



Miguel
Scheroff

El reino de lo maravilloso
The wonderful kingdom

Miguel Scheroff

El reino de lo maravilloso
The wonderful kingdom

Centro Cultural Baños Árabes

Sala de exposiciones temporales I – Septiembre - Octubre 2026



centro cultural
BAÑOS ÁRABES
Palacio de Villardompardo • Jaén



Exposición ¡Que viene el Lobo! En la Galería Yusto Giner, Marbella. 2023. Mario Vera©

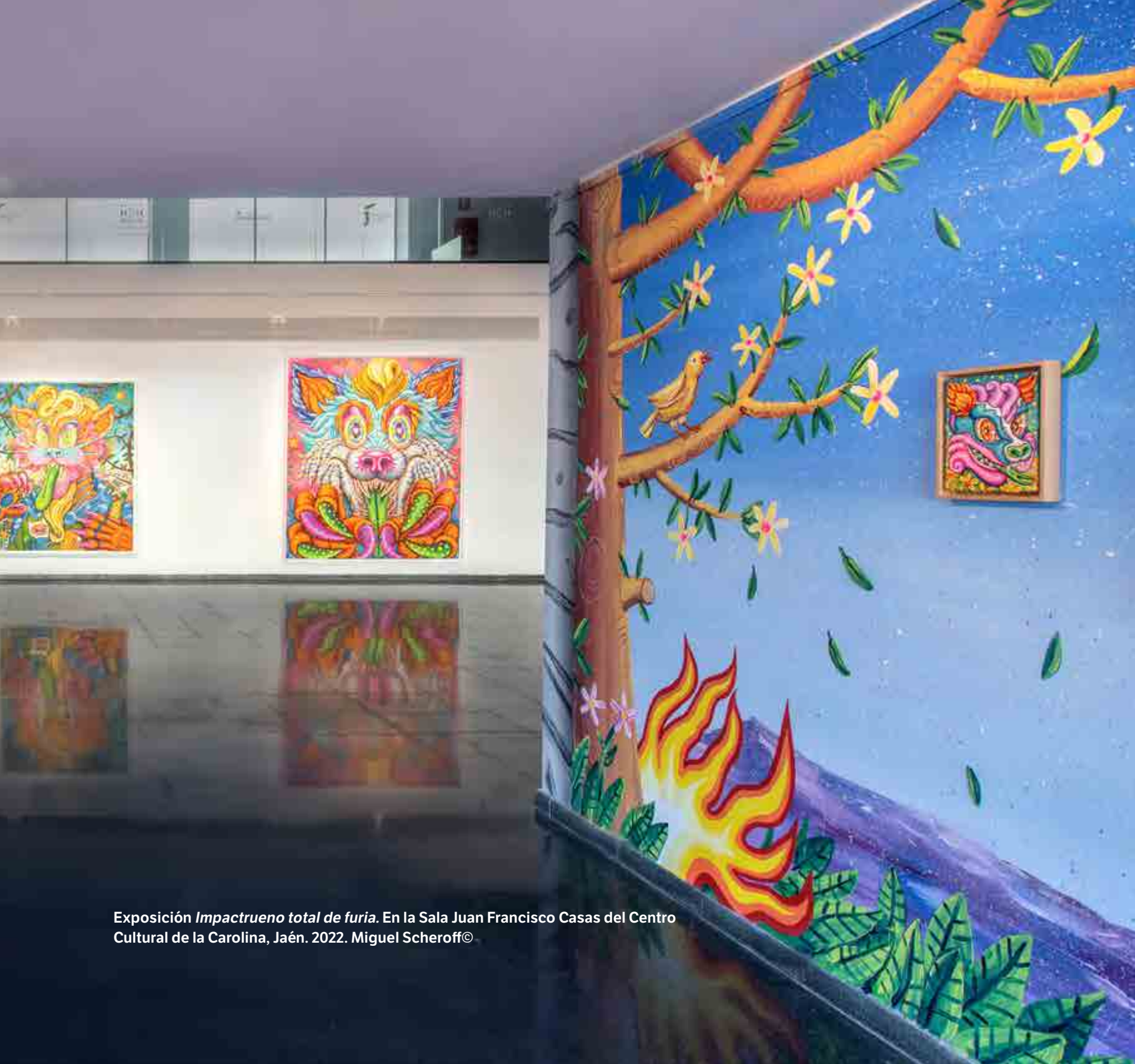






Exposición *Impactrueno total de furia*. En la Sala Juan Francisco Casas del Centro Cultural de la Carolina, Jaén. 2022. Miguel Scheroff©





Exposición *Impactrueno total de furia*. En la Sala Juan Francisco Casas del Centro Cultural de la Carolina, Jaén. 2022. Miguel Scheroff©

índice

index

El reino de lo maravilloso The wonderful kingdom

El reino maravilloso <i>The wonderful kingdom</i>	14
Herederos del caos <i>Heirs of chaos</i>	26
El cuerpo como campo de batalla <i>The body as battlefield</i>	44
Entrevista <i>Interview</i>	56
La construcción del color <i>The construction of color</i>	70
Obras <i>Works</i>	82
El mito reescrito <i>The rewritten myth</i>	132
Barroco pop <i>Pop Baroque</i>	150
Bestiario <i>Bestiary</i>	160
Biografía <i>Biography</i>	174

créditos catálogo

Edita

Diputación de Jaén
Pl. de San Francisco, 2, 23071 (Jaén)

Coordinación

Diputación de Jaén
Área de Cultura y Deportes
Vicente Barba Colmenero

Textos

Alejandra Rodríguez Cunchillos
Vicente Barba Colmenero
Carmen Sabalet
Mela Ruiz de Adana

Edición

Mela Ruiz de Adana

Diseño

Andrés Pérez Muñoz

Fotografías

Miguel Scheroff
Mario Vera
Ira Torres
Daniel Marcos
Adriana Sandec

Imprime

Diputación de Jaén

Depósito Legal

J 361-2026

ISBN

979-13-88315-09-1

créditos exposición

Produce

Diputación de Jaén
Área de Cultura y Deportes

Organización y Coordinación Técnica

Diputación de Jaén
Área de Cultura y Deportes
Vicente Barba Colmenero

Comisariado

Alejandra Rodríguez Cunchillos

Título

El reino de lo maravilloso.
Miguel Scheroff

Espacio

Sala de exposiciones I

Período

Septiembre - Octubre 2026

Montaje

Arquimera, Diseño y Gestión S.L.

Agradecimientos

A todos los coleccionistas que han
prestado sus obras para esta muestra y a la
Galería Yusto Giner

Presentación

La cultura alcanza su verdadero valor al tender puentes entre el pasado y el presente y lograr que el patrimonio deje de ser únicamente memoria para convertirse en una fuente viva de inspiración, reflexión y creación. Desde esta convicción, la Diputación de Jaén continúa impulsando una programación cultural que apuesta por el arte contemporáneo como una herramienta para reinterpretar los grandes relatos de nuestra historia, generar nuevas miradas sobre nuestro patrimonio y acercarlo a la sensibilidad y al lenguaje de nuestro tiempo.

La muestra *El reino de lo maravilloso*, de Miguel Scheroff, responde plenamente a esa vocación. La exposición incorpora a la programación del Centro Cultural Baños Árabes una propuesta artística de extraordinaria personalidad, en la que la pintura recupera el universo simbólico de la mitología clásica para ofrecernos una mirada nueva. Lejos de entender el mito como un relato perteneciente al pasado, el artista lo convierte en un lenguaje vivo, capaz de seguir interrogándonos sobre la condición humana, nuestros deseos, nuestros miedos y nuestras contradicciones.

De nuevo, el Centro Cultural Baños Árabes se sitúa en el epicentro de la actividad cultural de nuestra provincia al acoger esta muestra. Un espacio donde la historia permanece viva y el patrimonio dialoga de forma natural con la creación actual. Cada nueva exposición aporta una mirada diferente sobre este enclave y contribuye a consolidarlo como uno de nuestros grandes referentes culturales, en los que la tradición y la innovación no solo conviven, sino que también se enriquecen mutuamente.

La obra de Miguel Scheroff participa plenamente de esa voluntad de establecer puentes entre diferentes tiempos culturales. Sus pinturas conectan la herencia iconográfica del mundo clásico con una sensibilidad plenamente presente. Sus trazos construyen un entorno envolvente e imaginario de enorme riqueza visual donde conviven la memoria, la imaginación y la experiencia moderna.

Con *El reino de lo maravilloso* reafirmamos nuestro compromiso con una programación cultural de excelencia, abierta al talento, a la investigación artística y a la colaboración con creadores que sitúan al Centro Cultural Baños Árabes como un espacio de referencia para el arte contemporáneo. Estoy convencido de que quienes recorran esta exposición descubrirán un universo pictórico de extraordinaria fuerza, donde los antiguos mitos recuperan toda su vigencia para invitarnos a mirar nuestro presente desde nuevas perspectivas.

Presentation

Culture reaches its true value when it builds bridges between the past and the present, allowing heritage to become not merely a memory, but a living source of inspiration, reflection, and creation. Guided by this conviction, the Diputación de Jaén continues to promote a cultural program that embraces contemporary art as a tool for reinterpreting the great narratives of our history, opening new perspectives on our heritage, and bringing it closer to the sensibility and language of our time.

The exhibition "*El reino de lo maravilloso*" (The Kingdom of the Marvelous), by Miguel Scheroff, fully embodies that vocation. The show brings to the Baños Árabes Cultural Center's program an artistic proposal of extraordinary character, in which painting reclaims the symbolic universe of classical mythology to offer us a fresh perspective. Far from treating myth as a story belonging to the past, the artist turns it into a living language, one still capable of questioning us about the human condition, our desires, our fears, and our contradictions.

Once again, the Baños Árabes Cultural Center stands at the heart of our province's cultural life by hosting this exhibition. It is a space where history remains alive and heritage engages in natural dialogue with contemporary creation. Each new exhibition brings a different perspective to this site and helps establish it as one of our leading cultural landmarks, where tradition and innovation not only coexist but also enrich one another.

Miguel Scheroff's work fully shares in this desire to build bridges between different cultural eras. His paintings connect the iconographic heritage of the classical world with a thoroughly contemporary sensibility. His brushstrokes construct an immersive, imaginative setting of enormous visual richness, where memory, imagination, and modern experience coexist.

With *El reino de lo maravilloso*, we reaffirm our commitment to a cultural program of excellence, open to talent, artistic research, and collaboration with creators who position the Baños Árabes Cultural Center as a landmark space for contemporary art. I am confident that those who walk through this exhibition will discover a pictorial universe of extraordinary power, where ancient myths regain their full relevance, inviting us to look at our present from new perspectives.

Juan Latorre Ruiz

*Presidente de la Diputación Provincial de Jaén /
President of the Provincial Council of Jaén*



Love is a losing game, 2024. Óleo sobre lienzo, 172x130 cm. Miguel Scheroff©

*Si vas por agua a la Malena,
ten cuidado, niña morena,
que hay un lagarto que tiene malas trazas
y muerde con frecuencia a las muchachas guapas.*

Coplilla de Carnaval, 1905¹

El reino de lo maravilloso The marvelous kingdom

*If you go for water to la Malena,
be careful, dark-haired girl,
for there's a lizard with wicked ways
that often bites pretty young women.*

Carnival ditty, 1905¹

Cuenta la literatura popular jienense que, como anuncia esta coplilla, en las inmediaciones de la fuente de la Magdalena —la Malena— habitaba una criatura monstruosa, una especie de lagarto que atemorizaba a la población, pues atacaba tanto a los ganados como a quienes se aventuraban a aproximarse al manantial. Ante la amenaza, un pastor ideó una estratagema para acabar con la fiera: desolló un cordero, conservó intacta su piel y la relleno de yesca encendida. Después, la dejó al alcance de la criatura, que engulló el falso cordero. El fuego abrasó entonces sus entrañas hasta hacerla reventar, poniendo así fin al peligro². De este desenlace surgió la expresión popular “Así revientes como el lagarto de la Malena”³, perpetuada en la memoria colectiva de la ciudad.

Lagartos, dragones, sierpes u otras criaturas fantásticas han desempeñado, desde la Antigüedad, un papel fundamental en la configuración de la conducta y del imaginario moral de las comunidades. Cada región ha creado sus propios seres legendarios y, aunque muchos de ellos comparten rasgos y estructuras comunes, han sido modulados por la geografía, el entorno natural y las condiciones particulares de cada territorio.

De esta misma manera, el artista Miguel Scheroff (Navas de Tolosa, Jaén, 1988) ha construido a lo largo de su trayectoria un repertorio visual nutrido tanto por leyendas, mitos y relatos tradicionales —así como por sus representaciones en la historia del arte⁴—, como por narrativas procedentes de su contexto cultural, procedentes del cine, los videojuegos, el manga o el anime. Las criaturas que pueblan sus obras resultan así fácilmente reconocibles para quienes comparten estos referentes generacionales, aunque también pueden ser comprendidas por públicos más amplios gracias a la familiaridad de su estética y de los códigos iconográficos a los que remiten⁵.

En este reino particular, sin embargo, lo maravilloso no se construye únicamente a través de los personajes que lo habitan, sino también mediante la propia materialidad de la pintura. Scheroff desarrolla una técnica fácilmente identificable, basada en una pincelada densa y cargada (trabajada a base de carbonato cálcico) que modela la fisonomía de sus criaturas y dota a cada

una de ellas de una presencia cuasicorpórea generando un bajo relieve. La pintura se acumula sobre la superficie hasta desbordar, en ocasiones, la bidimensionalidad del lienzo, creando volúmenes y aristas; de este modo, la materia no actúa únicamente como recurso técnico, sino que participa activamente en la construcción del carácter de los seres representados. Puede volverse puntiaguda, áspera o amenazante, pero también blanda y dulcificada, dispuesta sobre el soporte con una manga pastelera. Una contradicción formal que reproduce, en cierta manera, la propia ambigüedad de unas criaturas que oscilan constantemente entre lo amable y lo inquietante.

Esta dimensión física de la obra adquiere además una especial relevancia en un contexto dominado por el consumo de imágenes a través de las pantallas. Frente a la superficie plana, inmediata y reproducible de lo digital, Scheroff propone una pintura que reclama la presencia del espectador. Paradójicamente, muchas de las referencias visuales de las que parte el artista proceden precisamente de ese universo digital pero son trasladadas al terreno de una pintura. Aquello que partió de imagen reproducible adquiere así cuerpo, textura.

A toda esta atmósfera, se suma una paleta de colores vibrantes, vinculada a una sensibilidad generacional marcada por la estética de los dibujos animados y, especialmente, de los videojuegos. El color, sin embargo, no responde siempre a una lógica naturalista ni a los códigos físicos de la realidad, sino que se asocia con el estado emocional de cada uno de los sujetos representados. A través de esta intensidad cromática, Scheroff parece aludir también a una sociedad contemporánea que brilla en apariencia, pero que utiliza ese resplandor como forma de camuflaje ante sus propias tensiones, carencias o contradicciones. Así, el color no solo construye una vía de escape imaginaria, sino que señala la necesidad de inventar otros mundos posibles frente a la complejidad del presente.

Por otro lado, la exposición *El reino de lo maravilloso* propone no solo la construcción de un universo propio, sino también su incorporación a otro reino ya existente: el que conforma el propio Centro Cultural Baños Árabes de Jaén. Un espacio atravesado por

más de un milenio de historia, en el que han convivido distintas culturas, relatos, tradiciones y formas de comprender el mundo. A lo largo del tiempo, algunos de estos elementos han desaparecido, otros se han transformado y muchos han perdurado, adaptándose a nuevas sensibilidades y adquiriendo significados diversos en cada época.

La propuesta de Scheroff puede entenderse, así, como un nuevo capítulo dentro de esa historia acumulada. Sus criaturas, sus colores y sus universos visuales no irrumpen como algo ajeno al pasado, sino que responden a una necesidad constante en la sociedad: construir relatos, poblar el mundo de seres extraordi-

narios y recurrir a la fantasía para interpretar, explicar o transformar aquello que nos rodea. En definitiva, *El reino de lo maravilloso* convive con todo aquello que la precedió y se incorpora a ese entramado de historias, culturas y símbolos que han dado forma al lugar. La muestra nos recuerda que cada época necesita también sus propias criaturas, sus propios relatos y, quizá, sus propios reinos maravillosos.

Dra. Alejandra Rodríguez Cunchillos
Comisaria de la exposición

¹ El investigador del folclore Manuel Urbano Pérez Ortega (Jaén, 1940-2013) rescató una letrilla carnavalesca de 1905 —atribuida tradicionalmente al cronista e investigador Alfredo Cazabán Laguna (Úbeda, 1870 - Jaén, 1931). En Del Arco Moya, Juan, Director del Archivo Histórico Provincial de Jaén en <https://www.juntadeandalucia.es>

² Existen varias versiones sobre cómo se dio muerte al reptil.

³ Esta expresión es utilizada para maldecir o cuando alguien come demasiado. Podemos encontrar numerosas variantes, entre ellas: “Así revientes como el lagarto de Jaén”, “Ojalá revientes como el lagarto de Jaén (o de la Malena)”.

⁴ El autor incorpora en sus obras numerosas referencias a artistas del pasado como: Peter Paul Rubens (1577–1640), Clara Peeters (ca. 1587–1636), José de Ribera (1591–1652), Paul de Vos (1595–1678) o Francisco de Zurbarán (1598–1664), entre otros, tanto en el plano, temático, como formal o iconográfico. Pero también de otros más recientes como Henri Rousseau (1844–1910), Remedios Varo (1908–1963), Ángeles Santos Torroella (1911–2013) o Enrique Marty (1969).

⁵ Una de las principales fuentes de inspiración del artista son los Bestiarios. Sobre este asunto Scheroff ha desarrollado el libro de artista Bestiario Scheroff: una publicación con textos del historiador, crítico y comisario de arte Rafael Doctor Roncero, integrado en el proyecto editorial Los 200. En él, el artista despliega su imaginario monstruoso y lo vincula con el acervo cultural contemporáneo. Doctor Roncero, Rafaél, Bestiario Scheroff, Madrid, Los 200, 2025.





VERRER *
E LOS DIOS
ANA SIEMPRE MUNDAN
DESPU LAS PEORES
* BATALLAS A LOS
BATALLA MEJORES GUEREROS *

Popular literature from Jaén tells that, as this ditty announces, in the vicinity of the fountain of la Magdalena —la Malena— there dwelt a monstrous creature, a kind of lizard that terrorized the population, for it attacked both livestock and those who ventured near the spring. Faced with the threat, a shepherd devised a stratagem to do away with the beast: he skinned a lamb, kept its hide intact, and filled it with burning tinder. He then left it within reach of the creature, which swallowed the false lamb. The fire then consumed its innards until it burst, thus putting an end to the danger². From this outcome arose the popular expression “May you burst like the lizard of la Malena”³, perpetuated in the city’s collective memory.

Lizards, dragons, serpents, and other fantastic creatures have played, since antiquity, a fundamental role in shaping the behavior and moral imagination of communities. Each region has created its own legendary beings, and although many of them share common traits and structures, they have been shaped by geography, the natural environment, and the particular conditions of each territory.

In this same way, the artist Miguel Scheroff (Navas de Tolosa, Jaén, 1988) has built throughout his career a visual repertoire nourished both by legends, myths, and traditional tales —as well as by their representations in art history⁴— and by narratives drawn from his cultural context, coming from film, video games, manga, or anime. The creatures that populate his works are thus easily recognizable to those who share these generational references, though they can also be understood by broader audiences thanks to the familiarity of their aesthetic and the iconographic codes to which they refer⁵.

In this particular kingdom, however, the marvelous is constructed not only through the characters that inhabit it, but also through the very materiality of the painting. Scheroff develops an easily identifiable technique, based on a dense, loaded brushstroke (worked with calcium carbonate) that molds the physiognomy of his creatures and gives each of them a quasi-corporeal presence, generating a low relief. The paint accumulates on the surface until it sometimes overflows the two-dimensionality of the canvas, creating volumes and edges; in this way, matter functions not merely as a technical resource but actively participates in constructing the character of the beings represented. It can become sharp, rough, or menacing, but also soft and sweetened, applied to the support with a pastry bag. A formal contradiction that reproduces, in a certain way, the very ambiguity of creatures that oscillate constantly between the endearing and the unsettling.

This physical dimension of the work takes on particular relevance in a context dominated by the consumption of images through screens. Faced with the flat, immediate, and reproducible surface of the digital, Scheroff proposes a painting that demands the viewer’s presence. Paradoxically, many of the visual references from which the artist departs come precisely from that digital universe, yet are translated into the realm of painting. What began as a reproducible image thus acquires body, texture.

To this whole atmosphere is added a palette of vibrant colors, linked to a generational sensibility shaped by the aesthetics of cartoons and, especially, video games. Color, however, does not always follow a naturalistic logic or the physical codes of reality, but is instead associated with the emotional state of each of the subjects represented. Through this chromatic intensity, Scheroff seems to allude also to a contemporary society that shines on the surface, but uses that glow as a form of camouflage for its own tensions, deficiencies, or contradictions. Thus, color not only builds an imaginary escape route, but also points to the need to invent other possible worlds in the face of the complexity of the present.

On the other hand, the exhibition *The Marvelous Kingdom* proposes not only the construction of its own universe, but also its incorporation into another, already-existing kingdom: that formed by the Centro Cultural Baños Árabes de Jaén itself. A space traversed by more than a millennium of history, in which different cultures, stories, traditions, and ways of understanding the world have coexisted. Over time, some of these elements have disappeared, others have transformed, and many have endured, adapting to new sensibilities and acquiring diverse meanings in each era.

Scheroff's proposal can thus be understood as a new chapter within that accumulated history. His creatures, his colors, and his visual universes do not burst in as something foreign to the past, but rather respond to a constant need in society: to construct stories, populate the world with extraordinary beings, and turn to fantasy to interpret, explain, or transform that which surrounds us. Ultimately, *The Marvelous Kingdom* coexists with everything that preceded it and joins that web of stories, cultures, and symbols that have shaped the place. The exhibition reminds us that every era also needs its own creatures, its own stories, and perhaps its own marvelous kingdoms.

Dra. Alejandra Rodríguez Cunchillos
Exhibition curator

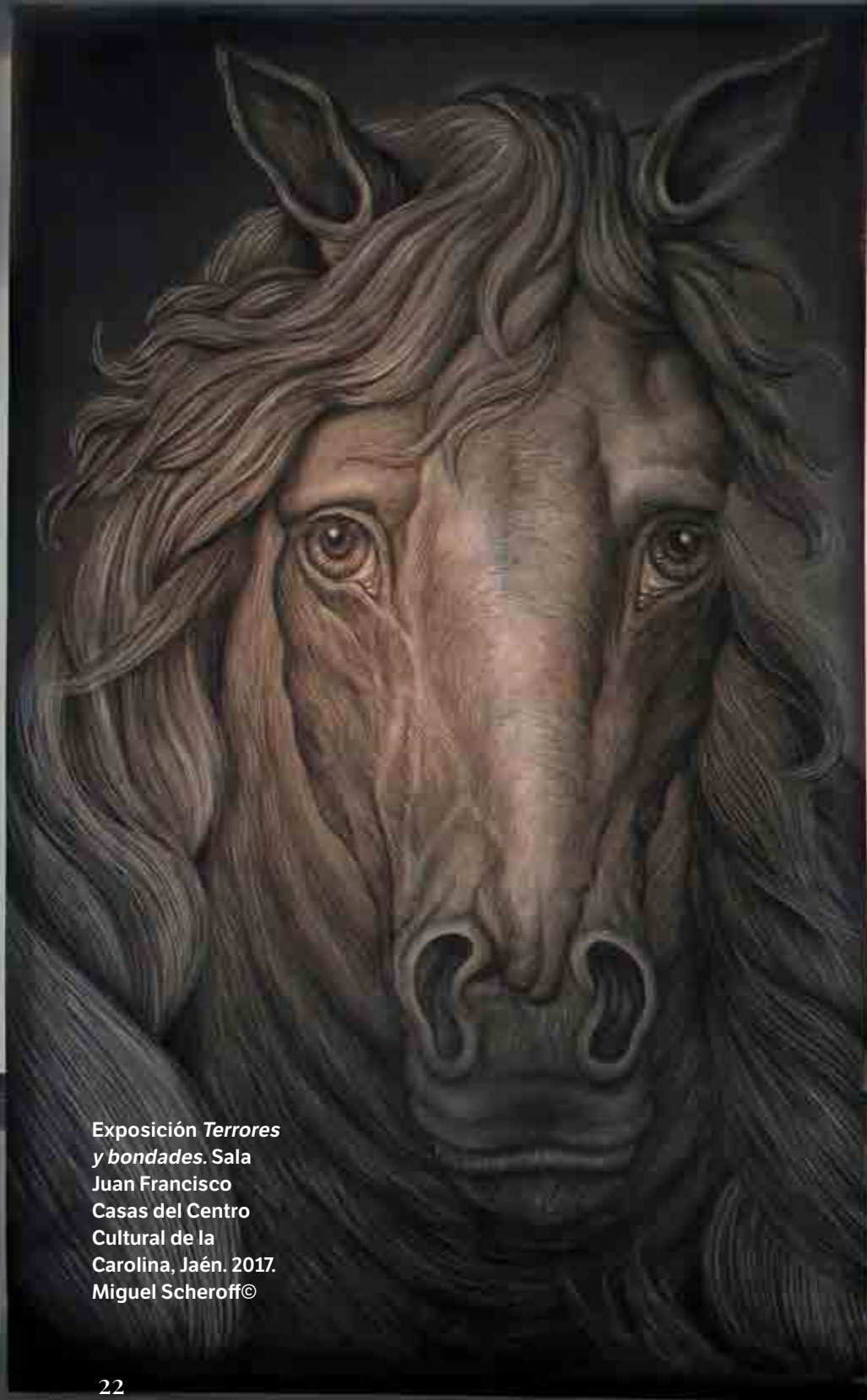
¹ The folklore researcher Manuel Urbano Pérez Ortega (Jaén, 1940–2013) rescued a carnival ditty from 1905 —traditionally attributed to the chronicler and researcher Alfredo Cazabán Laguna (Úbeda, 1870 – Jaén, 1931). In Del Arco Moya, Juan, Director of the Provincial Historical Archive of Jaén, at <https://www.juntadeandalucia.es>

² There are several versions of how the reptile was killed.

³ This expression is used to curse someone or when someone eats too much. Numerous variants can be found, among them: “May you burst like the lizard of Jaén” (“Así revientes como el lagarto de Jaén”), “May you burst like the lizard of Jaén (or of la Malena)” (“Ojalá revientes como el lagarto de Jaén [o de la Malena]”).

⁴ The artist incorporates into his works numerous references to artists of the past, such as: Peter Paul Rubens (1577–1640), Clara Peeters (ca. 1587–1636), José de Ribera (1591–1652), Paul de Vos (1595–1678), and Francisco de Zurbarán (1598–1664), among others, on the level of composition as well as theme, form, and iconography. But also references to more recent artists such as Henri Rousseau (1844–1910), Remedios Varo (1908–1963), Ángeles Santos Torroella (1911–2013), and Enrique Marty (1969).

⁵ One of the artist's main sources of inspiration are Bestiaries. On this subject, Scheroff has produced the artist's book *Bestiario Scheroff*: a publication with texts by the historian, critic, and art curator Rafael Doctor Roncero, part of the Los 200 editorial project. In it, the artist unfolds his monstrous imagery and links it to contemporary cultural heritage. Doctor Roncero, Rafael, *Bestiario Scheroff*, Madrid, Los 200, 2025.



