



# UNIVERSIDAD DE GRANADA

TESIS DOCTORAL

## El arte Lowbrow

Doctorando:

**Sonia Puga García**

Director:

**Dr. Sergio García Sánchez**

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales

Autora: Sonia Puga García

ISBN: 978-84-9163-436-2

URI: <http://hdl.handle.net/10481/48074>

TESIS DOCTORAL - UNIVERSIDAD DE GRANADA 2017

# **El arte Lowbrow**

DOCTORANDO:

Sonia Puga García

DIRECTOR:

Dr. Sergio García Sánchez

*a mi padre, que me enseñó y me sigue enseñando el buen gusto  
por el arte, la música, el cine, el deporte y la cultura*



La presente Tesis Doctoral se realiza dentro del Programa de Doctorado Dibujo Diseño y Nuevas Tecnologías de la Universidad de Granada, en la línea de investigación “Composición y Narrativa en el Dibujo Contemporáneo”.

La doctoranda Sonia Puga García presenta el trabajo titulado “El arte *Lowbrow*”, el cual ha sido dirigido por el doctor de la Universidad de Granada, Sergio García Sánchez, depositándose en la Universidad de Granada en el mes de Junio del año 2017.

Esta tesis se encuentra regulada por el Real Decreto 778/1998 , de 30 de abril, por el que se regula el tercer ciclo de estudios universitarios, la obtención y expedición del título de Doctor y otros estudios de postgrado.

## RESUMEN

El *Lowbrow* es un movimiento o corriente artística que surgió gracias a diferentes situaciones que se dieron en la sociedad americana del momento, concretamente en California. Culturas muy diferentes como la de los coches customizados, el *hot rod*, la cultura *tiki*, el *rock and roll*, los amantes del surf, los grafiteros, tatuadores, los punks, *hippies* o dibujantes de cómic tenían algo en común: se alejaban de las normas establecidas. Todas estas culturas tuvieron una gran influencia en el nacimiento del *Lowbrow*. Los nuevos artistas que surgían se nutrían de estas, de su estética, de su temática. Todas pertenecían a la cultura popular con la que ellos crecieron y maduraron. Tomaron sus imágenes para crear sus propias obras de arte, pero dándoles un toque de humor e ironía que las convertía en algo artísticamente nuevo. Y además, las usaban para realizar una crítica a la sociedad en la que les había tocado vivir, con la que no estaban de acuerdo: no les hacía feliz el entorno que les rodeaba y decidieron intentar cambiarlo para hacer un mundo más agradable procurando crear situaciones cómicas.

Para el mundo de las Bellas Artes esta nueva corriente *Lowbrow*, también llamada Surrealismo Pop, no podía ser categorizada como arte. Les parecía que la temática se alejaba de las corrientes artísticas elitistas que predominaban especialmente en Nueva York. Pero mucha gente estaba cansada del arte abstracto y necesitaban un arte que llegara a todas las personas, que pudiera ser comprendido por todos.

La primera Galería de Arte dedicada a promocionar la obra de estos nuevos artistas nació en California, La Luz de Jesus, y fue una iniciativa muy atrevida; en sus paredes colgaban todo tipo de pinturas y objetos de los artistas pioneros del *Lowbrow* que ahora son mundialmente reconocidos. También contribuyó la primera revista dedicada a promover este nuevo arte, Juxtapoz. Ambos, La Luz de Jesus y Juxtapoz, fue fundamentales en el comienzo de todos estos artistas y aún hoy en día siguen siendo una galería y una revista de referencia.

## TABLA DE CONTENIDOS

|  |     |
|--|-----|
| CAPÍTULO 1   |     |
| Introducción.....  | 1   |
| CAPÍTULO 2   |     |
| Objetivos.....   | 4   |
| CAPÍTULO 3   |     |
| Metodología.....   | 7   |
| CAPÍTULO 4   |     |
| Orígenes del movimiento Lowbrow .....                                | 16  |
| 4.1. Qué es el Lowbrow .....   | 16  |
| 4.2. Movimientos artísticos pre-Lowbrow.....                         | 20  |
| 4.3. Antecedentes socioculturales .....                              | 24  |
| 4.4. Influencias en el nacimiento del Lowbrow.....                   | 27  |
| 4.4.1. Cultura tiki.....   | 31  |
| 4.4.2. El cómic y el cómix underground.....                          | 47  |
| 4.4.3. Cultura Surf .....  | 54  |
| 4.4.4. Grafiti y arte urbano.....                                    | 60  |
| 4.4.5. Kustom kulture .....  | 69  |
| 4.4.6. El Tatuaje .....  | 80  |
| 4.4.7. El Surrealismo .....  | 85  |
| 4.4.8. Música punk rock .....  | 89  |
| 4.4.9. Arte Japonés.....   | 98  |
| 4.4.10. Cultura pop .....  | 102 |
| 4.4.11. Cartoons .....   | 110 |
| 4.4.12. Toy Art .....  | 116 |
| 4.4.13. Literatura pulp .....  | 122 |
| 4.4.14. Publicidad y propaganda de los años cincuenta y sesenta..... | 128 |
| CAPÍTULO 5   |     |
| Artistas Lowbrow .....   | 132 |
| 5.1. Artistas pioneros del Lowbrow.....                              | 132 |
| 5.1.1. Robert Williams .....   | 132 |
| 5.1.2. Mark Ryden .....  | 141 |
| 5.1.3. Alex Gross .....  | 155 |
| 5.1.4. Anthony Ausgang.....  | 161 |
| 5.1.5. Shag .....  | 168 |

|  |     |
|--|-----|
| 5.1.6. Camille Rose Garcia .....                 | 178 |
| 5.1.7. Gary Baseman.....                         | 186 |
| 5.1.8. Todd Schorr.....                          | 197 |
| 5.1.9. Marion Peck.....                          | 205 |
| 5.1.10. Von Dutch .....                          | 212 |
| 5.1.11. Clayton Brothers .....                   | 220 |
| 5.1.12. Joe Sorren .....                         | 225 |
| 5.1.13. Tim Biskup.....                          | 231 |
| 5.1.14. Joe Coleman.....                         | 241 |
| 5.1.15. Elizabeth McGrath.....                   | 248 |
| 5.1.16. Raymond Pettibon .....                   | 253 |
| 5.1.17. Ray Caesar .....                         | 258 |
| 5.1.18. Ron English .....                        | 265 |
| 5.1.19. The Pizz .....                           | 269 |
| 5.1.20. Rick Griffin.....                        | 276 |
| 5.1.21. Don Ed Hardy .....                       | 283 |
| 5.1.22. Gary Panter .....                        | 290 |
| 5.1.23. Glenn Barr .....                         | 297 |
| 5.1.24. Kalynn Campbell.....                     | 301 |
| 5.1.25. Neon Park .....                          | 305 |
| 5.2. Artistas Lowbrow en la actualidad .....     | 309 |
| 5.2.1. Rébecca Dautremer.....                    | 309 |
| 5.2.2. Benjamin Lacombe.....                     | 313 |
| 5.2.3. Nicoletta Ceccoli .....                   | 317 |
| 5.2.4. Audrey Kawasaki.....                      | 321 |
| 5.2.5. Sergio Mora .....                         | 326 |
| 5.2.6. Victor Castillo .....                     | 330 |
| <b>CAPÍTULO 6</b>                                |     |
| El Lowbrow en Galerías de Arte, Museos .....     | 339 |
| y Comunidades de Artistas .....                  | 339 |
| 6.1. Galerias de arte Lowbrow en California..... | 339 |
| 6.1.1. La Luz de Jesus.....                      | 340 |
| 6.1.2. Billy Shire Fine Arts .....               | 350 |
| 6.1.3. Copro Nason Gallery .....                 | 350 |
| 6.1.4. Corey Helford Gallery .....               | 357 |

|  |     |
|--|-----|
| 6.1.5. The Hive Gallery .....  | 360 |
| 6.1.6. Thinkspace Gallery .....                                      | 363 |
| 6.1.7. Zero One Gallery .....  | 366 |
| 6.1.8. Think Tank Gallery .....                                      | 367 |
| 6.2. Museos .....  | 371 |
| 6.2.1. Museos en California.....                                     | 371 |
| 6.2.2. Museos fuera de California.....                               | 374 |
| 6.3 Comunidades de artistas y distritos de arte en Los Angeles ..... | 375 |
| 6.3.1. The Brewery Art Colony.....                                   | 377 |
| 6.3.2. Culver City.....  | 378 |
| 6.3.3. Bergamot Station .....  | 379 |
| 6.3.4. Gallery Row.....  | 380 |
| 6.3.5. Art District LA.....  | 381 |
| 6.3.6. Venice Beach.....   | 382 |
| <b>CAPÍTULO 7</b>  |     |
| Revistas y publicaciones dedicadas al Lowbrow.....                   | 384 |
| 7.1. "Juxtapoz" .....  | 386 |
| 7.2. Last Gasp .....   | 390 |
| <b>CAPÍTULO 8</b>  |     |
| Influencia del Lowbrow en mi obra personal .....                     | 392 |
| 8.1. Aportación personal .....                                       | 392 |
| 8.2. Galería de imágenes.....  | 395 |
| <b>CAPÍTULO 9</b>  |     |
| Conclusiones .....   | 445 |
| BIBLIOGRAFÍA .....   | 451 |
| APÉNDICE.....  | 487 |
| 1. Índice de imágenes .....  | 487 |
| 2. Glosario de términos .....  | 505 |

## CAPÍTULO 1

### Introducción

El *Lowbrow* es un movimiento artístico que se originó en la capital más creativa del oeste de Estados Unidos. La cultura del surf y el *skate*, la industria del cine, la televisión y el mundo Disney contribuyeron a ello. Desde los años sesenta el sur de California, y especialmente Los Angeles, ha sido un foco artístico y cultural muy importante a nivel mundial.

Allí se vivió una renovación, un movimiento revolucionario que no fue aceptado por gran parte de la sociedad, especialmente por el mundo académico de las Bellas Artes. En aquella época la gente empezaba a estar cansada de que el arte girara en torno a las instalaciones, las performances y el arte conceptual, por lo que la llegada del *Lowbrow* suscitó un renovado interés por la cultura y el arte.

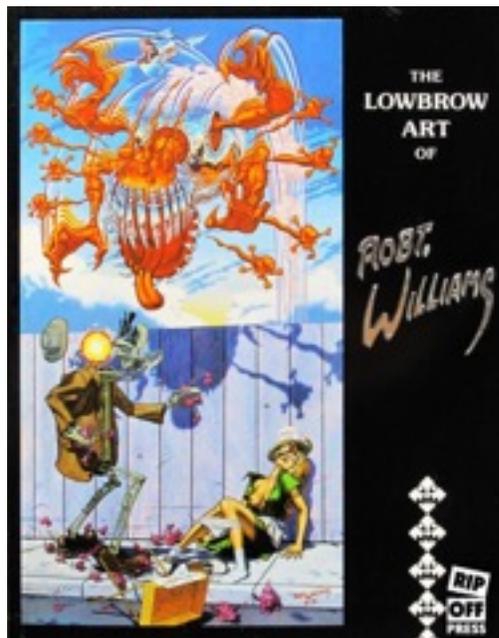


Fig 1. Williams, Robert. Portada del libro "The Lowbrow Art of Robert Williams"

El *Lowbrow* venía a desafiar las normas de *highbrow*, relacionado con los intelectuales y con el arte más elitista y pretencioso que predominaba en Nueva York. Los historiadores del arte eludieron esta nueva manifestación del arte durante años, hasta que finalmente comenzó a ser aceptado para ir ganando seguidores, llegar a museos y galerías de arte de todo el mundo y convertirse en una de las corrientes artísticas más vibrante de nuestros tiempos.

La primera vez que se usó el término *Lowbrow* fue en 1979, Robert Williams lo empleó para dar título a su libro "The Lowbrow Art of Robert Williams" (Fig.1). Williams también fundó la revista "Juxtapoz", desde

la que siempre ha dado un apoyo a los artistas nuevos de este reciente movimiento artístico.

Esta corriente es también llamada Surrealismo Pop, aunque es con el término que creó Williams con el que se identifican los artistas que compartían la misma ideología y mismo modo de expresión que él. Término que no había sido creado con la intención de dar nombre a un movimiento artístico, sino que buscaba dar un toque de humor al arte que él mismo llevaba a cabo.

Para muchos de los artistas pioneros de la misma el poner etiquetas estaba de sobra, y más aún cuando era un movimiento que abarcaba otros campos del arte. No veían la necesidad de dar otro nombre a lo que ya lo tiene, como el tatuaje, el grafiti o la *Kustom Kulture*. El *Lowbrow* engloba todas estas manifestaciones junto a muchas más con las que compartían algunos rasgos comunes, y es por esto difícil distinguir y clasificar las obras *Lowbrow* ya que no existe una definición exacta. Un movimiento artístico lo constituyen artistas que eligen manifestarse de la misma manera porque coinciden en su modo de ver las cosas y de expresarse.

Muchos de los artistas de esta corriente usaban las técnicas tradicionales de pintura con las que los grandes maestros dejaron su legado artístico. El *Lowbrow* venía a ser un renacer de la pintura clásica empleando objetos de la cultura popular de su tiempo, por lo que muchos consideraron que incorporaba un toque infantil como si fuera arte creado por niños.

Al principio no era aceptado por las galerías de arte elitistas. Williams ha manifestado a menudo en su revista "Juxtapoz" su rechazo a los que solo prestan atención a artistas de los que piensan que van a obtener beneficios. El *Lowbrow* era justo lo contrario, al menos lo fue en sus inicios: muchos artistas solo querían crear, como Von Dutch que vivía de manera muy humilde y eso le hacía aún más artista.

Mediante esta tesis se pretende argumentar el nacimiento del *Lowbrow* debido a las circunstancias que se daban en Estados Unidos, especialmente en California, y a ciertos movimientos tanto artísticos como culturales que influenciaron a los artistas

pioneros del mismo. De ellos se hará un breve recorrido biográfico además de un análisis de las características de su obra para entender qué les llevo a crearlas.

Cada época de la historia ha tenido su estilo artístico y cultural único, y en todos se produjo un nacimiento, una época de esplendor y finalmente el declive. Cada una defendía un ideal de belleza dependiendo de los hechos que sucedían. El marco sociocultural de la sociedad californiana era muy importante ya que se encontraba en un período de grandes cambios, tanto sociales como económicos, que motivaron también ese cambio en la manera de hacer arte. Predominaba el inconformismo, que fue el que provocó la producción de obras de temática tan peculiar en las que uno de los rasgos principales era la provocación. En general, no era la intención de los artistas provocar, sino expresar sus sentimientos, muchas veces haciendo una crítica de la sociedad y el mundo del arte.

## CAPÍTULO 2

### Objetivos

#### Objetivos generales:

- Definir qué es el movimiento *Lowbrow*.
- Analizar el origen del movimiento *Lowbrow*.
- Estudiar la situación política, social, cultural y económica de Estados Unidos de mitad de siglo.
- Investigar otros movimientos artísticos previos al *Lowbrow*.
- Clasificar las influencias que tuvieron los artistas del *Lowbrow*.
- Investigar sobre los artistas pioneros del *Lowbrow*.
- Conocer a otros artistas del *Lowbrow* fuera de Estados Unidos.
- Estudiar la obra de los artistas *Lowbrow* de la actualidad.
- Investigar revistas y publicaciones dedicadas al arte *Lowbrow*.
- Enumerar las galerías de arte pioneras y museos que exhiben obras de arte del *Lowbrow*.
- Desarrollar mi obra mi obra personal basada en el movimiento *Lowbrow*.

#### Objetivos específicos:

- Estudiar la situación de Estados Unidos tanto antes del nacimiento del *Lowbrow* como en el momento de su desarrollo.
- Analizar el marco sociocultural en Estados Unidos, y concretamente en California, en el momento en que nació el movimiento *Lowbrow*.
- Investigar otros movimientos artísticos que influenciaron al *Lowbrow*, especialmente el Surrealismo.
- Comparar las obras de los artistas del *Lowbrow* con las corrientes artísticas y culturales previas que les influenciaron.

- Conocer los orígenes del grafiti y el arte urbano.
- Analizar la cultura Tiki y sus manifestaciones artísticas.
- Conocer la importancia de la *Kustom Kulture* en California, y profundizar en los hechos socioculturales que motivaron el nacimiento de esta cultura tan característica de la sociedad americana.
- Estudiar los orígenes del punk rock y las consecuencias que tuvo en California.
- Conocer los elementos de la cultura popular americana y descubrir cómo influenciaron desde la infancia a todos los artistas californianos del *Lowbrow*.
- Examinar las características del cómic, destacando el cómic *underground*, que fue la mayor influencia entre los artistas del *Lowbrow*.
- Profundizar en la cultura surf desde sus orígenes hasta su práctica en California, y estudiar todos los aspectos relacionados con esta, desde el modo de vida hasta el arte producido en torno a este deporte.
- Analizar el momento en el que nace el tatuaje y su evolución desde las técnicas tradicionales y los motivos que se tatuaban, y comprender por qué esta disciplina no está bien vista en el mundo del arte.
- Determinar la importancia del arte japonés clásico y su evolución hasta el mundo del anime, el manga y la cultura pop.
- Conocer los *cartoons* clásicos que se producían en Estados Unidos y sus características técnicas principales.
- Definir qué es el *Toy Art* y conocer su evolución en el mundo del arte hasta llegar a ser objetos de coleccionismo.
- Conocer algunas de las revistas *pulp* y su importancia en la cultura americana.
- Identificar las películas de ciencia ficción de los años cuarenta producidas principalmente en Estados Unidos y cuya estética se ve reflejada en las obras de arte de la cultura *underground*.
- Demostrar la importancia de la publicidad y la propaganda de los años cincuenta y sesenta en la sociedad norteamericana y su presencia en el mundo del arte.

- Estudiar la relación de todos los factores que influenciaron a los artistas pioneros del *Lowbrow* con dicha corriente y las obras de arte que estos crearon posteriormente.
- Estudiar la trayectoria artística y biografía de los artistas pioneros del *Lowbrow* analizando los detalles que les llevaron a desarrollar su obras personal.
- Conocer las influencias que tuvieron los artistas pioneros del *Lowbrow* y motivaciones para realizar sus creaciones.
- Analizar la obra de los artistas del *Lowbrow* actuales y conocer por qué comenzaron a trabajar siguiendo dicho estilo artístico y en qué medida estuvieron influenciados por los pioneros.

## CAPÍTULO 3

### Metodología

Para realizar esta tesis relacioné una serie de pasos a seguir e hice un plan de investigación conforme a un progreso temporal. La metodología se ha desarrollado siguiendo un cuaderno de bitácora.

Pero antes de citar dichos pasos me remonto a finales de los noventa, cuando sin saberlo conocí la obra de los artistas que en el futuro iban a ser objeto de mi investigación. Ignoraba no solo que pertenecían a una corriente artística sino que ellos además habían sido los que dieron lugar a la misma.

*- Búsqueda de un tema para realizar la investigación:*

Comienzo desde el momento en el que decidí hacer la tesis doctoral pero no tenía nada claro sobre qué tema investigar. Cogí lápiz y papel y empecé a escribir una lista de ilustradores infantiles españoles que me gustaban y a ser posible que aún vivieran para poder hablar con ellos. Como había realizado el DEA sobre la ilustración en España en la última década del siglo veinte, mi intención era continuar en esa línea para la tesis doctoral, pero me iba dando cuenta de que muchos artistas llamaban mi atención aunque ninguno tanto como para hacer una investigación en profundidad sobre su obra. De repente un día mirando hacia atrás recordé a un artista que tenía un poco olvidado, Mark Ryden. Fue sobre finales de los noventa cuando empecé a interesarme por la ilustración gracias a artistas como él y muchos otros entre los que estaban Gary Baseman, Camille Rose Garcia, Shag, etc. Por aquel entonces Ryden era mi favorito (en la actualidad hay otros que llaman más mi atención), ese mundo oscuro me atraía, y cuando observaba todos los signos y elementos que se repetían en su obra me preguntaba qué habría querido decir con ellos y porqué aparecían una y otra vez en sus pinturas. Fui anotando uno a uno todos estos artistas que me gustaban y que realizaban ilustraciones y pinturas llenas de significado, de detalles y simbología que me resultaban misteriosos.

Por todo esto pensé que podría ser interesante profundizar en esa simbología y tratar de contactar con Ryden para saber el significado de todos los detalles que aparecían en sus pinturas. Empecé a investigar un poco sobre él, y con gran sorpresa leí que era uno de los máximos representantes del *Lowbrow art*, un movimiento artístico que yo desconocía, y al que todos los demás artistas como Baseman o Shag también pertenecían.

Me pareció extraño no haberme dado cuenta antes de que existía dicho movimiento y que había sido originado por un grupo de artistas, casi todos californianos, que me había llamado la atención hacía ya años, sin saberlo. Siempre había visto la obra de cada uno de manera individual y me parecía que tenían rasgos comunes, todos habían vivido en una misma época y una misma situación social y cultural, pero nunca los relacioné ni pensé que pertenecían a una misma corriente artística.

Recuperé las carpetas y archivos que había guardado en mi ordenador años atrás sobre estos artistas, y aquí empezó todo, cuando sentí que había encontrado mi tema, que además me había influenciado enormemente en mi obra personal y modo de ver muchas cosas.

Al ser el *Lowbrow* un movimiento relativamente reciente y poco investigado en comparación con otros anteriores, mucha de la información se ha encontrado en internet, partiendo de entrevistas a los propios artistas en diferentes revistas y publicaciones digitales así como en las páginas personales de los mismos.

- *Recopilación de información sobre el Lowbrow, características generales:*

Comencé a informarme sobre el movimiento *Lowbrow* en general: características principales, artistas pioneros, influencias de otras corrientes artísticas y motivos por el cual se había originado, etc. Partiendo de todo esto pude realizar un índice que he seguido hasta el final con pocas modificaciones. El esquema general que hice al principio ha permanecido casi intacto, tan solo he ido añadiendo subapartados a los puntos principales.

- *Artistas pioneros:*

Elaboré un listado de artistas pioneros del *Lowbrow*, y conforme iba avanzando en la investigación encontraba otros cuya obra no conocía. La lista podía ser interminable, por lo que al final he tratado de centrarme en los más importantes y reconocidos, los que han realizado una obra que ha trascendido más y que tienen un estilo muy personal. Leer sobre los mismos y ver que vivieron una época bastante especial hizo que me sintiera identificada con ellos, con casi todos tengo algo en común, desde la temática de sus obras hasta el modo de sentir o ver las cosas.

- *Influencias del Lowbrow:*

Por otro lado elaboré un listado de influencias que tuvieron todos los artistas pioneros del *Lowbrow*, tanto de su vida cotidiana y la cultura popular como de otros movimientos de arte. Fueron muchas las influencias para el nacimiento de esta corriente tan peculiar, también la lista podía haber sido muy extensa al igual que ocurre con los artistas, por lo que he procurado centrarme en las más importantes y evidentes.

- *Antecedentes:*

La investigación de los antecedentes de este movimiento artístico fue primordial para conocer la razón del surgimiento del *Lowbrow*. Conocer lo que se venía haciendo en el arte con anterioridad y ver la evolución, cómo la sociedad se cansaba del arte abstracto, daba sentido a las obras nuevas que se creaban. También el marco socio cultural y la sociedad americana de los años cuarenta y cincuenta fueron muy importantes: el sueño americano era algo que pocos podían tener. Esto junto con los conflictos bélicos y la situación política, determinaron la temática de muchos artistas.

- *Galerías de arte y museos:*

Elaboré un listado de galerías de arte relacionadas con el *Lowbrow*, prestando especial atención a las que fueron pioneras apoyando a los primeros artistas de esta corriente. A pesar de que el *Lowbrow* no estaba bien visto por el mundo de las Bellas Artes poco a poco consiguió llamar la atención de galerías importantes y museos, por lo

que también encontré algunos museos en California que siempre han estado en estrecha relación con dicho movimiento.

- *Publicaciones Lowbrow:*

Investigué principalmente las revistas "*Juxtapoz*" y *Hi Fructose*, y la editorial *Last Gasp*, que fueron las pioneras en el movimiento Lowbrow, las que desde el principio apoyaron y apostaron por artistas que en aquella época no encajaban en ninguna corriente artística.

Contacté con un amigo americano, también artista, que vive en Granada desde hace ya bastantes años y vivió el origen del *Lowbrow* en California. Me prestó su colección de revistas "*Juxtapoz*" y algunos otros libros relacionados con el tema, de los que pude obtener una información muy valiosa.

- *Visita al Trader's Vic en Munich:*

La cultura tiki es algo que me fascina, cuando comencé a investigar para mi tesis y descubrí la gran relación de la misma con el arte Lowbrow sentí ganas de visitar algún local *tiki*. Leyendo sobre la historia del famoso local *Trader's Vic* que se originó en California comprobé que tenía locales por varias ciudades del mundo, y uno de ellos está en Munich. Hace un par de años pude visitarlo y fue sorprendente ya que está ubicado en la planta baja de un exclusivo hotel en el centro de la ciudad. Cuando entras en el local la decoración cambia por completo con respecto al resto del hotel, a la entrada hay unos tótem y el interior es un lugar exótico que te traslada a la playa y a la cultura del sur del Pacífico. Sillas y mesas de mimbre, el techo y paredes de madera decorados con pinturas y *tikis*, vasos con forma de tótem, todo cuidado hasta el último detalle desde los palillos para remover los cócteles hasta las servilletas.

- *Moments, Jornadas de estudio de la cultura independiente:*

En 2015 y 2016 pude asistir a la segunda y tercera edición del Festival *Moments* respectivamente, que consistía en unas Jornadas de la cultura independiente organizadas por la Escuela de Arte San Telmo de Málaga y la revista *Staf Magazine*.

Ambas ediciones se celebraron en el mes de octubre, y entre las muchas actividades que había en su programación se proyectaron durante una semana documentales sobre *skate*, arte urbano y arte relacionado con el surf en el salón de actos de San Telmo, además de charlas sobre estos temas con profesionales del arte, el *skate* y el surf.

En la segunda edición que se celebró en octubre de 2015 pude asistir a un taller que impartía Tim Biskup en la Escuela de Arte San Telmo de Málaga en el que nos habló sobre el proceso creativo y su trayectoria artística, contando muchos detalles de su vida y su obra. Tuve la oportunidad de poder hacerle preguntas para aclarar ideas sobre el *Lowbrow* en general y otros artistas. Durante las jornadas tuvo además lugar una exposición con las obras de Tim Biskup, en cuya inauguración ofreció un concierto en el patio de la Escuela y tocó la batería en solitario.

#### - *Viaje a California*

Desde el principio siempre pensé que un viaje a California me ayudaría en mi investigación. Quise ir el primer año que comencé la tesis, pero sentía que era demasiado pronto ya que al no haber profundizado aún en el tema no sabía bien que iba a buscar allí, por tanto decidí hacerlo cuando tuviera la investigación más avanzada hasta que finalmente acabé planeando este viaje para el verano de 2016, justo un año antes del plazo de entrega de mi tesis. Mi intención era conocer el modo de vida de los californianos, contactar con algunos artistas y visitar las galerías de arte y museos que exponen obras del *Lowbrow*, el objetivo era Los Angeles y San Francisco.

Antes de ir allí contacté con artistas y galerías de arte que me contestaron inmediatamente ofreciéndome información y recomendándome qué galerías y espacios debía visitar. También contacté con la revista "*Juxtapoz*" para visitar las oficinas donde se encuentran, pero no fue posible.

Es un viaje que realicé sola para poder profundizar en la cultura del país. Efectivamente fue una experiencia enriquecedora. Aterricé en Los Angeles y lo primero que hice fue visitar Venice Beach y sus grafitis, con la suerte de que el mismo día que

llegué había un *Art Walk* en el que todos los talleres de artistas de aquella zona y otros comercios, como estudios de tatuaje, abrían sus puertas hasta la noche. Al día siguiente visité la comunidad de artistas de *Bergamot Station* donde está la famosa galería *Copro Nason*, gran impulsora del *Lowbrow* en sus inicios. El trato recibido cuando les comenté que necesitaba información para la tesis fue excelente. Me vendieron un catálogo antiguo de la galería que tenían guardado en un cajón. Desde ahí fui a visitar el distrito del Arte de *Culver City* donde está ubicada la Galería *Thinkspace*. En ese momento se encontraba cerrada al público porque estaban montando una exposición que se inauguraba al día siguiente. Les expliqué que quería conocer el espacio pero que no era seguro que pudiera asistir a dicha inauguración ya que Los Angeles es una ciudad muy grande y moverse de un lado a otro no es fácil, por lo que me dejaron entrar a echar un vistazo con la condición de no tomar fotografías. Finalmente desde ahí hice mi última visita del día a la galería por excelencia del *Lowbrow*, *La Luz de Jesus*. Estuve junto con una amiga nativa americana nacida en Los Angeles y pasamos dos horas en la galería. Allí por el contrario el trato no fue muy bueno ya que la gente que está trabajando en ella se dedican más a la tienda, gente más joven que tan solo vende objetos de *merchandising*. Eché de menos alguien que me hablara sobre la zona de exposición. Me imaginé que se ha convertido en un sitio muy diferente a lo que era antes. Ahora parecía todo más comercial. Aún así me resultó de lo más curioso. La librería era la biblioteca más completa sobre el movimiento *Lowbrow*; de hecho allí fue donde pasé la mayor parte del tiempo que estuve en la galería viendo libros de surf, cultura *tiki*, cómic *underground*, así como obras importantes del *Lowbrow* y otras temáticas relacionadas como el arte urbano o el tatuaje.

Al día siguiente estuve en el Distrito del Arte del centro de Los Angeles. A pesar del calor sobreviví para contemplar los grafitis y pintadas que había por todas partes, además de comprar materiales de arte en una tienda enorme. Lo mejor fue que tuve la suerte de ver una exposición de una de mis artistas favoritas, Camille Rose Garcia, en la galería *Corey Helford*. La exposición llamada *Phantasmacabre* era muy impactante, las

pinturas eran de gran tamaño y colores muy vibrantes, además estaban proyectando un video en el que la artista hablaba sobre el proceso de creación. Tras esta visita fuimos al centro de Los Angeles y pude visitar *The Hive Gallery*, un espacio de lo más peculiar y estrafalario lleno de pequeños espacios dedicados a diferentes artistas. Después estuve buscando sin éxito la galería *Think Tank*, que se encontraba justo al lado de *Skid Row*, una zona considerada un tanto peligrosa donde los *homeless* están acampados a lo largo de las calles y es poco recomendable pasear. No quisimos insistir mucho y nos marchamos. En su lugar fui a una de las librerías mas grandes y especiales que he visitado. Consta de dos plantas: en la baja había un espacio enorme con sofás y una música excelente que podías disfrutar mientras echabas un ojo a los libros, y junto a esta había una sala grande dedicada exclusivamente al movimiento Lowbrow, al diseño y a la ilustración y la cultura *underground*. El chico que trabajaba allí estaba haciendo unos dibujos en su cuaderno. Se respiraba el arte. En la planta primera hay un laberinto de libros y varios estudios de artistas donde se les podía ver trabajando. Sin duda un espacio inspirador, al igual que el resto del área del centro de Los Angeles que está lleno de grafitis y pintadas tanto en edificios que estaban a la vista como en otros lugares más escondidos. Me hospedé un par de días en el Banana Hostel, en *West Hollywood*, y estaba decorado como un jardín Tiki en el que hicieron una fiesta con barbacoa durante mi estancia. Sentías como si estuvieras muy cerca de la playa en algún lugar exótico. El ambiente era fantástico.

Sin duda Los Angeles es un lugar lleno de arte, se respira en la calle, y la gente lo aprecia y lo respeta. Continué bajando por la costa donde hay galerías de arte en prácticamente todos los núcleos urbanos y llegué hasta San Diego donde viven numerosos artistas. Después comencé a subir hacia el norte, parando una noche en Venice Beach, y llegué a San Francisco. El primer día tuve la suerte de que una amiga que vive allí nos llevó a *Smuggler's Cove*, un bar *tiki* cerca del centro de la ciudad. Aunque los cócteles no eran auténticos, la decoración era típica de esta cultura, con muebles de mimbre, *tótems* y otros elementos exóticos. El ambiente era más de gente joven, a

diferencia de lo que encontré en el *Trader's Vic* de Munich cuyos clientes eran más exclusivos.

Visité *Mission District*, un barrio que está lleno de grafitis y galería de artes, pero la gente no me pareció tan cercana como en el sur. En esta ciudad ya no se respira ese aire bohemio de artistas, abundan más los *hipsters* y gente dedicada a las nuevas tecnologías: el ambiente, decían, ha cambiado bastante. Por suerte me recomendaron visitar Oakland, lugar al que muchos artistas se están mudando porque se ha convertido en cierto modo en lo que era San Francisco hace algunos años. Visité un par de tiendas y galerías dedicadas al arte urbano, me indicaron que en un parque se reunían algunos artistas para dibujar, y allí conocí a grafiteros con los que entablé amistad. Además de pasar la tarde juntos, fui varios días a visitarles y verles pintar en directo en su casa, y pasamos unos días de acampada por zonas de secoyas y por la costa de Mendocino. También estuve varios días en Seattle donde visité algunas galerías dedicadas al *Lowbrow*, aunque yo buscaba la más importante de todas, *Roq La Rue*. Lamentablemente acababa de cerrar sus puertas para siempre, por lo que tuve que verla tras el cristal.

Durante mis treinta y cinco días de estancia en California hice surf, conocí a artistas y a gente muy interesante, visité galerías y museos, además de realizar un cuaderno de viajes con ilustraciones de todo lo que allí viví. Sin duda pude sumergirme en su cultura, y sacar provecho de ello.

- *Exposición de Mark Ryden en Málaga*

En Diciembre de 2016 el artista Mark Ryden acude a Málaga para inaugurar su exposición "La Cámara de las Maravillas" en el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga. La exposición se anunció en diciembre de 2015 e inmediatamente pensé que sería una buena oportunidad para tratar de hacerle unas preguntas. Contacté con Fernando Francés, director del Museo y comisario de la exposición, para ver la posibilidad de concertar una cita con Ryden y poder entrevistarle. La agenda del artista durante su estancia en Málaga iba a ser muy apretada y no habría tiempo para entrevistas personales, por lo que me ofreció asistir a la rueda de prensa en la que podría hacerle algunas

preguntas. La mañana previa a la inauguración asistí al museo, donde nada más entrar me encontré con Mark Ryden y su mujer que había venido junto a él. Fue emocionante verlo en mi entorno cercano. Ryden posó junto a sus obras para ser fotografiado por los medios de comunicación. Después, durante la rueda de prensa, habló sobre la exposición y respondió a las preguntas que se formularon, y por la tarde justo antes de la inauguración hubo una charla a cargo de un profesor de historia del arte que hizo un análisis de las pinturas de Marky Ryden para que los asistentes pudieran comprender lo que estaban viendo.

## CAPÍTULO 4

### Orígenes del movimiento *Lowbrow*

#### 4.1. Qué es el *Lowbrow*

El *Lowbrow* fue resultado de la conjunción de diferentes hechos de la vida cotidiana que sucedían en las calles. Personas muy diferentes, como amantes de las motocicletas y coches customizados, surfistas, *skaters*, *hippies*, dibujantes de cómic y muchos otros que tenían como principio alejarse de las normas y seguir las propias suyas, en general, los que iban en contra del sistema, venían a discrepar de la sociedad conservadora y el ideal de familia tradicional americana. Nos referimos a la sociedad americana porque fue allí donde surgió este movimiento.

Más adelante esta corriente tendría nuevas fuentes de inspiración con la aparición de figuras como los grafiteros, tatuadores o punks. Como dijo Anthony Ausgang en una entrevista para la revista *Wow x Wow*, “el *Lowbrow* está inspirado en muchas manifestaciones de la *low culture*, es decir cultura inferior o de baja categoría”.<sup>1</sup>

Los artistas del *Lowbrow* no salieron precisamente de academias, aunque muchos de ellos estudiaron arte; otros tantos venían de entornos y situaciones muy diferentes, de barrios marginales, especialmente de Nueva York y Los Angeles, pero casi todos tenían en común el haber vivido de cerca el arte en su familia o en un entorno próximo.

Este movimiento se nutre de otros movimientos callejeros de Los Angeles a partir de los años setenta, y se le conoce por varios nombres: “*Lowbrow*”, “arte *underground*”, “surrealismo pop”. El término Surrealismo Pop se le da debido a que su origen está en la unión del arte Surrealista y el arte Pop. Eran obras que mezclaban creaciones absurdas como las pertenecientes al Surrealismo, que llevaban al sarcasmo, con imágenes de la cultura popular, relacionadas con la publicidad o la cultura de masas. Los artistas tratan los temas de manera irónica y a pesar de que muchas de las obras son provocadoras

---

<sup>1</sup> Disponible en línea: <https://wowxwow.com/artist-interview/anthony-ausgang-ai> [Consultado el 20/01/2015].

están realizadas con técnicas clásicas como el óleo. Como ejemplo tenemos las pinturas de Mark Ryden, el cual estuvo profundamente influenciado por los maestros de la pintura clásica.

Se trata de un arte en el que muchos artistas plasmaron sus ideales y sus pensamientos, en la mayoría de los casos muy revolucionarios: se revelan contra el arte existente y cuestionan sus principios, crean obras provocadoras que generan grandes polémicas. Muchos trataban de expresar sus sentimientos, sus miedos, su visión de la vida, incluso se burlaban de algunas cosas como la televisión, el consumismo, el cine y en general de la sociedad. (Fig. 2)

Una característica importante del *Lowbrow* fue la autogestión: los mismos artistas se marcaban sus objetivos y se encargaban de realizar la obras y promocionarlas, las mostraban en espacios alternativos y además eran reproducidas de manera masiva mediante impresión de pósters, catálogos, *fanzines*.



Fig. 2 Armstrong, Robert. "Remote Possibility".

Desde el principio se trató a esta corriente del *Lowbrow* con menosprecio, nunca tuvo gran interés en el mundo del arte. Esto vino motivado porque el mundo de las Bellas Artes no lo consideraba con suficiente categoría como para adentrarse en las altas esferas artísticas, pero poco a poco consiguió ganarse un espacio entre los grandes y demostró la gran fuerza que tenía. Marcó un antes y un después, ya que tras siglos de arte “políticamente correcto” llegó esta corriente para revolucionar el mundo. Puesto que era un tipo de arte provocador, el *high art* o arte de élite lo consideraba escandaloso, no se concebía que algo así fuera arte. Desde una perspectiva actual, ninguno de los artistas del *Lowbrow* ha debido sufrir mucho por ello ya que al final tuvieron su reconocimiento y se paga un precio muy alto por muchas de las obras que estos realizan. Hasta los noventa que tuvo un resurgimiento no fue más reconocido.

Es curioso que el mundo de las Bellas Artes menospreciara la aparición del arte *Lowbrow*, porque años más tarde de su nacimiento consiguió colarse totalmente dentro de las galerías de arte y museos. Ahora, además, lo encontramos por todas partes: en tablas de *skate* y *snowboard*, en publicidad de marcas de este tipo de deportes o el surf, en coches, camisetas y en todo lo que podamos imaginar.

Aunque esta corriente empezó en Estados Unidos pronto se extendió a todo el mundo. De hecho, en muchos países tuvieron artistas que presentaban sus propias peculiaridades y que formaron parte de una escena característica de dicho país, influidos por lo que vivían en su entorno. Podemos destacar Japón, Francia, Perú, Chile, Inglaterra o México, entre otros.

El *Lowbrow* engloba diferentes manifestaciones del arte (Fig. 3) y su estética combina a su



Fig.3 Armstrong, Robert. “Mud and Sinkers”.

vez la del tatuaje con los *cartoons* clásicos, el cómic *underground*, la cultura surf, *hot rod*, *tiki*, el grafiti o el tatuaje entre otros (Fig. 4), junto con todo lo que dejó el cuento infantil tradicional.

A muchos de los artistas de esta corriente no les gustó precisamente que les encasillaran o englobaran en este grupo, es decir, odiaban ser etiquetados, ya que trabajaban de modo individual y cada uno defendía que su arte era único. Si observamos las obras de los artistas de la cultura *Lowbrow* podemos comprobar que cada uno tiene un estilo propio muy definido, que nada tienen que ver entre ellos.

Podíamos encontrar dos grupos de artistas, los que aceptaban el término *Lowbrow* para definir su arte, que se relacionaban con lo opuesto a la élite, con una actitud rebelde, revolucionaria y en contra de las normas, y por otro lado estaban los que rechazaban esta etiqueta y simplemente querían hacer arte. Los primeros estaban más influenciados por la estética del *cómix underground* y su obra personal estaba más centrada en realizar retratos con una historia a su alrededor, elementos simbólicos y representativos del retratado. Los segundos sin embargo estaban influenciados por un rango más amplio de movimientos y estilos y sus obras siempre estaban centradas en torno a una temática. Ambos grupos tenían en común que realizaban pinturas narrativas y además tenían influencias similares, como el nacimiento de la cultura punk en los años setenta, además del dadaísmo, surrealismo, *outsider art*, *pin ups*, películas de serie B, animación, cómic, *Disney*, grafiti, cultura urbana, ilustración o *comix underground*.<sup>2</sup>



**Fig. 4** Grafiti de estilo Old School. Agosto 2016 Mission District, San Francisco

<sup>2</sup> Garcia, C. (2005). The saddest place on Earth. p.15

## 4.2. Movimientos artísticos pre-*Lowbrow*

Desde siempre ha sucedido que muchas personas han ido en contra de las normas que se les imponían en la época que les había tocado vivir, se trata de gente soñadora que aspira a un cambio y a una realidad distinta. Esto se suele dar en diferentes campos de la vida, aunque siempre ha predominado en el mundo del arte, la literatura o la música por el carácter sensible y en ocasiones inconformista de los artistas que buscan nuevas realidades que acabaran con los ideales instaurados.

Cuando llega algo nuevo relacionado con cualquier aspecto de la vida es acogido al principio con entusiasmo o rechazo, y cuando pasa el tiempo cae en el olvido o la gente se aburre de ello, buscando otra nueva ilusión. Esto fue lo que sucedió cuando nació el movimiento *Lowbrow*. Su origen está en esos artistas que no estaban contentos con la realidad que les rodeaba<sup>3</sup>.

Antes de que el *Lowbrow* se originara, una serie de artistas comenzaban a organizarse en grupos y exponían sus trabajos para dar a conocer lo que se hacía en la costa oeste. Eran artistas con unas inquietudes bastante peculiares, un estilo muy rompedor que no dejaba indiferente al que lo contemplaba teniendo en cuenta la época en que vivían.

Había espacios que trataban de promocionar a estos artistas, como ejemplo la *Zero One Gallery* en Los Angeles, que ayudó a consolidar el movimiento *Lowbrow* organizando exposiciones como "*Western exterminator*" o "*The Best of the West*" con obras de artistas de la talla de Robert Williams, Gary Panter, Bob Zoell, Neon Park, Mark Mothersbaugh, Byron Werner, Geroganne Deen, Manuel Ocampo, y otros muchos más. Aún no eran mundialmente conocidos, pero estaban dando forma a algo a lo que muchos artistas de aquella época querían pertenecer, un nuevo movimiento artístico regional. Por otro lado se hacían exposiciones en solitario en la *Galería Tamara Bane*, *La Luz de Jesus* y el *Onyx Café*.

---

<sup>3</sup> Fallon, M. (2014). *Creating the Future: Art and Los Angeles in the 1970s*. Capítulo III. Viva mi raza! The Rise of Chicano Artists

En 1992 se realizó una exposición en el Museo de Arte Contemporáneo de Los Angeles llamada "*Helter Skelter*"<sup>4</sup>. Se mostraban las obras de dieciséis artistas y con ella se pretendía acabar con los estereotipos de la ciudad, para lo que se trataban temáticas con cierto toque de violencia y sexo. (Fig. 5) Esta exposición recibió duras críticas de la prensa: el crítico de la revista "*Time Magazine*", Robert Hughes, dijo que si la gente había pensado que el arte americano de final de los años ochenta no podía ser peor, invitaba a pasar por el MOCA para comprobar que sí. Finalmente concluía diciendo que la exposición "*Helter Skelter*" demuestra que el MOCA es el Louvre de la adolescencia.<sup>5</sup>

También así se estaba desafiando a la escuela de Nueva York. Esta exposición tuvo una importancia fundamental para el arte *Lowbrow*. Los artistas que participaban en la misma pertenecían a las más variadas disciplinas: artistas como Manuel Ocampo se



**Fig. 5** Instalación de *Helter Skelter*: *L.A. Art*, 26 de enero - 26 de abril, 1992. The Museum of Contemporary Art, Los Angeles. Fotografía de Paula Goldman

<sup>4</sup> *Helter Skelter* es el título de una canción del "*White Album*" de The Beatles que salió en 1968. Con su sonido agresivo se considera que tuvo relación con los crímenes cometidos por la familia Manson en el verano de 1969 ya que Charles afirmó varias veces que la banda le hablaba mediante las letras de sus canciones. La familia Manson era una especie de comuna hippie, pero él les llamaba "familia". Hay varias teorías sobre dichos asesinatos, Charles afirmaba que en esa canción se anunciaba la vuelta de la raza negra triunfando sobre la blanca, por este motivo asesinaron de manera salvaje a los habitantes de una casa de Beverly Hills entre los cuales se encontraba Sharon Tate, la esposa de Roman Polanski, que estaba embarazada.

Posteriormente la banda U2 tocó dicha canción en un concierto durante el cual, el propio cantante Bono declaró que Charles Manson robó esa canción a los Beatles y ahora era el momento de arrebatársela a este.

<sup>5</sup> Disponible en línea: [http://articles.latimes.com/1992-04-26/entertainment/ca-1293\\_1\\_helter-skelter](http://articles.latimes.com/1992-04-26/entertainment/ca-1293_1_helter-skelter) [Consultado el 14/10/2015].

dieron conocer a nivel mundial. También encontramos a otros de los más reconocidos artistas del *Lowbrow* como Raymond Pettibon o Robert Williams.

El movimiento *Lowbrow* tuvo su origen en la ciudad de Los Angeles, considerada el centro artístico y cultural de California, pero encontró un foco que lo eclipsó, San Francisco. En los sesenta se produjo otro movimiento artístico al que pertenecían algunos artistas que luego fueron pioneros del *Lowbrow*. Se trata del arte psicodélico, que nació como resultado de experimentar con las drogas y sustancias químicas durante el proceso creativo. El nuevo movimiento psicodélico fue muy característico en San Francisco donde un grupo de artistas, entre los que destaca Rick Griffin, hacían carteles para grupos y conciertos de rock que han pasado a la historia. Además de los de Griffin fueron muy famosos los carteles de Mouse and Kelley, Victor Moscoso, Wes Wilson o Bob Fried que estaban claramente influenciados por el *Art Nouveau*, hecho que se puede comprobar en las formas sinuosas y la tipografía que usaban, a veces tan difícil de leer. Los conciertos estaban organizados por el berlinés Bill Graham en el Auditorio Fillmore de San Francisco (*Figs. 7-10*), convirtiéndose así este lugar en un sitio mítico para el



**Fig. 6** Amoeba Music. Agosto 2016. San Francisco.

Cadena de tiendas de música independiente de California. La de San Francisco se encuentra ubicada en una antigua bolera del barrio de Haight Ashbury, famoso por su rica vida cultural y musical en los años sesenta.

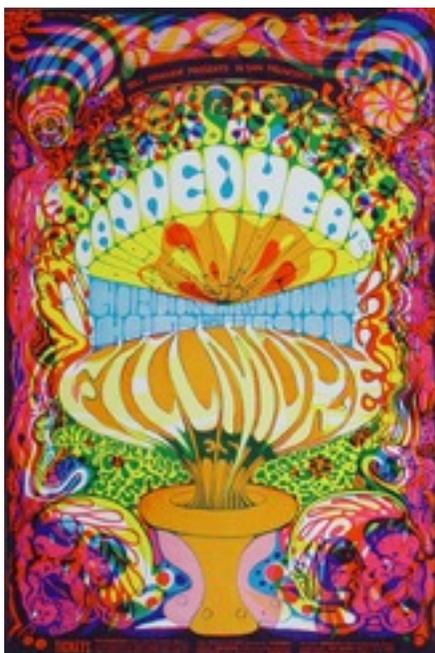


Fig. 7 Conklin, Lee. 1968



Fig. 8 Wilson, Wes. 1967

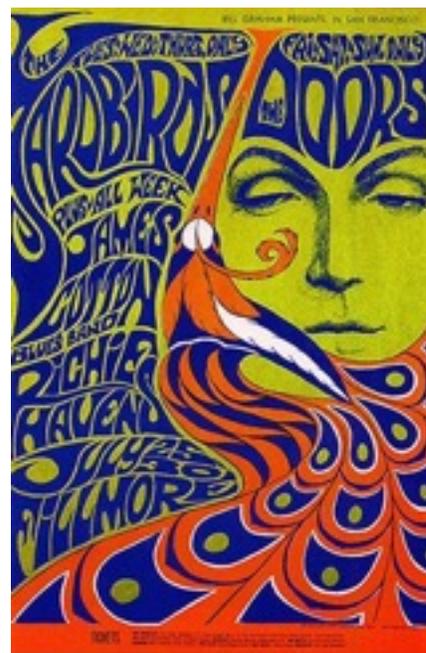


Fig. 9 Mac Lean, Bonnie. 1967



Fig. 10 Grimshaw, Gary. 1966

movimiento de la psicodelia y de la música de aquel momento. Graham había huido de su país debido al desastre provocado por la Segunda Guerra Mundial y gracias a él la música de esta época tuvo una gran repercusión, con el añadido de que muchos de los carteles que se diseñaban para los conciertos pasaron también a la historia del arte.<sup>6</sup> Este movimiento influyó a muchos artistas de la corriente *Lowbrow* por tener en común numerosos aspectos estéticos e ideológicos.

<sup>6</sup> Disponible en línea: <http://www.yorokobu.es/el-origen-de-los-carteles-psicodelicos-de-los-60/> [Consultado el 03/07/2015].

### 4.3. Antecedentes socioculturales

El nacimiento del movimiento *Lowbrow* se produce principalmente en Estados Unidos, en especial en California y, si concretamos más, en la ciudad de Los Angeles, influenciado por diferentes sucesos históricos y sociales. Es conveniente revisar el contexto sociocultural de los americanos en el que crecieron los artistas pioneros del *Lowbrow* para comprender muchas de sus obras, su modo de pensar y actuar.

Los Angeles se convirtió en la capital del arte de Estados Unidos a mediados del siglo veinte debido a los numerosos cambios que se producían en el país en torno a los años cincuenta: movimientos por los derechos civiles, por los derechos de la mujer, el fin de la Segunda Guerra Mundial, que convirtió al país en una extraordinaria potencia militar y trajo una gran evolución industrial y una recuperación económica, y como consecuencia, el consumismo creció enormemente. Aumentaron las ventas de automóviles y electrodomésticos. Nació una sociedad en la que la producción y el poder adquisitivo de los ciudadanos era cada vez mayor.

La publicidad era muy importante ya que era el modo de vender los productos y mostrar una nueva imagen de la sociedad: para muchos el poseer un vehículo era símbolo de riqueza y de familia pudiente. Las tarjetas de crédito y préstamos bancarios facilitaban a las personas las compras.

En los años cincuenta hubo una gran liberación que principalmente vivieron los jóvenes. Nació el *rock'n'roll*, la comida rápida y los cines y autocines, había una mayor libertad sexual, se produjo una revolución en el mundo de la moda y también se puso de moda el pantalón vaquero. Se podían distinguir dos estilos diferentes de vestir, el *greaser* (Fig. 10) que se daba principalmente en chicos que llevaban vaqueros, chaquetas de cuero y botas de piel al estilo de James Dean, y los *preppies* (Fig. 11) que se daba más entre las chicas, llevaban rebecas de punto con colores pastel, vestidos con gran vuelo y peinados con flequillo. Muchas películas de los años ochenta han reflejado ese estilo. (Figs. 12 y 13)



Fig. 11 *Greasers*. Años cincuenta.



Fig. 12 Fotograma de la película "Making the grade", 1978. Paramount Television / Ubu Productions.



Fig. 13 *Greaser* y *preppie*: Fotograma de la película *Grease*, 1978 (Paramount Pictures)



Fig. 14 Chaqueta de las "Pink Ladies" de la película *Grease*, 1978. Estudios *Paramount Pictures*, Los Angeles.

Aumentó la población en aproximadamente un dieciocho por ciento tras el *Baby Boom* y la típica familia americana era el modelo a seguir. Pero por otro lado había quien detestaba esa imagen tan perfecta detrás de la cual se escondía una sociedad bastante machista. Detrás de esta imagen de familia ideal había una sociedad machista.

Por otro lado las diferencias raciales se acentuaron a partir de mitad de los cincuenta, época de mayor bienestar social. La raza negra no se integró dignamente en la sociedad dominada por los blancos tras desaparecer la esclavitud. Para ellos había menos oportunidades de trabajo, salarios más bajos (casi un cincuenta por ciento menos que el resto de ciudadanos), sufrían agresiones y, aunque en aquella época era peor, la realidad es que estas desigualdades siguen sucediendo hoy en día. Muchos tuvieron un reconocimiento por su participación en la Segunda Guerra Mundial, lo que les permitió ocupar cargos políticos en la Casablanca. Poco a poco se abolieron algunas leyes y se dio paso a otras más justas como la Ley de Derechos Civiles y la del Derecho de Voto. La raza negra además comenzó a organizarse para poder tener un trabajo más digno y mejor sueldo.

Otro suceso importante tras la Segunda Guerra Mundial fue el Macartismo, al que dio su nombre el senador McCarthy del partido republicano. Este sembró el pánico entre los norteamericanos y los puso en contra del comunismo, advirtiendo del peligro que esto suponía. Se comenzó a perseguir personas e instituciones supuestamente comunistas tomando como base numerosos testimonios falsos e infundiendo el miedo a los ciudadanos sin ningún fundamento. Esta situación está relacionada con la historia de este país a la que llegaban oleadas de inmigrantes a sus tierras y temían perder su identidad. El mundo conservador colaboró con esta persecución, y empezó una caza de brujas.

Estos sucesos afectaron al mundo del arte y muy especialmente al cine. Uno de los afectados por ello fue el gran Charlie Chaplin, así como numerosos actores, guionistas y directores. Esta histeria general duró hasta el año 1956.

Es común pensar que de Los Angeles vive del mundo del cine, pero sin embargo es la industria automovilística su motor económico. Casi todos los ciudadanos de esa

ciudad poseen al menos un vehículo. Se trata de una urbe gigantesca en la que realizar los trayectos diarios a pié es impensable. Las distancias son enormes y el transporte público no funciona bien.

La cultura del *hot rod* y los *kustom cars* está muy presente también en Los Angeles. Puede que viniera motivado porque tras la Segunda Guerra Mundial el crecimiento económico conllevó una subida del precio del automóvil y muy pocos podían adquirir uno; esto trajo un aumento de mecánicos en la ciudad que arreglaban los coches estropeados para evitar tener que comprar uno nuevo.

También se invertía mucho dinero en tratar de modernizar las técnicas artísticas, especialmente en el cine.

Todo esto hace de Los Angeles una ciudad muy peculiar, única en muchos aspectos, con una filosofía de vida diferente.

#### **4.4. Influencias en el nacimiento del *Lowbrow***

La cultura del *Lowbrow* no nació así de repente, como no lo ha hecho ningún movimiento artístico hasta la fecha de hoy. Todo fue gestándose gracias a personas que empezaron una manera distinta de crear, y eso vino motivado por influencias que tuvieron a muy tierna edad. El *Lowbrow* se gestaba en California poco antes de que resurgieran algunas actividades contraculturales como el tatuaje, el *swing* y algunos otros con un toque kitsch.

Robert Williams y muchos artistas se preparaban para algo que estaba por llegar. La gran mayoría había sido educados para seguir una línea del arte que les aburría, técnicas de pintura tradicionales y una temática en la línea del expresionismo abstracto que era el que estaba de moda. Cuando alguien pintaba una obra en la que se podía reconocer una figura le llamaban ilustrador, no artista. Muchos de estos artistas venían del mundo del diseño gráfico y encontraron en la ilustración un modo de expresarse artísticamente. Lo hacían de manera crítica, mezclando elementos de la cultura popular con otros fantásticos y oscuros. Todos prefirieron seguir su instinto y usar lo aprendido

para expresar sus sentimientos contra una sociedad que estaba cambiando, cambios a los que ellos estaban contribuyendo.

La contracultura que se generaba en California estaba dando mucho que hablar en el país, aunque apenas producía dinero. Este movimiento se empezó a mover en gran parte gracias al mundo de la música y del entretenimiento, como los carteles de festivales que llevaban unos diseños novedosos y muy atractivos. La aparición de internet también fue decisiva ya que mediante su uso se podían conectar personas, expandir noticias y novedades.

Mark Ryden, uno de los principales artistas pioneros del *Lowbrow*, contaba que “en los años ochenta la sociedad estaba muy aburrida de la abstracción y necesitaban volver al realismo norteamericano<sup>7</sup>”. Estaban cansados de los dibujos animados cursis de Disney y en contraposición se comenzaron a hacer cosas diferentes, más radicales. Como la ilustración “*Screaming hand*” que se usó para la pegatina de la marca de surf y *skate* Santa Cruz en la que aparece una mano *zombie*, diseño que aún se sigue utilizando. (Fig. 15)

Además, por esa época nacían revistas que empezaron a dar difusión a todo esto, como la “*Juxtapoz*”, que es la que más apoyo ha dado al *Lowbrow*, y la “*Hi Fructose*”.

Todos los artistas del movimiento habían vivido en diferentes sitios de Estados Unidos, la gran mayoría en California, y crecieron bajo unas circunstancias parecidas. Muchos movimientos artísticos y culturales les sirvieron de inspiración. Casi todos los artistas pioneros del *Lowbrow* se han sentido atraídos por la iconografía religiosa, por la cultura del surf, el arte del tatuaje, el grafiti que nacía en Nueva York, la estética



Fig.15 Phillips, Jim. 1973. “Screaming hand”

<sup>7</sup> Rueda de prensa Centro de Arte Contemporáneo de Málaga. Diciembre 2016



Fig.16 Ryden, Mark. 2001. "The Magic Circus"

de la publicidad de los años cuarenta y cincuenta, la ilustración retro, el arte japonés, el arte psicodélico, la religión, el cómic, el circo, el arte erótico, la ciencia ficción y la cultura kitsch, entre otros. Encontramos referencias al circo en la obra "*In the pavilion of the red clown*" de Robert Williams, o en "*The Magic Circus*" de Mark Ryden

(Fig. 16) en el que hay un escenario repleto de personajes junto con todo tipo de elementos circenses, y en su obra "*Saint Barbie*" aparecen muestras de la cultura kitsch, con la que critica a la sociedad consumista. El arte erótico está muy presente en la obra de muchos artistas del *Lowbrow*, como Robert Williams, Gary Baseman o Shag, y otros más recientes como Audrey Kawasaki. Cabe destacar las obras de Tim Biskup en las que las figuras aparecen divididas en formas geométricas simples, pero se adivinan figuras femeninas en actitudes sensuales, una manera muy original de representarlo y dejar entrever la imagen. (Fig. 17) Recordemos que la sociedad americana había vivido una época en la que habían estado sexualmente reprimidos por ese puritanismo que pretendían inculcar a la gente, y cuando empezaron a aparecer las imágenes de las *pin up* muchas cosas comenzaron a cambiar. La estética de

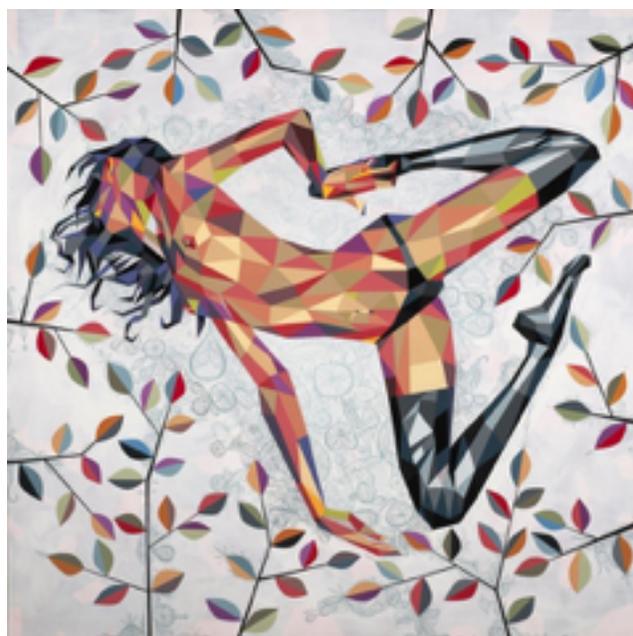


Fig. 17 Biskup, Tim, 2009 "Valentine"



Fig. 19 Rowlett, Terry. 1994. "An American Vision".



Fig. 18 Publicidad en Juxtapoz, Winter 1995

*Playboy*, compañía que fue fundada en los años cincuenta, también influyó profundamente en la sociedad norteamericana, incluso se han realizado exposiciones en las principales galerías de arte Lowbrow como la *Copro Gallery*. Por otro lado el arte religioso fue asimismo una gran influencia en muchos de los artistas *Lowbrow*. Muchos elementos religiosos, tanto imagería como simbología aparecen frecuentemente en obras de arte de esta corriente (Figs. 18 y 19).

#### 4.4.1. Cultura *tiki*

##### Orígenes de la cultura *tiki*

La cultura *tiki* se originó en Estados Unidos durante los años treinta. Era una cultura que estaba claramente inspirada en la cultura “primitiva” de las islas de la Polinesia, de la que coge algunos elementos para crear ambientes exóticos mezclando música, estética y el elemento más importante, los cócteles.

Fue en la segunda mitad del siglo dieciocho cuando los misioneros franciscanos y jesuitas plantaron por primera vez una datilera en California, y poco a poco se fue extendiendo toda la flora tropical. Para la mitología polinesia podemos encontrar varios significados pero el que nos atañe en esta investigación es el que se refiere a una talla grotesca de un hombre para decorar casas.

Pero la cultura *tiki* no nació en la Polinesia. Realmente es una cultura creada a partir de elementos que algunos recopilaron en sus viajes y expediciones por el Pacífico. Es por tanto una cultura americana, creada y adaptada por ellos mismos dándole un toque pop. Muchos fueron allí para aprender a realizar cócteles y tuvieron mucho éxito, especialmente en Estados Unidos, en los años veinte y treinta, gracias también a que los americanos acababan de salir de la Ley Seca (1920 - 1933). La gente tenía ganas de diversión tras una dura época de restricciones, y la cultura *tiki* les ofreció justo lo que necesitaban. Los americanos iban adaptando dicha cultura a sitios de recreo como boleras, restaurantes, cafeterías y los más famosos de todos, los bares *tiki*.

Los bares *tiki* resultaron tan exitosos que muchos americanos querían viajar después a esas islas paradisíacas, pero se encontraban con que en ellas no existían ese tipo bares ni ese tipo de ambientaciones. Por este motivo tuvieron que exportar a Hawai esta cultura del *Polynesian Pop* y construir bares con las mismas características para cumplir las expectativas de los turistas y que no se sintieran decepcionados.

La Polinesia era como un paraíso en la tierra, pero casi nadie podía permitirse viajar allí, así que tras nacer la cultura *tiki* en California, esta tierra también se convirtió para muchos en un paraíso. La gente conocía de la vida en esas islas por los que viajaban

allí, que a su vuelta contaban relatos hablando del color esmeralda del agua y el amor que los nativos tenían por el mar, de hecho ya practicaban el surf antes de que este se convirtiera en deporte.

También se realizaron muchos documentales en aquella época en los que se podía ver el estilo de vida de esas islas, comida exótica, chicas nativas con coronas de flores bailando al ritmo del *ukelele* (guitarra Hawaiana que tuvo un gran éxito cuando llegó a Estados Unidos en 1920. Era el instrumento principal en las islas Hawai, Tahití e Islas de Pascua).

Los Californianos intentaban imitar esa cultura construyendo sus templos *tiki*, cuyos elementos más representativos son las canoas, cabañas, flora y fauna exótica. Pero sin duda el elemento principal son unas figuras talladas o *tikis*, que en la cultura polinesia llamaban *Moai*.

Tras la Segunda Guerra Mundial esta cultura empezó a decaer debido a que una ola de puritanismo apareció e hizo que lo que antes era divertido ahora era impropio por las restricciones morales que surgían. La sociedad americana se encontraba dividida.

En los años sesenta la caída de la cultura *tiki* fue aún mayor ya que llegaron a los jóvenes de esa época nuevas costumbres, como fumar marihuana e ingerir drogas psicodélicas que hicieron que el consumo de alcohol disminuyera. También la revolución sexual acabó con esa ola de puritanismo: incluso la música que venía marcada por la cultura extranjera, especialmente por un nuevo grupo de moda llamado *The Beatles*.

La cultura *tiki* se empezaba a ver como algo *kitsch* y vulgar. Más tarde, en los setenta, se apreció un intento de resurgir la cultura *tiki*, pero algo cambiada. Se sustituye el término *Tiki Bar* por *Fern Bar*<sup>8</sup>, es una mezcla entre lo tropical con un estilo colonial que no se sabe bien de donde provenía, si del Caribe o de México. La cultura del cóctel decayó y las bebidas que ahora se realizaban distaban mucho de las originales; los zumos

---

<sup>8</sup> Fern bar es un término coloquial usado en Estados Unidos para referirse a bares lujosos y modernos que estaban decorados principalmente con hojas de helecho y vegetación.

naturales se sustituían por otros fabricados industrialmente, por lo que el sabor del mismo tenía ahora un sabor dulce, perdiendo esa fuerza de la mezcla del alcohol con la fruta.

Hoy en día la cultura *tiki* no es auténtica. La gente iba antes a bares exóticos para tomar un cóctel e imaginar que estaban en alguna isla tropical, pero ahora lo hacen porque está de moda sin saber el significado de todo eso.

Fue en los ochenta cuando se destruyó por completo toda la cultura *tiki*, algo que motivó duras críticas. Hoy en día arqueólogos urbanos buscan restos de esa cultura, como ciertos elementos usados en los bares como recipientes a modo de tótem donde se bebían los cócteles o cajitas de cerillas.

### **Don The Beach y Trader's Vic**

La figura de Ernest Raymond Beaumont Gantt fue vital para el origen de la cultura *tiki*. Su padre era dueño de un hotel en New Orleans y le había llevado de viaje con él por Jamaica. Luego Ernst fue contrabandista de alcohol durante la Ley Seca, y tras viajar por el sur del Pacífico decidió instalarse en Hollywood. Fue en 1934 cuando, mientras paseaba, encontró un local que había sido cerrado recientemente y decidió quedárselo para montar su propio bar al que llamó *Don the Beachcomber*. Lo construyó con materiales exóticos como bambú y maderas importadas, y lo decoró con plantas tropicales, collares de flores, racimos de plátanos y cocos, y con elementos que había recopilado durante su viaje como antorchas, redes viejas, muebles de mimbre y algunas baratijas y elementos de barcos naufragados que colgó del techo. Era como estar en una isla pero en la ciudad. “*If you can't get to paradise, I'll bring it to you*”, era el lema de Ernest Raymond Beaumont Gantt.<sup>9</sup>

Ernst tenía un carácter sociable y junto a la apetitosa carta de cócteles que ofrecía hechos a base de zumos de frutas, ron y especias, hizo que su bar tuviera un éxito enorme. Tuvo que contratar gente para trabajar junto a él pero quería mantener en secreto las recetas de sus cócteles, por lo que inventó un sistema de seguridad para evitar que

---

<sup>9</sup> “Si no puedes llegar al paraíso, yo te lo traeré” Disponible en línea: <https://www.donthebeachcomber.com/pages/about-us> [Consultado el 8/09/2015].

nadie las memorizara. Las botellas no llevaban etiquetas sino un número, así que las recetas estaban codificadas con símbolos. Este bar fue muy importante en su vida y se identificó tanto con él que decidió cambiarse su nombre por el de *Donn Beach*.

Su mujer, Cora Irene “*Sunny*”, se encargaba de los negocios y tenía un gran control sobre el local, ya que el carácter sociable y de gran simpatía de Don solo le servía para las relaciones con clientes, pero se divorciaron a los tres años de casarse.

Don tuvo que irse para participar en la Segunda Guerra Mundial y al volver se encontró con que su ex mujer había abierto varias franquicias por diferentes ciudades y se había quedado con el negocio, la cual tan solo necesitaba de él su nombre. Hasta el logotipo original del *Don the Beachcomber* se había modernizado respecto del original. Don decidió marcharse a Hawai para abrir su propio negocio en Waikiki, donde continuó innovando y aportando nuevas cosas a la cultura *tiki*. Don murió en 1987, y lo que quedaba de su cadena cerró pronto.

Por otro lado tenemos otra importante figura de la coctelería *tiki*, Víctor Bergeon. En 1934 montó una chabola de madera en Oakland, San Francisco, que se llamaba *Hinky Dinky*. Tenía un ambiente misterioso en el que se veía una calidad y dedicación que les llevó al éxito, pero aún así Víctor era muy ambicioso y decidió viajar por diferentes sitios, entre ellos Cuba, y conocer lo que allí elaboraban los cocteleros para poder ofrecerlos a los ciudadanos americanos que reclamaban algo divertido tras la prohibición. Sin duda alguna el viaje que más le influenció fue el que realizó a Los Angeles, donde tuvo la oportunidad de conocer el *Donn the Beachcomber* e incluso comprar algunas cosas. Tras esto volvió a Oakland y le contó a su esposa todo lo que había visto y su intención de darle un cambio a su bar, empezando por el nombre que lo cambió por el de *Trader's Vic*. Se puede decir que superó a Don ya que Víctor era muy bueno con los negocios y siempre llevó el control, llegando a abrir locales por todo el mundo.

En la época en la que Don abrió su negocio, el beber ron se relacionaba con gente de clase baja como los marineros. La elección de esta bebida para hacer los cócteles venía



Fig. 20 "Don The Beachcomber". 2016. Huntington Beach

motivada porque el ron era barato. Pero ya en los años cincuenta todo esto cambió por completo; el ron superaba en ventas al *whisky* o la ginebra gracias a Don y Vic, que lo popularizaron y llegaron a personajes tan célebres como Stanley Kubrick o Frank Sinatra.

### Estética *tiki*

La estética *tiki* se extiende a campos tan amplios como la arquitectura y decoración, la música, la moda, la gastronomía y la bebida, el diseño gráfico e incluso a los decorados de Hollywood.

Era una cultura algo primitiva. También los mismos cócteles con su apariencia exótica a base de múltiples colores y servidas en recipientes especiales muy elaborados y con adornos de todo tipo como pajitas de colores contribuían a dar una estética especial. Los recipientes usados para contener los cócteles eran unas tazas de cerámica con formas de tótem talladas. Incluso algunos restaurantes hacían sus propias tazas.

Los menús de los restaurantes y bares eran auténticas joyas, sus portadas usaban pinturas al óleo de *tikis*. (Fig. 22) Otro elemento muy característico es la camisa hawaiana con estampados tropicales de palmeras, flores y playas, que contribuía a evadirse de las



Fig. 21 "Don The Beachcomber". 2016. Huntington Beach

normas restrictivas morales de aquellos tiempos.

Cabe destacar la figura de Eli Hedley, quien se hizo famoso gracias a popularizar la estética *Beachcomber* que estaba completamente unida al sur de California. Se le conoció como "*the original Beachcomber*". Durante la gran depresión se mudó con su esposa e hijos a California y construyeron su propia casa junto al mar con trozos de madera que encontraban flotando en el agua. La decoraron con muebles que ellos mismos creaban a partir de restos que aparecían en la costa. Poco

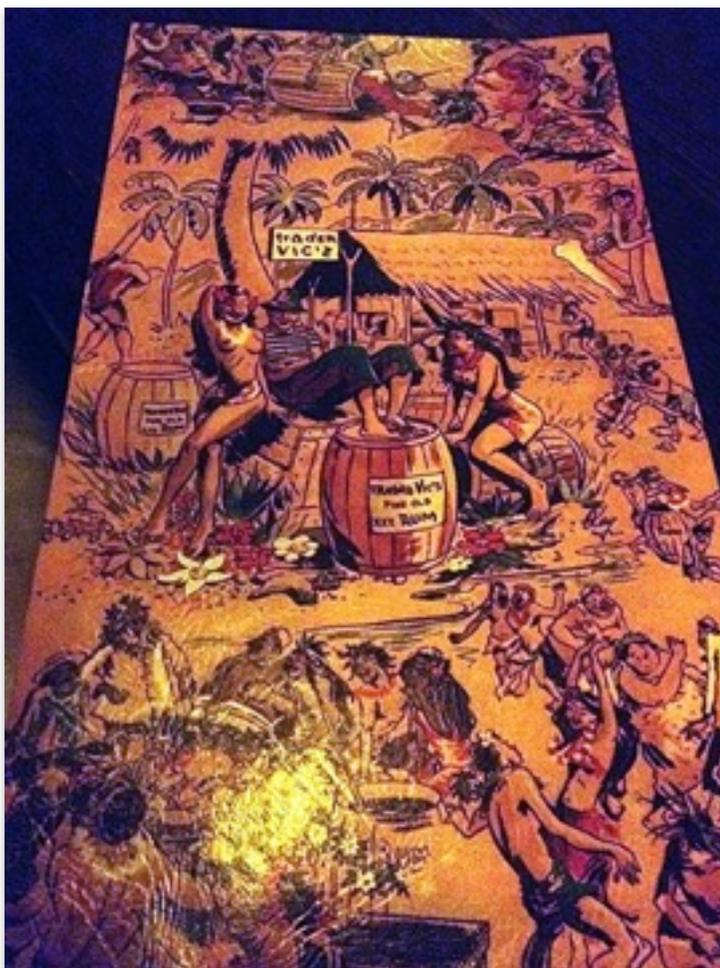


Fig. 22 Menú del restaurante *Trader's Vic*. 2013. Munich

después empezaron a vender estos elementos de decoración del hogar a grandes almacenes. La pasión de esta familia por el mar se convirtió en su modo de vida y sustento.

Dio lugar a un estilo de decoración tropical y náutico poco usual, y pronto se interesaron por él restaurantes y hoteles, incluso famosos para decorar sus casas, entre los que encontramos a Gary Cooper o Ronald Reagan. Creó muebles para *Trader's Vic* e incluso para uno de los parques temáticos de Walt Disney.

William Westenhaver y Ron Hovde fueron artistas y fundadores de la empresa Witco Decor, en la que realizaban mobiliario *tiki*, tallados en madera, basados en el estilo del sur del Pacífico. Entre sus clientes está Hugh Hefner y Elvis Presley.

Por otro lado encontramos a Dany Balsz, que también contribuyó a la estética *tiki* ofreciendo los mejores *shows* con una ambientación exótica. Danny se casó con la dueña de un rancho en Monterrey Park. Pasado un tiempo, unos estudiantes pidieron permiso a Danny para hacer un “*Luau*”<sup>10</sup> en su rancho. Por aquel entonces estaba de moda alquilar terrenos para este tipo de fiestas. Danny y su esposa se dieron cuenta de esto, y decidieron montar su propio negocio para hacer fiestas Polinesias, al que llamaron “*The Tikis*”. Decoraron el terreno con cascadas, túneles de lava, jardines tropicales y además construyeron el elemento más importante, un volcán gigantesco al que cada noche una doncella se sacrificaba echándola al mismo mientras bailarines danzaban alrededor. Era un sitio de entretenimiento donde cada noche podían caber hasta tres mil clientes que cenaban y bebían observando este *show*, pero los vecinos empezaron a quejarse y tuvieron que cerrar el negocio.

Balsz intentó acondicionar otro sitio en Los Angeles para comenzar un nuevo negocio pero la cultura *tiki* había decaído en los años setenta y no pudo ni inaugurarlo. Actualmente las construcciones que hizo de rocas y paisajes aún siguen existiendo pero lo que hay es un negocio de *paintball*.

También los surferos californianos estaban influidos por la estética *tiki*, tenían todo tipo de amuletos inspirados en Hawai que les ayudaban a encontrar la ola perfecta.

En las películas de Elvis Presley los escenarios *luau* eran perfectos para las chicas con collares de flores danzando al son de su música más romántica. El cielo era azul intenso, abundaban palmeras y la acción se solía desarrollar en Hawai.

Los viajes y expediciones que se realizaban a las islas motivaron en gran parte esta estética. Allí conocieron nuevos habitantes y elementos de apariencia exótica que pronto llevaron al mundo occidental. Pero además la estética *tiki* también se ha relacionado con motivos espaciales y monstruos, y es que en aquella época había tenido lugar la llegada del hombre a la luna. Los viajes espaciales eran también algo exótico y

---

<sup>10</sup> Luau es una fiesta o banquete tradicional hawaiano en el que sirven platos típicos hawaianos y suele haber un espectáculo mientras se disfruta la comida.

muchos imaginaban la posibilidad de vida fuera de nuestro planeta. Todas las criaturas desconocidas, fuera o dentro de nuestro planeta, provenientes de viajes o de la literatura de ciencia ficción, eran representadas en la cultura *tiki*.

### **Arquitectura *tiki***

En lo que a arquitectura se refiere, los templos *tiki* eran un símbolo de esta cultura, y aunque los primeros fueron apareciendo en California, poco a poco se extendieron por multitud de ciudades del mundo. Dichos templos eran como islas en mitad de la ciudad, que además de ofrecer cócteles permitían evadirse de la rutina del día a día en la ciudad por su decoración y sus pájaros tropicales. Eran creados a partir de elementos marinos recordando a paisajes tropicales y exóticos de las islas de a Polinesia.

Pero la arquitectura *tiki* no solo se relacionaba con los restaurantes y bares, también se construyeron apartamentos y boleras.

Curiosamente este tipo de lugares fueron fuente de inspiración para Disney y la arquitectura de sus parques temáticos. La idea de la fauna y flora tropical le dio la idea para hacer su “*Audio-Animatronic*”<sup>11</sup> (Fig. 23). Se trataba de animar a los personajes de Disney construyendo unos robots que podían permitir que estos se movieran. Era una



**Fig. 23** “Audio-animatronic”.Tiki Room

novedad que constituía por sí solo una gran atracción en los parques temáticos.

También se construyeron restaurantes *tiki* entre los que encontramos el Mai Kai que abrió sus puertas al público en 1956 y se había construido inspirándose en el *Don The Beachcomber*, y el Kona Kai. Entre los más

<sup>11</sup> Audio-Animatronics es la marca registrada de una forma de robótica creada por Walt Disney Imagineering para espectáculos y atracciones de los parques temáticos de Disney, que más tarde usaron otras compañías. Los robots emiten sonidos y se mueven mediante movimientos programados en base a una obra musical.

destacados encontramos el Kahiki (*Fig. 24*), que fue construido en Columbus, Ohio y por su clima, que se alejaba bastante del tropical, era complicado hacer crecer jardines tropicales.

En los sesenta encontrábamos uno de los grandes iconos de la cultura de la carretera, los moteles *tiki*. Usaban para sus carteles la tipografía típica de la cultura *tiki* y los tótem.

La gente relacionaba la cultura *tiki* con diversión y disfrute, con olvidarse de la rutina y el trabajo, lo que llevó a que se construyeran apartamentos y villas *tiki*. Solían ser viviendas de lujo con jardines tropicales, tótem tallados en madera que se colocaban en la entrada, y se extendieron más por California debido a su clima más cálido.



**Fig. 24** "The Kahiki". 1961. Columbus, Ohio

### **Escultura *tiki***

Los *tiki* eran figuras talladas que estaban inspirados en los predecesores polinesios, aunque los americanos los mezclaron con el arte moderno y el cómic dándole un toque totalmente personal. Se trataba de una adaptación con cierto toque pop.



Fig. 25 Coombs, Wayne. 1969. "Double Head"

Las estatuas *tiki* no solo representaban al hombre, sino que tenían un significado espiritual. De hecho los hawaianos pensaban que cuantos mas *tiki* hubiera en casa, mayor suerte se tendría.

Reprodujeron estas figuras en todo tipo de objetos como los famosos recipientes de porcelana para beber los cócteles con forma de tótem, saleros y pimenteros, varillas para mezclar los cócteles, etc. Sin embargo los escultores *tiki* nunca fueron considerados artistas. Barney West fue uno de los más conocidos, muchas de sus esculturas pueden verse aún en las franquicias de *Trader's Vic* por todo el mundo. Su estudio se llamaba *Tiki Junction* y en él trabajaba piezas de madera de dimensiones muy grandes, creando *tikis* enormes que a veces pintaba. Guardaba muchos trozos de madera de barcos naufragados que quedaban flotando en el agua después de grandes tormentas y la corriente los arrastraba hasta la orilla.

Milan Guanko fue otro de los escultores *tiki* más prolíficos en América. De pequeño aprendió a tallar con su padre en Filipinas y ya de mayor abrió su propia tienda, y tuvo la suerte de poder usar las palmeras que se cortaron para Disneyland.

Richard Ellis o Andres Bumatay, también de herencia Filipina, eran también escultores famosos por sus *tikis* con ojos saltones.

### **Tiki Oasis y Otto Von Stroheim**

Otto Von Stroheim ha sido una figura muy importante en el resurgimiento de la cultura *tiki*. Junto con su mujer creó el evento *tiki* más grande del momento, el *Tiki Oasis*, cuya primera edición fue en 2001. Se trata de un festival que se celebra en un hotel de

San Diego, California, y reúne a los amantes del estilo de vida de las islas Polinesias. Tiene una duración de cuatro noches y se celebran múltiples actividades de espectáculos de *burlesque*, exhibición de coches (Fig. 27), mercadillo, y en sus conciertos en directo se puede escuchar música hawaiana, *rock and roll* o el sonido de los bongos (Fig. 28). También se pueden degustar cócteles tropicales junto a la piscina (Fig. 26). De hecho, en la edición de 2014, el dueño de *Smuggler's Cove*, un bar *tiki* de San Francisco, realizó dos catas de ron y unas conferencias sobre el arte de los cócteles.

Allí se puede ver una estética *pin up* y gente con ropa muy colorida y estampados con flores, pero además cada año se propone una temática para que los asistentes se disfracen y participen en un concurso.

Los carteles de este evento tienen una estética que recuerda al arte de Jim Flora, en ellos aparecen elementos propios de la cultura *tiki* relacionados con la música, con



Fig. 26 Bar en Tiki Oasis. 2014. San Diego



Figs. 27 y 28 "Car show" y conciertos durante el Tiki Oasis. 2014. San Diego

lo exótico, con naves espaciales y criaturas monstruosas. (Fig. 29.)

Otto nació y creció en los suburbios de Los Angeles, muy cerca de hoteles, restaurantes y lugares *tiki*. En 1995 creó *Tiki News Magazine* para poder publicar fotografías de sus viajes *tiki* y crear una comunidad interesada en esta cultura. Poco a poco empezó a comisariar exposiciones y también a hacer de *Disc Jockey* en eventos.

Antes de la creación del *Tiki Oasis*, Otto pertenecía a un grupo de devotos que afirman ser los que provocaron ese interés en la sociedad por la cultura Polinesia a mitad de siglo.



Fig. 29 Derek. Carteles de 2008, 2009 y 2012 respectivamente. Tiki Oasis. San Diego

### **Cómo influyó la cultura *tiki* en el nacimiento del *Lowbrow***

Los elementos típicos de la cultura *tiki* fueron muy llamativos para los artistas del movimiento *Lowbrow*. Esa combinación de máscaras, totems, objetos exóticos del mar, y sobre todo, las chicas *pin up*, era muy atractiva para todos aquellos que buscaban salir de lo convencional. Numerosos artistas se vieron influenciados por esta estética y por la obra de otros artistas anteriores que trabajaban en las islas del Pacífico. Muchas galerías de arte relacionadas con el *Lowbrow* y la cultura *underground* han dedicado un espacio a la cultura *tiki*. *La Luz de Jesus* cuenta en su tienda con muchos objetos, como máscaras,

tazas o totems, (Fig. 30) y en el espacio expositivo hay obras *tiki* entre las que destacan las del artista Shag (Fig. 31). La *Copro/Nason* realizó una exposición para la que luego preparó el catálogo que llevaba el mismo nombre "*Night of the Tiki: The Art of Shag, Schmaltz, and Selected Primitive Oceanic Carving*". En ella se exploraba la evolución de la cultura *tiki* a través del trabajo de artistas que trabajaron la talla de madera para realizar los *tikis* y especialmente con la obra de Shag.



Fig. 30 Recipientes y objetos *Tiki*. 2016. La Luz de Jesus

Hay un artista destacable de esa época que luego sirvió de influencia para la cultura Lowbrow, Edgar Leeteg. Este americano expatriado vivía en Moorea, una isla al norte de Tahití. En California había tenido algunos trabajos pintando carteles y cuando se marchó a Tahití se llevó algo de pintura que le sobraba y unos pocos pinceles. Comenzó pintando retratos de mujeres locales y las vendía a los turistas. Se le conocía por frecuentar los bares, ser gran bebedor y buscador de peleas. Sus pinturas era como una



Fig. 31 Pintura original de Shag. 2016. La Luz de Jesus

versión kitsch de las de Gaugin, de hecho se le conocía como el Gaugin Americano y se catalogaban dentro del grupo de las *black velvet paintings* o pinturas sobre terciopelo negro<sup>12</sup>. Consiguió una técnica

nal del siglo veinte en Estados Unidos. Su origen

éxico y el Sur del Pacífico, en ambos sitios se

Este curioso modo de pintura tuvo un gran éxito

entre los turistas que visitaban Hawai aproximadamente a mediados de siglo. Las temáticas más habituales eran los payasos, los retratos de Elvis, celebridades ya difuntas, panteras, escenas de tauromaquia o desnudos Playboy entre otros.

impecable en la que los pelos del terciopelo permanecían separados unos de otros, ya que hacía finas capas de pintura con el pincel prácticamente seco (Fig. 32). Pintaba paisajes, flores y niños, pero su temática más repetida eran *pin ups* polinesias en *topless* que conocía. Entre sus mejores clientes estaban los marines que compraban sus obras para llevarlas a la base militar.

El terciopelo era considerado un soporte bastante hortera; de hecho, cualquier artista que lo usara lo tenía difícil para ser tomado en consideración por el mundo de las Bellas Artes, pero Leeteg consiguió un reconocimiento. Llegó a vender su trabajo en una galería de Hawái y su arte llegó a los Estados Unidos. La galería *Copro/Nason* en Los Angeles organizó una exposición dedicada a Leeteg al considerar su trabajo como muy original y genuino: tan solo un hombre sirvió para dar vida a este estilo tan peculiar.

Las *black velvet paintings* han sido muy importantes, apareciendo en películas y series. Tenemos un ejemplo en la película “La Trampa”, en la que se ve a Catherine Zeta-Jones en un castillo robando una obra de arte muy valiosa, y deja en su lugar una *black velvet painting* de Elvis.



Fig. 32 Leeteg, Edgar. “Dancing woman”

Por otro lado, algunos de los artistas del *Lowbrow* estuvieron influenciados por la cultura *tiki*, como Alex Gross, Shag o Robert Williams.

En los trabajos de inicios de los años ochenta de Williams podemos encontrar algunos bares y restaurantes *tiki* y con sus famosas fiestas.

También encontramos algunas pinturas de Mark Ryden con temática *tiki*, muchas de las cuales fueron usadas como portadas de discos de música exótica y que recordaban a las islas, con sonidos de pájaros y de las hojas de los árboles en movimiento (Figs. 33, 34 y 35).

Pero sin duda el artista más influenciado de todos

por la cultura *tiki* fue Shag. Sus pinturas muestran diferentes escenarios, los que más se repiten son casas y bares en los que celebran fiestas, y casi siempre encontramos en su decoración elementos de la cultura *tiki* como máscaras y tótem, chicas hawaianas bailando con sus faldas típicas y collares de flores, músicos tocando el *ukelele*, palmeras

y la playa entre otros.

Los bares tienen la decoración típica recordando al *Don The Beachcomber* o el *Trader's Vic*. Shag además cuenta con una tienda en Palm Springs llamada "*Shag: the Store*" en la que además



Fig. 33 Ryden, Mark. 1996. Portada del disco "The Exotic Moods of Les Baxter"

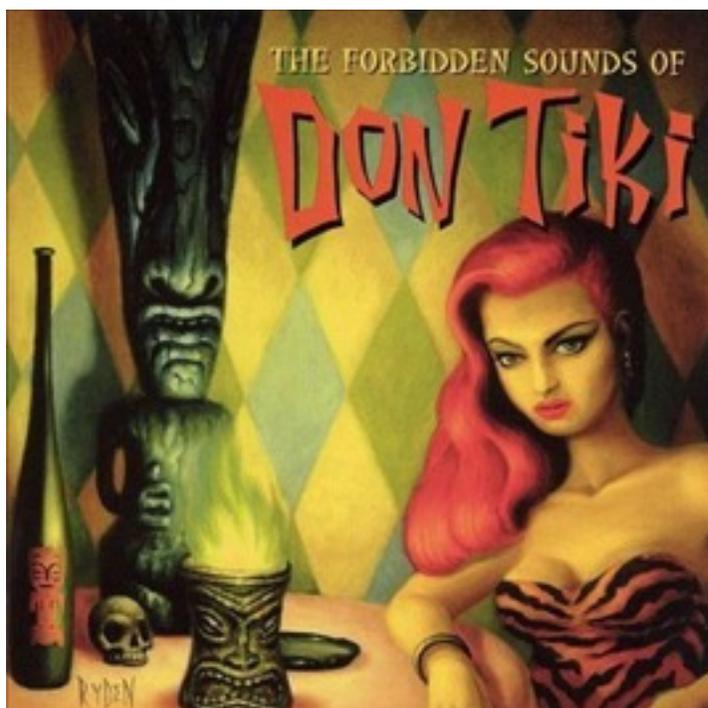


Fig. 34 Ryden, Mark. 1997. Portada del disco "Forbidden Sounds" del grupo Don Tiki

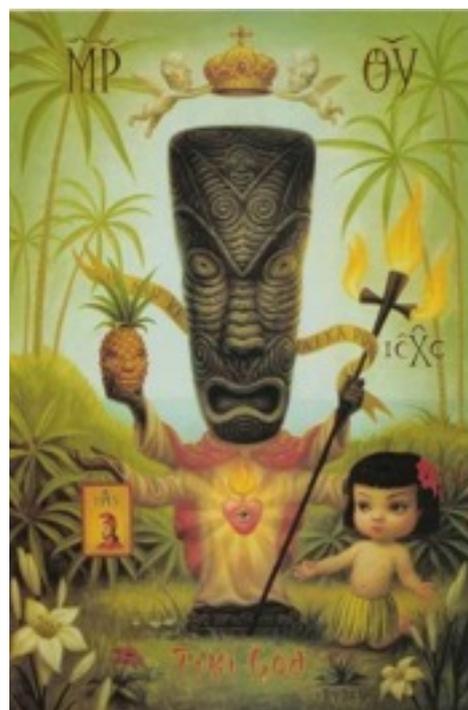


Fig. 35 Ryden, Mark. 1998. "Tiki God"

de vender láminas impresas de sus pinturas encontramos numerosos objetos de la cultura *tiki*, empezando por la decoración del local. Entre algunos de los objetos que venden, hay un conjunto de tazas con forma de tótem y un recipiente con forma de volcán o vasos con dibujos de Shag específicos para los diferentes tipos de cocteles clásicos (Mai Tai, Scorpion, Blue Hawaiian y Zombie).

Incluso el mundo Disney estuvo influenciado por la cultura *tiki*. En Disneyland se puede visitar la *Enchanted Tiki Room*, una atracción que se inauguró en 1963, época en la que la cultura polinesia estaba en auge (Fig. 36). Se trataba de un pabellón tropical lleno de flores, estatuas *tiki* y pájaros tropicales como tucanes y cacatúas. Fue la primera atracción en contar con sistema de aire acondicionado en sus instalaciones y en usar la tecnología *Audio-Animatronics*, con la que reproducían el sonido de los pájaros que además contaban chistes. Al principio iba a ser un restaurante y cafetería en el que se realizaba el espectáculo mientras cenabas, pero era algo muy complicado tecnológicamente y decidieron hacerlo prescindiendo del restaurante. Mientras los visitantes esperan en cola para entrar pueden escuchar música hawaiana de artistas como Martin Denny, y durante la visita viven una tormenta tropical.

La atracción cambió sus personajes en 1998 por los de Aladin, y se cantaban las canciones que aparecían en la película animada, pero más tarde en 2011 la *Tiki Room* volvió a recuperar sus elementos y sonidos originales. En algunos Disneyland de otras



Fig. 36 Entrada a la Enchanted Tiki Room. 2016. Disneyland Resort.

ciudades del mundo, como en Tokio, también hicieron sus propias *Tiki Room*.

Esta atracción cumplió su cincuenta aniversario en el año 2013. Para la ocasión hubo una recepción en un hotel con un evento nocturno con cocteles al que acudió Shag. En el hall había una exposición de obras del

artista junto la de otros que también tienen como temática principal el mundo *tiki*. Además se realizaron numerosos objetos de *merchandising* como postales, láminas, carteras, camisas o figuritas *tiki*. Durante el espectáculo nocturno se podía escuchar música surf y exótica, y todos vestían atuendos hawaianos y polinesios. Este lugar hubiera sido perfecto para servir cócteles, pero al ir destinado a un público infantil la venta de alcohol estaba prohibida, por lo que el hotel de Disneyland creó su propio bar donde degustarlos en los recipientes diseñados para ello (Fig. 37).



**Fig. 37** *Trader Sam's Enchanted Tiki Bar*. 2016. Disneyland Hotel

#### 4.4.2. El cómic y el *cómix underground*

Al principio el cómic era considerado un producto subcultural, no estaba dentro del grupo de las grandes artes, sin embargo poco a poco fue haciéndose un hueco entre ellas y ganando prestigio. Esto mismo ocurría con el arte *Lowbrow*.

Hubo épocas en las que la política en Estados Unidos empezó a manipular los cómics, el tipo de contenidos que debían aparecer y cómo se presentaban. El mundo militar usó el cómic para hacerse propaganda, el Capitán América, uno de los más populares en los años cuarenta, era el protagonista de la historieta que llevaba ese mismo nombre y mostraba a un superhéroe vestido con la bandera americana.

En los años cuarenta y cincuenta los cómics trataban historias de terror, violencia, ciencia ficción o crimen. Por aquel entonces se produjo una oleada de delitos por parte de adolescentes y la sociedad conservadora culpó a los cómics de esto. Hubo una campaña tan fuerte en contra de los cómics que acabó convenciendo a la población de la peligrosidad que suponía para los jóvenes. Tras muchas protestas, se consiguió que muchos fueran censurados e incluso quemados en público.

La sociedad puritana estadounidense había llegado como una plaga y la libertad de expresión se vio alterada. Algunas de las editoriales más famosas se vieron afectadas, ya que trataban historias desde un punto de vista humorístico, sátira política y asuntos que reflejaban la sociedad americana.

Las grandes editoriales tuvieron que reajustar sus contenidos para adaptarse a las normas impuestas, seguían con sus historias pero ahora el argumento era mucho más suave. Todo esto hizo que surgiera un mercado de cómics *underground* con contenidos terroríficos. Era un tipo de cómic que se aleja de las grandes editoriales para apostar por las independientes. Trataba temas marginales, denunciaba a la sociedad actual y el consumismo, etc. y tuvo mucho éxito en los años ochenta. Los cómics *underground* no eran publicados por las grandes editoriales sino por sus propios autores o por editoriales independientes, aunque esto no quiere decir que no se produjeran obras que han llegado a ser famosas mundialmente.

El cómic o cómic *underground* apareció en un momento en el que el mundo del cómic trataba generalmente temas políticos, la lucha por los derechos civiles, el sexo, las drogas, el movimiento de gays y lesbianas, las protestas por la Guerra de Vietnam o la liberación de la mujer. Esto era lo que se respiraba en la sociedad americana de los años sesenta, y es que el cómic al igual que otros campos artísticos, siempre ponía de manifiesto lo que sucedía a su alrededor.

El cómic *underground* se originó en San Francisco y uno de sus fundadores fue Robert Crumb. Nació así una generación de dibujantes de cómic que pretendían expresar libremente lo que pensaban mediante sus dibujos, y gracias a ellos el lenguaje del cómic sufrió un cambio que ha llegado hasta nuestros días.

Crumb nació en Pensilvania, y desde pequeño estuvo influenciado por los cómics, aunque recuerda que sobre mitad del siglo veinte comenzó la regulación de los contenidos de los mismos con lo cual perdieron mucha fuerza y se dejaron de vender, la televisión ganó así más popularidad. Estuvo muy atraído por las historias de Dick Tracy

que sí era aceptado por el código que regulaba los cómics<sup>13</sup>. Cuando se trasladó a San Francisco creó el *fanzine Zap Cómix* que comenzó como un *comic-book* y seguía el movimiento contracultural de una juventud muy cansada de la sociedad en la que vivían. Esta publicación fue la que popularizó el término *cómix*, con el cual se designaba a este nuevo tipo de cómic para diferenciarlo del anterior. No se tiene muy claro cual es el origen, pero se piensa que la “x” hacía referencia a la clasificación del mismo *x-rated* que significa “pornográfico” o “no apto para menores”. *Zap Cómix* fue muy polémica por los temas que trataba como la política y el sexo, por aquel entonces muy revolucionarios ya que en Estados Unidos los cómics estaban principalmente dirigidos a niños y a jóvenes. En ella apareció por primera vez El Gato Fritz, personaje creado por el propio Crumb que protagonizaba historietas que reflejaban lo que la sociedad del momento vivía. Era un personaje que se alejaba de la belleza y de una conducta normal, más bien era todo lo contrario, se dedicaba al consumo de alcohol y drogas o a la práctica desenfadada del sexo. Su autor no soportó la fama que consiguió este personaje y en uno de los capítulos de sus historietas le mató.

Crumb ganó mucha popularidad. Llegó a diseñar portadas de discos de algunos de los grupos de rock más importantes del momento. El trabajo de Crumb era atrevido y en ocasiones pretendidamente ofensivo y provocador. De lo que no hay duda alguna es que fue una figura a destacar en la historia del cómic, especialmente del cómic *underground*, por haber tratado temas que hasta ese momento nadie se arriesgaba a mencionar. Todo esto, y en especial su Gato Fritz, le llevó a recibir duras críticas y a sufrir la censura numerosas veces.

Gilbert Shelton fue el pionero al crear a un personaje con el que parodió a los superhéroes, se trata de Wonder Warthog, que en español se tradujo como “El Superserdo” (Fig. 38). Era un jabalí con superpoderes y lleno de verrugas que al igual que Superman se escondía detrás de la identidad de un periodista muy aburrido que trabajaba para el periódico “El miope matutino”.

---

<sup>13</sup> Entrevista a Robert Crumb para la revista "Juxtapoz". Longui, J. (1995)

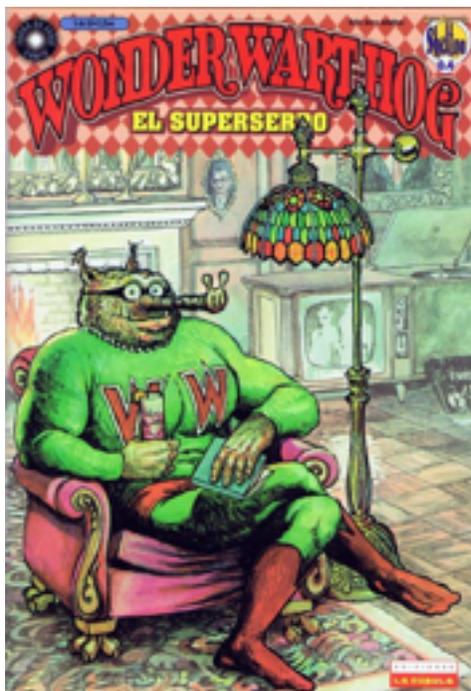


Fig. 38 Shelton, Gilbert. 2001. "Wonder Wart-Hog"

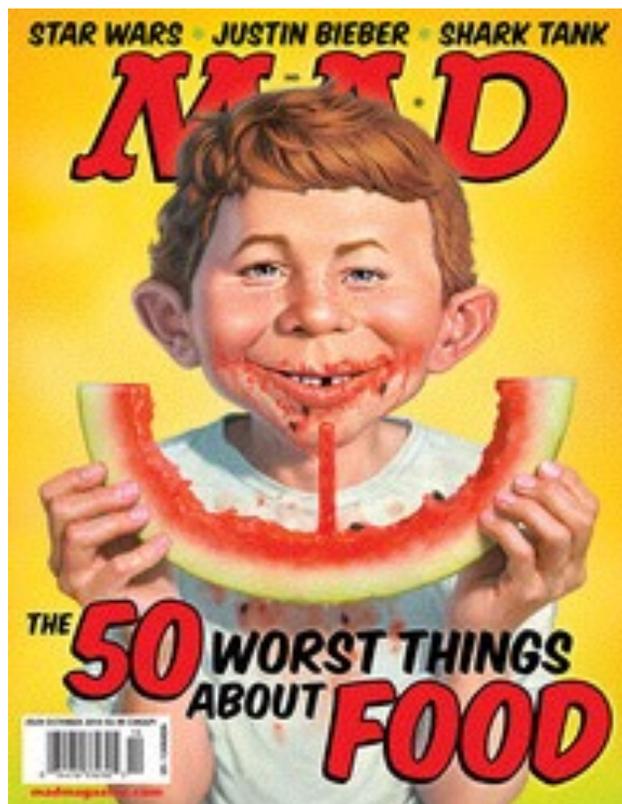
En definitiva, el cómic *underground* fue posible gracias a la buena predisposición de dibujantes, pequeñas editoriales y tiendas de cómic. Se dice que hoy en día este tipo de cómic ha desaparecido<sup>14</sup>, todo se ha vuelto comercial, incluso cualquier intento de hacer algo más alternativo. Esa rebeldía y esa lucha por vencer a la censura y las críticas hacia la libertad de expresión fueron más fuertes en un tiempo anterior.

### **El cómic *underground* y su influencia en el movimiento *Lowbrow***

Las variadas temáticas de actualidad eran tratadas de manera sarcástica en el cómic *underground* para realizar una crítica a la sociedad. Esta es asimismo una característica que predomina en las obras de arte del *Lowbrow* que precisamente fueron polémicas en muchas ocasiones por tratar ciertos temas con ironía, juzgando a esa sociedad de la que tan cansados estaban los artistas.

La mayoría de los artistas pioneros del *Lowbrow* estuvieron influenciados por la estética del *cómix underground* o los trabajos creados por Robert Crumb y los artistas que dieron vida a la revista de cómic *MAD*, como ejemplo tenemos a Robert Williams, Camille Rose Garcia, Gary Baseman, Rick Griffin, Raymond Pettibon, Gary Panter o Todd Schorr. De hecho muchos de ellos comenzaron trabajando dibujando cómics *underground* o en dibujos animados que se salían un poco de lo común, como *Ren & Stimpy*. Recordemos que el *Lowbrow* tenía al igual que el cómic *underground* un fuerte sentido de la sátira: ambos creaban obras que se liberaban de los rígidos ideales de belleza.

<sup>14</sup> García, S. (2014). La novela gráfica. Bilbao: Astiberri



**Fig. 39** Portada de la revista MAD. (2014) N° 529. Alfred Newman es el protagonista de las portadas de la revista MAD

Conforme Robert Williams se hacía adolescente comenzó a interesarse por *Los cuentos de la cripta*, *La bóveda del horror* y la revista *MAD* (Fig. 39) entre otros cómics de la editorial *EC*. Los autores de esta editorial fueron una gran influencia para él, pero cabe destacar la figura de Basil Wolverton que publicó en la editorial Marvel y en la revista *MAD*. Su característica más peculiar era el modo en que deformaba los personajes en cuanto a anatomía se refiere: narices retorcidas que adoptaban diferentes formas, ojos saltones como los de un caracol. Todo esto llamó enormemente la atención de Williams y en sus creaciones

se puede ver una gran influencia de estas criaturas extrañas de Wolverton. Así fue como aprendió a ganar libertad en cuanto a la creación de personajes rompiendo las normas y cánones establecidos llegando a una especie de mutación humana, además de centrarse en esas temáticas tan provocadoras que rompían con la moral de aquella época. Williams ya realizaba dibujos para cómic desde que era estudiante hasta que decidió enviar sus trabajos a Robert Crumb, creador de *Zap Comix*, y comenzó a trabajar como dibujante para esta publicación.

Las pinturas de la californiana Camille Rose Garcia hacen referencia a toda las cosas que le han influenciado en su vida, como los cómics. Tras sus estudios se sumergió en el mundo del cómic *underground* en San Francisco hasta el punto de que durante dos años dejó de pintar. Robert Crumb fue una gran influencia para ella y se nota en los personajes que pinta, que parecen salidos de un mundo oscuro y malévolo.

Una de las primeras fuentes de inspiración de Gary Baseman fue la revista *MAD*. En sus inicios en el mundo del arte se dedicaba al cómic hasta que amplió su arte a otros campos muy variados, pero en sus personajes siempre se ve la influencia de las historietas.

Todd Schorr, por su parte, también estuvo profundamente influenciado por gran cantidad de cosas como las pinturas de Salvador Dalí y los cómics underground de los años cincuenta como *MAD*. Un rasgo muy característico de sus pinturas es que tienen un fuerte carácter narrativo (Fig. 40), un rasgo común que comparte con el cómic al igual que lo hacen muchas de las obras de otros artistas *Lowbrow*. Mark Ryden, su esposa Marion Peck, Alex Gross, Robert Williams o Shag, entre otros, presentan también ese carácter narrativo, sus obras cuentan historias y bien podrían ser una viñeta o portada de cómic.

Por otro lado tenemos a Rick Griffin cuya obra nada tiene que ver con los anteriores. Fue un artista muy conocido por sus diseños de carteles en el mundo de la psicodelia de San Francisco, pero también trabajó en el mundo del cómic. Realizó una tira de dibujos que se llamó "*The Gremmies*" en la que apareció por primera



Fig. 40 Schorr, Todd. 1991. "The King of Tireville"

vez Murphy (Fig. 41), un personaje que creó cuando tenía quince años. Se publicó en el segundo número de la revista *Surfer Magazine*, para la cual estuvo trabajando intermitentemente a lo largo de su corta pero intensa vida. También realizó numerosos dibujos para la revista clandestina *Zap Comix* cuando vivió en San Francisco. Sus cómics siempre tuvieron un toque humorístico, y para ellos diseñó personajes que fueron

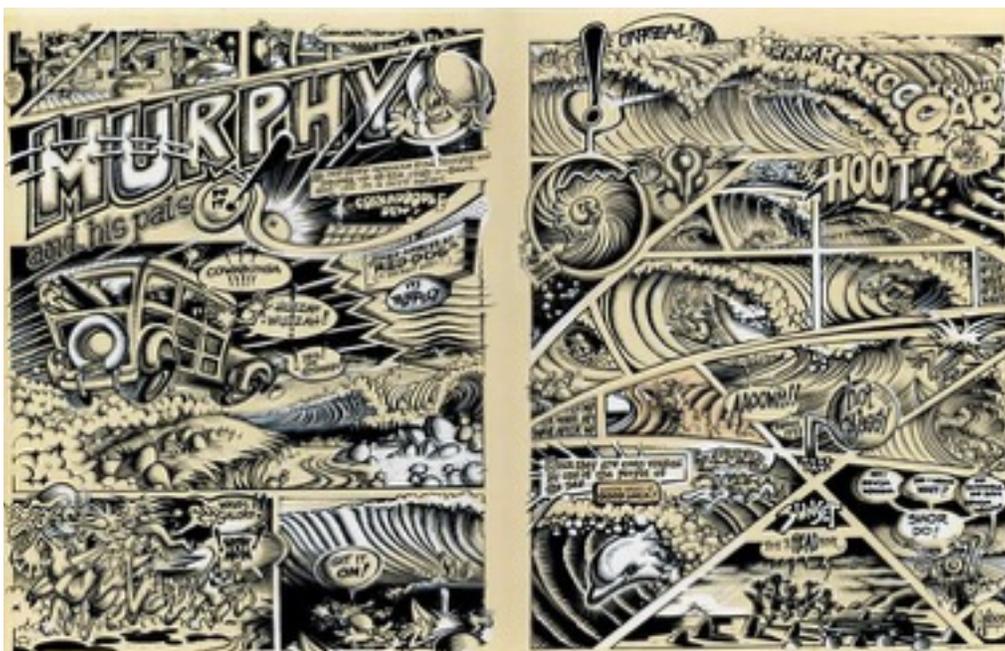


Fig. 41 Griffin, Rick. Murphy, *Surfer Magazine*.

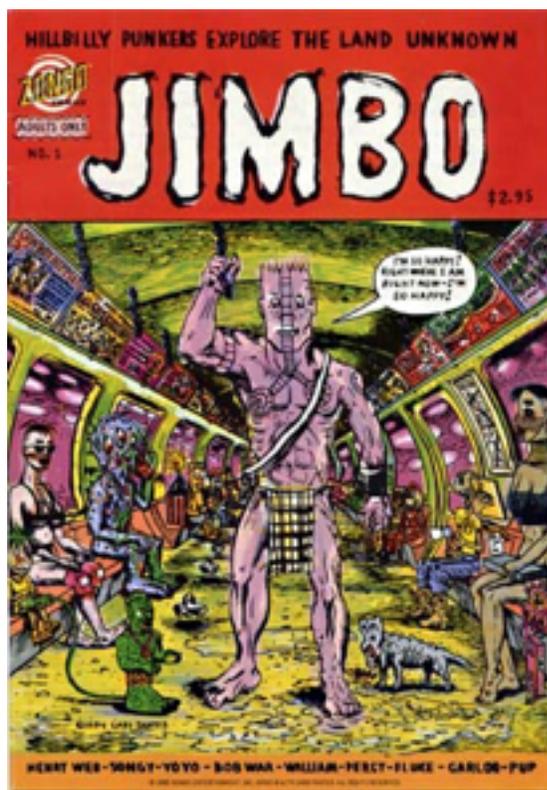


Fig. 42 Panter, Gary. 1995. "Jimbo" No. 1 Zongo Comics

protagonistas de escenas de surf con unos trazos simples y coloridos y con un tono un tanto infantil.

Gary Panter nunca fue comprendido por su entorno familiar, que no aceptaba que artistas tan provocadores como Ed Roth o Basil Wolverton fueran su inspiración. Se dedicó a múltiples disciplinas y cuando en 1977 se marchó a Los Angeles comenzó a trabajar en diferentes campos artísticos entre los que destaca el cómic. Creó un personaje de cómic bastante peculiar, Jimbo, su álter ego (Fig. 42). Publicó sus historietas en la revista punk *Slash* y además llevó sus cómic publicados por el mismo a tiendas de ropa y a *Soap Plant*. Colaboró con la serie del personaje

de cómic “*Pee-Wee Herman*” y en 2006 participó en la exposición itinerante “*American Comics*”, junto a otros artistas como Robert Crumb.

Raymond Pettibon comenzó a dibujar habitualmente con doce años y desde que era estudiante comenzó a publicar sus propios *fanzines*. Sus primeros trabajos eran una sátira de la política. Sus dibujos (Fig. 43), a base de trazos negros muy simples realizados en tinta y dejando el fondo blanco junto con algunas frases que incluía, tenían una gran fuerza comunicativa y su estética recordaba a las viñetas del cómic. En ocasiones utilizaba personajes de dibujos americanos como el *Gato Félix* y los transforma en otros elementos para darles un significado.

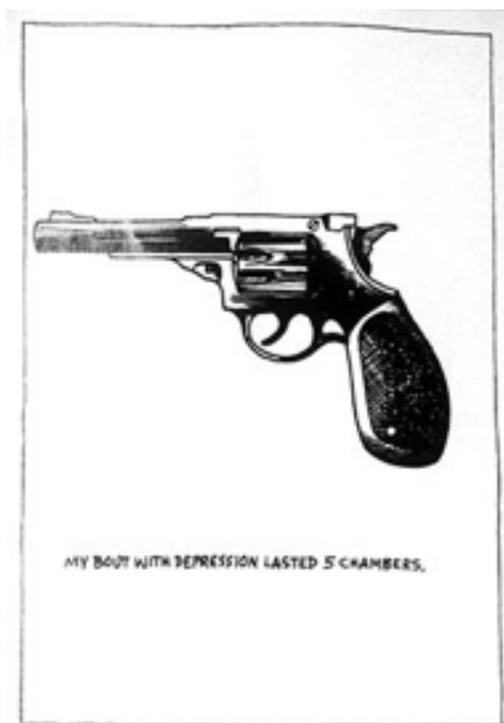


Fig. 43 Pettibon, Raymond. No title.

#### 4.4.3. Cultura Surf

##### Qué es el surf

El surf es uno de los deportes más antiguos que existe. Está dentro del grupo de los deportes extremos ya que su práctica conlleva un cierto peligro.

Pero el surf no es solo deporte, alrededor de él se formó toda una cultura y un estilo de vida a lo largo de los años. Es un deporte muy social y ha influenciado al mundo de la moda, el cine o la música entre otros y está muy relacionado con el mundo del arte; de hecho a las creaciones artísticas relacionadas con esta cultura se le llama *surf art*.

##### Introducción histórica

El surf ya se practicaba en la Polinesia antes de la Edad Media y era algo muy importante en su cultura. Se dice que más tarde los nativos que emigraban llevaron esta

práctica a las islas Hawai donde también lo tomaron como parte muy importante de su modo de vida.

También existe la teoría de que el surf apareció antes en Perú que en Hawai, cosa que es bastante probable, pero no se trataba de una práctica deportiva, sino que era un medio de transporte usado por los pescadores peruanos para regresar a la playa tras estar trabajando en el mar. Por tanto se puede decir que teniendo en cuenta todas estas teorías, el nacimiento del surf como deporte y diversión tiene su origen en Hawai.

Volviendo a Norteamérica de una de las expediciones del Capitán Cook a Tahití ya descubrieron dichas islas que ahora conocemos como Hawai. En estas islas conocieron la práctica del surf, que fue descrita y detallada. Los nativos que habitaban las islas tenían unas tablas de madera de forma ovalada en las que se tumbaban y remando conseguían adentrarse en el mar para luego ponerse de pie encima de ellas y deslizarse por las olas realizando maniobras muy complicadas y siguiendo en una dirección hacia la orilla. Incluso llevaban a cabo rituales para agradecer las buenas olas o pedir que las hubiera. Se dice que es una práctica que llevaban a cabo a modo de ritual, ya que en Hawaii las olas son gigantes llegando a superar los diez metros, y para ellos poder pasarlas subidos en una tabla les hacía sentir poderosos.<sup>15</sup>

Con la llegada de los expedicionarios europeos a finales del siglo dieciocho comenzaba la decadencia de la cultura de estos nativos ya que estos impusieron sus normas y modo de vida. Desapareció por completo la cultura de los hawaianos, los europeos les transmitieron enfermedades y casi cincuenta años más tarde llegaban los misioneros cristianos que terminaron de eliminar lo poco que pudiera quedar de esa cultura. Hasta entonces los nativos llevaban un estilo de vida propio que se ve alterado por estos misioneros habían impuesto la moral y la religión. El surf pasaba a ser una práctica considerada poco ética y mal vista.

Años más tarde algunos escritores y periodistas decidieron ir allí para ver con sus propios ojos cómo vivían estas gentes. Pudieron comprobar cómo los nativos se habían

---

<sup>15</sup> Disponible en línea: <http://www.todosurf.com/magazine/surfologia/historia-del-surf-surf-2168.htm> [Consultado el 10/02/2017].

visto sometidos a unas normas que habían acabado con su rica cultura y denunciaron esta situación contando cómo se les había impuesto un modo de vida diferente al que ellos tenían. También describieron en qué consistía el surf, y algunos de ellos pudieron probarlo por sí mismos. En aquella época aún no existía el término surf, y a los que practicaban este deporte se les llamaba "montadores de olas".

Jack London es un famoso escritor de novelas californiano que construyó su propio barco para hacer un viaje de siete años alrededor del mundo, pero paró en Hawaii donde conoció el surf. Le gustó tanto que se quedó allí a vivir, y comenzó a escribir numerosas historias sobre el surf que llevaron a muchos turistas a visitar la isla.

Cuando a final del siglo diecinueve Estados Unidos se anexionó Hawai, ya había comenzado a moverse el turismo en las islas, con lo cual el paisaje empezó a sufrir una transformación hasta cambiar radicalmente. Se destruyeron casas típicas de su cultura para sustituirlas por edificios.

El hawaiano Duke Kahanamoku es considerado el padre del surf moderno. Participó en competiciones y fue el que hizo popular la práctica de este deporte en la costa Atlántica de Estados Unidos al hacer una demostración durante las olimpiadas. Esto le llevó a proponer el surf como deporte olímpico, además se comenzaban a celebrar los primeros campeonatos en California y surgían los primeros fotógrafos y revistas del surf.

Con la Segunda Guerra Mundial se produjo de nuevo un paréntesis, que fue por un lado perjudicial para los que practicaban el deporte, pero también sirvió de medio de difusión ya que los marines destinados por el Pacífico conocieron el surf y lo transmitieron a su vuelta. Tras acabar la guerra comenzó a progresar, se hacían tablas con nuevos materiales hasta que se puso de moda y algunos actores de Hollywood muy reconocidos como John Wayne comenzaron a practicarlo. En los años cincuenta ya se había extendido a todo Estados Unidos.

Así nació el *surf style* o estilo de vida de los surfistas. La gente viajaba para encontrar nuevas playas donde practicarlo. En España la práctica del surf comenzó en la primera mitad de los años sesenta.

En los setenta se inventó el traje que se usa para hacer surf, el neopreno, y además nacen las grandes marcas *Quiksilver*, *Billabong*, *O'neill* y *Rip Curl*.

Actualmente es un deporte de moda y ha evolucionado enormemente, siempre buscando materiales más resistentes, aunque todo esto va en contra de la filosofía del surf que se acerca más a un tipo de vida sin grandes lujos. Siempre estuvo alejado de lo comercial hasta que tras la Segunda Guerra Mundial pasó de Hawai a California y perdió ese punto de creatividad y pureza.

