



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

TENDENCIAS ALTERNATIVAS DE LA ILUSTRACIÓN
MEXICANA A TRAVÉS DEL LOWBROW

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:

SERGIO IVAN GAYTÁN HERNÁNDEZ

DIRECTOR DE TESIS:

DR. JUAN ANTONIO MADRID VARGAS
«FAD»

VOCAL:

MTRA. FLORIDA IVETT ENRIQUETA ROSAS LOPEZ
«FAD»

SECRETARIO:

MTRO. EDUARDO ARTURO MOTTA ADALID
«FAD»

SUPLENTE:

DR. MAURICIO DE JESUS JUÁREZ SERVÍN
«FAD»

SUPLENTE:

LIC. SABINO IGNACIO GAINZA KAWANO
«FAD»

MÉXICO, D.F. ENERO DE 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Sergio Gaytán
Ravva se arrepiente de sus pecados
Xilografía / Grabado sobre madera
2012

TENDENCIAS
ALTERNATIVAS
DE ILUSTRACIÓN
LA MEXICANA





UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

LOWBROW.



ÍNDICE

0 INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I MIRANDO HACIA ATRÁS	13
1.1 El surgimiento del diseño gráfico como una necesidad imperante de comunicación.	15
1.2 Una brevísima historia de la Ilustración.	27
1.2.1 La presencia Mexicana en la ilustración	36
1.2.2 Estilos destacados en la ilustración actual	45
1.3 Los barrios bajos: Las corrientes underground en la ilustración.	47
CAPÍTULO II EL ARTE INCULTO	51
2.1 El surrealismo pop: ¿Qué diablos es Lowbrow?	53
2.2 Influencias, inspiración para el Lowbrow.	59
2.3 Los padres del Lowbrow.	61
2.4 Trascendencia.	69
2.5 México y el Lowbrow.	76

CAPÍTULO III	85
UN PROBLEMA Y UNA PROPUESTA	
3.1 Tradiciones y contrastes.	87
3.2 La doble moral: una religión actual.	99
3.3 La problemática del lenguaje visual en la vida diaria del mexicano.	109
3.3.1 El ruido visual.	113
3.3.2 Claroscuros en la era digital	116
3.4 El “ <i>Back to Basics</i> ”	124
3.5 El lenguaje Pop.	131
3.5.1 Grossout Show	136
3.5.1.1 Nausea Fuel: Gross-Up	143
CAPÍTULO IV	147
GALERÍA DE APLICACIONES	
4.1 Revista y el medio editorial	149
4.2 Los memes y la difusión digital	152
4.3 El Lenguaje del Material	160
4.4 Exposición de obra	170
CONCLUSIONES	176
BIBLIOGRAFÍA	180

INTRODUCCIÓN



l *lowbrow* es un término que define a un movimiento artístico ~~underground~~ underground nacido en California a finales de los 70's.

Es una corriente que toma su estructura en el entorno de la sub-cultura y el kitsch, y tiene un cierto humor ácido; a veces irónico y ~~macabro~~ macabro. La intención dentro de la investigación confluye en mostrar al *lowbrow* como un discurso alternativo para la ilustración actual en nuestro país.

Las nuevas tecnologías se han convertido en un medio trascendente para la creación de nuevas propuestas de diseño, sin embargo esta tendencia, de aparente sencillez, nos ha guiado a un hábito inconsciente de repetición, apropiación y monotonía que tornan al diseño en un producto vacío y poco propositivo. Según mi punto de vista, en México, la práctica del diseño se encuentra subvalorada, y factores tan evidentes como el ruido visual hacen más importante la necesidad de encontrar alternativas que favorezcan la comunicación.

La subcultura moderna del mexicano está caracterizada entre otras cosas, por sus prejuicios y prohibiciones, por tabúes que arrastramos generación tras generación y que han sido heredadas hasta nuestros días. Doble moral, esta manía paradójica de contradecirnos y ocultar las verdades detrás de máscaras es una característica que hasta nuestros representantes practican: Picardía, humor negro, malinchismo, egocentrismo. En este país de contrastes, el surrealismo pop ha descubierto una sintonía caprichosa donde le apetece permanecer.

¿Cómo podemos diseñar con un receptor tan fraccionado? El mensaje muchas veces es excluyente y no nos percatamos de ello, la inmediatez y las corrientes modernas nos impiden una investigación más certera sobre lo que consume el auditorio; el público mexicano. Por esta razón, mi intención es mostrar una alternativa en el campo de la ilustración a través del *lowbrow*, corriente que se arrastra por las calles y se impregna del entorno, y que, con su carisma agrisulce, le sonrío a todos por igual.





CAPÍTULO I



Izquierda
Sergio Gaytán
Las secuelas de la guerra
Xilografía
(2011)

1.1 EL SURGIMIENTO DEL DISEÑO GRÁFICO *como una necesidad imperante de comunicación.*

Es tan curiosa nuestra necesidad de hallar una respuesta a todo, de darle coherencia y forma a los objetos. Nuestra vida toma forma desde que nacemos gracias a nuestros sentidos, los cuales se encargan de captar información y transformarla en impulsos que llegan codificados a través de canales sensoriales hasta el cerebro. A este proceso de la mente se le conoce como percepción sensorial, y se va desarrollando durante nuestro crecimiento en conjunto con nuestra experiencia. De todos nuestros sentidos, la percepción visual es la que utilizamos con más frecuencia por su practicidad y rapidez, además, es capaz de interpretar la complejidad en el realismo o la abstracción de una imagen, formando conceptos que se acumulan a través del tiempo y se convierten en parte de nuestra cultura visual; es entonces que nos volvemos capaces de percibir y discriminar objetos de acuerdo a nuestros intereses: “Todos tenemos la facultad de percibir los detalles de lo que nos interesa,[...] pero estamos habituados a percibir únicamente la totalidad esquemática de la Gestalt de cada objeto. De tal suerte que para percibir lo intragestáltico hemos de disponer de una experiencia o cultura visual que es la aptitud de recorrer con la vista la topología de los accidentes o atributos de la materia.”¹

¹ Acha, Juan. Las operaciones sensoriales en el consumo de las Artes Visuales. México, UNAM. 1986.

Aquí nace lo que entendemos como comunicación visual, que Bruno Munari interpreta como todo lo que perciben nuestros ojos; como un árbol, o un animal, un edificio o una montaña; cualquier objeto al que se le adjudique su valor dependiendo su inserción en un contexto particular, en este punto se logra una bifurcación hacia dos particularidades: la comunicación casual y la intencional. La diferencia entre ellas reside en que la comunicación casual no pretende provocar un mensaje deliberado, al contrario de la comunicación intencional, que emite mensajes visuales con un propósito particular y de la cual se deriva lo que hoy conocemos como diseño gráfico.²

Así, desde tiempos muy remotos, el diseño gráfico surge como una exigencia básica dentro de una comunidad, es un proceso elemental que establece un lenguaje claro para satisfacer necesidades individuales o colectivas; desde la creación de señalizaciones, que auxilian en el cumplimiento de acciones para la seguridad de los individuos, hasta el diseño publicitario que se encarga de persuadir al usuario para favorecer al mercado, el diseño gráfico es imprescindible en la vida cotidiana de las personas.

² Munari, Bruno. Diseño y Comunicación Visual. Gustavo Gili, 2002.

En la búsqueda de alternativas para la comunicación, miles de personas, a lo largo de la historia, se han dado a la tarea de hallar nuevos modelos que den forma visual a aquellas ideas y conceptos que forman parte del cuestionamiento y descripción de nuestra realidad. En este razonamiento, el debate sobre el origen del diseño gráfico es bastante grande: algunos refieren las pinturas en las cavernas como el vivo ejemplo de comunicación visual; algunos otros determinan que su origen floreció en las ancestrales civilizaciones más antiguas de nuestro mundo, en las monumentales paredes dentro de ciudades como Egipto, o en los mármoles labrados de la bella Grecia. Algunos únicamente reconocen su concepción hasta la creación de la imprenta, bifurcando entre su origen en oriente con Bi Sheng, en China, y en el mediterráneo justo en el año 1440, de la mano de Johannes Gutenberg. Sea cual sea su origen, lo realmente trascendente es el legado que hemos heredado hasta el día de hoy, pues desde tiempos antiguos ha sido practicado por escribas, artesanos, pintores e impresores, y en todo momento ha sido una herramienta vital para el mundo entero, adhiriéndose a la cultura y dejando evidencia a ojos de todos que la profesión del diseñador tiene una gran historia.

En otro momento más cercano a nosotros, particularmente en el año de 1922 en Estados Unidos, William Addison Dwiggins, un profesional en su oficio que trabajó con la publicidad impresa en sus diferentes formatos (tales como el panfleto, cartel, periódico o la revista), se convierte en el padre que da origen al término de *Graphic Designer*, quien en su tiempo lo define como una “necesidad para describir su ocupación como un individuo que da orden estructural y forma visual a las comunicaciones impresas.”³

Así, el ser humano se ha encargado de refinar y moldear el significado del término de acuerdo a su contexto, y a las necesidades de cada época; de tal forma que, con el paso del tiempo, el diseño se va convirtiendo en una actividad más intelectual y mucho muy profunda, dejando atrás la percepción del diseño como el oficio de crear productos, y acercándose a razonamientos que establecen al diseño como un proceso mental, una actividad proyectual que se basa en un proceso creativo, en traducir una idea bajo un lenguaje gráfico y transformarla con el propósito de darle forma y satisfacer un objetivo; dicho en palabras de Jorge Frascara, “El diseñador de comunicación

3 Meggs, Philip B. La historia del diseño gráfico, Editorial Trillas. 2009.

visual trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido.”⁴

Entendiendo lo anterior, en este proceso de codificación, el trabajo intelectual radica no solo en la transformación de un lenguaje, a lo visual, sino en la habilidad para lograr un equilibrio en los códigos que serán interpretados por el receptor.

Otro aspecto interesante en el tema del diseño, a lo largo del tiempo, es cuando se habla de las diferencias o semejanzas del diseño con el arte, o viceversa. Teorías a favor y en contra han estigmatizado su inevitable relación, sin embargo, lo que es cierto es que la brecha que se ha creado entre ambas se ha ido minimizando con el tiempo.

En la presente tesis, usted se podrá percatar de la ínfima y delgada línea que separa a una de otra, pues uno de los acentos en este proyecto es intentar mostrar que un diseño puede transformarse en una obra de arte, y una pintura también puede ser usada para hacer diseño. Sin embargo únicamente precisaré que, a diferencia del arte, el diseño es una actividad que mediante un proceso de creación visual, responde a un

⁴ Frascara, Jorge. El diseño de Comunicación. Infinito, 2006

propósito de comunicación específico, utilizando herramientas como la persuasión para llegar a un determinado público.

A través del tiempo, y hasta nuestros días, el diseño gráfico se ha vuelto una necesidad en el acto de comunicar, y no solo eso, se ha convertido en un medio altamente eficaz y ha sido el favorito de muchos que, inteligentemente, usan esta herramienta para lograr objetivos, causar sensaciones, crear un estilo de vida o inclusive influir en las personas; un claro ejemplo es el diseño de la svástica nazi, que rápidamente se convirtió en un ícono nacional, en la década de los 30's, o el tan preciso uso del color en marcas como Coca Cola o Mc Donalds. En estos, como en muchos otros casos, el diseño gráfico se vuelve protagonista en la creación de paradigmas de la comunicación, descubriendo e innovando, adaptándose a su tiempo y a las necesidades que se presenten en cada contexto en la historia del hombre.

En México, la tradición del diseño gráfico llega mucho tiempo después; aunque los antecedentes de lo que podemos definir como diseño gráfico datan de 1539, momento en que se establece la primer imprenta en México, a cargo de Juan Pablos, nombre castellanizado de Giovanni Paoli, personaje de origen italiano que llega a la Ciudad de México junto con su esposa y un pequeño equipo de trabajo que constaba de un

prensista y un esclavo negro.⁵ Tiempo después, en la década de 1800, la imprenta comenzó a utilizarse para la reproducción de imágenes religiosas y en 1830, la litografía era el medio de impresión para la caricatura satírica y política; es así que en 1871, Guadalupe Posada incursiona en el oficio como grabador, convirtiéndose en uno de los más grandes exponentes del arte gráfico en nuestro país, a lado de Julio Ruelas, Trinidad Pedroza, y Leopoldo Mendez, entre otros.



Juan Pablos - Terremoto en Guatemala, primer noticia publicada en México, impresa en la Casa Cromberger (1541)

⁵ Clive, Griffin. Los Cromberger, la historia de una imprenta del siglo XVI en Sevilla y México. Cultura Hispánica. 1991.

Era una constante que personajes con distintos oficios dentro del arte aplicado a medios gráficos, sean considerados hoy en día como precursores del diseño gráfico mexicano. Grabadores, tipógrafos, pintores, artesanos, ornamentadores o impresores, eran los expertos que maduraron el entendimiento de la comunicación visual con la creación de estilos únicos; tal es el caso del MMM (Movimiento Muralista Mexicano), originado a principios del Siglo XX por *Los tres grandes*; artistas mundialmente reconocidos por sus aportaciones a la pintura mural: Rivera, Orozco y Siqueiros. Este movimiento pretendía la transformación social a través del arte monumental, y un programa cultural en donde se pretendía que el arte fuera para todos.⁶

En 1921, con la oleada vanguardista europea en México, se crea una sociedad conocida como el Estridentismo, que a pesar de quebrantar los valores clásicos que caracterizaban la estética en su época, se vuelve parte importante en el rumbo hacia el diseño gráfico mexicano gracias a su sugerente uso del color y la forma en las impresiones rudimentarias que acompañaban los manifiestos del periódico mural *Actual*.

⁶ Rodríguez, Antonio. *El Hombre en Llamás; historia de la pintura mural en México*. Thames & Hudson. 1970.

Otro acontecimiento notable nace poco tiempo después, en 1937, con la función de apoyar los movimientos sociales, diseñando carteles, folletos de mano y cualquier otro medio impreso para su difusión: el Taller de Gráfica Popular. Este taller era experto en el linograbado y la xilografía, medios tradicionales de impresión que usaron para difundir causas sociales como la unión de los obreros y el antifascismo.



Ángel Bracho - Juárez diputado, grabado, Taller de Gráfica Popular (1957)

Son varios los eventos destacables que, si ahondamos en el tema, descubriremos que no basta un capítulo para describir los antecedentes que le dan al diseño el valor tan grande que tiene; más sin embargo, si hay un evento que vale la pena destacar es la llegada de los Juegos Olímpicos, y con ello el impecable sistema icono-gráfico que marcó el inicio de una nueva etapa en el diseño de la comunicación gráfica. En 1968, Lance Wayman, diseñador Estadounidense, se da a la tarea de desarrollar un lenguaje visual con la capacidad de comunicar inequívocamente a una comunidad con lenguajes distintos. Es a partir de este momento que el diseño gráfico se transforma y florece, se enfila hacia un rumbo vanguardista y toma influencia de estilos de diferentes países; la Universidad Iberoamericana se convierte en la primera de México en crear una carrera de diseño, evento que muestra por primera vez la necesidad de forjar profesionistas que hagan del oficio, una disciplina.

A partir de ese momento, el diseño gráfico comienza a tener un papel destacado dentro de la sociedad, se crean despachos exclusivos para el diseño, y con la llegada de las nuevas tecnologías, programás como *Adobe Photoshop* surgen como una poderosa herramienta alternativa capaz de generar imágenes complejas cuyas composiciones podían incluir texto e imagen.

En el siglo XXI, las páginas web dejan de ser exclusivas de los informáticos y se abren para que el diseñador proponga plataformas mucho más agradables e interactivas.

En la actualidad, el rol del diseñador está enfocado, en un gran porcentaje en la publicidad y en la mercadotecnia, es aplicado para productos y servicios, para movimientos y campañas.



Lance Wyman - Iconos durante los juegos olímpicos en la Cd. de México (1968)



Sergio Gaytán
Milk In Your Meat?
Ilustración Digital (2012)

1.2 UNA BREVÍSIMA HISTORIA

De la Ilustración

v. Lat. illustrare ∫ *sust.* Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro.¹

Ésta es la definición que nos ofrece el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, sin embargo, quizá no sea la más adecuada.

Para un entendimiento más acertado de la presente investigación sobre ilustración Lowbrow, es sustancial profundizar sobre el significado de la ilustración, identificar a grandes rasgos su evolución hasta nuestros días y conocer sus usos y aportaciones en la actualidad; porque ilustrar no solo es un *adorno*.

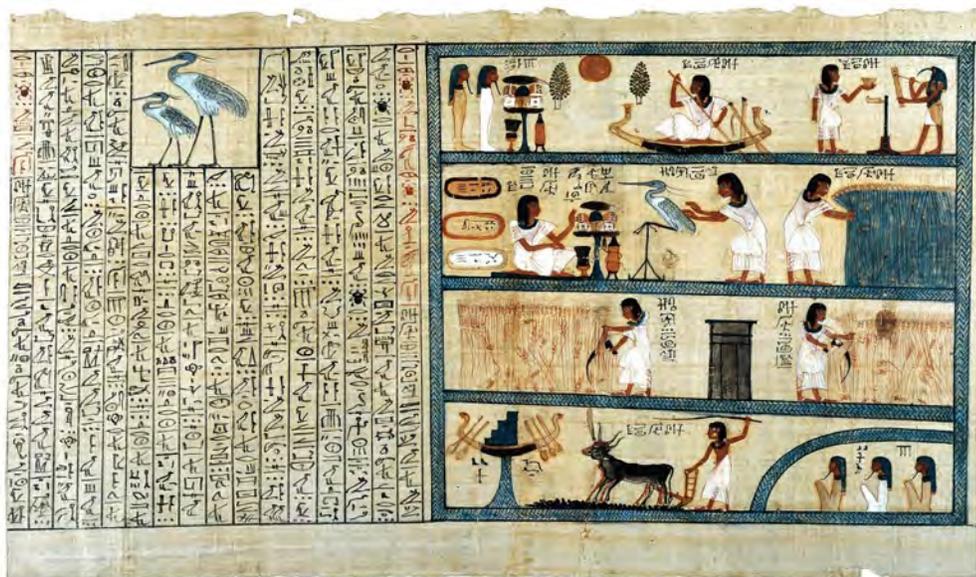
¹ Real Academia Española © <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=4cAkTgSVEDXX2CGGcrZC>

El origen de la ilustración «gráfica» se remonta a momentos tan antiguos como la invención de la escritura, y desde entonces ha sido uno de los medios más frecuentes usados para la transmisión de un mensaje. La ilustración, a diferencia del diseño gráfico, se encarga particularmente de la producción de imágenes como un lenguaje de expresión, y a menudo son dibujadas sobre una superficie bidimensional; sin embargo, con el paso del tiempo y la llegada de las nuevas tecnologías, se han adecuado herramientas digitales que han modificado los procesos de creación, dentro de un pensamiento por querer lograr mejores resultados con eficiencia y rapidez. Sus aplicaciones son diversas, pero comúnmente suele ser utilizada como un elemento narrativo que complementa o *ilustra* un texto o publicación editorial.

Sin embargo las personas suelen preguntarse ¿Es indispensable la ilustración? O es tan solo un elemento del diseño gráfico. Para esto comenzaremos recordando a una de las civilizaciones con más relevancia en la historia de la humanidad: Egipto.

Los egipcios fueron una cultura que surgió hace más de 4,000 años, con ciudades que con el paso del tiempo lograron una complejidad en su *modus vivendi*, convirtiéndose en un verdadero imperio que perduró miles de años. De igual manera, surgió

la necesidad de crear un lenguaje pictórico como una forma de plasmar su conocimiento, su percepción de la vida y los acontecimientos terrenales y teológicos. Así nace la escritura egipcia, un complicado sistema de escritura que se caracterizaba por el uso de figuras estilizadas y equilibradas, cuya narrativa era de carácter ilustrativa, es decir, contaban momentos, historias; se daban a conocer leyes, decretos, órdenes del faraón. Su escritura jeroglífica era casi siempre acompañada con una imagen representativa, lo que enriquecía cada pasaje religioso, prueba de ello es el famoso *Libro de los muertos*, que data al rededor del 1650 *a. C.*, Y en el que se plasman textos individuales acompañados de ilustraciones.