Exposición *Terrores
y bondades*. Sala
Juan Francisco
Casas del Centro
Cultural de la
Carolina, Jaén. 2017.
Miguel Scheroff©





CAOs /
cHAOS



Herederos del caos

LA VIDA SECRETA DE LOS SÍMBOLOS EN LA PINTURA DE MIGUEL SCHEROFF

Existen dos creencias igualmente extendidas y, sin embargo, igualmente equivocadas. La primera sitúa el mito en un tiempo clausurado, como si perteneciera en exclusiva a los templos del antiguo Egipto, a las cerámicas griegas de figuras rojas o a las esculturas romanas que hoy contemplamos inmovilizadas en los museos. La segunda entiende el patrimonio como un ejercicio de congelación: restauramos edificios, protegemos yacimientos, catalogamos obras y conservamos documentos convencidos de que, así, salvamos intacto un fragmento del pasado. Ambas ideas comparten un mismo error de fondo. La historia demuestra justo lo contrario: ninguna civilización ha dejado nunca de crear mitos, y aquello que verdaderamente perdura rara vez lo hace permaneciendo inmóvil. La continuidad de una cultura no depende de la conservación de sus objetos, sino de su capacidad para transformar aquello que hereda.

El antiguo Egipto resulta especialmente revelador para entender este fenómeno. Durante más de tres mil años, sus dioses no dejaron nunca de transformarse. Horus, Seth, Isis u Osiris no permanecieron inmóviles en ninguna dinastía: cada época modificó su iconografía, sus relatos y sus funciones. Los dioses egipcios nunca fueron imágenes fijas, sino construcciones culturales en permanente reelaboración. La arqueología, de hecho, nunca se ha limitado a recuperar objetos: cada excavación demuestra que las sociedades entierran también formas de imaginar el mundo. Un símbolo es, en ese sentido, un fósil de la imaginación humana. Pero, a diferencia de los fósiles biológicos, conserva la extraña capacidad de volver a la vida cada vez que una sociedad lo hace suyo de nuevo.

Cuando el cristianismo llegó al valle del Nilo tampoco destruyó aquel universo simbólico: lo heredó. Y toda herencia implica necesariamente una reinterpretación. Horus terminó reconociéndose en san Jorge; Isis lactans, en la Virgen con el Niño; las antiguas serpientes del caos siguieron vivas bajo la forma del dragón vencido

por los santos. Ese mismo mecanismo se repite a lo largo de toda la historia de la cultura: el Egipto copto heredó el Egipto faraónico, el mundo medieval heredó Roma, el Renacimiento heredó Grecia. Ninguna generación empieza de cero. Todas reciben un imaginario anterior y lo reinterpretan para responder a las preguntas de su propio tiempo. Los dioses antiguos dieron paso a los santos; las criaturas de los bestiarios medievales sobrevivieron en los cuentos populares; los héroes clásicos encontraron nuevas vidas en la literatura, el cine o los videojuegos. Cambian los relatos, los estilos y los nombres. Permanece la necesidad de seguir pensando mediante símbolos.

La pintura de Miguel Scheroff participa exactamente de ese mismo proceso. Sus lienzos no representan una suma arbitraria de referencias culturales ni constituyen un ejercicio nostálgico de cultura popular. Tampoco cita el pasado como quien reproduce una imagen antigua, ni pretende reconstruir un universo medieval o ilustrar episodios mitológicos concretos. Lo que hace es algo más complejo: construir una nueva mitología con símbolos que pertenecen a tiempos distintos pero que responden a las mismas necesidades humanas, y demostrar que esas imágenes antiguas siguen siendo capaces de explicar el presente.

Gospel de media noche, 2021.
Óleo y spray sobre lienzo, 200x175 cm.
Colección privada. Miguel Scheroff©





*Una canción cutre
para mi crush,*
2023. Espuma de
poliuretano y óleo,
40x45x40 cm.
Colección privada.
Mario Vera©

Aby Warburg, uno de los primeros historiadores del arte que se propuso cartografiar estas migraciones, acuñó un término preciso para describirlas: *Pathosformel*, fórmulas de pathos capaces de atravesar siglos y soportes conservando intacta su carga expresiva aunque cambien de forma. Llamó *Nachleben*, vida póstuma, al fenómeno por el cual una imagen no muere con su época, sino que reaparece, transformada, en contextos que nada tienen que ver con su origen. Su *Atlas Mnemosyne* intentaba precisamente eso: mostrar que la serpiente que aterroriza en un relieve asirio y la serpiente que aterroriza en un grabado renacentista comparten una misma fórmula emocional, aunque las separen milenios y civilizaciones enteras. La pintura de Miguel Scheroff puede leerse como una versión contemporánea de ese mismo atlas: un mapa visual donde conviven, sin jerarquía cronológica, las fórmulas de pathos que la humanidad ha ido acumulando desde sus primeras cosmogonías hasta sus últimas pantallas.

En sus cuadros, Gyarados deja de ser un personaje creado por Nintendo para convertirse en el último heredero de una genealogía de monstruos acuáticos que arranca en Apofis, la gran serpiente del caos del Egipto faraónico, continúa en Leviatán, en la Hidra de Lerna y en los dragones medievales, y llega hasta el imaginario contemporáneo. Cada época ha cambiado su aspecto, pero ninguna ha dejado de necesitar una criatura capaz de representar aquello que escapa al control humano. Sus dragones, por tanto, no pertenecen únicamente a los antiguos bestiarios: también dialogan con los monstruos que habitan la cultura visual de nuestro tiempo.

Lo mismo sucede con los caballos fantásticos que recorren buena parte de su obra. No son simples monturas imaginarias, sino descendientes de una larga genealogía que comienza en los animales sagrados de Oriente, continúa en Pegaso, en los hipocampos, en los caballos solares y en los híbridos del arte copto y bizantino, y llega hasta los universos visuales del manga, el anime y los videojuegos. Cambia la anatomía. Permanece el símbolo.

Sus héroes participan de la misma continuidad. A veces aparecen vestidos como guerreros clásicos; otras veces llevan zapatillas deportivas, tatuajes o gorra de béisbol. En cualquier caso, ocupan el mismo lugar simbólico que Horus, Heracles, Perseo o san Jorge: no son personajes históricos concretos, sino figuras que siguen enfrentándose al caos, a la violencia, a la muerte o al destino. Ya no luchan solo contra criaturas legendarias; se enfrentan también a las incertidumbres de nuestro tiempo. Toda cultura necesita un héroe

Heirs of chaos

THE SECRET LIFE OF SYMBOLS IN THE PAINTING OF MIGUEL SCHEROFF

There are two equally widespread and yet equally mistaken beliefs. The first places myth in a closed-off time, as though it belonged exclusively to the temples of ancient Egypt, to the red-figure ceramics of Greece, or to the Roman sculptures we now contemplate immobilized in museums. The second understands heritage as an exercise in freezing: we restore buildings, protect archaeological sites, catalogue works, and preserve documents, convinced that in doing so we save a fragment of the past intact. Both ideas share the same underlying error. History proves precisely the opposite: no civilization has ever stopped creating myths, and what truly endures rarely does so by remaining motionless. The continuity of a culture does not depend on the conservation of its objects, but on its capacity to transform what it inherits.

Ancient Egypt is especially revealing for understanding this phenomenon. For more than three thousand years, its gods never stopped transforming. Horus, Seth, Isis, and Osiris did not remain fixed in any single dynasty: each era modified their iconography, their stories, and their functions. The Egyptian gods were never static images, but cultural constructions in permanent reworking. Archaeology, in fact, has never been limited to recovering objects: every excavation shows that societies also bury ways of imagining the world. A symbol is, in that sense, a fossil of the human imagination. But unlike biological fossils, it retains the strange capacity to come back to life every time a society makes it its own again.

When Christianity arrived in the Nile Valley, it did not destroy that symbolic universe: it inherited it. And every inheritance necessarily implies a reinterpretation. Horus ended up recognizing himself in Saint George; Isis lactans, in the Virgin with Child; the ancient serpents of chaos lived on in the form of the dragon defeated by the saints. That same mechanism repeats throughout the whole history of culture: Coptic Egypt inherited pharaonic Egypt, the medieval world inherited Rome, the Renaissance inherited Greece. No generation begins from zero. All of them receive a prior imaginary and reinterpret it to answer the questions of their own time. The old gods gave way to saints; the creatures of medieval bestiaries survived in folk tales; classical heroes found new lives in literature, film, or video games. The stories, the styles, and the names change. What remains is the need to keep thinking through symbols.

Miguel Scheroff's painting takes part in that very same process. His canvases do not represent an arbitrary sum of cultural references, nor do they constitute a nostalgic exercise in popular culture. Nor do they cite the past the way one reproduces an old image, nor do they aim to reconstruct a medieval universe or illustrate specific mythological episodes. What he does is something more complex: to build a new mythology with symbols that belong to different eras but that respond to the same human needs, and to show that those ancient images are still capable of explaining the present.

Aby Warburg, one of the first art historians to set out to map these migrations, coined a precise term to describe them: *Pathosformel*, formulas of pathos capable of crossing centuries and media while keeping their expressive charge intact even as their form changes. He called *Nachleben*, afterlife, the phenomenon by which an image does not die with its era but reappears, transformed, in contexts that have nothing to do with its origin. His *Mnemosyne Atlas* set out to do exactly that: to show that the serpent that terrifies in an Assyrian relief and the serpent that terrifies in a Renaissance engraving share the same emotional formula, even though millennia and entire civilizations separate them. Miguel Scheroff's painting can be read as a contemporary version of that same atlas: a visual map where, without chronological hierarchy, the formulas of pathos that humanity has accumulated from its earliest cosmogonies to its latest screens coexist.

In his paintings, Gyarados stops being a character created by Nintendo and becomes the latest heir of a genealogy of aquatic monsters that begins with Apophis, the great serpent of chaos of pharaonic Egypt, continues in Leviathan, in the Lernaean Hydra, and in medieval dragons, and reaches into the contemporary imaginary. Each era has changed its appearance, but none has stopped needing a creature capable of representing what escapes human control. His dragons, therefore, do not belong solely to ancient bestiaries: they also converse with the monsters that inhabit the visual culture of our own time.

porque toda cultura necesita imaginar la victoria sobre el caos. Su aspecto pertenece al siglo XXI; su función narrativa, a toda la historia de la humanidad.

Incluso los monstruos rosas, los reptiles imposibles o las criaturas deformadas que pueblan muchas de sus composiciones encuentran paralelos sorprendentes en las antiguas cosmogonías. Los egipcios llenaron templos y papiros de seres híbridos; los griegos imaginaron centauros, quimeras y gorgonas; los artistas coptos heredaron animales fantásticos procedentes tanto del mundo faraónico como del helenístico. En los lienzos de Scheroff no conviven referencias aisladas, sino distintas capas de una misma memoria visual, donde confluyen la mitología clásica, los bestiarios medievales, la pintura barroca, la tradición popular, el cómic, la animación y la cultura digital. Sus criaturas no son ejercicios de fantasía: son símbolos.

Conviene distinguir esta operación de la simple cita posmoderna o del pastiche irónico tan frecuente en buena parte del arte contemporáneo. Cuando un artista cita una imagen clásica para subrayar la distancia que lo separa de ella, está reconociendo implícitamente una ruptura entre pasado y presente. Scheroff hace justamente lo contrario: no señala esa distancia, la disuelve. Sus criaturas no dialogan con la tradición desde la ironía, sino desde la continuidad; no buscan sorprender por el contraste entre lo sagrado y lo trivial, sino demostrar que esa jerarquía nunca fue tan nítida como solemos creer. Ahí radica una diferencia decisiva: la suya no es una pintura sobre la cultura pop, sino una pintura que piensa, con las herramientas visuales de la cultura pop, algunas de las preguntas más antiguas que se ha planteado la humanidad.

Quizá por eso sus pinturas producen esa extraña sensación de familiaridad. Aunque nunca hayamos visto antes esos personajes juntos, sentimos que ya los conocemos. Y probablemente sea cierto, porque no son las imágenes concretas las que reconocemos, sino las estructuras profundas del imaginario colectivo. Nuestra memoria cultural identifica al héroe, al monstruo, al guardián, al guía, al sacrificio, al viaje o al combate, aunque cambien los nombres que los designan en cada época.

Eso explica también la presencia de referencias aparentemente incompatibles conviviendo sin fricción en un mismo cuadro. Un Pokémon no sustituye a un héroe griego: ocupa su mismo lugar simbólico. Un caballo barroco puede convivir con una criatura salida de un videojuego porque ambos responden a una misma necesidad de representación. No hay contradicción, porque todos per-

tenecen a un mismo sistema simbólico. Lo que demuestra Scheroff es que la cultura no avanza sustituyendo unas imágenes por otras, sino acumulándolas, transformándolas y transmitiéndolas de generación en generación.

Contemplar una de estas obras se parece, en cierto modo, a asistir a una excavación arqueológica. Bajo la superficie visible de un Pokémon o de una zapatilla deportiva aparecen, estrato tras estrato, capas de mitología egipcia, griega, medieval y barroca que normalmente permanecen invisibles para el espectador. El cuadro no oculta esa estratigrafía: la expone. Y en esa exposición reside buena parte de su valor, no solo pictórico, sino también patrimonial en el sentido más amplio del término. Una pintura capaz de mostrar simultáneamente sus distintas capas de memoria enseña, sobre la continuidad cultural, tanto o más que muchos discursos académicos dedicados expresamente a explicarla.

En el fondo, toda cultura necesita inventar continuamente nuevos símbolos porque ninguna sociedad puede vivir rodeada únicamente de aquello que ya conoce. Desde las primeras comunidades humanas hemos recurrido a figuras extraordinarias para representar el miedo, el deseo, la justicia, la violencia, la esperanza o el misterio. Por eso no debería sorprender que, en pleno siglo XXI, sigamos necesitando dragones, héroes y criaturas híbridas exactamente igual que los necesitaron los egipcios, los griegos o los artistas medievales. Cambia el soporte, cambia la tecnología con la que producimos esas imágenes, pero no cambia la función que cumplen. Scheroff parece saberlo bien, y por eso su pintura no busca actualizar el pasado ni disfrazarlo de presente: busca recordarnos que ambos tiempos nunca dejaron de ser, en el fondo, el mismo tiempo simbólico.

Por eso los símbolos poseen una resistencia extraordinaria frente al paso del tiempo: sobreviven precisamente porque son capaces de cambiar. Cada época encuentra en ellos significados distintos, y esa es la clave de su permanencia. Cuando un símbolo deja de transformarse, deja también de formar parte de la memoria colectiva y se convierte únicamente en un vestigio histórico. Los monstruos nunca hablaron de los monstruos: siempre hablaron de nosotros, de nuestro miedo, nuestro deseo, nuestra idea de la justicia, de la violencia, de la esperanza o del misterio.

Hay, además, una dimensión pedagógica en esta manera de pintar que no debería pasarse por alto. Un espectador que desconozca por completo la mitología egipcia o griega puede, aun así, reconocer

The same is true of the fantastical horses that run through much of his work. They are not simple imaginary mounts, but descendants of a long genealogy that begins with the sacred animals of the East, continues in Pegasus, in hippocamps, in solar horses and in the hybrids of Coptic and Byzantine art, and reaches into the visual worlds of manga, anime, and video games. The anatomy changes. The symbol remains.

His heroes share the same continuity. Sometimes they appear dressed as classical warriors; other times they wear sneakers, tattoos, or a baseball cap. In any case, they occupy the same symbolic place as Horus, Heracles, Perseus, or Saint George: they are not specific historical figures, but figures that keep confronting chaos, violence, death, or fate. They no longer fight only against legendary creatures; they also confront the uncertainties of our own time. Every culture needs a hero because every culture needs to imagine victory over chaos. Their appearance belongs to the twenty-first century; their narrative function, to the whole history of humanity.

Even the pink monsters, the impossible reptiles, or the deformed creatures that populate many of his compositions find surprising parallels in ancient cosmogonies. The Egyptians filled temples and papyri with hybrid beings; the Greeks imagined centaurs, chimeras, and gorgons; Coptic artists inherited fantastical animals from both the pharaonic and the Hellenistic worlds. In Scheroff's canvases, what coexist are not isolated references but different layers of one and the same visual memory, where classical mythology, medieval bestiaries, baroque painting, popular tradition, comics, animation, and digital culture all converge. His creatures are not exercises in fantasy: they are symbols.

This operation should be distinguished from the simple postmodern quotation or the ironic pastiche so common in much of contemporary art. When an artist cites a classical image to underscore the distance separating him from it, he is implicitly acknowledging a rupture between past and present. Scheroff does exactly the opposite: he does not point to that distance, he dissolves it. His creatures do not engage with tradition from irony, but from continuity; they do not seek to surprise through the contrast between the sacred and the trivial, but to show that this hierarchy was never as clear-cut as we tend to believe. Here lies a decisive difference: his is not a painting about pop culture, but a painting that thinks, with the visual tools of pop culture, some of the oldest questions humanity has ever asked itself.

Perhaps that is why his paintings produce that strange sense of familiarity. Even though we have never before seen these characters together, we feel we already know them. And that is probably true, because it is not the specific images we recognize, but the deep structures of the collective imaginary. Our cultural memory identifies the hero, the monster, the guardian, the guide, the sacrifice, the journey, or the combat, even as the names that designate them change from era to era.

That also explains the presence of apparently incompatible references coexisting without friction within a single painting. A Pokémon does not replace a Greek hero: it occupies its same symbolic place. A baroque horse can coexist with a creature straight out of a video game because both respond to the same need for representation. There is no contradiction, because all of them belong to a single symbolic system. What Scheroff demonstrates is that culture does not advance by replacing one set of images with another, but by accumulating them, transforming them, and passing them on from generation to generation.

Contemplating one of these works is, in a way, like witnessing an archaeological excavation. Beneath the visible surface of a Pokémon or a sneaker appear, layer upon layer, strata of Egyptian, Greek, medieval, and baroque mythology that normally remain invisible to the viewer. The painting does not hide that stratigraphy: it exposes it. And in that exposure lies much of its value — not only pictorial, but also patrimonial in the broadest sense of the term. A painting capable of simultaneously showing its different layers of memory teaches as much, or more, about cultural continuity as many academic discourses expressly devoted to explaining it.



Lobito In Love, 2023.
Óleo y spray sobre
lienzo, 200x170 cm.
Colección Fernando
Hdez. Miguel
Scheroff©

At bottom, every culture needs to continually invent new symbols because no society can live surrounded solely by what it already knows. Since the earliest human communities, we have turned to extraordinary figures to represent fear, desire, justice, violence, hope, or mystery. It should therefore come as no surprise that, well into the twenty-first century, we still need dragons, heroes, and hybrid creatures exactly as the Egyptians, the Greeks, or medieval artists needed them. The medium changes, the technology with which we produce those images changes, but the function they perform does not change. Scheroff seems to know this well, and that is why his painting does not seek to update the past or disguise it as the present: it seeks to remind us that both times never stopped being, at bottom, the same symbolic time.

That is why symbols possess an extraordinary resistance to the passage of time: they survive precisely because they are capable of changing. Each era finds different meanings in them, and that is the key to their permanence. When a symbol stops transforming, it also stops being part of collective memory and becomes nothing more than a historical vestige. Monsters never spoke of monsters: they always spoke of us, of our fear, our desire, our sense of justice, of violence, of hope, or of mystery.

There is, moreover, a pedagogical dimension to this way of painting that should not be overlooked. A viewer who knows nothing at all of Egyptian or Greek mythology can nonetheless intuitively recognize the drama represented by a hero facing a monstrous serpent, because that narrative structure is part of their cultural baggage even without their knowing it. But a viewer who is familiar with those traditions will discover, in addition, a second level of reading: that of specific genealogies, of Apophis turned into Gyarados, of Pegasus turned into a video-game mount. Scheroff's painting thus works on two simultaneous registers, one emotional and immediate, the other erudite and reflective, without either canceling out the other. That double accessibility, far from being a concession to the general public, is consistent with the very nature of myths, which have always circulated at once as popular tale and as system of thought.

That is why it is insufficient to say that Miguel Scheroff mixes classical culture and popular culture. In reality he does something deeper: he shows that this separation never existed. Ancient myths did not disappear; they simply changed language. Today some are called Heracles and others Gyarados; some inhabit temples and others screens. All of them continue answering the same essential questions: who we are, what we fear, what we admire, and how we imagine that which we still cannot explain.

Perhaps that is the true lesson of his painting, and also the most suggestive lesson to be drawn from this exhibition. The creatures that inhabit it do not come from a remote past that we contemplate with nostalgia: they are part of a present that still needs to imagine in order to understand itself. True cultural inheritance never consists of preserving the past intact, but of allowing it to keep speaking in a language comprehensible to each generation. And perhaps the pertinent question is not why certain symbols survive for centuries, but why each generation feels the need to inherit them. No society transmits images out of mere inertia: it does so because it finds in them a way of understanding what reason, on its own, cannot manage to explain. To inherit a symbol never means preserving it intact; it means recognizing in it a question that remains our own.

None of this makes Miguel Scheroff an illustrator of mythological encyclopedias, nor a scholar disguised as a painter. His work does not consist of documenting symbolic genealogies, but of painting from within them, with the same naturalness with which a medieval artist painted dragons without needing to justify their existence to anyone. Erudition, when it appears, does so as a consequence and not as a purpose: first comes the image, charged with plastic intensity, and only afterward, if the viewer wishes, the genealogy that sustains it. That hierarchy — image before discourse — is also the one followed for centuries by the anonymous artisans who carved gargoyles, illuminated bestiaries, or painted altarpieces without knowing that they were building, piece by piece, the same visual memory that we recognize today in a contemporary canvas.

intuitivamente el drama que representa un héroe frente a una serpiente monstruosa, porque esa estructura narrativa forma parte de su equipaje cultural incluso sin que lo sepa. Pero un espectador que sí conozca esas tradiciones descubrirá, además, un segundo nivel de lectura: el de las genealogías concretas, el de Apofis convertido en Gyarados, el de Pegaso convertido en montura de videojuego. La pintura de Scheroff funciona, así, en dos registros simultáneos, uno emocional e inmediato y otro erudito y reflexivo, sin que ninguno de los dos anule al otro. Esa doble accesibilidad, lejos de ser una concesión al gran público, es coherente con la propia naturaleza de los mitos, que siempre han circulado a la vez como relato popular y como sistema de pensamiento.

Por eso resulta insuficiente afirmar que Miguel Scheroff mezcla cultura clásica y cultura popular. En realidad hace algo más profundo: demuestra que esa separación nunca existió. Los mitos antiguos no desaparecieron, simplemente cambiaron de lenguaje. Hoy algunos se llaman Heracles y otros Gyarados; unos habitan los templos y otros las pantallas. Todos continúan respondiendo a las mismas preguntas esenciales: quiénes somos, qué tememos, qué admiramos y cómo imaginamos aquello que aún no sabemos explicar.

Quizá esa sea la verdadera enseñanza de su pintura, y también la lección más sugerente que puede extraerse de esta exposición. Las criaturas que la habitan no proceden de un pasado remoto que contemplamos con nostalgia: forman parte de un presente que sigue necesitando imaginar para comprenderse. La verdadera herencia cultural nunca consiste en conservar intacto el pasado, sino en permitir que continúe hablando con un lenguaje comprensible para cada generación. Y quizá la pregunta pertinente no sea por qué algunos símbolos sobreviven durante siglos, sino por qué cada generación siente la necesidad de heredarlos. Ninguna sociedad transmite imágenes por simple inercia: lo hace porque encuentra en ellas una forma de comprender aquello que la razón, por sí sola, no logra explicar. Heredar un símbolo nunca significa conservarlo intacto; significa reconocer en él una pregunta que sigue siendo nuestra.

Nada de esto convierte a Miguel Scheroff en un ilustrador de enciclopedias mitológicas ni en un erudito disfrazado de pintor. Su trabajo no consiste en documentar genealogías simbólicas, sino en pintar desde dentro de ellas, con la misma naturalidad con la que un artista medieval pintaba dragones sin necesidad de

justificar su existencia ante nadie. La erudición, cuando aparece, lo hace como consecuencia y no como propósito: primero está la imagen, cargada de intensidad plástica, y solo después, si el espectador lo desea, la genealogía que la sostiene. Esa jerarquía, imagen antes que discurso, es también la que siguieron durante siglos los artesanos anónimos que tallaron gárgolas, iluminaron bestiarios o pintaron retablos sin saber que estaban construyendo, pieza a pieza, la misma memoria visual que hoy reconocemos en un lienzo contemporáneo.

Ahí reside, en definitiva, la grandeza de la pintura de Miguel Scheroff: no en la originalidad de sus personajes, sino en su capacidad para recordarnos que seguimos habitando el mismo universo simbólico que nuestros antepasados. Cada generación inventa nuevos nombres, nuevas imágenes y nuevos relatos, pero ninguno nace de la nada; todos forman parte de una conversación iniciada hace milenios. Comprender esa continuidad es comprender que los mitos nunca desaparecen: simplemente cambian de forma para seguir ayudándonos a responder las mismas preguntas esenciales. Las imágenes cambian porque nosotros cambiamos, pero seguimos necesitándolas porque hay preguntas que ninguna época ha conseguido responder de manera definitiva.

Situar esta reflexión en el marco de una exposición no es un gesto casual. Toda muestra es, en última instancia, un ejercicio de traducción: un intento de hacer visibles, ante un público concreto, relaciones que de otro modo permanecerían dispersas entre disciplinas distintas —la historia del arte, la arqueología, la antropología de las imágenes— sin llegar a encontrarse nunca. Exhibir la obra de Miguel Scheroff junto a las claves que la explican no es, por tanto, una manera de simplificarla, sino de devolverle su complejidad original, la misma complejidad que poseían los mitos antes de que los manuales los convirtieran en anécdotas ilustradas. Quien recorra esta muestra no se enfrenta a un conjunto de curiosidades eruditas, sino a una invitación a reconocer, en las imágenes que ya forman parte de su vida cotidiana, los ecos de una memoria mucho más antigua de lo que sospechaba.

Gracias, Miguel, por recordarnos, a través de tu pintura, que imaginar también es una forma de conocer. Mientras no renunciemos a esa capacidad, lo maravilloso seguirá siendo, al mismo tiempo, nuestro patrimonio más antiguo y nuestra herencia más viva.

Vicente Barba Colmenero. *Doctor en Patrimonio Histórico*

LycanRock. Escultura de resina (PLA,PETG) policromada con óleo. 65x40x50 cm. Colección privada. Mario Vera©

Herein lies, ultimately, the greatness of Miguel Scheroff's painting: not in the originality of his characters, but in his capacity to remind us that we still inhabit the same symbolic universe as our ancestors. Each generation invents new names, new images, and new stories, but none of them is born from nothing; all of them form part of a conversation begun millennia ago. To understand that continuity is to understand that myths never disappear: they simply change form in order to keep helping us answer the same essential questions. Images change because we change, but we keep needing them because there are questions that no era has managed to answer once and for all.

Situating this reflection within the framework of an exhibition is not an incidental gesture. Every exhibition is, ultimately, an exercise in translation: an attempt to make visible, before a specific public, relationships that would otherwise remain scattered among different disciplines — art history, archaeology, the anthropology of images — never quite meeting one another. Exhibiting the work of Miguel Scheroff alongside the keys that explain it is not, therefore, a way of simplifying it, but of restoring its original complexity — the same complexity myths possessed before manuals turned them into illustrated anecdotes. Whoever walks through this exhibition is not confronted with a set of erudite curiosities, but with an invitation to recognize, in the images that already form part of their daily life, the echoes of a memory far older than they suspected.

Thank you, Miguel, for reminding us, through your painting, that to imagine is also a way of knowing. As long as we do not give up that capacity, the marvelous will continue to be, at once, our oldest heritage and our most living inheritance.