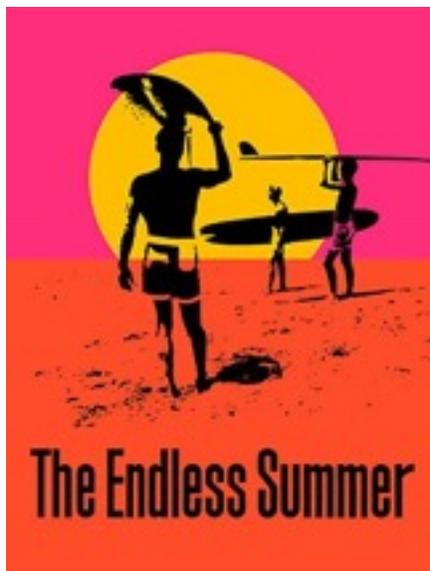
### **La cultura surf, un modo de vida. Relación con el *Lowbrow***

El surf ha estado siempre relacionado con muchas disciplinas del arte como la música, el cine, la moda o el diseño entre otros.

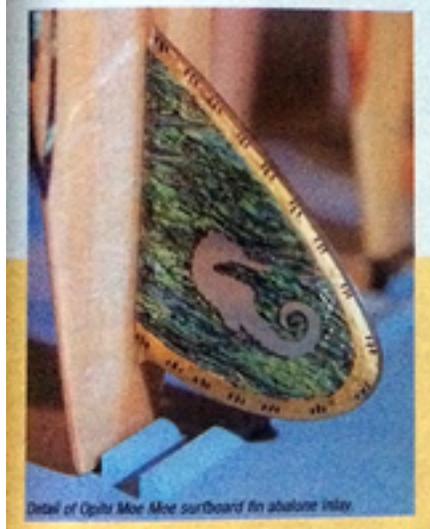
Ya en sus inicios se podía considerar un estilo de vida. No era solo un deporte sino que además la gente que lo practicaba tenía su propia filosofía de vida. Esta gente era feliz; se trataba de algo divertido que, como todo, fue evolucionando y tomando unas características propias, como la forma de vestir o tipo de música que escuchaban.

Muchos artistas del *Lowbrow* han realizado diseños para las grandes marcas del surf, tanto para ropa como para las propias tablas de surf, con elementos relacionados con la cultura *underground*. Antiguamente pintaban directamente sobre ellas, pero ahora ya salen desde la fábrica con diseños que imprimen con técnicas muy avanzadas. Entre los artistas pioneros del *Lowbrow* que han realizado creaciones relacionadas con el mundo del surf podemos destacar a Rick Griffin y sus cómics sobre Murphy, un personaje surfista que apareció en la *Surfer Magazine* en los años sesenta. Las obras de Anthony Ausgang y The Pizz también muestran elementos relacionados con el surf, muchas estaban ambientadas en la playa, con palmeras de fondo y elementos de la cultura *tiki*.

El cine y la fotografía siempre han estado relacionados con el surf. La profesión de los fotógrafos de surf ha evolucionado mucho tras la aparición de cámaras acuáticas cada vez más pequeñas y de mayor calidad. Se trata de una profesión arriesgada que les lleva a adentrarse en las olas para captar escenas únicas. También el mundo del cine ha mostrado a la gente este curioso estilo de vida, como *El Gran Miércoles* o *Endless*



**Fig. 44** Van Hamersveld, John. 1964. "The Endless Summer"



Detail of Opihi Moe Moe surfboard fin abalone inlay



(Izquierda) **Fig. 45** Ancell, Kevin. Detail of Opihi Moe Moe surfboard fin abalone inlay.

(Arriba) **Fig. 46** Ancell, Kevin. Detail of Pohaku Kui Kui surfboard fin scorpion/resin inlay.

*Summer* (Fig.44). En ellas se ve como los surfistas se oponen al consumismo y llevan una vida en la que no necesitan más que vivir frente al mar. Muchos artistas del *Lowbrow* comparten este ideal de vida alejado de grandes lujos, simplemente quieren disfrutar de la vida haciendo lo que les gusta.

La estética del surf tiene muchos elementos en común con otros campos que influenciaron el nacimiento del *Lowbrow*, como la cultura *tiki* (Figs. 45 y 46) o el *hot rod*. Las camisas hawaianas, la música exótica, el ukelele, las flores, los coches customizados o el *rock and roll* son muestras de ello. Numerosas bandas de música han estado relacionadas con este deporte, hasta hay un estilo musical llamado "música surf" en el que destacamos la banda Beach Boys como la más famosa. Además la estética del surf ha sido usada en numerosas



Fig. 47 Ancell, Kevin. 1999. "Media Miracle"



Fig. 48 Raglus, Jeff. 1982. "Trance"

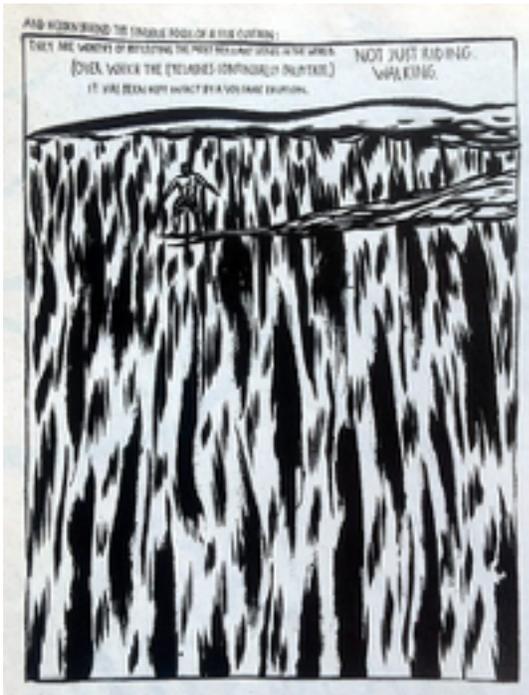


Fig. 49 Pettibon, Raymond. "And Hidden Behind"

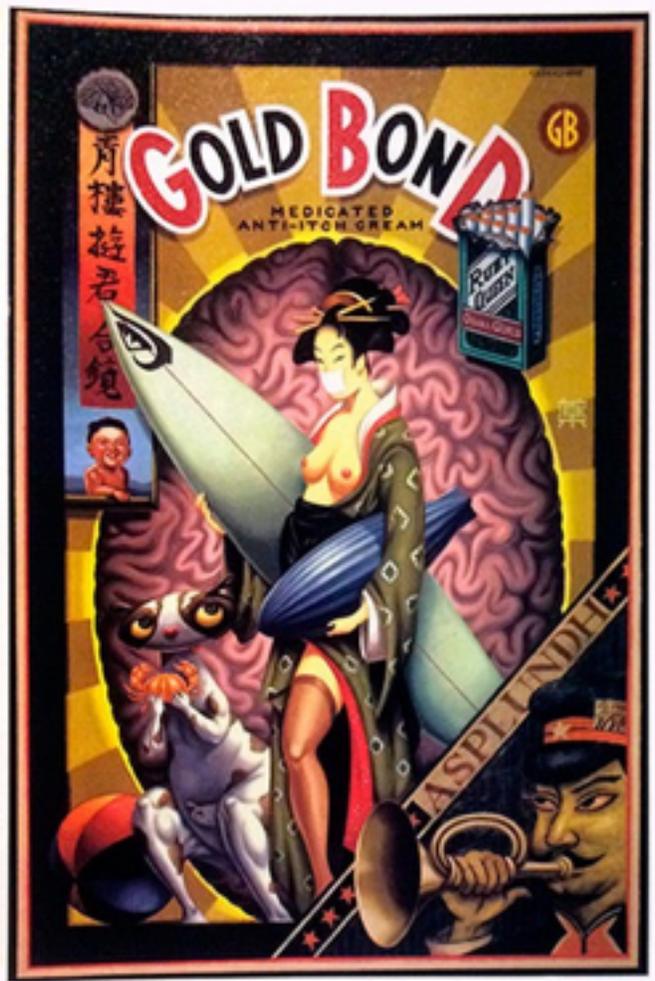


Fig. 50 Gross, Alex. "Gold Bond"

ocasiones para realizar carteles de conciertos y eventos. (Fig. 51)

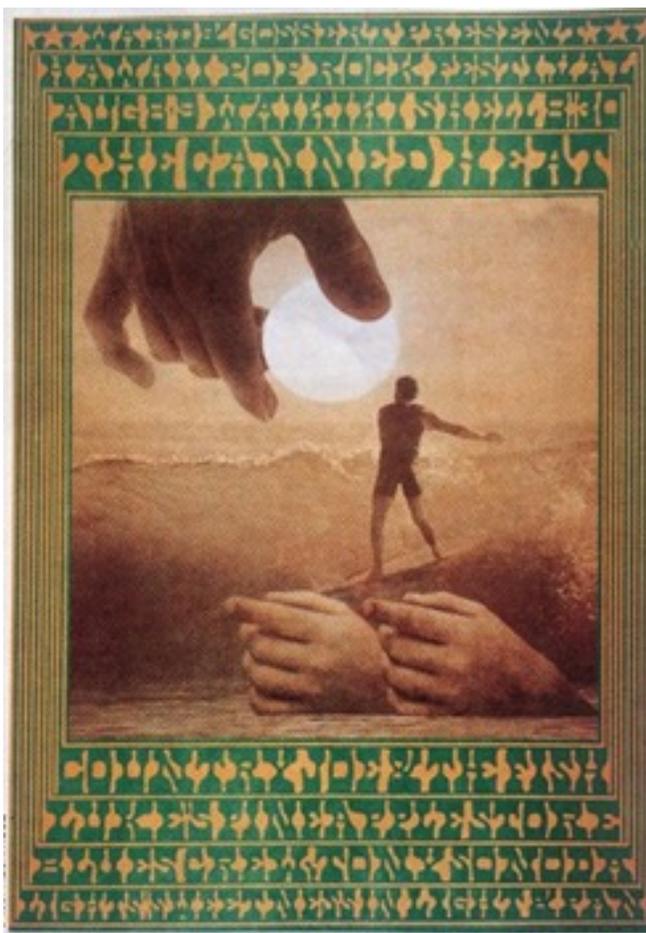
También las galerías de arte, como *La Luz de Jesus*, exponen obras relacionadas con este deporte, su estética y su filosofía. El surf es un deporte que se popularizó en la costa Californiana, por lo que está siempre presente en todos los ámbitos del arte en ese estado, especialmente en el movimiento *Lowbrow*.

#### 4.4.4. Grafiti y arte urbano

El término grafiti hace referencia a toda huella que dejamos sobre una superficie como una pared, con la intención de comunicar o simplemente de manifestar nuestro arte.

Este arte es considerado como nacido en la era contemporánea, pero ya en la prehistoria el ser humano dejó huella mediante las manos plasmadas en las paredes de las cuevas, también hacían dibujos de siluetas y trazos primitivos que trataban de narrar unos hechos, por lo que quizás se podrían considerar grafiteros a aquellos que las realizaron.

También se denominaron así a las pintadas que se hicieron a lo largo de la historia como en Egipto, durante el imperio romano, en la Edad Media, en el Renacimiento o incluso en el Barroco. Obviamente no era tal y como lo conocemos hoy en día, se trataba de mensajes de protesta, incluso de celebración, por motivos religiosos, políticos o culturales.



**Fig. 51** Moscoso, Victor. 1967. "The Canned Heat" Waikiki Shellm Hawaii. Póster para un festival de pop rock en Hawai.



Fig. 52 Fotografías donadas por Rade One, SWS. Primeros Graffitis

La palabra grafiti viene a significar la inscripción que se hace rayando una superficie, pero con el paso del tiempo y conforme llegaron los descubrimientos esto cambió, ya no se producían hendiduras en la pared, sino que se pintaba en ellas con la aparición de las tintas, las plumas, las ceras o pinturas.

Pero el grafiti moderno, es decir, el que conocemos en nuestra sociedad actual, nació en Filadelfia, y más adelante en Nueva York. Los jóvenes empezaron a plasmar sus firmas por los espacios públicos de sus barrios como en el Bronx, Harlem o Washington Heights. “*El New York Times* reconoció su existencia en julio de 1971 al publicar el breve perfil de un grafitero llamado TAKI 183, aunque precursores como Julio 204 y JOE 182 (los números se referían normalmente a las calles donde vivían u operaban), ya habían empezado a dejar su impronta unos años antes”.<sup>16</sup>

<sup>16</sup> Naar, J. and Mailer, N. (2009). *The faith of graffiti*. New York: It Books

El grafiti llegó a ser considerado una subcultura en la ciudad de Filadelfia, viéndose pintadas por todas partes de la ciudad, aunque no tenían un elemento importante que Nueva York sí tuvo, los vagones de metro. El graffiti de Nueva York ganó más fama gracias a que en 1974 se publicó el primer libro sobre el grafiti, en el que Jon Naar<sup>17</sup> muestra las fotografías que había tomado en barrios como el Bronx, Queens, Brooklyn y Manhattan (Figs. 53 y 54). En ellas se podía apreciar también la decadencia que había en determinadas zonas urbanas, y con la publicación de este libro en diferentes países se dieron a conocer firmas de jóvenes neoyorquinos por todo el mundo.

Comenzó a desarrollarse este arte evolucionando desde los primeros grafitis que tenían una tipografía muy legible y en las que usaban pseudónimo hasta incluir elementos diferentes para darles su toque personal. También pintaban en los vagones del tren. Fueron apareciendo diferentes tipos de línea y poco a poco incluían hasta personajes. Los *writers* (así se hacían llamar los grafiteros) comenzaron a aliarse en bandas que tenían su propia firma, nacieron las competiciones entre ellos que intentaban dejar mucha más huella por la ciudad. Pero comenzó a haber tantas pintadas que en un momento el alcalde comenzó una persecución contra los grafiteros ordenando la limpieza de espacios públicos y las medidas eran cada vez peores restringiendo la venta de pinturas y aumentando la cantidad a pagar si eras multado por pintar en la calle. La campaña que los políticos hicieron para convencer a la sociedad de que empezara a ver con malos ojos a la cultura del grafiti llevó a que los propios habitantes de la ciudad se unieran entre ellos creando asociaciones de vecinos para evitar las pintadas. Algunos *writers* directamente deciden irse a Europa para llevar allí el grafiti y darlo a conocer.

Conforme pasaba el tiempo aparecieron nuevos materiales y técnicas de grafiti, pegaban trozos de papel en la pared o pintaban mediante el uso de plantillas, el famoso *stencil*. Dentro de las vertientes más modernas encontramos las "intervenciones urbanas",

---

<sup>17</sup> Jon Naar afirma ser el primer fotógrafo profesional que se interesó por el grafiti en una entrevista para la revista *Illegal Squad*. (núm 78, p.54)  
Disponibile en línea: [https://issuu.com/ilegalsquad/docs/illegal\\_squad\\_\\_78](https://issuu.com/ilegalsquad/docs/illegal_squad__78) [Consultado el 3/02/2015]

se trata de hacer una pintada interactuando con alguno de los elementos que hay en el entorno, bien sea una ventana, una puerta, un árbol o un cable.



Figs. 53 y 54 Naar, Jon. Graffiti clásico en Nueva York.

### **El grafiti, manifestación artística o acto ilegal**

El grafiti no es solo una manifestación artística, sino también un medio de comunicación. Se ha tachado de ilegal, pero no es más que otra forma de manifestar la cultura y el arte de manera pública, para que todo el mundo pueda verla, aunque el grafiti nació de la cultura popular o de la clase baja.

Hoy en día se considera grafiti tanto a las imágenes como a los textos que se escriben en superficies que no han sido construidas para ese fin, por tanto es visto por muchos como un arte que va contra las normas. En algunos casos el grafiti es considerado vandalismo especialmente cuando se hace sobre elementos urbanos públicos como bancos, muros o trenes, y mucho peor si se ejecuta en las fachadas de las casas o de negocios.

¿Porqué los trenes? Los vagones de tren o metro tienen un lugar especial en la subcultura del grafiti, como afirma Valeria Appel en su artículo "*Ghetto art: Thousand voices in the city*"<sup>18</sup>: son elementos que permiten movilidad, literal y metafórica. Y cuanto más peligroso e inaccesible sea la superficie donde se firma mayor respeto se gana el *writer*. Una pieza de considerables dimensiones en un determinado área o línea del metro permitía ganar además fama y estatus.

Hay que tener en cuenta que al tratarse de un acto ilegal, a veces no se cuenta con el tiempo necesario para poder realizar una obra acabada y encontramos grafitis con una mala ejecución.

El grafiti siempre ha tenido esa característica del anonimato, aunque en el fondo los autores querían dejar patente qué obra era suya y por ello usaban los pseudónimos. Se trata de un nombre en clave, con lo que podemos identificar a quien pertenece un grafiti pero sin llegar a revelar su identidad verdadera.

---

<sup>18</sup> Disponible en línea: <http://www.edit-revue.com/index.php?Article=98> [Consultado el 22/03/2014].

Lo que queda claro es que la persecución del grafiti es comparable a la prohibición del pueblo de un modo de manifestarse o comunicarse.<sup>19</sup>

### **El grafiti y el *Lowbrow***

*“El grafiti se ha beneficiado del auge de la cultura Lowbrow, de perfil alternativo-mainstream y comercial, lo cual ha abierto las puertas para aquellos que hace cuarenta años no tenían demasiadas oportunidades de vivir su propia vocación, generando un sinfín de opciones estratégicas que a muchos les está permitiendo no solo vivir de su trabajo, sino desarrollarse profesionalmente en el medio artístico”<sup>20</sup>*

El grafiti no empezó a ser practicado precisamente por los que habían estudiado arte. Muchos fueron autodidactas y lo aprendieron para manifestar esos pensamientos e ideas que tenían en su cabeza, al igual que gran parte de los artistas pioneros del *Lowbrow*, o simplemente para plasmar su firma y que la gente les conociera. Muchos eran chicos de barrios marginales con ansia de salir de allí.

En Nueva York además, a final de los años ochenta, aparecía una nueva droga llamada *crack* que se extendía por toda la ciudad, y traía consigo el mercado negro, armas, violencia o ventas clandestinas. Algunos grafiteros se volvieron más agresivos, por lo que todos estos factores hacían que el grafiti se viera afectado en aquella época. La sociedad lo relacionaba con el vandalismo y no con manifestaciones artísticas.

Al arte del grafiti le ocurre igual que al *Lowbrow*, las Bellas Artes no lo consideraban una manifestación pura. Es un movimiento que nace de la cultura *underground* en señal de protesta, y tiene por tanto una categoría inferior. Esto tiene poco sentido ya que desde siempre el hombre se ha querido expresar por diferentes medios visuales, y el grafiti no ha sido más que otro medio en las urbes. Aunque actualmente en muchas ciudades se está empezando a ver como un embellecimiento del entorno urbano.

---

<sup>19</sup> En un artículo escrito por Ricardo Klein para la web Cultura Colectiva en la que analiza el estudio del grafiti en ciudades como Barcelona o Montevideo, cuenta como los grafiteros han tenido que usar el ingenio para evitar que las autoridades les multen mientras está en plena acción, y un curioso modo es conseguir un uniforme laboral de los que usan los limpiadores del Ayuntamiento y hacerse pasar por uno de ellos haciendo creer que están limpiando en vez de pintando. Disponible en línea: <http://culturacolectiva.com/ocho-tesis-equivocadas-sobre-el-graffiti-y-el-street-art/> [Consultado el 9/11/2014].

<sup>20</sup> Echeverría, E. (2013). Graffiti: movimiento fragmentado para una sociedad polarizada.

California es un gran escaparate del mundo del grafiti, en la ciudad de Los Angeles podemos encontrarlos por todas partes al igual que en San Francisco, aunque en esta última es famoso el barrio de Mission que tiene calles en las que apenas queda un hueco libre de pintura en la pared (Fig. 55).

En 2013 se realizó una exposición de la colección de arte de Selim Varol llamada “*At home, I’m a Tourist*”, en el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga. En ella se



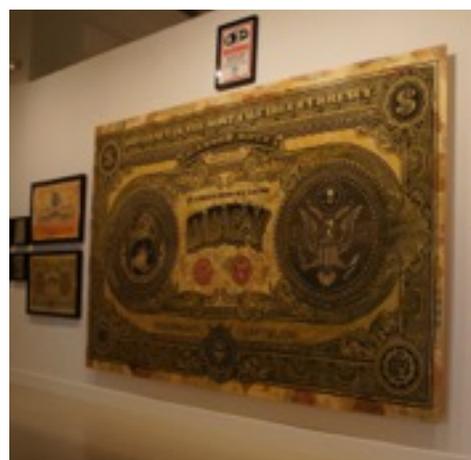
**Fig. 55** Grafitis en Mission District, San Francisco. Agosto 2016

pudieron ver obras de los grafiteros más reconocidos de la actualidad como Obbey (Figs. 56, 57 y 58), DFace o Banksy entre otros.

El *Lowbrow* y el grafiti comparten un evento que ya se realiza a nivel mundial, el *Pow Wow*. Durante su celebración se pueden ver en directo a artistas pintando murales de grandes dimensiones en ciudades de diferentes países. Aunque nació en Hong Kong en 2010, es Hawai el lugar más importante de este evento. Luego germinó en Taiwan, Austin



**Fig. 56** Fairey, Shepard. Varios retratos.

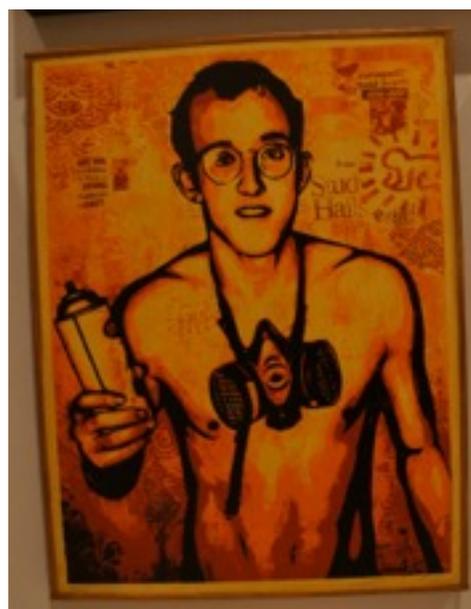


**Fig. 57** Fairey, Shepard. 2007 "Two Sides of Capitalism (Bad and Good)"

y Long Beach, y más adelante en Singapur, Jamaica, Israel, Alemania, Nueva Zelanda o Japón.

*Pow Wow* es un término nativo americano y se refiere a una reunión de pueblos indígenas que celebran para cantar, bailar y enorgullecerse de su cultura y del arte. Quizás es por este motivo que Hawai sea el lugar más representativo del *Pow Wow*, que se celebra en Febrero durante la semana de San Valentín en Honolulu.

*Pow Wow* ya lleva varias ediciones en Long Beach (Fig. 59), y además de tener a varios artistas que realizaron murales en Long Beach, se realizó una exposición previa comisariada por la galería *Thinkspace* en el *Long Beach Museum of Art*, espacio muy involucrado con el arte urbano, el graffiti y el *Lowbrow*. Durante la realización de los murales, tienen lugar diversos eventos en otros puntos de este área de Los Angeles relacionados con el arte, la cultura y la música como conciertos, charlas, *food trucks* o rutas en bicicleta. La escuela musical organizó talleres, *jam sessions* o *performances*, entre otros, y en otro espacio se pudo asistir a una charla del grafitero Nychos que presentaba un documental en el *Art*



**Fig. 58** Fairey, Shepard. "Retrato de Keith Haring".

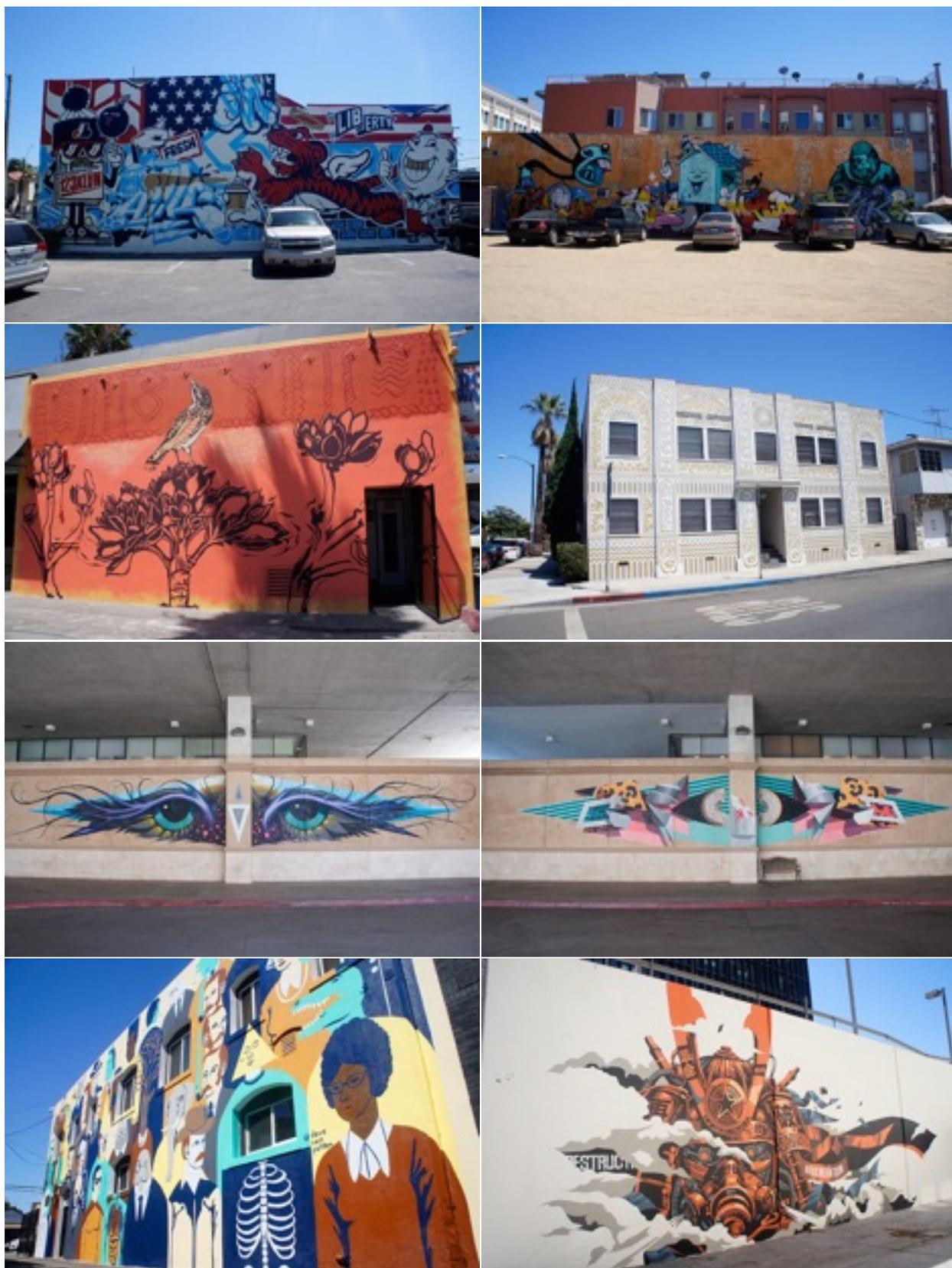


Fig. 59 Grafitis realizados durante el Pow Wow de Long Beach en Julio de 2016

*Theatre* de Long Beach contando un viaje que realizó durante un año dedicado exclusivamente al arte.

En Japón, *Pow wow* comenzó en 2015, y con ello querían cambiar la idea de este país sobre el arte urbano, ya que allí lo normal es que cuando se hace un mural en la calle se repinte inmediatamente. Quieren que los ciudadanos conservadores de este país vean el arte urbano como algo que embellece la ciudad y no como un acto vandálico o algo malo. De hecho las pinturas que se hicieron en Tokio inundaron todo de colores, rompiendo con el orden y los colores neutros que predominan en la capital.

#### **4.4.5. Kustom kulture**

##### **Qué es la *kustom kulture***

*Kustom kulture* es un neologismo americano que se refiere a la cultura que nació en los años cincuenta en torno a la construcción, remodelación y decoración de coches y motos. No hay nada artístico en un coche, se trata de un medio de transporte, máquinas funcionales producidas en serie, pero con el nacimiento de esta cultura, cada coche era personalizado y se convierte en único. Ni el constructor del coche ni el que lo decoran se pueden considerar artistas debido a que la labor que realizan es artesanal, aunque eso puede ser debatido.

Pero la *Kustom kulture* no solo se refiere al trabajo con estos vehículos ya que es más que eso, es un estilo de vida. El mundo de la moda también se vio salpicado por esta cultura, jóvenes con una peculiar forma de vestir y peinarse que no eran sino los conductores de vehículos customizados. Se puede pensar que era algo más propio de hombres, pero en realidad era algo de los jóvenes de aquella sociedad y también algo de California.

En esta cultura podíamos encontrar una figura imprescindible, la del *greaser*, que eran jóvenes de la clase trabajadora de origen hispano o italoamericano y solían peinarse usando mucha grasa para dar forma a su peinado, de ahí viene el origen del término. En aquella época se les consideraba holgazanes y eran despreciados por la clase

conservadora estadounidense, además recibían insultos relacionados con las grandes cantidades de grasa que llevaban en su pelo. Vestían pantalones vaqueros, camisetas blancas o de rayas horizontales, camisas a cuadros o tirantes entre otras muchas prendas, pero lo que realmente les distinguía era el peine que siempre llevaban en el bolsillo de la camisa para arreglarse el pelo en cualquier momento.

La *Kustom kulture* también ha estado relacionada con *skinheads*, *punk rockers*, *mods*, *rockers* y la música *rockabilly* y *psicobilly*, con el mundo del tatuaje, con la música, con el diseño y con la publicidad entre otros, pero sin duda lo más característico era el surf, los coches de carreras y los *tikis*, que se decía eran la santísima Trinidad de la *Kustom kulture*.

### **Orígenes de la *Kustom kulture***

A final de los años cuarenta se produce en Estados Unidos un fenómeno de customización de coches, comienza la edad dorada en la que los jóvenes querían construir los suyos propios o mejorar los que ya tenían con el propósito de hacerlos más veloces y así poder participar en carreras con ellos<sup>21</sup> (Fig. 60)

Esto se produce en una época en la que los cambios son constantes, el arte estaba creciendo y cobraba gran importancia en el panorama internacional. El sur de California se convirtió en un foco de creatividad atrayendo a todos los jóvenes del país, y surgía así algo importante difícil de definir con un lenguaje propio, un estilo de vida, era en definitiva una cultura, la *Kustom Kulture*. Se desarrollaron muchos estilos y modas en los inicios de esta cultura, a esto ayudaron gran



**Fig. 60** Coche de la película *Grease*. Agosto 2016. Estudios Paramount Pictures

<sup>21</sup> Dutch, V. and Williams, R. (1993). *Kustom kulture*. 1st ed. Laguna Beach, Calif.: Laguna Art Museum in association with Last Gasp of San Francisco. (p.44)

cantidad de artistas junto con tatuadores, pintores de automóviles y numerosos programas de televisión y películas. Hay otro término imprescindible dentro de esta cultura, el *hot rod*<sup>22</sup>. Sirve para referirse a automóviles clásicos americanos que son modificados con grandes motores para lograr una mayor velocidad. El *hot rodding* tenía sus costumbres y ritos que fueron pasando de generación en generación, y su origen se remonta a la gran Depresión. Por aquel entonces mucha gente no podía permitirse comprar un ostentoso coche nuevo, así que cogieron algunos modelos baratos del Ford Roaster y trataban de hacerlos más ligeros y veloces trucando sus motores con arreglos caseros. Como resultado tenían coches sin capó, sin guardabarros y sin capota, que pintaban con llamas de fuego u otros diseños con carácter desafiante y peligroso. Se formaron muchos clubs cuyos nombres también eran pintados en el coche como señal de distinción, junto con algunas frases que se hicieron propias de aquella cultura, como “hazlo tú mismo”, “hazlo mejor que los fabricados en serie” o “personalízalo”. Todos buscaron inspiración en las dos grandes figuras, las leyendas, Von Dutch y Ed Roth. El primero le dio un giro al arte del *pinstriping* decorando coches y motos de una manera totalmente nueva. Por otro lado tenemos a Ed Roth que como curiosidad hay que resaltar que vive en su pequeño camión. Los motivos son varios, principalmente porque no le gusta hospedarse en hoteles ya que el viaje pierde toda su esencia, además te permite movilidad y es un ahorro tener un espacio tan reducido. Roth organiza cada año una reunión, *Rat Fink*<sup>23</sup> (Fig. 61), que tiene carácter benéfico. Las calles se llenan de autos *hot rod* de todos los tamaños posibles, desde coches hasta motocicletas, y se convierten en un escenario al que los transeúntes miran boquiabiertos. Numerosos personajes conocidos del mundo del automóvil

---

<sup>22</sup> Su significado literal es “biela incandescente” y se refiere a un mecanismo que va en las ruedas para sacar de ellas su máxima potencia. Más adelante este término se amplió a los vehículos que utilizaban para participar en carreras de aceleración en apenas unos cuatrocientos metros. Normalmente son coches americanos clásicos. Al acabar la Segunda Guerra Mundial la mayoría de los jóvenes que participaron en ella querían tener un coche con una estética más adecuada a su edad y no los grandes familiares que había en aquella época. Como los deportivos eran muy caros aprovechaban los conocimientos en mecánica que habían adquirido en el ejército para arreglar coches usados que compraban y hacer que fueran más rápidos. Nace así la cultura *hot rod*, que con el tiempo acabó haciendo de estos coches un objeto de coleccionismo y exposición más que para competir en carreras.

<sup>23</sup> Personaje creado por Ed Roth para la cultura del *hot rod*. Era el opuesto a Mickey Mouse con su aspecto desaliñado y grotesco.

se reúnen esos días para crear trabajos que luego serán subastados para recaudar dinero para un hospital infantil.

Por otro lado tenemos a Craig Stecyk, artista que tocaba todos los subgéneros de nuestra cultura que se acercan al arte como el surf, *skateboard*, la cultura de los coches, *hot rod*, rap, o bicicletas *vintage* entre otros. Gracias a él, todas estas subculturas compartían algo y tenían muchos puntos en común, colaboraciones, metas, objetivos. Fue fotógrafo, grabó algunos documentales de *skate* y junto con los dueños de algunas tiendas de surf creó el equipo *Zephyr Skateboard*



Fig. 61 Roth, Ed. 1963. Rat Fink

con adolescentes de hogares rotos de la zona donde él vivía. Se llegaron a hacer famosos compitiendo en campeonatos en su país, y eran conocidos como los *Z-Boys*.

Stecyk fue un personaje importante en el mundo de la *Kustom* ya que con sus grandes conocimientos del tema fue comisario de exposiciones sobre este movimiento, como la primera exposición de *Kustom Kulture* en el Centro de Arte Huntington Beach. Veinte años después, en 2013, decidieron hacer una segunda exposición *Kustom Kulture II* (Figs. 62-65), para que los jóvenes de ahora conocieran este movimiento, pero esta vez eligieron al dibujante, artista y diseñador de moda Paul Frank como comisario. Esto fue un tanto extraño para muchos ya que él es el fundador de *Paul Frank Industries*, y creador del famoso personaje *Julius el mono*, con el cual lo relacionamos inmediatamente, pero el caso es que su empresa estuvo relacionada con otros temas artísticos más *underground*. Recientemente montó el estudio de diseño *Park LaFun* que vende todo tipo de objetos de *merchandising* diseñados por Paul. Ha colaborado con artistas como Mark Ryden, Andy Warhol, Shag o Obbey Giant, y con bandas musicales tan famosas como Bad Religion o Radiohead, pero lo más curioso es que estaba profundamente influenciado por Ed Roth, adoraba su estética y fue por este motivo que su presencia y colaboración para la segunda exposición de la *Kustom Kulture* fue esencial.



**Fig. 62** Cartel de la Exposición "*Kustom Kulture II*". 2013. Huntington Beach



**Fig. 63** Roth, Ed. "Druid Princess".



**Fig. 64** Roth, Ed. "Surfite"



**Fig. 65** Shag. "The modeller"

Alrededor de la *Kustom Kulture* se diferenciaban varios géneros que tenían estilos totalmente diferentes, pero aproximadamente en el año 2000 vivimos un resurgimiento de la misma aunque esta vez reagrupando esas subculturas de los cincuenta y sesenta que se juntan en los eventos y exposiciones de coches y que sin embargo en un tiempo pasado jamás habrían podido tolerarse ya que sus ideologías nada tienen que ver.

El renacimiento de la *Kustom Kulture* en nuestros días además ha dado origen a otro término, *Kustom Graphics*, que se refiere el estilo de los trabajos artísticos aplicados



Fig. 66 Bicicletas customizadas en una tienda de Los Angeles. Agosto 2016

a logotipos, pósters, *flyers* y camisetas. Todo esto está estrechamente relacionado además con el nacimiento de la cultura *Lowbrow*.

### Ed “*Big Daddy*” Roth

Considerado por Greg Escalante el abuelo del *Lowbrow*, estamos ante una figura imprescindible para esa cultura, sin él nada hubiera sido igual. Fue clave en la *kustom kulture* en el sur de California y el movimiento *hot rod* de los cincuenta y sesenta.

Sus diseños representan el comienzo de una época de la contracultura, fue el primero en sacar provecho de una fórmula completamente exitosa, la combinación de automóviles y personajes de dibujos animados.

Nació en 1932 en Beverly Hills y ya desde pequeño se interesó por el dibujo. Normalmente dibujaba avionetas, monstruos y *hot rod*. Su padre era ebanista, y desde pequeño Ed aprendió a construir cosas con la madera.

En 1946 compró su primer coche, y pocos años después tras acabar la escuela se matriculó en la Universidad especializándose en ingeniería para poder adquirir conocimientos sobre el diseño de automóviles. En 1951 se alistó en las fuerzas armadas donde era mecánico de visores de bombarderos y cartógrafo, tarea que le permitió aprender a hacer mapas, y en sus horas libres encontraba hueco para trabajar con automóviles. Regresó a casa en el 1955, fecha en la que él contaba con varios vehículos, estaba casado, tenía cinco hijos y su creatividad empezó a fluir. La gran leyenda Roth

nació cuando se dedicó al *pinstriping*, inspirado por el trabajo de su amigo Von Dutch, y a pintar coches en el garage de su casa tras su jornada laboral. Su garage, por tanto, había dejado de tener dicha función para convertirse en un estudio donde vieron la luz sus famosos automóviles "*Beatnik Bandit*", unos coches emblemáticos para la *Kustom Kulture*, y el "Rotar", que era capaz de flotar casi un centímetro. Él fue el que popularizó los coches con forma similar a la de un monstruo, creaba coches únicos esculpiéndolos en fibra de vidrio. Otras de sus muchas creaciones fueron el "*Surfite*", "*Orbitron*" o "*Druid Princess*" que sin embargo causaron desprecio por parte de la mayoría de los amantes del *hot rod*, pero a Ed le encantaban. Todos eran creados para asombrar a todo el mundo, lo más importante era su belleza estética y originalidad, sin embargo su funcionalidad no estaba en la lista de prioridades de Roth. El "*Druid Princess*" fue construido para la serie televisiva de la Familia Addams, pero antes de haberlo terminado la serie fue cancelada. Fue uno de los iconos más influyentes del mundo *Kustom*.

Ed era un artista y científico loco. Hacía todo con sus manos, mezclar el yeso, barnizar y pintar, financió todos sus inventos vendiendo camisetas en las ferias y exhibiciones de automóviles. Sus coches eran admirados por tener una gran belleza artística, pero lo que más gustaba a la gente eran los dibujos que realizaba en camisetas. Cuando cogió por primera vez un aerógrafo y pintó en ellas a monstruos conduciendo coches todo el mundo se volvió loco. Sus diseños de monstruos eran muy exitosos, y el más conocido era *Rat Fink*. Este personaje había comenzado siendo un dibujo que Roth hizo en su frigorífico, y fue el que lo llevó a la fama, es su monstruo más representativo y se convirtió en el favorito de la *kustom kulture*. Todos querían tener una camiseta con el dibujo de *Rat Fink*; él las llamaba camisetas *Weirdo*.

*Rat Fink* es una muestra del estallido de lo grotesco en la cultura pop. Nunca antes un diseño así podía haber estado relacionado con el mundo del automóvil, pero el *Lowbrow* como la *kustom* llegaban en épocas en las que el arte entraba en un período de cambios y renovación de la sociedad, un rechazo de la sociedad puritana y un acercamiento a la provocación.

De repente Ed Roth tenía tanto trabajo que no podía hacer todo en su garage y tuvo que cambiarse a un sitio más grande en Maywood, California, donde en 1959 abrió sus puertas *Roth Studios*. Contrató algunos empleados para ayudarlo a construir y



Fig. 67 Roth Ed. 1968 "Beatnik Bandit" para Hot Wheels

producir los coches *kustom* y las camisetas. También se hicieron reproducciones de los coches en miniatura, como la réplica que hizo el fabricante *Hot Wheels* de Mattel del famoso *Beatnik Bandit* (Fig. 67).

Creó una pandilla de monstruos,

*Drag Nut*, *Mr. Gasser* y *Mother's Worry*, que junto con Fink pronto llegaron a ser héroes para muchos jóvenes del país, además fueron iconos de bandas de música surf, punk o alternativa que usaron los personajes de Roth para las portadas de sus discos. En 1960 apareció una banda liderada por Ed Roth que se llamaba "*Mr. Gasser & the Weirdos*", hicieron algunos álbumes de música *surf rock* y su mensaje principal era que ser raro o diferente está bien, y ser un *Fink* o un *Weirdo* era muy guay. Su estética no siempre había sido aceptada a lo largo de su vida. Su trabajo se producía en una época de cambios sociales dramáticos. Es un ejemplo de todo aquello que se estaba viviendo.

También se pueden encontrar los dibujos de Roth en cómics *underground* producidos por él mismo a final de los años ochenta y primera mitad de los noventa, en salones de tatuaje, galerías de arte y carteles de conciertos de muchos grupos musicales.

A mitad de los sesenta tuvo muchos encargos de coches especialmente diseñados para espectáculos de televisión de Hollywood.

En el 1966 contrató a Robert Williams como ilustrador-diseñador de publicidad para revistas, y el resultado fue inmejorable.

Conforme el tiempo pasaba, la actitud de Roth fue cambiando, y esto se notaba en los coches que creaba, como el "*Rubber Ducky*", que reflejaba la época en la que vivían,

los años setenta y ochenta. Añadió a sus diseños un toque práctico, anticipó un futuro que requeriría coches más pequeños y eficientes que necesitaran menos combustible.

En los años setenta el estudio de Roth cerró. Todos los que allí trabajaban no podían creer que el sueño había terminado, consideraban que trabajar en ese sitio era divertido, no podían imaginar estar en otro negocio teniendo la libertad que allí tenían. Consideraban a Roth el Walt Disney del *hot rod* por ser además de un visionario un organizador, tenía el talento de crear y de llevar a cabo sus ideas de manera exitosa.

En los años noventa Roth creó el *Beatnik Bandit II*, que era una versión mejorada del original de hacía treinta años.

Era colaborador de la revista *Drive Magazine*, y recientemente se le ha dedicado una exposición en "*The Petersen Automotive Museum*", cuyo director asegura que las técnicas de Roth aún siguen influenciando a los principales diseñadores de la industria de los automóviles *kustom*.

Ed Roth murió en 2001 de un ataque al corazón. Su contribución al mundo de la *kustom kulture* fue enorme. Puede que no tuviera la mejor ingeniería o fabricación, pero creaba arte sobre ruedas para hacer que el mundo reentendiera los coches. Tanto si podían ser conducidos como si no, tras él deja una inmensa colección de coches, algunas de las creaciones únicas construidas que pasaran a la historia. Era un genio y un visionario, extremadamente creativo y curioso con el mundo que le rodeaba.

### **Influencias de la *kustom kulture* en el arte *Lowbrow***

La *kustom kulture* tuvo un renacimiento recientemente gracias en parte al comienzo del arte *Lowbrow* pero renació dando lugar a la *kustom graphics*. Todos los motivos que se pintaban para decorar los automóviles, los diseños de camisetas que triunfaban en las ferias de coches y toda aquella estética de los años sesenta era ahora también usada con otros fines. Los diseñadores de las camisetas empezaron a usar el cuerpo como lienzo para plasmar estos diseños y a emplear algunos motivos de la cultura tiki. La temática del *burlesque* aparece con su carácter obsceno en los posters de música, y los artistas del mundo del *skateboard* se acercan al espíritu del *hot rod*.

La revista "Juxtapoz" fue un gran apoyo para la *kustom culture*. A menudo se podían encontrar en sus páginas anuncios de todo tipo de vehículos customizados y obras de artistas que estaban relacionados con la cultura de los coches, desde pintura, escultura o construcción de vehículos y hasta bicicletas, además de anuncios publicitarios sobre el *hot rod* (Figs. 68 y 69), el *pinstriping*, anuncios de venta de bicicletas vintage, eventos (Fig. 70) y todo lo relacionado con la *kustom culture*.



Fig. 68 Publicidad camisetas Hot Rod

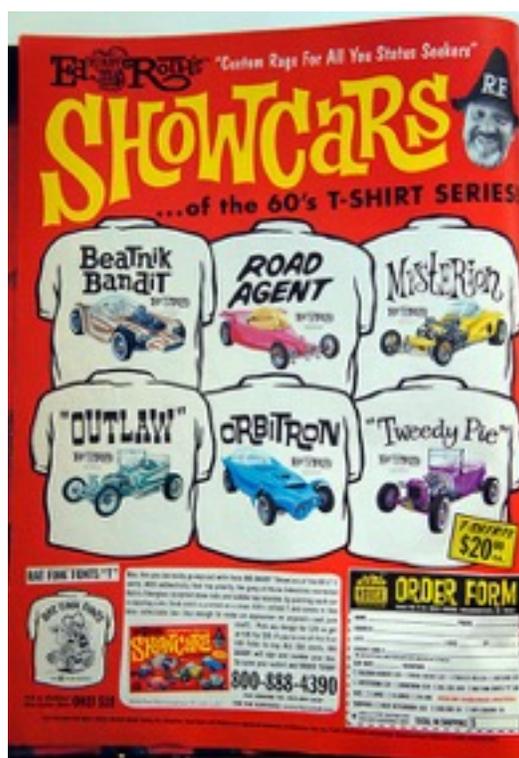


Fig. 69 Publicidad Kustom Cars

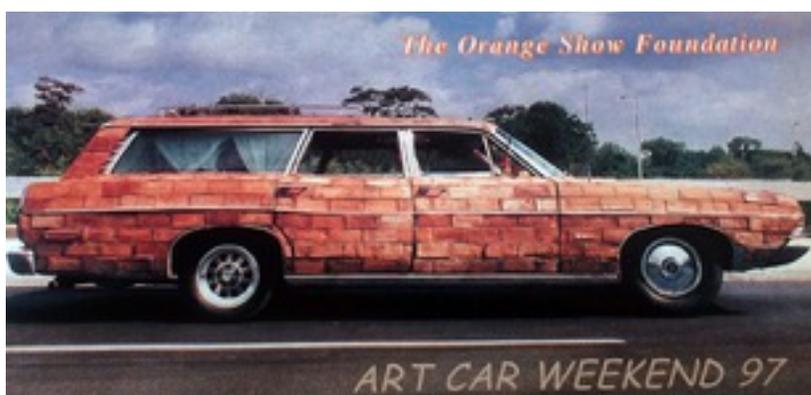


Fig. 70 "Art Car Weekend", 1997.



con esta cultura ya que su padre tenía un restaurante *drive-in* llamado *The Parkmore* en Montgomery, Alabama, en el que trabajó durante algún tiempo. Servían comida a más de cien coches a la vez, camareras en patines atendían a los clientes mientras veían una película en la gran pantalla que había en el exterior; además contaban con una zona de barbacoa y hasta con su propia estación de radio. El padre de Williams también le llevaba a las carreras de coches desde que tenía cinco años, por lo que la influencia de la *kustom kulture* en él era enorme y venía desde muy temprana edad.

Williams comenzó su carrera trabajando en el estudio de Ed Roth dibujando monstruos que servían como diseño para camisetas o para publicidad en las revistas. Aquí ya se estaba mezclando el arte *Lowbrow* con el mundo del automóvil y la *kustom kulture*, dibujos pertenecientes al arte *underground* salían del papel para dar a los coches una estética muy especial y rompedora.

La aportación de la *kustom kulture* a la cultura americana fue enorme, pero ha sido ignorada por los críticos de las corrientes principales, al igual que el *Lowbrow* también ha sido siempre rechazado dentro del mundo de las Bellas Artes.

#### **4.4.6. El Tatuaje**

Aunque cueste creerlo el origen del tatuaje podemos buscarlo en la cultura Egipcia, donde ya se practicaba este arte.

En muchas culturas antiguas se hacían tatuajes que según los antropólogos podrían tener una intención de ofrecer un sacrificio a alguna divinidad o bien eran un medio de protección para pasar a la otra vida. No se pueden encontrar evidencias de que esto fuera así, pero sí se puede decir que estaba relacionado con el paso de la vida a la muerte. Muchas momias que se han hallado en nuestros días tienen tatuajes y los de algunas mujeres están compuestos de rayas y puntos, como si fueran un símbolo de protección o para favorecer la fertilidad.

En las antiguas Grecia y Roma los tatuajes eran usados para marcar a los delincuentes; en la cultura japonesa su utilidad variaba según la época, pero en general

también se le hacía a los delincuentes para marcarlos. Se llegó a usar para tapar marcas en la piel y para distinguir la clase social o a las bandas criminales.

El arte del tatuaje japonés se extendió al resto del mundo gracias a personas de otros países que visitaban el país y querían que un maestro les tatuara. Lo mismo sucedió con los tatuajes que se practicaban en las islas del Pacífico. Los propios exploradores que viajaban allí descubrieron este arte y lo llevaron al resto del mundo a su vuelta. Cuando el capitán Cook regresó de su viaje por las Islas Marquesas escribió en su diario de a bordo “*imprimen signos en los cuerpos de gente y llaman eso tattow*”.<sup>24</sup>

Con el tiempo las técnicas evolucionaron y, junto con las nuevas máquinas para tatuar, hicieron que esta práctica se extendiera con mayor rapidez, llegando a un público más amplio. Los tatuajes fueron olvidados durante mucho tiempo hasta que el nacimiento de la cultura *hippie* en los años sesenta lo puso de moda otra vez; incluso consiguieron que ya no estuvieran relacionados exclusivamente con la delincuencia o los marineros. Ahora ya no eran simples marcas criminales sino que buscaban decorar el cuerpo, se cuidaba la estética y se podían considerar verdaderas obras de arte.

El tatuaje no ha recibido un trato justo en esta sociedad. Mientras unos lo consideran arte, otros lo ven como algo de la clase más baja.

A pesar de que muchas culturas de todos los tiempos los han usado con diferentes finalidades, la sociedad generalmente lo ha visto con malos ojos. Siempre ha estado relacionado con los criminales y prisioneros de las cárceles, los marineros o ritos satánicos entre otros.

Hoy en día los tatuajes están más aceptados, incluso se han puesto de moda, especialmente ha vuelto el estilo *old school* cuya temática tiene como motivos principales las anclas, chicas *pin up*, rosas, barcos, golondrinas o estrellas entre otros. (Fig. 74)

### **Relación del tatuaje y el *Lowbrow***

El tatuaje y el *Lowbrow* tienen en común muchos factores, pero el que se puede destacar más es el no estar bien visto por gran parte de la sociedad y el mundo elitista del

---

<sup>24</sup> Disponible en línea: <https://www.tahititatu.com/historia-es.html> [Consultado el 25/05/2015].

arte. Ambas son manifestaciones de la cultura *underground*, y el arte *Lowbrow* engloba diferentes manifestaciones artísticas entre las que se encuentra precisamente el tatuaje.

Fig. 74. Jerry, Sailor. Diseños para tatuaje old school



Sobre todo, en los inicios, el tatuaje estaba relacionado con la clase baja al igual que el *Lowbrow*, no se consideraba una manifestación de arte pura y muchos fueron los que lo rechazaban.

La temática del arte *Lowbrow* y la del tatuaje tienen bastantes puntos en común, se repite en muchas de las obras de algunos artistas *Lowbrow* especialmente los tatuajes *old school* o de la vieja escuela. Se trata de tatuajes tradicionales de América del norte que ya estaban de moda sobre los años cuarenta y cincuenta, muy coloridos, con referencias a la cultura asiática y el mar. Entre sus motivos principales encontramos marineros, anclas, coches, corazones, gorriones, cerezas, rosas, sirenas, carpas japonesas o las *pin up* entre otros.

Tenemos como ejemplo el arte de muchos artistas pioneros del *Lowbrow* como Todd Schorr (Fig. 75), The Pizz o Robert Williams entre otros. En la obra de The Pizz abundan las chicas *pin up* a las que les da un aspecto más agresivo y con un colorido más fuerte de tonos saturados, a diferencia de las *pin up* de la *old school* que tenían unas tonalidades en general más pastel y sus rostros y gestos, aunque provocadores, tenían un toque más dulce y amable. En la obra de Robert Williams también aparecen frecuentemente chicas *pin up*, estas sí con un aspecto más parecido a las de la *old school*, y en la obra de Anthony Ausgang encontramos algunas, de las cuales casi todas son gatitas humanizadas, ya que el personaje protagonista de sus creaciones es el gato.

Hay que destacar al artista Don Ed Hardy, que fue uno de los pioneros del movimiento *Lowbrow*. Él comenzó



Fig. 75 Schorr, Todd. 1990. "The Tattoo Delirium"

estudiando el tatuaje japonés, cuya estética estaba repleta de motivos del arte clásico japonés, y también en Hawai aprendió algunas técnicas y pudo estar en contacto con el surf, ambos una gran fuente de influencia para el nacimiento del *Lowbrow*. Los dibujos que hacía Hardy mezclaban en ocasiones las imágenes tradicionales del arte japonés con las de la cultura popular de su país (Fig. 76).

Hardy trajo los motivos clásicos del tatuaje japonés que se pusieron de moda. La simbología del tatuaje japonés es muy importante, la combinación de determinados elementos tienen sus significados y detrás de esos dibujos hay un lenguaje. Por ejemplo, no deben aparecer juntos la flor del cerezo y la serpiente, y si alguna vez vemos esta combinación puede ser error o por desconocimiento del tatuador ya que en la época en que el cerezo está en flor la serpiente se encuentra en estado de hibernación, por lo que no sería posible tal unión. Hoy en día los motivos japoneses tienen más éxito en otros países mientras que allí los jóvenes se tatúan motivos más occidentales.

También se han realizado numerosas exposiciones sobre el tema del tatuaje en



galerías que están centradas en la temática *Lowbrow*, y se pueden encontrar numerosos artículos en revistas como *Yuxtapoz* que siempre ha tenido gran dedicación en sus páginas a este arte.

Fig. 76 Hardy, Don. 2010. "Man's Ruin"

#### 4.4.7. El Surrealismo

El surrealismo fue un movimiento artístico y literario muy importante que cambió el modo de ver las cosas en muchas personas. Pero antes encontramos al artista El Bosco, que ya en los siglos XV y XVI creaba obras con elementos oníricos como "El jardín de las delicias", el cual influyó a muchos de los artistas pioneros del *Lowbrow* como Mark Ryden.

El surrealismo promovía un modo de pensar que se alejaba de los patrones de la lógica y apostaba por dejar en libertad el mundo del subconsciente y no pensar siempre de manera lógica, por tanto el mundo de los sueños podía ser un método de creación artística.

Afectó a varios campos del arte como la pintura, la fotografía, el cine y el teatro entre otros. Las obras que se creaban tenían largos títulos junto con las imágenes que aparecen en los sueños sin intentar darle un sentido, debían estar hechas sin ningún control de la mente, y el resultado final absurdo y falto de toda lógica.

Salvador Dalí fue muy extravagante, usó formas alargadas y desproporcionadas. Famosos son sus relojes que se doblan como si fueran a derretirse. También el surrealismo llegó a los medios audiovisuales. El director de cine Luis Buñuel trabajó con Dalí para crear sus películas "Un perro andaluz" y "La edad de Oro" que revolucionaron el mundo cinematográfico.

También estuvo relacionado el Dadaísmo, destacando a uno de los máximos exponentes de esta corriente que es Marcel Duchamp. Usaba elementos corrientes para cuestionar en todo momento qué es el arte. En sus obras más famosas encontramos objetos como un urinario, un taburete con una rueda de bicicleta, o un portabicicletas, en definitiva objetos cotidianos insertados en el mundo del arte. Eran obras creadas de manera espontánea, buscaban nuevos materiales como los de desecho encontrados en la basura, y los mezclaban sin seguir una norma, por lo que daba lugar a obras sin ningún sentido. Un amasijo de palabras, de sonidos, o de elementos que producen algo

totalmente irracional, pero la esencia estaba muy bien definida, se basaban en el romanticismo, en la bondad del ser humano antes de ser corrompido por la sociedad.

Este movimiento pretendía con su ideología que los artistas buscaran en el subconsciente y plasmaran todo lo que hallaban en él sin modificarlo, sin darle un sentido lógico. No se trataba de hacer arte, sino de buscar nuevas formas de hacer y explorar. Para ello se basaban en el automatismo, dibujar sin pensar, dejar la mano y la mente libres para obtener algo espontáneo. Desde el principio tuvo un gran interés por el arte de culturas primitivas, el arte creado por niños o el de los dementes con un carácter espontáneo y alejado de toda lógica.

Algunas de las técnicas y métodos más comunes en la creación de obras del movimiento surrealista fueron el collage, ensamblando y uniendo todo tipo de objetos sin ninguna lógica; el *frottage*, en la que se hacían dibujos frotando el papel con objetos rugosos produciendo así diferentes texturas; el *grattage*, técnica en la que tras pintar un lienzo y esperar que se seque la pintura, se comienza a desgarrar de la tela esta pintura creando interesantes texturas y sensación de relieve; la pintura automática, en la que varios artistas dibujaban parten de una figura sin ver lo que habían hecho el resto, con lo que se originaban unas figuras muy interesantes; la *decalcomanía*, técnica en la que se pinta sobre una superficie plana con un color, y cuando la pintura está aún fresca se hace presión con un papel sobre ella para crear texturas.

### **El surrealismo y el *Lowbrow***

Puede que el surrealismo sea la corriente artística que guarda una relación más estrecha con el *Lowbrow*. Ambas manifestaciones tienen muchas características en común. Partiendo del surrealismo, el *Lowbrow* muestra una temática similar con modificaciones, adaptando las imágenes a los tiempos modernos, imágenes de la cultura popular.

Viendo el trabajo de alguno de los artistas pioneros del *Lowbrow* como Mark Ryden (Fig. 77), Marion Peck (Fig. 78), Alex Gross, Todd Schorr, Joe Coleman, Robert Williams o Ray Caesar (Fig. 79) es inevitable acordarse de algunas de las obras del



Fig. 77 Ryden, Mark. 1996. "Swap Meet Man"



Fig. 78 Peck, Marion. 2007. "Lambland"

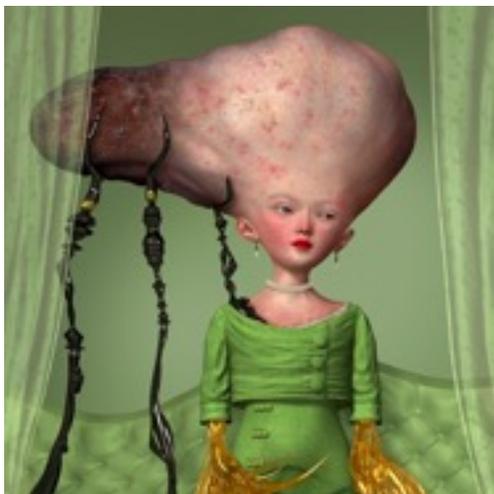


Fig. 79 Caesar, Ray. 2004. "Burden of Her Memories"

surrealismo, como las de Dalí. Dichos artistas llenan de detalles y simbología cada porción del lienzo. Si nos detenemos a observarlas encontraremos algunos ocultos, y para muchos de las que las observan nada tiene sentido. Cada uno de estos artistas pinta escenarios que deforman la realidad, haciendo una especie de collage de elementos que nada tienen que ver unos con otros, y acercándose a paisajes más propios del subconsciente, imágenes originadas en la mente de manera libre mientras se sueña.

Para la gente que intenta buscar sentido a las obras del *Lowbrow*, hay que decir que la mayoría de los artistas no pretenden que cada uno de los elementos que hay en el cuadro signifiquen algo. Cuando Mark Ryden expuso en el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga la gente no paraba de preguntar sobre el motivo de pintar tanta carne o ciertos elementos que se repetían en sus obras. El propio Ryden contestaba que no todo tiene una explicación, que lo pinta es porque le gusta, hay elementos geométricos y símbolos porque a él le gustan las matemáticas pero no hay que buscar más allá.

Todd Shorr tiene una obra llamada "*Five O'Clock Shadows in Disney-Dali Land*" que es una buena muestra de la conjunción de elementos propios del

surrealismo con las imágenes de la cultura popular americana. La obra tiene un gran parecido a muchas de las pinturas de Dalí, de hecho él mismo aparece retratado junto a Walt Disney disfrazado de Mickey Mouse (Fig. 80). En esta obra había un contraste entre los mundos oscuros de Dalí, que representaban más una pesadilla, y los de dulzura que creaba Disney al contar sus historias con ternura y delicadeza.



**Fig. 80** Shorr, Todd. 1996. "Five O'Clock Shadows in Disney-Dali Land"



**Fig. 81** Smith, Alonso. 1983. "Treachery From Lower Hell' Shadows in Disney-Dali Land"



**Fig. 82** Smith, Alonso. 1981. "The Godfather"

#### 4.4.8. Música *punk rock*

##### Qué es el *punk rock*

El origen del término *punk* tiene connotaciones despectivas en el idioma anglosajón. Posee un significado general de “basura”.

Primeramente el término surgió para referirse a los jóvenes que empezaban a estar cansados de ser manipulados, de pertenecer a una sociedad que se caracterizaba por ser conformista. Estos jóvenes tenían una actitud de rebeldía y cuando nos referimos a ellos el término *punk* adquiere otros significados variados como “escoria”, “despreciables”, “miserables” o “vagos”. Los primeros *punks* venían de familias pobres, de sectores de la población marginados y no integrados en la sociedad con situaciones bastante duras, dedicados a mendigar, a la prostitución o la delincuencia entre otros. Estaban en contra de las normas que se imponían a la sociedad, de un poder superior que controla al pueblo. Concretamente en Inglaterra, los *punks* se oponían a la existencia de la realeza ya que contaban con presupuestos muy altos para financiar sus eventos y esto iba en contra de su manera de pensar. Especialmente por la época que se vivía en el país había un alto índice de paro, la situación económica estaba muy mal gestionada por los partidos políticos y la población estaba muy desencantada.

La filosofía *punk* estaba relacionada con ideologías anarquistas, buscaban la igualdad y la libertad.

La ética *punk* tenía también la filosofía del “hazlo tú mismo” o más conocida por ellos como “*DIY*”<sup>25</sup> y se aprecia por ejemplo en la ropa que usan, mucha de segunda mano o fabricada y decorada en casa. Esto funcionaba incluso en el mundo de la música, muchos de los músicos se tomaban la filosofía del *DIY* tan en serio que ni siquiera querían comprar instrumentos y se fabricaban los suyos propios.

El término *punk* se hizo muy popular, y además de para referirnos a las personas que siguen esta corriente, sirvió para darle nombre a un estilo musical. El *punk rock*

---

<sup>25</sup> “*Do It Yourself*” significa “hazlo tú mismo”. Se refiere a la cultura de fabricar o arreglar cosas por uno mismo. Es algo normal en culturas que van en contra de la sociedad consumista y que promueven el cultivar en casa tus propios alimentos, fabricarte ropa o muebles entre otras cosas.

pertenece al género musical del *rock*. Es una música bastante simple con un ritmo rápido, pocos instrumentos y en muchas ocasiones con letras protesta. Las canciones eran muy cortas a diferencia que las del movimiento *hippie* que tenían una mucho mayor duración. En este movimiento era más importante el mensaje que se transmitía que el tener una buena voz. El sexo y el consumo de drogas y alcohol son prácticas habituales no solo de los músicos, también podemos verlo en sus fans y seguidores que imitaban a sus ídolos adoptando ese *look* estafalario y una actitud agresiva que venía acompañada de vandalismo y peleas en la calle.

Algo bueno que volvió a traer el *punk* fue la relación cercana de las bandas con el público mientras tocaban en directo. Esto era frecuente en los inicios del *rock and roll* y los últimos años se había perdido con los conciertos majestuosos y los del *rock* más comercial ya que montaban grandes escenarios en los que el público se encontraba muy alejado de la banda que tocaba.

### **Orígenes del *punk rock***

La música *punk rock* nació a mitad de los años setenta en contra del *rock*, estilo musical predominante en aquella época que había pasado a ser manipulado y dirigido por las grandes compañías discográficas para crear estrellas de la música. Trataban de hacer dinero creando un producto a partir de los músicos, estudiar como llegar a ser superventas, y no era tan importante el hacer buena música. Entre el *rock* y los jóvenes de clase media-baja la distancia se iba haciendo muy grande, y la llegada del *punk* fue un gran impulso para pequeñas bandas de música que se acercaban más a la juventud.

El origen del *punk rock* se puede buscar principalmente en Estados Unidos y Gran Bretaña. Vino impulsado en gran parte por la gran crisis económica que afectaba a todo el mundo, había un nivel de desempleo muy alto y por tanto todo esto afectó a la industria de la música. No había dinero para promocionar a los nuevos grupos que iban surgiendo, y las grandes estrellas del momento empezaban a hacer música más comercial para conseguir las superventas que las discográficas tanto perseguían. Pero gracias a los

primeros *punks* nacieron las discográficas independientes en oposición a las grandes multinacionales que dominaban y controlaban el mundo de la música.

El *punk* se ha considerado un movimiento de Gran Bretaña, pero realmente comenzó a cobrar forma a mitad de los años sesenta aproximadamente gracias a bandas como *The Kinks*, *The Who*, *The Sonics*, *The New York Dolls*, *The Stooges* o *The Velvet Underground* que fueron las más influyentes para la creación de este nuevo movimiento. También el artista Andy Warhol fue una gran fuente de inspiración.

Muchos grupos de *rock garage* aparecían en Estados Unidos sobre mediados de los sesenta, y eran considerados antecesores del *punk rock*, de ahí que muchos de los artistas pioneros del *Lowbrow* estuvieran influenciados por este estilo musical, ya que vivieron la revolución que supuso su nacimiento para la música popular y la forma de vestir de los jóvenes.

Las primeras bandas de *punk* tenían estilos totalmente diferentes, las pioneras del movimiento eran *The Ramones*, *The Clash*, *Blondie*, *Dead Boys* o *Sex Pistols*. Estos últimos nacieron en 1975 en Londres y eran considerados como la banda que inició el movimiento *punk*. Se vieron envueltos en varios escándalos por la actitud rebelde de sus miembros, en sus actuaciones eran unos provocadores y además se burlaban de la realeza británica, tan respetada en su país. La banda *The Ramones* nació en 1974 en Nueva York. Ambas estaban compuestas por jóvenes de la clase obrera, que era lo más común, aunque algunas otras bandas *punk* estaban formadas por jóvenes que pertenecían a la clase alta.

En 1976 se fundó en Nueva York una revista a la que dieron el nombre de "*Punk*". En ella que se hablaba sobre ese movimiento, sobre todo lo que les gustaba a la gente que lo seguía y las cosas que formaban parte de su estilo de vida.

El nacimiento de otros movimientos musicales se produjo a partir del *punk*, basándose en él se crearon subgéneros musicales como el *hardcore punk*, *anarcopunk*, *horror-punk*, *gothic-punk*, *post-punk*, *ska-punk*, *no wave*, *deathrock*, *psychobilly*, *skate-punk*, *pop punk*, *electro punk* o *celtic punk*. Todos partían de la base del *punk* y se le añadían variantes que los diferenciaba unos de otros.

Alan Forbes es un artista que diseñaba carteles de música rock, la imagen muestra uno de los que realizó para un concierto de la banda “*The Cramps*”, precursores del *psychobilly* (Fig. 83). Desarrolló además la imagen distintiva y libretos artísticos incluidos en los discos de grupos como The Black Crowes, Rage Against the machine, The Offspring, The Misfits o White Stripes.

Dentro del movimiento *punk* empezaron a surgir diferencias, de hecho se podían distinguir dos grupos opuestos en ideales, extrema derecha y extrema izquierda, lo cual hacía que no tuviera sentido ya que ahora no estaban siguiendo el mismo camino. Esto fue una de las causas por las que poco a poco empezara a perder fuerza, y como casi todos los movimientos, acabo convirtiéndose en una moda más perdiendo ese sentimiento de rebeldía y contrariedad al sistema, y acercándose más a lo comercial. Mucha gente quería tener ese aspecto rebelde y vestía como ellos, pero no se trataba solo de moda, era

una filosofía de vida, algo que se llevaba dentro.

El *punk* perdura aún hoy en día, aunque no con la fuerza que tenía en los años setenta y ochenta, época en la que fue un gran impacto tanto en el mundo de la música como en la sociedad. Curiosamente en aquellos años la sociedad se encontraba en una situación bastante similar a la actual en cuanto a crisis económica, mala gestión política y elevados índices de paro.

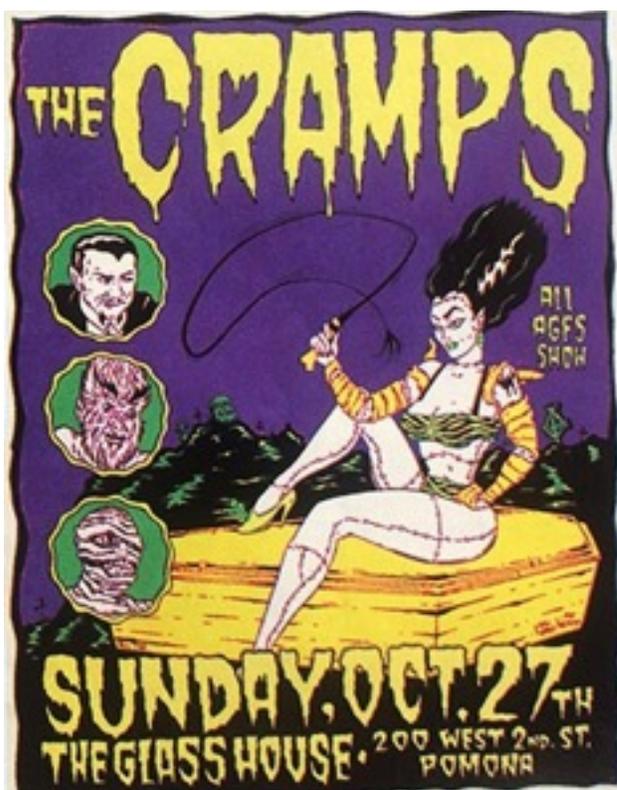


Fig. 83 Forbes, Alan. 1996. Póster para un concierto de *The Cramps*.

### La estética *punk* y Jamie Reid

La vestimenta *punk* va en consonancia con su ideología, es bastante extravagante con lo que consiguen provocar, llamar la atención y alejarse de los convencionalismos de la sociedad. La ropa suele tener partes rotas, como camisetas con agujeros, pero la prenda más típica de los punks son los pantalones ajustados. Los complementos más usados son imperdibles que a veces los usan para sujetar partes de las camisetas que han sido cortadas por alguna parte, cinturones de pinchos, cadenas usadas a modo de cinturón, botas militares, y se acompaña con el pelo rapado o con una cresta que muchos se pintaban de algún color. Por esto mismo los *punks* han estado siempre relacionados con una imagen descuidada y carente del higiene personal.

Pero la estética *punk* no solo se refería a la moda sino que también jugó un papel muy importante en el diseño de aquella época. Creaban imágenes impactantes utilizando los medios electrónicos con los que contaban en el momento, como la fotocopiadora.

Hay una figura que jugó un papel muy importante en la estética *punk*, Jamie Reid. Se trata de un famoso diseñador considerado como el primero que usó el imperdible y las camisetas rotas. La moda del imperdible aún sigue en nuestros días, muchos punks lo usan y no solo en la ropa, también enganchado en la oreja sustituyendo a los tradicionales pendientes.

Cuando Jamie Reid era aún estudiante se produjo en París el famoso levantamiento de 1968 en el cual la gente luchaba por sus derechos “*La rebelión juvenil mundial de 1968 dejó una marca en la cultura. Fue una revolución contra el autoritarismo y las costumbres, con objetivos*



Fig. 84 Punks. Años ochenta

*distintos y con diversos resultados... En su conjunto, situó de nuevo al hombre frente a los desafíos que enfrenta su libertad*"<sup>26</sup> Para dar información sobre estas revueltas se usaban eslóganes que eran plasmados en grafitis o impresos en carteles o panfletos. Este suceso produjo un gran impacto en la gente joven de Inglaterra como Reid, que junto con otros compañeros de estudios participaron en varios actos de protesta, y además conoció esta manera de comunicarse mediante eslóganes. Él mismo empezó a usarlos para promulgar sus ideales. Era un modo de expresar una idea compleja mediante frases simples y cortas pero a la vez impactantes y revolucionarias. En 1970 además fue cofundador de una revista llamada "*The Suburban Press*" que fue una gran influencia para los primeros *fanzines* que años más tarde empezaban a crearse. Usaban en muchas ocasiones recortes de letras para crear titulares o *collages* a base de fotografías fotocopiadas ya que el presupuesto a veces se les quedaba corto.

Otra figura importante en este movimiento fue Malcom McLaren, diseñaba ropa con su pareja, Vivienne Westwood, que era diseñadora de moda caracterizada por la extravagancia y además se le atribuyó el haber creado la estética *punk*. McLaren, que además era el manager de la primera formación de *Sex Pistols*, conoció el periódico "*Suburban Press*" y le pareció que lo que Reid hacía era muy interesante y le propuso trabajar con él. A partir de entonces fue el creador de las imágenes de *Sex Pistols*, como las de las portadas de sus discos. Esta banda con su actitud rebelde era el medio perfecto para transmitir esos ideales anarquistas que no llegaban a todo el mundo. En Inglaterra los *punks* no sentían mucho aprecio por la realeza en su país, y siguiendo estos principios Reid realizó una imagen mediante la técnica del collage en la que colocó un imperdible en la boca a la Reina Isabel junto con el eslogan "*God save the Queen*" en 1977, año en que la Reina celebraba su jubileo de plata. Ese eslogan era el título de una canción de los *Sex Pistols* que se lanzó también en aquella época, por lo que se prohibió su divulgación. Aunque Reid se hizo famoso por esta imagen, realizó otros muchos trabajos de gran trascendencia como carteles, folletos, pegatinas, anuncios.

---

<sup>26</sup> Disponible en línea: <http://edant.revistaenie.clarin.com/notas/2008/05/17/01673634.html> [Consultado el 6/05/2013].

En 2014 el espacio cultural La Térmica de Málaga acogió una exposición llamada “*From Sex to Punk*” con fotografías de John Tiberi, fotógrafo y ex-Tour manager de Sex Pistols, mediante las cuales analizó la relación de la cultura de aquella época con la música y la escena punk (Fig.85).



**Fig. 85** Tiberi, John. 2014. Exposición “*From Sex to Punk*”, La Térmica, Málaga

### Influencias en el *Lowbrow*

La música *punk rock* empezó siendo una cultura callejera y fue por este motivo una gran influencia para el movimiento *Lowbrow*. Muchos de los artistas pioneros del *Lowbrow* vivieron el nacimiento de ese estilo musical y de vida, y les sirvió como una gran fuente de inspiración.

Había magazines dedicados a esta cultura en la que los artistas creaban ilustraciones y diseñaban las portadas, además de carteles para los conciertos. (Fig. 86)

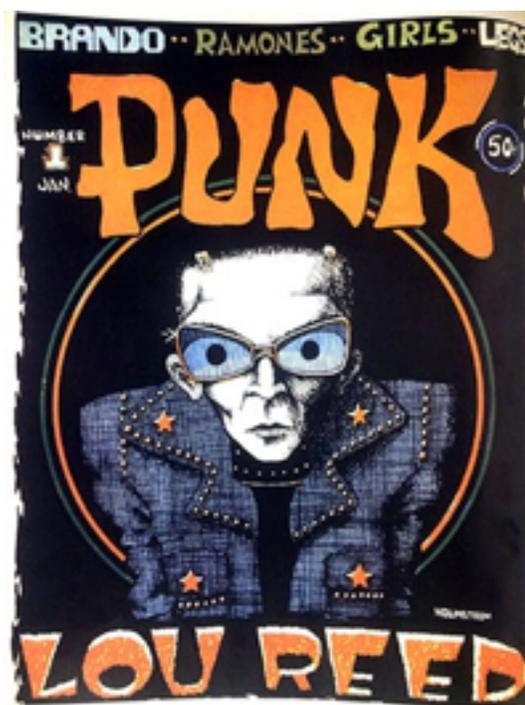


Fig. 86 Portada del Fanzine "Punk". (2001)

Anthony Ausgang estuvo muy relacionado con el *punk rock* ya que vivió el final de los años setenta, años del nacimiento y explosión del mismo, y produjo en él un fuerte impacto, sentía que algo estaba cambiando y quería formar parte de aquello. En una entrevista para la revista *Wow x Wow* cuenta que le hubiera gustado tocar algún instrumento, pero tenía que elegir un camino y al final se decantó por el arte<sup>27</sup>. La cultura del *DIY* tan relacionada con la música *punk rock* y tan inculcada a los jóvenes de aquella época fue tomada muy en serio por Ausgang y le llevó a perfeccionar su oficio. Además aprendió muchos trucos técnicos en el breve espacio de tiempo que pasó en la escuela de arte. Por entonces se dedicaba a pintar coches *hot rod* en Los Angeles.

Robert Williams también estuvo muy metido en la escena *punk rock* durante los años ochenta. En ese tiempo publicó su serie de pinturas llamadas *Zombie Mystery Paintings* en las que Williams había estado trabajando inicialmente para diversas revistas de cómic de aquella época que también se vieron influidas por la cultura *punk rock* ya que muchos de los artistas recortaban y pegaban, usando en ocasiones materiales

<sup>27</sup> Disponible en línea: <https://wowxwow.com/artist-interview/anthony-ausgang-ai> [Consultado el 20/01/2015].

comunes y fotocopias que manipulaban para obtener un resultado que a veces no era precisamente una imagen bonita, pero que transmitía un claro mensaje. Este trabajo como dibujante de cómic le llenó durante algún tiempo, hasta que comenzó a pintar y buscar galerías de arte que quisieran exponer su obra. En aquella época se suponía que una pintura debía ser agradable y transmitir tranquilidad con sus colores pero las obras de Williams eran vibrantes, daban ganas de gritar cuando se observaban. Afortunadamente para él durante esos años se había producido la explosión de la cultura *punk rock*, entre cuyos seguidores consiguió un buen público. Comenzó exponiendo en clubes *after-hours* de Los Angeles y fue un éxito total entre los jóvenes de la época ya que pertenecían a una cultura revolucionaria que nacía con ganas de cambiar a la sociedad que odiaban. Sus escenas salvajes llenas de violencia y sexo encontraron su lugar. No obstante, a pesar del gran esfuerzo de Williams que pintaba sin cesar, el mundo de las Bellas Artes lo rechazaba.



Fig. 87 Unknown. 2002. Juxtapoz.



Fig. 88 Ryden, Mark. 1999. "Alright, This Time Just the Girls"  
Portada del disco recopilatorio de canciones de bandas punk de chicas

#### 4.4.9. Arte Japonés

La fascinación por la cultura japonesa por parte de la cultura occidental no es algo nuevo, más aún en el caso de Japón y Estados Unidos con un historial bélico y de ocupaciones que inevitablemente ha generado influencias mutuas en ambos países. La locura por la cultura popular japonesa y las nuevas imágenes de Japón asociadas con el movimiento han sido definidas como *Neojaponismo* por Béatrice Rafoni (2004)<sup>28</sup> estableciendo un paralelismo con el *Japonismo*, movimiento originado a finales del siglo XIX y entre los que encuentra similitudes: ambos están asociados con la difusión de imágenes de Japón y ambos están relacionados con la cultura popular y los medios de masas. En el primero Japón llega a Europa gracias a los medios de masas a través del manga y el anime y en el segundo, inventos como la imprenta o la fotografía descubrieron los exóticos grabados japoneses (*ukiyo-e*) a Occidente. Existe una mirada común hacia el objeto desconocido, Japón es considerado como “el perfecto *alter ego*, ese otro yo, a la vez cercano y distante, en espacio y en su radical otredad” (Rafoni 2004, p.21). La percepción de Japón es definida a través del exotismo y de la construcción cultural de la otredad. Siempre considerado desde la perspectiva del mundo occidental como un país radicalmente diferente, a veces admirado y otras veces odiado, las percepciones que Occidente tiene de Japón están íntimamente asociadas a los periodos de su historia.

En el caso de la influencia sobre artistas del *lobrow*, la influencia va a llegar sobre todo a través de las revistas. Si en el siglo XIX las revistas jugaron un papel fundamental para que los artistas occidentales



Fig. 89 Crowley, Alister.

<sup>28</sup> RAFONI, B. (2004) *Représentation et interculturelité. Les nouvelles images du Japon en Questionner l'internationalisation, cultures, acteurs, organisations, machines : actes du XIVe congrès national des sciences de l'information et de la communication*, Université de Montpellier III / Société française des sciences de l'information et de la communication (pp. 19-26). SFSIC ed.



Fig. 90 Teraoka, Masami. 1993. "Catfish Envy"

que no solo admiran sino que adaptan las formas de arte japonesas sobre todo a través de ilustraciones, no será distinto en la década de los noventa. Tal es el caso de la revista "Juxtapoz"<sup>29</sup> que en su ejemplar *Fall 1997* dedica sus páginas al arte japonés o la revisión de la obra de diversos artistas japoneses

(Fig. 90). Es una época donde internet aún no tiene la fuerza que tendrá en décadas posteriores, por tanto el medio impreso aún es un fuerte transmisor cultural. No obstante, en algunos de los artículos, ya se hace referencia a páginas webs donde ampliar información, incitando al lector a usar nuevos medios para adquirir mayor conocimiento. Se encuentran artículos que hacen referencia a todos aquellos aspectos de la cultura japonesa que han generado admiración a lo largo de los siglos y que suelen ir ligados a la evolución del propio país.

El Japón tradicional, como son los *ukiyo-e* o grabados en madera, son estudiados desde una perspectiva histórica repasando una exposición dedicada a dos grandes artistas de la época, Hokusai y Hiroshige. También incluye la figura de un autor japonés residente en Estados Unidos, Masami Teraoka (Figs. 91 y 92) cuya obra precisamente, muestra la influencia de ambas culturas: basada en los grabados *ukiyo-e* a nivel estético pero con temática japonesa. Grabados donde destaca la ausencia de perspectiva, el uso del color plano y el contorno y cuya temática siempre es popular: la vida del día a día en la ciudad, los placeres del "mundo flotante". El arte contemporáneo también tiene lugar en el análisis de la obra fotográfica de Yasumasa Morimura o la robótica y el mundo *otaku*,

<sup>29</sup> (1997) "Juxtapoz", 3(4) p.38



Fig. 90 Teraoka, Masami. 1993. "Namiyo at Hanauma Bay"

también presente en la figura del artista Kenji Yanobe. Fusión de tradición y modernidad, una característica clave en el estudio de la cultura visual nipona.



Fig. 91 Teraoka, Masami. 1998. "Oiran and LA fire (AIDS)"

Entre los artistas norteamericanos influenciados por la cultura japonesa, destaca la figura de Ed Hardy que estudia *in situ* la ancestral técnica del tatuaje japonés, llevando este conocimiento a su país nativo, en un viaje de ida y vuelta entre Oriente y Occidente.

Otro artista que fusiona ambas cultural es Alex Gross, con retratos de mujeres bellas o *bijin-ga*, un género también tradicional y específico de la cultural japonesa pero que el autor revisa incluyendo elementos de su propia cultura. Utiliza en la mayoría de las ocasiones su arte para hacer un crítica a la sociedad del consumismo (Figs. 94-97). También incluye una escena del famoso cruce peatonal del barrio de Shibuya pero con una visión muy personal (Fig. 93). Este género *bijin-ga* se podría entender también como influencia en la obra de Audrey Kawasaki descendiente de japoneses, que se centra principalmente en una visión propia de la figura femenina a modo de retrato.

Gary Baseman es otro artista que lleva su obra a Japón y realiza una suerte de "libro de viaje" donde su Toy Art se hace presente entre figuras tradicionales japonesas como son los luchadores de Sumo (Fig. 99), hasta las pertenecientes a subculturas pop



Fig. 93 Gross, Alex. 2013. "Twins"



Fig. 94 Gross, Alex. 2011, "Product Placement"



Fig. 95 Gross, Alex. 2000. "The Burning of Tokyo"

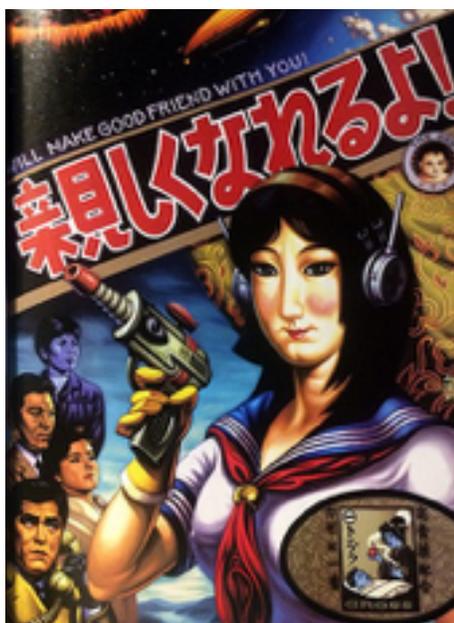


Fig. 96 Gross, Alex. 2013. "I will make good with you"



Fig. 97 Gross, Alex. 2010. "Mammon"

japonesas como las Lolitas (Fig. 98). Además entre sus dibujos dedicados, se encuentra uno de admiración hacia una de las artistas japonesas contemporáneas más conocidas internacionalmente, Yayoi Kusama.

Una apropiación, en resumen, de la estética japonesa, que ha sido un proceso continuo desde que Japón se abrió a Occidente. Artistas occidentales que someten a la



Fig. 98 Baseman, Gary. 2017. Lolitas



Fig. 99 Baseman, Gary. 2017. Tokyo

nueva cultura a un proceso de selección y adaptación a su propia cultura a través de los flujos transnacionales, originando nuevas expresiones culturales híbridas. El papel fundamental de los medios de comunicación y masas y su rápido desarrollo favorece el proceso de globalización de dicha cultura y el *Lowbrow* no deja de ser un movimiento artístico donde confluyen diversas influencias de expresiones artísticas de otros países, entre ellos Japón.

#### 4.4.10. Cultura pop

La cultura pop puede referirse a diferentes cosas, bien a al arte pop, la cultura popular o a la música pop. Concretamente el movimiento de arte *Lowbrow* estuvo muy influenciado por el arte pop y la cultura popular que son los que se van a tratar en este apartado.

A pesar de tener temáticas diferentes, muchas de sus características son comunes.

La cultura popular hace referencia a aquella relacionada con el arte, la literatura, la música, e incluso el modo de vestir y de vivir de las clases medias o bajas de la sociedad. Se trata de la cultura del pueblo, de las grandes masas, y contrasta con la cultura de las clases altas, consideradas superiores y elitistas.

La cultura popular es consumidora de lo barato, lo producido en masa o lo común. Se ha dado a lo largo de toda nuestra historia y gracias a ella se han podido conocer las características de cada cultura, de cómo en cada época las personas sobrevivían, como eran sus modos de vida, como se relacionaban, su manera de divertirse y su ocio. La cultura popular es rica en valores humanos, tiene un espíritu de unión alejado de lo que se considera refinado que por el contrario excluye a las clases más desfavorecidas y su cultura, y que a su modo de ver es vulgar. Las clases media y baja se caracterizan por tener una rica vida social, por la supervivencia, la convivencia en grupo, por la vida en la calle, y así es como nacían festejos populares de los que muchos se siguen celebrando hoy en día.

El carnaval, por ejemplo, tiene su origen en las fiestas paganas. Aunque es una fiesta popular, en la Edad Media Italia la recuperó, y en algunos sitios se ha convertido en una fiesta muy elitista como en los Carnavales de Venecia. También el tango pertenece a la cultura popular, nació entre las clases bajas de ciudades de Argentina y Uruguay. Fue una revolución en el baile popular ya que se trata de un baile sensual acompañando una música, por muchos considerada algo triste.

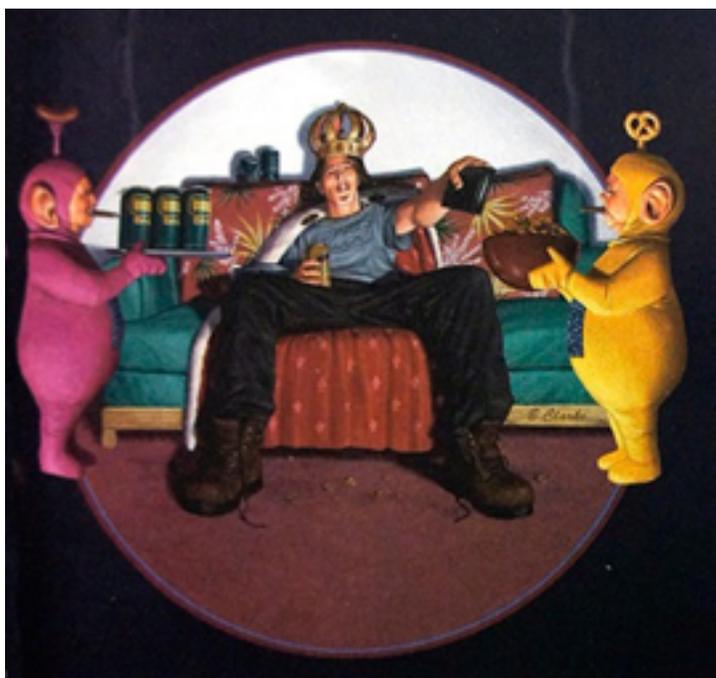
El jazz o el *reggae* nacieron de la cultura popular. De hecho el jazz comenzó siendo tan solo música popular, nacida al sur de Estados Unidos especialmente gracias a la raza negra, y tras un gran progreso a lo largo de los años, actualmente es un género que está muy reconocido dentro del mundo de la música.

El rap nació entre la comunidad afroamericana de Nueva York de los años ochenta a base de rimas siguiendo un ritmo marcado por una base musical, y junto a él nació

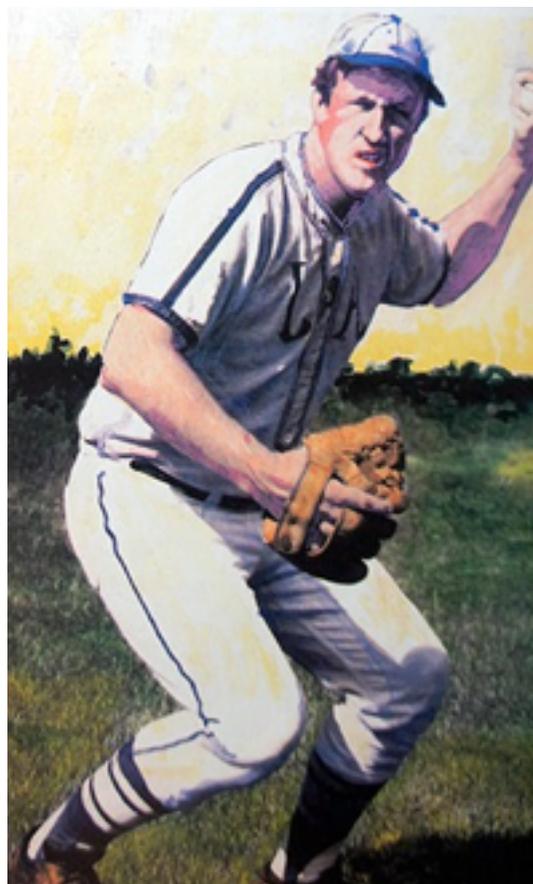
también el graffiti. Son formas de comunicarse que usan expresiones callejeras, formas de arte que nacieron de la vida en la calle.

Otras formas de cultura popular son las novelas de ciencia ficción, los cómic, los videojuegos, las series de televisión (Fig. 100) o las películas, las mismas costumbres de nuestro entorno que abarcan desde festividades hasta los deportes que se practican en un determinado área (Fig. 101), imágenes de publicidad, libros, etc. Estas nos influyen a todos, maduramos con ellas y forman parte de nuestra educación.

La cultura popular tiene por tanto un papel muy importante en el desarrollo del hombre ya que ha transmitido tradiciones, normas, creencias y valores del pueblo.<sup>30</sup>



**Fig. 100** Clarke, Brian. 1999. Diseño para la portada del CD "Sofa King Cool"



**Fig. 101** Jezewski, Greg. "Self-Portrait"

<sup>30</sup> "Lo culto moderno incluye, desde el comienzo de este siglo, buena parte de los productos que circulan por las industrias culturales, así como la difusión masiva y la reelaboración que los nuevos medios hacen de obras literarias, musicales y plásticas que antes eran patrimonio distintivo de las élites. La interacción de lo culto con los gustos populares, con la estructura industrial de la producción y circulación de casi todos los bienes simbólicos, con los patrones y circulación de casi todos los bienes simbólicos, con los patrones empresariales de costos y eficacia, está cambiando velozmente los dispositivos organizadores de lo que ahora se entiende por 'ser culto en la modernidad'".

García Canclini, N. (2001). Culturas híbridas. 1st ed. Buenos Aires: Editorial Paidós, p.76.

En cuanto al arte pop o *pop art* hay que destacar que es un movimiento artístico que surgió en Inglaterra y Estados Unidos debido a que los artistas estaban motivados por una época de cambios y experimentación.

Se considera que el arte pop nació en contra de las corrientes artísticas que predominaban por aquella época, siguió su propio camino y fue un movimiento muy importante ya que supuso una revolución en el mundo del arte.

Tomaban imágenes de la cultura popular, elementos cotidianos del mundo que les rodeaba, del mundo del cine y de los medios de comunicación o la publicidad para sacarlos de su contexto y crear con ellos obras artísticas a las que en muchas ocasiones les daban un toque humorístico o irónico, aunque en los Estados Unidos tenía un tono más agresivo. Cambiaban así el modo tradicional para la creación de una obra de arte. Todo esto iba en contra de las normas de las Bellas Artes, de los cánones de belleza y la estética, de lo que se consideraba correcto.

Solían usar colores primarios y técnicas como la serigrafía o cualquiera que pudiera reproducir las obras, perdiéndose así un poco el valor del original.

Los artistas del *pop art* pretendían elevar la cultura popular a la categoría de las Bellas Artes. Muchos de ellos provenían del arte comercial, como Andy Warhol, que comenzó siendo diseñador gráfico e ilustrador para revistas y trabajaba para publicidad. Se trataba, por tanto, de artistas que estaban acostumbrados a trabajar para crear obras que transmitieran al mundo ideas, estaban familiarizados con la comunicación a grandes masas y a la sociedad y no tenían ningún problema en mezclar la cultura popular y objetos cotidianos pertenecientes a un arte de baja categoría con el considerado arte de mayor categoría.

Warhol es considerado el artista más representativo del *pop art*. Creó incontables obras de arte entre las que podemos destacar las basadas en objetos cotidianos como su serie de "*Latas de sopas Campbell's*" y "*Brillo Soap Pads Box*". Por otro lado hay otra gran figura del *pop art*, Roy Lichtenstein, artista decorativo que se dedicó a la pintura, la

escultura y a las técnicas de impresión, se interesó por las imágenes de los dibujos animados, y su trabajo prescindía de la ironía y el humor.

Cabe destacar la importancia que el *pop art* tuvo en Japón, país donde el estilo que se creó era totalmente inconfundible y auténtico. Los japoneses están fuertemente inspirados tanto por su cultura tradicional como por el anime. La figura más importante es Takashi Murakami, que se considera el Andy Warhol de Japón. Murakami nació y creció en la ciudad de Tokio, donde además estudió en la Universidad de Bellas Artes y Música y obtuvo en título de Doctor en *Nihonga*<sup>31</sup>. Cuando comenzó su trayectoria en el arte contemporáneo creó obras que mezclaban elementos de la cultura tradicional japonesa, de la que él provenía, con el arte pop norteamericano, y añadía además otros de la cultura popular como el cómic y el anime. Murakami creó su famoso álgter ego Mr. DOB inspirado por otros personajes de dibujos animados y videojuegos tan conocidos como *Doraemon* o *Sonic The Hedgehog*. El personaje está formado por tres elementos que juntos hacen el nombre Mr.DOB, se trata de una gran cabeza a modo de O, y dos orejas con la D y la B pintadas en ellas. Desarrolló un nuevo estilo artístico llamado *Superflat* o Superplano cuyos rasgos son el uso de diseños totalmente planos y ausentes de volumen que además mezclan el arte tradicional japonés, el manga, el arte pop y el *anime*. *Superflat* ha dado nombre a uno de los movimientos artísticos japoneses más destacados del país, basándose en la teoría de que la población japonesa se ha vuelto totalmente plana y superficial.

Muchos le consideran el sucesor de Andy Warhol. Murakami fusiona en sus obras elementos de la cultura popular con la tradicional japonesa, creando así un lenguaje con el que saca fuera su mundo interior. Ha trabajado en diferentes campos como el diseño de moda, diseño industrial, o la escultura.

### **Influencia de la cultura pop en el *Lowbrow***

Son numerosos los artistas del *Lowbrow* que están influidos por la cultura pop. Concretamente los pioneros vivieron una época en la que en Estados Unidos tenían una

---

<sup>31</sup> *Estudios que reúnen elementos clásicos de la cultura oriental y occidental*

rica variedad de imágenes que les llegaba mediante diferentes medios como el cómic, la televisión, la publicidad o el cine. Todos estos elementos forman parte de su cultura y han madurado junto a ellas, por eso es inevitable que las utilicen en sus obras de arte manifestando su modo de pensar.

También usaban esos elementos cotidianos para sus obras de arte de manera que criticaban la sociedad que les rodeaba, les daban un toque de ironía y humor y los modificaban hasta darles otro uso al igual que lo hacía Marcel Duchamp. Así convertían en objeto artístico algo que no lo era manipulándolo y dándole otro significado diferente.

Por ejemplo Mark Ryden usa como referencia esas figuritas de porcelana que suelen decorar las casas, pero las transforma adaptándolas a la estética de su tiempo y a la de su obra artística, obteniendo así otras figurillas basadas en los personajes que él normalmente pinta en el lienzo (Fig. 102). Para la exposición del Centro de Arte Contemporáneo de Málaga realizó una escultura en la que quiso reflejar una tradición popular de esta ciudad, las procesiones, con el arte, detalle que se comenta más adelante en el capítulo dedicado al artista. También en esta exposición aparecen figurillas de porcelana que parecen personajes sacados de sus pinturas con un toque *kitsch*. Su famosa obra “*Saint Barbie*” hace



**Fig. 102** Ryden, Mark. “The Angel of Meat” y “Anatomía”



**Fig. 103** Ryden, Mark. 1994. “Saint Barbie”

referencia a la gran fama de la muñeca Barbie entre las niñas, que sienten adoración por la misma, haciendo también una crítica al mundo consumista (Fig. 103).

Por otro lado Robert Williams o The Pizz también hicieron referencias mediante sus obras a la cultura popular, el *hot rod* era muy importante en



Fig. 104 Marshall, Aaron. 1997. "Unconditional Love"

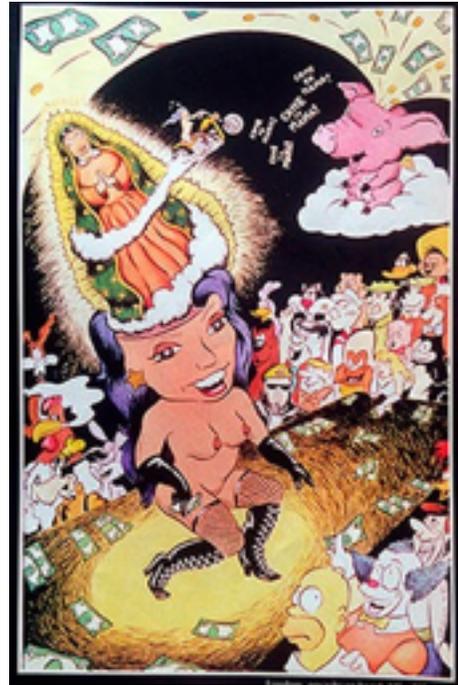


Fig. 105 Rodríguez, Isis. 1996. "Freedom"



Fig. 106 Pigeon, Jean Marie. 1981. "Milou from The Pharaon's Cigars" (Izq.)  
Fig. 107. Pigeon, Jean Marie. "La grande jarre Tintin Lotus bleu" (Dcha.)

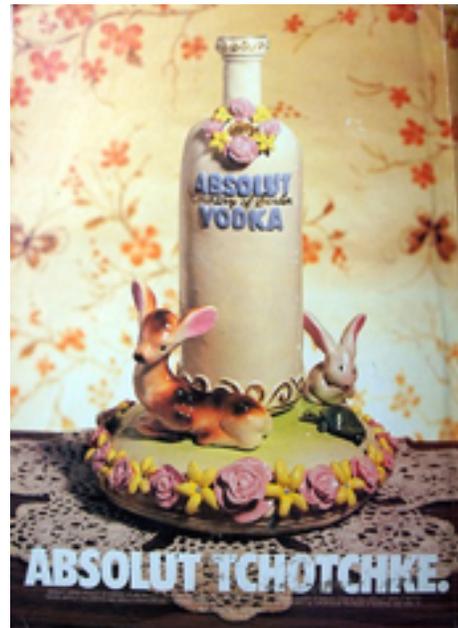


Fig. 108 Anónimo. 1999. Publicidad Absolut Vodka para Juxtapoz.

Estados Unidos y muy a menudo aparecen coches y motos como objeto central de sus pinturas, así como personajes de dibujos animados que veían en televisión, *tikis* que parecían tener vida y las chicas con un estilo *pin up* entre otros.



Fig. 109 Samaras, Isabel. 1997.



Fig. 110 Jones, Chuck. "Of course you realize this means peace"



Fig. 111 KRK, 1995. "Betty Hutton in Tikiland"

#### 4.4.11. Cartoons

##### **Los *cartoons* en la cultura popular americana**

El término *cartoons* es un anglicismo que en nuestro país conocemos como “dibujos animados”. Podemos referirnos con esto a la técnica de animar personajes en dos dimensiones, es decir la animación tradicional, pero *cartoons* se puede referir también a los personajes en sí. Lo que en este capítulo nos concierne es el término *cartoons* referido a los propios personajes de los dibujos animados que pertenecen a la cultura popular americana y es lo que ha influenciado a gran parte de la sociedad, en este caso a los artistas del movimiento *Lowbrow*.

Las técnicas de animación clásica requerían un trabajo muy delicado y fueron mejorando con el tiempo, especialmente con la llegada de los medios tecnológicos que facilitaron enormemente esta labor a los animadores. Ahora se pueden conseguir una gran cantidad de efectos por ordenador que antes eran casi imposible de conseguir manualmente. Por este motivo los primeros *cartoons* eran bastante simples ya que requería de un proceso de trabajo muy minucioso.

A lo largo de la historia se han creado *cartoons* que se han hecho inmensamente populares y a pesar del paso del tiempo siguen siendo conocidos por las nuevas generaciones. Los principales ejemplos son *Mickey Mouse*, el *Oso Yogui* o *Bugs Bunny*. Grandes estudios de animación hicieron esto posible, entre los que destacan *Disney* y *Hanna Barbera* que a finales de los años cincuenta llenaron las televisiones norteamericanas de los dibujos animados ahora considerados clásicos, alcanzando un gran éxito en la población. Muchos niños crecieron con ellos, eran historias amables, divertidas, ingeniosas, de duración relativamente corta y con introducciones musicales que muchos aun reconocerán al oírlas.

Personajes como el famoso *Felix el Gato*, *Betty Boop* o *Popeye* fueron y siguen siendo muy importantes, casi todo el mundo los conoce, se usan para publicidad y son fuente de inspiración para muchos, no solo en el mundo de los *cartoons*, sino en otros campos del arte. Por ejemplo *Betty Boop* estaba inspirada en una cantante, que a su vez

fue inspiración para Marilyn Monroe que adoptó su manera de reír. Por otro lado tenemos el caso de *Popeye* que es bastante curioso. Fue creado inicialmente para el cómic y más tarde pasó a la animación. Nunca tuvo un fin publicitario pero los dibujos fueron tan impactantes en esa época y el personaje gustó tanto que las ventas de espinacas se multiplicaron por diez en los Estados Unidos.<sup>32</sup> Aquí podemos darnos cuenta de cuanta influencia puede tener en nosotros una imagen de éxito.

En 1923 nació el conocido estudio de animación *Walt Disney*, que llegó a ser la compañía líder de todas las de este campo por su capacidad de ser pioneros en todo, tanto artísticamente como en técnicas y en el lado comercial. Fue Webb Smith, animador que trabajaba en Disney, quien inventó el *storyboard*.

Más adelante surgieron rivales, en 1957 se fundó *Hanna Barbera* cuyo éxito creció sin parar hasta posicionarse en el número uno de las productoras de animación. Ambas crearon personajes que han pasado a la historia, y a pesar de ser unos clásicos aún hoy en día se siguen haciendo historias y películas de animación con ellos como protagonistas. La fórmula del éxito la encontró primero Disney, pero ambas han sido muy importantes y gustan tanto a niños como a mayores. Entre los *cartoons* más famosos de Disney encontramos a Mickey Mouse y el Pato Donald, Winnie The Pooh, y las llamadas princesas Disney como Cenicienta y Blancanieves entre otras. En *Hanna Barbera* tenemos a otros no menos famosos como *Tom y Jerry*, *Los Picapiedra*, *el Oso Yogi* o *Scooby-Doo*.

Hay otro fenómeno a destacar dentro de los dibujos animados a nivel mundial, el *manga*. Es una mezcla entre los dibujos de tradición japonesa y los cómics estadounidenses que nacen por clara influencia de Disney. Los personajes manga tenían ciertos rasgos occidentalizados.

Disney es una compañía multimillonaria. Sus películas y series consiguen éxitos a nivel mundial difíciles de superar. Steve Jobs era uno de los mayores accionistas de la

---

<sup>32</sup> En el libro "Bajo la influencia del *branded content*. Efectos de los contenidos de marca en niños y jóvenes" se analiza este fenómeno. Popeye había colaborado de manera natural con una campaña que el Gobierno de Estados Unidos ideó recomendando el consumo de espinacas con el fin de luchar contra la anemia. (2014). pp.35-39.

compañía. Tienen su propio canal de televisión, Disney Chanel, compraron otras compañías productoras, como Pixar<sup>33</sup>, y sus creaciones son casi incontables.

En *Hanna Barbera* recibieron en algunos casos críticas por sus técnicas de animación que resultaban un tanto simples y la calidad era muy baja, sus presupuestos no eran suficientes para poder producir con suficiente calidad y esto les hizo perder seriedad ante muchos empresarios. Pero el éxito de sus historias fue rotundo ya que eran divertidas, hacían reír a niños y mayores y su estética era muy especial. Emitían sus series durante las mañanas de los fines de semana consiguiendo la máxima audiencia en el país en muchas ocasiones. La atención giraba en torno a los personajes y los fondos constaban de unos pocos elementos. Quien no recuerda al oso Yogi corriendo mientras se veía pasar en el fondo el mismo árbol y la misma casa una y otra vez. También era muy característico que cuando algún personaje se caía o tenía un accidente fuera de la pantalla todo el dibujo temblaba para intentar reproducir el estruendo de esa caída.

Fueron precursores en producir series televisivas de dibujos animados y no pararon de crecer hasta mitad de los años setenta. A partir de entonces hubo un declive, la calidad de las series era cada vez peor, realizaban secuelas de sus series más exitosas y películas con sus personajes pero nada de esto llegó a convencer al público. No tuvo un resurgimiento hasta que llegaron nuevos personajes de gran éxito como las Supernenas o Vaca y Pollo. Se habían modernizado aunque había perdido la magia de los *cartoons* clásicos.

### **Influencias de los dibujos animados en el *Lowbrow***

La cultura *Lowbrow* se vio muy influenciada por los *cartoons* ya que los artistas que iniciaron esta corriente vivieron en su infancia el nacimiento de los mismos. En esa época la televisión estaba inundada de dibujos animados de las principales compañías de animación como *Disney* y *Hanna Barbera*.

---

<sup>33</sup> Pixar era la empresa de Steve Jobs cuando le echaron de Apple, y en 2006 la compró Disney. Estaba dedicada a la animación 3D.

En la obra de muchos artistas de la cultura *Lowbrow* aparecen los *cartoons* más famosos dibujados y pintados de manera satírica. Se les ha representado en actitudes violentas en numerosas ocasiones, perdiendo el lado infantil y haciendo de ellos algo poco apropiado para los menores de edad y más bien dirigido al público adulto. Puede que Mickey Mousse sea el más repetido de todos (Figs. 112 - 116).

La artista Camille Rose Garcia creció cerca del parque temático Disneyland por lo que se vio profundamente influenciada por su estética y sus *cartoons*. Recientemente Camille



Fig. 112 Starr, Jeff. 1992. "Joi Ride"



Fig. 113 Desconocido. 2016. Art District, Los Angeles.



Fig. 114 Chagoya, Enrique. 1997. "Temptation of the spirit"

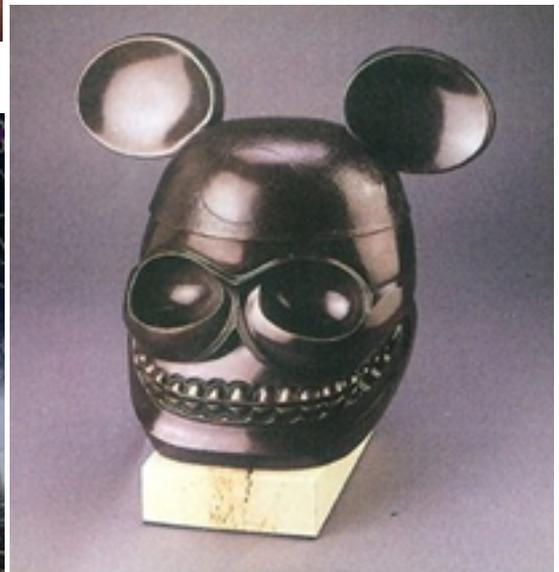


Fig. 115 Garrigues, Ronald. 1997. "Transglobal Virus I"



Fig. 116 Garcia, Camille Rose, "Mad Tea Party", 2010

hizo su propia versión de Alicia en el País de las Maravillas con un estilo gótico, como todo lo que ella hace. (Fig. 116)

Todd Schorr realizó algunas obras en las que aparecen los *cartoons* más famosos, Pablo Picapiedra a punto de darle con una maza en la

cabeza a una especie de sacerdote monstruoso que se acerca a un niño (Fig.117), un mono gigante que lleva un saco en cuyo interior hay muchos personajes de cartoons como Betty Boop y Mickey Mouse bailando con una estatuilla en forma de venus encima de una pata de cerdo (Fig. 118) y un personaje resultante de la unión de varios como Mickey Mouse y Popeye (Fig. 117).

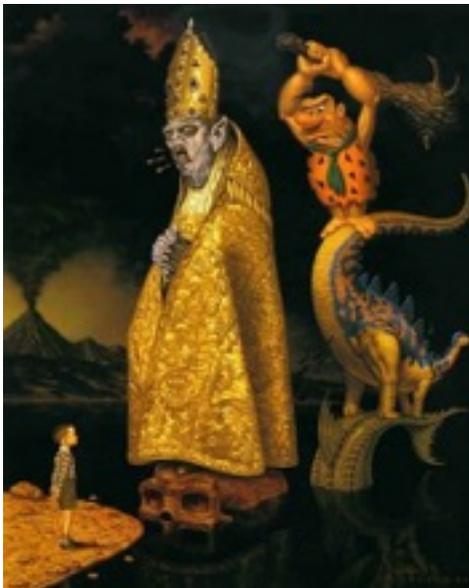


Fig. 117 Schorr, Todd. 2003. "The Evolution Of Superstition"



Fig. 118 Schorr, Todd. 1998. "The Hunter Gatherer"

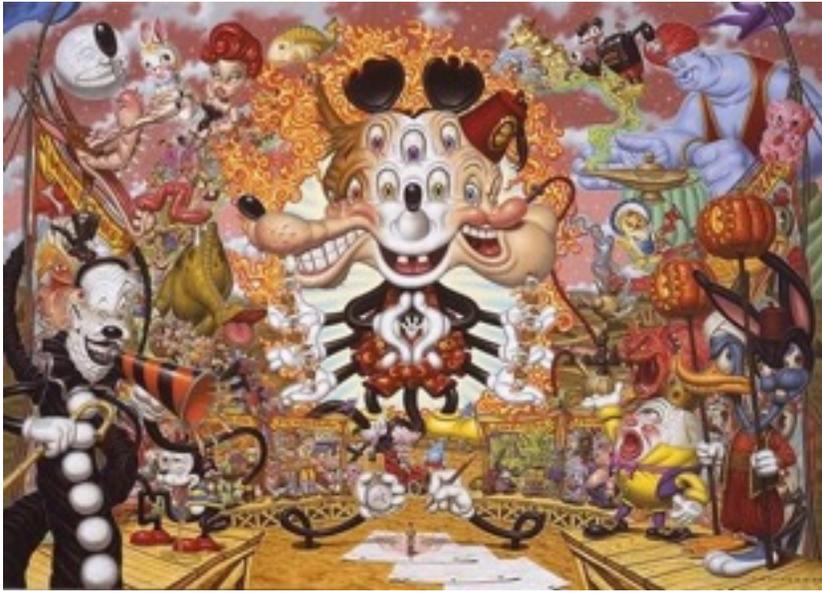


Fig. 119 Schorr, Todd. 2000. "The Spectre of Cartoon Appeal"

En las pinturas de Shag es muy clara la gran influencia de *Hanna Barbera*. La estética es muy similar en cuanto a la paleta de colores y la forma sencilla de los personajes, los fondos son muy simples con pocos objetos y la figura tiene mayor importancia. Esta

ambientación deja claro que la obra de Shag se ve salpicada por sus vivencias como niño.

Muchos nuevos artistas que están influenciados por el *Lowbrow* siguen haciendo lo mismo: coger los personajes de los dibujos animados para rehacerlos a su estilo, siempre mostrándolos más perversos. Y es que una de las características principales del *Lowbrow* es esa intención de crear y transformar cosas en algo divertido y diferente.



Fig. 120 Schorr, Todd. 1994. "The Evolvingman"



Fig 121. Hess, F Scott. 1987. "Sudden Storm"

#### 4.4.12. Toy Art

##### Qué es el *Toy Art*

El *Toy Art* es el arte del juguete. Podríamos decir que esa es su traducción a nuestra lengua, pero en realidad este término alude a un juguete de diseño. Se refiere a juguetes coleccionables de edición limitada diseñados por artistas y diseñadores.

Como claro ejemplo tenemos los famosos muñecos de Playmobil y Lego que representan a personajes conocidos del mundo del cine o la televisión. También es frecuente encontrar a personajes que parecen sacados de los videojuegos o un cómic, especialmente de los manga.

Los materiales más usados para realizar estos juguetes son el vinilo, el plástico, la madera, el papel o el metal, entre otros. Suelen ser piezas únicas o de edición limitada, en cuyo caso las copias no llegan a superar las dos mil unidades.

Esta cultura del *Toy Art* viene a confirmar que los juguetes no son solo para los niños sino que están dirigidos a todas las edades. Son objeto de coleccionismo por parte de adultos y además ahora son parte muy importante de un nuevo movimiento cultural pop. En la actualidad niños y mayores, famosos y simples coleccionistas de productos de diseño llegan a pagar miles de dólares para tener uno en casa. El ser un objeto de edición limitada lo hace aún más atractivo para estos devoradores de arte.

Se considera que estos juguetes van dirigidos a un público más adulto. Suelen tener un valor sentimental, ya que muchos de los personajes que representan pertenecen a la infancia de los adultos, y se compran para colocarlos como objeto decorativo sustituyendo a los clásicos jarrones y figurillas de porcelana.

Muchos artistas de varias disciplinas, como diseñadores de moda, ilustradores *underground*, dibujantes de cómic o grafiteros han dejado de lado su campo de creación habitual para dejar volar su imaginación y diseñar estos juguetes.

También hay revistas especializadas en el *Toy Art* y muchos artistas de diferentes campos los utilizan para sus creaciones, como en fotografía. Es corriente ver muchos de estos personajes como protagonistas delante de las cámaras.

### **Cómo se originó el *Toy Art***

El *Toy Art* es una corriente que se originó en Hong Kong sobre los años noventa y su éxito ha crecido sin parar desde entonces.

Hay dos artistas que fueron los que dieron origen a esta corriente que acabó llamándose más adelante *Toy Art*. Se trata de Eric So y Michael Lau. Ambos comenzaron a fabricar versiones de juguetes coleccionables con un material llamado vinilo siliconado o vinilo suave. Este arte consiste en crear muñecos de aproximadamente cinco a veinte centímetros de un color base, generalmente blanco o negro para posteriormente ser pintados y decorados.

Eric So había estudiado diseño y trabajó en publicidad pero de repente su trayectoria profesional dio un giro cuando decidió comenzar a fabricar estas figurillas como un medio para representar las ideas que se le ocurrían. Hasta creó su propia marca llamada “*So fun*” y también trabajó para otras tan famosas como *DC*, *Nike*, *Coca Cola* o *Toyota*. Michael Lau también había estudiado diseño y comenzó exponiendo en galerías de arte pequeñas hasta que más adelante consiguió trabajar en el mundo de la publicidad. Realizó una tira de cómic para una revista y los personajes que diseñó para la misma acabaron siendo los primeros que realizó en vinilo. A partir de ahí su éxito comenzó a crecer hasta acabar trabajando para *Sony*.