Papiro del Libro de los muertos, adquirido por el Museo Británico en Tebas (1888)

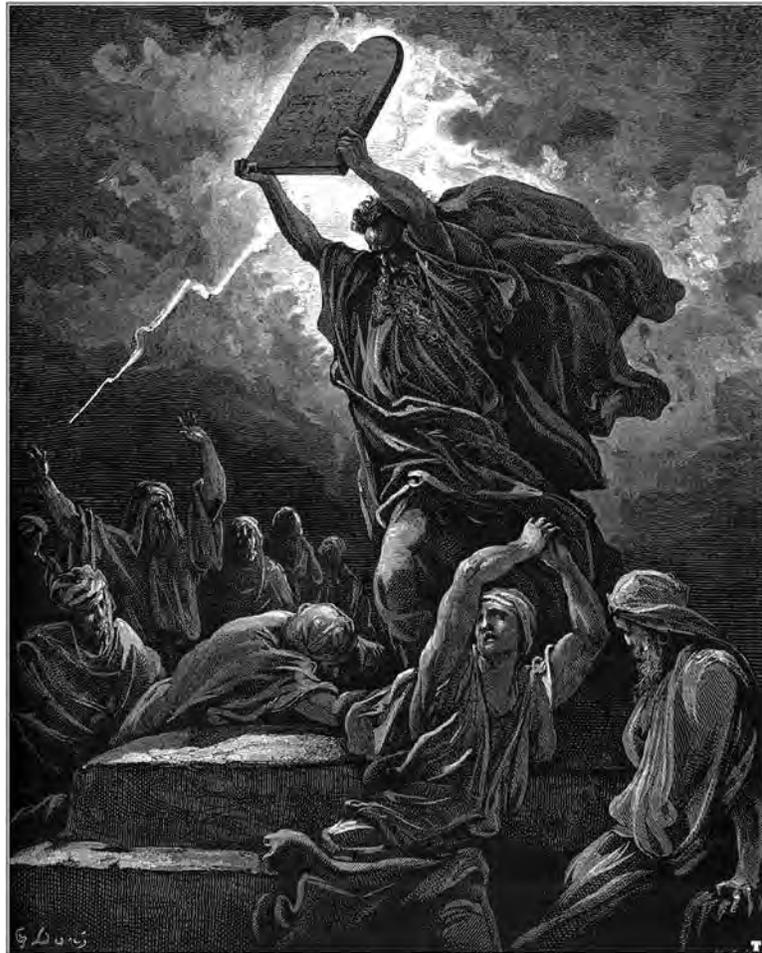
Esta estructura se replicó muchas otras veces en diferentes partes del mundo; era ya una constante el uso del papiro o el pergamino para evidenciar momentos históricos; el arte medieval se vio plasmado en los manuscritos de la época; grandes pintores hacían gala de sus habilidades artísticas en las delicadas ilustraciones que complementaban los textos religiosos, utilizando colores vibrantes de temple y extravagantes tonos en oro líquido. Su destreza era notable también en la ilustración de textos científicos, el dibujo analítico y descriptivo debía ser siempre acertado y preciso. La idea de la dimensión se tenía desde tiempos de los Romanos, sin embargo, no es hasta la época del Renacimiento que se obtiene una comprensión intelectual y más profunda de la perspectiva. Asimismo, obsesionados



Albrecht Dürer - Liebre (1502)

por la creación de dibujos extremadamente detallados y meticulosos, personajes como Albrecht Dürer o Leonardo da Vinci, imponen métodos más complejos que demuestran un mayor interés por la ilustración técnica. Gustave Doré, uno de los ilustradores más portentosos del siglo XIX, es prueba

feaciente del trabajo meticuloso y el talento innato. Con tan solo quince años, publicó obras que prontamente llamaron la atención del público de su época, y antes de convertirse en el más erudito ilustrador de todos los tiempos, ya había realizado ilustraciones para novelas maestras, como Los cuentos de



Gustave Doré - Moses breaking the Tablets of Law, *La Bible* (1866)

Balzac en 1885, los poemas de Lord Byron en 1812, *Gargantúa y Pantagruel*, de François Rabelais en el siglo XVI y hasta *La Divina Comedia* de Dante Alighieri escrita desde 1308. Sin embargo, su momento cumbre se vislumbró cuando mostró tal destreza en *La Biblia Ilustrada* de 1865; un boom que desató la fundación de la *Doré Gallery* en New Bond Street. *La Bible* es una joya que consta de más de 100 grabados realizados con la técnica más fina y delicada, haciendo gala de su maestría en el uso del ashurado para el volúmen, las luces y las sombras.

Desde ese momento, y hasta nuestros días, la capacidad de representación y la creatividad son habilidades indispensables en el oficio de un ilustrador; aunque curiosamente en la ilustración, al igual que en arte, las técnicas tradicionales como el grabado, la pintura y el dibujo a mano comienzan a ser desplazadas con la llegada de nuevas opciones de creación, como la impresión planográfica o la litografía; esto aunado al contexto y las necesidades de cada época; como en la década de 1860, con la llegada de la primer etapa de la Revolución Industrial en Inglaterra, la creación de nuevas máquinas aceleraban los procesos de producción como nunca antes se había visto, estas máquinas eran capaces de fabricar productos de manera masiva, al mismo costo que anteriormente se necesitaba para producir uno solo. El imperio de la industria provocó un declive

en el trabajo artesanal y con ello, la desvinculación del diseño y el objeto. William Morris, se enfoca en devolver la vida al objeto. “La función de la decoración es dar placer al hombre en aquellas cosas que debe usar y hacer”¹

El pensamiento de Morris deviene de un sentimiento humanista y una idea que relaciona al hombre y el objeto con el medio ambiente, postura que se fue perdiendo por la creciente moda industrial; “el hombre es esclavo de la máquina porque lo es de un sistema que considera la existencia de la misma como necesaria”², menciona.

En cada época, el contexto quedará plasmado, indudable, e inevitablemente en el arte de ilustrar, forma parte de su esencia y es la que le da el sentido a la misma, es el código y la sintonía las que logran el acto de la comunicación; Norman Rockwell y su magnífica obra, responden a esa lógica. A inicios del siglo XX, Rockwell se da a conocer como ilustrador cuando su primer trabajo es publicado en la portada del *Saturday Evening Post*, y desde entonces se vuelve mundialmente reconocido por su habilidad de usar la fotografía, la cual había opacado por más de medio siglo a la ilustración como medio de comunicación; y

1 Morris William. The Lesser Arts. ElecBook. 2001.

2 Morris, William. The Aims of Arts. ElecBook. 2001.

transformarla en delicadas obras llenas de humor e ironía. El hecho de vivir en tiempos históricamente importantes, como la *Segunda Guerra Mundial*, hizo que su obra se enfocara en temas como el patriotismo, la crítica social, la multiculturalidad, la integración, el respeto a todas las razas, la defensa de los derechos humanos, entre otros.³



Rockwell - Little boy writing a letter (1920)

La fama que se le dio a Norman Rockwell, a través de su trabajo, llevó a la ilustración a un nuevo camino, tomando un lugar al lado de la fotografía en la publicidad y siendo fuente de inspiración para muchos ilustradores norteamericanos, además de incorporar las técnicas que originalmente eran utilizadas en la pintura, como el óleo, la acuarela, el temple y el acrílico, como medios convencionales de ilustración.

³ <http://www.biography.com/people/norman-rockwell-37249>

Ya en el último cuarto del siglo XX es cuando comienzan a gestarse las condiciones en torno a la ilustración que sirvieron para explotar la profesión al máximo; el surgimiento de la impresión offset, y la pre prensa digital han sido los medios que hasta la fecha siguen vigentes como los favoritos para la impresión de productos de diseño. Además, con la llegada de la *era digital*, los nuevos programas especializados en el diseño han ampliado en gran medida el horizonte del medio creativo, ofreciendo nuevas herramientas alternativas para la creación.

Por muchos años, la ilustración se ha ido adaptando a las necesidades de cada momento, ha ido descubriendo nuevas técnicas y aplicaciones, y ha permanecido vigente hasta nuestros días; ¿que si es relevante en el mundo del diseño gráfico?, Por supuesto que lo es. Quizá no establecen una relación simbiótica el uno del otro pero si bien es cierto, la ilustración ha sido desde siempre un complemento narrativo que fortalece la comunicación; desde Eugène Delacroix hasta Toulouse-Lautrec, desde Beatrix Potter hasta Andy Warhol, siempre ha existido la necesidad del hombre por comunicar a través de la imagen, y así seguirá siendo porque es inevitable, es parte de nuestra naturaleza. “La ilustración es el verdadero entendimiento del pensamiento y el mensaje transmitidos en imágenes con razonamientos y sentimientos.” -Frank Frazetta

1.2.1 LA PRESENCIA MEXICANA

En la ilustración

Durante años, desde que incursioné en el mundo de la ilustración, me he consternado por descubrir ¿qué ha sido de aquellos exponentes de mi profesión en mi país?, Es más que notorio que existe en México muy poco interés en el ámbito de la difusión de la cultura, y menos aún en el ámbito del diseño gráfico y la ilustración, porque aunque no parezca, los hay. En este pequeño apartado trataré de rescatar a algunos datos relevantes que muestran el talento nacional.

Si nos remontamos a nuestros orígenes, encontraremos los *ámatl*, libros que contenían el pensamiento prehispánico: cosmogonía, religión, historia, arte, costumbres, mitología, etc. dibujados cuidadosamente mediante códices, pictogramas y glifos logrados por los Tlacuilos, escribas y pintores educados en el Calmecac, dedicados a documentar su entorno a través de pigmentos minerales y vegetales. Fue tan valiosa su aportación que tras la llegada de los españoles a Mesoamérica, se dedicaron a la documentación de los hechos violentos durante y posterior a la conquista. Hoy muchos códices se encuentran albergados en los *Huehuetlatolli* (la voz del anciano), memorias de nuestros ancestros que se vuelven inmortales.

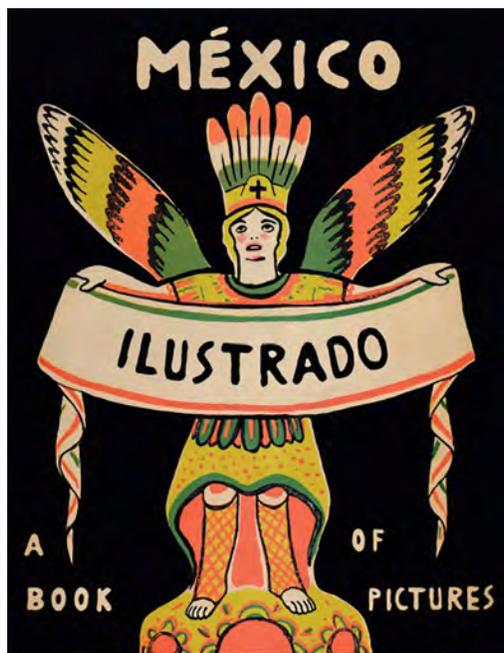


Tlacuilos - Conquista de Michoacán, Lienzo de Tlaxcala (1552)

Posteriormente durante la primera mitad del siglo XIX, el italiano Claudio Linati llega a México como impresor, siendo el pionero en trabajar con la técnica de la litografía en nuestro país. La litografía es un proceso de impresión a través de una piedra que permite la reproducción de imágenes en un muy corto lapso de tiempo. Linati describe el quehacer del mexicano de la época, sus costumbres y tradiciones quedan plasmadas en imágenes detalladas acompañadas de pensamientos que publicó en el libro “Trajes civiles, religiosos y militares de México”.

Cuando se habla de *ilustración mexicana*, es imposible no recordar al padre de *la Catrina*, José Guadalupe Posada, «prototipo del artista del pueblo»; hombre quien por muchos años vivió no sólo del grabado, sino también de la pintura y la caricatura, abordando en su obra la más pura esencia de la tradición y el folclore mexicano. Se estima que su producción de obra gráfica superó los 20,000 grabados¹, clara muestra de su habilidad como ilustrador y el legado que dejó plasmado en el arte mexicano.

Es importante destacar que nuestros grandes artistas plásticos, en su momento, no se adjudicaban asimismo como ilustradores, sino, como mencionaba anteriormente, se dedicaban al oficio; algunos iban y regresaban a la pintura o a la artesanía o del libro a la pared. El catálogo *La Biblioteca de Ilustradores Mexicanos* editado por



México Ilustrado, 1920–1950. Ed. RM

¹ Barajas Durán, Rafael. Posada: Mito y Mitote. Fondo de Cultura Económica, 2009.

RM, alberga en sus volúmenes una recopilación que reúne a los grandes artistas del México antiguo, mostrando lo más grande de sus obras y su momento de luz como ilustradores: Fermin Revueltas, Julio Ruelas, Rafael Barajas, Rufino Tamayo, Manuel Manilla, Guadalupe Posada, Francisco Díaz de León y Diego Rivera son algunos de los artistas reunidos en los libros de esta edición que brilla como un cofre de oro por su contenido.²

Bajo un aspecto general, el oficio del ilustrador en tiempos antiguos iba del arte a la imprenta; trabajaba dentro de una naturaleza política y social, de humor satírico o revolucionario, y así funcionó durante un tiempo. Más tarde, en el año de 1904, la litografía industrial es explorada por la fábrica El buen Tono, una cigarrera de Ernesto Pugibet, quien después de su estancia en Cuba aprendió el oficio de la fábrica del tabaco. Como estrategia publicitaria, deciden imprimir viñetas cómicas en cada cajetilla, litografías del artista Juan Bautista Urrutia y del pintor Eusebio Planas. En su proceso evolutivo plasmaron temas desde irracionales hasta de tintes políticos, mostrando en algunas ilustraciones a aquellos destacados de la época: Porfirio Díaz, Francisco I. Madero, Zapata y algunos otros.

² http://www.editorialrm.com/2010/category.php?id_category=8



El viajero Lopez en una de sus excursiones. Juva de compañero en el wagón a un individuo que desde luego le pareció altamente sospechoso.



Su desconfianza no le ardo en quedar justificada. El hombre, que al principio había permanecido inmóvil se lanzó de repente sobre él, diciendo a gritos que iba a degollarlo, y blandiendo un enorme cuchillo.



Lopez comprendió que se las había con un loco, y que la lucha con aquella fierza armada era imposible. Por fortuna, recordó que llevaba una cajetilla de CHORRITOS, en el bolsillo.



Rápido como el pensamiento, sacó un cigarro y lo ofreció al desconocido, diciendole que primero fumara y después, tiempo tendría de matarlo.



El loco se deluvo y aceptó el cigarro, manifestando que la idea no le parecía mala, y que en efecto, había tiempo para todo.



En seguida abandonó el arma y se puso a fumar, dando muestras de la mayor satisfacción, mientras su compañero prevenía más cigarrillos, por si se repetía el ataque.



A poco rato, el tren llegó a la estación, y a Lopez le faltó tiempo para arrojarle al andén, pidiendo socorro.



El loco fué asegurado, mientras el viajero era casi ahogado por los abrazos de sus amigos, que no cesaban de victorear los famosos cigarrillos CHORRITOS, que tan milagrosamente lo habían salvado.

Es hasta el tercer cuarto del siglo XX, cuando la ilustración toma un rumbo diferente: el diseño gráfico incursiona en las universidades como una actividad profesional, y comienza a ganar lugar en el campo de la publicidad y la mercadotecnia, desbancando el puesto que anteriormente le era otorgado al ilustrador. Es así que la ilustración como se conocía antes tuvo que adaptarse a un mundo diferente, conocer nuevos caminos y nuevas herramientas, tenía que cambiar o morir en el intento; y así sucedió, pero no fue fácil.

Con el paso del tiempo, la actividad fue estancándose. Bajo mi personal punto de vista, esto se debió a dos principales factores, el primero vinculado con la llegada de las nuevas tecnologías: *la web 1.0* en México como el principio de la comunicación con el mundo, la cual fue creciendo a partir de 1995.³ En este momento, el diseñador tuvo que abrirse paso entre nuevas plataformas; en el terreno digital necesitaban de diseños frescos y renovados, y las modernas tendencias exigían modelos *planos*, *simples*; en la mercadotecnia el ilustrador era requerido para crear personajes para cereales, chocolate en polvo o golosinas;

3 Gutiérrez , Fernando. La Evolución del Internet en México y su impacto en el ámbito educativo. 2006.

<http://www.fergut.com/wordpress/sobre-internet/la-evolucion-de-internet-en-mexico-y-su-impacto-en-el-ambito-educativo-de-1986-a-2006/>

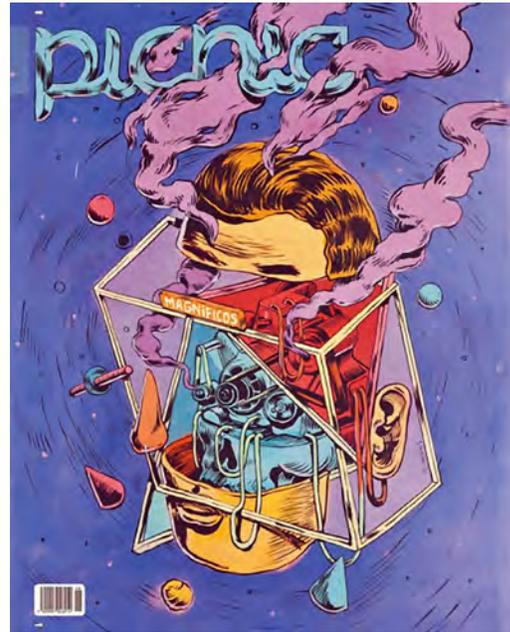
en el área editorial se hacía caricatura política, se ilustraban los libros de educación pública. En la calle... se hacían retratos. Si la profesión del ilustrador fue digna o no, eso no importa; lo relevante es que al profesionista se le reconocía la parte técnica, es decir, su habilidad para el dibujo o su creatividad.

El segundo punto converge en la creciente necesidad económica y la subvaloración del diseño y más aún, de la ilustración. Con la digitalización de nuestra profesión, el ilustrador se ha ido aislando hacia pequeños cubículos en empresas editoriales, las cuales no dan mérito suficiente por el trabajo creativo; ahogando nuestra presencia en el campo laboral.

Sin embargo, como se estila en el argot coloquial, *la moda siempre da vueltas*; existe una elipse en constante movimiento que atrae la atención de viejas técnicas y apreciación por ciertos estilos que vuelven pero no de la misma forma, sino enriquecidos de expresiones actuales. Es por eso que actualmente la tendencia es hacia una estima por el diseño tradicional, por los trazos *handmade*, por los murales, la pintura, por esa esencia que le da un toque más *humano* al diseño. La ilustración sale de los cubículos y renace, con verdaderos exponentes de la disciplina al rededor del mundo, fundadores de galerías y muralistas expertos del graffiti adueñándose de las calles demostrando una

calidad impresionante. El terreno de la ilustración en México volverá a llamar la atención en muchos sectores de la sociedad, regenerando los modelos de comunicación gráfica y ofreciendo una alternativa en el acto de transmisión de mensajes.

En la contemporaneidad mexicana, el ilustrador vive una etapa de transformación, por fin es visto *-aunque no por todos-* como un artista; en algunas de la capital ya pueden apreciarse eventos, conferencias, exposiciones, talleres y muchas otras actividades que giran en torno a esta profesión, que durante años luchaba por ganarse un lugar digno.



Revista Picnic 26, Magníficos: Smithe

También existen medios impresos que apuestan por el talento mexicano apoyando al género por medio de su difusión; la más destacada es la revista Picnic, que durante más de once años tiene la iniciativa de crear ediciones que destacan la habilidad y creatividad del ilustrador contemporáneo. Además promueve

proyectos como Ilustracional, que surge de la pasión por reconocer y difundir la ilustración y su producción en nuestro país.⁴ También se reconoce la labor de medios de difusión digital que a través de páginas web y redes sociales, muestran el trabajo de aquellos que quieren hallar un lugar, y de los que están trascendiendo en el arte de ilustrar; algunas de las más representativas son las siguientes:

Nice Fucking Grpahics!⁵

COC4INE⁶

Picnic⁷

Cultura Colectiva⁸

Ilustración México⁹

El Ilustradero¹⁰

Iberoamérica Ilustra¹¹

Arca México¹²

4 Ilustracional, Revista Picnic; <http://www.ilustracional.net>

5 <http://nicefucking.graphics>

6 <http://www.coc4ine.com>

7 <http://picnic.co>

8 <http://culturacolectiva.com>

9 <http://ilustracionmexico.org>

10 <http://www.elilustradero.com>

11 <http://iberoamericailustra.com>

12 <http://arcamx.com>

1.2.2 ESTILOS DESTACADOS

En la ilustración actual

El ilustrador contemporáneo es versátil, dinámico, activo, eficiente; es capaz de crear realidades imposibles, apelando a su creatividad e inteligencia. El rol que afronta ante la sociedad requiere sensatez y responsabilidad, pero también gentileza y simpatía. La narrativa de una imagen debe seducir, no solo por su contenido, sino por su estética, aquella que penetra hasta en los más hondos recuerdos del receptor, aquella que encanta con gracia y se adhiere a la mente, convirtiéndose en una fascinación para los sentidos; y así a través de este recurso, la buena ilustración aparece en una infinita variedad de estilos, que surgen como resultado del bagaje cultural o del *modus vivendi* dispuesto en cada sector social.

Debido a que en la actualidad existen cientos de estilos de ilustración por todo el mundo, trataré de circunscribir solo aquellos que guardan una relación y/o anteceden al movimiento *Lowbrow* de California.

ABSTRACTA
COLLAGE
CÓMIC
HUMOR GRÁFICO
INFANTIL
FANTÁSTICA
MODA
GRAFFITI & MURAL
PUBLICITARIA
ARTÍSTICA
HIPERREALISTA
POP
RETRATO
RETRO
SATÍRICA
3D
VECTORIAL

1.3 LOS BARRIOS BAJOS:
*Las corrientes underground en la
ilustración*

Hablemos ahora, de «los no queridos» o los poco apreciados por las altas tendencias en las modas de la época; hablemos de aquellos estilos de ilustración que han causado revuelo y por alguna razón, fueron víctima de la censura o causaron más pesadumbre que alegría; pero que no obstante, sembraron honrosamente los cimientos para que nuevos estilos rebeldes no fueran recibidos con el desdén que sufrieron sus antecesores.

En primer lugar, y dejando atrás secuencia cronológica alguna, quisiera encabezar las menciones honoríficas con la irreverente estética del punk en la década de los 70`s. La subcultura popular de la ilustración en Inglaterra obtuvo su revolución con el ilustrador Jamie Reid, mejor conocido por ser aquel quien dio vida a la imagen los Sex Pistols desde 1976 hasta 1979.

Eran tiempos de guerra, la ciudad de Belsen en Alemania había sido devastada por bombas que redujeron el paisaje a solo cenizas; el mundo estaba conmocionado. Reid se involucró en movimientos como la CND (*Campaña por el Desarme Nuclear*)¹ y en marchas a favor de la paz, estaba dispuesto a hacer cualquier cosa por cambiar el rumbo del mundo. Adquirió su propia imprenta y dedicó 5 años a producir material para colectivos

¹ Juxtapoz Magazine, Ed. #123 p.74

radicales, con contenidos que abordaban temas agresivos y en contra de la cultura seria, hacía llamados a movilizaciones sociales y seducía al desorden. Rápidamente logró llamar la atención de jóvenes que, con el tiempo, crearon imágenes visualmente similares; usando colores chillantes y recortes de periódicos en stickers que sabotearon despachos comerciales; así surgió un nuevo estilo lleno de rebeldía, que iba en contra de todo fundamento de diseño tradicional, abanderado con el lema de “cortocircuitar el arte”².

