

Pequeños engendros.

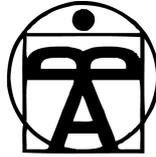
Infancia siniestra
en la pintura
underground
contemporánea.



natalia hernández gonzález.



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

MPA
MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA

Pequeños engendros. Infancia siniestra en la pintura underground contemporánea.

Tipología 4. Producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica.

Natalia Hernández González.

Dirigido por: Alberto Gálvez Giménez.

Valencia, Junio de 2012.

“¿Qué es lo que da a la visión cuando se descorre el velo, que hay detrás de la cortina rasgada?

Tras la cortina hay imágenes que no se pueden soportar, en las cuales se articulan ante el ojo alucinado del vidente visiones de castración, canibalismo, despedazamiento y muerte (...).”

TRÍAS, Eugenio.

Pequeños engendros. Infancia siniestra en la pintura *underground* contemporánea.

Introducción.....	5
- Objetivos.....	6
- Metodología.....	7
1. Definición de términos.....	8
1.1. Lo siniestro.....	9
1.2. Infancia. Elementos que nos remiten a la niñez.....	15
1.3. <i>Underground</i> y subcultura.....	16
1.4. Surrealismo pop y <i>lowbrow</i>	19
2. Artistas.....	24
2.1. David Stoupakis.....	25
2.2. Gus Fink.....	27
2.3. Kathie Olivas.....	31
2.4. Mark Ryden.....	34
2.5. Kikyz Ferrer.....	39
2.6. Víctor Castillo.....	42
2.7. Ana Bagayan.....	45
2.8. Nicoletta Ceccoli.....	47
2.9. Ray Caesar.....	50
3. Obra.....	53
3.1. Reflexión sobre el proceso de trabajo.....	54
3.2. Descripción técnica y tecnológica de la obra.....	55
3.3. Presentación de la obra realizada.....	57
4. Conclusiones.....	79
5. Bibliografía.....	82

Introducción.

Existen numerosos ensayos acerca de lo monstruoso y siniestro en el arte. En ellos queda en el olvido una temática en auge: la infancia. La 'infancia siniestra' o niños-monstruo, surge dentro de un marco no tan establecido, como es el *underground*. La niñez y los elementos formales y plásticos asociados a la misma (caramelos, juguetes, colores pastel, formas blandas, rostros dulces...) son elementos distintivos presentes en cuantiosas piezas del arte de hoy.

En la investigación, se estudian las obras de una serie de artistas plásticos, tales como David Stoupakis, Gus Fink o Kathie Olivas, en las que predomina un sentido crítico del horror, haciendo constar el papel relevante de la infancia en las mismas, y más concretamente dentro del mundo del arte contemporáneo. Se aporta con este estudio un nuevo punto de vista de lo siniestro en el arte. Presenta una revisión de estos artistas, que no sólo poseen en común la temática, sino ciertos aspectos formales. Algunos de ellos podrían incluirse dentro del movimiento *Lowbrow* o surrealismo pop, otros artistas permanecen en un limbo sin definir por ningún estilo o movimiento.

Así pues, en esta investigación unificamos formas y temáticas para establecer un nuevo estilo, en el que prima la infancia siniestra, inquietante y adorable. Asimismo se aportan conclusiones acerca de este movimiento en auge y de los artistas que cada día se suman, dejando atrás el arte exclusivo de galería y coleccionistas para dar paso a un arte a la mano de quien tenga la mente abierta para disfrutarlo.

La metodología a seguir está pensada en base a la tipología elegida, en la cual se ha de llevar a cabo un trabajo singular, como obra plástica o pictórica, cómic, ilustración, diseño... En este caso se podría clasificar dentro de ilustración u obra plástica.

Comenzamos recopilando toda la información que ya teníamos acerca del tema e informándonos a través de la bibliografía seleccionada acerca de términos que se nos hacían ambiguos.

La bibliografía a veces no es suficiente, así pues se recurre a la propia web de los artistas, a las redes sociales, y a las entrevistas que les son realizadas en diferentes magazines.

La práctica a su vez, está trabajada de manera consecutiva en varios pasos: dibujo a lápiz, dibujo en acuarela, delimitación con bolígrafo de tinta líquida, procesado digital e impresión (de necesitarlo), y montaje.