Muchos artistas comenzaron a hacer sus propias versiones de personajes de dibujos animados famosos y poco a poco esta práctica se hizo muy habitual. California es ahora también un punto importante de esta cultura de los *Art Toys* asiáticos.

Actualmente estos juguetes han evolucionado y se han adaptado a las nuevas tecnologías, muchos de ellos incorporan ahora altavoces, una memoria USB y hasta un disco duro, de manera que además contribuyen a que estos aparatos tengan un aspecto menos frío.

El *Toy Art* sigue siendo algo dirigido a un público minoritario por su precio elevado. Producir una pieza única o perteneciente a una serie limitada conlleva unos altos costes y es por tanto un objeto de coleccionismo aunque poco a poco se acerca a un público mayor.

#### **El *Toy Art* en el *Lowbrow***

Brian McCarty es un fotógrafo muy conocido por integrar el *Toy Art* en sus fotografías (Fig. 122). Trabaja con estos juguetes que coloca en los escenarios donde dispara su cámara, creando unas



**Fig. 122** Mc Carty, Bryan. “I love NY”



**Fig. 123** Baseman, Gary. "Slugilicious Vinyl Toy"

ambientaciones y unas escenas que están claramente relacionadas con el movimiento *Lowbrow*.

Los artistas Ron English, Gary Baseman (Fig. 123) o Tim Biskup (Fig. 124), pioneros del movimiento *Lowbrow*, se dedican al *Toy Art* entre otras cosas. Crean estas figurillas a partir de los personajes que ellos mismos han inventado y que usan frecuentemente en sus pinturas y obras artísticas. De hecho, Baseman las suele llevar de viaje y las coloca en diferentes lugares para tomar fotos y publicarlas en las redes sociales, incluso a veces realiza videos en las que estos aparecen

moviéndose como si estuvieran andando y cobraran vida. En 2006 el *Laguna Art Museum* de Laguna Beach, California, organizó un comité de juguetes de diseño con ambos artistas que estuvieron hablando sobre este tema. Tim reconoció que se comenzó a interesar en la fabricación de estas figurillas cuando conoció los juguetes hechos en vinilo en Japón a principios de los años setenta. Este evento estuvo acompañado de una exposición en la que pudimos encontrar juguetes diseñados por Biskup y Baseman.



**Fig. 124** Biskup, Tim. "Vinyl Toys"





**Fig. 125** Varios artistas. 2013. “Vinyl Toys” Centro de Arte Contemporáneo de Málaga

El Centro de Arte Contemporáneo de Málaga celebraba en 2013 su décimo aniversario, para lo cual programó diversas actividades a lo largo del año entre las que destacamos una exposición que se inauguró en el mes de marzo llamada “*At home I am a tourist*”. En ella que pudimos ver obras de muchos de los artistas *Lowbrow*, y había un espacio dedicado especialmente al *Toy Art* creados por los mismos. Todos estos juguetes pertenecen al coleccionista alemán de origen turco Selim Varol, quien posee unas quince mil piezas de los artistas contemporáneos más relevantes, en su gran mayoría relacionados con el arte urbano (Figs. 125 y 126).



Fig. 126 Varios artistas. 2013. "Vinyl Toys" Centro de Arte Contemporáneo de Málaga

#### 4.4.13. Literatura *pulp*

##### Qué es la literatura *pulp*

La palabra *pulpa*, en inglés “*pulp*”, significa según el Diccionario de la Real Academia Española “Médula o tuétano de las plantas leñosas”. Este término se usa para hacer referencia a esa médula de la madera que sirve para crear un papel amarillento de bajo coste de muy mala calidad y que se usaba a principios del siglo veinte para la publicación de las llamadas revistas *pulp*.

La *Pulp Fiction* americana es un género de la literatura popular. Aunque se puede decir que la literatura *pulp* más que un género es un estilo de escritura ya que abarca muchos géneros tales como la ciencia ficción, el terror, la fantasía, las historias policíacas y de detectives o lo exótico, en general, cualquier tipo de historia en la que se valora más la estética de los personajes que el nivel literario de sus textos. Salieron a la luz muchas historias basura, pero hay que reconocer que la literatura *pulp* también dejó grandes escritores que son reconocidos mundialmente aún en nuestros días.

El crítico y escritor Jordi Costa define la literatura *pulp* como “*un tipo de ficción absolutamente liberada de cualquier prejuicio o exigencia de belleza o verosimilitud*”.<sup>34</sup>

##### Antecedentes y origen de la literatura *pulp*

El origen de la literatura *pulp* lo encontramos en las “*dime novel*”. Se trata de un tipo de novela barata cuyos temas más comunes eran historias de detectives o romances, entre otros, destacando el *western*. Su coste era muy bajo, concretamente diez centavos, y por este motivo también se las conocía con el nombre de “novelas de diez centavos” mientras que en Inglaterra se las conocía como “*penny dreadfuls*”.

La mejora de la mecanización de la imprenta, el crecimiento del ferrocarril, que posibilitaba un transporte más eficaz, y el aumento de la educación y alfabetización son los tres factores principales que favorecieron que se produjeran masivamente y llegaran a

---

<sup>34</sup> Disponible en línea: [http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/07/actualidad/1344354683\\_848088.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/07/actualidad/1344354683_848088.html) [Consultado el 14/11/2014].

un gran número de lectores. Estaban dedicadas a un público popular, joven, y se vendían en quioscos.

Las primeras se imprimían en un papel naranja para envolver y contaban historias sobre indígenas y colonos que se encontraban en la selva. Más adelante comenzaron a usar colores fuertes y escenas un tanto sangrientas para las portadas.

Este género se consideraba más bien dentro de la “subliteratura”.<sup>35</sup>

Los escritores cogían historias ya existentes y las dirigieron al pueblo, a la clase baja-media, con un lenguaje fácil de comprender y a un precio bastante asequible.

Llegó un momento en el que las editoriales se preocupaban más de ganar dinero incluso bajando un poco la calidad de las historias que en muchas ocasiones reutilizaban haciendo pequeños cambios en ellas. Pero la situación de prosperidad cambió cuando se comenzaron a censurar todas estas historietas y que la sociedad se volvió puritana y estricta. En ocasiones se definía como algo para degenerados. Además, tras la gran crisis económica que acabó desencadenando la Segunda Guerra Mundial no había dinero ni para producir literatura de baja calidad y barata, había escasez de papel y conllevó una gran subida de lo que costaba imprimir una revista. De este modo se intentaba hacer ver a la sociedad conservadora la peligrosidad en algo tan inofensivo como por ejemplo los cómics de Superman, que hasta entonces habían sido un éxito rotundo. Profesores y padres veían poco adecuados esos contenidos de erotismo para sus hijos ya que aparecían chicas con poca ropa y superhéroes muy musculosos que fomentaban la violencia.

Se imponían reglamentos que conllevaron muchos cambios en temáticas como la provocación sexual y la violencia que ahora se debía evitar, y con esto consiguieron que las revistas como "*Dime Mystery Magazine*" o "*The Shudder Pulps*"<sup>36</sup> entre otras estuvieran muy mal consideradas por la sociedad. Pero a pesar de la censura los

---

<sup>35</sup> Es una literatura mal escrita, sin seguir un estilo de escritura y destinada a llegar a grandes masas. Viene detrás de los llamados fenómenos *boom*, que resultaban de gran éxito muy repentino y se ponían de moda

<sup>36</sup> Estas revistas eran características por las ilustraciones de sus portadas, cuya temática causó bastante polémica. Chicas muy ligeras de ropa siendo secuestradas o asesinadas en manos de los hombres, que para los ojos de muchos eran poco apropiadas.

profesionales tenían sus trucos para evitarla, aunque los resultados no eran los mismos, las historias eran un poco más aburridas y habían perdido mucho interés.

La literatura *pulp* era una literatura fácil de leer ya que el objetivo de la misma era intentar divertir a los lectores. Sus historias iban especialmente dirigidas a hombres. Se puede comprobar observando que la temática y el diseño de la portada casi siempre tenían como figura central a una mujer, pero hay constancia de que ellas también leían estas historias, incluso hubo algunas escritoras de literatura *pulp*.

Lo más llamativo de las revistas *pulp* eran sus portadas. A veces se vendían solas por el atractivo de las mismas. Estas eran coloridas y aparecían multitud de personajes como extraterrestres, monstruos, criaturas con tentáculos, mujeres fatales, detectives dados a la bebida, hombres lobo, indios y muchos otros que protagonizaban historias muy intensas. La literatura *pulp*, a diferencia de las *dime novel* o *penny dreadfuls*, tenía unas portadas con un aspecto más grosero y provocador.

Tenía tanta importancia la portada que en muchas ocasiones se diseñaba la ilustración para la misma y luego se encargaba a alguien escribir una historia que fuera acorde con esta. De aquí salieron ilustraciones verdaderamente buenas que sirvieron como inspiración a muchos en el futuro.

Los autores de la literatura *pulp* solían ser personas atormentadas, de gran timidez, solitarios, y todo eso se manifestaba en su forma de escribir.

Entre las revistas *pulp* más importantes y exitosas de aquella época encontramos “*Amazing Stories*”, “*Dime Detective*”, “*Horror Stories*”, “*Marvel Tales*”, “*Love Story Magazine*”, “*Black Mask*” o “*Weird Tales*” entre otras.

### **La ciencia ficción, del papel a la gran pantalla:**

La literatura *pulp* normalmente tenía como temas principales las historias fantásticas, misteriosas, picantes, eróticas, temas bélicos o violentos; en definitiva, historias clasificadas dentro del género de la literatura de ficción. En general predominaban las historias en las que aparecía una mujer en apuros o indefensa y un héroe iba a salvarla.

El género de la ciencia ficción pasó posteriormente de la literatura al cine en las que la acción se desarrollaba en otros planetas, había viajes espaciales y a través del tiempo en naves de aspecto futurista.

Dentro de las películas de ciencia ficción podemos distinguir varias temáticas o subgéneros, como la ópera espacial, en la que se narran aventuras con estética futurista que suelen partir de viajes espaciales en busca de vida en otros planetas; también en este género encontramos películas de terror, de comedia, románticas, robots, viajes en el tiempo o colonizaciones espaciales entre otros. La fantasía y la imaginación eran los ingredientes principales para crear este tipo de historias. En él se querían poner de manifiesto todos los avances tecnológicos del momento para mostrar que podría existir vida en otros planetas o posibles situaciones del futuro, y como protagonistas mostraban a criaturas imaginarias, alienígenas, robots y naves con aspecto futurista.

Tras la Segunda Guerra Mundial, los grandes avances en ciencia y tecnología, la televisión y los cómics, y la Guerra Fría dejaban a la sociedad inmersa en una situación muy tensa por el miedo ante la situación política que podía desembocar en un uso de nuevas energías como la radioactividad. En muchas ocasiones las películas de ciencia ficción se utilizaban para hacer una dura crítica social y en especial a la situación política que se vivía en aquella época. Por ejemplo en "Ultimátum a la Tierra" se mostraba a un alienígena con forma humana junto con un robot que llegaban en una nave extraterrestre a la Tierra para evitar que los humanos fabricaran armas que pusieran en peligro a los demás planetas y en "La invasión de los ladrones de cuerpos" se detectan comportamientos extraños que viene a denunciar la paranoia anticomunista de los años cincuenta.<sup>37</sup>

Exploradores que encuentran naves alienígenas, astronautas que viajan a planetas desconocidos, enfermedades extrañas provocadas por diferentes fenómenos, todas las temáticas venían para provocar la tensión y el suspense entre los telespectadores.

---

<sup>37</sup> Disponible en línea: <http://www.filmaffinity.com/es/film826070.html> [Consultado el 12/05/2017].

Las productoras de cine que destacaron en el subgénero de terror dentro de la ciencia ficción fueron la *Warner* y *Universal*.

### **Influencias de la literatura *pulp* en el *Lowbrow***

Cuando llegó la decadencia de la literatura *pulp* ésta desapareció casi por completo. Muy pocas revistas pudieron sobrevivir, pero sin embargo se extendió a la cultura popular y otras manifestaciones del arte como el cómic o el cine. El ejemplo más claro lo tenemos en algunas películas de Tarantino como “*Pulp Fiction*” o “*Kill Bill*”.

Es muy fácil encontrar artistas del movimiento *Lowbrow* relacionados con la literatura *pulp*. Muchos de ellos crearon numerosas obras con contenidos eróticos y de violencia. Estuvieron influenciados por las historias y la estética de las ilustraciones de las revistas *pulp* (Fig. 127).

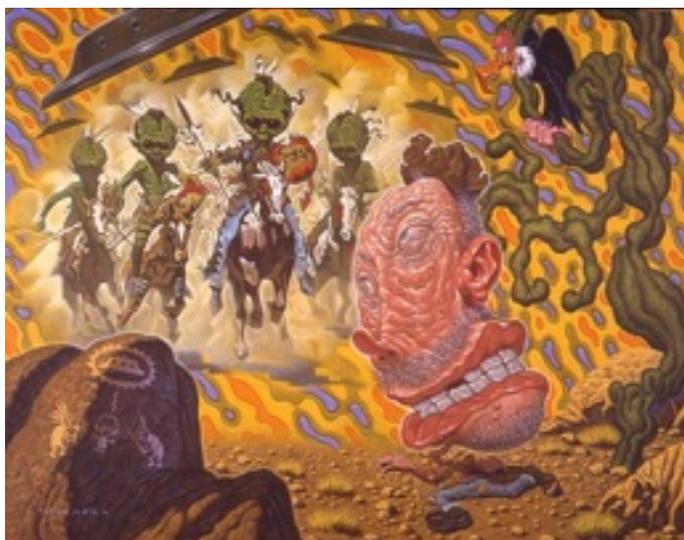
El *Lowbrow* también se vio influenciado por el género del cine de ciencia ficción, concretamente por las películas de terror. Monstruos y criaturas extrañas, alienígenas y



Fig. 127 Vixens & Vice. “Vintage Pulp Art”

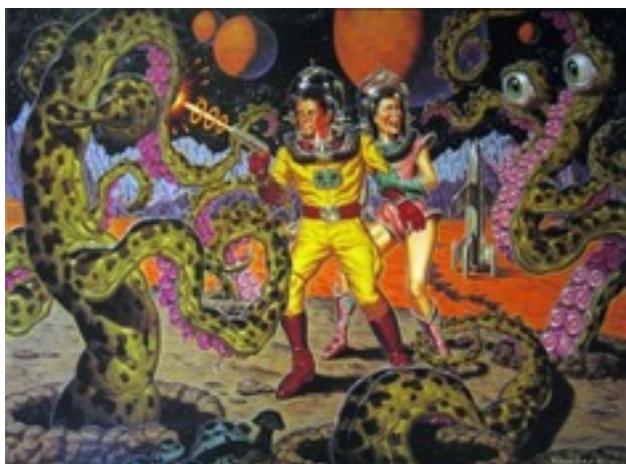
naves espaciales son elementos de este tipo de cine que luego fue usado por los artistas de la corriente *Lowbrow*.

En las obras de Robert Williams aparecían muchas chicas ligeras de ropa con un toque erótico y ciertas dosis de violencia, su estética guardaba una gran similitud con las ilustraciones de las revistas *pulp*. También se pueden destacar los personajes grotescos de Ron English o las obras de Todd Schorr que tienen una gran profusión de elementos y personajes, criaturas extrañas, alienígenas, monstruos y mujeres con un toque sensual (Figs. 128-130).



**Fig. 128** Schorr, Todd. 1994. "The old prospector has a vision of green indians"

Los carteles de las películas de ciencia ficción tenían un diseño muy cuidado: Las ilustraciones realizadas para ellos mostraban criaturas con escamas capturando a chicas y monstruos del pantano. Los protagonistas parecían tener superpoderes para luchar contra ellos. Paisajes lunares, colores vibrantes y tipografías a veces con formas onduladas y chorreantes



**Fig. 129** Schorr, Todd. 1995. "An Alien Altercation"



**Fig. 130** Schorr, Todd. 1995. "Planet of lost robots"

como si se tratara de alguna sustancia pegajosa dejada por los monstruos.

Casi todos los artistas pioneros del *Lowbrow* se nutrieron de estas imágenes de la cultura popular, entre ellas las de televisión y cine, con especial atención a las películas de serie B de ciencia ficción. No es de extrañar que estos futuros artistas sintieran atracción por esa estética oscura, y muchos rasgos se pueden apreciar en la obra de los mismos. Las pinturas de Robert Williams son recargadas y muestran elementos siniestros mezclando el humor con el terror, al igual que lo hacían las primeras películas de ciencia ficción.

Victor Castillo también tuvo una gran influencia de este género cinematográfico. Dibuja a sus personajes de manera que presentan cierto aspecto terrorífico.

Los escenarios que compone Gary Baseman también muestran una cierta similitud con los de las películas de ciencia ficción, sin apenas vegetación como si de un paisaje de otro planeta se tratara, y son características sus criaturas extrañas. Tim Biskup también tiene algunas obras en las que dibuja robots y criaturas misteriosas.

#### **4.4.14. Publicidad y propaganda de los años cincuenta y sesenta**

##### **La edad dorada de la publicidad**

En los años cincuenta y sesenta la publicidad se convirtió en una profesión y es por tanto esa época la que se considera la Edad dorada. Concretamente es en Nueva York donde se produce el *boom* de este campo. Allí comienzan a realizar un trabajo muy importante los creativos planificando cuidadosamente la venta de un producto y creando estrategias para destacar una marca.

Los años cincuenta trajeron una época llena de cambios en la sociedad americana y la publicidad vivió su mejor momento entre los cincuenta y los sesenta. Tras su éxito en la Segunda Guerra Mundial el país tuvo una época de crecimiento económico y prosperidad, comenzaba una nueva estética y se imponía un nuevo modelo de vida, se compraban muebles y vehículos para adaptarse a ese cambio, incluso el vestuario era muy cuidado. La publicidad hacía que se generara en las personas esa necesidad de

adquirir nuevos artículos, aunque en realidad estos estaban más bien dirigidos a los hombres ya que la mujer estaba destinada a ser ama de casa.

El machismo estaba a la orden del día, se mostraban mujeres y niñas anunciando productos de cocina, de belleza o de limpieza como si estuvieran pensados exclusivamente para ellas. Estas imágenes querían vender el concepto de lo que debía ser una familia feliz y en ella la mujer era un objeto más.

También por aquella época se publicitaba el tabaco y el alcohol vendiéndolos como algo bueno para la salud. Era una sociedad que defendía el consumismo a toda costa.

### **Estética de la publicidad de los años cincuenta y sesenta**

La publicidad y propaganda de los años cincuenta y sesenta en Estados Unidos estaba inspirada en la sociedad de aquel momento.

Se insistía en la idea de una familia ideal, en la que en la mayoría de las ocasiones se presentaba a la mujer como un objeto. Había una gran diferencia entre hombres y mujeres en la sociedad, y quedaba patente en la publicidad.

Por un lado había imágenes que representaban escenas amables de la familia ideal en una casa impecable. Este tipo de imágenes se usaban normalmente para publicidad de electrodomésticos, alimentos o todo tipo de cosas dirigidas principalmente a la mujer y el hogar.

También encontramos otras imágenes donde la mujer aparece de manera sensual y en este caso se publicitaban generalmente productos dirigidos al hombre como el tabaco o alcohol. El aspecto de la mujer en estas imágenes se parecía más a un *look* que se originó en Estados Unidos en los años veinte: se trata de las *pin up*. Dicho *look* tuvo su mayor éxito tras celebrar el éxito de la Segunda Guerra Mundial ya que las mujeres empezaban a arreglarse más y tener una apariencia más femenina. Nacía una estética en la que la ropa se llevaba muy ceñida en la cintura y se pronunciaba el pecho y las caderas dando lugar a la figura del reloj de arena.

Gil Elvgren fue uno de los pintores estadounidenses más conocido de chicas *pin up*. Muchas actrices famosas posaron para él, además de otras que estaban comenzando a introducirse en el mundo del cine en Hollywood. Pronto tuvo mucho éxito por sus trabajos y comenzó a trabajar en el mundo de la publicidad. Elvgren tomaba primero fotografías de las modelos y después las pintaba, aunque las modificaba ligeramente haciéndolas más estilizadas con las piernas más largas, la cintura más estrecha y los ojos más abiertos, con esto conseguía darles un aspecto menos real pero su atractivo era mayor. Preparaba cuidadosamente los escenarios, el vestuario y el peinado para que todo quedara perfecto.

En aquella época las imágenes de las chicas *pin up* aparecían por todas partes dado que tenían múltiples finalidades, se usaban para publicidad, para calendarios e incluso se pintaban en los aviones de guerra.

### **Influencias en el *Lowbrow***

El *Lowbrow* coge elementos de la estética de las ilustraciones de los años cincuenta y sesenta y los mezcla con los de la época que le vio nacer, como el tatuaje, el grafiti o el *punk rock*. Se trata de imágenes que se adaptan a los nuevos tiempos.

Resulta curioso que en nuestros tiempos llame la atención y sirvan de inspiración los años cincuenta y sesenta, una época en la que la sociedad era en general muy pasiva, y se defendían ante todo los valores familiares y la moral.

La *kustom kulture* deja muchas imágenes que pueden recordar a las chicas *pin up* que aparecían en la publicidad de los cincuenta, aunque ahora lo hacían con un toque más salvaje.

Hay muchos artistas del movimiento *Lowbrow* cuya estética recuerda a la de las ilustraciones vintage que aparecían en la publicidad de los años cincuenta y sesenta, como el famoso artista Keith Ryden, más conocido como KRK (Figs. 131-133). Alex Gross por ejemplo tiene una colección de estampas con personajes que parecen cromos antiguos, y en sus pinturas la temática central es la publicidad y el consumismo, aunque al contrario que en los años cincuenta, él lo aborda de manera crítica. Pero muchas veces



Fig. 131 Ryden, Keith. "Science 101"



Fig. 132 Ryden, Keith. "Shitzville"



Fig. 133 Ryden, Keith. "A Sunday Drive to Hell"



Fig. 134 Schorr, Todd. 1991. "Pickled Punk Parade"

su estética puede recordar a la de entonces, aunque con un aire más renovado. Camille Rose García también pinta algunos de sus personajes femeninos con una estética cercana a las *pin up*, en ciertas poses sensuales, y otras de sus pinturas recuerdan a las escenas familiares de la publicidad de los cincuenta, pero cambiando ese lado amable que solían presentar por el toque oscuro propio de la artista.

El artista Don Ed Hardy también incluía esta estética de las *pin up* en los diseños que realizaba para tatuar, y Todd Schorr tiene algunas pinturas que recuerdan a las ilustraciones de la publicidad de los sesenta en la que anunciaban cualquier producto de limpieza o electrodomésticos. (Fig. 134)

## CAPÍTULO 5

### *Artistas Lowbrow*

Es a Robert Williams al que hay que agradecer el nacimiento del *Lowbrow*, sin él nada habría sido posible. No fue el primero en hacer arte basándose en la cultura *underground*, pero sí lo fue a la hora de definir este tipo de creaciones como un movimiento artístico, que algo nuevo estaba naciendo. Hacía obras de arte que no eran cómics ni de la cultura de los coches, eran trabajos que estaban en las galerías de arte.

Los artistas que iniciaron el *Lowbrow* tenían estilos muy diferentes, incluso se dedican a campos distintos del arte. Mucha gente se extraña de que se comparen y se consideren todos pertenecientes a la misma corriente.

#### **5.1. Artistas pioneros del *Lowbrow***

##### **5.1.1. Robert Williams**

**Nombre:**

Robert Williams

**Fecha y lugar de nacimiento:**

2 de Marzo de 1943. Albuquerque, Nuevo México.

**Biografía:**

Robert Williams nació y creció en el suroeste americano. Tuvo una situación familiar complicada ya que sus padres se casaron el uno con el otro un total de cuatro veces, y pasó su infancia y juventud entre Montgomery, Alabama, donde vivía su padre, y Albuquerque, Nuevo México, donde vivía su madre.

Ya desde pequeño mostraba interés en el arte, se dedicaba a dibujar y pintar con acuarelas, y además también tenía gran pasión por la cultura de los coches, estaba enamorado de los coches customizados *hot rod* y *stock cars*. Esto se debía a que su padre le llevaba desde que era muy pequeño a las carreras de chocas, además de que montó un

*drive-in restaurant* llamado “*The Parkmore*” muy famoso por ser el más grande del mundo y al cual acudían muchas personas con autos *hot rod*, pero además era el dueño de una flota de coches que corrían cada sábado por la noche en el recinto ferial. En 1934 tuvo su primer coche, regalo de su padre.

En 1956 cuando solo tenía doce años sus padres se separaron definitivamente y se tuvo que marchar a vivir con su madre a Albuquerque hasta que terminara la secundaria. En aquella época la ciudad tenía uno de los índices más altos de criminalidad en el país así que se convirtió en un niño bastante conflictivo por relacionarse con bandas callejeras, por delincuencia juvenil y por asistir a carreras *hot rod*. Williams pasó mucho tiempo en la calle y sabía defenderse perfectamente pero todo esto motivó que en décimo curso lo echaran del instituto por su mal comportamiento. Se metió en muchos problemas y podría haber acabado en la cárcel pero afortunadamente no fue así. Aunque sus notas era pésimas en las clases de arte siempre tenía los mejores resultados, de hecho dejó de asistir durante meses a todas las clases excepto a la de arte, y en una sesión con el psicólogo de la escuela Williams afirmó que iba a terminar siendo un artista famoso, aunque lo que este le había recomendado era buscarse un trabajo como obrero. Haciendo caso omiso de estos consejos en 1963 se marchó a California ya que había visitado ese estado en los años cincuenta y le gustó tanto que no pudo resistirse a volver. Acabó estudiando arte en *Los Angeles City College* y sacando unas notas excelentes, aunque finalmente lo dejó a medias, esta vez debido a que se casó. Se había enamorado de una chica de su misma escuela, Suzanne Chorna, y después de estar detrás de ella durante dos meses tratando de enamorarla consiguió que aceptara contraer matrimonio con él. Al principio consiguió mantenerla vendiendo algunos dibujos para el periódico de la escuela pero pronto comenzó a buscar trabajo como artista profesional. Los seis meses siguientes trabajó haciendo maquetas para un diario de kárate sin embargo no salió bien ya que él tenía una obsesión con hacer dibujos muy detallados y esto no le permitía terminar los trabajos a tiempo. A continuación estuvo trabajando como diseñador de contenedores para la empresa *Weyerhaeuser* por otros seis meses. Entonces decidió continuar con sus estudios

y se matriculó en el Instituto de arte Chouinard, aunque se encontró muy fuera de lugar y finalmente tuvo que ir a la oficina de empleo de la ciudad para trabajar en cualquier cosa para poder mantener a su mujer. Allí le ofrecieron un puesto de trabajo relacionado con el arte con el que habían tenido problemas ya que todos los artistas que lo habían intentado volvían a la oficina y nadie parecía encajar. El trabajo consistía en dibujar un personaje diseñado por Ed Roth en coches *hot rod* y motocicletas, Williams no podía creer que nadie lo hubiera aceptado ya que Roth era una figura legendaria en la cultura de los coches customizados. Por fin en 1965, después de varios empleos, Williams había encontrado su trabajo soñado en el mundo del arte sin necesidad de llevar traje y chaqueta, aunque por otro lado hay que decir que era un empleo poco convencional ya que nada más llegar Roth le dio un arma para defenderse en caso de ser necesario. Pero esto no fue un problema ya que allí tuvo la oportunidad de emplear su creatividad de muchas maneras dibujando monstruos para camisetas y anuncios y con encargos para pintar coches reales. Fue director de arte, depuró su estilo y aprendió mucho sobre la cultura de los *hot rod* y el arte urbano de Los Angeles, ya que por el estudio de Roth pasaban continuamente personajes famosos como estrellas del rock, escritores, productores y un largo etcétera. El problema es que en su mayoría la gente que aparecía por allí era un poco extraña y muchos de ellos eran personas muy alborotadoras y desagradables. Roth era bastante grande por lo que no temía a nadie, y Williams había aprendido en Albuquerque a huir de ese tipo de gente y advirtió a su jefe sobre ello, pero a él parecía gustarle ese tipo de clientes, poco a poco se estaba metiendo de lleno en los ambientes más bajos de Los Angeles al relacionarse con ese tipo de personas que lo único que pretendían entrando allí era conseguir meterse en ese mundo bohemio. Este ambiente carnavalesco en el trabajo acabó cansando a Williams, llevaba cinco años con este empleo cuando en 1969 decidió dejarlo por este motivo y porque llevaba demasiado tiempo produciendo arte para Roth, sentía que había llegado el momento de seguir creciendo profesionalmente, que tenía mucho talento como para estar haciendo publicidad para Roth, y aunque nunca se arrepintió de haber trabajado para él se tuvo que

alejarse de allí ya que todo se estaba volviendo muy oscuro y no quería verse implicado. Fue testigo del hundimiento de su estudio que cerró poco después en 1970, además de que la mujer de Roth le pidió el divorcio y acabó siendo una persona totalmente perdida. Williams tuvo que salir en su defensa en muchas ocasiones ya que para él era un héroe que acabó eligiendo un camino equivocado.

En los últimos años que estuvo trabajando con Ed Roth, Williams también se dedicó a la pintura, y tras dejar el estudio comenzó a construirse una cartera de clientes para sus pinturas, mientras tanto conoció un movimiento de arte psicodélico que se había originado en la ciudad de San Francisco y contactó con una serie de artistas como Rick Griffin y otros que se ganaban la vida diseñando carteles para los conciertos de la zona de la Bahía de esa ciudad. Williams nunca pensó en dejar la escena de Los Angeles, pero se metió en esta escena de la psicodelia haciendo algunos trabajos desde su hogar. En 1968 hizo una pintura psicodélica llamada “*In the land of Retinal Delights*” para la segunda edición del *Monterrey Pop Festival* bastante llamativa que pensó iba a lanzarle a la fama, pero desafortunadamente el festival fue cancelado, aunque esa pintura fue exhibida y pudo ser vista por muchísima gente.

Cuando el movimiento psicodélico terminó Williams entró en contacto con una serie de artistas que seguían como él una ideología basada en el inconformismo con el arte que se realizaba en su época el cual estaba enfocado más a lo intelectual mientras ellos iban en contra de las normas. Se trataba de un grupo de artistas que estaba formando un nuevo movimiento artístico al que Williams decidió que debía pertenecer y no dejarlo pasar como le ocurrió con la psicodelia. De modo que como él nunca había dejado de hacer dibujos para cómic desde que estudiaba decidió enviar sus trabajos a Robert Crumb, creador un libro de cómic underground muy influyente, *Zap Comix*<sup>38</sup>, que fue impreso por primera vez en 1967 en la ciudad de San Francisco. Williams comenzó a trabajar de dibujante para esta publicación, y a partir de aquí fue cuando su carrera fue

---

38 “*Zap is the most historically and aesthetically important comics series ever published*” Disponible en línea: [http://www.citylights.com/info/?fa=event&event\\_id=2231](http://www.citylights.com/info/?fa=event&event_id=2231).

impulsada, concretamente cuando en 1969 creó *Coochy Cooty*, un personaje para una edición de *Zap Comix* que trajo muchas críticas por parte de mujeres que pensaban que en sus pinturas se les trataba con opresión, aunque en una entrevista reconoció que no dejaría de pintar mujeres desnudas ya que él tan solo hacía lo que aparecía en su imaginación. Más adelante en 1970 lanzó su propia revista de cómic para hombres con el mismo nombre de ese personaje "*Coochy Cooty Men's Comic*", y a partir de esto y de su relación con *Zap Comix* fue cuando todos empezaron a hablar sobre él y su fama comenzara a crecer.

En 1974 comenzó una serie de pinturas llamadas "*Super Cartoons*", eran enormes y con gran profusión de detalles que tuvieron un éxito rotundo, pero con el inconveniente de que necesitaba demasiado tiempo para su realización, algunas le llevaban más de un año finalizarlas. Para realizarlas usaba las técnicas de los maestros de la pintura clásica a base de veladuras. Dentro de esta serie de pinturas destaca la que hizo en 1979, "*Apetite for Destruction*" que dio nombre a la famosa canción de Guns'n'Roses y además sirvió de portada para el que fue el álbum debut de la banda.

En 1979 publicó su libro "El arte de Robert Williams" donde por primera vez aparece el término *Lowbrow* que él mismo inventó y se hizo tan popular que consiguió que se incluyera dentro del lenguaje de las Bellas Artes.

En los ochenta además se metió en el mundo de la música punk, creando unas imágenes con contenidos muy violentos llamadas "*Zombie Mystery Paintings*". En 1992 participó en la famosa exposición "*Helter Skelter*" en la que expuso su trabajo que resultó bastante polémico especialmente entre las feministas ya que trataba mucho el tema del sexo y las mujeres no quedaban en buen lugar.<sup>39</sup>

En 1994 Williams fundó la revista "Juxtapoz", la más famosa en el mundo del Lowbrow y que dio mayor difusión a los artistas de esa corriente. Junto con los artistas

---

<sup>39</sup> Meg Linton, antiguo director del Center for Contemporary Arts declaró que el trabajo de Williams es muy provocativo. En la exposición "*Helter Skelter*" se ganó muchas protestas, sobretodo de feministas debido a las escenas de sexo de sus primeros trabajos. Disponible en línea: <https://www.abqjournal.com/851316/center-for-contemporary-arts-goes-Lowbrow-once-marginalized-movement-leader-and-new-artists-in-shows.html> [Consultado el 7/01/2017].

que tenían los mismos intereses que él se dieron cuenta de cuantas revistas de arte había en Estados Unidos tan largas, aburridas y de contenidos poco interesantes. Entonces sacaron a la luz "Juxtapoz", de la que Williams dice haber sido un colaborador más, y que tuvo tanto éxito que en unos diez años aproximados desde que salió a la luz fue la revista de arte más vendida del mundo.

El propio trabajo de Robert Williams se clasifica bajo el término *Lowbrow*, ha publicado muchos libros a lo largo de su carrera, ha expuesto en las galerías más importantes del arte *Lowbrow*. Sin duda alguna su contribución a este movimiento ha sido enorme y fue así una gran influencia para una considerable cantidad de artistas.

Por otro lado ha sido criticado e insultado durante décadas ya que su obra iba en contra de lo establecido por el mundo de las Bellas Artes como correcto. Muchos periódicos publicaron reseñas en las que no le dejaban en buen lugar y a menudo catalogaban su obra como *kitsch*, aunque él dice que más bien es un *kitsch* abstracto, como prostituido.

Su madre siempre quiso que se convirtiera en un *cowboy*, afortunadamente no hizo caso de sus anhelos y continuó el camino del mundo del arte que le llevó a ser considerado un genio por las creaciones que ha realizado tanto en pintura como en cómic o carteles. Greg Escalante opinaba que los logros de Williams en el arte son comparables a lo que consiguieron los Beatles en el mundo de la música.<sup>40</sup>

Otro gran logro en la vida es que aún sigue casado con Suzanne Chorna, algo considerado como un récord en Los Angeles, y reconoce que a pesar de lo que pasó en su infancia, es completamente feliz.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura, dibujo para cómic.

---

<sup>40</sup> Podemos escuchar sus declaraciones en el documental "Mr. Bitchin" que explora la vida y trayectoria del artista Robert Williams. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=XAdfck1v3j4> [Consultado el 3/04/2016].

**Técnica:**

Su técnica principal fue el óleo aunque también realizó un gran número de pinturas con acrílico, muchas de ellas para revistas y publicaciones relacionadas con el mundo del automóvil.

**Características de su obra:**

Cuando estaba en el instituto había abandonado todas las asignaturas menos la de arte, solo tenía interés en las cosas típicas de adolescentes, los cómics *underground*, la música, las motos, la industria del porno, la cultura del tatuaje, los *hot rod*, la música, las chicas y las hamburguesas. Hoy en día, analizando sus obras, se puede comprobar como en todas ellas hay una mezcla de todas esas influencias que tuvo en su vida.

Comienza a trabajar con diez o quince ideas, a veces recupera algunas más antiguas, incluso de hace años, y coge lo que parece ser útil. Las imágenes salen de sus sueños, y están compuestas de elementos que se mezclan creando una narrativa muy especial y provocadora. Esos mundos surrealistas que imagina y plasma en el lienzo pueden recordar en ocasiones al arte de Salvador Dalí. A menudo hay como protagonistas mujeres desnudas o muy ligeras de ropa, coches, motos, monstruos y criaturas extrañas, robots, o *cartoons*. Estos últimos no eran considerados arte en la época en la que él comenzó a pintar personajes de los dibujos animados.

También aparecen en ocasiones cascos imperiales alemanes con la famosa cruz de metal y un pincho en la parte alta. Guarda en casa una colección estos cascos de la época en la que vivía en Albuquerque y tuvo problemas de conducta. En esta colección también encontramos algunas navajas y artefactos de la banda Pachucos, una asociación de latinos muy respetada. Ellos pusieron de moda la cruz alemana, símbolo de oposición a los odiados gringos, y todos los jóvenes delincuentes la llevaban tatuada en sus manos.

**Curiosidades:**

Robert Williams niega haber creado el término *Lowbrow* para definir su trabajo. Tan solo lo usó en su primer libro y a partir de ahí ha sido usado por los demás para clasificar sus obras.

Su famosa pintura “*Appetite for Destruction*” fue muy polémica en aquella época ya que en la imagen se podía ver a un robot violador y una chica en el suelo con el vestido desabrochado y la ropa interior quitada. Todas las mujeres feministas se pusieron en contra de él, y cuenta que incluso recibió amenazas de muerte<sup>41</sup>.

Podríamos pensar que el artista favorito de Robert Williams es El Bosco, ya que sus obras llenas de detalles y personajes extraños guardan cierta similitud con su trabajo, pero la realidad es bien distinta, en su libro “*The Art of Robert Williams*” comienza afirmando que quien le llama la atención es el arquitecto catalán Antonio Gaudí. En Estados Unidos fue completamente ignorado ya que nadie le tomaba en serio, pensaban que sus construcciones eran muy extrañas y sin sentido, pero Williams estaba profundamente atraído por esas líneas curvas y esos edificios cubiertos de pequeños trozos de cerámica tan brillante.

Lo de su mujer fue amor a primera vista, se casaron a los dos meses de conocerse, y es que ambos compartían muchas aficiones e intereses. Para empezar Suzanne era una estudiante de arte muy buena y sus trabajos recuerdan al estilo de Gaudí, además cuenta con una colección de souvenirs del arquitecto. Quizás esto es porque el trabajo de ella es más de diseño que de pintura. Ambos sabían montar un monociclo, algo poco usual, y también coleccionaban coches entre muchas otras cosas.

Williams fue según la revista “Hot Rod Magazine” el dueño del primer *rat rod*<sup>42</sup> que existió.

**Website:**

[www.robtwilliamsstudio.com](http://www.robtwilliamsstudio.com)

---

41 La MTV censuró este álbum debido al dibujo de la portada, y su compañía discográfica Geffen tuvo que buscar otra portada alternativa ya que muchas tiendas se negaban a venderlo.

42 Tras la evolución del *hot rod*, muchos estuvieron en contra de estos coches ya que los originales no tenían aspecto lujoso. Es entonces cuando volvió a surgir ese gusto por los coches clásicos menos pretenciosos, por la idea de la funcionalidad sobre la estética, en definitiva esas ganas de recuperar los *hot rod* originarios. Se le llama ahora *rat rod*, y se puede decir por tanto que son una imitación de los primeros *hot rod* que existieron.

Galeria de imágenes:

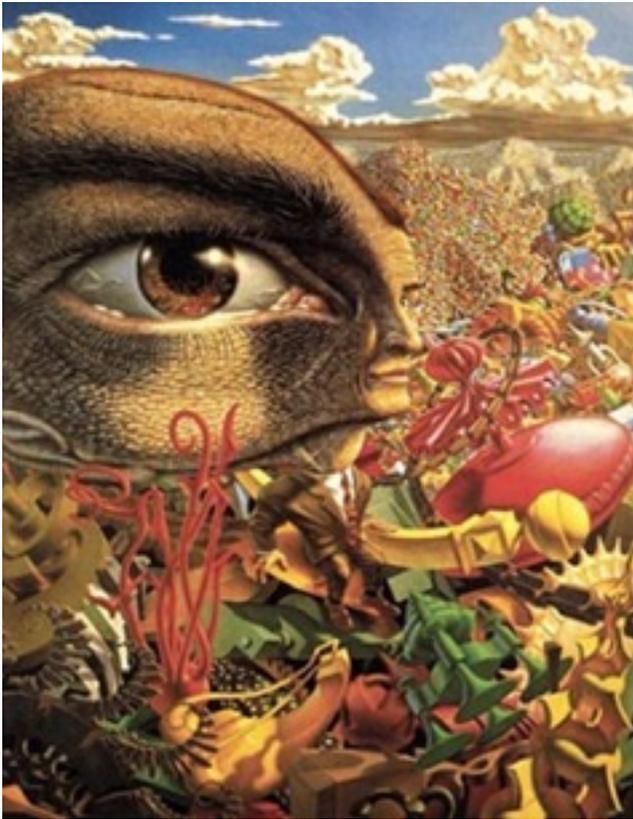


Fig.135 Williams, Robert. 1968. "In the land of Retinal Delights"



Fig.136 Williams, Robert. 1985. "To the Rescue of a Lost Cause"



Fig. 138 Williams, Robert. 1995. "The Surrealist Nude Quiche Cadaver Reclining"



Fig. 137 Williams, Robert. "Tower of avarice"

### 5.1.2. Mark Ryden

**Nombre:**

Mark Ryden

**Fecha y lugar de nacimiento:**

20 de Enero de 1963. Medford, Oregon.

**Biografía:**

A pesar de que Mark Ryden nació en Oregon se puede considerar que sus raíces son californianas ya que creció en el sur del estado, concretamente en la ciudad Anaheim, del condado de Orange. En el corazón de esta ciudad, una de las más pobladas de California, estaba Disneyland que fue una influencia en su vida pero de manera superficial. Ya desde pequeño sus profesores veían en él un gran interés en el dibujo y se quedaban perplejos con sus creaciones, como autorretratos con un tercer ojo en la frente o dibujos de perros con los intestinos fuera, que por supuesto no eran aprobados en la escuela. Todo esto le sirvió para divertirse mucho provocando a los profesores, además su familia le apoyó en todo momento y nunca tuvo que cambiar su estilo para hacer lo que se consideraba normal.

Su padre, Keith Ryden, pintaba, restauraba y customizaba coches, y su madre, Bárbara, dedicó su vida a criar a sus cinco hijos mientras sacaba adelante proyectos creativos. Siempre intentó inculcar el arte a sus hijos, de hecho el hermano mayor de Mark fue un artista del arte *underground* muy reconocido en la contracultura, y pudo introducirle en el mundo del arte desde muy pronto. Estuvo por tanto rodeado de música, cómics, películas y arte que le enseñaban sus hermanos.

A la hora de elegir una carrera decidió estudiar ilustración, se interesó más por el arte comercial que por las Bellas Artes que no le motivaban debido a que ya desde pequeño advirtió que ese mundo era muy aburrido, estaba estancado y no sucedía nada nuevo ni emocionante. En 1987 se graduó en la universidad de Pasadena, concretamente en el *Art Center College of Design*.

Cuando Ryden comenzó a buscar trabajo preparó dos portfolios, uno con trabajos más comerciales y otro con cosas extrañas, y jamás se le pasó por la cabeza pensar que iba a ser este último el que iba a hacer que consiguiera trabajo.

Desde 1988 pasó diez años ganándose la vida como dibujante publicitario, época durante la cual creó numerosas portadas de libros (de Stephen King), de revistas (Rolling Stone) y discos (Michael Jackson, Aerosmith, Ringo Star, Red Hot Chilly Peppers o Martin Denny entre otros). Le gustó mucho trabajar con Michael Jackson al que consideraba una persona muy creativa y afirma que fue una gran suerte haberle conocido. Para él diseñó la portada de su disco "Dangerous" que está llena de elementos y detalles relacionados con la vida del cantante.

En 1998, realizó su primera exposición en solitario llamada "*The Meat Show*" que enamoró al público, y tras la cual rápidamente se produjo una transición dejando completamente el diseño comercial y pasando a trabajar en el campo de las artes plásticas.

Es considerado el padre y máximo exponente del surrealismo pop, y fue gracias a esto que en los noventa consiguió un gran éxito al marcar el inicio de ese nuevo movimiento artístico. En 1994 concretamente un antiguo miembro del colectivo *Zap Comix*, Robert Williams, usó una obra de Ryden para la portada de la revista "Juxtapoz". A partir de ahí su trabajo ganó mucho popularidad y fue mundialmente reconocido y apreciado en el mundo del arte, especialmente en la Costa Oeste de Estados Unidos.

Mark Ryden se casó y tuvo dos hijos, y tras catorce años de matrimonio se divorció. Fue un proceso muy doloroso y le afectó enormemente en su vida diaria, pero un día tuvo la suerte de conocer a la artista Marion Peck, con la que conectó con gran intensidad. El arte les había unido cuando él fue a hacer una exposición a Seattle y ella se presentó allí con su cuaderno de dibujos para mostrárselo. Aunque él se marchó de la ciudad contactó con ella y a partir de ahí comenzaron una relación maravillosa. El propio Ryden se sorprendió al comprobar como por segunda vez encajaba con alguien de esa manera tan profunda.

Finalmente se casaron en 2009 y a partir de entonces comenzaron a trabajar juntos y desarrollan muchos proyectos interesantes en el mundo del arte. Ryden cambió su estudio a la última planta del *Castle Green Hotel* en Pasadena, California, espacio que compartió con su mujer Marion Peck. El estudio estaba lleno de objetos extraños ya que suele ir a los mercadillos a comprar todo tipo de cosas y trastos que le inspiran como juguetes, fotografías, modelos médicos y esqueletos, minerales o estatuillas religiosas. También colabora con otros artistas de la corriente como Tim Biskup o Gary Baseman, y ha trabajado con diferentes personajes del mundo del arte como el director de cine Tim Burton.

No se siente muy atado emocionalmente a sus obras, afirma que le encanta el proceso de pintura cuando va creando los personajes o el entorno y va plasmando en el lienzo ese mundo interior suyo, pero una vez finalizadas no siente ninguna pena al desprenderse de ellas, por lo contrario, está feliz de saber que la persona que la ha adquirido le dará un nuevo hogar. Todo esto le provoca el estar deseando comenzar una nueva obra. Su sueño era tener su propio parque temático, aunque siendo realistas reconoce que algo que le encantaría hacer y es más viable es tener su propia galería de arte.

A final del año 2015 se anunció la que iba a ser su primera exposición en Europa, concretamente en el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga, y se inauguró en Diciembre de 2016. Ryden fue invitado por el mismo Director del Museo, Fernando Francés, a pasar la Semana Santa de 2016 en la ciudad para conocer el museo y la ciudad, así como las fiestas que se celebran esas fechas. El actor malagueño Antonio Banderas hizo de anfitrión y acompañó a Ryden y su mujer en algunas de sus visitas por la ciudad, se quedaron maravillados con las procesiones, llegando a afirmar que puede que estas influenciaran algunas de sus próximas pinturas. De hecho así lo hizo, Mark preparó una obra especialmente para la exposición que consiste en una escultura tallada en madera de una niña cubierta de trozos de carne. Esto evoca los mantos cuidadosamente tallados de las vírgenes que se pasean en las procesiones, y la carne además evoca a lo mortal, como

las figuras de Cristo que aparecen despojados de ropa y torturados. Esta obra fue una de las cincuenta y cinco obras del artista que se exhibieron en Málaga en una retrospectiva llamada La Cámara de las Maravillas entre diciembre de 2016 y marzo de 2017. Este nombre hace referencia a aquellas colecciones de figuras antiguas que se guardan en las que cada una no tiene nada que ver con la otra, formando un conjunto un tanto surrealista.

Durante el año 2016 Ryden ha estado trabajando además en el que ha sido el proyecto más especial en su trayectoria artística, como él mismo declaraba en su cuenta de Instagram. Se trata de la realización de los trajes y decorados para el ballet del reconocido coreógrafo Alexei Ratmansky para el *American Ballet Theatre* <sup>43</sup>. La obra se llama “*Whipped Cream*” (nata montada), fue originalmente titulada “*Schlagobers*” y se interpretó por primera vez en 1924 en la Ópera Estatal de Viena. “*Whipped Cream*” se estrenó en Marzo de 2017 en el *Centro Segerstrom de las Artes* en Costa Mesa, California y en Mayo de 2017 viajó hasta Nueva York al *Metropolitan Opera House*. Los personajes que pintó Ryden son dulces, *cupcakes*, pasteles y tartas, mezclados con elementos de la naturaleza y algunas de las criaturas que alguna vez hemos visto en sus pinturas anteriores. Los colores que predominan son rojos, rosados y blanco dando como resultado una mezcla de un mundo surrealista con el ballet tradicional.

Hasta hace poco vivía y trabajaba en Pasadena, en Los Angeles, pero compraron una casa en medio del bosque en Oregon y actualmente se encuentra allí instalado junto con su mujer, lugar en el que residen y encuentran su inspiración para pintar. Su casa parece un mercadillo por la cantidad de objetos que guardan.

Ryden ha traído de nuevo el surrealismo al siglo XXI, usando la iconografía de la cultura popular de nuestros tiempos. Sus obras han sido expuestas en museos y galerías de todo el mundo.

### **Campo en el que trabaja:**

Pintura

---

<sup>43</sup> El mismo Alexei Ratmansky declaró que encuentra en las pinturas de Ryden algo inquietante que se esconde tras esa fachada dulce. Disponible en línea: <http://www.latimes.com/entertainment/arts/la-et-mark-ryden-whipped-cream-20170303-story.html> [Consultado el 2/03/2017].

**Técnica:**

Óleo sobre lienzo. Desde el comienzo de su carrera ha usado esta técnica tradicional de pintura al óleo a base de veladuras, capas de pintura muy sutiles.

Tanto para sus obras de gran tamaño como para las miniaturas aplica la misma técnica, buscando siempre un acabado final pulcro y limpio, usa tonos pastel y pinceladas suaves que aplica con pinceles muy pequeños. También se sirve de lupas y espejos para ver la obra desde diferentes perspectivas.

**Características de su obra:**

Se dice que su obra está a medio camino entre el arte pop y la pintura clásica, de hecho el artista está claramente influenciado por los grandes maestros de la pintura europea y se puede apreciar notoriamente en las texturas que tienen sus obras. Le fascinan las composiciones de William-Adolphe Bouguereau<sup>44</sup>. Para aprender esta técnica dice que lo mejor es ir al museo y pasar horas y horas observando las pinturas clásicas, cosa que a él le fascina hacer.

En su obra podemos distinguir dos factores, la belleza y el amor. En cuanto a la belleza podemos observar como pinta niñas con cierto aspecto andrógino, estas niñas representan al espíritu, y con ello habla de su propia vida. Tiene un estilo muy peculiar, utiliza infinidad de detalles y símbolos que aparecen debido a que el artista está desnudándose y deja ver su interior. También hay claves ocultas que demuestran su fascinación por las matemáticas y hace además muchas referencias a la madre tierra, recurre mucho a la naturaleza, fondos verdes llenos de vegetación, repetición de animales e insectos como abejas y conejitos, y criaturas extrañas inventadas por él mismo.

Hay muchos personajes que se repiten una y otra vez en sus pinturas, como Abraham Lincoln, al que admira profundamente y considera que es un personaje muy peculiar debido al carácter que tuvo. Este personaje junto con otros elementos hacen referencia a las raíces e historia de su país. En un primer vistazo percibimos un aspecto

---

<sup>44</sup> Pintor francés del realismo que dominaba perfectamente las técnicas academicistas.

dulce e inocente en sus personajes como si de un cuento de hadas se tratara, pero si los observamos con detenimiento vemos que tienen un lado un tanto tenebroso. Este aspecto gótico también hace referencia al pasado de Estados Unidos, concretamente al estilo neogótico que fue llevado al país adoptando sus propias peculiaridades, pero por otro lado simboliza ese lado misterioso y siniestro que Ryden quiere representar.

Muchos consideran que sus cuadros son infantiles, cosa que él no niega además de gustarle, ya que considera que es imposible que un adulto tenga un universo interior tan rico como el de un niño, por eso trata de recuperarlo ya que es una época de creatividad maravillosa. Entre sus influencias también están algunas series de dibujos animados como *Ren y Stimpy*, incluso los muñecos Barbie y Ken.

Otra temática muy recurrente de sus obras son los trozos de carne cruda. No tiene muy claro porqué pinta sobre ese tema, pero lo repite precisamente por el interés que despierta en la gente, reconoce que muy a menudo le preguntan sobre su reiteración en pintar carne. Por otro lado declara que le gusta mucho comer carne y que siente un gran respeto por el proceso de elaboración de la misma, empezando por la matanza del animal hasta que finalmente llega a nuestro plato. Siente que hay un universo un tanto *gore* detrás de todo esto, la sangre y la matanza es algo por lo que mucha gente siente asco, pero Ryden ve más allá, el colorido de la carne - uno de sus colores preferidos es el rosa - y su textura le parecen muy atractivos para ser pintados. También pinta sangre, y es que la carne se mantiene viva gracias a la sangre, es como vida líquida.

A menudo sus pinturas son retratos de personajes famosos como Bjork, Jimi Hendrix, Cristina Ricci o Leonardo di Caprio, este último es uno de sus grandes clientes, además de Robert de Niro, Marilyn Manson, Bridget Fonda y muchos otros. Antes sí solía pintar estos retratos por encargo, pero ahora ya es algo que hace de manera muy ocasional, como el último que hizo de Katy Perry.

Con los años se ha ido obsesionando cada vez más con los detalles hasta conseguir la perfección, y para llegar a pintar con tal minuciosidad Ryden lee, escucha música y observa a todas horas para ampliar sus conocimientos. Le gusta escuchar a

Frank Sinatra y Brian Eno, libros como el alquimista, el budismo, las ilustraciones sobre medicina o los libros infantiles sobre ciencia o el espacio entre otros. Dibuja lo que siente que tiene que dibujar sin preocuparle demasiado si tiene o no sentido, todo debe fluir porque si se piensa demasiado pierde esa magia especial, hay que dejar de lado las preocupaciones y tareas cotidianas que hacen que nuestra creatividad se bloquee y desaparezca.

Reconoce que por este motivo prefiere dormir de día y trabajar por la noche ya que es mucho mejor la concentración, durante ese tiempo es más fácil tener ideas y la creatividad se potencia, no hay distracciones mientras los demás duermen. También lo hace así porque por las noches no puede dormir por culpa de todas las ideas que se acumulan en su cabeza. Sus pinturas son fruto de los sueños, y le gusta que la gente haga diferentes interpretaciones de las mismas. No se considera por tanto autor de sus pinturas, sino que es el mono mágico el que mientras duerme realiza todo el trabajo.

Suele usar para sus pinturas marcos antiguos, del estilo del siglo XIX, tallados en madera con una ornamentación muy recargada que le dan un aspecto barroco. Para él los marcos son una parte más de la pintura, por lo que cuida bastante este aspecto, y que haya una armonía entre ambos. El mismo los diseña y los manda tallar, incluyendo en ellos el nombre de la obra y su numeración.

### **Curiosidades:**

Mark Ryden reconoce que desde muy pequeño mostró gran interés por el arte, y en una entrevista para la revista “Tendencias del Mercado del Arte” cuenta como su familia aun recuerda la que fue su primera obra de arte. Tan solo era un bebé, metió la mano en el pañal y cogió un poco de materia pictórica que restregó por la pared que había junto a su cuna<sup>45</sup>.

El que Ryden recurra al tema de la sangre puede venir por lo mucho que le afectó mucho su divorcio, fue duro separarse de su familia y cambiar su rutina de la noche a la mañana. Sufrió mucho pero no hubo sangre de por medio, y es así como quiere

---

<sup>45</sup> García-Osuna, V. (2016). Ojos grandes, magia y misterio. Tendencias del Mercado del Arte, 89, p.8

representar su dolor y los momentos tan duros que vivió, pintando la sangre. Inauguró "*The Blood Show*"<sup>46</sup> en Los Angeles justo en la fecha del aniversario de su boda, que casualmente coincidía con otro "*Blood Show*" que sucedía esa misma noche, y es que pocos minutos después de la inauguración, el presidente George Bush comenzaba su guerra bombardeando Irak.

Su pasión por pintar carne cruda llegó hasta las esferas de la música pop, ya que Lady Gaga lució un vestido precisamente hecho a base de carne cruda durante la gala de los Premios MTV 2010. Mucha gente opina que se había inspirado en la obra de Ryden porque casualmente pocos meses antes había expuesto su pintura "*meat dress*" en Nueva York, pero él mismo piensa que Lady Gaga tan solo estaba tratando de captar la atención de los medios ya que él no es el único que ha tocado el tema de la carne y se podría tratar de una mera coincidencia. No le gusta esa comparación y que se asocie el vestido de la cantante con su obra.

Muchas de las protagonistas de sus cuadros son niñas, algunas parecen princesas. Su propia mujer Marion Peck le dijo que en realidad esas chicas eran un autorretrato. y en las obras de Ryden los personajes femeninos eran como ánimas. Para él, este mundo sería mucho mejor desde una perspectiva femenina, piensa que han sido los hombres los que han llevado a la sociedad a valorar la economía por encima de las personas y tiene la esperanza de que las mujeres puedan salvarnos de esto. Estos pensamientos se ven reflejados en sus pinturas también.

**Website:**

[www.markryden.com](http://www.markryden.com)

[www.wondertoone1.com](http://www.wondertoone1.com)

---

<sup>46</sup> Se trataba de una colección de pinturas en miniatura muy tétricas y a la vez íntimas, en las que aparecían principalmente niñas llorando sangre

Galería de imágenes:



Fig. 139 Ryden, Mark. Portada de "The Exotic Sounds of Martin Denny"

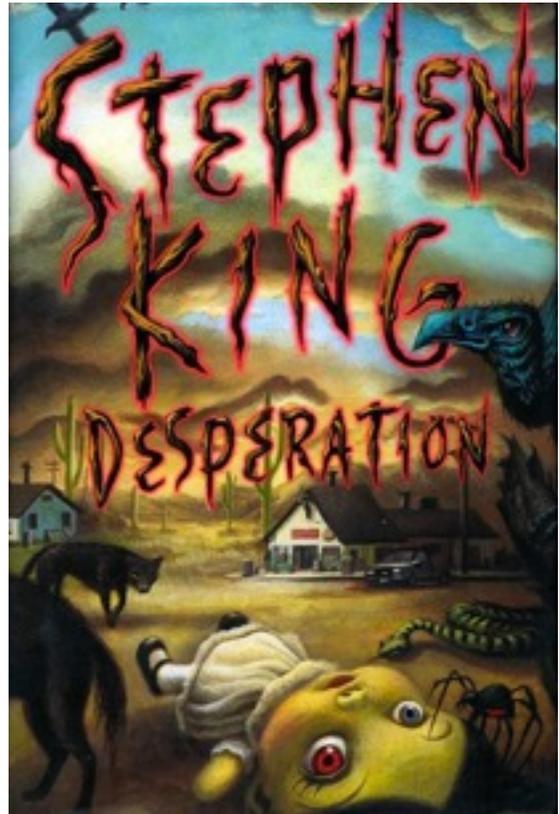


Fig. 140 Ryden, Mark. 1996. "Desperation" Portada para el libro de Stephen King



Fig. 141 Ryden, Mark. Portada para el disco "One Hot Minute" de Red Hot Chilly Peppers.

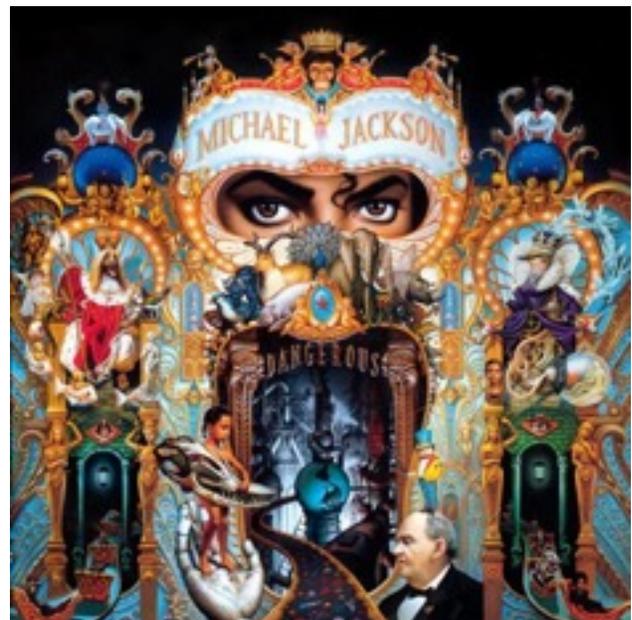


Fig. 142 Ryden, Mark. Portada para el disco "Dangerous" de Michael Jackson.



Fig. 143 Ryden, Mark. 2005. "Rosie's Tea Party"



Fig. 144 Ryden, Mark. 2003. "Rose"

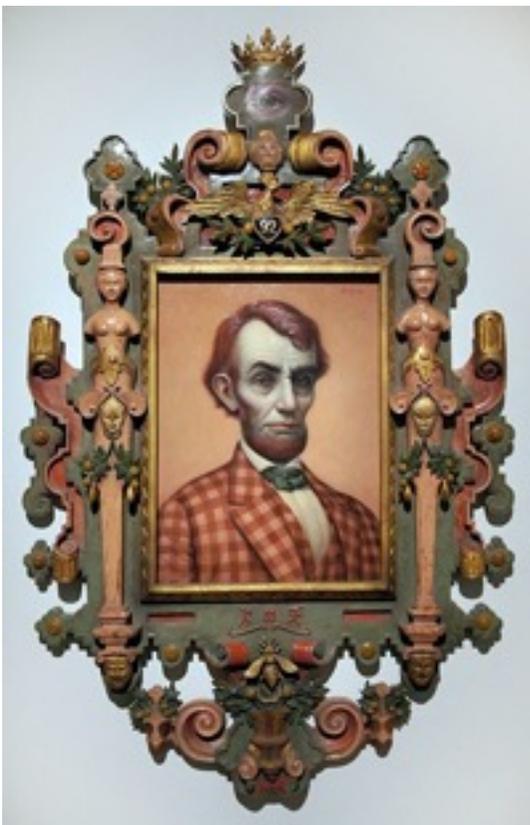


Fig.145 Ryden, Mark. "Pink Lincoln" CAC, Málaga 2016.



Fig.146 Ryden, Mark. 2001. "Sophia's Mercurial Waters" CAC, Málaga 2016.



**Fig. 147** Ryden, Mark. 2016 *"Princess Praline and Her Entourage"*



**Fig. 148** Ryden, Mark. 2016 *"Princess Tea Flower"*



**Fig. 149** Ryden, Mark. 2016 *"Princess Praline's Procession"*



**Fig. 150** Ryden, Mark. 1998 *"Leonardo DiCaprio"*



**Fig. 151** Ryden, Mark. 1997. *"Snow White"*. 2016 CAC Málaga



**Fig. 152** Ryden, Mark. 2009. *"Incarnation"*



**Fig. 153** Ryden, Mark. 2012 *"Meat dress"* CAC, Málaga 2016.



Fig. 154 Ryden, Mark. 2014. "Dymaxion Principle"



Fig. 155 Ryden, Mark. 2006. "58 The Apology"



Fig. 156 Ryden, Mark. 2001. Boceto de "Magic Circus"

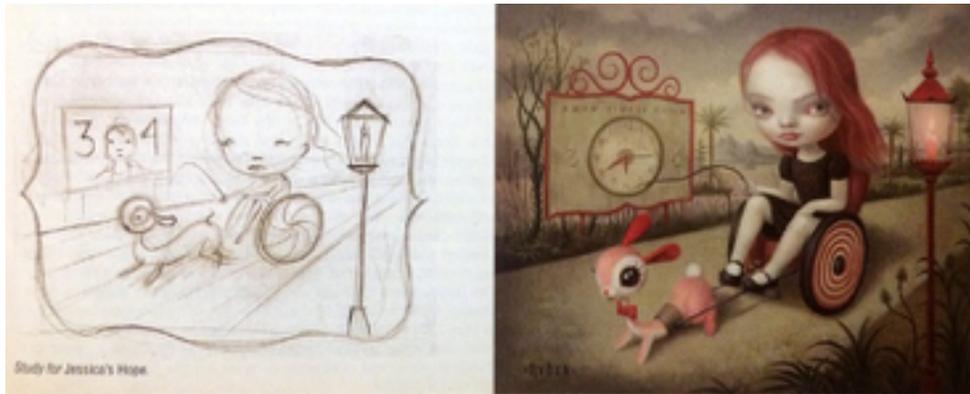


Fig. 157 Ryden, Mark. 2001. "Jessica's Hope"



Fig. 158 Ryden, Mark. 1998 "The Ecstasy of Cecelia" Proceso de trabajo

### 5.1.3. Alex Gross

**Nombre:**

Alexander Gross

**Fecha y lugar de nacimiento:**

30 de Agosto de 1968. Roslyn Heights, New York.

**Biografía:**

Alex Gross nació en Nueva York, en 1988 se trasladó a Los Angeles para estudiar en el *Art Center College of Design* en Pasadena, California, y en 1990 se graduó con una nota media de sobresaliente. Fue estudiante de ilustración junto con otros artistas como the Clayton Brothers y Aaron Smith, departamento en el que comenzó a trabajar como profesor en 1994. Tuvo este empleo unos diez años y asegura que lo echa mucho de menos en la actualidad. Alex planea volver a la enseñanza pronto ya que considera que además de ser muy gratificante, el estar rodeado de arte y gente con mucho talento potencia la inspiración y se aprenden cosas nuevas todos los días, incluso de uno mismo, también te permite estar al día con lo que sucede en el mundo del arte.

Alex realizó numerosos trabajos para publicidad durante una década pero trabajar solo en el campo de la ilustración era algo que no le hacía del todo feliz y aunque estuvo relacionado con el mundo de la música e intentó medio en serio comenzar una trayectoria tocando en algunas bandas en Los Angeles a final de los noventa decidió dedicar su tiempo solo a la pintura y a desarrollar su trabajo personal, y acabó convirtiéndose en su carrera. Piensa que los grandes artistas al final se dedican principalmente a hacer trabajos de galería.

En 1998 realizó un viaje a Japón por vacaciones sin saber lo que allí le esperaba, una experiencia que produjo importantes cambios en su vida. La cultura y la gente era fantástica, la actitud de las personas hacia los demás y hacia el trabajo era casi opuesta a la que tenían los americanos, lo cual encontró maravilloso y lleno de energía.

Además del arte tradicional Japonés, se quedó anonadado con el diseño de carteles de cine y la publicidad en revistas. Pero lo que más le maravilló fue esa

ambientación futurista a lo Blade Runner que se respiraba Tokyo, es una ciudad llena de tubos de neón, de publicidad y de un mercado del sexo por todas partes, ya que por sus calles es fácil ver grandes carteles para anunciar clubes nocturnos, publicidad en cabinas telefónicas sobre chicas que puedes llamar y todo lo imaginable relacionado con ese mundo. Esto le resultaba a la vez fascinante y repulsivo.

Cuando volvió a Estados Unidos se había traído consigo algunos artículos que le resultaron muy interesantes, libros sobre carteles de cine y cajas de medicamentos, que junto con la experiencia allí vivida le había inspirado enormemente para empezar un trabajo personal basado en todo lo que había visto. Durante el año siguiente no paró de pintar, toda la variada mezcla de influencias que recibió fue completamente gratificante para él y comenzó a crear una serie de obras en la que mezclaba imágenes que normalmente no aparecen juntas, idea que le pareció emocionante.

Alex solicitó algunas becas y subvenciones que le permitieran volver a Japón para poder seguir recogiendo nuevas ideas y objetos que le sirvieran de inspiración. En 2000 recibió una prestigiosa beca de arte de la Japan Foundation y pudo pasar nueve semanas en Tokyo, Kyoto y Kobe. Parte de su colección de objetos fue publicada en un libro en 2004 por Taschen.

Ha participado en numerosas exposiciones en museos y galerías de todo el mundo tanto colectivas como en solitario, además en 2007 se realizó su primera retrospectiva en el “Centro de Arte *Grand Central*” de Santa Ana, en California. Por otro lado ha trabajado diseñando portadas de discos y de libros.

En 2006 publicó "*The Art of Alex Gross*", un libro con trabajos de sus primeros ocho años de carrera artística, y a partir de este ha publicado otros tantos incluyendo sus obras como “Discrepancies”, “*Now and Then*”, "*The Cabinet Card Paintings of Alex Gross*", "*Paintings by Alex Gross*" y en 2014 "*Future Tense*", que fue presentado a la vez que la exposición que llevó el mismo nombre en la *Jonathan LeVine Gallery*.

El trabajo de Alex Gross se considera perteneciente al *surrealismo pop*, pero incluirlo dentro de un grupo de artistas con un mismo estilo y darle un

nombre le parece absurdo. A veces usa elementos surrealistas pero esto no es motivo para encasillarle.

A él toda esta terminología le parece que no tiene sentido, tanto para la pintura como la música o cualquier otro campo. Considera que su arte es único al igual que el de otros y no le gusta que le etiqueten. Muchos artistas que hacen trabajos nada interesantes han sido englobados en este movimiento por el mundo del *high art* porque no encajaba en el de su grupo.

Actualmente vive y trabaja en los Angeles, California.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura e Ilustración. También ha realizado algunos grabados.

**Técnica:**

Óleo sobre lienzo para sus trabajos principales, y técnica mixta para una serie de estampas que realiza sobre personajes de películas, dibujos animados o cómic en los que coge fotografías antiguas y las interviene pintando sobre ellas con acrílico. El ordenador lo usa bastante para hacer los bocetos y el proceso de creación, de modo similar a otros artistas que le influenciaron. Usa imágenes 3d generadas por ordenador y las combina con la pintura y el collage.<sup>47</sup>

**Características de su obra:**

Alex Gross trata con ironía en sus obras diversos temas como el consumismo o la belleza, critica la sociedad en la que vivimos que nos lleva a adquirir productos y deshacernos de ellos rápidamente cuando salen otros nuevos al mercado, también critica como nos lavan el cerebro con las marcas, como el mundo del deporte se mueve por el dinero y como las nuevas tecnologías han traído cosas muy buenas pero también otras muy malas. Gross observa que este mundo está lleno de violencia pero también de cosas maravillosas que suceden cada día, esta dualidad le encanta y le influye para pintar.

---

<sup>47</sup> En una entrevista confiesa que han sido para él una gran influencia artistas como Justin Wood o Erik Sandberg que usan mucho imágenes 3d generadas por ordenador que combinan a modo de collage con pintura. Adoptó esta técnica y se puede observar en algunas de sus obras como "My own Death", "Arrival" y "Departure". Disponible en línea: <http://www.vivianite.net/alex-gross> [Consultado el 3/11/2016].

También las fotografías antiguas, las tarjetas de visita, sus libros favoritos, el buen cine y la música ha sido otra gran fuente de inspiración para él. Señala a la banda británica Radiohead como una de las principales que le han influenciado creativamente en esta última década, aunque la música no le inspira ahora ni la mitad que lo hacía en el pasado.

Su trabajo no es narrativo, es más bien la representación de una concepto. Cuando comienza una obra no tiene muy claro como acabará, pero con el paso del tiempo cada vez tiene más ideas que transmitir.

Por otro lado muchas de sus obras están relacionadas con asuntos y experiencias personales más que con la sociedad y el mundo que le rodea, compara esto con la idea de darle a un niño un papel y un lápiz, es decir, con crear lo que pasa por la mente de manera un poco inconsciente y evitar manipular las obras posteriormente, de manera que el resultado es fascinante.

En sus pinturas encontramos muchos elementos que se repiten como serpientes, mariposas e insectos, además de elementos relacionados con el arte japonés. Los personajes que aparecen en ellas aparentan estar aburridos, siempre distraídos con sus teléfonos móviles y aparatos tecnológicos, rodeados de objetos de lujo relacionados con el consumismo. Hace parodias de marcas de lujo como Chanel o Dior y también de otras marcas como RVCA que aunque no sea excesivamente cara está dirigida a un público más joven ya que su estilo es más urbano, relacionado con deportes como el *skate* o el surf. Dichas marcas aparecen escritas en muchas de sus pinturas y con ello defiende que no quiere ridiculizar a las marcas de lujo, se refiere a todas en sí, todas las marcas que transmiten al que las compra la idea de que si las lleva va a ser aceptado socialmente. Llevar estas marcas denotan en la persona una actitud hacia la vida y es eso precisamente lo que quiere reflejar.

También realizó una serie de postales pintadas sobre fotografías viejas con retratos de los más variados personajes como el hombre lobo, Batman, Maggie Simpson o el Capitán Garfio.

Muchos son los que le preguntan sobre el significado de sus obras y entiende esa curiosidad por parte de la gente ya que él también ha sentido curiosidad por entender el trabajo de otros, pero cree que es mejor que el que observa sus pinturas saque sus propias conclusiones ya que si se da información se está quitando la oportunidad de dejar volar la imaginación y sentir lo que esa pintura le dice a cada uno.

Además del inglés, Alex Gross usa en sus pinturas diferentes idiomas como el Japonés, Chino, Árabe o Hebreo, con ello puede llegar a todo el mundo con su mensaje.

### Curiosidades:

Para Alex Gross la genealogía es muy importante, cuando un artista muestra fotografías de su infancia o su familia ayuda a conocer su pasado y entender mejor sus trabajos. De hecho en su antigua página web había una sección dedicada a su genealogía que incluía algunas fotografías, pero cuando la actualizó este apartado desapareció, tan solo podemos encontrar una fotografía del día de la boda de sus padres en su libro "*The Art of Alex Gross*". Todo esto también viene motivado por su gran interés por las fotografías *vintage*, reconoce que le hubiera encantado vivir en la época Victoriana, y aunque sus fotografías no son tan antiguas reflejan la época en que vivió.

### Website/Blog:

[www.alexgross.com](http://www.alexgross.com)

### Galería de imágenes:



Fig. 159 Gross, Alex. "Kermit and Piggy"

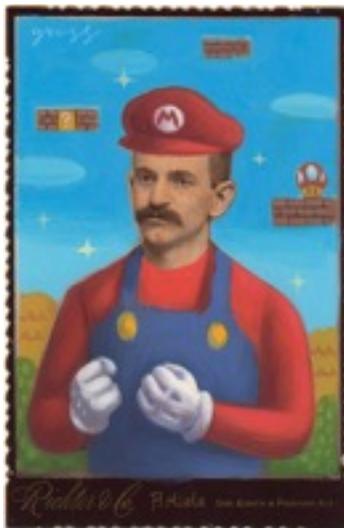


Fig. 160 Gross, Alex. "Mario"



Fig. 161 Gross, Alex "Marge"



Fig. 162 Gross, Alex. 2014. "Candy Crush"



Fig. 164 Gross, Alex. 2011. "Cascade"



Fig. 163 Gross, Alex. 2010. "Lanvin"



Fig. 165 Gross, Alex. 2011. "Dior"



Fig. 166 Gross, Alex. 2014. "Disrespect"

#### 5.1.4. Anthony Ausgang

**Nombre:**

Anthony Charles Grant Thompson

**Fecha y lugar de nacimiento:**

1959. Pointe-à-Pierre, Trinidad y Tobago.

**Biografía:**

Anthony Ausgang nació en Trinidad y Tobago cuando aún era una colonia inglesa pero en 1960 se trasladó junto con su familia a Houston, Texas, que fue donde creció. Su padre era Galés y su madre Alemana por lo que tuvieron que hacer un gran esfuerzo como familia inmigrante para adaptarse a la cultura americana. Ambos le acercaron al mundo del arte de un modo u otro, el padre de Ausgang asistía a exhibiciones de coches customizados y carreras de demolición<sup>48</sup>. En uno de estos eventos se encontró por casualidad con Ed Roth, artista y dibujante que se dedicaba a customizar coches, y creador del famoso icono *hot rod* “*Rat Fink*” entre otros. Sin embargo la madre de Ausgang quería continuar con la tradición europea y llevaba a su hijo a la ópera y a museos de arte.

En algunas ocasiones volvieron de visita a Trinidad y Tobago, lo cual le parecía una realidad paralela, todo lo que allí veía era totalmente diferente a lo que se vivía en Estados Unidos en aquella época.

Siempre estuvo atraído por los gatos, le parecen personajes muy artísticos. Recuerda que de pequeño veía en la televisión un show en el que aparecía una mujer joven vestida de negro y le llamó enormemente la atención, cosa que no entendía entonces. Si algún niño del público contestaba bien a alguna pregunta o simplemente era su cumpleaños, le subían a su carrusel, cosa que era totalmente inocente por aquella época. Por otro lado cuenta que en su vecindario había muchos gatos, tantos que tenían que recogerlos y llevarlos a un sitio para ponerlos a “dormir”. Ausgang sabía

---

<sup>48</sup> Las *derby demolition* son carreras de automóviles muy habituales en Estados Unidos en las que se destruyen otros vehículos que pueden ser desde coches hasta camionetas e incluso caravanas, que normalmente son del desguace. Se trata de destruir los coches del adversario tratando de no dañar el vehículo que se conduce, es decir, que debe funcionar tras finalizar la competición.

perfectamente que no estaban durmiendo, y comenzó a hacer dibujos de los gatos muertos para devolverles a la vida.

Ausgang fue uno de esos alumnos que abandonaban la escuela de arte, durante un breve período de tiempo en los setenta estuvo estudiando en la Universidad de Texas, en Austin, pero pronto se rindió al mito de California y en 1980 se trasladó a los Angeles donde comenzó a estudiar en el *Otis Art Institute*. A principios de esa década era de los pocos pintores cuyo tema central eran los personajes de dibujos animados en contraposición a casi todos los artistas que centraban su interés en la figura humana. En esa época fue cuando empezó a descubrir el mundo de las galerías de arte, no se perdía ni una inauguración, especialmente le gustaba el aperitivo gratuito que ofrecían de vino y queso.

Mientras tanto Ausgang seguía estudiando en la escuela Otis, al principio estaba muy contento ya que enseñaban muchos procesos de trabajo artísticos y técnicas, era una información muy interesante, pero todo parecía ser muy costoso y si a esto le sumamos su decepción porque el programa de estudios no incluía una parte práctica como ver películas de surf o contemplar coches, el resultado es que tras pasar aproximadamente seis meses allí decidió dejarlo. En seguida comenzó a trabajar en una empresa de diseño de interiores pintando telas a mano para muebles, aquí aprendió muchos trucos y técnicas que le resultaban más valiosos que los que aprendía en la escuela, además cobraba dinero por ello.

Ausgang decidió ir a las galerías de arte a mostrarles su trabajo personal y tras innumerables visitas, finalmente fue aceptado en la Galería "Zero One", conocida por su contribución al movimiento *Lowbrow* al exponer frecuentemente obras muy influenciadas por el grafiti y el *street art*. Al principio además de galería de arte era una mezcla de *afterhours* y un sitio para dormir<sup>49</sup>. Un poco más tarde, en 1990, realizó su primera exposición en solitario donde pudo vender sus obras a gente más aceptada socialmente, y

---

<sup>49</sup> En la biografía de Ausgang que aparece en su propia página web se puede leer que el artista vendió por primera vez una de sus obras a un traficante de drogas ya que por aquella época su marchante tenía unos métodos de venta que no siempre conllevaban ganar dinero sino que se cambiaban por drogas u otros productos que luego el artista podía vender.

además fue allí donde conoció a Robert Williams, uno de los grandes pilares en el estudio de Roth en los sesenta.

La obra psicodélica de Ausgang empezaba a ser aceptada por el mundo de las artes "oficial".

Para él era muy valioso aprender trabajos que podía hacer uno mismo con pocos recursos, él defendía el trabajo del *DIY* ya que le había sido inculcada desde joven, y esto se notaba cuando aproximadamente en 1993 su producción artística consistía en customizar coches, pinturas con acrílico y *merchandising* como ropa, juguetes, mecheros, pósters y puzzles.

Sus trabajos en el mundo del arte son numerosos, en 1996 Ausgang recibió un encargo del "Laguna Art Museum" para diseñar un hoyo para la exposición de campos de golf en miniatura en el Centro Comercial South Coast Plaza.

En 2007 publicó el libro "*Vacation from Reality*", que contiene todas sus obras realizadas entre 1980 y 2006.

Se trata de un artista de éxito que además de aparecer en las revistas y exponer por todo el mundo a lo largo del año, puede presumir de tener una amplia lista de clientes muy importantes como *Sony Music* o la *MTV*. Ha diseñado portadas de discos de bandas muy conocidas como Apollo 440 o MGMT, de esta última se siente muy orgulloso no por ser su mejor trabajo, sino porque piensa que representa perfectamente lo que quieren transmitir las canciones de ese disco.

En 2011 diseñó el árbol de Navidad para los grandes almacenes *La Rinascente* en Milán con unos gatos psicodélicos tridimensionales gigantes. En este mismo año publicó su primer libro de ficción "*The Sleep of Puss Titter: A Lysenkoist Life in the Random-Word Generation*" y además recibió el premio por su trayectoria en la Feria de Arte anual *Beyond Eden*.

Anthony Ausgang es además escritor, pertenece a la primera gran oleada de artistas del movimiento *Lowbrow* de primeros de los años ochenta y cuando se mudó a

Hollywood su sueño era ser una estrella del arte, algo que obviamente consiguió. Actualmente vive y trabaja en Los Angeles.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura

**Técnica:**

Photoshop y acrílico

**Características de su obra:**

Ausgang comenzó a usar el ordenador para crear sus obras a finales de los años noventa a pesar de que muchos artistas no tenían mucho aprecio por esta herramienta, pero para él *Adobe Photoshop* es una de los mejores avances en el mundo del arte desde la invención del óleo. Con este programa podía mover las cosas de sitio, cambiar el color fácilmente e invertir y multiplicar formas. Todo esto se había hecho hasta entonces con las tijeras y la fotocopidora, empleando en ellos muchas horas de trabajo, era el método que usaban para hacer muchos carteles de bandas de *punk rock*, ahora sin embargo podía diseñar sus obras en el ordenador y finalizarlas en el caballete, la combinación perfecta entre las nuevas tecnologías y la pintura tradicional. Mientras estuvo estudiando en Texas usaba mucho la fotocopidora para hacer composiciones, conforme estas máquinas avanzaron él conseguía hacer trabajos mucho más complejos, rotando imágenes y manipulándolas. Él ya tuvo este entrenamiento y estaba preparado para la llegada del ordenador y del *Photoshop*.

El método de trabajo era por tanto mucho más simple, primero hacía un dibujo de línea a lápiz, luego lo escaneaba para trabajarlo en photoshop haciendo pruebas. Confiesa que rara vez hace combinaciones de color en el ordenador ya que prefiere el color y la luz reales. Cuando conseguía el resultado que le parecía más adecuado lo proyectaba en el lienzo y ya podía comenzar a trabajar pintando de modo tradicional.

Sus obras tienen un acabado perfecto, no se puede apreciar en ella ninguna pincelada, y eso es porque prepara la pintura perfectamente antes de comenzar a trabajar. De cada color saca al menos tres valores de diferentes intensidades, comprueba que

tengan la misma consistencia, y los cuele para evitar que haya grumos, luego los aplica juntos a la vez mediante un pincel con forma de abanico evitando siempre trabajar por capas.

La obra de Anthony Ausgang muestra un universo fantástico y psicodélico lleno de personajes al estilo de los dibujos animados. Tiene como protagonistas a los gatos con ojos grandes y muy abiertos con una mirada diabólica. Estos animales creados por él tratan temas relacionados con la condición humana, los mismos que son tratados también en el mundo del arte *highbrow* o artes cultas. Usa unos colores vibrantes, y es que Ausgang tiene grandes conocimientos sobre el uso del color desde que trabajó pintado telas. Allí había muchísima pintura y pudo experimentar haciendo mezclas con colores raros para ver el resultado que obtenía.

Ausgang pinta lo que él siente, lo que le inspira de su entorno, él no se inspira en otros artistas sino en obras de arte, y esto es porque algunos artistas no siempre hacen obras buenas, a él le gusta una obra concreta porque siempre será igual. Considera que el Lowbrow tiene rasgos de otras manifestaciones artísticas anteriores. Muchos artistas pertenecientes a esta corriente se inspiraron en culturas pasadas y para él puede ser un error, opina que el arte consiste en transmitir lo que está sucediendo en el momento de ser creado para que cuando pase el tiempo otros puedan conocerlo. Pero es muy difícil no estar influenciado por algo que has vivido desde pequeño y en este caso la obra de Ausgang estuvo fuertemente influenciada por Tex Avery<sup>50</sup> y asegura que lo seguirá siendo, aunque hay otros aspectos del arte contemporáneo que también le inspiran.

### **Curiosidades:**

Cuando Ausgang era joven estaba muy interesado en el *punk rock*, escena en la que estaba metido de lleno, y se planteó dedicarse a ello pero finalmente decidió seguir el camino artístico ya que él no sabía tocar ningún instrumento musical.

---

<sup>50</sup> Hacía dibujos animados para la Warner Bros entre los años cuarenta y sesenta y Ausgang pudo verlos cuando era pequeño en la televisión. Le impresionaron aquellas imágenes un tanto violentas para niños y con un toque psicodélico.

Reconoce que probó algunas sustancias como LSD cuando vivía en Texas y que influenciaron su trabajo, la manera de representar las cosas y de dibujar. A partir de esto le empezó a atraer la idea de abstraer las formas hasta el punto de que apenas se podían reconocer. Texas es inmenso y siempre podía encontrar un lugar donde experimentar con drogas, cosa que todavía hace en ocasiones.

En una galería de arte en la que exponía junto con otro artista cuya obra consistía en ropa de gente famosa que había sumergido en pintura y posteriormente enmarcado vendió un vestido que supuestamente había usado Rita Hayworth en la película Gilda, el comprador hizo un gran esfuerzo para limpiarlo de pintura, y al final descubrió que ese vestido nunca había llegado a aparecer en dicha película, por lo que puso una demanda a la galería de arte. Para pagar todo esto, los abogados llegaron al acuerdo que podía entregarle en compensación tres obras de arte de Ausgang por el valor de cien mil dólares, lo cual le resultó una locura ya que sus obras por aquella época eran normalmente vendidas por unos dos mil quinientos dólares.

También tuvo otra experiencia cuando decidió hacer una pintura sin gatos. Incluyó a un perro, concretamente al de un amigo, que decidió llevarlo a la inauguración. Cuando el perro entró se hizo caca justo delante de su obra, para él fue una crítica directa.

**Website/Blog:**

[www.ausgangart.com](http://www.ausgangart.com)

**Galería de imágenes:**



**Fig. 167** Ausgang, Anthony. 1992. "Ninth Life Door"



Fig. 168 Ausgang, Anthony. 2000. "Boredoms"



Fig. 169 Ausgang, Anthony. 1996. "The Chaosophists"

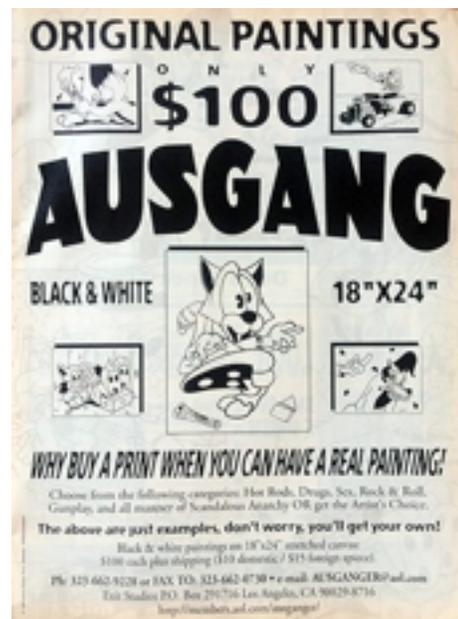


Fig. 170 Ausgang, Anthony. 1997. Publicidad para Juxtapoz

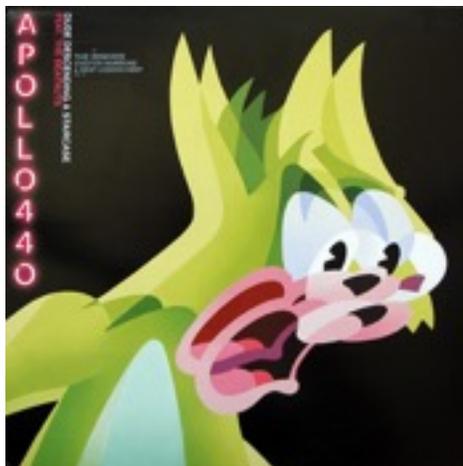


Fig. 171 Ausgang, Anthony. 2003. "Dude Descending a Staircase". Portada del disco de la banda Apollo 440



Fig. 172 Ausgang, Anthony. 1997. "Congratulations". Portada del disco de la banda MGMT

### 5.1.5. Shag

**Nombre:**

Josh Agle

**Fecha y lugar de nacimiento:**

31 de Agosto de 1962. Sierra Madre, California.

**Biografía:**

Josh Agle nació en Sierra Madre, una ciudad del condado de Los Angeles a los pies de las montañas de San Gabriel y cerca de Pasadena. Era el mayor de nueve hermanos y creció en un estricto hogar mormón. Pasó su infancia en Hawaii antes de que su familia se mudara a Los Angeles. Cuando estaba en secundaria sus padres se mudaron a Utah y más adelante a mitad de los años ochenta él volvió de nuevo a California para empezar a estudiar en la Universidad Estatal de California en Long Beach. Al principio empezó estudiando contabilidad, siguiendo los pasos de su padre, y arquitectura. Tuvo un período en el que dudaba de sí mismo ya que él siempre sintió que era un buen artista, además su abuelo le había dejado un gran legado en ese mundo ya que fue un importante artista comercial de los treinta y los cuarenta, por lo que finalmente decidió dedicarse al diseño gráfico, quería trabajar en algo que le apasionara.

Se licenció en Bellas Artes en Long Beach, ciudad de Los Angeles. Tiene gran aprecio por ese tiempo que pasó en Long Beach donde recibió la formación clásica en pintura y dibujo mientras que sus amigos estaban en programas artísticos más modernos en los que se dedicaban al arte conceptual.

Por aquella época la cultura *underground* de los Angeles empezaba a aparecer. Agle comenzó a tocar la guitarra en 1986 y junto con sus amigos formó un grupo de *folk punk* al que llamaron *Swamp Zombies*. Esto le llevó a un estilo de vida en el que salían a investigar la escena musical del garage de Los Angeles y a buscar bares *tiki*. Para formar esa banda escuchaban discos de otros artistas que les inspiraban, como The Kingston Trio o Martin Denny<sup>51</sup>, pero a Agle además le gustaba escuchar las bandas sonoras de las

---

<sup>51</sup> Pianista estadounidense y compositor conocido por ser el padre de la música exótica

películas de James Bond. Todos estos álbumes antiguos tenían unas portadas muy peculiares que influenciaron el trabajo de Agle. También formó parte de algunas bandas como *The Huntington Cads* y *The Tiki Tones*.

Por otro lado Agle descubrió el diseño moderno de mitad de siglo, uno de los elementos artísticos que definen su estilo.

Había dos artistas ambos muy cercanos al mundo de la música que también fueron una gran influencia para él, Jim Flora<sup>52</sup> y Gene Deitch<sup>53</sup>.

Josh Agle pudo por fin trabajar como ilustrador comercial entre final de los ochenta y primeros de los noventa tuvo su primer éxito. Trabajaba para importantes clientes como las revistas “*Time*”, “*Forbes*” y “*Entertainment Weekly*”, además de para músicos locales que buscaban la creatividad para las portadas de sus álbumes. En una entrevista para Los Angeles Time confiesa que estaba tan ocupado haciendo ilustración comercial que le llevó ocho años graduarse<sup>54</sup>.

Sobre el año 1987 decidió firmar sus obras como Shag. No fue su intención que se le llamara por ese nombre, pero al final ocurrió que casi todo el mundo le llama así.

Trabajaba diferentes estilos, incluyendo el estilo “*Shag*”. Dicho estilo se basa en las ilustraciones comerciales de los cincuenta y sesenta y era el que más le gustaba y le parecía más cercano. Esto es debido en parte a que algunos de sus intereses personales y aficiones son los *cocktails*, los *tikis*, discos viejos e instrumentos de música. De hecho antes de incorporar estos elementos en sus pinturas él coleccionaba muebles modernos de los cincuenta y objetos *tiki*, por tanto su estilo de pintura es consecuencia de esta actividad. Era lógico que pintara las cosas que le gustaban. Él mismo dice que todos los personajes que crea tienen algo de sí mismo.

---

<sup>52</sup> Fue uno de los ilustradores y diseñadores más importantes del siglo veinte, dedicándose a varios campos como la publicidad, las ilustraciones para cuentos infantiles o el diseño de portadas de discos, concretamente de jazz, para el sello Columbia

<sup>53</sup> Ilustrador y animador, colaboraba en una revista de Jazz y además recibió un Oscar. Ha producido dibujos animados tan importantes como Tom y Jerry

<sup>54</sup> Entrevista disponible en línea: <http://www.latimes.com/local/orangecounty/la-hm-shag20jan20-story.html> [Consultado el 9/05/2013].

Agle debutó como artista cuando hizo la carátula para *Swamp Zombies*, y lo firmó como Shag para que la gente pensara que su banda tenía el suficiente éxito como para contratar a un diseñador gráfico. Fue entonces, en 1995, cuando su carrera dio un giro de tuerca. Otto Von Stroheim, un amigo cercano y editor del *fanzine Tiki News* le pidió que contribuyera con una pintura en una muestra de arte que Stroheim estaba organizando en Santa Mónica. Su pintura se vendió inmediatamente por doscientos dólares e hizo que Billy Shire<sup>55</sup>, influyente coleccionista de arte y dueño de una galería, se fijara en Agle.

Shire escribió "*He created what could be called a whole new genre: twenty-first century hipster cool,*" en la introducción de "*Shag: The Art of Josh Agle*".

En 1996 hubo una muestra de arte *tiki* en la famosa galería de Shire, La Luz de Jesús, también comisariada por Stroheim, en la que se incluyeron un grupo de pinturas de Shag. Todas las obras se vendieron en la noche de la inauguración por lo que Shire decidió ofrecerle a Agle una exposición en solitario poco después.

Esto fue en 1998, su exposición se llamó "*Anatomy of a Swinger*" y la galería estaba abarrotada el día de la inauguración, además acabó vendiendo todo. Shag y su siglo XXI *Hipster Cool* había llegado. Cuenta que aquel día no cabía ni un alfiler en la galería, apenas podía moverse, era como un sueño. Toda aquella gente se había movido allí solo para ver sus trabajos, le reconocían y era algo que no podía llegar a asimilar, nunca entendió como ocurrió todo exactamente.

Desde entonces Shag tuvo varias exposiciones en La luz de Jesús y otras galerías del sur de California, el resto del país y en Japón, Australia y Europa. Algunos coleccionistas que se encuentran entre las celebridades como Whoopi Goldberg o Ben Stiller y *hipsters* de todo el país se impacientan por conseguir un original de Shag, incluso libros, serigrafías, tazas *tiki*, figurines y muchas pertenencias del artista. Muchas de estas cosas se venden desde la tienda de Shag, que abrió en 2009 en Palm Springs.

---

<sup>55</sup> Desde los setenta Billy Shire fue una figura muy importante en lo que respecta al fomento de nuevos artistas y traer nuevas obras al público. Tuvo tanto éxito que la revista "Juxtapoz" le puso el apodo de "*the Peggy Guggenheim of Lowbrow*."

Ese sentimiento de nostalgia por el hedonismo y optimismo son los que llevan a Shag y su arte al éxito.

Shag dedicaba sesenta horas a la semana a pintar, lo hacía en cualquier rincón de su casa donde se encontraba cómodo.

Normalmente se le puede encontrar en inauguraciones de exposiciones o bares *tiki* ataviado al estilo retro como alguno de los personajes de sus pinturas, por lo demás lleva una vida totalmente tradicional junto con su mujer que es profesora y directora de teatro y sus dos hijos. Dejó de lado la música para dedicarse por completo a su familia y la pintura. Pinta diariamente en su vivienda, un rancho modernista de los sesenta en Orange County cuyo interior es como estar en una de sus pinturas. Encontramos muebles modernistas de los cincuenta y sesenta, una barra de bar con estampado de leopardo y una gran colección de tazas *tiki* para *cocktail*.

Shag vendía láminas impresas en la Luz de Jesus y la Galería *Outre*, pero en el año 2000 su hermano Pieter Agle abrió una galería en Costa Mesa llamada Switched on Gallery. Esta se dedicó a promover el trabajo de Shag vendiendo láminas impresas y *merchandising* con sus pinturas. Más adelante la galería pasó a ser una web de ventas online de los productos de Shag a la que llamó *Shagmart*. Las láminas y productos que venden son de alta calidad para ofrecer obras de arte excepcionales que los compradores guardarán durante años. Se puede considerar como un negocio familiar en el que Pieter ha potenciado el trabajo de su hermano. Shag reconoce que no tiene mucho tiempo libre, dedica casi todo a pintar para las galerías y no puede dedicarse a las peticiones que a veces le hacen la gente. Pone el ejemplo de algunos que le han comentado que sería bonito ver sus trabajos en cristal, y él piensa lo mismo, estaría muy bien, pero la realidad es que no encuentra nunca el momento para hacerlo. Y aquí es cuando entra su hermano Pieter que es el que se dedica a estas tareas. Actualmente Shag sigue haciendo este *merchandising*, está realizando diseños para camisetas, cojines, cortinas y muchas cosas más.

Durante años hemos podido observar la repetición de algunos elementos en sus obras, pero en sus obras de 2009 "*Autumn's Come Undone*" se puede advertir un tono más oscuro predominante.

Desde que empezó a hacer arte comercial sobre 1988 ha pasado por varios estilos, pero su favorito es el típico que la gente conoce y por el que se hizo famoso. No sabe porqué a la gente le gusta, probablemente tienen las mismas razones que él tiene para crear sus pinturas. Lo que sí reconoce es que en todo esto hay un factor de nostalgia.

A veces sigue haciendo trabajos de ilustración pero es muy selectivo en cuanto a los encargos que acepta y los que no.

Cuenta que también tuvo un intento con la animación. Se asoció con un escritor, un productor y un patrocinador banquero para realizar una producción que justo antes de comenzar no funcionó pero le sirvió como experiencia de aprendizaje. Tampoco está interesado en los dibujos animados ni en el cómic.

En 2012 mostró su obra "*Animal Kingdom*" que estaba basada en estampados animales.

La arquitectura había jugado un papel más importante en trabajos recientes.

Shag es un artista reconocido dentro del mundo de la ilustración americana. Ama lo que hace y tiene la suerte de que su trabajo y su *hobbie* son la misma cosa, y el público lo ha aceptado. Tiene un grupo de fans que siempre están ahí, aunque él considera que no es famoso.

En 2010 sufrió un grave accidente que estuvo a punto de costarle la vida. Ocurrió "*de madrugada y bastante colocado, chocó y rompió con el cuerpo un gran ventanal de su casa, sufriendo severos cortes que le impidieron pintar durante más de un año*"<sup>56</sup>

En 2013 realizó su exposición "*Thursday Girl*" en la que rememora la canción escrita por Lou Reed "*All tomorrow's parties*", y que fue interpretada en el primer disco

---

<sup>56</sup> Declaraciones de Agle para el periódico "20 minutos". Disponible en línea: <http://www.20minutos.es/noticia/1777563/0/shag/exposicion/velvet-underground-nico/> [Consultado el 9/03/2015]

de *The Velvet Underground & Nico* en 1967. Cuenta una historia sobre una chica que ha llegado a la gran ciudad y pretende llegar a ser una estrella.

Los precios de sus obras subieron cuando empezó a ser muy reconocido pero es algo que no depende de él. Confiesa que no entiende bien como funciona todo esto y quien toma esa decisión, solo sabe que es un asunto en manos de las galerías. Antes solo pintaba originales y los precios eran asequibles para todos, pero llegó un momento en que solo unos pocos podían tener acceso a sus pinturas. Debido a esto ahora se dedica también a algo que hacía mucho tiempo atrás, láminas impresas de sus pinturas, las cuales sí tienen precios más accesibles.

Las galerías ponen precios muy elevados y hay artistas que venden sus obras originales por unos 150.000 dólares, pero que nadie les conoce ni su trabajo es especial. Para él vale más lo que esa pintura representa, que el artista tenga un estilo definido y no siga las corrientes y las modas, y por eso respeta y admira a muchos que hacen unos trabajos maravillosos, que venden sus obras por poco más de doscientos dólares.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura

**Técnica:**

Shag realiza sus pinturas de manera tradicional, tan solo usa el ordenador cuando la finalidad de la pintura que realiza es hacer impresiones de edición limitada o pegatinas, para convertirlo en un formato que es más óptimo para la producción en serie.

**Características de su obra:**

Sus pinturas se componen de líneas muy definidas y colores saturados planos, es aparentemente muy simple pero siempre hay todo tipo de personajes y objetos.

En ellas encontramos tablas de surf, cultura *tiki*, *zombies*, monstruos, esqueletos, gatos negros, mobiliario de los cincuenta como sillas huevo o sofás cuadrados, hombres de negocios muy delgados con trajes de chaqueta y mujeres con vestidos muy ceñidos bebiendo martinis en un ambiente *snob*, con diseño futurista basado en los años

cincuenta, ambientes exóticos y a la vez con cierto toque de misterio. Pero a pesar de ese toque *chic* está siempre presente ese punto ridículo o absurdo.

A menudo vemos en sus pinturas la inexistencia de una línea de horizonte, los personajes y elementos que hay aparecen como flotando, o a veces usa de fondo un muro. Esto sobretodo lo hacía al principio, no quería que hubiera ningún punto de referencia, lo cual le daba un toque misterioso. En los últimos años todo esto cambió, comenzó a pintar paredes, muros y a veces parte del techo. Las primeras pinturas estaban sin una ubicación específica, pero ahora ya si la tienen, y a pesar de que el no quiere poner sus personajes en un contexto la gente no puede evitar relacionarlas directamente con los años cincuenta o sesenta por el modo en que van vestidos y la decoración de las casas.

Agle es conocido por tener todo tipo de *merchandising*. Se fijó en artistas de los ochenta cuyos trabajos tuvieron más éxito gracias a poner su arte en todo tipo de objetos como Keith Haring. Al igual que este, los diseños simples de Shag se adaptan a todo tipo de productos, son formas geométricas con colores planos. Además sus pinturas las realizó inspirándose en recursos que fueron hechos para publicidad.

Esto hace su arte más accesible ya que no todos pueden permitirse comprar una pintura original.

### **Curiosidades:**

Su apodo se deriva de juntar las dos últimas letras de su nombre y las dos primeras de su apellido.

A las inauguraciones de sus exposiciones acuden personas vestidas como los personajes de sus pinturas, chicas con vestidos muy cortos como si estuvieran en una época pasada, trajes de cuadros y flores.

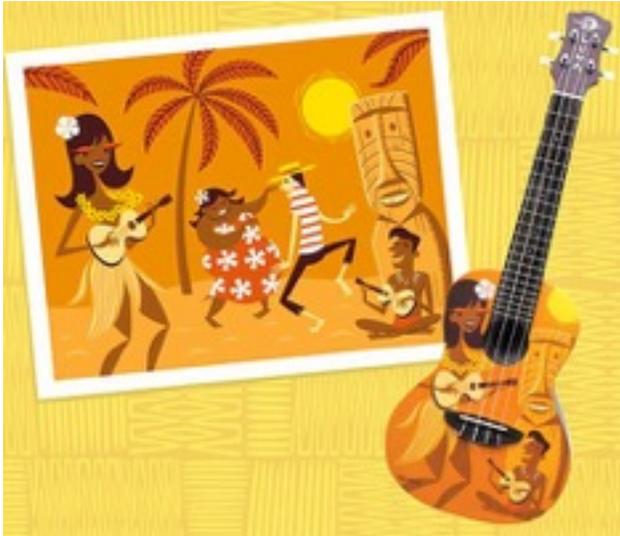
Solo utiliza el color negro cuando realiza serigrafía, pero en sus pinturas lo que parece pintado de negro en realidad es un color morado muy oscuro.

La única manera de relajarse es irse de vacaciones y dejar todo en casa, el móvil, el ordenador, las pinturas o cualquier material artístico ya que al tener un trabajo con el que disfruta tanto, a veces es difícil desconectar.

**Website/Blog:**

[www.shag.com](http://www.shag.com)

**Galería de imágenes:**



**Fig. 173** Shag. "Ukelele Kahakai"



**Fig. 174** Shag. "Tiki Volcano Set"



**Fig. 175** Shag. "Desert Polynesia"



Fig. 176 Shag. "Air up there"



Fig. 177 Shag. "Mighty Sparrow: old, rich and decadent"



Fig. 178 Shag. "Predators and prey"



Fig. 179 Shag. "Signs Point to Yes". Proceso de trabajo y pintura final

### 5.1.6. Camille Rose Garcia

**Nombre:**

Camille Rose Garcia

**Fecha y lugar de nacimiento:**

18 de Noviembre de 1970. Los Angeles, California.

**Biografía:**

El padre de Camille, David Garcia, era de origen mejicano y fue activista contra la guerra de Vietnam y productor de cine, y su madre del norte de California, de descendencia francesa y alemana, era pintora de murales. Ambos eran artistas, marginados sociales y un tanto revolucionarios. Se habían conocido en una escuela de arte y cuando Camille tenía solo un año se divorciaron, por lo que su madre las crió a ella y a su hermana. En 1975 las tres se mudaron a Huntington Beach, una ciudad de los suburbios de Orange County, donde Camille creció. Muy cerca de allí estaba Disneyland, lugar que visitaba frecuentemente, por lo que tuvo una gran influencia en ella. Esto le brindó la oportunidad de comparar la vida dentro y fuera del parque temático y darse cuenta de la falsedad que había en su interior. Los niños que crecían a su alrededor pudieron comprobar que Disneyland era una falsa promesa, una tierra que prometía cumplir ilusiones pero detrás de la cual había una compañía con intereses meramente económicos. En un artículo de la revista digital Bomb comenta que *“recuerda la canción ‘It’s a small world’ sonando en bucle mientras paseabas en una barca por un río artificial que pasaba por todas las ciudades del mundo que estaban llenas de muñecos animatronic. A la vez pensaba que la vida en otros países debía ser así, con colores armoniosos, las mismas sonrisas y gente muy estilosa”*<sup>57</sup>. Esto es así en todos los parques temáticos Disney del mundo, en la misma atracción de Disneyland Paris que se construyó mucho después sonaba la misma melodía.

---

<sup>57</sup> Nole, R. (2007). BOMB Magazine — Camille Rose Garcia by Ryan Nole. [online] Bombmagazine.org. Available at: <http://bombmagazine.org/article/2886/camille-rose-garcia> [Accessed 5 May 2015].

Camille estaba muy influenciada por la música, especialmente por la banda musical The Clash. Asistía a espectáculos *punk* junto con más gente joven que al igual que ella estaba desencantada con la sociedad en la que vivían. Su vida en Orange County era muy normal, y por supuesto la odiaba. Por aquel entonces ella tenía catorce años y ya aprendía junto a su madre a realizar murales que siempre trabajaba la temática política y la estética mexicana. La creatividad era algo que se respiraba en su familia y fue una gran fuente de inspiración para ella.

En 1992 obtuvo su Licenciatura en Bellas Artes en el Instituto Otis de Arte y Diseño donde aprendió muchas técnicas artísticas y algunos profesores la ayudaron a encontrar ese estilo tan extraño y oscuro que la caracteriza. En 1994 obtuvo su título de posgrado en Bellas Artes en la Universidad de California Davis, y en ese tiempo fue cuando comenzó a desarrollar su trabajo personal ya que estaba un poco asilada. Tras seis años en la escuela de arte se desilusionó y decidió volver a Huntington Beach donde montó la banda "*The real Minx*" en la cual tocó durante dos años hasta que se separaron.

Mientras tanto acudió a varias galerías de arte pero no consiguió encontrar una que quisiera exponer su obra por lo que se dedicó al diseño gráfico para revistas, esto le dejaba muy poco tiempo para pintar. Comenzó a tener contacto con el mundo de la ilustración y a realizar trabajos para algunas publicaciones, y al final pudo trabajar como *freelance*. Volvió a los personajes de estética típica de los primeros dibujos animados y su temática principal eran las chicas, los animales y los personajes maléficos.

Después de ir a la Otis se vio inmersa en el mundo del cómic *underground* en San Francisco y durante dos años dejó de pintar. Reconoció que los hermanos Clayton y Robert Crumb fueron una gran influencia para ella, así como algunos grafiteros que aparecieron por San Francisco en aquella época.

Camille fundó su propia empresa *Pitco Prosthetic Industries Toy Company* en la que pretendía fabricar muñecos basados en los personajes de sus ilustraciones dando valor al trabajo manual y cuidando mucho los materiales que usaba para ello. Ella siempre estuvo en contra de la sociedad capitalista así que a la hora de llevar a cabo este

proyecto no quería acabar yendo en contra de sus ideas sobre cómo debe funcionar una empresa. En su blog personal cuenta el proceso que siguió para crear algunos de sus muñecos<sup>58</sup>.

Su trabajo está más cerca del de Robert Williams y los artistas que consideran su obra dentro del movimiento *Lowbrow* que de los que lo rechazan a pesar de que tiene un estilo pictórico que iría más en la línea de este segundo grupo.

Desde el año 2000 fue muy reconocido dentro de la corriente principal siendo expuesto en las galerías de arte de Nueva York. De su obra se han realizado productos pertenecientes a mundos opuestos, objetos de producción en serie como *merchandising* para la cultura de masas y por otro lado impresiones de edición limitada y pinturas más enfocadas al *high art* y el mundo de las galerías de arte.

En 2005, tras trabajar muy duro en muchos proyectos, se planteó seguir en una posición cómoda sabiendo que su estilo gusta y tiene éxito o adaptarse a los nuevos tiempos y volver a su origen, a las “*dark weird stuff*” que hacía cuando estaba estudiando.

Ha expuesto sus obras por todo el mundo y además forma parte de las colecciones de las galerías más importantes, como la Merry Karnowsky Gallery, Jonathan LeVine Gallery y The Walt Disney Family Museum entre otras. En el año 2000 la galería Merry Karnowsky Gallery acogió su exposición “*The Happiest Place on Earth*” que mostraba una imagen contraria a la que tuvo en su infancia, ya que vivir en los suburbios cerca de Disneyland era para ella “*The saddest Place on Earth*”, un mundo rodeado de drogadictos, familias rotas y violencia. En esta exposición trató de representar la contradicción que vivió al estar en un barrio lleno de horrores que estaba cerca del que presentaban como un mundo de cuento de hadas que no era más que un producto de la sociedad capitalista.

En 2007 el museo de arte San José acogía una retrospectiva de su trabajo.

También podemos encontrarlo en numerosas revistas tan importantes como “Juxtapoz” o Rolling Stone. Dichas publicaciones, además de la British Magazine o Los

---

<sup>58</sup> Disponible en línea: <http://quillandhatchet.blogspot.com.es/> [Consultado el 7/11/2015]

Angeles Time entre otras han publicado numerosos artículos alabando la obra de la pintora y resaltando su importancia en el mundo del arte contemporáneo. Con el paso de los años ha conseguido crear su propio lenguaje y su identidad que se relaciona y representa a la estética del movimiento artístico de la costa oeste.

Tiene una gran facilidad para crear versiones de cuentos clásicos, y recientemente ilustró “Alicia en el País de las Maravillas” y “Blancanieves”.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura, ilustración, escultura y fabricante de juguetes

**Técnica:**

Acrílico, óleo y purpurina sobre madera.

Al observar sus obras y analizar su procedimiento de trabajo nos da la impresión de haber sido realizadas a base de repetidas capas de pintura muy recargadas.

Durante el proceso de creación de las ilustraciones de Alicia en el País de las Maravillas estuvo experimentando con las acuarelas, lo cual le permitía obtener mucho brillo y usar de un modo diferente las capas. Ha trabajado con tinta china, pero su técnica habitual es acrílico con toques de purpurina.

Siempre lleva una pequeña *Moleskine*<sup>59</sup> consigo ya que las ideas surgen siempre en los momentos y lugares más inesperados, y luego tiene otra de tamaño más grande que siempre guarda en casa, también hace anotaciones en cualquier trozo de papel que tiene a mano y luego lo pega en la libreta al llegar a casa. Le gusta usar un papel blanquecino, por lo que la marca *Moleskine* se adapta mucho a sus necesidades.

Lo que siempre hace antes de ponerse a pintar en gran formato es realizar bocetos.

**Características de su obra:**

Las pinturas de Camille hacen referencia a toda las cosas que le han influenciado en su vida, como los *cartoons*, el *look* gótico, el cómic o los cuentos de hadas, y precisamente de estos últimos es de donde parecen haber salido sus obras. Tienen un

---

<sup>59</sup> Marca de cuadernos con papel de buena calidad para escribir o dibujar que suele tener una tira elástica para cerrarlo y evitar que se estropeen las hojas.

carácter narrativo y contiene elementos propios de la cultura pop, y se puede apreciar en ellas una fuerte influencia de los dibujos clásicos de Disney y de los hermanos Fleischer<sup>60</sup>, y su estética *vintage*. Tienen una mezcla entre el pasado y el presente, la cultura pop y algunos rasgos de la sociedad actual, y poseen un evidente carácter oscuro y macabro a la vez que inquietante, también tiene un tono cómico, más bien de humor negro. Su idea de escenario debe incluir sangre, asesinatos y oscuridad, aunque presentados con colores brillantes y cálidos.

Sus personajes están bastante deformados, son criaturas desproporcionadas muy extrañas y el cuerpo se retuerce hasta quedarse con unas posturas antinaturales que demuestran como el cine surrealista también fue una gran influencia para Camille. Tienen la nariz exageradamente alargada así como el cuello, sus brazos son finos como espaguetis, parece que vayan a partirse en cualquier momento. Su aspecto es bastante simple y recuerdan a los primeros dibujos animados de las películas mudas como Betty Boop.

Las protagonistas principales son casi siempre chicas, que aparentan ser amables así como el resto de personajes, incluso los villanos. En muchas ocasiones aparecen bebiendo de botes que parecen llevar veneno por las calaveras que dibuja en ellos. Ella crea unos mundos en los que lo bonito y lo repugnante conviven y parecen encontrar una gran armonía. Quizás todo esto se aleja de lo que todo el mundo considera apropiado para un cuento infantil, pero si analizamos algunas historias clásicas vemos un cierto grado de violencia y crueldad en ellas, como Hansel y Gretel.

Su estilo se aleja del arte comercial y del mundo de las Bellas Artes, y mediante sus obras pretende hacer una crítica a la sociedad capitalista. Al igual que Arthur Miller, que escribía motivado por el deseo de criticar la sociedad en la que vivía, Camille inventaba personajes y mundos contrarios al real en el que le ha tocado vivir, y reconoció que las cosas que la vuelven loca a la vez la motivan. Aunque sus obras están basadas en

---

<sup>60</sup> Max Fleischer fue pionero en la animación e inventó el rotoscopio, un mecanismo que posibilitaba crear animaciones mediante dibujos que pasaban fotograma a fotograma. Creó personajes tan conocidos como Betty Boop.

esa sensación de disconformidad con la sociedad, en ellas nunca se aprecia un sentimiento de enfado.

Ella siempre tiene recursos para llevar a cabo su obra, como ejemplo tenemos la violenta película de Stanley Kubrik “La naranja Mecánica”, la cual inspiró su serie de pinturas "*Ultraviolenceland*".

### **Curiosidades:**

Le encanta coleccionar libros para niños y uno de sus favoritos es el de “Alicia en el País de las Maravillas” ya que es una historia un poco oscura, desde la caída por un agujero hasta todos los personajes que va encontrando, y por esto se decidió a hacer su versión del mismo con ilustraciones mucho más oscuras que las originales.

Una de las bandas favoritas de Camille era The Dead Kennedys, cuyo primer album “*Fresh Fruit for Rotting Vegetables*” tenía en su portada una tipografía Gótica Medieval bastante similar a la que ella usa para firmar.

Ella llamaba a sus padres *eco-hippies* por el modo de vida que llevaban, y esta manera de respetar el medio ambiente que le inculcaron fue una influencia para ella y se puede apreciar en su obra.

### **Website/Blog:**

[www.camillerosegarcia.com](http://www.camillerosegarcia.com) / [www.quillandhatchet.blogspot.com.es](http://www.quillandhatchet.blogspot.com.es)

### **Galería de imágenes:**



**Fig. 180** Garcia, Camille Rose. 2016.  
“House of haunted holes”



**Fig. 181** Garcia, Camille Rose. 2016.  
“Hang up the gosths”



**Fig. 182** Garcia, Camille Rose. 2016.  
“Molaris Vulgaris”



**Fig. 183** Garcia, Camille Rose. 2016. "Sooo Good"



**Fig. 184** Garcia, Camille Rose. 2011. "The Hunter and Snow White"



**Fig. 185** Garcia, Camille Rose. 2011. "The Queen in Her Lair" Ilustraciones para "Snowwhite", Harper Collins Publishers



Fig. 186 Garcia, Camille Rose. 2016. *"Lolita Phantasm"*



Fig. 187 Garcia, Camille Rose. 2016. *"Phantasmacabre"*



Fig. 188 Garcia, Camille Rose. 2016. *"House of Psyche"*

### 5.1.7. Gary Baseman

**Nombre:**

Gary Baseman

**Fecha y lugar de nacimiento:**

27 de Septiembre de 1960. Los Angeles, California.

**Biografía:**

Baseman nació y creció en el distrito Fairfax de Los Angeles, entre los exclusivos barrios de West Hollywood y Beverly Hills. En esa zona viven y trabajan muchos miembros de la comunidad Judía.