Poco tiempo después, en 1976, Reid comienza a trabajar para las primeras portadas de los Sex Pistols, reutilizando revistas y carteles viejos para retomar la esencia de cada imagen y dotarla de un nuevo significado; como lo vemos en la portada del *God save the Queen*, en donde el busto de la reina de Inglaterra es transgredido, o en el arte de *Anarchy in the U.K.*, en donde la bandera *Union Jack* está destrozada y enmendada.



Jamie Reid - God Save The Queen (1997)

² God save Jamie Reid; <http://miramama.com.uy/insp/god-save-jamie-reid/>

Ambas situaciones en su momento desataron controversia en todo Reino Unido, pero si bien es cierto, demostraron que se pueden cuestionar los cánones estéticos impuestos por la moda, y que cada lenguaje se encuentra en estrecha relación con el contexto.

Coincidentemente, a la par de estos acontecimientos, pero en Suiza, Hans Rudolf Giger explora sus más profundas perversiones; influenciado por la literatura mitológica y fantástica de H.P. Lovecraft, y perturbado con su obsesión por representar símbolos sexuales de forma subliminal, logra conceptualizar escenas de terror, paisajes fúnebres y surrealistas, y personajes dotados de una oscuridad perversa, usando su herramienta favorita: el aerógrafo. Esta herramienta ya comenzaba a ser utilizada por artistas hiperrealistas por su versatilidad y detalle en los claroscuros, así que solo bastó muy poco tiempo para que se convirtiera en un maestro de la técnica. Fue tan grande su dominio en la técnica, que incluso en un aeropuerto de Holanda, los agentes aduaneros lo detuvieron por portar en su equipaje “*fotografías extremadamente macabras*”, refiriéndose por supuesto a sus obras.

Su trabajo más memorable indudablemente vio la luz cuando el director Ridley Scott le pidió diseñar al octavo pasajero, de su más renombrada producción Alien. Su trabajo impresionó a muchos por su gran complejidad, pero no fue del agrado de muchos otros quienes consideraban su trabajo e incluso a él mismo como “enfermizo”. De cualquier forma Giger dejó un legado en la ilustración macabra y sci-fi por todo el mundo, constatando que muy en lo profundo del ser humano existe una fascinación por lo perverso.



H.R. Giger - Li (1978)

CAPÍTULO II

E L A R T E
INCULT 



2.1 EL SURREALISMO POP: *¿Qué diablos es Lowbrow?*

Cuando alguien habla de surrealismo pop, es considerable suponer que se trata de un movimiento artístico que pudiese guardar una estrecha relación con el surgido en Francia por la década de 1920, posterior al conocido arte dadaísta, sin embargo este acertijo no es tan sencillo de resolver; ahora veremos la razón.

Primeramente habría que identificar, si es que existe, la disparidad entre el término *Surrealismo pop*, y el término *Lowbrow*; así que para no caer en enredos resultaría obligatorio comenzar definiendo su raíz y esclareciendo su corta cronología. Si abrimos nuestro libro de historia del arte en la sección que ilustra el arte del siglo XX, encontraremos los encabezados de movimientos como el posmodernismo, el pop-art, el arte conceptual, el minimalismo, el futurismo, el performance o el hiperrealismo; pero nunca el Lowbrow o el surrealismo pop.

Antes de asustarse y perder la cabeza, permítanme contarles que ésta, es la primera característica que le da esencia al movimiento y lo trae hasta nuestros días; 50 años oculto en las sombras para renacer en pleno siglo XXI.

El surrealismo pop ve los primeros rayos de luz a finales de la década de los 70's, en California, Estados Unidos, y no nace como un movimiento artístico en sí, sino que emana de las corrientes underground y de oficios como el tatuaje, el cómic *pulp*, el *Kustom Kulture*, las *pin-up girls*, el graffiti y los *hot rods*, entre varios otros.



Ed Roth - Rat Fink (1965)

Muy pocos eran considerados artistas, muchos fueron anti-académicos y dibujaban para ganarse la vida. Esta amalgama de términos raros e imaginería de la cultura pop de la época, abrió paso a que personajes como Ed Roth alias “Big Daddy” o Gary Panter se convirtieran en los pioneros del género.



Gary Panter - Ralph Records Cover (1980)

La estética que ofrecía el surrealismo pop no fue del agrado de muchos, los colores chillantes, las verrugas monstruosas y los ojos fuera de sus órbitas daban repulsión más que agrado, el erotismo de las pin-ups y lo explícito de las revistas pulp fueron fracturando las cadenas de una sociedad sexualmente

reprimida, abriendo paso a un nuevo tipo de manifestación. El entorno en el que coexistían los artistas de aquella época fue contundente para alcanzar una expresión visual de tal magnitud; las caricaturas en televisión, las películas de ciencia ficción, el arte psicodélico, el punk rock o el terror se entre mezclaron en el inconsciente colectivo de lo kitsch y lo bizarro.

Este renacer de la cultura pop es interpretado a la perfección por Robert Williams: artista, caricaturista e ilustrador norteamericano quien rápidamente da un giro a la baja reputación del surrealismo pop a finales de los 70's, al publicar uno de sus libros de arte con el título *The Lowbrow Art of Robt. Williams*, en respuesta a una crítica dura al tipo de arte que exponía, en donde se subestima al surrealismo pop por ser un arte mediocre, vulgar y muy digerible. Desde ese momento, el mismo Robert, antagónicamente decide bautizar su arte como Lowbrow, en oposición a la palabra en inglés *highbrow*¹, que comúnmente se utiliza para describir lo intelectual, lo académico y sofisticado.² Desde este momento, el término Lowbrow es usado para referirse a este movimiento, indistintamente del

1 Significado de "highbrow" <http://www.thefreedictionary.com/highbrow>

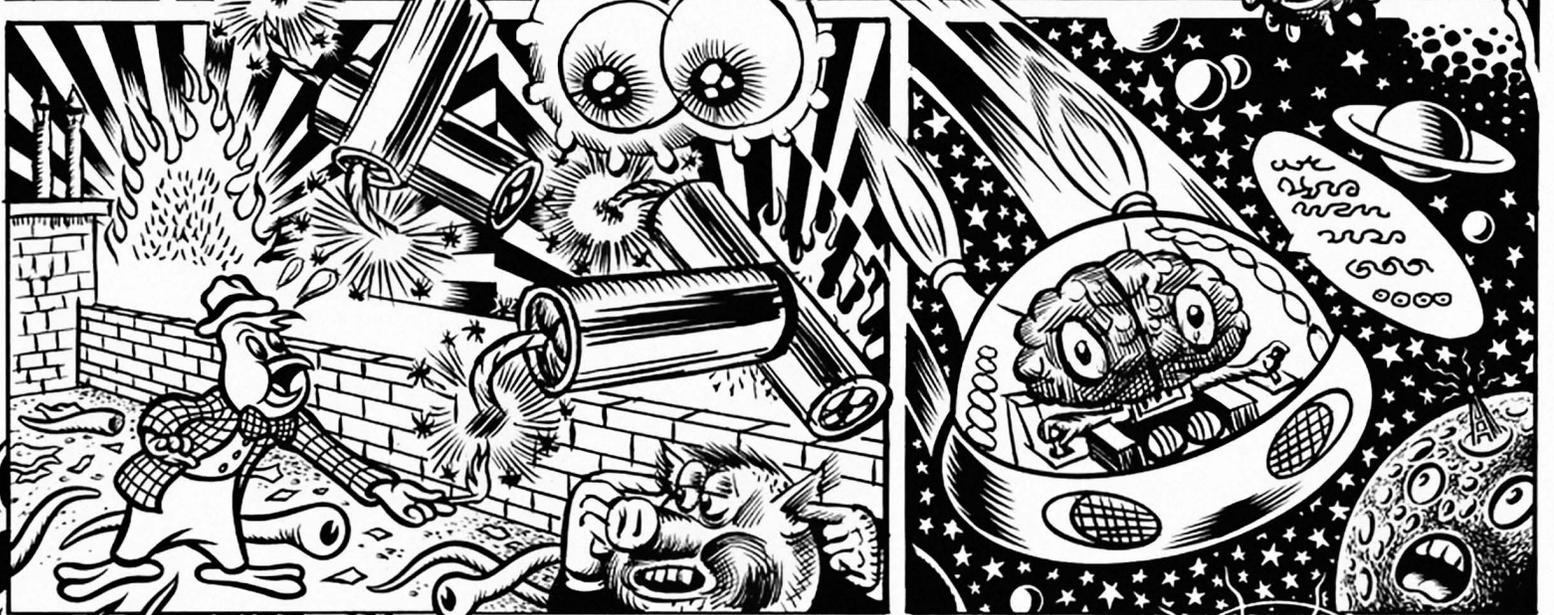
2 JUXTAPOZ MAGAZINE #61 http://www.amazon.com/Juxtapoz-Culture-Magazine-February-2006/dp/B002D3FRM8/ref=redir_mobile_desktop?ie=UTF8&fp=1&pc_redir=T1

surrealismo pop; sin embargo, Kristen Anderson, editora del libro *Pop Surrealism*, establece una estrecha similitud entre ambos pero no considera que sean estrictamente lo mismo; más bien se trata de una evolución del mismo proceso.³ A final de cuentas, lo que bien es cierto es que ambos conceptos son aceptados y comprensibles por los intelectuales del género.



Robt. Williams Artwork (1978)

³ Entrevista con Kristen Anderson http://seattlest.com/2005/11/02/seattlest_interview_kirsten_anderson_founder_and_owner_of_roq_la_rue_gallery.php



2.2 INFLUENCIAS

Inspiración para el Lowbrow

Como mencionaba anteriormente, la médula del Lowbrow emana del kitsch de la cultura pop(ular), de las perversiones que poco a poco fueron digeridas y de un arte *muy poco culto*, nacido en las sucias calles de un mercado como Jean Baptiste Grenouille de la novela *Historia de un asesino*, y criado por artesanos y empleados de la historieta, tatuadores y decoradores de los viejos hot-rods, automóviles chatarra tuneados con máquinas súper potentes para competencias callejeras clandestinas. La raíz del Lowbrow es precisamente la que dota su más pura esencia, que brota del under para renacer 50 años después reconocida como un arte para todos.

A continuación haré una breve descripción de algunas de las fuentes de inspiración que marcaron la identidad de lo que ahora conocemos como Surrealismo Pop o Lowbrow. Cabe destacar que existen bastantes, pero a modo de esclarecer esta investigación y mi estilo personal de ilustración, mostraré sólo las que «a mi juicio» vale la pena distinguir.

SURREALISMO: Es un movimiento que busca trascender lo real a partir del impulso psíquico de lo imaginario e irracional.¹

REVISTAS PULP: Novelas gráficas con relatos de horror, fantasía, ficción o aventura, cuyas ilustraciones eran muy sugerentes y llamativas.

ARTE VISUAL DEL PUNK: Proveniente de la subcultura de los años 70's, su estilo rompe con las normas del buen gusto y las tendencias artísticas de la época.

HOT-RODS: Expresión que se usa para definir una clase de vehículos antiguos modificados e ilustrados de una forma extravagante. Ed Roth y Von Dutch afamaron el término.

KITSCH: Es una estética de mal gusto pero que pretende ser elegante, distinguida y moderna imitando objetos o estilos artísticos ya superados.

TATUAJE: La cultura del tatuaje moderno se extendió por todo Estados Unidos, principalmente en California, cuna del Lowbrow.

CARTOONS & ANIMATION: Caricaturas como las producidas por Hanna&Barbera, Merry Melodies, Nickelodeon o Cartoon Network han sido fuente de inspiración para artistas, quienes crecieron con ellas.

¹ <http://definicion.de/surrealismo/>

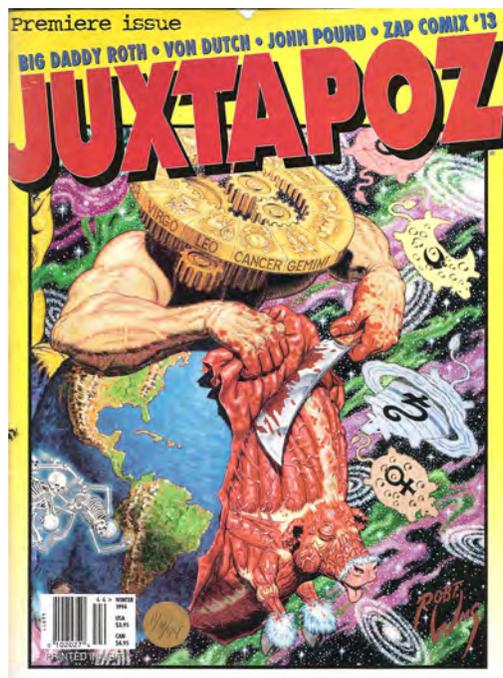
2.3 LOS PADRES DEL LOWBROW

A pesar de ser considerado y abanderado como un arte poco culto, sucio e irreverente, el Lowbrow o Surrealismo Pop (SP) se ha manifestado a través de un discurso semiótico pulcro y elegante, equilibrado no sólo en la técnica o la estética; abordando problemáticas de orden social, político y de doble moral, de tabús abordados por algunos valientes y un sin fin de temas reflejo de una sociedad globalizada y supuestamente civilizada. Pero antes de que la fiebre del Lowbrow se extendiera a lo largo de Estados Unidos, aparecieron un puñado de artistas, o técnicos habilidosos en el oficio de la comunicación gráfica que abrieron camino sin darse cuenta, a un nuevo colectivo visual que albergaba las formas más agrisulces y excitantes que deleitaban por la belleza de su ironía. Uno de ellos, y quizá el más relevante de todos es Robert Williams, pintor e ilustrador norteamericano.

La sensibilidad de Robert por el arte se nutre de los hot-rods y del cómic underground; al mudarse a Los Ángeles, en 1965, trabaja en el estudio del ya famoso Ed “Big Daddy” Roth; pintor y mecánico de autos locos y extravagantes, adquiriendo gran parte del estilo de ilustración realizado por artistas como Von Dutch y Rick Griffin. Esta narrativa estaba caracterizada por la psique del consumismo descontrolado, la estética del punk rock, las mujeres de los calendarios *Pin-up Girls*, la televisión,

la psicodélica y el rock and roll. Su éxito fue progresivo, aquella fórmula para representar el caos y la experiencia de la cotidianidad en el terreno urbano de California constataron las bases de un movimiento nacido de la subcultura y del quehacer del ilustrador de los 70`s.

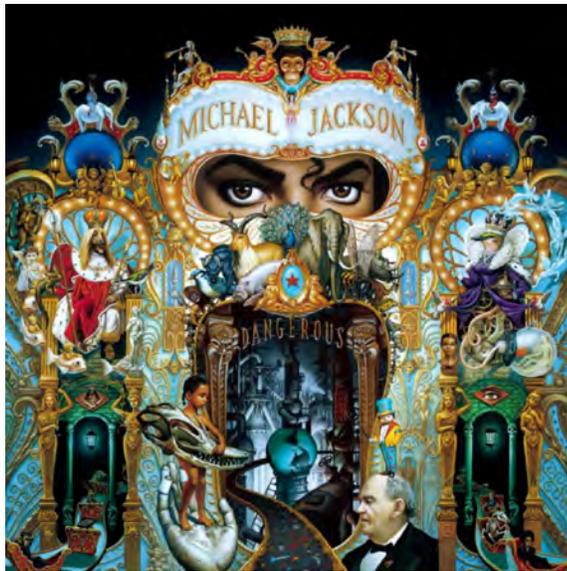
Existen dos aspectos fundamentales que le otorgan a Robert, el puesto que tiene en la escena del Surrealismo pop. El primero de ellos es, como mencionaba anteriormente, que es él quien identifica al movimiento como *Lowbrow Art*, en un acto de oposición al Highbrow. El segundo es su incesante trabajo y colaboración por mantener a flote al movimiento, creando la revista Juxtapoz¹ en el año de 1994; considerada como la *biblia* del arte underground y el principal medio de difusión del género hasta la actualidad.



Portada del primer número de la revista Juxtapoz (1994)

¹JUXTAPOZ MAGAZINE <http://www.juxtapoz.com>

Con el éxito de Juxtapoz en el mercado, la búsqueda de nuevas personalidades en el terreno del surrealismo pop trajo desde excéntricos hasta grotescos, aunque también llegaron auténticos maestros que destacan en expresar la sutileza de lo siniestro: Mark Ryden es una de las joyas más valiosas en la historia de este arte under.



Mark Ryden - Dangerous (1991)

Ryden es considerado como “*el padrino del Surrealismo Pop*”, por la revista *Interview Magazine*² debido a su maestría e increíble talento que demuestra con su obra, la cual ha sido reconocida y admirada por cientos de seguidores al rededor del mundo, de la talla de

Leonardo DiCaprio y Bjork, además ha ilustrado el arte para los discos Dangerous de Michael Jackson, Love in an Elevator de Aerosmith o el One Hot Minute de Red Hot Chili Peppers.

² Artículo de la revista Interview Magazine <http://www.interviewmagazine.com/art/mark-ryden-paul-kasmin-gay-90s>



°Mark Ryden - Awakening The Moon (2010)

Aunque no es el único de su talla, Mark Ryden dotó al Lowbrow de un valor inigualable, su obra aborda temás como la problemática social y la igualdad de género, apelando a la ironía, la metáfora y la perversión como elementos que hacen de su obra un deleite visual.

Del trazo meticuloso y la finísima pincelada, al outline y la plasta; no es imprescindible el realismo cuando la imaginación trasciende a una abstracción caricaturizada. Gary Baseman hace honor al Lowbrow mediante la sátira animada. Este prodigioso artista multidisciplinario trabaja combinando la imaginería de la cultura pop, la televisión vintage y la fotografía erótica;



Gary Baseman - The Hills of Creamy Goodness (2007)

logrando organismos pequeños de cromática chillante y narices que asemejan pepinos, personajes agridulces captados en actos que remontan al ser humano en su psique más salvaje y sexual; capturados en la inocencia de un individuo infantil y amigable, pero escondiendo la demoniaca sensación de lujuria y obscenidad tras sus grandes ojos.

El trabajo de Baseman es reconocible a ojos de cualquiera por su cuidada gama cromática y sus amigables personajes que guardan un rasgo característico de su estilo; su obra no llena los corazones de admiradores del arte sino también en los campos de la ilustración, el *art-toy*, la moda y la televisión: en 1998 crea bajo el mando de Disney, una serie televisiva llamada *Teacher's Pet*³, una caricatura de un perro que se viste como un niño

³ *Teacher's Pet* <https://www.youtube.com/watch?v=GiACCCv3hpo>

porque quiere asistir a la escuela. Además de publicaciones en medios impresos como *The New York Times*, *Rolling Stone* o la revista *Times*, Baseman es autor de diversos performance artísticos al rededor del mundo en donde recrea un mundo de sexo y terror bajo un ambiente animado.

La caricatura ha sido uno de los pilares en el colectivo imaginario de aquellos quienes buscan manifestarse a través de una narrativa poco ortodoxa, quienes vivieron bajo el delirio excluido de la cultura popular norteamericana, aquella clase media que amenizaba sus tardes observando las caricaturas del débil y el fuerte, bueno y el malo o el desdichado y el afortunado; disparidades cuyo discurso no es más que una analogía sobre la condición humana. Todd Schorr es precisamente uno de aquellos quienes encontraron en este contexto un lenguaje idóneo para hallarse a sí mismos y manifestar una idea sobre la percepción del mundo. Este legendario artista de 61 años, ha logrado congelar las escenas más terroríficas que vislumbraban en la mente de los niños en la década de 1950; un paisaje onírico que mezcla la caricatura de Fleischer, Disney y el viejo King Kong en su versión de 1933 con los desolados y espeluznantes escenarios en la obra del maestro Dalí. Su trastornada imaginación lo llevó a interpretar de manera casi obsesiva un mundo de pánico y de caos, conformando un estilo único e inigualable para algunos;

sin embargo, Todd no pudo salvarse de la crítica, pues en el año 2002 fue acusado de blasfemo al publicar postales de la obra *Clash of Holidays*, en donde se observa un duelo sangriento entre Santa Claus y el Conejo de Pascua, además de otros personajes como el niño Jesús y su corona de espinas⁴. Esta controversia se extendió hasta provocar un álgido debate entre la moral y el derecho del artista por una libertad de expresión.



Todd Schorr - A Pirate's Treasure Dream (2006)

4 (Inglés) <http://www.browardpalmbeach.com/news/ax-lies-and-audiotape-6323204>

A pesar de todo, Todd Schorr ha sobrepasado los límites de la caricatura clásica americana, sugiriendo un discurso que manifiesta un estado paranoico y demente, que encierra al espectador en un sueño delirante; es por eso que es considerado como uno de los artistas más representativos del Surrealismo Pop en el mundo. Su obra ha llamado la atención de grandes personalidades como George Lucas, o la banda AC/DC, para quienes realizó trabajos realmente formidables.



AC-DC - Highway To Hell (1979)

2.4 TRASCENDENCIA

La fiebre del Lowbrow emanaba ya por algunos rincones de California y Nueva York: se inauguraron algunas exposiciones en bares y cafeterías, pequeños talentos comenzaron a ganarse un lugar en la escena del arte under, algunos panfletos volaban por las calles y la *Juxtapoz* se medio mantenía a flote. Este nuevo arte mostraba sus mejores atuendos y se preparaba para salir a la luz... hasta que se topó con la suela de la crítica artística.

Los reaccionarios mostraron una postura de desagrado y desinterés, ante cientos de artistas que luchaban por el reconocimiento de un arte alternativo. Afirman que el movimiento Lowbrow adolece en el ámbito del intelecto ya que el artista, en la mayoría de sus casos, carece de una profesión académica, siendo que muchos de ellos trabajaban en oficios como el tatuaje, el graffiti, el cómic o la ilustración; oficios que se consideraban alejados del mundo de las bellas artes.