Cada avance importante se revisó por parte del tutor, y se continuó trabajando en base a los fallos y consejos.

Se dejó un tiempo final para maquetado, impresión y montaje.

1. Definición de términos.

Para comenzar a definir lo siniestro recurriremos a varias definiciones dadas por numerosos escritores y filósofos a lo largo del tiempo.

Como planteara Eugenio Trías, lo siniestro está estrechamente ligado con el inconsciente, el lugar donde habitan los temores y deseos que nos constituyen como sujeto: “el espacio íntimo y prohibido donde permanecen los horrores presentidos y temidos, pero acaso secretamente deseados. Todos tememos y deseamos, al unísono, a esas figuras monstruosas.”¹

Lo siniestro es un término que a menudo utilizamos como acepción indeterminada. Sabemos con certeza que, como diría Freud, “dicho concepto está *próximo a los de espantable, angustiante y espeluznante*”², pero nos resulta difícil discernir lo angustioso o terrorífico de lo que además es siniestro.

Lo siniestro es una impresión, un sentimiento, y éste variará según la persona y la vivencia de la misma.

Para J.M. Cortés, “la presencia de aquello que podríamos considerar lo siniestro lleva aparejados la aparición del terror, la confusión, la duda permanente y el trastorno mental de los personajes.”³

Según Schelling, “se denomina *unheimlich* todo lo que, debiendo permanecer secreto u oculto, se ha manifestado.”⁴

Ernst Jentsch, encuentra como caso siniestro por excelencia la duda de que un ser inanimado se convierta en animado, y a la inversa, impresión que pueden causar los muñecos, los autómatas o las figuras de cera. Jentsch compara a su vez este hecho con la demencia o las crisis de epilepsia.

¹ TRÍAS, E. *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona, Ariel, 1998. pp. 161 y ss.

² FREUD, S. “Lo siniestro”, en *Obras Completas*. Buenos Aires, El Ateneo, 2003. p. 5.

³ CORTÉS, J.M. *Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona, Anagrama, 1997. p. 32.

⁴ FREUD, S. *Op. Cit.* p. 14.

Estas acepciones no terminan de resolver en qué momentos, situaciones o lugares aparece el sentido de lo siniestro. Para ello, acudimos una vez más a la teoría psicoanalista, la cual diferencia entre *Lo siniestro vivenciado* de *Lo siniestro en la ficción*, ya que “mucho de lo que sería siniestro en la vida real no lo es en la poesía; la ficción dispone de muchos medios para provocar efectos siniestros que no existen en lo real.”⁵

Lo siniestro en la ficción hace referencia a la fantasía que encontramos en obras literarias, como cuentos de hadas o seres sobrenaturales. Este tipo de cuentos no pueden provocar en nosotros una impresión siniestra debido a que para que nazca dicho sentido es necesario que dudemos de que lo increíble que se nos está relatando es posible en la realidad.

Según Jentsch, “uno de los procedimientos más seguros para evocar fácilmente lo siniestro mediante las narraciones, consiste en dejar que el lector dude de si determinada figura que se le presenta es una persona o un autómeta.”⁶

Sin embargo, todo cambia si el escritor sitúa el relato en una realidad común. En este caso, el autor se apodera de lo que en la vida real propicia ese sentido de lo siniestro, pudiendo exaltarlo o multiplicarlo.

Centrémonos ahora en *Lo siniestro vivenciado*. La omnipotencia del pensamiento o de las ideas⁷, coincidencia entre un deseo y su realización, fuerzas ocultas, retorno de los muertos, repetición de hechos análogos en un mismo lugar o fecha, engañosas percepciones visuales o sonoras... son casos en los que sin duda se encuentra lo siniestro. Esto es debido a que antiguamente aceptábamos el carácter real de estos sucesos. Hoy ya no creemos en ellos, hemos adoptado otra manera de pensar. Sin embargo, no nos sentimos seguros al respecto y las antiguas creencias resurgen en cuanto encontramos ocasión:

“En cuanto sucede algo en esta vida, susceptible de confirmar aquellas viejas convicciones abandonadas, experimentamos la sensación de lo siniestro.”⁸

⁵ *Ibidem*. p. 16.

⁶ *Ibidem*.

