

Arte propio influido por la psicodelia

PSICODELICIA

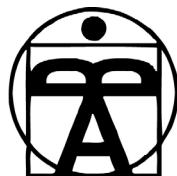
Alumna: Paula Arranz Gutiérrez | Tutor: Rodrigo Pérez Galindo

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES



**UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA**



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



Arte propio influido por la psicodelia: Psicodelicia

Alumna: Paula Arranz Gutiérrez
Septiembre, 2012
Tutor: Rodrigo Pérez Galindo
Tipología 4

INDICE

Abstracto/Abstract

Introducción

Objetivos

 Generales

 Específicos

Metodología

Plan de trabajo

Proyecto

 Movimientos artísticos en los 60

 Psicodelia y Surrealismo Pop

 Autores representativos

 Análisis de obras

 Resultados

 Desarrollo del proyecto personal

 Conclusiones

Bibliografía

Créditos

ABSTRACTO

Los años 60 tienen unas características muy particulares. La deshumanización provocada por la posguerra y el trepidante auge económico desencadenan muchos cambios en la política, en la forma de vivir, y, por supuesto, en el arte.

Quizás ahora estemos viviendo unas circunstancias inversas: el repentino declive económico y una sensibilización a causa de los conflictos que se están viviendo.

Tanto las obras del período psicodélico como en este proyecto personal son el reflejo de una época influenciada por una crisis. En el caso de la psicodelia esta crisis daba comienzo al *boom* del capitalismo, en el caso de *Psicodelicia* la crisis augura la decadencia del mismo.

Este trabajo pretende abordar la herencia y el recorrido del arte de los años 60 hacia el arte *underground* actual, dando como resultado un trabajo práctico.

ABSTRACT

The 60s have a very particular features. The dehumanization caused by postwar and the vibrating economic boom triggered many policy changes in the way of life, and of course, in art.

Maybe now we are living circumstances reversed: the sudden economic downturn and an awareness because of the conflicts that it is being living.

Both the works of the psychedelic period and in this personal project reflect an era influenced by a crisis. For psychedelia it was the beginning of capitalism boom, in Psicodelicia case crisis predicts the decline of it.

This work aims to address the heritage and tour of the 60s art to the current underground art, resulting in practical work.

INTRODUCCIÓN

La intención de este trabajo es conocer las influencias del movimiento psicodélico y de su herencia en el arte *underground* con respecto a la propia obra: Psicodelicia.

Para conocer las claves del arte *underground* actual debemos conocer sus orígenes y evolución. Por ello y, encontrando bastante similitudes entre el arte pop y el surrealismo pop, empezamos nuestro estudio por los años 60.

La década de los 60 es un momento de grandes cambios en el mundo occidental. Tras la posguerra se sucede un *boom* del capitalismo y con ello del consumo. Esto se ve reflejado en la publicidad, la moda y la forma de vida.

Todo ello deja su huella en el arte, el movimiento pop muestra con frivolidad la influencia del consumo, la televisión, la publicidad... tal vez como forma de crítica o como un mero reflejo del tiempo que vive.

Con sueldos cada vez más altos y sin apenas desempleo se produce un cambio de ideología, originalmente basada en el trabajo, la producción y la autodisciplina hacia una cultura basada en el ocio, el consumo y el juego. Esto unido a la expansión de los medios de comunicación masiva provoca un rápido desarrollo de las artes gráficas en conexión con la música, la moda, las fiestas y todo tipo de ocio. Con todo ello comienza la era psicodélica, concentrada en la liberación del ego y la exteriorización del yo interior, en muchos casos a través de las drogas y en unión con las artes.

Estas corrientes repercuten de forma directa en nuestra manera de entender el arte y el diseño gráfico. Así pues surge, paralelamente al arte de élite, un cada vez más fuerte arte *underground*, conocido a veces como *lowbrow*, a veces como surrealismo pop o bajo otras etiquetas. Parecen claros los lazos y la retroalimentación con el consumo en estas manifestaciones.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

- Analizar la evolución del arte underground desde el arte pop al surrealismo pop.
- Identificar y comparar los elementos comunes con la propia obra, trasladando y adaptando los recursos gráficos característicos del movimiento para la realización de una serie de ilustraciones interactivas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estudiar el contexto histórico de los años 60 y sus movimientos artísticos.
- Estudiar la evolución del arte underground de los años 60 hacia el surrealismo pop actual.
- Analizar vida y obra de autores representativos.
- Analizar obras representativas por separado y en su conjunto.
- Examinar los resultados del estudio.

METODOLOGÍA

Trabajar por escenas. En este caso cada ilustración corresponde a una escena.
Generar las ilustraciones a partir de un cubo para definir las conexiones entre unas y otras.
Analizar el origen y desarrollo del Surrealismo Pop y la relación de éste con la propia obra.

PLAN DE TRABAJO

Objetivos	Sep	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago
TRABAJO TEÓRICO												
- Estudiar el contexto histórico de los años 60 y sus movimientos artísticos.												
- Estudiar la evolución del arte underground de los años 60 hacia el surrealismo pop actual.												
- Analizar vida y obra de autores representativos.												
- Analizar obras representativas por separado y en su conjunto.												
- Examinar los resultados del estudio.												
TRABAJO PRÁCTICO												
- Bocetación												
- Construcción de maquetas (cubo)												
- Vectorización de las ilustraciones												
- Animación												
- Sonorización												
- Retoques												

PROYECTO. MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS DE LOS 60

Los años 60 están marcados por la posguerra y su consecuente deshumanización, que se ve reflejada en el arte. Tras la recuperación de la vida cultural después de la Segunda Guerra Mundial, el capitalismo irrumpe con fuerza: La publicidad, el cine, los comics y la cultura urbana de masas toman cada vez más importancia.

Arte Pop

El arte pop, largamente criticado por considerarse un arte frívolo, falto de contenido y producido en serie para las masas, no deja de ser uno de los fenómenos artísticos y sociológicos que mejor reflejan la situación de los 60. El término se refiere al repertorio de imágenes que se integran en los medios populares: cine, tv, publicidad, fotonovela, comics, etc., en definitiva, el imaginario colectivo de la cultura de masas.

El arte pop empieza a manifestarse entre 1950 y 1960, década en la que irrumpe precisamente la sociedad de consumo. Podemos sacar en conclusión que la imagen popular es la superestructura de las sociedades más desarrolladas. Es por esta razón por la que el arte pop tiene mucho más apogeo en EEUU y Reino Unido frente a la casi inexistencia que tiene en España.

El arte pop se manifiesta en cierta manera como algo contradictorio, ya que se presenta con dos bifurcaciones: arte popular de masas y arte popular de élite.

Mientras que el arte de élite, como arte de minorías, siempre ha tratado de distinguirse y negar la cultura de mayorías, el arte pop es un arte de élite que bebe de lo popular.