Este acto de repudio «irónicamente» resulta ser simplemente un reflejo de la más pura esencia del Lowbrow, de su origen proveniente de la contra-cultura y de la interacción del oficio callejero, de aquellos intelectuales que fueron ignorados por el *mainstream* norteamericano y que disputan por manifestarse.

El lowbrow no murió, pese a todo. Se reservó la crítica dura de los años setenta y se ocultó de nuevo en las calles con la esperanza de obtener un reconocimiento un tanto más justo. La espera fue larga, más de medio siglo transcurrió para que el discurso del Lowbrow generara la suficiente aceptación para subir a los primeros peldaños de la vanguardia artística. En el primer cuarto de los años 90, surge en Los Ángeles una de las principales galerías del ahora conocido como Surrealismo Pop: *La luz de Jesús*, un sitio empeñado en la difusión y el soporte del Lowbrow, encauzado en ser un espacio accesible para que artistas emergentes del underground pudieran mostrar su obra al público con exhibiciones inauguradas mes tras mes. Billy Shire, coleccionista de arte y fundador de *La luz de Jesús* consideraba: “El arte debería ser del pueblo y para el pueblo. [...] Debería ser algo que te hable; que te entretenga, te desafíe y cambie tu perspectiva.”¹ Asimismo, acerca de la relación o disparidad entre el arte intelectual y el arte de poca cultura (highbrow vs lowbrow), reflexiona: “El arte contiene el folclore de una sociedad, yo no separo al arte del Kitsch, a mí me gusta mezclarlo todo. [...] El arte del folclore está siendo más aceptado en la actualidad y *La Luz* forma parte de este evento.”²

1 Artículo del periódico Los Angeles Times http://articles.latimes.com/1988-07-17/entertainment/ca-10024_1_folk-art

2 Ídem.

La nueva temática en el resurgimiento del Lowbrow, se convierte en un revival de los años 60 y 70, tal como si el tiempo se hubiese congelado y hubiera vuelto a la vida; estos conceptos, ahora llamados vintage, son enriquecidos con los nuevos elementos que conforman la narrativa de la cultura pop que observamos en la actualidad: caricaturas y personajes animados, las subculturas o tribus urbanas como el cholo, punk, hipster o fresa; la creciente aceptación del tatuaje y la perforación corporal, el graffiti legal y el muralismo, el rap, el trap y el metalcore en la música, así como muchos otros sub grupos enfocados en lo asistémico.

De movimiento estético, el lowbrow se ha convertido en un todo un lenguaje cultural, adaptándose en cada uno de los escenarios no solo del arte sino también de los oficios y disciplinas del campo, como la ilustración, el street art o los dibujos animados, por mencionar algunos. Aunado a esto, el internet, principal medio de comunicación en la actualidad, ha sido el encargado de propagar la estética del movimiento, lo que influyó en la creación de seductoras propuestas adaptadas al folclore y al contexto de cada lugar, con exponentes que redefinieron la esencia primitiva del Surrealismo Pop en cada rincón del planeta. Afortunadamente para el movimiento, son cada vez más el numero de artistas que lo representan, cada

uno aportando un discurso diferente, sugestivo, evocador, pero sobre todo, tenebroso, fúnebre... siniestro. Tal parece que el humor negro, lo infantil y lo surreal son una constante en la representación de paisajes oníricos y personajes genéticamente alterados, producto del subconsciente colectivo que nutre la creatividad en cada uno de ellos. En el resurgir del Lowbrow, a partir de los 90, algunos de los artistas más destacados son los que a continuación enlisto, para su disfrute visual:

Camille Rose Gracia

Alex Pardee

Victor Castillo

Shag

Sergio Mora

Tim Biskup

Liz McGrath

THE WEIRD (*colectivo*)

Tara McPherson

Esao Andrews

Jeff Soto

Deerecha

Fig.1 Camille Rose Gracia - *The Ghost Of D Sharp Seven* (2013)

Fig.2 Jeff Soto - *Car Crash*

Fig.3 Victor Castillo - *Puppy Toy* (2013)







2.5 MÉXICO

& *El Lowbrow*

Después de ser repudiado por la academia, las esperanzas de los artistas se quedaron guardadas en un frasquito, en un baúl bajo la cama en la vecindad de algún barrio de Los Ángeles. El golpe fue duro, pero no por mucho. En los años sesenta no se contempló que 50 años más tarde el mundo cambiaría vertiginosamente; los avances en el ámbito tecnológico y la apremiante necesidad de comunicación abrieron las puertas a toda la información existente, rompieron toda frontera espacial ofreciendo nada más que conocimiento de cientos de culturas, estilos de vida, tradiciones y la esencia del mundo; pero sobre todo, evocaron un sentimiento de unificación como nunca antes se había visto en la historia del hombre. Los beneficiados: muchos. Desde científicos hasta artistas. ¿Cómo el Lowbrow pudo «no solo regresar a la escena artística» sino trascender a la universalidad? Mi propuesta es: Internet.

Blogs, Web Magazines, Social Networks, cualesquiera que sean fueron responsables de propagar el movimiento por cada rincón de la tierra; a través de una pantalla, muchos de los ahora grandes artistas lowbrow de la actualidad se embelesaron de alguna de las pinturas primigenias y decidieron intentarlo. Tal es el caso del chileno Victor Castillo, mayor exponente de este arte under en su país. En una entrevista para el periódico español El País, afirma haberse inspirado de los grandes a través

de la red: “Para mí, la obra de Mark Ryden, los hermanos Clayton o Manuel Ocampo fue vital para definir mi estilo. La primera vez que vi sus trabajos en *internet* me di cuenta de que aquello era algo que yo podía hacer.”¹

En muy poco tiempo, el lowbrow se había esparcido ya por algunos países como España, Alemania, Argentina, Uruguay y Brasil, encontrando en cada uno un enorme campo semiótico en donde desarrollarse. Evidentemente, México no fue la excepción, y no sólo por la accesibilidad que ofrece el internet, sino por la cercanía entre ambos sitios. Apenas 221 kilómetros de distancia separan al estado de California de la ciudad más cercana de México. Es muy probable que la cercanía entre ambos países haya influido en la aparición de este estilo en tierra azteca, considerando que estados como Texas, Arizona, Nuevo México y Colorado albergan a más de 15 millones de mexicanos, siendo la población hispana dominante en el país norteamericano; incluso la misma California aloja a 7 millones 951,193 latinos.²

1 Reportaje a Victor Castillo http://elpais.com/diario/2007/11/01/tendencias/1193871601_850215.html

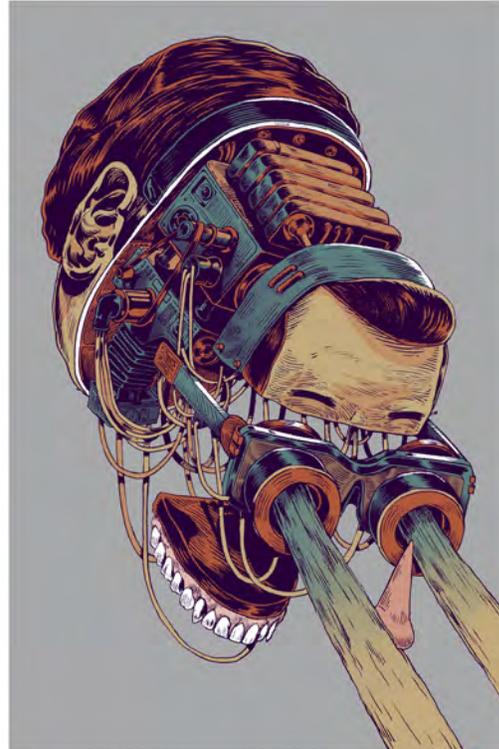
2 U.S. Census Bureau <http://quickfacts.census.gov/qfd/index.html>

Pudiese ser que el Lowbrow mexicano haya tenido su origen en la calle, los primeros grandes talentos (Dr. Lakra o Cisco Jiménez) emergieron de la sub-cultura de graffiti: *street-art* entremezclado con el muralismo que innegablemente se encuentra arraigado en nuestro ADN.

El mexicano sabe que cada muro liso es un spot, es extraño pero pareciera que nadie puede resistirse a la tentación de intervenir un muro en blanco, legal o ilegal, ya sea creando las famosas pintas o rótulos de banda norteña, la fastidiosa publicidad electoral o en un acto bandálico con aerosol. Desde hace muchos años esta cultura suburbana se ha adueñado de las calles de las ciudades, logrando en ocasiones un perfecto caos visual. Sin embargo, en la lucha antagónica por un discurso estético y una libertad de expresión, el arte urbano ha decidido tomar las riendas y establecer una forma alternativa de expresión y embellecimiento de las estructuras verticales.

De entre tantos estilos en el graffiti, el surrealismo pop se ha vuelto el favorito de algunos quienes con gran maestría, elaboran complicadas fusiones que abordan elementos de la cultura prehispánica y las tendencias artísticas actuales; mi favorito en este ámbito es Smithe, un *chavito* de no más de 30 años cuya vocación la encontró en la ilustración de gran formato.

Su obra es plasmada sobre muros colosales al rededor del mundo, el más grande de más de 420 m2, en Brooklyn, NY.³ Su arte es una abstracción del desgaste e innegable destrucción del ser humano, de la desolación y la exploración del “yo” interno. Artistas como Saner y Dhear, emanaron del graffiti para consagrarse en el Lowbrow de la misma forma que Smithe; individuos que quizá no fueron formados en salones



Smithe - Sin Título (2004 aprox)

de arte pero que presentan un discurso bastante elevado, y un estilo muy particular. A pesar de que su estética es reconocida y aceptada por un determinado público, el surrealismo pop sigue sin cobrar fuerza en nuestro país; hablar de *lowbrow* es hablar en otro idioma, sin embargo, cuando se explica a grandes rasgos es fácil reconocer de qué estamos hablando. Además del arte

³ Mural en Brooklyn <http://www.juxtapoz.com/street-art/smithe-paints-a-dizzying-mural-in-brooklyn>



Dr. Lakra - Mambo (Sin fecha)

prehispánico, el arte monumental y el folclore, existen cientos de ornamentos estéticos -*que posteriormente abordaré*- que capturan la esencia del kitsch nacional y son usados por los artistas logrando una mayor identificación del género en la actualidad. El LWBMX⁴ nos ofrece más que sólo una corriente visual; son las costumbres heredadas, la picardía, la doble moral, el humor y la ironía manifestándose en todo un nuevo lenguaje.

Me encantaría otorgar también un espacio al talento nacional emergente que, mostrando increíble destreza, ha logrado sobresalir en la escena del lowbrow al rededor del mundo. Cabe mencionar que debido a la escasa profundización del tema en México, me he tomado el atrevimiento de adjetivar a algunos artistas quienes a pesar de cumplir con ciertas cualidades características, no han dado un testimonio en donde se adjudiquen a sí mismos pertenecientes en el movimiento.

En estricto desorden alfabético:

⁴ Abreviatura de “*Lowbrow mexicano*”

Dr. Lakra

Saner

Dhear

Smithe

Kathie Olivas

Brandon Maldonado

José Luis Sánchez Rull

Cisco Jiménez

Daniel Guzmán

Marcos Castro

Cix

Curiot

Farid Rueda







CAPÍTULO III

U N P R Ø B L E M A / /
V N A P R O P U E S T A



Saner - La herencia (sin fecha)

3.1 TRADICIONES & *Contrastes*

Como había explicado, el Lowbrow nace como una aleación entre los elementos subyacentes de la cultura estadounidense y un profundo sentimiento de opresión de las sociedades a-sistémicas; considerando que este arte vio la luz hace más de cincuenta años, ¿Será posible que el movimiento logre adaptarse a un ecosistema heterogéneo? ¿Existirá algún factor (*contextual/temporal*) que le impida al lowbrow tomar una posición universal? Al parecer en México existen mil y un razones para abogar a favor la globalización del movimiento.

Es tiempo de hablar de nuestra sangre, de esa imperfecta mezcla que nos hace ser como somos: luces y sombras; bondades y carencias. Venimos cargando un grillete de cientos de años y del cual no hemos podido librarnos. Sin embargo existe un «algo» en él que nos caracteriza, que nos brinda una fragancia bifurcada; un «algo» que reside en el inconsciente de cada uno de nosotros y que muy pocos tienen la virtud de entender.

Ese algo que nos hace únicos forma parte del comportamiento y las actitudes que lleva a cabo el mexicano actual, dando como resultado una serie de factores ontológicos que requieren un completo análisis psicosocial para ser entendidos.

Hasta la fecha seguimos tropezando con la misma piedra, subiendo la escalera de Escher o devorando nuestra cola como el ouróboro del esfuerzo inútil. Al parecer, el inconstante devenir del mexicano es resultado de un sentimiento infundado desde la propia conquista, según lo plantea Samuel Ramos¹, en donde el degrade y el desprecio de toda una civilización acontecieron en el sometimiento total de la libertad y la imposición de una cultura discordante. Ejemplo claro de esto se encuentra en la proclama decretada por el virrey Carlos Francisco de Croix: “De una vez para lo venidero, deben saber los súbditos del gran monarca que ocupa el trono de España, que nacieron para callar y obedecer, y no para discutir ni opinar en los altos asuntos del gobierno”.²

El filósofo Leopoldo Zea, adicionalmente, reflexiona que la fuente de este sentir se manifiesta en un periodo posterior al momento en que nos constituimos como nación independiente, cuando se decidió buscar un rumbo autónomo, cuando, después de cientos de años, se tuvieron que tomar decisiones que nos guiaran por el camino correcto. Se buscaba dar forma a un

1 Ramos, Samuel. El perfil del hombre y su cultura en México. Cuadragésima segunda reimpresión. México. 2003. Pág. 20.

2 1767 Proclama del marqués de Croix <http://www.memoriapoliticademexico.org/Textos/1Independencia/1767BMC.html>



Jorge González Camarena - La Fusión de Dos Culturas (1960)

país joven, intentando de golpe, colocarse a la altura de una civilización tan antigua como la europea, y al no lograrlo la impotencia se apoderó de nosotros, arrastrándonos hacia un abismo oscilatorio que nos conduce del optimismo al pesimismo y viceversa, sin lograr prevalecer en uno solo, dicho en palabras de Emilio Uranga: “A un periodo histórico o a un estado de ánimo optimista acompaña en el mexicano un periodo o estado pesimista, y se podría decir que éste refuta a aquél, pero el subsiguiente optimismo viene a rechazar el pesimismo en que hasta entonces se vivía. [...] El mexicano se encuentra distendido entre los dos extremos, y no acumulado exhaustivamente en uno solo de los extremos.”³

³ Uranga, Emilio. Optimismo y pesimismo del mexicano. Historia Mexicana Vol. 1

Esta mentalidad ha formado parte de un problema social que se ha integrado a nuestra propia cultura, y seguirá en ella pues como bien apunta Samuel Ramos,⁴ (la cultura) coexiste simbióticamente con los rasgos psicosociales del individuo que la genera, por lo que este sentimiento de inferioridad ha provocado el no aceptarnos como somos y querer siempre compararnos con los demás, engendrando desilusión y desesperanza. En este proceso de imitación se ha intentado generar una identidad aislada, pura o más bien renovada, abordando una estética europea creando estándares “más elevados”, y antagónicamente una visión retrospectiva hacia nuestras raíces indígenas, en un *estira y afloja* que hemos arrastrado hasta la actualidad.

Por otra parte, la religión funge como un agente trascendental en la cultura popular del mexicano; entendiéndose por cultura popular lo que Raúl Béjar define como “la expresión de un conjunto organizado de valores sensibles, estéticos e intelectuales que le dan significado e identidad al mexicano.”⁵ La devoción hacia el catolicismo proviene de la imposición española, la cual en un principio fue repudiada por nuestros antepasados, pero que tiempo después fueron sustituyéndose por

4 Villegas, Abelardo. La filosofía de lo mexicano. UNAM, México, 2002.

5 Béjar Navarro, Raúl. El mexicano: Aspectos culturales y psicosociales. Programa Editorial de la Coordinación de Humanidades, UNAM, 2007.

Santos y otras divinidades que guardaban una mayor empatía con los dioses prehispánicos y las antiguas creencias del pueblo indígena. Entonces se establecieron las primeras órdenes Franciscanas en donde con el paso de los años se les persuadía para adoptar una nueva imagen y así poder ser evangelizados. Desde entonces el mexicano adoptó la religión como parte de un *modus vivendi*; instauró una ideología única en el mundo incorporándola como parte imprescindible de su propio folclore, erigiendo un hábito que se respeta hasta nuestros días: las celebraciones o festividades; ritos religiosos que se conmemoran año con año en pueblos, ciudades e inclusive el país entero. Curiosamente, a pesar de la evangelización y el supuesto dominio del catolicismo en México, deidades prehispánicas también son celebradas a la par en algunos poblados; una prueba a gran escala de este fenómeno es el *Día de muertos*, una celebración que ha dejado al mundo cautivado por su riqueza cultural y la preservación de tradiciones centenarias, pero sobretodo, la ferviente devoción y culto que se le tiene a la muerte.

El tiempo logró que diversas actividades, algunas provenientes de antiguas costumbres españolas se consolidaran en hábitos que paulatinamente forjaron las bases de una nueva cultura mexicana, rica en tonalidades y estructuras, embelesada con la calidez y la alegría de una civilización consolidada.

La familia se ordena en el punto medular de la ecuación, es el balance y el soporte, aquella que nutre a las generaciones subsecuentes y que se afianza de sus raíces, conservando en su más pura opulencia, los rituales que nos vistieron como una de las más grandes civilizaciones en toda América.

En un cúmulo fascinante de elementos, el folclore mexicano fue descubriendo tesoros, todos producto de el esmero, la creatividad y un espíritu, ferviente y apasionado que fue guiado por la fe; resultado de esto es la inmensa producción artesanal: de barro, obsidiana, madera o metate; materia obtenida de nuestra tierra, verdaderas obras maestras de trabajo arduo e impecable, son en realidad la esencia materializada de la devoción y la esperanza, consecuentes de nuestra propia percepción de la vida misma. No podría enumerar en un par de hojas todas las figuras y elementos propios de la tradición mexicana que he visto a lo largo de mi vida, pero considero de gran relevancia mostrar que las prácticas y costumbres propias de nuestra raíz se transforman en materia prima para un arte figurativo como lo es el Lowbrow, una corriente que es maleable, diversa y que incorpora elementos iconográficos del entorno donde decide alojarse. Es por eso que artistas como Saner o Farid Rueda hallaron una fórmula en su estética que recurre a la utilización de elementos propios de la cultura tradicional mexicana o la

cultura prehispánica, para expresar su propia visión sobre la interacción humana: símbolos como la serpiente emplumada, el ajolote, el jaguar, el *Chac Mool*, la máscara de ocelote, la calavera de azúcar, esculturas de jade o la catrina, son algunos de los íconos más emblemáticos que ofrecen no solo una narrativa visual, sino que se sumergen en un discurso semiótico que nos lleva a reflexionar sobre la importancia de nuestra cultura y lo que ésta ofrenda al mundo.

En la literatura popular y las tradiciones escritas se desenvuelven épicos relatos, leyendas y mitos que van desde lo fantástico hasta lo realista; algunos rebosantes de terror y misterio, otros que con un mensaje nos mostraron el camino correcto. Es interesante observar que las crónicas orales a menudo infundaban miedo a los niños como prohibición a ciertas acciones, en un intento de formación del pequeño. Algunos de estos personajes, como el coco, el ropavejero, la llorona, el nahual, el chaneque, el alicante o el chupacabras construyeron un colectivo imaginario en la mente de muchos quienes con el paso del tiempo, lograron extrapolarlo al terreno artístico. El reconocido artesano Pedro Linares es uno de ellos. Cartonero por oficio en el tradicional mercado de la *Merced*, Linares es el inventor de los alebrijes, típica artesanía mexicana cuyo origen se remonta en el año de 1930, resultado de un alucinante

sueño en el que afirma haberse encontrado a criaturas de cuerpos mezclados y colores vibrantes. Esta concepción onírica es una aleación de elementos semánticos, es un conjunto de códigos adyacentes al subconsciente, almacenados a través de el propio conocimiento, el tiempo y las experiencias, que son transportados y transformados a un medio visual, concibiendo figuras únicas que dependen de la mutación de dos o más seres; algo así como un bestiario. Jorge Luis Borges lo cita en su *Manual de Zoología Fantástica* como “una combinación de elementos de seres reales cuyas posibilidades del arte combinatorio lindan con lo infinito.”⁶

En una entrevista, Pedro Linares manifiesta que la creación de sus criaturas corresponde a un proceso aleatorio o espontáneo, y es éste factor precisamente el que dota de esencia propia al alebrije: “Piensa uno que va a hacer una figura, ¿verdad? Y al momento de estarla forjando, entonces se vienen otras ideas. En lugar de ser un burro, se le ponen cuernos o pico, se le pone cuerpo de gallo, o un cuerpo de perro, o de pescado, o de víbora, u otras cosas que salen de momento. Entonces se va uno imaginando y lo va formando poco a poco. [...] Los alebrijes fueron inventados por ciertas revelaciones que yo

⁶ Borges, Jorge Luis. *Manual de Zoología Fantástica*. Fondo de Cultura Económica de España, 1998.

tenía; de muertos, de pingos, o de diablos. Cosas macabras, por decir algo. Hay figuras que por sí mismas son muy feas, pero al mismo tiempo se vuelven bellas.”⁷

Esto recuerda la vieja práctica surrealista conocida como el cadáver exquisito (*cadavre exquis*), aquella en la que el valor de una figura se rige por el automatismo y la espontaneidad de los conceptos, los cuales se unen subsecuentemente. Esta técnica inspiró a grandes artistas como Max Ernst, René Magritte, André Bretón, Man Ray, Salvador Dalí, Yves Tanguy o Joan Miró, quienes reforzaban que el azar es una alternativa que refuerza el proceso creativo.