⁷ Término acuñado por Freud con el que hace referencia al supuesto poder mágico que un individuo atribuye a su propia mente.

⁸ FREUD. S. *Op. Cit.* p. 39

Por otra parte, dentro de *Lo siniestro como vivencia* encontramos también lo siniestro que emerge de los complejos infantiles reprimidos. La realidad en la que nos movemos en este caso es una realidad psíquica, al contrario que en los casos anteriores en los que mencionados temores ‘suceden’ en una realidad material:

“Lo siniestro en las vivencias se da cuando complejos infantiles reprimidos son reanimados por una impresión exterior, o cuando convicciones primitivas superadas parecen hallar una nueva confirmación.”⁹

Se pueden destacar varias situaciones debido a su extraordinario carácter siniestro, muchas de las cuales tienen una estrecha relación con la infancia:

- a. Objetos inanimados que cobran vida. Como Jentsch señalaba, la incertidumbre intelectual respecto al carácter animado de algo es favorable para la producción de sentimientos de lo siniestro:

“El niño, en sus primeros años de juego, no suele trazar un límite muy preciso entre las cosas vivientes y los objetos inanimados, y le gusta tratar a sus muñecos como si fueran de carne y hueso.”¹⁰

- b. El pavor frente a la mutilación, sobre todo la de los órganos especialmente valiosos, como los ojos.

“La experiencia psicoanalista nos recuerda que herirse los ojos o perder la vista es un motivo de terrible angustia infantil. Este temor persiste en muchos adultos, a quienes ninguna mutilación espanta tanto como la de los ojos (...).

(...) Los miembros separados, una cabeza cortada, una mano desprendida del brazo, pies que danzan solos... son cosas que tienen algo sumamente siniestro, especialmente si, como en el último ejemplo mencionado, conservan actividad independiente.”¹¹

- c. La duplicidad del ser humano. Desdoblamiento del yo, sustitución del yo, y el retorno de lo semejante: repetición de los mismos rasgos faciales, actos criminales...

“Nos enfrentamos con el tema del *doble* o del *otro yo*. Asimismo nos encontramos con la aparición de personas que a causa de su figura igual deben ser consideradas idénticas, y con la posible transmisión de los procesos anímicos de una persona a su *doble*, de modo

⁹ *Ibidem.* p. 40

¹⁰ *Ibidem.* p. 23.

¹¹ *Ibidem.* p. 21.

que uno participa en lo que el otro sabe, piensa y experimenta; perdiendo así el dominio sobre su propio yo y colocando el yo ajeno en lugar del propio, es decir, el desdoblamiento del yo, partición del yo, sustitución del yo. Finalmente con el *constante retorno de lo semejante, con la repetición de los mismos rasgos faciales, caracteres, destinos, actos criminales, aún de los mismos nombres en varias generaciones sucesivas.*"¹²

d. "La promiscuidad entre lo humano y lo inhumano, lo orgánico y lo inorgánico, es un elemento estrechamente vinculado."¹³

e. Las relaciones de la vida con la muerte.

"Temor ante el pasaje que nos lleva de una a otra, el perenne deseo del ser humano por alcanzar la inmortalidad."¹⁴

f. Retorno de lo semejante.

"La actividad psíquica inconsciente está dominada por un automatismo o impulso de repetición, inherente a la misma esencia de los instintos. Dicho impulso confiere a ciertas manifestaciones de la vida psíquica un carácter demoníaco, que se manifiesta con mayor nitidez en las tendencias de un niño pequeño, y que domina parte del curso que sigue el psicoanálisis del neurótico."¹⁵

g. Omnipotencia del pensamiento. Sobreestimación narcisista de los propios procesos psíquicos. Atribución de fuerzas mágicas a la mente.

"Todos hemos pasado por una fase correspondiente a este animismo de los primitivos, y en ninguno de nosotros esta fase ha transcurrido sin dejar rastros y trazas capaces de manifestarse en cualquier momento..."¹⁶

h. Repetición de lo semejante.

"Sólo el factor de la repetición involuntaria es el que nos hace parecer siniestro lo que en otras circunstancias sería inocente, imponiéndonos así la idea de lo nefasto, de lo ineludible, donde en otro caso sólo hablaríamos de casualidad."¹⁷

¹² *Ibidem*, p. 23.