Vicente Barba Colmenero. *Doctor of Historical Heritage*



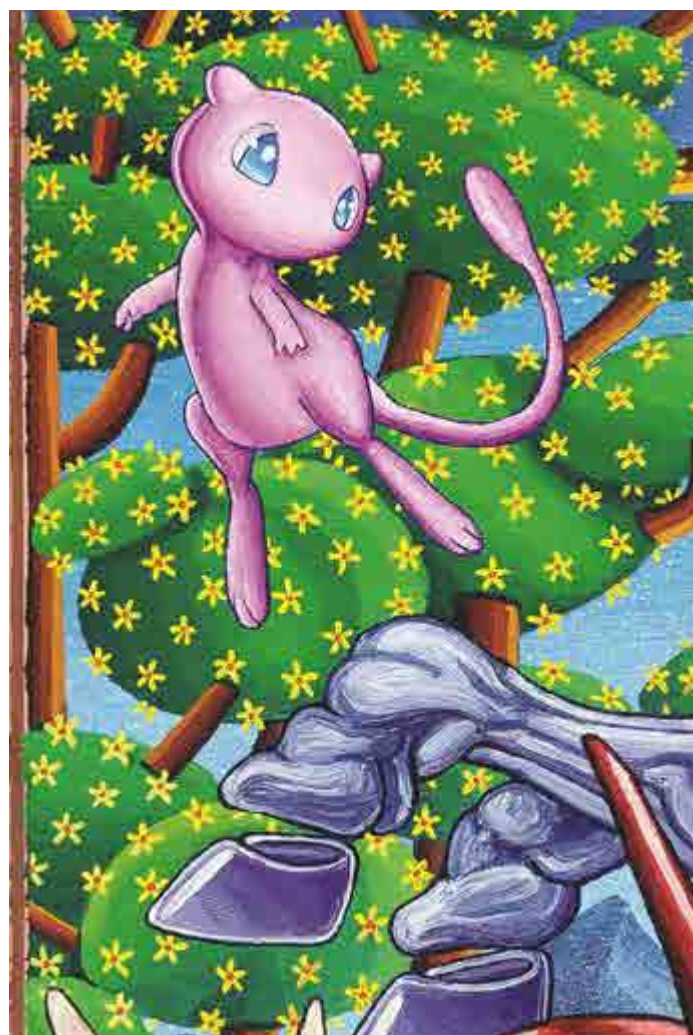
Gospel de media noche,
2021. Óleo y spray sobre
lienzo, 200x175 cm. Colección
privada. Miguel Scheroff©





Detalles de la obra *¿Quién es el dragón, al que el espíritu no quiere seguir llamando señor ni dios?* 2023. Óleo sobre lienzo, 250x200 cm. Colección Sanza Stribling Family. Miguel Scheroff©

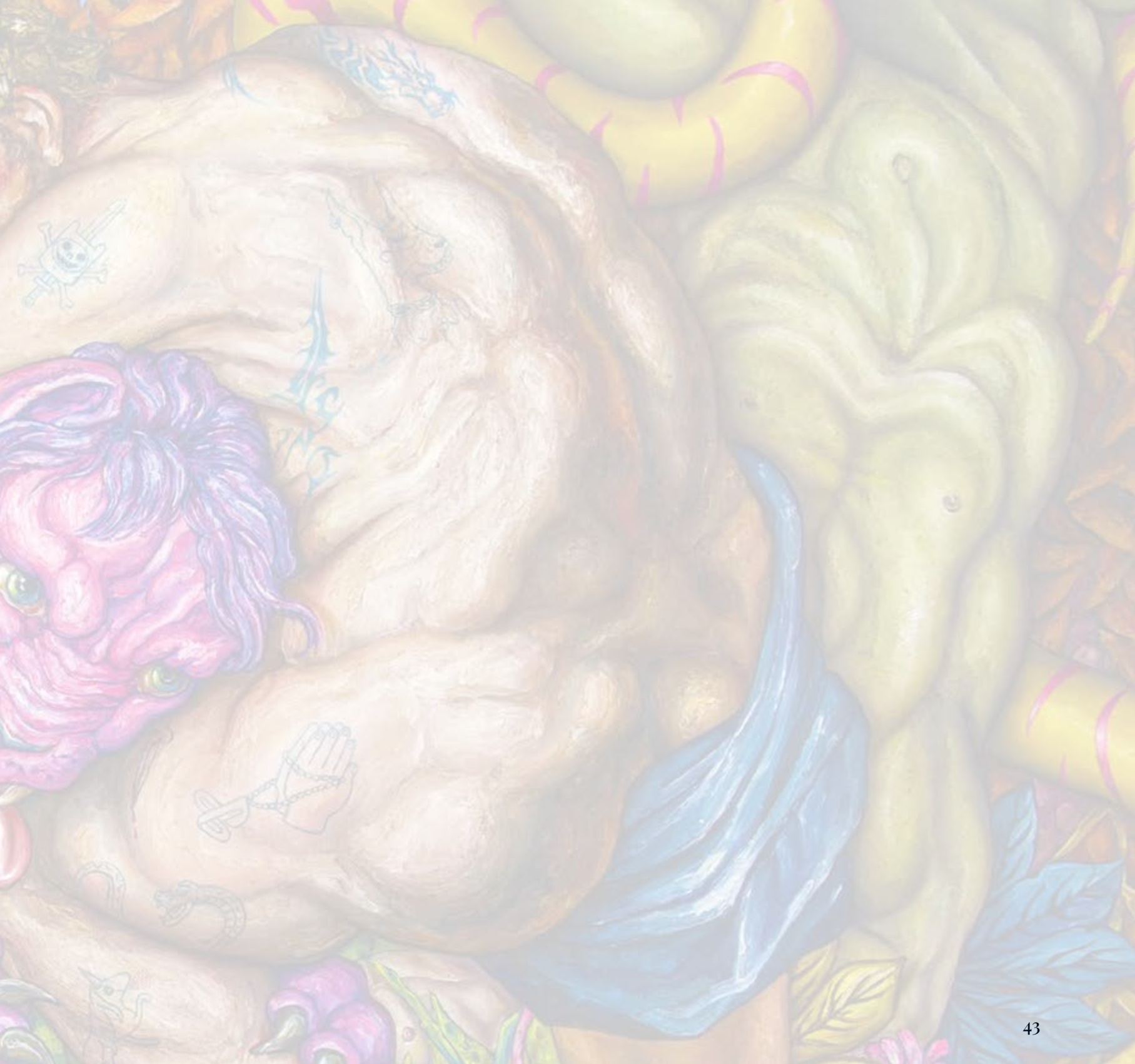




Detalle de la obra *Caballero Rubensiano, al modo de San Jorge*, atacado por un Gyarados Shiny, 2022. Óleo y spray sobre lienzo, 200x170 cm. Colección Manuel Exposito. Miguel Scheroff©



CUERpo
/ BODY



El cuerpo como campo de batalla

Para entender la pintura reciente de Miguel Scheroff conviene partir de las herramientas que la historia del arte ha desarrollado para pensar el cuerpo deformado. Y no se trata de abordarlo como desviación de una norma clásica, sino como el lugar donde la imagen pone a prueba sus propios límites. Mijaíl Bajtín, en *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*, formuló la noción de “cuerpo grotesco” para describir una anatomía abierta, desbordada, mezclada con lo animal y con el mundo exterior, frente al cuerpo cerrado y proporcionado del canon clásico. Antes que él, Wolfgang Kayser había abordado el mismo problema desde otro ángulo en *Lo grotesco: su configuración en pintura y literatura*, donde define lo grotesco como la irrupción de un extrañamiento que vuelve ajeno y amenazante lo más familiar: el rostro propio, la propia carne. De la convergencia de ambas lecturas surge una idea central para leer a Scheroff: la deformación rara vez es un simple recurso expresivo; es una forma de conocimiento, capaz de decir sobre el cuerpo lo que la representación mimética no alcanza a formular.

Georges Didi-Huberman, en *La imagen superviviente*, propuso el concepto de *survivance* para pensar precisamente esto: la deformación no como distorsión gratuita, sino como síntoma que hace estallar la superficie clásica de la imagen y revela, bajo ella, una temporalidad heterogénea. Cuando Scheroff empasta el óleo hasta conferirle un relieve casi escultórico, no se limita a cargar de materia la superficie pictórica: hace visible, físicamente, la tensión entre la piel como límite y la carne como magma informe que

esa piel apenas logra contener. La pintura deja entonces de ser ventana transparente y pasa a comportarse como un cuerpo más.

Ribera, Rubens y el cuerpo castigado

La pintura española e italiana del siglo XVII legó a esta tradición dos episodios que conviene situar como antecedentes directos —no por influencia declarada, que no puede afirmarse sin fuente del propio artista, sino por pertenencia a una misma constelación de *Pathosformeln*—. José de Ribera pintó en 1637, en al menos dos versiones que hoy se conservan en Bruselas y en Nápoles, el momento en que Apolo desuella vivo al sátiro Marsias tras vencerle en el certamen musical que este mismo había propuesto: el dios, sereno y bello, separa con las manos la piel de la pierna del sátiro, mientras Marsias, en un violento escorzo, dirige al espectador una mirada de dolor que no espera auxilio. Ribera no ilustra el castigo: expone la anatomía como territorio de un naturalismo que roza la crueldad, heredero del tenebrismo caravaggista, y alcanza en la textura de la carne un realismo que anticipa, a siglos de distancia, la fascinación de Scheroff por lo cárnico como materia pictórica autónoma.

Peter Paul Rubens, por su parte, pintó hacia 1611-1618, en colaboración con Frans Snyders —a quien correspondió el águila—, un Prometeo encadenado que muestra al titán con la musculatura en agonía mientras el ave le desgarrar el hígado, castigo por haber robado el fuego a los dioses. Que esta obra sea fruto de dos manos —una para el cuerpo humano, otra para la bestia que lo ataca— resulta pertinente para pensar el propio proceso creativo de Sche-

The body as battlefield

To understand Miguel Scheroff's recent painting, it helps to start from the tools art history has developed for thinking about the deformed body. This is not a matter of approaching deformation as a deviation from a classical norm, but rather as the site where the image tests its own limits. Mikhail Bakhtin, in *Rabelais and His World*, coined the notion of the "grotesque body" to describe an anatomy that is open, overflowing, mixed with the animal and with the outside world, in contrast to the closed, proportioned body of the classical canon. Before him, Wolfgang Kayser had approached the same problem from another angle in *The Grottesque in Art and Literature*, where he defines the grotesque as the irruption of an estrangement that renders the most familiar thing — one's own face, one's own flesh — foreign and threatening. From the convergence of these two readings emerges a central idea for interpreting Scheroff: deformation is rarely a simple expressive device; it is a form of knowledge, capable of saying about the body what mimetic representation cannot manage to articulate.

Georges Didi-Huberman, in *The Surviving Image*, proposed the concept of *survivance* to think through precisely this: deformation not as gratuitous distortion, but as symptom, one that ruptures the classical surface of the image and reveals, beneath it, a heterogeneous temporality. When Scheroff builds up oil paint into an almost sculptural relief, he is not merely loading the pictorial surface with matter: he makes physically visible the tension between skin as boundary and flesh as formless magma that skin barely manages to contain. Painting then ceases to be a transparent window and begins to behave as a body in its own right.

Ribera, Rubens, and the Punished Body

Seventeenth-century Spanish and Italian painting bequeathed to this tradition two episodes worth situating as direct antecedents — not through declared influence, which cannot be asserted without a source from the artist himself, but through membership in the same constellation of Pathosformeln. In 1637, in at least two versions now held in Brussels and Naples, José de Ribera painted the moment in which Apollo flays the satyr Marsyas alive after defeating him in the musical contest Marsyas himself had proposed: the god, serene and beautiful, pulls back the skin of the satyr's leg with his hands, while Marsyas, in a violent foreshortening, directs at the viewer a gaze of pain that expects no rescue. Ribera does not illustrate the punishment: he exposes anatomy as the territory of a naturalism bordering on cruelty, heir to Caravaggist tenebrism, achieving in the texture of the flesh a realism that anticipates, across centuries, Scheroff's fascination with the carnal as an autonomous pictorial matter.

Peter Paul Rubens, for his part, painted around 1611–1618, in collaboration with Frans Snyders — who was responsible for the eagle — a chained Prometheus showing the titan's musculature in agony as the bird tears at his liver, punishment for having stolen fire from the gods. That this work is the product of two hands — one for the human body, another for the beast attacking it — proves relevant for thinking about Scheroff's own creative process, where oil, spray, and three-dimensional materials coexist on a single surface without any one subordinating the others. Ribera and Rubens also share a precise mythological genre: that of the body punished for defying the divine, which the tradition of Ovid's *Metamorphoses* turns into an emblem of anatomy in transit. These are bodies that cease to be fully human without becoming something else, fixed by the brush in that intermediate instant. In neither case, however, does that transformation redeem the body: it consumes it. Marsyas does not return from his punishment; Prometheus repeats it every day. The punished baroque body is a body that exhausts itself in its own torment, with no horizon beyond the repetition of pain.

The Body in Metamorphosis: Scheroff's Hippomenes

It is precisely in that intermediate instant that we should pause over a work of Scheroff's own that belongs fully to this genealogy of the punished body: the canvas depicting Hippomenes at the moment of receiving his punishment. The



Battle Royale! Hércules and Fight Affairs, 2019.
Óleo sobre lienzo, 200x200 cm.
Colección Jauregui & Gutiérrez. Miguel Scheroff©

cuerpo que se agota en su propio suplicio, sin más horizonte que la repetición del dolor.

El cuerpo en metamorfosis: el Hipómenes de Scheroff

Es precisamente en ese instante intermedio donde conviene detenerse en una obra propia de Scheroff que pertenece de lleno a esta genealogía del cuerpo castigado: el lienzo que representa a Hipómenes en el momento de recibir su castigo. La composición sitúa al espectador en el instante exacto en que la anatomía humana empieza a ceder ante la animal: el torso y los brazos, alzados hacia una luz que atraviesa el cielo en diagonales casi barrocas, conservan todavía la musculatura tensa y perfectamente delineada que caracteriza el tratamiento clásico del cuerpo masculino en Scheroff, mientras que las piernas ya han mutado en patas leoninas, cubiertas de un pelaje áspero que termina en garras, y de la base de la espalda emerge una cola felina apenas insinuada. A los pies de la figura, una manzana dorada —alusión directa al episodio de la carrera contra Atalanta y a los frutos que Hipómenes fue dejando caer para vencerla— y un león en reposo, que anticipa mediante la simple contigüidad compositiva la

bestia en la que el propio Hipómenes está a punto de convertirse.

Lo relevante, desde la óptica de la carne, es que aquí la deformación no procede de un agente externo —el cuchillo de Apolo en Ribera, las garras del águila en Rubens— sino de una mutación que nace dentro del propio cuerpo y avanza de abajo arriba, como si la carne se rebelara contra la forma humana desde sus extremidades. Ningún desollamiento, ninguna herida abierta: la piel permanece intacta allí donde todavía es piel, y es la propia carne, por debajo de ella, la que cambia de naturaleza. Esta variante de la deformación —mutación interna frente a mutilación exterior—

roff, donde óleo, spray y materiales tridimensionales conviven en una misma superficie sin que ninguno subordine al otro. Ribera y Rubens comparten, además, un género mitológico preciso: el del cuerpo castigado por desafiar lo divino, que la tradición de las Metamorfosis de Ovidio convierte en emblema de la anatomía en tránsito. Son cuerpos que dejan de ser enteramente humanos sin llegar a ser otra cosa, fijados por el pincel en ese instante intermedio. En ninguno de los dos casos, sin embargo, esa transformación redime al cuerpo: lo consume. Marsias no regresa de su castigo; Prometeo lo repite cada día. El cuerpo barroco castigado es un

composition places the viewer at the exact instant in which human anatomy begins to give way to the animal: the torso and arms, raised toward a light crossing the sky in almost baroque diagonals, still retain the taut, precisely delineated musculature characteristic of Scheroff's treatment of the classical male body, while the legs have already mutated into leonine paws, covered in coarse fur ending in claws, and from the base of the spine a feline tail emerges, barely suggested. At the figure's feet, a golden apple — a direct allusion to the episode of the race against Atalanta and the fruits Hippomenes dropped to defeat her — and a resting lion, which through simple compositional contiguity anticipates the beast Hippomenes himself is about to become.

What matters, from the standpoint of flesh, is that here deformation does not proceed from an external agent — Apollo's knife in Ribera, the eagle's talons in Rubens — but from a mutation born within the body itself and advancing from the bottom upward, as though the flesh were rebelling against human form starting from its extremities. There is no flaying, no open wound: the skin remains intact wherever it is still skin, and it is the flesh itself, beneath it, that changes nature. This variant of deformation — internal mutation as opposed to external mutilation — brings the scene close to an unavoidable antecedent, though from another medium and another era: Gian Lorenzo Bernini's *Apollo and Daphne*, which captures Daphne at the instant her skin becomes bark and her fingers become branches. Bernini, however, narrates a transformation that saves — Daphne escapes Apollo's desire by becoming a laurel tree — while Scheroff, faithfully following Ovid, paints a transformation that punishes: Hippomenes is freed from nothing; in the same gesture he loses both his human form and his triumph.

The gesture of arms raised toward the light, moreover, belongs to the same family of *Pathosformeln* that Aby Warburg documented in the *Bilderatlas Mnemosyne*: the supplication directed upward, the body offering or surrendering itself to a force it cannot control — a formula that recurs, with minimal variations, both in Rubens's *Prometheus* and in the classical figures of offerants or supplicants that Warburg gathered in his panels. That Scheroff keeps this expressive formula intact while radically deforming the rest of the body confirms what Didi-Huberman means by *survivance*: the pictorial gesture survives any transformation of the body that carries it, precisely because its capacity to generate pathos does not depend on the anatomy that sustains it, but on the formal memory the viewer recognizes in it, even without being able to name it.

Grotesque Realism and the Return of the Feast

It is worth returning to Bakhtin, however, and to what he means by the “grotesque body” in more detail. Bakhtin does not define that body solely by its openness, its excess, or its mixture with the animal: at the heart of his analysis of carnival culture lies the notion of grotesque realism, and that notion is, above all, ambivalent. The body that swells, that devours, that turns into another body, does not represent degradation alone: it represents degradation and regeneration, death and birth, in a single movement at once. It is the body of carnival, of the banquet, of collective laughter — a body that opens precisely in order to renew itself, not only to decompose.

This ambivalence is exactly what the contemporary tradition of conscious deformation tends to lose. Both Marty and Ydáñez, as García Sedano describes them, work the sinister pole of that Bakhtinian duality: their “teratology” is a deformation that unsettles, that disturbs, offering no festive counterpart whatsoever. The same can be said of Samorì: his gesture of “flaying” baroque painting is an act of erosion, of loss, with no possible return to the image's integrity. They are artists of grotesque realism without its carnivalesque pole — open bodies that open only toward the wound.

Scheroff's *Hippomenes*, read with this nuance in mind, reveals something different. Its transformation into a beast has neither the tragic resignation of Ribera's *Marsyas* nor the repeated agony of Rubens's *Prometheus*: the body, though punished, retains an almost athletic, almost sportive tension — an inheritance, let us not forget, of the very mythological race that gave rise to the punishment — and that tension is painted with the same saturated palette, the same near-candy

acerca la escena a un antecedente escultórico ineludible aunque de otro medio y otra época: el Apolo y Dafne de Gian Lorenzo Bernini, donde capta a Dafne en el instante en que la piel se convierte en corteza y los dedos en ramas. Bernini, sin embargo, narra una transformación que salva —Dafne escapa del deseo de Apolo convirtiéndose en laurel—, mientras que Scheroff, siguiendo fielmente a Ovidio, pinta una transformación que castiga: Hipómenes no se libra de nada; pierde, en el mismo gesto, su forma humana y su triunfo.

El gesto de los brazos alzados hacia la luz, por lo demás, pertenece a la misma familia de Pathosformeln que Aby Warburg documentó en el Bilderatlas Mnemosyne: la súplica dirigida hacia lo alto, el cuerpo que se ofrece o se rinde ante una fuerza que no puede controlar, fórmula que reaparece, con variaciones mínimas, tanto en el Prometeo de Rubens como en las figuras clásicas de oferentes o suplicantes que Warburg reunía en sus paneles. Que Scheroff mantenga intacta esa fórmula expresiva mientras deforma radicalmente el resto del cuerpo confirma lo que Didi-Huberman entiende por *survivance*: el gesto pictórico sobrevive a cualquier transformación del cuerpo que lo porta, precisamente porque su capacidad de generar pathos no depende de la anatomía que lo sostiene, sino de la memoria formal que el espectador reconoce en él, aunque no sepa nombrarla.

El realismo grotesco y el retorno de la fiesta

Conviene, sin embargo, volver sobre Bajtín con más detenimiento y a lo que entiende por “cuerpo grotesco”. Bajtín no define ese cuerpo únicamente por su apertura, su desborde o su mezcla con lo animal: en el corazón de su análisis de la cultura carnalesca está la noción de realismo grotesco, y esa noción es, ante todo, ambivalente. El cuerpo que se hincha, que devora, que se transforma en otro cuerpo, no representa solo degradación: representa a la vez degradación y regeneración, muerte y nacimiento, en un mismo movimiento. Es el cuerpo del carnaval, del banquete, de la risa colectiva —un cuerpo que se abre precisamente para renovarse, no solo para descomponerse.

Esta ambivalencia es, exactamente, lo que la tradición contemporánea de la deformación consciente tiende a perder. Tanto Marty como Ydáñez, según los describe García Sedano, trabajan el polo siniestro de esa dualidad bajtiniana: su “teratología” es una deformación que inquieta, que remueve, que no ofrece contrapar-

tida festiva alguna. Lo mismo cabe decir de Samorì: su gesto de “despellejar” la pintura barroca es un acto de erosión, de pérdida, sin retorno posible a la integridad de la imagen. Son artistas del realismo grotesco sin su polo carnalesco —cuerpos abiertos que solo se abren hacia la herida.

El Hipómenes de Scheroff, leído con este matiz, revela algo distinto. Su transformación en fiera no tiene la resignación trágica del Marsias de Ribera ni la agonía repetida del Prometeo de Rubens: el cuerpo, aun castigado, conserva una tensión casi atlética, casi deportiva —herencia, no lo olvidemos, de la propia carrera mitológica que originó el castigo—, y esa tensión se pinta con la misma paleta saturada, el mismo brillo casi de caramelo, que Scheroff reserva para sus dragones de estética Pokémon o para sus gatos. No hay, en ese lienzo, la oscuridad tenebrista que envuelve a Marsias; hay luz, hay diagonales doradas, hay un león que descansa en la hierba como quien espera una fiesta y no una condena. La carne que muta no repugna: casi celebra su propia mutación.

Esto permite proponer una tesis más precisa que la de una simple adición de vocabulario pop a una genealogía barroca de la carne castigada. Lo que Scheroff recupera —frente a Marty, frente a Samorì, frente al propio barroco histórico de Ribera y Rubens, donde el cuerpo castigado se consume sin regenerarse— es precisamente el polo carnalesco del realismo grotesco bajtiniano, el que la tradición neobarroca contemporánea ha ido dejando en el camino en favor de un registro exclusivamente siniestro. Su “barroco pop” no sería entonces solo la superposición de dos vocabularios visuales distantes en el tiempo, sino el regreso de la fiesta a un cuerpo grotesco que la crítica reciente había vuelto casi unánimemente lúgubre.

Scheroff: la carne ficticia y el empaste como escultura

¿Qué significa, entonces, la deformación en Scheroff exactamente? Porque el riesgo de asimilarla sin matices a la tradición desolladora es real, y quien conoce su primera etapa así puede advertirlo. Regina Pérez Castillo, comisaria de su exposición Terrores y Bondades (Centro Cultural de La Carolina, Jaén, 2017), señaló a propósito de la serie *Flesh Vanitas* —los grandes rostros de textura cárnica a los que el artista dedicó buena parte de su primera década de trabajo— que no se trata, en sentido estricto, de rostros “desollados”: Scheroff no representa la musculatura real que la piel oculta, sino que construye rostros cárnicos ficticios, una

*Apolo y Marsias, de
José Ribera (1637).*



sheen, that Scheroff reserves for his Pokémon-esque dragons or his cats. There is no tenebrist darkness enveloping this scene as it envelops Marsyas; there is light, there are golden diagonals, there is a lion resting in the grass like one who awaits a feast rather than a sentence. The flesh that mutates does not repel; it almost celebrates its own mutation.

This allows for a more precise thesis than that of a simple addition of pop vocabulary to a baroque genealogy of punished flesh. What Scheroff recovers — against Marty, against Samorì, against the historical baroque of Ribera and Rubens itself, where the punished body is consumed without regenerating — is precisely the carnivalesque pole of Bakhtinian grotesque realism, the pole that recent neo-baroque tradition had been leaving behind in favor of an exclusively sinister register. His “pop baroque” would thus not merely be the superposition of two visual vocabularies distant in time, but the return of the feast to a grotesque body that recent criticism had rendered almost unanimously mournful.

Scheroff: Fictional Flesh and Impasto as Sculpture

What, then, does deformation mean in Scheroff’s work exactly? Because the risk of assimilating it without qualification into the flaying tradition is real, as anyone familiar with his early period can attest. Regina Pérez Castillo, curator of his exhibition *Terrores y Bondades* (Centro Cultural de La Carolina, Jaén, 2017), noted regarding the *Flesh Vanitas* series —

operación que la propia comisaria vincula a cierto surrealismo. La distinción resulta decisiva. Donde Ribera parte de un conocimiento anatómico verificable —el músculo tal como lo revela la disección— para narrar un castigo mitológico concreto, Scheroff, en esa serie, inventa una anatomía que no remite a ningún referente médico, sino a una textura afectiva de la carne: cárnica sin ser correcta, violenta sin ser ilustrativa. Scheroff no corrige ni castiga un cuerpo previo; lo inventa ya deformado.

Esa misma lógica de la carne inventada migra, en trabajos posteriores, hacia el registro animal. El retrato de un doberman albino traslada al hocico del animal el mismo tratamiento cárnico y desgarrado —pliegues rosados que bordean el rojo herida, una textura casi de llaga— reservado hasta entonces al rostro humano, mientras la mirada azul clara del animal conserva la misma ternura desarmante que Pérez Castillo señalaba en los primeros *Flesh Vanitas*. La traslación no es anecdótica: prepara el terreno para el bestiario mitológico e híbrido que Scheroff desarrollará más adelante y confirma que la deformación, en su obra, no distingue categóricamente entre el cuerpo humano y el animal, sino que trata a ambos como variaciones de una misma materia cárnica sometida a idéntica tensión formal.

El empaste —ese relieve casi escultórico que caracteriza la técnica reciente del artista— permite además una lectura benjaminiana precisa. Walter Benjamin, en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, define el aura como la distancia irrepetible que separa a la obra única de su reproducción; el empaste de Scheroff reclama esa unicidad por vía material, ya que la

carne pintada no puede reproducirse fotográficamente sin perder buena parte de su sentido: su violencia reside en el relieve físico, en la sombra que la propia masa de óleo proyecta sobre sí misma bajo la luz de sala. La deformación no es entonces solo tema iconográfico, sino condición material de la obra: el cuadro se abulta, se agrieta, se comporta como piel. Se hace carne.

Genealogías contemporáneas: teratología, neobarroco y disolución

En la pintura española contemporánea, esta reflexión sobre la deformación consciente ha sido objeto de estudio. Marcelino García Sedano, investigador de la Universidad San Francisco de Quito, propone en un artículo publicado en 2025 en la revista *Espacio Tiempo y Forma. Serie VII, Historia del Arte*, de la UNED, la categoría de “teratología” para analizar la obra de Enrique Marty y Santiago Ydáñez, situándolos dentro de una actitud que denomina “neobarroca”: la deformación consciente tanto del referente como de la propia pintura, ligada a una crítica de los sistemas culturales heredados. Marty, que ha declarado no perseguir la provocación sino “remover las entrañas”, comparte con Scheroff el interés por lo siniestro instalado en lo cotidiano, aunque su registro —más cercano al esperpento y al cine de terror psicológico— carece, como ya se ha señalado, del contrapunto festivo que Bajtín reserva al realismo grotesco y que Scheroff reintroduce en su propia pintura.

En un registro más amplio, Sergio Blandón Quintero, docente del Departamento de Artes Plásticas de la Universidad de Caldas





the large faces of carnal texture to which the artist devoted much of his first decade of work — that these are not, strictly speaking, “flayed” faces: Scheroff does not represent the real musculature that skin conceals, but rather constructs fictional carnal faces, an

operation the curator herself links to a certain surrealism. The distinction is decisive. Where Ribera starts from verifiable anatomical knowledge — the muscle as revealed by dissection — to narrate a specific mythological punishment, Scheroff, in that series, invents an anatomy that refers to no medical model, but to an

affective texture of flesh: carnal without being anatomically correct, violent without being illustrative. Scheroff does not correct or punish a prior body; he invents it already deformed.