Si tradicionalmente eran los artistas de élite los que imponían las normas artísticas, en la actualidad esto parece haberse invertido.

Y sin embargo, aunque el arte pop parte de los mass media, lo hace en un sentido muchas veces irónico y, como describe el profesor de Estética y Teoría de las Artes Simón Marchán en su libro *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogos sobre la sensibilidad posmoderna*, como una falacia de lo popular [2009:49].

El pop art se ha considerado en gran medida como una reacción al expresionismo abstracto, que dominaba el panorama artístico, aunque en Estados Unidos se apoyan en el *action painting*. En su obra, Marchán, trae una cita de Dine que dice: “Me relaciono al expresionismo abstracto como padres e hijos”

Tiene como antecedentes directos los *ready mades* dadaístas de M. Duchamp, Scwitters, los fotomontajes de Heartfield y otros, aunque los dadaístas han negado cualquier relación entre los *ready mades* dadaístas y los utilizados en el pop. Mientras que los *ready mades* dadaístas se presentaban como un medio de provocación, el arte pop los presenta como algo bello y estético.

Los artistas pop han apropiado técnicas inspiradas en los mass media como vinculación con la sociedad de masas. Utilizan el cartel, la serigrafía y el objeto elaborado en serie. El uso del color también se ve influido por los nuevos procedimientos y los medios industriales: el uso de colores planos impuesto por el cartel y el uso de un estilo de dibujo claro. Las dimensiones tratan de ofrecer grandeza al espectador como exige el consumismo.

El arte pop no mantiene una postura crítica frente a la sociedad en sentido estricto, en general es un reflejo ilustrativo de la situación neocapitalista, con mayor o menor escepticismo. Y así lo manifiestan los propios artistas pop. En la misma obra de Marchán, nos dice que Lichtenstein declara: *El "pop art" mira al mundo; que parece que acepta su media ambiente, que no es bueno o malo, sino diferente, otro estado de ánimo.*

Sin embargo, el arte pop sí que rechaza las convenciones artísticas tradicionalmente aristocráticas, siendo un arte capitalista de las masas para las masas.

Arte Underground

Paralelamente al arte de élite o *highart* encontramos en el arte underground o *lowart* inquietudes comunes con el arte pop y el arte psicodélico.

Para hacernos una idea clara del contexto histórico y de las influencias que reciben los artistas durante la década de los 60, Matt Dukes Jordan hace un repaso en su libro *Weirdo Deluxe. The Wild World of Pop Surrealism & Lowbrow Art* en forma de esquema algunos de los hechos más influyentes de la década:

- Bill Hanna y Joe Barbera, creadores de Tom y Jerry, establecen a principios de 1960 el Hanna-Barbera Studio, que crearía Los Picapiedra.

- Andy Warhol hace su primera exposición en solitario en el 62, presentando su famosa serie de Sopa Campbell.

- Primera aparición de James Bond en el 62 en la película *Agente 007 contra el Dr. No*, personaje en quien más tarde se inspiraría Josh Agle para sus pinturas.

- Aunque los primeros monopatines son creados en la década de los 50, no es hasta los 60 cuando aparece la primera ola de venta de monopatines inspirados en el surf. Este hecho inspira durante esta y las siguientes décadas la cultura del skate, muy presente en el arte underground.

- "Big Daddy" Roth es inspirado por Von Dutch y la cultura *Hot-Rod* en la personalización de coches. Trabaja con futuros artistas *lowbrow* como Robert Williams, Suzanne Williams y The Pizz. Su personaje, Rat Fink, que nace como antítesis de Mickey Mouse, pronto se convierte en un símbolo de la cultura *Hot-Rod*. A pesar de todo, es eclipsado por la rebelión de la contracultura hippie y abandona la escena *kustom* por un tiempo, aunque sus imágenes siguen sirviendo de inspiración a muchos artistas *lowbrow*.

- Ken Kesey y los Merry Pranksters viajan por todo el país en su autobús escolar decorado con pinturas psicodélicas en 1964. Dan fiestas en las que la bebida en polvo *Kool-Aid* se mezcla con el LSD, entonces legal.

- Desarrollo del arte pop, desde la alta cultura, que comparte con el arte *lowbrow* su interés por la cultura popular y la crítica de la sociedad acomodada.

- El *Comix Underground* nace durante la década como medio de expresión y rebelión influido por el dadaísmo, la revista MAD y el creciente cuestionamiento de la sociedad y cultura americanas. El contenido y los artistas del comix retan a las leyes de censura e incitan al movimiento antiguerra.

- En 1966, el artista Ed Ruscha publica su libro de fotografías *Every Building on the Sunset Strip*, en donde toma elementos de la cultura urbana y de masas de la franja Sunset en Hollywood Oeste.

-Comienza la era hippie en San Francisco en la que artistas psicodélicos como Rick Griffin, Victor Moscoso, Stanley Mouse y otros diseñan posters de rock que son mostrados en las mismas galerías que trabajan con los primeros artistas *lowbrow*.

-The Summer of Love en 1967, corto período de tiempo idílico en San Francisco que simboliza la era hippie y también su declive.

-En 1967, Philip Guston, pintor abstracto, comienza a pintar en estilo figurativo escenas grotescas y carnavalescas. [2005:20-21]

PROYECTO. PSICODELIA Y SURREALISMO POP

Dentro de este contexto de arte supeditado al consumo surge el movimiento conocido como Arte Psicodélico. Este movimiento tiene como principal cometido estimular, representar y transmitir los la naturaleza de las experiencias psicodélicas, provocadas en gran medida por el consumo de LSD y otras drogas.

El movimiento psicodélico se da sobre todo en Inglaterra y Estados Unidos desde mediados hasta finales de la década de los 60 (1963-1973). Este movimiento, que engloba las artes visuales, la música rock, el consumo de drogas y la moda, se articula en conjunto con el contexto del cambio socio-político y la crisis.

En la obra de Grunenberg, *Summer of love: art of the psychedelic era*, aparece un ensayo de Glenn O'Brienn titulado *Psychedelia and Its Legacies* en donde expone que el término Psychedelia (del que procede el término castellano Psicodelia) tiene su origen en los términos griegos psyché, "alma", y délomai, "manifestar". Este tipo de manifestaciones artísticas beben mucho de la cultura oriental, aunque en occidente son relativamente nuevas. Suelen citarse entre sus predecesores a W. Blake, Brueghel y el Bosco.

La Psicodelia se inscribe en un período muy concreto, determinado mayormente por los progresos de la química moderna. Este movimiento no puede entenderse fuera de su contexto histórico y social.

Se dice que "si recuerdas los años 60 no pudiste estar ahí". Y es que el consumo de drogas de diferentes y creativas maneras fue la definición esencial de este momento de experimentación en la vida social y cultural de esta época. Esto se ha idealizado y demonizado muchas veces desde los 60 hasta ahora.