¹³ CORTÉS, J.M. *Op. Cit.* p. 32.

¹⁴ *Ibidem*

¹⁵ FREUD, S. *Op. Cit.* p. 28.

¹⁶ *Ibidem*, p. 30.

¹⁷ *Ibidem*, p. 27.

Es importante finalizar el apartado de lo siniestro hablando de la relación de lo siniestro y lo bello, pues la mayoría de artistas que trataremos afirman aplicar dicho recurso en sus obras, por ejemplo, utilizando como personajes principales a niños aterradores y tiernos simultáneamente.

El papel de la infancia en la imagen siniestra contemporánea es un claro ejemplo de esta ambivalencia entre lo siniestro y lo bello. Los niños poseen una imagen dulce e inocente, sin embargo, al no tener una conciencia social aún formada no saben qué está bien o mal. Si no se les inculcase dicha moral, podrían realizar actos realmente crueles sin sentirse siquiera mal por ello. En este hecho se apoyan la mayoría de las obras que presentaremos posteriormente.

Brom, artista y escritor obsesionado con lo raro, lo monstruoso y lo bello, opina que la creación oscura o siniestra es “la combinación de lo trágico y lo resplandeciente, lo monstruoso y lo angelical, lo tétrico y lo romántico. Es el contraste entre lo terrible y lo bello, ya sea a nivel de contenido o de ejecución.”¹⁸

Eugenio Trías afirma que “lo bello, sin referencia (metonímica) a lo siniestro, carece de fuerza y vitalidad para poder ser bello.”¹⁹ Por tanto para que una obra resultara atractiva debería poseer ambos aspectos.

Sin embargo se ha de cuidar la ‘proporción’ en la que se muestra lo siniestro. Lo siniestro, en la mayoría de las ocasiones, no se muestra, o no se debería mostrar, de manera evidente, es decir, debe estar pero no estar, aparecer de manera sutil advirtiendo a nuestro subconsciente de que algo está ocurriendo.

Por ejemplo, los niños asesinos o asesinados, con cuchillos o peluches desangrados... no nos muestran la muerte en el momento de ser producida, sino que ofrecen el momento anterior o posterior al suceso, dando pie a la imaginación del espectador. El lado oscuro de la obra artística debe permanecer a medio ocultar, insinuando sutilmente la crudeza de los hechos.

¹⁸ BROM. *Prólogo*, publicado en BECKET-GRIFFITH, J. *Gothic Art Now*. Barcelona, Gustavo Gili S.L., 2009.

¹⁹ TRÍAS, E. *Op. Cit.* p. 52.

Recordando la frase con la que comenzábamos este estudio, Trías llama 'velo' a este proceso de ocultamiento de los hechos, el cual al ser descorrido dejaría al descubierto imágenes espantosas.

“Lo siniestro, presente sin mediación o transformación (elaboración y trabajo metafórico, metonímico) destruye el efecto estético, siendo por consiguiente límite del mismo. (...) Lo siniestro es condición y límite: debe estar presente bajo forma de ausencia, debe estar velado, no puede estar desvelado (...).”²⁰

Lo bello y lo siniestro nos conduce a otra relación de antónimos inseparables como son la repulsión y la atracción, algo que atrae y horroriza a su vez.

Una obra de arte puede producir rechazo e incluso asco al público; sin embargo, la mayoría de los espectadores seguramente miren la obra de nuevo, a escondidas. El morbo, el carácter fetichista y los deseos ocultos de las personas, nos hacen sentir afinidad a estas imágenes, la parte monstruosa de nuestro subconsciente es lo que nos empuja a mirar.

Y es que “el arte transforma y trasfigura esos deseos semisecretos, semiprohibidos, eternamente temidos, dándoles una forma, una figura (...).”²¹

Muchas personas no son capaces de atribuir un ápice de valor a este tipo de obras. Desde la antigüedad, lo monstruoso y siniestro ha sido escondido por la sociedad, y los deseos y temores reprimidos, por lo que aún hoy no se ha aprendido a mirar y ver sin necesidad de esconderse.