That same logic of invented flesh migrates, in later works, toward the animal register. The portrait of an albino Doberman transfers to the animal's muzzle the same carnal, torn treatment — pinkish folds bordering on wound-red, a texture almost of a sore — previously reserved for the human face, while the animal's pale blue gaze retains the same disarming tenderness Pérez Castillo noted in the early *Flesh Vanitas*. The transfer is not incidental: it lays the groundwork for the mythological and hybrid bestiary Scheroff will go on to develop, and confirms that deformation, in his work, does not categorically distinguish between the human and the animal body, but treats both as variations of the same carnal matter subjected to identical formal tension.

The impasto — that almost sculptural relief characteristic of the artist's recent technique — further allows for a precise Benjaminian reading. Walter Benjamin, in *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility*, defines the aura as the irreproducible distance separating the unique work from its reproduction; Scheroff's impasto claims that uniqueness by material means, since painted flesh cannot be photographically reproduced without losing much of its meaning: its violence resides in the physical relief, in the shadow the very mass of oil paint casts upon itself under gallery light.



En la página anterior, exposición *Terrores y bondades*, Sala Juan Francisco Casas del Centro Cultural de la Carolina, Jaén. 2017. Miguel Scheroff©; arriba, *Doberman albino*, óleo y lienzo, 65x54 cm, 2014. Colección Rocío Ciarán. Miguel Scheroff©; a la dcha., *Prometeo encadenado*, de Rubens y Snyders hacia 1612-1618.

(Colombia), ha trazado recientemente una genealogía de la carne como territorio pictórico que va de Velázquez y Ribera hasta Francis Bacon, Nicola Samorì y Adrian Ghenie, entendiendo el cuerpo fragmentado como signo de una verdad perceptiva que vibra en la superficie pictórica. Samorì ofrece aquí un paralelismo formal especialmente preciso: reproduce con técnica barroca rostros y bodegones clásicos para después “despellejarlos” con espátula o disolvente, dejando que el gesto de borrado se convierta en la imagen misma. Donde Samorì practica una deformación sustractiva —retira capas de una pintura ya terminada para revelar lo que hay debajo—, Scheroff practica una deformación aditiva: acumula materia, capas de óleo, resina, spray, hasta que el exceso mismo produce el efecto de descomposición. Ambos gestos comparten una misma convicción formal —que la superficie pictórica clásica debe romperse para que la pintura siga teniendo algo que decir sobre el cuerpo contemporáneo—, pero solo Scheroff, de los artistas aquí reunidos, deja que esa ruptura se pinte con los colores de la fiesta.

Francis Bacon, presente en esta genealogía a través de la lectura de Blandón Quintero, merece sin embargo una parada propia, porque su tratamiento de la carne fija el extremo opuesto que aquí se defiende. Gilles Deleuze, en Francis Bacon: lógica de la sensación, acuñó para su pintura la noción de viande —la carne entendida no como símbolo sino como zona de indistinción entre el cuerpo humano y el animal— y la de devenir-animal, un proceso en el que la figura no se metamorfosea por semejanza con la bestia, sino que ambas comparten una misma región de la carne, previa a toda forma reconocible. Es el vocabulario más preciso que existe para nombrar lo que ocurre en el Hipómenes de Scheroff, donde, como se ha señalado, la mutación surge desde dentro del propio cuerpo. Pero en Bacon esa carne compartida no admite fiesta alguna: sus papas que gritan, sus figuras aisladas en jaulas cromáticas, llevan el realismo grotesco bajtiniano a su polo más siniestro, sin regeneración posible. Si Marty y Samorì prolongan ese registro trágico en la pintura contemporánea, es porque Bacon lo instauró primero como la vía casi obligada para pensar la carne pictórica tras el barroco. Scheroff, entonces, no solo se distancia de sus contemporáneos inmediatos: corrige una desviación que arranca en Bacon mismo, y devuelve a la carne devenida-animal la posibilidad de la celebración y la sátira e ironía que no se agota en lo fúnebre. Así pues lo que separa finalmente a Scheroff



de esta genealogía —de Ribera y Rubens tanto como de Marty o Samorì— no es, entonces, la intensidad de la deformación, sino su tonalidad afectiva. La Pathosformel del cuerpo castigado sobrevive en su pintura, pero deformada a su vez por una paleta y un imaginario —el cartoon, el videojuego, la neopsicodelia pop— que no son un simple revestimiento contemporáneo sobre un contenido trágico heredado, sino la reactivación de algo que el barroco histórico y buena parte del neobarroco actual habían dejado fuera: el polo regenerador del realismo grotesco. La anatomía deformada de Scheroff no clausura el sentido en el horror ni en la crueldad ejemplarizante: lo mantiene abierto, como si el cuerpo grotesco bajtiniano, en lugar de solo asustar, recordara también a reír, a celebrar, a seguir mirando. #

En la página anterior,
Apolo y Dafne, de
Bernini (1622-1625).

Deformation is thus not merely an iconographic theme, but a material condition of the work: the painting swells, cracks, behaves like skin. It becomes flesh.

Contemporary Genealogies: Teratology, Neo-Baroque, and Dissolution

Within contemporary Spanish painting, this reflection on conscious deformation has been the subject of scholarly study. Marcelino García Sedano, a researcher at Universidad San Francisco de Quito, proposes, in an article published in 2025 in the journal *Espacio Tiempo y Forma. Serie VII, Historia del Arte* (UNED), the category of “teratology” to analyze the work of Enrique Marty and Santiago Ydáñez, situating them within an attitude he terms “neo-baroque”: the conscious deformation of both the referent and of painting itself, tied to a critique of inherited cultural systems. Marty, who has stated that he does not seek provocation but rather to “stir the guts,” shares with Scheroff an interest in the sinister lodged within the everyday, though his register — closer to the esperpento and to psychological horror film — lacks, as already noted, the festive counterpoint that Bakhtin reserves for grotesque realism and that Scheroff reintroduces into his own painting.

In a broader register, Sergio Blandón Quintero, a lecturer in the Department of Visual Arts at the Universidad de Caldas (Colombia), has recently traced a genealogy of flesh as pictorial territory running from Velázquez and Ribera through Francis Bacon, Nicola Samorì, and Adrian Ghenie, reading the fragmented body as a sign of a perceptual truth vibrating on the pictorial surface. Samorì offers a particularly precise formal parallel here: he reproduces classical faces and still lifes using baroque technique, only to “flay” them afterward with a spatula or solvent, letting the gesture of erasure become the image itself. Where Samorì practices a subtractive deformation — removing layers from an already finished painting to reveal what lies beneath — Scheroff practices an additive deformation: he accumulates matter, layers of oil, resin, and spray, until the excess itself produces the effect of decomposition. Both gestures share the same formal conviction — that the classical pictorial surface must break for painting to still have something to say about the contemporary body — but only Scheroff, among the artists gathered here, lets that rupture be painted in the colors of the feast.

Francis Bacon, present in this genealogy through Blandón Quintero’s reading, nonetheless deserves a stop of his own, since his treatment of flesh fixes the opposite extreme of the position defended here. Gilles Deleuze, in *Francis Bacon: The Logic of Sensation*, coined for his painting the notion of *viande* — flesh understood not as symbol but as a zone of indistinction between the human body and the animal — along with that of *becoming-animal*, a process in which the figure does not metamorphose through resemblance to the beast, but in which both share the same region of flesh, prior to any recognizable form. It is the most precise vocabulary that exists for naming what happens in Scheroff’s Hippomenes, where, as noted, the mutation arises from within the body itself. But in Bacon that shared flesh admits no feast at all: his screaming popes, his figures isolated in chromatic cages, carry Bakhtinian grotesque realism to its most sinister pole, with no possible regeneration. If Marty and Samorì extend that tragic register into contemporary painting, it is because Bacon first established it as the almost obligatory path for thinking pictorial flesh after the baroque. Scheroff, then, does not merely distance himself from his immediate contemporaries: he corrects a deviation that originates in Bacon himself, restoring to animal-becoming flesh the possibility of celebration and of a satire and irony that does not exhaust itself in the funereal. What ultimately separates Scheroff from this genealogy — from Ribera and Rubens as much as from Marty or Samorì — is thus not the intensity of the deformation, but its affective tonality. The Pathosformel of the punished body survives in his painting, but deformed in turn by a palette and an imaginary — cartoon, video game, neo-psychedelic pop — that are not a simple contemporary veneer over an inherited tragic content, but the reactivation of something the historical baroque, and much of today’s neo-baroque, had left out: the regenerative pole of grotesque realism. Scheroff’s deformed anatomy does not close meaning off into horror or exemplary cruelty: it keeps it open, as though the Bakhtinian grotesque body, instead of only frightening, also called us to laugh, to celebrate, to keep looking. #





ENTREVista /
inteRVIEW



entrevista

a Miguel Scheroff

P: ¿Cómo nace una pieza concreta? ¿Parte de una imagen mental ya formada, de un boceto, de una referencia iconográfica que buscas expresamente (un Rubens, un bestiario medieval, un mito ovidiano), o del propio proceso pictórico, algo que surge trabajando y que no estaba previsto?

R: ¡Así es! El proceso que sigo hasta generar la imagen resultante en el lienzo es muy ecléctico. No podría identificar qué aspecto concreto de los que describes es el motor que impulsa el comienzo de una obra; es posible que sean todos o algunos de ellos a la vez.

P: ¿Y de dónde surgen concretamente esas primeras ideas?

R: Inicialmente, encuentro las ideas para pintar en la avalancha de imágenes que nos llega del scroll en las pantallas de nuestros dispositivos móviles, una acción icónica y normalizada de nuestro siglo que nos ha convertido en consumidores compulsivos e inconscientes de estímulos audiovisuales, una vibración que se queda instalada en nuestra memoria y que cobra protagonismo mientras resuelves una pintura. Tengo millones de capturas de pantalla de fotografías y pinturas que me enamoran de las redes, y de este ar-

chivo inabarcable me nutro para trabajar en las libretas de bocetos con las que después voy construyendo las obras.

P: ¿Hay también estímulos de otro tipo, más personales, que te empujen a empezar una obra?

R: También están las pulsiones más viscerales: a veces nos obsesionamos con algunas imágenes o ideas que nos hacen pensar durante horas, incluso fuera del trabajo, en el día a día; esas pequeñas obsesiones te acompañan y van gestando algo dentro que después determina el resultado de la pieza.

interview with Miguel Scheroff



Miguel Scheroff en
su estudio.
Adriana Sandec©

Q: How is a specific piece born? Does it start from an already-formed mental image, a sketch, an iconographic reference you deliberately seek out (a Rubens, a medieval bestiary, an Ovidian myth), or from the pictorial process itself — something that arises while working and wasn't planned?

A: That's right! The process I follow to arrive at the final image on the canvas is very eclectic. I couldn't identify which specific aspect of those you describe is the engine that drives the beginning of a work; it's possible that it's all of them, or some of them, at once.

Q: And where exactly do those first ideas come from?

A: Initially, I find ideas to paint in the avalanche of images that reaches us from scrolling on the screens of our mobile devices, an iconic and normalized action

of our century that has turned us into compulsive, unconscious consumers of audiovisual stimuli — a vibration that becomes lodged in our memory and takes center stage while you're working out a painting. I have millions of screenshots of photographs and paintings from social media that I've fallen in love with, and I draw on this boundless archive to work in the sketchbooks with which I later go on to build the pieces.

Q: Are there also other, more personal kinds of stimuli that push you to start a work?

A: There are also the more visceral urges: sometimes we become obsessed with certain images or ideas that keep us thinking for hours, even outside of work, in day-to-day life; those small obsessions stay with you and gradually shape something inside that later determines the outcome of the piece.



Estudio del artista. Miguel Scheroff©

Q: How much of that final result is decided before painting, and how much emerges during the process itself?

A: For me, a great deal of the magic of painting lies in the fact that, once you start working on a new project, the very act of painting leads you down paths impossible to foresee beforehand; there is a lot of organic, unpredictable, and automatic action in the act of painting. Even if you know how paint behaves, you never know what situations you're going to run into. Painting is a beautiful adventure and, at the same time, full of problems to solve; you have to enjoy that process.

Q: Do you think this way of working is something particular to you, or do you share it with other painters?

A: I think what I'm describing is a procedure that practically all painters share, even if it's not always in that way or in that order; it is, indeed, very similar.

Q: Do you also turn to more contemporary tools to develop those first sketches?

A: On the other hand, today we have a great many tools that help us bring those preliminary sketches to life, and there's no need to have prejudices about using them to go beyond the classic brainstorming session in the sketchbook.

Q: What references or sources of inspiration would you say are the most decisive for you?

A: Personally, I feel very inspired by stories that come from folk tales, mythology, literature, comics, or, of course, more visual influences such as film, cartoons, or video games.

Q: Rodríguez Cunchillos speaks of "thick oil impastos". How do you physically work the impasto: layers built up over separate sessions, direct application

with a palette knife or a loaded brush, drying times between passes? Is there a moment when you decide that one area needs that almost sculptural relief while another must remain flat?

A: My working process is very traditional. I begin by blocking in the motif on the canvas and apply an initial layer with acrylic to organize the shapes, tones, and colors. Once I have the piece laid out, I focus on resolving the backgrounds and the areas that lie behind the main figures. Finally, I resolve the main motifs, to which I usually devote more time to refine the details in the foreground.

Q: What materials do you use to achieve that impasto exactly?

A: I build up the impasto starting from the base layer, and I achieve it mainly by mixing oil paint with calcium carbonate, pigment, and linseed oil. First I select the color I need, and then I gradually incorporate a clay-like, colorless mixture of calcium carbonate with linseed oil. Depending on the thickness I want to achieve, I add more or less carbonate; if necessary, I add pigment to the mixture to intensify the color.

Q: What tools do you prefer to apply it with: brush, palette knife...?

A: I always paint with thick brushes or stiff bristle brushes because I like the trace they leave on the surface; I use the palette knife to mix color on the palette, but very rarely to apply it to the canvas.

Q: That almost sculptural relief seems very important in your work. What does it represent for you?

A: As for the relief of the paint, it's almost an obsession: I love the look of thickly impastoed oil paint. Working with paint this thick is almost like modeling a bas-relief in clay; you lay down the paste and shape it with the brush — they are very similar processes. I often use a piping

P: ¿Cuánto de ese resultado final se decide antes de pintar y cuánto surge durante el propio proceso?

R: Para mí, gran parte de la magia de la pintura reside en que, una vez que comienzas a trabajar en un nuevo proyecto, la propia acción de pintar te va llevando por derroteros imposibles de prever de antemano; hay mucho de acción orgánica, imprevisible y automática en el acto de pintar. Aunque sepas cómo se comporta la pintura, nunca sabes a qué situaciones te vas a enfrentar. Pintar es una aventura preciosa y, a la vez, llena de problemas que resolver; hay que disfrutar de ese proceso.

P: ¿Crees que este modo de trabajar es algo particular tuyo o lo compartes con otros pintores?

R: Creo que lo que explico es un procedimiento que compartimos prácticamente todos los pintores, aunque no siempre sea de esa manera o en ese orden; sí es muy similar.

P: ¿Recurres también a herramientas más actuales para desarrollar esos primeros esbozos?

R: Hoy disponemos de gran cantidad de herramientas que nos ayudan a materializar esos esbozos previos, y no hay que tener prejuicios a la hora de servirse de ellas para ir más allá de la clásica lluvia de ideas en la libreta de bocetos.

P: ¿Qué referentes o fuentes de inspiración dirías que son los más determinantes para ti?

R: Personalmente, me siento muy inspirado por las historias que provienen

de los cuentos folclóricos, la mitología, la literatura, el cómic o, por supuesto, influencias más visuales como el cine, los dibujos animados o los videojuegos.

P: Rodríguez Cunchillos habla de “gruesos empastes de óleo”. ¿Cómo trabajas físicamente el empaste: capas superpuestas en sesiones distintas, aplicación directa con espátula o con pincel cargado, tiempos de secado entre pasadas? ¿Hay un momento en que decides que una zona necesita ese relieve casi escultórico y otra debe quedar plana?

R: Mi proceso de trabajo es muy tradicional. Comienzo con el encaje del motivo en el lienzo y aplico una mancha inicial con acrílico para organizar las formas, los tonos y los colores. Una vez tengo la obra planteada, me centro en resolver los fondos y las zonas que quedan por detrás de las figuras principales. Finalmente, resuelvo los motivos protagonistas, a los que suelo dedicar más tiempo para matizar los detalles en primer plano.

P: ¿Con qué materiales consigues exactamente ese empaste?

R: El empaste lo voy incorporando a partir de la mancha de base, y lo consigo principalmente mezclando óleo con carbonato cálcico, pigmento y aceite de linaza. Primero selecciono el color que necesito y, a continuación, voy incorporando una mezcla arcillosa e incolora de carbonato cálcico con linaza. Dependiendo del espesor que quiera obtener, añado más o menos carbonato; si es necesario, agrego pigmento a la mezcla para potenciar el color.

P: ¿Qué utensilios prefieres para aplicarlo: pincel, espátula...?

R: Siempre pinto con pinceles gruesos o de cerda dura porque me gusta el rastro que dejan en el soporte; la espátula la utilizo para mezclar el color en la paleta, pero muy rara vez para aplicarlo en el lienzo.

P: Ese relieve casi escultórico parece muy importante en tu trabajo. ¿Qué representa para ti?

R: En cuanto al relieve de la pintura, es casi una obsesión: me encanta el aspecto del óleo empastado. Trabajar con una pintura tan gruesa es casi como modelar un bajorrelieve en barro; colocas el emplasto y le vas dando forma con el pincel, son procesos muy similares. En muchas ocasiones utilizo la manga pastelera para trabajar la pintura como si fuera nata sobre un pastel, creando diferentes formas en relieve; es divertido cuando el espectador comenta que le dan ganas de morder el cuadro.

P: ¿En qué momento del proceso decides que una obra deja de ser bidimensional y necesita ese salto al objeto o al ensamblaje? ¿Trabajas esos materiales tú mismo o intervienen terceros (moldeado, fundición, etc.)?

R: La escultura y la instalación son disciplinas artísticas que me apasionan. Los objetos artísticos en tres dimensiones, o la recreación de espacios multidisciplinares, van más allá de la contemplación de una pintura, hacia una experiencia más conceptual, física e inmersiva. Siempre he soñado con recrear los universos y personajes de mis pinturas en



Estudio del artista. Miguel Scheroff©



Estudio del artista. Miguel Scheroff©

tres dimensiones, con materializar de alguna forma esa realidad fantástica que desarrollo en mis cuadros. El proceso escultórico requiere una serie de pasos concretos y un espacio mayor que el que exige pintar un cuadro; por eso, hasta el

momento, las esculturas que he realizado tienen un formato muy cómodo y manejable. He trabajado con materiales accesibles y sencillos de usar para ahorrarme procesos de secado o cocción más complejos, como el de la cerámica. Pero he

conseguido el objetivo de llevar algunos de mis personajes a las tres dimensiones con buenos resultados.

P: ¿Cómo se relacionan esas esculturas con tu trabajo pictórico?

Estudio del artista. Miguel Scheroff©



R: Lo que sí me ocurre es que soy incapaz de separar la pintura de casi cualquier cosa, así que estas esculturas acaban transformándose en soportes donde continúo pintando; para mí, vienen a ser lienzos con formas tridimensionales.

P: ¿Y en qué circunstancias das el paso hacia instalaciones más ambiciosas?

R: Cuando tengo la libertad, el tiempo y la posibilidad de trabajar en una exposición individual, y cuento con un espacio significativo para desplegar la imaginación, es cuando por fin puedo jugar con la instalación. Me gusta elaborar grandes murales que ocupen parte de la sala, recrear plantas fantásticas y esconder en ese paisaje las esculturas de los personajes, crear un espacio donde puedas adentrarte y experimentar un contexto paralelo.

P: ¿En qué fases y con qué función entra el spray en convivencia con el óleo: fondos, veladuras, efectos de luz “shiny” vinculados a esa estética de videojuego que mencionas en piezas como “Un Gyarados shiny ha aparecido” (2025)? ¿Es una capa previa, posterior o intercalada con el óleo?

R: Durante diez años estuve trabajando con el aerógrafo; las texturas y veladuras que se obtienen son impresionantes, se puede conseguir casi cualquier efecto visual.

P: ¿Qué te llevó a dejar atrás el aerógrafo y a incorporar el spray?

R: Llegó un momento en el que necesitaba volver a la materia, a los pinceles, a mancharme las manos. Esto hizo que las veladuras del aerógrafo fueran perdiendo protagonismo en mi trabajo, para dárselo

a la rotundidad de los empastes al óleo. Es ahí cuando aparece el spray, que ya había utilizado cuando pintaba grafiti. La convivencia entre la materia empastada y los efectos del spray es perfecta para conseguir resultados a los que no llego con el pincel, así que voy intercalando su uso dependiendo de lo que la obra me vaya pidiendo.

P: ¿Cuánto tiempo dedicas de media a una obra de gran formato? ¿Trabajas varias piezas simultáneamente o de manera secuencial? ¿Existe un orden fijo entre dibujo preparatorio, boceto de color y ejecución final? Esto es importante para poder hablar con propiedad de método de taller, y no de intuición genérica.

R: Ojalá pudiera tener la certeza del tiempo que dura cada obra; es totalmente impredecible. Normalmente, una pieza de gran formato suele llevarme entre uno y dos meses en jornadas largas de trabajo, pero, si todo va bien, hay ocasiones en las que he conseguido terminarla en la mitad del tiempo. Del mismo modo, pero a la inversa, ha habido obras pequeñas en las que calculaba una semana de trabajo y al final se ha alargado a un mes. Todo depende de cómo se vayan resolviendo las cosas y de lo acertado y concentrado que esté en el trabajo.

P: ¿Sueles compaginar varias obras a la vez o prefieres centrarte en una sola?

R: Nunca suelo llevar varias obras a la vez; muchos compañeros saben hacerlo y les funciona perfectamente, pero en mi caso es imposible. Lo he intentado muchas veces, pero necesito mantener la atención en un solo trabajo.

P: Cuando reescribes un mito —pienso en Hipómenes recibiendo el castigo de la diosa Cibeles o en Atalanta en la carrera contra Hipómenes (ambas de 2026)—, ¿trabajas con la fuente clásica (Ovidio) directamente delante, consultas iconografía barroca previa (Rubens, Ribera) como intermediaria, o la transformación pop/cartoon aparece ya en el boceto inicial? Necesito saber si el “barroco pop” se decide en el papel o se descubre en el lienzo.

R: Tengo las paredes del taller llenas de imágenes y bocetos de referentes pictóricos; siempre trabajo con mucha documentación visual, no solo relacionada con el tema en el que esté trabajando en ese momento, sino con otras referencias que he ido acumulando de trabajos anteriores. Me ocurre que, a veces, estoy desarrollando una obra y, de repente, me encuentro atascado en una zona concreta donde no consigo hallar la clave para resolverla; lo que hago entonces es parar un rato y contemplar todas esas imágenes de las paredes. Normalmente, transcurrido un tiempo, acabo encontrando respuestas en esos bocetos o en obras de otros artistas.

P: Entonces, ¿hasta qué punto tienes definido el resultado final antes de empezar a pintar?

R: Es cierto que, por lo general, antes de comenzar a pintar una obra ya tengo claro cómo me gustaría que fuese el resultado, al menos en un 70 %, aunque, como he contado antes, es imposible preverlo todo.

P: Háblame de tus utensilios, como por ejemplo la manga pastelera.

bag to work the paint as if it were frosting on a cake, creating different raised shapes; it's fun when a viewer says the painting makes them want to take a bite out of it.

Q: At what point in the process do you decide that a work stops being two-dimensional and needs that leap into object or assemblage? Do you work with those materials yourself, or do others get involved (molding, casting, etc.)?

A: Sculpture and installation are artistic disciplines I'm passionate about. Three-dimensional art objects, or the recreation of multidisciplinary spaces, go beyond the contemplation of a painting, toward a more conceptual, physical, and immersive experience. I have always dreamed of recreating the universes and characters from my paintings in three dimensions, of somehow materializing that fantastical reality I develop in my pictures. The sculptural process requires a series of specific steps and more space than painting a picture demands; that's why, so far, the sculptures I have made have a very manageable, convenient format. I have worked with accessible, easy-to-use materials to spare myself more complex drying or firing processes, like those involved in ceramics. But I have achieved the goal of bringing some of my characters into three dimensions with good results.

Q: How do those sculptures relate to your pictorial work?

A: What does happen to me is that I'm incapable of separating painting from almost anything, so these sculptures end up becoming surfaces on which I keep painting; to me, they end up being canvases with three-dimensional shapes.

Q: And under what circumstances do you take the step toward more ambitious installations?

A: When I have the freedom, the time, and the chance

to work on a solo exhibition, and I have a significant space to unfold my imagination, that's when I can finally play with installation. I like to create large murals that take up part of the room, recreate fantastical plant life and hide the characters' sculptures within that landscape, creating a space you can step into and experience as a parallel context.

Q: At what stages, and with what function, does spray paint coexist with oil: backgrounds, glazes, "shiny" light effects tied to that video-game aesthetic you mention in pieces like "A Shiny Gyarados Has Appeared" (2025)? Is it a layer applied before, after, or interspersed with the oil?

A: For ten years I worked with an airbrush; the textures and glazes you can achieve with it are impressive — you can get almost any visual effect.

Q: What led you to leave the airbrush behind and bring in spray paint?

A: There came a point when I needed to return to physical matter, to brushes, to getting my hands dirty. Because of this, the airbrush glazes gradually lost prominence in my work, giving way to the boldness of oil impastos. That's when spray paint appears, which I had already used back when I painted graffiti. The coexistence between the impastoed material and the effects of spray paint is perfect for achieving results I can't reach with the brush, so I alternate its use depending on what the piece calls for.

Q: How much time on average do you spend on a large-format work? Do you work on several pieces simultaneously, or sequentially? Is there a fixed order between preparatory drawing, color sketch, and final execution? This is important in order to speak properly of a studio method, rather than of generic intuition.



Estudio del artista. Miguel Scheroff©

R: Bueno, las herramientas que utilizo son bastante básicas. Como solemos bromear en el gremio de pintores, “seguimos usando un palo con pelos para trabajar”: los clásicos pinceles de toda la vida son la herramienta más maravillosa para mover

con precisión la pintura sobre el soporte. Después hay otros utensilios que también pueden ayudarte dependiendo del resultado que quieras alcanzar. Durante la entrevista he ido nombrando algunas de esas herramientas, unas más “raras”

que otras: desde un aerógrafo hasta una manga pastelera. La clave está en dar con lo que te ayuda a obtener el resultado que deseas.

Un millón de gracias por vuestro tiempo.

A: I wish I could be certain how long each piece takes; it's completely unpredictable. Normally, a large-format piece tends to take me between one and two months of long working days, but, if all goes well, there are times when I've managed to finish it in half that time. Likewise, but the other way around, there have been small works that I estimated would take a week and that ended up stretching out to a month. It all depends on how things unfold and on how sharp and focused I am in the work.

Q: Do you usually juggle several works at once, or do you prefer to focus on just one?

A: I never work on several pieces at once; many colleagues know how to do that and it works perfectly for them, but in my case it's impossible. I've tried many times, but I need to keep my attention on a single piece of work.

Q: When you rewrite a myth — I'm thinking of Hippomenes receiving the goddess Cybele's punishment, or Atalanta in the race against Hippomenes (both from 2026) — do you work with the classical source (Ovid) directly in front of you, do you consult prior Baroque iconography (Rubens, Ribera) as an intermediary, or does the pop/cartoon transformation already appear in the initial sketch? I need to know whether the "pop Baroque" is decided on paper or discovered on the canvas.

A: I have the studio walls covered with images and sketches of pictorial references; I always work with a great deal of visual documentation, not only re-

lated to the subject I'm working on at that moment, but also other references I've been accumulating from previous works. What happens to me sometimes is that I'm developing a piece and, suddenly, I find myself stuck on a specific area where I can't find the key to resolving it; what I do then is stop for a while and look over all those images on the walls. Usually, after some time has passed, I end up finding answers in those sketches or in the works of other artists.