El consumo y fabricación de drogas como una forma anarco-capitalista de excitación sexual, como una forma de inspiración artística, junto con otras actividades relacionadas con la crisis social y la contracultura caracterizan este período. Sin embargo, sería un error decir que la Psicodelia fue solo eso. [2005: 349-364]

En el mismo libro nos encontramos con el ensayo de Jonathan Harris *Abstraction and Empathy. Psychedelic Distortion and the Meanings of the 1960s*, donde pueden encontrarse algunas de las herencias y préstamos, altamente eclécticos, de la psicodelia como estilo socio-cultural:

- Decoración art-nouveau de Aubrey Beradsley y William Morris
- Confecciones victorianas y eduardinas
- Consumo de drogas como disidencia cultural de diversos Beatniks, surrealistas, poetas románticos y William Blake antes que ellos
- Espiritualismo de la tosofía de Madame Blavatsky y Alaster Crowley
- Transgresión de los roles de género de dadá de NY
- Naturismo y vegetarianismo de los indios americanos
- Todavía efusiva fuente del orientalismo del s.XIX [2005: 9-17]

Para entender más profundamente este período Stuart Laing hace un aclaratorio estudio en su ensayo *Economy, Society and Culture in 1960s Britain. Contexts and Conditions for Psychedelic Art*

recogido también en *Summer of Love* sobre los factores que originan este movimiento en el Reino Unido:

Laing describe seis factores importantes que se desencadenan en este periodo:

- Una economía con una rápida expansión del mercado del lujo doméstico
- Un programa socio-cultural de desregulación del comportamiento privado (permisivismo)
- La expansión de los medios masivos de comunicación y el sector del arte popular
- Un período de transición en el sentido de identidad nacional
- La expansión de la educación superior
- El rol del diseño como mediación clave entre la economía y el sector cultural/artístico

El elemento unificador de todos estos factores es el cambio de una orientación política e ideología dominante basada en el trabajo, la producción y la autodisciplina a una basada en el ocio, el consumo y el juego.

Es significativa la transición en la base económica de Gran Bretaña, que pasa de una economía de postguerra, que se alarga hasta 1954, a un período de empleo total y sueldos elevados con una rápida expansión del consumo.

Este *boom* económico afecta en gran medida a la concepción de los espacios interiores y su equipamiento. La televisión se convierte en el centro de toda sala de estar. Frigoríficos y lavadoras empiezan a poblar las cocinas, así como pequeños artilugios. Se popularizan nuevos estilos de mobiliario con la idea de un uso limitado, no para toda la vida. Un símbolo de este pensamiento es el uso del color, de una gama mucho más amplia y exuberante, que permite jugar con los objetos, ahora liberados de su función primaria.

La experiencia en las compras también sufre cambios. La elección directa del cliente toma protagonismo frente a la mediación del dependiente.

En el mismo ensayo encontramos un texto muy significativo:

Total abstinence and good filing system are not now the right sign-posts to a socialist Utopia [...] Now the time has come for a reaction: for a greater emphasis on private life, on freedom and dissent, on culture, beauty, leisure, and even frivolity [2005: 22]

Inmediatamente ligado a estos cambios también se establecen nuevas necesidades en el ámbito publicitario. Esto se manifiesta sobre todo en los anuncios televisivos y los medios de comunicación impresos (especialmente en los suplementos a color y las revistas para mujeres jóvenes). La nueva economía de consumo privado de masas, ocio y lujo en los bienes privados requieren nuevas formas en arte popular y comercial para desplegar e ilustrar sus beneficios.

El énfasis en la vida privada de este período de tiempo hace que haya una mayor aceptación y apertura hacia la sexualidad y la conducta y moralidad social.

la influencia de Roy Jenkins como ministro de interior de Gran Bretaña en 1966 y 1967 permitió continuar la reforma de la legislación en los ámbitos de la homosexualidad (1967), la anticoncepción (1967) y el divorcio (1969), así como la abolición de censura en el teatro (1968).

Este clima más abierto de mediados de los 60 también se empezó a utilizar para justificar el uso de drogas, especialmente cannabis y LSD, este último no fue ilegal en Reino Unido hasta 1966. Los argumentos para esto son 3:

- Libertad en sintonía con los principios expuestos por Jenkins para disfrutar de un hábito placentero que, aparentemente, no hace daño a nadie.
- Liberación en el espacio psíquico individual.
- Liberación de uno mismo, del ego (especialmente con las experiencias procedentes del LSD)

Stuart Laing nos señala también un comentario de un consumidor contemporáneo de LSD:

One of the most useful things acis did was demonstrate that it is possible to look at reality in various ways. This is very important: it stops you being a bigot; it enriches the way you look at the world. [2005: 24]

Esta búsqueda de liberación del ego es quizá algo relativamente nuevo en Europa aunque no así en algunas tradiciones asiáticas, como el zen, una influencia que quizá tenga que ver con el aumento de la migración asiática durante estos años.

Política y Psicodelia.

En la cubierta de Sgt. Pepper, los Beatles visten coloridos y brillantes parodiando los uniformes militares. El uso de simuladas chaquetas militares junto con medallas de guerra en el estilo psicodélico es una clave para entender las conexiones sociopolíticas de este movimiento.



Muchos historiadores del mundo del arte han reflexionado, sin un resultado final, sobre el acertijo de cómo las apariencias en pinturas y esculturas contienen sus propios distintivos y expresan necesariamente el mundo que les rodeaba y en el que tienen sentido.

Algo parecido ocurre con el arte visual psicodélico, que tiende a doblar, extender o estrechar las formas (*Revolver* y *Rubber Soul* de los Beatles) o la creación de un contraste cromático intenso en el arte gráfico. Algo parecido pasa con el pastiche de los trajes militares. Los Beatles, como muchos otros a lo largo de 1967, desean reconstruir el significado de ciertos códigos culturales y sociales, incluidos los de la moda y el diseño de producto y su uso. Antiautoritaria y antisistema, los Beatles han querido asociar el uso de estos uniformes con la música, el juego, la ligereza, la paz y el amor.

Pero es precisamente en un momento de crisis social radical o “emergencia” cuando todas las prácticas, actividades, valores, formas e identidades se revaloran conscientemente. A veces los cambios de significado funcionan y a veces no: la apropiación de John Lennon de un Rolls Royce y su repintura con una paleta psicodélica debería haber sido una llamada a tergiversar lo establecido, pero en mi opinión, siguió siendo una ostentación de la riqueza. Fue una autoacusación de su

espíritu de negociante del Rock.

Stuart Laing señala que a creatividad y el poder de la cultura popular de los 60 se debe, en parte, al *boom* económico que acompañó la entrada del consumo capitalista hasta la crisis del petróleo a comienzos de los 70. Nuevas formas de radicalismo social y político en los 60 fueron parasitarias de nuevas formas de consumo. El negocio de las drogas fue el más significativo, pero el anarco-capitalismo de la Psicodelia tomó muchas formas: nuevas tiendas de moda, cooperativas, galerías de arte, clubs nocturnos y lugares de conciertos en Londres, Nueva York y San Francisco, festivales, Universidades libres, a través de periódicos y revistas como el *International Times* en Londres y el *Berkeley Barb* en San Francisco.