“De esa pugna continua entre los deseos inconscientes y la represión impuesta (por el entorno social) y asumida como algo natural se origina el ser monstruoso que, a la vez, fascina y repugna, atrae y horroriza. Lo siniestro procedería de una combinación de las represiones individuales y grupales, represiones del narcisismo primario, de los deseos sexuales; es la proyección y la difusión de los deseos infantiles que el superyó censura y que puede llegar a activarse desde la otredad.”²²

²⁰ *Ibidem.*

²¹ *Ibidem.* p. 51.

²² CORTÉS, J.M. *Op. Cit.* p. 29.

Al hablar de infancia no nos referimos únicamente a la etapa de la vida que comprende desde el nacimiento hasta la adolescencia, sino que en dicho término abarcamos todo lo que nos pueda recordar o remitir a esta etapa de niñez.

En cuanto a elementos formales podemos encontrar una lista infinita, ya que dependerá de las vivencias personales de cada uno, desde traumas infantiles a recuerdos de infancia.

La mayoría de estos recuerdos de infancia vienen dados por un contexto social, por lo que podemos encontrar elementos comunes dentro de la obra de muchos de los artistas que mostramos. Nos referimos a los dibujos animados del momento, las series de televisión, las películas de fantasía y ficción, a los cuentos de hadas, libros ilustrados, superhéroes, cómic, etc.

Los caramelos, las golosinas y los dulces, los juguetes, los peluches, los muñecos y muñecas son objetos que indiscutiblemente asociamos a la infancia. Dichos elementos los asociamos a su vez con colores *dulces*, tonos pastel y sin apenas saturación.

Muchos de los artistas que estudiamos afirman que muestran la infancia en sus obras por ser el comienzo de la vida, un punto de partida, el principio, donde empezamos a desarrollar nuestros propios caminos personales. Los niños son una proyección de la inocencia y tienen la oportunidad de empezar de cero en un mundo nuevo.

Sin embargo, la infancia tal como nos la muestran es una infancia siniestra e inquietante. Los niños aparecen desafiantes y amenazadores, aterradores y tiernos al mismo tiempo. Es esta ambivalencia, la duplicidad del ser humano, la que nos produce el sentimiento de lo siniestro.

A veces estos protagonistas aparecen distorsionados, transformados. Las proporciones varían: un rasgo muy común es el agrandamiento de la cabeza y los ojos e incluso se les deforma y mutila partes del cuerpo.

“Irracionales porque no cumplen ni las reglas del juego, ni las hipótesis de partida de la filosofía racional, pero que dentro de su propia lógica, son tan coherentes, eficaces, e inteligentes como la filosofía racional.”²³

A continuación se esclarecen varios conceptos y conclusiones relacionados con el término de estudio, obtenidos en su mayoría del libro *Filosofías del underground*, escrito por Luis Racionero.

El fracaso de la filosofía racionalista para dar un propósito a la sociedad y unos valores que subordinen los medios tecnológicos a los fines humanos, conllevó la búsqueda de otros métodos de utilización de la mente. Esta búsqueda cristalizó en la década de los sesenta, en el movimiento que se ha dado a llamar *underground*.

Las filosofías del *underground* constituyen en muchos aspectos una alternativa radical y coherente al estilo de vida de la sociedad de consumo, y al sistema de relaciones sociales y de producción impuestas.

Lo *underground* deriva sobretodo en el arte, en la búsqueda de un arte no mediado por el intelecto, en el flujo espontáneo e incontrolado, donde predomina el impulso, el gesto...

El *underground* alteró el cine, el teatro, la literatura, redescubrió el blues, el jazz, creó la música pop, creó nuevas formas artísticas como el happening... en las que lo fundamental era la participación del público, sacando al individuo de la pasiva condición de espectador = no-autoexpresión, no-creación.

Lo *underground* atacó también los tabúes burgueses de la obscenidad, del sexo, de la pornografía, de la promiscuidad, de la homosexualidad, tanto en el campo cultural como en el social y en la vida cotidiana.