Si bien es cierto, el arte mexicano es un aspecto fundamental e insustituible en nuestra historia, es reflejo de nuestra existencia y de nuestra percepción de la vida; sin embargo, estoy convencido de que nuestra sustancia, la más impoluta cualidad, aquella que nos hace realmente como somos, que nos ha heredado un temperamento, una idiosincrasia y una naturaleza únicas, desciende no solo de los grandes artistas sino de aquellos anónimos quienes inconscientemente aportan al folclore mexicano, dotados de un discurso meramente

⁷ Bronowski, Judith. Grant, Robert. Artesanos Mexicanos. Craft and Folk Art Museum. 1978.

coloquial y embelesado por ese carácter que entremezcla el albur, la ironía, el optimismo, el egocentrismo y el machismo, componentes que se han encargado de construirnos máscaras que ocultan nuestra verdadera humildad.

Es esta picardía la que habla por nosotros, la que expresa el pensamiento del pueblo en su cotidianidad, que lucha fervientemente por su subsistencia y su felicidad dentro de un contexto de fiesta y relajación. Salvador Novo reflexiona al respecto: “La picardía tiende a romper la solemnidad y conducirla a la alegría de la vida y a la risa. Es una expresión que iguala a los desposeídos de la fortuna con los ricos, los poderosos, con los cultos o los pedantes.”⁸

El doble sentido se adorna en las calles de todo el país, sobretodo en autobuses colectivos, en baños públicos y en mercados, ya sea con frases cortas o largas, rimas o poemás y hasta garabatos que componen mensajes ocultos casi siempre a favor del autor. Recordemos que la intervención callejera como un reflejo del pensamiento de las sociedades desafortunadas es el alimento con el que se nutre un arte sucio como el surrealismo pop, por esta razón considero trascendente incluir este tipo de discurso

⁸ Jiménez, Armando. *Letreros, Dibujos y Grafitos Groseros de la Picardía Mexicana*. Ed. Posada. 1975.

como parte de los elementos que influyen en la instauración del LWBMX.

De entre toda la bibliografía que pude hallar, me topé con el fabuloso libro de A. Jiménez de picardía mexicana en donde reúne letreros que él mismo coleccionó a lo largo de su vida, la mayoría repletos de groserías pero con un gran significado en el fondo. Tomé algunas imágenes de este compendio para ilustrar esta investigación.



¡ ÁBRANSE CULANTROS QUE AY
LES BA SU BERDOLAGA!

QIΣIEPA SEY OSTIÓN PAPA
ACOSTARME CON CONCHA

En caso de mentada
uso mamá prestada.



Fig. 1 a 4: Ilustraciones extraídas del libro de Armando Jiménez *Picardía Mexicana*

3.2 LA DOBLE MORAL:

Una religión actual

Hemos aprendido a subsistir con el paso del tiempo: a pesar de las dificultades y tropiezos, los mexicanos tenemos la facilidad de ver *la luz al final del túnel* en una mezcla «quizá» entre conformismo y resignación; actitudes que se vuelven maquinales y rutinarias en la vida de un ciudadano promedio en este país. Y es que, como vimos anteriormente, esta situación está vinculada con aspectos psicosociales y filosóficos que repercuten en nuestra estructura mental, factores que provienen desde aquel choque de culturas en la época de la conquista. El problema radica en el individualismo, la crítica y la ingenuidad; en el complejo de asumir una realidad subjetiva y la dificultad por alcanzar nuestros ideales. Ante la franqueza, el rechazo; no estamos dispuestos al degrado o al menosprecio, creamos un mundo de apariencias en donde irónicamente luchamos por el complejo más grande, en un círculo vicioso que nos aísla del verdadero éxito. De esta pinta engañosa, subyace muy por el fondo una cultura inculcada por la tribu más venerada: la familia, núcleo preservado por generaciones y arraigado a lo más íntimo de nuestra psique, aquella que nos da sustento y enfoque hacia lo que creemos y lo que queremos para alcanzar la felicidad.

La pereza y la indisciplina, la sin razón y la ausencia de valores nos han forjado máscaras que cargamos día con día y que han mutado en el némesis propio. Descifrar o hallar una solución

a esto no es algo que en esta investigación me concierne, sin embargo, en mi afán por sustentar la inclusión de un movimiento artístico como el Lowbrow en un país como México, considero relevante entender como somos en la vida real, como convivimos y como aprendimos a relacionarnos en la heterogeneidad de una sociedad dispersa impulsada por ideologías y percepciones poco relacionadas entre sí.

Nuestra personalidad está fragmentada entre lo que hacemos y lo que creemos, entre lo superficial y el ideal, en una estructura dinámica de dos polos que luchan entre sí, «conceptualizados por Freud como *id* y *superego*» para asimilar y controlar nuestro comportamiento. En este sentido, el superego, o la conciencia moral del mexicano, proveniente de viejas costumbres eclesiásticas de sumisión o humildad, colisiona constantemente con el *id*, instinto libidinal y agresivo que busca la satisfacción y el placer¹, manifestándose en una conciencia que sucumbe ante la presencia de la hipocresía. A este fenómeno se le conoce como doble condición, o doble moral.

Ejemplos de estos actos aparecen interminablemente, desde la clase más baja hasta los más adinerados, en todo tipo de

¹ Hall, Calvin. Compendio de Psicología Freudiana. Paidós. 2006.

situaciones y en casi cualquier contexto ya que, naturalmente, hemos aprendido a subsistir con ella.

Esta condición de supervivencia es una táctica usada por muchos para obtener un beneficio propio, políticos quienes elocuentes prometen mejores condiciones de vida se llenan los bolsillos al obtener el puesto, empresas millonarias que ofrecen un trato digno a sus empleados obligan a trabajar a deshoras y con pagas indignantes, inclusive personas vanagloriadas por su honradez terminan cometiendo actos de corrupción cuando conduciendo se pasan una señal de alto. Justificaciones absurdas que eluden a una supuesta justicia o conveniencia son nuestras primeras respuestas, porque ser recto no demuestra nada en una sociedad impune de sus normas, porque hemos adaptado nuevas normas que armonizan con el entorno caótico en que nos desenvolvemos.

En el ámbito de la comunicación, particularmente, las estrategias de *marketing* apelan precisamente a nuestro impulso salvaje para lograr objetivos persuasivos, como el deseo, la provocación o la ira; recursos de orden semiótico que funcionan por todo el mundo. No obstante, en México he observado que los medios masivos de comunicación, como periódicos, revistas, o el internet, recurren desmedidamente a esta técnica para atraer

la atención del público, probablemente a que con la llegada de la nueva era digital, el flujo de información incrementó excesivamente, provocando que el foco de interés o el tiempo de lectura disminuyera notablemente a escasos segundos. Hecho reforzado por la infinidad de contenidos publicados por la red, que hicieron más sencilla la filtración de toda clase de contenidos.



Portadas, Periódico El Gráfico.

Estos medios a menudo recurren al morbo «entendiendo por ello como una atracción hacia lo desagradable, sádico, violento o malvado²» como el anzuelo más seductor en la acción persuasiva, y es tan sencillo como utilizar el cuerpo de una mujer desnuda, «o en raras ocasiones con 3 cm de tela cubriéndola» en la

² Significado de Morbo <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=VMMhtXJXjDXX2ngFXzsu>

primera plana de un periódico o en la portada de una revista, usualmente acompañada de un texto provocador y sugestivo, tal como lo vimos en el compendio de A. Jiménez; o publicar la fotografía de un hombre desmembrado que descansa sus entrañas en el pavimento teñido de rojo, en el periódico que venden afuera del desayunador. Eros y Tánatos, sexo y muerte; dos pulsiones regidas por el principio del placer, son las dos respuestas más instintivas que frecuentemente traicionan los acuerdos y las normas de lo correcto o incorrecto. El individuo no se involucra explícitamente en el hecho, sino que actúa a distancia, observando, a modo de espectador; produciéndole una extraña sensación de goce situaciones que involucren sufrimiento, violencia o sexualidad, comúnmente vistos a través de una pantalla, en la fotografía de un periódico o incluso en la escena viva de un trágico accidente. Es precisamente ésta condición *voyeurista* la que demuestra la imperancia del instinto del *ello* sobre la instancia mental del *superyó*, un acto que se transforma en una experiencia que satisface las exigencias de nuestro impulso más primitivo. Como respuesta a esto, entendemos que importa más la pulsión hacia el goce de un suceso ajeno que el hecho mismo.

Para Nietzsche, ante una sociedad que reprime los actos de violencia, la psique se encarga de establecer parámetros que

regulan las conductas, reduciéndolas a la observación: “En estos tiempos de ahora[...] el sufrimiento aparece siempre el primero en la lista de argumentos contra la existencia.” Y argumenta: “Ver sufrir produce bienestar, hacer sufrir, más bienestar todavía.”³ Dadas estas condiciones, es *normal* que experimentemos una extraña atracción hacia lo morboso, convirtiéndose en algo habitual en el día a día del individuo contemporáneo. Particularmente en México, el ambiente actual permea en conflictos de corrupción e impunidad que desembocan en tragedia, bandos opuestos que se disputan por ocupar un lugar en el poder. Medios de comunicación tienden a utilizar este tipo de información anteponiendo sus objetivos periodísticos, pero adyacente a esto, tras una estela de humo se esconde una estrategia publicitaria cuyas intenciones son meramente lucrativas.

En la búsqueda de alternativas más sugestivas de comunicación, las redes sociales ofrecen un campo fértil descomunal como nunca antes se había visto; toneladas de información por segundo en un universo digital que interactúa con el usuario. La llamada web 3.0 llegó para revolucionar la forma en la que nos relacionamos con la red, una estrategia que utiliza

³ Nietzsche, Friedrich. La Genealogía de la moral. Alianza Editorial, Madrid.1996.

la semántica para etiquetar cada contenido y volverlo más accesible al usuario.⁴ Nuestra dependencia hacia ella nos hace extremadamente susceptibles a infinidad de contenidos, entre ellos, algunos que fungen como anzuelo para atrapar la atención del usuario y vender sus productos. Es aquí donde volvemos al morbo; existen ciertas páginas web que muestran un encabezado... Digamos, un tanto más que sugestivo: “Mujer a punto de casarse muere en accidente de tráfico, se toma una *selfie* segundos antes del choque”, “Marido coloca cámara oculta y descubre que su esposa lo engaña con otra mujer”, “Niño revive de su velorio, pide agua y se vuelve a morir”.

Títulos como los anteriores, aparecen por cientos en todo el internet, el morbo como estrategia de mercado se ha extrapolado de lo curioso a lo ominoso, y es que en muy poco tiempo -refiriéndonos a la llegada del internet y las nuevas tecnologías- el derecho por la información se ha convertido en una demanda por conocerlo todo, en el imperativo de eliminar la censura en los medios de comunicación; ahora estamos acostumbrados a mirar escenas repugnantes sin el desconcierto que antes nos causaba, y opuestamente, si no causa indiferencia, es la curiosidad la que nos envuelve. Al respecto, Michela Marzano considera

⁴ ¿Qué es la web semántica? <http://www.networkworld.com/news/2007/092107-gartner-web-20.html>

lo siguiente: “¿Cómo puede el espectador contrabalancear la *fascinación* frente a la violencia y la muerte, cuando la crueldad se expone en estado bruto? ¿Acaso no hay algo obsceno en la exposición directa, no construida, del sufrimiento y la muerte? [...]El espectador se enfrenta a la consternación, puesto que la realidad de las imágenes lo expone al vértigo de la crueldad más feroz. El que mira no puede ni distanciar sus emociones ni esclarecer sus juicios; el abismo provocado por la realidad de la violencia no se ve contrarrestado por ningún filtro.”⁵ En esta ambigüedad de la consciencia humana, ¿Cómo puede el hombre prescindir de ejecutar actos de violencia y limitarse a satisfacer su deseo sin involucrarse directamente en ello? Desde que aprendimos a adaptarnos como sociedad se ha recurrido a la imposición de normas que nos impiden cometer actos que atenten contra los integrantes de ese mismo núcleo, como un mecanismo de control y una forma de limitar los impulsos que en la antigüedad eran mayormente aceptados. Además afirma: “(El hombre) está poseído por una inclinación a la agresividad. Por lo tanto, representa potencialmente una amenaza para los demás. De ahí la importancia de la civilización, que asigna unos límites a las pulsiones de agresión de los hombres.”⁶

5 Marzano, Michela. La muerte como espectáculo. La difusión de la violencia en internet y sus implicaciones estéticas. Tusquets editores. 2007.

6 IDEM

Afortunadamente no nos hemos destruido entre nosotros, y aunque muchas teorías afirman lo contrario, lo cierto es que a corto plazo, lo malsano continúa abanderándose entre nuestras atenciones. ¿Es necesaria la exposición explícita de los contenidos? ¿Hasta que punto la integración de estas imágenes será socialmente aceptada y consentida? Marzano infiere su análisis en una cuestión que todos deberíamos reflexionar: “¿Acaso las imágenes que escenifican muerte no corren el riesgo de producir una sociedad de la indiferencia, en la que nadie se preocupa por el otro?”⁷

Una de las meditaciones que aborda el discurso del Lowbrow, entre muchas otras, se basa en la ironía de la doble condición, en el morbo y en aquellos aspectos que nos desquebrajan la moral, que nos sacan de balance y nos incitan a saborear en privado el placer del instinto más básico. En un país que basa su realidad en apariencias, se fingen alegrías y se ocultan profundas decepciones; no estamos dispuestos a aceptar verdades absolutas, a equivocarnos o a caer en el pecado, nos acostumbramos a envilecer al prójimo y a creer en nuestras propias mentiras, así como la cubeta de los cangrejos rojos.

7 IDEM

La obra plástica que he trabajado durante más de 5 años ofrece una narrativa que ronda entre lo grotesco y lo infantil, una expresión que muestra a los personajes en su estado más perturbado, en la manifestación más inverosímil del *ello*, liberándose de cualquier atadura moral por tan sólo un instante.

En el momento en que la idea fluye a través de mi mente, despierta, precisamente, aquellas pulsiones que en algún momento había encapsulado; y así liberándose en cada trazo, de alguna forma logro que se entremezclen con algún inocente individuo que yace en los cajones de mi infancia para finalmente renacer como animales o monstruos agridulces, que en algún punto se tornan amigables. Confieso de esta manera «y también confirmo» que nadie se absuelve de enfrentarse incluso en el momento más inesperado con sus más ocultos demonios; y a reserva de perder el control, «inevitable e irremediablemente» nos hemos de topar con ese gusto culposo; con ese mal *necesario*.

3.3 *La problemática del*
EL LENGUAJE VISUAL
En la vida diaria del mexicano.

Hablar sobre los paradigmas del lenguaje visual podría llevarnos kilométricas reflexiones; mi interés «sin embargo» infiere en analizar la singularidad del mexicano moderno en su desarrollo *in situ*; una estructura voluble e inestable que para muchos resulta caótica. Primeramente, para entrar en sintonía, me gustaría esclarecer nuestro entendimiento por el tema: El «lenguaje visual» es un sistema de interpretación de códigos captados sensorialmente a través de la vista. Se trata de un principio fundamental, automático y universal usado para la transmisión de mensajes, amparando el acto de la comunicación visual.

En el contexto semiológico de la imagen urbana en México, particularmente en su capital, la comunicación visual ofrece tantos códigos como hormigas sobre un bizcocho abandonado; cientos de mensajes arrojados en un sólo cuadrante visual. ¿A qué se debe esto? Pareciera que en el conformismo del mexicano emana un aire de comodidad y resignación, puesto que *a grosso modo*, nadie hace algo al respecto. En definitiva no se trata de un problema particular, pero no es algo de lo que debemos estar tranquilos; hay un ente que subyace en el fondo de nuestra cultura popular que muy probablemente estemos malinterpretando.

Líneas atrás hablábamos de las costumbres que hemos cultivado a lo largo del tiempo y de aquellos elementos que nos han convertido en lo que somos ante el mundo: formas, figuras y colores que representan la identidad de un país rico en tradiciones y que posee un folclore único en su tipo. Todo es dicha y alegría hasta que nos topamos con el paisaje de una metrópoli actual. Desafortunadamente no hemos logrado una correcta asociación entre la estética de nuestro lenguaje visual cultural y el hábitat urbano; resulta que aún no identificamos, «o quizá no estamos dispuestos a entender» que se trata de un problema de orden contextual, que dificulta la interacción y eficacia de los mensajes. Existen dos razones relevantes que, de algún modo, nos han llevado a través de un lenguaje visual un tanto enrevesado: la inconsciente y la consciente.

La primera la asocio con la saturación: *«Estado de una cosa que ocupa o usa un espacio por completo o se llena en exceso»*¹, un factor característico de nuestra cultura popular que «aunque no necesariamente es malo» en el entorno inapropiado podría bien provocar confusión y enredo en la transmisión de un mensaje. El mexicano kenofóbico, está acostumbrado a llenar cada espacio hueco apenas existente, llenando de «literalmente»

¹ Definición de «saturación» <http://es.thefreedictionary.com/saturación>

cualquier cosa que alivie su pesadez. Extraño pero cierto, desde las grandes pirámides y el calendario azteca, hasta el altar a la virgen de Guadalupe en la habitación de la abuela, nos resulta inquietante el vacío; tal vez porque en el *horror vacui* confundimos la sencillez con la simpleza, o porque en nuestra idiosincrasia adjudicamos nuestra propia realidad de la belleza. Se cual sea el motivo, es evidente la existencia de una cuasi obsesión por mantener a tope los componentes que construyen un discurso semiótico que a fin de cuentas «en un desorden ordenado» funciona.

El aspecto consciente reside en los lares de la publicidad; desde hace tiempo se ha venido constituyendo una estrategia que se basa en transgredir las normas para lograr disonancias en la semántica de las formas. Este pensamiento moderno rompe con los estatutos de un sistema de orden que funcionó durante mucho tiempo como un modelo estable de comunicación, en donde igualmente existía la competencia, pero no con tal agresividad.

En la lucha constante por atraer clientes, las empresas de publicidad en México se han dado a la tarea de *innovar*, a su más pobre entendimiento, «sin importarles en lo más mínimo cuestiones de tipo ambiental, ecológico o de salud» pancartas, panfletos, anuncios digitales, espectaculares y monumentales

que saturan al ciento uno por-ciento el paisaje urbano; ya ni hablar de aquellos pequeños emprendedores y vendedores ambulantes que, haciendo alarde de su creatividad, adornan la mancha gris con coloridas y fosforescentes cartulinas, anunciando un *dos por uno en tortas calientes*, o “*reparasion de aifon y tables*”.

Así, egoístas, carentes de ética y respeto alguno, y con una única *y lucrativa* meta, los responsables del caos visual en la ciudad entorpecen el acto tan necesario de la comunicación visual y no sólo eso, más allá de la semiótica del problema, se vislumbra la causa de un conflicto mayor.

3.3.1 EL RUIDO VISUAL

La ciudad. Una espesa mancha gris en donde impera el estrés. El paisaje urbano se geometriza entre polígonos y líneas rectas que no encuentran fin; nos hemos acostumbrado «desafortunadamente» a vivir en un caleidoscopio de concreto, y en este desconcierto habitual nos preguntamos ¿Por qué la gente vive tan estresada? La rutina de vida del mexicano común se basa en destinar la mitad de su día en el empleo, y la otra mitad en el tráfico; y en ese transcurso tan efímero, *tan estático*, se suscitan muchos de los problemás que -entre otras cosas- tienen su origen en lo que José Luis Méndez Martínez considera como ruido visual: «[...] Un elemento subyacente al primer plano en que se aloja, que deja su inmanencia tras la percepción de su materialidad ajena, interpretada como una transgresión a la expectativa visual del individuo que la detecta.»¹ Se trata de elementos que transgreden el espacio urbano provocando una alteración en la percepción del entorno: publicidad, graffitis, estructuras añadidas, antenas, basura, automóviles, falta de mantenimiento en construcciones, terrenos baldíos, cableado aéreo y demás obstáculos son algunos de ellos.

¹ Méndez Martínez, José Luis. “El ruido visual como problema de diseño en la Ciudad de México”. Tesis UNAM, DCV 2015.



El Ruido Visual, un problema persistente en la ciudad de México

En este entendimiento, aquellos que conocen la ciudad, y todos los que habitamos en ella, podremos deducir que nos encontramos «confinados» entre alambres de púas, expuestos ante cantidades exorbitantes de información que obligadamente llegan hasta nuestro cerebro, sometiéndonos a un desgaste inevitable; provocando angustia, fatiga, pesadumbre, inquietud e intranquilidad que se manifiestan en el caos que vivimos día con día. Particularmente en el ámbito de la comunicación visual, el problema principal reside en la saturación de imágenes, generada por un exceso en la gráfica publicitaria, refiriéndonos desde productos y servicios hasta campañas publicitarias; realmente no existe un control adecuado que limite los abusos en los medios de comunicación. Carentes de normas adecuadas y una conciencia real del problema, somos los habitantes quienes fomentamos a que el conflicto se torne habitual: un ambiente grávido en donde el desinterés impera en gran parte de la población, y en el resto, el desconocimiento.

Como practicante de una disciplina enfocada en la comunicación visual, me preocupa en gran medida la situación en la que nos desarrollamos, porque se trata de un problema que afecta no solo a la sociedad, sino a la calidad de vida del ser humano.

Es un deber y una obligación que el diseñador adquiera responsabilidad y conciencia de su actividad, que fomente la creación de objetos sustentables y que se desenvuelva a sí mismo, enriquecido de las características propias de cada entorno. A la postre, me encantaría dejar claro que el Lowbrow en su incursión en la estética del diseño mexicano germina en peculiar sintonía con el ambiente de la ciudad en su inestable proceso de renovación; porque aunque las propuestas existen, estas se extrapolan del *statu quo* en una visión futurista de la realidad, atada a presupuestos y viabilidades; sueños que quizá, nunca verán la luz.