Su padre, Ben Baseman, había nacido en una familia judía en Ucrania<sup>61</sup>, con la invasión de los Nazis de la Unión Soviética se produjeron una gran cantidad de muertes civiles, entre ellos los abuelos de Gary Baseman. Cuando sucedió todo esto Ben tendría aproximadamente veinticinco años, consiguió escapar y se escondió en los bosques de abedul de Ucrania donde pasó aproximadamente cuatro años luchando contra los Nazis. Su madre vivió una situación similar, y aunque tuvo la suerte de sobrevivir porque sus padres la mandaron a otra ciudad para que no viviera la invasión, ellos no lo consiguieron. Tras acabar la guerra los padres de Gary se conocieron en un campamento y juntos se marcharon a Los Angeles en 1958. Dos años más tarde nacía Gary.<sup>62</sup>

Su madre trabajó como panadera en un restaurante judío muy famoso llamado Canter.

Gary asegura que era un buen chico aunque un poco *friki*, llevaba un corte de pelo llamado *Jewfro*<sup>63</sup>. También asegura que no besó a una chica, fumó, probó el alcohol ni las drogas hasta que cumplió los dieciocho años. Puede que no fuera el más listo, pero si el más bueno, y recibió casi todos los premios que se concedían en su instituto. Incluso el

---

<sup>61</sup> Por aquel entonces comprendía parte de Rusia y Polonia

<sup>62</sup> Disponible en línea: <http://www.latimes.com/entertainment/arts/miranda/la-et-cam-gary-baseman-mythical-creatures-holocaust-by-bullets-20140929-column.html> [Consultado el 12/05/2015]

<sup>63</sup> Era una especie de look afro, pero de origen judío. Sustituimos la a de a-fro para conseguir el Jew "Jewish"-fro

Director le otorgó un premio especial que le entregó el mismo alcalde de Los Angeles en persona por todo el arte que produjo en la escuela.

No tuvo una educación formal en ningún campo artístico, todo lo aprendió en casa, concretamente en su habitación, como cuenta en una entrevista<sup>64</sup> Baseman que además asegura que sus primeras fuentes de inspiración fueron los dibujos de la *Warner Bros*, la revista “*MAD*” y Disneyland.

Estudió Comunicación en la Universidad de Ucla y perteneció a la sociedad Phi Beta Kappa, y tras terminar sus estudios se mudó a Nueva York en 1986, y estableció su residencia en las peores calles de la ciudad. Allí estuvo trabajando como ilustrador. Ganó varios premios de “*American Illustration*”, “*Art Directors Club*” y “*Artes de la Comunicación*”, y publicó sus dibujos en “*The New Yorker*”, “*The Atlantic Monthly*”, “*Clutter Magazine*”, “*Time*”, “*Rolling Stone*”, “*The New York Times*” y “*Los Angeles Times*”. Además contaba con clientes independientes y otros como Gatorade, Nike o Mercedes-Benz. Estuvo durante diez años en la ciudad hasta que en 1996 decidió volver a Los Angeles para explorar oportunidades en el arte y el entretenimiento, y producir una serie de dibujos animados para la televisión con la que ganó varios premios Emmy y BAFTA<sup>65</sup>. Se trataba de la serie televisiva de animación “*Teacher’s pet*” de ABC/Disney que se proyectó entre el año 2000 y 2002, y durante treinta y nueve episodios contaba la historia de un perro que se vestía como un niño. Baseman asegura que se inspiró en su propio perro para crear a este personaje. La serie tuvo una gran acogida pero no llegaron a encontrar su audiencia, no enganchó al público para seguir produciendo más episodios.

En 1999 Baseman hizo una exposición en la Galería Mendenhall en Los Angeles llamada “*Dumb Luck and Other Paintings About Lack of Control*” en la que se estableció el paso de la ilustración a las Bellas Artes. Por entonces sus amigos artistas Mark Ryden, Eric White o Los Hermanos Clayton estaban haciendo lo mismo.

---

<sup>64</sup> Disponible en línea: [http://www.fecalface.com/SF/index.php?option=com\\_content&id=1134](http://www.fecalface.com/SF/index.php?option=com_content&id=1134) [Consultado el 11/11/2013].

<sup>65</sup> Son los premios Emmy Británicos.

Baseman es un personaje destacado en el mundo del arte de Los Angeles. Acuñó el término "*Pervasive Art*" para describir grandes cambios en su trabajo y el de otros artistas que comenzaban a salir a la luz en el mundo del arte. Era otro modo de definir al movimiento *Lowbrow* y su objetivo era hacer más estrecha la línea que separa las Bellas Artes y el arte comercial.

Podemos traducir el término "*Pervasive Art*" como "Arte ubicuo". ya que podemos encontrar su arte fuera de las líneas del papel o del lienzo que es como empezó. Mientras que en sus inicios en el mundo del arte de dedicaba al cómic, grafiti y dibujos animados, conforme pasó el tiempo podíamos encontrar su arte en las paredes de una galería de arte, en ropa, publicidad, diseño gráfico, cine, televisión, incluso comenzó también a fabricar juguetes de vinilo y a intervenir algunos espacios menos usuales como pintar a un perro o cualquier animal. Consideraba que el arte podía mostrarse mediante cualquier medio y no solo mediante los que son considerados habituales como las galerías de arte o editoriales. Para él era y es importante que la obra personal muestre siempre un mensaje y vaya en una línea determinada, lo que no importa es variar la técnica o el medio con el que se transmita ese mensaje.

Muchos de sus personajes fueron convertidos en muñecos, estatuillas o figuritas, prendas de vestir, bolsas y diferentes accesorios, de los que a veces hace ediciones limitadas. Se puede destacar como uno de sus grandes logros el diseñar los personajes del famoso juego de mesa *Cranium*.

Está presente en la cultura contemporánea gracias a artistas como Banksy, la nueva oleada de dibujantes de cómic, artistas japoneses del mundo pop, *punk* o *hip hop*.

Baseman se considera un ejemplo de artista que produce obras que son vendidas de manera masiva pero a la vez es considerado un artista independiente y vende sus obras originales en galerías de arte y museos.

La obra de Baseman se mostró en numerosas exposiciones independientes, y desde entonces ha expuesto en museos y galerías de Estados Unidos, Brasil, Alemania, Rusia, Israel, Italia, España y Taiwán, pero además tiene un lugar destacado en la

colección permanente de la National Portrait Gallery de Washington D.C. y el Museo de Arte Moderno en Roma.

En 2008 realizó una exposición en la galería Iguapop en Barcelona que estuvo abierta entre 2003 y 2010. Para esto Baseman publicó el libro "*Knowledge Comes with Gas Release*" que además sirvió como catálogo de las obras nuevas que allí expuso.

En 2009 además comenzó a incluir entre sus trabajos las performance de arte. Participó en un festival muy famoso llamado "La noche de la fusión" en la que más de dos mil asistentes pudieron disfrutar de una mezcla de cultura, arte, música, juegos y bailarines. Muchas modelos pasaron con trajes diseñados por Baseman en los que había dibujados esqueletos entre otros motivos. Además aquí presentó a su personaje Chou Chou que había sido inspirado en todos los viajes que él hizo al rededor del mundo. También tiene otro personaje llamado Toby que aparece continuamente en las fotos que Baseman sube a Instagram, y es que el artista tiene mucha presencia en las redes sociales. Publica casi a diario fotografías de sus bocetos y otras curiosidades. Suele llevar consigo algunos de sus muñecos y les fotografía en los diferentes lugares que visita, obteniendo imágenes realmente divertidas.

En 2010 presentó su performance "*Giggle and Pop!*" en el Museo de Arte de Los Angeles County en la que muchas personas iban vestidas como sus famosos personajes y también modelos vestidas como las chicas salvajes de Baseman, que se llamaron *Tar Pit Girls* para esa ocasión. Todos bailaban siguiendo una coreografía y una música especialmente creados para el evento, y a ellos se unieron muchos de los que pasaban por allí.

A pesar de todo esto, fue un año especialmente duro para Gary ya que su padre murió a la edad de noventa y tres años. Fue una época muy triste, en una entrevista confiesa que pasó hasta nueve meses sin cortarse el pelo. Todo esto se vio reflejado en su arte que pasó de ser muy colorido a tener un aspecto muy oscuro. De repente sintió la necesidad de contar todo lo que su padre había pasado de joven, no quería que esa historia se quedara en el olvido. Comenzó a hacer bocetos en libretas que siempre llevaba

con él en las que sus personajes y criaturas aparecían en los bosques, intentando recrear lo que su padre había vivido.

En 2011 participó en el Culver City *Art Walk*<sup>66</sup> donde también realizó su performance "*Giggle and Pop!*" y sus personajes danzaron por Washington Boulevard y sacaron así sonrisas a los que pasaban por delante.

En ese mismo año había estrenado su performance en vivo en el hotel Café en Hollywood, y mientras una banda tocaba en directo, Baseman pintó en papel y lienzo e incluso pintó a uno de los miembros de la banda mientras actuaban.

En 2012 Gary decidió ir en contra de lo que su padre siempre le había dicho y se marchó a visitar la zona donde él y su madre habían crecido. Reconoce que en algún momento se arrepintió de realizar ese viaje ya que hacerse una idea de lo que allí se había vivido fue muy duro. Hizo fotografías, dibujos y entrevistas a gente que había sufrido al igual que sus padres y descubrió secretos que su padre nunca le había contado. Con todo este material Gary decidió hacer un documental llamado "*Mythical Creatures*", en el que contaba la vida de su familia de una manera muy especial mezclando las imágenes de ucrania con sus personajes más característicos.

Baseman también decidió unirse a *Die Antwoord*, un grupo de *rap-rave* Sudafricano muy exótico, acompañando uno de sus últimos videos en el que se muestra una historia basada en la trágica historia que sucedió a su padre. Este video titulado "*The Warrior Buckingham*" se exhibió en 2013 en una muestra retrospectiva titulada "Gary Baseman: La Puerta Siempre Está Abierta" en el Centro de arte Cultural *Skirball* de Los Angeles y fue presentado por MOCA TV, un canal de vídeo de arte contemporáneo que se desarrolló como una extensión digital del programa de educación y exposiciones del Museo de Arte Contemporáneo de Los Angeles.

Su obra también ha sido publicado en varios libros, algunos han servido de catálogo de sus exposiciones como "*Dying of Thirst, New Paintings by Gary Baseman*",

---

<sup>66</sup> Se trata de un tour guiado gratuito por las galerías y espacios expositivos en un día en que todos abren sus puertas en horario especial para poder conocer a los nuevos artistas y todo lo que se hace en ese distrito del arte. Unas treinta y cinco galerías participan en este proyecto que además ofrecen un transporte especial para llegar hasta aquella zona.

en el caso de "My Thirst for Venison" fue una recopilación de dibujos hechos en Barcelona que podían parecer bocetos pero se trataban de obras finales, "Dumb Luck: The Art of Gary Baseman" fue la primera publicación que hacía un recorrido por todas sus obras hasta el momento, y también varios libros recogían su obra junto la de otros artistas similares.

Actualmente sigue viviendo y trabajando en Los Angeles. Reconoce que le encanta esta ciudad por muchos motivos, ofrece una amplia variedad de actividades para realizar a cualquier hora del día pero destaca la cantidad de Galerías de arte que han surgido y se arriesgan apostando por nuevos tipos de arte que son más accesibles para la población. Además todos sus amigos pintores viven en la ciudad como los Hermanos Clayton, Shepard Fairy, Shag o Tim Biskup, y hasta hace muy poco también lo hacían Mark Ryden y Marion Peck.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura, ilustración, performance y video arte, animación, producción de televisión y películas, diseño de juguetes y comisariado de exposiciones.

**Técnica:**

Pintura, grabado, escultura, dibujo y *collage*.

Usa todo tipo de materiales artísticos, para dibujar en papel utiliza bolígrafo y lápices de colores, y para pintar en los paneles de madera y lienzos se sirve de pintura acrílica y pinceles.

El método de trabajo de Baseman comienza desde los sueños, después comienza a dibujar una y otra vez hasta que llega a una idea que considera que transmite algo y poder desarrollarla en el lienzo.

**Características de su obra:**

La estética de Baseman combina imágenes del arte pop y motivos *vintage* de la pre and post guerra entre otros y predominan los colores fríos. Así da vida a unas criaturas surrealistas juguetonas, dulces y algo salvajes que aparecen entre paisajes estilizados un poco tétricos. En muchas ocasiones sus obras tienden a lo obscuro o

violento, pero sin perder la belleza. Sus personajes son de lo más variopinto, fantasmas, murciélagos, esqueletos, gatos y muchos más cuyos rostros recuerdan a los dibujos animados clásicos, aunque predominan los niños, muchos de los cuales aparecen en ocasiones desnudos o llenos de sangre.

Los fondos suelen ser bastante simples, paisajes con colores apagados en los que suele haber nubes en forma de intestinos y algunos árboles, casi siempre sin hojas, que forman bosques muy especiales. Todo esto viene motivado por las experiencias que le tocó vivir a su padre en los bosques de Ucrania.

Reconoce que en sus obras todo parece estar fuera de control y que su mayor inspiración llega cuando está en algún sitio en el que no hay distracciones, como cuando coge un avión para ir de viaje, o bien cuando tiene una fecha de entrega de algún trabajo.

#### **Curiosidades:**

Para hacerse una idea del barrio donde vivía hay que destacar que en la escuela donde estudiaba Baseman también lo hacían los Red Hot Chilly Peppers. Toda esta realidad chocaba con la que sus padres habían vivido de jóvenes, sus raíces eran oscuras y Gary tuvo la suerte de vivir en un entorno más agradable.

Para su exposición en la galería *IguaPop* en Barcelona pensó un título inspirándose en la canción “*Quicksand*” de David Bowie<sup>67</sup>. En esta exposición el artista dejó de lado el carácter narrativo de sus pinturas para comenzar a desarrollar un estilo más abstracto, centrándose en las figuras y su estética más que en contar una historia.

En abril de 2017 Baseman realizó un viaje por España y pasó la Semana Santa en Cádiz donde fotografió a Toby mientras un penitente lo sujetaba.

#### **Website/Blog:**

[www.garybaseman.com](http://www.garybaseman.com)

[www.facebook.com/BasemanArt](https://www.facebook.com/BasemanArt)

[www.instagram.com/garybaseman](https://www.instagram.com/garybaseman)

---

<sup>67</sup> En realidad todo sucedió porque Baseman había entendido mal la letra de dicha canción, en el estribillo aparece la frase “*Knowledge comes with death's release*” (el conocimiento viene con la liberación de la muerte) y él había entendido “*with gas release*” (el conocimiento viene con la liberación de gas). Para Baseman esto daba igual, no veía mucha diferencia entre ambos.

Galería de imágenes:



Fig. 189 Baseman, Gary. 2008. "The Martyrdom of Chou Chou"



Fig. 190 Baseman, Gary. 2005. "Toby's Roots"

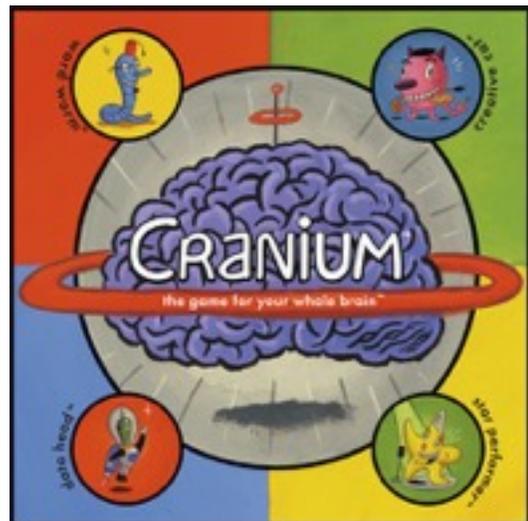


Fig. 191 Baseman, Gary. 2016. "Cranium"



Fig. 192 Baseman, Gary. 2017. "Diseño para Dr. Martens"

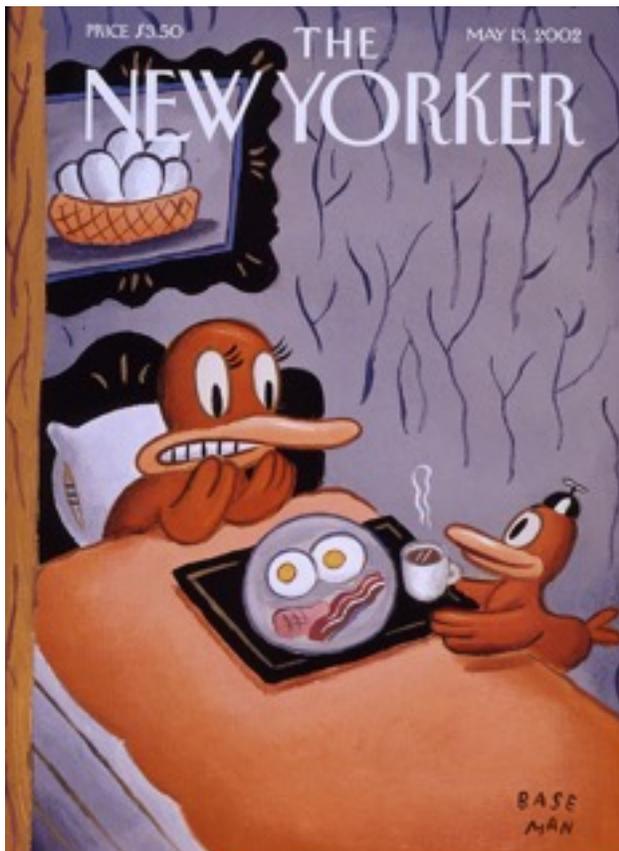


Fig. 193 Baseman, Gary. 2002. Portada de "The New Yorker"



Fig. 194 Baseman, Gary. 2016. "Coach"



Fig. 195 Baseman, Gary. "Seven sacred magis from Toby's Secret Society"



Fig. 196 Baseman, Gary. 2016. "Toy Art"



Fig. 197 Baseman, Gary. 2013. Fotogramas del videoclip "Buckingham Warrior"





Fig. 198 Baseman, Gary. 2017. "Sketchbook". Instagram @garybaseman



Fig. 199 Baseman, Gary. 2017. Toby pasando la Semana Santa en Cádiz.

### 5.1.8. Todd Schorr

**Nombre:**

Todd Schorr

**Fecha y lugar de nacimiento:**

9 de Enero de 1954. New York.

**Biografía:**

Creció en Oakland, New Jersey. Desde muy pequeño mostró un gran interés por el dibujo así que con cinco años sus padres le apuntaron a clases de arte los sábados por la mañana.

En esa época se podían ver en televisión series de ciencia ficción, de horror, de guerras, de dibujos animados y marionetas, todo por supuesto en blanco y negro, y fue una gran influencia para él, especialmente los primeros dibujos animados de Disney y Max Fleischer. Vio la película de King Kong de 1933 cuando tenía catorce años, y produjo un fuerte impacto en él.

Entre los sesenta y setenta tocó la batería en algunas bandas, lo cual le acercó a los carteles de baile psicodélicos en San Francisco que pronto le cautivaron. En 1968 llegó a la biblioteca de su instituto "*The Great Poster Trip*", un libro que recogía los carteles de la costa oeste de los años sesenta. Todd estaba alucinado al poder ver todos los carteles que ya conocía y otros tantos que descubrió en las páginas de este libro, además en las páginas finales había fotografías de los artistas que los habían realizado, lo cual le parecía muy interesante ya que finalmente podía ponerle cara a los creadores.

También estuvo profundamente influenciado por los cómic *underground*, especialmente el de "*Zap*".

Todd comenzó a dar forma a su modo de pintar, mezclando el estilo de los dibujos animados que tanto le gustaban con la técnica de los grandes maestros que conoció en el verano de 1970 cuando viajó a Europa y visitó la Galería de los *Uffizi*.

En 1972 se matriculó en el Colegio de Arte de Filadelfia, y aunque su propósito era trabajar en el campo de la pintura, tras el primer curso sus profesores le recomendaron

la ilustración ya que su estilo encajaba mejor ahí. Estando aún en la Universidad comenzó a trabajar como ilustrador profesional y tras acabar en 1976 se marchó a Nueva York. Pronto comenzó a trabajar allí en varios proyectos como diseño de portadas de discos de artistas de la talla de AC/DC o Blue Öyster Cult, y carteles de cine para películas de George Lucas o Francis Ford Coppola entre otros.

En 1985 Todd se sentía un poco desengañado con las agencias de publicidad y todas las limitaciones que se le imponían en su creatividad, por lo que decidió intentar entrar en el mundo de las galerías de Arte. Su mujer Kathy, natural de Pensilvania, también era ilustradora y llevaba diez años trabajando en Nueva York, e igualmente se había cansado de este mundo. Para muchos ilustradores su trabajo resolviendo los problemas que planteaban los directores de arte eran retos que les mantenían más que felices pero para Todd era más bien frustrante.

Ambos decidieron dejar de aceptar encargos de ilustración para dedicarse a la pintura y esto se notó muchísimo económicamente. Sus amigos ilustradores le decían que estaban locos al dejar un trabajo que le aportaba unos buenos ingresos. Esta transición de la ilustración a la pintura le produjo ansiedad a Todd, incluso acabó en el hospital con taquicardias muy fuertes. Todo esto combinado con el alcohol, el estrés y un pequeño problema que tenía de corazón se convirtió en un problema pero se trataba solo de los nervios que producen una época de cambios. Dejaba atrás una situación económica muy buena que además le había dado algo de fama en el mundo de la ilustración para volver a empezar de cero en otro campo.

Todd y su mujer oyeron hablar de “*Western Exterminator*”, se trataba de unas exposiciones de arte que mostraban lo que sucedía en la costa oeste. Entre los artistas que exponían estaban Robert Williams, Gary Panter, Bob Zoell, Neon Park, Mark Mothersbaugh, Byron Werner y Geroganne Deen, y estaban comenzando un nuevo movimiento de arte al que Todd y su mujer querían pertenecer por encima de cualquier cosa. Curiosamente la mayoría de estos artistas habían sido anteriormente ilustradores.

En 1986 Todd se mudó junto con su familia a Connecticut, y esos días de incertidumbre ante la nueva etapa que comenzaba duraron poco ya que pronto sucedió algo que cambió por completo su vida. Brad Benedict<sup>68</sup> era un buen amigo de ellos que también seguía a ese grupo de artistas de la costa oeste y le pidieron ayuda con el comisariado de una exposición que tendría lugar en 1986 en el Museo “La Foret” en Tokyo. Él sugirió incluir en la exposición a estos nuevos artistas que comenzaban a llamar la atención en Estados Unidos y además invitó a Todd y su mujer a participar. Fue una exposición histórica que llevó el nombre “*American Pop Culture Images Today*”. Todd aseguró que fue una experiencia inolvidable, tener la oportunidad de viajar a Japón y exponer sus obras junto con las de estos artistas de los que tanto habían oído hablar y con los que tanto anhelaban trabajar era un sueño hecho realidad, y un alivio a esa situación estrenaste que estaban viviendo tras su decisión de dar un giro a sus vidas. Hicieron grandes amistades con ellos ya que tenían mucho en común en cuanto a sentimientos y forma de pensar.

Poco después de volver de Japón con toda el positivismo y energía que fluía por su interior, Brad organizó una exposición colectiva en la galería “Tamara Bane” de Los Angeles llamada “*Sideshow*” en la que Todd pudo participar y para la que completó su primera serie de pinturas. Tuvo tal éxito que vendió las ocho obras que había realizado para la ocasión, lo cual le permitió ganar confianza en sí mismo. Los años posteriores seguía trabajando con la ilustración a la vez que vendía sus pinturas y participaba en exposiciones colectivas, y finalmente logró dejar completamente de lado el mundo de la ilustración para dedicarse exclusivamente a la pintura cuando en Diciembre de 1992 realizó su primera exposición en solitario en la Galería Tamara Bane. Con esta exposición Todd cumplía su sueño, conseguía por fin su ansiado éxito en el mundo de la pintura, la sociedad valoraba sus obras y le aliviaba comprobar que el gran esfuerzo que había realizado ahora tenía su recompensa.

---

<sup>68</sup> Co-fundador de Paper Moon Graphics en Los Angeles y creador del exitoso “Heaven Retail Stores”, un supermercado de la cultura pop.

En 1998 Todd y su familia se mudan de nuevo, esta vez a Los Angeles, ya que todos los artistas cuyo trabajo iba en la misma línea que la de Todd y los coleccionistas de este tipo de arte estaban instalados en esta ciudad. Allí comenzó a exponer en galerías y museos, además publicó su libro "*Secret Mystic Rites*" con sus ilustraciones que muestran la gran imaginación del artista y mezclan elegantes chicas fatales de películas de serie B y hombres vestidos de chaqueta con elementos ciertamente extraños. Fue la primera colección de su obra hasta que en 2003 publicó su libro "*Dreamland*" en el que encontramos sus mejores trabajos que hizo desde aquella primera publicación hasta la fecha.

La obra de Todd fue seleccionada para la exposición "*Land of Retinal Delights: The "Juxtapoz" Factor*" en el *Art Laguna Museum* en el año 2008. Fue un acontecimiento de suma importancia ya que el arte Lowbrow conseguía así tener una proyección mundial. En dicha exposición se pudo contemplar su "*Ape Worship*", una obra de gran tamaño que tardó dos años en finalizar y que vendió por dos millones de dólares. Esta obra le llevó posteriormente a realizar unos trabajos de formato más reducido en los que se seguía advirtiendo su adoración por los monos.

Destacamos en 2009 su exposición "*The world we live in*" en la Galería "Merry Karnowsky". Esta vino como consecuencia de la pintura "*Ape Worship*". Tras finalizarla Todd sintió que había algunas cosas sobre la misma que le gustaría ampliar y seguir investigando y trabajar en un formato diferente. Todd quería incluir los trabajos preliminares de la realización de su "*Ape Worship*" para la instalación que se hizo más tarde en el Museo San Jose, una retrospectiva de sus veinticinco años de trabajo. Por entonces también estaba finalizando su libro de gran formato "*American Surreal*" que contenía todos sus trabajos nuevos desde la publicación de su anterior libro "*Dreamland*" de 2003 y que además serviría de catálogo para la exposición. También incluyó en ella un muñeco de edición limitada fabricado en vinilo.

Actualmente vive en Beverly Hills.

**Campo en el que trabaja:**

Ilustración y Pintura

**Técnica:**

Cuando trabajaba como ilustrador usaba el aerógrafo y cuando comenzó a introducirse en el mundo de la pintura empezó a trabajar con las técnicas tradicionales que había aprendido cuando estudiaba. Al principio tuvo que hacer un esfuerzo para acostumbrarse a pintar con dichas técnicas pero conforme se familiarizaba con ellas su trabajo era mejor.

Para la primera exposición colectiva de la Galería Tamara Bane en la que participó realizó sus ocho obras con *gouache* sobre papel de acuarela. Poco a poco comenzó a bajar el tono de las paletas ya que él solía usar colores muy fuertes y esto hacía que sus *cartoons* tuvieran un aspecto mucho más espeluznante.

A menudo se piensa que su trabajo está realizado con óleo pero en realidad usa acrílicos. En los inicios pintaba a partir de ideas que estaban en su cabeza, no las apuntaba en ningún sitio, pero con el paso del tiempo y el aumento de trabajos comenzó a apuntarlas en hojas o cuadernos. Más adelante, cuando sus trabajos tenían un tamaño mucho mayor, también empezó a hacer estudios de color, pequeños bocetos a los que daba color con óleo para hacer un estudio detallado del resultado final. Estos estudios no siempre eran definitivos, los bocetos eran muy pequeños comparados con el lienzo en el que luego iba a plasmarlos por lo que a menudo sufrían modificaciones. Todo esto le ayudaba a ganar tiempo a la hora de realizar una pintura, al ser un boceto tan pequeño es muy rápido el organizar los elementos y pensar los colores, podía pintar el trabajo final ya que tenía todo claro desde el principio. Para poder llevar el boceto al lienzo de la manera más fiel posible, primero lo lleva a imprimir en unos papeles grandes semi-translúcidos que pinta con tiza por la parte trasera y así le permiten transferirlo a un tamaño mayor. El trabajo final con acrílicos lo hace del mismo modo que se trabaja el óleo, porque dice que aunque aprendió la técnica del óleo pero nunca llegó a

acostumbrarse a ella, y sin embargo con el acrílico se siente totalmente cómodo y consigue el mismo resultado.

### **Características de su obra:**

Sus pinturas contienen una gran cantidad de detalles, se pueden observar durante horas y siempre se descubre algo nuevo. Se trata de imágenes narrativas, no es tanto una imagen bonita, sino una imagen que hay que leer y comprender.

Todd estuvo influenciado por gran cantidad de cosas como las pinturas de Salvador Dalí, en su casa tiene todo tipo de objetos que guarda desde niño además de cómics de los años cincuenta como “*MAD*” o cómics de ciencia ficción. Pero una de sus mayores influencias fueron los monstruos como Frankenstein o Drácula y los personajes de dibujos animados, especialmente los de Hanna Barbera o Disney que eran los más exitosos y característicos de la cultura americana en aquella época, y que aparecen con frecuencia en muchas de sus pinturas. Sus favoritos son Popeye y Mickey Mouse.

Los monos también le inspiraron para crear su particular universo, le parecen criaturas con una gran inteligencia. Puede que esto comenzara cuando vio la película de King Kong ya que quedó totalmente maravillado. Soñaba con crear algo así en un futuro, poder adentrarse en un mundo irreal, y es precisamente lo que pretende al pintar sus obras, crear un universo y permitir a la gente adentrarse en él. También le apasionaba el cubismo y las formas muy estilizadas, y en algunas obras que realizó a tamaño bastante grande pudo experimentar con las texturas y aplicar el color con la espátula y posteriormente aplicar un esmalte de color. Además de esto realizó quince retratos en hojas pequeñas de acuarela que incluyó en la exposición. Estos retratos partían de bocetos y garabatos que había realizado previamente sin pensar mucho, simplemente dejó que su lápiz fuera dibujando cualquier cosa que pasara por su mente, y los que mejor quedaron los realizó en esos papeles de acuarela para ser expuestos.

### **Curiosidades:**

Desde pequeño le fascinó la prehistoria y todas las culturas primitivas. Se dedicaba a leer y observar las ilustraciones de los libros sobre la vida en la prehistoria,

quizás esto está conectado con su gusto por los monos que aparecen en muchas de sus pinturas, como podemos comprobar en su obra de gran tamaño "*Ape Worship*".

Todd Schorr fue seleccionado para participar en "*Land of Retinal Delights: The "Juxtapoz" Factor*" en el *Art Laguna Museum*, con la obra "*Into the Valley of Finks and Weirdos*". Se contactó con el comprador para trasladar la obra al lugar de la exposición, pero el embalaje original no pudo ser localizado así que se estaba preparando otra obra para sustituir a esta. Por aquel entonces Todd acababa de finalizar su obra "*Ape Worship*" y sugirió a la comisaria del evento, Meg Linton, incluirla para dicha exposición. A ella le encantó la idea, por lo que se pudo incorporar pero finalmente no aparecía en el catálogo. Schorr cuenta en una entrevista que el objetivo en el movimiento *Lowbrow* es ver este tipo de arte en grandes museos como el "MOMA" de Nueva York, que aún son reticentes a mostrarlo en sus paredes. Es algo contraproducente para ellos ya que es un arte que atrae mucho público. Recuerda una anécdota muy graciosa en un museo que ofrecía una exposición temporal sobre arte surrealista en la que muchísima gente se asomó con gran curiosidad, Schorr se asomó a la zona donde estaban expuestas las obras de arte conceptual y tan solo había una persona, era una mujer cambiando los pañales a su bebé. Quizás deberían tomar nota en estos museos y analizar las necesidades del público.

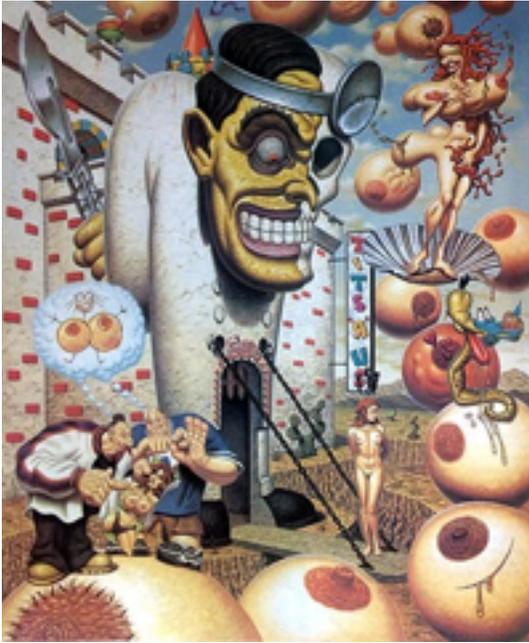
**Website/Blog:**

[www.toddschorr.com](http://www.toddschorr.com)

**Galería de imágenes:**



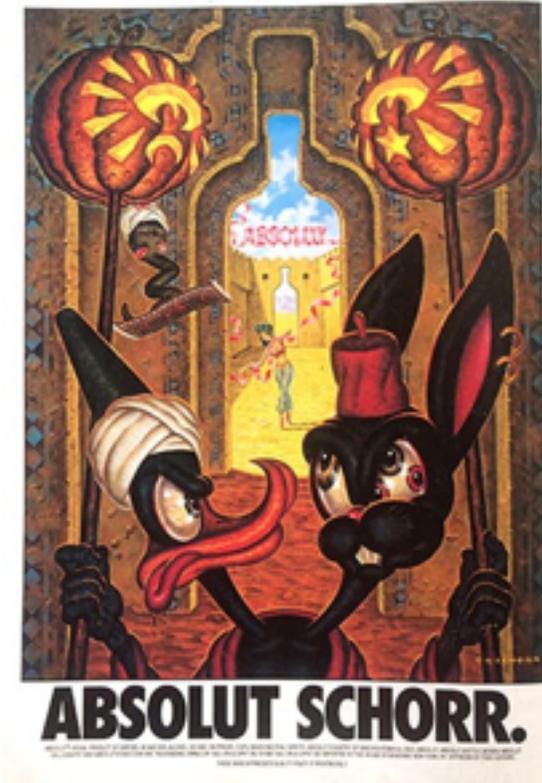
**Fig. 200** Schorr, Todd. 1985. "*A date with Mr Big Bad*"



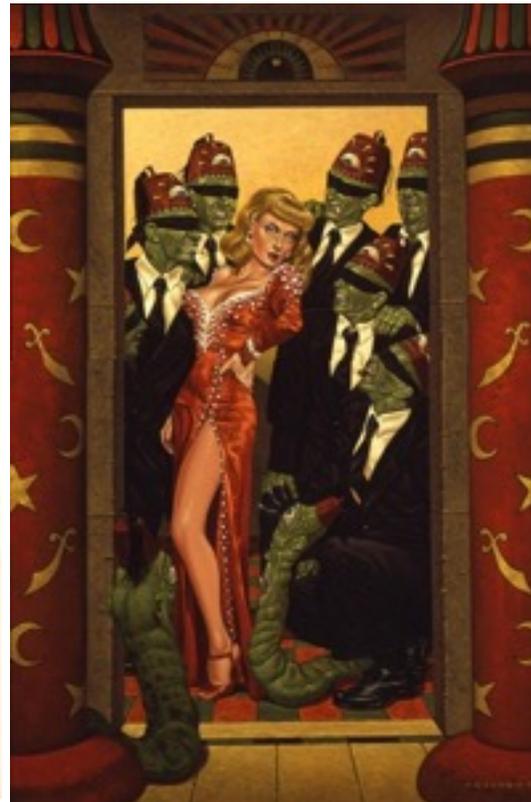
**Fig. 201** Schorr, Todd. 2000. *"The Venus of augmentation"*



**Fig. 202** Schorr, Todd. 2011. *"Fossil fools"*



**Fig. 203** Schorr, Todd. 2011. *"Absolut Schorr"*



**Fig. 204** Schorr, Todd. 1993. *"Secret Mystic Rites in the Sacred Temple of Fraternity"*

### 5.1.9. Marion Peck

**Nombre:**

Marion Peck

**Fecha y lugar de nacimiento:**

3 de Octubre de 1963. Manila, Filipinas.

**Biografía:**

Marion nació en Filipinas durante un viaje que estaba haciendo su familia dando la vuelta al mundo y creció en Seattle, Washington. Se describe en su infancia como una niña rechoncha y algo complicada, pero muy feliz y con una vida interior muy rica. Tenía mascotas y se divertía mucho corriendo tras ellas por el bosque, pasar el tiempo rodeada de naturaleza era algo muy enriquecedor y le entristece la idea de que los niños hoy en día no salen a jugar fuera y vivir aventuras como las de antes.

Desde muy temprana edad supo que quería ser artista, le encantaba leer y dibujar, y sus padres siempre la apoyaron en este tema, fueron de gran ayuda y la enriquecieron en su arte. Su madre tenía muchos buenos libros de arte que le encantaba mirar cuando era pequeña, y a los ocho o nueve años se dedicaba a hacer dibujos copiando las obras de Botticelli o Raphael. Sus profesores también la ayudaron mucho por lo que el arte ocupó siempre un lugar primordial en su vida.

En 1985 se licenció en Bellas Artes por la Escuela de Diseño de Rhode Island, y tras terminar decidió estudiar en dos programas diferentes del MFA<sup>69</sup>, uno en la Universidad de Syracuse en Nueva York y otro en la Universidad de Temple en Roma. El haber asistido a la escuela no le aportó mucho, el mundo del arte le parecía un tanto superficial, y decidió seguir a su corazón y no los consejos de profesores y críticas del público. Dejó la escuela y el ganar un premio le permitió quedarse allí durante seis meses, aunque al final estuvo viviendo en Italia durante unos años lo cual tuvo un gran efecto en ella tras empaparse de sus paisajes y su arte, y también de su comida. Todos los

---

<sup>69</sup> Master de Bellas Artes. Es un posgrado en un área artística ofrecido en Estados Unidos que dura unos tres años tras acabar la licenciatura.

días iba a ver arte, y como siempre estuvo atraída por el arte europeo, el haber viajado allí hizo que su relación con él fuera aún más intensa, se enamoró profundamente de este país. Una familia le permitió quedarse en su palacio en Orvieto al venderles unas obras, y tuvo la oportunidad de estar pintando allí y hacer algunas exposiciones.

Poco después de volver a Seattle se entero de que Mark Ryden iba a visitar la ciudad para una exposición que inauguraba en un museo. Desde que conoció la obra del artista a través de la revista "Juxtapoz" se quedó fascinada por su belleza y por el tremendo parecido a su propia obra en la estética. Se convirtió en su artista favorito y afortunadamente ella fue invitada a una fiesta a la que sabía que él iba a asistir, por lo que preparó para la ocasión un cuaderno con sus dibujos para mostrárselos. Cuando lo conoció en dicho evento estuvieron hablando mucho y ella le dio su tarjeta pensando que no volvería a tener más noticias de él, aunque unos días más tarde casi se cae de la silla al recibir un correo del artista. Mantuvieron contacto por correo ya que reconoce que ambos son muy tímidos, además Ryden acababa de separarse, y finalmente decidieron encontrarse en San Francisco. Asegura que desde entonces todo junto a él ha sido mágico.

En 2003 Marion se mudó a Los Angeles para vivir con él y en seguida comenzaron a trabajar juntos. En 2008 realizaron un cortometraje llamado "Deseos dulces" y además publicaron un libro con el mismo nombre. También tiene publicados otros libros en los que muestra sus obras, alguno de los cuales sirvió como catálogo de una exposición. Tras varios años de relación, en 2009 se casaron.

Se dedica a pintar y su trabajo ha sido exhibido en numerosos lugares del mundo como París, Nueva York, Seattle, Roma, San Francisco o Los Angeles tanto en exposiciones en solitario como colectivas. Además muchas de sus obras han sido usadas para portadas de discos de algunos grupos de música.

El pasado mes de Marzo de 2016 viajó junto con su marido a París, donde ella tenía una exposición, y aprovecharon para conocer Málaga y el Centro de Arte

Contemporáneo donde él iba a exponer en Diciembre del mismo año. El mes de Diciembre acudió junto a él para la inauguración de su exposición en el mismo<sup>70</sup>.

Afirma sentirse totalmente afortunada por poder ser artista y vivir de la pintura ya que nunca en su vida ha querido hacer otra cosa.

Con el arte que crea solo tiene la pretensión de gustar a la gente, y aunque alejada totalmente de la corriente principal e identificada con la contracultura, tampoco defiende las actitudes que crean polémica.

Actualmente vive y trabaja junto con su marido en medio de un monte perdido.

#### **Campo en el que trabaja:**

Pintura. Aunque también se dedica a hacer animaciones y está atraída por otros campos del arte reconoce que la pintura la llena completamente y es a lo que se dedica todo el tiempo.

#### **Técnica:**

Cuando estudiaba usó acrílicos pero por poco tiempo, pronto cambió al óleo. Últimamente ha hecho algunos dibujos muy acabados solo con grafito. Para una de sus últimas exposiciones estuvo experimentando con sus dibujos sumergiéndolos en cera de abejas, experiencia que le ha gustado bastante por lo que piensa seguir probando nuevas técnicas, pero definitivamente su favorita es el óleo.

#### **Características de su obra:**

El tema principal de sus obras es la naturaleza y los retratos humanos. Apreciamos una mezcla de romanticismo y cuento de hadas, un escenario perfecto que al ser analizado minuciosamente acaba mostrando detalles más oscuros. Y es que mediante ellas quiere trasladar a las personas que las observan a un mundo imaginario en el que querer quedarse a descubrir todo lo que hay alrededor, en contraposición de muchos cuadros que parecen ser totalmente estáticos. En sus obras predominan los tonos verdes y una luminosidad que produce un ambiente muy inocente y Pacífico, pero al observar a los

---

<sup>70</sup> Disponible en línea: Available at: [http://ccaa.elpais.com/ccaa/2016/12/16/andalucia/1481902248\\_803993.html](http://ccaa.elpais.com/ccaa/2016/12/16/andalucia/1481902248_803993.html) [Consultado el 27/03/2017]

personajes vemos unos ojos que dan un poco de miedo a pesar de la aparente inocencia de los mismos. Son esos ojos los que captan nuestra atención, son el centro de toda la obra.

Sus personajes suelen ser jóvenes y muestran un aspecto triste, aunque ella afirma que no es su intención, más bien puede ser influencia de las pinturas renacentistas que tenían una expresión neutra aunque se encuentren junto a alguien que acaba de ser degollado. Hay personajes que tienen un aspecto esponjoso, dan ganas de abrazarlos, también nos encontramos con algunas señoras respetables, niños, animales y criaturas extrañas. Considera muy importantes a los payasos, los respeta ya que según ella son entre un ser divino y brujo.

Para ella es muy importante mezclar estilos, poner juntos elementos que no tienen nada que ver creando situaciones disparatadas. El humor y la alegría son también elementos clave para conectar con la gente, de hecho Marion usa continuamente la ironía en sus pinturas.

Tarda en pintar cada obra un mes, aunque esto es debido a las fechas de entrega, porque asegura que sin ellas podría pasar una eternidad con una misma obra. Intenta evitar que alguien le imponga lo que tiene que hacer o seguir unas directrices, simplemente hace sus propias cosas y es lo que le gusta.

Sus obras han sido clasificadas dentro del movimiento del *Lowbrow* y para ella no representa un problema como para otros artistas que se molestan al ser clasificados. Reconoce que lo importante es que al final haya un movimiento, aunque piensa que sus obras no tienen mucho en común con las de otros artistas que también están incluidos en el arte *Lowbrow*, tan solo comparten ese aburrimiento con el arte de su época y el intelectualismo que existe en las Bellas Artes, que lo único que hace es matar la frescura e imaginación de los artistas. Defiende el arte del pueblo, mucho más libre y fresco, los artistas se expresan libremente y muestran sus ideas. Defiende también la espontaneidad con todos los riesgos que conlleva y la posibilidad de error, cuyo resultado es más interesante. El arte moderno para ella no tiene mucha importancia, mientras que asegura

que el arte figurativo está otra vez renaciendo gracias a nuevos artistas y piensa que aún quedan muchas cosas interesantes por hacerse.

Desde siempre ha tenido en su cabeza imágenes de pinturas que plasma una y otra vez pero con modificaciones por lo que cada vez que hace una pintura piensa que es nueva, pero al final descubre que le parece haber hecho algo parecido unos veinte años atrás.

Las imágenes de sus pinturas salen de sus propios sueños. Reconoce que no sale al exterior a pintar del natural ya que todo está en su cabeza, ella se imagina los paisajes o busca inspiración en las pinturas del renacimiento de los países nórdicos, como las de Van Eyck. Cuando conoció el trabajo de Mark Ryden sintió lo mismo que al observar las obras de los pintores clásicos europeos, su trabajo era muy claro y le produjo una profunda admiración. Hasta entonces nunca antes había estado influenciada por alguien que aún siguiera vivo.

#### **Curiosidades:**

Las cosas que menos le gustan son George Bush, el Papa y el arte conceptual, y las que más le gustan son la astrología, los animales y el vino.

Mucha gente le dice que sus personajes parecen tristes, pero ella afirma que no es su intención. Cuando va a comprar cualquier cosa, a menudo le preguntan si ha tenido un día duro o está cansada por su cara o aspecto, y lo que le pasa es que simplemente está extasiada mirando algo o pensando en sus cosas.

Marion conoció el trabajo de Mark Ryden en la portada de "Juxtapoz" años antes de conocerle. Su obra le dejó maravillada y confiesa que sintió una profunda afinidad con él, tienen una visión del mundo similar y comparten muchas aficiones, de hecho nacieron en el mismo año y tenían los mismos recuerdos de cosas raras. Piensan que son almas gemelas, y pasan todo el tiempo juntos. Aprendió mucho de él, de su trabajo y de su técnica brillante.

En el libro "*The Tree Show*" podemos leer la bonita dedicatoria que Mark hace: "*To Marion, my nature queen*". Ella afirma que le encanta la naturaleza, ya que

pertenecemos a ella a la vez que dependemos de ella, deberíamos respetarla profundamente. La dedicatoria de Mark es totalmente acertada, es una definición de la personalidad y modo de pensar de la artista.

La boda de ambos fue de lo más peculiar, se casaron en mitad del bosque rodeados de amigos y familiares. Llevaban unos trajes que nada tienen que ver con los típicos de un enlace matrimonial, él con una capa y un sombrero con cuernos de reno, y ella también con capa y una corona con estrellitas. Los invitados también iban disfrazados, encontramos uno vestido de ardilla y otro con gorro de mago, como los personajes Disney.

**Website:**

[www.marionpeck.com](http://www.marionpeck.com)

**Galería de imágenes:**



**Fig. 205** Marion, Peck. 2014. "Two witches meeting"



**Fig. 206** Marion, Peck. 2005. "Bessie May Fuddrucker"



**Fig. 207** Marion, Peck. 2011. "Patty"



**Fig. 208** Marion, Peck. 2002. "Barbie Benton"



Fig. 209 Marion, Peck. 2008. "Blockparty"



Fig. 210 Marion, Peck. 2011. "Salmon Spirit"



Fig. 211 Marion, Peck. 2008. "Night in Venice"



Fig. 212 Marion, Peck. 2011. "Big White Pussy"



Fig. 213 Marion, Peck. 2011. "Sacred Grove"

### 5.1.10. Von Dutch

**Nombre:**

Kenneth Robert Howard

**Fecha y lugar de nacimiento:**

7 de Septiembre de 1929 - 19 de Septiembre de 1992. Los Angeles, California.

**Biografía:**

Nativo del sur de California, creció en el área de Maywood, una pequeña ciudad en el sur del condado de Los Angeles. Provenía de una familia humilde pero llegó a ser conocido en el mundo entero. Defendió la idea de la austeridad, de tener solo lo necesario y dejar de lado el modelo de sociedad consumista y el acopio de cosas innecesarias, por lo que afirmaba que no necesitaba mucho dinero, y que de hecho no tenía un solo par de pantalones sin agujeros, y que el único par de botas que tenía son las que llevaba puestas.

Su infancia es un tanto desconocida, de hecho se sabe que nació en el área de Los Angeles pero no hay datos más exactos. Se cuentan muchas historias que son contradictorias, por lo que es difícil saber la verdad, además la gente más cercana a él no puede confirmar la veracidad de lo que se cuenta ya que murieron, como es el caso de su padre Wally Howard.

El tío de Kenneth tenía un taller donde conoció muchas herramientas y cómo usarlas. Su padre, Wally, era un diseñador gráfico de cierto prestigio, se dedicaba a diseñar y pintar carteles y mientras trabajaba Kenneth observaba y aprendía la técnica. Enseñó a su hijo a pintar y hacer letras al estilo tradicional. Aunque reconoce que nunca pudo hacerlo tan bien como su padre, trabajó muy duro en ello como en todo lo que hacía, y así se ganó su apodo de Kenny “*Dutch*” por tener la capacidad de ser tan terco como un Holandés. Aunque uno de sus amigos cuenta que cuando estaban en el colegio le llamaban cosas como “*Crazy German*” porque le encantaba la tecnología alemana.

Sobre 1941 terminó sus estudios en secundaria y consiguió un trabajo como mecánico en la tienda de Motocicletas de George Beerop, aunque al final hacía más las tareas de limpieza que otra cosa. Muchas motocicletas que llegaban al taller necesitaban

ser pintadas de nuevo tras repararlas aunque ninguno de sus compañeros pensó que Kenneth podría hacer ese trabajo, pero durante una noche el cogió la caja de pinturas de su padre y se dedicó a pintar líneas al estilo de la vieja escuela en una de ellas. Por la mañana todos estaban impresionados y de este modo pasó de ser mecánico a pintor, cosa que no le hizo mucha gracia ya que en aquel entonces no podía pensar en otra cosa que en reparar vehículos.

Había encontrado en la pintura una solución para tapar imperfecciones en los vehículos. Comenzó dedicándose al arte del *pinstripe*<sup>71</sup> en motocicletas, en aquella época, eran los únicos vehículos que se decoraban con esta técnica, y estuvo haciendo este trabajo durante los diez años siguientes en diferentes tiendas de motocicletas.

Más adelante lo aplicó también en coches, esto sucedió mientras trabajaba en “*Barris Kustoms*”.<sup>72</sup>

Primero le contrató para pintar un cartel con el nombre del negocio y colgarlo en la puerta del local, y finalmente acabó customizando coches con la técnica del *pinstriping*. Fue pionero en el uso de la misma y acabó desarrollando un estilo muy personal que se hizo bastante famoso, tanto que cuando alguien quería customizar su coche simplemente pedía que fuera “*dutched*”. Nació así el estilo de Von Dutch y también gracias a él surgió más adelante un movimiento muy importante llamado *kustom kulture*.

La carrera de Kenneth de repente explotó, esto sucedió entre 1954 y 1958, no se sabe nada exacto ya que no desarrolló ninguna carrera. El hacer una carrera artística conllevaba un cierto orden y unas metas, como querer terminar con un trabajo estable, formar una familia, tener una casa. Nada de esto interesaba a Kenneth, de hecho seguramente él no pretendía ser el mejor *pinstriper* del mundo ni que se le conociera

---

<sup>71</sup> El significado literal de *pinstripe* es “estampado de raya diplomática”, pero en este caso *pinstriping* se refiere a la técnica de pintar líneas muy finas que se aplican en una superficie y es usado generalmente para decoración, y se puso de moda para decorar automóviles.

<sup>72</sup> George Barris era el dueño de esta tienda de coches *kustom*, se dice que era el “*original King of Kustomizers*”. Se hizo muy famoso por caracterizar coches del mundo de la televisión como el de las series “La familia *Munsters*” o Kitt de “El coche fantástico” entre otros. Aún hoy sigue en numerosos proyectos creando coches para televisión y también bicicletas exclusivas.

como el que creó esta técnica. Él nunca trató de sacar partido a su nombre, su firma o su logotipo, tan solo quería hacer lo que le gustaba y disfrutar de ello.

El caso es que cuando ganó toda esta fama su trabajo era requerido por todas partes, la gente sabía donde encontrarle, y recibió numerosos encargos para customizar coches y motos, de hecho hasta realizó calcomanías de agua para los que no podían acudir a llevar su vehículo por vivir lejos.

Este estilo se inspiraba en el diseño de mobiliario de estilo colonial o rococó, y también se podían ver esos motivos a base de líneas y tipografías en ruedas o partes de la carrocería de los coches de 1900. Pero el inicio de esta tendencia se puede buscar en la época Egipcia o Romana, donde se encontraba esta decoración en los carruajes. Kenneth tenía una personalidad excéntrica, pero mientras trabajó en *Barris Kustoms* esto se potenció y su carácter además se volvió cada vez más agrio. Por esta razón decidió marcharse a otra zona de la ciudad.

Su apodo Von Dutch se convirtió en una marca que representa todo lo que Kenneth defendía, la libertad y el ingenio, y cuyo logotipo consiste en un ojo con alas "*the flying eyeball*". Él comenzó a dibujar estos ojos voladores cuando tenía dieciocho años, de hecho su hermana Virginia fue testigo en 1948 de a primera vez que lo hizo, aunque Dean Jeffries dice que fue él quien inventó ese logotipo en 1951 pero nunca tuvo problema alguno en que Kenneth lo usara. Asegura que Kenneth se pintaba un tercer ojo en su frente y que Dean cogió esa idea y la plasmó en papel creando así el famoso logotipo del ojo volador. Pero Virginia asegura que Ed Roth había creado una versión anterior y después Dean hizo otra en la que mostraba al ojo volador con un patín, y por supuesto a nadie le importó ya que no era tan conocida como la de su hermano.

Se puede ver como su diseño ha evolucionado con el paso del tiempo hasta modernizarse su trazo y sus formas. Su marca aún sigue existiendo, pero hay gran polémica con respecto a licencias y derechos de autor, que eran de Dean Jeffries, pero hoy en día mucha gente ha querido beneficiarse del nombre de Von Dutch y se pueden encontrar multitud de productos como camisetas o pegatinas que llevan su logotipo

impreso, muchos dicen ser los vendedores de la marca original. Todo esto se aleja mucho de lo que Kenneth hacía y los ideales que intentaba transmitir, un espíritu de rock and roll que llegó a tanta gente que vivió esa época y su pasión por el trabajo que realizaba, que era lo que le importaba dejando de lado las opiniones de los demás. Siempre pareció estar alejado de la fama, tenía una personalidad un tanto peculiar y no le gustaba que hablaran de él, sino de su trabajo, que reconocieran su talento. No trabajaba para ganar dinero, lo hacía por pura pasión, y si alguien no tenía suficiente dinero para pagar su trabajo el lo hacía gratis.

En los setenta acabó trabajando en “*Cars of the Stars*” en el puesto que Ed Roth dejaba vacante. Su horario de nueve a diecisiete horas no debió sentarle muy bien ya que cuando esta empresa cerró él se mudó a Santa Paula, California, donde se encerró en su casa y enloqueció bastante, no dejaba que nadie se acercara allí, especialmente a los que llevaban uniforme o llevaban una carpeta, y se cuenta que una vez disparó a un tipo. Desde luego su carácter excéntrico se dejó ver una vez más.

En una carta que escribió poco antes de morir dejaba claro su espíritu, lo que le gustaba y disgustaba, y especialmente dejaba claro su oposición a la religión católica.

Su hermana siempre le defendió, muchas cosas se contaron sobre Kenneth, algunas ciertas y otras no tanto, ella reconoce que se trataba de una persona de carácter especial, y su familia siempre supo por las cosas que le interesaban que era alguien que iba en contra de las normas pero destacaba que ante todo era una buena persona que huía de las mentiras y de los mentirosos.

Lamentablemente Kenneth bebía mucho alcohol y fue en contra de las indicaciones de los médicos, por lo que su salud se complicó y finalmente murió poco después de cumplir los sesenta y tres años.

Y también lamentable, sus hijas vendieron los derechos de sus creaciones, por lo que ahora esta marca se dedica a hacer ropa que nada tiene que ver con el espíritu que Kenneth defendió.

**Campo en el que trabaja:**

*Pinstripper*, fabricante de metal, mecánico de motocicletas.

**Técnica:**

Herramientas para rotular, aerógrafo, óleo.

**Características de su obra:**

Von Dutch tenía un talento único que cambió el aspecto de la cultura de los coches en América.

Comenzó haciendo trabajos muy abstractos, a base de trazos más anchos como si fueran manchas. También dibujó muchas llamas de fuego, incluso se le llegó a atribuir su invención, pero la realidad es que antes que él ya se habían decorado coches con llamas.

Dibujaba en los vehículos alas, indios, arañas, pero una de sus especialidades era dibujar conejos. Comenzaba haciendo unas líneas para establecer en lo que iba a trabajar, y luego continuaba añadiendo trazos hasta completar el dibujo, todo hecho completamente a mano. A veces parece increíble que no usara ningún otro tipo de instrumento ya que las composiciones eran bastante simétricas. Desde luego su talento para dibujar líneas era inigualable.

La primera frase que se encuentra en su página web es: *“Von Dutch was an ordinary man with an extraordinary vision”*. Tenía un gran talento y enorme creatividad apreciables en todo lo que creaba. No solo se dedicó al *pinstriping* y la mecánica, sino que también fue fabricante de cuchillos y armero, pintor de carteles y artista. También realizó efectos especiales para películas y asesor en películas de época debido a sus grandes conocimientos sobre armas. Por otro lado cabe destacar que además fue inventor, lo que más le gustaba era trabajar con maquinaria y repararla, pero además jugaba con ella, y construía las suyas propias. Para él era como un proceso en el que iba dando vida a una maquinaria, y lo compara con la creación de Frankenstein. Entre sus múltiples inventos encontramos unos patines motorizados, y también solía usar instrumentos musicales para fabricar lámparas, como trompetas o trombones.

**Curiosidades:**

Debido a su carácter excéntrico a veces tenía unas reacciones un tanto extrañas, cuando un cliente le exigía realizar un trabajo con rapidez a él se le ocurría hacer cosas como pintar cada mitad del coche de una manera diferente, y luego explicar que nadie puede ver a la vez el coche por los dos lados, y así tenía dos diseños diferentes pagando solo uno, o cuando alguien intentaba que le rebajara el precio lo que hacía él es subirlo.

Kenneth amaba lo que hacía y le daba igual si a los demás les gustaba o no, siempre andaba dibujando su ojo volador por todas partes. Cuando le llevaban vehículos para que los decorara él plasmaba uno de estos ojos sin importarle si al dueño lo quería en su coche.

El estilo de Von Dutch surgió accidentalmente mientras trabajaba para George Barris donde también colaboró en la realización de la cadena de la bicicleta de Eddie Munster.

Steve McQueen fue el primero en Estados Unidos que tuvo dos motocicletas Honda, y se dirigió directamente a Von Dutch para que las customizara. Ellos eran muy amigos y se cuenta que pasaron una noche arreglando la moto juntos y bebiendo, cosa que no se sabe si es cierta, pero la historia bien ha servido para subir su precio.

**Galería de imágenes:**

**Fig. 214** Dutch, Von. *"Flying Eyeball"*

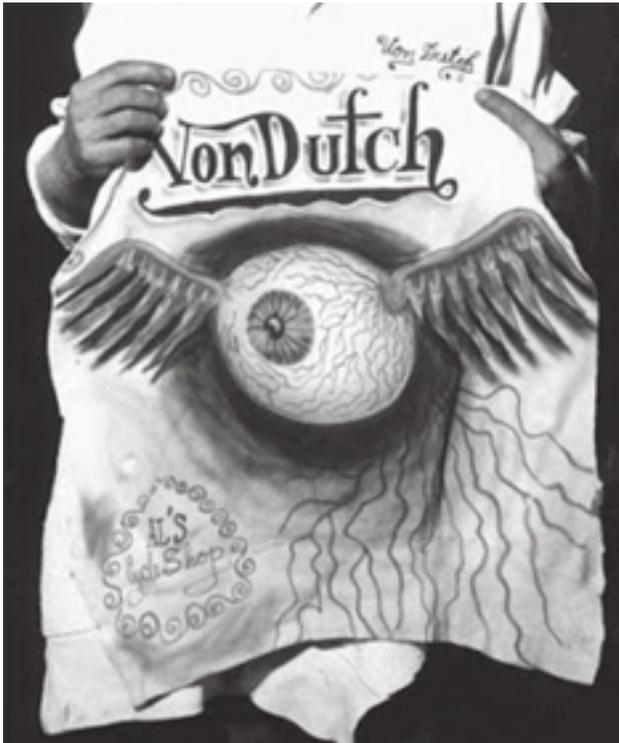


Fig. 215 Dutch, Von. "Flying Eyeball"

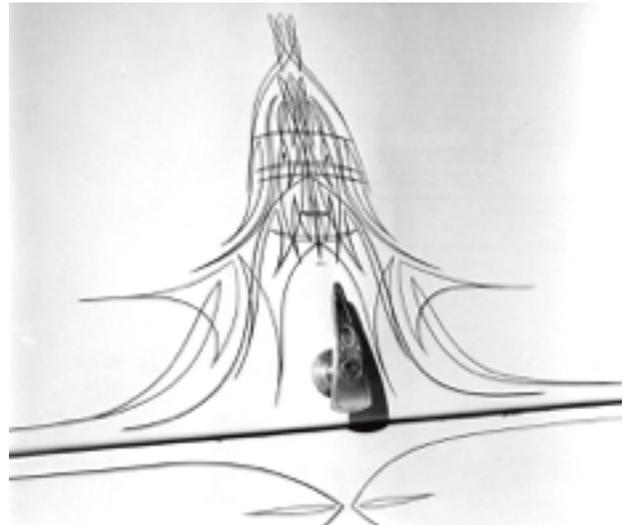


Fig. 216 Dutch, Von. 1955. "33 ford Coupe pinstriping"



Fig. 217 Pinstriping. 2016. San Diego



**Fig. 218** Dutch, Von y Barris, George. 1953. Barris pintó las llamas y Von Dutch realizó todas las líneas y tipografía.



**Fig. 219** Dutch, Von. 1957. "pinstriping on a 37 Chevy Coupe"

### 5.1.11. Clayton Brothers

**Nombre:**

Rob Clayton

**Fecha y lugar de nacimiento:**

1963. Dayton, Ohio.

**Nombre:**

Christian Clayton

**Lugar y Fecha de nacimiento:**

1967. Denver, CO.

**Biografía:**

Los hermanos Clayton pasaron casi toda su infancia en Colorado, y por vacaciones solían ir a California por lo que tuvieron una gran fuente de inspiración en la cultura del surf, la música *punk rock* y el arte callejero. Cogían el autobús hacia Los Angeles en primavera y así pudieron recorrer rincones de la ciudad que tenían poco glamour, permitiéndoles conocer de verdad lo que hay tras las grandes avenidas llenas de tiendas tan caras.

Rob estudió en el Instituto de Arte de Colorado y finalizó en 1983. Ambos se licenciaron en Bellas Artes por el *Art Center College of Design* en Pasadena, Rob en 1989 y Christian en 1991.

Comenzaron trabajando de manera independiente en proyectos artísticos, ilustración y publicidad. Se sentían un poco frustrados cuando no les permitían usar las imágenes e ideas que para ellos eran las más interesantes, era como si vetaran su visión. En 1996 comenzaron a ayudarse el uno al otro a la hora de pintar sus cuadros, y poco más tarde, entre 1998 y 1999 ya se habían organizado para trabajar juntos. Se marcaban un objetivo común y trataban de que su obra se acercara lo máximo posible al mismo, pero adaptándolo a los intereses y las técnicas que compartían, así es como llegaron a ser el dúo artístico que hoy conocemos.

Desde pequeños sintieron curiosidad por las cosas que aparentemente no servían para nada, rotos, que ellos conseguían darles una nueva utilidad. Acudían a las tiendas de segunda mano donde adquirían objetos que luego usaban para realizar sus obras.

Aún siguen buscando su inspiración en esos barrios menos convencionales de la ciudad que desde siempre les llamó la atención, y luego añaden ese toque de humor e ironía. Son capaces de encontrar la belleza en un hombre durmiendo en una silla, siempre ven el encanto en situaciones cotidianas. No trataban de representar a los personajes que encontraban solo captaban la energía que allí reinaba y la usaban para crear.

Los hermanos Clayton viven en Pasadena, California. Trabajan en su estudio en La Crescenta, un barrio de Los Angeles, donde comparten todo, ninguno se apropia de nada y el proceso se desarrolla en común. Si una obra está a medias durante mucho tiempo y se queda atascada, uno de ellos la coge e intenta cambiarla para poder darle una salida. Se trata de un trabajo en el que el apoyo mutuo es fundamental.

Además ambos son profesores en el *Art Center College of Design* Pasadena desde 1995. Pretenden que sus alumnos desarrollen la espontaneidad, que cojan un pincel o una cámara y empiecen a pintar y hacer fotografías para ver lo que sale. Esto no es más que un comienzo, y luego poco a poco se van aprendiendo las técnicas y trucos para conseguir mejorar los resultados.

Sus pinturas son una de las contribuciones al arte *Lowbrow* más originales y han sido expuestas por todo el mundo, especialmente en numerosos lugares de América y Europa, destacando las más importantes en China, Inglaterra y Dinamarca.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura, instalaciones, escultura.

**Técnica:**

Óleo, collage, técnica mixta.

**Características de su obra:**

Los Hermanos Clayton crean collages con todo tipo de materiales, bien sea madera, tela, papel o pintura. Sus obras tienen un toque psicodélico, están llenas de colores estridentes y brillantes, de trazos enérgicos. Las composiciones aparentemente aglomeradas y caóticas tienen en el fondo una armonía. Se alejan del mundo exterior para adentrarse en su universo particular en el que se advierte esa infancia compartida de ambos artistas. Tienen su principal fuente de inspiración en el entorno que les rodea, su vecindario, conversaciones que escuchan, los propios negocios locales. Todo esto les aporta multitud de posibilidades, elementos que interrelacionan para crear ambientes y composiciones que reflejan una América contemporánea, su día a día. Suelen visitar las tiendas de segunda mano donde adquieren objetos que fueron populares en los años sesenta, setenta y ochenta, que tienen una historia y les permite conocer y profundizar en la cultura anterior. Sus obras tienen un gran contenido autobiográfico. Poseen un carácter narrativo en la que se ve la colaboración entre los hermanos, que trabajan juntos en cada pintura de modo que primero comienza uno a pintar y luego se lo pasa al otro, después de pintar este se lo pasa al primero y así sucesivamente. También se percibe en ellas la gran influencia que han tenido de la cultura californiana del surf y del *skateboard*, del arte *folk*, del *punk rock*, de los dibujos animados y del arte urbano.

En su exposición "*Open to the public*" se puede ver como mediante sus obras pretenden representar el interior de una tienda de segunda mano cercana a su estudio, los clientes habituales y los que entran a curiosear, los objetos. También su exposición "*Wishy Washy*" es una muestra del particular barrio en el que se encuentra su estudio. Con estas exposiciones se centran en dos puntos importantes, en los objetos de la tienda y en la gente que entra en ella. Tratan así temas como la creación, la posesión o el abandono, y dejar de lado la idea del consumismo para dar paso de la de consumir productos de segunda mano. Le dan importancia a la adquisición de un producto que ha pasado por uno o varios dueños, que han dejado una huella invisible en el producto pero quedan permitido que se siga usando, especialmente para aquellos con un nivel adquisitivo bajo o medio. Incluso aunque esa persona que adquiere el objeto tenga mucho dinero, se

pretende promover la idea del reciclaje y del no deshacerse rápidamente de nuestras posesiones.

Un rasgo típico de las obras de los hermanos Clayton es la creación de personajes con múltiple personalidad. Se pueden encontrar personajes con varios rostros que parecen querer representar las diferentes partes de su personalidad. Ellos nos dan su particular visión de las personas que acuden a las tiendas de segunda mano, les proporcionan su toque personal, y lo cuentan desde el punto de vista de un observador imaginario que estaría en la tienda.

### **Curiosidades:**

Cuando comenzaron a visitar las tiendas de segunda mano hicieron un pacto, todo lo que les parecía interesante lo ponían en un carrito y directamente lo llevaban al estudio para evitar pensar mucho sobre ello. Les encanta comprar muchas cosas allí y volver con grandes bolsas llenas de objetos, para ellos esto es como ir al supermercado, comprando alimentos que juntos hacen un plato sabroso. Conocieron algunos personajes muy peculiares en sus visitas a la tienda mientras trabajaban en su proyecto, había un hombre que se llamaba a sí mismo “Santa Claus”, otro hombre dormía en las sillas de la tienda, y en otra ocasión conocieron a una extraña mujer que iba detrás de Rob, y todas las cosas que este tocaba ella las iba poniendo en su cesta de la compra.

### **Website:**

[www.claytonbrothers.com](http://www.claytonbrothers.com)

### **Galería de imágenes:**



**Fig. 220** Clayton Brothers. 2006.  
“Turbulent Tumble Tumble”



Fig. 221 Clayton Brothers. 2007. "Your Blood System"



Fig. 222 Clayton Brothers. 2009. "Reddi Wip Laughter"



Fig. 223 Clayton Brothers. 2012. "Y99% A"



Fig. 224 Clayton Brothers. 2011. "Goodness"

### 5.1.12. Joe Sorren

**Nombre:**

Joe Sorren

**Fecha y lugar de nacimiento:**

1970. Chicago, Illinois.

**Biografía:**

Creció en Arizona, en el desierto fuera de Phoenix. Pasó toda su infancia haciendo *skateboard* y nadando, y por supuesto dibujando en cualquier superficie que no estuviera en movimiento. Supone que el entorno en el que vivía fue de gran ayuda para desarrollar su imaginación. Es curioso que la pintura le intimidaba hasta que probó en la Universidad y desde entonces supo que era lo único que quería hacer, no podía pensar en otra cosa, tan solo se lamentaba de no haber empezado a hacerlo cuando estaba en la Escuela Primaria.

En 1991 tuvo a su primera hija y fue cuando comenzó a pintar en serio.

En 1993 se licenció en Bellas Artes por la Universidad de Arizona del Norte y pronto tuvo una entrevista un tanto extraña pero le permitió empezar a trabajar como director creativo de la Revista “*Transworld Snowboarding*” y “*Ride Snowboards*” durante un año, cuando decidió dedicarse por completo a pintar. Trabajó como ilustrador y en galerías de arte para sobrevivir mientras desarrollaba su trabajo personal, de hecho aún hoy en día el hacer estos trabajos son para él como una inversión, es como comprar más tiempo para pintar. En 1995 hizo su primera exposición individual en Los Angeles lo cual le permitió dar a conocer su trabajo y exponer en diferentes ciudades de Estados Unidos.

En 1997 ganó la medalla de Oro de la Asociación de Ilustradores de Nueva York y la medalla de Plata de la Asociación de Ilustradores de Los Angeles.

Sus trabajos han aparecido en publicaciones tan famosas como la “*Rolling Stone*”, “*The New Yorker*” y “*Time*”, en las portadas de revistas de arte tan famosas con “*Juxtapoz*”, e incluso la Warner Bros y la casa discográfica *Atlantic Records* usaron sus obras en alguna ocasión.

Con el tiempo se puede ver una madurez en el trabajo de Joe Sorren tanto en el uso de los colores como de las formas, además los rostros de sus personajes muestran ahora gestos más tiernos. Deja atrás los tonos pasteles y en alguna de sus últimas exposiciones se aprecia un predominio de tonos verdosos y azulados recordando al estilo de pintores post-impresionistas como Van Gogh. Joe confiesa que su estilo ha cambiado así como su personalidad ha madurado, ya que él piensa que la pincelada transmite el estado de ánimo. Pero es inevitable estar influenciado por los pintores clásicos ya que siempre tuvo gran interés en la historia del arte y ha leído mucho sobre ella.

Quien le conoce asegura que se parece mucho a los personajes que crea, tiene una dulzura y una predisposición para ayudar a los demás, a prestar atención a los problemas del prójimo.

Su trabajo ha sido clasificado dentro del *surrealismo pop* aunque él afirma que la cultura pop no aparece en sus pinturas pero si ha tenido gran influencia ya que es la cultura que ha vivido.

Hasta el 2002 solo trabajó las dos dimensiones, pero en esa fecha comenzó además a dedicarse a la escultura aunque lo consideraba más un experimento. Contribuyó con otros artistas como Jud Bergeron.<sup>73</sup>

Otra de sus grandes pasiones fue la música, mientras pinta le gusta escucharla. No sabe tocar ningún instrumento pero que tampoco se siente frustrado por ello, sin embargo le encanta la modulación de sonidos y sí es algo con lo que ha podido experimentar con su banda "*the lyle and sparkleface band*" que hace una música con sonidos bastante psicodélicos mezclados con la voz.

Joe usa su *skateboard* para moverse por Nueva York, ciudad donde vive y tiene su estudio para trabajar.

---

<sup>73</sup> Escultor residente en San Francisco que trabaja con multitud de materiales, especialmente el bronce, el acero inoxidable y el acero dulce. Su obra es conocida mundialmente, ha recibido varios premios en diferentes ciudades de su país además de exponer en numerosos museos y estar entre muchas de las colecciones permanentes de los mismos. Algunas de ellas recuerdan a las pinturas de Tim Biskup a base de formas poligonales con colores muy vibrantes.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura, ilustración y escultura.

**Técnica:**

Comenzó usando acrílicos, pero luego lo cambió por el óleo sobre lienzo.

**Características de su obra:**

Los personajes que crea Joe son de proporciones bastante deformadas y con gestos exagerados, cabezas enormes y manos del mismo tamaño que estas, aunque tienen una gran delicadeza e ingenuidad y nos transmiten ternura a pesar de poseer miradas melancólicas. En un artículo de la revista "Hi Fructose" se compara esta sensación al observar sus pinturas con la que tiene un niño cuando cuenta un secreto. Se trata de historias y paisajes con un toque surrealista, contados desde una mirada infantil.<sup>74</sup>

El conjunto que forman el tipo de pincelada de Joe, su trato del color con esos toques de luminosidad y el uso de los colores pastel hacen que sus figuras parezcan modeladas en 3d. Comenzó pintando con acrílicos ya que secan bastante rápido pero en ese tiempo el color se oscurecía bastante y se volvía opaco, por lo que era difícil adivinar el resultado final, de modo que en 2003 dejó esta técnica y la cambió por la del óleo, y una vez que la dominó le resultaba mucho más cómoda para trabajar.

Comienza cada pintura con una base, la mitad de las veces con un tono ocre y la otra mitad experimentando con nuevos colores. Le gusta aplicar varias capas de color que a veces generan manchas que le sugieren formas, esto le da más libertad que el hacer un boceto, llevarlo al lienzo y luego colorearlo, ya que no tiene nada planificado y se deja llevar por estas manchas para ver qué resultado obtiene. Le resulta complicado pintar a partir de un boceto, de hecho rechaza este modo de trabajo ya que anularía gran parte de la frescura de algo que haces sin pensar y lo convertiría en algo aburrido. Considera que la pintura debe ser una aventura y no algo estudiado previamente por lo que siempre deja abierta la composición para admitir cambios e introducir nuevas ideas que se van

---

<sup>74</sup> Disponible en línea: <http://hifructose.com/2014/03/27/on-view-joe-sorrens-knock-three-times-at-afa-nyc/> [Consultado el 14/04/2015].

ocurriendo mientras trabaja, en definitiva para dejarse sorprender por su imaginación. Tampoco usa figurillas o modelos para pintar, prefiere recurrir a su memoria, intenta pensar en lo que tiene que dibujar y trata de visualizarlo.

Uno de sus temas preferidos para pintar es el agua, ya sea la del mar, de un río, de una pecera o incluso la de dentro de un vaso, y por tanto trata siempre de pintar lugares en los que haya agua. Le parece una textura interesante para trabajar con ella y experimentar por su transparencia.

Joe tarda mucho tiempo en acabar cada obra ya que es muy detallista, puede que unos tres o cuatro meses, aunque reconoce que no es algo en lo que haya pensado o que le preocupe. Lo compara con la lectura de un libro muy largo pero tan interesante que te metes en su historia y disfrutas tanto de él, que en realidad no piensas que estas tardando mucho tiempo en terminarlo. Después de haber acabado se pregunta si lo hizo lo mejor que pudo, y siente algo de nostalgia tras tanto tiempo dedicado a ello, pero trata de no pensar mucho en ello ya que es mejor poner una cierta distancia entre las pinturas y uno mismo.

### **Curiosidades:**

Dese pequeño quería hacer cosas diferentes a los dibujos de la época como Bugs Bunny. Tan solo con siete años en su cabeza estaba la idea de que no debía ser muy legal dibujar cosas de otros, de hecho cuando lo hacía siempre lo escondía y lo tiraba sin que nadie se diera cuenta.

En 2012 realizó una exposición llamada "*Everything's Alright Tweetie, Please get Some Sleep*" cuyo tema principal era la fragilidad de la vida. Concretamente en una de las obras de este proyecto aparece un monstruo sentado en un acantilado observando un barco a lo lejos mientras que un objeto que parece ser un meteorito cae a toda velocidad. Curiosamente cuando Joe acabó de pintar estas obras llegaba a la vez el huracán *Sandy*, la tormenta más grande registrada en el Atlántico que causó unos daños irreparables en la costa este de Estados Unidos. Para él fue muy chocante estar pintando sobre una tormenta mientras ocurría en la realidad y tan cerca de él.

Toca en un grupo musical llamado “*The lyle and sparkleface band*” usando uno de los instrumentos más raros que existen llamado “bicicletófono”<sup>75</sup>.

Sus hijos están junto a él en cada pincelada, le encanta mantener con ellos conversaciones mientras pinta y curiosamente las paredes de su casa están vacías, no tiene cuadros colgados ya que piensa que distraerían su inspiración.

En su web no hay una sección dedicada a su biografía, cosa bastante habitual en las web de artistas, pero en una entrevista cuenta que escribir una biografía no le parece nada divertido sino todo lo contrario, le resulta un poco estúpido como suena redactar ese tipo de cosas.

**Website:**

[www.joesorren.com](http://www.joesorren.com)

**Galería de imágenes:**



**Fig. 225** Sorren, Joe. 2016. “*Aliveness*”



**Fig. 226** Sorren, Joe. “*Cine Capri*”

<sup>75</sup> Se construyó en 1995 y está formado por cuerdas de un bajo, trozos de metal y madera, timbres, un pedal mecánico y un dispositivo que es sensible al tacto generando así diferentes sonidos desde serenos a inarmónicos.



Fig. 227 Sorren, Joe. 2010. Escultura



Fig. 228 Sorren, Joe. 2010. Escultura

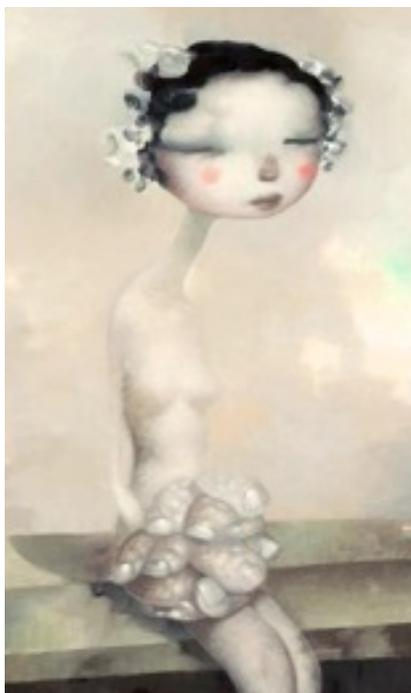


Fig. 229 Sorren, Joe. 2014. "Fascia"



Fig. 230 Sorren, Joe. 2014.

### 5.1.13. Tim Biskup

**Nombre:**

Tim Biskup

**Fecha y lugar de nacimiento:**

21 de Septiembre de 1967. Santa Mónica, California.

**Biografía:**

Nació en Santa Mónica, ciudad del condado de Los Angeles, y creció en Woodland Hills, distrito occidental de Los Angeles. Pasó su infancia asistiendo a espectáculos de *punk rock* y Disneyland, pero estaba más preocupado de la propia visión de él tenía de esa estética que de encajar con aquello. Recuerda sus primeros acercamientos al arte cuando conoció los *hot rod*, o dibujando junto con su hermano a Dracula y Frankenstein en el suelo de la casa. Siempre supo que quería ser artista pero cuando visitó con su familia el Centro Pompidou a la edad de dieciséis años y pudo ver en persona un cuadro de Roberto Matta<sup>76</sup> se dio cuenta de que quería dedicarse al arte. Cuando vio por primera vez una pintura de él no la entendía pero le emocionó. La obra de este artista llena de figuras deformadas y monstruosas cambió su modo de ver las cosas, le impactó y reconoce que aún hoy en día lo hace. Fue una gran inspiración, como ocurre a todos los artistas, lo que te gusta al final acaba influenciándote. También le impactó la obra de Mary Blair, de hecho su estilo fue parecido al de ella por un tiempo. Biskup afirma que a lo largo de la vida vas conociendo diferentes artistas y cuando te fijas en uno, las obras que realizas en esa época se parecen precisamente a las de ese artista, y cuando te fijas en otro adoptas un estilo parecido al último.

Cuando tenía catorce años se trasladaron a Lake Tahoe donde terminó sus estudios en el instituto, y tras esto se trasladó a Los Angeles para matricularse en Bellas Artes por la *Otis College of Art and Design* en el 1986, pero lo odiaba y en 1988 abandonó. Allí pasó dos años que fueron un tanto escandalosos tras exponer

---

<sup>76</sup> Roberto Matta fue un pintor chileno que conoció en Europa a artistas como Dalí o Lorca, y así también conoció el surrealismo, y al marchar a Estados Unidos lo introdujo allí mediante sus pinturas. Hacía figuras monstruosas y grotescas.

públicamente su modo de pensar y ver el arte que no coincidía en absoluto con el de aquella Universidad que tenía en su programa de estudios mucho de pensar y conceptualizar y poco de llevar a la práctica. Él tan solo quería aprender a dibujar y pintar y reconoce que puede que este fracaso también fuera en parte culpa de él por ser tan perezoso en aquella época. En repetidas ocasiones le dijeron que nunca le tomarían en serio con su modo de hacer arte, palabras que le afectaron mucho y aún hoy sigue recordando con dolor. Tardó años en asimilarlo y en pensar que quizás estaban equivocados, pero aún así le motivó para trabajar más duro.

Decidió entonces dedicarse a la música. Se trasladó a Fresno donde comenzó un sello discográfico e incluso llegó a ser dueño de una tienda de discos, se encargó de temas comerciales y de marketing. Él siempre estuvo estrechamente unido a la música ya que desde el instituto tocaba en bandas. Su instrumento era la batería y en 1986 montó una banda llamada Big Butter junto con su hermano Mike en una pequeña ciudad de California llamada Clovis. Se trata de una banda bastante extraña en la que se dedicaban a jugar con los sonidos. A Tim le llama más la atención la música ruidosa y con un estilo más experimental. En 1987 sacaron el primer EP<sup>77</sup> mientras Tim aún estudiaba en la *Otis Parsons Art School* de Los Angeles. Su música a veces parece que invita a la meditación para luego pasar al caos. Lo mismo tocaban baladas que jugaban con sonidos electrónicos y esotéricos usando instrumentos fabricados en casa. Sus actuaciones en directo tenían gran fama por ser totalmente impredecibles. Aunque estuvo tocando mucho, para él esto era más como un hobby y no podría tomarlo tan en serio como el arte. En 1991 sacaron su LP "*From the udder*" (desde la ubre) y después la banda dejó un poco de lado la música para dedicarse a otros proyectos. Tim se había dado cuenta que empezaba a disfrutar más diseñando las portadas de los discos que tocando aunque sentía por otro lado que le faltaba algo, su dibujo, por lo que dejó la tienda de discos y decidió volver a retomar su la carrera artística a pesar de que pensaba constantemente que le costaría un

---

<sup>77</sup> Extended Play o reproducción extendida: es un formato de grabación musical con una duración mayor que un sencillo y menor que un álbum.

gran esfuerzo llegar a ser bueno. Al volver a dibujar se dio cuenta de que todo lo que hacia era muy feo, y se dio cuenta de que igual tenía que hacer mil dibujos hasta tener uno que le gustara. Tenía por aquel entonces veinticinco años cuando tomó una decisión, forzarse a dibujar cinco horas al día, todos los días durante cinco años. Fue difícil aceptar que tenía que dibujar cada día tantas horas pero conforme avanzaba el tiempo vio que salían cosas muy buenas. Reconoce que es la mejor experiencia que ha tenido en su vida, se alegra de haberse dado esa oportunidad, y sobretodo de haber ocurrido en un momento en el que podía permitirse dibujar tantas horas.

Más adelante comenzó a trabajar en la animación. Estuvo en numerosos estudios como la Disney, pero además también consiguió trabajos en ilustración y diseño, y tras ver los dibujos de *Ren y Stimpy* decidió volver a visitar Disneyland. En el período en el que dibujaba cinco horas al día era muy fan de los mismo y decidió enviarle un email a John Kricfalusi, creador de estos personajes, para que viera su trabajo, pero fue al estudio y le dijo que debía aprender a dibujar. De él aprendió mucho, a hacer garabatos y ponerle ojos para crear un personaje, dar vida a algo aparentemente confuso, cosa que en la escuela de arte no te enseñan. En esta época fue cuando realmente se dio cuenta por donde iba su camino en el arte. Adoraba pintar, cosa que hacía en cuanto tenía oportunidad, y cuando trabajaba como ilustrador o Director de Arte para Dibujos Animados aprovechaba cualquier descanso para ponerse delante del lienzo.

Finalmente se introdujo de pleno en el mundo de la pintura que a diferencia de muchos otros artistas no fue mediante una galería de arte. Todo empezó cuando conoció a más gente que como él habían estudiado en el Instituto de las Artes de California y un día le invitaron a una fiesta en la que pidieron que cada uno llevara una obra de arte para subastar allí mismo. Fue algo muy divertido e interesante, cada artista traía una obra de arte y la subasta comenzaba a partir de un dólar. Dice que la primera vez que fue levó dos dibujos y se volvió a casa con doscientos dólares y más obras de otra gente. Así se le ocurrió que él podría seguir haciendo este tipo de eventos así que pidió permiso al grupo para continuar con su idea. Todos estuvieron de acuerdo por lo que entre 1999 y 2002 se

celebraron las subastas de arte que llamó "*The Burning Brush Art Auctions*" y desde el principio tuvieron un gran éxito. Todo esto le permitió dar a conocer su obra, pero además ayudó también a otros artistas desconocidos a promocionar sus trabajos. A la segunda fiesta que organizó asistieron algunos galeristas y comisarios de arte y fue cuando consiguió su primera oportunidad, una exposición en solitario en una galería de Seattle, y así es como pudo adentrarse en el mundo de las galerías de arte. A muchos otros artistas también les ofrecieron oportunidades de hacer exposiciones, y vinieron marcas que pedían a la gente realizar ilustraciones para las mismas. Entre sus amigos estaban Mark Ryden y Gary Baseman. Estaba totalmente rodeado de gente con las mismas inquietudes que él que además también trabajaban en la animación o la ilustración, y ahora todos ellos son al igual que él artistas. Una profesora que siempre le decía que nunca llegaría lejos ni le tomarían en serio con esos dibujos que hacía era además artista y participó en una de las subastas. En una entrevista Tim la nombró, y curiosamente la obra de él fue vendida por mucho dinero y ella ni si quiera pudo venderla porque no llegó al mínimo exigido.

Para la tercera fiesta tenía tanto trabajo que tuvo que dejar su trabajo como animador, algo que le dio mucho miedo, pero ese riesgo que corrió le fue muy bien. Las subastas las hacía por diversión, pero tiene que reconocer que ganó mucho dinero. En menos de dos años ahorró pintando el doble que en animación. Más adelante hasta tuvo que dejar de organizar las subastas porque tenía muchísimo trabajo como artista, se tenía que dedicar exclusivamente a pintar. Hizo exposiciones en las que consiguió vender todo, y además en los museos más importantes de todo el mundo. Pero las galerías le pedían tantos dibujos que empezó a sentir que estaba casi deprimido.

En 2002 cuando tenía treinta y cinco años estaba en un matrimonio de mierda, se divorció y fue a terapia. Ahí fue el comienzo de todo. Su terapeuta le preguntó si le pedía dinero a sus padres ya que tenían mucho, y le dijo que si iba a heredar todo le iba a hacer más perezoso. Tim le pidió a sus padres, por indicaciones del terapeuta, que no le dieran más dinero durante dos años, lo cual le sirvió para aprender a trabajar.

Pasado algún tiempo se volvió a casar, esta vez con la artista Seonna Hong<sup>78</sup>, pero en 2006 se divorció por segunda vez y ella se quedó con la mitad de su dinero. En 2008 la economía se fue, no tenía dinero ni ingresos y apenas podía mantener la casa tan grande que habían comprado. Fueron cinco años bastante duros.

Actualmente vende más por Instagram que en las galerías de arte. Tiene solo cuatro o cinco galeristas que compran el cien por cien de sus trabajos. Uno de sus clientes más importantes es Mike Parker, co propietario de Nike, y la primera vez que vio la obra de Tim le compró todo y le pidió más obras. Finalmente fue la pintura lo que le sacó de todo lo que estaba pasando emocionalmente y de su miseria, le permitió pagar todas sus facturas.

Tim sigue viviendo y trabajando al sur de California. Tim considera que la escena artística en Los Angeles es única, allí es donde se centra todo el mundo de la industria del cine y de las artes. Por el contrario en Nueva York todo se hace más por apariencia y la gente no aprecia las obras de un artista del mismo modo que lo hacen en la ciudad Californiana, se quedan en lo superficial.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura, grabado y escultura.

**Técnica:**

Técnica mixta, *cel-vynil acrylic*<sup>79</sup> sobre diferentes superficies, madera, aglomerado, papel de acuarela, gouache.. Vinilo, bronce, cerámica. La técnica que usa últimamente es la siguiente, hace los primeros trazos con grafito, especialmente barras anchas. empieza así a garabatear la hoja y luego aplica una capa de pintura transparente con un rodillo para dejar la superficie totalmente plana.

---

<sup>78</sup> Seonna es una artista que nació y creció en el sur de California. Sus pinturas son narrativas y a veces autobiográficas. Está considerada como artista perteneciente al movimiento Lowbrow.

<sup>79</sup> Es un tipo de pintura acrílica que se usa para pintar las células para hacer los dibujos animados, da un acabado totalmente plano y saturado de pigmento.

**Características de su obra:**

Si hay algo que podemos decir que es característico de la obra de Tim Biskup es el color, de hecho tiene tanta importancia para él que ha publicado varios libros exponiendo algunas de sus teorías del color. Crea sus figuras dividiéndolas en caras planas como si fueran prismas, y la luz se proyecta sobre ellas obteniendo unas composiciones complejas de colores fuertes.

Se percibe en sus pinturas una estética pop. Son imágenes alegres con un marcado toque de psicodelia. Tanto el modo de trabajar de Tim como sus trabajos han ido cambiando a lo largo de su carrera mostrándose a veces más alegres y otras más oscuro, pero siempre mantienen algo de su estilo personal que permite identificarlas.

Durante años dejó de dibujar y al volver a retomarlo después de tanto tiempo le parecía que lo que hacía no era bonito. Asumió por tanto que necesitaba un entrenamiento cuando pasaba períodos largos sin dibujar y debía tener paciencia. Es muy meticoloso y cuando comienza a dibujar sigue un proceso en el que coge un montón de hojas preferiblemente de baja calidad y empieza a hacer trazos sin sentido, tratando de dejarse llevar, soltar la mano y hacer gestos que son familiares para él. El dibujar sin pensar mucho, como dibujan los niños, hace que surjan ideas más frescas. Siempre comienza dibujando una chica y si es mona ya siente que está preparado, aunque la primera siempre suele ser fea. Llena cada hoja de unos pocos garabatos y si tiene dudas sobre un dibujo y quiere comprobar si funciona o no, lo coloca delante de un espejo para verlo al revés o también los proyecta en grande y así puede observarlos mejor. Todo lo que se pueda hacer para entrenar es bueno. En las épocas en las que hacía cincuenta dibujos al día elegía algunos que pensaba que podía funcionar y los repetía varias veces hasta que llegaba a uno que le gustaba más, entonces lo guardaba. Tiene un cajón donde pone esos dibujos, guarda una selección de aproximadamente cinco y cuando un día se le acaban los dibujos abre el cajón buscando un poco de inspiración, algo que ya sabe que funciona.

Recuerda que había un profesor en su escuela que les mandó hacer un cuadro durante un mes y pasado este tiempo lo quemaron, y había otro profesor que siempre

sacaba un libro con sus artistas favoritos, y Tim hace lo mismo para buscar inspiración, leer libros de cosas que le gustaban, por ejemplo de máscaras africanas y de plantas, de los cuales tiene muchos en casa. Dice que para él esa forma un tanto ovalada de la hoja es la perfecta, le resulta muy fácil realizarla.

Pero no solo se dedica a la pintura sino que trabaja en varios campos del arte, constantemente realiza figurillas de vinilo, discos y libros entre otros, además de haberse introducido también en el mundo de la escritura y las performance. También es muy conocido por su preferencia por realizar ediciones limitadas, como grabados.

Tim reconoce que odia leer, que no piensa a través de palabras sino de dibujos, y que aunque sus dibujos son planos en su cabeza lo imagina en tres dimensiones.

### **Curiosidades:**

Uno de los discos de *Big Butter*, “*Brainsled*”, fue lanzado en formato cassette en 1989 y no en vinilo. Fue el favorito entre sus fans, de hecho uno de ellos tuvo atrancada la cinta en el radio cassette de su coche durante seis años, sonando una y otra vez cuando conducía, y al tipo no le importó. Años después decidieron sacar el vinilo y prepararon una auténtica joya ya que Tim realizó doce pinturas especialmente para este trabajo. No es solo un disco y no es solo música, ya que incluye un libro artístico que además ofrecía la posibilidad de adquirir algunas pinturas originales que aparecían en el mismo o bien copias impresas numeradas y firmadas de edición limitada. El trabajo de Tim normalmente solo puede adquirirse mediante galerías de arte, pero en esta ocasión decidieron venderlas de este modo junto con el disco y a precio bastante más razonable para poder financiar este proyecto. Tim asegura en una entrevista que el proceso de creación fue emocionante para él, desde la música hasta la realización de las pinturas especialmente para la ocasión.

Siempre lleva una libreta encima para dibujar, y si se olvida coge cualquier cosa que le sirva como una servilleta o la bolsas de papel para vomitar que hay en los aviones.

Hace un año y medio estaba trabajando en una obra y empezó a perderse emocionalmente en ella, empezó a beber y fumar mucho, a dejar de hacer ejercicio, y

llegó un momento en el que tenía tal dolor de cuello que no podía moverse. Durante cincuenta días fue una tortura haciéndose todo tipo de pruebas médicas, durante una resonancia magnética se volvió loco, empezó a gritar que le sacaran de allí. Al final acabó leyendo un libro sobre como curar el dolor de espalda, y como todo estaba en la cabeza, por lo que fue al terapeuta especializado en sentimientos emocionales profundos. Le ayudó a excavar muy profundo y se dio cuenta de que toda esa angustia venía provocada por una profesora que siempre le cogía del brazo y le hacía mucho daño, además de insultarle y empujarle. Empezó a imaginar que un lobo cogía de la cara a la profesora y la tiraba al suelo, él empezó a llorar y de repente el dolor de espalda desapareció.

**Website:**

[www.instagram.com/tbiskup](http://www.instagram.com/tbiskup)

[www.timbiskup.com](http://www.timbiskup.com)

**Galería de imágenes:**



**Fig. 231** Biskup, Tim. 2015. Festival Moments, Escuela de Arte San Telmo, Málaga



**Fig. 232** Biskup, Tim. 2015. Portada para el concierto de su banda "Big Butter"  
Biskup, Tim. 2015. Festival Moments, Escuela de Arte San Telmo, Málaga



Fig. 233 Biskup, Tim. 2015. Festival Moments, Escuela de Arte San Telmo, Málaga



Fig. 234 Biskup, Tim. 2015. Festival Moments, Escuela de Arte San Telmo, Málaga



Fig.235 Biskup, Tim. 2015  
Festival Moments, Escuela de Arte San Telmo, Málaga

#### 5.1.14. Joe Coleman

**Nombre:**

Joseph Coleman

**Fecha y lugar de nacimiento:**

22 de Noviembre de 1955. Norwalk, Connecticut.

**Biografía:**

Su padre era veterano de la Segunda Guerra Mundial.

El primer contacto de Joe con el mundo del arte fue bien temprano. La primera vez que pintó tenía aproximadamente cuatro o cinco años y recuerda ver en el garage de la casa un montón de latas de pintura junto a las herramientas de su padre. Se dedicaba a abrirlas y pintar con tantos colores como podía en las paredes del garage. Fue algo que enfadó a sus padres mucho pero al final esa pintura estuvo en la pared por mucho tiempo.

Por otro lado Coleman asegura que su obsesión por la religión y la muerte le viene desde la infancia<sup>80</sup>, los domingos por la mañana su madre le llevaba a misa mientras su padre dormía tras pasar la noche del sábado bebiendo. Se sentía fascinado por las imágenes que había en la iglesia que mostraban escenas de torturas y le llamaba la atención más aún al ver a un tipo clavado en la cruz y que la gente lo adorara sin ni siquiera conocerlo. Esa violencia que parecía haber recibido esta persona le atraía. No veía mucha diferencia entre todas estas imágenes y las que salían en las películas de terror de bajo presupuesto que le fascinaban e influenciaron.

Su madre siempre le apoyó en su gusto por el arte ya que ella deseaba ser actriz y tenía esa sensibilidad por la expresión artística, además le decía que era el mejor, lo cual le daba confianza a pesar de que sus profesores siempre le gritaban en clase. Ella le compraba materiales para dibujar y en la iglesia le daba un papel y colores, pero el único que quería usar es el rojo para pintar sangre en los personajes que dibujada.

Cuando fue pasando el tiempo su madre comenzó a sufrir trastornos por culpa de los dibujos de Joe. Ver como su hijo pintaba esas escenas sangrientas ya desde muy

---

<sup>80</sup> Disponible en línea: [http://www.nytimes.com/2006/09/03/arts/design/03stra.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2006/09/03/arts/design/03stra.html?_r=0) [Consultado el 9/01/2013]

pequeño no debía ser fácil de entender. Joe tenía claramente problemas psicológicos, de hecho en 1961 fue incluido en una clase para niños discapacitados o con trastornos emocionales. Un día incendió el campo de la escuela donde estudiaba. Era un pirómano y lo peor es que veía algo atractivo y artístico en el fuego, pero él tan solo quería sacar fuera sus miedos y ansiedades causados por el terrible ambiente que respiraba en su casa.

Joe es además de pintor y artista de performances, un gran coleccionista de rarezas. Apasionado de la cultura Americana más oscura y extraña.

Se trasladó a Nueva York a mediados de los setenta y allí estudió en la *School of Visual Arts*, aunque su estancia en la misma fue muy breve ya que fue expulsado. Sus profesores calificaban sus pinturas de “esquizofrénicas”, aunque lo curioso de esta historia es que ya de mayor, con unos cincuenta años, fue invitado por esta escuela de artes visuales le invitó a asistir como consejero estudiantil.

En el corto período que asistió a esta escuela, se dedicó por otro lado a exponer en pequeñas galerías del barrio neoyorquino East Village y apareció en algunas películas de cine independiente.

En los años ochenta realizó algunas performances en museos de la ciudad, haciendo números como el de morder la cabeza de un ratón vivo, cosa que alarmó a las organizaciones defensoras de los animales, o incendiar el escenario donde actuaban y hacer algún truco por el que acabó arrestado.

Sus obras se han expuesto en galerías de Estados Unidos y Europa, y muchos famosos, como Johnny Deep o Iggy Pop, tienen alguna entre su colección. La “*Tilton Gallery*” de Manhattan ofreció una retrospectiva de los últimos dieciséis años de trabajo de Joe. Se trata de la mayor exposición del artista en la ciudad donde ha vivido más de treinta años, y consistía en treinta y tres pinturas e instalaciones. El dueño de la galería Tilton dice que conoció a Joe a través de un coleccionista llamado Mickey Cartin, que ayudó a organizar la exposición, y confiesa que es una pena que el trabajo de Joe no se haya conocido antes en el mundo del arte de Nueva York ya que es único.

Actualmente vive y trabaja en Brooklyn, Nueva York, con su novia Witney Ward que es fotógrafa. Es en su piso donde tiene su famoso *Odditorium*. Se trata de un espacio a modo de santuario donde tiene todo lo que colecciona, artefactos relacionados con hechos históricos infames, recuerdos de asesinos en serie, documentos y otros objetos religiosos que recuerdan su obsesión por la violencia y el poder. Todos estos objetos los ha ido recopilando desde que era pequeño, muchos de ellos se fueron acumulando en su casa durante años y para él son sagrados ya que cuentan historias que forman parte de su vida, al igual que en sus pinturas. Por ejemplo se pueden encontrar máscaras africanas, indias o mexicanas, y también monstruos que vienen de su infancia, y representan precisamente los miedos de los niños, al monstruo del armario. Joe sostiene que el ha encontrado todos estos objetos, pero que de algún modo siente que esos objetos desean estar ahí y cuentan historias, hablan entre ellos y tienen una vida propia.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura, artista de performance.

**Técnica:**

Acrílico sobre tabla.

**Características de su obra:**

Sus pinturas tienen una gran profusión de detalles y el tamaño suele ser mas o menos grande, por lo que le lleva mucho tiempo terminar una obra.

Son muy narrativas, constan de un personaje en el centro y a su alrededor hace una composición con detalles de la vida de dicho personaje. Estas composiciones recuerdan a las pinturas bizantinas, renacentistas o de la época medieval, y se le compara con El Bosco. El mismo Joe reconoce que es un tipo de tradición pictórica que le apasiona ya que ellos contaban historias, y esto es precisamente lo que a él más le gusta, se considera un contador de historias. Siempre que decide hacer una pintura busca algún personaje que le llame la atención, y después se tiene que informar muy bien para tener los detalles necesarios y poder plasmarlos con rigurosidad. En la antigüedad contaban historias sobre personajes de aquella época, las vidas trágicas de los mártires cristianos, y

Joe cuenta las vidas de gente actual que también han vivido situaciones trágicas, personajes como de asesinos en serie, hombre elefante o escapistas entre otros, gente relacionada con la pornografía y famosos con vidas muy desgraciadas y traumáticas. Para él todas estas personas tienen detrás de sí una historia causada por la desgracia de vivir en este mundo loco y sucio que nos ha tocado vivir. En muchas ocasiones Joe parece estar un poco obsesionado con la vida de los asesinos en serie.

Cuando comienza a trabajar nunca planea la totalidad del trabajo, en cada jornada se preocupa solo por el trozo minúsculo que pinta, al que le dedica unas ocho horas diarias. Siempre comienza pintando los bordes del lienzo y va rellenando hacia dentro. Es raro que comience a pintar en el centro. Para él además es relajante el no planificar ya que con esto evita estar pensando en como va a quedar la obra al final.

#### **Curiosidades:**

El pincel más pequeño que utiliza tan solo tiene un pelo, y para poder ver bien mientras trabaja usa una lupa de joyero que le permite hacer cada detalle con perfección y exactitud. Esto quiere decir que con un primer vistazo no se pueden apreciar dichos detalles.

En los noventa y principios del año 2000 Joe tardaba aproximadamente tres meses en realizar una pintura, y cuenta que en la actualidad pintó un autorretrato que le llevó nada más y nada menos que tres años en terminarlo.

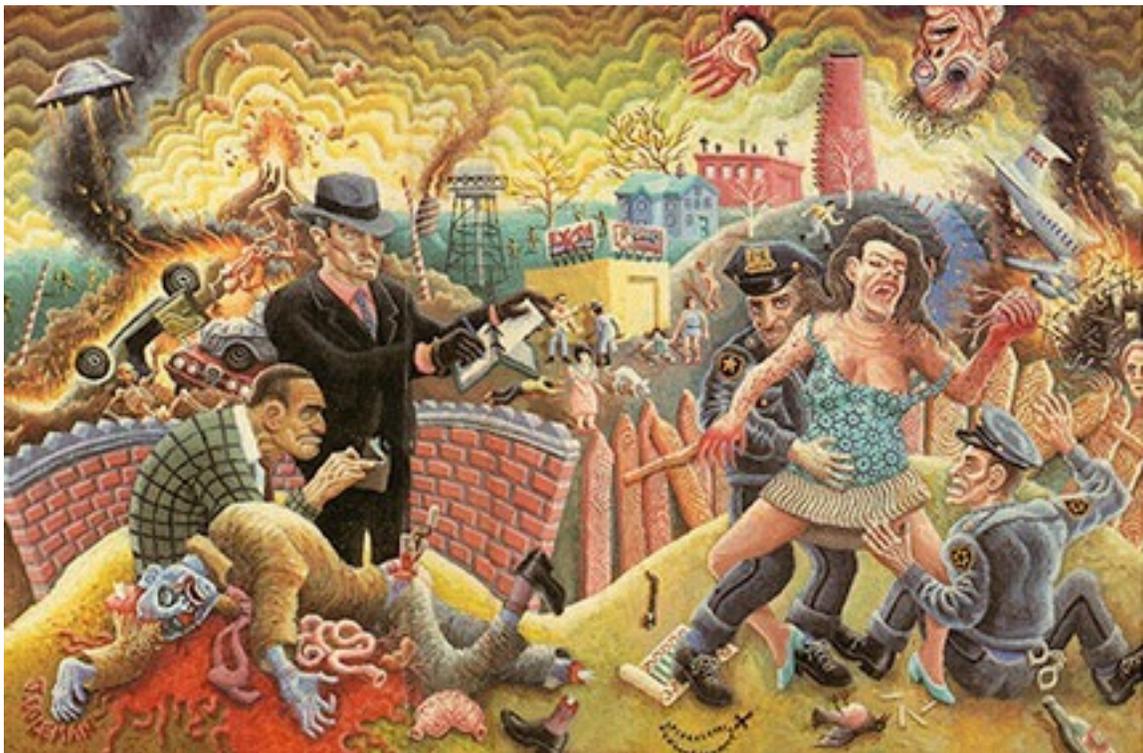
Muchos de los objetos que tiene en su *Odditorium* parecen estar relacionados con el dolor. En inglés dolor se escribe “*pain*”, y Joe dice que “*painting*” contiene la palabra “*pain*”. Así es como relaciona estas escenas y vidas trágicas con la pintura. Una de las cosas más valiosas para Joe es una carta que un caníbal Albert Fish escribe a la madre de la víctima contando la receta que siguió para cocinar a su hijo y luego comérselo. Este hombre mostraba en su carta un profundo sentimiento religioso y Joe recalca así como la religión ha estado dominando el mundo durante siglos y tiene en ella grandes contradicciones, difunde su amor por ayudar al prójimo pero los hechos a su alrededor son bien distintos.

Se le considera un poco obsesionado con ciertos temas y para esto tiene una respuesta. Aún hoy sigue viendo una película que de pequeño vio cientos de veces y le influenció en su trabajo y modo de pensar, "*Attack of the Crab Monsters*". Con esto quiere decir que sigue siendo el mismo, lo que le gustaba de niño le sigue fascinando, considera que su cambio ha sido tan solo físico, y que no está obsesionado por lo mismo, es que mantiene los mismos gustos pero con el tiempo ha mejorado, lo compara con alguien que le gusta tocar el piano desde pequeño, te apasiona y conforme te haces mayor vas mejorando.

**Website/Blog:**

[www.joecoleman.com](http://www.joecoleman.com)

**Galería de imágenes:**



**Fig. 236** Coleman, Joe. 1978. "*Pasion murder*"

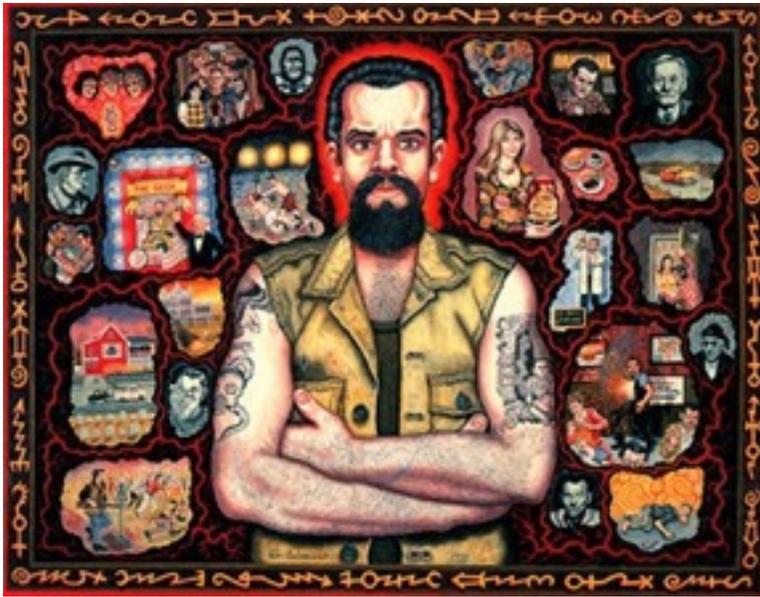


Fig. 237 Coleman, Joe. 1991. "I am Joe's circulatory system"

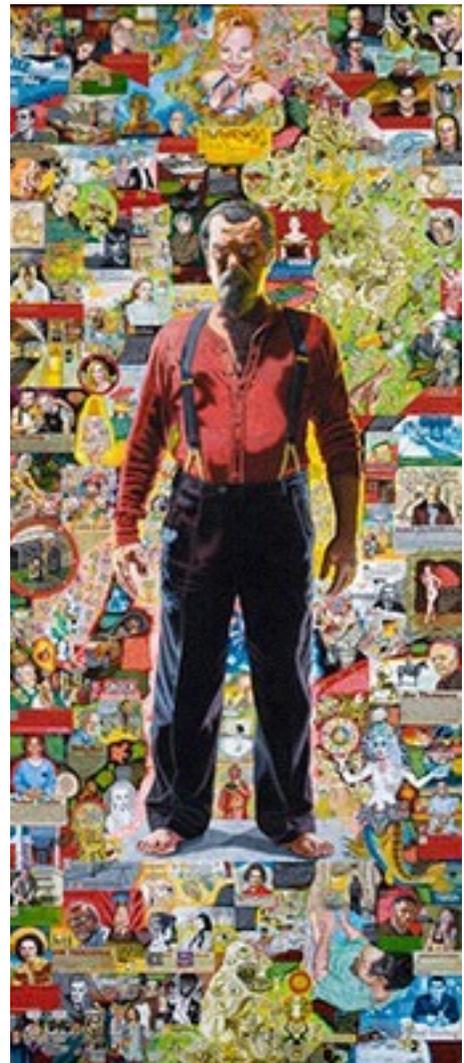


Fig. 239 Coleman, Joe. 2010. "Doorway to Joe"



Fig. 238 Coleman, Joe. 1998. "Lovesong"



Fig. 240 Coleman, Joe. 1992. "Quantrill"



Fig. 242 Coleman, Joe. 19. "Odditorium"

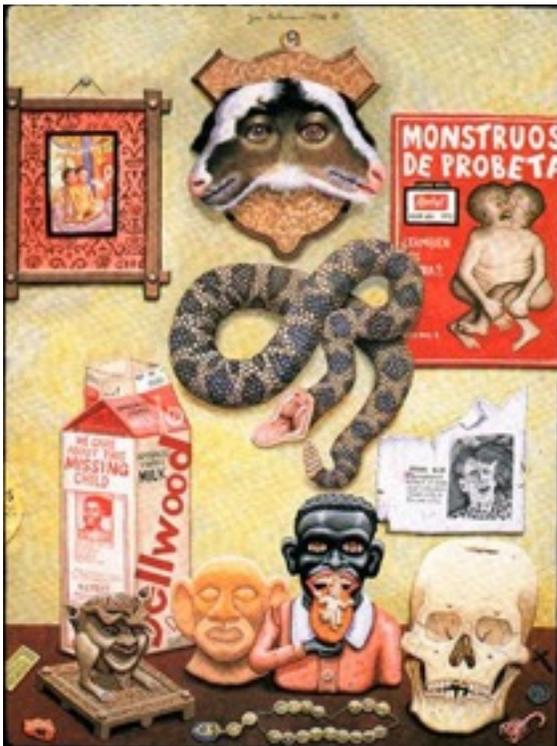


Fig. 241 Coleman, Joe. 1986. "Altar to my demon"

### 5.1.15. Elizabeth McGrath

**Nombre:**

Elizabeth McGrath

**Fecha y lugar de nacimiento:**

1971. Hollywood, Los Angeles, California.

**Biografía:**

Elizabeth nació en Los Angeles pero se crió en Ecko Park y Altadena, también en Los Angeles.

Cuando tenía trece años fue enviada a la “*Victory Christian Academy*”, una institución correccional Fundamentalista Bautista, y más tarde estudió moda en la City College en Pasadena. Su educación Católica Romana fue de gran influencia para ella ya que pasaba muchas horas en la iglesia y se dedicaba a observar una pieza del santuario como arte. Toda esta ornamentación que observada se unía a la cultura asiática que estuvo muy presente en su hogar gracias a su madre que era de Singapur, por lo que también fue una gran influencia para ella.

Se introdujo en el mundo del arte cuando con dieciocho años creó un *fanzine* llamado “*Censor This*” junto con varios amigos, y también cuando comenzó a hacer los *flyers* y las camisetas para la banda de música en la que tocaba “*Tongue*”, que tenían un tema un tanto grosero y además ella considera no eran muy buenos. Ella quería entonces dedicarse a la moda, hacer ropa y diseñar los posters de su banda, pero un día Fred Stuhr, director de videos musicales, vio uno de estos *flyers* que ella diseñaba y le pidió que trabajara en sus estudios, la contrató inmediatamente para hacer miniaturas para *videoclips* musicales. Fue algo inesperado ya que ella nunca se había planteado trabajar en el mundo del arte, pero al presentarse esta oportunidad decidió aceptarla y cambió su visión. Aún hoy en día sigue unida al mundo de la moda, colabora con el diseñador Jared Gold<sup>81</sup>

---

<sup>81</sup> Diseñador de moda gótica americana de vanguardia.

Por otro lado, en uno de los espectáculos en los que participaron el patrocinador vio una de sus pinturas y le ofreció colgarla en la galería de la planta baja para un evento de "Juxtapoz", lo que fue muy emocionante para ella. A partir de ese momento los comisarios comenzaron a llamarla. Así fue como empezó a desarrollar su trabajo y usar las técnicas que son habituales en sus obras.

Como se puede ver Elizabeth ha estado siempre muy influenciada por la música. Ya con once años descubrió una publicidad de los *Sex Pistols* y *Vivienne Westwood* que le enamoró. La estética le parecían fascinantes.

Considera que la música con un toque agresivo como el *punk* funciona muy bien pero en el arte prefiere hacer cosas bonitas. Al ir haciéndose mayor se fue dando cuenta de que el mundo está lleno de horrores y prefiere ofrecer cosas divertidas y agradables.

También son una gran influencia para ella artistas tan dispares como Tim Burton, Stanley Kubrick o Van Gogh.

Elizabeth reconoce que es muy buena haciendo esculturas, le encanta el arte en tres dimensiones, pero con que realmente se siente cómoda es dibujando y pintando. Su estudio está lleno de objetos y materiales, y mientras trabaja escucha audio libros o películas, tan solo las pone de fondo para que le inspiren.

Confiesa que en la actualidad su artista preferido es Henry Darger, aunque cada día descubre nuevos artistas que admira.

Hizo su primera exposición en la Galería La Luz de Jesús, en Hollywood.

Actualmente vive y trabaja en Los Angeles.

**Campo en el que trabaja:**

Escultura, animación, pintura y dibujo.

**Técnica:**

Técnica mixta.

**Características de su obra:**

Elizabeth hace esculturas, sobretodo miniaturas, y animaciones para videoclips musicales.

En los trabajos que realiza se puede apreciar su gusto por lo grotesco, las cosas extrañas, es lo que más le gusta. Se puede ver en su obra esa mezcla de la naturaleza y de la sociedad capitalista. Suele representarla mediante extrañas criaturas que se imagina o bien ha visto en algún sitio, pero que luego ella ha transformado conforme a su particular visión. En algún modo representa el daño que el hombre produce en los animales, su postura de víctimas.

Lo que pinta viene motivado por sus vivencias diarias, por el entorno que le rodea. Cualquier cosa como la gente que pasa por la calle, su forma de moverse, su vestimenta, puede ser de gran inspiración. Los Angeles es el estado con más gente sin hogar, y no solo eso, personas adictas al alcohol o las drogas. Su estudio está ubicado en un barrio de chabolas y para llegar a él cada día encuentra veteranos de la Guerra de Vietnam sin extremidades entre otros. Compara esta situación con la noche de los muertos vivientes. Por las noches se puede escuchar gente gritando sin parar, y aunque intenta evitarlo, el cerebro actúa de manera inconsciente y todo esto llega a su cabeza. De hecho confiesa que más de una vez ha intentado hacer algo más alegre pero al final siempre sale el lado oscuro.

Además de lo que le rodea, Elizabeth busca un poco de inspiración para lo que visita museos y galerías, y lee revistas de arte. Siempre ha estado fascinada por la moda de los años 1800 y 1930, observando fotografías antiguas se puede apreciar que la gente tiene unos rostros totalmente serios y tristes que contrastan con sus ropajes lujosos. Eso es precisamente lo que le gusta, y lo que intenta recrear en sus trabajos.

Considera que muchos artistas consiguen transmitir un mensaje con sus obras, bien de crítica a la sociedad, o a la política, pero reconoce que es algo que ella no ha podido hacer con su trabajo ya que al intentarlo le parece que queda muy forzado.

Elizabeth está también influenciada por la religión, que jugó un papel importante en su infancia al pasar tanto tiempo entre iglesias católicas e instituciones Baptistas. Siempre pensó que el símbolo de la cruz es muy simple y aburrido para representar a toda una religión.

### Curiosidades:

Es la cantante de una banda de rock de los Angeles llamada "*Miss Derringer*". Tienen grandes influencias de la música americana de final de los cincuenta y principios de los sesenta. Presenta una mezcla de sonidos blues y country con una actitud punk. En ocasiones han actuado en alguna inauguración de las exposiciones de Elizabeth y todo ha acabado en una gran borrachera en la que ella confiesa no recordar nada de lo sucedido en la noche.