Se habla de la Psicodelia como de la contracultura, sin embargo, esta palabra en inglés (*counterculture*) tiene varias lecturas: *counter* es también mostrador, ventanilla del banco, *counting*, cuentas, *accounting*, contabilidad. Así pues Jonathan Harris hace un juego de palabras sobre quién puede o no puede comprar sobre el mostrador, quién tiene permitido subirse al mostrador (en referencia a la protesta de 1960 en Greensboro acerca de la segregación racial en EEUU), quién ha estado haciendo las contabilidad, etc. Las comunas hippies representan, después de todo, una alternativa a la sociedad dominante de la clase media, no un ataque al mundo capitalista y el sistema imperialista. [2005: 19-34]

De la Psicodelia al Surrealismo Pop

Alejado de las blancas paredes de las galerías de arte mayor, el arte Lowbrow o Surrealismo Pop comienza su andadura en la cultura pop y underground californiana. Aunque posteriormente ha ido ganando adeptos e influencias en todas las partes del globo.

El término *lowbrow* nace por primera vez en 1979, palabra que utilizó Robert Williams en el título de su libro *The lowbrow art of Robert Williams*, publicado por la editorial del artista de comic Gilbert Sherlton. El artista utiliza este término para diferenciar su obra del arte *highbrow* (culto, intelectual).

El "lowbrow" tiene su origen en el comix (ZAP, Robert Crumb, Victor Moscoso, S. Clay Wilson y Robert Williams), la musica punk, rock, la cultura callejera del *hot-rod*, la cultura surf, la pintura, el cine, la publicidad, la fotografía, la pornografía o incluso el kitsch. Aunque el movimiento no empieza a reconocerse como tal hasta 1994, año en que Robert Williams funda la revista Juxtapoz. La aparición de la revista Juxtapoz es muy importante para la consolidación del género ya que se da exposición a otros artistas del mismo género y actualmente se ha convertido en la segunda revista de arte mejor vendida de Estados Unidos.

Fascinados por lo monstruoso, los artistas lowbrow nos muestran realidades apocalípticas y resplandecientes, terroríficos mundos de golosina.

Aunque lowbrow y surrealismo pop son dos términos distintos suelen ir unidos, Joan S. Luna en *Los colores del Underground* hace una diferenciación del surrealismo pop frente al lowbrow, considerando el primero como una evolución del segundo, que no conserva, por ejemplo, su punto de vista humorístico. Así pues, el surrealismo pop se considera en algunos casos una evolución del lowbrow más elaborada y que requiere de una interpretación más profunda de los elementos de la

obra. Sin embargo, en muchos otros casos, como es el de Matt Duker Jordan en *Weirdo Deluxe. The Wild World of Pop Surrealism & Lowbrow Art* tanto el lowbrow como el surrealismo pop son considerados la misma cosa.

No obstante, estos dos términos no siempre son aceptados por los artistas próximos al estilo, según Matt Duker algunos prefieren denominarlo *arpoons*, caricatura expresionista, *imagist*, narrativa *noir*, *pervasivism*, *Cartoon pluralism*, punk psicodélico, *kustom kulture*, *underground*, *retro illustrational...* o incluso se muestran reacios a etiquetarse bajo ningún movimiento específico. En cualquier caso, la heterogeneidad de los artistas y obras etiquetadas bajo estos términos hace difícil la distinción en muchos casos entre los distintos términos.

Como su nombre indica, es un arte alejado de la cultura elitista. Las obras de los artistas *lowbrow* no suelen verse en museos o galerías. Es un arte muy unido a lo comercial, tal vez como un reflejo de la cultura del consumo a la que pertenece y, en muchas ocasiones, nace de proyectos comerciales tales como portadas de discos, tatuajes, revistas online, comics y todo tipo de cultura underground popular.

Aunque casi siempre son obras muy ligadas a lo comercial, están, sin embargo, bastante alejadas de los museos y galerías de arte. Pero, aunque no sean los artistas favoritos del arte culto, tienen muchos seguidores que disfrutan del arte en su estado más salvaje, divertido y menos elitista.

Muchos artistas pertenecientes a este movimiento no consideran que lo que hagan sea arte sino un estilo de vida que les afecta en su manera de expresarse. Quizá lo más representativo de este movimiento es su fuente de inspiración. Los artistas del *lowbrow* o surrealismo pop toman como inspiración cualquier elemento que esté a su alcance. Esto también hace que sea un arte muy cercano al espectador ya que las fuentes de inspiración en muchas ocasiones son reconocibles y estimables por el mismo, lo que fomenta su inclinación a lo comercial y su rechazo por parte del arte academicista.

Así, el *lowbrow* o surrealismo pop, acorta las distancias entre las galerías de arte, los coleccionistas, la cultura urbana y el público. Los artistas se rebelan contra el exclusivista desarrollo de las vanguardias pictóricas con la intención de acabar con los prejuicios y los estilismos imperantes en el mundo del arte.

PROYECTO. AUTORES REPRESENTATIVOS

NOMBRE: Rick Griffin
VIVIO ENTRE: 1944-1991
NACIO EN: Palos Verdes, California
ESPECIALIDAD: Ilustración

BIOGRAFÍA

Nace en Palos Verdes, California, el 18 de junio de 1944.

En un primer momento, se interesa más en la música que en su carrera artística y es precisamente ésta la que le lleva a empezar a hacer carteles para sus conciertos y lo que atrae la atención de otras compañías musicales hacia sus ilustraciones. Es así como se va desligando de la música y se centra en la ilustración.

Cursa sus estudios en Chouinard Art Institute.

En 1964 abandona la escena *Surfer* y sufre un accidente de tráfico que le marca de por vida. Su ojo izquierdo sufre grandes consecuencias y comienza a dibujar un gran ojo constantemente en sus obras.

En 1967, Griffin, Kelley, Mouse, Victor Moscoso and Wes Wil-

son fundan juntos la agencia de distribución Berkeley Bonaparte, encargada de producir y vender carteles psicodélicos.



INFLUENCIAS

Surf, Música, la cultura nativa americana, la escena de surf de California y el floreciente movimiento hippie.

OBRA

Durante su paso por la revista *Surfer Magazine* este crea su personaje, Murphy, que se convierte en un icono de la escena surfista.

Diseña carteles para Hendrix, Albert King y los Grateful Dead, el logotipo de la revista Rolling Stones, y muchas portadas de vinilos, como el conocido Dead's Aoxomoxoa.