Q: So, to what extent do you have the final result defined before you start painting?

A: It's true that, generally, before I start painting a work I already have a clear idea of how I'd like the result to be, at least 70%, although, as I said before, it's impossible to foresee everything.

Q: Tell me about your tools, such as the piping bag, for example.

A: Well, the tools I use are quite basic. As we joke in the painters' guild, "we're still using a stick with hairs to work": the classic brushes we've always known are the most wonderful tool for moving paint precisely across the surface. Then there are other tools that can also help you depending on the result you want to achieve. During the interview I've mentioned some of those tools, some "stranger" than others: from an airbrush to a piping bag. The key is finding what helps you get the result you want.

A million thanks for your time.

Exposición *Viscera animal*. En la Sala Parque Tecnológico de la Salud, Granada. 2018. Miguel Scheroff©



La construcción del color

Ningún elemento del vocabulario pictórico de Miguel Scheroff resulta menos inocente que el color. Frente a la tentación de leerlo como acabado festivo, superficie de seducción que suaviza la deformación anatómica y la carga mitológica que se despliegan en otras secciones de este catálogo, conviene fijar de entrada una premisa, tomada del propio aparato curatorial que acompañó la primera revisión monográfica del artista: Alejandra Rodríguez Cunchillos, en el texto curatorial para *Érase que se era... / Lo verosímil de lo maravilloso* (Zaragoza, Sala Torreón Fortea, Ayuntamiento de Zaragoza, 2026), señala que la paleta de Scheroff se vincula a la estética del videojuego y el dibujo animado y que su función no es naturalista, sino emocional. Esa afirmación desplaza el color del terreno de la decoración al de la sintaxis: en Scheroff el color no acompaña al dibujo, lo argumenta, lo construye.

Juan-Eduardo Cirlot, en la entrada dedicada al color de su *Diccionario de símbolos*, recuerda la división clásica —heredada de la óptica y la psicología experimental— entre colores cálidos y avanzantes (rojo, anaranjado, amarillo) y colores fríos y retrocedentes (azul, añil, violeta), con el verde ocupando la bisagra entre ambos registros. Cirlot cita a su vez, en esa misma página, a Jolan Jacobi, comentarista de Jung, para quien el azul es “el color del pensamiento”, el amarillo el de la intuición, el rojo el de los sentidos vivos y el verde el de la función perceptiva. Se trata de una gramática de correspondencias que Scheroff no ilustra de manera literal

—no hay en su obra una intención esotérica ni alquímica declarada— pero que resulta útil como contraste: allí donde la tradición simbólica liga el color a una temperatura afectiva relativamente estable, Scheroff lo trata como una variable de intensidad, casi siempre llevada al máximo de saturación, que cambia de función según el contexto icónico en que se inserta. El azul gélido de una armadura puede convivir, en el mismo lienzo, con el rojo berme llón de un dragón sin que ninguno de los dos ceda protagonismo: no hay jerarquía tonal, solo yuxtaposición de altísimo voltaje.

Esa yuxtaposición se entiende mejor si se aplica el método warburgiano. La *Pathosformel* —la fórmula de pathos que migra de un período histórico a otro conservando su carga gestual y compositiva, según la formuló Aby Warburg— opera en Scheroff sobre todo en el dibujo y la disposición de las figuras, que citan de forma reconocible la caballería tardogótica o flamenca, el bestiario heráldico, la escena de batalla. Pero el color que reviste esas fórmulas migradas no pertenece al mismo repertorio: se ha producido lo que podríamos llamar, siguiendo la lógica de la *survivance* que Georges Didi-Huberman desarrolla en *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*, una supervivencia deformada en la que la forma sobrevive pero su registro cromático ha sido sustituido por el de la pantalla. ¡Un Gyarados shiny ha aparecido! es el caso más explícito: un jinete de armadura azul acerado, montado sobre un caballo blanco, embiste con lanza dorada contra una criatura serpentiforme roja y dorada, de cresta afilada, cuya com-

The construction of colour

No element in Miguel Scheroff's pictorial vocabulary is less innocent than colour. Faced with the temptation to read it as a festive finish, a seductive surface that softens the anatomical deformation and mythological charge unfolded in other sections of this catalogue, it is worth establishing, from the outset, a premise drawn from the curatorial framework that accompanied the artist's first monographic review: Alejandra Rodríguez Cunchillos, in the curatorial text for *Once Upon a Time... / The Verisimilitude of the Marvellous* (Zaragoza, Sala Torreón Fortea, Zaragoza City Council, 2026), points out that Scheroff's palette is linked to the aesthetics of video games and animation, and that its function is not naturalistic but emotional. That statement shifts colour from the realm of decoration to that of syntax: in Scheroff, colour does not accompany the drawing; it argues it, constructs it.

Juan-Eduardo Cirlot, in the entry devoted to colour in his *Dictionary of Symbols*, recalls the classical division—inherited from optics and experimental psychology—between warm, advancing colours (red, orange, yellow) and cool, receding colours (blue, indigo, violet), with green occupying the hinge between the two registers. Cirlot, on that same page, in turn cites Johan Jacobi, Jung's commentator, for whom blue is "the colour of thought", yellow that of intuition, red that of the living senses, and green that of the perceptive function. This is a grammar of correspondences that Scheroff does not illustrate literally—there is no declared esoteric or alchemical intention in his work—but which proves useful as a point of contrast: where symbolic tradition links colour to a relatively stable affective temperature, Scheroff treats it as a variable of intensity, almost always pushed to maximum saturation, whose function changes according to the iconic context in which it appears. The icy blue of a suit of armour can coexist, in the same canvas, with the vermilion red of a dragon without either yielding prominence: there is no tonal hierarchy, only a juxtaposition of the highest voltage.

That juxtaposition is better understood if the Warburgian method is applied. The *Pathosformel*—the formula of pathos that migrates from one historical period to another while preserving its gestural and compositional charge, as Aby Warburg formulated it—operates in Scheroff above all through drawing and the arrangement of the figures, which recognisably cite late-Gothic or Flemish chivalry, the heraldic bestiary, the battle scene. But the colour that clothes these migrated formulas does not belong to the same repertoire: what has occurred is what we might call, following the logic of survivance developed by Georges Didi-Huberman in *Confronting Images: Questioning the Ends of a Certain History of Art* and in works on the anachronism of images, a deformed survival in which the form persists but its chromatic register has been replaced by that of the screen. A shiny Gyarados has appeared! is the most explicit case: a rider in steely-blue armour, mounted on a white horse, charges with a golden lance against a red-and-gold serpentiform creature with a sharp crest, whose composition—the rearing steed, the billowing cloth, the countryside background and starry sky—belongs unambiguously to the iconographic repertoire of the victorious rider over the dragon, which late-medieval and Flemish painting fixed paradigmatically. The dragon, however, is not a dragon: it is Gyarados, a creature from the Pokémon video game, and its red colour refers to the game's "shiny" variant, a mechanism introduced by Game Freak / Nintendo in Pokémon Gold and Pokémon Silver (1999), which assigns an exceptional specimen an alternative palette to that of its standard species, turning it into a mark of rarity and value. The procedure is, at bottom, heraldic: colour does not describe a natural substance but codifies a status, just as a coat of arms does not paint the lion's skin but its rank.

This character of mark rather than description is what allows Scheroff's colour to be considered in terms of Baroque allegory in the sense given to it by Walter Benjamin in *The Origin of German Tragic Drama*: a form that saturates, fragments and dramatises meaning instead of representing it organically. Dragonaza Máxima takes that principle to its extreme: a spray-gradient background, orange-red melting into fuchsia towards the edges, supports an almost fluorescent lime-green dragon's head, striped with cyan, studded with metallic-red piercings, horns striped in blue and gold, bone-coloured fangs and a gold chain with a broken-heart pendant. The scheme is, in the terms Johannes Itten develops in *The Art of Color*, tetradic and saturated to the limit of optical legibility—the lime green and the red-fuchsia of the background are



Ruptura, 2021. Óleo
sobre lienzo,
200x164 cm. Colección
Universidad de Jaén.
Miguel Scheroff©



Foto del taller de Miguel Scheroff.

posición —el corcel encabritado, el paño ondulante, el fondo de campiña y cielo estrellado— pertenece sin ambigüedad al repertorio iconográfico del jinete victorioso sobre el dragón que la pintura tardomedieval y flamenca fijó de forma paradigmática. El dragón, sin embargo, no es un dragón: es Gyarados, criatura del videojuego Pokémon, y su color rojo remite a la variante “shiny” (brillante) del juego, mecanismo introducido por Game Freak / Nintendo en Pokémon Oro y Pokémon Plata (1999) que asigna a un ejemplar excepcional una paleta alternativa a la de su especie estándar, convertida en marca de rareza y de valor.

El procedimiento es, en el fondo, heráldico: el color no describe una sustancia natural, sino que codifica un estatuto, igual que el escudo de armas no pinta la piel del león, sino su rango.

Ese carácter de marca antes que de descripción es lo que permite pensar el color de Scheroff en términos de alegoría barroca en el sentido que le da Walter Benjamin en *El origen del trauerspiel alemán*: una forma que satura, fragmenta y dramatiza el sentido en lugar de representarlo de manera orgánica. *Dragonaza Máxima* lleva ese principio a su extremo: un fondo degradado a spray, de un rojo anaranjado que se funde en fucsia hacia los bordes, sostiene una cabeza de dragón en verde lima casi fluorescente, franjeada de cian, tachonada de pírsines rojo-metalizados, cuernos rayados en azul y dorado, colmillos color hueso y una cadena de oro con un dije en forma de corazón partido. El esquema es, en los términos que Johannes Itten desarrolla en *El arte del color*, tetrádico y saturado hasta el límite de la legibilidad óptica —el verde lima y el rojo-fucsia del fondo son prácticamente complementarios—; un contraste que la teoría clásica del color reserva para señales de máxima llamada de atención y que aquí se pone al servicio no de la advertencia, sino del exceso ornamental. Es la lógica benjaminiana de la alegoría llevada a su literalidad contemporánea: el cuerpo del monstruo se convierte en superficie de acumulación de atributos —joyas, pírsines, escamas de videojuego— que sustituyen la narración por la acumulación.

Un tercer registro, más templado pero no menos calculado, aparece en *4 Gatos... pero bien avenidos*, donde cuatro felinos de

practically complementary—, a contrast that classical colour theory reserves for signs of maximum attention and which here is placed at the service not of warning but of ornamental excess. It is the Benjaminian logic of allegory brought into contemporary literalness: the monster's body becomes a surface for the accumulation of attributes —jewels, piercings, video-game scales— that replace narration with accumulation.

A third register, more tempered but no less calculated, appears in *4 Gatos... pero bien avenidos*, where four felines of non-naturalistic colour—one brindled in orange and ochre, one bubble-gum pink, one cream-coloured with turquoise stripes, one pastel blue with magenta stripes— occupy the branches of a tree against a constant sky-blue background, broken only by the warm ochres of a honeycomb, a painter's palette and autumn leaves. Here colour neither distinguishes species nor follows any mimetic logic: it distinguishes characters, in the almost literal sense of the word, each with its own

Cisnes muertos, 2014.
Óleo sobre lienzo,
65x81 cm. Colección
Juan Francisco Casas.
Miguel Scheroff©..



color no naturalista —uno atigrado en naranja y ocre, uno rosa chicle, uno color crema con rayas turquesa, uno azul pastel con rayas magenta— se reparten las ramas de un árbol sobre un fondo de azul cielo constante, roto solo por los ocres cálidos de un panal, una paleta de pintor y unas hojas de otoño. Aquí el color no distingue especies ni sigue ninguna lógica mimética: distingue personajes, en el sentido casi literal de la palabra, cada uno con su propia “piel” cromática como quien lleva un vestuario. Es la operación que Rodríguez Cunchillos describe, en el texto curatorial ya citado, como filiación con la estética kawaii y del dibujo animado, y que puede leerse, a la luz de la cita de Jacobi antes mencionada, como una inversión irónica de la vieja correspondencia entre color y función psíquica: si para la tradición simbólica el color revela un estado del alma común a la especie humana, en Scheroff el color revela, más bien, un carácter individual dentro de una serie —el gesto propio del retrato, trasplantado a la fábula.

Frente a esa saturación extrema aparece, en otro grupo de piezas, un registro casi opuesto: tres composiciones resueltas enteramente en grisalla, sobre una gama que va del sepia al ocre profundo, sin que ningún otro color intervenga. Una reúne, en un jardín de arquitectura clásica —columna con máscara leonina, urnas, balaustrada, agua y montañas al fondo—, un pavo real de cola desplegada, un pelícano, un flamenco, una cacaúta y varias aves menores; otra dispone cuatro galgos ante un templete de cúpula clásica y una cordillera al fondo, con un ave posada en la rama de un árbol; la tercera enfrenta a un felino moteado, de cola serpentina, contra un bóvido de largos cuernos, en una composición de raigambre venatoria que remite al repertorio de la caza y el combate animal que la tapicería y el grabado europeos fijaron entre los siglos XVI y XVII. Aquí el procedimiento de cita que ya se ha señalado a propósito de la Pathosformel warburgiana se completa de un modo distinto al de los lienzos saturados: no se sustituye el registro cromático de la fuente por el de la pantalla, sino que se conserva —o más bien se simula— el color mismo del documento antiguo, esa pátina uniforme con la que el tiempo, la fotografía o el grabado tiñen lo que en origen pudo ser policromo. La grisalla, procedimiento que en la tradición pictórica —de Mantegna a los cartones de tapiz de Rubens— servía para imitar el relieve de la piedra o el bronce, cumple aquí una función próxima pero desplazada: no imita la escultura, sino el archivo; no petrifica la imagen, la envejece. Si en Dragonaza Máxima o en el Gyarados el color

revestía la fórmula heredada con la marca de lo contemporáneo, en estas piezas ocres ocurre lo contrario: la fórmula se cubre con la marca de lo antiguo, como si el cuadro se presentara ya como reliquia de sí mismo.

Esa función caracterizadora del color no es ajena a la razón de fondo que el propio artista ha dado para explicar el vuelco hacia la saturación cromática en su producción reciente. Scheroff describe su generación como “convulsa y sumergida en la inestabilidad emocional” y reconoce que su obra “emerge en gran medida de la angustia vital, la soledad, el desencanto”, para señalar que sus primeras pinturas mostraban “grandes rostros descarnados... aliviados por una luminosa mirada que invitaba a la esperanza”. El color radical de la producción reciente puede entenderse, entonces, como la extensión de ese único foco de luminosidad a la totalidad de la superficie pictórica: no una negación de la melancolía de fondo, sino su gestión alegórica, en el sentido benjaminiano ya citado —una pantalla saturada que no resuelve la tristeza que la origina, sino que la cubre de ornamento sin hacerla desaparecer del todo. #

Suicune's nightmare.
Óleo sobre lienzo
(oil on canvas).
215x265 cm.
Miguel Scheroff, 2021.





*Odio, lobos y
caballos*, 2021.
Óleo sobre lienzo,
200x200 cm.
Colección
privada. Miguel
Scheroff©

chromatic “skin”, as if wearing a costume. It is the operation that Rodríguez Cunchillos describes, in the curatorial text already cited, as an affiliation with kawaii aesthetics and animation, and which can be read, in the light of Jacobi’s aforementioned remark, as an ironic inversion of the old correspondence between colour and psychic function: if, for symbolic tradition, colour reveals a state of the soul common to the human species, in Scheroff colour reveals, rather, an individual character within a series —the gesture proper to portraiture, transplanted into fable.

Set against this extreme saturation, another group of works presents an almost opposite register: three compositions executed entirely in grisaille, within a range that runs from sepia to deep ochre, without the intervention of any other colour. One brings together, in a garden of classical architecture —column with leonine mask, urns, balustrade, water and mountains in the background— a peacock with its tail spread, a pelican, a flamingo, a cockatoo and several smaller birds; another arranges four greyhounds before a small temple with a classical dome and a mountain range in the background, with a bird perched on the branch of a tree; the third pits a spotted feline, with a serpentine tail, against a long-horned bovid, in a composition of hunting lineage that refers to the repertoire of the chase and animal combat fixed by European tapestry and printmaking between the sixteenth and seventeenth centuries. Here the procedure of citation already noted in relation to the Warburgian Pathosformel is completed in a manner different from that of the saturated canvases: the chromatic register of the source is not replaced by that of the screen; rather, the very colour of the ancient document is preserved —or, more precisely, simulated—, that uniform patina with which time, photography or engraving tints what may originally have been polychrome. Grisaille, a procedure that in pictorial tradition —from Mantegna to Rubens’s tapestry cartoons— served to imitate the relief of stone or bronze, fulfils here a related but displaced function: it does not imitate sculpture but the archive; it does not petrify the image, it ages it. If in *Dragonaza Máxima* or in the *Gyarados* colour clothed the inherited formula with the mark of the contemporary, in these ochre pieces the opposite occurs: the formula is covered with the mark of the ancient, as if the painting already presented itself as a relic of itself.

This characterising function of colour is not unrelated to the underlying reason the artist himself has given to explain the turn towards chromatic saturation in his recent production. Scheroff describes his generation as “convulsed and immersed in emotional instability” and acknowledges that his work “emerges largely from vital anguish, loneliness, disenchantment”, while noting that his early paintings showed “large flayed faces... relieved by a luminous gaze that invited hope”. The radical colour of his recent production may therefore be understood as the extension of that single focus of luminosity to the entire pictorial surface: not a negation of the underlying melancholy, but its allegorical management, in the Benjaminian sense already cited —a saturated screen that does not resolve the sadness from which it originates, but covers it with ornament without making it disappear altogether. #

OBRA_s /
WORK_s



UN GYARADOS SHINY HA APARECIDO

2025. Óleo y spray sobre lienzo, 47x56 cm.

Colección Manuel Expósito. Miguel Scheroff©





**¿QUIÉN ES EL DRAGÓN AL QUE EL ESPÍRITU NO QUIERE
SEGUIR LLAMANDO SEÑOR NI DIOS?**

Óleo sobre lienzo, 250x200 cm.

Colección Sanza Stribling Family. Miguel Scheroff©

¡4 GATOS! PERO BIEN AVENIDOS

2023. Óleo y spray sobre lienzo, 162x130 cm.
Colección Hypnotic Orion. Mario Vera©





AMORES COMO FLORES TIENE UN ALMENDRO

2023. Óleo sobre lienzo, 100x81 cm.

Colección Arcas-Garrido. Mario Vera©.

**ATALANTA EN LA CARRERA CONTRA HIPÓMENES,
SOSTENIENDO UNA DE LAS MANZANAS**

2026. Óleo sobre lienzo, 162,5x130 cm,
Colección Marina Vargas y Mario Padilla. Miguel Scheroff©.







**PAISAJE DE AVES.
OBRA INSPIRADA EN
LA COLECCIÓN DE
LOS TAPICES DE LA
SEO DE ZARAGOZA,**

2026. Acrílico sobre
lienzo, 230x400 cm.
Miguel Scheroff©

**PAISAJE DE
GALGOS. OBRA
INSPIRADA EN LA
COLECCIÓN DE LOS
TAPICES DE LA SEO
DE ZARAGOZA,**

2026. Acrílico sobre
lienzo, 230x400 cm.
Miguel Scheroff©









**GUEPARDO
ATACANDO UN
TORO. OBRA
INSPIRADA EN LA
COLECCIÓN DE LOS
TAPICES DE LA SEO
DE ZARAGOZA**

2026. Acrílico sobre
lienzo, 230x400 cm.
Miguel Scheroff©

**CABALLERO RUBENSIANO,
AL MODO DE SAN JORGE, ATACADO POR
UN GYARADOS SHINY**

2022. Óleo y spray sobre lienzo, 200x170 cm. Colección
Manuel Exposito. Miguel Scheroff©





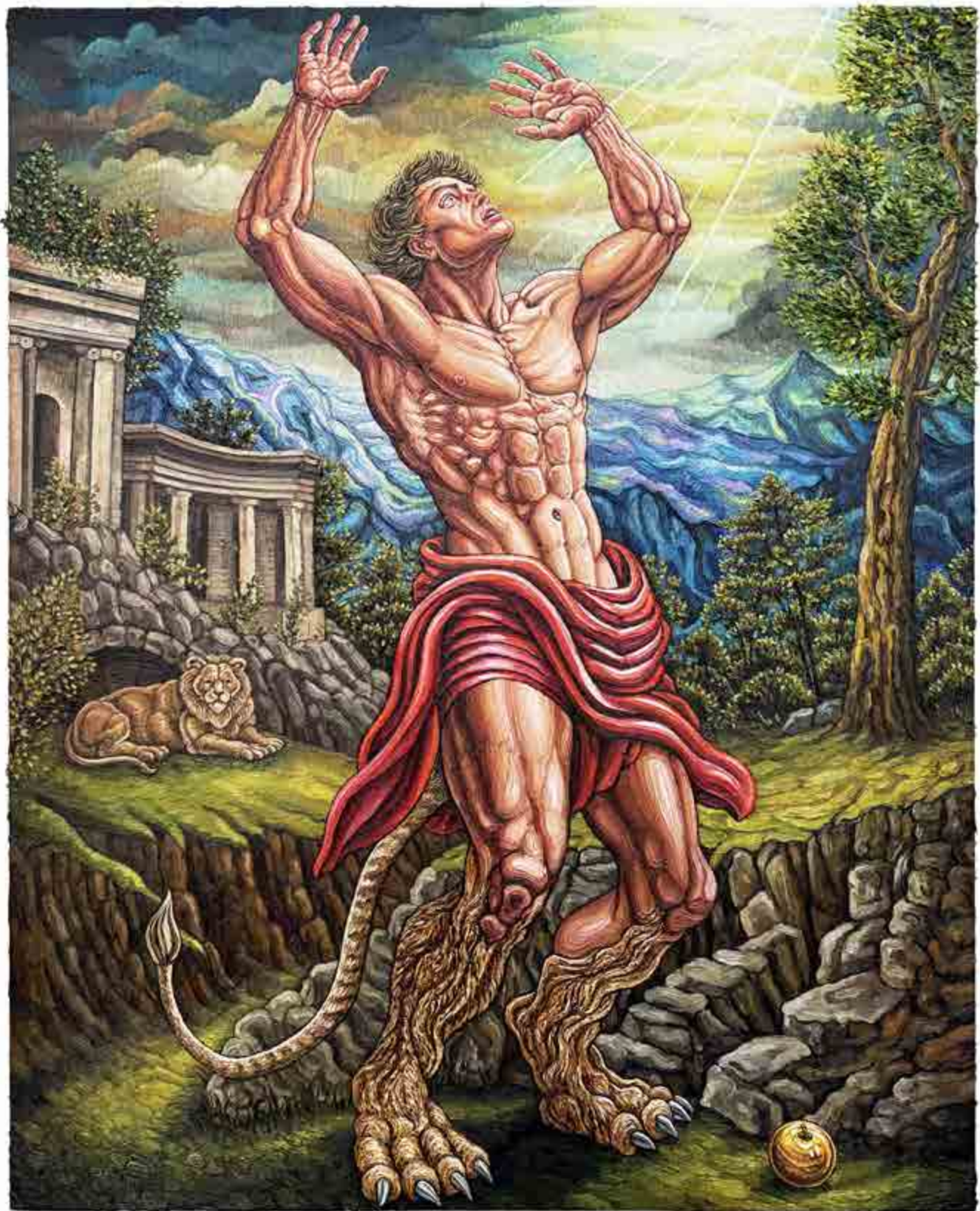
DRAGONAZA MÁXIMA

2023. Óleo y spray sobre lienzo, 195x162 cm.
Galería Yusto Giner. Mario Vera©

**HIPÓMENES EN EL MOMENTO EN QUE RECIBE
EL CASTIGO DE LA DIOSA CIBELES**

2026. Óleo sobre lienzo, 162,5x130 cm.

Colección Manuel Exposito. Miguel Scheroff©





LOS TIRANICIDAS: HARMODIO Y ARISTOGITÓN

2025. Óleo sobre lienzo, 200x200 cm. Colección F.E.R. Miguel Scheroff©

LYCANROCK

2024. Óleo sobre impresión 3D,
40x30x30 cm. Colección privada.
Mario Vera©





**MDLR FLOW TWO
THOUSAND**

2023. Óleo sobre lienzo,
75x94 cm.

Colección Joaquín Soriano.
Miguel Scheroff©

**QUEDAR CON LOS COLEGAS
PARA ECHAR UNOS COMBATES**

2025. Óleo sobre lienzo, 95x74 cm.
Colección privada. Miguel Scheroff©





RUN, RUN OR FIGHT

2024. Óleo sobre lienzo, 120x100 cm. Colección JLDC.
Miguel Scheroff©

TRIGRAZA ÑAMPA ZAMPAS

2023. Óleo y spray sobre lienzo, 200x162 cm.
Galería Yusto Giner. Mario Vera©





GUARDIÁN DE CACHORROS

2024 . Resina de poliéster y óleo, 40x40x40 cm.

Obra conjunta de Ira Torres y Miguel Scheroff. Ira Torres©



**BODEGÓN GRIS.
DIBUJO DE LOS 200**

Acrílico sobre papel,
21x29 cm. Colección
Rafael Doctor Roncero.
Miguel Scheroff©

**DRAGONES Y BESTIAS SCHEROFFAS.
DIBUJO DE LOS 200**

2025. Acrílico sobre papel, 21x29 cm.

Colección Luis Fernández Antelo. Miguel Scheroff©





INTERVENCIÓN SOBRE FORMAS EN TIERRA DE SECANO. RAFAEL ZABALETA

2023. Acrílico sobre impresión en papel, 30x42 cm. Obra conjunta de Rafael Doctor y Miguel Scheroff.
Colección Luis Fernández Antelo. Miguel Scheroff©



**HUMAN O PERRO
PIERREHUIGUENO.
DIBUJO DE LOS 200**

2025. Acrílico sobre
papel, 21x29 cm.
Colección Rafael
Doctor Roncero.
Miguel Scheroff©



**PÁJARO AUDAZ 2.
DIBUJO DE LOS 200**

2025. Acrílico sobre
papel, 21x29 cm.
Colección JLDC.
Miguel Scheroff©

**POLILLA
CALAVERA.
DIBUJO
DE LOS 200**

2025. Acrílico sobre
papel, 21x29 cm.
Colección Kristine
Guzmán y Pedro
Gallego de Lerma.
Miguel Scheroff©





**EL CABALLO
DE LA
HECHICERA**
2024. Óleo sobre
lienzo, 61x50 cm.
Galería Yusto Giner.



**PUÑO DE OJOTRUCO
CON UNA GITANA.
DIBUJO DE LOS 200**

2025. Acrílico sobre
papel, 21x29 cm.
Colección José Fernández
Antelo. Miguel Scheroff©





MITo /
MYTh



DE LA ANTIGÜEDAD AL IMAGINARIO CONTEMPORÁNEO

El mito reescrito

Toda serie mitológica de Miguel Scheroff obliga a plantear, antes que nada, una pregunta metodológica: ¿cómo se lee una imagen que convoca simultáneamente a Ovidio, al bestiario medieval y a la iconografía de un videojuego de bolsillo? La respuesta que proponemos no es la de la genealogía lineal (“de dónde viene tal figura”), sino la del atlas: entender cada lienzo como un tótem que activa una constelación de referencias no jerarquizada, donde lo clásico no antecede a lo pop como causa-efecto, sino que ambos coexisten en el mismo plano de la superficie pictórica.

Esta operación tiene nombre propio en la historiografía del arte del siglo XX. Aby Warburg, en los paneles inconclusos de su *Bilderatlas Mnemosyne*, ya había ensayado un montaje semejante: yuxtaponer una moneda helenística, un fresco del Quattrocento y un recorte de prensa deportiva bajo la hipótesis de que ciertas fórmulas expresivas —las *Pathosformeln*, las “fórmulas de pathos”— sobreviven a la cultura que las produjo y regresan, deformadas, reactivadas, en contextos que nada tienen que ver con su origen. No se trata de una supervivencia serena, de un legado que se transmite intacto de generación en generación como una reliquia bien conservada, sino de un retorno sintomático: la fórmula reaparece precisamente en los momentos de mayor tensión, cuando una cultura necesita un vocabulario expresivo que la razón discursiva no le ofrece.