Elizabeth pertenece al "*Creepy Crafts Club*". Se trata de unirse para beber a la vez que se hace algún tipo de artesanía, ya que ella junto con sus amigos estaban aburridos de salir por las noches solo para beber. Lo que empezó como un club que se pensaba más para mujeres tejiendo acabó teniendo más hombres que asistían a hacer manualidades.

En 2007 Elizabeth McGrath recibió un premio IHG<sup>82</sup> por su obra the "*Incurable Disorder*" en Horror and Dark Fantasy Art.

### Website/Blog:

[www.elizabethmcgrath.com](http://www.elizabethmcgrath.com)

### Galería de imágenes:



**Fig. 243** McGrath, Elizabeth. 2016.  
"*Incurable Disorder*"



**Fig. 244** McGrath, Elizabeth. 2015.  
Póster para el "*Long Beach HI FI Rockfest*"

<sup>82</sup> En 1995 se creó "*International Horror Guild*" como un modo de reconocer los logros de aquellos que hacen creaciones en el campo del horror y la fantasía oscura.



Fig. 245 McGrath, Elizabeth. 2016. "White Beaver"



Fig. 246 McGrath, Elizabeth. 2016. "Goldfinger II. The Proposal"



Fig. 247 McGrath, Elizabeth. 2016. "Les Blessures De L'Amour"



Fig. 248 McGrath, Elizabeth. 2015. "Last Gasp Kickstarter custom butcher knives"

### 5.1.16. Raymond Pettibon

**Nombre:**

Raymond Ginn

**Fecha y lugar de nacimiento:**

16 de junio de 1957. Tucson, Arizona.

**Biografía:**

Raymond comenzó a dibujar de manera regular cuando tenía doce años. Cuando aún era un niño se mudaron a Los Angeles donde más tarde estudió económicas en la Universidad de esta ciudad. Con tan solo diecinueve años consiguió un trabajo impartiendo matemáticas en el instituto, pero lo dejó para dedicarse al arte. Comenzó a publicar sus propios *fanzines*.

A finales de los años setenta se introdujo en el mundo del arte cuando comenzó a diseñar portadas de discos, *flyers* y carteles para conciertos, especialmente para grupos de la escena *punk rock* de Los Angeles como *Black Flag*, en la que su hermano Greg Ginn tocaba. Este además fundó un sello discográfico punk, por lo que gracias a él Pettibon siempre tuvo una estrecha relación con este movimiento punk y con la música. Sin embargo su fama llegó entre los ochenta y los noventa. A principios de los años ochenta era el rey del arte punk. Él no quería que le etiquetaran con este término, pero debido al tipo de trabajos que hacía era algo inevitable, sin embargo cuando comenzó a ser más conocido y exponer en ciudades como San Francisco, Los Angeles, Nueva York o París se le empezaba a relacionar más con el mundo de las Bellas Artes.

Sus primeros trabajos eran una sátira de la política, ha evolucionado durante las dos últimas décadas y es sin duda uno de los artistas más sofisticados. En su obra se puede encontrar más verdades sobre política que en los periódicos, al menos eso afirma, y es que según él se nos esconde la verdad a la hora de informarnos.

Pettibon estuvo interesado en Charles Manson<sup>83</sup>, de hecho realizó unos trabajos sobre los años sesenta que incluía una serie de dibujos sobre Manson, así como tres largometrajes de bajo presupuesto con los que quería representar la amargura de los años sesenta a causa de crímenes por parte de este tipo de personajes. Los Angeles es la capital mundial de los asesinos en serie, especialmente entre finales de los sesenta y principios de los setenta. No es que le guste lo que Manson hacía, pero le tocó vivir en la época en que ese tipo estaba presente en las vidas de los Californianos, y era inevitable estar influenciado por ello. Pettibon cuenta que hizo autoestop dirección a Los Angeles en 1971 y la gente estaba muy asustada con este tipo de cosas, especialmente si tenías el pelo largo. Justifica su gran interés en Charles Manson comparándolo con su interés por la unión de lo popular con lo culto o erudito, y precisamente él además de ser un delincuente tenía un talento con la música, y era un gran contraste.

Pettibon confiesa en una entrevista que Goya y William Blake son sus principales fuentes de inspiración artísticas, pero le influyó más la literatura que las artes visuales. Destaca a James Joyce, Marcel Proust o John Ruskin como sus preferidos. Su trabajo es considerado arte, pero él es reacio a clasificarlo dentro de este campo, ya que los textos se consideran dentro del mundo de la literatura. De hecho podemos decir que Pettibon es reacio en general a encasillar un trabajo en un campo concreto.

Reconoce que no tiene muchas pertenencias ni extravagancias, no necesita más que para pagar el alquiler. Para él el dinero no es lo más importante.

En la actualidad vive y trabaja en Hermosa Beach, ciudad del condado de Los Angeles.

### **Campo en el que trabaja:**

Dibujo e Ilustración.

---

<sup>83</sup> Es un criminal muy famoso en Estados Unidos que ya desde joven robaba vehículos, cometía delitos y se dedicó al proxenetismo. Fundó un grupo llamado "La familia" del cual era el líder y llevaron a cabo varios asesinatos, con lo cual acababa en la cárcel muy a menudo. Se introdujo en el mundo de la música tras conocer en California a Denis Wilson, batería de los Beach Boys. Manson grabó una canción llamada "*Cease to exist*" que Wilson quería tocar con su grupo, él dio su consentimiento con la condición de que bajo ningún concepto cambiara la letra, aunque con la música podía hacer lo que quisiera. Cuando más adelante los Beach Boys sacaron su canción con un título diferente "*Never learn not to love*" y la letra modificada, y además atribuida solo a Dennis Wilson, Manson le amenazó de muerte por no haber respetado lo que él pedía.

**Técnica:**

Tinta sobre papel, acrílico y gouache.

**Características de su obra:**

Sus dibujos a base de líneas negras realizadas en tinta y dejando el fondo blanco permitía que estos pudieran ser reproducirlos con un bajo presupuesto, aunque a veces también le da color con pintura acrílica o *gouache*. Su trabajo es muy simple, al principio intentaba pintar lo que le rodeaba, personas y paisajes de su entorno, por lo que creaba escenas que recordaban al cómic. Tiene por tanto una gran fuerza comunicativa mediante unos simples trazos. Reconoce que sus obras son mucho más fáciles de llevar a cabo ya que la técnica es bastante sencilla, no se puede comparar en ese aspecto con los que realizan grandes proyectos artísticos.

Su temática está totalmente inspirada en las imágenes de la cultura popular americana como jugadores de béisbol o surfistas, incluso personajes conocidos como Charlie Manson o Marilyn Monroe. Esto es debido a que en los programas y películas de la televisión de los ochenta aparecían este tipo de situaciones y personajes, lo cual le influenció enormemente. Dibujaba a los jugadores de beisbol con el típico traje blanco con rayas que queda un poco holgado, y no lo hacía por casualidad, sino porque además de ser más fácil para dibujar al personaje en movimiento, así evitaba también dibujar una figura tipo superhéroe con la ropa ceñida, reconoce que la anatomía no es lo suyo.

A veces usa personajes de dibujos americanos como el Gato Félix y los transforma en elementos complicados del lenguaje, es algo que también hace a menudo, coger elementos banales y transformarlos para darles un significado.

Curiosamente uno de los temas más usuales de su obra son las bombillas. Tienen a la vez doble simbología, por un lado una bombilla puede tener un lado un tanto oscuro, y por otro lado se refiere al momento en que surge una idea.

Un elemento muy importante en sus creaciones es el texto, que tiene igual protagonismo que la imagen. Podemos encontrar frases que coge de películas o libros, o

simplemente las inventa él. Lo complicado de su trabajo es conseguir esa armonía entre la línea o las formas con el texto, y que además transmitan la idea exacta que Raymond pretende expresar.

No se considera un poeta, su arte es claramente visual. La manera en que realiza sus trabajos puede variar, a veces escribe primero y luego dibuja basándose en lo que ha escrito o viceversa, pero lo usual es dibujar primero y luego escribir. A veces realiza imágenes que al final no usa para ningún trabajo pero las guarda ya que puede necesitarlas en un futuro.

Su estilo es claramente reconocible, desde muy joven lo tenía claramente definido, no es el típico artista que ha evolucionado a lo largo de los años. Si miramos sus obras de cuando era joven y las que hace ahora podemos apreciar que apenas ha cambiado, por lo que es difícil decir a qué período pertenece si no se sabe previamente. Su intención nunca fue crear una especie de firma o sello personal, pero es inevitable que cada uno vaya por un camino, sobretodo cuando tiene un estilo tan marcado.

### **Curiosidades**

El apodo Pettibon se lo puso su padre que le encantaba poner nombres a la gente. El origen de este apodo está en las palabras francesas petit (pequeño) y bon (bueno).

Tiene una furgoneta, pero siempre se mueve por la ciudad andando, lo prefiere a conducir ya que buscar aparcamiento es un fastidio.

A pesar de su fama no tiene un teléfono conocido, por lo que es difícil contactar con él. Tampoco se sabe con exactitud su dirección.

Al pronuncia su nombre real Ray Ginn, suena como Reagan. De pequeño le llamaban a veces así, refiriéndose al presidente Ronald Reagan, y en su trabajo hay algunas obras referidas al mismo pero confiesa que no las hizo por este motivo, sino que quizás estuvo influenciado por él y lo hizo de manera subconsciente.

### **Website/Blog:**

[www.raypettibon.com](http://www.raypettibon.com)

Galería de imágenes:



Fig. 249 Pettibon, Raymond. 1996. "No Title"



Fig. 250 Pettibon, Raymond. 1997. "No Title"



Fig. 251 Pettibon, Raymond. "No Title"



Fig. 252 Pettibon, Raymond. "Vavoom"



Fig. 253 Pettibon, Raymond. "No Title"

### 5.1.17. Ray Caesar

**Nombre:**

Ray Caesar

**Fecha y lugar de nacimiento:**

26 de Octubre de 1958. Londres.

**Biografía:**

Era el más pequeño de cuatro hermanos y desde muy pequeño se interesó por el arte. Comenzó a dibujar sin parar en todas las superficies que encontraba, dibujaba por las paredes y suelos de la pequeña casa donde vivían. Esto le trajo problemas a su familia con algunos vecinos, según él, algo intolerantes, por lo que decidieron mudarse a Toronto, Canadá. Allí continuó haciendo algunos dibujos inusuales y de poco agrado para el público.

Pintar es para él una conexión entre su mente consciente y su subconsciente. Es algo que ya hacía de pequeño sin darse cuenta, pero le aliviaba crear un mundo agradable que le ayudaba a alejarse de la difícil situación que vivía a diario, tuvo una infancia un tanto traumática. Se alejaba de las situaciones malas plasmando en un papel lo que tenía en su cabeza, y lo compara con escribir un diario. Cuando alguien tiene un mal día escribe en él contando como se siente y qué ha pasado, y esto ayuda a descargar todo lo malo que hay en la cabeza. Ray sin embargo hacía lo mismo pero dibujando, al igual que otros lo hacen mediante la música o la danza. De modos que muchos de los dibujos pueden reflejar el estado de ánimo del momento en el que se hacían los mismos. Fue durante muchos años a sesiones de terapia ya que tenía un trastorno de identidad disociativo.

A Ray le gustaba jugar con muñecas, cogía muñecos y les hacía trajes con trozos de tela y pelucas hechas con plastilina. Esto es algo que hacía enfadar mucho a su padre, por lo que tuvo que dedicarse solo a dibujar, reprimiendo ese otro lado suyo.

Muchas veces se dedicaba a dibujar figuras y luego modelarlas en plastilina. Era un niño que no se integraba en el colegio, sus compañeros se burlaban de él, pero poco le importaba.

Estudió arquitectura en la Escuelas de Arte de Ontario pero él nunca pensó que quería dedicarse al arte a pesar de haber estado creando sin cesar durante toda su infancia.

Trabajó durante diecisiete años como artista médico dentro del departamento de fotografía en el "*Hospital for Sick Children*" en Toronto. Su tarea consistía en documentar lo que se hacía en el hospital, y no fue una tarea fácil ya que tuvo que ver escenas un tanto desagradables, como estar en la operación de un tumor o hacer fotografías a algún niño que había sido víctima del maltrato. Cuando volvía a casa a veces hacía dibujos sobre lo que había visto durante su jornada. Sin darse cuenta, mientras estuvo en ese hospital sentó las bases para su trabajo posterior en el mundo del arte. Cuando decidió dejarlo pensaba que ya había visto muchas cosas malas, un hospital infantil es algo muy duro, aunque por otro lado piensa que también ocurren cosas buenas, milagros con los que se salvan vidas.

Años más tarde estudió animación por ordenador, interés que le surgió porque siempre le encantaron las marionetas.

Trabajó en muchos otros campos del arte como modelado por ordenador, animación digital y producción de efectos visuales para cine y televisión, y en sitios muy variados como estudios de arquitectura hasta empresas de juegos de ordenador de casino un tanto sospechosas. Después de esto se introdujo en el mundo de las galerías de arte realizando pinturas para ser expuestas en ellas.

Cuando ve sus obras reconoce una especie de mapa de lo que es él, como un autorretrato de su vida. No le gustan las críticas, principalmente porque lo que pinta es todo lo que hay en su mente, y durante la mayor parte de su vida no quiso mostrar sus obras porque una opinión positiva o negativa podría haber influenciado lo que estaba creando.

En la actualidad lo más importante para él es su esposa Michiko, confiesa que está enamorado de ella desde los quince años y dice que es la mejor persona que ha conocido en su vida.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura y escultura digital.

**Técnica:**

3D mediante el programa de modelado "MAYA"

**Características de su obra:**

Ray Caesar no tiene un estudio, crea su mundo y sus ambientaciones mediante el ordenador, pero se lo toma más como un juego que como un trabajo. Ni siquiera considera sus pinturas como arte, sino como algo que le encanta hacer.

Los protagonistas de sus cuadros parecen niños pero Ray asegura que no lo son, él pinta almas de personas, un reflejo de lo que nosotros somos en realidad, y trata de transmitir sentimientos y emociones mediante ellos. Comienza a trabajar creando una especie de esqueletos o armazones en tres dimensiones por ordenador que le sirven para colocar a sus personajes en diferentes posiciones. Finalmente modela las figuras y les da color de modo que parezcan realistas. A veces fusiona a sus personajes con insectos creando unas figuras que tienen un toque siniestro o monstruoso. Para darles esa vida mezcla elementos como la sexualidad, el humor, el horror, la oscuridad o la amabilidad entre otros.

Lleva muchos años usando la técnica de modelado 3D, y asegura que le costó mucho trabajo llegar a dominarla hasta llegar al punto de crear paisajes y personajes sin estar pensando en los pasos que tiene que seguir, ahora ya sale todo de manera natural, pero cada día aprende cosas nuevas y va perfeccionando la técnica.

Siempre le encantó la idea de la tridimensionalidad ya que permite incluir infinitos objetos y detalles en cada obra, pero cuando él era pequeño aún no estaba extendido el uso del ordenador, por lo que realizaba sus trabajos de manera manual, como

las esculturas hechas con diferentes materiales. Conserva muchas de ellas además de libretas con bocetos pintados con varias técnicas.

Pinta personajes y paisajes que en ocasiones se repiten en otros de sus trabajos. Para realizar los rostros de los personajes se inspira a menudo en su esposa, y a veces trata de hacer una mezcla de la cara de ellos dos y de sus pieles, por lo que el resultado es una especie de autorretrato.

En sus obras podemos ver influencias del arte clásico, de sus pintores favoritos. También predomina una gran simbología, por ejemplo un elemento que se repite mucho son los tentáculos, y la razón de esto es porque su padre tenía unos pies muy deformados, lo cual le sirvió de inspiración.

#### **Curiosidades:**

Cuando era pequeño le regalaron un muñeco de plástico vestido con vestimenta militar al que llamó Stanley, y le hizo trajes con retales de tela. Además él tuvo la idea de fabricar pelucas con plastilina a las que poco a poco incorporó algunos de sus propios cabellos. Intentaba así integrarse con el resto de niños que se burlaban de él, pero no le importaba y se llevaba cada día al colegio su muñeco Stanley colgado del cuello. Un día cogió una pelota de fútbol que recubrió de plastilina para hacer la cabeza de Frankenstein, después le fabricó un cuerpo con su propia ropa vieja rellena de periódicos y lo dejó tumbado en la cama. Su padre se enfadó mucho ya que al entrar en su habitación se llevó un buen susto pensando que era Ray muerto. Aun hoy sigue haciendo este tipo de trabajos que forman una parte muy importante de su trabajo artístico.

Los bocetos iniciales para un cuadro suelen empezar en Starbucks, donde la cafeína le aporta esa energía para crear imágenes.

#### **Website/Blog:**

[www.raycaesar.com](http://www.raycaesar.com)

**Galería de imágenes:**

**Fig. 254** Caesar, Ray. 2013. *"Fallen"*



**Fig. 255** Caesar, Ray. 2006. *"Consort"*



**Fig. 256** Caesar, Ray. 2016. *"Launderette"*



**Fig. 257** Caesar, Ray. 2015. *"World Traveler"*



Fig. 258 Caesar, Ray. 2012. "Night Call Study"



Fig. 259 Caesar, Ray. 2008. "Daybreak from Below"



Fig. 260 Caesar, Ray. 2004. "Sleeping By Day"



Fig. 261 Caesar, Ray. 2005



Fig. 262 Caesar, Ray. 2007

Fig. 263 Caesar, Ray. 2003. "The Healing Light"



Fig. 264 Caesar, Ray. 2007. "Sunny Side Up"

### 5.1.18. Ron English

**Nombre:**

Ronald English

**Fecha y lugar de nacimiento:**

1966. Dallas, Texas.

**Biografía:**

Aunque nació en Dallas, todo lo que aprendió del mundo del arte fue en la ciudad de Nueva York.

Ron es considerado como “*The Godfather of street art*” (el padrino del arte callejero). Sus imágenes se han podido ver en diferentes lugares y medios, tanto en murales callejeros como en museos, en televisión o en libros entre otros.

Ron acuñó el término “POPaganda” para definir el tipo de trabajo que realiza en el que mezcla arte tanto de baja como de alta categoría, desde superhéroes hasta obras muy famosas de la historia del arte. También entre sus innovaciones está el “*culture jamming*” que se trata de una acción por la que modifica vallas publicitarias, por supuesto, de manera ilegal. Se dedicaba así a hacer trabajos con las marcas más famosas sustituyendo ciertos elementos propios de las mismas, por ejemplo es famoso su Mickey Mouse llevando máscaras anti gas, en protesta de los daños que se están haciendo en el medio ambiente. Y no es que trabaje para dichas marcas, simplemente mediante sus obras pretende hacer una crítica a la sociedad, la política y todo lo que sucede en el mundo.

Una de las obras que sirvieron de inspiración a Ron English fue el Guernica de Picasso, por lo que este cuadro significaba, tanto que hizo una versión de este cuadro. También le inspira cualquier cosa que encuentra en su vida cotidiana, como las mascotas que aparecen en las cajas de cereales.

Sus trabajos son muy famosos, incluso aparecieron en uno de los trozos más grandes que quedan del muro de Berlín y en el muro de separación de Palestina, y ha colaborado con artistas como Banksy. Reconoce que echa de menos el pintar desde el

anonimato por lo que a veces hace algunas obras sin que nadie lo sepa y sin dejar su firma.

También realizó ilustraciones para los discos de bandas musicales tan famosas como *The Dandy Warhols* o *Slash*.

No puede imaginar trabajar en otra cosa diferente a la que hace. Cuenta que cuando era pequeño su madre hacía trajes para sus muñecos, y que aún hoy sigue colaborando con él haciendo trajes para sus fotografías.

Para él el arte callejero es algo más que pintar, se respira un ambiente amigable, todos se ayudan y se comparte esos momentos mientras están trabajando, además es una muestra de arte gratuito, a diferencia de los museos que además es un lugar donde alguien elige qué obras se exponen.<sup>84</sup>

Se mudó a la ciudad de Jersey desde Nueva York como señal de protesta por los precios tan altos de los alquileres de estudios.

**Campo en el que trabaja:**

Ilustración

**Técnica:**

Collage, pintura al óleo, grafiti, *toy art*

**Características de su obra:**

Ron tiene como soporte principal de sus obras una valla publicitaria o un muro.

Reconoce que no usa el ordenador más que para escribir, y cuando tiene que diseñar uno de sus muñecos o esculturas tampoco usa programas de 3D sino que dibuja esa figura desde todos los puntos de vista posibles para poder realizarla, es decir, que trabaja de manera tradicional.

La técnica que usa para comenzar sus obras es proyectando un estudio fotográfico sobre el lienzo, y a continuación empieza a dar manchas en tono marrón que quedan

---

<sup>84</sup> En una entrevista declaraba "me gusta el arte callejero porque es inmediato y porque todos son tu audiencia. Te ven aquellas personas a las que les gusta el arte, aquellas a las que no les gusta, y aquellas que son indiferentes: mi mensaje va a ser leído por cualquiera, eso es muy excitante para mí como artista y pienso que es completamente democrático" Disponible en línea: [https://www.clarin.com/sociedad/mensaje-va-leido-excitante\\_0\\_S1NIC3LhD7g.html](https://www.clarin.com/sociedad/mensaje-va-leido-excitante_0_S1NIC3LhD7g.html) [Consultado el 27/04/2015].

luego bajo la pintura. A veces usa la técnica del salpicado, y es bastante complicado ya que no tienes un control total como cuando se pinta a mano. Jason Pollock es alguien que controla perfectamente esta técnica, y bromea diciendo que es más fácil copiar una obra de Rembrandt que de Pollock.

Para Ron el marco de sus obras no es un elemento muy importante, piensa que es solo una manera de mostrar una pintura al público y que es algo tan personal que la persona que adquiera la obra debe elegir. Recuerda como el artista Mark Ryden lo incorpora como parte de la pintura.

Se ve en sus obras un estilo de superhéroe de cómic y el uso de colores estridentes

**Curiosidades:**

En 2012 apareció en un capítulo de los dibujos animados "The Simpsons", en el que él enseñaba a Bart cómo hacer un grafiti.

Cuando dice que no es partidario de darle mucha importancia al marco de sus obras, es porque piensa que es algo personal. Quizás pones un marco a una pintura que luego no guarda armonía con el color del sofá de la persona que adquiere la pintura, y cuenta en una entrevista que en una ocasión alguien le pidió que cambiara un color por este mismo motivo, porque no combinaban con el lugar de su casa donde pensaba colocarlo.

**Website/Blog:**

[www.popaganda.com](http://www.popaganda.com)

**Galería de imágenes:**



Fig. 265 English, Ron. "Grin Cartman"



Fig. 266 English, Ron. "Pop SmilyGrin"



Fig. 267 English, Ron. "Ronald McDonald"



Fig. 268 English, Ron. "Captain Caption"



Fig. 269 English, Ron. "Mousemask Murphy"



Fig. 270 English, Ron. "Popaganda Guernica"

### 5.1.19. The Pizz

**Nombre:**

Stephen Pizzurro (The Pizzo o The Pizz)

**Fecha y lugar de nacimiento:**

1958. Los Angeles, California

**Biografía:**

Se crió en una gran familia Italiana en Orange County, California, y creció creando arte.

En el homenaje que la revista "Hi Fructose" rindió tras su muerte leímos una declaración suya en la que aseguraba que empezó a dibujar desde el primer momento en que cogió un lápiz.<sup>85</sup>

Cuando era un niño tenía una gran colección de tarjetas *odd rod*. Se trata de una colección de tarjetas que fueron muy exitosas entre los niños y tenían dibujos de monstruos en coches hechos por el ilustrador Robert K.Taylor, el cual estaba notoriamente influenciado por Ed Roth. Acabó perdiendo todas y en los últimos años se puso a buscarlas y rehacer su colección.

Stephen Pizzurro era su nombre original, el cual odiaba profundamente según cuenta un amigo. Se marchó de casa a los diecisiete años y comenzó en el mundo del arte *punk rock*.

Siempre recordó el día que entró en una tienda de discos y se encontró con la portada de un disco de *The Birthday Party* diseñada por Roth, fue un momento decisivo cuando vio ese diseño de un monstruo en coche, le impactó profundamente al igual que la música, era un conjunto perfecto.

Al año siguiente conoció a Robert Williams que le presentó a Ed Roth a los dos años y conectaron desde el primer momento. Este fue su gran inspiración, además le dio su primera gran oportunidad de trabajo en los cómics *Rat Fink*, para los que dibujaba monstruos y coches y pensaba cosas realmente trepidantes. Trabajaban en casa de Roth,

---

<sup>85</sup> Disponible en línea: <http://hifructose.com/2015/08/31/lord-of-lowbrow-artist-the-pizz-1958-2015/> [Consultado el 10/11/2016].

el cual era bastante adicto al azúcar, así que pasaban la jornada comiendo galletas. Después de esto fue contratado por Long Gone John, fundador del sello discográfico "*Punk Simpathy for the Record Industry*", como director de arte para diseñar portadas de discos y carteles.

Se pudo introducir en el mundo de las galerías de arte exponiendo con artistas tan importantes como Robert Williams que fue su ídolo y mentor. Este también había estado en la vanguardia del movimiento de arte *punk rock*, y es ahí donde se unió con The Pizz. Ambos pertenecían a un club llamado *The Art Boys*, un grupo de harapientos que se burlaban de otro club de artistas de San Francisco bastante pedantes entre cuyos miembros estaban Gary Panter o Matt Groening. Panter fue el padre del arte *punk rock*, pero The Pizz estaba justo por detrás de él.

Todo esto sucedió a primeros de los ochenta, la escena artística entonces era muy pequeña, tanto que podías hacer una fiesta en la cochera de casa y meterlos a todos.

Pertenecía a una nueva oleada de artistas que alcanzaron la mayoría de edad entre los años sesenta y setenta y llegó a convertirse en uno de los más importantes de la cultura *Lowbrow* que en aquella época apenas había comenzado a florecer. Vivían en Orange County por lo que Disneyland fue el centro de una cultura artística muy horterera, a su alrededor encontrabas restaurantes y bares, moteles *tiki* con muchas florituras, parques de caravanas, tiendas de ropa de segunda mano, de coches viejos, discos usados y más negocios baratos.

The Pizz se convirtió rápidamente en un personaje público asiduo a las inauguraciones y eventos artísticos, y destacaba por su aspecto peculiar llevando una barba encrespada y gafas oscuras. Tenía una personalidad muy fuerte y no gustaba a todo el mundo. Consiguió al igual que otros artistas llevar culturas que le habían influenciado, como la *tiki*, el *hot rod*, el surf, el *skate*, el tatuaje o el cómic *underground* a las galerías de arte. Diseñó tablas de surf, patines, incluso esquís y bastones, le gustaba ver sus obras impresas en cualquier superficie, últimamente probó en el cuerpo, se metió en el mundo

del tatuaje y le suponía un reto pensar como encajar un diseño en una parte de él. Recientemente también apareció en documentales de cine y televisión.

Murió de manera muy trágica el pasado treinta de Agosto de 2015, con tan solo cincuenta y siete años tras realizar su última manifestación artística. Se trataba de una fotografía en blanco y negro que tomó en una habitación de un hotel en Long Beach cerca del aeropuerto en la que se veía la cama deshecha y justo encima en la pared una pintada que el mismo realizó con la palabra “*Ozymandias*”. Este era el título de uno de los poemas más famosos de Percy Bysshe Shelley, poeta romántico y marido de Mary Shelley. *Ozymandias* fue el nombre griego del faraón Ramses El Grande, y el poema es una explicación de la inscripción que aparece en la base de la estatua de Ramses sobre el desmoronamiento que sufrió un imperio con el paso del tiempo: “Rey de reyes soy yo, Ozymandias. Si alguien quiere saber cuán grande soy y donde yazco, que supere alguna de mis obras”. The Pizz subió esta fotografía a su perfil de Instagram un domingo para enseguida envolver una pistola en una toalla y pegarse un tiro. Este poema además salía en el capítulo final de la famosa serie *Breaking Bad*.<sup>86</sup>

Long Gone John declaró en una revista que en este último esfuerzo artístico de The Pizz, que para muchos era como una nota de suicidio, tuvo la entereza de irse a un hotel para que su mujer no fuera la que encontrara su cuerpo sin vida. Por otro lado Robert Williams contaba que parecía que todo se había aliado en contra The Pizz, ya era un luchador nato, y siempre pensó que no moriría suicidándose. Es algo que le afectó enormemente cuando recibió la noticia y su pérdida deja un gran vacío.

En el artículo que la revista ““Hi Fructose”” dedicó al artista tras su muerte se puede leer que sus trabajos son considerados como pioneros de las expresiones de los dibujos animados de aquella época, fue fuente de inspiración para toda una generación.

### **Campo en el que trabaja:**

Pintura, dibujo, diseño gráfico, tatuaje.

---

<sup>86</sup> Disponible en línea: <http://culturacolectiva.com/ozymandias-el-poema-que-muestra-por-que-la-sociedad-esta-destinada-a-destruirse/> [Consultado el 12/02/2017].

**Técnica:** Lápiz, tinta, acrílico.

**Características de su obra:**

Sus obras tienen un colorido y una expresividad muy llamativos. Se aprecia en ellas una mezcla de los *cartoons* con otros elementos que le gustaban como las *pin up*, los coches rápidos y las motos, la cultura *tiki*, personajes corruptos o viciosos entre otros. Todo esto motivó que su arte no fuera visto con buenos ojos por la sociedad.

Creó un tipo de imágenes únicas y muy interesantes, imágenes caricaturescas de personajes y *pin ups* en coches de carreras, de peleas en bares, de escenarios con *tikis*.

Le gustaba hacer cosas nuevas y experimentar, siempre quería ver cosas que no había visto antes por lo que se ponía a usar trozos de fotos con texturas diferentes, letras, imágenes y con una fotocopidora comenzaba a dejar rienda suelta a la imaginación. También le gustaba asociarse con otras personas, especialmente si no eran de su campo, ya que así es como obtenía resultados sorprendentes.

Prefería trabajos manuales a los creados por ordenador con programas de retoque digital y diseño. El dibujo está presente en el comienzo de su trabajo, en el nivel más básico.

Para realizar sus obras usaba exclusivamente un pincel, como los clásicos de este género. Cuando era un niño usaba diferentes utensilios como plumillas, estilográficos y otros materiales similares, pero desde que aprendió a usar el pincel ya no había vuelta atrás. Fue autodidacta en esto y consiguió su dominio dibujando abecedarios una y otra vez.

Su arte está normalmente basado en experiencias de su vida, y su mejor material vino de ideas que había tenido sin pensar mucho en ello. Para entrar en su mundo interior ponía música que consideraba era fundamental para favorecer la creatividad.

Quiso realizar los diseños de los *odd rod* con su propio estilo pero por alguna razón aquellas tarjetas eran tan pequeñas ya que tenían gran profusión de detalles. The Pizz contaba que sus pinturas llevaban demasiadas horas como para hacer ese tipo de diseños en un formato más grande.

En los últimos años de su vida realizó tazas *tiki* en los que ahora tenía que prestar atención al volumen y la tridimensionalidad. Lo que le gustaba de los *tikis* era su simplicidad en el diseño y la manera de producirlo, cortabas el tronco de madera y se tallaba. En su colección tenía muchas máscaras africanas y esculturas, le gustaba la idea de un impulso primario, como dibujar en la pared de una cueva, que es algo simbólico, un tipo de comunicación propia de los humanos que perdura en el tiempo.

También probó con el tatuaje, un par de amigos le enseñaron y comprobó que usar la piel como lienzo, ver como haces un surco y sangra, es bien diferente a dibujar líneas sobre un papel. Le encantaba ya que requería de mucha concentración, reconoció que le gustaban las cosas en las que tienes que poner mucho esmero y atención, como conducir de noche un coche muy rápido o usar herramientas cortantes o con llamas.

**Curiosidades:**

Ozymandias fue además el título de uno de los últimos capítulos de la serie *Breaking Bad*. Comienza con Walter White recitando sus versos, que se ajustan perfectamente con la trama final además de con muchos de sus escenarios.

A pesar de ser un personaje importante en el mundo del surf por sus diseños, reconoció que era un desastre practicando ese deporte.

**Website/Blog:**

Su website ha sido deshabilitada recientemente tras su fallecimiento, pero su cuenta de Instagram sigue activa aunque la última fotografía es la que subió justo antes de suicidarse.

[www.instagram.com/pizz\\_the](http://www.instagram.com/pizz_the)

Galería de imágenes:



Fig. 271 The Pizz. 1997. "Badlands Man"



Fig. 272 The Pizz. 2000. "Knoxville Girl"



Fig. 273 The Pizz. 2000. "Blue Chrooning Goon"



Fig. 274 The Pizz. 2000. "Kitten&Cads"



Fig. 275 The Pizz. 1997. "Tiki Bar"



Fig. 276 The Pizz. 2016. "Ozymandias" Última fotografía en su cuenta de Instagram antes de suicidarse

### 5.1.20. Rick Griffin

**Nombre:**

Richard Alden Griffin

**Fecha y lugar de nacimiento:**

18 de Junio de 1944. Palos Verdes, California.

**Biografía:**

Nació y creció en Palos Verdes, en California. Su padre era ingeniero y arqueólogo aficionado, y cuando Rick aun era un niño le acompañó a algunas excavaciones en las que todo lo que encontró le sirvió más tarde como influencia para su trabajo artístico.

Con catorce años comenzó a hacer surf gracias a su compañero de clase Randy Nauert que le enseñó a practicar este deporte. Por esa época estaba además influenciado por los artistas de la revista *MAD*, comenzó a dibujar copiando los dibujos de la misma y poco a poco desarrolló su propio estilo de caricatura humorística.

Cuando estaba en el primer curso de secundaria comenzó a cobrar cincuenta centavos por sus diseños para camisetas de personajes haciendo surf. También empezó a dibujar ilustraciones para las portadas de los discos de una banda llamada "*Challengers*", pionera en el mundo de la música surf y en la que Nauert tocó el bajo.

En 1960 Nauert le presentó a John Severson en una proyección de su documental "*Surf Safari*" el cual quedó maravillado con los trabajos de Griffin. Severson había fundado un año antes la *Surfer Magazine*, y por sugerencia de Nauert contrató a Griffin para hacer una tira de dibujos animados y publicarla en el segundo número de la revista. Esta tira se llamó "*The Gremmies*" donde apareció por primera vez Murphy, un personaje que había creado cuando tenía quince años. Gracias a su aspecto con el pelo medio quemado del sol y su sonrisa alegre fue rápidamente tomada como mascota del surf en todo el mundo. Realizó la portada de la revista en 1962 y a partir de ahí Murphy apareció en todos los números hasta finales del año 1964.

En el último año en la enseñanza secundaria Griffin consiguió hacerse famoso por sus trabajos artísticos. Sus profesores reconocieron su talento, y realizó dibujos para el anuario del instituto.

En 1964 Griffin dejó la revista *Surfer*, estaba planeando trasladarse a Australia a vivir pero en un viaje a San Francisco tuvo un accidente que además de múltiples cicatrices en la cara le dejó el ojo izquierdo dañado. Esto le afectó psicológicamente, tanto que durante cinco años estuvo desaparecido hasta que volvió a dejarse ver en 1969, y a partir de ahí solo se sabía de él ocasionalmente.

En 1965 había empezado a ilustrar más aventuras para la revista *Surfer*, en las que hacía dibujos que eran versiones de sí mismo. Sus historietas seguían siendo alegres aunque se habían vuelto un poco intensas.

Cuando estudiaba en el Instituto de Arte Chouinard, en Los Angeles, conoció a Ida Pfefferle, que más tarde se convirtió en su esposa. Conocieron a un grupo de artistas llamados los "*Jook Savages*" y aquí fue donde su vida dio un giro radical dejando de lado el mundo del surf e introduciéndose en la escena *hippie* de San Francisco, ciudad a la que se mudó en 1966 tras terminar sus estudios artísticos. Allí decide dedicarse a la ilustración, su estilo se define y comienza a producir numerosas obras.

Estuvo estrechamente unido a *Grateful Dead*, banda de rock americana creada en 1965 en Palo Alto, California. Diseñó para ellos numerosas portadas de discos y carteles, uno de los más conocidos fue *Aoxomoxoa*, tercer disco de la banda.

En 1967 realizó el cartel de "*Human Be*" en el parque del Golden Gate de San Francisco que luego fue recordado como el evento de inauguración del verano del amor. Griffin había sido contratado para hacer los pósters de todos los actos que había programados, incluido un concierto de Jimmy Hendrix y The Doors. Llegó a ser muy conocido el ojo volador para el póster del concierto de Jimmy Hendrix en 1968 cuyos originales son vendidos por grandes sumas de dinero. Diseñó la tipografía para un disco de Neil Young llamado "*On the beach*".

También realizó numerosos dibujos para la revista clandestina “*Zap Comix*”, que había sido fundada en 1967.

Se puede decir que fue a finales de los años sesenta cuando Griffin creó sus trabajos más conocidos entre los que destaca el logotipo original de la Revista *Rolling Stone*, encargo que había recibido cuando co-fundó su empresa *Berkley Bonaparte* en 1967.

En 1969 Griffin volvió a California, concretamente a San Clemente, y volvió a trabajar de nuevo para la revista *Surfer*. Entre sus producciones de aquella época hay tres películas de surf, mundo al que iba y volvía de vez en cuando.

Sin embargo en 1972 Griffin comenzó otra nueva etapa en su vida, se convirtió al Cristianismo y comenzó a crear trabajos artísticos para *Maranatha*, una organización cristiana. El nunca había recibido una educación religiosa pero en aquella época había un creciente interés por la espiritualidad y la meditación.

En 1991 Griffin tuvo un accidente con su Harley al tratar de adelantar a una camioneta. Iba sin casco y dos días más tarde falleció en el hospital.

Su vida fue corta pero muy intensa ya que pasó por tres grandes movimientos culturales, el surf, el movimiento Cristiano y la contracultura de la psicodelia de San Francisco. Se le consideró uno de los cinco grandes artistas del movimiento psicodélico de esta ciudad. Se pueden encontrar muchas de sus obras en el Museo de San Clemente.

**Campo en el que trabaja:**

Cómic, ilustración, pintura, tipografía, diseño gráfico.

**Técnica:**

Rotuladores calibrados Radiograph, pintura acrílica.

**Características de su obra:**

Se dedicó al arte psicodélico y al mundo del surf y del cómic.

Su arte era divertido y alegre, Griffin había captado totalmente el espíritu de su época y lo demostraba con su arte del surf. Diseñó personajes que fueron protagonistas de escenas de surf con unos trazos simples y coloridos, y con un lado un tanto infantil.

Sus cómics siempre tuvieron un toque humorístico, dibujaba a menudo para *Zap Comix*. Sus personajes siempre presentaban un aspecto como si estuvieran bajo los efectos de las drogas.

Fue pionero en el diseño de carteles psicodélicos en los sesenta. Realizaba un tipo de letra muy elaborado mezclado con elementos psicodélicos, además usaba colores muy chillones que combinaba dando como resultado un efecto vibrante. Mucha gente asistió a numerosos festivales en los años sesenta cuyos carteles habían sido diseñados por Griffin.

En ellos aparecían además calaveras, ojos voladores o escarabajos entre otros elementos.

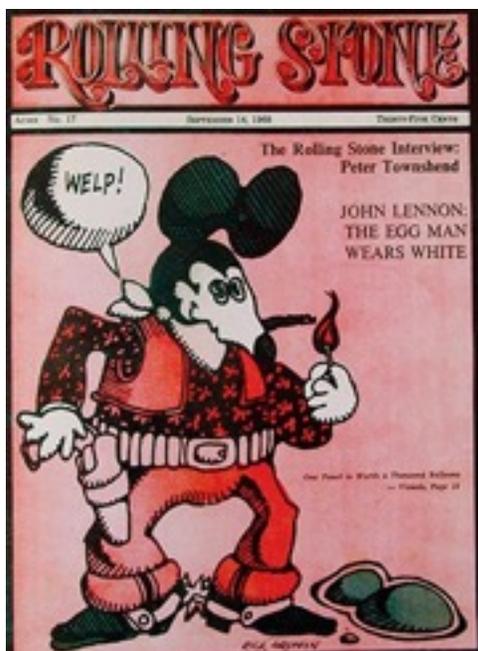
Cuando se metió en el mundo del Cristianismo su estilo cambió radicalmente. Comenzó a realizar portadas de discos de la creciente escena de la música cristiana, y además volvió a aparecer su estilo cómico que siempre había sido característico de su obra y se había perdido en la época psicodélica.

#### **Curiosidades:**

Hay una anécdota acerca de unas pinturas murales de Griffin. En el año 2012 uno de sus seguidores desde los años sesenta, Joseph Knoernschild, encontró en una casa de Palos Verdes que iba a ser demolida en la que había un par de murales pintados por Griffin en el 1960. Llamó a un buen amigo dedicado a la construcción y fueron para verlos. Hicieron algunas investigaciones y averiguaron que efectivamente en aquella época Griffin hizo algunos murales en las habitaciones de sus compañeros surfistas. Estos dos eran inéditos, y esa casa iba a ser demolida en pocos días, era la casa de uno de los amigos de Griffin y había sido vendida hacía poco tiempo, ya no tenía ventanas, ni muebles, solo quedaban las paredes y la estructura. El nuevo dueño probablemente no sabía nada sobre estos murales. Decidieron contactar con él para intentar parar la demolición y salvar estas obras de arte evitando que se convirtieran en escombros. Le llamaron y enviaron varios correos electrónicos pero no recibieron respuesta y llegaron a la conclusión de que ya no podían hacer nada al respecto, así que al menos se acercaron a la casa para tomar fotografías de buena calidad y que quedara constancia de esos

murales. Contrataron a un fotógrafo, pero él no podía asistir inmediatamente. Fueron al lugar en cuestión y la demolición había comenzado. Joe estaba desolado, y el hombre encargado de la demolición le miró con tristeza, pero de repente empezó a reír a carcajadas y quitó una lona para descubrir el trozo de pared con el mural, lo había conseguido, había extraído la pieza cuidadosamente y estaba fuera de peligro. El equipo consiguió en pocas horas antes de la demolición extraer el mural, algo que fue posible con mucho esfuerzo y unas cuantas cervezas, porque estaba realizado en un yeso muy frágil, y tuvieron que arrancar además trozos de celosía, clavos e incluso conductos de la calefacción. Llevarse este trozo de pared tampoco fue tarea fácil, pero haberla salvado de ir a la basura de la historia del arte fue un camino complicado y darle un nuevo hogar, algo muy bonito. Joseph además había convencido al dueño de la casa para donar estos murales a la *Surfing Heritage Foundation* en San Clemente.<sup>87</sup>

### Galería de imágenes:



**Fig. 277** Griffin, Rick. 1968. "Rolling Stone Cover"



**Fig. 278** Griffin, Rick. 1987. "Portada para la banda Grateful Dead"

<sup>87</sup> Disponible en línea: <http://www.easyreadernews.com/60707/saving-rick-griffin/> [Consultado el 07/02/2016].

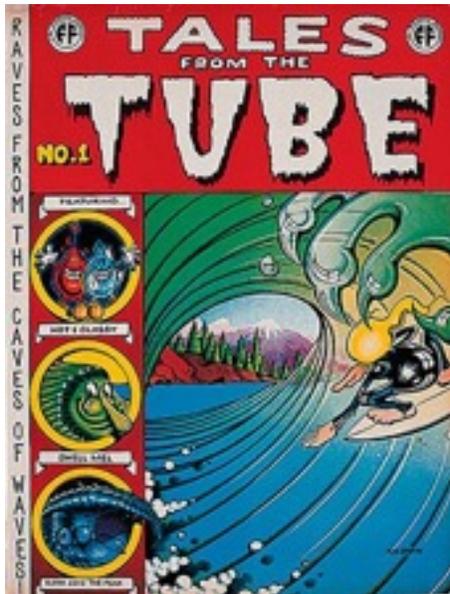


Fig. 279 Griffin, Rick. 1970. "Tales From The Tube"

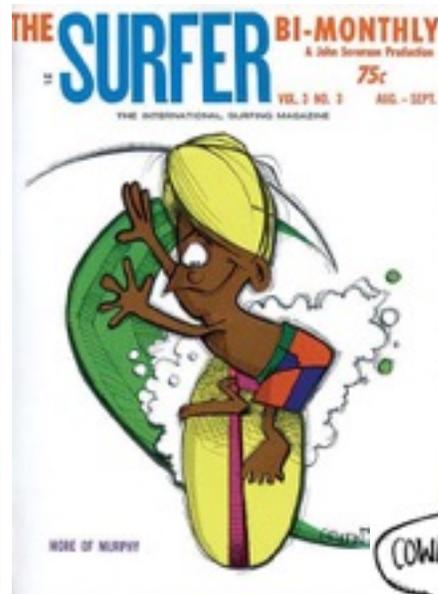


Fig. 280 Griffin, Rick. 1962. "Surfer Magazine"



Fig. 281 Griffin, Rick. 1962. "Murphy"

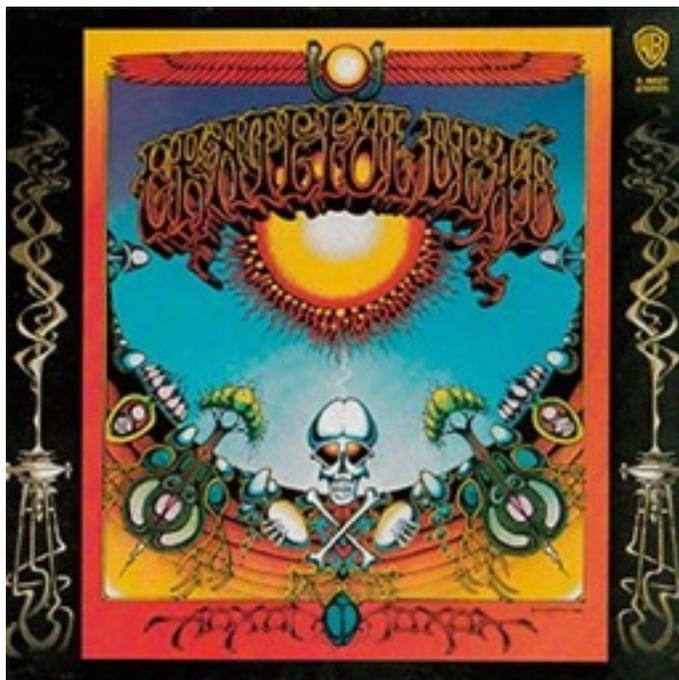


Fig. 282 Griffin, Rick. 1969. "Portada de Aoxomoxoa"

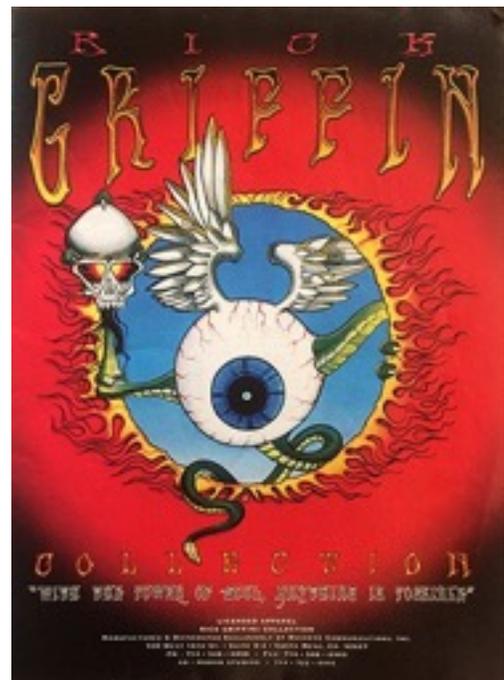


Fig. 283 Griffin, Rick. 1968. Póster



Fig. 284 Griffin, Rick. 1960. "Mural"

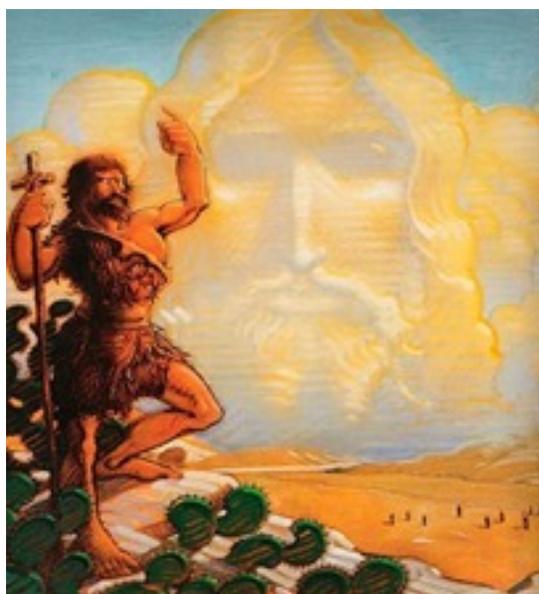


Fig. 285 Griffin, Rick. 1980. "GOJ John Baptist"



Fig. 286 Griffin, Rick. *Tabla de surf pintada a mano por el artista*

### 5.1.21. Don Ed Hardy

**Nombre:**

Don Ed Hardy

**Fecha y lugar de nacimiento:**

Enero de 1945. Laguna Beach, California.

**Biografía:**

Don Ed Hardy creció en el sur de California. Desde pequeño le llamó la atención el mundo del tatuaje y ya con diez años abrió un estudio de tatuaje en casa de su madre en el que se dedicaba a pintar diseños en la piel de los hijos de sus vecinos y a sí mismo. También se le podía ver en la playa pintando las espaldas de los niños, dibujaba principalmente coches y águilas usando lápices de colores y un delineador de ojos, y desde entonces ha hecho cientos de miles de tatuajes.

En los años cincuenta conoció a Bert Grimm, uno de los primeros tatuadores del estilo *Old School*<sup>88</sup>. Conforme fue creciendo, Hardy se interesó por otros campos del arte y en los sesenta se matriculó en el Instituto de arte San Francisco, licenciándose en Bellas Artes en la especialidad de grabado bajo la tutela del profesor Gordon Cook, el cual hizo que se interesara por la artesanía y el arte asiático. Pero por esta época Hardy vio un tatuaje de estilo japonés en el estudio de Phil Sparrow<sup>89</sup>, y en ese momento fue cuando resurgió su interés por el mundo del tatuaje. Pudo advertir que la técnica de tatuaje japonés era mucho más avanzada que la occidental, su complejidad le llamó la atención por lo que decidió investigar un poco sobre ello y desde entonces nunca volvió a ser el mismo. Le ofrecieron una beca para estudiar en Yale pero la rechazó para dedicarse a trabajar tatuando a tiempo completo. A su tutor de la universidad no le gustó la idea ya que en aquella época los tatuajes no estaban bien vistos pero Hardy fue muy valiente y se

---

<sup>88</sup> Es el llamado estilo de la vieja escuela, tatuajes de chicas *pin ups*, motivos patrióticos como águilas, banderas o estrellas náuticas. Eran diseños simples ya que debían hacerse con rapidez, los marineros querían tatuarse cuando llegaban a tierra firme y no contaban con mucho tiempo.

<sup>89</sup> Profesor de universidad que dejó la docencia para dedicarse al tatuaje especializándose en el estilo *Old School*, y cuyo público mayoritario eran marineros y militares.

lanzó a por ello, de hecho no le fue nada mal como hemos podido comprobar tras toda una trayectoria artística y una vida dedicada al tatuaje. A todo esto hay que sumarle que el padre de Hardy había conseguido un puesto de trabajo en Tokio y le mandaba libros de arte japonés, ropa y algunos artefactos.

Hardy comenzó a tatuar en el estudio de Sparrow, y como dice la tradición, el primero se lo hizo a él mismo, una rosa Victoriana con la cara de una mujer. Abrió su propia tienda pero decidió que debía aprender más sobre el tatuaje y pasó por varios estudios empezando por Seattle y acabando en San Diego donde abrió su propia tienda en la que se especializó en tatuajes japoneses.

Fue estudiante de Sailor Jerry Collins, tatuador de Honolulu famoso por sus tatuajes de marineros, y gracias a él conoció a Kazuo Oguri<sup>90</sup>. En 1973 Hardy se marchó a trabajar con él a Japón y aprendió las técnicas tradicionales de tatuar japonesas. Fue la primera persona de origen no asiático en tener acceso a la técnica japonesa junto con Horihide. Permaneció allí durante seis meses y cuando volvió a San Francisco en 1974 montó su estudio de tatuaje "*Realistic*" que fue el primero en Estados Unidos en hacer diseños personalizados y dar citas para tatuarse. Aunque se centró en el estilo japonés también se dedicó a otros estilos. Esponsorizó a varios tatuadores que fue conociendo, tenían un estilo chicano y más adelante otro tatuador que trabajaba el estilo tribal. Más adelante abrió otro estudio "*Tatto City*" que fue y aún sigue siendo muy importante dentro de la cultura del tatuaje.

En los años ochenta volvió a dedicarse a la pintura y el grabado tras mudarse a Hawaii además de volver a practicar surf con un *longboard*.

A Hardy le encantaban los trabajos artesanales, por eso practicaba el tatuaje y el grabado que considera oficios detrás de los cuales hay una o varias personas. Él nunca sucumbió al arte moderno que irrumpió dejando la artesanía un poco de lado, defiende el arte libre y se aleja del arte académico.

---

<sup>90</sup> Su nombre artístico como tatuador era Horihide. Fue el primer tatuador japonés que viajó a *Estados Unidos tras el final de la Segunda Guerra Mundial*, y en 1970 fue a *Hawaii donde enseñó la técnica japonesa a Sailor Jerry*.

Hardy y su mujer Francesca Passalacqua crearon en 1981 la marca *Hardy Marks Publications* y publicaron cinco libros pertenecientes a la misma serie llamados “*Tattootime*” con el fin de dar publicidad al campo del tatuaje.

Actualmente se ha retirado de este mundo para pasar tiempo con sus amigos y con su familia, y está entre Honolulu, donde se dedica a pintar, dibujar y hacer sus impresiones, y San Francisco, donde enseña a otros artistas la técnica del tatuaje en su estudio *Tattoo City*. También viajaba a Japón con frecuencia ya que es allí donde estaban siendo pintadas a mano sus imágenes en porcelana y papel, además de que en el 2000, año del dragón, pintó un rollo de papel de unos quinientos pies de largo para un templo budista con más de dos mil dragones de tamaños variados. Para él fue una gran experiencia ya que siempre había mostrado su arte a través del tatuaje o el grabado, aunque realizar esta obra le llevó siete meses.

En el 2004 Hardy creó su propia marca sacando una línea de ropa en la que aparecían sus dibujos. Cuenta con una gran variedad de productos y vendió licencias de su marca, concretamente a Christian Audigier.<sup>91</sup> Hardy confió en Audigier, tuvieron gran éxito y además de ropa lanzaron hasta un perfume Ed Hardy, abrieron numerosas tiendas por varias ciudades tanto estadounidenses como del resto del mundo, Nueva York, Los Angeles, Seattle, Honolulu, Bangkok o Qatar son algunas de ellas, pero sobre el 2009 se acabó el *boom* y muchas de ellas tuvieron que cerrar.

Recientemente publicó un libro con sus memorias llamado “*Ed Hardy, wear your dreams*”. Hardy fue el primero en Estados Unidos en tatuar con la técnica y estilo asiáticos. Sus diseños eran totalmente innovadores y tenían un estilo muy personal, lo cual le trajo un gran éxito sobretodo teniendo en cuenta que en aquella época el tatuaje no era tan respetado como lo es hoy en día, e inspiró a numerosos jóvenes artistas de todo el mundo. Numerosas galerías y museos han expuesto sus dibujos.

---

<sup>91</sup> Este francés se instaló en Los Angeles, se hizo amigo de las estrellas de Hollywood y tuvo una gran visión para los negocios, contribuyó a la expansión de marcas de ropa tan famosas como Levi's y logró que la firma Von Dutch estuviera de moda de nuevo.

En una entrevista para el *SF Gate*<sup>92</sup> Hardy confiesa que no puede dar una explicación a porqué la gente se tatúa, considera que es una necesidad primaria, algo misterioso que se ha producido en la humanidad desde siempre, puede que anterior a las pinturas de las cuevas, y se puede comprobar en muchas momias halladas que mostraban evidencias de haberse tatuado su cuerpo. También reconoció que la popularidad del tatuaje fue al final algo contraproducente para él, cuando él comenzó a tatuar sobre los años sesenta era algo que solo se daba entre los marineros borrachos y las prostitutas, y Hardy lo único que quería es que este tipo de arte tuviera su merecido reconocimiento, consiguió darle un aspecto más refinado, pero al final se ha convertido en una moda y va en contra de los principios en los que se basa.

**Campo en el que trabaja:**

Tatuaje, grabado, pintura.

**Técnica:**

Pintura sobre todo tipo de superficies, lienzo, cerámica, papel, etc.

**Características de su obra:**

Hardy dibuja obsesivamente desde los tres años. Su vida está llena de imágenes, y le interesan mucho las historias de la gente, especialmente las más misteriosas y fantásticas.

En la época en la que él aprendió a tatuar, todo se hacía en blanco y negro, algunos tatuajes incluían un poco de color rojo, pero él aumentó la paleta de colores y además realizaba degradados que parecían hechos con un aerógrafo, algo que no se había visto antes. Hardy cuenta que cuando comparaba las pinturas con los tatuajes se planteó porqué estos no podían llevar más colorido, y fue así como estuvieron investigando sobre los pigmentos. Le parecía que era desaprovechar las posibilidades que ofrecían los pigmentos y las máquinas de tatuar que en aquella época se usaban de manera muy limitada.

---

<sup>92</sup> Hamlin, J. (2006). *Don Ed Hardy's tattoos are high art and big business*. SFGate. Disponible en línea: <http://www.sfgate.com/entertainment/article/Don-Ed-Hardy-s-tattoos-are-high-art-and-big-2486891.php> [Consultado el 3/10/2015].

Los diseños que realizaba para tatuar estaban llenos de colorido, muy expresivos, con motivos orientales por su influencia japonesa, además de motivos de la llamada *old school* con calaveras, *pin ups* o dragones entre otros.

Hardy se dedica principalmente a crear y exhibir obras pintadas en todo tipo de superficies, especialmente las más tradicionales como porcelana. Pero no solo muestra sus obras sino que se dedica a comisariar exposiciones en galerías y espacios de arte sin ánimo de lucro, además de dar charlas en la universidad o en museos.

Tiene su propia marca de ropa y accesorios que llevan su nombre. Muchos de sus diseños para tatuajes como chicas *pin up* y marineras, calaveras, demonios, Budas, mujeres barbudas o dragones han aparecido en la ropa de su marca Ed Hardy, camisetas o chaquetas, incluso en motocicletas o bebidas.

**Curiosidades:**

Hardy reconoció que algo que le sirvió como inspiración eran los tatuajes que llevaban los hombres que aparecían en los típicos carteles de “se busca”, además siendo aún un niño solicitaba catálogos de tatuajes por correo. Se metió en este mundo del tatuaje por una mezcla de necesidad económica y curiosidad.

**Website/Blog:**

[www.hardymarks.com](http://www.hardymarks.com) / [www.tattoocitysf.com](http://www.tattoocitysf.com)

**Galería de imágenes:**



Fig. 287 Hardy, Don Ed. 2005.



Fig. 288 Hardy, Don Ed. 2005. "Surf Naked"



Fig. 289 Hardy, Don Ed. 2016. "Ink is King"

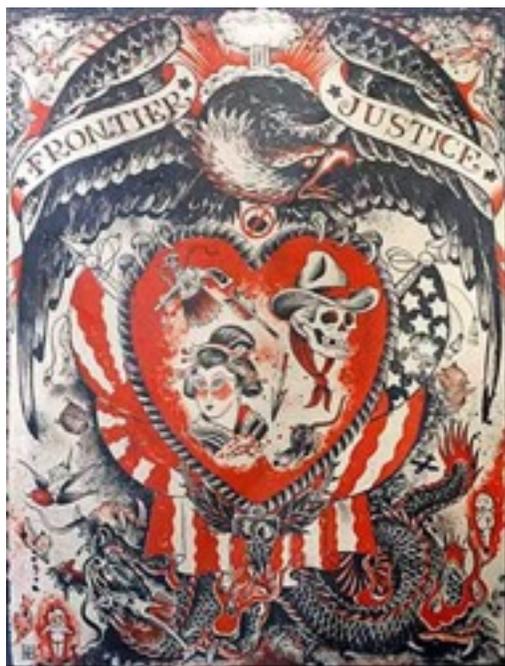


Fig. 290 Hardy, Don Ed. 2006.



Fig. 291 Hardy, Don Ed. 2006. Don Ed Hardy pintando en su estudio de North Beach, San Francisco.



Fig. 292 Hardy, Don Ed. 2006. *Tatuajes del artista*



Fig. 293 Hardy, Don Ed. 2006. *Tatuajes del artista*



Fig. 294 Hardy, Don Ed. 2007. *"Red Phoenix"*

### 5.1.22. Gary Panter

**Nombre:**

Gary Panter

**Fecha y lugar de nacimiento:**

1 de Diciembre de 1950. Durant, Oklahoma, EEUU.

**Biografía:**

Gary nació en Oklahoma pero creció en Texas donde estudió pintura en la Universidad.

Su entorno le influenció en su trabajo posterior, tanto paisajes como costumbres, se empapó de todo lo que veía. Además su padre tenía una tienda de baratijas, toda clase de objetos a precio muy bajo, entre los que había algunos cómics y revistas baratas de muy mala calidad. El estilo de las mismas le llamó la atención a la vez que le parecía horrible y de ellas sacó algunas imágenes que le inspiraron y que podemos encontrar en sus pinturas.

De pequeño era algo religioso, ahora no cree en nada pero si tiene respeto por la superstición y temas espirituales. Recuerda que encontró una Biblia en casa de sus abuelos de la que le llamaron la atención las ilustraciones de Adan y Eva desnudos con una serpiente, o las de Angeles con espadas ardiendo.

Sus padres nunca entendieron su trabajo ni lo hacen ahora, la idea de que artistas tan provocadores como Roth o Basil Wolverton fueran su inspiración, o las camisetas con los diseños *Rat Fink* que llevaba les parecían humillantes. Además había montado en el garage de casa un espacio que pintó con diseños *hot rod* y *Rat Fink*, y colocó esculturas qué el mismo hacía con todo tipo de objetos que la gente tiraba a la basura. Pasaba mucho tiempo tirado en la alfombra escuchando a Jimi Hendrix y su madre se ponía de los nervios cuando aparecía por allí.

En 1977 se marchó a Los Angeles y comenzó a trabajar en diferentes campos artísticos como el cómic, diseño, pintura o imágenes para publicidad y marcó un modelo de trabajo que aún sigue en nuestros días.

Panter es un artista inquieto, se dedicó a múltiples disciplinas y parecía incapaz de estar centrado en una sola cosa, siempre necesitaba estar ocupado en múltiples tareas.

Muchos consideran que fue Panter quien definió la estética *punk* californiana de finales de los setenta. Por esa época exponía sus pinturas y diseñaba carteles y folletos para grupos de *punk rock*, escena en la que se había introducido en Los Angeles cuando comenzó a hacer portadas de discos y sus dibujos para la revista *Slash*.

Pero además creó un personaje de cómic bastante peculiar, *Jimbo*, su alter ego. Era el típico personaje americano con pecas en la cara y normalmente llevaba una pequeña camiseta de tirantes que dejaba ver su torso musculoso. Publicó sus historietas en la revista *punk Slash*, diseñaba portadas de discos y además llevó sus cómic publicados por el mismo a tiendas de ropa y a Soap Plant. Sus trabajos empezaban a conocerse un poco entonces.

En 1980 creó “*The Rozz-Tox Manifesto*”, un documento formado por dieciocho puntos y una nota de despedida en el que manifestaba como debía ser un artista. Afirmaba que este debía alejarse de ser una persona bohemio y vivir en la precariedad produciendo trabajos con poca salida comercial y defendía un acercamiento al sistema capitalista, obras de arte que fueran vendibles y favorecieran el mercado artístico. Pretendía que las obras de la corriente principal se introdujeran en el arte underground. Fue un documento un tanto polémico.

En los años ochenta continuó pintando y diseñando portadas de discos para bandas tan conocidas como los Red Hot Chili Peppers. También comenzó a colaborar con la serie Pee-Wee Herman<sup>93</sup> para la que diseñó años más tarde algún escenario y unas marionetas, y consiguió ganar tres premios Emmy para su programa de televisión infantil. Antes de que Panter trabajara para el *show* de Pee Wee los escenarios infantiles tenían un aspecto amable con colores pasteles y todo era ordenado, sin embargo él diseñó ambientaciones recargadas, salvajes, llenas de objetos y sorpresas, algo muy novedoso

---

<sup>93</sup> Personaje de cómic que fue creado e interpretado por el cómico norteamericano Paul Reubens, y que mostraba al mismo en las situaciones más absurdas y un modo de actuar muy infantil. Se realizaron varias películas y serie televisiva.

que cautivó al público. En esta época también seguía dibujando cómics, y a principios de los años noventa continuó haciendo algunos números más de *Jimbo*, para después cambiar totalmente de actividad y centrarse en la creación de espectáculos de luces y actuaciones con un toque psicodélico.

En 2006 participó en la exposición itinerante *American Comics* junto a otros importantes artistas como Robert Crumb.

Mas adelante sacó un libro en el que podemos encontrar dibujos de dinosaurios que había hecho cuando tenía cinco años y que aún sigue haciendo. Considera que todo lo que nos ha sucedido en la vida es lo que forma nuestra personalidad y lo que nos influencia. No le gusta el hecho de que muchos artistas intenten borrar esto porque al fin y al cabo es la cultura que hemos adquirido, no podemos controlarlo.

Panter tenía intereses bastante peculiares como los extraterrestres de la televisión japonesa de los sesenta, los dinosaurios y los canguros, algunas figurillas mexicanas, dinosaurios y cosas que además coleccionaba como los envoltorios de caramelos antiguos de los que le encantaba el diseño, juguetes baratos o artículos de broma. Tiene en su casa un sótano con aproximadamente treinta cajas llenas de juguetes que antes solía tirar pero ahora conserva, aunque a veces se queda alucinado con la cantidad de objetos que ha ido recogiendo de la calle o que ha comprado y muchos que encontró en la tienda de su padre. En muchas ocasiones este le permitía que jugara con ellos tras cerrar la tienda.

Su obra es conocida en diferentes campos como la ilustración, la animación, la moda, o el diseño, pero él no se considera como alguien que ha hecho algo diferente, sin embargo artistas como Walt Disney, Ed Roth o Marcel Duchamp fueron para él personas influyentes que sí consiguieron grandes logros en el mundo del arte y la cultura.

Entre sus múltiples creaciones encontramos las marionetas que realizó en su propia casa, además diseñó muñecos, una sala de juegos para un hotel neoyorquino o unas zapatillas de deporte.

Actualmente vive en el barrio de Brooklyn donde también trabaja. Aún se dedica al diseño de portadas de discos.

**Campo en el que trabaja:**

Cómic, ilustración, diseño, pintura.

**Técnica:**

Acrílico, lápiz, tinta, acuarela, técnica mixta.

**Características de su obra:**

Panther hace personajes diferenciados para sus pinturas y para los cómics, lo curioso es que es bastante extraño que los mezcle. Confiesa que lo ha intentado alguna vez, pero el resultado no le gusta nada ya que opina que los rasgos para un personaje de cómic deben ser totalmente diferentes que si son para una obra pictórica.

Sus cómics son de temática muy variada pero le gustan mucho las historias de aventuras y la ciencia ficción, en ellos podemos encontrar sociedades futuristas en Marte, pero sobretodo le encanta dibujar personajes haciendo cosas malas. Sus personajes nunca desaparecen, no los dibuja para una sola historia sino que muchos de ellos vuelven a aparecer en otras historias. A veces aparecen personalidades conocidas como Frank Zappa o Yoko Ono.

En sus pinturas usaba colores brillantes y los personajes tienen una apariencia un tanto infantil que dan como resultado una obra divertida y alegre, aunque a veces también aparecían personajes horribles que estaban inspirados en aquellos cómics que encontraba en la tienda de su padre. Prefería crear obras que tienen poco sentido, porque considera que pintar una escena que cuente demasiados detalles y la historia sea muy obvia deja poco lugar a la imaginación del que lo ve.

En cuanto a los espectáculos de luces, confiesa que cuando comenzó a hacerlos no sabía bien como llevarlos a cabo, por lo que hacía todo a pequeña escala, hasta que alguien le enseñó a hacer por ejemplo un fondo de estrellas perforando un folio, diferentes trucos para trasladar sus ideas al escenario.

Panther se dedica a varios campos del arte, para muchos esto puede ser un tanto confuso, pero él sabía bien como organizarse, su manera de trabajar era la siguiente, durante el día hacía sus recados y por las noches que es cuando se concentraba mejor

comenzaba a tocar la guitarra, pintar durante una hora, escribir, etc., pero no le gustaba sentarse y ponerse delante de un papel a ver qué se le ocurría porque las cosas no funcionan así, sino que al hacer otras tareas le viene la inspiración, y en ese momento tomaba notas de alguna idea que se le ocurría y luego se ponía a trabajar en ella. Si en vez de esto uno se pone delante del lienzo hasta que se ocurra una idea acaba por aburrirte o cansarte, por tanto es mejor hacer lo que te apetezca en ese momento, tener siempre un papel cerca para anotar cosas, y dejar que la imaginación se active mientras nos dedicamos a otra cosa. Es el modo en el que Panter saltaba de una tarea a otra.

**Curiosidades:**

*The Rozz-Tox Manifesto* influenció a Matt Groening, amigo de Panter, que más adelante creó la famosa serie de animación Los Simpsons. Matt fue defensor de ese manifiesto pero muchos estaban en contra ya que precisamente defendían dar un valor al arte y no producirlo en serie o verlo como algo comercial de modo que perdiera su esencia. Como ejemplo tenemos a la mayoría de artistas que originaron el movimiento *Lowbrow* que querían alejarse de la corriente principal, y cuando el arte *underground* comenzó a llegar a las galerías de arte y estar de moda, rechazaron ser clasificados dentro del *Lowbrow*.

Confiesa que duerme cuatro horas diarias, entre las tres y las siete y media de la mañana, pero que echa tantas siestas de cinco minutos al día que cree que completa el total de tiempo necesario para descansar. Durante el día se dedica a hacer recados y trabaja por las noches.

**Website/Blog:**

[www.garypanter.com](http://www.garypanter.com)

Galería de imágenes:

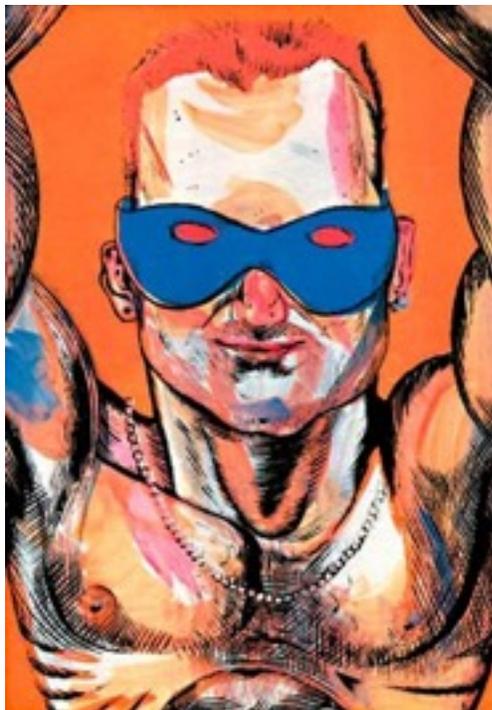


Fig. 295 Panter, Gary. "Bono". Rolling Stone Magazine



Fig. 296 Panter, Gary. 1984. "The Red Hot Chilly Peppers" Diseño de la portada para el primer disco de la banda



Fig. 297 Panter, Gary. "Pee Wee Herman Stage Show Cast Album"



Fig. 298 Panter, Gary. 1979. "Orchestral Favorites" Diseño de la portada para un disco de Frank Zappa

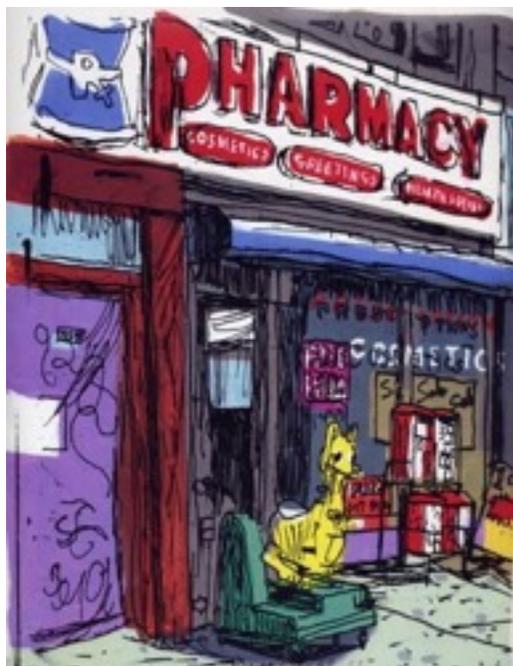


Fig. 299 Panter, Gary. 1993. "Summer In The City". The New Yorker

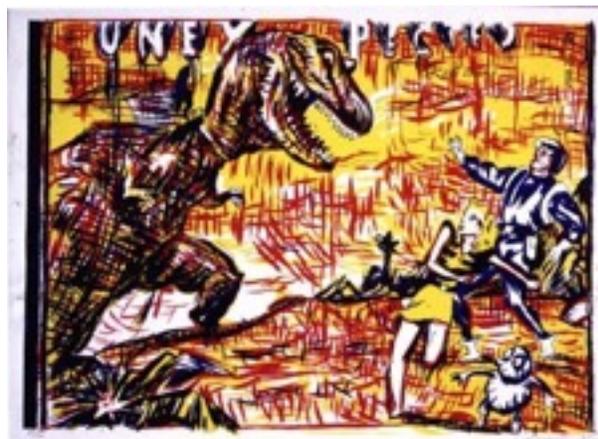


Fig. 301 Panter, Gary. 1984. "Unexpected silkscreen"

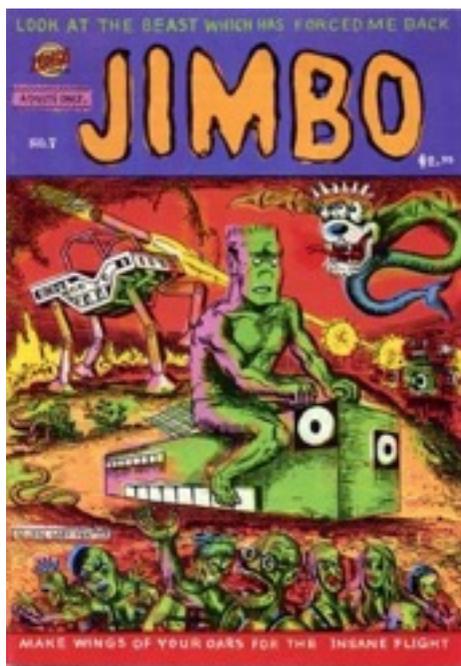


Fig. 300 Panter, Gary. 1997. "Jimbo n°7"



Fig. 302 Panter, Gary. 2003. "Powers of Memory" Sketchbook



Fig. 303 Panter, Gary. 2002. "Sketchbook"

### 5.1.23. Glenn Barr

**Nombre:** Glenn Leroy Barr

**Fecha y lugar de nacimiento:**

1959. Detroit, Michigan.

**Biografía:**

Glenn Barr nació en Detroit y creció en el área metropolitana rodeado de la clase trabajadora lo que le proporcionó una gran ética y un gusto por las películas de serie B, la música local y la cultura *trash*. Sus padres nacieron en Kansas y ambos son artistas, se conocieron en el Instituto de Arte de Kansas en Missouri. En 1950 se mudaron a Michigan ya que su padre consiguió un trabajo en la General Motors como diseñador de una famosa línea de coches y recuerda que le traía materiales artísticos a casa de su oficina.

Desde pequeño ya pasaba su tiempo libre dibujando y tocando la guitarra y cantando en un grupo de música, tenía un gran talento artístico. Comenzó a pintar con rotuladores sobre sus chaquetas vaqueras y camisetas y en las portadas de sus cuadernos. Cuando había conciertos realizaba también sus diseños que a veces eran lanzados por los aires, y en 1976 tuvo la suerte de que en un concierto del grupo *Kiss* en Michigan le vieron en primera fila con una camiseta en la que había dibujado al cantante, y un año más tarde volvieron a tocar en Michigan y le vieron de nuevo, les gustó mucho su creación y le invitaron a pasar al camerino para conocerles. Esto fue el inicio de su carrera como artista dentro del mundo de la música, comenzó a diseñar portadas de discos durante un tiempo hasta que alguien le presentó a Gary Grimshaw, uno de los diseñadores más importantes de pósters de rock de finales de los sesenta. Este vio en Glenn un gran potencial y talento así que le puso en contacto con el director de una revista llamada *Creem* que pronto empezó a publicar sus trabajos. Encajó perfectamente con el equipo de la revista y gracias a esto pudo conocer a los artistas underground americanos más famosos del momento como Robert Crump.

En los años ochenta no tuvo mucha suerte con sus trabajos de diseño así que tuvo que aceptar pequeños empleos en restaurantes de comida rápida o pequeños comercios pero de repente se replanteó su carrera artística y en 1980 comenzó a estudiar en una escuela de arte local de Detroit llamada “*College for Creative Studies*” lo cual le llevó a introducirse en el mundo del arte con fuerza. Tras cuatro años consiguió introducirse en el mundo de la ilustración comercial, pero sintió que los trabajos comerciales no era lo suyo. Decidió mudarse a Royal Oak con su mujer, un pequeño suburbio al norte de Detroit con viviendas a precio asequible donde montó su estudio y comenzó a hacer pequeños trabajos de diseño, A su alrededor había otros comercios alternativos, y para su suerte montaron una tienda de cómics en la misma calle.

Su trabajo está etiquetado dentro del arte *Lowbrow* y ha sido expuesto en ciudades de todo el mundo, desde norteamericanas como Los Angeles, Nueva York, Seattle, hasta en Italia, Alemania, Bélgica o Australia.

Su trabajo ha aparecido en revistas tan famosas como *Mad*, “*Hi Fructose*”, el *NY Times* o las publicaciones de La Luz de Jesus y la editorial Last Gasp, además de haber hecho una gran contribución en el mundo de la animación al diseñar el fondo de los dibujos *Ren y Stimpy*.

Barr tiene una gran conexión con los maestros de la pintura clásica, la literatura *pulp*, la animación y el cómic. Encuentra inspiración en las calles de la ciudad, el cine, en elementos de la cultura B, como los coches rápidos, las mujeres salvajes, paisajes extraterrestres y el *rock and roll*, y especialmente en la televisión ya que vivió el nacimiento de esta, y en ella ha acabado trabajando, como en algunas series de animación de Nickelodeon, además ilustró un videoclip para la cantante islandesa Björk.

**Campo en el que trabaja:**

Ilustración, dibujo de personajes de animación, pintura.

**Características de su obra:**

Sus pinturas tienen una narrativa compleja así como una técnica cuidada.

Puede crear diferentes estilos, desde *pin ups* hiperrealistas hasta personajes de dibujos animados, que aunque no tengan nada que ver el uno con el otro siempre comparten unos rasgos comunes. Tiene dos estilos bien diferenciados a pesar de que la gente piensa que tiene más. Los personajes de dibujos pueden ser dibujados de manera muy realista, y los que son realistas pueden ser estilizados y simplificados.

Sintetiza todos los elementos de la cultura popular que le inspiran para crear imágenes futuristas donde los personajes son trágicos, hay espectros y criaturas surrealistas que viven en un universo sórdido.

### Galería de imágenes:



Fig. 304 Barr, Glen. 2002. "Casa de España"



Fig. 305 Barr, Glen. 1972. "Exile on Main Street"



Fig. 306 Barr, Glen. 2016. "Gloves"



Fig. 307 Barr, Glen. 2016. "BLK"

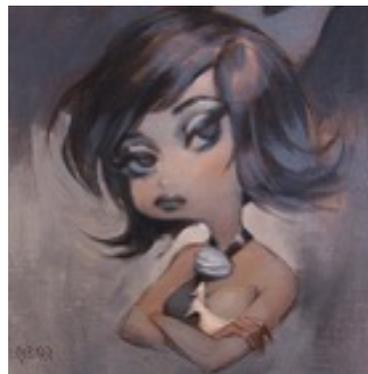


Fig. 308 Barr, Glen. 2016. "Betty Rubble"



Fig. 309 Barr, Glen. "Alien+Bride"



Fig. 310 Barr, Glen. 1997. "Detroit Cobras"



Fig. 311 Barr, Glen. 2004. "My new gun"



Fig. 312 Barr, Glen. 1997. "The death of alternative"

#### 5.1.24. Kalynn Campbell

**Nombre:**

Kalynn Campbell

**Fecha y lugar de nacimiento:**

Jupiter, Florida. Principios de los años sesenta.

**Biografía:**

Con trece años le dieron un montón de cómics underground lo cual cambió profundamente su vida. Le encantaban los juegos de mesa, y hoy en día es considerado el padre de la ilustración de dichos juegos como el Monopoly, además de manuales de instrucciones y publicidad retro entre otros.

En 1981 se mudó a San Francisco para estudiar en la *Academy of Art College*.

Ya en los ochenta había realizado algunas performances de estilo dadá para la apertura de conciertos de bandas punk en San Francisco.

En 1989 se mudó a Los Angeles donde comenzó a pintar y dibujar. A partir de entonces comenzó su larga trayectoria como pintor y tuvo una gran producción de ilustraciones muchas de las cuales fueron para diferentes revistas, publicaciones y libros. También diseñó numerosas portadas de discos de rock para *Epitaph Records* en Los Angeles, aunque finalmente acabó en el mundo de las Bellas Artes pintando para las galerías. Esto sucedió gracias a Robert Williams que le abrió las puertas de la galería de arte Zero One, situada en Melrose Avenue, donde comenzó exponiendo su obra a principios de los noventa. Allí realizó su primera exposición en solitario, donde presentó una calavera humana pintada de la cual se arrepintió al principio, pero que finalmente acabó vendiendo y le llevó a exponer en esa galería habitualmente. Por aquel entonces el *Lowbrow* estaba emergiendo.

Robert Williams fue una gran influencia para él, aunque pronto tomó su camino y desarrolló su propio estilo. Dio un aire diferente al *Lowbrow*, pintando una especie de puzzles incorporando texto a ilustraciones de estilo retro con muchas referencias de la cultura pop.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura, ilustración y escritura.

**Técnica:****Características de su obra:**

Su trabajo ha aparecido en una larga línea de productos como ruedas de tablas de skate, camisetas o mecheros.

Tiene una estética relacionada con la *kustom kulture*, el *hot rod*, las *pin ups*, la cultura *tiki*, calaveras y motivos de la *old school*.

Utiliza colores vibrantes y trazos simples dando como resultado personajes que parecen sacados de los dibujos animados o el cómic de los cuales tuvo una gran influencia.

También en muchas de sus ilustraciones se deja ver la ilustración retro de los años cincuenta. Este artista visual es considerado uno de los artistas pioneros del *Lowbrow*.

**Curiosidades:**

Campbell afirma que muchas mujeres consideran su trabajo ofensivo. El actor Dennis Hopper le compró una obra que su novia le hizo devolver pocos días después. Lamenta que normalmente las mujeres no suelen comprar ni coleccionar arte.

**Galería de imágenes:**

Fig. 313 Campbell, Kalynn. 1997. "King Of Screws"

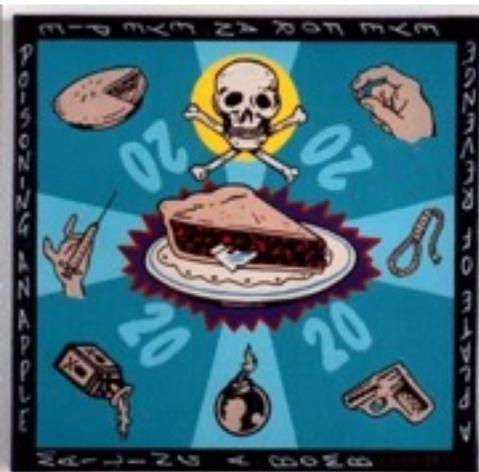


Fig. 314 Campbell, Kalynn. 1997. "Eye 4 Eye Pie"



Fig. 315 Campbell, Kalynn. 1997. "Savay Guy"



Fig. 316 Campbell, Kalynn. 1997. "New Times"



Fig. 317 Campbell, Kalynn. 1997. "American Pie"



Fig. 318 Campbell, Kalynn. Cartel para la "01 Galyery"

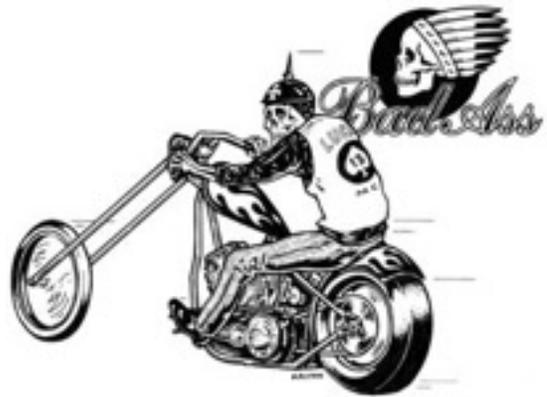


Fig. 319 Campbell, Kalynn. "Bad Ass"

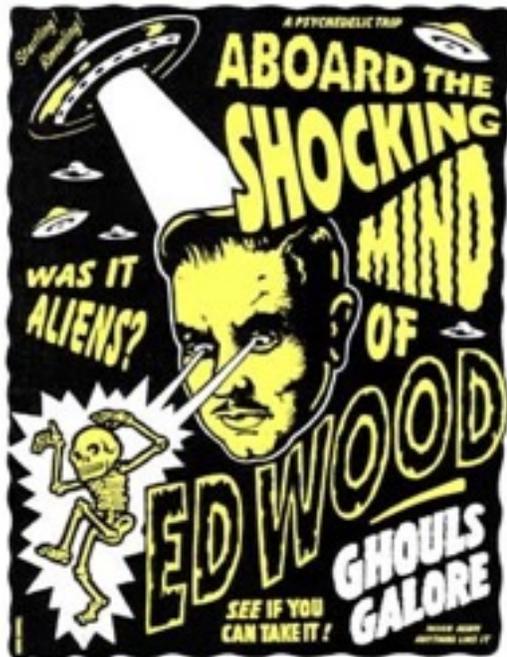


Fig. 320 Campbell, Kalynn. "Wood T-Shirt"



Fig. 321 Campbell, Kalynn. 1998. "Halloween Flyer"



Fig. 322 Campbell, Kalynn. "UFOMANIA"

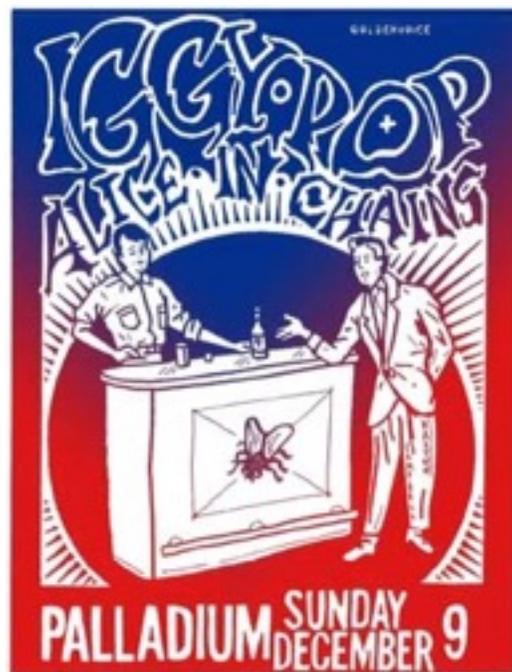


Fig. 323 Campbell, Kalynn. 1997. "Iggy Pop / Alice in Chains Poster"

### 5.1.25. Neon Park

**Nombre:**

Martin Muller

**Fecha y lugar de nacimiento:**

28 de Diciembre de 1940 - 1 de Septiembre de 1993.

**Biografía:**

Creció en Berkeley donde pasó su adolescencia, y también se movió en ocasiones por Mendocino donde tuvo varios trabajos eventuales. En los ratos libres y descansos intentaba sacar adelante su carrera artística.

Neon Park es un artista e ilustrador californiano muy conocido por haber diseñado las portadas de muchos discos, entre los que podemos destacar las que hizo para bandas y músicos tan reconocidos como Frank Zappa, The Beach Boys o David Bowie. Fue el creador de las imágenes más provocativas de portadas de discos de la historia del rock, que en muchas ocasiones resultaron ofensivas para algunas personas. Eran imágenes surrealistas llenas de colores vivos.

Cuando vivía en San Francisco trabajaba junto a un grupo de diseñadores llamado "*The Family Dog*" diseñado pósters para los conciertos de dicha ciudad y fue por aquella época cuando se le comenzó a llamar Neon Park debido a los colores vibrantes que usaba en sus obras.

Frank Zappa contactó con él tras haber visto sus dibujos y le pidió que fuera a Los Angeles para que le pintara para el nuevo disco de su banda de música rock experimental llamada "*Mothers of Invention*". Cuando se encontraron, Zappa le mostró la portada de una revista para hombres sobre las aventuras de un tipo semi desnudo que estaba en el agua. Le preguntó qué podía hacer él peor que ese diseño. Entonces Park realizó un diseño en 1970 que trajo mucha polémica "*Weasels Ripped My Flesh*", incluso el sello Warner Bros al principio lo rechazó, y cuando finalmente lo aceptó vinieron más problemas ya que la persona encargada de imprimirlo también se negó a hacerlo al sentirse profundamente ofendido.

Considera que Los Angeles es una ciudad bastante peculiar, la escena artística no tenía mucho interés hasta la llegada del *Lowbrow*. Se producía un arte muy radical y provocador, es una ciudad muy extraña.

Neon estuvo casado dos veces. Su segunda esposa fue Chick Strand, pintora y directora de cine, se conocieron a principios de los sesenta. Trabajó junto a ella durante treinta años aproximadamente y vivían entre Los Angeles y una pequeña ciudad de Mexico, ciudad que influyó posteriormente sus trabajos personales.

Park realizó ilustraciones para publicaciones tan famosas como la revista Playboy y para la productora *Dreamworks*, también creó muchos anuncios e hizo contribuciones con la revista *Zap Comix* de Robert Crumb. Entre sus proyectos siguientes se pueden destacar unas portadas para una revista japonesa de animación, en las que publicitaban la energía solar.

En 1983 comenzó a notar que perdió sensibilidad en sus manos, lo cual le afectó en su producción artística ya que empeoró con el paso del tiempo hasta que en 1992 le diagnosticaron esclerosis. El médico estimó que viviría dos años, y en las condiciones en las que se encontraba ya no podía pintar, así que se dedicó a escribir poesía utilizando un solo dedo ya que ni podía coger un bolígrafo.

Un año más tarde en 1993 Neon Park murió. La hija de su primer matrimonio, Maya Muller, tiene su propia firma de diseño, Muller Design Studio, en Vancouver, Washington.

**Campo en el que trabaja:**

Ilustración

**Características de su obra:**

Las ilustraciones de Neon Park están llenas de colorido. Sus personajes recuerdan a los cartoons clásicos y los escenarios que compone son totalmente surrealistas.

Ha producido muchas de las imágenes más célebres de la música rock.

Galería de imágenes:



Fig. 324 Neon Park. 1971. "Sailin' Shoes". Diseño para la portada de un disco de la banda Little Feat



Fig. 325 Neon Park. "Betty Duck"



Fig. 326 Neon Park. 1977. "Bogart Duck"

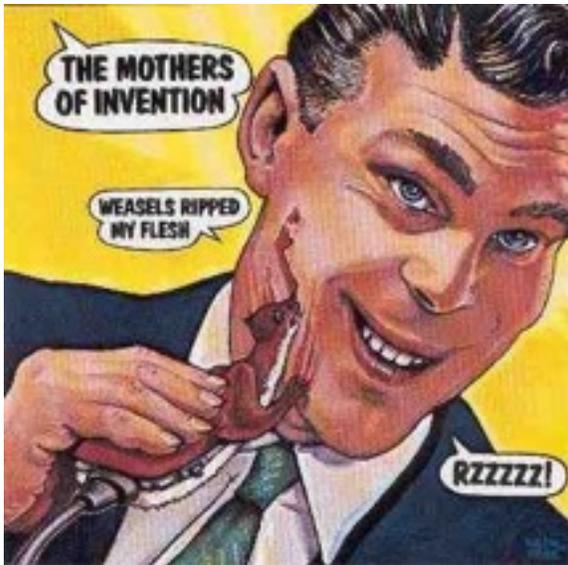


Fig. 327 Neon Park. 1970. "weasels ripped my flesh"

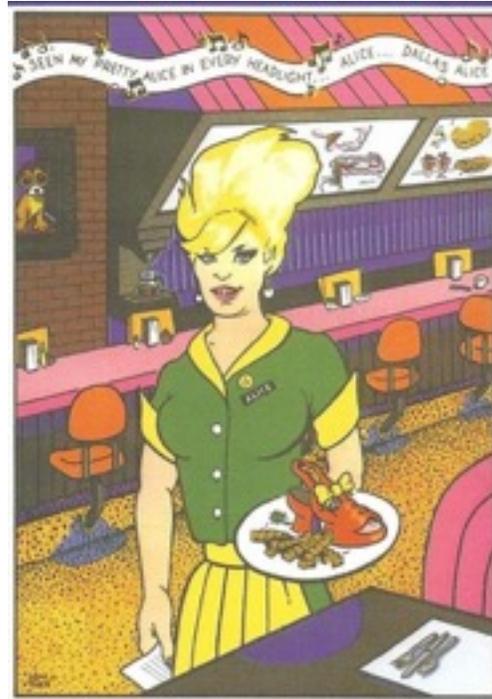


Fig. 328 Neon Park. 1972. "Sailin Shoes". Diseño para la portada de un disco de la banda Little Feat

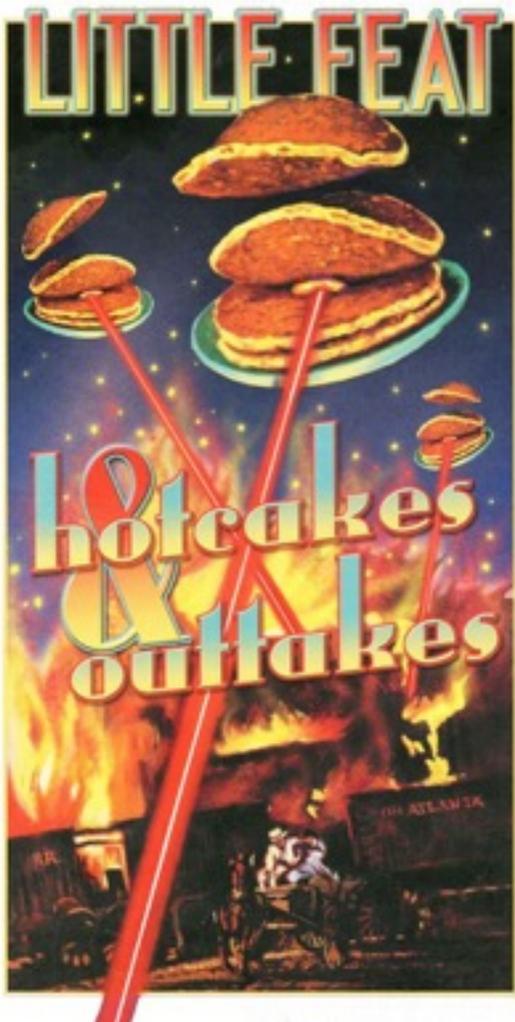


Fig. 329 Neon Park. 1971. "Midnight Train to Georgia" Diseño para póster de un concierto



Fig. 330 Neon Park. 1971. Póster para concierto de la banda Génesis

## 5.2. Artistas *Lowbrow* en la actualidad

### 5.2.1. Rébecca Dautremer

**Nombre:**

Rébecca Dautremer

**Lugar y Fecha de nacimiento:**

1971. Gap, Francia.

**Biografía:**

Rébecca nació al sur de Francia en una ciudad de los Altos Alpes, pero luego se marchó a vivir con su familia a París.

Estudió diseño y fotografía y su meta era trabajar como diseñadora gráfica. Ella jamás había pensado trabajar como ilustradora ya que el mundo de la ilustración era aún un tanto desconocido. Estudiando Diseño Gráfico en la Escuela Nacional Superior de Artes Decorativas de París un profesor le presentó a un editor que le brindó la oportunidad de trabajar por primera vez en el mundo editorial. Tras acabar sus estudios en 1995 le encargaron los dibujos para el que fue su primer álbum ilustrado y a partir de ahí diferentes editoriales comenzaron a interesarse por su trabajo que poco a poco fue haciéndose más conocido.

El álbum *Princesas olvidadas o desconocidas* publicado en 2004 fue el que le llevó a la fama.

Después de haber ilustrado varios cuentos como *Babayaga*, *Alicia en el País de las Maravillas*, *Cyrano* o *Enamorados*, recientemente se metió en un proyecto totalmente diferente, se trata de *Una Biblia*. En este trabajo Rébecca ha realizado unas ilustraciones con las que da una imagen totalmente nueva a la Biblia, y además ella da muestras de haber perfeccionado su técnica del *gouache*, además de introducir y experimentar con otras como usar tinta sepia o una mina de grafito mojada y engrasada.

Sus libros van dirigidos tanto a niños como adultos de hecho son estos últimos los que más interés muestran por su obra, quizás por el alto nivel técnico de sus ilustraciones.

Asegura sentirse muy afortunada por trabajar ilustrando libros que es con lo que ha soñado siempre. Normalmente le presenta los proyectos que tiene en mente a las editoriales, y por ahora ha podido llevarlos a cabo siempre, cosa que espera siga sucediendo por mucho tiempo.

Además de ilustrar cuentos Rébecca también trabaja en el mundo del diseño gráfico. Para la famosa marca Kenzo realizó una ilustración que decoraba la caja de uno de sus perfumes.

Tiene una gran influencia de la pintura de los flamencos. Vermer, Rembrandt, Brueghel y Velázquez son sus preferidos.

**Campo en el que trabaja:**

Ilustración

**Técnica:**

El *gouache* es la técnica que usa principalmente, aunque también ha introducido recientemente el grafito y realiza *collages*.

**Características de su obra:**

Debido a su gran pasión por la fotografía, sus ilustraciones tienen unos encuadres e iluminación muy cuidados. Juega con la perspectiva, el color, los planos y todos los elementos primordiales y básicos de la fotografía. En muchas de sus ilustraciones vemos zonas desenfocadas como si una cámara las hubiera captado.

Predominan los tonos rojizos, las formas curvas y redondeadas, los ambientes cálidos y abundan los detalles en cada una de las escenas que recrea. Sus personajes que parecen sacados de un cuento de hadas tienen un aspecto frágil.

Su técnica es impecable y muy cuidada y ha ido mejorando cada vez más. Muchas veces muestra un toque oscuro, un tanto gótico, que recuerda mucho al *Lowbrow*.

El proceso de trabajo de Rébecca a la hora de realizar una ilustración es comenzar diseñando los personajes y el vestuario, para después pasar a hacer bocetos en los que va definiendo la escena. Distribuir los elementos para obtener una composición equilibrada es a veces una tarea complicada por lo que a menudo dibuja cada uno de ellos por

separado para después escanearlos y organizarlos en programas de edición de imagen hasta obtener la composición mejor.

Reconoce que dibuja sin pensar en transmitir un significado sino que lo hace porque disfruta con ello.

**Curiosidades:**

Para el álbum *El diario secreto de Pulgarcito* tuvo que contratar gente para que la ayudaran a colorear las ilustraciones. Se trataba de un proyecto en el que le pedían más de cien ilustraciones en un breve período de tiempo, por lo que tuvo que enseñarles la técnica y se los llevó a su casa en los Alpes donde trabajaban muchas horas al día y no tenían ningún tipo de distracción. En este proyecto además del gouache incluyó otras técnicas como carboncillo y tinta china.

**Website/Blog:**

[www.rebeccadautremer.com](http://www.rebeccadautremer.com)

**Galería de imágenes:**



**Fig. 331** Dautremer, Rébecca. 2003. Ilustración de *"Babayaga"*



**Fig. 332** Dautremer, Rébecca. 2014. Ilustración del libro *"Une Bible"*



Fig. 333 Dautremer, Rébecca. Ilustración para publicidad de la marca "Kenzo"



Fig. 334 Dautremer, Rébecca. 2005. "Cyrano"



Fig. 335 Dautremer, Rébecca. 2014. Fotograma del corto de animación "Miles"

### 5.2.2. Benjamin Lacombe

**Nombre:**

Benjamin Lacombe

**Lugar y Fecha de nacimiento:**

12 de julio de 1982. París, Francia

**Biografía:**

Estudió en la Escuela Nacional Superior de Artes Decorativas de París en 2001, época en la que ya comenzó a trabajar en publicidad y animación. Con diecinueve años publicó su primer libro que fue un cómic y algunos álbumes ilustrados. Reconoce que hacer un cómic le resulta una tarea muy difícil y no le gusta nada.

Su proyecto de fin de carrera se convirtió al final en el primer álbum ilustrado para niños, se trata de Cereza Guinda, obra escrita e ilustrada por él mismo y que le publicaron en 2006. Un año más tarde este libro fue publicado en Estados Unidos convirtiéndose un éxito, hasta tal punto que la revista Time incluyó a Cereza Guinda en la lista de los diez mejores libros infantiles de 2007. A partir de entonces no ha parado de trabajar en nuevos proyectos ilustrando numerosas historias dirigidas a niños y adultos.

Sus grandes influencias son los pintores del Quattrocento Italiano, los Prerrafaelistas, los del Primitivo Flamenco y otros artistas más actuales como los directores de cine Alfred Hitchcock, Wes Anderson y Tim Burton, el dibujante Edward Gorey o la película Metrópolis de Fritz Lang. Su pintora preferida es Frida Kahlo, la cual se convirtió en protagonista de uno de los libros que ilustró. Se trata de un libro troquelado que no es autobiográfico, sino que muestra escenas que habían marcado su vida. En definitiva todos los que le han influenciado son creadores de universos mágicos y enérgicos, que es lo que él también pretende crear.

Cuando era pequeño leyó los cuentos macabros de Edgar Alan Poe que le marcaron profundamente, al igual que Alicia en el País de las Maravillas, que por un lado le producían terror pero por otro no podía parar de leerlos, ya que sus personajes eran

muy interesantes y ese mundo de fantasía le atraía mucho. Por este motivo ahora de adulto decidió ilustrarlos.

En 2016 pasó por el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga y llevó con él algunas ilustraciones originales para mostrarlas al público que asistió a la conferencia que dio en el mismo museo hablando sobre su vida y su trayectoria artística.

En Estados Unidos y Japón se le incluye dentro del movimiento del surrealismo pop, aunque él no considera que pertenezca a él, puede que en algunos factores si se asemeje a ese estilo, pero no en su totalidad.

La obra de Lacombe no solo aparece en los libros sino que se ha expuesto en galerías de arte de todo el mundo y además la podemos encontrar en todo tipo de objetos de *merchandising* como bolsos, agendas o tazas. También podremos ver a sus personajes en el mundo del cine ya que está trabajando en dos películas de animación, y es que recordemos él estudió publicidad y animación.

Benjamin vive y trabaja en París.

**Campo en el que trabaja:**

Ilustración

**Técnica:**

Gouache, lápiz, grafito, acuarelas y óleo.

**Características de su obra:**

Lacombe no solo ilustra sino cuida mucho el aspecto de sus libros. Para él la cubierta, el papel, la tipografía o el color son elementos muy importantes a los que se debe prestar atención para realizar un libro único.

Ilustra personajes que no son nada fáciles y reconoce que le gusta porque además de parecerles más interesantes confiesa que es un reto para él.

Muestran fragilidad como si fueran muñecos de porcelana y tienen los ojos grandes con los que pretende transmitir emoción y sentimientos, y según el artista los pinta así por influencia del mundo Disney y el manga. El que lee los libros debe poder

sentirse identificado con ese personaje, con la historia que vive, y por eso intensifican los rasgos y la fragilidad del mismo para conmover al lector.

Sus ilustraciones melancólicas muestran el universo interior del artista. Consigue crear ambientaciones muy dispares por lo que cada uno de sus libros es diferente a los demás, algunos como *Cuentos macabros* tiene unas imágenes muy oscuras, *Maria Antonieta* sin embargo tiene más luminosidad y *Madama Buterfly* está lleno de color. Cada uno está adaptado a la historia que cuenta e intenta transmitir sentimientos mediante los colores y la ambientación. Y es que reconoce que cuando haces un libro que tiene éxito las editoriales quieren que vuelvas a repetir esa fórmula, pero él busca cuidadosamente los proyectos para intentar que cada uno sea diferente. De hecho tenemos como ejemplo su libro *Los superhéroes odian las alcachofas*, publicado en 2014 en el que las ilustraciones llenas de colorido tienen una estética totalmente diferente a lo que había hecho anteriormente, o el de *Maria Antonieta* de 2015 para el cual se basó en el siglo XVIII francés buscando imágenes de la época y trabajando con una historiadora experta. Con todos estos ejemplos el ilustrador francés afirma que no está encasillado en un estilo único.

### **Curiosidades**

Sus perros Virgil y Lisbet, un *sharpei* y un *carlino* respectivamente, son una influencia tan grande para él que suelen aparecer en casi todas sus obras. Los seguidores del ilustrador siempre les buscan escondidos en cualquier rincón, ya que no en todas las obras se pueden incluir debido a que no vayan con la historia, como es el caso de *Maria Antonieta*.

### **Website/Blog:**

[www.benjaminlacombe.com](http://www.benjaminlacombe.com)

Galería de imágenes:



Fig. 336 Lacombe, Benjamin. 2014. "Maria Antonieta"



Fig. 337 Lacombe, Benjamin. 2009. "Cuentos Macabros"



Fig. 338 Lacombe, Benjamin. 2012. "El Jorobado de Notre Dame"



Fig. 339 Lacombe, Benjamin. 2013. "Madame Butterfly"



Fig. 340 Lacombe, Benjamin. 2012. "Ondine"

### 5.2.3. Nicoletta Ceccoli

**Nombre:**

Nicoletta Ceccoli

**Lugar y Fecha de nacimiento:**

1973. República de San Marino, Italia

**Biografía:**

Nicoletta nació y creció en la República de San Marino donde actualmente sigue viviendo y trabajando.

Se crió en una casita en el campo donde su padre tenía muchos animales. Él trabajaba la madera de manera artesanal y en su taller ella pudo crear sus propios juguetes. Lo de la creatividad le venía obviamente de su padre, y recibió el apoyo de él y de su madre cuando decidió estudiar arte.

Estudió la especialidad de animación en el Instituto de Arte en Urbino, Italia. Cuenta que es un sitio mágico para estudiar ya que se encuentra ubicado en un Palacio del siglo XVI, y que mucha de su inspiración proviene de este lugar y el aire que se respiraba en él. En los primeros años estudiando allí fue cuando se despertó su interés por el mundo de la ilustración, y a pesar de haber hecho algunos trabajos como diseñadora de personajes para animación y haber escogido esta rama en la escuela, ella deseaba ser ilustradora de cuentos. No le interesaban las imágenes en movimiento, prefería las escenas fijas que captaban un momento, y poder dedicar todo el tiempo a pintar detalles que cuenten una historia.

Además desde pequeña ha estado rodeada de libros infantiles de su madre, y sentía esa necesidad de contar historias mediante sus dibujos, inventarse mundos fantásticos. Generalmente sus personajes principales son niñas, y es que siempre le han gustado las muñecas, era como una especie de obsesión.

Cuando aún estaba estudiando su trabajo fue seleccionado en la Feria de Ilustración de Bolonia en 2005, y esto le dio el empujón final para llevar su trayectoria artística por este camino.

Entre sus influencias está la obra de Escher, de Mark Ryden y del Surrealismo, del que destaca la figura de Remedio Varo<sup>94</sup>, y su cuento infantil favorito es Pinocho.

También tiene obsesión por las muñecas, los insectos, el circo, los peces, los dragones o los juguetes, estos últimos fueron el tema de su tesis doctoral. Podemos comprobar que sus ilustraciones están repletas de todos los elementos que la inspiran.

Su trabajo está lleno de sensibilidad, dejan ver a una artista fantasiosa que se siente más niña que adulta. Desde pequeña era solitaria y tímida, le cuesta conectar por la personas y por eso se sumerge en los mundos fantásticos que crea en sus ilustraciones, de las que se siente protagonista.

Ha ilustrado numerosos libros y recibido premios internacionales, ha expuesto en galerías de todo el mundo, pero además le gusta trabajar en proyectos personales.

#### **Campo en el que trabaja:**

Ilustración

#### **Técnica:**

Acrílico sobre papel o lienzo, aunque recientemente está experimentando con el aerógrafo y el ordenador, trabajando la fotografía digital y *Photoshop*.

#### **Características de su obra:**

Las ilustraciones de Nicoletta muestran fragilidad, ternura y melancolía. Reflejan sus miedos, su soledad, sus sentimientos.

Sus personajes casi siempre femeninos están acompañados de criaturas unas veces reales y otras salidas de su imaginación. Son chicas frágiles, inocentes, hermosas y a la vez con un aspecto oscuro o malvado, la propia Nicoletta ve reflejada en ellas su infancia y adolescencia.

Usa principalmente colores pastel, y crea texturas sedosas y esponjosas que le dan ese toque mágico a los escenarios. Aparentemente esta ilustraciones podrían ir dirigidas a un público infantil, pero si observamos tiene detalles a veces un tanto macabros que llaman más la atención de adultos.

---

<sup>94</sup> Pintora surrealista española que emigró a México) donde desarrolló su carrera artística.

En su proceso creativo normalmente deja llevarse por su inspiración, aunque en ocasiones intenta poner un tema y trata de pintar sobre ello.

Cuando pinta con gouache planifica todo cuidadosamente para evitar tener que corregir errores, al contrario que cuando trabaja con el ordenador, que puede hacer pruebas de color una encima de otra de manera muy fácil.

A Nicoletta se la relaciona con el movimiento *Lowbrow*, y es que los elementos que incluye en sus pinturas que parecen no tener sentido, la simbología y esa contraposición del lado bueno y lado malo de los personajes son inevitablemente comparables a los de la obra de Mark Ryden, artista que fue una gran influencia para ella.

**Website/Blog:**

[www.nicolettaceccoli.com](http://www.nicolettaceccoli.com)

**Galería de imágenes:**



Fig. 341 Ceccoli, Nicoletta. "Consumed by you"



Fig. 342 Ceccoli, Nicoletta. "Girls Don't cry"



Fig. 343 Ceccoli, Nicoletta. "Eat me, Drink me"



Fig. 345 Ceccoli, Nicoletta. "Too fragile"



Fig. 344 Ceccoli, Nicoletta. "Crows"

#### 5.23.4. Audrey Kawasaki

**Nombre:**

Audrey Kawasaki

**Lugar y Fecha de nacimiento:**

31 de marzo de 1982. Los Angeles, California, USA.

**Biografía:**

Audrey nació en Los Angeles, pero sus padres son japoneses y le inculcaron los valores de esa cultura para no perder las tradiciones propias de la misma. De hecho durante todos los años que estaba escolarizada asistió todos los sábados a una escuela Japonesa que le ayudó a hablar el idioma de manera fluida. Se sentía más cómoda con esa lengua, escuchaba música pop japonesa, veía programas de televisión japoneses y dibujaba manga desde muy joven, algo que marcó totalmente su modo de pintar.

Mientras estaba en secundaria asistió a clases de dibujo experimentando con diferentes materiales como lápiz, carbón y óleo, tenía un cuaderno donde garabateaba y guardaba recortes de revistas con colores y cuerpos de mujeres. Desde pequeña se sentía atraída por los rostros y formas femeninas, la sensualidad no era un tema que la avergonzara ni delante de sus padres que siempre la apoyaron en lo que quería dibujar. Comenzó a experimentar con diferentes superficies donde pintar, pero el lienzo era para ella demasiado blanco, por lo que buscó en la calle y encontró unas maderas que se llevó a clase.

Tras acabar sus estudios se mudó al norte de California a una pequeña ciudad en el condado de Humboldt rodeada de secoyas. Después volvió de nuevo a Los Angeles y más tarde acabó instalándose en Brooklyn, Nueva York, donde comenzó a estudiar en el Instituto Pratt de Bellas Artes. Abandonó a los dos años debido a que su estilo no encajaba, los profesores tenían una idea muy estricta de lo que era el arte y la veían más cercana al mundo de la ilustración que de la pintura, allí se sentía frustrada y no podía seguir desarrollando su arte con libertad.

Consideraba que esa ciudad no era para ella, Los Angeles brinda muchas más oportunidades a los nuevos artistas, es más fácil que tu trabajo sea visto, en Nueva York sin embargo todo es mucho más complicado en el mundo del arte que está muy anticuado.

Está muy influenciada por el movimiento *Lowbrow*, al haberse criado en Los Angeles lo ha vivido muy de cerca. De hecho es una de las artistas que participó en el evento *Pow Wow* de Hawai en Febrero de 2016 para el que pintó un mural enorme de una sirena rodeada de algas y elementos marinos. También está influenciada por algunos artistas como Alphonse Mucha o Gustav Klimt y otros contemporáneos como James Jean, Jonathan Weiner, Hideaki Kawashima o Aya Kato.

Audrey es una persona muy tímida y reservada, con pocas habilidades sociales, por este motivo no hace entrevistas cara a cara, se siente más cómoda escribiendo desde su ordenador. Tan solo se siente libre para expresarse con un lápiz o un pincel en la mano. En las inauguraciones de las exposiciones, especialmente en las primeras, lo pasa mal al tener que presentarse y hablar con desconocidos, es algo que la aterroriza y le produce ansiedad, no puede permanecer tranquila en ese tipo de situaciones.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura

**Técnica:**

Óleo sobre madera

**Características de su obra:**

La mayor parte de la obra de Audrey son retratos con un toque de erotismo en el que las protagonistas son femeninas, mujeres aparentemente jóvenes con un aire de seducción, misterio y melancolía. Ella misma reconoce que en realidad todas las chicas son la misma.

En sus pinturas se dan contradicciones ya que representa por un lado la inocencia y por otra el erotismo, la belleza y lo oscuro.

Su obra guarda gran relación con el manga japonés y el *Art Nouveau* en cuanto a temática y técnica, como podemos ver en todas esas mujeres que pinta en actitudes sensuales con labios carnosos y mirada seductora y con muchos elementos de la naturaleza a su alrededor como flores o insectos. También se la relaciona con el surrealismo pop, del que toma muchos elementos, las calaveras o esqueletos se mezclan con las figuras femeninas formando imágenes que a veces carecen de sentido para los que las observan. Además el *Lowbrow* estuvo influenciado por el arte erótico y la cultura japonesa, ambos presentes en el arte de Audrey.

Pinta sobre madera ya que el color blanco de un lienzo le resulta muy frío y abrumador y no la inspira para trabajar. En muchas ocasiones corta las maderas con un láser. Le encanta el proceso en el que trabaja la madera antes de empezar a pintar, el momento en el que lija la madera y pasa los dedos por su superficie es muy agradable. Comienza dibujando con lápiz directamente en la madera sin transferir la imagen a la misma, lo cual la lleva a pasar mucho tiempo con esta parte del proceso creativo. Cuando tiene el dibujo definitivo aplica un gel acrílico sobre el que se puede pintar con óleo. Le gusta dejar la textura de la madera en ciertas partes sin pintar, en otras las deja traslúcidas. Finalmente cubre todo con unas capas de poliuretano, que se usa para sellar los muebles de madera y protegerlos.

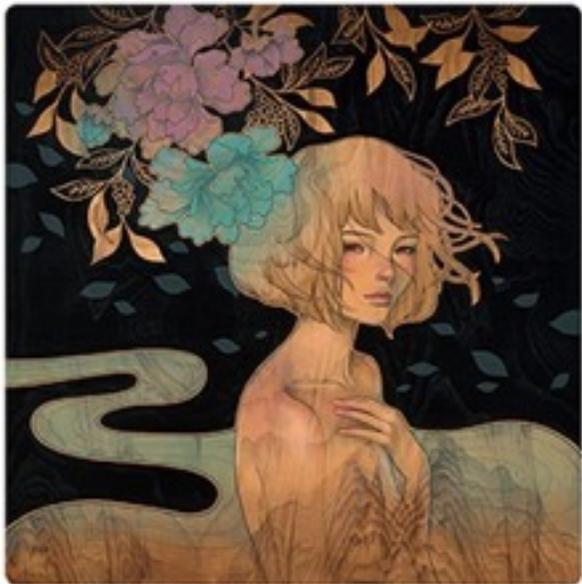
**Website/Blog:**

[www.audrey-kawasaki.com](http://www.audrey-kawasaki.com) / [www.audreykawasaki.blogspot.com.es](http://www.audreykawasaki.blogspot.com.es)

**Galería de imágenes:**



Fig. 346 Kawasaki, Audrey. 2014. "When it Begins"



**Fig. 347** Kawasaki, Audrey. 2014. "It was you"



**Fig. 348** Kawasaki, Audrey. 2016. *Mural realizado en el Pow Wow de Hawai*



**Fig. 349** Kawasaki, Audrey. 2013. "Stay with me"



**Fig. 350** Kawasaki, Audrey. 2011. "Let me"



Fig. 351 Kawasaki, Audrey. 2009. "Kazamachi"



Fig. 352 Kawasaki, Audrey. 2008. "Wakarazuya"



Fig. 353 Kawasaki, Audrey. 2009. *Diseño para un casco para CELERITAS Art Show*



Fig. 354 Kawasaki, Audrey. 2007. "Kokeshi"

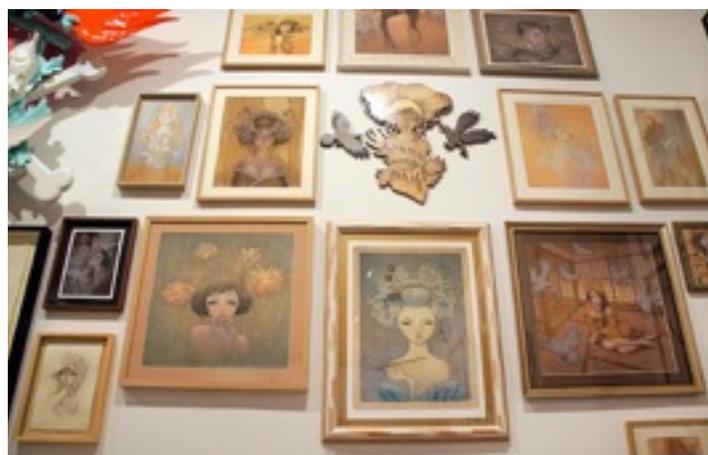


Fig. 355 Kawasaki, Audrey. 2013. Colección de arte de Selim Varol en la exposición "At home, I'm a Tourist", Centro de Arte Contemporáneo de Málaga.