NOMBRE: Stanley Mouse
VIVIO ENTRE: 1940-actualidad
NACIO EN: California
ESPECIALIDAD: Cartelería publicitaria

BIOGRAFÍA

Stanley Miller, más conocido como Stanley Mouse, nace en California el 10 de Octubre de 1940. Crece en Detroit. Su padre fue animador para los estudios Disney y trabajó en Snow White.

Su afición al dibujo estuvo presente desde niño. Gana su apodo, Mouse, durante el colegio, nombre con el que empieza a firmar sus dibujos de monstruos al volante y a hacerse conocido.



Comienza su formación en School for the Society of Arts and Crafts de Detroit, que abandona más tarde para iniciar su carrera diseñando carteles de rock en San Francisco. Allí conoce a Alton Kelley, con quien colabora durante 15 años y cambian el curso del arte publicitario.

INFLUENCIAS

La música de Motown y los coches Hot-Rod

OBRA

Stanley encuentra un hueco en la cultura hot rod de Detroit utilizando los vehículos como soporte para su obra pictórica, éxito que más tarde se ve eclipsado por su posterior obra en la escena psicodélica del rock.

Sus carteles ZigZag cigarette rolling papers and the Grateful Dead skeleton and roses motif son muy significativos y son un símbolo de su generación.



NOMBRE: Victor Moscoso
VIVIO ENTRE: 1936-actualidad
NACIO EN: Oleiros, España
ESPECIALIDAD: Posters/Publicidad

BIOGRAFÍA

Nace en Oleiros, España, pero crece en Brooklyn, New York. Es quizá el único diseñador psicodélico con formación académica.

Comienza a asistir a Cooper Union. Más tarde se traslada a Yale, donde estudia junto con el colorista moderno Joseph Albers.

En 1959 se traslada para estudiar en San Francisco Art Institute. Tras su graduación Moscoso continúa en la Escuela de Arte haciendo litografía y forja su carrera como diseñador gráfico freelance.

INFLUENCIAS

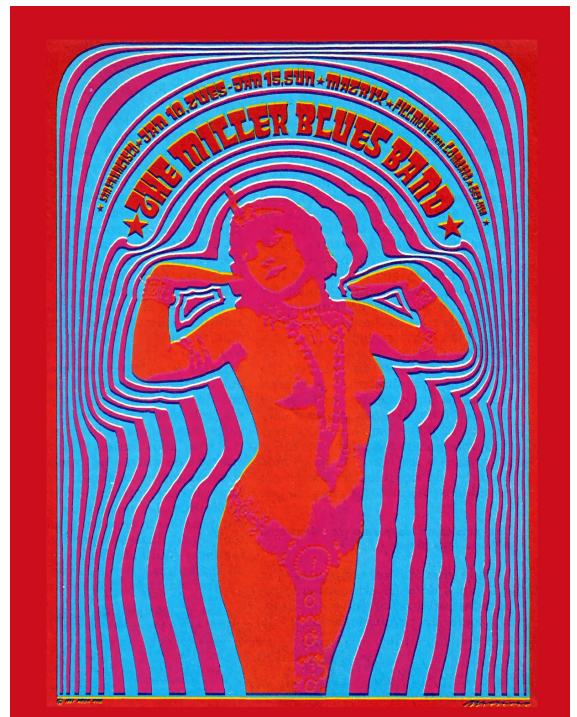
Teorías del color de Joseph Albers.

OBRA

El trabajo gráfico de Moscoso está determinado por su particular uso del color, alternando colores extremadamente saturados, crea en el espectador un efecto óptico de movimiento.

Las tipografías que utiliza son quizá algo más convencionales que las de algunos de sus contemporáneos, a menudo de larga serifa, aunque él las retuerce creando formas interesantes que el espectador debe esforzarse para comprender.

En 1968, con el declive de la escena del póster psicodélico, Moscoso se convierte en un importante artista del comic, siendo uno de los mayores contribuyentes al legendario Zap Comix de Robert Crumb.



NOMBRE: Robert Williams
VIVIO ENTRE: 1943-actualidad
NACIO EN: Albuquerque, New Mexico
ESPECIALIDAD: Comics/Pintura

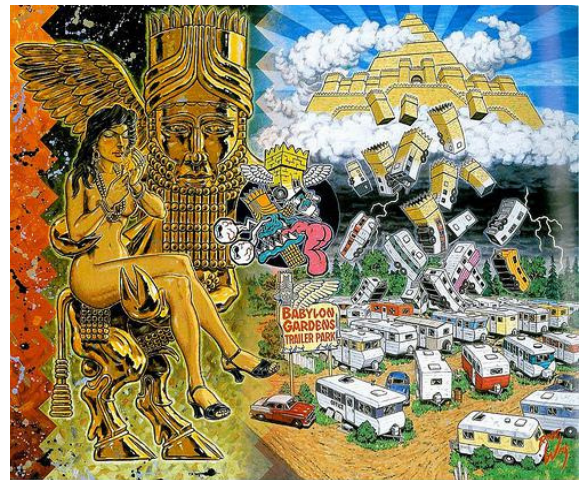
BIOGRAFÍA

Nace en Albuquerque en 1943. su interés hacia el arte, el dibujo y la pintura con acuarelas nace desde muy temprana edad.

Comienza a estudiar en el Instituto de Arte Chouinard, donde le califican de ilustrador de forma despectiva. Abandona sus estudios y comienza a trabajar para Ed “Big Daddy” Roth.

Cuando Roth se retira se une al colectivo de artistas ZAP Comix junto a R. Crumb , S. Clay Wilson , España Rodriguez , Rick Griffin , Gilbert Shelton y Victor Moscoso.

Williams crea la revista “Juxtapoz” en 1994, que impulsa a la fama a muchos artistas nuevos y ascende hasta convertirse en una de las principales revistas de arte.



INFLUENCIAS

Coches Hot-Rod, películas de serie B y películas antiguas de Universal, revistas para hombres y su paso por la Academia Militar de Stark, el movimiento hippie de los 60.

OBRA

Robert Williams nunca deja de pintar cuadros al óleo y publica varios libros sobre su obra. Del primero de estos libros nace el término *lowbrow* tan utilizado actualmente.

NOMBRE: Yoko D´Holbachie
VIVIO ENTRE: 1971-actualidad
NACIO EN: Yokohama, Japón
ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico/Pintura

BIOGRAFÍA

Nace en Yokohama, a unos kilómetros de Tokio. Estudia arte básico en una escuela privada durante el bachillerato. Más tarde estudia diseño e ilustración en la universidad.

Durante 10 años trabaja como diseñadora freelance para comerciales, libros y revistas. También trabaja durante 4 años para una empresa de videojuegos. Sus cuadros los hace en su tiempo libre.

INFLUENCIAS

La obra de Jim Woodring



OBRA

En sus pinturas crea personajes que son una mezcla entre animales, flores, dulces y juguetes. Tal y como hacían los artistas psicodélicos, Yoko utiliza una gama muy amplia e intensa de colores, afirma que dependiendo de cómo combines estos colores pueden excitarte como si hubieses tomado alguna droga.