Georges Didi-Huberman ha insistido en que esa supervivencia —que él rebautiza *survivance*— no implica continuidad ni repetición mecánica, sino anacronismo: la imagen antigua no permanece intacta bajo capas de historia que se depositan ordenadamente unas sobre otras, sino que retorna como síntoma, como montaje, como collage de tiempos heterogéneos que hacen estallar la cronología lineal del manual de arte.

Leer a Scheroff con estas herramientas es reconocer que sus lienzos, cuando convocan a Ovidio o a la tradición ateniense de los tiranícidas, no están “actualizando” un mito clásico como quien traduce un texto a lengua moderna sin alterar su sentido, sino haciendo visible que ese mito nunca dejó de estar activo: solo esperaba el vehículo —el spray, el empaste casi escultórico, la paleta saturada de la estética cartoon— que le permitiera regresar con la violencia intacta de su primera formulación. Conviene subrayar, además, que este regreso no es unívoco ni se agota en la superficie de la cita reconocible. El espectador que identifica a Atalanta o a los Tiranícidas en un lienzo de Scheroff no está, simplemente, “reconociendo una referencia”: está siendo interpelado por una estructura de sentimiento —el miedo al castigo, la lealtad hasta la muerte— que la Antigüedad codificó con una precisión formal que el presente, pese a su aparente sofisticación visual, no ha logrado sustituir. De ahí que el pop, en Scheroff, no funcione como estrategia de rebaja o de ironía distanciadora respecto al mito, sino como el material contemporáneo más a mano —el que su generación aprendió a leer antes que la retórica clásica— para alojar una intensidad que, en el fondo, sigue siendo idéntica a la que conmovía a un espectador ateniense o a un lector de Ovidio en la Roma augustea.

Atalanta e Hipómenes: la carrera y el castigo

Entre las piezas que Scheroff dedica al mito de Atalanta e Hipómenes se cuenta un díptico narrativo que separa, en dos lienzos autónomos, dos momentos de un mismo relato: la carrera y el castigo posterior. Conviene recordar el episodio en sus términos exactos —tal y como lo narra Ovidio en el libro X de las *Metamorfosis*—, porque la fidelidad, o la infidelidad calculada, de Scheroff respecto a la fuente es precisamente lo que activa la lectura warburguiana. Atalanta, advertida por un oráculo de que el matrimonio le traería desgracia, imponía a sus pretendientes una condición mortal:

The myth rewritten

Any mythological series by Miguel Scheroff compels us, first and foremost, to pose a methodological question: how are we to read an image that simultaneously invokes Ovid, the medieval bestiary, and the iconography of a handheld video game? The answer proposed here is not that of linear genealogy (“where does this figure come from?”), but rather that of the atlas: to understand each canvas as a totem activating a non-hierarchical constellation of references, in which the classical does not precede the pop according to a logic of cause and effect, but where both coexist on the same plane of the pictorial surface.

This operation has a proper name in twentieth-century art historiography. In the unfinished panels of his *Bilderatlas Mnemosyne*, Aby Warburg had already experimented with a similar mode of montage: juxtaposing a Hellenistic coin, a Quattrocento fresco, and a clipping from the sports press under the hypothesis that certain expressive formulas—the *Pathosformeln*, or “pathos formulas”—survive the cultures that produced them and return, deformed and reactivated, in contexts that bear no apparent relation to their origins. This is not a serene survival, not a legacy transmitted intact from generation to generation like a well-preserved relic, but rather a symptomatic return: the formula reappears precisely at moments of greatest tension, when a culture needs an expressive vocabulary that discursive reason cannot provide.

Georges Didi-Huberman has insisted that this survival—which he calls *survivance*—implies neither continuity nor mechanical repetition, but anachronism: the ancient image does not remain intact beneath layers of history deposited neatly one upon another; rather, it returns as symptom, as montage, as a collage of heterogeneous temporalities that shatter the linear chronology of the art-history handbook.

To read Scheroff through these tools is to recognise that, when his canvases summon Ovid or the Athenian tradition of the *Tyrannicides*, they are not “updating” a classical myth in the manner of someone translating a text into a modern language without altering its meaning. Instead, they make visible the fact that the myth never ceased to be active: it was merely waiting for the vehicle—the spray paint, the almost sculptural impasto, the saturated palette of cartoon aesthetics—that would allow it to return with the violence of its first formulation still intact.

It should also be stressed that this return is neither univocal nor exhausted by the surface recognition of a quotation. The viewer who identifies *Atalanta* or the *Tyrannicides* in one of Scheroff’s canvases is not simply “recognising a reference”: they are being addressed by a structure of feeling—the fear of punishment, loyalty unto death—that Antiquity codified with a formal precision that the present, despite its apparent visual sophistication, has failed to replace.

Hence pop, in Scheroff’s work, does not operate as a strategy of diminution or ironic detachment in relation to myth. Rather, it functions as the contemporary material most readily at hand—the visual language his generation learned to read before classical rhetoric—in which to contain an intensity that, fundamentally, remains identical to that which moved an Athenian spectator or a reader of Ovid in Augustan Rome.

Atalanta and Hippomenes: The race and the punishment

Among the works Scheroff devotes to the myth of *Atalanta* and *Hippomenes* is a narrative diptych that separates, into two autonomous canvases, two moments from the same story: the race and the subsequent punishment.

It is worth recalling the episode in its precise terms—as Ovid recounts it in Book X of the *Metamorphoses*—because Scheroff’s fidelity, or calculated infidelity, to the source is precisely what activates a Warburgian reading.

Atalanta, warned by an oracle that marriage would bring her misfortune, imposed a deadly condition upon her suitors: they had to defeat her in a footrace or die in the attempt. Numerous young men accepted the challenge and paid with their lives before *Hippomenes*, aided by *Venus*, obtained three golden apples from the garden of the *Hesperides*.

During the race, *Hippomenes* drops the apples one by one; *Atalanta*’s desire to pick them up causes her to fall behind. *Hippomenes* wins, and she thereby loses her freedom. The couple, however, do not escape punishment: unknowingly,

Atalanta e Hipómenes, de Guido Reni, hacia 1618-19.







debían vencerla en una carrera o morir en el intento, condición que numerosos jóvenes aceptaron y pagaron con la vida antes de que Hipómenes, auxiliado por Venus, obtuviera tres manzanas de oro del jardín de las Hespérides. Durante la carrera, Hipómenes deja caer las manzanas una a una; la curiosidad de Atalanta por recogerlas hace que se retrase. Hipómenes gana y ella pierde así su libertad. La pareja, sin embargo, no escapa a un castigo: profanan sin saberlo un templo consagrado a Cibeles al consumir allí su pasión, y la diosa —según distintas variantes del mito, con la complicidad o la ira directa de Venus— los transforma en leones, condenados desde entonces a tirar del carro de la Gran Madre.

La tradición pictórica que ilustra este episodio privilegia casi siempre el instante de la carrera —el gesto suspendido de la manzana, la torsión de los cuerpos en tensión atlética—, como demuestra el conocido *Hipómenes y Atalanta* de Guido Reni conservado en el Museo Nacional del Prado, donde el pintor boloñés elige representar el momento exacto en que Hipómenes arroja la tercera y más pesada de las manzanas.

Que Scheroff, al desdoblarse el mito en dos lienzos, dedique uno íntegramente al castigo —momento que la iconografía clásica rara vez aísla como escena autónoma, prefiriendo casi siempre el clímax deportivo de la persecución— es una decisión de lectura, no solo de composición. Desplaza el centro de gravedad narrativo desde la proeza masculina, la argucia de Hipómenes premiada por la diosa del amor, hacia la sanción divina que la sigue de inmediato y que la tradición pictórica tiende a omitir. Convierte

así el mito en una reflexión sobre la desproporción entre el deseo y su castigo, sobre la vigilancia de lo sagrado sobre lo íntimo —un asunto que, trasladado al vocabulario visual saturado, casi lisérgico, que caracteriza la producción reciente de Scheroff, adquiere una resonancia que ya no es la de la admonición ovidiana dirigida a un lector formado en la piedad religiosa romana, sino la de una ansiedad bien reconocible por el espectador contemporáneo: la ansiedad ante la exposición pública del deseo, ante la vigilancia —ya no divina, sino social y digital— que castiga la transgresión de una intimidad que se creía a salvo.

Es en este desplazamiento donde el anacronismo didi-huber-maniano opera con mayor precisión: no se trata de que Scheroff “cite” a Ovidio como quien inserta una referencia culta para prestigiar su obra, sino de que la *Pathosformel* del cuerpo castigado —la torsión, la caída, la metamorfosis en bestia— sobrevive intacta en su capacidad de generar pathos, aunque el ropaje visual que la aloja sea irreconociblemente otro. La leona y el león en que se convierten Atalanta e Hipómenes no son, en este sentido, un simple final punitivo del relato: son la imagen dialéctica por excelencia, el punto en que lo humano y lo animal, lo erótico y lo sagrado, colisionan y detonan un sentido que ninguna lectura puramente narrativa del mito agotaría. Cabe además señalar que la elección de Atalanta —una cazadora que rechaza el matrimonio, que impone sus propias reglas al cuerpo masculino que la pretende, y que solo es “vencida” mediante el engaño y la intervención divina— permite una lectura de género: Scheroff no ilustra la sumisión de Atalanta, sino la trampa tendida contra su autonomía, y el castigo final recae, significativamente, sobre ambos amantes por igual, no sobre ella en solitario.

Los Tiranícidas: el eros como acto político

Otro lienzo del corpus mitológico de Scheroff desplaza el foco desde el mito ovidiano hacia la historia semilegendaria de la Atenas arcaica: Los Tiranícidas. Harmodio y Aristogitón. Harmodio y Aristogitón, amantes unidos por el vínculo pedagógico y erótico del erastés y el erómenos propio de la *paideia* ateniense, asesina-

they profane a temple consecrated to Cybele by consummating their passion within it, and the goddess—according to different versions of the myth, either with the complicity of Venus or as a direct expression of her own wrath—transforms them into lions, thereafter condemned to draw the chariot of the Great Mother.

The pictorial tradition illustrating this episode almost always privileges the moment of the race—the suspended gesture of the apple, the twisting of bodies under athletic tension—as demonstrated by Guido Reni's celebrated Hippomenes and Atalanta, held in the Museo Nacional del Prado, in which the Bolognese painter chooses to depict the exact moment when Hippomenes throws the third and heaviest of the apples.

Scheroff's decision, in splitting the myth across two canvases, to devote one entirely to the punishment—a moment that classical iconography rarely isolates as an autonomous scene, generally preferring the sporting climax of the pursuit—is an act of interpretation, not merely of composition.

He shifts the narrative centre of gravity away from the male feat, from Hippomenes' stratagem rewarded by the goddess of love, towards the divine sanction that immediately follows it and which pictorial tradition tends to omit. In doing so, he turns the myth into a meditation on the disproportion between desire and its punishment, on the surveillance exercised by the sacred over the intimate.

Transposed into the saturated, almost psychedelic visual vocabulary that characterises Scheroff's recent production, this issue acquires a resonance quite different from that of Ovid's admonition to a reader educated within Roman religious piety. It becomes instead an anxiety readily recognisable to the contemporary viewer: anxiety about the public exposure of desire, about surveillance—no longer divine, but social and digital—that punishes the transgression of an intimacy believed to be safe.

It is in this displacement that Didi-Huberman's notion of anachronism operates with particular precision. Scheroff does not "quote" Ovid in the manner of someone inserting an erudite reference in order to lend prestige to his work. Rather, the Pathosformel of the punished body—the twisting, the fall, the metamorphosis into animal form—survives intact in its capacity to generate pathos, even though the visual clothing that houses it has become radically different.

The lioness and lion into which Atalanta and Hippomenes are transformed are, in this sense, not merely the punitive ending of the tale: they are the dialectical image par excellence, the point at which the human and the animal, the erotic and the sacred, collide and detonate a meaning that no purely narrative reading of the myth could exhaust.

It should also be noted that the choice of Atalanta—a huntress who rejects marriage, imposes her own rules upon the male bodies that seek to possess her, and is only "defeated" through deception and divine intervention—allows for a gendered reading. Scheroff does not illustrate Atalanta's submission, but rather the trap set against her autonomy; and the final punishment falls, significantly, upon both lovers equally, rather than upon her alone.

The Tyrannicides: eros as political action

Another canvas in Scheroff's mythological corpus shifts the focus from Ovidian myth to the semi-legendary history of archaic Athens: The Tyrannicides. Harmodius and Aristogeiton.

Harmodius and Aristogeiton, lovers joined through the pedagogical and erotic bond of the *erastēs* and the *erōmenos* characteristic of Athenian *paideia*, assassinated Hipparchus, brother of the tyrant Hippias, in 514 BCE, following a personal affront inflicted upon Harmodius' family during preparations for the Panathenaic procession. Hipparchus had prevented the young man's sister from participating as a *kanephoros*, or basket-bearer—a public insult of enormous gravity within the Athenian code of honour.

The attack, carried out during the procession itself, taking advantage of the fact that the presence of armed citizens aroused no suspicion, cost Harmodius his life on the spot. Aristogeiton, captured shortly afterwards, was tortured on Hippias' orders in a vain attempt to extract the names of other conspirators.



*Atalanta en la carrera contra Hipómenes,
sosteniendo una de las manzanas de oro,
2026. Óleo sobre lienzo, 162,5x130 cm,
colección Marina Vargas y Mario Padilla.
Miguel Scheroff©.*







*Híppomenes recibiendo el
castigo de la diosa Cibeles*, 2026.
Óleo sobre lienzo,
162,5x130 cm.
Colección Manuel Expósito.
Miguel Scheroff©



ron en el año 514 a. C. a Hiparco, hermano del tirano Hipias, tras una afrenta personal infligida por este a la familia de Harmodio durante los preparativos de la procesión de las Panateneas —Hiparco había impedido que la hermana del joven participase como canéfora, un insulto público de enorme gravedad en el código de honor ateniense—. El atentado, ejecutado durante la propia procesión aprovechando que la afluencia de ciudadanos armados no resultaba sospechosa, costó la vida a Harmodio en el acto; Aristogitón, capturado poco después, fue torturado por orden de Hipias, que buscaba en vano el nombre de otros cómplices.

El episodio, lejos de quedar confinado a la crónica de un magnicidio fallido en sus objetivos inmediatos —pues no fue Hipias, el verdadero tirano, sino su hermano Hiparco quien murió aquel día—, fue elevado por la Atenas democrática, tras la caída definitiva de los Pisistrátidas en el año 510 a. C., a fundamento mítico de su propia legitimidad. El grupo escultórico que el escultor Antenor realizó en su honor —sustituido, tras el expolio de la primera versión por Jerjes durante la ocupación persa, por la obra de Critio y Nesiotes fechada hacia el 477 a. C.— constituye, según ha señalado la historiografía clásica, el primer monumento público de la historia occidental dedicado a ciudadanos comunes y no a dioses o gobernantes, y el primero en fundir explícitamente el vínculo homoeorótico con la virtud cívica: los Tiranícidas fueron honrados con libaciones rituales, con la prohibición de nombrar a un esclavo con sus nombres, y con el privilegio, reservado a sus descendientes, de comer de por vida en el Pritaneo ateniense a cargo del erario público.

Cuando Scheroff recupera esta pareja revela el tipo de supervivencia que le interesa activar: no la de la belleza clásica como canon formal disponible para un ejercicio de estilo, sino la de un cuerpo politizado, erótico y sacrificial a la vez. Aquí el diálogo con Walter Benjamin resulta pertinente: es el Benjamin de las tesis sobre el concepto de historia, el del *Tigersprung*, el salto del tigre hacia un pasado que no se contempla por curiosidad anticuaria ni por nostalgia clasicista, sino porque ilumina —de manera explosiva, no evolutiva ni progresiva— una urgencia del presente. Benjamin, como Warburg, advertía contra la historia entendida como cadena homogénea y vacía de acontecimientos que se suceden ordenadamente; proponía, en su lugar, la constelación: el instante en que un fragmento del pasado y un fragmento del presente se reconocen mutuamente y producen, en ese reconocimiento, un

relámpago de sentido que la cronología por sí sola jamás habría revelado.

Convertir a los Tiranícidas en tótem pictórico dentro de un vocabulario visual poblado de criaturas de bestiario, referencias a la animación y guiños explícitos a la cultura del videojuego no es, por tanto, un gesto irónico ni desacralizador, como podría parecer a una lectura apresurada que confunda el pop con la banalización. Es, siguiendo la lógica warburguiana, la constatación de que la fórmula de pathos del cuerpo que se ofrece por una causa —amorosa y política al mismo tiempo, indisociables la una de la otra en el relato griego— sigue disponible, en estado de latencia, para ser reactivada por cualquier presente que la necesite, y que este sea el de una generación que aprendió su primer vocabulario visual en la pantalla antes que en el museo no empobrece la fórmula: la traslada a un soporte distinto sin despojarla de su capacidad de conmover, exactamente como sostiene Warburg cuando afirma que la fórmula de pathos sobrevive a los estilos que la vehiculan.

Frente a la tentación de leer estas obras como “versiones pop” de la mitología clásica —lectura que reduciría el gesto a mera actualización decorativa, a un ejercicio de estilo que viste con ropaje contemporáneo un contenido que permanecería, en el fondo, inalterado—, el marco warburguiano y didihubermaniano obliga a sostener algo más incómodo y, en última instancia, más conmovedor y exigente: que el mito, en Scheroff, no se disfraza de contemporáneo, sino que revela que nunca dejó de estar. Cada tótem mitológico activa su propia constelación de —clásicas, barrocas, populares— sin que ninguna de ellas funcione como origen jerárquicamente superior a las demás; y es precisamente en esa ausencia de jerarquía, en esa coexistencia no resuelta de tiempos heterogéneos sobre una misma superficie pictórica, donde debe buscarse la especificidad del proyecto de Scheroff frente a otras operaciones más simples de “actualización” del mito clásico que la pintura figurativa contemporánea ha ensayado en las últimas décadas. #

Far from remaining confined to the chronicle of a political assassination that failed in its immediate objective—for it was not Hippias, the actual tyrant, but his brother Hipparchus who died that day—the episode was elevated by democratic Athens, after the final fall of the Peisistratid dynasty in 510 BCE, into a foundational myth of its own legitimacy.

The sculptural group made in their honour by Antenor—replaced, after Xerxes looted the first version during the Persian occupation, by the work of Kritios and Nesiotes dated to around 477 BCE—constitutes, as classical scholarship has noted, the first public monument in Western history dedicated to ordinary citizens rather than to gods or rulers, and the first explicitly to fuse homoerotic attachment with civic virtue.

The Tyrannicides were honoured with ritual libations, with a prohibition against giving their names to slaves, and with the privilege, granted to their descendants, of dining for life at public expense in the Athenian Prytaneion.

When Scheroff recovers this pair, he reveals the kind of survival he seeks to activate: not that of classical beauty as a formal canon available for an exercise in style, but that of a body that is at once politicised, erotic and sacrificial.

Here, the dialogue with Walter Benjamin becomes particularly relevant: the Benjamin of the theses *On the Concept of History*, the Benjamin of the *Tigersprung*—the tiger's leap into the past. This is a past that is not contemplated out of antiquarian curiosity or classical nostalgia, but because it illuminates—in an explosive rather than evolutionary or progressive manner—an urgency of the present.

Like Warburg, Benjamin warned against understanding history as a homogeneous and empty chain of events unfolding in orderly succession. Instead, he proposed the constellation: the instant in which a fragment of the past and a fragment of the present recognise one another and, through that recognition, produce a flash of meaning that chronology alone could never reveal.

To turn the Tyrannicides into a pictorial totem within a visual vocabulary populated by bestial creatures, references to animation and explicit nods to video-game culture is therefore neither an ironic nor a desacralising gesture, despite what a hurried reading that equates pop with trivialisation might suggest.

Following Warburgian logic, it is the recognition that the pathos formula of the body offered up for a cause—simultaneously erotic and political, the two inseparable within the Greek narrative—remains available, in a latent state, to be reactivated by any present that needs it.

The fact that this present belongs to a generation that learned its first visual vocabulary on the screen rather than in the museum does not impoverish the formula. It transfers it to another medium without stripping it of its capacity to move us, precisely as Warburg argues when he maintains that the pathos formula survives the styles through which it is conveyed.

Against the temptation to read these works as “pop versions” of classical mythology—a reading that would reduce the gesture to mere decorative updating, an exercise in style that dresses an essentially unchanged content in contemporary clothing—the Warburgian and Didi-Hubermanian framework compels us to sustain a more uncomfortable and, ultimately, more moving and demanding proposition: that myth, in Scheroff's work, does not disguise itself as contemporary, but reveals that it never ceased to be so.

Each mythological totem activates its own constellation of references—classical, Baroque and popular—without any one of them functioning as an origin hierarchically superior to the others. And it is precisely within this absence of hierarchy, in this unresolved coexistence of heterogeneous temporalities upon a single pictorial surface, that the specificity of Scheroff's project should be sought, distinguishing it from other, simpler operations of “updating” classical myth attempted by contemporary figurative painting in recent decades. #





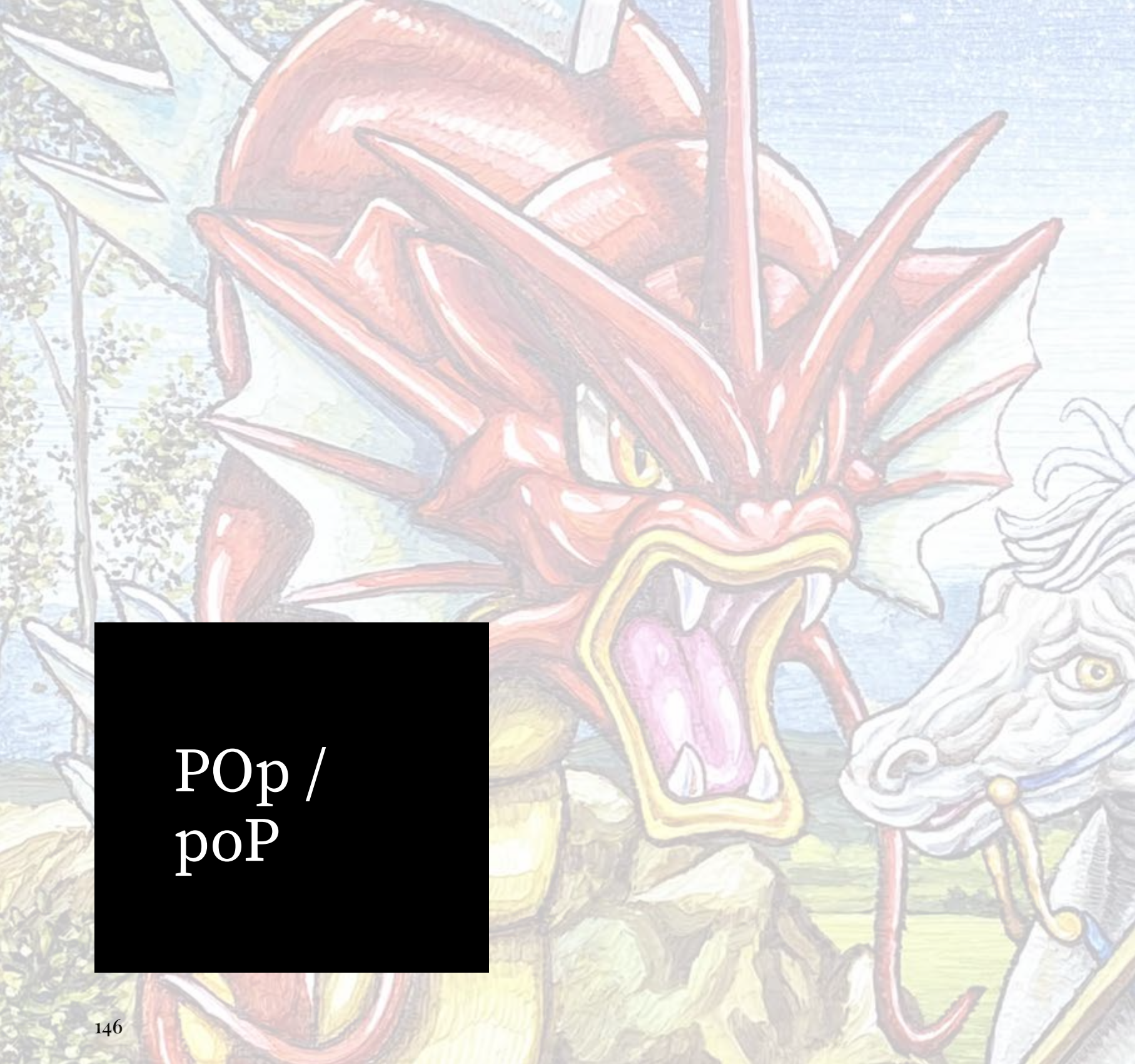
*Los Tiranicidas. Harmodio y
Aristogitón, 2025. Óleo sobre lienzo,
200x200 cm. Colección F.E.R.
Miguel Scheroff©*



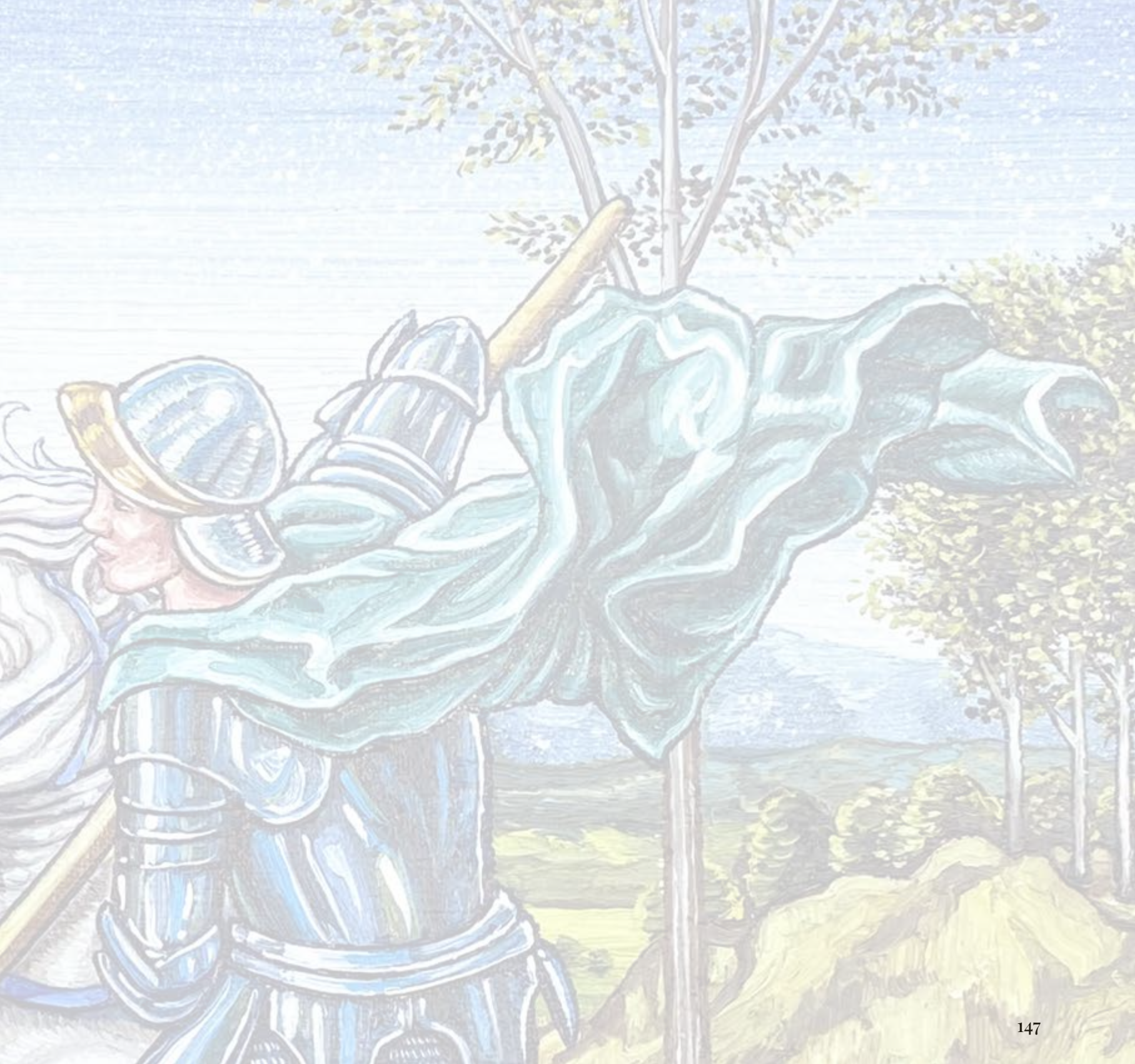
Leda y el cisne, 2021.
Óleo sobre lienzo y spray, 35x45 cm.
Colección "La Terraza" familia Vargas Clares.
Miguel Scheroff©







POp /
poP



Un barroco pop

PARA EL TIEMPO DE LAS IMÁGENES

Hay algo profundamente barroco en la pintura de Miguel Scheroff, pero sería insuficiente buscarlo únicamente en la superficie: en la acumulación de cuerpos, en la violencia de las diagonales, en la voluptuosidad de la materia o en la exuberancia cromática. Lo verdaderamente barroco de su trabajo reside en una operación más profunda: su capacidad para construir imágenes en las que mundos aparentemente incompatibles —la pintura antigua y Pokémon, la mitología clásica y el anime, el bestiario medieval y la cultura digital, Rubens y la estética kawaii— dejan de percibirse como términos opuestos y conviven hasta generar una nueva mitología. ¿Acaso el barroco no se identificó como una línea nueva al considerar la aglutinación de elementos dispares? Pensemos en las obras de Borromini... (la fachada ondulante de San Carlo, la mezcla de geometrías imposibles).