3.3.2 CLAROSCUROS

En la era digital

La (r)evolución electrónica en su incesante proceso de modernización constituyó la ineludible transformación del diseño en múltiples matices, en la sublimación de su objeto y disciplina, de las herramientas y los métodos que en algún punto especularon un desenlace; -o al menos ése es el pensamiento de algunos quienes han decidido apostar por la eficiencia de una tendencia hasta ahora inagotable, una herramienta sintética capaz de emular cortezas y fundar realidades, obsesionando a los menos críticos y a los conformistas de una profesión que exige lo contrario.-

Desde la llegada de las primeras computadoras *Macintosh* a las escuelas de diseño en nuestro país, el diseñador se internó en la exploración de un mundo completamente nuevo, comprendiendo el uso de aquellas «abstractas» herramientas contenidas en los programas informáticos gráficos los cuales sorprendían por su eficiencia y calidad, dejando atrás al lápiz y al restirador. Para Itanel Bastos de Quadros, autor de «El diseño gráfico: de las cavernas a la era digital» “el desarrollo de la tecnología gráfica propició el control casi absoluto del diseñador sobre la producción.”¹ Es para en el primer cuarto de la década de los noventa, con la llegada del internet, que el oficio del diseñador

¹ Cuadros de Bastos, Itanel. “El diseño gráfico: de las cavernas a la era Digital”. Universidad Federal do Paraná. Brasil, 2003.

trasciende a un plano enfatizado en la comunicación digital y a un sistema mucho más dinámico en donde el proceso es vertiginoso y el producto, desechable. El nacimiento del *world wide web* y el *e-Design* trajeron consigo una progresiva serie de cambios que revolucionaron la forma de mostrar publicidad, las estrategias de marketing se centraron en la interactividad de las redes sociales y su limitado tiempo de acción, fomentando una mayor cantidad de contenidos de rápida caducidad. Joan Costa lo interpreta como «un nuevo lenguaje de interactividad», un modelo que convierte al internauta en consumidor.² Con esta dinámica, el *social media designer* se ve obligado a trabajar extensas jornadas sentado frente a un computador, obligado a producir decenas de objetos carentes de contenido intelectual, cascarones que desquebrajan las premisas de una disciplina de por sí desprestigiada. El hábito fomentado por las corporaciones no es más que la reconstrucción de una estructura contextual basada en el culto al tiempo, en donde la imperancia gira en torno a la velocidad con la que se fabrica y a la ganancia que se obtiene; de esta manera, la creación de herramientas como *brushes, frames, o textures*, fueron de vital importancia para que el diseñador lograra tales objetivos, pues se maximizaba la eficiencia en su relación:

² Costa, Joan. Diseñar para los ojos. Ed. Joan Costa. Bolivia 2003.

«mínimo tiempo, mínimo esfuerzo: máxima satisfacción»; sin embargo -con el paso del tiempo- tales ornamentos se fueron repitiendo constantemente en los diseños, en estructuras redundantes que irónicamente pasaron de la inventiva a la imitación. ¿No se suponía que las herramientas digitales habían llegado para enriquecer la forma de hacer diseño? Tal parece que en el disfrute y la cuasi dependencia hacia los trebejos digitales, hemos perdido de vista el horizonte que alguna vez nos planteamos como diseñadores, aquel en donde la identidad y la creatividad emanaban en cada producto gráfico que salía a la luz; en donde el proceso didáctico no se subordinaba a un único método, y en donde la riqueza del lenguaje confundía un diseño con una obra artística.

Es preciso entender que el ser humano es un ente sensorial, que se rige y excita a través de la percepción de texturas, formas y colores, cualidades dictan códigos capaces de comunicar y permitir experimentar experiencias sensibles; Bedolla lo describe de esta forma: “Desde un punto de vista visual, cada familia matérica [...] posee su propio lenguaje visual, ya que cada naturaleza matérica se traduce en sensación luminosa y en sensación cromática (tonalidad, claridad, luminosidad, saturación). [...] Dependiendo de la naturaleza de cada una de estas características visuales podrán ser aprovechables para

atribuir a los productos cualidades sensoriales tanto utilitarias como estético comunicativas.”³ En esta intrínseca relación, la construcción estética que ofrece el Lowbrow es insertada en cada contexto en que se manifiesta, mostrando un mensaje cargado de connotaciones gráficas que interactúan entre sí, enriqueciendo su lectura y permitiéndole al espectador la oportunidad de adentrarse e interactuar en la obra. Es por eso que la propuesta de LWBMX no se limita a la conversión estética de un código particular, no se condiciona solamente con la transmisión de mensajes planos o estructuras simples; el lowbrowmx ofrece un lenguaje que fascina a la vista y provoca sensaciones, logrando no solo la comprensión del mensaje sino la exaltación y el placer visual, tal como lo argumenta Joan Costa “La exploración ocular implica una inversión en tiempo por parte del espectador. [...] Con este desplazarse de la mirada en libertad, se ha experimentado el placer y la emoción estética, o la sensualidad de la imagen.”⁴

3 Bedolla Pereda, Deyanira. Consideraciones Sensoriales de los Materiales en el Diseño Sensorial. Universidad Politécnica de Cataluña. Barcelona: 2002.

4 Costa, Joan. Diseñar para los ojos. Ed. Joan Costa. Bolivia 2003.

La trascendencia radica entonces en no perdernos en la virtualidad, -no excluirla pero tampoco subestimarla- comprendiendo la naturaleza explícita de nuestra percepción y asimilación de los mensajes como un disfrute de contemplación, no como un acto inmediato y violento.



Fig.1: Esao Andrews - House of Mystery #37 (2011)



Fig 1: Ken Taylor - Beetlejuice (2013)

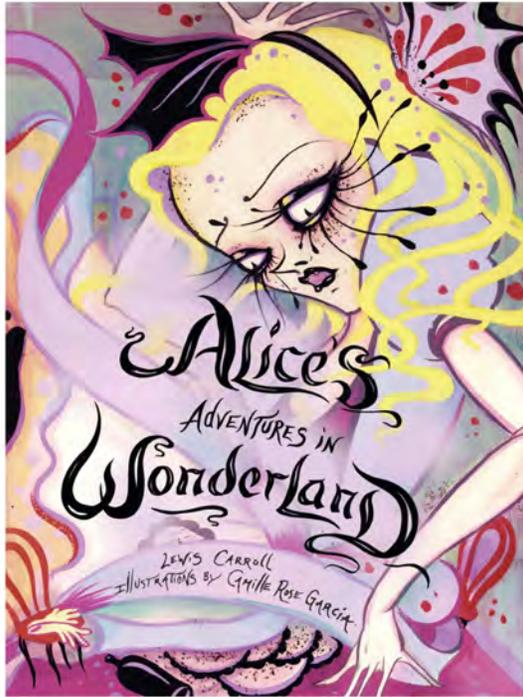


Fig.1: Camille Rose Gracia - Alice's Adventures in Wonerland (2010)

Fig.2: Jeff Soto - Phish (2013)

Fig.3: Ken Taylor - 2000 Leagues Under The Sea (2012)

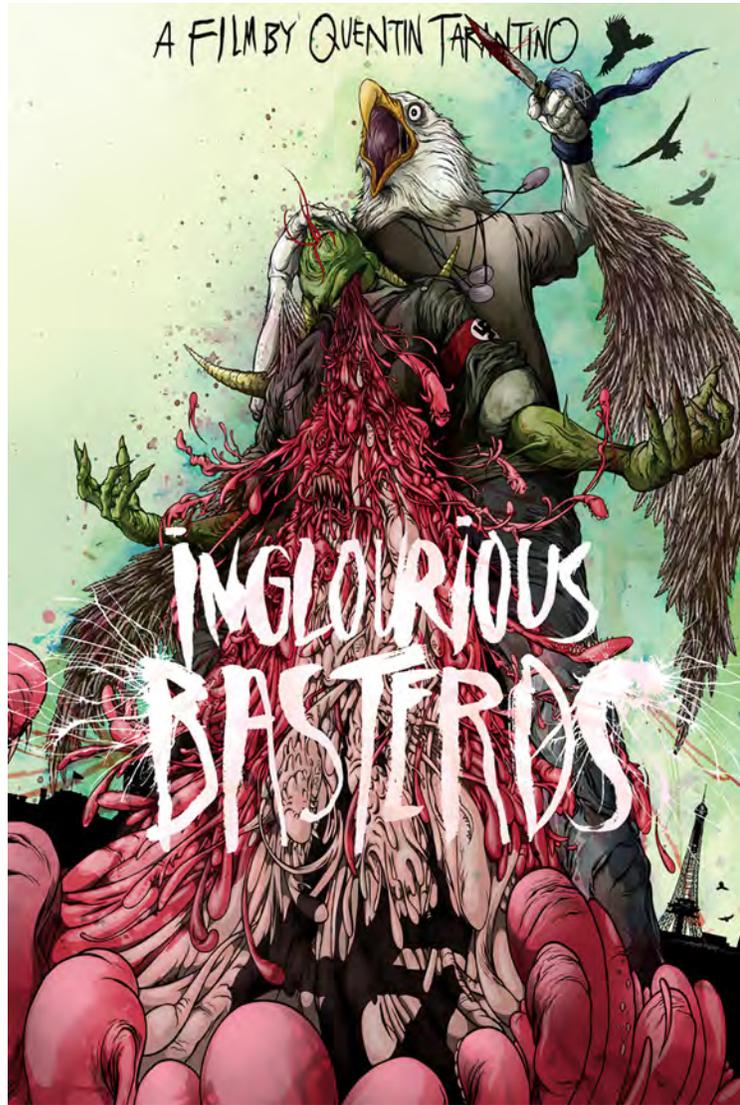


Fig 1: Alex Pardee - Inglourious Basterds Poster (2010)

3.4 EL “*BACK TO BASICS*”

Con la llegada de la era digital a nuestras vidas, el enfoque del diseñador gráfico se encauzó al aprendizaje y utilización de los soportes digitales, herramientas que lograron significativamente la simplificación de los procesos tradicionales en el quehacer diseñístico. Este conocimiento comprendía la imitación o sustitución de los métodos convencionales en una plataforma actual y veloz. Al principio todo pareció funcionar correctamente, la realización de proyectos se dinamizó, los procesos de diseño se modificaron en base con los soportes informáticos especializados y la producción de objetos de diseño se volvió mucho más rápida; sin embargo, en la automatizada rutina actual, gobernada por la dualidad del tiempo y el dinero, los diseños se diluían en la opacidad que provocó la simpleza y frialdad de tipografías y ornamentos refritos, texturas que en algún momento brillaron por su eficiencia. El diseñador se olvidó del trazo a mano, del dibujo y la acuarela, del grabado y la serigrafía. La seductora prontitud de las plataformas digitales suplió los restiradores con los ordenadores, y tras una sombra espesa, el papel de algodón y el grafito fueron perdiendo su valor. La prueba es que el enfoque de algunas universidades en nuestro país se limite en el de la mercadotecnia, en la habilidad para vender y en las estrategias para seducir al cliente, en donde no es indispensable conocer de arte ni dibujo para egresar como licenciado.

Evidentemente, el sistema gráfico de la comunicación ha adquirido una nueva cara, la cual no estoy dispuesto a aceptar como única. Esencialmente, el diseño debe estar ligado a su entorno, incorporando nuevos lenguajes y adaptándose a las condiciones del mismo, sin embargo, en respuesta a una necesidad humana resulta imprescindible no relegar el lenguaje sensible, aquel que dota de personalidad y calidez al mensaje, aquel que da vida al diseño y lo hace no solo entendible, sino disfrutable. Bruno Munari lo interpreta de la siguiente manera: “Todo pintor, todo diseñador, todo el que se interese por la comunicación visual por medio del diseño, se preocupa por sensibilizar[...]. Sensibilizar equivale a dar una característica gráfica visible por la cual el signo se desmaterializa como signo vulgar, común, y asume una personalidad propia.”¹

Es en este contexto donde se centra la propuesta. Particularmente en la ilustración, el profesionalista deberá comprender que no existe una jerarquía en el uso de las herramientas para la creación gráfica, ni tradicionales «o *análogas*» ni digitales, sino que todas responden a una necesidad particular, en el estudio previo del proyecto a realizar y evitando abusar de alguna de ellas. Por ello es necesario (re)conocer las virtudes que ofrecen

¹ Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica. Ed: Gustavo Gili. 1997

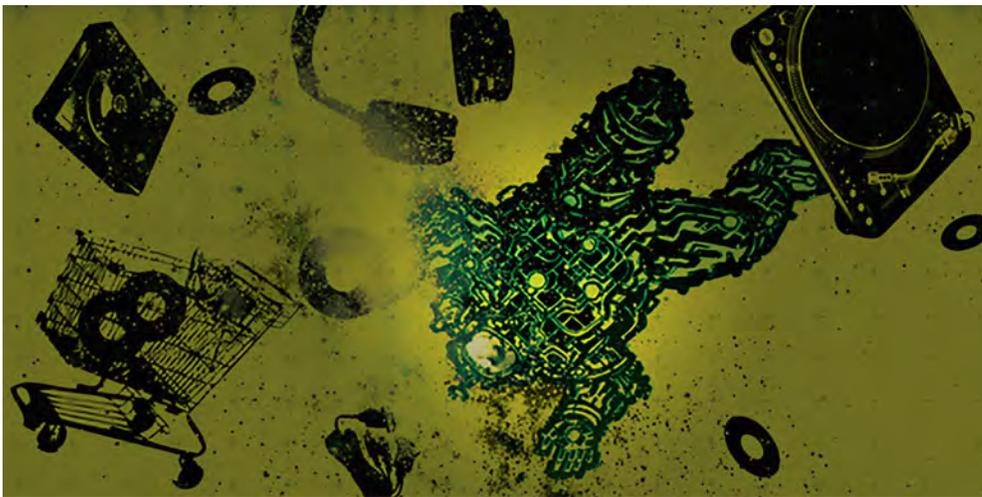
los soportes tradicionales y sus aportaciones al campo estético-sensorial, entender su lenguaje y explotarlo, de manera que todos esos códigos favorezcan el acto de comunicar. Y a la postre, complementar el proceso creativo -si lo requiere- con las ventajas que nos ofrece el medio digital (dibujo, relleno, corrección, eliminación, deformación, duplicación, recorte, saturación, luminosidad, adición de color, contraste, filtro, viñeta, escaneo, fotografía, impresión con tinta, láser, tóner, etc.) O viceversa, elaboración digital, y posterior intervención análoga (grafito, carboncillo, lápiz de color, acuarela, acrílico, óleo, café, vegetal, materiales orgánicos: fuego, agua, tierra, impresión sobre madera, materiales artificiales: esmalte, poliuretano, hule o cables. Recorte, collage, intervención, transgresión, volumen, experimental, etc.)

La propuesta *back to basics* en el LWBMX sugiere que el diseño gráfico debe ser considerado como una disciplina exigente y creativa, capaz de afrontar cualquier proyecto por complejo que sea; el tiempo no debe ser juzgado como una limitante de calidad estética y la autenticidad debe estar presente en cada objeto. El dominio de las técnicas análoga y digital facilitará la creación de un lenguaje híbrido que maximizará el significado del mensaje, logrando la efectividad en la comunicación. La correcta elección del lienzo, el material utilizado, las texturas,

las formas, la composición y la estructura conforman un todo, un espacio simbiótico y semántico que se expresa por sí solo; hablamos de una narrativa eficaz, una construcción autónoma que embellece una intención comunicativa. El lowbrow emana de las calles; relacionado con el arte urbano, se expresa entre paredes y un sin número de formas que adornan la mancha urbana: postes de luz, tomas de agua, letreros, coladeras, banquetas despintadas, puentes, cables eléctricos, fachadas, anuncios, luces, colores; no hay algo que sobre porque su estética puede estar en todo. La subcultura lo dota de personalidad, los policías y los vendedores ambulantes, los rótulos y los graffitis colaboran para mostrarlo al público pero sin tirarlo del contexto, eso es lo bonito del discurso.

El lowbrow como corriente alternativa, puede encontrar semejanza en el Diseño Radical de los 80's, una variante extremista del diseño gráfico que -como su nombre lo indica- llegó para cambiar el rumbo minimalista y tendencioso de la época; números de página gigantescos, columnas de formas y posiciones variadas, sin medianiles, sin un orden aparente, títulos fragmentados, colores estridentes pero armónicos, ilustraciones ultra-llamativas pero no por su belleza. La legibilidad contrasta con la intención primordial del diseño, pero invita a descodificar e interpretar el mensaje.

En México tenemos a Ignacio y Mónica Peón como los principales exponentes del diseño radical o posmoderno de los noventa, su trabajo es una experimentación constante de figuras tomando como premisa la dicotomía antagónica entre la belleza y la fealdad.



Diseño radical por Nacho Peón

A propósito, Nacho logra una reflexión bastante acertada, en una entrevista sobre la creación de una familia tipográfica de nombre «*Fea*»: “*Fea* es un proyecto que surge, indudablemente, a contracorriente de todo aquello que es considerado un *diseño bonito*, y se propone hacernos reflexionar acerca de la

posibilidad que tenemos de experimentación en todo proceso creativo. Si bien hoy en día existe una metodología y una técnica que sumadas a los avances tecnológicos se unen para ayudar al diseñador a conseguir determinada propuesta de imagen, la parte esencial de experimentación ha quedado en la mayoría de los casos pasiva.”²

El pensamiento actual del diseñador está regido por las formas planas, las siluetas y las líneas, -tal vez- en un intento por revivir aquella moda iconográfica impuesta por Lance Wyman en el 68, pero enriquecido por las nuevas tecnologías, en donde predomina el uso del vector y el degradado. La preocupación por la renovación estilística se resuelve en cromatismos tenues y figuras geométricas, abstracciones que desbordan en la simpleza; un término que muchos han confundido con la sencillez. Es así que durante el último cuarto del siglo XX, el deleite tecnológico fomentó la reestructuración del proceso productivo en el diseño, hecho homogéneo a la llamada revolución industrial; una de las transformaciones más importantes de la historia en donde la

2 Rescatado del artículo de la página Interior Gráfico: (<http://www.interiorgrafico.com/edición/quinta-edicion-junio-2008/nacho-peon-o-el-epitome-del-diseno-grafico-mexicano-posmoderno>.) Que a su vez se extrajo del siguiente libro:

*Martínez, Domingo Noé. Diseñando con la más fea o las tipografías torturadas por Nacho Peón. Revista Matiz. México, 1997.

máquina, vanagloriada por su eficiencia, opacó la calidez del objeto artesanal. En ese contexto, William Morris sostuvo una creencia en donde fundamentaba que el arte y la artesanía estaban obligadas a satisfacer las exigencias de una nueva estructura, en la preocupación por restablecer un espacio simbiótico a la humanidad, un ambiente físico y psicológico que nos permita «vivir» en armonía. Hablamos en referencia, que la verdadera riqueza de un diseño en la actualidad no se basa únicamente en la rapidez de su producción, alentada desde un ámbito socio-económico y propulsada por un aparato tecnológico, sino que algunas veces es necesario extraer la esencia implícita en el discurso de cada herramienta desde una perspectiva estética y evocativa que armonice con el pensamiento de una sociedad actual, fomentando la exploración y experimentación en todas las áreas de la comunicación visual, llevándolas a un terreno cada vez más artístico, como sucede con el diseño de la revolución digital, descrita por David Carson como “una corriente intrépida, de rebelión innovadora y una apasionada expresión personal, determinada en ignorar el punto de vista establecido de lo que se considera como un «buen diseño».”³

3 Harper, Laurel. “Radical graphics”, Edit. Chronicle books, 1a Ed. 1999.
Rescatado del artículo de Interior Gráfico*

3.5 EL LENGUAJE POP

«Pop» es un término cuyo origen retórico proviene del estallar de las burbujas de jabón. Un susurro, una onomatopeya que define la esencia de la cultura contemporánea como un suceso efímero, temporal y vacío, que expone la superficialidad del momento y que muere como el chasquido de los dedos. En la cultura del siglo XXI, la expresión se implanta en el *modus vivendi* actual, imperado en un espacio digital en donde los contenidos se materializan y se destruyen, llevados por una sociedad de consumo que no sacia su sed; un consumo que establece los espacios sociales y culturales en donde logran desenvolverse. Los jóvenes de la nueva generación nacimos a la par de la nueva revolución digital, el nacimiento de los teléfonos inteligentes y de un motor de búsqueda que ofrece información interminable, producto de un mundo globalizado a partir del cual enriquecemos nuestro lenguaje, el lenguaje pop.

Este fenómeno ha logrado renovar o re-significar la naturaleza y condición de las subculturas, como el graffiti, o el tatuaje, valorándose a sí mismas como una moda «efímera a fin de cuentas» mayormente aceptada por la sociedad. Las tendencias en las expresiones artísticas actuales se apegan precisamente a las culturas de masas como una forma alternativa de expresión, nutrida de aquellos elementos contextuales que nos envolvieron durante nuestro desarrollo: caricaturas, cómics, videojuegos,

telenovelas, superhéroes, políticos, etc. Particularmente en México, personajes como El chavo, Chabelo, Pedro Infante, Ex presidentes y corruptos, caricaturas norteamericanas, Frida Kahlo, la muerte, y dioses prehispánicos, son algunos que conforman ya el inconsciente colectivo de toda una generación.