Luna, J. S. (2009). Los colores del Underground. Bilbao, Astiberri.

D´Holbachie, Yoko “Yoko D´Holbachie” [en línea] Yoko *D´Holbachie* 2012 <<http://www.dholbachie.com/>> [Consulta: 13 enero 2012]

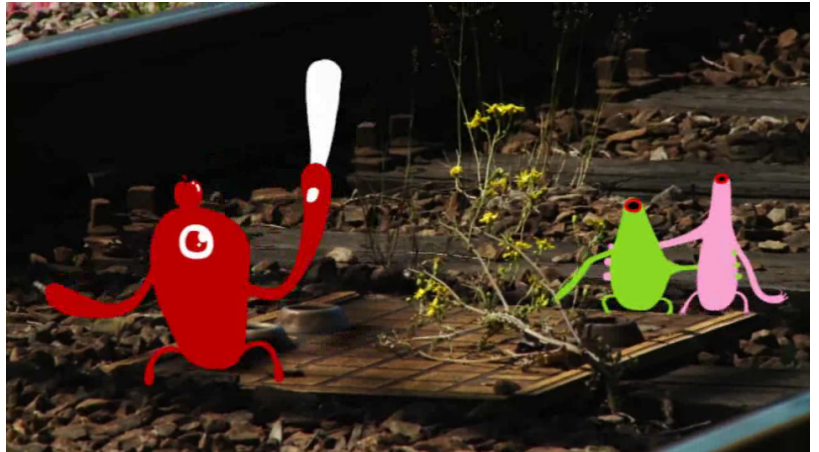
NOMBRE: Kristofer Ström (Ijudbilden)
VIVIO ENTRE: 1978-actualidad
NACIO EN: Suecia
ESPECIALIDAD: Artista multidisciplinar

BIOGRAFÍA

Nace y vive en Suecia. Trabaja como director, ilustrador, animador, músico, diseñador gráfico y escultor.

INFLUENCIAS

Música, dibujos animados, cultura popular.



OBRA

En las animaciones de Kristofer Ström los elementos se transforman constantemente, no hay límites.

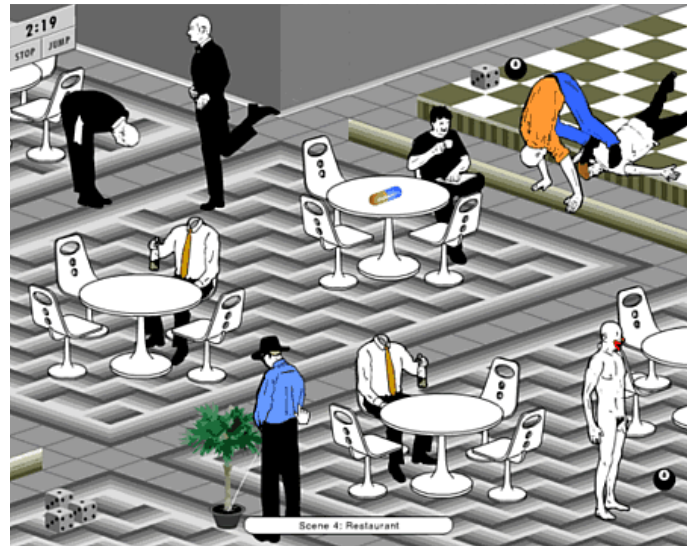
Se hace famoso a través de internet por su vídeo Hitchhikers para la banda de música Minilogue, para quien continúa haciendo videoclips. Trabaja en diversos spots publicitarios y videoclips. Actualmente pone de manifiesto su constancia realizando un dibujo al día con su *Iphone* y publicándolo en su *tumblr*.

NOMBRE: Han Hoogerbrugge
VIVIO ENTRE: 1963-actualidad
NACIO EN: Rotterdam, Holanda
ESPECIALIDAD: Artista multidisciplinar

BIOGRAFÍA

Nace y se forma en Rotterdam como artista digital. Sus trabajos pueden verse en internet, aunque también se exponen en museos como el Centraal Museum de Utrecht, el Museo Tamayo en Ciudad de México o el Museo del Diseño en Londres. En Valencia expone su obra, *La Grande Fête*, en la sala Parpalló en 2010.

Su obra es muy variada y se compone de pinturas, esculturas, instalaciones, ilustraciones, grabados, animaciones, vídeos y películas interactivas.



INFLUENCIAS

Comic, dibujos animados, música punk, David Lynch, Tarantino.

OBRA

Algo recurrente y característico de casi todas sus obras es la representación de sí mismo. Él no lo describe como un autorretrato sino más bien como un autorretrato global, ya que con él trata de representar todo lo que le rodea.

Obras como *Modern Living / Neurotica Series, Flow, Spin, Hotel* o su último proyecto, *Pro Stress*, analizan y critican con mucho humor la sociedad y la cultura actual.

Criado, Borja. "El neurótico universo de Han Hoggerbrugge" [en línea] *Vice Beta* 2011 <<http://www.vice.com/es/read/el-neurotico-universo-de-han-hoogerbrugge>> [Consulta: 14 enero 2012]

Molina F., Ángela. "La Grande Fête #1" [en línea] *Sala Parpalló* 2010 <http://www.salaparpallo.es/ficha_exposicion.html?cnt_id=2438> [Consulta: 14 enero 2011]

NOMBRE: Jakub Dvorský
VIVIO ENTRE: 1978- actualidad
NACIO EN: Brno , Checoslovaquia
ESPECIALIDAD: Dibujante y creador de videojuegos

BIOGRAFÍA

Estudió en la Academia de Artes de Praga entre los años 1997-2003 en el Departamento de Cine y Televisión, donde desarrolló su primer juego *Samorost*. Cuando finalizó sus estudios fundó el estudio *Amanita Design*, especializado en la creación de juegos de ordenador en flash.

Sus videojuegos son muy característicos, ya que se trata de aventuras gráficas 2D animadas y generadas en torno a una serie de puzzles. Estéticamente combina sus dibujos con elementos fotográficos y un sonido rítmico y enigmático muy cuidado.



INFLUENCIAS

Videojuegos de *Lucas Arts Games* y la saga *Myst*, viejas máquinas oxidadas, fábricas abandonadas, edificios industriales, libros y películas de ciencia ficción (Stanislav Lem, Douglas Adams, Julio Verne, Ray Bradbury, Stanley Kubrick, Karel Zeman, etc.).



OBRA

Sus videojuegos más significativos son *Samorost* (2003) y *Machinarium* (2009). También colaboró con el director de cine Jan Sverak en el largometraje *Kooky*, por el que fue nominado para el León Checo.

PROYECTO. ANÁLISIS DE OBRAS

En este apartado, nuestra intención es analizar una serie de obras elegidas entre las de estos artistas.