El propio artista ha explicado con claridad el procedimiento. Scheroff afirma que parte de un imaginario pictórico muy amplio, que se apropia de composiciones barrocas procedentes de grandes pinturas clásicas y que las mezcla con paisajes encontrados en videojuegos de Nintendo o en dibujos animados, para imaginar después los personajes capaces de habitar esos espacios. No estamos, por tanto, ante una filiación barroca sugerida únicamente desde la crítica: el artista reconoce esa genealogía y la integra en su método de trabajo.

Esta forma de operar permite hablar de un barroco pop, siempre que entendamos la expresión no como la denominación de

un movimiento artístico establecido, sino como una herramienta para describir el encuentro entre dos sistemas visuales: de un lado, la energía expansiva, teatral y sensorial del Barroco; de otro, el archivo de imágenes producido por la cultura popular contemporánea.

La conexión con el Barroco histórico resulta especialmente evidente en la relación de Scheroff con Peter Paul Rubens. El propio artista lo incluye entre sus referentes, junto a Rosa Bonheur, Frans Snyders, Clara Peeters, Henri Rousseau, Paul de Vos, Melchior d'Hondecoeter, Rivera —presumiblemente José de Ribera—, El Greco y Goya. Esta declaración permite establecer una genealogía concreta y evita convertir la comparación con los maestros antiguos en una mera semejanza formal.

En Rubens, la pintura se organiza como una expansión de fuerzas: cuerpos que giran, diagonales que atraviesan la escena, animales que se agitan, carnes sometidas a torsiones y composiciones concebidas para producir una poderosa impresión sensorial. En Scheroff reaparece esa voluntad de hacer que la imagen desborde sus propios límites, aunque sometida a una transformación decisiva: los dioses y héroes del repertorio clásico conviven ahora con criaturas procedentes de videojuegos, series de animación y universos audiovisuales.

La comparación puede formularse mediante las categorías que Heinrich Wölfflin estableció en *Principios fundamentales de la historia del arte* para explicar el tránsito de la sensibilidad renacentista a la barroca. Frente a la claridad lineal y la composición cerrada

Un Gyarados shiny ha aparecido, 2025.

Óleo y spray sobre lienzo, 47x56 cm. Colección Manuel Expósito. Miguel Scheroff©



San Jorge y el dragón, de Rafael Sanzio. 1504-6.



A pop baroque

FOR THE AGE OF IMAGES

There is something profoundly Baroque in Miguel Scheroff's painting, but it would be insufficient to look for it solely on the surface: in the accumulation of bodies, the violence of the diagonals, the voluptuousness of the material or the chromatic exuberance. What is truly Baroque in his work lies in a deeper operation: his ability to construct images in which apparently incompatible worlds—Old Master painting and Pokémon, classical mythology and anime, the medieval bestiary and digital culture, Rubens and kawaii aesthetics—cease to be perceived as opposing terms and coexist until they generate a new mythology. Was the Baroque not identified as a new direction precisely because of its capacity to bring together disparate elements? We might think of Borromini's works: the undulating façade of San Carlo and its combination of seemingly impossible geometries.

The artist himself has explained this procedure clearly. Scheroff states that he draws on a very broad pictorial imaginary, appropriating Baroque compositions from major classical paintings and combining them with landscapes discovered in Nintendo video games or animated cartoons, before imagining the characters capable of inhabiting those spaces. We are not, therefore, dealing with a Baroque affiliation suggested solely by critics: the artist acknowledges this genealogy and incorporates it into his working method.

This way of proceeding allows us to speak of a Pop Baroque, provided that we understand the expression not as the name of an established artistic movement, but as a tool for describing the encounter between two visual systems: on the one hand, the expansive, theatrical and sensory energy of the Baroque; on the other, the archive of images produced by contemporary popular culture.

The connection with the historical Baroque is particularly evident in Scheroff's relationship with Peter Paul Rubens. The artist himself includes Rubens among his references, alongside Rosa Bonheur, Frans Snyders, Clara Peeters, Henri Rousseau, Paul de Vos, Melchior d'Hondecoeter, Rivera—presumably Jusepe de Ribera—El Greco and Goya. This declaration allows us to establish a specific genealogy and prevents the comparison with the Old Masters from being reduced to a merely formal resemblance.

In Rubens, painting is organised as an expansion of forces: bodies twisting and turning, diagonals cutting across the scene, agitated animals, flesh subjected to torsion and compositions conceived to produce a powerful sensory impression. In Scheroff, this desire to make the image overflow its own limits reappears, although it undergoes a decisive transformation: the gods and heroes of the classical repertoire now coexist with creatures drawn from video games, animated series and audiovisual universes.

The comparison can be formulated through the categories established by Heinrich Wölfflin in *Principles of Art History* to explain the transition from Renaissance to Baroque sensibility. In contrast to the linear clarity and closed composition of the Renaissance, Wölfflin identified in the Baroque the painterly, recession, open form, visual unity and a relative clarity that subordinates the individual parts to the overall effect. Much of Scheroff's painting could be analysed through these categories: his compositions reject stability, anatomies overlap and space becomes the setting for a centrifugal energy. There is, however, a fundamental difference: whereas seventeenth-century Baroque art articulated its effects within the religious, political and courtly systems of early modern Europe, Scheroff works within a civilisation saturated with reproducible images. This is where the second term in the equation emerges: the Pop.

Tate defines historical Pop Art as an art associated with the images of popular and mass culture, which developed from the mid-twentieth century onwards, particularly in Britain and the United States. Scheroff belongs to a later historical context and should not be confused with the Pop Art of Warhol, Lichtenstein or Hamilton, although he shares with that transformation an essential operation: the recognition of the popular imaginary as a legitimate material for high painting. In his case, this archive comes from the visual universe of a generation raised amid television, anime, video games, the internet and social media. The artist has explicitly cited *Adventure Time* and Pokémon among his favourite references.

del Renacimiento, Wölfflin identificó en *El Barroco lo pictórico*, la profundidad, la forma abierta, la unidad visual y una claridad relativa que subordina las partes al efecto conjunto. Buena parte de la pintura de Scheroff podría analizarse desde esas categorías: sus composiciones rehúyen la estabilidad, las anatomías se superponen y el espacio se convierte en escenario de una energía centrífuga. Pero existe una diferencia fundamental: donde el Barroco del siglo XVII articulaba sus efectos dentro de sistemas religiosos, políticos y cortesanos propios de la Europa moderna, Scheroff trabaja dentro de una civilización saturada de imágenes reproducibles. Ahí aparece el segundo término de la ecuación: lo pop.

La Tate define el Pop Art histórico como un arte vinculado a las imágenes de la cultura popular y de masas, desarrollado desde mediados del siglo XX, especialmente en Gran Bretaña y Estados Unidos. Scheroff pertenece a un contexto histórico posterior y no debe confundirse con el Pop Art de Warhol, Lichtenstein o Hamilton, aunque comparte con aquella transformación una operación esencial: considerar legítimo el imaginario popular como materia de la gran pintura. En su caso, ese archivo procede del universo visual de una generación formada entre televisión, anime, videojuegos, internet y redes sociales; el artista ha señalado explícitamente *Hora de Aventuras* y Pokémon entre sus referencias favoritas.

La diferencia con sus predecesores es de método, no solo de repertorio. Warhol convirtió a Marilyn Monroe o las latas Campbell en imágenes capaces de cuestionar la frontera entre arte, mercancía y reproducción industrial; Lichtenstein trasladó al lienzo monumental los códigos gráficos del cómic. Scheroff no reproduce simplemente una imagen popular: la introduce dentro de la maquinaria compositiva de la pintura histórica. Un Pokémon puede ocupar así el espacio simbólico que antiguamente pertenecía a un dragón o a una criatura mitológica; un personaje de animación puede convivir con la estructura de un

retrato ecuestre. Lo popular deja de ser cita irónica para convertirse en material mitopoético.

Esta operación resulta especialmente clara en la lectura que la historiadora del arte Regina Pérez Castillo hizo de una obra de 2023: la autora señala el gusto de Scheroff por “las carnes amontonadas”, las formas retorcidas y la materia untuosa del lenguaje barroco, y observa cómo el artista altera esa tradición mediante nuevos protagonistas contemporáneos, entre ellos alusiones a Pokémon y a *Hora de Aventuras* integradas en una reformulación del imaginario heroico.

Scheroff no cita el pasado como algo muerto: lo utiliza como una estructura disponible. Su práctica pertenece a una larga historia de apropiaciones y relecturas —Picasso volvió sobre *Las meninas* de Velázquez en 1957, pero introduce una diferencia generacional: el archivo histórico del museo y el archivo digital de la cultura popular aparecen en condiciones de relativa igualdad.

Esta ausencia de jerarquía entre imágenes cultas y populares aproxima su trabajo a una sensibilidad que Omar Calabrese estudió bajo el concepto de neobarroco. En *La era neobarroca* (1987), el semiólogo italiano detectaba en la cultura contemporánea el gusto por la complejidad, la proliferación, el exceso, la inestabilidad y la transformación continua. Aplicar literalmente la teoría

de Calabrese a Scheroff sería excesivo si se presentara como una influencia demostrada —no existe en las fuentes consultadas una declaración del pintor que permita afirmarlo—, pero sí constituye un marco crítico útil para comprender su obra: su barroquismo no consiste solo en recuperar a Rubens, sino en trabajar dentro de una cultura que también se ha vuelto barroca en el sentido de una acumulación infinita de imágenes.

El artista reconoce Instagram como fuente permanente de descubrimiento visual y menciona entre los creadores contemporáneos que sigue a Super Future Kid, Christian Rex van Minnen, Rinus Van de Velde, Kati Heck y Ben





Detalle *Odio, lobos y caballos*, 2021. Óleo sobre lienzo, 200x200 cm. Colección privada. Miguel Scheroff©.

The difference from his predecessors lies in his method, not merely in his repertoire. Warhol turned Marilyn Monroe and Campbell's soup cans into images capable of questioning the boundary between art, commodity and industrial reproduction; Lichtenstein transferred the graphic codes of the comic strip onto monumental canvases. Scheroff does not simply reproduce a popular image: he inserts it into the compositional machinery of historical painting. A Pokémon can thus occupy the symbolic space once reserved for a dragon or mythological creature; an animated character can coexist with the structure of an equestrian portrait. Popular culture ceases to function as an ironic quotation and becomes mythopoetic material.

This operation is particularly clear in the interpretation offered by art historian Regina Pérez Castillo of a work from 2023. She draws attention to Scheroff's taste for "heaped-up flesh", twisted forms and the unctuous materiality of Baroque language, and observes how the artist alters that tradition by introducing new contemporary protagonists, including allusions to Pokémon and *Adventure Time*, within a reformulation of the heroic imaginary.

Scheroff does not quote the past as something dead: he uses it as an available structure. His practice belongs to a long history of appropriations and reinterpretations—Picasso returned to Velázquez's *Las Meninas* in 1957—but it introduces a generational difference: the historical archive of the museum and the digital archive of popular culture appear on relatively equal terms.

This absence of hierarchy between high and popular images brings his work close to the sensibility that Omar Calabrese examined through the concept of the Neo-Baroque. In *Neo-Baroque: A Sign of the Times* (1987), the Italian semiotician identified in contemporary culture a taste for complexity, proliferation, excess, instability and continuous transformation. It would be excessive to apply Calabrese's theory literally to Scheroff if it were presented as a demonstrated influence—there is no statement by the painter in the sources consulted that would allow such a claim—but it does

Sledsens, lo que ayuda a situarlo dentro de una pintura figurativa contemporánea que ha recuperado sin complejos la narración, la fantasía y la deformación corporal. Con Van Minnen comparte la exploración de anatomías sometidas a transformaciones extremas, aunque mientras aquel desarrolla cuerpos mutantes de precisión casi alucinatoria, Scheroff orienta su universo reciente hacia la narración mitológica. Con Super Future Kid comparte más directamente la incorporación de referencias procedentes de la infancia y la animación —un repertorio que durante décadas se habría considerado menor y que aquí adquiere escala y ambición pictórica. Con Walton Ford, la conexión aparece explícitamente en una entrevista dedicada a Scheroff a propósito del protagonismo animal y la construcción de escenas teatralizadas: Ford utiliza la ilustración naturalista histórica para narrar sobre colonialismo y violencia; Scheroff, procedente de un entorno de Sierra Morena, convierte igualmente a la fauna en protagonista simbólica.

Pero el elemento que más distingue a Scheroff es la propia materialidad de su pintura. El artista utiliza óleo mezclado con carbonato, yeso, polvo de mármol o pigmentos para obtener una densidad extrema, y ha descrito cómo el empaste puede llegar a sobresalir varios centímetros del lienzo, aplicado incluso con manga pastelera para generar relieves cercanos a lo escultórico. Aquí el barroco deja de ser una referencia iconográfica para convertirse en materia: la pintura crece, sobresale, invade físicamente el espacio del espectador. Frente a la estética digital contemporánea, basada en superficies lisas y circulación inmaterial, su pintura reivindica una experiencia física extrema —transforma imágenes nacidas de universos digitales en objetos densos, táctiles, pesados. Es una operación casi inversa a la digitalización del museo: la imagen que circula por la pantalla vuelve al óleo.

Esta lógica se hace especialmente visible en *Lo verosímil de lo maravilloso. Érase que se era*, presentada en 2026 en el Torreón Fortea de Zaragoza, y de la que parte esta muestra. Comisariada por Alejandra Rodríguez Cunchillos, la exposición reúne veintisiete obras y articula el universo de Scheroff mediante cuentos maravillosos, fábulas y bestiarios procedentes de la tradición oral, donde criaturas fantásticas y animales simbólicos funcionan como instrumentos para interrogar los límites entre realidad y ficción.

Pero “maravilloso” no significa aquí inocente. Los cuentos, los mitos y los monstruos han servido históricamente para hablar de aquello que una sociedad teme, desea o no puede explicar de ma-

nera directa. El propio Scheroff afirma que le interesan los mitos porque muestran el comportamiento humano sometido a situaciones extraordinarias: sus criaturas no pertenecen a un territorio de pura evasión, sino que funcionan como desplazamientos simbólicos de conflictos contemporáneos.

Ahí vuelve a aparecer el Barroco, que comprendió como pocas épocas el poder de la ficción para producir verdad emocional: no necesitaba que una escena fuese literalmente real, sino que fuese verosímil en su capacidad de afectar al espectador. Scheroff trabaja dentro de esa misma paradoja cuatro siglos después: sus dragones no existen, sus combinaciones iconográficas son imposibles, sus héroes proceden simultáneamente de un mito antiguo, de un videojuego y de una experiencia biográfica —y sin embargo aquello que representan, miedo, deseo, violencia, identidad, vulnerabilidad, poder, pertenece radicalmente a la experiencia contemporánea.

Ahí reside la verdadera potencia de su barroco pop: no en juxtaponer a Rubens con Pokémon, sino en comprender que cada época fabrica sus propios dioses, monstruos y héroes con las imágenes que tiene disponibles. El siglo XVII los encontró en la Biblia, en Ovidio, en la tradición clásica; nuestra época los encuentra en el anime, los videojuegos y la cultura audiovisual. Miguel Scheroff no elige entre unos y otros: los reúne, y al hacerlo demuestra que la pintura todavía posee la capacidad de absorber las imágenes de su tiempo y devolverlas transformadas en mito #

*Lucha de
San Jorge y
el dragón, de
Rubens.
Hacia 1606.*





Hecatombes de Rubens, 2018.
Óleo y spray
sobre lienzo,
270x270 cm.
Colección
privada. Miguel
Scheroff©

provide a useful critical framework for understanding his work. His Baroque quality does not consist solely in returning to Rubens; it also lies in working within a culture that has itself become Baroque, in the sense that it is characterised by an infinite accumulation of images.

The artist acknowledges Instagram as a constant source of visual discovery and mentions Super Future Kid, Christian Rex van Minnen, Rinus Van de Velde, Kati Heck and Ben Sledsens among the contemporary creators he follows. This helps to position him within a contemporary figurative painting that has unapologetically recovered narrative, fantasy and bodily deformation. With Van Minnen, he shares an exploration of anatomies subjected to extreme transformations, although the latter develops mutant bodies with an almost hallucinatory precision, while Scheroff directs his recent universe towards mythological narrative. With Super Future Kid, he shares more directly the incorporation of references drawn from childhood and animation—a repertoire that for decades would have been regarded as minor, but which here acquires pictorial scale and ambition. The connection with Walton Ford appears explicitly in an interview devoted to Scheroff, in relation to the prominence of animals and the construction of theatricalised scenes. Ford uses historical naturalist illustration to create narratives about colonialism and violence; Scheroff, who comes from a region near Sierra Morena, likewise transforms fauna into a symbolic protagonist.

The element that most clearly distinguishes Scheroff, however, is the very materiality of his painting. The artist uses oil paint mixed with carbonate, plaster, marble dust or pigments to achieve an extreme density, and has described how the impasto may project several centimetres from the canvas, even being applied with a piping bag to generate reliefs close to sculpture. Here, the Baroque ceases to be an iconographic reference and becomes material: the painting grows, protrudes and physically invades the spectator's space. In contrast to contemporary digital aesthetics, which are based on smooth surfaces and immaterial circulation, his painting asserts an intensely physical experience. It transforms images born in digital universes into dense, tactile, weighty objects. It is an operation almost contrary to the digitalisation of the museum: the image circulating across the screen returns to oil paint.

This logic is especially visible in *The Verisimilitude of the Marvellous: Once Upon a Time*, presented in 2026 at the Torreón Fortea in Zaragoza, and from which this exhibition derives. Curated by Alejandra Rodríguez Cunchillos, the exhibition brings together twenty-seven works and structures Scheroff's universe through wonder tales, fables and bestiaries drawn from oral tradition, in which fantastic creatures and symbolic animals serve as instruments for questioning the boundaries between reality and fiction.

Yet "marvellous" does not mean innocent here. Tales, myths and monsters have historically served to speak about what a society fears, desires or is unable to explain directly. Scheroff himself states that he is interested in myths because they reveal human behaviour when subjected to extraordinary situations. His creatures do not belong to a territory of pure escapism, but function as symbolic displacements of contemporary conflicts.

The Baroque reappears here, for few periods understood as profoundly the power of fiction to produce emotional truth. It did not require a scene to be literally real, but rather to be credible in its capacity to affect the spectator. Scheroff works within that same paradox four centuries later: his dragons do not exist; his iconographic combinations are impossible; his heroes emerge simultaneously from ancient myth, a video game and a biographical experience. And yet what they represent—fear, desire, violence, identity, vulnerability and power—belongs radically to contemporary experience.

This is where the true power of his Pop Baroque lies: not in juxtaposing Rubens and Pokémon, but in understanding that every age creates its own gods, monsters and heroes from the images available to it. The seventeenth century found them in the Bible, in Ovid and in classical tradition; our age finds them in anime, video games and audiovisual culture. Miguel Scheroff does not choose between one and the other: he brings them together and, in doing so, demonstrates that painting still possesses the capacity to absorb the images of its time and return them transformed into myth. #



BESTiario / bestiARY

Una zoología para el reino de lo maravilloso

A zoology for the realm of **the marvellous**



UNA ZOOLOGÍA SIN JERARQUÍAS

El bestiario de Miguel Scheroff no distingue entre animales verdaderos y falsos. Tampoco entre criaturas nobles y criaturas populares. Un dragón medieval puede encontrarse con Gyarados; Hipómenes transformarse en león junto a un Pokémon convertido en escultura; una polilla puede recuperar la tradición de la vanitas mientras cuatro gatos protagonizan una pequeña escena comunitaria.

Esa convivencia constituye quizá una de las claves profundas de su pintura. Scheroff trabaja dentro de una cultura saturada de imágenes. Para alguien nacido al final del siglo XX, la memoria visual no procede exclusivamente de los museos. Procede simultáneamente de los libros de arte, el cine, las series de animación, los videojuegos, la publicidad, Internet, los relatos familiares y la historia de la pintura.

Por ello Rubens y Pokémon no comparecen como términos contradictorios. Pertenecen a la misma memoria.

De ahí surge una particular forma de barroco contemporáneo: acumulativo, híbrido, excesivo y profundamente impuro.

Pero existe todavía una característica más interesante. En los antiguos bestiarios, hablar de animales era una manera de hablar de los hombres. También lo es en Scheroff.

Sus criaturas hablan continuamente de nosotros. El león habla del deseo y el castigo. Atalanta, de la libertad. El dragón, del poder. Gyarados, de la aparición de lo extraordinario. Lycanroc, de nuestra parte indómita. El caballo, del tránsito. La polilla, de la muerte. Los gatos, de la comunidad. El guardián, del cuidado. El pájaro, de la libertad.

Y las criaturas Scheroffas hablan quizá de algo todavía más elemental: de nuestra necesidad de seguir inventando monstruos.

Porque cada época fabrica las criaturas que necesita para comprenderse. Los hombres medievales tuvieron dragones. Los griegos tuvieron metamorfosis. La modernidad tuvo monstruos. Nuestra generación tiene también Pokémon.

Miguel Scheroff no establece diferencias entre ellos. Los reúne. Y en ese territorio donde Cibeles, Rubens, Atalanta, Gyarados y una Dragónaza máxima pueden compartir espacio aparece, finalmente, el verdadero reino de lo maravilloso.

UNA ZOOLOGÍA PARA EL REINO DE LO MARAVILLOSO

En la pintura de Miguel Scheroff los animales nunca son únicamente animales. Son criaturas atravesadas por siglos de imágenes: dragones medievales, leones mitológicos, caballos mágicos, polillas funerarias, lobos minerales, gatos domésticos y monstruos procedentes del universo Pokémon comparten territorio con seres que carecen de genealogía conocida y a los que el propio artista concede nombre y existencia.

Construir un bestiario de Scheroff supone, por ello, recuperar deliberadamente una forma antigua de organizar el mundo. Los bestiarios medievales no pretendían ofrecer una clasificación zoológica objetiva: cada animal era también una imagen moral, religiosa o fantástica. El león podía hablar del poder; el dragón, del mal; ciertas aves, de la salvación; otras criaturas imposibles, de territorios que nadie había visto. En Scheroff ocurre algo semejante, aunque el sistema simbólico ha estallado. Las fuentes ya no pertenecen a un único relato cultural. Esopo y Ovidio pueden encontrarse con Rubens; una leyenda cristiana, con Pokémon; la escultura clásica, con la cultura popular; la iconografía de la vanitas, con un dibujo de apariencia espontánea.

Ese desplazamiento define una de las características fundamentales de su obra: todo imaginario puede convertirse en contemporáneo si vuelve a ser pintado.

TAXONOMÍA GENERAL DEL REINO

Seres de la metamorfosis

Hombre-león · Human o Perro Pierrehuigüño · Lycanroc

Seres del poder y el combate

Dragón apocalíptico · Gyarados Shiny · Dragonaza máxima

Seres de la libertad

Atalanta · Pájaro audaz · Caballo de la hechicera

Seres del cuidado y la comunidad

Guardián de cachorros · Los cuatro gatos

Seres de la muerte y la transformación

Polilla calavera

Seres nacidos del lenguaje

Trigraza Nampa Zampas · Puño de Ojotruco con uña gitana · Dragónaza máxima · Human o Perro Pierrehuigüño

REGLA FUNDAMENTAL DEL BESTIARIO SCHEROFF

En este reino no existe una frontera estable entre lo verdadero y lo inventado.

Un ser puede proceder de la zoología, de Ovidio, de un videojuego, de una leyenda medieval o simplemente de una palabra inventada por Miguel Scheroff.

Todos adquieren el mismo derecho a existir cuando entran en la pintura.

Ese es quizá el principio que gobierna su zoología:

si un ser puede ser imaginado, puede formar parte del mundo.

I. EL LEÓN

Hipómenes o la metamorfosis del deseo

Obra: Hipómenes recibiendo el castigo de la diosa Cibeles (2026)

El hombre-león de Scheroff pertenece directamente al territorio de la metamorfosis. La figura humana se encuentra atrapada en el instante de transformación: el cuerpo conserva todavía algo humano mientras empieza a adquirir los atributos de la bestia.

El episodio procede del mito de Atalanta e Hipómenes. Después de que Hipómenes consiga vencer a Atalanta en la carrera gracias a las manzanas de oro proporcionadas por Afrodita, ambos amantes terminan provocando la ira divina y son transformados en leones.

Scheroff no representa tanto el resultado cuanto el instante terrible de dejar de ser uno mismo.

El león es aquí fuerza, pero también condena. La potencia animal no equivale a liberación. La metamorfosis introduce al personaje en un estado intermedio en el que desaparece la frontera entre humanidad y animalidad.

El grueso empaste, la musculatura crispada y los rojos y anaranjados refuerzan esa violencia corporal.

Significados: metamorfosis, deseo, castigo, pérdida de identidad, animalidad.

II. ATALANTA

La mujer que corre

Obra: Atalanta en la carrera contra Hipómenes, sosteniendo una de las manzanas de oro (2026)

Atalanta introduce una figura excepcional dentro del bestiario porque su animalidad no procede de una apariencia física, sino de una condición simbólica.

Cazadora, corredora y mujer que se resiste al matrimonio, pertenece al territorio salvaje. Solo aceptará casarse con quien pueda vencerla corriendo.

Scheroff la representa precisamente en movimiento, sosteniendo una de las manzanas doradas que decidirán su derrota.

La carrera puede leerse como una imagen de la libertad amenazada. Atalanta corre para conservar su autonomía mientras el deseo introduce una interrupción en su trayectoria.

En ella aparece además uno de los grandes temas del universo Scheroff: el cuerpo sometido a una prueba.

Significados: velocidad, autonomía, deseo, desafío, destino.

III. LA MANZANA DE ORO

El objeto que modifica el destino

La manzana no es propiamente una criatura, pero ocupa una posición esencial dentro de esta zoología simbólica.

En el mito de Atalanta es un instrumento de seducción y distracción. Hipómenes arroja durante la carrera las manzanas de oro recibidas de Afrodita; Atalanta se detiene para recogerlas y pierde.