En el entorno figurativo de una intención comunicativa en las propuestas de diseño ¿qué es más sencillo para efectuar el acto de la comunicación que establecerse dentro de un lenguaje pop? La propuesta del LWBMX sugiere establecer una relación simbiótica entre el mensaje y el receptor a través de un código súper-reconocible, -o resulte al menos familiar- en la infinita lluvia de contenidos que vemos a diario en el internet; persuadir a través de fenómenos culturales digitales o de personajes que son capturados y mimetizados en la red, conocidos mayormente como *memes*, término definido desde 1976 por Richard Dawkins, quien los establece como «replicadores», unidades mínimas de información que se pueden transmitir.¹ Esta información es capaz de bifurcar en sistemas más complejos a medida de que son transmitidas. En el concepto pop de la cultura actual, se les conoce así a aquellos objetos, ya sea imágenes, texto o videos que afloran en los medios de difusión digital como un medio

¹ Dawkins, Richard. El gen egoísta: las bases biológicas de nuestra conducta. Salvat Editores, 2000.

divertido, ingenioso e incluso irónico. Su tiempo de vida es limitado: se crean en la apropiación de un contenido casual dotados del argot que emerge en cada región, se viralizan y finalmente perecen.

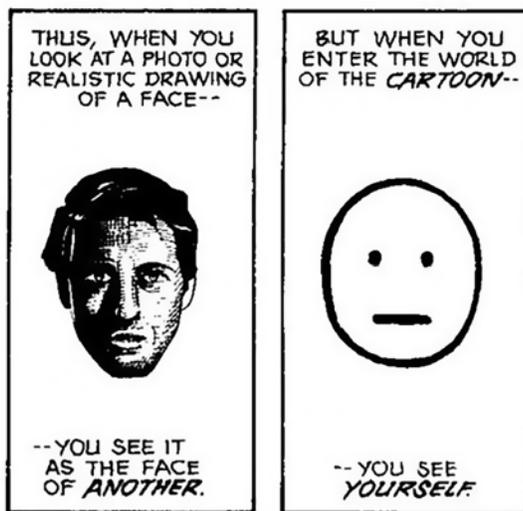
A pesar de la creatividad expresa en la mayoría de los memes contenidos en la red, la escasa calidad en el trabajo estético y la presencia de un contenido vulgar desmerecen cuando se toman como una propuesta sugestiva de diseño. Hemos observado ya cómo las empresas de marketing optan por el uso de los memes como una estrategia publicitaria debido a su reconocimiento y efectividad, no obstante su discurso estético termina por corromper la intención primitiva que le da nombre al diseño. Más allá de eso, el Lowbrowmx como una de sus aplicaciones ha propuesto la creación de memes que fungan como vehículo transmisor de mensajes complejos, en la construcción objetiva de la unidad memética. En la galería de imágenes del capítulo IV se muestran algunos de ellos.

Los videojuegos y la televisión han sido también parte del desarrollo integral del individuo, siendo dos de los medios másivos de entretenimiento que se usaron con mayor frecuencia a partir de la década de los noventa hasta la actualidad, y que no cesan de mantenerse a la vanguardia en su desarrollo

tecnológico. Su lenguaje dinámico impera en lo visual, un código sensorial de asimilación inmediata capaz de evocar sensaciones en el espectador, estimulando la imaginación, el deseo, la fantasía y el placer visual, contribuyendo a factores psíquicos como la personalidad o la percepción de la realidad. Las caricaturas imponen existencias surreales, abstractas o absurdas, basadas en pulsiones de deseo y pretensión, con estructuras antagónicas representadas por el dichoso y el desafortunado, el perspicaz y el atolondrado, el fuerte y el débil, etc. Que se insertan en el subconsciente humano desarrollando arquetipos de identificación desde las primeras etapas de la evolución madurativa del pensamiento lógico hasta permanencia en la memoria.² Hay incluso quien afirma que el gusto del espectador por las caricaturas corresponde a un acto de reconocimiento y concordancia consigo mismo; así lo describe el teórico caricaturista Scott McCloud “Cuando te detienes a observar una foto, o un dibujo realista de una cara, lo ves como la cara de otra persona, pero cuando te adentras en el mundo de la caricatura, te ves a ti mismo.”³

2 Flavell, John H. La Psicología Evolutiva de Jean Piaget, Paidós Iberica, 1987

3 McCloud, Scott. Entender el cómic. Barcelona: Astiberri. 2004.



Explicación de Scott McCloud acerca de la identificación.

En este proceso de identificación, el espectador se encarga de construir un espacio figurativo que se nutre de los conocimientos adquiridos, en este caso, de manera visual, formando códigos particulares que innegablemente podrán pasar desapercibidos en el transcurso de su vida.

Esencialmente, el lowbrow retoma estas construcciones para mostrar un lenguaje único, cargado de simbolismos que el espectador entiende, y los hace suyos, semantizándolos en la cognición inconsciente ya estructurada. Evidentemente se trata de un código categórico, que atraerá solo a aquellos quienes logren una propicia identificación del discurso, sin embargo, funciona. Existen casos de desagrado, repulsión y polémica, propias de un movimiento sub-cultural, por parte de grupos reaccionarios o tradicionalistas, que exponen puntos de vista opuestos pero que al final, llaman su atención. Rescatando una frase de Oscar Wilde "Que hablen mal de uno es espantoso. Pero hay algo peor: que no hablen."

3.5.1 GROSSOUT SHOW

La caricatura animada es una observación satírica de la realidad, es un recurso gráfico que se expresa mediante la exageración, deformidad y alteración de los rasgos y cualidades de un -algo- para el entretenimiento. Stuart Blackton, Raoul Barré, Otto Messmer, Wills O'Brien o el mismísimo Walt Disney sentaron la estructura del dibujo animado a principios del siglo XX, sin embargo, series como *Merry Melodies* de la casa Warner o *Betty*



Fleischer Cartoons - Popeye The Sailor (1930)

Boop y *Popeye The Sailor* de los estudios Fleischer aportaron un toque extra de ironía y barbaridad a sus personajes, centrándose en el detalle, las imperfecciones, las expresiones faciales y la desproporción extrema.

Y a pesar de que anterior a 1960 no se reconocía el gross-out como un subgénero de comedia, la simpleza, la irracionalidad de las situaciones y la comicidad ilógica formaron una estructura basada en el humor superrealista «*absurdist humour*», el humor escatológico «*toilet humour*» o el humor negro «*black humour*» que fue intensificando el estilo de hacer caricatura *gross-out* (asquerosa) a lo largo de los años, exhibiendo un humor totalmente irreverente, violento, y grotesco.

John Kricfalusi, uno de los pioneros en dibujos animados *gross-out* en la televisión moderna es también el creador de la icónica serie *Ren & Stimpy*, cuya aparición se dio en 1996 en el canal de tv de paga *Nickelodeon* que junto con *Cartoon Network* han transmitido la mayoría de las series animadas más controvertidas y malhabladas de la década. Esta caricatura, que puede describirse como asquerosa, toma influencia de series antiguas

como *Looney Tunes*, *Popeye* o *Betty Boop*, de cartoonistas como *Fleischer Brothers*, *Rod Scribner*, *Hanna Barbera*, *Don Martin*, *Basil Wolverton*, o *Chuck Jones* entre otros. La trama relata las trivialidades de un perro y un gato en su



Merry Melodies - "Wabbit Trouble" (1941)

vida diaria. Según John K. La premisa esencial de sus caricaturas proviene del pensamiento primigenio en la creación de series animadas: «Entretener». “Los niños no siguen historias. Ellos no saben que diablos está sucediendo en una caricatura, lo que les gusta a ellos es mirar cosas divertidas pasando frente a la pantalla .”⁴

⁴ Entrevista con John K, An Interview With Mighty Mouse: The New Adventures’ John Kricfalusi, (From *Animato* #16, Spring 1988), by Harry McCracken.



Cortinilla de *Cow & Chicken* (1997)

Poco tiempo después en *Cartoon Network*, en el año de 1999 sale a la luz *Ed, Edd n' Eddy*, un programa animado creado por Danny Antonucci en el cual narraba la vida diaria de tres chicos y sus desmanes en el barrio, en su afán por creerse los más listos de la pandilla. Tenía un estilo peculiar, y a pesar de tener trazos simples, fondos duotonales y un «outline» irregular, la calidad resultó ser bastante buena, llegando a ser una caricatura que duró 10 años al aire. La deformación extrema, la desorbitación ocular y la dislocación de las articulaciones eran comunes en este gross-out, además de la desproporción característica de las extremidades inferiores que dio un toque especial a la serie.

Otra serie trascendental para la escena de la caricatura asquerosa, y que además funge como influencia para varios artistas del lowbrow es sin duda *Vaca y Pollito* (en inglés *Cow &*

Rescatado desde: <http://www.harrymccracken.com/animato/johnk.htm>

Chicken), una serie de 1997 creada por David Feiss, caricaturista colaborador en *Hanna-Barbera*, para *Cartoon Network*. La historia, como la mayoría en esta lista no tiene un guión profundo, una historia consistente o una línea coherente, simplemente relata las aventuras de dos animales de granja que fueron adoptados por una pareja de humanos, de los cuales sólo se muestran sus piernas, y que se enfrentan constantemente a un diablo desnudo que camina con el trasero. Ésta, junto con la miniserie *Soy la Comadreja (I am the Weasel)* cuentan con un estilo simple e insípido, con tonalidades vibrantes y contrastadas, rasgos extremadamente distorsionados y lenguas monstruosas, además el uso de granos, mocos, saliva es muy recurrente.

Pero es en el último año de los 90 donde nace una de las caricaturas más grotescas de toque infantil que se hayan visto: el equipo de Rhode Montijo, Aubrey Ankrum y Kenn Navarro dan vida a *Happy Tree Friends*, una caricatura para adultos que nació en internet, y que además incorpora un estilo de animación digital creada con Flash. Se trata de un sin número de accidentes y homicidios hechos por animales en un bosque. Se dice que la mayoría de los personajes padecen de enfermedades mentales y algunos sufren de alguna discapacidad. El tinte es de humor negro (*Gore*) y extrema violencia, existen amputaciones, extirpaciones, desmembramientos y la sangre brota a chorros,

todo adornado de colores pastel y con un estilo infantil. Éste último punto ha logrado que exista una confusión con una caricatura infantil, se han demandado colegios y se ha prohibido su transmisión en algunos países con el argumento de “exceso de violencia.” Sin embargo, su rotundo éxito en el mundo hace confirmar que nuestras pulsiones salvajes más íntimas pueden dominar incluso en las sociedades más evolucionadas.



Happy Tree Friends (1999)

Por supuesto no me he olvidado de una veintena de series que se encuentran en el pedestal de lo escatológico, lo grotesco y lo superrealista. Para remarcar su relevancia en la escena del Lowbrow, quedan enlistadas a continuación como referencia importante que dará un entendimiento más acertado.

Beavis and Butthead (1992)
Tiny Toons (1994)
Aaahh!!! Real monsters (1994)
Duckman Private Dick (1994)
Itchy and Scratchy (1996)
KaBlam! (1996)
Animaniacs (1997)
Rocko's Modern Life (1997)
Freakazoid (1998)
Oggy and the Cockroaches (1998)
The Adventures of Sam and Max Freelance Police (1998)
The Angry Beavers (1998)
Courage The Cowardly Dog (1999)
CatDog (1999)
SpongeBob SquarePants (1999)
-SXXI-
The Marvelous Misadventures of Flapjack (2008)
Adventure Time (2010)
Regular Show (2010)
The Amazing World of Gumball (2011)



Fig.1: *Ren's Eyes*, Gross up, (1996)

Fig.1: *The sponge is tired*, Gross up, (2010)

3.5.1.1 NAUSEA FUEL: GROSS-UP

Dentro del subgénero *gross-out*, existe un elemento llamado *Gross-Up*, una paronomasia de la palabra «*Close Up*» que en español significa “acercamiento”, refiriéndonos en cine, fotografía y televisión a un encuadre cerrado sobre un objeto o un personaje. *Nausea Fuel* es un término americano utilizado para remarcar cuando un evento debe ser específicamente desagradable¹. *El gross-up close-up* es una técnica utilizada por los dibujantes del estilo *grossout* para dramatizar a un punto exagerado un sentimiento, una acción o una situación; y es la favorita de muchos como Stephen Hillenburg, creador de Bob Esponja, quien rescató esta táctica cómica para caracterizar a sus personajes.

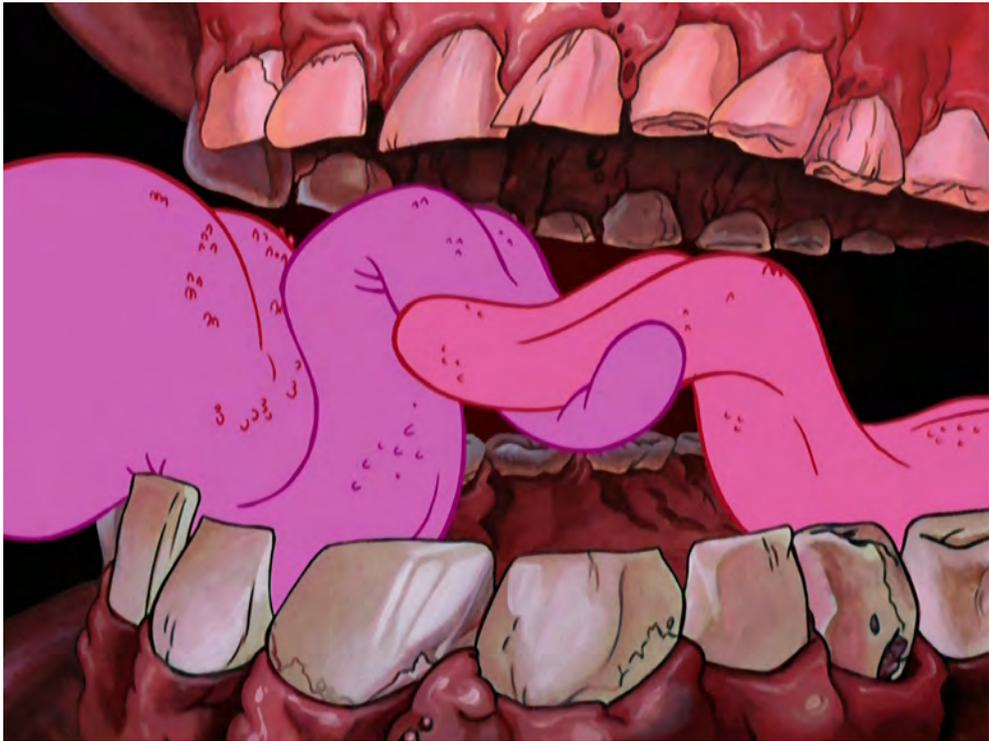
Lo interesante de este nausea fuel es que, a pesar de que la animación moderna se realiza por computadora y no por rotoscopía como se trabajaba tradicionalmente, la realización de los *close-up's* se estila en «cuadros congelados» o *still frames*, lo que facilita que su realización sea bajo técnicas tradicionales como acuarela, tinta china, acrílico o minas de colores; elementos que realzan por sus texturas y su complejidad en el trazo; detalles que una animación digital aún no logra superar.

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GrossUpCloseUp>

GROSS-UP



John K. and Ren & Stimpy (1996)

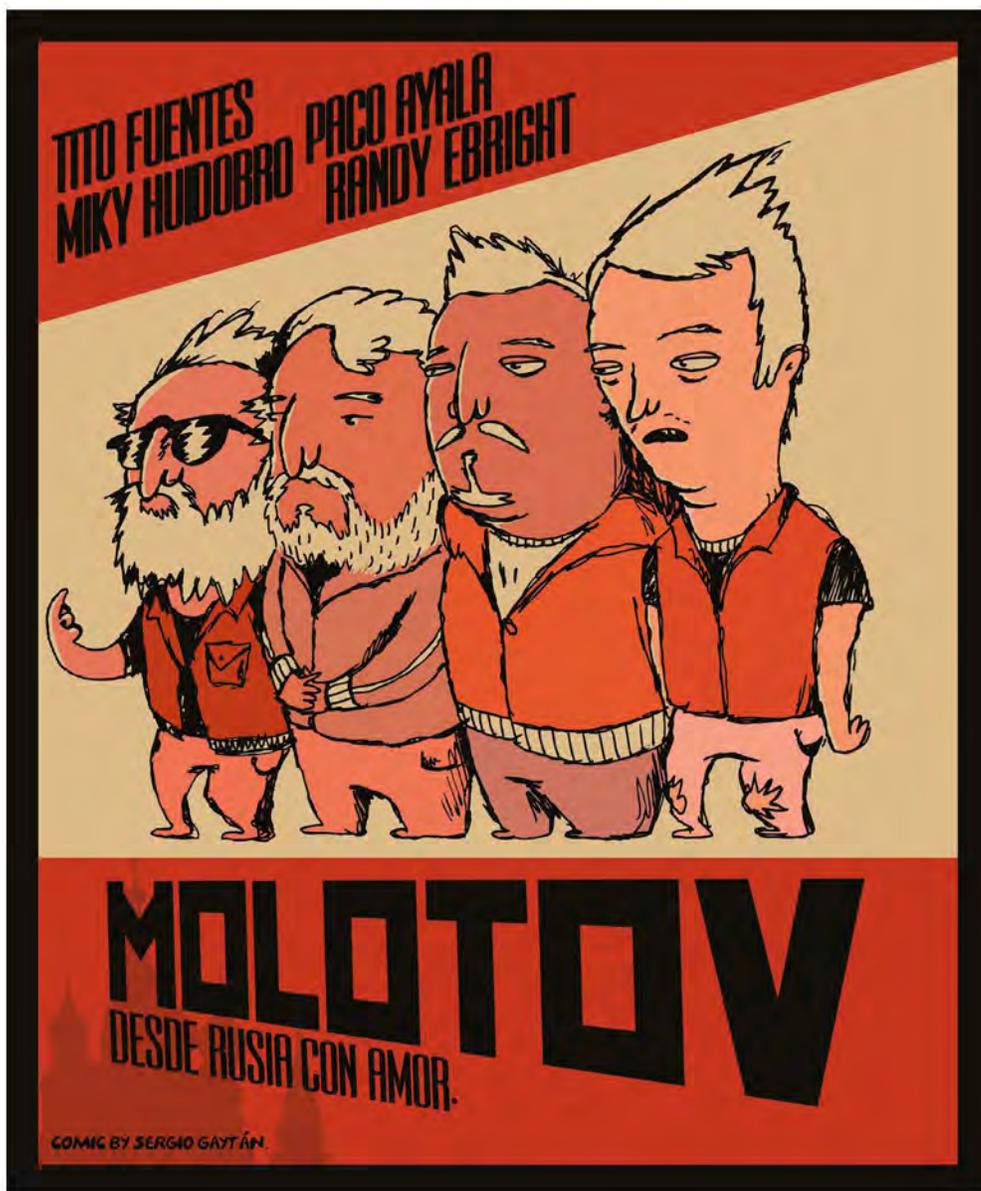


Spumco - Vincent Waller (1996)



GA
LE
RÍ
A

Izquierda
Sergio Gaytán
Retrato hablado de "El desolado"
Xilografía (2012)



Indie Rocks, es una revista impresa mexicana de distribución nacional que promueve la música rock independiente y la cultura alternativa.

Fig.1: Portada para la reseña gráfica en la revista Indie Rocks, digitalizada (2011)

4.I REVISTA
y el medio editorial

En la búsqueda por una construcción alternativa de códigos que satisfagan el acto de la comunicación visual, he elaborado un discurso basado en la estética del lowbrow y en un pensamiento complejo, producto de mi inquietud como diseñador por establecer estructuras más dinámicas y eficaces al momento de crear y transmitir mensajes. El resultado se expresa por sí mismo, y para ello, se muestran ilustraciones que se desprendieron de la virtualidad demostrando su efectividad en el campo real. Se anexan imágenes del proceso creativo en algunas ilustraciones.

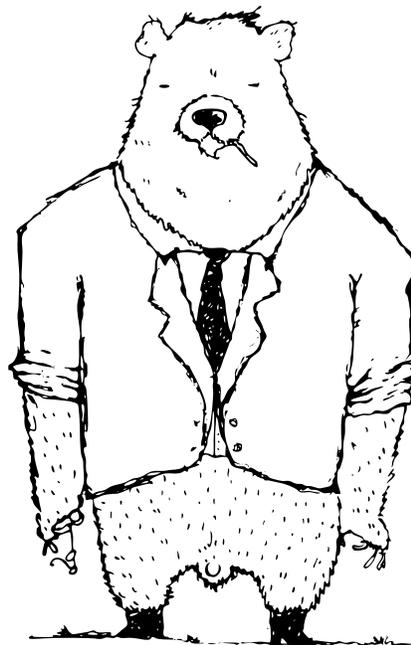


Fig.1: Reseña gráfica de «Audio, Video, Disco»,
Lp del dúo electrónico Justice

Fig.2: CEO BEAR, Prototipo de personaje, uti-
lizado en diversos medios, digitalizado (2011)

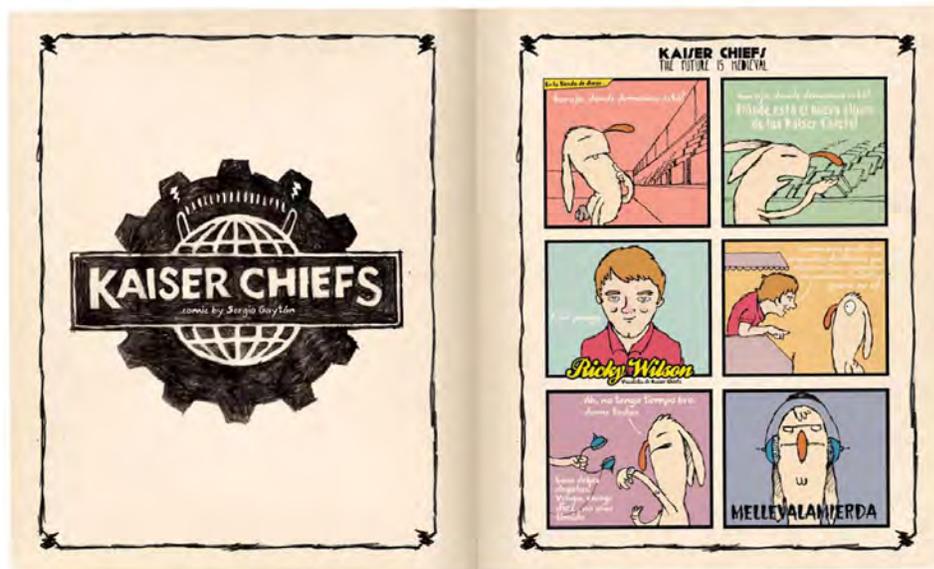


Fig.3: Detalle de viñeta con el estilo representativo del lowbrow

Fig.4: Reseña gráfica de «*The Future is Medieval*», de la banda de rock *Kaiser Chiefs*

4.2 LOS MEMES *Y la difusión digital*

Desde la instauración del internet como principal medio de comunicación, los memes han sido considerados como un infalible medio transmisor de información gracias a la facilidad con la que se propagan. Una de las propuestas de aplicación de la ilustración lowbrow en México ha sido la utilización del lenguaje memético como vehículo comunicativo, respondiendo a la utilización del código pop como un método de asimilación inmediata para lograr captar el interés del receptor en un contexto adecuado y armónico. Las imágenes anteriores son un modelo simple que se puso a prueba por la red.