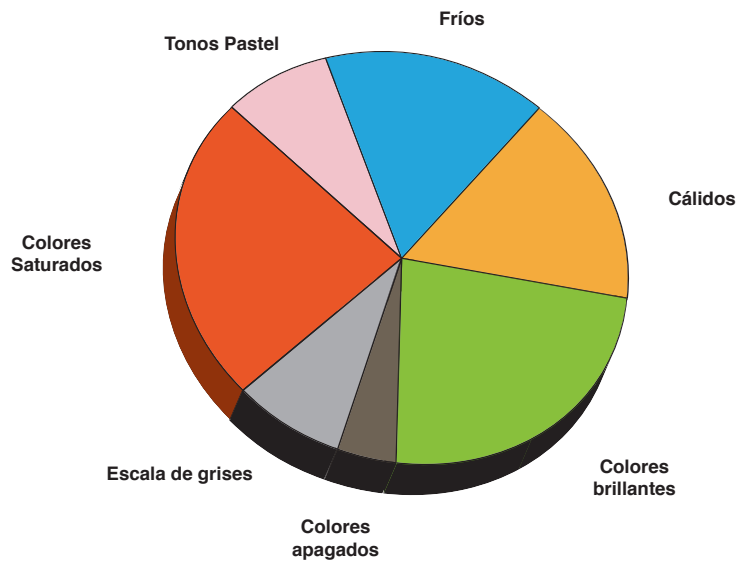
La elección que se ha hecho de las obras no es por considerarse estas las más representativas de estos artistas o movimientos sino por ser las que más interés tienen, por sus características, para el trabajo posterior.

Obras Uso del color	Stanley Mouse <i>Human Be-In</i>	Rick Griffin <i>Murphy</i>	Victor Moscoso <i>ZAP Comix</i>	Yoko D'Holbachie <i>Kitty and Bear</i>	Kristofer Ström <i>Animals</i>	Han Hooger- brugge <i>Hotel</i>	Jakub Dvorský <i>Samorost</i>	Robert Williams <i>The Ascension of the Mobile Abominators</i>
Fríos	x			x		x	x	
Cálidos		x		x	x			x
Colores brillantes	x	x		x	x	x		x
Colores apagados							x	
Escala de grises			x			x		
Colores Saturados	x	x		x	x	x		x
Tonos Pastel				x			x	

Obras Formas	Stanley Mouse <i>Human Be-In</i>	Rick Griffin <i>Murphy</i>	Victor Moscoso <i>ZAP Comix</i>	Yoko D'Holbachie <i>Kitty and Bear</i>	Kristofer Ström <i>Animals</i>	Han Hooger- brugge <i>Hotel</i>	Jakub Dvorský <i>Samorost</i>	Robert Williams <i>The Ascension of the Mobile Abominators</i>
Motivos repetitivos	x	x	x	x	x	x		x
Mutación de objetos	x		x	x	x			x
Contenido fantastico/surreal	x	x	x	x	x	x	x	x
Referencias cultura popular		x	x	x	x	x	x	x
Humor		x	x		x	x	x	x

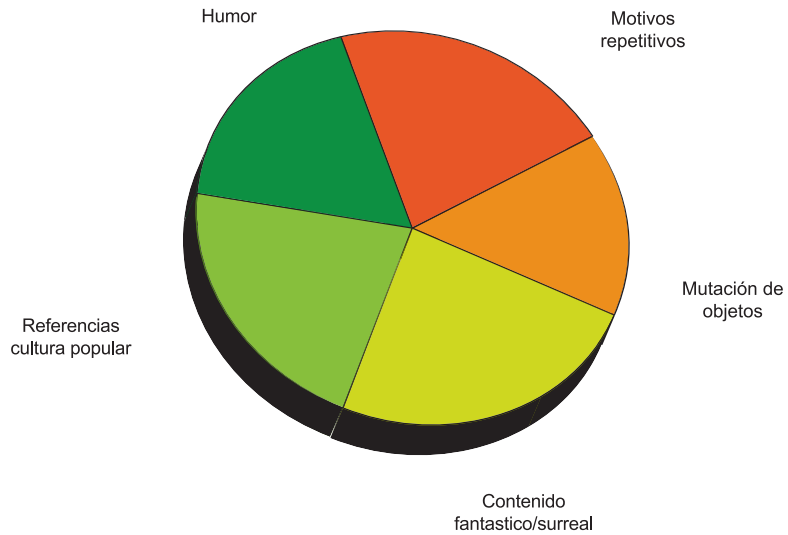
PROYECTO. RESULTADOS

Uso del color:



Habiendo analizado el uso del color en las distintas obras podemos observar que el uso de colores cálidos o fríos no es algo determinante, ya que su uso es equitativo. Sí podemos determinar que el uso de colores brillantes y saturados es mucho más notable frente a los colores apagados y grises, que apenas es apreciable.

Forma:



En este caso los resultados están bastante igualados, aunque lo que predomina en todas las obras elegidas es el contenido surreal.

PROYECTO. DESARROLLO DEL PROYECTO PERSONAL

Conceptualización de la obra

El concepto inicial del que parte *Psicodelicia* son las fronteras entre ficción y realidad en la imagen digital, centrándonos en la publicidad y el consumo. La idea es generar una serie de ilustraciones interactivas que funcionen como un bucle, sin principio ni final definido, destacando el aspecto lúdico.



Tanto el medio elegido como la temática son una metáfora sobre el consumo. El proyecto se compone de 6 ilustraciones conectadas de forma interactiva a través de un cubo. Cada parte del cubo conecta con las 4 caras contiguas en el cubo, de forma que no deja de ser un bucle infinito entre lo que consumimos y lo que nos consume.

Las escenas representan a su vez escenas propias del mundo idealizado y colorista de la publicidad, lo que justifica el uso de colores brillantes y pastel y un endulzamiento de todas las escenas.

Psicodelicia no tiene principio ni final, es un laberinto cíclico en el que los elementos que lo componen sufren metamorfosis y se intercambian los roles. Nos interesa el aspecto lúdico ya que la intención es que el espectador descubra la obra jugando con las conexiones de las distintas escenas y que, de alguna manera, se convierta él mismo, con su interacción, en parte de la obra.



Descripción técnica y tecnológica de la obra

Los bocetos más primitivos son hechos con grafito y acuarelas, aunque posteriormente se usa Illustrator CS5 para vectorizarlos y a partir de ahí se sigue trabajando cada ilustración en este medio hasta su maquetación final en Flash CS5, donde se anima cada escena y se programa la interactividad de la película.

A cada escena le corresponden 4 pegatinas. Busca su correspondiente bajo las escenas para continuar la historia.