Scheroff la convierte en un núcleo cromático dentro de la composición.

En un universo poblado de cuerpos gigantesco y criaturas extraordinarias, un objeto diminuto puede alterar toda una existencia.

Significados: deseo, tentación, belleza, interrupción, destino.

IV. EL DRAGÓN

La criatura que atraviesa los siglos

El dragón es probablemente la criatura más importante del bestiario de Scheroff porque permite observar cómo una misma figura cambia de significado al desplazarse entre épocas.

En su obra aparece como criatura apocalíptica, como monstruo heráldico, como Pokémon y como animal inventado.

No existe, por tanto, un dragón Scheroff, sino muchas posibilidades del dragón.

El dragón apocalíptico

Obra: ¿Quién es el dragón, al que el espíritu no quiere seguir llamando señor ni dios? (2023)

Aquí el dragón conserva parte de su genealogía bíblica: una criatura monstruosa vinculada al poder, al miedo y a la dominación. El propio título introduce, sin embargo, una rebelión. El espíritu se niega a continuar reconociéndolo como “señor” o “dios”.

El monstruo deja así de ser únicamente una encarnación del mal para convertirse en imagen del poder que reclama obediencia.

Significados: poder, tiranía, miedo, rebelión, desobediencia.

V. GYARADOS

El dragón después del videojuego

Obras: Caballero Rubensiano, al modo de San Jorge, atacado por un Gyarados Shiny (2022); Un Gyarados shiny ha aparecido (2025)

Scheroff realiza aquí una de sus operaciones iconográficas más características: sustituye el monstruo de una tradición antigua por una criatura procedente de la cultura popular contemporánea.

Gyarados pertenece al universo Pokémon. Su apariencia serpentiforme permite colocarlo sin dificultad en la genealogía occidental del dragón. La transformación resulta especialmente evidente en Caballero Rubensiano, al modo de San Jorge, atacado por un Gyarados Shiny, donde el imaginario barroco y la leyenda de san Jorge chocan directamente con el videojuego.

La pintura elimina así cualquier frontera estable entre alta y baja cultura. Rubens y Pokémon pueden formar parte de una misma historia de las imágenes.

El ejemplar shiny, además, posee dentro del videojuego el carácter excepcional de una aparición rara. De ahí que pueda entenderse como una suerte de epifanía contemporánea: la irrupción extraordinaria de una criatura esperada dentro de un universo cotidiano.

Significados: aparición, rareza, juego, cultura generacional, actualización del mito.

VI. LYCANROC

El lobo mineral

Obra: LycanRock (2024)

El lobo es uno de los animales más persistentes del imaginario occidental. Representa aquello que permanece fuera de la domesticación: la noche, el bosque, el instinto.

En Lycanroc —criatura procedente también de Pokémon— esta genealogía se complica porque el animal incorpora una dimensión mineral.

Lobo y piedra. Ser vivo y materia.

Scheroff lleva además la criatura al ámbito escultórico mediante una impresión tridimensional intervenida con óleo. La criatura digital termina así adquiriendo cuerpo.

Puede tocarse. Ocupa físicamente el espacio.

Significados: instinto, transformación, materia, animalidad, tótem.

VII. EL CABALLO DE LA HECHICERA

Animal entre mundos

Obra: El caballo de la hechicera (2023)

Pocas criaturas han acompañado tantos relatos de tránsito como el caballo. Su capacidad para transportar al ser humano lo convirtió desde muy temprano en animal asociado al viaje, la guerra, la muerte y el paso entre territorios.

El título de Scheroff introduce además una figura decisiva: la hechicera.

El caballo deja entonces de ser simple montura y entra en el territorio mágico. Se convierte en criatura capaz de franquear fronteras: entre lo visible y lo invisible, la vigilia y el sueño, la naturaleza y lo sobrenatural.

Significados: viaje, tránsito, magia, libertad, mundo invisible.

VIII. LA POLILLA CALAVERA

La muerte lleva alas

Obra: dibujo de la serie Los 200 (2025)

La Acherontia, conocida popularmente como esfinge o polilla de la muerte, posee sobre el tórax una mancha que recuerda la forma de un cráneo.

Su aspecto la ha convertido históricamente en una criatura asociada a la muerte y al presagio.

En el bestiario de Scheroff introduce además otra idea: la metamorfosis.

Toda mariposa contiene una paradoja. Es simultáneamente imagen de fragilidad y transformación.

La presencia de la calavera incorpora asimismo la tradición de la vanitas: toda vida lleva inscrita su desaparición.

Significados: muerte, metamorfosis, fragilidad, presagio, memento mori.

IX. LOS CUATRO GATOS

La comunidad mínima

Obra: ¡Cuatro gatos! Pero bien avenidos (2023)

Frente a dragones, héroes y criaturas mitológicas, Scheroff introduce también animales absolutamente cotidianos.

Los gatos permiten realizar una operación característica de su lenguaje: tomar literalmente una expresión popular.

En español, “cuatro gatos” designa un grupo muy reducido de personas. Scheroff devuelve la frase al terreno de la imagen y pinta precisamente cuatro gatos.

Pero añade algo fundamental: “bien avenidos”.

El pequeño grupo se transforma así en una imagen posible de comunidad. No hacen falta multitudes. El bestiario también puede hablar de convivencia.

Significados: amistad, comunidad, humor, domesticidad, complicidad.

X. EL GUARDIÁN DE CACHORROS

El ser protector

Obra: Guardián de cachorros (2024), realizada junto a Ira Torres.

La figura del guardián posee una genealogía antiquísima. En mitos y leyendas, determinadas criaturas protegen puertas, templos, tesoros o fronteras.

Scheroff desplaza esa tradición hacia un territorio inesperado. Aquí lo protegido son cachorros.

La potencia animal deja de estar vinculada al ataque y se pone al servicio del cuidado.

La pieza adquiere además volumen mediante la combinación de óleo empastado, cadena metálica, fibra de vidrio, epoxi y resina acrílica.

El monstruo ya no amenaza. Vigila.

Significados: protección, cuidado, maternidad/paternidad simbólica, territorio, refugio.

XI. LAS CRIATURAS SCHEROFFAS

Cuando nombrar equivale a crear

Existe finalmente un grupo particularmente importante: aquellas criaturas que no proceden claramente de ninguna mitología anterior.

Son los habitantes autóctonos del universo Scheroff.

Dragonaza máxima. Dragón transformado por el propio lenguaje del artista. El sufijo exagera y desestabiliza la palabra original: ya no estamos ante “un dragón”, sino ante una criatura específica del imaginario Scheroff.

Trigraza Ñampa Zampas. Su nombre parece anterior a cualquier clasificación racional. Posee algo de conjuro, de juego fonético y de lenguaje infantil.

Puño de Ojotruco con uña gitana. Fragmento corporal convertido en criatura. Ojo, puño, uña: partes del cuerpo se combinan hasta producir una anatomía imposible.

Human o Perro Pierrehuigueño. Híbrido hombre-perro cuyo propio nombre introduce la indecisión taxonómica: ¿humano o animal?

Dragones y bestias Scheroffas. Quizá la formulación más exacta del proyecto entero. El artista llega a producir su propia especie y, con ella, su propia zoología.

Aquí el acto decisivo no consiste solamente en pintar. Consiste en nombrar.

Los nombres inventados —Trigraza Ñampa Zampas, Dragonaza máxima, Puño de Ojotruco con uña gitana— funcionan como pequeñas

fórmulas mágicas. Al otorgar nombre a lo inexistente, Scheroff le concede realidad.

El artista recupera así involuntariamente uno de los gestos fundamentales del bestiario antiguo: describir criaturas cuya existencia dependía tanto del relato como de la experiencia.

XII. EL PÁJARO AUDAZ

La criatura que todavía puede escapar

Obra: Pájaro audaz 2, serie Los 200 (2025)

Entre cuerpos pesados, monstruos, luchas y metamorfosis aparece un ave.

El título basta para modificarla: no es simplemente un pájaro, sino un pájaro “audaz”.

La cualidad moral se adhiere al animal como sucedía precisamente en las antiguas fábulas.

El ave introduce además en el bestiario una dimensión vertical. Frente a criaturas ligadas al cuerpo, la tierra o el combate, el pájaro conserva la posibilidad del vuelo.

Significados: libertad, ligereza, osadía, huida, mirada.

XIII. EL ALMENDRO

La criatura vegetal

Obra: Amores como flores tiene un almendro (2023)

Un bestiario de Scheroff quedaría incompleto si se limitara a los animales.

El almendro introduce el reino vegetal dentro del mismo sistema simbólico.

Su floración temprana lo convierte en una poderosa imagen de anticipación: florecer antes de tiempo significa también exponerse.

La flor puede desaparecer con la misma rapidez con que apareció.

Unida por Scheroff al amor, la imagen adquiere una claridad particular: amar significa también aceptar la vulnerabilidad de aquello que florece.

Significados: amor, nacimiento, fragilidad, deseo, renovación.

A ZOOLOGY WITHOUT HIERARCHIES

Miguel Scheroff's bestiary makes no distinction between real and imaginary animals. Nor does it distinguish between noble creatures and creatures of popular culture. A medieval dragon may encounter Gyarados; Hippomenes may turn into a lion beside a Pokémon transformed into sculpture; a moth may revive the tradition of vanitas while four cats take part in a small scene of community.

That coexistence is perhaps one of the deepest keys to his painting. Scheroff works within a culture saturated with images. For someone born at the end of the twentieth century, visual memory does not come exclusively from museums. It comes simultaneously from art books, cinema, animated series, video games, advertising, the Internet, family stories and the history of painting.

Rubens and Pokémon therefore do not appear as contradictory terms. They belong to the same memory.

From this emerges a particular form of contemporary Baroque: accumulative, hybrid, excessive and profoundly impure.

There is, however, an even more interesting feature. In ancient bestiaries, speaking about animals was a way of speaking about human beings. The same is true in Scheroff.

His creatures are constantly speaking about us. The lion speaks of desire and punishment. Atalanta, of freedom. The dragon, of power. Gyarados, of the appearance of the extraordinary. Lycanroc, of our untamed side. The horse, of passage. The moth, of death. The cats, of community. The guardian, of care. The bird, of freedom.

And the Scheroffian creatures perhaps speak of something even more elemental: our need to go on inventing monsters.

For every age creates the creatures it needs in order to understand itself. Medieval people had dragons. The Greeks had metamorphoses. Modernity had monsters. Our generation also has Pokémon.

Miguel Scheroff does not establish differences between them. He brings them together. And in that territory where Cybele, Rubens, Atalanta, Gyarados and a Dragonaza máxima can share the same space, the true realm of the marvellous finally appears.

A ZOOLOGY FOR THE REALM OF THE MARVELLOUS

In Miguel Scheroff's painting, animals are never merely animals. They are creatures traversed by centuries of images: medieval dragons, mythological lions, magical horses, funereal moths, mineral wolves, domestic cats and monsters from the Pokémon universe share a territory with beings that have no known genealogy and to which the artist himself grants both a name and an existence.

To construct a bestiary of Scheroff is therefore to deliberately recover an ancient way of organising the world. Medieval bestiaries did not aim to provide an objective zoological classification: each animal was also a moral, religious or fantastic image. The lion could speak of power; the dragon, of evil; certain birds, of salvation; other impossible creatures, of territories no one had ever seen. Something similar occurs in Scheroff, although the symbolic system has exploded. The sources no longer belong to a single cultural narrative. Aesop and Ovid may meet Rubens; a Christian legend, Pokémon; classical sculpture, popular culture; the iconography of vanitas, a drawing of apparently spontaneous character.

This displacement defines one of the fundamental characteristics of his work: any imaginary world can become contemporary if it is painted again.

GENERAL TAXONOMY OF THE REALM

Beings of Metamorphosis

Lion-man · Human o Perro Pierrehuigüeño · Lycanroc

Beings of Power and Combat

Apocalyptic Dragon · Shiny Gyarados · Dragonaza máxima

Beings of Freedom

Atalanta · Bold Bird · The Sorceress's Horse

Beings of Care and Community

Guardian of the Pups · The Four Cats

Beings of Death and Transformation

Death's-head Hawkmoth

Beings Born of Language

Trigraza Ñampa Zampas · Puño de Ojotruco con uña gitana · Dragonaza máxima · Human o Perro Pierrehuigüeño

FUNDAMENTAL RULE OF THE SCHEROFF BESTIARY

In this realm, there is no stable border between the true and the invented.

A being may come from zoology, from Ovid, from a video game, from a medieval legend, or simply from a word invented by Miguel Scheroff.

All acquire the same right to exist once they enter the painting.

That is perhaps the principle governing its zoology:
if a being can be imagined, it can be part of the world.

I. THE LION

Hippomenes, or the Metamorphosis of Desire

Work: Hippomenes Receiving the Punishment of the Goddess Cybele (2026)

Scheroff's lion-man belongs directly to the realm of metamorphosis. The human figure is trapped in the instant of transformation: the body still retains something human while beginning to acquire the attributes of the beast.

The episode comes from the myth of Atalanta and Hippomenes. After Hippomenes manages to defeat Atalanta in the race thanks to the golden apples provided by Aphrodite, the two lovers eventually incur divine wrath and are transformed into lions.

Scheroff does not represent the outcome so much as the terrible instant of ceasing to be oneself.

Here the lion is strength, but also condemnation. Animal power does not amount to liberation. Metamorphosis introduces the character into an intermediate state in which the boundary between humanity and animality disappears.

The thick impasto, the tense musculature and the reds and oranges intensify that bodily violence.

Meanings: metamorphosis, desire, punishment, loss of identity, animality.

II. ATALANTA

The Woman Who Runs

Work: Atalanta in the Race Against Hippomenes, Holding One of the Golden Apples (2026)

Atalanta introduces an exceptional figure into the bestiary because her animality does not stem from physical appearance, but from a symbolic condition.

A huntress, runner and woman who resists marriage, she belongs to the realm of the wild. She will only agree to marry whoever can defeat her in a race.

Scheroff depicts her precisely in motion, holding one of the golden apples that will determine her defeat.

The race may be read as an image of threatened freedom. Atalanta runs to preserve her autonomy while desire introduces an interruption into her trajectory.

She also embodies one of the great themes of Scheroff's universe: the body subjected to a trial.

Meanings: speed, autonomy, desire, challenge, destiny.

III. THE GOLDEN APPLE

The Object That Alters Destiny

The apple is not strictly a creature, yet it occupies an essential position within this symbolic zoology.

In the myth of Atalanta it is an instrument of seduction and distraction. During the race, Hippomenes throws down the golden apples he has received from Aphrodite; Atalanta stops to pick them up and loses.

Scheroff turns it into a chromatic nucleus within the composition.

In a universe populated by gigantic bodies and extraordinary creatures, a tiny object can alter an entire existence.

Meanings: desire, temptation, beauty, interruption, destiny.

IV. THE DRAGON

The Creature That Crosses the Centuries

The dragon is probably the most important creature in Scheroff's bestiary because it allows us to see how the meaning of a single figure changes as it moves between eras.

In his work it appears as an apocalyptic creature, a heraldic monster, a Pokémon and an invented animal.

There is therefore no single Scheroff dragon, but many possible dragons.

The Apocalyptic Dragon

Work: Who Is the Dragon Whom the Spirit No Longer Wishes to Call Lord or God? (2023)

Here the dragon retains part of its biblical genealogy: a monstrous creature linked to power, fear and domination. The title itself, however, introduces a rebellion. The spirit refuses to continue recognising it as "lord" or "god".

The monster thus ceases to be merely an incarnation of evil and becomes an image of power that demands obedience.

Meanings: power, tyranny, fear, rebellion, disobedience.

V. GYARADOS

The Dragon After the Video Game

Works: Rubensian Knight, in the Manner of Saint George, Attacked by a Shiny Gyarados (2022); A Shiny Gyarados Has Appeared (2025)

Here Scheroff performs one of his most characteristic iconographic operations: he replaces the monster of an ancient tradition with a

creature drawn from contemporary popular culture.

Gyarados belongs to the Pokémon universe. Its serpentine appearance allows it to be placed without difficulty within the Western genealogy of the dragon.

The transformation is especially evident in Rubensian Knight, in the Manner of Saint George, Attacked by a Shiny Gyarados, where Baroque imagery and the legend of Saint George collide directly with the video game.

The painting thus erases any stable boundary between high and low culture. Rubens and Pokémon can form part of the same history of images.

A shiny specimen, moreover, has within the video game the exceptional status of a rare appearance. It may therefore be understood as a kind of contemporary epiphany: the extraordinary irruption of an awaited creature within an otherwise everyday universe.

Meanings: appearance, rarity, play, generational culture, updating of myth.

VI. LYCANROC

The Mineral Wolf

Work: LycanRock (2024)

The wolf is one of the most persistent animals in the Western imagination. It represents that which remains beyond domestication: night, the forest, instinct.

In Lycanroc—another creature from Pokémon—this genealogy becomes more complex because the animal incorporates a mineral dimension.

Wolf and stone. Living being and matter.

Scheroff also brings the creature into the sculptural realm through a three-dimensional print intervened with oil paint. The digital creature thereby acquires a body.

It can be touched. It physically occupies space.

Meanings: instinct, transformation, matter, animality, totem.

VII. THE SORCERESS'S HORSE

An Animal Between Worlds

Work: The Sorceress's Horse (2023)

Few creatures have accompanied as many narratives of passage as the horse. Its ability to carry human beings very early made it an animal associated with travel, war, death and passage between territories.

Scheroff's title also introduces a decisive figure: the sorceress.

The horse then ceases to be a mere mount and enters the realm of magic. It becomes a creature capable of crossing boundaries: between the visible and the invisible, waking and dream, nature and the supernatural.

Meanings: journey, passage, magic, freedom, invisible world.

VIII. THE DEATH'S-HEAD HAWKMOTH

Death Has Wings

Work: drawing from the series Los 200 (2025)

Acherontia, popularly known as the death's-head hawkmoth, bears on its thorax a marking that recalls the shape of a skull.

Its appearance has historically turned it into a creature associated with death and omen.

In Scheroff's bestiary it also introduces another idea: metamorphosis.

Every butterfly or moth contains a paradox. It is simultaneously an image of fragility and transformation.

The presence of the skull also invokes the tradition of vanitas: every life bears its disappearance inscribed within it.

Meanings: death, metamorphosis, fragility, omen, memento mori — the moth as a creature drawn to the flame, a soul in transit between two worlds, beautiful and doomed in the same instant..

IX. THE FOUR CATS

The Smallest Community

Work: Four Cats! But They Get Along Well (2023)

Alongside dragons, heroes and mythological creatures, Scheroff also introduces wholly everyday animals.

The cats allow him to carry out an operation characteristic of his language: taking a popular expression literally.

In Spanish, "cuatro gatos" ("four cats") means a very small group of people. Scheroff returns the phrase to the realm of the image and paints precisely four cats.

But he adds something essential: they are "well matched" or "getting along well".

The small group thus becomes a possible image of community.

Crowds are not necessary. A bestiary can also speak about coexistence.

Meanings: friendship, community, humour, domesticity, complicity.

X. THE GUARDIAN OF THE PUPS

The Protective Being

Work: Guardian of the Pups (2024), made in collaboration with Ira Torres.

The figure of the guardian has an extremely ancient genealogy. In myths and legends, certain creatures protect gates, temples, treasures or borders.

Scheroff shifts that tradition into an unexpected territory. Here, what is protected are pups.

Animal power is no longer linked to attack but placed at the service of care.

The piece also acquires volume through the combination of thickly applied oil paint, metal chain, fibreglass, epoxy and acrylic resin.

The monster no longer threatens. It keeps watch.

Meanings: protection, care, symbolic motherhood/fatherhood, territory, refuge.

XI. SCHEROFFIAN CREATURES

When Naming Is Creating

There is, finally, a particularly important group: those creatures that do not clearly derive from any previous mythology.

They are the native inhabitants of the Scheroff universe.

Dragonaza máxima. A dragon transformed by the artist's own language. The augmentative suffix exaggerates and destabilises the original word: we are no longer before "a dragon", but before a creature specific to Scheroff's imagination.

Trigraza Ñampa Zampas. Its name seems to precede any rational classification. It has something of an incantation, of phonetic play and of childlike language.

Puño de Ojotruco con uña gitana. A bodily fragment turned into a creature. Eye, fist, nail: parts of the body combine to produce an impossible anatomy.

Human o Perro Pierrehuigueño. A man-dog hybrid whose very name introduces taxonomic uncertainty: human or animal?

Dragones y bestias Scheroffas. Perhaps the most exact formulation of the whole project. The artist comes to produce his own species and, with it, his own zoology.

Here the decisive act does not consist only in painting. It consists in naming.

The invented names—Trigraza Ñampa Zampas, Dragonaza máxima,

Puño de Ojotruco con uña gitana—function like small magical formulas. By giving a name to what does not exist, Scheroff grants it reality. The artist thus unwittingly recovers one of the fundamental gestures of the ancient bestiary: describing creatures whose existence depended as much on narrative as on experience.

XII. THE BOLD BIRD

The Creature That Can Still Escape

Work: Pájaro audaz 2, series Los 200 (2025)

Amid heavy bodies, monsters, struggles and metamorphoses, a bird appears.

The title is enough to alter it: it is not simply a bird, but a "bold" bird.

The moral quality adheres to the animal just as it did in ancient fables.

The bird also introduces a vertical dimension into the bestiary. Unlike creatures tied to the body, the earth or combat, the bird retains the possibility of flight.

Meanings: freedom, lightness, boldness, escape, gaze.

XIII. THE ALMOND TREE

The Plant Creature

Work: Loves Like Flowers Has an Almond Tree (2023)

A bestiary of Scheroff would be incomplete if it were limited to animals.

The almond tree introduces the plant kingdom into the same symbolic system.

Its early blossoming turns it into a powerful image of anticipation: to flower before one's time also means to expose oneself.

The blossom may disappear as quickly as it appeared.

Linked by Scheroff to love, the image acquires particular clarity: to love also means accepting the vulnerability of what comes into bloom.

Meanings: love, birth, fragility, desire, renewal.



Exposición *¡Que viene el Lobo!* En la Galería Yusto Giner, Marbella. 2023. Mario Vera©.





En esta página,
*escena con pavo
real y cadáver*,
2018. Óleo y sobre
lienzo, 163x134 cm.
Colección Grupo
Lacera. Miguel
Scheroff©

A la dcha.,
exposición
*Creadores 2019 en
La Térmica*, Málaga.
Miguel Scheroff©



Biografía

Miguel Scheroff (Navas de Tolosa, 1988) es licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Granada, habiendo cursado parte de sus estudios en la Universidad Complutense de Madrid gracias a una beca Séneca. Posteriormente obtuvo el Máster en Arte: Idea y Producción por la Universidad de Sevilla, al tiempo que ha seguido desarrollando su práctica artística a través de diversos cursos y talleres especializados en pintura.

Su trayectoria incluye más de veinte exposiciones individuales, además de una amplia participación en muestras colectivas. Su obra se ha presentado en contextos nacionales e internacionales, entre ellos Miami, Suiza, Alemania, Italia, Líbano, Dubái, Marruecos, China, Corea, Japón y México, consolidando así su presencia activa en la escena del arte contemporáneo. Ha participado en ferias de arte como ARCO, con la Galería Mayoral; JustMad y UVNT, con Galería Renace y Kir Royal Gallery; MARTE, con Galería Renace; Hybrid, con Galería César Sastre; Art Madrid, con Kir Royal Gallery; y, en los últimos años, Estampa, UVNT, CAN, ART021 Shanghai, Art Busan y KIAF Seúl, con Galería Yusto Giner, que actualmente lo representa. A nivel institucional, su obra se ha mostrado en espacios como La Casa Encendida de Madrid, el CAC Málaga, La Madraza de Granada, el Centre del Carme de Valencia, el MEAM de Barcelona y el Museo de la Calcografía Nacional de Madrid.

Entre sus distinciones se cuentan diversas residencias y becas de producción, entre ellas La Térmica CREADORES, Nautilus Lanzarote, A Quemarropa, Al-Jallo Espacio Dörffi, el III Encontro de Artistas Novos, el Palacio de Quintanar, The Sea Urchins Container, De Tal Palo Tal Astilla, las Becas de Producción Artística de la Universidad de Granada y el I Encuentro de Artistas Plásticos de Castilla y León.

Asimismo, ha recibido varios premios de pintura, entre ellos el Premio DESENCAJA; el Primer Premio del XII Certamen Joven de Artes Plásticas de Granada; el Premio de Pintura Carta Puebla de Miguel Turra; el Premio de Artes Visuales de Maracena; el Premio Internacional de Pintura Ciudad de Martos; y el Premio de Adquisición FIGURATIVAS 6, además de otros premios, menciones honoríficas y selecciones.

Biography

Miguel Scheroff (Navas de Tolosa, 1988) holds a degree in Fine Arts from the University of Granada, completing part of his studies at the Complutense University of Madrid through a Séneca scholarship. He later obtained a Master's Degree in Art: Idea and Production from the University of Seville, while further developing his practice through a range of specialised courses and workshops in painting.

His career includes more than twenty solo exhibitions and extensive participation in group shows. His work has been presented in national and international contexts, including Miami, Switzerland, Germany, Italy, Lebanon, Dubai, Morocco, China, Korea, Japan and Mexico, consolidating his active presence within the contemporary art scene. He has participated in art fairs such as ARCO, with Galería Mayoral; JustMad and UVNT, with Galería Renace and Kir Royal Gallery; MARTE, with Galería Renace; Hybrid, with Galería César Sastre; Art Madrid, with Kir Royal Gallery; and, in recent years, Estampa, UVNT, CAN, ART021 Shanghai, Art Busan and KIAF Seoul, with Galería Yusto Giner, which currently represents him. At an institutional level, his work has been shown in venues including La Casa Encendida in Madrid, CAC Málaga, La Madraza in Granada, Centre del Carme in Valencia, MEAM in Barcelona and the Museo de la Calcografía Nacional in Madrid.

Among his distinctions are several residencies and production grants, including La Térmica CREADORES, Nautilus Lanzarote, A Quemarropa, Al-Jallo Espacio Dörffi, the III Encontro de Artistas Novos, Palacio de Quintanar, The Sea Urchins Container, De Tal Palo Tal Astilla, the Artistic Production Grants of the University of Granada and the I Encuentro de Artistas Plásticos de Castilla y León.

He has also received several painting awards, including the DESENCAJA Award; First Prize at the XII Certamen Joven de Artes Plásticas de Granada; the Carta Puebla de Miguel Turra Painting Prize; the Maracena Visual Arts Prize; the International Painting Prize Ciudad de Martos; and the FIGURATIVAS 6 Acquisition Prize, in addition to other awards, honourable mentions and selections.



Intervención de
Miguel Scheroff
en la Galería Yusto
Giner, Marbella.

Amores como flores tiene un almendo, 2023. Óleo sobre lienzo, 100x81 cm.,
y boceto de *Amores como flores tiene un almendo*, 2023. Lápiz sobre papel, 29x21 cm.
Ambos de la Colección Arcas-Garrido. Miguel Scheroff©.





Boceto de *Dragonaza máxima*, 2023. Lápiz sobre papel, 29x21 cm. y Boceto de *A save place from you*, 2023. Lápiz sobre papel, 29x21 cm. Ambos de la Colección Arcas-Garrido. Miguel Scheroff© .





Bocetos de las obras:
Atalanta en la carrera contra Hipómenes, sosteniendo una de las manzanas de oro, 2026.
 Colección Marina Vargas y Mario Padilla y de *Hipómenes recibiendo el castigo de la diosa Cibeles*, 2026.
 Colección Manuel Expósito.
 Miguel Scheroff©





Cuaderno de dibujo de Miguel Scheroff. Colección Arcas-Garrido. Miguel Scheroff©







Exposición *Impactrueno total de furia*.
En la Sala Juan Francisco Casas del Centro Cultural
de la Carolina, Jaén. 2022. Miguel Scheroff©





Exposición *Impactrueno total de furia*. En la Sala Juan Francisco Casas del Centro Cultural de la Carolina, Jaén. 2022. Miguel Scheroff©