### 5.2.5. Sergio Mora

**Nombre:**

Sergio Mora

**Lugar y Fecha de nacimiento:**

1975. Barcelona, España.

**Biografía:**

Sergio siempre estuvo interesado en el arte y sabía que tenía un talento. Estudió en la escuela de artes y oficios Llotja de Barcelona y pronto comenzó a tener ofertas de trabajo, muchas revistas le dieron la oportunidad de publicar su trabajo y darse a conocer.

Trabaja muy duro y gracias a eso ha conseguido su éxito. Viene de una familia trabajadora y se esfuerza mucho en mejorar cada día. Para él muchos artistas encuentran la fórmula del éxito y hacen cuadros con un mismo estilo y formato que repiten una y otra vez, pero él siempre busca innovar, investigar y experimentar cada día.

Su estilo se relaciona con el *Lowbrow*, de hecho está reconocido como el máximo exponente de esta corriente en nuestro país, aunque a él le da igual que lo encasillen. Por otro lado reconoce que este movimiento artístico se ha puesto de moda últimamente y esto le ha favorecido ya que más gente se interesa por lo que hace y ha llegado a un público más amplio. Sergio Mora trae el surrealismo pop de California para añadirle elementos propios de nuestra cultura como el flamenco.

El arte mexicano queda reflejado en su obra, su gusto por ello le viene desde los veinte años, cuando una mujer mexicana le enseñó un libro del día de los muertos, le gustó tanto que ahora hace múltiples referencias en sus creaciones. Otras de sus influencias son la pintora Frida Kahlo y el Bosco, la serie televisiva La familia Monster, los dibujos de Hanna-Barbera, el director de cine Tim Burton o la música de los Ramones.

Sergio Mora estaba también interesado en el cine, siempre quiso hacer el guión de una película pero parece que cuando lo intentó por primera vez el resultado no fue muy

bueno, aunque sí se dedica actualmente a realizar guiones de videoclips para artistas tan reconocidos como Kiko Veneno o de series como Bob Esponja, y cabe destacar una colaboración que hizo con Tim Burton en la película de animación La Novia Cadáver.

Sus pinturas y dibujos van destinadas al mundo de la ilustración, el cómic, el diseño y la publicidad además de haber sido exhibidas en galerías de arte de diferentes países del mundo, destacando una pequeña exposición que realizó en “La Luz de Jesus” en 2005. Ha publicado varios libros y diseñado portadas de discos, como la del grupo Love Of Lesbian, con el cual ganó un Grammy Latino al mejor diseño de packaging en 2016. Por otro lado es famoso su personaje de cómic el Niño Rock que apareció por primera vez en una exposición que hizo en París junto con su novia. Protagonizó la que fue su primera novela gráfica, y tiene intención de llevarlo a la televisión en una serie de dibujos animados.

Comenzó a utilizar el nombre artístico de Magicomora, al principio solo lo usaba en ocasiones, pero ahora lo utiliza para la ilustración y deja Sergio Mora para referirse a sus pinturas. Últimamente está dando más importancia a estas, y quería tener un nombre más serio o profesional.

Actualmente sigue viviendo y trabajando en la ciudad que le vio nacer, Barcelona, y que siente un profundo respeto por su obra artística.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura e ilustración

**Técnica:**

Acrílico sobre lienzo o papel

**Características de su obra:**

Sus personajes son entre bellos, monstruosos y raros. Sus composiciones están llenas de fantasía, en ellas se mezclan elementos de la naturaleza, el sexo, el humor, esqueletos, *pin ups*, robots y naves espaciales entre otros. Crea escenarios que parecen sacados del circo, llenos de fantasía e ironía, te trasladan a otro mundo mágico.

Al principio le costó encontrar su lugar ya que las ilustraciones para niños que realizaba resultaban demasiado pictóricas, y sus pinturas resultaban demasiado infantiles para las galerías de arte. Nunca se planteó cambiar su estilo ya que este era su modo de hacer las cosas, con el que se sentía cómodo. Si haces algo que no te sale de dentro, al final no disfrutas, y a la larga es peor.

Recientemente realizó el diseño para unos azulejos de un restaurante en Miami, pintados en tonos azules y recordando a los dibujos de los azulejos tradicionales.

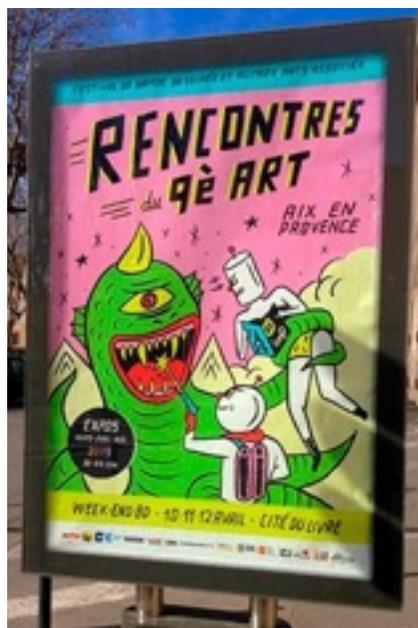
**Website/Blog:**

[www.sergiomora.com](http://www.sergiomora.com)

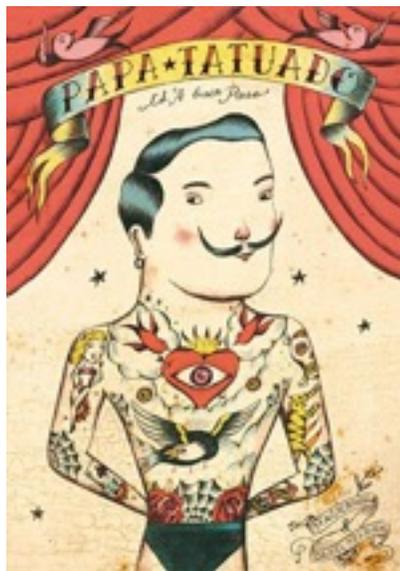
**Galería de imágenes:**



**Fig. 356** Mora, Sergio. 2014. "Children of the revolution"



**Fig. 357** Mora, Sergio. 2015. "Comic Festival in Aix en Provence, France"



**Fig. 358** Mora, Sergio. 2013. Portada del libro "Papá tatuado"



Fig. 359 Mora, Sergio. 2016. Diseño de la portada del disco "El poeta Halley"



Fig. 362 Mora, Sergio. 2016. Azulejos diseñados para el restaurante José Andrés Bazaar Mar del hotel SLS BRICKELL MIAMI. *Halley*"



Fig. 360 Mora, Sergio. 2013. "El duende Typical"



Fig. 361 Mora, Sergio. 2013. "Electric Funeral"

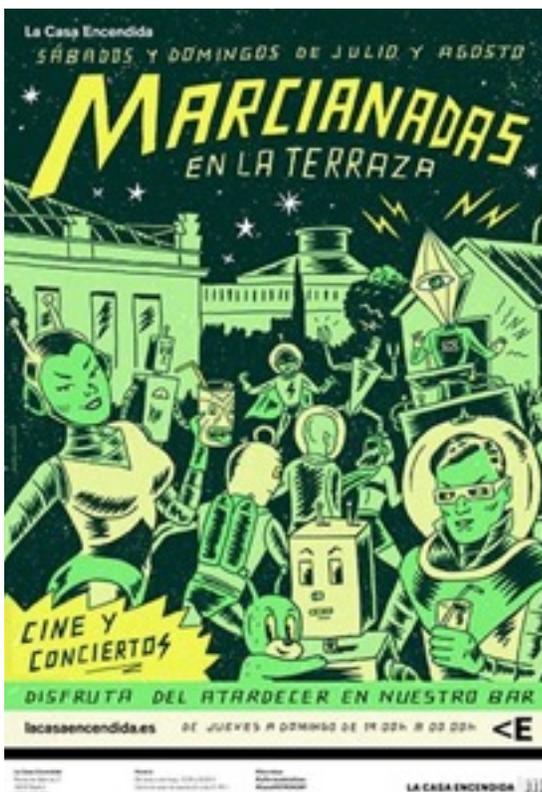


Fig. 363 Mora, Sergio. 2015. *Poster Marcianadas - La casa encendida*

### 5.2.6. Victor Castillo

**Nombre:**

Victor Castillo

**Lugar y Fecha de nacimiento:**

1973. Santiago, Chile.

**Biografía:**

Dese muy pequeño mostró interés y aptitudes para el arte, con solo cinco años comenzó a dibujar de manera insistente inspirándose en los dibujos animados que veía en televisión como Ultraman o Mazinger Z, las películas de ciencia ficción y las ilustraciones de los discos de Pink Floyd.

En aquella época Chile vivía una dictadura, el país estaba controlado y sumido en una profunda pobreza, la cultura no existía ya que se quemaban libros y obras de artistas reconocidos, la gente vivía bajo la censura y tenía miedo, situación que contrastaba con la sociedad americana que vivía un momento de prosperidad.

Victor empezó a sentir miedo cuando estaba en la escuela donde vivió algunas situaciones que poco a poco fue comprendiendo, les hacían preguntas para averiguar la situación de cada niño en su hogar, la policía usaba la violencia, hasta le detuvieron en alguna ocasión por andar por la calle y le pidieron dinero para no mandarle a la cárcel. Esta situación se vivía en otros países del mundo, y a pesar de la oscuridad de las obras que Victor realiza, asegura que no quiere reflejar esa situación en ellas, no quiere usar su trabajo para hablar de aquello.

Estudió en la Universidad de Artes y Ciencias Sociales y en la Universidad Católica de Chile de la cual fue expulsado.

Cuando estudiaba arte se sentía frustrado ya que todo era muy teórico y él quería expresarse libremente, realizar un arte fácilmente entendible que transmitiera emociones, no dirigido a intelectuales.

En 1993 fue seleccionado para participar en una bienal de arte en Taiwan junto con artistas pop de renombre como Roy Lichtenstein, estaba abrumado y emocionado, sin

embargo una de sus profesoras lo desaprobó y entonces ya se daba cuenta de que su lugar no estaba allí.

Victor se unió a un colectivo de arte experimental independiente en Santiago, hasta que comenzó a sentir que en Chile no podía crecer como artista ya que veía que la dictadura nunca desapareció y que no se podía confiar en la gente. Por este motivo y por haber sido seleccionado para pintar un muro en el Festival de Arte Contemporáneo de Barcelona en 2004 decidió dejar su país natal para trasladarse a Barcelona donde se dedicó a hacer grafiti ya que tuvo contacto con grafiteros de Europa que le influenciaron profundamente. Fue entonces cuando comenzó a desarrollar su carrera artística en la pintura con características tomadas del cómic o la técnica de los pintores clásicos, de los que destaca la figura de Goya que fue una gran influencia para él.

En 2010 Victor se mudó a Los Angeles, donde vive actualmente. Su visión de este país cambió al vivir en él ya que la cultura popular ha crecido a pesar de haber muchas contradicciones.

Además de dedicarse a pintar en el lienzo o el papel también ha pintado murales en centros de arte y museos de diferentes ciudades.

Su obra ha sido expuesta en galerías y museos de todo el mundo y ha aparecido en multitud de publicaciones y revistas.

**Campo en el que trabaja:**

Pintura

**Técnica:**

Acrílico

**Características de su obra:**

La obra de Victor Castillo es narrativa con un estilo más propio de la ilustración infantil y tiene una estética que recuerda a los dibujos animados. Sus personajes son siempre niños ya que le parece más divertido, no le gusta pintar a adultos porque pierden esa inocencia y están corrompidos. Compara esto con los dibujos de Tom y Jerry en los que los protagonistas aparecen siempre persiguiéndose como si de un juego se tratara, y

los adultos que aparecen solo muestran sus pies. Los niños que pinta tienen un aspecto entre dulce y tenebroso, con un lado malvado ya que se encuentran haciendo travesuras, pero se trata de una crueldad inocente. Sus caras tienen una nariz en forma de salchicha como si se tratara de un payaso o de Pinocho, y aparecen sin ojos. Esto es debido a que al indagar en las ilustraciones de los años cuarenta y cincuenta los ojos se dibujaban como grandes manchas negras muy simples, era como la ausencia de ojos, y esta idea le gustó tanto que empezó a dibujar a los personajes sin ojos hasta el punto de que se convirtió en una marca personal.

Sus primeras obras tenían nombres de canciones populares, con ello quería hacer que sus pinturas fueran como canciones.

En cuanto a la técnica prefiere hacerlo todo manual ya que así puede tener un contacto directo con los materiales que usa y está más cercano al trabajo artesanal. Comienza dibujando y esbozando, y comienza a dar pinceladas de color con acrílico. Su técnica es considerada dentro de la pintura académica, pero sin embargo él trabaja a su estilo ya que aprendió por su cuenta y ha desarrollado sus propios métodos para pintar. También se le relaciona más con la ilustración que con la pintura, pero él ve una cercanía mayor con el cómic.

En sus obras siempre hay un predominio del color negro que da un toque de oscuridad y contrasta con otros colores muy vivos, predominando gamas de azules.

Está presente la violencia, algo que ya desde pequeño mostraba en sus dibujos influenciado por los dibujos animados de aquella época. Por todo esto mucha gente opina que Victor es una persona oscura.

Victor Castillo ha sido clasificado dentro del Surrealismo Pop por las referencias que hace al cómic y los dibujos animados, él mismo se siente identificado con este movimiento ya que al salir de Chile fue el primero con el que tuvo contacto a través de internet, aunque por otro lado considera que su obra tiene un componente político que el *Lowbrow* no. También tiene en común con esta corriente el uso que hace de elementos de la cultura popular para la realización de sus obras huyendo así de lo academicismo o

elitista del arte, quiere un arte para todos reflejando la situación entre trágica y cómica que se vive en el mundo, dándole un toque publicitario al presentar a sus personajes sonrientes como en los anuncios. Esa frivolidad nos puede recordar un poco a la obra de Alex Gross.

**Curiosidades:**

Victor Castillo nunca firma sus obras, le parece algo que no es imprescindible. La manera de pintar la nariz o de representar los ojos el tratamiento que hace de la luz y todas las características que conforman su sello personal son realmente su firma.

Cuando llegó a España le preguntaron los motivos de su viaje, y en lugar de explicar que estaba seleccionado para pintar en un festival de arte contestó que iba como turista, entonces le pidieron su documentación en la aduana y le interrogaron, hasta que finalmente les enseñó toda la documentación y el proyecto que iba a desarrollar en la ciudad. Curiosamente este trataba sobre la discriminación y los estereotipos, los bocetos que adjuntaba mostraban a dos indios bailando como los dibujos animados clásicos de Walt Disney. A pesar de esto Victor tuvo una experiencia maravillosa y enriquecedora en Barcelona donde tuvo grandes influencias del arte.

**Website/Blog:**

[www.victor-castillo.com](http://www.victor-castillo.com)

**Galería de imágenes:**



**Fig. 364** Castillo, Víctor. 2014. *"Pure Pleasure"*



Fig. 365 Castillo, Víctor. 2012. "Love&Hate"



Fig. 366 Castillo, Víctor. 2016. "A lot of fun"



Fig. 367 Castillo, Víctor. 2015/16. "Corre que te pilla"



Fig. 368 Castillo, Víctor. 2015. "Auch!"



Fig. 369 Castillo, Víctor. 2011. "Money Greedy"



Fig. 370 Castillo, Víctor. 2011. "Masters of the Universe"

### 5.2.7. Doya

**Nombre:**

Felipe Bedoya

**Lugar y Fecha de nacimiento:**

1987. Cali, Colombia.

**Biografía:**

Ya desde pequeño comenzó a dibujar dejándose influenciar por la cultura pop, especialmente imágenes que veía en la televisión y revistas.

Estudió diseño gráfico en el Instituto Departamental de Bellas Artes y en la Universidad Nacional de Bogotá.

Más adelante conoció la obras de Mark Ryden, Gary Baseman o Robert Williams que le influenciaron, además se inspira en los niños y en los miembros de su familia. También fueron y siguen siendo una gran fuente de inspiración todas las imágenes que le rodean en su vida cotidiana, tanto de revistas como de la televisión o de la misma calle.

Comenzó a investigar diferentes procesos para tratar la imagen, experimentando con diferentes técnicas que combinaba y mediante ellas trataba campos como la moda, la pintura y la fotografía.

Para él es muy importante que sus creaciones lleguen a todos y no hacer una discriminación por el tema económico, de hecho creó una marca llamada Ugly Pop en la que vende todo tipo de objetos de *merchandising* como camisetas o llaveros y los precios son muy asequibles para todos los bolsillos a pesar de ofrecer una buena calidad en los materiales que usa.

Por otro lado gestiona una galería de arte itinerante llamada “4ángulos” mediante la que da a conocer la obra de otros artistas.

Es considerado representante del *Lowbrow* en Colombia, aunque él asegura que esto fue más en los inicios de su carrera artística cuando estaba en la universidad, porque su estilo a día de hoy ha evolucionado y variado. Por aquel entonces ese movimiento

acababa de irrumpir en el mundo del arte como una revolución, y él se sumo al mismo, pero hoy en día hay otras expresiones de arte que le interesan más como la fotografía que le ha servido mucho para sus creaciones. Gracias a haber salido de la estética de sus primeras ilustraciones y abrirse a nuevos medios consiguió desarrollarse y mejorar.

Ha realizado pinturas murales por diferentes ciudades del mundo y además imparte talleres de arte en Bogotá, donde reside, para formar a nuevos artistas.

**Campo en el que trabaja:**

Ilustración, fotografía, moda, pintura y diseño gráfico

**Técnica:**

Óleo, acrílico y tinta

**Características de su obra:**

La obra de Felipe Bedoya consiste principalmente en retratos de mujeres. En sus primeros dibujos hacía chicas con los ojos enormes con un toque infantil, era un tema que se repetía constantemente, pero poco a poco ha ido cambiando conforme crecía personal y profesionalmente y dejó esto atrás. Aunque la importancia que le da a los ojos sigue manteniéndose, los acentúa y son una parte primordial en su obra. Al principio eran ojos más de niña, infantiles, pero ahora pinta mujeres más adultas que han madurado como él.

También el modo de hacer a los personajes ha cambiado, antes tenían un toque más propio de la ilustración infantil apareciendo muchas veces aparecen deformados o monstruosos y ahora son más realistas.

Cuida los detalles al máximo e introduce elementos infantiles que en realidad van dirigidos a los adultos ya que en ocasiones crea escenas un tanto provocativas.

Utiliza la ironía y el sarcasmo, para él la parte del humor es muy importante.

En cuanto a la técnica siempre ha experimentado con diferentes, desde la pintura con acrílico sobre papel hasta la pintura digital, las combina y no se siente atado a ninguna, dependiendo de lo que vaya a realizar utiliza la que considera más adecuada. Pero defiende la técnica tradicional ya que los medios digitales hacen que tengamos que

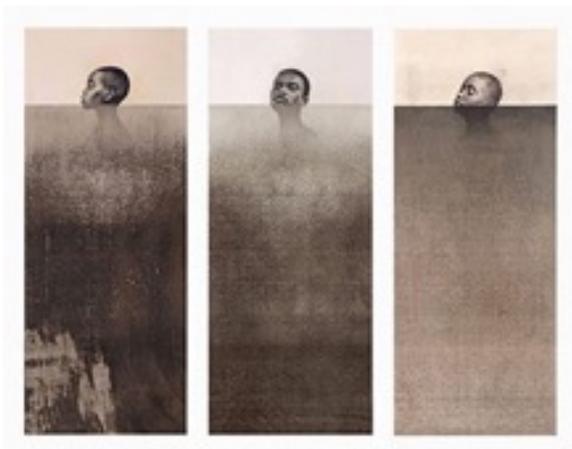
pensar menos, critica esta sociedad en la que vivimos porque se valora la inmediatez, la rapidez.

Busca la inspiración en la calle, hace fotografías de lo que ve hasta que se encuentra con una idea que pueda servirle para comenzar a crear. En ese momento comienza a dibujar y no para hasta darle forma. Él mismo se define como un “cirujano gráfico” (Felipe bedoya, 2014)

**Website/Blog:**

[www.behance.net/doya](http://www.behance.net/doya)

**Galería de imágenes:**



**Fig. 371** Doya. 2017. “Islas”



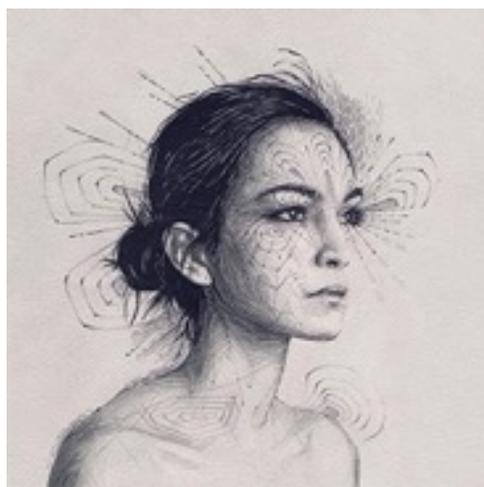
**Fig. 372** Doya. 2017. “Islas”



**Fig. 373** Doya. 2017. “Frida”



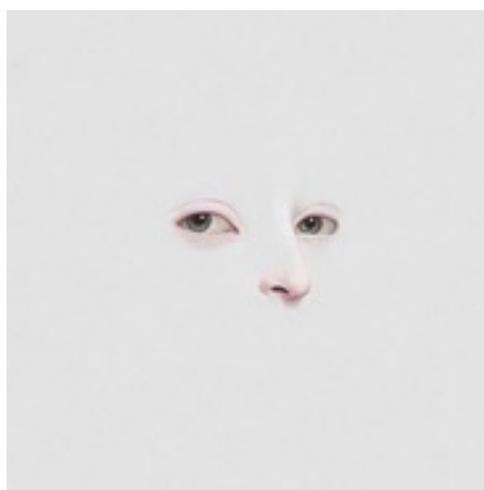
**Fig. 374** Doya. 2017. *"Paisaje vertical anatomía palafítica"*



**Fig. 377** Doya. 2017. *"Frames"*



**Fig. 375** Doya. 2008. *"The lady on the sky"*



**Fig. 378** Doya. 2017. *"Retrato"*



**Fig. 376** Doya. 2010. *"Mural en Cali, Colombia"*



**Fig. 379** Doya. 2017. *"Palafitos-Pacific"*

## CAPÍTULO 6

### El *Lowbrow* en Galerías de Arte, Museos y Comunidades de Artistas

#### 6.1. Galerías de arte *Lowbrow* en California

La escena artística de Los Angeles se recuperó de la recesión que tuvo a inicios de los años noventa compitiendo con la ciudad de Nueva York. Las primeras exposiciones de arte *Lowbrow* se realizaban en galerías de arte alternativas de ambas ciudades, entre las que destacamos La luz de Jesus, Zero One y Psychedelic Solutions. Todas exponían artistas que contribuyeron a difundir ese movimiento clasificado como “de mal gusto”.

El *Lowbrow* tuvo la suerte de contar con dos personas muy importantes que fueron determinantes a la hora de impulsar este movimiento, son Billy Shire y Greg Escalante, fundadores de las galerías La Luz de Jesús y Copro Nason Gallery respectivamente. Ambos con su visión del arte y sus ideales han impulsado a esta corriente desde la marginalidad y lo más oscuro hasta el mundo de las Bellas Artes.

Escalante pasó de ser un coleccionista de arte a fundar una de las galerías más importantes del movimiento *Lowbrow* e impulsar a artistas noveles, además cofundó la revista por excelencia del *Lowbrow*, "Juxtapoz", que fue el apoyo fundamental para aumentar y conducir a este movimiento.

La escena artística en la ciudad de Los Angeles es muy rica, desde los inicios numerosos artistas se sumaban al arte *Lowbrow* que ha ganado muchos seguidores, y gracias a eso también aumentaba el número de galerías dedicadas a este movimiento. El panorama artístico de la ciudad ha conseguido crecer y hacer de los diferentes focos de comunidades de artistas un lugar mejor.

### **6.1.1. La Luz de Jesus**

#### **Billy Shire y el origen de La Luz de Jesus**

La Luz de Jesus es una de las más innovadoras galerías de arte en Los Angeles, y tuvo un papel muy importante en el nacimiento del movimiento artístico *Lowbrow* en

California, fue una de las grandes impulsoras del mismo ya que gracias a ella se difundió la obra de muchos artistas y además promovió el nacimiento de la revista *Yuxtapoz*.

La galería fue fundada en 1986 por Billy Shire, empresario y coleccionista de arte. Llevaba el arte en la sangre, desde pequeño le introdujeron en este mundo donde supo desenvolverse solo y conseguir grandes logros a lo largo de su vida, no solo para él sino ayudando a otros artistas.

Su hermano era escultor y su padre un ilustrador que acabó trabajando como maestro carpintero. Recuerda que de pequeño estaba maravillado con todo lo que hacían tallando la madera, concretamente su favorita era una calavera tallada que él usaba para jugar. Después del instituto Billy comenzó a trabajar en la construcción y más adelante elaborando cinturones de cuero para músicos de rock.

En 1971 la familia de Shire montó un pequeño negocio llamado Soap Plant en el barrio Los Feliz de la ciudad de Los Angeles. Su madre se dedicaba a hacer jabones a mano, el padre se encargaba de diseñar los gráficos del local y su hermano Peter piezas de cerámica. Billy realizaba marroquinería, hacía unos trajes de piel bastante extravagantes que atrajo a clientes como Elton John, y más adelante en 1973 diseñó una chaqueta que ganó un concurso patrocinado por Levi Strauss. Esta chaqueta la pudimos encontrar más tarde en el museo del Condado de Los Angeles en la exposición "*Made in California: Art, Image and Identity, 1900-2000*".

A principios de los ochenta Billy estaba solo al cargo del negocio y decidió trasladarse a un edificio de color rosa brillante en la avenida Melrose. Este local más grande le permitió ampliar el número de artículos en venta, como libros o joyas

exclusivas. Gracias a Soap Plant esta avenida comenzó a convertirse en una zona de compras que hoy en día es conocida mundialmente.

Los dos locales que había junto al de Shire estaban vacíos, y él aprovechó para comprarlos en 1984 y montar una tienda de juguetes de la cultura pop con un estilo *punk rock*. Tenía robots, muñecos de hojalata a cuerda, y juegos entre otros. Además Shire viajaba mucho a México y empezó a importar de allí baratijas del Día de los Muertos como esqueletos, calaveras decoradas, velas, altares y máscaras mexicanas con las que llenó sus estanterías.

En 1986 Shire abrió la galería de Arte La Luz de Jesus en la planta de arriba de su tienda, aunque todo ocurrió por casualidad. Algunas piezas del Día de los Muertos eran demasiado grandes para tenerlas en la tienda, y no tenía más espacio para ellas, así que empezó a colocarlas en la planta de arriba.

Mucha gente pensaba que algunas piezas estaban embrujadas, por lo que tuvieron que hacer más de una limpieza espiritual en el local, a pesar de que Shire no es creyente.

### **La edad dorada del *Lowbrow***

La Luz de Jesus rápidamente consiguió hacerse un hueco entre los galeristas, coleccionistas de arte, y artistas de todo el mundo. Por su veinticinco aniversario, Los Angeles Time le dedicó un artículo en el que se refieren a Shire como “el padrino de la escena *Lowbrow* de Los Angeles”.<sup>95</sup> Gracias a él empezaba a formarse un nuevo estilo de arte en California. En esos primeros años fue cuando la *kustom kulture* explotó, y se vivía la Edad Dorada del *Lowbrow*.

En 1991 Matt Kennedy, coleccionista de arte, llegó por primera vez a la galería para trabajar para Billy Shire y estuvo dirigiéndola hasta 1995.

El objetivo de esta galería era y sigue siendo acercar el arte *underground* y la contracultura a las grandes masas. Exponen pinturas principalmente figurativas y narrativas, además de esculturas un tanto extrañas, tratando temas de lo más variado, desde religiosos a sexuales.

---

<sup>95</sup> Disponible en línea: <http://articles.latimes.com/2011/nov/18/entertainment/la-et-la-luz-20111118> [Consultado el 14/12/2014].

La galería contaba con un espacio expositivo, y además ofrecía apoyo a todos los artistas *Lowbrow* y del surrealismo pop. Fue la primera en ayudarles para darse a conocer, como ejemplo tenemos a los artistas Robert Williams o Joe Coleman, que tuvieron la oportunidad de exponer en La Luz de Jesús cuando aún no eran conocidos.<sup>96</sup>

Dedicaron su espacio expositivo a campos del arte que en aquel entonces era impensable considerarlos dentro del mundo de las galerías de arte. Mientras que en la mayoría de galerías siempre se encontraban instalaciones de arte, video o arte expresionista abstracto, La Luz organizaba exposiciones de tatuaje, fotografía, animación, miniaturas, o cerámica. Hay que destacar una exposición que se realizó sobre un artista que murió el pasado Mayo de 2015 llamado Axel. El trabajo que allí expuso constaba de una serie de pinturas hechas con su propia sangre, pero además el artista se dedicaba al diseño de joyas. Esta filosofía les liberaba de tener que seguir las tendencias de arte, tenían claro lo que querían y nunca tuvieron que fijarse en lo que se veía en otras galerías y museos, contaban con su criterio propio, y por eso la hacía más especial.

Algunas galerías intentaron copiar el estilo de La Luz de Jesús y esto se extendió más allá del mundo del arte, incluso algunos *shows* televisivos buscaban su estética. Como ejemplo tenemos la famosa serie televisiva *Melrose Place*, que comenzaba cada capítulo con una sintonía presentando a los personajes y algunos lugares emblemáticos de Melrose. Se intentó que entre ellos apareciera el letrero de Wacko que cuelga en la puerta de la Galería, pero Shire lo rechazó porque toda esta cultura *Lowbrow* estaba empezando a tomar un camino más comercial y es algo que él detestaba. Shire tenía un gusto muy especial que defendía, no le gustaba lo convencional y considera que todo se empezó a estropear cuando empezaron a ver una máquina de hacer dinero en su galería y artistas que tenían trabajos muy interesantes empezaban a correr peligro.

---

<sup>96</sup> Matt Kennedy cuenta en una entrevista para "*Hi Fructose*" que Tim Biskup, Mark Ryden y Gary Baseman vendieron aquí sus primeras obras de arte, además afirma que si no llega a ser por Shire, su galería de arte y los shows que organizaba, el surrealismo pop no habría existido como movimiento. Disponible en línea: <http://hifructose.com/2013/10/25/gallery-spotlight-exclusive-interview-with-matt-kennedy-of-la-luz-de-jesus/> [Consultado el 7/11/2014]

En 1995 Shire movió su negocio completo al lugar donde se originó, Los Feliz. Su nuevo local en Hollywood Boulevard ocupaba un edificio de unos 930 metros cuadrados, de los cuales aproximadamente seiscientos estaban dedicados a su tienda. También cuenta con un terreno en la parte de atrás donde hacen la que es considerada "la mayor y mejor fiesta de Los Angeles". Se trata de la inauguración de una exposición el primer viernes de cada mes, que para los locales es conocida como "*doing First Friday at La Luz*".

En ese año también aparecía la revista Yuxtapoz, que se sumaba al interés por promover el movimiento *Lowbrow* y la ilustración. Se puede comprobar en los primeros números de esta publicación que casi todas las exposiciones que se hacían eran en La Luz de Jesus, y los artistas que entrevistaban para la revista estaban en la lista de Billy Shire. En Nueva York un par de ellas organizaban exposiciones en su misma línea, pero no eran tan exitosas ni tan llenas de energía como las que conseguía La Luz. Matt Kennedy asegura que es muy especial y diferente a las demás galerías, en las que estaban más obsesionados por las ventas y solo hicieron perder el tiempo a muchos artistas que no consiguieron nada.

En 2005 Shire abrió otra galería del mismo estilo en el Distrito del arte de Culver City, California, a la que llamó Billy Shire Fine Arts, que tan solo permaneció abierta durante cinco años ya que en 2010 tuvo que cerrar sus puertas, lo cual fue otro impulso para La Luz, que hoy en día sigue siendo muy respetada.

Matt Kennedy había vuelto a ser Director de La Luz de Jesús en marzo de 2009. A lo largo del tiempo la galería ha ido cambiando, como es lógico, pero siempre conforme al modo de ver de Shire que es el que transmite y da toda la fuerza a la misma. Ha conseguido tener la galería de mayor duración en el género del surrealismo pop, y aunque no ganaba mucho con ella, él nunca la ha abandonado.

Su oficina es una especie de trastero donde se puede encontrar todo tipo de objetos, muñecos, una tabla de surf, un cráneo, un cartel de circo y muchos más. También hay un par de autorretratos de Joe Coleman.

Hasta el baño de la Galería es un espacio digno de ver, decorado con todo tipo de objetos extraños lo convierte en otro espacio digno de admiración.

Mucha gente que acude a la Luz de Jesus no puede permitirse comprar una obra original, pero para ello cuentan con un espacio comercial donde tienen todo tipo de objetos relacionados con el arte, como libros, ropa, disfraces, objetos *tiki*, y *merchandising* que sí están al alcance de los menos pudientes. Es la tienda más famosa de regalos en el mundo de manera que el público no se siente intimidado sino al contrario, y gracias a ella la galería recibe miles de visitas. De hecho Shire se considera pionero en el concepto de tiendas de las galerías de arte, el secreto era ofrecer objetos de arte a precios muy asequibles.

Por su veinticinco aniversario la Luz de Jesus organizó una exposición con pinturas de ciento cuarenta artistas entre los que se encuentran los pertenecientes al surrealismo pop, y que comenzaron su carrera artística en la galería cuando abrió en 1986.

### **La luz de Jesus en la actualidad**

Actualmente no realizan exposiciones en solitario de artistas emergentes, tan solo hay oportunidad para ellos en la exposición colectiva que organizan cada año llamada "*Everything But the Kitschen Sync*" que muestra obras de artistas desconocidos y les apoyan en el inicio de sus carreras.

Han pasado ya cuarenta años y este conjunto de negocios de Billy Shire sigue siendo una megatienda para los expertos en la cultura pop, aunque hay que decir que con el paso del tiempo se ha convertido en un sitio más comercial, en el que las personas que atienden el negocio no son más que meros cajeros, sin ofrecer algún tipo de ayuda o información sobre las obras de arte de la galería. También muchos de los objetos que allí hay comienzan a no estar tan relacionados con el arte, algunos un tanto inservibles, pero el conjunto es de lo más extraño, entrar por sus puertas no deja indiferente a nadie.

Hay que recalcar que La Luz de Jesus ya no es el único espacio dedicado al arte *Lowbrow*, encontramos una lista entre las que destacamos Jonathan Levine Gallery

en Nueva York o Corpo-Nason Gallery y Corey Helford Gallery en Los Angeles, pero la galería de Shire cuenta con algo a su favor, y son treinta años de experiencia dedicándose a buscar talento y originalidad, en eso no tiene competidores.<sup>97</sup>

Recientemente un agrupación anarquista llamada “*Indecline*” que se formó en 2001 en la costa oeste de Estados Unidos, colocaron cinco esculturas en arcilla y silicona de Donald Trump desnudo por diferentes ciudades del país, en Union Square Park en Nueva York, Seattle, Cleveland, en Los Angeles eligieron la entrada de la Luz de Jesus y en San Francisco el barrio gay de la ciudad, Castro.

El nombre de estas obras es ”*The Emperor has no balls*” y estan basadas en el cuento de Hans Christian Andersen “El traje nuevo del emperador”, que trata de un emperador que tenía demasiada confianza en sí mismo. Las esculturas fueron realizadas por “Ginger”, artista ubicado en Las Vegas, y cuenta que la agrupación “*Indecline*” se las encargó. Ginger se dedica a realizar esculturas de monstruos para películas de terror, y precisamente por eso se la encargaron a él, porque consideran que Trump es un monstruo.

Estas fueron retiradas o destruidas inmediatamente, concretamente en Nueva York se oponen a que cualquiera pueda colocar cosas en cualquier espacio público o parque sin pedir permiso. La única que pudo ser rescatada fue la de Los Angeles ya que La Luz de Jesus logró salvarla antes de que las autoridades pasaran a confiscarla y la expusieron en su interior, y pronto fue llevada a la casa de subastas "Julien's Auction", en Beverly Hills. El dinero de la subasta ira destinado a la Asociación de defensa de inmigrantes National Immigration Forum. Una vez más la galería muestra su intención de defender el arte contemporáneo, a veces provocativo, sarcástico y lleno de significado, que en muchos casos busca concienciarnos de lo que pasa a nuestro alrededor y hacer una crítica social.

### **Matt Kennedy:**

Matt es coleccionista de arte desde que a los 12 años de edad compró un dibujo de John Ray, un compañero de clase, que asegura aún conserva. Se trataba de un pavo

---

<sup>97</sup> En el perfil de Twitter de La Luz de Jesus podemos ver escrito: The first and (still) most influential gallery of *Lowbrow*, post-pop and pop-surrealist art.

siendo llevado a la guillotina. Poco tiempo después trabajó durante un verano en su tienda habitual de cómic para comprar una saga original de La Cosa del Pantano, una serie de cómic sobre un científico que se convierte en un monstruo vegetal en los pantanos de Luisiana.

Esto no fue sino el comienzo de una vida dedicada al arte. Se enganchó al coleccionista de arte, especialmente ilustraciones.

En 1990 se mudó de Boston a Los Angeles y comenzó a trabajar en una tienda de cómics, a la que previamente le había vendido su propia colección de cómics. Llegó a ser muy amigo del dueño, incluso compañeros de piso, y montaron un negocio de compraventa de cómics clásicos. Estaban trabajando doce horas al día durante los siete días de la semana y no llegaban al salario mínimo, por lo que Matt se agotó y lo dejaron.

Un día estaba recorriendo Melrose para buscar ofertas de empleo y se topó con Soap Plant, la tienda principal de Billy Shire. Dejó su currículum y casualmente la persona que lo recogió era de la misma ciudad que él. Le contrataron y aunque empezó en la librería más adelante le pasaron a la zona de la galería de arte. Estuvo trabajando allí como director entre 1991 y 1995, año en el que decidió dejar ese trabajo e introducirse en el mundo del espectáculo. Fundó su propia productora, y reconoce que lo consiguió gracias a haber trabajado para Shire con el que aprendió mucho. Le considera padrino del movimiento *Lowbrow*, y para él fue como un hermano mayor, no se atreve a referirse a él como una figura paterna.

En 2009 volvió a ser director de la Luz de Jesus y asegura fue como volver a casa.

Es un gran profesional y lo demuestra con su trabajo diario y su forma de actuar. Nunca compra una obra de arte expuesta en su galería hasta que la exposición ha terminado ya que como Director debe dar al artista la oportunidad de que todos tengan acceso a esa obra. Si él comprara la obra al principio estaría impidiendo que otros tuvieran acceso a ella, pero reconoce que un par de veces le ha ocurrido que ha visto una obra que le habían gustado tanto que pensó que no podría vivir sin ella, y una vez

finalizada la exposición ha tenido que negociar con la persona que la adquirió para comprársela él y traerla de nuevo a su galería.

Entre su colección privada, es decir, la que tiene en casa, cuenta con multitud de figurillas y esculturas, cómics.

**Galería de imágenes:**



**Fig. 380** 2016. Galería La Luz de Jesus. Los Feliz



**Fig. 381** Ginger. 2016.  
"The Emperor has no balls" La Luz de Jesus



**Fig. 382** Años ochenta. Galería La Luz de Jesus. Melrose Avenue, Los Angeles



Fig. 383 Varios artistas. 2016. Galería La Luz de Jesus. Los Feliz, Los Angeles



Fig. 384 Varios artistas. 2016. Galería La Luz de Jesus. Los Feliz, Los Angeles

### **6.1.2. Billy Shire Fine Arts**

En 2005 Billy Shire, el mismo que fundó la galería La Luz de Jesus, abrió otra galería llamada Billy Shire Fine Arts en Culver City. Este era un emplazamiento mucho más refinado que el de la Luz de Jesus ya que es encontrada en el distrito del arte de Culver City, rodeada de otras galerías y espacios artísticos.

Sirvió de hogar a muchos artistas importantes pertenecientes al movimiento del Surrealismo Pop como Shag, Gary Baseman, Glen Barr, Joe Sorren o Liz McGrath entre muchos otros.

La galería fue creada como una extensión de La Luz de Jesus, es decir, era su hermana pequeña.

Cuando fue abierta se vivía una época de esplendor económico, el arte estaba en plena explosión y esto fue de gran ayuda para que la galería arrancara con gran fuerza. Pudo vender obras de arte muy caras, de hecho mucho más de las que vende en la actualidad. Hubo grandes exposiciones que dieron gran prestigio a la galería.

En Marzo de 2010 Billy Shire Fine Arts tuvo que cerrar sus puertas y a partir de entonces Shire se dedicó únicamente a la actividad de La Luz de Jesus.

### **6.1.3. Copro Nason Gallery**

#### **Nacimiento de la Galería**

La galería Copro Nason fue fundada en 1991 por Greg Escalante, también conocido como Joe Copro, y Douglas Nason. Nació con el propósito de comisariar exposiciones de artistas emergentes como Ed Roth, Shag o Mark Ryden además de dedicarse a publicar impresiones de edición limitada ofreciendo la mayor calidad y comisariar exposiciones en museos y otras galerías como el Laguna Arts Museum o el Grand Central Arts Center en Santa Ana.

Escalante conoció a Douglas Nason cuando este compraba una lámina impresa de Robert Williams. Robert se lo presentó y Doug comentó que le encantaba el trabajo de Ed Roth, de hecho le gustaba más de lo que a Greg le gustaba. Ambos habían hecho

impresiones de láminas de Roth por su cuenta, aunque a Greg no le gustaba mucho llevar las cuentas de este tipo de negocios, así que le propuso ser compañeros de trabajo y él se encargaría de la contabilidad. Así es como comenzó el equipo Copro/Nason, imprimiendo láminas y organizando exposiciones, no solo en su galería sino en otros espacios expositivos.

Encontraron a un artista que tenía fama de imprimir con una alta calidad, más conocido en el mundo del *high art*, se trataba de Jeff Wasserman. Este era fan de Robert Williams, pero a Williams no le gustaba él ya que le consideraba dentro de otros círculos del arte, más refinado y por tanto alejado de la cultura *underground*. Williams siempre tenía en casa esos posters muy baratos con baja calidad. De todos modos Copro/Nason decidió hacer unas impresiones del trabajo de Williams.

Copro/Nason no tenía una sede fija hasta que en Diciembre de 1999 se instaló en Culver City, fecha en la que abrió con una exposición de Robert Williams.

Era de una de las más influyentes galerías de arte de Los Angeles. Greg organizó las exposiciones más memorables de los últimos veinte años, junto con su socio, ayudando a muchos artistas a darse a conocer.

Realizaron exposiciones sobre la cultura *tiki*, la *kustom kulture*, y la cultura *underground*, sobre artistas que estaban empezando y otros que ya eran más conocidos. Publicaron catálogos de una calidad exquisita. Greg recuerda especialmente una de las primeras exposiciones que organizaron ambos, un tributo a Von Dutch en La Luz de Jesus. Pero sin duda la que tenemos más cercana es la que organizaron para el veinte aniversario de la Copro/Nason. Prepararon una exposición cuya organización se encontró con muchos obstáculos, para empezar con el tema político ya no había mucho dinero y pensaban que quizás deberían haber dejado esto para más adelante ya que se necesita mucho tiempo para organizar algo así en un museo, al menos dos o tres años. Contaban con un coche de la famosa banda ZZ Top, algunas cosas de Von Dutch, obras de Rick Griffin, en definitiva de todo un poco sobre diversos temas como *kustom*

*kulture* o arte *Lowbrow*, lo importante era hacer una exposición que no fuera aburrida, y desde luego lo consiguieron.

En 2005 la Galería se mudó al complejo de arte Bergamot Station en Santa Mónica, California. Cuenta con dos espacios expositivos dedicados a uno o varios artistas, o incluso son ofrecidos para exposiciones colectivas. La galería Copro sigue con su misión inicial, que es participar en ferias de arte y comisariar exposiciones para promover el trabajo de nuevos artistas.

### **Greg Escalante**

Además de fundador de la Copro Gallery, Greg es además uno de los coleccionistas de arte más importantes de nuestros tiempos.

Ha sido y es sin lugar a dudas un personaje muy importante en el mundo del arte contemporáneo en los últimos veinte años que con su galería, sus publicaciones o las exposiciones que organizaba han jugado un papel muy importante a la hora de impulsar el *Lowbrow* y la cultura *underground*.

Reconoce que él no sabía nada sobre arte pero un día vio en una revista llamada “*Surfer Magazine*” la obra de un artista llamado Rick Griffin y le fascinó ese toque psicodélico. Sintió que tuvo una visión de futuro al descubrir a este artista que para él hacía cosas bastante diferentes de lo que había visto antes, tanto que pensó que ese tal Griffin tomaba drogas cuando pintaba.

Cuando empezó a coleccionar arte gastó muchísimo dinero, lo compara con ese momento en el que uno entra en unos grandes almacenes y no compra nada, y de repente coges un par de calcetines, al rato ya llevas un traje y finalmente sales de la tienda con un montón de cosas que puede que ni necesites. La primera subasta a la que asistió estaba relacionada con la caridad, y pagó el precio más alto en ella. A partir de ahí comenzó a gastar mucho dinero, casi tanto que no le quedaba para vivir. Además de obras de arte, tuvo una época en la que coleccionaba corbatas de los años cuarenta, lo cual considera casi como arte.

En 1995 fue cofundador de la revista "Juxtapoz" con la intención de fomentar la cultura *underground*. Todo empezó cuando Greg quiso saber el precio de una de sus obras, le dieron el número de teléfono de Williams y lo dejó sobre su escritorio durante dos semanas hasta que se decidió a llamar. Tuvieron una conversación agradable y se hicieron amigos.

Williams comenzó a publicar una revista para promover la obra de artistas, pidió ayuda a Greg y tras varios números decidieron que querían venderla, y al no ser posible decidieron comenzar una nueva a la que llamaron "Juxtapoz". En esta revista apareció por primera vez el término *Lowbrow*, pero Greg siempre pensó que no era el correcto para definir todo el arte al que se refiere. El *Lowbrow* se refiere a un pensamiento, una actitud de artistas que no estaban conformes con el mundo que les rodeaba, tenía una actitud rebelde o puede que ganas de cambio, de hacer algo diferente que rompiera con las normas, un tipo de arte que se salía de la línea de lo considerado bueno por las Bellas Artes, y que quería hacer un nuevo tipo de arte moderno. Si a esto le ponemos una etiqueta, entonces todo ese pensamiento pierde su sentido. Greg considera mejor el término Surrealismo Pop para referirse al arte conocido como *Lowbrow*.

En febrero de 2015 la galería Copro comisarió la exposición "20 años bajo la influencia de "Juxtapoz" en la Galería Municipal de Arte de Los Angeles. Con ella conmemoran estos veinte años en los que la revista ha influenciado al mundo del arte.

El pasado mes de septiembre de 2015 Greg comenzó una nueva aventura, un nuevo proyecto, se trata de la Galería Gregorio Escalante que abrió sus puertas en el barrio de Chinatown en Los Angeles. El espacio es además interesante por su ubicación, está rodeado de otras galerías también muy importantes y una zona donde los acontecimientos artísticos son frecuentes. Hizo una transformación del espacio en el que cuenta con zona de exposición, una biblioteca que cuenta con numerosas publicaciones y libros que le llevaron al mundo del arte *Lowbrow*, un sótano para los proyectos de artistas que quieren invitar a los clientes para conocer sus obras.

Los asistentes a la galería no deben esperar que lo que van a encontrar está relacionado con el *Lowbrow*, Greg le da un nuevo nombre, el *newbrow*, como él dice, es una nueva forma de pensar en el mundo del arte.

Su primera exposición mostraba las obras más importantes de la colección privada del propio Greg entre las que encontramos piezas de Robert Williams, The Pizz, Jeff Soto o Shepard Fairey entre otros. Su colección es muy variada, como lo es también la cantidad de temas y estilos entre los que vemos muestras de arte callejero, cultura psicodélica, el arte del tatuaje, grabados, *kustom kulture*, arte *Lowbrow* o cómic. Hay muchas obras de su colección que ya no tiene porque tuvo que vender, confiesa que lo hizo cuando se divorció, y se tuvo que deshacer de las que más le gustaban, porque inevitablemente eran las que mejor y más rápido se podían vender, por ejemplo las de Williams.

Al estar rodeado de arte constantemente, es inevitable que Greg intentara hacer el suyo propio. Recuerda haber tenido un intento con la cerámica, pero al final cuando te dedicas a algo así requiere todo el tiempo posible, por tanto siguió dedicándose exclusivamente a organizar exposiciones de arte, actividad con la que siente que realmente está haciendo arte. Hay una gran cantidad de gente que crea arte, pero no suficiente que lo coleccionan, así que él colabora de esta manera con la escena artística.

Considera que Ed Roth es el abuelo del *Lowbrow*, porque él no pretendía hacer arte o ser un artista, él solo se preocupaba de su empresa, de sus productos, de venderlos y no sentirse dentro del mercado del arte.

### **La galería Copro Nason y el *Lowbrow***

Esta galería estuvo desde siempre estrechamente ligada a la cultura *Lowbrow*. Se han realizado numerosas exposiciones de los artistas más reconocidos dentro de este movimiento además de temas relacionados con la misma, como la cultura *tiki*, *kustom* o psicodélica entre otros. Su fundador, Greg Escalante, piensa que las etiquetas *Lowbrow* o surrealismo pop son geniales, pero lo que de verdad importa es el buen

arte. Considera que antes de aparecer la cultura *Lowbrow* se producían obras de arte bastante malas, y si ha servido para algo esta etiqueta, bienvenida sea.

La galería organizó una exposición con las *Black Velvet Paintings* de Edgar Leeteg. A Greg le resultaba fascinante que un solo hombre, Leeteg, fuera el que inició este tipo de pintura sobre terciopelo negro. Fue una exposición genial con la que rendían homenaje a la cultura *tiki*, aunque más lo consiguieron con la exposición "*Night of the Tiki: The Art of Shag, Schmaltz, and Selected Primitive Oceanic Carving*" con la que hicieron un recorrido por la evolución de esta cultura.

Una de sus grandes exposiciones fue la dedicada a la *kustom kulture*, y recientemente decidieron hacer una segunda sobre este tema ya que se cumplían veinte años desde la primera. Algunos eran aún muy pequeños cuando se realizó aquella exposición y a pesar de esto la recuerdan y aseguran que todo lo que allí vieron les influyó para siempre en el aspecto creativo, por este motivo piensan que se debería mostrar a las nuevas generaciones. Hay tres artistas que permanecieron en esta exposición pero con diferentes obras, se trataba de Von Dutch, Robert Williams y Ed Roth.

Esta exposición fue comisariada entre otros por Paul Frank, artista que creó la marca que lleva su nombre. Para muchos es algo desconocido pero él estuvo profundamente influenciado por Ed "*Big Daddy*" Roth, y estrechamente ligado al arte *Lowbrow*.

Sin duda la mayor conexión con el *Lowbrow* es Robert Williams y lo que junto con Greg pudo ver la luz, la revista "*Juxtapoz*", máximo exponente del movimiento artístico. Estaban en contacto continuo con artistas y les ayudaron a darse a conocer, bien desde la galería, bien desde la revista.

Galería de imágenes:



Fig. 385 Varios artistas. 2016. Galería Copro Nason. Los Angeles

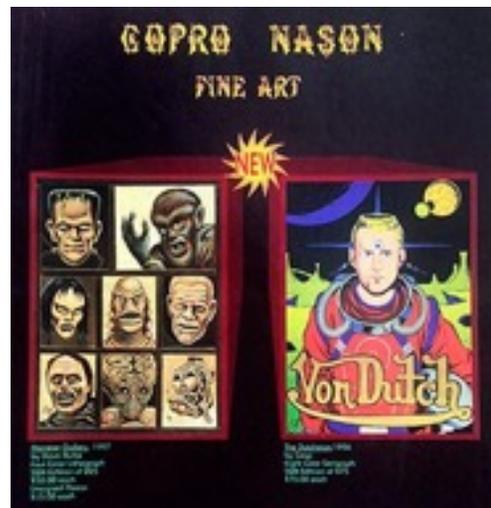


Fig. 386 1997. Publicidad de la Galería Copro-Nason

#### 6.1.4. Corey Helford Gallery

Corey Helford Gallery abrió sus puertas en 2006 en Culver City. Sus fundadores fueron Jan Corey Helford y su marido Bruce Helford, productor y creador televisivo.

Nació con el propósito de apoyar desde los jóvenes artistas emergentes hasta los más reconocidos internacionalmente y promover sus obras mediante eventos, proyectos y exposiciones.

Todos los artistas representados por la galería están influenciados por la cultura pop y se incluyen en estilos como el surrealismo pop, neo pop, arte urbano, grafiti o post-grafiti. Entre ellos encontramos a DFace, Shag, Ray Caesar, Alex Gross, Liz McGrath, Ron English o Camille Rose Garcia.

Además de las propias exposiciones en la misma, han participado en reconocidas ferias de arte de diferentes ciudades como Nueva York, Miami o Los Angeles.

En 2007 organizaron una exposición benéfica en la que participaron algunos de los artistas más reconocidos como Mark Ryden, Shag o Gary Baseman, y decidieron donar en cien por ciento de lo obtenido en las ventas en lugar de un porcentaje que es lo más común. Recaudaron una buena cantidad y además gracias a este evento captaron la atención de mucha gente.

Otro evento muy especial tuvo lugar en 2009, “La noche de la fusión”, en la que Gary Baseman quería celebrar el nacimiento de unos nuevos personajes que había creado para sus pinturas. Organizaron una especie de carnaval por sugerencia de Baseman en un parking próximo a la galería, al que calcularon que acudieron entre tres y cinco mil personas.

En 2011 el artista DFace tuvo una exposición en solitario en la galería “*Going Nowhere Fast*” que dio mucho que hablar ya que en ella hacía una crítica de las ilusiones que creaba Hollywood. Para la inauguración realizó un mural, colocó una alfombra roja y una estatua gigante de los Oscar con la piel de la cara levantada y dejando ver los huesos y las tripas, además llevó a algunas personas disfrazadas de artistas como Michael

Jackson o Marilyn Monroe que fueron maquilladas dejando al descubierto los huesos entre la piel desgarrada como la estatua.

Desde su origen, por la calidad de sus exposiciones y también gracias a este tipo de eventos, la galería fue creciendo hasta convertirse en una de las más importantes del arte contemporáneo. Jan y Bruce habían creado una galería que nada más entrar por sus puertas atraía y se había convertido en un referente en el mundo del arte, pero comenzaron a sentir que se les había quedado pequeño y necesitaban más espacio para adaptarse a sus necesidades.

Comenzaron a buscar un nuevo emplazamiento, y en diciembre de 2015, tras nueve años ubicada en Culver City, decidieron cambiar su localización a un edificio enorme en el centro de Los Angeles, junto al distrito del arte, donde se centra toda la actividad artística principal de la ciudad. Además de la necesidad de un espacio más amplio, el cambio supuso un punto a su favor al trasladarse a dicha zona.

La nueva galería se divide en tres espacios expositivos donde organizan exposiciones individuales y colectivas, y tiene una superficie tres veces más grande que la mayoría de las galerías más importantes. El propio Helford se refiere al nuevo espacio como un laberinto. Para muchos artistas es intimidante, llenar todo ese espacio con obras de arte no es fácil, y se acerca más al concepto de museo que de galería de arte.

Antes de la inauguración Ron English afirmó: “For the artists, that's a lot of space. "It's a little intimidating to try to fill that kind of space”<sup>98</sup>

Para su reapertura en la nueva ubicación, la galería organizó una exposición llamada “*Between Worlds*” con muchos de los trabajos del artista Ron English. Iluminaron la entrada con velas formando un camino que te conducían al interior de la galería principal. Como este artista, muchos de los que han expuesto en esta galería comenzaron siendo artistas urbanos, lo cual encaja perfectamente con este espacio y su nuevo emplazamiento.

---

<sup>98</sup> Ohanesian, L. (2015). *Corey Helford Gallery Ditches Culver City for a Massive DTLA Space With an Underground Vibe*. Disponible en línea: <http://www.laweekly.com/arts/corey-helford-gallery-ditches-culver-city-for-a-massive-dtla-space-with-an-underground-vibe-6378936> [Consultado el 4/04/2016].

**Galería de imágenes:**



**Fig. 387** Becket-Griffith, Jasmine. 2016. Corey Helford Gallery. Los Angeles



**Fig. 388** Garcia, Camille Rose. 2016. Corey Helford Gallery. Los Angeles



**Fig. 389** DFace. 2011. Graffiti realizado para la inauguración de su exposición en Corey Helford Gallery. Los Angeles

### 6.1.5. The Hive Gallery

The Hive Gallery se encuentra ubicada en pleno corazón del centro de Los Angeles. Fue fundada por Nathan Cartwright en 2005 y es muy reconocida en el área en el que se encuentra, además está al frente de promover la ciudad de Los Angeles como meca del arte mundial. Se aleja de ser un espacio comercial y tiene un carácter propio muy fuerte y definido, especializado en el surrealismo pop.

Los espacios de la galería se dividen en varias zonas donde hay todo tipo de obras de arte, objetos extraños y curiosidades. No se trata de una galería convencional que acoge el concepto de exposición tradicional, sino que además comprende un conjunto de espacios pequeños.

En su interior podemos encontrar varias habitaciones que se dividen en compartimentos, son estudios de artistas residentes que alquilan para mostrar su obra, y que además se pueden ver a menudo trabajando allí mismo, también hay un complejo y extenso espacio expositivo dividido en diversas zonas y una tienda con artículos realizados por artistas. Estos se refieren a la galería como Hiveland, nombre dado por su fundador, ya que la galería es un conjunto de reinos que forman un mundo paralelo en el que él se considera la abeja reina.

La galería además se encarga de organizar eventos de todo tipo, desde proyección de películas hasta actividades artísticas u otras como yoga o para recaudar fondos. Es una comunidad artística muy importante y próspera en la ciudad.

Cada primer sábado del mes inauguran una exposición en la que participan artistas en solitario o en grupos, llevándose a cabo pintura en directo entre otras cosas. Es un evento muy importante en el que se pretende difundir el arte de jóvenes creadores y artistas menos conocidos, además se valora especialmente el trabajo hecho a mano, con materiales de bajo coste y variedad de técnicas. Esta galería es un santuario para la escena del arte *underground*, y desde allí se da salida a las habilidades artísticas de muchos que pretenden entrar en la misma.

Muchos artistas de Los Angeles, como Audrey Kawasaki, comenzaron sus carreras entre las paredes de esta galería bajo la dirección de Cartwright.

Pretenden vender obras de arte a precio asequible para un público más joven, así como objetos y piezas hechas para la tienda de la galería, y promueven que el cliente pueda contactar directamente en el estudio con el artista, teniendo una relación más cercana.

Para su décimo aniversario, se organizó una exposición en la que participaron doscientos artistas, además de una instalación de su fundador Nathan Cartwright en colaboración con otros artistas de la galería que constaba de videos, pinturas y esculturas.

Cuando la galería abrió sus puertas era un espacio que intentaba hacerse un hueco en este complicado mundo del arte, y ahora que ha conseguido su reconocimiento continua con su lucha por seguir creciendo.

#### **Galería de imágenes:**



**Fig. 390** Varios artistas. 2016. *The Hive Gallery*. Los Angeles



Fig. 391 Varios artistas. 2016. *The Hive Gallery*. Los Angeles

### 6.1.6. Thinkspace Gallery

The Thinkspace Gallery fue fundada en 2005 por Andrew Hosner, su mujer Shawn y su socio Leonard Croskey gracias a la pasión que tenían por el nuevo movimiento del Arte Contemporáneo que nacía en Los Angeles.

Cuando Thinkspace nació, Hosner llevaba metido de lleno en el negocio de la música desde hacía veinte años, concretamente en la música metall. Junto con su mujer, también estaban muy atraídos por el mundo del arte, de hecho eran clientes habituales de un evento de arte mensual llamado *Cannibal Flower*<sup>99</sup> y además tenían un blog de arte llamado Sour Harvest desde el que mensualmente enviaban correos a los amantes del arte para informar sobre la nueva escena artística en la ciudad. Por aquel entonces, su blog era el único que ofrecía información sobre ese tipo de eventos en Los Angeles, ya que ninguna de las revistas ni blogs de ese movimiento habían aparecido en las redes aún.

En 2005 Leonard Croskey abría en Melrose la Galería de Arte Annex desde la que pretendían dar salida a los artistas que habían estado exponiendo en los diversos eventos mensuales que organizaban desde el *Cannibal Flower*. Un día Hosner y su mujer salieron con Croskey y otros amigos, y alguien advirtió que ellos que estaban tan interesados en el mundo del arte deberían unir sus fuerzas para crear algo importante. Así fue como nació Thinkspace en 2005. Al principio estaban ubicados en un pequeño local al lado de Melrose, y muy cerca de SURU<sup>100</sup> y Brooklyn Projects<sup>101</sup>, lo cual hizo que los clientes habituales de estos negocios pudieran conocer la galería.

---

<sup>99</sup> Creado por Leonard Croskey junto otros dos socios.

<sup>100</sup> Tienda que combinaba el mundo del arte con el de la moda, ofreciendo desde muñecos de vinilo hasta revistas, y que desde su origen ha sido muy respetada en el mundo de la cultura.

<sup>101</sup> Tienda de skate muy reconocida en la ciudad que además está relacionada con el arte urbano.

En el primer evento que organizaron en Thinkspace tuvieron a Mear One y Buff Monster pintando murales en directo en la parte trasera y el lateral de la galería.<sup>102</sup>

Pasado un año se trasladaron al este de Silver Lake y desde el año 2009 se volvieron a mudar, esta vez a su ubicación actual en pleno corazón del Distrito del Arte de Culver City.

Desde el principio su propósito era promover el arte de jóvenes artistas emergentes de la nueva escena del arte contemporáneo. Este nuevo movimiento del Arte Contemporáneo estaba formado por varias manifestaciones artísticas entre las que destacan el arte urbano, el diseño, la ilustración y la cultura popular que estaban cobrando importancia en todo el mundo.

Era un movimiento joven, un arte que estaba creándose, y Thinkspace nació para comisariar exposiciones y formar una colección de obras de arte pertenecientes a esta corriente. Querían traer el arte de la calle dentro de las paredes de una galería, valorar el talento que no estaba reconocido dentro de las instituciones.

Muchos de los artistas más importantes de ese movimiento vieron sus carreras impulsadas por esta galería que les ayudó a darse a conocer dándoles la oportunidad de exponer en sus paredes, entre ellos destacan Audrey Kawasaki o Stella Im Hultberg.

Los fundadores de la galería siempre se han mantenido fieles a su visión de exponer obras de artistas con gran talento, artistas que comienzan su carrera y a los que ayudan a construir su camino en el mundo del arte. Ellos han sido de los pioneros en promover este nuevo movimiento artístico y con el paso de los años han tenido una trayectoria con su galería en la que sus gustos han crecido y seguir haciéndolo ya que no paran de trabajar. Thinkspace es un núcleo importante en la comunidad artística de Los

---

<sup>102</sup> Mear One fue uno de los pioneros en la escena del grafiti en Melrose. Fue muy reconocido por haber establecido una importante conexión entre el grafiti y las Bellas Artes, y el primero en exponer en la 01 Gallery en Los Angeles, donde más adelante debutaría Banksy. Sus murales son muy narrativos, mezclando la política moderna con la filosofía y la mitología antigua. Buff Monster es un pintor que se caracteriza por crear personajes de colores muy vivos en el que predomina el rosa. Se dio a conocer colocando pósters serigrafiados a mano por toda la ciudad de Los Angeles y otros lugares, además ha tiene una amplia gama de *merchandising* con sus diseños, desde pegatinas a muñecos de vinilo.

Angeles, además hay que destacar que es una de las pocas galerías que hacen revisiones de *portfolios* para todo el que quiera pasar por allí para mostrar su trabajo.

Además de organizar exposiciones en la propia galería, Thinkspace ha comisariado exposiciones en numerosas ciudades tanto en Estados Unidos como en países del resto del mundo, así mismo ha colaborado con otras galerías de arte de diferentes ciudades como Hong Kong o Londres entre muchas otras. Participan en numerosas ferias de arte y tienen intención de hacer más publicaciones para promover el trabajo de los artistas con los que trabajan.

En 2014 Hosner comisarió una exposición de un grupo de artistas en la galería Urban Nation en Berlín. Con ella se pretendía llevar a todas partes del mundo la nueva corriente de arte contemporáneo que había nacido en la ciudad de Los Angeles.

Normalmente dejan a los artistas que lleven a la galería las obras que quieran, alguna vez han solicitado trabajos por encargo, pero no les gusta imponer una temática concreta, prefieren que el artista deje volar su imaginación y darles esa libertad para sus creaciones.

Su director y copropietario Andrew Hosner, que se describe a sí mismo como un yonqui del arte<sup>103</sup>, tiene una colección privada espectacular en la que encontramos obras de Camille Rose Garcia, Banksy, Ron English o Anthony Ausgang entre muchos otros.

Desde que nació, la escena artística ha cambiado mucho, y Thinkspace ha sido parte activa de ello, lo cual enorgullece a sus fundadores ya que desde el principio su misión era ofrecer un espacio a los artistas que venían con fuerza, con ganas de hacer cosas nuevas, diferentes.

---

<sup>103</sup> Disponible en línea: <http://hifructose.com/2013/08/02/gallery-spotlight-exclusive-interview-with-andrew-hosner-of-thinkspace/> [Consultado el 11/11/2014].

### 6.1.7. Zero One Gallery

La Zero One Gallery o 01 Gallery fue fundada en 1980 por John Pochna, comisario y marchante de arte.

Inicialmente se llamó Zero Zero by Pochna, y era un bar *after hours*<sup>104</sup> en Melrose para los punks, pero en 1988 acabó convirtiéndose en una galería de arte que durante los quince años siguientes fue un lugar clave para difundir el movimiento *Lowbrow*.

Poco después del nacimiento de la galería, Pochna permitió que su dirección de Melrose fuera también usada con un fin comercial para un servicio de chicas de compañía, ya que necesitaba financiación para la misma.

Había una mezcla extravagante de clientes, artistas y mecenas entre otros que hicieron de la galería un espacio muy especial, además por este motivo fue comparada con la industria de Andy Warhol.

El nombre actual de la galería está relacionado con el propio proceso creativo, partiendo del cero que significa que no hay nada, y pasamos al uno porque ya se ha creado algo.

En 2002 la galería cerró sus puertas en Melrose, y había tenido un breve paso por un local del centro de Los Angeles, hasta que finalmente en 2008 la galería reabrió sus puertas tras mudarse a un local en el *Fashion District*, en pleno centro de Los Angeles.

01 Gallery ha estado exponiendo obras de arte contemporáneo durante unos veinticinco años, y era frecuentada por algunos de sus residentes, destacando entre otros a Raymond Pettibon. En su primer emplazamiento era un buen escaparate para los artistas que querían darse a conocer, pero al mudarse al centro de Los Angeles el mismo Pochna consideraba que había mejorado ya que se alejaba de Hollywood.

---

<sup>104</sup> Significa “después de horas” refiriéndose a la hora de cierre de muchos bares, que en Los Angeles lo hacen a las dos de la madrugada.

### 6.1.8. Think Tank Gallery

Esta galería ubicada en el distrito de la moda, en pleno centro de Los Angeles tiene pocos años de vida, nació en 2010.

Inicialmente se llamaba Think Tank Collective y fue fundada por cinco miembros, uno de los cuales pertenecía a la colonia de artistas de The Brewery que lo dejó para crear su propio espacio de arte. La galería se instaló en un local que estaba en una planta baja en el distrito de la moda y que había sido una antigua empresa de almacenamiento de telas.

El propietario de Think Tank es John Kennamann, y la galería nació como una sucursal de una compañía productora que él ya tenía. El hijo de John es también artista, así que se mudaron todos a ese almacén gigante para intentar convertirlo en una galería de arte. Entre ellos estaba Jacob Patterson, que es el director de la misma.

En su comienzo este local no tenía suministro de electricidad ni de agua caliente, y estuvieron viviendo dentro en tiendas de campaña y sin saber muy bien qué iban a hacer allí. Poco a poco empezaron a reconstruir el espacio tirando abajo las paredes y construyendo nueve estudios para que los artistas trabajaran en ellos y un espacio para exposiciones.

Después de dos meses consiguieron juntar a siete artistas y comenzaron a organizar eventos para Los Angeles *Art Walk*.

Posteriormente sus vecinos de la segunda planta fueron desalojados, y pudieron ocuparla creando diez espacios nuevos de trabajo, además de convertir algunos espacios de la casa en una sala de conferencias y una cocina.

Tras dos años de duro trabajo el espacio estaba listo para ser abierto al público. Durante este tiempo habían hecho algunas exposiciones pero como el espacio no estaba totalmente renovado no podían hacerlas de manera oficial. De hecho al principio allí hacían raves y fiestas enormes a las que asistían miles de personas, llegaron a acudir todo tipo de criaturas y personajes, como chicas bailando desnudas y hasta crías de leopardo.

Sabían que hasta que no juntaran el dinero necesario para dejar todo listo no iban a poder organizar exposiciones de arte serias y con cierta categoría. Y por fin llegada esa fecha organizaron la primera exposición que se llamó "*You are here*" (Usted está aquí) en la que se encargó a treinta y dos fotógrafos capturar toda manzana del área colindante con la galería durante diez días, con lo cual además permitía darse a conocer en el vecindario, y sacarlo de esa oscuridad en la que estaba sumergido. Tuvo un gran éxito por lo que dos años más tarde organizaron la segunda parte de esta exposición.

En 2012 inauguraron una exposición colectiva llamada "*Dude, Monsters!*" en la que se colocó una rampa *quarter pipe*<sup>105</sup>. Esta rampa de *skate* se cubrió con pinturas murales y se abrió para que el público patinara. Es un tipo de espectáculo que se ha convertido en algo usual de la galería Think Tank, una característica que la define y que además hace referencia al gusto artístico e intereses de la misma.

A principios del 2016 Scott Hove<sup>106</sup>, y Keith Magruder, conocido como Baker's Son<sup>107</sup>, convirtieron la galería Think Tank en un laberinto gigante hecho con tarta. Sus paredes estaban recubiertas de ella convirtiéndola en un pastel gigante.

En la actualidad Think Tank cuenta con veinte artistas trabajando entre sus paredes, que se centran en organizar exposiciones más grandes y con una mayor difusión. El espacio expositivo es enorme por lo que siempre han buscado artistas que sean capaces de encajar con la galería y hacer algo impactante. Irónicamente, uno de los socios cuenta que cuando en el inicio de la galería vio el anuncio en el que se ofrecían espacios para trabajar lo rechazó precisamente por pensar en que no iba a encajar en ese sitio tan grande, pero dos meses después comenzó a arrepentirse y no dejaba de pensar que había dejado pasar una buena oportunidad, entonces volvió a llamar diciendo que había cambiado de opinión y aunque al principio no querían contar con él, tuvieron que hacerlo

---

<sup>105</sup> *Pipe* es tubería, y *quarter* significa que se toma una cuarta parte de esta.

<sup>106</sup> Artista de San Francisco que hace esculturas e instalaciones hechas con tarta.

<sup>107</sup> Artista que trabaja entre sus estudios en Oakland y Los Angeles, cuyo trabajo está relacionado con la cocina, pasión que le viene desde pequeño cuando ayudaba a su madre a cocinar.

ya que necesitaban artistas para exponer y al final pasado un año acabó convirtiéndose en un empleado de la galería.

Think Tank busca estar rodeada de artistas y trabajos que encajen con la comunidad que han creado y está liderando la escena del arte *underground* de Los Angeles. No se trata de una galería fría, sino una especie de laboratorio de artistas donde trabajan e intercambian ideas en un espacio agradable.

Se encuentran ubicados en una zona que se está transformando muy rápido, ha salido de la oscuridad gracias a espacios como este en el que se promueve el arte y la cultura. De hecho su director comenta en una entrevista que uno de los problemas más grandes que se encontraron a la hora de poner en marcha la galería fue recalificar la zona. Además de exposiciones privadas tenían la intención de desarrollar talleres y programas educativos, y era muy difícil conseguir los permisos y subvenciones, por lo que han tenido que lograrlo mediante campañas para obtener los fondos suficientes.

También asegura que siente que han conseguido su propia marca por el tipo de arte que exponen, y que tienen intención de llevar trabajos de Banksy o Shepard Fairey, que en su opinión son los artistas más importantes desde que Pablo Picasso y Warhol revolucionaron la definición del arte en su momento.

## Galería de imágenes:



**Fig. 392** Hove, Scott y Baker's son. 2016. "cake maze break"  
Think Tank Gallery

## 6.2. Museos

La relación de los museos con el *Lowbrow* muestra un esfuerzo por renovar el panorama del arte, y hace que muchos museos y centros de arte de ciudades más pequeñas de Estados Unidos intenten competir con los tres grandes núcleos del mercado del arte del país, Nueva York, Chicago y Los Angeles. El género del *Lowbrow* nunca ha estado bien mirado dentro del *high art*, que apuesta más por las instituciones académicas tradicionales, pero muchos artistas pioneros de ese movimiento consiguieron que con el tiempo fuera respetado y llegara a las paredes de los museos más importantes del país y de todo el mundo.

### 6.2.1. Museos en California

Los museos en California son los que más han apoyado la cultura *Lowbrow*, principalmente porque se originó en este lugar del mundo, y además muchos de los rasgos de este arte vienen por influencias de la cultura californiana. Desde estos centros de arte han apoyado la carrera de artistas que comenzaban a revolucionar ese mundo con obras innovadoras y provocativas.

Muchos de los museos más importantes han acogido exposiciones de dichos artistas, pero además otros más pequeños también han querido colaborar, promoviendo el arte en zonas más minoritarias.

Entre algunos ejemplos tenemos el Riverside Art Museum de California que acogió en 2008 la exposición de Jeff Soto "*Turning in Circles*" y sirvió al mismo para acentuar una etapa de su carrera en la que se produjo una gran evolución.

#### **Long Beach Art Museum:**

Este museo fue fundado en 1950 y con el paso de los años fue ganando prestigio. Se encuentra ubicado en Long Beach, ciudad de Los Angeles, en un edificio histórico de 1911. Con el tiempo fue renovado para ofrecer las condiciones óptimas para acoger obras de arte. También organiza talleres y cursos educativos gratuitos para niños y adultos.

Este museo acoge exposiciones tanto individuales como colectivas. Está enfocado al arte contemporáneo y en numerosas ocasiones se han podido ver muestras de arte *Lowbrow* entre sus paredes.

Ha sido uno de los primeros museos de Estados Unidos en llevar a artistas urbanos a su edificio. Para ello los artistas no solo llevan sus obras de arte sino que pintan murales y crean obras tridimensionales, transformando completamente el museo.

En 2015 se organizó la exposición "*Vitality and Verve: In the Third Dimension*" en colaboración con *Pow Wow!*, y tuvo tanto éxito que se ha repetido en 2016 con una cuidada selección de artistas urbanos internacionales, en cuyo comisariado contaron con la ayuda de la Galería ThinkSpace.

En 2016 se les dio la libertad de probar nuevas técnicas y materiales para crear obras a gran escala. Se pintaron varios murales efímeros y se crearon obras usando materiales tan variados como el plástico, la cerámica o el yeso entre otros. Los artistas se alejan de la corriente principal, y normalmente encontramos sus trabajos en espacios públicos.

La finalidad de esta exposición fue contribuir a la promoción de la obra de artistas que salían de sus estudios para plasmar su trabajo en el exterior, usando como lienzo las paredes de las ciudades, y llegando así a salir fuera de los límites del marco.

Este museo muestra un interés específico por el arte Lowbrow y busca mostrar obras con un contenido narrativo, con un lenguaje actual que llegue a todos los que lo visitan.

### **MOCA Los Angeles Museum Of Contemporary Art:**

El museo de Arte Contemporáneo de Los Angeles nació en 1979 y tiene tres sedes en dicha ciudad, aunque la principal se encuentra en pleno centro de la misma. Es el único museo que fue fundado por artistas.

Exponen obras creadas a partir de 1940 y presentan las obras de arte novedosas además de ofrecer becas y programas educativos.

La relación de este museo con el movimiento *Lowbrow* siempre ha sido estrecha, y es que este nació en la misma ciudad donde fue fundado el mismo, por lo que tienen mucho en común ya que ambos surgieron más o menos por la misma época. El mismo Mark Ryden comenzó a exponer aquí después de haberlo hecho en algunas galerías de arte de California cuando su obra se hizo conocida y había dado el gran salto a la fama.

En 2008 el MOCA publicó para la editorial Last Gasp unas tarjetas de navidad de los artistas más importantes de la corriente Lowbrow, como Mark Ryden, Gary Baseman, Camille Rose Garcia o Tim Biskup.

Además el museo hizo una exposición llamada "*The Artist's Museum, Los Angeles Artists 1980-2010*" en la que se podían encontrar las obras de los artistas *Lowbrow* más representativos, como Mark Ryden.

#### **Museo de Arte de San José:**

Este Museo nació en 1969 cuando un grupo de ciudadanos de San José se reunieron para convertir una biblioteca que supuestamente se iba a demoler en una galería de arte. El edificio era muy bonito y a diferencia de otros museos que nacen por la fortuna de unos pocos, este lo hizo por el gran esfuerzo de mucha gente entre los que hubo muchos que trabajaron de manera voluntaria a lo largo de los años. Este museo que nació en plena época *hippie* refleja ahora el espíritu de Silicon Valley uniendo pasado y futuro. Tiene una colección permanente de obras de arte del siglo veinte y veintiuno, centrándose especialmente en la de los artistas de la costa oeste.

En 2007 el museo acogió la exposición de Camille Rose Garcia "Tragic Kingdom", que fue su primera exposición en solitario en un museo fuera de Los Angeles. En 2009 hicieron una retrospectiva de uno de los artistas más importantes del *Lowbrow*, Tod Schorr, que recogía gran cantidad de sus obras realizadas entre 2003 y 2008. El catálogo de la exposición era un nuevo libro de la editorial Last Gasp, y además se organizó una charla en la que el artista pudo firmar los libros, evento patrocinado por la revista Hi Fructose.

Este museo junto con el Laguna Art Museum fueron los primeros en impulsar las carreras de nuevos artistas con un nivel más bajo ayudándoles a que su trabajo se viera más valorado.

### **Laguna Art Museum:**

Este museo ubicado en Laguna Beach, ciudad del condado de Orange en California, y exhibe obras de artistas californianos que están además estrechamente relacionados con ese estado ya que defienden que es allí donde se han creado las obras de arte de mayor nivel del país. En 1918 nació la Asociación de Arte de Laguna Beach formada por artistas locales, que en 1929 crearon una galería de arte cuyo crecimiento fue tanto que empezó a tomar las características de museo, y en 1972 terminó convirtiéndose en el actual Museo de Arte de Laguna Beach, cambiando en 1986 su nombre al de Laguna Art Museum.

En 1993 hubo una exposición llamada “*kustom Kulture: Ed 'Big Daddy' Roth, Boert Williams & Others*” que mostraba toda la cultura de los coches del sur de California antes del final de la Guerra de Vietnam.

En 2008 acogió la exposición “*In the Land of Retinal Delights: The "Juxtapoz" Factor*”, una retrospectiva que reunió el trabajo de ciento cincuenta artistas que representaban un movimiento artístico relativamente nuevo ya que lleva produciéndose desde hacía cuarenta años. El sistema era muy parecido al proyecto “*Beautiful Losers*” del centro de Arte Contemporáneo de Cincinnati. Esta exposición se centró en el movimiento *Lowbrow*, y a su inauguración asistieron artistas de esta corriente como Tim Biskup y Gary Baseman hasta otras celebridades como Patricia Arquette o Kate Hudson.

### **6.2.2. Museos fuera de California**

En el resto de Estados Unidos muchos museos también han dedicado sus paredes a exhibir obras de los artistas pioneros del *Lowbrow* en un intento de romper con el arte elitista que se daba fuera de California. El centro de Arte Contemporáneo de Cincinnati, en Ohio, inauguró en 2004 una exposición llamada “*Beautiful Losers*” en la que se trató

el tema del punk, el hip hop, el sabe y el grafiti incluyendo la obra de Raymond Pettibon o Basquiat. Esta exposición recorrió después los museos de otros cuatro continentes.

La primera gran exposición de los Clayton Brothers se realizó en el Museo de Arte Contemporáneo de Madison, Wisconsin, en 2010 bajo el nombre de “*Inside Out*”.

En España cabe destacar una exposición muy importante realizada a finales de 2016 en el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga, se trata de una retrospectiva de Mark Ryden que tuvo un gran éxito. Gente de todas partes del país se acercaron a la ciudad andaluza superando el número de visitas de cualquier otra exposición realizada con anterioridad. Ya en este museo se realizó en 2013 la exposición “*At Home I’m A Tourist*” sobre las obras del mayor coleccionista de juguetes de vinilo de Europa, Selim Varol, y en 2014 la exposición “*Final Days*” sobre el *toy art*, que era la primera realizada en solitario por el artista norteamericano Kaws, pionero de esta modalidad del arte, para la cual se trajeron cinco esculturas gigantes talladas en madera.

### **6.3 Comunidades de artistas y distritos de arte en Los Angeles**

Las comunidades de artistas son zonas en las que se agrupan artistas donde tienen su espacio para trabajar y en el que se respira la creatividad, con un ambiente familiar y cercano, alejándose del concepto de galería de arte fría.

En estas comunidades viven y trabajan muchos artistas de todas las edades, que tienen la oportunidad de alquilar un espacio para ello. Muchos alquilan su espacio propio, pero otros lo comparten bien por motivos económicos, o bien porque se sienten mejor trabajando mientras están acompañados. Suelen ubicarse en zonas industriales, grandes edificios que permitan albergar a muchos artistas ya que necesitan un amplio espacio para trabajar dependiendo de la labor a la que se dedican.

Son muchos los que coinciden en que los artistas trabajan mejor cuando tienen otros artistas alrededor, se apoyan entre todos y la imaginación y la creatividad se potencia. Se comparten conocimientos, materiales, y sentimientos que hacen de estas comunidades un lugar apto para el arte. En estas comunidades han trabajado muchos de

los grandes artistas pioneros del *Lowbrow*, allí fue donde comenzaron su trabajo. La comunidad de artistas *Lowbrow* de Los Angeles está formada por grafiteros, ilustradores, tatuadores, pintores, músicos o artistas de performance entre otros.

Se organizan visitas guiadas a muchas de estas colonias y comunidades de artistas tanto en grupo como en solitario, andando o en bicicleta.

Entre estas comunidades y distritos del arte hay galerías de estilos muy variados, en general relacionadas con el arte contemporáneo, y entre ellas encontramos algunas dedicadas a promover el arte *Lowbrow*.



Fig. 394 Varios artistas. 2016. Grafitis en el centro de Los Angeles

### 6.3.1. The Brewery Art Colony

Es una de las colonias de artistas más antiguas del mundo y en 2016 celebraron su treinta aniversario. Se encuentran ubicados en una zona industrial en el centro de Los Angeles junto a Chinatown y cuentan con un espacio enorme de 93.000 metros cuadrados en el que hay catorce edificios donde entre quinientos y setecientos artistas trabajan.

Esta comunidad comenzó en 1903 como *Edison Electric Steam Power Plant*, y más adelante en 1953 como la fábrica de cerveza *Pabst Blue Ribbon*<sup>108</sup>, de ahí su nombre The Brewery. Años más tarde, en 1982, esta fábrica fue convertida en lofts para artistas tal y como lo conocemos hoy. A partir de entonces, los artistas podían alquilar estos espacios en los edificios industriales. Su entorno es muy agradable ya que los edificios con los estudios y lofts están rodeados por muchas zonas verdes, también encontramos un pub y restaurante, galerías y muchos sitios donde relajarse y encontrar inspiración.

Además de para vivir en los lofts o trabajar en los estudios, también se podían alquilar para rodar en sus instalaciones, aunque esta actividad dejó de hacerse. Parte de la película “Quién engañó a Roger Rabbit” fue rodada en *The Brewery*.

Es una comunidad muy variada, con artistas de múltiples nacionalidades y dedicados a campos del arte tan diversos como la escultura, instalaciones, pintura tradicional, diseño industrial, arquitectura, fotografía, o grabado entre muchos otros. Algunos de estos artistas son muy reconocidos dentro del movimiento *Lowbrow*, como Chirs Copper, más conocido como Coop. Este artista que tiene su estudio artístico en la colonia de arte The Brewers y se dedica al campo de la *kustom kulture*. Nació en Tulsa, Oklahoma, y desde su infancia se interesó por los cómics y la revista *MAD*, pero con veinte años se trasladó a Los Angeles donde su vida cambió completamente. Realizaba carteles para compañías discográficas y grupos de música muy reconocidos, aunque eso lo dejó y lleva muchos años trabajando en el mundo *hot rod*, el diseño y haciendo juguetes de vinilo entre otras cosas.

---

<sup>108</sup> Tipo de cerveza americana.

*“As soon as I relocated to California, I immediately felt at home.”. “Oklahoma isn’t really a place to be a weirdo. By contrast, Los Angeles is the American capital of weirdness.” (COOP, 2008)*

Muchos de los artistas transforman sus espacios en sitios muy especiales, donde pueden ir cada día a trabajar, aunque algunos de ellos lo comprarán con ir de vacaciones más que con trabajar, porque allí están disfrutando.

Dos veces al año estos estudios abren sus puertas al público para que la gente pueda ver como trabajan y qué se produce entre sus paredes en el evento *The Brewery Art Walk*. Es un evento gratuito en el que se pretende promover el arte entre el vecindario y todos aquellos que quieran asistir, suelen participar unos cien artistas residentes que permiten a la gente entrar en sus casas, hablar con ellos, ver los trabajos nuevos que están produciendo y tener la oportunidad de comprar alguna de sus obras de arte allí mismo.

### **6.3.2. Culver City**

Culver city es un distrito que acoge más de treinta y cinco galerías de arte contemporáneo, y se sitúa entre Venice Beach y Beverly Hills.

Tiene una cultura del cine muy arraigada ya que allí nacieron los estudios Sony Pictures, y muchas de sus calles han sido escenario de series de televisión y películas tan conocidas como Grease o ET. Aunque tuvo una época de decadencia sobre los años sesenta, volvió a resurgir en los noventa, en gran parte por la creación del Distrito del arte. Allí están establecidos muchos estudios de artistas y galerías tan famosas como Thinkspace o Corey Helford, aunque hay que decir esta última tuvo allí su primera ubicación antes de mudarse a otro área de Los Angeles. Además de estas, la Copro Gallery es otra de las más importantes dentro del *Lowbrow*, que en 1999 se trasladó desde su ubicación original a Washington Boulevard, en pleno corazón de Culver City.

Hace años hacer un graffiti en aquella zona era fácil, pero poco a poco empezó a faltar espacio. El mismo DFace había pintado allí un mural colaborando con la Galería Corey Helford y años más tarde le encargaron pintar otro tapando el primero.

El *Art Walk* de Culver City se celebra a final de la primavera de cada año, y ofrece visitas guiadas gratuitas por las galerías de arte y espacios expositivos que participan así como eventos y actuaciones musicales, baile, ofertas en restaurantes y diversas actividades. Todo se desarrolla entre las doce del mediodía hasta las ocho de la tarde, hora en la que cierran muchas galerías.

### **6.3.3. Bergamot Station**

Esta colonia de artistas se encuentra en Santa Monica y ocupa unos 32.000 metros cuadrados, lo que la convierte en el mayor centro cultural y complejo de galerías de arte. Tiene una gran fama a nivel mundial y desde sus inicios se convirtió en un lugar muy visitado por turistas.

Su nombre se debe a dos cosas, primeramente porque en ese área floreció la *Wild Bergamot*<sup>109</sup>, y por otro lado por el lugar en el que se encuentra emplazado, ya que en 1875 era una parada de la línea roja del tranvía que iba desde el muelle de Santa Mónica hasta el centro de Los Angeles.

En 1953 los tranvías dejaron de funcionar y los almacenes de los mismos pasaron a ser desde una fábrica de hielo hasta de calentadores de agua. Más adelante hubo una propuesta para hacer un tren ligero que pasaría por allí, y la ciudad de Santa Monica compró este espacio que se quedó abandonado con la intención de convertirlo de nuevo en una parada para dicho tren.

Esta planificación del tren ligero se quedó paralizada, y decidieron buscar un uso artístico de este espacio, para lo que contactaron con Wayne Blank<sup>110</sup>. El complejo de Bergamot Station tenía un aspecto industrial, y fue inaugurado como espacio artístico en 1994.

En Bergamot Station encontramos la la Copro Gallery, donde se instaló en el año 2005 tras haber pasado 6 años en Culver City. Con estos cambios la galería muestra su

---

<sup>109</sup> Monarda fastuosa: era una planta nativa del norte de América. Hoy es usada para combatir la gripe y los resfriados, ya los nativos americanos la usaban como planta medicinal.

<sup>110</sup> Co-propietario de la galería *Shoshana Wayne* que previamente había transformado el hangar de un aeropuerto en estudios para artistas.

intención continua de cambiar y avanzar, ofrecer a los artistas un espacio mejor y estar en un lugar destacado.

#### **6.3.4. Gallery Row**

Este distrito ubicado en el centro de Los Angeles está lleno de arte y nació en 2003 gracias al ayuntamiento con el objetivo de que la zona tuviera un ambiente cultural donde la gente pudiera salir a pasear. Recordemos que este área está situado junto a *Skid Row*<sup>111</sup> donde caminar por la noche es todo un riesgo. Al principio el área estaba llena de gente sin hogar y camellos que creaban un ambiente un tanto peligroso, con el paso del tiempo se favoreció esta escena artística en la ciudad y se convirtió en un lugar muy interesante. Poco a poco se está convirtiendo en el epicentro de la cultura del sur de California.

En Gallery Row se concentran estudios y *lofts* de artistas, y podemos encontrar más de cincuenta galerías, museos, teatros e instalaciones de arte contemporáneo por las calles. Aunque hay que decir que tanto galerías como locales se encuentran también en zonas colindantes como el Distrito de la moda o el financiero.

En 2004 se fundó el *Art Walk* de *Downtown LA* con el propósito de atraer al resto de la ciudad a visitar las galerías y espacios artísticos de este área. Muchos lo consideran el mejor *Art Walk* del país, y desde luego es el acontecimiento cultural más famoso de Los Angeles. Se celebra cada segundo jueves del mes haga sol o llueva y aunque muchas galerías abren sus puertas desde el mediodía. La calle se convierte en un carnaval artístico que suele empezar a media tarde sobre las seis y los diversos espacios cierran hasta las diez de la noche. Todo acaba en una gran fiesta en la que la gente compra arte o simplemente disfruta observándolo. Aunque hay muchos que se marchan cuando cae la noche debido a que no es una zona muy segura, el número de visitantes va creciendo cada año, miles de ellos son atraídos a dicho evento para visitar más de treinta galerías en la zona.

---

<sup>111</sup> Una de las áreas de Estados Unidos en la que hay viviendo más *homeless* en sus calles. Se encuentra junto al centro de Los Angeles y se ha intentado limpiar en numerosas ocasiones sin éxito.

Entre las galerías ubicadas en este área y dedicadas al movimiento *Lowbrow* está la Think Tank, que realizó en una ocasión un evento para el *Art Walk* en el que podías disfrutar tu bebida mientras escuchabas música con auriculares, lo cual producía un ambiente de silencio. También en este distrito está ubicada otra galería dedicada al movimiento *Lowbrow*, la Hive Gallery. Además desde el *Cannibal Flower* se realizan eventos artísticos en The Hangar e Infusión Gallery.

Todo este movimiento artístico ha traído algunas protestas y actos vandálicos en la zona ya que desde que comenzaron a abrir tantas galerías en la zona los precios de las casas subieron muy rápidamente así como el nivel de vida, y no hay que olvidar que muchas están en un área industrial donde viven muchos inmigrantes y gente trabajadora.

Aquí viene un gran dilema ya que por un lado la gente menos pudiente se ve afectada, pero también es cierto que la zona ha mejorado por la apertura de las nuevas galerías, restaurantes, bares o comercios y en consecuencia el turismo ha crecido, por lo que la afirmación de que el arte mejora el mundo lleva a pensar que hay que buscar soluciones para buscar un equilibrio y favorecer a todos.

En lo que al *Lowbrow* respecta, esta subida del nivel de vida, el precio de las viviendas especialmente, ha desfavorecido a ese movimiento ya que los artistas de esta corriente se están marchando a la periferia de esta zona buscando espacios más asequibles. Recordemos que el *Lowbrow* es una corriente de la contracultura que no está aceptada en muchas galerías de arte elitistas, y muchos de los artistas que se dedican a ello no tienen el nivel adquisitivo que puedan tener otros artistas contemporáneos.

### **6.3.5. Art District LA**

Muchas galerías de arte se están moviendo al distrito de arte de Los Angeles, situado en pleno centro de la ciudad. Se trata de una zona llena de espacios y estudios de arte en la que últimamente se han abierto locales, restaurantes y algunos comercios que han llenado de vida sus calles.

Es un área muy especial, muy extensa y llena de grandes edificios y casas que a simple vista parecen abandonadas, pero sin embargo tras sus paredes podemos encontrar

a gente viviendo y sobretodo estudios de artistas. Los grafitis y murales abundan por las calles, y hacen de este vecindario un referente en el arte de la ciudad de Los Angeles, en pleno centro. Se trata de una zona industrial, pero se respira el arte por todos lados.

Muchos de los edificios eran antiguos bancos y muchos se han convertido en espaciosos *lofts* que han dotado a la zona de un ambiente creativo y auténtico. Todo esto en cierto modo se volvió en contra del arte en cuanto a que el precio de las viviendas empezó a subir, y ahora no eran asequibles para todas las personas, especialmente para los artistas, con lo que ese ambiente bohemio corría el peligro de desaparecer. Todos los que forman esa comunidad esperan que las cosas permanezcan como están y no acabe siendo un lugar invadido por el dinero.

Se organizan tours por los murales del *Art District* en grupos y privados, andando y en bicicleta. Todo esto contribuye a revitalizar el área durante el día hasta entrada la noche.

### **6.3.6. Venice Beach**

En este área de Los Angeles muchas de las influencias del *Lowbrow* están presentes, el surf, el *skate*, los estudios de tatuaje, *kustom car*, cultura *tiki*, y calles inundadas de grafiti. Podemos encontrar arte urbano en casi cualquier rincón y muchos artistas residen en la zona.

En su paseo marítimo se encuentra el famoso *skate park* que está rodeado de muros, farolas y palmeras en plena arena, completamente llenas de grafitis. En este lugar está permitido hacer pintadas, por lo que la duración de las piezas es de muy corta duración ya que cada día acuden bastantes personas a pintar en este espacio. También son abundantes los estudios de tatuaje, cultura muy extendida en general en California. El surf es otro modo de vida que se respira en Venice Beach, es normal ver cada día gente con sus tablas dirección a la playa, eso sí, mezclados entre turistas, *skaters*, gente que pasea en bici o andando, y muchos camellos y *homeless* que habitan en sus calles, se trata de otra zona en la que tener cuidado cuando cae la noche.

Es bastante peculiar el que en Venice Beach haya canales, y es que en 1905 fue fundada por Abbot Kinney, que da su nombre a una avenida principal de este área, para construir una pequeña réplica de Venecia con la intención de fomentar el arte y la cultura en el sur de California. De hecho en sus primeros años se podían ver góndolas navegando por dichos canales, Kinney había traído a los Gondoleros desde Italia, aunque tuvieron muchos problemas ya que al construir los canales no tuvieron en cuenta las mareas que les acarreó numerosos problemas.

En los años cincuenta y sesenta hubo una explosión de arte y poesía en esta zona, que fue cuna de la generación *Beat*<sup>112</sup>, y también fue donde la famosa banda The Doors se formó en 1965. Entre los ochenta y noventa era la meca del arte urbano, numerosas performances en las calles atraían a personas de todas partes. Se encontraban muchos artistas callejeros vestidos de manera muy estrafalaria. Malabaristas, bandas tocando, breakers, puestecillos de artículos artesanales hasta incluso los famosos *Green Doctors* que te recetan marihuana para uso medicinal.

*Venice Art Crawl* es un evento que nació en el año 2010 y en el que se fomenta el arte y el ambiente creativo que siempre ha caracterizado a esa zona. Aunque realiza cuatro veces al año, se colabora con la comunidad de artistas organizando otros eventos mensuales.

También hay otro evento llamado *The Venice Beach Biennial*, que hace referencia a la bienal de arte de Venecia en Italia. Este evento dura un fin de semana y en este período de tiempo el arte se extiende por las avenidas principales del área, ocupando gran parte del *Ocean Front Walk*, famosa avenida que se extiende a lo largo de la costa. Muchos artistas son invitados a exponer sus obras en este entorno único, paralelo al océano.

---

<sup>112</sup> Movimiento literario originado en Estados Unidos y cuyos miembros tienen como rasgos definitorios el consumo de drogas o la defensa de la libertad sexual, y que más adelante desembocó en el movimiento *hippie*.

## CAPÍTULO 7

### Revistas y publicaciones dedicadas al *Lowbrow*

No hace mucho tiempo era bastante complicado encontrar información sobre el arte *Lowbrow* pero ahora además de las revistas que fueron las grandes impulsoras de esa corriente hay otras publicaciones tanto en papel como digitales cuyo contenido principal se centra en los artistas pertenecientes a dicha corriente artística.

Internet también ha permitido que el *Lowbrow* llegue a un público más amplio, ahora casi todo el mundo tiene acceso a la red y este arte gusta más entre la gente joven que están más acostumbrados a utilizar los nuevos medios tecnológicos.

Por otro lado las publicaciones digitales tienen precios más asequibles, incluso muchas de las revistas ofrecen contenidos y noticias gratuitas que se pueden consultar en sus páginas web, un modo de atraer la atención del usuario. Ahora también se mueven por las redes sociales, donde publican novedades que se pueden ver fácilmente si se es seguidor de las mismas.

Algunas de las revistas digitales son *Wow x Wow* que está especializada en promocionar a artistas contemporáneos de temática *Lowbrow* o *Divulge Magazine* que está centrada principalmente en eventos y estilo de vida artístico en Los Angeles.

También se pueden encontrar en papel publicaciones de temáticas muy variadas como *Yorokobu*, revista mensual que nació en 2009, *Raw Visión Magazine* que se publicó por primera vez en 1989 y está dedicada a genios desconocidos sin ningún tipo de formación en el mundo del arte, *Finerats*, publicación independiente que nació en Barcelona y trata temas como el arte urbano o el tatuaje y la ilustración, *Forno Magazine* dedicada al arte del sexo, *Stirato* que es una publicación italiana que comenzó siendo una publicación gratuita del tamaño de una postal y al desdoblar sus hojas se convierte en un póster por un lado y en el otro contiene ilustraciones o entrevistas a artistas entre

otros, *Pinstriping & Kustom Graphics Magazine* que es una publicación dedicada al estilo de vida del *kustom art* además de tratar temas relacionados como el *rockabilly* o la cultura *tiki*, *Beautiful/Decay Magazine* que nació en 1996 como una publicación en blanco y negro que en 2001 pasó a imprimirse a todo color tratando temas como la ilustración, fotografía, arte urbano o diseño, y *Creep Machine Magazine* que se dedica más a un arte oscuro y grotesco dentro del *Lowbrow*.

Las revistas en papel dedicadas a este tipo de arte siempre corren el riesgo de desaparecer, como ejemplo tenemos la *Dangerous Ink Magazine*, una revista británica dedicada principalmente al cómic que ha dejado de publicarse a pesar de ser comparada por muchos con la famosa "Juxtapoz".

No cabe duda de que "Juxtapoz" es la revista por excelencia del *Lowbrow*, y le sigue de cerca *Hi-Fructose*.

Esta revista fue fundada en 2005 por los artistas Daniel Seifert, más conocido como Attaboy y Annie Owens. Atta se dedica al toy art diseñando juguetes para adultos de vinilo, y Annie realiza acuarelas con un aire melancólico en tonos grisáceos en las que aparecen personajes que parecen fantasmas y tienen unos rostros que recuerdan al anime japonés.

*Hi-Fructose* es una publicación trimestral dedicada a promocionar las obras de artistas contemporáneos emergentes de la cultura underground. Desde el principio comenzó a mostrar entre sus páginas a artistas del movimiento *Lowbrow*. Para su décimo aniversario se organizó una exposición el pasado 2016 en el Museo de Arte Contemporáneo de Virginia en la que se exhibían las obras de los principales artistas de la corriente *Lowbrow* como Mark Ryden, Ron English y Camille Rose Garcia entre otros.

Dentro de las editoriales se puede destacar *Last Gasp* que fue fundada en 1970 y junto con "Juxtapoz" fueron los grandes impulsores del *Lowbrow*.

### 7.1. "Juxtapoz"

"Juxtapoz" es la segunda revista de arte más vendida en Estados Unidos. "Juxtapoz" se llama a sí misma la "Biblia del *Lowbrow*", y tiene mucha razón ya que gracias a ella y a la galería de arte La Luz de Jesus, el arte *Lowbrow* se consolidó y se dio a conocer a todo el mundo.

Robert Williams llegó a la idea de la necesidad de una revista de arte que se alejara de las ya existentes que resultaban totalmente aburridas y daba así la oportunidad de mostrar su trabajo a artistas que no estaban reconocidos por el mundo intelectual y superior de las Bellas Artes.

Williams contactó sin éxito con una editorial neoyorquina y después lo hizo con "*High Speed Productions*" una editorial que tenía su sede en la costa oeste y cuyo dueño, Fausto Vitello, era un antiguo skater y empresario que supo ver el valor de las ideas que Williams tenía.

Finalmente "Juxtapoz" fue creada en 1994 en San Francisco por un grupo de artistas y coleccionistas entre los que destacamos a Robert Williams, Fausto Vitello, Greg Escalante, Eric Swenson y Craig Stecyk.

La revista empezó llamándose "*Art Alternatives*", Williams empezó a publicar y dedicar espacios para gente que conocía y que estaba empezando en el mundo del arte. Como sabía que Greg conocía a más artistas le pidió que llamara a algunos para aparecer en la publicación y así lo hizo. Al poco tiempo decidieron que iban a vender la revista, pero nadie les pagaba la cantidad que ellos querían. Finalmente acabaron sacando a la luz una nueva revista a la que llamaron "Juxtapoz" junto con Craig Stecyk y los demás.

Esta publicación nacía en el mismo momento en el que el movimiento artístico *Lowbrow* lo hacía, y su propósito fue conectar géneros de la cultura *underground* como el *hot rod*, el *grafiti*, el arte psicodélico o el tatuaje enfocándolo hacia un arte más académico.

En el primer número de la revista Williams declaró que es defensor de la libertad y si esta contribuye a que alguien haga arte no tiene nada malo. También le da valor a la

imaginación, a la destreza, a la planificación, y esta revista vino para potenciar todas estas virtudes, para ofrecer arte que no siempre está realizado con precisión y con una técnica exquisita, sino que transmite ideas, pensamientos, y además hace pensar al que las observa.<sup>113</sup>

Pronto se convirtió en la revista de mayor difusión en el país, que fue un gran apoyo en la creación, divulgación y crecimiento del *Lowbrow* y el arte y la cultura *underground*, y ha ido creciendo para convertirse en la más vendida en el mundo. En un artículo que Robert Williams escribió en su revista declara que en "Juxtapoz" se puede encontrar ese arte que no podemos ver en otros sitios más controlados.

A pesar de que "Juxtapoz" fue originada en San Francisco y sigue teniendo su sede allí promueve más la cultura del sur de California que es muy rica, y era una alternativa al arte elitista y conceptual que se respiraba en Nueva York.

Las publicaciones de "Juxtapoz" estaban influenciadas por las imágenes de la cultura popular con un contenido narrativo que recordaban a los carteles de cine, la literatura *pulp* o los cómics y trataban temáticas surrealistas, iban dirigidas a todos los públicos y no necesitaban una explicación de un entendido de arte sobre conceptos de arte abstracto.

Esta publicación trimestral trajo aires nuevos para el mercado del arte, tuvo un impacto positivo en museos, galerías, coleccionistas y ayudó a lanzar la carrera de muchos artistas que seguramente nunca hubieran sido conocidos de otro modo. Shag, Ed "Big Daddy" Roth, Mark Ryden o Tim Biskup son algunos de ellos.

Otra de las grandes contribuciones de "Juxtapoz" fue la de introducir el término *Lowbrow* en el mundo del arte.

En el mundo de las Bellas Artes se considera talento a aquel que vende su obra por una importante cantidad de dinero, sin embargo si te dedicas a hacer objetos de *merchandising* como calendarios no es respetado. Lo curioso es que cuando entras en un

---

<sup>113</sup> En una entrevista para *Santa Fe Reporter* Williams dijo: "we decided to have the art be the thing that fills up the page." Disponible en línea: <http://www.sfreporter.com/santafe/article-12491-the-realest.html> [Consultado el 25/01/2017].

gran museo la tienda del mismo está llena de vida, ahí es donde la gente corriente puede acercarse realmente al artista y obtener una muestra de su arte aunque no sea un original. Por eso "Juxtapoz" defendía y publicitada en sus páginas todo tipo de objetos decorados por estos artistas como mecheros, cascos de moto o zapatillas. Y es que no hay que olvidar que muchos de los pioneros del *Lowbrow* comenzaron trabajando en un tipo de arte más comercial como la ilustración o el diseño gráfico. Además de este apartado que "Juxtapoz" dedica a la venta de objetos, en 2004 inauguraron otro llamado *Toybox* en el que vendían juguetes de artistas de edición limitada. Estos juguetes que comenzaron a fabricarse en la década de los noventa tenían ahora un gran éxito y a raíz de ello la revista "Juxtapoz" aumentó sus ventas hasta tal punto que decidieron hacerla mensual en 2006. Encontramos en ella publicidad de grandes marcas como Vans o Nike, de galerías y museos de renombre, organizan exposiciones y han creado un mercado del arte inigualable.

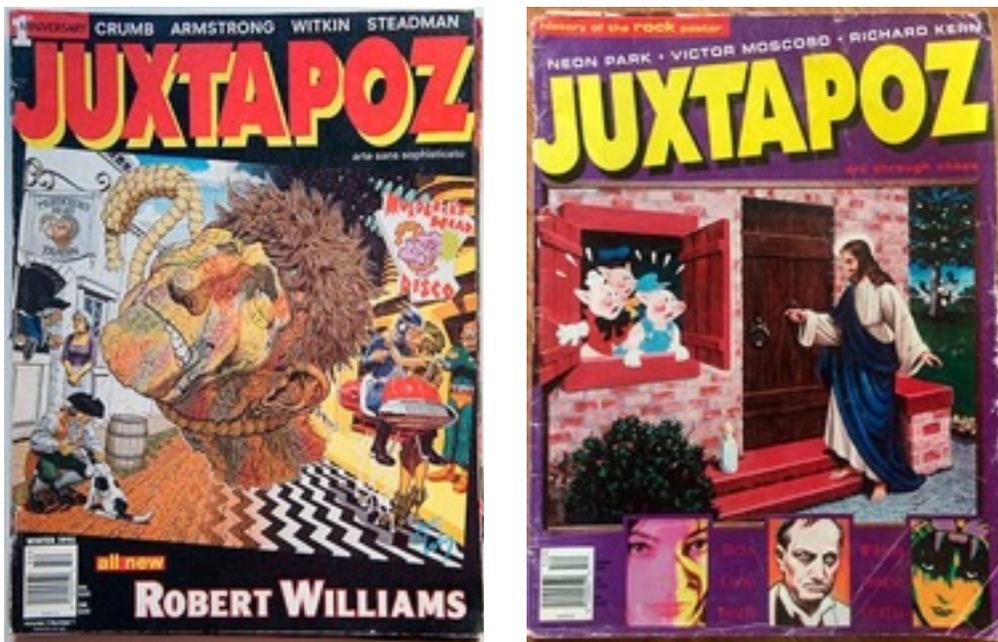


Fig. 395 Varios artistas. Portadas de Juxtapoz

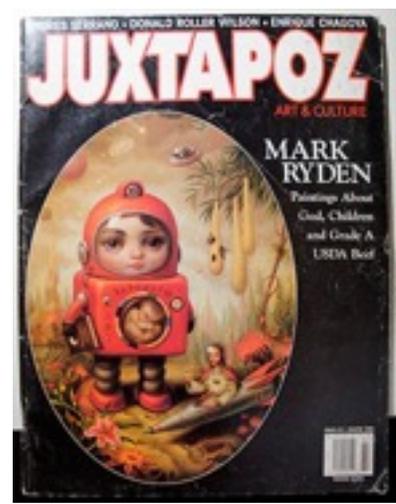
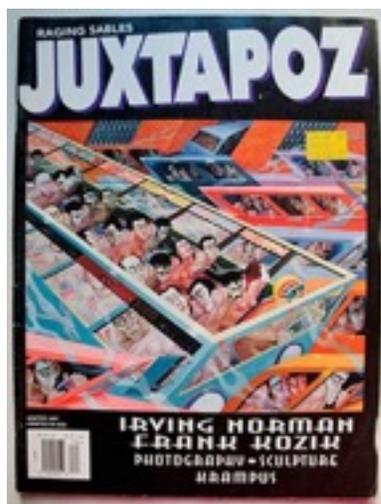
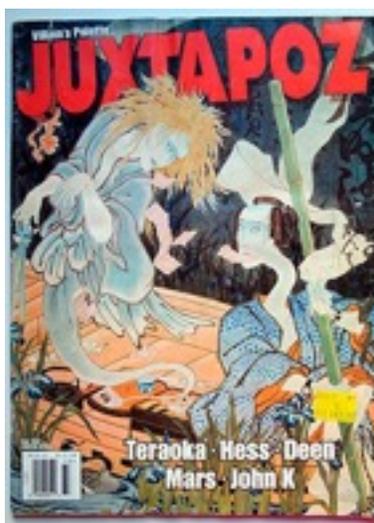
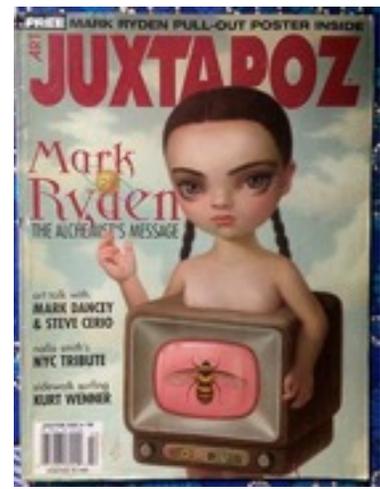
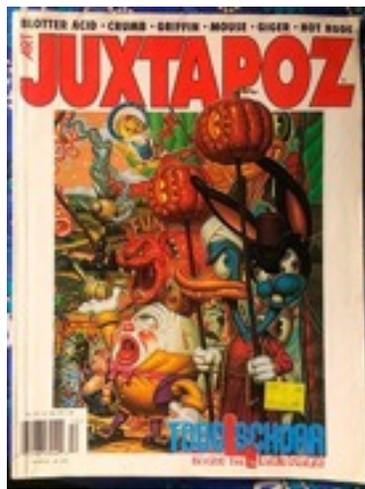
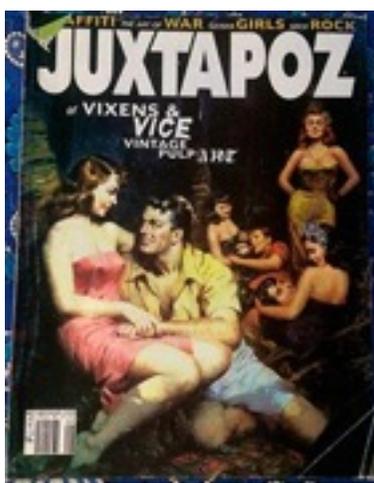
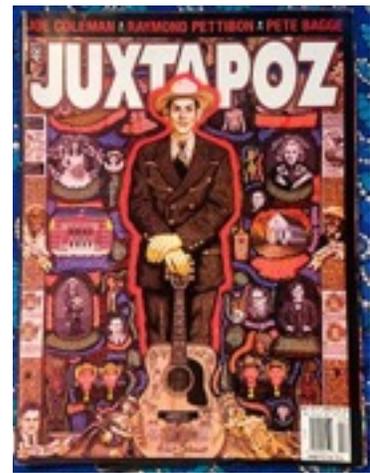
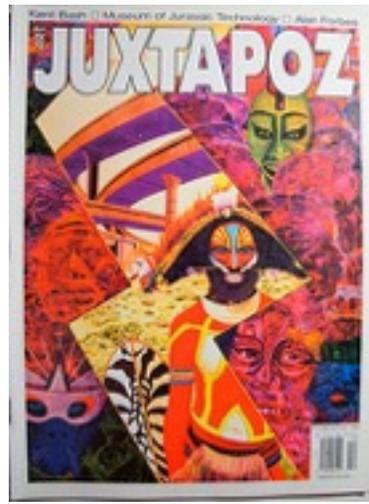
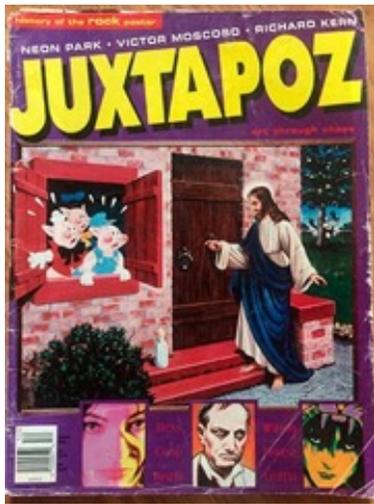


Fig. 396 Varios artistas. Portadas de Juxtapoz

## 7.2. Last Gasp

Last Gasp es una editorial que fue fundada por Ronald E. Turner en 1970 en Berkeley, California.

Se trata de una de las editoriales más antiguas de cómics y libros de la cultura *underground* que publica libros cuidadosamente diseñados, actualmente unos diez o doce cada año, y su temática central es el *Lowbrow* y la cultura pop, aunque también publican sobre temas como el tatuaje además de revistas o las novelas gráficas.

Ron Turner tenía pasión por los cómics *underground* y esto se podía comprobar ya que él fue el que impulsó muchos autores y libros de cómic muy innovadores.

Él estaba estudiando en los años sesenta en la Universidad Estatal de San Francisco, y las revueltas estudiantiles eran muy comunes. Se reunían en las casas de alguno de los estudiantes y se llevaban cómics para leer, cada uno encontraba uno que se adecuara a sus gustos.

Ron se mudó a Berkeley y allí entró en contacto con un grupo de gente que había montado un centro ecológico en el que se pretendía concienciar a la sociedad gente sobre la situación política y la ecología. Ron pidió prestados 2500 dólares y decidió publicar un cómic llamado "*Slow Death Funnies*" para recaudar fondos. El primer número tuvo una gran acogida en el área de la Bahía de San Francisco, y decidió sacar veinte mil copias para llevarlas al Centro de Ecología y venderlos. Tenían que dar un nombre a esta pequeña empresa que iba pronto a nacer y se propusieron varias opciones entre las que estaba *Last Gasp Comix & Stories* (*last gasp* se traduce al español como "último suspiro"). Ron comenzó a viajar por el país vendiendo y regalando sus cómics y gracias al éxito de este cómic sobre ecología fue como *Last Gasp* nació y se dedicaba principalmente al movimiento del *cómix underground*. A partir de este momento comenzaron a publicar cómics, incluso sacaron una segunda edición de *Slow Death Funnies* en la que además de historias sobre ecología aparecían otras relacionadas con la ciencia ficción. Al principio distribuían obras de otras compañías lo cual fue la base de lo que ahora es esta editorial. A pesar de algunos malos momentos en los que la empresa

estuvo a punto de disolverse, al final superaron los problemas, sobrevivieron al debilitamiento de la cultura *underground* y se convirtió en una empresa de gran éxito publicando a algunos de los artistas más importantes y pioneros del *Lowbrow* como Robert Williams, Rick Griffin, Tim Biskup, Camille Rose Garcia, Mark Ryden o Todd Schorr. También han publicado sobre otros temas de relevancia como la escena *punk rock* de la costa oeste, el grafiti y el arte callejero o la *kustom kulture*, y cabe mencionar la publicación del famoso libro por excelencia sobre el *Lowbrow* "*Weirdo*" que hace un recorrido cronológico sobre todo lo que provocó el nacimiento de este movimiento artístico.

Ron tuvo un gran instinto y apostó por ese nuevo movimiento artístico del surrealismo pop que era rechazado por las Bellas Artes, y no se equivocó, ya que publicó obras relacionadas con el mismo en los inicios,

Muchos de los libros que ha publicado han ganado premios y recibido menciones, además de muy buenas críticas en publicaciones como el *New York Times*, *Playboy Magazine*, *Juxtapoz*, *The Guardian*, *Hi-Fructose* o *Los Angeles Times*.

Actualmente *Last Gasp* tienen sus oficinas en el distrito de Mission, en San Francisco, y es dirigida por Ron Turner y su hijo Colin. En ellas se puede encontrar además gran parte de la colección de arte de Ron.