Fig.1: *Doña Cleotilde: «¿Eres tú, satanas?»* Digital (2015)



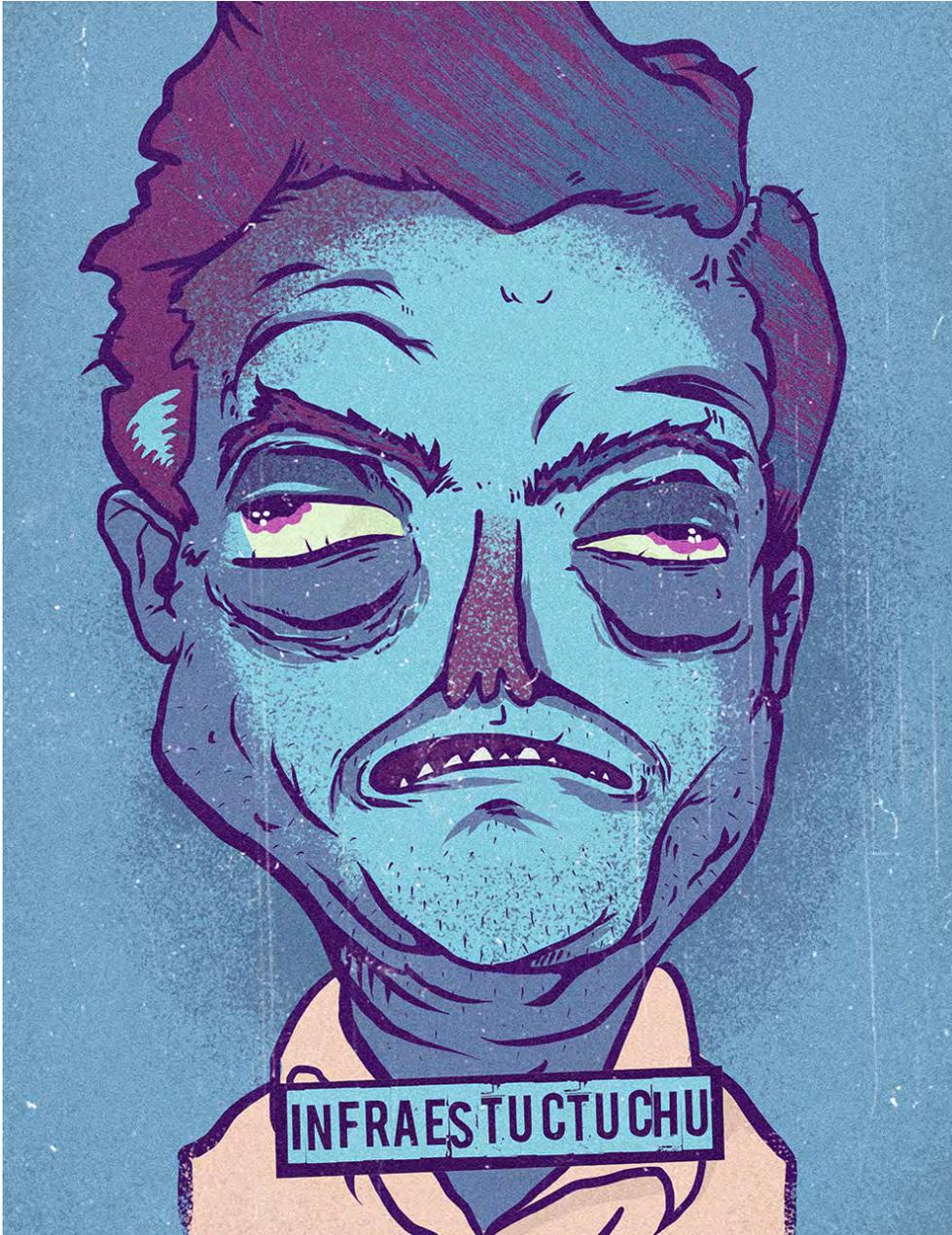


Fig.1: *Retrato amigable de Peña Nieto*, Digital (2014)



Fig.2: *Ron Damón meme*, Digital, (2014)



Fig.1: *Chabuelo meme*, Digital (2014)



Fig.2: *Papá Fox*, Digital (2014)



Fig.1: *Impaktado*, Digital (2014)



Fig.2: *Grotesque en el metro*, Digital (2014)



4.3 *El idioma* DEL MATERIAL

En estos tiempos, resulta trascendental, y casi obligatorio para el diseñador apartar la vista de la pantalla por un momento para reecontrarse con la riqueza innata de los materiales. Recordemos que nuestra percepción sensorial es capaz de captar detalles ínfimos que enriquecen la lectura de un mensaje visual; asimismo, en el proceso creativo el diseñador debe ser capaz de innovar mediante la experimentación de nuevas estructuras o apropiaciones. El producto que se obtuvo a partir de dicha experimentación comparte múltiples propósitos. Un objeto de diseño que funge como obra artística.



Fig.1: *El tataranieto de Samael*. Mixta (2014)

Fig. 2: *Juicy Brains*. Mixta (2014)



Fig.3 y 4: *Tronuo* [detalle] (2014)

Fig. 5: *Tronuo*. Madera, semillas y caramelo (2014)



Fig.1 y 2: *El tataranieto de Samael (detalles)*. Mixta (2014)

Fig.3: *IG-88 reborns*, Mixta (2014)





En la búsqueda de arquetipos, resulta trascendente explorar a la gráfica como un recurso que va más allá de su función utilitaria en la escena del diseño. Se trata de desafiar las normas, buscando resupuestas en construcciones más dinámicas, libres; resignificar el quehacer diseñístico a una forma más excéntrica y subjetiva, que refleje al diseño y al arte como uno solo, reinventando los objetos de producción gráfica y mostrándolos desde distintas perspectivas.

Fig 1: Placa de acrílico en Puntaseca (2015)



Fig.2: *Stephen, mostrando sus talentos.* Puntaseca (2015)







Atrás: *The Terrific Screaming*, Acrílico y grabado sobre madera (2014)

Fig.1 y 2: *The Terrific Screaming (detalles)* (2014)



Fig.3: *The Terrific screaming*, Acrílico y grabado sobre madera (2014)

4.4 EXPOSICIÓN DE OBRA

Lowbrow es un término que no resultó para nada familiar, sin embargo, la recepción de la obra fue contrastantemente satisfactoria. La estructura estética de los objetos presentados era un código común e identificable por los espectadores. La atención se centraba entre los colores y los trazos profundos, como si se tratara de descubrir algo más allá de los colmillos, los ojos saltados, las texturas y las grietas. La exposición, de nombre LOWBROWMX, fue un festín de elementos visuales que retrataban la esencia de un movimiento artístico poco conocido, pero bastante disfrutable.



Arriba: Tarjetas promocionales durante la exposición

Derecha: *Hablando por hablar*, Digital (2012)

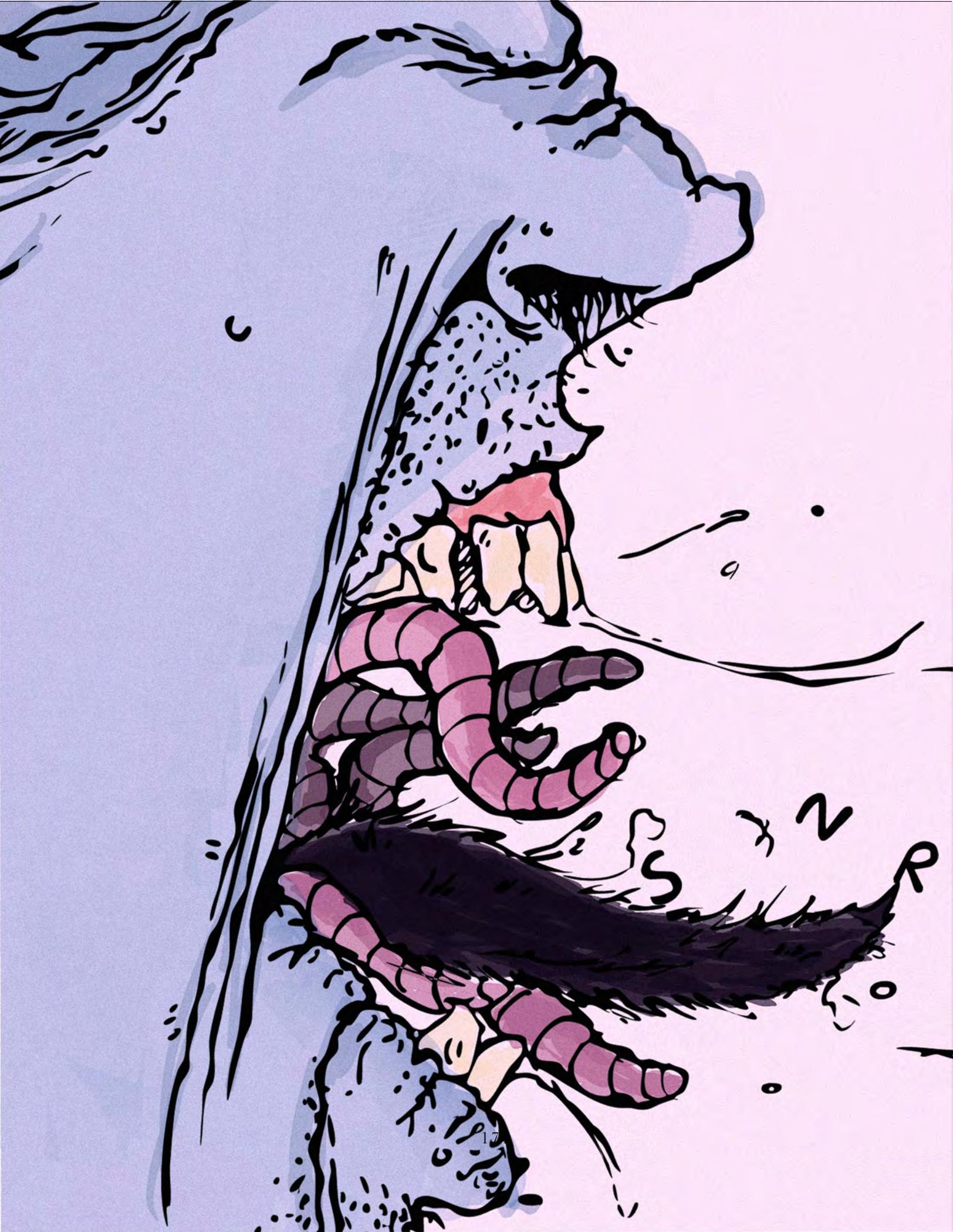




Fig.1: Exposición *LOWBROWMX*, celebrada durante el «5to Congreso de Alumnos de Posgrado» UNAM (2015)

Fig.2: Capturas de pantalla del video promocional *Justice Cómic*, en donde se muestra el proceso creativo tradicional de la reseña gráfica. La proyección tuvo lugar durante el «5to Congreso de Alumnos de Posgrado», UNAM

Derecha: *Asistente capturando parte de la obra*, «5to Congreso de Alumnos de Posgrado» UNAM (2015)







Arriba: Serie de grabado *Animalia*, expuesta durante el «5to Congreso de Alumnos de Posgrado», UNAM

Iquierda: Parte del *archivo fotográfico de la exposición*, «5to Congreso de Alumnos de Posgrado» UNAM (2015)

CONCLUSIONES

Relativo al discurso - El lowbrow expone sin pretender cambiar nada, se manifiesta explícito, rotundo, tajante; dicha manifestación no difiere de una representación artística: un objeto, una masa inamovible que aloja un código singular, que espera. Quien logra descifrarlo es aquel que encuentra particular sintonía en dicho lenguaje porque se apropia de él y lo disfruta -porque el lowbrow seduce, atrae.- Hemos analizado con anterioridad que la corriente del surrealismo pop guarda íntima relación con las pulsiones más primitivas del ser humano, como la violencia y el placer, conciencias que según Freud se mantienen aisladas bajo estructuras de la moral. En este sentido, la narrativa congénita del lowbrow satiriza, ironiza y se burla, apelando precisamente a los instintos más básicos (ello) estigmatizados por el mundo exterior (super-yo) encapsulados por la conciencia (yo), que buscan un escape. Si hablamos del diseño gráfico como una herramienta persuasiva en nuestro país, ésta propuesta bien puede fungir como una alternativa.

Sin embargo, mas allá de ello debemos entender que el lowbrow no es para todos, definitivamente. Una corriente radical debe mantenerse radical para seguir sustentándose bajo un propósito, manteniendo su esencia que lo constituye. En la búsqueda incesante de propuestas en el ámbito del diseño, inevitablemente

volveremos a hallarnos circunscritos por el entorno: raíces, costumbres y tradiciones que nos encuadran, nos clasifican y nos conforman en una realidad propia e inherente a nuestro ser, a nuestra comunidad y a nuestra cultura. El lowbrow como discurso estético nos brinda la posibilidad de adherirse a un código que podamos entender porque es adaptable, versátil y transmutable.

Relativo al destinatario - El mexicano es conocido -entre otras cosas- por su picardía, por su sentido del humor o por las tradiciones que perduran hasta el día de hoy. Sabemos que nuestra esencia podría ser fruto de una identidad difusa, de nudos heredados que aún no encontramos el modo de desatar, o de una mezcla de ambas. Sea cual sea el problema lo realmente trascendente es que gracias a estas condiciones nos hemos formado como sociedad hasta el día de hoy.

La meta del diseñador se basa en desarrollar un lenguaje gráfico contundente, hallando formas de comunicación que faciliten una sintonía entre lo que se quiere comunicar y lo que se asimila. Si observamos al lowbrow como un método de ilustración alternativa en los procesos de comunicación gráfica en nuestro país, nos daremos cuenta que no es difícil encontrar una relación, pues esta propuesta se basa en el estudio del

comportamiento y las costumbres que conforman la cultura actual del mexicano de manera que se establezcan como un lazo simbiótico que facilite la transmisión de mensajes.

Relativo al emisor - La responsabilidad del diseñador va más allá de la creación de objetos vacíos, amorfos, repetitivos e insustanciales. No puede llamarse diseñador aquel que se limita a producir por producir; lamentablemente la dinámica actual del ser humano se basa en la rapidez, en la obsolescencia programada y en la sobrevaloración de la tecnología como herramienta; y el comunicador gráfico zarpa en las mismas aguas. No hablamos de posturas ortodoxas con respecto a las prácticas tradicionales del diseño, sin embargo, es indispensable la homogeneización del gran abanico de herramientas a nuestro alcance tradicionales y modernas, pero no solo eso, además permitirnos como profesionales ahondar en la exploración para fomentar la creatividad que en algún punto de nuestra era comenzó a desvirtuarse; entendiendo que el contexto nos enriquece, facilitándonos la posibilidad de hallar mejores alternativas que nutran al diseño. Las propuestas expuestas en esta investigación demuestran ser una alternativa a las tendencias actuales del diseño, enfocándose en la observación introspectiva de nuestros rasgos como sociedad como la saturación visual, el caos, el morbo, la doble moral y el egocentrismo.

Las construcciones que emergen de la subcultura mexicana «kitsch» se convierten en un punto clave en la exploración del lenguaje pop que da vida y sostén al lowbrow, dando como resultado un lenguaje armónico y compenetrante al campo de experiencias almacenadas en nuestra memoria. La afinidad, la simpatía, la ironía y el humor se entremezclan con lo macabro y salvaje para convertir al movimiento en una propuesta agridulce lista para detonarse como un vehículo de la comunicación gráfica en México. Y está sucediendo, pero nadie sabía que este monstruo ya tenía un nombre.



BIBLIOGRAFÍA

- Acha, Juan. Las operaciones sensoriales en el consumo de las Artes Visuales. México, UNAM. 1986.
- Munari, Bruno. Diseño y Comunicación Visual. Gustavo Gili, 2002.
- Meggs, Philip B. La historia del diseño gráfico, Editorial Trillas. 2009.
- Frascara, Jorge. El diseño de Comunicación. Infinito, 2006
- Clive, Griffin. Los Cromberger, la historia de una imprenta del siglo XVI en Sevilla y México. Cultura Hispánica. 1991.
- Rodríguez, Antonio. El Hombre en Llamás; historia de la pintura mural en México. Thames & Hudson. 1970.
- Morris William. The Lesser Arts. ElecBook. 2001.
- Morris, William. The Aims of Arts. ElecBook. 2001.
- Barajas Durán, Rafael. Posada: Mito y Mitote. Fondo de Cultura Económica, 2009.
- Gutiérrez , Fernando. La Evolución del Internet en México y su impacto en el ámbito educativo. 2006.
- Juxtapoz Magazine, Ed. #123 p.74
- Ramos, Samuel. El perfil del hombre y su cultura en México. Cuadragésima segunda reimpresión. México. 2003. Pág. 20.
- Uranga, Emilio. Optimismo y pesimismo del mexicano. Historia Mexicana Vol. 1, 2003
- Villegas, Abelardo. La filosofía de lo mexicano. UNAM, México, 2002.
- Béjar Navarro, Raúl. El mexicano: Aspectos culturales y psicosociales. Programa Editorial de la Coordinación de Humanidades, UNAM, 2007.
- Borges, Jorge Luis. Manual de Zoología Fantástica. Fondo de Cultura Económica de España, 1998.

- Bronowski, Judith. Grant, Robert. Artesanos Mexicanos. Craft and Folk Art Museum. 1978.
- Jiménez, Armando. Letreros, Dibujos y Grafitos Groseros de la Picardía Mexicana. Ed. Posada. 1975.
- Hall, Calvin. Compendio de Psicología Freudiana. Paidos. 2006.
- Nietzsche, Friedrich. La Genealogía de la moral. Alianza Editorial, Madrid.1996.
- Marzano, Michela. La muerte como espectáculo. La difusión de la violencia en internet y sus implicaciones estéticas. Tusquets editores. 2007.
- Méndez Martínez, José Luis. “El ruido visual como problema de diseño en la Ciudad de México”. Tesis UNAM, DCV 2015.
- Cuadros de Bastos, Itanel. “El diseño gráfico: de las cavernas a la era Digital”. Universidad Federal do Paraná. Brasil, 2003.
- Costa, Joan. Diseñar para los ojos. Ed. Joan Costa. Bolivia 2003.
- Bedolla Pereda, Deyanira. Consideraciones Sensoriales de los Materiales en el Diseño Sensorial. Universidad Politécnica de Cataluña. Barcelona: 2002.
- Costa, Joan. Diseñar para los ojos. Ed. Joan Costa. Bolivia 2003.
- Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica. Ed: Gustavo Gili. 1997
- Harper, Laurel. “Radical graphics”, Edit. Chronicle books, 1a Ed. 1999.
Rescatado del artículo de Interior Gráfico*
- Dawkins, Richard. El gen egoísta: las bases biológicas de nuestra conducta. Salvat Editores, 2000.
- Flavell, John H. La Psicología Evolutiva de Jean Piaget, Paidos Iberica, 1987
- McCloud, Scott. Entender el cómic. Barcelona: Astiberri. 2004.

ENLACES & REFERENCIAS

- <http://www.elem.mx/estgrp/datos/30>
- <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=4cAkTgSVEDXX2CGGcrZC>
- <http://www.biography.com/people/norman-rockwell-37249>
- http://www.editorialrm.com/2010/category.php?id_category=8
- <http://www.ilustracional.net>
- <http://nicefucking.graphics>
- <http://www.coc4ine.com>
- <http://picnic.co>
- <http://culturacolectiva.com>
- <http://ilustracionmexico.org>
- <http://www.elilustradero.com>
- <http://iberoamericailustra.com>
- <http://arcamx.com>
- <http://miramama.com.uy/insp/god-save-jamie-reid/>
- <http://www.thefreedictionary.com/highbrow>
- <http://definicion.de/surrealismo/>
- <http://www.juxtapoz.com>
- <http://www.interviewmagazine.com/art/mark-ryden-paul-kasmin-gay-90s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=GiACCCv3hpo>
- <http://www.browardpalmbeach.com/news/ax-lies-and-audiotape-6323204>
- http://articles.latimes.com/1988-07-17/entertainment/ca-10024_1_folk-art
- http://elpais.com/diario/2007/11/01/tendencias/1193871601_850215.html
- <http://quickfacts.census.gov/qfd/index.html>
- <http://www.juxtapoz.com/street-art/smithe-paints-a-dizzying-mural-in-brooklyn>

- <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=VMMhtXJXjDXX2ngFXzsu>
- <http://www.networkworld.com/news/2007/092107-gartner-web-20.html>
- <http://es.thefreedictionary.com/saturaci3n>
- <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/NauseaFuel>