Reflexión sobre el proceso de trabajo

Son muchas y variadas las asignaturas que hemos tenido en este máster, hemos querido que este proyecto fuera un reflejo y una puesta en práctica de todos los conocimientos nuevos que he recibido en conjunto con los que se venían desarrollando desde el final de la licenciatura y los comienzos en el mundo laboral. Es quizá por esta razón por la que no se ha elegido para este trabajo un medio muy tradicional y sí una mezcla de todos estos conocimientos. Así, se presenta en un medio web, aunque tiene mucho de animación, de ilustración y algo de diseño gráfico y digital.

Una vez claro el guión, en este caso no narrativo, de la película se comienza a definir personajes y escenarios apoyándose de grafito, acuarelas y papel.

Definido esto, tomamos como storyboard y punto de partida de este proyecto un cubo con las 6 escenas que contienen *Psicodelicia* y un librito con unas instrucciones gráficas y de carácter ligeramente lúdico de las conexiones entre estas 6 escenas.

Cada escena es el lado de un cubo y conecta con los 4 lados colindantes del cubo. Para moverse por la película se deben ir encontrando los elementos que conectan con las otras escenas, aunque para facilitar la navegación de los visitantes más impacientes se han añadido flechas direccionales (arriba, abajo, izquierda y derecha).

En el librito están representados encima de cada escena los 4 elementos conectores y abajo los elementos de las otras escenas con los que conectarían.

En la película final algunos de estos elementos han sufrido cambios ya que el libro se trataba de un boceto procesal.

Presentación, análisis y descripción de la obra realizada

La obra final se presenta en una película flash publicada en el espacio www.psicodelicia.com. El espectador tiene la opción de guiarse por medio de las flechas de los extremos de la película o bien buscar los elementos que le ayuden a moverse por la obra, aunque siempre de manera no lineal. En cualquier caso la obra se presenta con la intención de que haya una participación activa del visitante.



Psicodelicia.com

PROYECTO. CONCLUSIONES

Podemos decir que el arte ha sufrido en los últimos tiempos una brecha que lo divide en *high and low art*. No podemos determinar si es algo irreconciliable o si con el tiempo esa brecha se irá haciendo cada vez más fina. Puede que el *lowbrow* resulte ser una cura para el arte culto, cada vez más alejado de las masas o que pierda todo su carácter rebelde si en algún momento acaba reconciliándose con las grandes galerías.

No se puede decir que sea un movimiento organizado como pudieron ser el surrealismo o el dadaísmo, aunque quizá sea esto lo que lo hace ser un movimiento tan abierto e inclusivo.

Sin embargo, a pesar de que el movimiento psicodélico afectaba y englobaba a todas las manifestaciones artísticas (pintura, diseño, música, cine, animación) no es así con el denominado *lowbrow*, que parece ligado casi exclusivamente al ámbito pictórico. A pesar de ello, hay muchos artistas actuales, no clasificados como *lowbrow* que, aunque sí guardan mucha relación con las características de este movimiento, se están abriendo camino desde otros medios. *Lowbrow* o no, todos ellos reflejan las necesidades, anhelos y distintas circunstancias de la época a la que pertenecen y evolucionan con ella.

PROYECTO. BIBLIOGRAFÍA

Fernando Savater, L. A. d. V. (198). *Heterodoxias y Contracultura*, Editorial Montesinos.

Grunenberg, C., J. Harris, et al. (2005). *Summer of love: psychedelic art, social crisis and counter-culture in the 1960s*, Liverpool University Press.

Grunenberg, C., T. G. Liverpool, et al. (2005). *Summer of love: art of the psychedelic era*, Tate.

Jordan, M. D. (2005). *Weirdo Deluxe. The Wild World of Pop Surrealism & Lowbrow Art*. San Francisco, California.

Jordan, M. D. (2010). *Weirdo Noir. Gothic and Dark Lowbrow Art*. San Francisco, California.

Jordi Casassas i Ymbert, J. A. F. (2005). *La construcción del presente: el mundo desde 1848 hasta nuestros días*.

Luna, J. S. (2009). *Los colores del Underground*. Bilbao, Astiberri.

Marchán, S. (1986). *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogos sobre la sensibilidad posmoderna*, Ediciones Akal.

Rick Griffin, G. M. (2002). *Rick Griffin, Last Gasp*.

Ted Owen, D. D. (1999). *High art: a history of the psychedelic poster*. London, Sanctuary.

Colaboradores de Wikipedia. *Arte psicodélico* [en línea]. *Wikipedia, La enciclopedia libre* 2012 <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Arte_psicod%C3%A9lico&oldid=58624847> [Consulta: 10 octubre 2011]

Colaboradores de Wikipedia. "Psychedelic art" [en línea] *Wikipedia, La enciclopedia libre* 2012 <http://en.wikipedia.org/wiki/Psychedelic_art> [Consulta: 10 octubre 2012]

Criado, Borja. "El neurótico universo de Han Hoggerbrugge" [en línea] *Vice Beta* 2011 <<http://www.vice.com/es/read/el-neurotico-universo-de-han-hoogerbrugge>> [Consulta: 14 enero 2012]

D'Holbachie, Yoko "Yoko D'Holbachie" [en línea] *Yoko D'Holbachie* 2012 <<http://www.dholbachie.com/>> [Consulta: 13 enero 2012]

Jong, Philip. "Jakub Dvorský. Amanita Design" [en línea] *Adventure Classic Gamer* 2009 <<http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/468/>> [Consulta: 18 enero 2012]

Molina F., Ángela. "La Grande Fête #1" [en línea] *Sala Parpalló* 2010 <http://www.salaparpallo.es/ficha_exposicion.html?cnt_id=2438> [Consulta: 14 enero 2011]

Mouse Studios "Biography" [en línea] *Mouse Studios* <<http://www.mousestudios.com/about/>> [Consulta: 3 enero 2012]

Olof, Werngren. "A portrait of Kristofer Ström" [en línea] *Vimeo* 2010 <<http://vimeo.com/8031268>> [Consulta: 10 enero 2012]

"Psychedelic Art." [en línea] *Psychedelic Art* 2011 <http://www.taringa.net/posts/arte/9334245/Psychedelic-Art_.html> [Consulta: 14 octubre 2011]

"60's Psychedelia." [en línea] *Favorite Artist/Work Why? 60's Psychedelia* 2012 <<http://www.goodreads.com/topic/show/405982-60-s-psychedelia>> [Consulta: 20 octubre 2011]

"Arte Psicodélico y Rock." [en línea] 2007 <<http://rokarock.com/rokarock/index.php/arte/56-arte-psicodelico-y-rock>> [Consulta: 20 octubre 2011]

PROYECTO. CRÉDITOS

Quiero agradecer el apoyo recibido por el director de la tesina, Rodrigo Pérez Galindo. Sin su colaboración habría sido imposible realizar este trabajo. Quiero agradecer su paciencia y el aliento recibido.

Agradezco a todos los profesores del Máster en Producción Artística por el estímulo y la motivación que han sabido transmitirme.

Y, finalmente, a la Universidad Politécnica de Valencia, por brindarme la oportunidad de hacer posible la realización de este máster.