En 2016 por motivos económicos tuvieron que tomar la decisión de dejar de dedicarse a la distribución para centrarse únicamente en publicar libros, y como consecuencia tenía que despedir a la mayoría de sus empleados y cerraban sus almacenes. Trataron de aguantar el negocio, pero la distribución requiere unos costes muy altos a los que ya no podían hacer frente.

## CAPÍTULO 8

### Influencia del *Lowbrow* en mi obra personal

#### 8.1. Aportación personal

Mi obra personal ha estado casi siempre relacionada con el mundo de la ilustración y el diseño.

Analizando las características de mis dibujos se puede comprobar que guarda mucha relación con el arte *Lowbrow* y con las influencias que tuvieron los artistas pioneros de esta corriente.

Lo más destacable del *Lowbrow* es la manera de representar situaciones de manera irónica, los artistas tomaban de la cultura popular imágenes a las que daban su visión personal, utilizándolas para hacer una crítica de la sociedad que les rodeaba. Por lo general en mis dibujos yo también trato a menudo de representar situaciones cotidianas con humor y ridiculizar a las personas además de hacer una crítica social. Así es mi visión de la vida, todo lo que sucede a mi alrededor se dibuja en mi mente convirtiéndose en una situación cómica.

Desde pequeña ya dibujaba las cabezas y los ojos de los personajes muy grandes respecto al cuerpo. Esto era inevitable viendo todos los personajes de las series de televisión y dibujos animados, cómics o películas en los que por lo general los personajes de ficción solían tener cuerpos muy desproporcionados, destacando especialmente el gran tamaño de la cabeza. Tras conocer la obra de Ryden y otros artistas pioneros del *Lowbrow* mis personajes tomaban un aspecto más siniestro, dibujaba chicas con hachas y collares de pinchos muy amenudo, casi todo hecho con lápiz de grafito y toques de color rojo.

En los últimos años he realizado varios proyectos personales bastante influenciados por el *Lowbrow* y las corrientes relacionadas con este.

Comencé una serie de dibujos de amas de casa vestidas al estilo de los años cuarenta y portando armas en sus manos, que simbolizan el cansancio de dichas mujeres

con el rol que les ha tocado jugar en esta vida. La estética de las mismas está inspirada en la de las amas de casa americanas de los años cincuenta, perfectamente peinadas y maquilladas. Dicha estética ha sido siempre una gran influencia para mí, no solo en lo que a moda se refiere, sino a arquitectura y decoración. El artista Shag representa perfectamente lo que para mí es un escenario perfecto en el que vivir.

Otro proyecto que realicé fue "Gafapasting", una serie de ilustraciones a lápiz, acuarela y gouache en las que todos los personajes, incluidos animales, llevaban gafas de pasta y tenían unos ojos enormes. Desde pequeña me han encantado las gafas de pasta, me parece un rasgo que aporta mucha personalidad y así quise representarlo en mi obra.

Los pasados años 2015 y 2016 he participado en los proyectos de Instagram "Inktober" y "36 Days of Type"<sup>114</sup>, y en las ediciones de 2016 de ambos he dedicado mis diseños al mundo del surf. Siempre me ha atraído la cultura que hay en torno a él, y ahora lo represento mediante mis personajes, como siempre buscando sacar el lado cómico.

El proyecto "Inktober" consiste en realizar un dibujo a tinta cada día del mes de octubre y subirlo a Instagram usando el hashtag @inktober para que las imágenes puedan ser vistas a nivel mundial. Mi proyecto de 2016 consta de treinta ilustraciones en blanco, negro y rojo sobre escenas cotidianas del surf que traté con ironía, y en las que todos los que las observan pueden verse reflejados de algún modo.

El proyecto "36 Days of Type" consiste en realizar una imagen de una letra del abecedario cada día. Los organizadores del proyecto publican con antelación un calendario en el que se indica qué letra y número corresponde a cada día del mes.

Mi proyecto de 2017 consta de treinta y seis ilustraciones hechas con acuarela y rotuladores en las que he adaptado escenas del surf, *skate* y la cultura *tiki* a las formas de cada una de las letras del alfabeto y los números.

Me he introducido recientemente en el mundo del surf tras haberme aficionado a este deporte, y más aún tras haber viajado a California, aunque esta cultura me ha atraído

---

<sup>114</sup> Disponible en línea: <https://www.instagram.com/36daysoftype/> [Consultado el 25/03/2017].

desde siempre. Especialmente me llama la atención la estética del surf de California de los años sesenta y el estilo *old school*, era una cultura del deporte mucho más auténtica, cuando las playas eran más salvajes y no había un negocio en torno a este deporte actualmente tan masificado.

También la cultura *tiki* ha sido una enorme influencia para mí. Las plantas tropicales, los cocteles, la ropa con flores como las camisas típicas hawaianas y los animales exóticos me han atraído. Es una estética que aparece en muchas películas americanas que siempre llamaron mi atención, de hecho las películas de Elvis Presley que eran en general calificadas como vulgares, para mí tenían un colorido y una ambientación especial, destacando especialmente la música de las mismas, el *rock and roll*, que es uno de mis estilos musicales favoritos.

La estética *pin up*, la *kustom kulture* y el *hot rod* también han sido una gran influencia para mí. Llevo varios años asistiendo al *Rockin Race Jamboree*, un festival rockabilly que se celebra desde 1994 en Torremolinos al que acude gente de toda Europa e incluso fuera de ella. Durante su celebración hay conciertos de *rock and roll*, mercadillo de ropa *rockabilly* y *pin up*, fiesta junto a la piscina, y un *car show* en el que muchos sacan sus vehículos clásicos para pasearlos y exhibirlos. Son unos días en los que parece que te has trasladado a California por el ambiente lleno de gente con tupés, gomina, collares hawaianos, laca y chaquetas de cuero con los nombres de las pandillas bordados o pintados en su espalda. Los coches clásicos decorados con llamas de fuego llegaron a nuestros ojos a través de las películas americanas, la película *Grease* es un gran ejemplo y una buena muestra de aquella cultura en la muestran el estilo de vida americano.

El arte psicodélico también me ha atraído bastante, sobre todo la tipografía de los carteles de los conciertos que se celebraban en San Francisco. Muchos de ellos cuelgan de las paredes en un bar de Granada llamado Ruido Rosa que ha pasado treinta años ofreciendo la mejor música de la ciudad, hasta que en marzo de 2017 cerró sus puertas. Siempre que he ido a este lugar me quedo observando los carteles, esa tipografía

retorcida que recuerda al Art Nouveau y los colores fuertes y vibrantes me parecen rasgos muy llamativos que en ocasiones uso en mis dibujos.

Por otro lado la música *punk rock* y la estética de esta cultura ha estado presente en mi obra, especialmente la cultura del *DIY* o hazlo tú mismo, en la que la gente se hacía su propia ropa y la decoraba. Yo siempre trato de reciclar cosas, como muebles, cajas, y para ello las pinto, recorto, y consigo hacer de ellas otro objeto nuevo.

Recientemente estoy además introduciéndome en el mundo del tatuaje, aprendiendo su técnica y su cultura. Siempre me han interesado mucho los motivos de la *old school* y las *pin up* como los que hacía Don Ed Hardy, aunque yo estoy desarrollando mi estilo personal basado en esas imágenes que ahora es llamado *New School*.

El pasado verano de 2016 realicé un cuaderno de viajes en California, en el que hice dibujos de muchas anécdotas y situaciones que viví allí, casi todas contadas con un toque de humor e ironía, y tratando en algunas de hacer una crítica a la sociedad americana que para mi modo de ver tenía muchos puntos contradictorios.

## 8.2. Galería de imágenes

### Amas de casa:

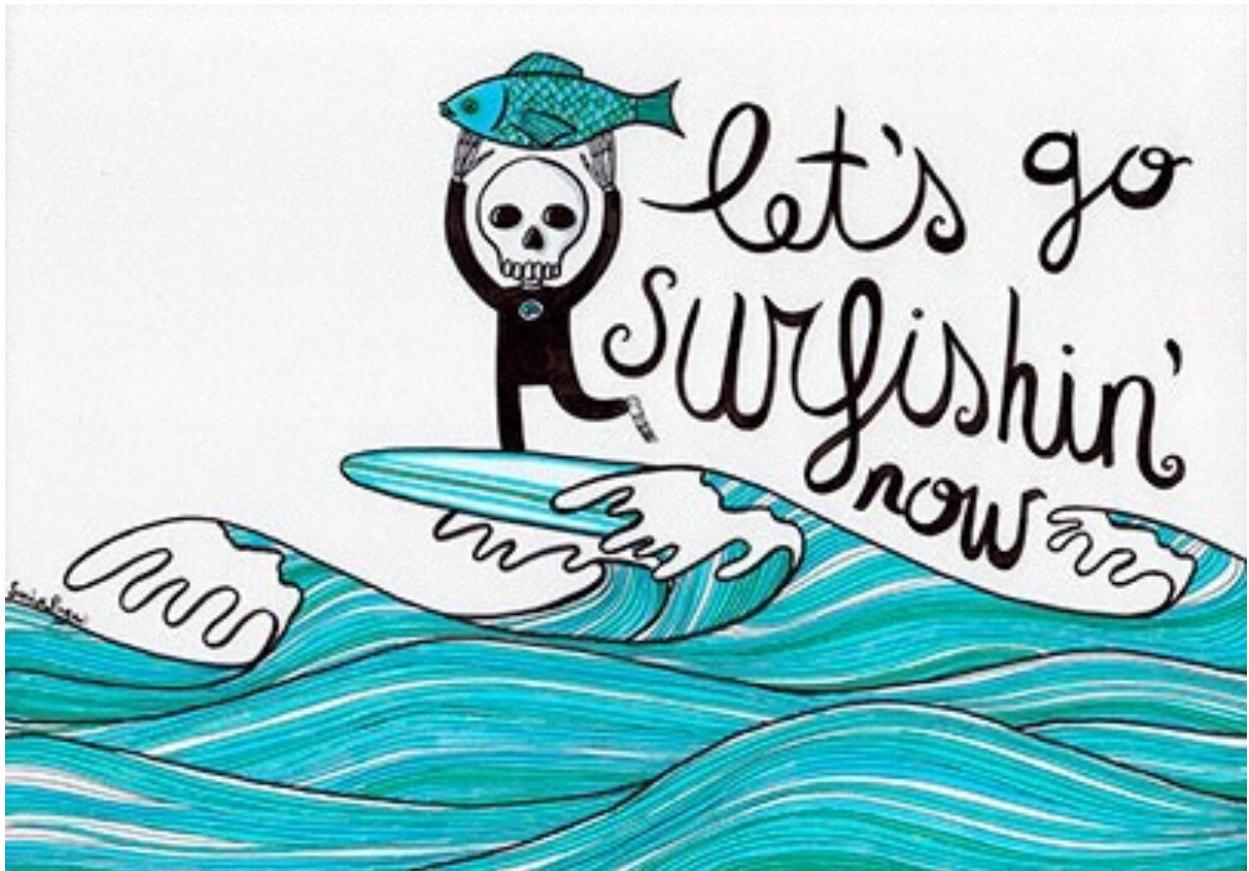




Calaveras:















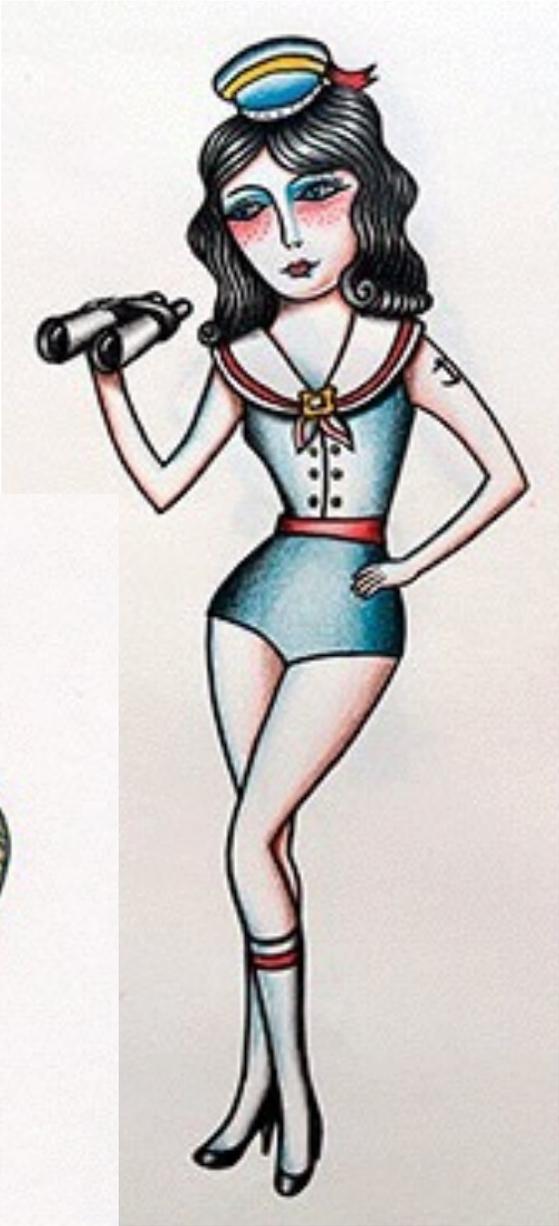
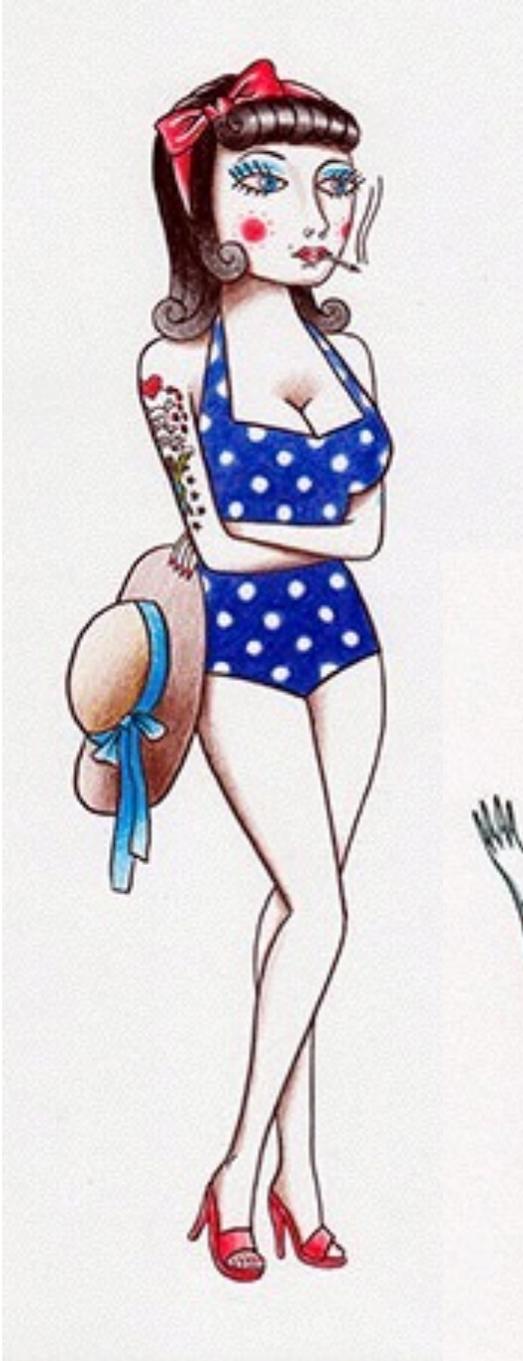
*Diseños Pin Up:*











**Diseños para tatuajes:**



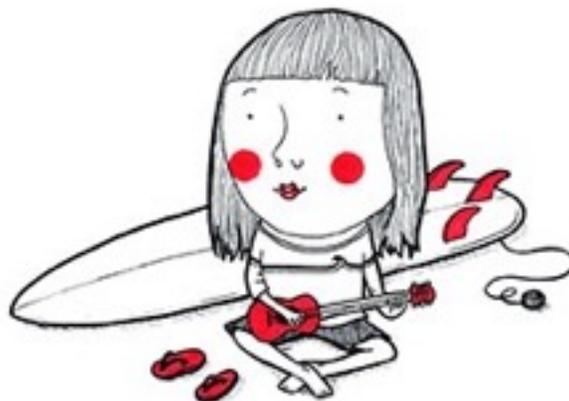


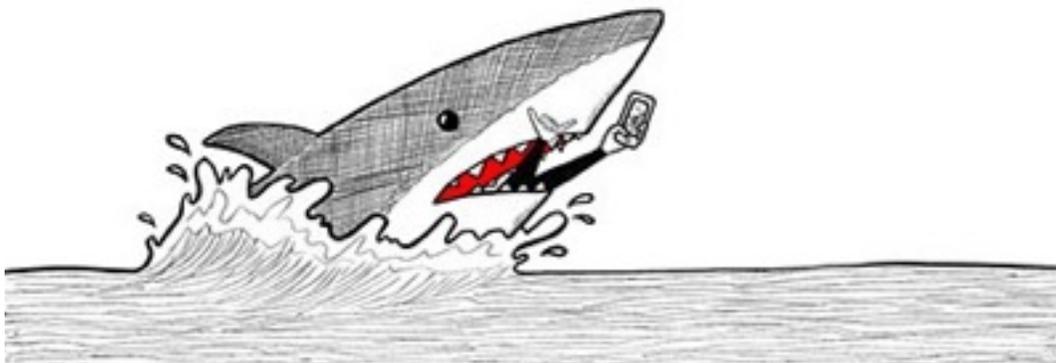
Vampiras:

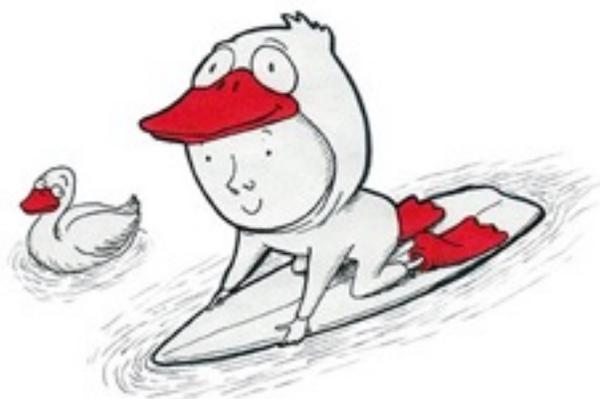




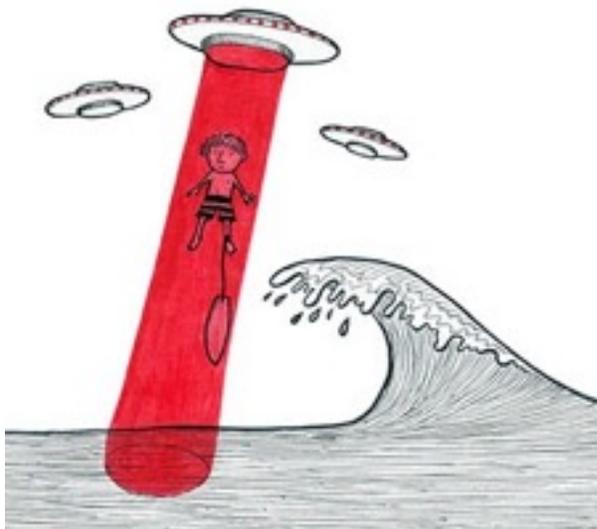
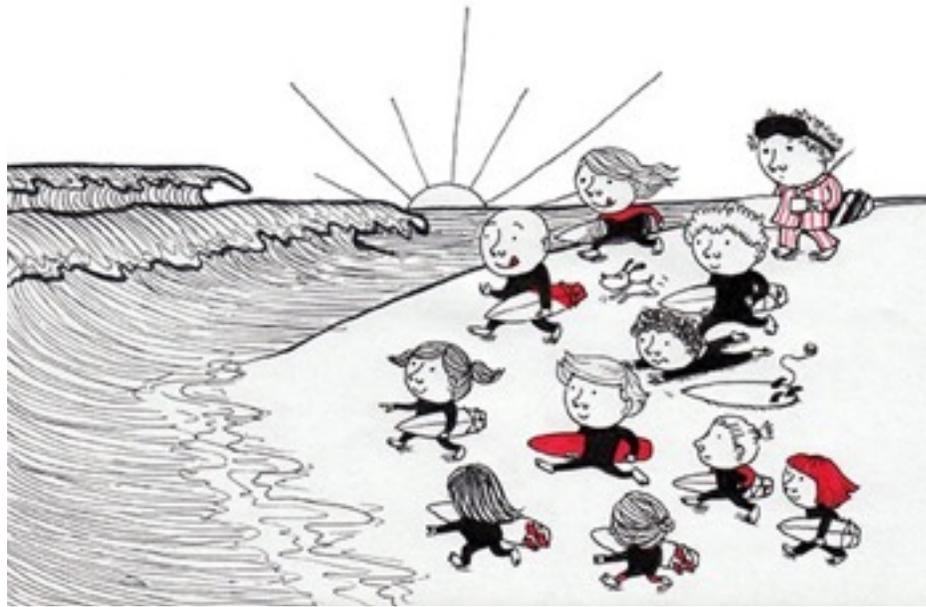
Inktober 2016:

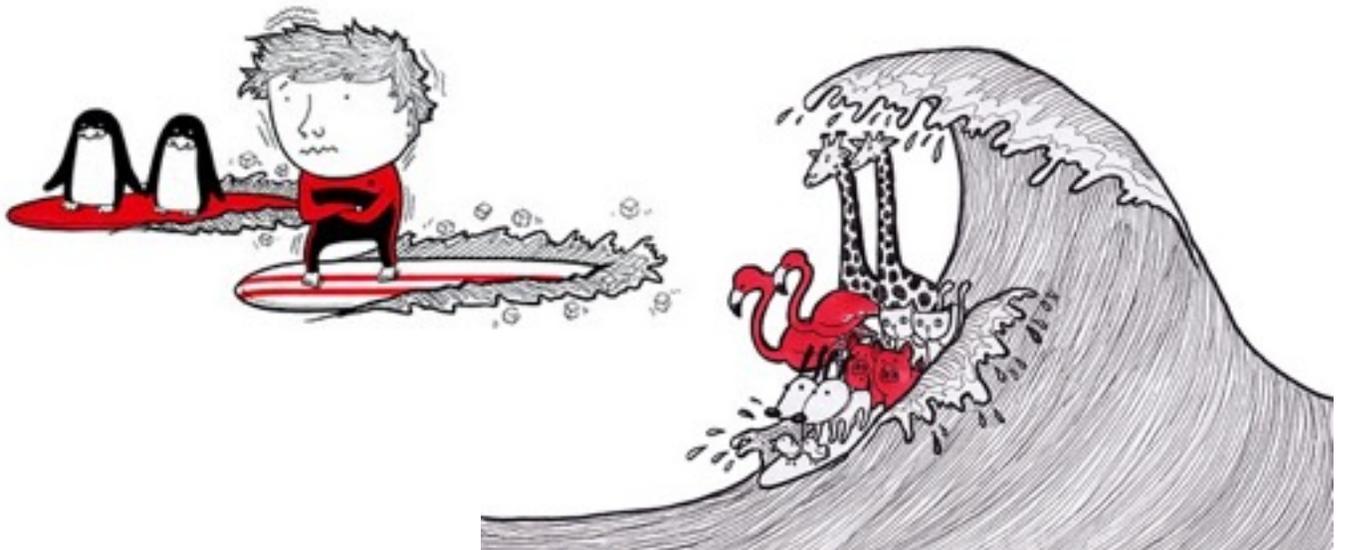




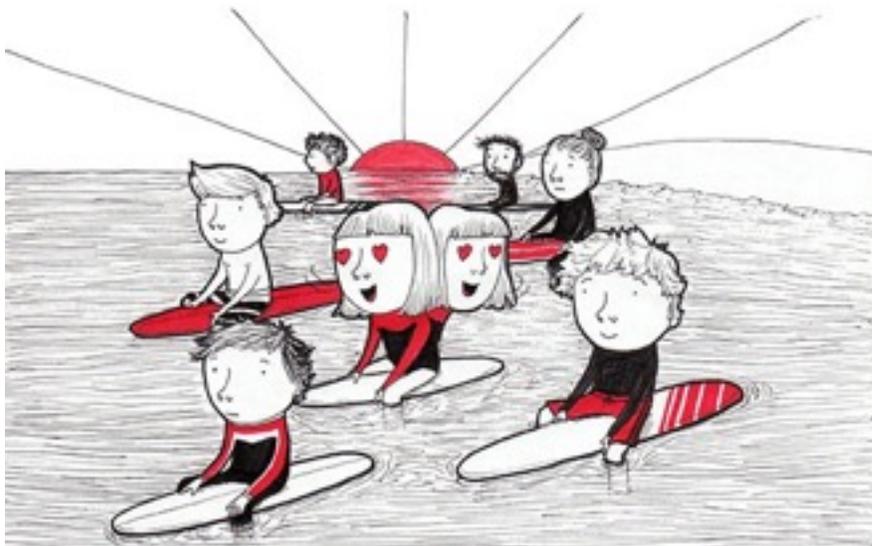
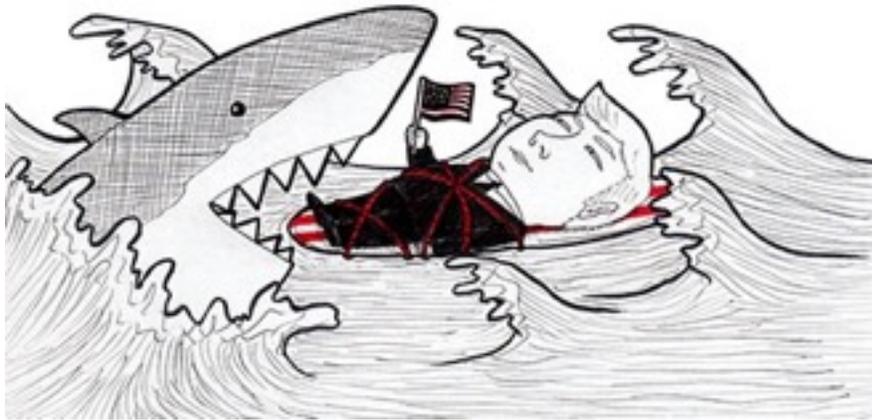
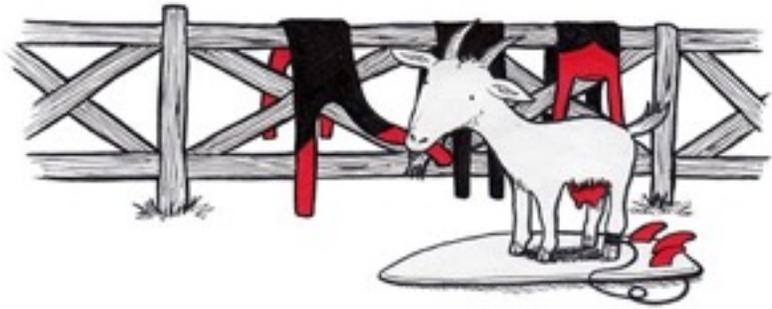






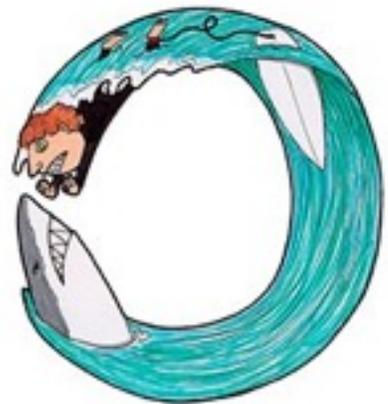


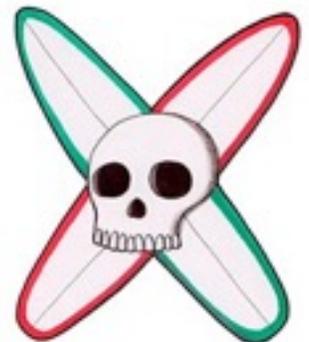




36 Days Of Type 2017:



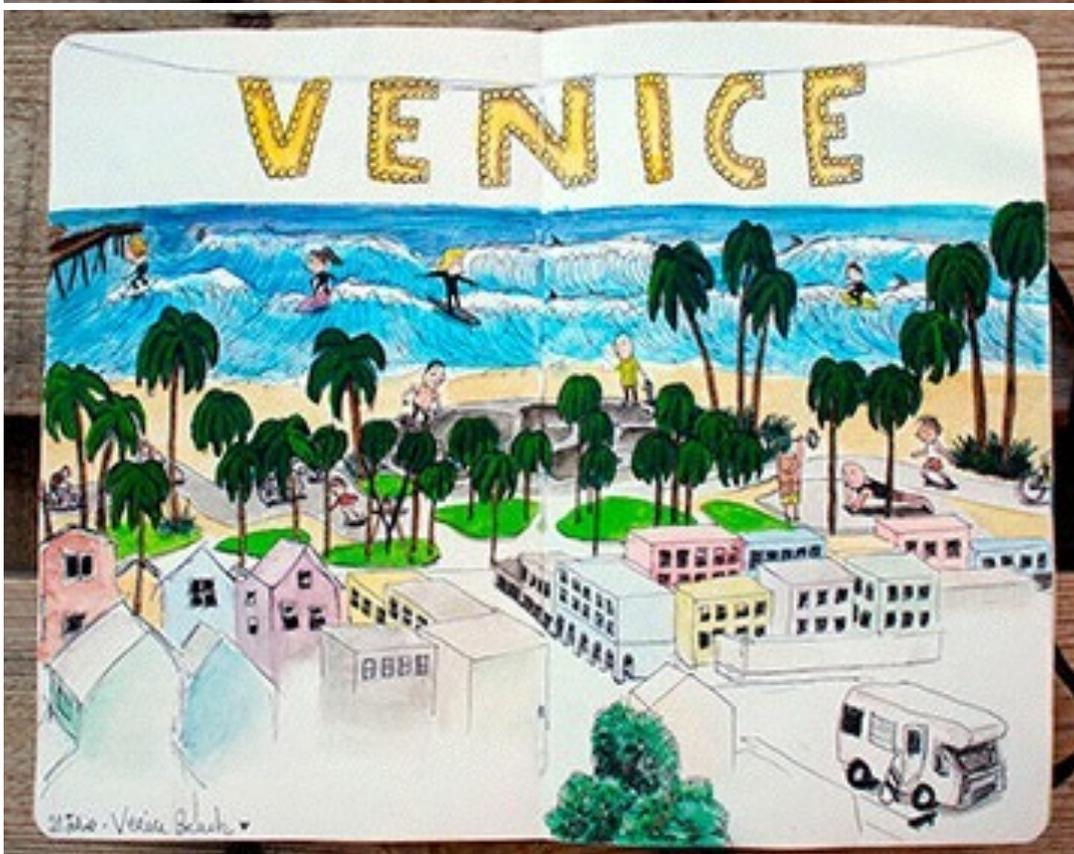






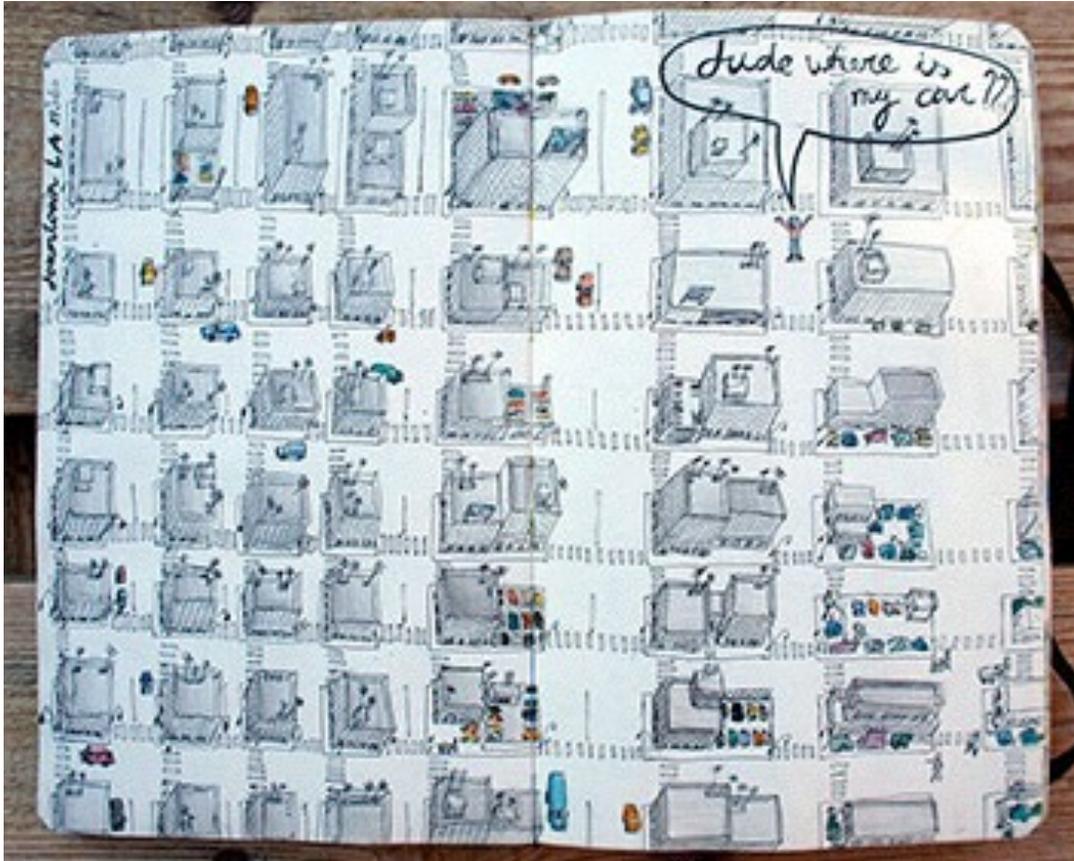
Cuaderno de viaje California 2016:



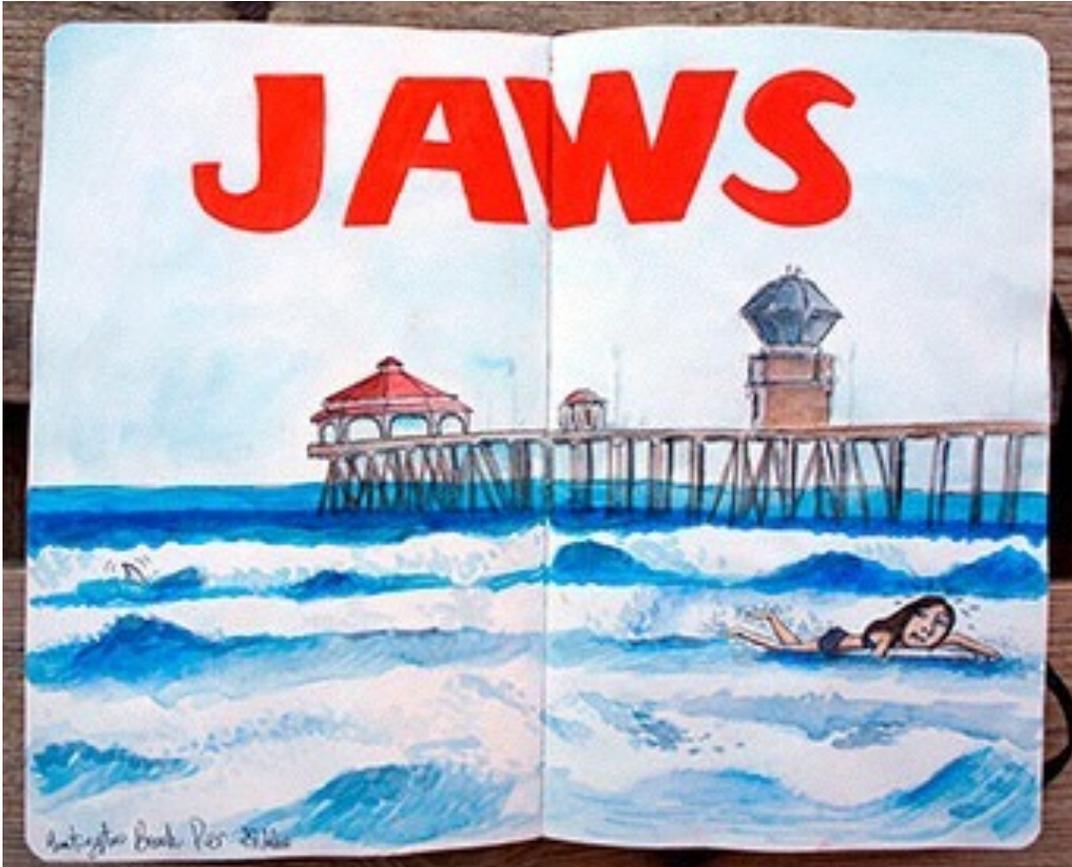


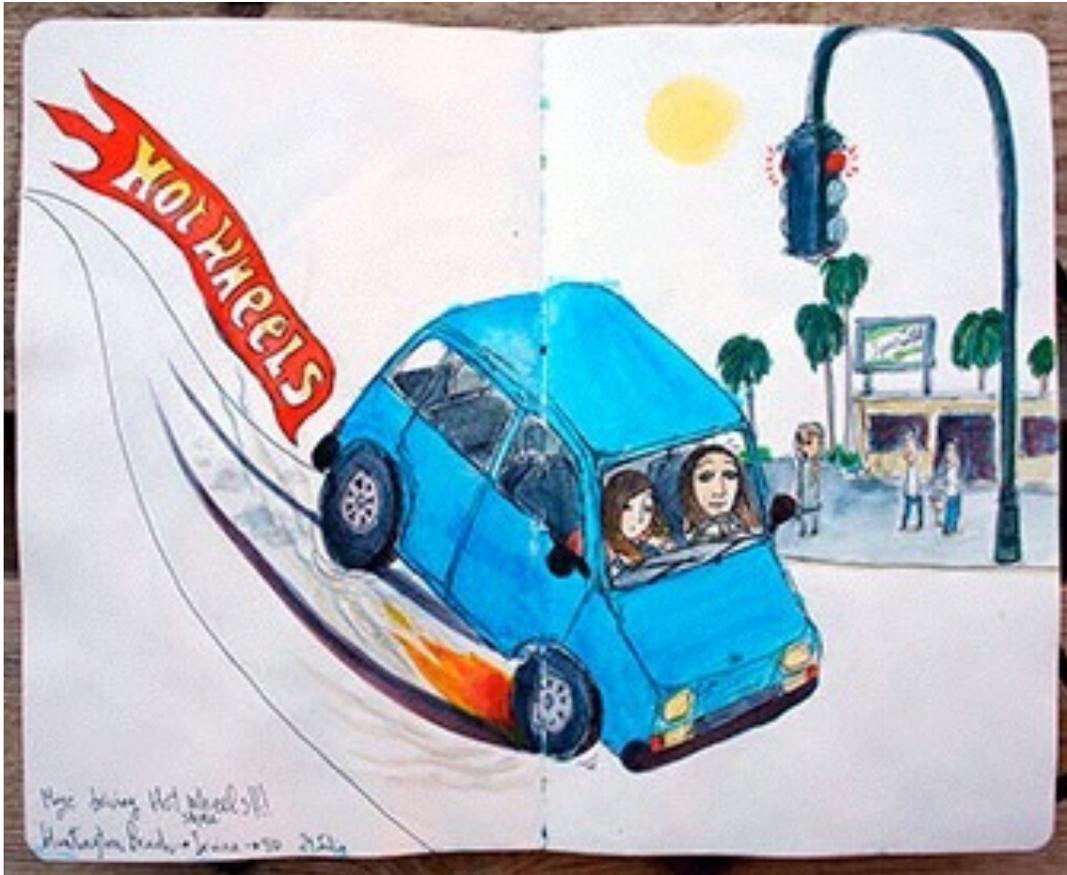


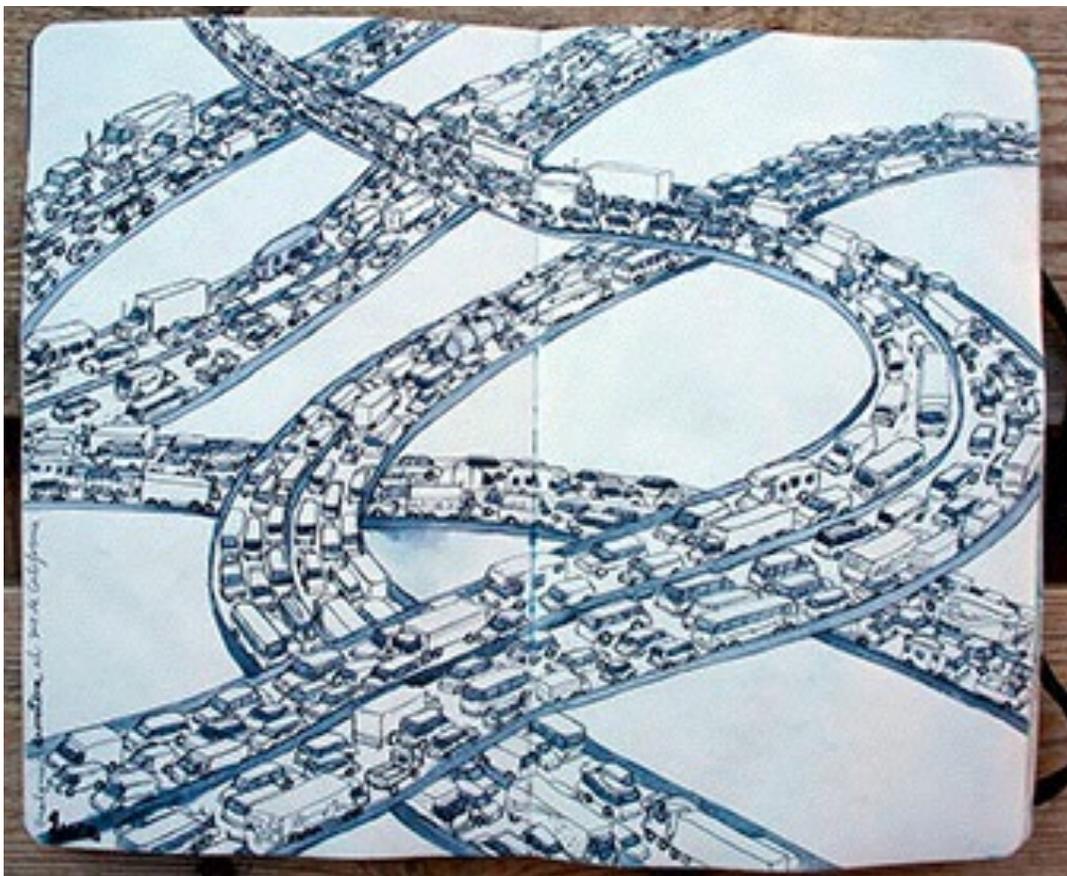
Handwritten text at the bottom left of the illustration: "Handwritten - pe blue poste"



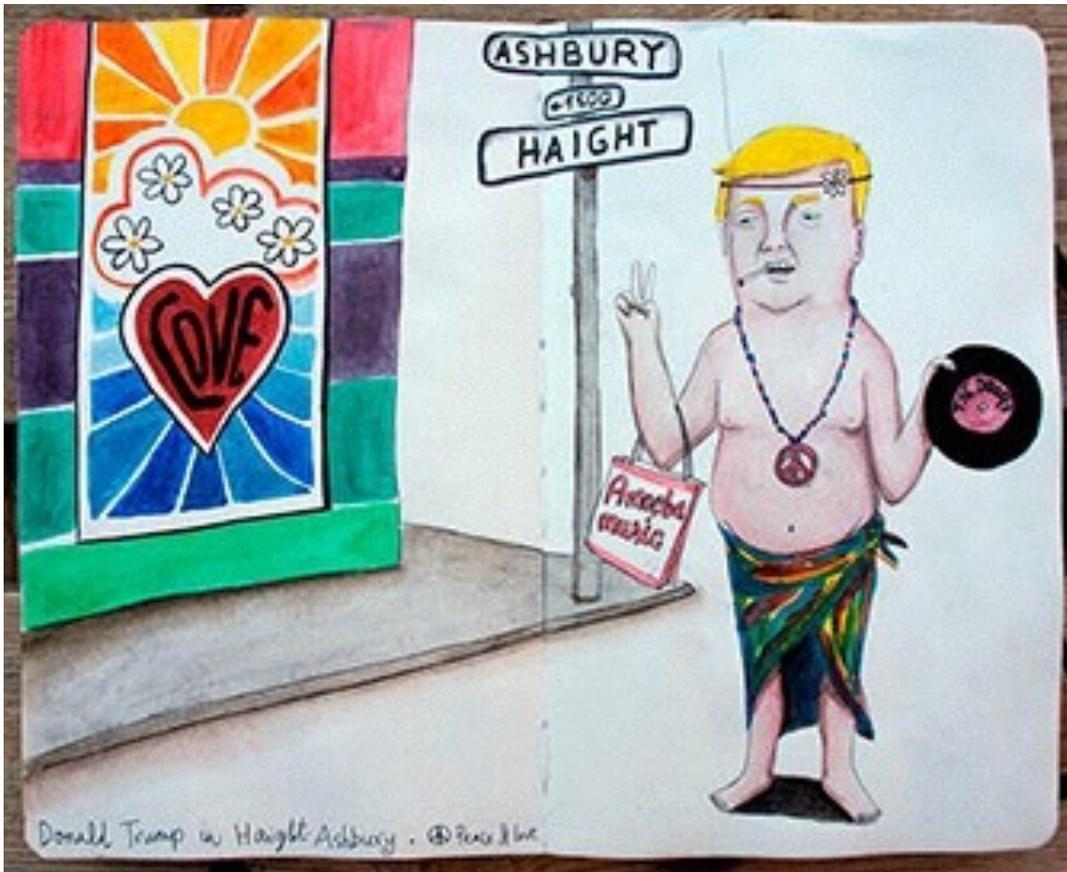


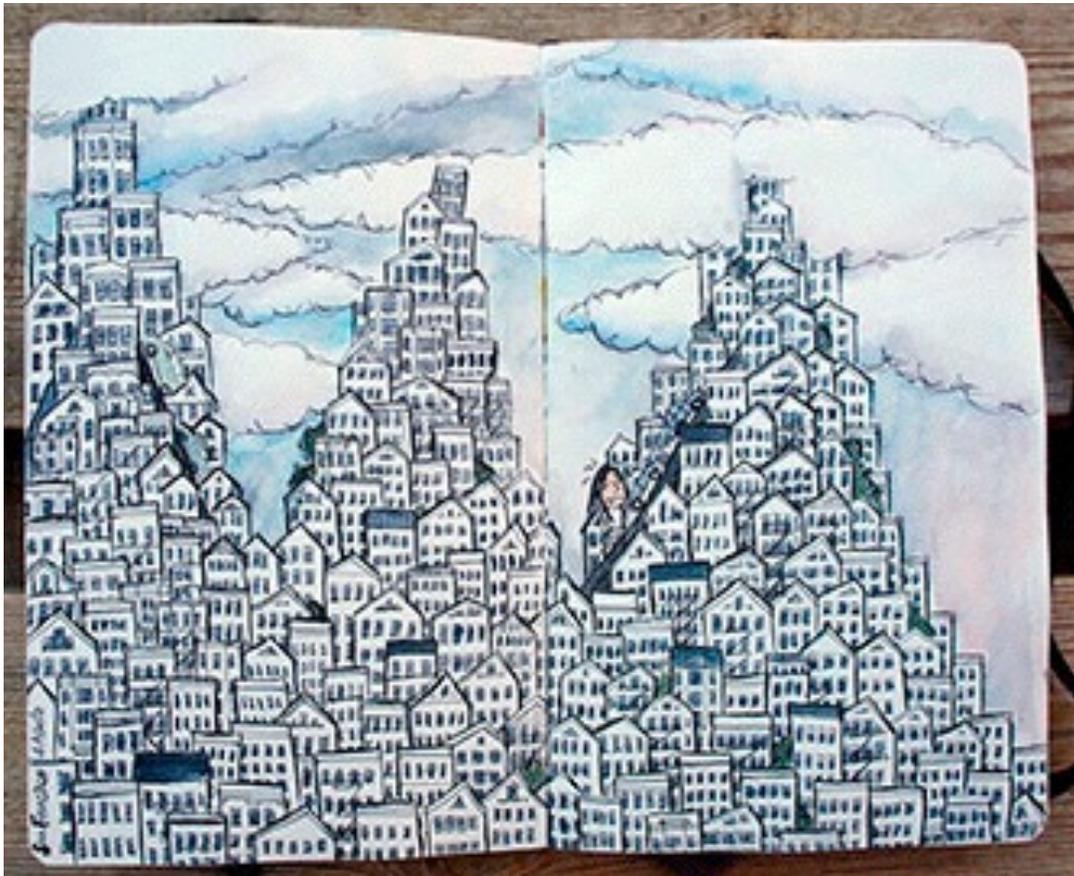


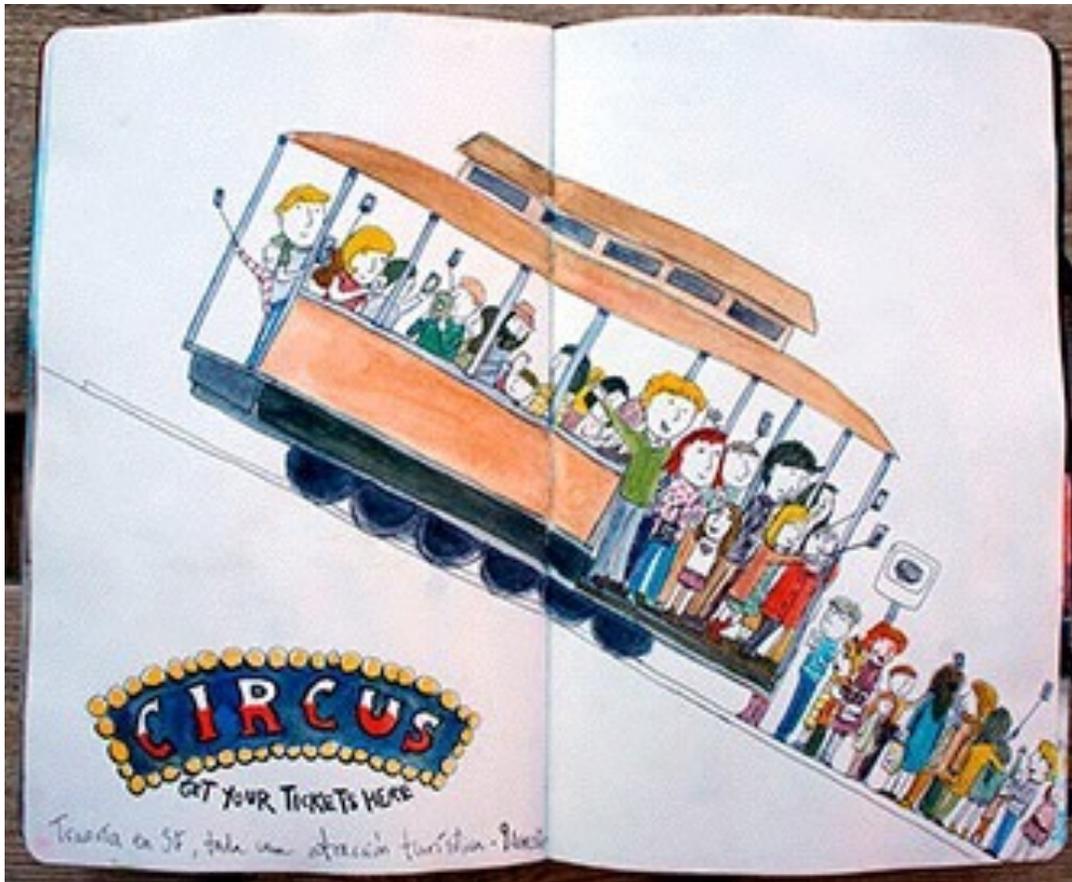






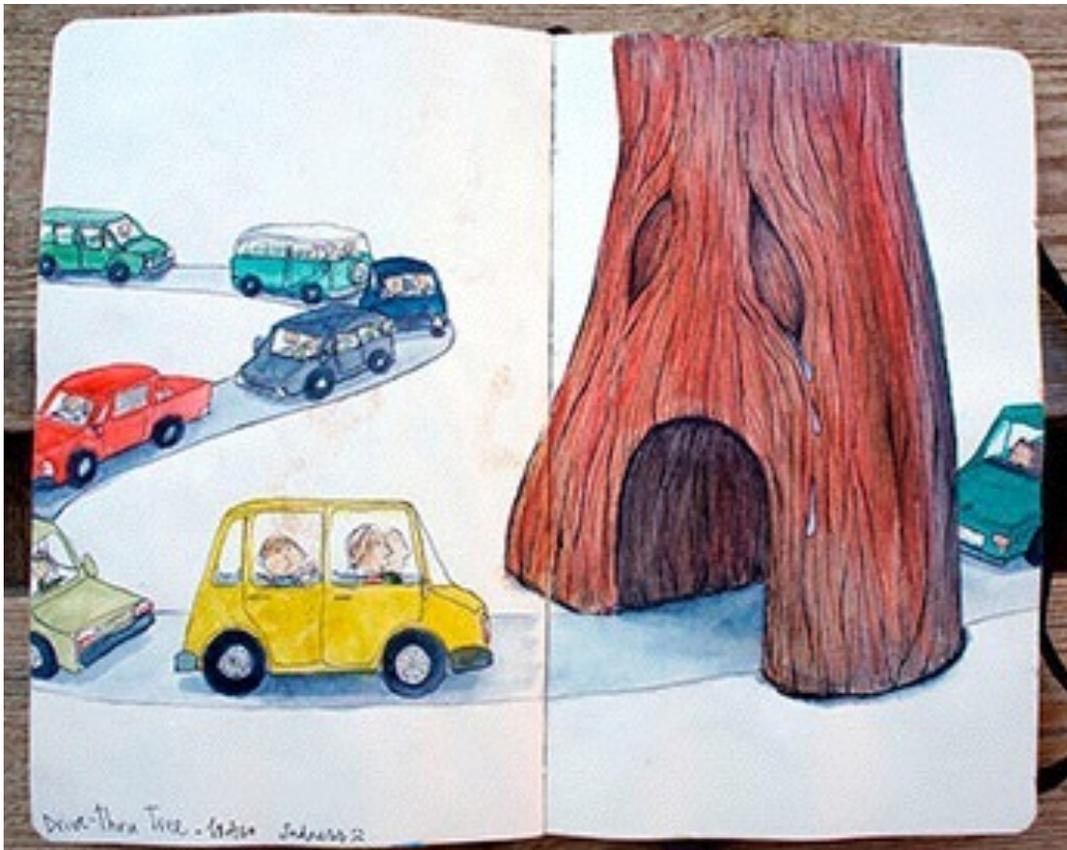




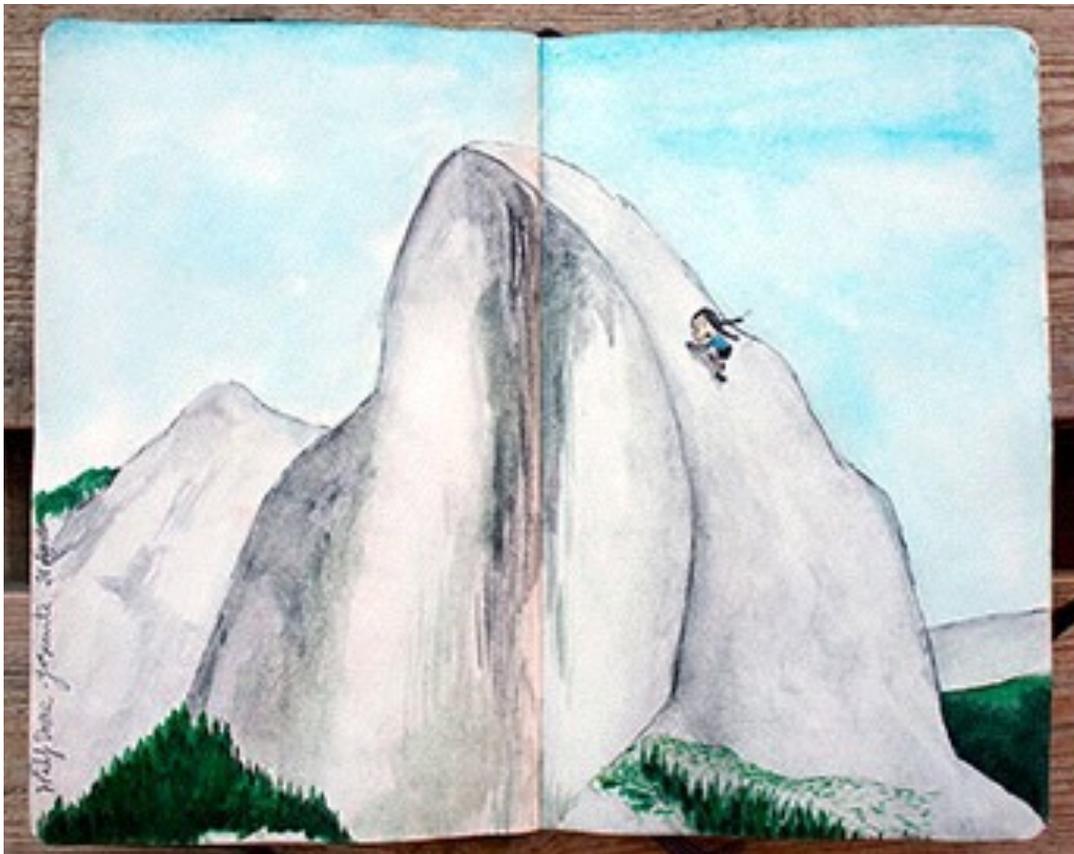


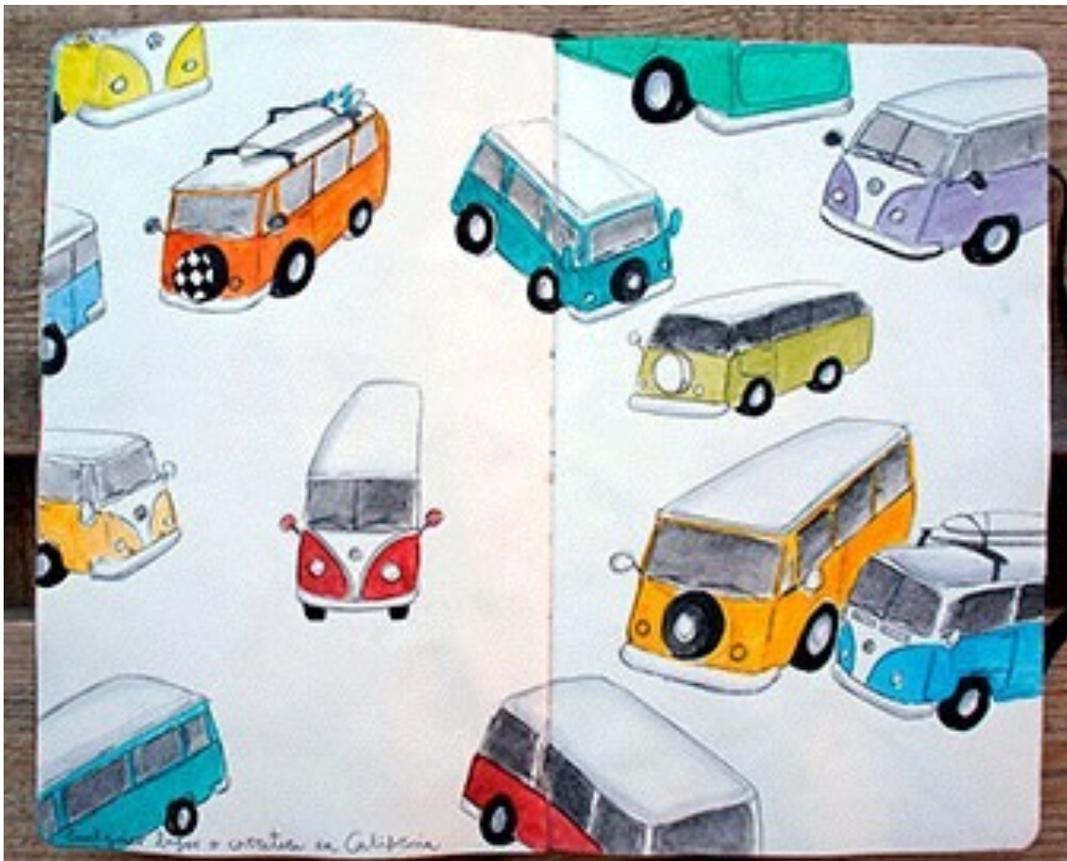




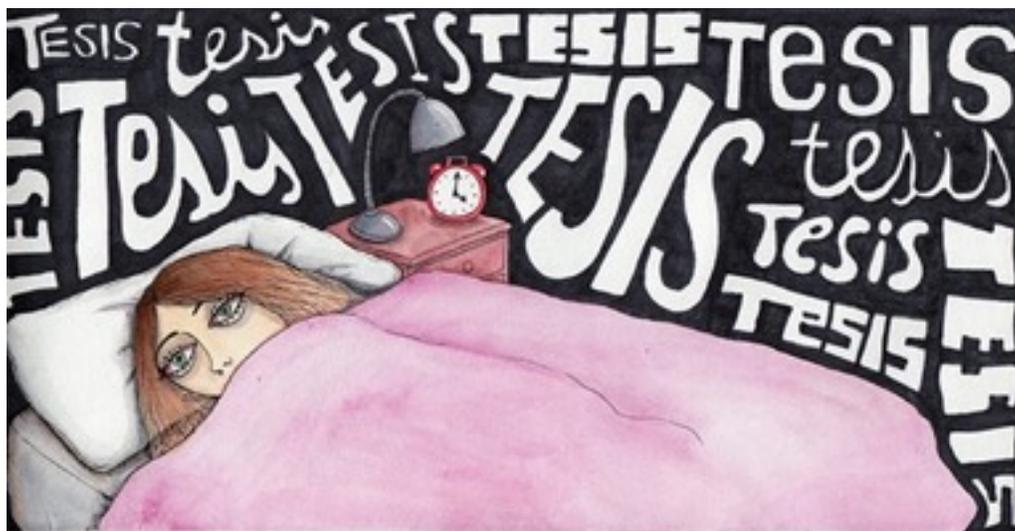


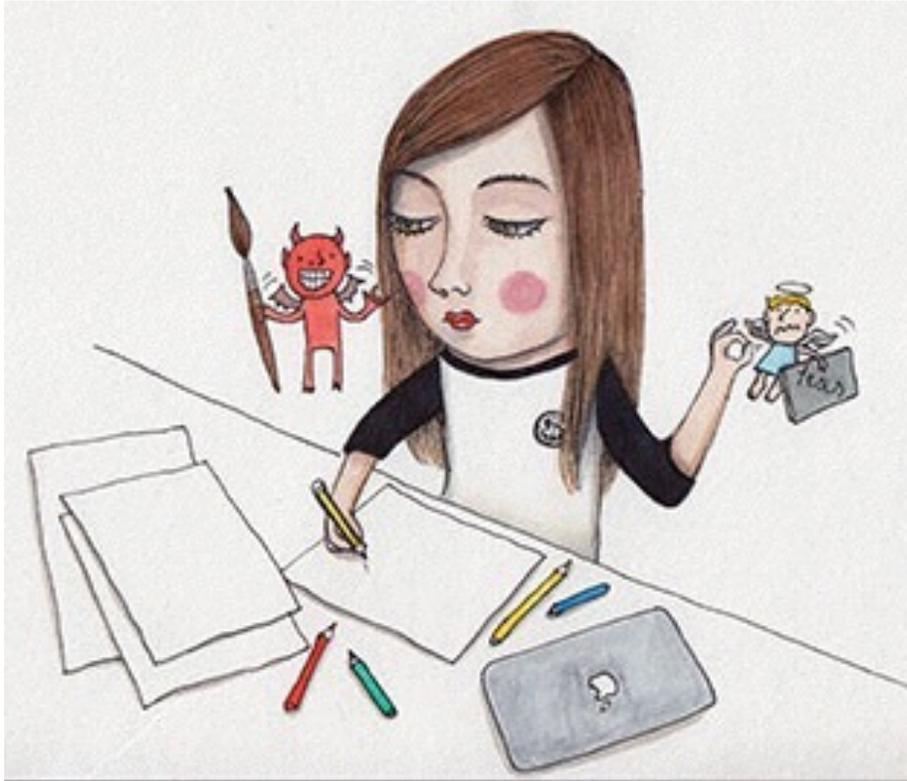


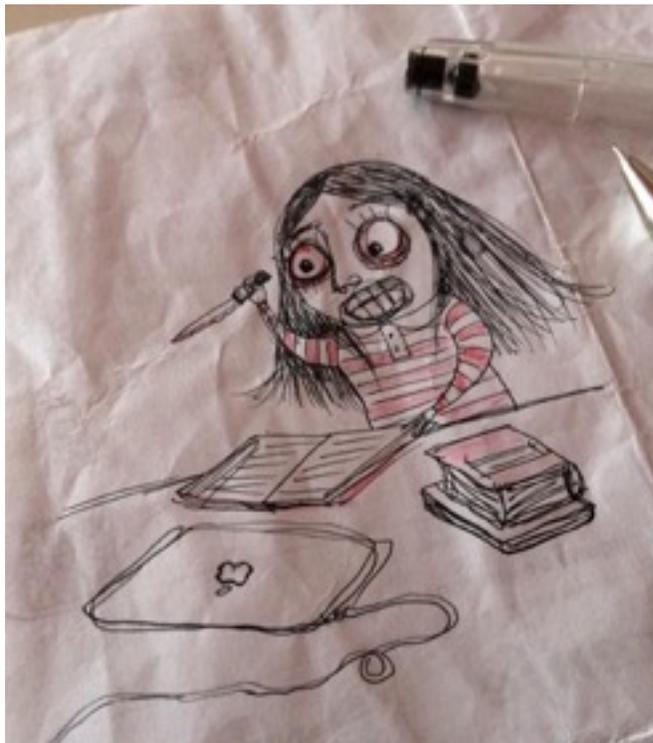




Dibujos realizados e inspirados durante la realización de la tesis:







## CAPÍTULO 9

### Conclusiones

Esta investigación viene a confirmar, a través del análisis de las obras artísticas del *Lowbrow* que los artistas pioneros de esta corriente, especialmente los californianos, tuvieron prácticamente las mismas influencias a lo largo de su vida y esto se vio reflejado en su producción artística. Imágenes de la cultura popular americana que vivieron desde niños, series de televisión, la publicidad, el tatuaje, el grafiti, los dibujos animados de Disney y Hanna Barbera, la cultura de su país, el surf, la música, el arte urbano o el arte psicodélico dejaron huella en sus vidas.

En un primer bloque se investigó sobre los antecedentes y el contexto en el que se comenzaba a desarrollar el *Lowbrow* para comprender porqué los artistas trabajaban del modo que lo hacían. Las características socio económicas que se daban por aquel entonces en California, especialmente en el sur y en la ciudad de Los Angeles, fueron un factor importante a la hora de crear su propia corriente artística que ya iba gestándose desde los años sesenta cuando todos los artistas se nutrían de las que fueron más tarde sus grandes influencias. En Los Angeles querían estar al día en los círculos del arte y competir con Nueva York que era una de las grandes capitales del arte en aquel momento, por tanto comenzaron a desarrollar un tipo de arte motivado por sus intereses.

También se analizaron las características del *Lowbrow*, de las que destacamos como principal el humor y la ironía, a veces teñida de un toque oscuro. Paisajes surrealistas, elementos fantásticos, ambientes misteriosos y personajes diabólicos, aparentemente serios pero con un lado infantil y travieso.

Seguidamente se analizaron todas las influencias que tuvieron los artistas pioneros del *Lowbrow*, sus características, y cual fue la relación de cada una de ellas con los mismos. Se puede comprobar como casi todas ellas están relacionadas entre sí, muchos artistas realizaban obras de diferentes temáticas: lo mismo pintaban sobre el surf y la

cultura tiki, como de los *cartoons* o imágenes inspiradas en el arte japonés. Las imágenes con las que crecemos y la cultura que nos rodea se convierte al final en nuestro modo de expresión, si algo está de moda la producción va orientada hacia ese camino. En mi obra personal yo misma he experimentado una evolución, también desde pequeña dibujaba a los personajes de dibujos animados que aparecían en televisión, y cuando pasó el tiempo y conocí la obra de Mark Ryden y otros artistas *Lowbrow*, la temática de mi obra se tornó un poco más oscura.

En tercer lugar se diseñaron unas fichas de cada uno de los artistas pioneros del *Lowbrow*. Mediante ellas se recopilaron datos fundamentales de los mismos para llegar a comprender su obra. Primeramente se realizó una pequeña biografía de cada uno de ellos en la que se analizaba el lugar de nacimiento, el entorno en el que crecieron, el lugar donde estudiaron y como comenzaron a trabajar en el mundo del arte. Seguidamente se investigó sobre el campo en el que trabajan, las técnicas que emplean o el método de trabajo que siguen, para finalizar profundizando en algunas curiosidades de sus vidas. Todo esto ayudó a comprender mejor la personalidad que desarrollaron a medida que crecían y porqué cada uno dependiendo del entorno en el que había crecido realizó posteriormente unos trabajos artísticos de una temática u otra.

Para dar respuesta a los objetivos planteados era fundamental analizar las formas de expresión de los artistas, ya que son estos los que gestaron el *Lowbrow* y transmitieron al resto del mundo lo que sucedía en California. Viajando hasta allí y conociendo el entorno en el que algunos crecieron, vivieron o trabajaron, se pueden comprender con más facilidad los motivos por los que creaban esas imágenes que rompían con el modo de ver el arte que hasta entonces existía; da una idea clara sobre la sociedad californiana en general.

En este mismo bloque se incluyen las fichas de artistas *Lowbrow* que surgieron más recientemente y que estaban influenciados por los primeros. Ellos son la muestra de que el *Lowbrow* sigue siendo una manifestación artística actual y de moda.

En un tercer bloque se analizaron las galerías de arte, museos y publicaciones que ayudaron a estos artistas a promocionar su obra, a darse a conocer y a ganarse el respeto en el mundo de las Bellas Artes. California es la zona en la que se encontraban los artistas pioneros del *Lowbrow*, y en consecuencia allí nacieron las galerías de arte que querían apoyarles y promover la cultura de su entorno más cercano. Sobre todo las que aparecieron en los inicios de este movimiento hicieron una apuesta arriesgada por este arte, y su iniciativa fue fundamental para sentar las bases del mismo.

En Los Angeles existen además diferentes comunidades de artistas de las que han salido muchos de los pioneros del *Lowbrow*. Además de un espacio de trabajo es un lugar de intercambio cultural en el que se nutrían de las vivencias y otros modos de hacer arte del resto de personas que allí convivían.

Hoy en día el *Lowbrow* ha llegado a convertirse en algo grande, ha salido de las galerías de arte pequeñas para ocupar espacios mayores no solo en cuanto a dimensiones sino también a importancia y prestigio. Su presencia llega a todas partes del mundo tras haber nacido de las subculturas como el graffiti, el punk rock o el *cómic underground*. A muchos de los artistas pioneros de este movimiento nunca se les habría ocurrido pensar que todo lo que estaban creando iba a llegar tan lejos, ni que iba a ser tan reconocido por la sociedad. No quiere decir esto que a todos ellos les guste haber conseguido tal éxito, ya que bastantes artistas querían preservar precisamente ese espíritu rebelde que se pierde cuando algo se convierte en comercial.

En cuanto a mi obra personal, todas las influencias que dieron forma al *Lowbrow* también lo han sido también para mí, la cultura californiana es algo que ha estado muy presente a lo largo de mi vida y más aún después de haber viajado allí. Además muchos son los rasgos en común que he encontrado en la personalidad de estos artistas con la mía tras leer sus biografías y ver entrevistas y reportajes sobre su producción artística. A continuación se mencionan todos los que coinciden exactamente con mi forma de pensar:

- de Robert Williams se ha dicho que el inconformismo es su segunda naturaleza;

- Alex Gross afirma que trabajar en un centro de arte como docente y estar rodeado de gente con talento es una gran fuente de inspiración para su trabajo diario;

- Shag recalca que su obra nada tiene que ver con el cómic a pesar de que en apariencia los personajes y las ambientaciones parezcan ser parte de una secuencia, no le gusta la idea de pintar un inicio, un durante y un final, sino que disfruta plasmando un solo momento presente para que la gente imagine cómo ha empezado o como terminará;

- Camille Rose Garcia hace con sus dibujos una crítica a la sociedad que le rodea dándole un toque oscuro e irónico, para que los que las observan se rían con ellas y tengan una visión diferente de la realidad;

- a Gary Baseman le gusta dedicarse a varias disciplinas, hacer una sola cosa le aburre, y opina que un artista debe dedicarse a desarrollar su obra en diferentes soportes ya que así se evitaría caer en algo rutinario. Para él es muy importante la música de David Bowie, The Beatles, Tom Waits, Bob Dylan, Radiohead y Nirvana;

- Todd Schorr comenzó trabajando en el mundo de la ilustración aunque tras un tiempo sintió que quería dedicarse a su pasión que era la pintura, ya que en este campo podía realizar su obra personal sin la limitación que conllevaba trabajar para agencias de publicidad. Esto suponía salir de su zona de confort ya que tenía que renunciar a su trabajo en el cual ya gozaba cierta fama como ilustrador, pero sentía que necesitaba un cambio y lo afrontó con valentía. Su decisión le produjo ansiedad ante lo nuevo y acabó en el hospital, pero finalmente consiguió introducirse en el mundo de la pintura y hacerse un hueco en el que también ha adquirido un gran prestigio;

- Marion Peck pinta personajes que a los ojos de la gente resultan tristes, aunque ella afirma que no es su intención. Cuando va a comprar, en ocasiones le preguntan si ha tenido un día duro o está cansada al verle el rostro serio, pero ella simplemente está extasiada mirando o pensando en cualquier cosa;

- Tim Biskup siguió su instinto y tomó decisiones en la vida que para los demás no eran las correctas, sin embargo fueron las que le llevaron al éxito y a poder dedicarse a su pasión que es el arte;

- Joe Coleman no planifica sus obras, empieza a pintar sin pensar cómo va a quedar al final. Comienza desde los bordes del formato hacia el centro, y a partir de ahí se desarrolla el resto de la obra;

- Elizabeth Mc Grath tiene un gran amor por la música. Siempre intenta hacer dibujos alegres pero al final sale siempre el lado oscuro. Otro rasgo que la caracteriza es el guardar todo tipo de objetos que para cualquiera no valen nada pero a los que ella siempre le encuentra alguna utilidad;

- a Ray Caesar le dicen a menudo que sus personajes parecen solitarios y que sufren, pero él afirma que más bien intentan transmitir calma, son personajes que no temen nada;

- Ron English, a diferencia de Mark Ryden que cuida mucho los marcos de sus pinturas, considera que estos son solo una manera de mostrar las obras al público, y que es algo muy personal que debe decidir la persona que adquiere la obra;

- The Pizz consideraba que todos los programas recientes de la Televisión en Estados Unidos son totalmente absurdos. Se ha llegado a un punto en el que se quiere hacer todo de manera rápida y sin esfuerzo para ganar dinero. Es muy fácil meter a un grupo de gente en una casa y dejarlos actuar, el guión no importa y los telespectadores no tienen que pensar mucho para divertirse. Hacer a la gente pensar no está de moda. The Pizz pensaba que pasado un tiempo, nadie volvería a ver todos estos *realities*, a diferencia de la serie "*I Love Lucy*", que como muchas otras seguirán siendo muy interesantes a pesar del paso del tiempo.

- Don Ed Hardy dibuja compulsivamente, además le llama la atención la vida misteriosa de otras personas que realizan cosas interesantes y diferentes;

- Gary Panter es un artista multidisciplinar, además tiene estilos variados. Confiesa que le encantaría dedicar años a los diferentes campos del arte. También para

él la música es muy importante, y cuando lleva mucho tiempo dibujando se toma un momento de descanso en el que se dedica a cambiar el disco que está escuchando en lugar de salir a fumar.

Todas estas conclusiones de la investigación vienen a constatar que la mayoría de los artistas *Lowbrow* usaron su arte para sacar fuera su personalidad, su modo de ver y sentir las cosas, y también lo usaron como crítica a la sociedad y la política de nuestros días. Buscaron un modo de hacer de las situaciones serias un chiste mediante imágenes e influencias que han tenido a lo largo de su vida. A su vez todas estas han influenciado en gran medida mi obra personal.

## BIBLIOGRAFÍA

### Artículos:

- Birbeck, C. (1999). Idols of perversity. *"Juxtapoz"*, (18), pp.28-32.
- Busutil, G. (2017). Las bellas autómatas. *La Vanguardia*, p.15.
- Colburn, B. (1999). The Craig Stecyk story. *"Juxtapoz"*, (23), pp.45-51, 72.
- Dambrot, S. (1999). Behind the Mind of Kent Bash. *"Juxtapoz"*, (22), pp.62-65.
- De la Cruz, J. (2016). Spotlight on Mark Ryden Dodecahedron. *Hi-Fructose Magazine*, 38, pp.48-52.
- Erlanson, A. (2011). Mark Ryden. *"Juxtapoz"*, 131, pp.34-47.
- Esparza, D. (2011). El surf del Capitán Cook a los "Beach boys". *Clío: Revista de historia*, 121, pp.80-87.
- Esparza, D. (2013). Historia y deporte los orígenes del surf a través de la prensa española. *Romanica Olomucensia*, 1, pp.47-59.
- García-Osuna, V. (2016). Ojos grandes, magia y misterio. *Tendencias del Mercado del Arte*, 89, pp.8-12
- Gates, K. (1995). Nicole Eisenman. *"Juxtapoz"*, 1(3), pp.54-62.
- Gunnin, J. (1995). Neon Park. *"Juxtapoz"*, 1(3), pp.48-53.
- "Juxtapoz", (1998). Executing the ecstasy of Cecelia. *"Juxtapoz"*, 5(4), p.76.
- "Juxtapoz", (1998). Mark Ryden, Overachiever Extraordinaire. *"Juxtapoz"*, 5(4), pp.62-64.
- Kennerly, S. (2017). Raymond Pettibon. *"Juxtapoz"*, 2(3), pp.12-16.
- Kennerly, S. (1995). Raymond Pettibon. *"Juxtapoz"*, 1(3), p.37.
- Krafft, C. (1999). Born with a velvet touch. *"Juxtapoz"*, (18), pp.24-27.
- Krasowska, D. (1998). Shag. *"Juxtapoz"*, (Winter 1998), p.48.
- Longui, J. (1995). R. Crumb. *"Juxtapoz"*, 2(1), pp.20-21.
- Mailer, N. (1974). The Faith of Graffiti. *Esquire*, pp.77-79, 88, 154, 157, 158.

- McKormick, C., Alfvégren, S. and Pepin, E. (1998). Museums that Don't Suck. *"Juxtapoz"*, 5(2), pp.32-37.
- Nicksin, C. (1999). Hal Brooks. *"Juxtapoz"*, (18), pp.63-65.
- O'Shea, J. (1998). Block. *"Juxtapoz"*, 5(2), pp.38-43, 68.
- O'Shea, J. (1997). Technique. *"Juxtapoz"*, 3(4), p.84.
- O'Shea, J. (1998). The art of being a genius. *"Juxtapoz"*, 5(3), p.88.
- Pepin, E. (1999). A day in the life of Brian Clarke. *"Juxtapoz"*, (22), pp.24-28.
- Pepin, E. (2017). Alive in the floating world. *"Juxtapoz"*, 3 (2), pp.39-45.
- Pepin, E. (1998). Art on wheels. *"Juxtapoz"*, 5(3), pp.24-31.
- Prizzo, E. (2014). Mark Ryden Determination & the return of the pop surreal master. *"Juxtapoz"*, 161, pp.48-61.
- Ryden, M., Williams, R. and Panter, G. (1997). Reviews. *"Juxtapoz"*, 3 (2), p.68.
- Self, B. (2017). Scary Tales. *Bizarre Magazine*, (150), pp.86-91.
- Tatcher, K. (1995). Victor Moscoso. *"Juxtapoz"*, 1(3), p.42.
- The meat alchemist. (2001). *PURE magazine*, one (006), pp.100-105.
- Thompson, C., Pressler, D., Deaville, A., Brown, C. and Sime, T. (1999). Letters. *"Juxtapoz"*, (18), p.20.
- Wilson, R. (1998). The other State of Mind. *"Juxtapoz"*, 5(4), pp.36-37.

### **Artículos digitales:**

10 Películas de ciencia ficción de los 50. (2014). [Blog] *El Pelicultista*. Disponible en línea: <http://www.elpelicultista.com/2014/02/28/10-peliculas-de-ciencia-ficcion-de-los-50/> [Consultado el 10/04/2015].

20minutos.es - Últimas Noticias. (2011). *El cómic 'underground' estadounidense desembarca en España tras años de espera*. Disponible en línea: <http://www.20minutos.es/noticia/1145812/0/comic/underground/espana/> [Consultado el 10/01/2015].

48 hills. (2017). *Legacy Articles Archive - 48 hills*. Disponible en línea: [http://48hills.org/legacy/?\\_sf\\_s=last%20gasp](http://48hills.org/legacy/?_sf_s=last%20gasp) [Consultado el 27/04/2016].

A MOUNTAIN OF CRUSHED ICE. (2015). *Tiki Farm 15th Anniversary Exhibition at La Luz de Jesus*. Disponible en línea: <http://www.amountainofcrushedice.com/?p=22936> [Consultado 26/02/2016].

Accomando, N. (2010). *La Luz de Jesus Gallery Presents: Rogue Taxidermy*. Forthmagazine.com. Disponible en línea: <http://forthmagazine.com/other/2010/05/la-luz-de-jesus-gallery-presents-rogue-taxidermy/> [Consultado el 10/09/2014].

Alexander, J. (2015). *How Think Tank Gallery Is Leading Downtown Los Angeles' Underground Art Scene - Smashbox Studios*. Disponible en línea: <http://www.smashboxstudios.com/hype/how-think-tank-gallery-is-leading-downtown-los-angeles-underground-art-scene/> [Consultado el 03/03/2016].

Amidi, A. (2004). Tim Biskup Interview and Store. [Blog] *Cartoon Brew*. Disponible en línea: <http://www.cartoonbrew.com/old-brew/tim-biskup-interview-and-store-386.html> [Consultado el 10/10/2015].

Amter, C. (2010). *Venice gets creative with first Art Crawl*. Los Angeles Times. Disponible en línea: <http://articles.latimes.com/2010/aug/19/entertainment/la-et-guidefeature19-20100819> [Consultado el 12/10/2014].

Anderson, K. (2010). *Anthony Ausgang's MGMT album art*. Boing Boing. Disponible en línea: <http://boingboing.net/2010/02/17/anthony-ausgangs-mgm.html> [Consultado el 10/11/2015].

Antan, R. (n.d.). *Más sobre la historia de los tatuajes japoneses*. Vix. Disponible en línea: <http://www.vix.com/es/btg/bodyart/2009-10-14/12575/mas-sobre-la-historia-de-los-tatuajes-japoneses> [Consultado el 27/10/2016].

Aoki, D. (2016). *Comics Publisher Last Gasp Shuts Down its Distribution Operation*. Disponible en línea: <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/publisher-news/article/72221-last-gasp-shuts-down-its-distribution-operation.html> [Consultado el 10/02/2017].

Appel, V. (2006). *EDIT: GHETTO ART: A THOUSAND VOICES IN THE CITY*. Disponible en línea: <http://www.edit-revue.com/index.php?Article=98> [Consultado el 22/03/2014].

ArrestedMotion. (2009). *Interviews: Todd Schorr « Arrested Motion*. Disponible en línea: <http://arrestedmotion.com/2009/03/interview-todd-schorr/> [Consultado el 9/04/2015].

ArrestedMotion. (2009). *Openings: Todd Schorr – “American Surreal” @ San Jose Museum of Art « Arrested Motion*. Disponible en línea: <http://arrestedmotion.com/2009/07/openings-todd-schorr-american-surreal-night-the-san-jose-museum-of-art/> [Consultado el 30/04/2015].

Ausgang, A. (1994). *Propaganda Ministry*. Disponible en línea: [http://ausgangart.com/oldschool/writing\\_frame.html](http://ausgangart.com/oldschool/writing_frame.html) [Consultado el 20/05/2016].

Barnes, B. (2014). *Mark Ryden: Drawing a Dividing Line*. Disponible en línea: [https://www.nytimes.com/2014/05/18/fashion/mark-ryden-drawing-a-dividing-line.html?\\_r=2](https://www.nytimes.com/2014/05/18/fashion/mark-ryden-drawing-a-dividing-line.html?_r=2) [Consultado el 12/12/2015].

Barris.com. (n.d.). *Barris Kustom Industries*. Disponible en línea: <http://www.barris.com/> [Consultado el 10/05/2016].

Bailey, S. (2013). *Interviews: Ray Caesar*. Disponible en línea: <http://arrestedmotion.com/2013/11/interview-with-ray-caesar/> [Consultado el 6/04/2015].

Bbc.com. (2012). *Los punks británicos, tan críticos del jubileo hoy como antes*. Disponible en línea: [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/06/120529\\_jubileo\\_punks77\\_lp.shtml](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/06/120529_jubileo_punks77_lp.shtml) [Consultado el 10/10/2014].

Beale, S. (2007). *Conspicuous Consumption by Shag at Billy Shire Fine Arts*. Disponible en línea: <https://laughingsquid.com/conspicuous-consumption-by-shag-at-billy-shire-fine-arts/> [Consultado el 10/10/2014].

Beale, S. (2009). *Todd Schorr, American Surreal Exhibition at San Jose Museum of Art & New Book by Last Gasp*. Disponible en línea: <https://laughingsquid.com/todd->

schorr-american-surreal-exhibition-at-san-jose-museum-of-art-new-book-by-last-gasp/ [Consultado el 20/11/2016].

Bilbao, J. (n.d.). *Terror y ciencia ficción de los cincuenta: ¿cuál es tu favorita?*. Jot Down Cultural Magazine. Disponible en línea: <http://www.jotdown.es/2017/02/terror-ciencia-ficcion-los-cincuenta-favorita/> [Consultado el 15/03/2017].

Blagg, M. (2008). *Raymond Pettibon*. Interview Magazine. Disponible en línea: [http://www.interviewmagazine.com/art/raymond-pettibon/#\\_](http://www.interviewmagazine.com/art/raymond-pettibon/#_) [Consultado el 6/10/2015].

Bram, J. (n.d.). *FLAKE & FLAMES OVERDRIVE: Kustom Kulture galore!*. Disponible en línea: <https://www.indiegogo.com/projects/flake-flames-overdrive-kustom-kulture-galore#/> [Consultado el 20/11/2016].

Boswell, E. (2001). *Recalling Von Dutch, the True King of Kulture*. Disponible en línea: <http://articles.latimes.com/2001/aug/06/news/cl-31053> [Consultado el 10/04/2016].

Bret, (2011). Venice Art Crawl: St. Patrick's Day Edition on March 17th!. [Blog] *Yo! Venice*. Disponible en línea: <http://yovenice.com/2011/03/14/venice-art-crawl-st-patricks-day-edition-on-march-17th/> [Consultado el 30/10/2016].

Cac Malaga. (2013). *At home I'm a tourist*. Disponible en línea: <http://cacmalaga.eu/2013/03/22/selim-varol-2/> [Consultado el 17/04/2014].

Caesar, R. (n.d.). *Ray Caesar - About*. Disponible en línea: <http://www.raycaesar.com/about.html> [Consultado el 10/04/2016].

Campion, C. (2015). *Robert Williams: 'My stuff is way kitsch – to an abstract level'*. Disponible en línea: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/apr/01/artist-robert-williams-appetite-for-destruction-slang-aesthetics> [Consultado el 1/12/2015].

Campiz, M. (n.d.). *Elizabeth McGrath: In Three Dimensions*. Magazine.chictoday.com. Disponible en línea: <http://magazine.chictoday.com/issue020/elizabethmcgrath/> [Consultado el 12/04/2017].

Caro, (2015). *Gallerist and Collector Greg Escalante Opens New Space in Los Angeles*. Disponible en línea: <http://hifructose.com/2015/09/07/gallerist-and-collector-greg-escalante-opens-new-space-in-los-angeles/> [Consultado el 20/04/2016].

Caro, (2015). “*Lord of Lowbrow*” Artist *The Pizz 1958-2015*. Disponible en línea: <http://hifruuctose.com/2015/08/31/lord-of-lowbrow-artist-the-pizz-1958-2015/> [Consultado el 10/11/2016].

Celdrán, H. (2012). *Alex Gross pinta un mundo 'espiritualmente profundo y culturalmente insípido'* - *20minutos.es*. Disponible en línea: <http://www.20minutos.es/noticia/1318748/0/alex-gross/pintura/mundo-insipido/> [Consultado el 10/10/2015].

Celdrán, H. (2015). *Lowbrow | Trasdós*. Disponible en línea: <http://blogs.20minutos.es/trados/tag/lowbrow/> [Consultado el 11/01/2016].

Celis, B. (2016). *Tarde de blues con Robert Crumb*. Disponible en línea: [http://cultura.elpais.com/cultura/2016/04/21/actualidad/1461241480\\_068742.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2016/04/21/actualidad/1461241480_068742.html) [Consultado el 10/11/2016].

Chang, R. (2013). *Laguna Art Museum opens its vaults*. The Orange County Register. Disponible en línea: <http://www.ocregister.com/articles/museum-225876-california-art.html> [Consultado el 15/02/2015].

Chusid, I. (2007). *Jim Flora :: Jim Flora's Curiously Sinister Mischief*. Jimflora.com. Disponible en línea: <http://www.jimflora.com/miscellany/juxtapoz.html> [Consultado el 10/02/2017].

Codina, E. (2016). Málaga muestra la primera retrospectiva en Europa del inquietante Mark Ryden. Disponible en línea: Available at: [http://ccaa.elpais.com/ccaa/2016/12/16/andalucia/1481902248\\_803993.html](http://ccaa.elpais.com/ccaa/2016/12/16/andalucia/1481902248_803993.html) [Consultado el 27/03/2017].

Coghe, A. (2012). THINK TANK GALLERY: AN INTERVIEW WITH JACOB PATTERSON. [Blog] *Alex Coghe Photography*. Disponible en línea: <http://www.alexcoghe.com/think-tank-gallery-an-interview-with-jacob-patterson/> [Consultado el 11/10/2015].

Coleman, J. (n.d.). *Home | Joe Coleman*. Joecoleman.com. Disponible en línea: <http://joecoleman.com/> [Consultado el 19/04/2016].

Cowan, K. (2014). *Joe Sorren: inspiring a new genre of art*. Disponible en línea: <http://www.creativeboom.com/inspiration/joe-sorren-inspiring-a-new-genre-of-art/> [Consultado el 25/02/2015].

Crespo, M. (2014). *Chicas 'pin-up' de carne y hueso*. Disponible en línea: <http://www.elmundo.es/album/cultura/2014/04/27/535ab677268e3e4f688b458d.html> [Consultado el 18/03/2016].

D, S. (2014). La vida ideal y el sexismo en la publicidad de los años 50. [Blog] *Triángulo Magazine*. Disponible en línea: <https://triangulomag.com/2014/10/20/la-vida-ideal-y-el-sexismo-en-la-publicidad-de-los-50/> [Consultado el 10/03/2016].

D'byan, I. (2009). *An Apocalyptic Chat With Manuel Ocampo: Swastikating between art and death*. Disponible en línea: <http://www.philstar.com/arts-and-culture/504598/apocalyptic-chat-manuel-ocampo-swastikating-between-art-and-death> [Consultado el 10/02/2017].

Dambrot, S. (2013). *10 Best L.A. Art Galleries For Partying*. Disponible en línea: <http://www.laweekly.com/arts/10-best-la-art-galleries-for-partying-4178835> [Consultado el Jan. 2016].

DeFao, J. (1999). *Jerry Brown Picks Tattooist For Arts Panel / Oakland cultural guru wears illustrator's work*. Disponible en línea: <http://www.sfgate.com/bayarea/article/Jerry-Brown-Picks-Tattooist-For-Arts-Panel-2886652.php> [Consultado el 10/11/2014].

Designboom | architecture & design magazine. (2016). *artists turn los angeles gallery into 7,500 square foot cake maze*. Disponible en línea: <http://www.designboom.com/art/cake-maze-los-angeles-think-tank-gallery-break-bread-scott-hove-bakers-son-02-16-2016/> [Consultado el 9/04/2017].

Dirtylaundrymag.com. (2013). *Tim Biskup | Dirty Laundry*. Disponible en línea: <http://dirtylaundrymag.com/articles/tim-biskup/> [Consultado el 12/12/2015].

Dugas, K. (2012). *The Lowdown from Joe Copro: Interview with Greg Escalante*. Disponible en línea: <http://www.cartwheelart.com/2012/12/05/the-lowdown-from-joe-copro-interview-with-greg-escalante/> [Consultado el 20/09/2014].

Duggan, B. (2016). *Robert Williams: Bitchin' Art Crusader?*. Big Think. Disponible en línea: <http://bigthink.com/Picture-This/robert-williams-bitchin-art-crusader> [Consultado el 20/11/2016].

Duran, A. (2013). *"Juxtapoz" Magazine - IN L.A.: Black Moon @ Sloan Fine Art*. Juxtapoz.com. Disponible en línea: <https://www.juxtapoz.com/news/in-la-black-moon-opening-reception/> [Consultado el 8/11/2015].

Elizabeth McGrath interview. (2008). [Blog] *Colouring Outside The Lines*. Disponible en línea: <http://cotlzine.blogspot.com.es/2008/07/elizabeth-mcgrath-interview.html> [Consultado el 20/04/2015].

Esparza, D. (n.d.). *Historia del surf*. Todosurf. Disponible en línea: <http://www.todosurf.com/magazine/surfologia/historia-del-surf-surf-2168.htm> [Consultado el 10/02/2017].

Espinosa, L. (2013). *Tim Biskup: de los sueños al diseño | Cultura Colectiva*. Cultura Colectiva. Disponible en línea: <http://culturacolectiva.com/tim-biskup-de-los-suenos-al-diseno/> [Consultado el 10/10/2015].

Está Pasando. (2014). *Entrevistaza a Shag, el fenómeno TIKI más chulo del planeta!*. Disponible en línea: <http://esta-pasando.com/?p=3639> [Consultado el 3/03/2015].

Europapress.es. (2013). *'Ozymandias', por Heisenberg. El poético teaser del final de Breaking Bad*. [online] Available at: <http://www.europapress.es/tv/noticia-ozymandias-heisenberg-poetico-teaser-final-breaking-bad-20130731131444.html> [Consultado el 10/11/2015].

Fanjul, S. (2012). *Entre la basura y lo genial*. EL PAÍS. Disponible en línea: [http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/07/actualidad/1344354683\\_848088.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/07/actualidad/1344354683_848088.html) [Consultado el 14/11/2014].

Farr, K. (2014). *"Juxtapoz" Magazine - In the Magazine: Alex Gross*. Juxtapoz.com. Disponible en línea: <https://www.juxtapoz.com/news/in-the-magazine-alex-gross/> [Consultado el 18/10/2015].

Feldman, P. (1988). *Struggling Artists Find New Colony Downtown*. Los Angeles Times. Disponible en línea: [http://articles.latimes.com/1988-05-30/local/me-2486\\_1\\_artist-colony-downtown](http://articles.latimes.com/1988-05-30/local/me-2486_1_artist-colony-downtown) [Consultado el 1/09/2014].

Fernández, C. (2011). *Entrevista a Rebecca Dautremer*. Culturamas, la revista de información cultural. Disponible en línea: <http://www.culturamas.es/blog/2011/06/02/entrevista-a-rebecca-dautremer/> [Consultado el 26 /04/2016].

Fernández, L. (2010). *'El cómic underground ya no existe, hoy todo es comercial'*. Elmundo.es. Disponible en línea: <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/08/23/comic/1282569897.html> [Consultado el 30/01/2015].

Figueras, M. (2013). *El código Hays o la autocensura de Hollywood*. Blogdecine.com. Disponible en línea: <https://www.blogdecine.com/reflexiones-de-cine/el-codigo-hays-o-la-autocensura-de-hollywood> [Consultado el 12/11/2014].

Fitzpatrick, K. (2011). *Creative Hysteria: An Interview With Tim Biskup*. Los Angeles, I'm Yours. Disponible en línea: <http://laimyours.com/1014/creative-hysteria-an-interview-with-tim-biskup/> [Consultado el 4/10/2015].

Fouce, H. (2004). *Revista de Estudios de Juventud: De las tribus urbanas a las culturas juveniles*. 1st ed. [ebook] Madrid: Instituto de la Juventud, pp.57-65. Disponible en línea: <http://www.injuve.es/sites/default/files/64completa.pdf> [Consultado el 15/10/2014].

Franks-Allen, S. (n.d.). *10 Things You Didn't Know About Disney's Enchanted Tiki Room*. TheFW. Disponible en línea: <http://thefw.com/things-you-didnt-know-about-disneys-enchanted-tiki-room/> [Consultado el 10/10/2016].

Frazer, B. (n.d.). *Alex Gross Interview*. [Blog] *Vivianite - The Painters Blog*. Disponible en línea: <http://www.vivianite.net/alex-gross> [Consultado el 3/11/2016].

García, C. (2013). [Blog] *Le quill and hatchet*. Disponible en línea: <http://quillandhatchet.blogspot.com.es/> [Consultado el 7/11/2015].

García, J. (2012). *La música y la letra. Tipografía en el disco de jazz*. Monografica.org. Disponible en línea: <http://www.monografica.org/04/Art%C3%ADculo/5939> [Consultado el 22/10/2016].

García, R. (2011). *Alex Gross | JOIA Magazine*. Disponible en línea: <http://joiamagazine.com/alex-gross/> [Consultado el 6/10/2015].

Genius: Amantes | National Geographic. (2013). *Genius: Amantes*. Disponible en línea: <http://www.nationalgeographic.es/video/tv/genius-amantes-0> [Consultado el 10/11/2014].

Gill, J. (2004). "Out Of Control" Cover Artist: A Q&A with Todd Schorr. [Blog] *Kissmonster*. Disponible en línea: [http://kissmonster.com/interviews/interview\\_schorr.php](http://kissmonster.com/interviews/interview_schorr.php) [Consultado el 2/04/2015].

Gnerre, S. (2015). *Artist Rick Griffin started his illustrious career in the South Bay*. Daily Breeze. Disponible en línea: [http://blogs.dailybreeze.com/history/2015/02/28/artist-rick-griffin-started-his-illustrious-career-in-the-south-bay/?doing\\_wp\\_cron=1456932944.5207209587097167968750](http://blogs.dailybreeze.com/history/2015/02/28/artist-rick-griffin-started-his-illustrious-career-in-the-south-bay/?doing_wp_cron=1456932944.5207209587097167968750) [Consultado el 21/10/2016].

Goldberg, R. (2014). *Preview: "Cat Art Show Los Angeles" at 101/exhibit*. Hi-Fructose Magazine. Disponible en línea: <http://hifructose.com/2014/01/23/preview-cat-art-show-los-angeles-at-101exhibit/> [Consultado el 3/10/2015].

Grobaty, T. (2015). *A farewell to The Pizz, Long Beach's 'zeitgeistically poignant' artist*. Press-telegram. Disponible en línea: <http://www.presstelegram.com/arts-and-entertainment/20150901/a-farewell-to-the-pizz-long-beachs-zeitgeistically-poignant-artist> [Consultado el 8/02/2016].

Grove, A. (2014). *Cómo los Estados Unidos recompusieron la Polinesia para construir la 'cultura tiki'*. 20minutos.com. Disponible en línea: <http://www.20minutos.com/noticia/14637/0/cultura/tiki/estados-unidos-polinesia/> [Consultado el 18/04/2015].

Grove, Á. (2013). *El artista Shag se inspira en The Velvet Underground & Nico en su nueva exposición - 20minutos.es. Últimas Noticias. Disponible en línea: <http://www.20minutos.es/noticia/1777563/0/shag/exposicion/velvet-underground-nico/> [Consultado el 9/03/2015].*

Grove, Á. (2011). *La Luz de Jesús, hogar natal del 'Lowbrow', celebra sus 25 años reuniendo a 260 artistas - 20minutos.es. Disponible en línea: <http://www.20minutos.es/noticia/1209120/0/la-luz-de-jesus/lowbrow/venticinco-aniversario/> [Consultado el 7/04/2015].*

Grove, Á. (2014). *Mark Ryden, el ilustrador 'kitsch' que inventó el atavío de carne fresca que popularizó Lady Gaga. Disponible en línea: <http://www.20minutos.es/noticia/2088934/0/mark-ryden/ilustracion-kitsch/lady-gaga/> [Consultado el 10/04/2015].*

Gubin, A. (2012). *Retorno de la momia de la Princesa de Ukok se espera con ansias en Altai. La Gran Epoca. Disponible en línea: <http://www.lagranepoca.com/archivo/25321-retorno-momia-princesa-ukok-se-espera-ansias-altai.html> [Consultado el 10/11/2014].*

Hamlin, J. (2006). *Don Ed Hardy's tattoos are high art and big business. SFGate. Disponible en línea: <http://www.sfgate.com/entertainment/article/Don-Ed-Hardy-s-tattoos-are-high-art-and-big-2486891.php> [Consultado el 3/10/2015].*

Hart, H. (2011). *La Luz de Jesus Gallery marks 25 years of underground art. Los Angeles Times. Disponible en línea: <http://articles.latimes.com/2011/nov/18/entertainment/la-et-la-luz-20111118> [Consultado el 14/12/2014].*

Hart, H. (2014). *Thrift Store Leftovers Inspire The Clayton Brothers' Surreal Artworks. Fast Company. Disponible en línea: [https://www.fastcompany.com/3034438/see-how-thrift-store-leftovers-inspire-the-clayton-brothers-surreal-artworks?show\\_rev\\_content](https://www.fastcompany.com/3034438/see-how-thrift-store-leftovers-inspire-the-clayton-brothers-surreal-artworks?show_rev_content) [Consultado el 9/04/2015].*

Hattenstone, S. (2015). *Inteview: Simon Hattenston talks to Robert Crumb. [online] the Guardian. Disponible en línea: <https://www.theguardian.com/books/2005/mar/07/robertcrumb.comics> [Consultado el 25/01/2016].*

Hayward, H. (2014). Take 5: Otto von Stroheim, pioneering event promoter and Tiki tastemaker. [Blog] *The AtomicGrog*. Disponible en línea: <http://www.slammie.com/atomicgrog/blog/2014/08/13/take-5-otto-von-stroheim-pioneering-event-promoter-and-tiki-tastemaker/> [Consultado el 12/02/2015].

Hernández, Á. (2014). *La gran quema de tebeos de los años 40*. Yorokobu. Disponible en línea: <http://www.yorokobu.es/gran-quema-tebeos/> [Consultado el 18/04/2015].

Hispano, A. (2012). *Mark Ryden, surrealismo pop, arte 'freak'*. La Vanguardia. Disponible en línea: <http://www.lavanguardia.com/cultura/20120222/54257862698/mark-ryden-surrealismo-pop-arte-freak.html> [Consultado el 10/04/2015].

Historia del cine de ciencia ficción y sus subgéneros. (2016). [Blog] *Portal ciencia y ficción*. Disponible en línea: <http://www.portalcinciayficción.com/index.php/component/content/article/169-criticas/1934-historia-del-cine-de-ciencia-ficción.html> [Consultado el 23/02/2017].

Hix, L. (2013). *Velvet Underdogs: In Praise of the Paintings the Art World Loves to Hate*. Collectors Weekly. Disponible en línea: <http://www.collectorsweekly.com/articles/velvet-underdogs-in-praise-of-the-paintings-the-art-world-loves-to-hate/> [Consultado el 7/11/2014].

Holiday, K. (2015). In the Studio with Artist and Illustrator Tim Biskup. [Blog] *The Hundreds*. Disponible en línea: <http://thehundreds.com/blog/in-the-studio-tim-biskup/> [Consultado el 10/10/2015].

Horton, J. (2014). *Arte aparte: Spacejunk Gallery – 1ª parte*. Redbull.com. Disponible en línea: <http://www.redbull.com/es/snow/stories/1331635186958/puro-arte-spacejunk-gallery-%E2%80%93-1%C2%AA-parte> [Consultado el 10/04/2016].

Iglesias, E. (2010). *¿Qué es la Literatura Pulp?*. Relatospulp.com. Disponible en línea: <https://www.relatospulp.com/articulos/tematicos/48-ique-es-la-literatura-pulp.html> [Consultado el 15/10/2014].

Iglesias, E. (2014). *Penny Dreadful y Dime Novels. Antecedentes de las revistas Pulp*. Relatospulp.com. Disponible en línea: <https://www.relatospulp.com/articulos/tematicos/340-penny-dreadful-y-dime-novels-antecedentes-de-las-revistas-pulp.html> [Consultado el 10/02/2015].

Iglesias, E. (2012). *Pulp. Entre la censura y el pecado*. Relatospulp.com. Disponible en línea: <https://www.relatospulp.com/articulos/tematicos/188-pulp-entre-la-censura-y-el-pecado.html> [Consultado el 15/04/2015].

Illustratoren. (2017). *Vince Ray*. Disponible en línea: <https://www.illustratoren.de/de/illustrator/vince-ray/3391> [Consultado el 6/04/2017].

Indonesia National Pavilion. (n.d.). *Heri Dono*. Disponible en línea: [http://www.indonesiavenice.com/Artist\\_Heri\\_Dono.html](http://www.indonesiavenice.com/Artist_Heri_Dono.html) [Consultado el 18/01/2017].

Infodarte.com. (2015). *El cine de terror en los años 50 – Infodarte*. Disponible en línea: <http://infodarte.com/el-cine-de-terror-en-los-anos-50/> [Consultado el 20/02/2017].

James, F. (2017). *Mark Ryden's Surrealist Vision Comes to Life in a Darkly Beautiful Ballet*. L.A. Weekly. Disponible en línea: <http://www.laweekly.com/arts/mark-rydens-surrealist-vision-comes-to-life-in-darkly-beautiful-ballet-whipped-cream-8026314> [Consultado el 10/03/2017].

Jamie Reid: diseño para el caos. (2007). [Blog] *Vagaquimera*. Disponible en línea: <http://vagaquimera.blogspot.com.es/2007/08/jamie-reid-diseo-para-el-caos.html> [Consultado el 9/09/2014].

Jerez, Á. (2014). *Hanna-Barbera, historia de la animación*. Esquire España. Disponible en línea: <http://www.esquire.es/actualizacion/1592/hannabarbera-historia-de-la-animacion> [Consultado el 14/02/2015].

Jim Flora un grande en la ilustración. (2014). [Blog] *nosoloilustracion.com*. Disponible en línea: <https://nosoloilustracion.com/tag/ilustraciones-jim-flora/> [Consultado el 14/01/2017].

Jiménez, G. (2011). *El regreso de la cultura Tiki*. Disponible en línea: <http://www.revistadominical.com.ve/noticias/firmas/el-regreso-de-la-cultura-tiki.aspx> [Consultado el 20/04/2015].

Jiménez, J. (2013). *El enigmático "universo pop" de Mark Ryden - RTVE.es*. Disponible en línea: <http://www.rtve.es/rtve/20130425/enigmatico-universo-pop-mark-ryden/648260.shtml> [Consultado el 6/04/2015].

Jiménez, J. (2012). *'La Biblia' ilustrada por Basil Wolverton, el dibujante estrella de la revista 'MAD'*. Disponible en línea: <http://www.rtve.es/rtve/20121011/biblia-ilustrada-basil-wolverton-dibujante-estrella-revista-mad/568843.shtml> [Consultado el 17/10/2014].

Joseph, L. (2012). *Cannibal Flower 12 Year Anniversary Celebration*. Cartwheelart.com. Disponible en línea: <http://www.cartwheelart.com/2012/09/20/cannibal-flower-12-year-anniversary-celebration/> [Consultado el 10/10/2015].

Joshua Liner Gallery, N. (n.d.). *Clayton Brothers | Artists*. Joshualinergallery.com. Disponible en línea: [http://joshualinergallery.com/artists/clayton\\_brothers/](http://joshualinergallery.com/artists/clayton_brothers/) [Consultado el 2/12/2015].

"Juxtapoz".com. (2016). *Camille Rose Garcia's Phantasmacabre*. Disponible en línea: <https://www.juxtapoz.com/news/magazine/camille-rose-garcia-s-phantasmacabre/> [Consultado el 17/12/2016].

"Juxtapoz".com. (2015). *Grand Opening: "The Collection" @ Gregorio Escalante Gallery, LA*. Disponible en línea: <https://www.juxtapoz.com/news/grand-opening-the-collection-gregorio-escalante-gallery-la/> [Consultado el 2/04/2016].

"Juxtapoz".com. (2015). *Seonna Hong "If You Lived Here I'd Be Home By Now" @ Jonathan LeVine Gallery*. Disponible en línea: <https://www.juxtapoz.com/news/seonna-hong-if-you-lived-here-i-d-be-home-by-now-jonathan-levine-gallery/> [Consultado el 2/04/2015].

Kahanamoku, D. (2015). *Duke Kahanamoku – Encyclopedia of Surfing*. Disponible en línea: <http://www.dukekahanamoku.com/great-article-about-duke-kahanamoku/> [Consultado el 7/02/2017].

Keeps, D. (2005). House as art, dig?. Disponible en línea: <http://www.latimes.com/local/orangecounty/la-hm-shag20jan20-story.html> [Consultado el 9 May 2013].

Kenneth “Von Dutch” Howard. (n.d.). [Blog] *Rumpsville*. Disponible en línea: [http://www.rumpsville.com/?page\\_id=464](http://www.rumpsville.com/?page_id=464) [Consultado el 14/11/2015].

Kenoyer, J. (2012). *Inside the Sketchbook of Camille Rose Garcia*. Hi-Fructose Magazine. Disponible en línea: <http://hifructose.com/2012/07/25/inside-the-sketchbook-of-camille-rose-garcia/> [Consultado el 29/11/2015].

Kickstarter. (n.d.). *Brainsled 2xLP by Big Butter*. Disponible en línea: <https://www.kickstarter.com/projects/21561297/brainsled-2xlp-by-big-butter> [Consultado el 10/10/2015].

Kim, E. (2015). *Museum Invites Top Contemporary Artists to Fill Its Walls with Groundbreaking Art*. Disponible en línea: <http://mymodernmet.com/vitality-and-verve-long-beach-museum/?context=tag-thinkspace+gallery> [Consultado el 15/04/2016].

Klein, R. (2014). *Ocho tesis equivocadas sobre el graffiti y el street art*. Disponible en línea: <http://culturacolectiva.com/ocho-tesis-equivocadas-sobre-el-graffiti-y-el-street-art/> [Consultado el 9/11/2014].

Knight, C. (2008). *React, but don't try to predict the future*. Disponible en línea: <http://articles.latimes.com/2008/jul/15/entertainment/et-secondknight15> [Consultado el 9/11/2015].

Knoernschild, J. (2012). *Saving Rick Griffin*. Disponible en línea: <http://www.easyreadernews.com/60707/saving-rick-griffin/> [Consultado el 07/02/2016].

Kramer, D. (2007). *Interview with Gary Panter*. The Believer. Disponible en línea: [http://www.believermag.com/issues/200906/?read=interview\\_panter](http://www.believermag.com/issues/200906/?read=interview_panter) [Consultado el 19/12/2015].

Kustomrama.com. (n.d.). *The Von Dutch Story - Kustomrama*. Disponible en línea: [http://www.kustomrama.com/index.php?title=Von\\_Dutch#cite\\_note-rcapr89-0](http://www.kustomrama.com/index.php?title=Von_Dutch#cite_note-rcapr89-0) [Consultado el 19/11/2016].

Lackey, N. (2013). *Citar un sitio web - Cite This For Me*. Disponible en línea: <http://www.highbrowmagazine.com/2377-cool-and-capricious-world-artist-josh-agle-aka-shag> [Consultado el 12/05/2015].

Laguna Art Museum. (2008). *In the Land of Retinal Delights: The "Juxtapoz" Factor*. Disponible en línea: <http://lagunaartmuseum.org/in-the-land-of-retinal-delights-the-juxtapoz-factor-3/> [Consultado el 9/09/2015].

Lainformacion. (2014). *CAC Málaga acoge la primera exposición individual en España del artista norteamericano Kaws*. Disponible en línea: [http://www.lainformacion.com/arte-cultura-y-espectaculos/artes-general/cac-malaga-acoge-la-primera-exposicion-individual-en-espana-del-artista-norteamericano-kaws\\_cwhBth5kl7Fu4iqVN9BGe3/](http://www.lainformacion.com/arte-cultura-y-espectaculos/artes-general/cac-malaga-acoge-la-primera-exposicion-individual-en-espana-del-artista-norteamericano-kaws_cwhBth5kl7Fu4iqVN9BGe3/) [Consultado el 12/09/2015].

Lazarides. (n.d.). *Lazarides // Ron English*. Disponible en línea: <http://www.lazinc.com/artist/ron-english> [Consultado el 2/04/2016].

Lieu, L. (2014). *Billy Shire at forefront of Lowbrow art movement*. Desert Sun. Disponible en línea: <http://www.desertsun.com/story/life/entertainment/arts/2014/05/17/billy-shire-lowbrow-art-movement/9231575/> [Consultado el 15/02/2015].

LIONS AND TIGERS AND PIN-UPS, OH MY! – JUNGLE DRUMS BY SHAG. (2016). [Blog] *The Tiki Chick*. Disponible en línea: <https://thetikichick.com/category/shag/> [Consultado el 6/04/2017].

López, A. and Haynes, R. (2016). *Mark Ryden: "Es bueno recordar que hay belleza en el mundo"*. Disponible en línea: <http://www.diariosur.es/culturas/201612/15/mark-ryden-bueno-recordar-20161214230440.html> [Consultado el 15/01/2017].

Los Angeles Times. (1993). *'Kustom Kulture' Puts Retro Rags in the Driver's Seat*. Disponible en línea: [http://articles.latimes.com/1993-07-23/news/vw-16157\\_1\\_kustom-kulture](http://articles.latimes.com/1993-07-23/news/vw-16157_1_kustom-kulture) [Consultado el 5/02/2015].

Lozano, G. (2015). *El ilustrador con secuelas pos Hanna-Barbera*. Disponible en línea: <http://www.yorokobu.es/ale-giorgini/> [Consultado el 19/02/2016].

Maki, (2008). *Coop | Heroes | Entertainment | Bizarre Magazine UK*. Disponible en línea: <https://web.archive.org/web/20080521022034/http://www.bizarremag.com/entertainment/heroes/6999/coop.html> [Consultado el 12/04/2014].

Marco, A. (2015). Kustom Vertigo: The PIZZ. [Blog] *The Back Alley - Hot Rod Kulture*. Disponible en línea: <http://rodzbackalley.blogspot.com.es/2015/08/kustom-vertigo-pizz.html> [Consultado el 2/11/2015].

Marion Peck interview. (2008). [Blog] *Colouring Outside The Lines*. Disponible en línea: <http://cotlzine.blogspot.com.es/2008/07/marion-peck-interview.html> [Consultado el 12/03/2015].

Marsh, D. (2006). *Surfbooks.com : Surfing books, magazines, cover galleries, surf blog*. Disponible en línea: <http://www.surfbooks.com/> [Consultado el 2/11/2015].

Martínez, A. (2016). *El poema de Breaking Bad que muestra por qué la sociedad está destinada a destruirse | Cultura Colectiva*. Disponible en línea: <http://culturacolectiva.com/ozymandias-el-poema-que-muestra-por-que-la-sociedad-esta-destinada-a-destruirse/> [Consultado el 12/02/2017].

Martínez, B. (2013). *El arte frenético de Tim Biskup*. Disponible en línea: <http://culturacolectiva.com/el-arte-frenetico-de-tim-biskup/> [Consultado el 1/11/2015].

Martínez, S. (2015). *'Destino', la historia de amor inacabada de Dalí y Disney*. The Lighting Mind. Disponible en línea: <http://www.thelightingmind.com/destino-la-historia-amor-inacabada-dali-disney/> [Consultado el 23/05/2016].

Mead, K. (n.d.). *KittyKitty Interviews the Artists - Tim Biskup*. Disponible en línea: <http://www.artbeatstreet.com/html/timbiskup.html> [Consultado el 12/04/2016].

Michals, S. (2014). *Guess Who Showed Up at Mark Ryden's Latest Art Show*. Disponible en línea: [http://www.huffingtonpost.com/susan-michals/guess-who-showed-up-at-ma\\_b\\_5261172.html](http://www.huffingtonpost.com/susan-michals/guess-who-showed-up-at-ma_b_5261172.html) [Consultado el 27/04/2015].

Mills, M. (2000). *Lowbrow Raises an Eyebrow*. Disponible en línea: <http://www.browardpalmbeach.com/arts/lowbrow-raises-an-eyebrow-6325891> [Consultado el 2/10/2016].

Miranda, C. (2014). *'Mythical Creatures': Gary Baseman's search in 'Holocaust by Bullets' sites*. Disponible en línea: <http://www.latimes.com/entertainment/arts/miranda/la-et-cam-gary-baseman-mythical-creatures-holocaust-by-bullets-20140929-column.html> [Consultado el 12/05/2015].

Molesky, D. (2014). *Joe Sorren "Knock Three Times" @ AFA Gallery, NYC*. Disponible en línea: <https://www.juxtapoz.com/news/joe-sorren-knock-three-times-afa-gallery-nyc/> [Consultado el 30/04/2015].

Montilla, C. (2016). *Mark Ryden: "El peor día de la Historia de EEUU no fue el 11-S, fue el de la victoria de Trump"*. Disponible en línea: [http://www.lespanol.com/cultura/arte/20161216/178732798\\_0.html](http://www.lespanol.com/cultura/arte/20161216/178732798_0.html) [Consultado el 30/01/2017].

Moore, B. (2004). *Going Von Dutch*. Disponible en línea: <http://articles.latimes.com/2004/jan/02/entertainment/et-moore2> [Consultado el 07/11/2015].

Moreu, D. (2015). *Doug Walker | STAFMAGAZINE*. Disponible en línea: <http://stafmagazine.com/features/the-lost-found-collection/> [Consultado el 15/11/2016].

Muchnic, S. (1992). *ART : Public Warm, Critics Cool Toward 'Helter Skelter'*. Disponible en línea: [http://articles.latimes.com/1992-04-26/entertainment/ca-1293\\_1\\_helter-skelter](http://articles.latimes.com/1992-04-26/entertainment/ca-1293_1_helter-skelter) [Consultado el 14/10/2015].

Muchnic, S. (1992). *COVER STORY : Art in the City of Angels and Demons : A sordid chapter from the past provided the name for 'Helter Skelter'--a show that aims to reflect L.A.'s dark side*. Disponible en línea: [http://articles.latimes.com/1992-01-26/entertainment/ca-1080\\_1\\_los-angeles-art](http://articles.latimes.com/1992-01-26/entertainment/ca-1080_1_los-angeles-art) [Consultado el 14/11/2015].

Mufson, B. (2016). *Honolulu's 'Graffitification' Problem Can't Stop the POW! WOW! Art Festival*. Disponible en línea: [https://creators.vice.com/en\\_us/article/graffitification-street-art-festival-honolulu](https://creators.vice.com/en_us/article/graffitification-street-art-festival-honolulu) [Consultado el 4/11/2016].

Murillo, A. (2015). *The Pizz Featured in Video for Crowdfunding Campaign on Kustom Kulture Film*. Disponible en línea: <http://www.ocweekly.com/film/the-pizz-featured-in-video-for-crowdfunding-campaign-on-kustom-kulture-film-6828362> [Consultado el 15/01/2016].

Muro, C. (2013). Entrevista a Ron English. [Blog] *Refresco de limonada*. Disponible en línea: <http://refrescodelimonada.blogspot.com.es/2013/08/entrevista-ron-english.html> [Consultado el 14/04/2015].

Noguera, E. (2014). *Designer toys, la representación artística del juguete*. Disponible en línea: <http://culturacolectiva.com/designer-toys-la-representacion-artistica-del-juguete/> [Consultado el 6/10/2016].

Nys, S. (2017). *WM | whitehot magazine of contemporary art | Shana Nys Dambrot on Alex Gross at Corey Helford Gallery*. Disponible en línea: <https://whitehotmagazine.com/articles/gross-at-corey-helford-gallery/3638> [Consultado el 1/04/2017].

Ohanesian, L. (2015). *Corey Helford Gallery Ditches Culver City for a Massive DTLA Space With an Underground Vibe*. Disponible en línea: <http://www.laweekly.com/arts/corey-helford-gallery-ditches-culver-city-for-a-massive-dtla-space-with-an-underground-vibe-6378936> [Consultado el 4/04/2016].

Ohanesian, L. (2016). *The 10 Most Memorable Moments From Corey Helford Gallery's 10 Years*. Disponible en línea: <http://www.laweekly.com/arts/the-10-most-memorable-moments-from-corey-helford-gallery-s-10-years-7292518> [Consultado el 1/12/2016].

Pappers, D. (2009). *Heri Dono's commitment with history | The Power of Culture*. Disponible en línea: <http://www.krachtvancultuur.nl/en/current/2009/october/heri-dono> [Consultado el 7/01/2017].

Pervasion: Designer Vinyl Panel @ Laguna Art Museum. (2006). [Blog] *Vinyl Pulse*. Disponible en línea: [http://www.vinylpulse.com/2006/09/pervasion\\_desig.html](http://www.vinylpulse.com/2006/09/pervasion_desig.html) [Consultado el 2/10/2016].

Pinstriping 101. (2006). [Blog] *men-oo-she-a*. Disponible en línea: <http://menooshea.blogspot.com.es/2006/11/pinstriping-101.html> [Consultado el 5/05/2016].

Piquer, I. (2010). *El nacimiento de las pintadas*. Disponible en línea: <http://www.publico.es/culturas/nacimiento-pintadas.html> [Consultado el 3/03/2014].

Pool, B. (2006). *Downtown Exhibits Its Eclecticism*. Disponible en línea: <http://articles.latimes.com/2006/apr/23/local/me-artwalk23> [Consultado el 30/10/2016].

Poynor, R. (2016). *The Art of Punk and the Punk Aesthetic*. Disponible en línea: <http://designobserver.com/feature/the-art-of-punk-and-the-punk-aesthetic/36708/> [Consultado el 14/12/2016].

Proost, K. (n.d.). *Mark Ryden*. Disponible en línea: <http://www.amsterdamenjoy.nl/index.php/blog/mark-ryden.html> [Consultado el 14/01/2017].

Ramonedá, J. (n.d.). *1968 - El año en que se rebelaron los jóvenes en todo el mundo*. Ñ Revista de Cultura. Disponible en línea: <http://edant.revistaenle.clarin.com/notas/2008/05/17/01673634.html> [Consultado el 20/10/2014].

Rodan, B. (2013). *Words from Josh Agle aka SHAG | COLOR INK BOOK*. Disponible en línea: <http://www.colorinkbook.com/words-from-josh-agle-aka-shag/> [Consultado el 6/03/2015].

Rodríguez, A. (2011). *Graffiti como manifestación de disidencia en América Latina*. Disponible en línea: [http://www.iberori.org/productos/candia\\_rodriguez\\_2011.pdf](http://www.iberori.org/productos/candia_rodriguez_2011.pdf) [Consultado el 4/03/2014].

Roffo, J. (2012). *ENTREVISTA: RON ENGLISH ARTISTA CALLEJERO QUE IRONIZA CON LAS MARCAS*. Disponible en línea: [https://www.clarin.com/sociedad/mensaje-va-leido-excitante\\_0\\_S1NIC3LhD7g.html](https://www.clarin.com/sociedad/mensaje-va-leido-excitante_0_S1NIC3LhD7g.html) [Consultado el 27/04/2015].

Rolnik, D. (2011). *Anthony Ausgang Interview*. Disponible en línea: <http://www.fecalface.com/SF/features-mainmenu-102/2650-anthony-ausgang-interview> [Consultado el 7/11/2015].

Rolnik, D. (2011). *Ron English Interview*. [online] FECAL FACE DOT COM. Disponible en línea: <http://www.fecalface.com/SF/features-mainmenu-102/2867-ron-english-interview> [Consultado el 11/11/2015].

Roth, E. (n.d.). *Kustom Kulture - Enter the World of Ed Roth and Rat Fink*. Disponible en línea: <http://www.ratfink.com/kustom-kulture.php> [Consultado el 18/04/2015].

Roy, E. (2013). *Revista OnPaper*. Disponible en línea: <https://issuu.com/alohagdesign/docs/revista-issue> [Consultado el 3/10/2015].

RTVE.es. (2013). *Gilbert Shelton, maestro del "underground": Me levanto pensando en música no en cómics*. Disponible en línea: <http://www.rtve.es/noticias/20130414/gilbert-shelton-maestro-del-undergroundme-levanto-pensando-musica-no-comics/639361.shtml> [Consultado el 15/02/2015].

Rueda, E. (n.d.). *La importancia de la cultura punk a mediados del siglo XX (página 2) - Monografias.com*. Disponible en línea: <http://www.monografias.com/trabajos81/importancia-cultura-punk-siglo-xx/importancia-cultura-punk-siglo-xx2.shtml> [Consultado el 14/10/2016].

Rueda, J. (2017). *Sin miedo al 'kitsch'*. Disponible en línea: <http://www.diariosur.es/culturas/201701/14/miedo-kitsch-20170113200028.html> [Consultado el 1/10/2017].

San Jose Museum of Art. (2007). *TRAGIC KINGDOM: THE ART OF CAMILLE ROSE GARCIA*. Disponible en línea: <http://sjmusart.org/exhibition/tragic-kingdom-art-camille-rose-garcia> [Consultado el 27/10/2016].

Santander, A. (2014). El graffiti tiene la palabra. [Blog] *Infobae*. Disponible en línea: <http://blogs.infobae.com/street-art/2014/02/28/el-graffiti-tiene-la-palabra/#more-2015> [Consultado el 11/11/2014].

Scaccia, J. (2016). *Op-ed: Virginia Beach's Ben Loyola is Unabashedly Un-American*. Disponible en línea: <http://altdaily.com/op-ed-virginia-beachs-ben-loyola-is-unabashedly-un-american/> [Consultado el 4/12/2016].

Scott, G. (n.d.). *Blurring the lines*. Disponible en línea: <http://www.visualartsource.com/index.php?page=editorial&aID=131> [Consultado el 6/11/2016].

Scupine, (2014). *DFace Paints New Mural on Washington Blvd. in Culver City*. Disponible en línea: <http://culvercitytimes.com/profiles/blogs/d-face-paints-new-mural-on-washington-blvd-in-culver-city> [Consultado el 7/01/2015].

Schwarzstein, C. (2013). *Kustom Kulture II Opening at Huntington Beach Art Center*. Disponible en línea: <http://www.cartwheelart.com/2013/07/18/kustom-kulture-2-opening-huntington-beach-art-photos/> [Consultado el 10/04/2014].

Seattlest.com. (2005). *Seattlest Interview: Kirsten Anderson, founder and owner of Roq La Rue Gallery: Seattlest*. Disponible en línea: [http://seattlest.com/2005/11/02/seattlest\\_interview\\_kirsten\\_anderson\\_founder\\_and\\_owner\\_of\\_roq\\_la\\_rue\\_gallery.php](http://seattlest.com/2005/11/02/seattlest_interview_kirsten_anderson_founder_and_owner_of_roq_la_rue_gallery.php) [Consultado el 30/11/2015].

Sebag-Montefiore, C. (2012). *Horihide still practices the dying art of hand tattoo*. Disponible en línea: <http://articles.latimes.com/2012/jun/24/entertainment/la-ca-culture-japan-20120624> [Consultado el 29/11/2015].

Severson, J. (n.d.). *Griffin, Rick*. Disponible en línea: <http://encyclopediaofsurfing.com/entries/griffin-rick> [Consultado el 8/02/2016].

Sherman, W. (2013). *Preview: Greg Escalante on the Upcoming "Kustom Kulture II" Exhibition*. Disponible en línea: <http://www.cartwheelart.com/2013/06/29/chat-with-greg-escalante-kustom-kulture-ii-exhibition-huntington-beach-art-center/> [Consultado el 2/10/2014].

Simmons, M. (2007). *Interview with Don Ed Hardy*. Disponible en línea: [http://www.believermag.com/issues/200711/?read=interview\\_hardy](http://www.believermag.com/issues/200711/?read=interview_hardy) [Consultado el 10/11/2015].

Simón, F. (2011). *Del cómic 'underground' al museo*. Disponible en línea: [http://elpais.com/diario/2011/05/05/cvalenciana/1304623090\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2011/05/05/cvalenciana/1304623090_850215.html) [Consultado el 7/01/2015].

Smith, A. (2016). *Ed Hardy Offers 'Marks, Scars, or Tattoos' at 111 Minna Gallery*. Disponible en línea: <http://hifructose.com/2016/10/04/ed-hardy-offers-marks-scars-or-tattoos-at-111-minna-gallery/> [Consultado el 17/01/2017].

Snow, S. (1990). *A Getty Against Establishment: Art: Aileen Getty opens her one-person show at Zero One Gallery. And her images attack 'the system.'* Disponible en línea: [http://articles.latimes.com/1990-05-29/entertainment/ca-220\\_1\\_aileen-getty](http://articles.latimes.com/1990-05-29/entertainment/ca-220_1_aileen-getty) [Consultado el 14/12/2014].

Southbay Magazine. (2014). *Drawing Waves*. Disponible en línea: <http://www.oursouthbay.com/drawing-waves/> [Consultado el 7/10/2015].

Spear, J. (2008). Speartalks: Marion Peck. [Blog] *Josh Spear*. Disponible en línea: <http://joshspear.com/blog/speartalks-marion-peck> [Consultado el 15/04/2015].

Stasz, C. (n.d.). *Jack London: Biography*. Disponible en línea: <http://london.sonoma.edu/jackbio.html> [Consultado el 3/01/2017].

Stephens, C. (2012). *Underground Galleries*. Disponible en línea: <http://www.thelosangelespost.org/brow-beaten-outsider-art/> [Consultado el 18/04/2016].

Stephenson, T. (n.d.). *Rick Griffin Biography*. Disponible en línea: <http://www.myraltis.co.uk/rickgriffin/bio.htm> [Consultado el 7/10/2016].

Stephenson, T. (n.d.). *Rick Griffin | COTW Surf Artist*. Disponible en línea: <http://www.clubofthewaves.com/surf-artist/rick-griffin.php> [Consultado el 7/02/2016].

Strausbaugh, J. (2006). Joe Coleman Gets a Retrospective at the Tilton Gallery in Manhattan. Disponible en línea: [http://www.nytimes.com/2006/09/03/arts/design/03stra.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2006/09/03/arts/design/03stra.html?_r=0) [Consultado el 9/01/2013].

Stuart, C. (2016). *Best Art Walks | Jetsetter*. Disponible en línea: <https://www.jetsetter.com/magazine/1011/best-art-walks> [Consultado el 14/02/2017].

Sulcas, R. (2017). In This Ballet, a Sweetly Disturbing Confection From Alexei Ratmansky. Disponible en línea: <https://www.nytimes.com/2017/03/10/arts/dance/alexei-ratmansky-whipped-cream-american-ballet-theater.html> [Consultado el 7/04/2017].

The Gorgon, (2012). *Who Will be the Champion of Lowbrow*. Disponible en línea: [http://www.lowbrowliterati.com/Lowbrow\\_Literati/Lowbrow\\_Literati/Entries/2012/6/30\\_Who\\_Will\\_be\\_the\\_Champion\\_of\\_Lowbrow.html](http://www.lowbrowliterati.com/Lowbrow_Literati/Lowbrow_Literati/Entries/2012/6/30_Who_Will_be_the_Champion_of_Lowbrow.html) [Consultado el 14/09/2015].

The Siberian Times. (2012). *Siberian princess reveals her 2,500 year old tattoos*. Disponible en línea: <http://siberiantimes.com/culture/others/features/siberian-princess-reveals-her-2500-year-old-tattoos/> [Consultado el 7/11/2014].

The Torrance Herald. (1962). *Caartonist at HC*. Disponible en línea: <http://arch.torranceca.gov/archivednewspapers/Herald/1962%20Aug%2019%20-%20Dec%202/PDF/00001120.pdf#xml=http://www.torranceca.gov/Scripts/dtSearch/dtisapi6.dll?cmd=getpdfhits&u=eac28d9&DocId=56409&Index=e%3a%5c%5cdtsearch%5c%5cUserData%5c%5cNewspapers&HitCount=2&hits=141+142+&SearchForm=E%3a%5c%5cnetpub%5cwwwroot%5cJavaScript%5c&.pdf> [Consultado el 7/02/2016].

The Walt Disney Family Museum. (2013). *Camille Rose Garcia: Down the Rabbit Hole*. Disponible en línea: <http://www.waltdisney.org/exhibitions/camille-rose-garcia-down-rabbit-hole> [Consultado el 14/11/2015].

Timberg, S. (2005). *Affordable art? Right this way*. Disponible en línea: <http://articles.latimes.com/2005/aug/25/news/wk-cover25> [Consultado el 27/11/2015].

Trice, E. (2006). *There is no "I" in Lowbrow*. Disponible en línea: <http://www.artfiend.net/press/2015/6/2/there-is-no-i-in-Lowbrow> [Consultado el 28/11/2016].

Trippe (2008). Gary Baseman Interview. Disponible en línea: [http://www.fecalface.com/SF/index.php?option=com\\_content&id=1134](http://www.fecalface.com/SF/index.php?option=com_content&id=1134) [Consultado el 11/11/2013].

V, A. (n.d.). *Marion Peck*. [online] WideWalls. Disponible en línea: <http://www.widewalls.ch/artist/marion-peck/> [Consultado el 10/02/2017].

Vankin, D. (2011). *Bergamot Station throwing an art walk Friday*. Disponible en línea: <http://articles.latimes.com/2011/dec/14/entertainment/la-et-bergamot-station-20111214> [Consultado el 26/11/ 2014].

Vankin, D. (2017). *Mark Ryden's foray into set design is a fantastical ballet of candyland delights*. Disponible en línea: <http://www.latimes.com/entertainment/arts/la-et-mark-ryden-whipped-cream-20170303-story.html> [Consultado el 2/03/2017].

Vázquez, A. (2011). Pompeya, graffiti, sexo y primeras elecciones municipales. [Blog] *Ana Vazquez Hoys "Investigación y opinión acerca del mundo antiguo..."*. Disponible en línea: <http://www.blognavazquez.com/2011/05/13/pompeya-graffiti-sexo-y-primeras-elecciones-municipales/> [Consultado el 14/10/2014].

Visual: magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación. (2013). *Rick Griffin. El arte de la psicodelia*. Disponible en línea: <http://visual.gi/rick-griffin-el-arte-de-la-psicodelia/> [Consultado el 1/02/2016].

Voynovskaya, N. (2013). *Gallery Spotlight: Exclusive Interview with Andrew Hosner of Thinkspace*. Disponible en línea: <http://hifructose.com/2013/08/02/gallery-spotlight-exclusive-interview-with-andrew-hosner-of-thinkspace/> [Consultado el 11/11/2014].

Voynovskaya, N. (2013). *Gallery Spotlight: Exclusive Interview with Matt Kennedy of La Luz de Jesus*. Disponible en línea: <http://hifructose.com/2013/10/25/gallery-spotlight-exclusive-interview-with-matt-kennedy-of-la-luz-de-jesus/> [Consultado el 7/11/2014].

Voynovskaya, N. (2014). *On View: Joe Sorren's "Knock Three Times" at AFA NYC*. Disponible en línea: <http://hifructose.com/2014/03/27/on-view-joe-sorrens-knock-three-times-at-afa-nyc/> [Consultado el 14/04/2015].

Washburn, A. (2015). *Interview with The Pizz | COLOR INK BOOK*. Disponible en línea: <http://www.colorinkbook.com/interview-with-the-pizz/> [Consultado el 03/11/2015].

Whiteside, J. (2015). *Toys and collectibles take center stage at Designer Con, slated for next weekend*. Disponible en línea: <http://www.latimes.com/socal/glendale-news-press/entertainment/tn-gnp-toys-and-collectibles-take-center-stage-at-designer-con-slated-for-next-weekend-20151116-story.html> [Consultado el 14/01/2016].

Villalba, J. (2017). El origen de los carteles psicodélicos de los 60. Disponible en línea: <http://www.yorokobu.es/el-origen-de-los-carteles-psicodelicos-de-los-60/> [Consultado el 03/07/2015].

Wolfson, J. (2012). *Interview: Tim Biskup*. Disponible en línea: <http://www.coolhunting.com/culture/interview-tim-biskup-big-butter> [Consultado el 20/10/2015].

Wong, J. (2015). *VITALITY AND VERVE EXHIBITION AT THE LBMA - POW! WOW! Hawaii*. Disponible en línea: <http://powwowhawaii.com/blog/vitality-verve-exhibition-lbma/> [Consultado el 25/09/2016].

Woodruff, A. (2016). *How Trader Sam's Brings Disney And Tiki Culture Together*. Disponible en línea: <http://uproxx.com/life/trader-sams-enchanted-tiki-bar-disneyland-resort/> [Consultado el 20/11/2016].

WOW X WOW. (2014). *Anthony Ausgang - Artist Interview - WOW x WOW*. Disponible en línea: <https://wowxwow.com/artist-interview/anthony-ausgang-ai> [Consultado el 20/01/2015].

Zimmerer, K. (n.d.). *Manuel Ocampo*. Disponible en línea: <http://artscenecal.com/ArticlesFile/Archive/Articles1997/Articles1097/MOcampoA.html> [Consultado el 10/02/2017].

¡ Viva Velvet ! ~ A View of Vintage Tijuana • South of the Border 1928-1968. (2010). Disponible en línea: <https://federicodecalifornia.wordpress.com/tag/black-velvet-paintings/> [Consultado el 25/11/2014].

### **Conferencias:**

Araujo, I. (2016). Introducción a la obra de Mark Ryden.

Echeverría, E. (2013). *Graffiti: movimiento fragmentado para una sociedad polarizada*.

Ryden, M. y Francés, F. (2016). Rueda de Prensa para la inauguración de la exposición "Cámara de las maravillas" de Mark Ryden.

**Libros:**

- Alcázar, P. and Crespo Villegas, B. (n.d.). *Subterfuge comix*.
- Anderson, K. (2005). *Pop surrealism*. 1ª ed. San Francisco, Calif.: Last Gasp.
- Baker, A., Rose, A. and Strike, C. (2010). *Beautiful losers*. [Place of publication not identified]: Iconoclast.
- Barr, G. (2006). *Glenn Barr's haunted paradise*. Los Angeles: La Luz de Jesus.
- Barron, S., Bernstein, S. and Fort, I. (2000). *Made in California*. Berkeley, Calif. [u.a.]: Univ. of California Press.
- Beauchamp, M. (2003). *New & used Blab!*. 1ª ed. San Francisco: Chronicle Books.
- Blade, Pape, C. and Gastman, R. (n.d.). *BLADE*.
- Bright, B. (2000). *Customized*. New York: Harry N. Abrams.
- Campos, C. (2011). *Grafiti y arte urbano*. [Madrid]: Susaeta.
- Castleman, C. (1999). *Getting up*. Cambridge, Mass. [u.a.]: MIT Press.
- Castleman, C. (1987). *Los graffiti*. Madrid: Hermann Blume.
- Castro Flórez, F. (2007). *Sainetes y otros desafueros del arte contemporáneo*. Murcia: CENDEAC.
- Chalfant, H. and Prigoff, J. (2006). *Spraycan art*. London: Thames & Hudson.
- Chandès, H. (2009). *Born in the streets*. Paris: Fondation Cartier pour l'art contemporain.
- Clark, T. and Balsinde, I. (2000). *Arte y propaganda en el siglo XX*. Madrid: Akal.
- Claxton, W. and Berendt, J. (2006). *The Jazzlife collector's edition*. Köln: Taschen.
- Clayton, R. and Clayton, C. (2009). *Caught being good*. 1st ed. [Barcelona]: Rojo.
- Clayton, R. and Clayton, C. (2004). *The most special days of my life*. San Francisco, Calif.: Last Gasp.
- Coleman, J. (1994). *Cosmic retribution*. 1ª ed. Portland, OR: Feral House.

Coleman, J. (1997). *The man of sorrows*. [Lugar de publicación no identificado]: Gates of Heck.

Coleman, J. (2005). *Muzzlers, guzzlers and good yeggs*. Seattle: Fantagraphics Books.

Collins, S. and Hardy, E. (2007). *Sailor Jerry Collins, American tattoo master*. San Francisco: Hardy Marks Publications.

Cooper, M. and Chalfant, H. (2015). *Subway art*. London: Thames and Hudson.

Cullison, S. (2002). *Vicious, delicious, and ambitious*. Atglen, PA: Schiffer Pub. Ltd.

Cushner, J. (2007). *Copro/Nason Fine Art*. San Francisco, Calif.: Last Gasp.

Davidson, B. (2015). *Bruce Davidson - Los Angeles 1964*. 1ª ed. Göttingen: Steidl.

DeMello, M. (2003). *Bodies of inscription*. 1ª ed. Durham, NC [u.a.]: Duke University Press.

DeMello, M. (2007). *Encyclopedia of body adornment*. 1ª ed. Westport, Conn.: Greenwood Press.

Díaz de Guereñu, J. (2014). *Hacia un cómic de autor*. 1ª ed. Bilbao: Universidad de Deusto.

Dizman, P. and Bendani, L. (2015). *Skulpture*. Berkeley, CA: Gingko Press, Inc.

Dutch, V. and Williams, R. (1993). *Kustom kulture*. 1st ed. Laguna Beach, Calif.: Laguna Art Museum in association with Last Gasp of San Francisco.

El-Droubie, Y. and Parliament, I. (2008). *Kustom graphics*. London: Korero.

Eliason, E. and Squire, S. (2011). *Black velvet art*. Jackson [Miss.]: University Press of Mississippi.

English, R. and Nahas, D. (n.d.). *Status factory*.

Evanosky, D. and Kos, E. (n.d.). *Lost Los Angeles*.

Fallon, M. (2014). *Creating the Future: Art and Los Angeles in the 1970s*. New York: Counterpoint.

- Farmer, J. (1999). *Urban mythologies*. New York.
- Figueroa-Saavedra, F. (2006). *Graphitfragen*. Madrid: Minotauro Digital.
- Figueroa-Saavedra, F. (2014). *El grafiti de firma*. Madrid: Minobitia.
- Figueroa-Saavedra, F. and Gálvez Aparicio, F. (2002). *Madrid graffiti*. Málaga: Megamultimedia.
- Flora, J., Chusid, I., Economon, B. and Lindgren, L. (2013). *The high fidelity art of Jim Flora*. Seattle: Fantagraphics Books.
- Forty, S. and Bosch, H. (2012). *Hieronymus Bosch*. Cobham, Surrey, UK: T & J.
- Ganahl, P. (2005). *Von Dutch: The Art, the Myth, the Legend*. 1ª ed. North Branch, Minn.: Car Tech.
- García Canclini, N. (2008). *Culturas híbridas*. Buenos Aires: Paidós.
- Garcia, C. (2005). *The saddest place on Earth*. California: Las Gasp Publishing : Grand Central Press.
- García, S. (2014). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- Grignon, C. and Passeron, J. (1991). *Lo culto y lo popular*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Grody, S. (2007). *Graffiti L.A.*. New York: Abrams.
- Gross, A. (n.d.). *Future tense*.
- Gross, A. and Sterling, B. (2007). *The art of Alex Gross*. San Francisco: Chronicle Books.
- Hardy, D. (1999). *Tattooing the invisible man*. 1st ed. Santa Monica, Calif: Smart Art Press.
- Harvey, D. and Escalante, G. (2007). *Heart and torch*. Laguna Beach, Calif.: Laguna Art Museum.
- Hayes, B. (2009). *The original wild ones*. St. Paul, Minn.: Motorbooks.
- Hazelmyer, T. (2004). *Qeedrophonic*. 1st ed. Minneapolis, Minn.: OX-OP Press.
- Hedley, B. (2006). *Eli Hedley*. 1st ed. Bloomington, Ind.: Author House.

- Hedley, M. (2006). *How daddy became a beachcomber*. 1<sup>a</sup> ed. Bloomington, Ind.: Author House.
- Heimann, J. (2009). *Los Angeles, portrait of a city*. 1<sup>a</sup> ed. Köln: Taschen.
- Heimann, J. (2015). *Surfing*. 1st ed. Köln: TASCHEN.
- Hellmann, H. and Riemschneider, B. (2008). *1000 pin-up girls*. Köln: Taschen.
- Jules, H. and Nancy G., H. (1995). *North American Women Artists of the Twentieth Century: A Biographical Dictionary*. 1st ed. New York: Jules Heller y Nancy G. Heller.
- Hollis, T. (2008). *Selling the Sunshine State*. Gainesville: University Press of Florida.
- Hutner, G. (1995). *The American literary history reader*. 1<sup>a</sup> ed. New York: Oxford University Press.
- Ingle, Z. and Sutera, D. (2013). *Identity and myth in sports documentaries*. 1<sup>a</sup> ed. Lanham, MD: Rowman & Littlefield, pp.3-11.
- Iskin, R. (n.d.). *Re-envisioning the contemporary art canon*.
- Jarmusch, J., Yau, J. and Schechter, H. (1998). *Original sin*. [Place of publication not identified]: Heck Editions.
- Jordan, M. (2005). *Weirdo deluxe*. San Francisco, Calif.: Chronicle.
- Kampion, D. and Brown, B. (1998). *Stoked*. Köln: Benedikt Taschen Verlag GmbH.
- Kaufman, A. (n.d.). *Outlaw bible of American art*.
- Kirsten, S. (2003). *The book of Tiki*. Köln: Taschen.
- Kirsten, S. (2014). *Tiki Pop*. 1<sup>a</sup> ed. Keulen: Taschen.
- Kirsten, S. and Kirsten, S. (2004). *Tiki style*. Köln: Taschen.
- Klanten, R. (2010). *The upset*. Berlin: Gestalten Verlag.
- Klein, S. (2007). *Art and Laughter*. 1<sup>a</sup> ed. I. B. Tauris & Company, Limited.
- Lande, S. and Williams, R. (n.d.). *The red box*.

- Lowey, I. and Prince, S. (2014). *The graphic art of the underground*. London [u.a.]: Bloomsbury.
- McNeil, L. and McCain, G. (2010). *Por favor, mátame*. [Lejona, Vizcaya]: Libros Crudos.
- Moruzzi, P. (2009). *Palm Springs holiday*. Salt Lake City, Utah: Gibbs Smith.
- Naar, J. and Mailer, N. (2009). *The faith of graffiti*. New York: It Books.
- Nason, D., Escalante, G., Fox, J. and Harvey, D. (2005). *Night of the tiki*. San Francisco: Last Gasp.
- Neelon, C. (2011). *Delusional*. Berkeley, CA: Gingko Press.
- O'Hara, C. (1999). *The philosophy of punk*. Edinburgh: AK.
- Parliament, I., Chantry, A. and El-Droubie, Y. (2010). *Kustom graphics II*. London: Korero.
- Phillips, E. (2009). *The other side of Montgomery*. Montgomery, AL: NewSouth Books.
- Phoenix, C. (2011). *Southern california in the '50s*. [Place of publication not identified]: Angel City Pr.
- Pizz., (2008). *The dizzy dictionary*. San Francisco, Calif.: Last Gasp.
- Pizz., Williams, R. and Gore, J. (2002). *Atavistic avatar*. Los Angeles: La Luz de Jesus Gallery.
- Pomajambo, S. (2012). *Newbrow*. Atglen, PA: Schiffer Pub Ltd.
- Powers, S. (1999). *The art of getting over*. New York: St. Martin's Press.
- Preckler, A. (2003). *Historia del arte universal de los siglos XIX y XX*. 1ª ed. Madrid: Editorial Complutense.
- Puig Torres, R. and Álvarez, J. (2005). *Barcelona 1000 graffitis*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Rodriguez, A. (2013). *Artemio Rodriguez: American Dream*. RM Verlag, S.L.
- Ron, R., Álvarez Ruiz, A. and Núñez Gómez, P. (2014). *Bajo la influencia del "branded content"*. 1st ed. Pozuelo de Alarcón, Madrid: ESIC Editorial.

Rossomando, A. (1997). *Style: writing from the underground*. Viterbo: Nuovi Equilibri.

Roszak, T. (1973). *El Nacimiento de una contracultura*. Barcelona: Kairós.

Roth, E., Nason, D. and Escalante, G. (2003). *Rat Fink*. San Francisco, Calif.: Last Gasp.

Ryden, M. (2009). *Mark Ryden*. 1<sup>a</sup> ed. San Francisco: Last Gasp.

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

Ryden, M. (2010). *The snow yak show*. San Francisco, Calif.: Last Gasp.

Ryden, M. (2010). *The tree show*. New York: Porterhouse Fine Art.

Ryden, M. and Erlanson, A. (n.d.). *The gay 90's*.

San Ginés, P. (2008). *Nuevas perspectivas de investigación sobre Asia Pacífico*. 1st ed. Granada: Editorial Universidad de Granada, pp.31-48.

Schorr, T. (2009). *American surreal*. San Francisco, Calif.: Last Gasp.

Schorr, T. and Heimann, J. (1998). *Secret mystic rites*. San Francisco, CA: Last Gasp.

Schwarzkopf, O. (1995). *Graffiti Art*. Germany: Schwarzkopf & Schwarzkopf.

Shag., and Gore, J. (2001). *Bottomless cocktail*. 1st ed. Los Angeles: La Luz de Jesus Press.

Shag, Nason, D., Cushner, J. and Escalante, G. (2005). *Shag, Ltd., fine art limited editions*. San Francisco: Last Gasp of San Francisco.

Sharp, C. (2002). *The Wonder of American toys, 1920-1950*. Portland, Ore.: Collectors Press.

Stronheim, O. (2006). *Tiki art now!*. San Francisco, Calif.: Last Gasp.

Swirski, P. (2014). *From Lowbrow to Nobrow*. Montréal: McGill-Queen's University Press.

Takei, Y. (2014). *Horihide*. 1st ed. Arnhem: ATM Publishing.

Taylor, B. (2009). *Arte hoy*. 1st ed. Madrid: Akal.

Teitelbaum, J. (2007). *Tiki road trip*. 1st ed. Santa Monica, CA: Santa Monica Press.

The book of Joe. (2003). Los Angeles: La Luz de Jesus Press.

Thompson, M. (2015). *American Graffiti*. 1<sup>a</sup> ed. New York: Confidential Concepts.

TimeOut Los Angeles. (2011). London: Time Out Guides.

Warshaw, M. (2010). *The History of surfing*. San Francisco, Calif.: Chronicle Books.

Wilkman, J. and Wilkman, N. (2011). *Picturing Los Angeles*. Salt Lake City, Utah: Gibbs Smith.

Williams, R. (2002). *The Lowbrow art of Robert Williams*. San Francisco, CA: Last Gasp.

Williams, R. (2006). *The hot rod world of Robert Williams*. St. Paul, Minn.: Motorbooks.

#### **Tesis:**

Givens, J. (2013). Lowbrow ART: THE UNLIKELY DEFENDER OF ART HISTORY'S TRADITION. Licenciatura. Arkansas State University.

#### **Videos:**

Ausgang, A. (2014). *Anthony Ausgang Interview by Adam Wolf, 1994*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=IcYDdQyR46I> [Consultado el 17/01/2016].

Cinema Libre Studio, (2014). *Robert Williams Mr Bitchin'*. Disponible en línea: <https://vimeo.com/ondemand/robertwilliamsmrbitchin/69265006> [Consultado el 26/10/2015].

CinestirFilms, (2006). *The Lowdown on Lowbrow*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=ecqRddroL8U> [Consultado el 3/10/2015].

City Projects, (2006). *Clip from "Manuel Ocampo: God is my Copilot"*. Disponible en línea: [https://www.youtube.com/watch?v=rkdI\\_3FyXbY](https://www.youtube.com/watch?v=rkdI_3FyXbY) [Consultado el 10/02/2017].

“Crazy World Ain’t It – The Life and Times of John Van Hamersveld”. (n.d.). [DVD] Dirigido por C. Sibley. Dave Tourjé.

Davidson, T. (2009). *New Brow: Contemporary Underground Art*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=Ja3hGlNEhT4> [Consultado el 27/09/2016].

DoItWithCassandre, (2012). *DoitwithCassandre interview with The Pizz*. Disponible en línea: [https://www.youtube.com/watch?v=bx\\_thJnbVD0](https://www.youtube.com/watch?v=bx_thJnbVD0) [Consultado el 5/05/2016].

FilmmakerPJ, (2006). *Treasures of Long Gone John Trailer*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=uWWPyKR0B5Y> [Consultado el 6/03/2016].

Flake & Flames Film (2016). *THE PIZZ - Lord of Lowbrow*. Disponible en línea: <https://vimeo.com/188194494> [Consultado el 10 Feb. 2017].

Keithkrazy, (2014). *Robert Williams "Mr. Bitchin"*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=XAdfck1v3j4> [Consultado el 3/04/2016].

KK Los Angeles, (2012). *Mythical Creatures - A Documentary About the Basemans - Trailer*. Disponible en línea: <http://garybaseman.com/videos/mythical-creatures/> [Consultado el 10/01/2016].

Minh Swenson, E. (2016). *Camille Rose Garcia : Phantasmacabre*. Disponible en línea: <https://vimeo.com/174830090> [Consultado el 16/10/2017].

Minh Swenson, E. (2014). *COOP : OLD SCHOOL SHYT, MAN*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=40RFPFqwaoY> [Consultado el 19/12/2016].

Minh Swenson, E. (2013). *Gary Baseman : The door is always open*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=3KPQDUc1xk0> [Consultado el 15/10/2016].

Minh Swenson, E. (2014). *MERRY KARNOWSKY PRESENTS TARA MCPHERSON, AUDREY KAWASAKI AND DEEDEE CHERIEL*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=A-lehyhT4-0> [Consultado el 20/10/2016].

Minh Swenson, E. (2015). *MOAH : PLAY. CREATE. COLLECT. THE ART OF TOYS*. Disponible en línea: [https://www.youtube.com/watch?v=ZM-7\\_HZ7N4E](https://www.youtube.com/watch?v=ZM-7_HZ7N4E) [Consultado el 16/12/2016].

Minh Swenson, E. (2016). *POW WOW Antelope Valley*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=uz2DSIFns6w> [Consultado el 23/11/2016].

Minh Swenson, E. (2015). *RON ENGLISH : MONARCH BUTTERFLY*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=VVCY-IgTXog> [Consultado el 25/04/2016].

Minh Swenson, E. (2016). *Stoked! Episode 3 : Venice Beach: Then and now*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=GxaS0aMqkHU> [Consultado el 10/02/2017].

MOCA, (2013). *Gary Baseman X Die Antwoord - Buckingham Warrior*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=UELCElrQ6Yk> [Consultado el 10/10/2015].

Moments Festival (2017). *A COOL WAVE OF COLOR. SURF ART, DISEÑO y PSICODELIA EN EL 50 ANIVERSARIO DE "THE ENDLESS SUMMER*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=W6Hf0i4CO3o> [Consultado el 24/02/2017].

Moments Festival (2017). *FANZINES, CÓMICS y UNDERGROUND: LA EDICIÓN EN EL SIGLO XXI. CÓMO SE HIZO PARANOIDLAND*. Disponible en línea: [https://www.youtube.com/watch?v=v9T\\_tofwV38](https://www.youtube.com/watch?v=v9T_tofwV38) [Consultado el 25/02/2017].

Moreno, C. (2013). *Tim Biskup Artist Profile*. Disponible en línea: <https://vimeo.com/60025154> [Consultado el 20/10/2015].

Nauert, R. (2014). *Dick Dale, Jon Martin, Randy Nauert*. Disponible en línea: [https://www.youtube.com/watch?v=oRUtS\\_\\_x-PA](https://www.youtube.com/watch?v=oRUtS__x-PA) [Consultado el 15/04/2016].

Nauert, R. (2014). *Rick Griffin PT & Randy Wave Watch #64 1986 Interview*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=00xkfhffX-I> [Consultado el 19/11/2015].

San Jose Museum Of Art, (2009). *Todd Schorr: American Surreal - Technique*. [video] Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=814CtDin800> [Consultado el 10/03/2016].

Sunsetstrip, (2006). *Low Brow artist Robert Williams Interview*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=VmqrIp5Jtlo> [Consultado el 3/04/2016].

Svenson, E. (2013). *Tthe Brewery : where art lives*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/user/skunkkilo/about> [Consultado el 12/10/2016].

TED-Ed, (2014). *The history of tattoos - Addison Anderson*. Disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=MYn15yDBvxM> [Consultado el 15/11/2014].

ZEVENTRACK, (2012). *Qué significa underground? - What does underground mean? (Documental completo de fanzines cómic)*. (2012). Disponible en línea: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_EjWZ0VEIZA](https://www.youtube.com/watch?v=_EjWZ0VEIZA) [Consultado el 6/11/2014].

## APÉNDICE

### 1. Índice de imágenes

| Fig. | Descripción  | Pag. |
|------|--|------|
| 1    | Williams, Robert. Portada del libro <i>"The Lowbrow Art of Robert Williams"</i>  | 2    |
| 2    | Armstrong, Robert. <i>"Remote Possibility"</i> . (1995) "Juxtapoz", 2(1) p.50  | 17   |
| 3    | Armstrong, Robert. <i>"Mud and Sinkers"</i> . (1995) "Juxtapoz", 2(1) p.52   | 18   |
| 4    | Grafiti de estilo Old School. Agosto 2016 Mission District, San Francisco  | 19   |
| 5    | Instalación de "Helter Skelter: L.A. Art in the 1990s". 26 de enero - 26 de abril, 1992. <i>The Museum of Contemporary Art</i> , Los Angeles. Fotografía de Paula Goldman  | 21   |
| 6    | <i>Amoeba Music</i> . Agosto 2016. San Francisco.<br>Cadena de tiendas de música independiente de California. La de San Francisco se encuentra ubicada en una antigua bolera del barrio de Haight Ashbury, famoso por su rica vida cultural y musical en los años sesenta.   | 22   |
| 7    | Conklin, Lee. 1968. Villalba, J. (2017). El origen de los carteles psicodélicos de los 60. Disponible en línea: <a href="http://www.yorokobu.es/el-origen-de-los-carteles-psicodelicos-de-los-60/">http://www.yorokobu.es/el-origen-de-los-carteles-psicodelicos-de-los-60/</a> [Consultado el 03/07/2015].  | 23   |
| 8    | Wilson, Wes. 1967. Villalba, J. (2017). El origen de los carteles psicodélicos de los 60. Disponible en línea: <a href="http://www.yorokobu.es/el-origen-de-los-carteles-psicodelicos-de-los-60/">http://www.yorokobu.es/el-origen-de-los-carteles-psicodelicos-de-los-60/</a> [Consultado el 03/07/2015].   | 23   |
| 9    | MacLean, Bonnie. 1967. Fotografías del bar Ruido Rosa, en Granada  | 23   |
| 10   | Grimshaw, Gary. 1966. Fotografías del bar Ruido Rosa, en Granada   | 23   |
| 11   | <i>Greasers. Años cincuenta</i> . Retrowaste.com. (n.d.). 1950s Greasers: Styles, Trends, History & Pictures. Disponible en línea: <a href="http://www.retrowaste.com/1950s/fashion-in-the-1950s/1950s-greasers-styles-trends-history-pictures/">http://www.retrowaste.com/1950s/fashion-in-the-1950s/1950s-greasers-styles-trends-history-pictures/</a> [Consultado 10/02/2017]   | 25   |
| 12   | Fotograma de la película "Making the grade", 1978. Paramount Television / Ubu Productions. <i>Look Preppie. Sooney, P. (2017). 80s Preppie Look - Like Totally 80s</i> . Disponible en: <a href="http://www.liketotally80s.com/2006/10/preppie_look/">http://www.liketotally80s.com/2006/10/preppie_look/</a> [Consultado el 10/02/2017].  | 25   |
| 13   | <i>Greaser y preppie</i> : Fotograma de la película Grease, 1978 (Paramount Pictures) Lara, L. (2013). Un fin de semana con las Pink Ladies. Noticias de Ocio. Disponible en línea: <a href="http://www.vanitatis.elconfidencial.com/estilo/ocio/2013-09-27/un-fin-de-semana-con-las-pink-ladies_33032/">http://www.vanitatis.elconfidencial.com/estilo/ocio/2013-09-27/un-fin-de-semana-con-las-pink-ladies_33032/</a> [Consultado 22/05/2015]. | 25   |
| 14   | Chaqueta de las "Pink Ladies" de la película <i>Grease, 1978</i> . Estudios <i>Paramount Pictures</i> , Los Angeles.   | 25   |
| 15   | Phillips, Jim. 1973. "Screaming hand". <i>Juxtapoz.com. (2016). Jim Phillips: The Screaming Hand Is Still Making Noise</i> . Disponible en línea: <a href="https://www.juxtapoz.com/news/jim-phillips-the-screaming-hand-is-still-making-noise/">https://www.juxtapoz.com/news/jim-phillips-the-screaming-hand-is-still-making-noise/</a> [Consultado el 20/03/2017].  | 28   |

| Fig. | Descripción   | Pag. |
|------|---|------|
| 16   | Ryden, Mark. 2001. "The Magic Circus". Ryden, M. (2017). Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 18/10/2016]  | 29   |
| 17   | Biskup, Tim, 2009 "Valentine". TIM BISKUP. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.timbiskup.com/">http://www.timbiskup.com/</a> [Consultado el 20/11/2016]  | 29   |
| 18   | Publicidad en Juxtapoz, <i>Winter</i> 1995. (1995) "Juxtapoz", 2(1) p.52  | 30   |
| 19   | Rowlet, Terry. 1994. "An American Vision". (1996) Juxtapoz, 2(3) p.51   | 30   |
| 20   | "Don The Beachcomber". 2016. Huntington Beach @DonTheBeachcomber  | 35   |
| 21   | "Don The Beachcomber". 2016. Huntington Beach @DonTheBeachcomber  | 35   |
| 22   | Menú del restaurante <i>Trader's Vic</i> . 2013. Munich   | 36   |
| 23   | "Audio-animatronic".Tiki Room. Franks-Allen, S. (n.d.). <i>10 Things You Didn't Know About Disney's Enchanted Tiki Room</i> . TheFW. Disponible en línea: <a href="http://thefw.com/things-you-didnt-know-about-disneys-enchanted-tiki-room/">http://thefw.com/things-you-didnt-know-about-disneys-enchanted-tiki-room/</a> [Consultado el 10/10/2016]          | 38   |
| 24   | The Kahiki". 1961. Columbus, Ohio © Sven Kirsten/TASCHEN  | 39   |
| 25   | Coombs, Wayne. 1969. "Double Head". Nason, D., Escalante, G., Fox, J. and Harvey, D. (2005). <i>Night of the tiki</i> . San Francisco: Last Gasp. p.2   | 40   |
| 26   | Bar en Tiki Oasis. 2014. San Diego  | 41   |
| 27   | "Car show" durante el Tiki Oasis. 2014. San Diego   | 41   |
| 28   | Conciertos durante el Tiki Oasis. 2014. San Diego   | 41   |
| 29   | Derek. Carteles de la edición de 2008, 2009 y 2012. Tiki Oasis. San Diego   | 42   |
| 30   | Recipientes y objetos <i>Tiki</i> . 2016. <i>La Luz de Jesus</i>  | 43   |
| 31   | Pintura original de Shag. 2016. <i>La Luz de Jesus</i>  | 43   |
| 32   | Leeteg, Edgar . "Dancing woman" © 2015 Cedar Street Galleries   | 44   |
| 33   | Ryden, Mark. 1996. Portada del disco "The Exotic Moods of Les Baxter"   | 45   |
| 34   | Ryden, Mark. 1997. Portada del disco "The Forbidden Sounds of Don Tiki"   | 45   |
| 35   | Ryden, Mark. 1998. "Tiki God". Ryden, M. (2017). Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 18/10/2016]  | 45   |
| 36   | Entrada a la Enchanted Tiki Room. 2016. Disneyland Resort. <i>How Trader Sam's Brings Disney And Tiki Culture Together</i> . Disponible en línea: <a href="http://uproxx.com/life/trader-sams-enchanted-tiki-bar-disneyland-resort/">http://uproxx.com/life/trader-sams-enchanted-tiki-bar-disneyland-resort/</a> [Consultado el 20/11/2016]                    | 46   |
| 37   | Trader Sam's Enchanted Tiki Bar. 2016. Disneyland Hotel. Woodruff, A. (2016). <i>How Trader Sam's Brings Disney And Tiki Culture Together</i> . Disponible en línea: <a href="http://uproxx.com/life/trader-sams-enchanted-tiki-bar-disneyland-resort/">http://uproxx.com/life/trader-sams-enchanted-tiki-bar-disneyland-resort/</a> [Consultado el 20/11/2016] | 47   |
| 38   | Shelton, Gilbert. 2001. "Wonder Wart-Hog"<br>©2017 & All Rights Reserved by Asociación Cultural Tebeosfera  | 50   |

| Fig. | Descripción  | Pag. |
|------|--|------|
| 39   | Portada de la revista MAD. (2014) N° 529. Alfred Newman es el protagonista de las portadas de la revista MAD   | 51   |
| 40   | Schorr, Todd. 1991. "The King of Tireville © TODD SCHORR   | 52   |
| 41   | Griffin, Rick. Murphy, <i>Surfer Magazine</i> . Clubofthewaves.com. (n.d.). Surfing, Surf Art, Photography & Culture   Club Of The Waves. Disponible en línea: <a href="http://www.clubofthewaves.com/">http://www.clubofthewaves.com/</a> [Consultado el 24/01/2017].   | 53   |
| 42   | Panter, Gary. 1995 . "Jimbo" No. 1 Zongo Comics  | 53   |
| 43   | Pettibon, Raymond. (2000) Juxtapoz, n°24, p.64   | 54   |
| 44   | Van Hamersveld, John. 1964. " <i>The Endless Summer</i> " Diseño para el cartel de la película del mismo nombre. David, M. (2016). JOHN VAN HAMERSVELD. LA REVOLUCIÓN DEL POP ART   STAFMAGAZINE. Disponible en línea: <a href="http://stafmagazine.com/features/john-van-hamersveld-la-revolucion-del-pop-art/">http://stafmagazine.com/features/john-van-hamersveld-la-revolucion-del-pop-art/</a> [Consultado el 25/11/2016]. | 58   |
| 45   | Ancell, Kevin. Detail of Opihi Moe Moe surfboard fin abalone inlay. (2000) Juxtapoz, n°28, p.63  | 58   |
| 46   | Ancell, Kevin. Detail of Pohaku Kui Kui surfboard fin scorpion/resin inlay.  | 58   |
| 47   | Ancell, Kevin. 1999. "Media Miracle". (2000) Juxtapoz, n°28, p.65  | 59   |
| 48   | Raglus, Jeff. 1982. "Trance". (1997) Juxtapoz, 3(4) p.32   | 59   |
| 49   | Pettibon, Raymond. "And Hidden Behind". (1996) Juxtapoz, 2(3) p.16   | 59   |
| 50   | Gross, Alex. "Gold Bond". (2000) Juxtapoz, n°27, p.65  | 59   |
| 51   | Moscoso, Victor. 1967. " <i>The Canned Heat</i> ", <i>Waikiki Shellm Hawaii</i> . Póster para un festival de rock en Waikiki. (1995) Juxtapoz, 1(3), p.42  | 60   |
| 52   | Fotografías donadas por Rade One, SWS. Primeros Grafitis (2002) Juxtapoz, n°36, p.18   | 61   |
| 53   | Naar, Jon. Grafiti clásico en Nueva York. <i>Esquire Magazine</i> , Mayo 1974. p.79  | 63   |
| 54   | Naar, Jon. Grafiti clásico en Nueva York. <i>Esquire Magazine</i> , Mayo 1974. p.80  | 63   |
| 55   | Grafitis en Mission District, San Francisco. Agosto 2016   | 66   |
| 56   | Fairey, Shepard. Varios retratos. Colección de arte de Selim Varol en la exposición " <i>At home, I'm a Tourist</i> ", Centro de Arte Contemporáneo de Málaga, 2013.   | 67   |
| 57   | Fairey, Shepard. 2007 "Two Sides of Capitalism (Bad and Good)" Colección de arte de Selim Varol en la exposición " <i>At home, I'm a Tourist</i> ", Centro de Arte Contemporáneo de Málaga, 2013.  | 67   |
| 58   | Fairey, Shepard. "Retrato de Keith Haring". Colección de arte de Selim Varol en la exposición " <i>At home, I'm a Tourist</i> ", Centro de Arte Contemporáneo de Málaga, 2013.   | 67   |
| 59   | Grafitis realizados durante el Pow Wow de Long Beach en Julio de 2016.   | 69   |
| 60   | Coche de la película <i>Grease</i> . Agosto 2016. Estudios Paramount Pictures  | 70   |

| Fig. | Descripción  | Pag. |
|------|--|------|
| 61   | Roth, Ed. 1963. Rat Fink © 2008–2012 Ed Roth   | 72   |
| 62   | Cartel de la Exposición “ <i>Kustom Kulture II</i> ”. 2013. Huntington Beach   | 73   |
| 63   | Roth, Ed. “Druid Princess”. Exposición “ <i>Kustom Kulture II</i> ” 2013. Huntington Beach   | 73   |
| 64   | Roth, Ed. “Surfite”. Exposición “ <i>Kustom Kulture II</i> ” 2013. Huntington Beach  | 73   |
| 65   | Shag. “ <i>The modeller</i> ”. Exposición “ <i>Kustom Kulture II</i> ” 2013. Huntington Beach  | 73   |
| 66   | Bicicletas customizadas en una tienda de Los Angeles. Agosto 2016  | 74   |
| 67   | Roth Ed. 1968. “ <i>Beatnik Bandit</i> ” para Hot Wheels. Amazon.  | 76   |
| 68   | Publicidad de camisetas Hot Rod. (1997) Juxtapoz, 3(2)   | 78   |
| 69   | Publicidad de camisetas con Kustom Cars. (1997) Juxtapoz, 3(2)   | 78   |
| 70   | “ <i>Art Car Weekend</i> ”, 1997. (1997) Juxtapoz, 3(2)  | 78   |
| 71   | Brooks, Hall. “ <i>Airstream, New Mexico</i> ”. (1995) Juxtapoz, nº18, 6(1) p.64   | 79   |
| 72   | Bash, Kent “ <i>Last of the Hot ones</i> ”. (1999) Juxtapoz, nº22, 6(5) p.64   | 79   |
| 73   | “ <i>Art On wheels</i> ”. (1998) Juxtapoz, 5(3) Photos By Harrod Blank   | 79   |
| 74   | Jerry, S. Sailor Jerry Spiced Rum - Original Tattoos & Caribbean Rum - Sailor Jerry. Disponible en línea: <a href="http://sailorjerry.com/">http://sailorjerry.com/</a> [Consultado el 6/02/2017]. | 82   |
| 75   | Schorr, Todd. 1990. “ <i>The Tattoo Delirium</i> ” © TODD SCHORR   | 75   |
| 76   | Hardy, Don. 2010. “ <i>Man’s Ruin</i> ” Litografía. Copyright Printed Editions Ltd 2011-2017   | 84   |
| 77   | Ryden, Mark. 1996. “Swap Meet Man” Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 18/10/2016]   | 87   |
| 78   | Peck, Marion. 2007. “Lambland” Peck, M. (n.d.). Marion Peck. Disponible en línea: <a href="http://www.marionpeck.com/">http://www.marionpeck.com/</a> [Consultado el 30/20/2016].                  | 87   |
| 79   | Caesar, Ray. 2004. “Burden of Her Memories” Caesar, R. (n.d.). Ray Caesar. Disponible en línea: <a href="http://www.raycaesar.com/">http://www.raycaesar.com/</a> [Consultado el 12/09/2016]       | 87   |
| 80   | Shorr, Todd. 1996. “ <i>Five O’Clock Shadows in Disney-Dali Land</i> ” © TODD SCHORR   | 88   |
| 81   | Smith, Alonso. 1983. “ <i>Treachery From Lower Hell</i> ” (1998) Juxtapoz, 5(2) p.51 Surrealismo   | 88   |
| 82   | Smith, Alonso. 1981. “ <i>The Godfather</i> ”. (1998) Juxtapoz, 5 p.50   | 88   |
| 83   | Forbes, Alan. 1996. Póster para un concierto de <i>The Cramps</i> (1997) Juxtapoz, 3(2)  | 92   |
| 84   | Punks. Años ochenta. Fotografía de prezi.com   | 93   |
| 85   | Tiberi, John. 2014. Exposición “ <i>From Sex to Punk</i> ”, <i>La Térmica, Málaga</i>  | 95   |
| 86   | Portada del Fanzine “Punk”. (2001) Juxtapoz, nº31. p.38  | 96   |

| Fig. | Descripción   | Pag. |
|------|---|------|
| 87   | Unknown. (2002) Juxtapoz, nº36, p.36  | 97   |
| 88   | Ryden, Mark. 1999. "Alright, This Time Just the Girls" Portada del disco recopilatorio de canciones de bandas punk de chicas                    | 97   |
| 89   | Crowley, Alister. (1999) Juxtapoz, nº18, 6(1) p.88  | 98   |
| 90   | Teraoka, Masami. 1993. "Catfish Envy". (1997) "Juxtapoz", 3(4) p.42   | 99   |
| 91   | Teraoka, Masami. 1993. "Namio at Hanauma Bay". (1997) Juxtapoz, 3(4) p.44   | 100  |
| 92   | Teraoka, Masami. 1998. "Oiran and LA fire (AIDS)". (1997) Juxtapoz, 3(4) p.38   | 100  |
| 93   | Gross, Alex. 2013. "Twins" © 2017 Alex Gross  | 101  |
| 94   | Gross, Alex. 2011, "Product Placement" © 2017 Alex Gross  | 101  |
| 95   | Gross, Alex. 2000. "The Burning of Tokyo". (2003) <i>The art of Alex Gross</i> . San Francisco: Chronicle Books p.143                           | 101  |
| 96   | Gross, Alex. 2013. "I will make good with you". (2000) Juxtapoz, nº27, p.6  | 101  |
| 97   | Gross, Alex. 2010. "Mammon" © 2017 Alex Gross   | 101  |
| 98   | Baseman, Gary. 2017. Fotografías realizadas durante sus viajes en las que viste a las modelos de Lolitas y publicada en su cuenta de Instagram. | 102  |
| 99   | Baseman, Gary. 2017. Tokyo. Fotografía publicada en su cuenta de Instagram.   | 102  |
| 100  | Clarke, Brian. 1999. Diseño para la portada del CD "Sofa King Cool". (1999) "Juxtapoz", nº22, 6(5) p.28   | 104  |
| 101  | Jezewski, Greg. "Self-Portrait". (1999) Juxtapoz, nº22, 6(5) p.31   | 104  |
| 102  | Ryden, Mark. 2015. "The Angel of Meat" y "Anatomía". Retrospectiva "La Cámara de las Maravillas" 2016. CAC Málaga                               | 107  |
| 103  | Ryden, Mark. 1994. "Saint Barbie". Retrospectiva "La Cámara de las Maravillas" 2016. CAC Málaga   | 107  |
| 104  | Marshall, Aaron. 1997. "Unconditional Love". (2000) Juxtapoz, nº27, p.30  | 108  |
| 105  | Rodríguez, Isis. 1996. "Freedom". (1997) Juxtapoz, 3(4) p.23  | 108  |
| 106  | Pigeon, Jean Marie. 1981. "Milou from The Pharaon's Cigars". (1998) Juxtapoz, 5(2) p.62   | 108  |
| 107  | Pigeon, Jean Marie. "La grande jarre Tintin Lotus bleu". (1998) Juxtapoz, 5(2) p.62   | 108  |
| 108  | Anónimo. 1999. Publicidad de Absolut Vodka para Juxtapoz. (1999) Juxtapoz, nº18, 6(1) Cubierta trasera  | 108  |
| 109  | Samaras, Isabel. (1997) Juxtapoz, 3(2)  | 109  |
| 110  | Jones, Chuck. "Of course you realize this means peace". (1998) Juxtapoz, 5(3) p. 88   | 109  |
| 111  | KRK, 1995. "Betty Hutton in Tikiland". (2000) Juxtapoz, nº29, pp.68 y 69  | 109  |

| Fig. | Descripción  | Pag. |
|------|--|------|
| 112  | Starr, Jeff. 1992. "Joi Ride". (1997) Juxtapoz, 3(4) p.22  | 113  |
| 113  | Anónimo. 2016. Art District, Los Angeles.  | 113  |
| 114  | Chagoya, Enrique. 1997. "Temptation of the spirit". (1998) Juxtapoz, nº17, 5(4) p. 25  | 113  |
| 115  | Garrigues, Ronald. 1997. "Transglobal Virus I". (1999) Juxtapoz, nº18, 6(1) p.20   | 113  |
| 116  | Garcia, Camille Rose, "Mad Tea Party", 2010  | 114  |
| 117  | Schorr, Todd. 2003. "The Evolution Of Superstition". © TODD SCHORR   | 114  |
| 118  | Schorr, Todd. 1998. "The Hunter Gatherer". © TODD SCHORR   | 114  |
| 119  | Schorr, Todd. 2000. "The Spectre of Cartoon Appeal". © TODD SCHORR   | 115  |
| 120  | Schorr, Todd. 1994. "The Evolvingman". © TODD SCHORR   | 115  |
| 121  | Hess, F Scott. 1987. "Sudden Storm" (2000) Juxtapoz, nº27 p.45   | 116  |
| 122  | Mc Carty, Bryan. "I love NY" ©2003-2016 Brian McCarty  | 118  |
| 123  | Baseman, Gary. "Slugilicious Vinyl Toy". © 2017 Gary Baseman   | 119  |
| 124  | Biskup, Tim. "Vinyl Toys" TIM BISKUP. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.timbiskup.com/">http://www.timbiskup.com/</a> [Consultado el 20/11/2016]  | 119  |
| 125  | Varios artistas. 2013. "Vinyl Toys" Colección de arte de Selim Varol en la exposición "At home, I'm a Tourist", Centro de Arte Contemporáneo de Málaga.  | 120  |
| 126  | Varios artistas. 2013. "Vinyl Toys" Colección de arte de Selim Varol en la exposición "At home, I'm a Tourist", Centro de Arte Contemporáneo de Málaga.  | 121  |
| 127  | Vixens & Vice. "Vintage Pulp Art". (2000) Juxtapoz, nº27, pp.45 y 47   | 126  |
| 128  | Schorr, Todd. 1994. "The old prospector has a vision of green indians". © TODD SCHORR  | 127  |
| 129  | Schorr, Todd. 1995. "An Alien Altercation". © TODD SCHORR  | 127  |
| 130  | Schorr, Todd. 1995. "Planet of lost robots". © TODD SCHORR   | 127  |
| 131  | Ryden, Keith. "Science 101". (2000) Juxtapoz, nº29, p.70   | 131  |
| 132  | Ryden, Keith. "Shitzville". (2000) Juxtapoz, nº29, p.71  | 131  |
| 133  | Ryden, Keith. "A sunday drive to Hell" (2000) Juxtapoz, nº29, p.57   | 131  |
| 134  | Schorr, Todd. 1991. "Pickledpunkparade" © TODD SCHORR  | 131  |
| 135  | Williams, Robert. 1968. "In the land of Retinal Delights". Williams, R. (n.d.). Robert Williams Official Site. Disponible en línea: <a href="http://www.robtwilliamsstudio.com/">http://www.robtwilliamsstudio.com/</a> [Consultado el 28/03/2017] | 140  |
| 136  | Williams, Robert. 1985. "To the Rescue of a Lost Cause". Williams, R. (n.d.). Robert Williams Official Site. Disponible en línea: <a href="http://www.robtwilliamsstudio.com/">http://www.robtwilliamsstudio.com/</a> [Consultado el 28/03/2017]   | 140  |

| Fig. | Descripción   | Pag. |
|------|---|------|
| 137  | Williams, Robert. 1995. "Tower of avarice". (1995) Juxtapoz, 2(1) p.43  | 140  |
| 138  | Williams, Robert. "The Surrealist Nude Quiche Cadaver Reclining". (1995) Juxtapoz, 2(1) p.43  | 140  |
| 139  | Ryden, Mark. Portada de "The Exotic Sounds of Martin Denny". Mark, R. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 5/02/2017].                   | 149  |
| 140  | Ryden, Mark. 1996. "Desesperation" Portada para el libro de Stephen King. Mark, R. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 5/02/2017].      | 149  |
| 141  | Ryden, Mark. Portada para el disco "One Hot Minute" de Red Hot Chilly Peppers. Mark, R. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 5/02/2017]. | 149  |
| 142  | Ryden, Mark. Portada para el disco "Dangerous" de Michael Jackson. Mark, R. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 5/02/2017].             | 149  |
| 143  | Ryden, Mark. 2005. "Rosie's Tea Party". Mark, R. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 5/02/2017].  | 150  |
| 144  | Ryden, Mark. 2003. "Rose". Mark, R. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 5/02/2017].   | 150  |
| 145  | Ryden, Mark. "Pink Lincoln" CAC, Málaga 2016.   | 150  |
| 146  | Ryden, Mark. 2001. "Sophia's Mercurial Waters". CAC, Málaga 2016.   | 150  |
| 147  | Ryden, Mark. 2016 "Princess Praline and Her Entourage". Mark, R. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 5/02/2017].                        | 151  |
| 148  | Ryden, Mark. 2016 "Princess Tea Flower". Mark, R. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 5/02/2017].                                       | 151  |
| 149  | Ryden, Mark. 2016 "Princess Praline's Procession". Mark, R. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 5/02/2017].                             | 151  |
| 150  | Ryden, Mark. 1998 "Leonardo DiCaprio". Mark, R. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 5/02/2017].   | 152  |
| 151  | Ryden, Mark. 1997. "Snow White". 2016 CAC Málaga  | 152  |
| 152  | Ryden, Mark. 2009. "Incarnation". Mark, R. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 5/02/2017].  | 152  |
| 153  | Ryden, Mark. 2012 "Meat dress". CAC, Málaga 2016  | 152  |
| 154  | Ryden, Mark. 2014. "Dymaxion Principle". Mark, R. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://markryden.com/">http://markryden.com/</a> [Consultado el 5/02/2017].                                       | 153  |
| 155  | Ryden, Mark. 2006. "58 The Apology". 2016 CAC Málaga  | 153  |
| 156  | Ryden, Mark. Boceto de "Magic Circus". (2002) Juxtapoz, n°36, p.55  | 153  |
| 157  | Ryden, Mark. 2001. "Jessica's Hope" (2002) Juxtapoz, n°36, p.53   | 154  |
| 158  | Ryden, Mark. 1998 "The Ecstasy of Cecelia" Proceso de trabajo. (1998) Juxtapoz, n°17, 5(4) p.76   | 154  |
| 159  | Gross, Alex. "Kermit and Piggy". © 2017 Alex Gross  | 159  |
| 160  | Gross, Alex. "Mario". © 2017 Alex Gross   | 159  |

| Fig. | Descripción  | Pag. |
|------|--|------|
| 161  | Gross, Alex "Marge". © 2017 Alex Gross   | 159  |
| 162  | Gross, Alex. 2014. "Candy Crush". © 2017 Alex Gross  | 160  |
| 163  | Gross, Alex. 2010. "Lanvin". © 2017 Alex Gross   | 160  |
| 164  | Gross, Alex. 2011. "Cascade". © 2017 Alex Gross  | 160  |
| 165  | Gross, Alex. 2011. "Dior". © 2017 Alex Gross   | 160  |
| 166  | Gross, Alex. 2014. "Disrespect". © 2017 Alex Gross   | 160  |
| 167  | Ausgang, Anthony. 1992. "Ninth Life Door"<br><a href="http://colomboarte.com/en/anthony-ausgang-aaa-attention-ausgang-2/">http://colomboarte.com/en/anthony-ausgang-aaa-attention-ausgang-2/</a>         | 166  |
| 168  | Ausgang, Anthony. 2000. "boredoms" Compiled & DJ Mixed by Ken Ishi Vol.2   | 167  |
| 169  | Ausgang, Anthony. "The Chaosophists". (1997) Juxtapoz, 4(1) p.45   | 167  |
| 170  | Ausgang, Anthony. 1998. Publicidad para Juxtapoz.<br>(1998) Juxtapoz, n°17, 5(4) p.11  | 167  |
| 171  | Ausgang, Anthony. 2003. "Dude Descending a Staircase". Portada del disco de la banda Apollo 440  | 167  |
| 172  | Ausgang, Anthony. 1997. "Congratulations". Portada del disco de la banda MGMT  | 167  |
| 173  | Shag. "Ukelele Kahaka" Professional Ukelele & Unframed Serigrpah Print Set.<br>Agle, J. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.shag.com/">http://www.shag.com/</a> [Consultado el 30/01/2017]. | 175  |
| 174  | Shag. "Tiki Volcano Set". Agle, J. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.shag.com/">http://www.shag.com/</a> [Consultado el 30/01/2017].  | 175  |
| 175  | Shag. "Desert Polynesia". Agle, J. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.shag.com/">http://www.shag.com/</a> [Consultado el 30/01/2017].  | 175  |
| 176  | Shag. "Air up there". Agle, J. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.shag.com/">http://www.shag.com/</a> [Consultado el 30/01/2017].  | 176  |
| 177  | Shag. "Mighty Sparrow: old, rich and decadent". Agle, J. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.shag.com/">http://www.shag.com/</a> [Consultado el 30/01/2017].                                | 176  |
| 178  | Shag. "Predators and prey". Agle, J. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.shag.com/">http://www.shag.com/</a> [Consultado el 30/01/2017].  | 176  |
| 179  | Shag. "Signs Point to Yes". (2001) Juxtapoz, n°33, p.52  | 177  |
| 180  | Garcia, Camille Rose. 2016. "House of haunted holes". Corey Helford Gallery, Exposición "Phantasmacabre"   | 183  |
| 181  | Garcia, Camille Rose. 2016. "Hang up the gosths". Corey Helford Gallery, Exposición "Phantasmacabre"   | 183  |
| 182  | Garcia, Camille Rose. 2016. "Molaris Vulgaris". Corey Helford Gallery, Exposición "Phantasmacabre"   | 183  |
| 183  | Garcia, Camille Rose. 2016. "Sooo Good". Corey Helford Gallery, Exposición "Phantasmacabre"  | 184  |
| 184  | Garcia, Camille Rose. 2011. "The Hunter and Snow White" Ilustraciones para "Snowwhite", Harper Collins Publishers. 2016, Corey Helford Gallery   | 184  |

| Fig. | Descripción   | Pag. |
|------|---|------|
| 185  | Garcia, Camille Rose. 2011. "The Queen in Her Lair" Ilustraciones para "Snowwhite", Harper Collins Publishers. 2016, Corey Helford Gallery  | 184  |
| 186  | Garcia, Camille Rose. 2016. "Lolita Phantasm". Corey Helford Gallery, Exposición "Phantasmacabre"   | 185  |
| 187  | Garcia, Camille Rose. 2016. "Phantasmacabre". Corey Helford Gallery, Exposición "Phantasmacabre"  | 185  |
| 188  | Garcia, Camille Rose. 2016. "House of Psyche". Corey Helford Gallery, Exposición "Phantasmacabre"   | 185  |
| 189  | Baseman, Gary. 2008. "The Martyrdom of Chou Chou". © 2017 Gary Baseman  | 193  |
| 190  | Baseman, Gary. 2005. "Toby's Roots". © 2017 Gary Baseman  | 193  |
| 191  | Baseman, Gary. 2016. "Cranium". © 2017 Gary Baseman   | 193  |
| 192  | Baseman, Gary. 2017. "Diseño para Dr. Martens". Fotografía de Dr. Martens.  | 194  |
| 193  | Baseman, Gary. 2002. Portada de "The New Yorker". © 2017 Gary Baseman   | 194  |
| 194  | Baseman, Gary. 2016. "Coach". © 2017 Gary Baseman   | 194  |
| 195  | Baseman, Gary. "Seven sacred magis from Toby's Secret Society" © 2017 Gary Baseman  | 195  |
| 196  | Baseman, Gary. "Toy Art". 2016. Anticuario en North Beach, San Francisco.   | 195  |
| 197  | Baseman, Gary. 2013. Fotogramas del videoclip "Buckingham Warrior" de la banda Die Antword © 2017 Gary Baseman  | 195  |
| 198  | Baseman, Gary. 2017. "Sketchbook". Instagram @garybaseman   | 196  |
| 199  | Baseman, Gary. 2017. Toby pasando la Semana Santa en Cádiz. Instagram @garybaseman  | 196  |
| 200  | Schorr, Todd. 1985. "A date with Mr Big Bad". © TODD SCHORR   | 203  |
| 201  | Schorr, Todd. 2000. "The Venus of augmentation". © TODD SCHORR  | 204  |
| 202  | Schorr, Todd. 2011. "Fossil fools". © TODD SCHORR   | 204  |
| 203  | Schorr, Todd. 2011. "Absolut Schorr" (1997) Juxtapoz, 4(1) Cubierta   | 204  |
| 204  | Schorr, Todd. 1993. "Secret Mystic Rites in the Sacred Temple of Fraternity". © TODD SCHORR   | 204  |
| 205  | Marion, Peck. 2014. "Two witches meeting". Peck, M. (n.d.). Marion Peck. Disponible en línea: <a href="http://www.marionpeck.com/">http://www.marionpeck.com/</a> [Consultado el 30/20/2016].   | 210  |
| 206  | Marion, Peck. 2005. "Bessie May Fuddrucker". Peck, M. (n.d.). Marion Peck. Disponible en línea: <a href="http://www.marionpeck.com/">http://www.marionpeck.com/</a> [Consultado el 30/20/2016]. | 210  |
| 207  | Marion, Peck. 2011. "Patty". Peck, M. (n.d.). Marion Peck. Disponible en línea: <a href="http://www.marionpeck.com/">http://www.marionpeck.com/</a> [Consultado el 30/20/2016].                 | 210  |
| 208  | Marion, Peck. 2002. "Barbie Benton". Peck, M. (n.d.). Marion Peck. Disponible en línea: <a href="http://www.marionpeck.com/">http://www.marionpeck.com/</a> [Consultado el 30/20/2016].         | 210  |
| 209  | Marion, Peck. 2008. "Blockparty". Peck, M. (n.d.). Marion Peck. Disponible en línea: <a href="http://www.marionpeck.com/">http://www.marionpeck.com/</a> [Consultado el 30/20/2016].            | 211  |

| Fig. | Descripción   | Pag. |
|------|---|------|
| 210  | Marion, Peck. 2011. "Salmon Spirit". Peck, M. (n.d.). Marion Peck. Disponible en línea: <a href="http://www.marionpeck.com/">http://www.marionpeck.com/</a> [Consultado el 30/20/2016].                                       | 211  |
| 211  | Marion, Peck. 2008. "Night in Venice". Peck, M. (n.d.). Marion Peck. Disponible en línea: <a href="http://www.marionpeck.com/">http://www.marionpeck.com/</a> [Consultado el 30/20/2016].                                     | 211  |
| 212  | Marion, Peck. 2011. "Big White Pussy". Peck, M. (n.d.). Marion Peck. Disponible en línea: <a href="http://www.marionpeck.com/">http://www.marionpeck.com/</a> [Consultado el 30/20/2016].                                     | 211  |
| 213  | Marion, Peck. 2011. "Sacred Grove". Peck, M. (n.d.). Marion Peck. Disponible en línea: <a href="http://www.marionpeck.com/">http://www.marionpeck.com/</a> [Consultado el 30/20/2016].  | 211  |
| 214  | Dutch, Von. "Flying Eyeball". Ganahl, P. (2005). <i>Von Dutch: The Art, the Myth, the Legend.</i> 1st ed. North Branch, Minn.: Car Tech. p.14   | 217  |
| 215  | Dutch, Von. "Flying Eyeball". Ganahl, P. (2005). <i>Von Dutch: The Art, the Myth, the Legend.</i> 1st ed. North Branch, Minn.: Car Tech. p.80   | 218  |
| 216  | Dutch, Von. 1955. "33 ford Coupe pinstriping". Ganahl, P. (2005). <i>Von Dutch: The Art, the Myth, the Legend.</i> 1st ed. North Branch, Minn.: Car Tech. p.8   | 218  |
| 217  | Pinstriping. 2016. San Diego.   | 218  |
| 218  | Dutch, Von y Barris, George. 1953. Barris pintó las llamas y Von Dutch realizó todas las líneas y tipografía. Ganahl, P. (2005). <i>Von Dutch: The Art, the Myth, the Legend.</i> 1st ed. North Branch, Minn.: Car Tech. p.28 | 219  |
| 219  | Dutch, Von. 1957. "pinstriping on a 37 Chevy Coupe" Ganahl, P. (2005). <i>Von Dutch: The Art, the Myth, the Legend.</i> 1st ed. North Branch, Minn.: Car Tech. p.27   | 219  |
| 220  | Clayton Brothers. 2006. "Turbulent Tumble Tumble". CLAYTON BROTHERS. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.claytonbrothers.com/">http://www.claytonbrothers.com/</a> [Consultado el 20/01/2017].                   | 223  |
| 221  | Clayton Brothers. 2007. "Your Blood System" CLAYTON BROTHERS. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.claytonbrothers.com/">http://www.claytonbrothers.com/</a> [Consultado el 20/01/2017].                          | 224  |
| 222  | Clayton Brothers. 2009. "Reddi Wip Laughter" CLAYTON BROTHERS. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.claytonbrothers.com/">http://www.claytonbrothers.com/</a> [Consultado el 20/01/2017].                         | 224  |
| 223  | Clayton Brothers. 2012. "Y99% A" CLAYTON BROTHERS. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.claytonbrothers.com/">http://www.claytonbrothers.com/</a> [Consultado el 20/01/2017].                                     | 224  |
| 224  | Clayton Brothers. 2011. "Goodness" CLAYTON BROTHERS. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.claytonbrothers.com/">http://www.claytonbrothers.com/</a> [Consultado el 20/01/2017].                                   | 224  |
| 225  | Sorren, Joe. 2016. "Aliveness". Joe, S. (n.d.). joesorren.com. Disponible en línea: <a href="http://www.joesorren.com/">http://www.joesorren.com/</a> [Consultado el 13/01/2017].   | 229  |
| 226  | Sorren, Joe. "Cine Capri". Joe, S. (n.d.). joesorren.com. Disponible en línea: <a href="http://www.joesorren.com/">http://www.joesorren.com/</a> [Consultado el 13/01/2017].  | 229  |
| 227  | Sorren, Joe. 2010. Joe, S. (n.d.). joesorren.com. Disponible en línea: <a href="http://www.joesorren.com/">http://www.joesorren.com/</a> [Consultado el 13/01/2017].  | 230  |
| 228  | Sorren, Joe. 2010. Joe, S. (n.d.). joesorren.com. Disponible en línea: <a href="http://www.joesorren.com/">http://www.joesorren.com/</a> [Consultado el 13/01/2017].  | 230  |
| 229  | Sorren, Joe. 2014. "Fascia". Joe, S. (n.d.). joesorren.com. Disponible en línea: <a href="http://www.joesorren.com/">http://www.joesorren.com/</a> [Consultado el 13/01/2017].  | 230  |

| Fig. | Descripción  | Pag. |
|------|--|------|
| 230  | Sorren, Joe. 2014. Joe, S. (n.d.). joesorren.com. <i>Disponible en línea:</i> <a href="http://www.joesorren.com/">http://www.joesorren.com/</a> [Consultado el 13/01/2017].  | 230  |
| 231  | Biskup, Tim. 2015. Festival Moments, Escuela de Arte San Telmo, Málaga   | 238  |
| 232  | Biskup, Tim. 2015. Portada para el concierto de su banda "Big Butter"<br><i>Festival Moments, Escuela de Arte San Telmo, Málaga</i>  | 238  |
| 233  | Biskup, Tim. 2015. Festival Moments, Escuela de Arte San Telmo, Málaga   | 239  |
| 234  | Biskup, Tim. 2015. Festival Moments, Escuela de Arte San Telmo, Málaga   | 239  |
| 235  | Biskup, Tim. 2015. Festival Moments, Escuela de Arte San Telmo, Málaga   | 240  |
| 236  | Coleman, Joe. 1978. "Pasion murder". ©1976-2017 Joe Coleman  | 245  |
| 237  | Coleman, Joe. 1991. "I am Joe's circulatory system". ©1976-2017 Joe Coleman  | 246  |
| 238  | Coleman, Joe. 1998. "Lovesong". (2000) Juxtapoz, n°24, p.43  | 246  |
| 239  | Coleman, Joe. 2010. "Doorway to Joe". ©1976-2017 Joe Coleman   | 246  |
| 240  | Coleman, Joe. 1992. "Quantrill". ©1976-2017 Joe Coleman  | 247  |
| 241  | Coleman, Joe. 1986. "Altar to my demon". ©1976-2017 Joe Coleman  | 247  |
| 242  | Coleman, Joe. 19. "Odditorium". ©1976-2017 Joe Coleman   | 247  |
| 243  | McGrath, Elizabeth. 2016. "Incurable Disorder"<br><i>Fotografía de la cuenta personal de Instagram de la artista</i>   | 251  |
| 244  | McGrath, Elizabeth. 2015. Póster para el "Long Beach HI FI Rockfest"<br><i>Fotografía de la cuenta personal de Instagram de la artista</i>   | 251  |
| 245  | McGrath, Elizabeth. 2016. "White Beaver". Mcgrath, E. (n.d.). ELIZABETH MCGRATH. <i>Disponible en línea:</i> <a href="https://elizabethmcgrath.com">https://elizabethmcgrath.com</a> [Consultado el 16/01/2017]                | 252  |
| 246  | McGrath, Elizabeth. 2016. "Goldfinger II. The Proposal". Mcgrath, E. (n.d.). ELIZABETH MCGRATH. <i>Disponible en línea:</i> <a href="https://elizabethmcgrath.com">https://elizabethmcgrath.com</a> [Consultado el 16/01/2017] | 252  |
| 247  | McGrath, Elizabeth. 2016. "Les Blessures De L'Amour". Mcgrath, E. (n.d.). ELIZABETH MCGRATH. <i>Disponible en línea:</i> <a href="https://elizabethmcgrath.com">https://elizabethmcgrath.com</a> [Consultado el 16/01/2017]    | 252  |
| 248  | McGrath, Elizabeth. 2015. "Last Gasp Kickstarter custom butcher knives"<br><i>Fotografía de la cuenta personal de Instagram de la artista</i>  | 252  |
| 249  | Pettibon, Raymond. "No Title". (1996) Juxtapoz, 2(3) p.13  | 257  |
| 250  | Pettibon, Raymond. 1997. "No Title". serigrafía (1997) Juxtapoz, 3(2)  | 257  |
| 251  | Pettibon, Raymond. "No Title". (2000) Juxtapoz, n°24, p.29   | 257  |
| 252  | Pettibon, Raymond. "Vavoom". (1996) Juxtapoz, 2(3) p.16  | 257  |

| Fig. | Descripción   | Pag. |
|------|---|------|
| 253  | Pettibon, Raymond. "No Title". (1996) Juxtapoz, 2(3) p.15   | 257  |
| 254  | Caesar, Ray. 2013. "Fallen". Ray Caesar. Disponible en línea: <a href="http://www.raycaesar.com/">http://www.raycaesar.com/</a> [Consultado el 12/09/2016]              | 262  |
| 255  | Caesar, Ray. 2006. "Consort". Ray Caesar. Disponible en línea: <a href="http://www.raycaesar.com/">http://www.raycaesar.com/</a> [Consultado el 12/09/2016]             | 262  |
| 256  | Caesar, Ray. 2016. "Launderette". Ray Caesar. Disponible en línea: <a href="http://www.raycaesar.com/">http://www.raycaesar.com/</a> [Consultado el 12/09/2016]         | 262  |
| 257  | Caesar, Ray. 2015. "World Traveler". Ray Caesar. Disponible en línea: <a href="http://www.raycaesar.com/">http://www.raycaesar.com/</a> [Consultado el 12/09/2016]      | 262  |
| 258  | Caesar, Ray. 2012. "Night Call Study". Ray Caesar. Disponible en línea: <a href="http://www.raycaesar.com/">http://www.raycaesar.com/</a> [Consultado el 12/09/2016]    | 263  |
| 259  | Caesar, Ray. 2008. "Daybreak from Below". Ray Caesar. Disponible en línea: <a href="http://www.raycaesar.com/">http://www.raycaesar.com/</a> [Consultado el 12/09/2016] | 263  |
| 260  | Caesar, Ray. 2004. "Sleeping By Day". Ray Caesar. Disponible en línea: <a href="http://www.raycaesar.com/">http://www.raycaesar.com/</a> [Consultado el 12/09/2016]     | 263  |
| 261  | Caesar, Ray. 2005. Ray Caesar. Disponible en línea: <a href="http://www.raycaesar.com/">http://www.raycaesar.com/</a> [Consultado el 12/09/2016]                        | 263  |
| 262  | Caesar, Ray. 2007. Ray Caesar. Disponible en línea: <a href="http://www.raycaesar.com/">http://www.raycaesar.com/</a> [Consultado el 12/09/2016]                        | 264  |
| 263  | Caesar, Ray. 2003. "The Healing Light". Ray Caesar. Disponible en línea: <a href="http://www.raycaesar.com/">http://www.raycaesar.com/</a> [Consultado el 12/09/2016]   | 264  |
| 264  | Caesar, Ray. 2007. "Sunny Side Up". Ray Caesar. Disponible en línea: <a href="http://www.raycaesar.com/">http://www.raycaesar.com/</a> [Consultado el 12/09/2016]       | 264  |
| 265  | English, Ron. "Grin Cartman". © POPAGANDA   | 268  |
| 266  | English, Ron. "Pop SmilyGrin". © POPAGANDA  | 268  |
| 267  | English, Ron. "Ronald McDonald". © POPAGANDA  | 268  |
| 268  | English, Ron. "Captain Caption". © POPAGANDA  | 268  |
| 269  | English, Ron. "Mousemask Murphy". © POPAGANDA   | 268  |
| 270  | English, Ron. "Popaganda Guernica". © POPAGANDA   | 268  |
| 271  | The Pizz. 1997. "Badlands Man" (2001) Juxtapoz, n°33, p.35  | 274  |
| 272  | The Pizz. 2000. "Knoxville Girl" (2001) Juxtapoz, n°33, p.32  | 274  |
| 273  | The Pizz. 2000. "Blue Chrooning Goon" (2001) Juxtapoz, n°33, p.33   | 274  |
| 274  | The Pizz. 2000. "Kitten&Cads" (2001) Juxtapoz, n°33, p.33   | 275  |
| 275  | The Pizz. 1997. "Tiki Bar". (1997) Juxtapoz, 3(2, p.27  | 275  |
| 276  | The Pizz. 2016. "Ozymandias" Última fotografía en su cuenta de Instagram antes de suicidarse  | 275  |

| Fig. | Descripción   | Pag. |
|------|---|------|
| 277  | Griffin, Rick. 1968. "Rolling Stone Cover". <i>Southbay Magazine</i> . (2014). <i>Drawing Waves</i> . Disponible en línea: <a href="http://www.oursouthbay.com/drawing-waves/">http://www.oursouthbay.com/drawing-waves/</a> [Consultado el 6/11/2016].   | 280  |
| 278  | Griffin, Rick. 1987. "Logotipo para la banda Grateful Dead". © Tim Stephenson 1998-2017   | 280  |
| 279  | Griffin, Rick. 1970. "Tales From The Tube"<br><i>Southbay Magazine</i> . (2014). <i>Drawing Waves</i> . Disponible en línea: <a href="http://www.oursouthbay.com/drawing-waves/">http://www.oursouthbay.com/drawing-waves/</a> [Consultado el 6/11/2016].   | 281  |
| 280  | Griffin, Rick. 1962. "Surfer Magazine". © Tim Stephenson 1998-2017  | 281  |
| 281  | Griffin, Rick. 1962. "Murphy". © Tim Stephenson 1998-2017   | 281  |
| 282  | Griffin, Rick. 1969. "Portada de Aoxomoxoa"<br><i>Southbay Magazine</i> . (2014). <i>Drawing Waves</i> . Disponible en línea: <a href="http://www.oursouthbay.com/drawing-waves/">http://www.oursouthbay.com/drawing-waves/</a> [Consultado el 6/11/2016].  | 281  |
| 283  | Griffin, Rick. 1968. Póster. (1995) <i>Juxtapoz</i> , 1(3), p.5   | 281  |
| 284  | Griffin, Rick. 1960. "Mural". Fotografía de Joe Knoernschild  | 282  |
| 285  | Griffin, Rick. 1980. "GOJ John Baptist"<br><i>Southbay Magazine</i> . (2014). <i>Southbay Magazine</i> . (2014). <i>Drawing Waves</i> . Disponible en línea: <a href="http://www.oursouthbay.com/drawing-waves/">http://www.oursouthbay.com/drawing-waves/</a> [Consultado el 6/11/2016].   | 282  |
| 286  | Griffin, Rick. "Surfing eyeball" <i>Tabla de surf pintada a mano por el artista</i> . <i>Daily Breeze photo courtesy Surfing Heritage and Cultural Center</i>   | 282  |
| 287  | Hardy, Don Ed. 2005. Smith, A. (2016). <i>Ed Hardy Offers 'Marks, Scars, or Tattoos' at 111 Minna Gallery</i> . Disponible en línea: <a href="http://hifuctose.com/2016/10/04/ed-hardy-offers-marks-scars-or-tattoos-at-111-minna-gallery/">http://hifuctose.com/2016/10/04/ed-hardy-offers-marks-scars-or-tattoos-at-111-minna-gallery/</a> [Consultado el 17/01/2017].                  | 287  |
| 288  | Hardy, Don Ed. 2005. "Surf Naked". <i>Printed Editions Ltd 2011-2017</i>  | 288  |
| 289  | Hardy, Don Ed. 2016. "Ink is King". <i>Printed Editions Ltd 2011-2017</i>   | 288  |
| 290  | Hardy, Don Ed. 2006. Photo: Chris Stewart   | 288  |
| 291  | Hardy, Don Ed. 2006. <i>Don Ed Hardy pintando en su estudio de North Beach, San Francisco</i> . Photo: Christina Koci Hernandez   | 288  |
| 292  | Hardy, Don Ed. 2006. "Tatuajes del artista". Photo: Christina Koci Hernandez  | 292  |
| 293  | Hardy, Don Ed. 2006. "Tatuaje del artista". Photo: Don Ed Hardy Tattoo Artist & Ph  | 292  |
| 294  | Hardy, Don Ed. 2007. "Red Phoenix"<br>Smith, A. (2016). <i>Ed Hardy Offers 'Marks, Scars, or Tattoos' at 111 Minna Gallery</i> . Disponible en línea: <a href="http://hifuctose.com/2016/10/04/ed-hardy-offers-marks-scars-or-tattoos-at-111-minna-gallery/">http://hifuctose.com/2016/10/04/ed-hardy-offers-marks-scars-or-tattoos-at-111-minna-gallery/</a> [Consultado el 17/01/2017]. | 292  |
| 295  | Panter, Gary. "Bono". <i>Rolling Stone Magazine</i> . Panter, G. (n.d.). <i>Gary Panter</i> . Disponible en línea: <a href="http://www.garypanter.com/">http://www.garypanter.com/</a> [Consultado el 26/01/2017].  | 295  |
| 296  | Panter, Gary. 1984. "The Red Hot Chilly Peppers" Diseño de la portada para el primer disco de la banda. Panter, G. (n.d.). <i>Gary Panter</i> . Disponible en línea: <a href="http://www.garypanter.com/">http://www.garypanter.com/</a> [Consultado el 26/01/2017].  | 295  |

| Fig. | Descripción  | Pag. |
|------|--|------|
| 297  | Panter, Gary. "Pee Wee Herman Stage Show Cast Album". Panter, G. (n.d.). Gary Panter. Disponible en línea: <a href="http://www.garypanter.com/">http://www.garypanter.com/</a> [Consultado el 26/01/2017].   | 295  |
| 298  | Panter, Gary. 1979. "Orchestral Favorites" Diseño de la portada para un disco de Frank Zappa. Panter, G. (n.d.). Gary Panter. Disponible en línea: <a href="http://www.garypanter.com/">http://www.garypanter.com/</a> [Consultado el 26/01/2017]. | 295  |
| 299  | Panter, Gary. 1993. "Summer In The City". The New Yorker. Panter, G. (n.d.). Gary Panter. Disponible en línea: <a href="http://www.garypanter.com/">http://www.garypanter.com/</a> [Consultado el 26/01/2017].                                     | 296  |
| 300  | Panter, Gary. 1997. "Jimbo n°7". Panter, G. (n.d.). Gary Panter. Disponible en línea: <a href="http://www.garypanter.com/">http://www.garypanter.com/</a> [Consultado el 26/01/2017].  | 296  |
| 301  | Panter, Gary. 1984. "Unexpected silkscreen". Panter, G. (n.d.). Gary Panter. Disponible en línea: <a href="http://www.garypanter.com/">http://www.garypanter.com/</a> [Consultado el 26/01/2017].  | 296  |
| 302  | Panter, Gary. 2003. "Powers of Memory". Panter, G. (n.d.). Gary Panter. Disponible en línea: <a href="http://www.garypanter.com/">http://www.garypanter.com/</a> [Consultado el 26/01/2017].   | 296  |
| 303  | Panter, Gary. 2002. "Sketchbook". Panter, G. (n.d.). Gary Panter. Disponible en línea: <a href="http://www.garypanter.com/">http://www.garypanter.com/</a> [Consultado el 26/01/2017].   | 296  |
| 304  | Barr, Glen. 2002. "Casa de España". © 2014 GLENN BARR  | 299  |
| 305  | Barr, Glen. 1972. "Exile on Main Street". © 2014 GLENN BARR  | 299  |
| 306  | Barr, Glen. 2016. "Gloves". © 2014 GLENN BARR  | 299  |
| 307  | Barr, Glen. 2016. "BLK". © 2014 GLENN BARR   | 299  |
| 308  | Barr, Glen. 2016. "Betty Rubble". © 2014 GLENN BARR  | 299  |
| 309  | Barr, Glen. "Alien+Bride". © 2014 GLENN BARR   | 300  |
| 310  | Barr, Glen. 1997. "Detroit Cobras". (1997) Juxtapoz, 3(2) p.56   | 300  |
| 311  | Barr, Glen. 1997. "My new gun". (1997) Juxtapoz, 4(1) p.49   | 300  |
| 312  | Barr, Glen. 1997. "Beat the Devil". (1997) Juxtapoz, 3(2) p.57 y 58  | 300  |
| 313  | Campbell, Kalynn. "King Of Screws". Campbell, K. Disponible en línea: <a href="http://www.roulettstudios.com/">http://www.roulettstudios.com/</a> [Consultado el 29/01/2017].  | 302  |
| 314  | Campbell, Kalynn. "Eye 4 Eye Pie". Campbell, K. Disponible en línea: <a href="http://www.roulettstudios.com/">http://www.roulettstudios.com/</a> [Consultado el 29/01/2017].   | 302  |
| 315  | Campbell, Kalynn.. "Savay Guy". Campbell, K. Disponible en línea: <a href="http://www.roulettstudios.com/">http://www.roulettstudios.com/</a> [Consultado el 29/01/2017].  | 303  |
| 316  | Campbell, Kalynn. "New Times". Campbell, K. Disponible en línea: <a href="http://www.roulettstudios.com/">http://www.roulettstudios.com/</a> [Consultado el 29/01/2017].   | 303  |
| 317  | Campbell, Kalynn. "American Pie". Campbell, K. Disponible en línea: <a href="http://www.roulettstudios.com/">http://www.roulettstudios.com/</a> [Consultado el 29/01/2017].  | 303  |
| 318  | Campbell, Kalynn. Cartel para la "01 Galyery". Campbell, K. Disponible en línea: <a href="http://www.roulettstudios.com/">http://www.roulettstudios.com/</a> [Consultado el 29/01/2017].   | 303  |
| 319  | Campbell, Kalynn. "Bad Ass". Campbell, K. Disponible en línea: <a href="http://www.roulettstudios.com/">http://www.roulettstudios.com/</a> [Consultado el 29/01/2017].   | 303  |

| Fig. | Descripción  | Pag. |
|------|--|------|
| 320  | Campbell, Kalynn. 1997. "Wood T-Shirt". Campbell, K. Disponible en línea: <a href="http://www.roulettstudios.com/">http://www.roulettstudios.com/</a> [Consultado el 29/01/2017].                      | 304  |
| 321  | Campbell, Kalynn. 1998. "Halloween Flyer". Campbell, K. Disponible en línea: <a href="http://www.roulettstudios.com/">http://www.roulettstudios.com/</a> [Consultado el 29/01/2017].                   | 304  |
| 322  | Campbell, Kalynn. "UFOMANIA". Campbell, K. Disponible en línea: <a href="http://www.roulettstudios.com/">http://www.roulettstudios.com/</a> [Consultado el 29/01/2017].                                | 304  |
| 323  | Campbell, Kalynn. 1997. "Iggy Pop / Alice in Chains Póster". Campbell, K. Disponible en línea: <a href="http://www.roulettstudios.com/">http://www.roulettstudios.com/</a> [Consultado el 29/01/2017]. | 304  |
| 324  | Neon Park. 1971. "Sailin' Shoes". Diseño para la portada de un disco de la banda Little Feat (1995) Juxtapoz, 1(3), p.50   | 307  |
| 325  | Neon Park. 1971. "Betty Duck". (1995) Juxtapoz, 2(1) p.88  | 307  |
| 326  | Neon Park. 1977. "Bogart Duck". Galería de imágenes de Dave Wallwork en Pinterest  | 307  |
| 327  | Neon Park. 1970. "weasels ripped my flesh". Galería de imágenes de Dave Wallwork en Pinterest  | 308  |
| 328  | Neon Park. 1972. "Sailin Shoes". Diseño para la portada de un disco de la banda Little Feat. Galería de imágenes de Dave Wallwork en Pinterest   | 308  |
| 329  | Neon Park. 1971. "Midnight Train to Georgia" Diseño para póster de un concierto. Galería de imágenes de Dave Wallwork en Pinterest   | 308  |
| 330  | Neon Park. 1971. Póster para concierto de la banda Génesis. Galería de imágenes de Dave Wallwork en Pinterest  | 308  |
| 331  | Dautremer, Rébecca. 2003. "Babayaga". © 2009-2014 Rébecca Dautremer  | 311  |
| 332  | Dautremer, Rébecca. 2014. Ilustración del libro "Une Bible". © 2009-2014 Rébecca Dautremer   | 311  |
| 333  | Dautremer, Rébecca. Ilustración para publicidad de la marca "Kenzo" © 2009-2014 Rébecca Dautremer  | 312  |
| 334  | Dautremer, Rébecca. 2005. "Cyrano". © 2009-2014 Rébecca Dautremer © 2009-2014 Rébecca Dautremer  | 312  |
| 335  | Dautremer, Rébecca. 2014. Fotograma del corto de animación "Miles" © 2009-2014 Rébecca Dautremer   | 312  |
| 336  | Lacombe, Benjamin. 2014. "Maria Antonieta". Lacombe, B. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.benjaminlacombe.com/">http://www.benjaminlacombe.com/</a> [Consultado el 8/02/2017]           | 316  |
| 337  | Lacombe, Benjamin. 2009. "Cuentos Macabros". Lacombe, B. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.benjaminlacombe.com/">http://www.benjaminlacombe.com/</a> [Consultado el 8/02/2017]          | 316  |
| 338  | Lacombe, Benjamin. 2012. "El Jorobado de Notre Dame". Lacombe, B. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.benjaminlacombe.com/">http://www.benjaminlacombe.com/</a> [Consultado el 8/02/2017] | 316  |
| 339  | Lacombe, Benjamin. 2013. "Madame Butterfly". Lacombe, B. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.benjaminlacombe.com/">http://www.benjaminlacombe.com/</a> [Consultado el 8/02/2017]          | 316  |
| 340  | Lacombe, Benjamin. 2012. "Ondine". Lacombe, B. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.benjaminlacombe.com/">http://www.benjaminlacombe.com/</a> [Consultado el 8/02/2017]                    | 316  |
| 341  | Ceccoli, Nicoletta. "Consumed by you". Ceccoli, N. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.nicolettaceccoli.com/">http://www.nicolettaceccoli.com/</a> [Consultado el 15/01/2017].            | 319  |
| 342  | Ceccoli, Nicoletta. "Girls Don't cry". Ceccoli, N. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.nicolettaceccoli.com/">http://www.nicolettaceccoli.com/</a> [Consultado el 15/01/2017].            | 320  |
| 343  | Ceccoli, Nicoletta. "Eat me, Drink me". Ceccoli, N. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.nicolettaceccoli.com/">http://www.nicolettaceccoli.com/</a> [Consultado el 15/01/2017].           | 320  |

| Fig. | Descripción   | Pag. |
|------|---|------|
| 344  | Ceccoli, Nicoletta. "Crows". Ceccoli, N. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.nicolettaceccoli.com/">http://www.nicolettaceccoli.com/</a> [Consultado el 15/01/2017].   | 320  |
| 345  | Ceccoli, Nicoletta. "Too fragile". Ceccoli, N. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.nicolettaceccoli.com/">http://www.nicolettaceccoli.com/</a> [Consultado el 15/01/2017].   | 320  |
| 346  | Kawasaki, Audrey. 2014. "When it Begins". Kawasaki, A. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.audrey-kawasaki.com/">http://www.audrey-kawasaki.com/</a> [Consultado el 24/02/2017]  | 323  |
| 347  | Kawasaki, Audrey. 2014. "It was you". Kawasaki, A. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.audrey-kawasaki.com/">http://www.audrey-kawasaki.com/</a> [Consultado el 24/02/2017]  | 324  |
| 348  | Kawasaki, Audrey. 2016. Mural realizado en el Pow Wow de Hawai. Disponible en línea: <a href="http://audreykawaii.blogspot.com.es/">http://audreykawaii.blogspot.com.es/</a> [Consultado el 23/01/2017].                            | 324  |
| 349  | Kawasaki, Audrey. 2013. "Stay with me". Kawasaki, A. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.audrey-kawaii.blogspot.com.es/">http://www.audrey-kawaii.blogspot.com.es/</a> [Consultado el 24/02/2017]                      | 324  |
| 350  | Kawasaki, Audrey. 2011. "Let me". Kawasaki, A. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.audrey-kawaii.blogspot.com.es/">http://www.audrey-kawaii.blogspot.com.es/</a> [Consultado el 24/02/2017]                            | 324  |
| 351  | Kawasaki, Audrey. 2009. "Kazamachi". Kawasaki, A. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://audreykawaii.blogspot.com.es/">http://audreykawaii.blogspot.com.es/</a> [Consultado el 23/01/2017].                                  | 325  |
| 352  | Kawasaki, Audrey. 2008. "Wakarazuy". Kawasaki, A. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://audreykawaii.blogspot.com.es/">http://audreykawaii.blogspot.com.es/</a> [Consultado el 23/01/2017].                                  | 325  |
| 353  | Kawasaki, Audrey. 2009. Diseño para un casco para CELERITAS Art Show. Kawasaki, A. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://audreykawaii.blogspot.com.es/">http://audreykawaii.blogspot.com.es/</a> [Consultado el 23/01/2017]. | 325  |
| 354  | Kawasaki, Audrey. 2007. "Kokeshi". Kawasaki, A. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://audreykawaii.blogspot.com.es/">http://audreykawaii.blogspot.com.es/</a> [Consultado el 23/01/2017].                                    | 325  |
| 355  | Kawasaki, Audrey. 2013. Colección de arte de Selim Varol en la exposición "At home, I'm a Tourist", Centro de Arte Contemporáneo de Málaga.   | 325  |
| 356  | Mora, Sergio. 2014. "Children of the revolution". © SERGIO MORA   | 328  |
| 357  | Mora, Sergio. 2015. "Comic Festival in Aix en Provence, France". © SERGIO MORA  | 328  |
| 358  | Mora, Sergio. 2013. Portada del libro "Papá tatuado". © SERGIO MORA   | 328  |
| 359  | Mora, Sergio. 2016. Diseño de la portada del disco "El poeta Halley". © SERGIO MORA   | 329  |
| 360  | Mora, Sergio. 2013. "El duende Typical". © SERGIO MORA  | 329  |
| 361  | Mora, Sergio. 2013. "Electric Funeral". © SERGIO MORA   | 329  |
| 362  | Mora, Sergio. 2016. Azulejos diseñados para el restaurante José Andrés Bazaar Mar del hotel SLS BRICKELL MIAMI. © SERGIO MORA   | 329  |
| 363  | Mora, Sergio. 2015. Poster Marcianadas - La casa encendida. © SERGIO MORA   | 329  |
| 364  | Castillo, Víctor. 2014. "Pure Pleasure". Castillo, V. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.victor-castillo.com/">http://www.victor-castillo.com/</a> [Consultado el 26/02/2017].  | 333  |
| 365  | Castillo, Víctor. 2012. "Love&Hate". Castillo, V. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.victor-castillo.com/">http://www.victor-castillo.com/</a> [Consultado el 26/02/2017].  | 334  |
| 366  | Castillo, Víctor. 2016. "A lot of fun". Castillo, V. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.victor-castillo.com/">http://www.victor-castillo.com/</a> [Consultado el 26/02/2017].   | 334  |
| 367  | Castillo, Víctor. 2015/16. "Corre que te pillo". Castillo, V. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.victor-castillo.com/">http://www.victor-castillo.com/</a> [Consultado el 26/02/2017].                                | 334  |

| Fig. | Descripción  | Pag. |
|------|--|------|
| 368  | Castillo, Víctor. 2015. "Auch!". Castillo, V. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.victor-castillo.com/">http://www.victor-castillo.com/</a> [Consultado el 26/02/2017].                   | 334  |
| 369  | Castillo, Víctor. 2011. "Money Greedy". Castillo, V. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.victor-castillo.com/">http://www.victor-castillo.com/</a> [Consultado el 26/02/2017].            | 334  |
| 370  | Castillo, Víctor. 2011. "Masters of the Universe". Castillo, V. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://www.victor-castillo.com/">http://www.victor-castillo.com/</a> [Consultado el 26/02/2017]. | 334  |
| 371  | Doya. 2017. "Islas". Bedoya, F. (n.d.). Behance. Disponible en línea: <a href="https://www.behance.net/doya">https://www.behance.net/doya</a> [Consultado el 30/01/2017].                              | 337  |
| 372  | Doya. 2017. "Islas". Bedoya, F. (n.d.). Behance. Disponible en línea: <a href="https://www.behance.net/doya">https://www.behance.net/doya</a> [Consultado el 30/01/2017].                              | 337  |
| 373  | Doya. 2017. "Frida". Bedoya, F. (n.d.). Behance. Disponible en línea: <a href="https://www.behance.net/doya">https://www.behance.net/doya</a> [Consultado el 30/01/2017].                              | 337  |
| 374  | Doya. 2017. "Paisaje vertical anatomía palafítica". Fotografía de la cuenta de Instagram @felipe bedoya  | 338  |
| 375  | Doya. 2008. "The lady on the sky". bedoya, f. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://felipebedoya.blogspot.com.es/">http://felipebedoya.blogspot.com.es/</a> [Consultado el 14/03/2017].         | 338  |
| 376  | Doya. 2010. "Mural en Cali, Colombia". bedoya, f. (n.d.). Disponible en línea: <a href="http://felipebedoya.blogspot.com.es/">http://felipebedoya.blogspot.com.es/</a> [Consultado el 14/03/2017].     | 338  |
| 377  | Doya. 2017. "Frames". Bedoya, F. (n.d.). Behance. Disponible en línea: <a href="https://www.behance.net/doya">https://www.behance.net/doya</a> [Consultado el 30/01/2017].                             | 338  |
| 378  | Doya. 2017. "Retrato". Bedoya, F. (n.d.). Behance. Disponible en línea: <a href="https://www.behance.net/doya">https://www.behance.net/doya</a> [Consultado el 30/01/2017].                            | 338  |
| 379  | Doya. 2017. "Palafitos-Pacific". Fotografía de la cuenta de Instagram @felipe bedoya   | 338  |
| 380  | 2016. Galería La Luz de Jesus. Los Feliz   | 347  |
| 381  | Ginger. 2016. "The Emperor has no balls". La Luz de Jesus. Fotografía: Miye Tom  | 347  |
| 382  | Años ochenta. Galería La Luz de Jesus. Melrose Avenue, Los Angeles. © Soap Plant / Wacko   | 347  |
| 383  | Varios artistas. 2016. Galería La Luz de Jesus. Los Feliz, Los Angeles   | 348  |
| 384  | Varios artistas. 2016. Galería La Luz de Jesus. Los Feliz, Los Angeles   | 349  |
| 385  | Varios artistas. 2016. Galería Copro Nason. Los Angeles  | 356  |
| 386  | 1997. Publicidad de la Galeria- Copro-Nason. (1997) Juxtapoz,-3(2)   | 356  |
| 387  | Becket-Griffith, Jasmine. 2016. Corey Helford Gallery. Los Angeles   | 359  |
| 388  | Garcia, Camille Rose. 2016. Corey Helford Gallery. Los Angeles   | 359  |
| 389  | DFace. 2011. Grafiti realizado para la inauguración de su exposición en Corey Helford Gallery. Los Angeles   | 359  |
| 390  | Varios artistas. 2016. The Hive Gallery. Los Angeles   | 361  |
| 391  | Varios artistas. 2016. The Hive Gallery. Los Angeles   | 362  |

| Fig. | Descripción  | Pag. |
|------|--|------|
| 392  | Hove, Scott y Baker's son. 2016. "cake maze break" Think Tank Gallery. Designboom   architecture & design magazine. (2016). <i>artists turn los angeles gallery into 7,500 square foot cake maze</i> . Disponible en línea: <a href="http://www.designboom.com/art/cake-maze-los-angeles-think-tank-gallery-break-bread-scott-hove-bakers-son-02-16-2016/">http://www.designboom.com/art/cake-maze-los-angeles-think-tank-gallery-break-bread-scott-hove-bakers-son-02-16-2016/</a> [Consultado el 9/04/2017]. | 370  |
| 393  | Hove, Scott y Baker's son. 2016. "cake maze break" Think Tank Gallery  | 370  |
| 394  | Varios artistas. 2016. Grafitis en el centro de Los Angeles  | 370  |
| 395  | Varios artistas. Portadas de Juxtapoz  | 388  |
| 396  | Varios artistas. Portadas de Juxtapoz  | 389  |

## 2. Glosario de términos

*Art walk*: Paseo por el arte

*Baby Boom*: explosión de la natalidad.

*Beatnik*: movimiento que se originó en los años cincuenta en Estados Unidos y dio un gran impulso a la cultura bohemia del país. A través de ella los jóvenes pretendían escapar de la cultura de masas y encontraron su refugio en la oscuridad del jazz. Eran la generación *Beat*, luego se les conoció como *Beatnik* y su aspecto era más parecido al de un mendigo, llevaban el pelo largo y vaqueros.

*Boom*: explosión, período en el que se incrementa o crece algo como la economía o los negocios.

*Breakdance*: eEstilo de baile urbano que pertenece a la cultura del hip hop y se originó en barrios de Nueva York donde vivían las comunidades afroamericanas y latinoamericanas.

*Breaker*: bailarín de *breakdance*.

*Brewery*: cervecería, fábrica de cerveza.

*Burlesque*: espectáculo teatral en el que se representan las historias de manera exagerada y cómica, haciendo una parodia.

*Cartoons*: referido a los personajes de dibujos animados.

*Cómix*: con este término se designaba al cómic *underground* para diferenciarlo del anterior. No se tiene muy claro cual es el origen, pero se piensa que la “x” hacía referencia a la clasificación del mismo *x-rated* que significa “pornográfico” o “no apto para menores”.

*Cowboy*: vaquero, personaje típico de las películas del Oeste que vigila y conduce a caballo los rebaños.

*Crew*: pandilla, grupo de amigos o personas generalmente con intereses comunes.

*Cupcake*: pequeña porción de dulce que se hornea en un molde como el de las magdalenas, con forma de taza, de ahí su nombre ya que *cup* en inglés significa taza, y *cake* significa pastel o tarta.

*Disc Jockey*: pinchadiscos, persona que pone música en un local, discoteca, radio, concierto o evento.

*DIY o Do It Yourself*: hazlo tú mismo.

*Downtown*: centro de la ciudad.

*Drive in*: es un servicio en el que puedes entrar directamente con el coche, en este caso restaurante, lo cual quiere decir que aparcas y el personal se acerca hasta tu coche para hacer el pedido y llevarte la comida. En muchas ocasiones van en patines ya que suelen ser superficies grandes.

*Fanzine*: es una publicación o revista editada por los mismo que la escriben o ilustran con medios muy escasos. Puede estar dedicada a diferentes temas, unos de los más conocidos son los *fanzines* de cómic, también hay relacionados con el cine, la música o cualquier asunto cultural.

*Flyer*: folleto, panfleto. Se trata de un papel impreso de pequeñas dimensiones y sirve para publicitar eventos, empresas, productos, etc.

*Food truck*: camión de comida. Es un vehículo en el que se puede cocinar en su interior y ser vendido al público.

*Freelance*: trabajador autónomo o independiente. Su sueldo depende de la producción que tenga o el trabajo realizado.

*Frottage*: es una técnica artística que consiste en colocar un objeto con textura debajo de una hoja de papel para luego frotar el lápiz sobre la misma de modo que se consigue imprimir dicha textura en el papel.

*Gouache*: técnica al agua similar a la acuarela, algo más espesa que esta.

*Grattage*: es una técnica artística mediante la cual se raspa pintura ya seca aplicada en una superficie creando así diferentes texturas. El término significa raspado y es una técnica que se usó en la pintura surrealista.

*High art:* arte destinado a un público más selecto de clase alta, más ostentoso. Cultura que se mueve en círculos de la élite del arte.

*Hip hop:* movimiento popular de la cultura norteamericana que tiene como expresiones más conocidas el rap y el graffiti.

*Hipster:* es una tribu urbana asociada a un modo de vida independiente y alternativo, con un gusto por lo antiguo y rechazando la sociedad consumista. Tiene un modo de vestir peculiar, con ropa de segunda mano, estampados de cuadros o lunares y gafas de pasta.

*Homeless:* persona sin hogar, los llamados sin techo.

*Hot rod:* Coches americanos clásicos que son clasificados para las carreras.

*Jam Session:* es un encuentro musical, normalmente de rock, jazz o blues, en el que la característica principal es la improvisación.

*Loft:* espacio usado como vivienda que tiene espacios abiertos y pocas divisiones o puertas lo cual da mucha amplitud, y generalmente es muy luminoso. Se suelen adaptar en grandes naves, fábricas abandonadas, edificios antiguos, etc.

*Longboard:* tabla para practicar surf y skate cuyas dimensiones son mayores que las que se usan normalmente para la práctica de estos deportes. Las de skate se usan para descenso, y en el surf

*Look:* término que se usa para referirse al aspecto físico o exterior.

*Low culture:* término que se asocia a la gente común o de clase trabajadora, con una menor educación y pobre. Toma elementos de la cultura y los satiriza, los imita. Podemos englobar aquí la cultura popular o cultura de masas.

*Mainstream:* perteneciente a la corriente principal.

*Merchandising:* conjunto de productos destinados a promocionar un evento, artista, marca, etc.

*MFA:* Master de Bellas Artes. Es un posgrado en un área artística ofrecido en Estados Unidos que dura unos tres años tras acabar la licenciatura.

*Mod:* movimiento juvenil al que le gustaban las Vespas, la música pop y un modo de vestir muy formal y correcto. Surgió en los años sesenta en Inglaterra.

*Old School:* Tatuajes de chicas *pin ups*, motivos patrióticos como águilas, banderas o estrellas náuticas. Eran diseños simples ya que debían hacerse con rapidez, los marineros querían tatuarse cuando llegaban a tierra firme y no contaban con mucho tiempo.

*Outsider art:* tipo de arte que no pertenece a un grupo u organización.

*Paintball:* su significado literal es “bola de pintura”. Se trata de un juego al aire libre en el que por equipos se trata de derribar al enemigo disparando estas bolas de pintura, haciendo una simulación bélica.

*Performance:* es una acción artística o espectáculo en el que muchas veces se improvisa.

*Photoshop:* programa de diseño por ordenador para edición y retoque fotográfico.

*Pin up:* género fotográfico en el que las modelos posaban en actitud sensual o sugerente, con los labios generalmente pintados de rojo y zapatos de tacón incluso en lugares como la playa. Las chicas que usaban de modelos eran llamadas chicas *pin up* y tenían las piernas largas y la cintura muy estrecha. A partir de la fotografía se realizaban ilustraciones que se usaban frecuentemente para calendarios, de ahí viene su nombre ya que *pin up* significa “colgado de la pared”.

*Pinstripe:* el significado literal es “estampado de raya diplomática”, pero en este caso se refiere a la técnica de pintar líneas muy finas en una superficie y se puso de moda para decorar automóviles.

*Portfolio:* recopilación de trabajos que recogen una muestra del trabajo de una persona, y que generalmente están destinados al mundo laboral ya que recogen proyectos o creaciones a modo de dossier.

*Psychobilly:* estilo musical que mezcla elementos del *rockabilly*, el punk rock. Su estética recuerda a la de los años cuarenta y cincuenta con una mezcla de horror. Sus letras suelen tratar temas como la ciencia ficción, la violencia o el sexo.

*Punk rockers:* seguidores de la música *punk rock*.

*Rat Rod:* Tras la evolución del *hot rod* muchos estuvieron en contra de estos coches ya que los originales no tenían aspecto lujoso. Es entonces cuando volvió a surgir ese gusto por los coches clásicos menos pretenciosos y por la idea de la funcionalidad sobre la

estética, en definitiva esas ganas de recuperar los *hot rod* originarios. Se le llama ahora *rat rod* y se puede decir por tanto que son una imitación de los primeros *hot rod* que existieron.

*Rockabilly*: estilo musical que surgió en el sur de Estados Unidos en los años cincuenta. Guarda relación con el *rock and roll* aunque tiene más influencias de la música *country*.

*Show*: espectáculo.

*Skater*: persona que practica el *skate*, deporte que consiste en deslizarse sobre un monopatín con cuatro ruedas.

*Skinheads*: su significado literal es cabeza rapada. Hace referencia a una tribu urbana cuyos miembros se caracterizan por tener unas ideologías bastante radicales, un comportamiento violento y llevan la cabeza rapada.

*Stencil*: plantilla usada en grafiti para realizar siluetas y formas para hacer pintadas en la pared.

*Stock car*: El término inglés *stock car* puede traducirse como «automóvil de producción», «de línea», «de serie» o «estándar». Originalmente se refería a un automóvil no modificado respecto a la configuración de fábrica, a diferencia de los preparados para carreras. Actualmente se refiere a los automóviles usados en la NASCAR (*National Association for Stock Car Auto Racing*).

*Storyboard*: se trata de un guión gráfico formado por un conjunto de imágenes a modo de secuencia que sirven como guía para entender la estructura de una historia para realizar una animación o película.

*Street art*: arte urbano.

*Swing*: estilo de jazz enfocado al baile que se hizo muy popular en los años treinta con un ritmo enérgico y divertido.

*Tag*: etiqueta.

*Topless*: mujer que va desnuda de cintura hacia arriba.

*Trash*: referido a la cultura popular.

*Ukelele*: instrumento musical parecido a la guitarra pero de un tamaño menor y con cuatro cuerdas original de las islas del Pacífico como Hawai o Tahití.

*Underground*: este término de origen inglés hace referencia a los movimientos contraculturales alejados de la corriente principal y opuestos a los valores que la sociedad establece.

*Vintage*: término usado para hacer referencia a objetos de cierta antigüedad.

*Weirdo*: bicho raro.

*Western*: es el género cinematográfico clásico por excelencia de la cultura americana. Está ambientado en el oeste es Estados Unidos, concretamente en el siglo diecinueve durante el período de colonización.

*Writer*: grafitero.

*Zombie*: muerto viviente.