Hoy en día muchos expertos afirman que ya no tiene sentido hablar de arte *underground*, ya que, debido a las nuevas tecnologías, se facilita el acceso a cualquier

²³ RACIONERO, L. *Filosofías del underground*. Barcelona, Anagrama, 1977. p. 19.

manifestación artística. Internet permite que los artistas difundan su trabajo sin necesidad de empresas o institución. Un ejemplo de esta afirmación es la entrevista del periódico El Mundo a Gilbert Shelton, historietista estadounidense. Shelton declara que el cómic *underground* ya no existe, que hoy todo es comercial.²⁴

Se podría entender que esa facilidad para llegar a las masas no es contraria al *underground*, sino que lo potencia. El hecho de utilizar Internet como vía de salida a este arte hace que llegue a otros tipos de público, deja de ser arte exclusivo de coleccionistas para ser arte 'popular': ya no es necesario ir a galerías, sino que tienes la opción de redescubrir el arte desde tu ordenador.

¿Acaso los activistas de la década de los sesenta no intentaban difundir su filosofía a través de diferentes medios como el arte? Lo mismo ocurre ahora, solo que el medio de difusión para llegar a las masas ha cambiado con las nuevas tecnologías.

Internet es un elemento de vital relevancia en la difusión de la obra de los artistas a los que en esta investigación clasificamos de *underground*, y es esta intención de llegar a las masas, procurando ofrecerles una nueva forma de actuar o de hacer arte, un rasgo común de los sesenta y la actualidad.

No es por su modo de difusión, sino por el lenguaje, los métodos formales, en los que predominan lo gestual y emocional, o por las temáticas que aún siguen siendo tabú, como una infancia siniestra, macabra y sangrante, por lo que creemos válida y todavía actual esta clasificación.

A pesar del fácil acceso a su obra vía Internet, la mayoría de los artistas que exponemos son desconocidos a un público general. Las obras cuya temática es desagradable o de mal gusto, o simplemente gris, triste y melancólica, atrae únicamente a un determinado público. Sin embargo, son numerosas personas las que ante este tipo de obras sienten cierto rechazo.

²⁴ FERNÁNDEZ, L. *El cómic underground ya no existe, hoy todo es comercial*. Entrevista a Gilbert Shelton. *El Mundo.es* [en línea]. 27 de agosto de 2010 [citado 13 de diciembre de 2010]. Disponible en internet: www.elmundo.es/elmundo/2010/08/23/comic/1282569897.html

“Por qué con toda la belleza que hay en el mundo, insisto en reflejar lo oscuro y lo siniestro. La respuesta más corta es que no se trata de una decisión consciente, que es mi forma de ser, que es lo que me atrae. Las demás almas melancólicas del mundo lo entenderán a la perfección (...)”²⁵

Utilizamos el término *underground* y no contracultura ya que creemos que es un término menos amplio. El término contracultura es una traducción española del inglés ‘*counter culture*’. ‘*Counter*’ significa contrapeso, equilibrar por compensación. En este sentido, el término inglés contracultura significa el intento de equilibrar la cultura occidental compensándola en aquellos aspectos cuya carencia está provocando su declive. En la traducción española la idea ha adquirido connotaciones de movimiento anticultural, de ir en contra de toda cultura y son los aspectos nocivos de ésta, lo que confunde la intención del significado inglés.

²⁵ BROM. *Op. Cit.* p. 7.

“Más allá del arte establecido, son ya varias las generaciones de artistas, en su mayor parte estadounidenses, que han ofrecido una perspectiva pictórica radicalmente distinta del arte moderno. Influidos por la cultura pop, los cómics, la ciencia ficción, el cine fantástico, la serie B, el graffiti, el punk, el rock, los dibujos animados, los videojuegos o los juguetes, han combinado ese abanico de influencias para crear lo que se ha dado en llamar surrealismo pop.”²⁶

En los últimos 50 años han habido importantes cambios en el arte: además de las innovaciones técnicas y nuevos soportes, se suma la democratización del arte. Durante siglos, y como ya sabemos, la pintura, la poesía, la literatura, el arte en general, era exclusivo de unos pocos. La literatura se popularizó gracias a la letra impresa, sin embargo no ocurrió lo mismo con la pintura, al menos no en la misma medida. Uno de los mayores empujones hacia su divulgación fue la cultura pop, como nos dice Joan S. Luna en *Los colores del underground*. Numerosos artistas estadounidenses acortaron las distancias entre las galerías de arte, los coleccionistas, la cultura urbana y el público. Los medios de comunicación también influyeron mostrando la obra de artistas como Warhol, Linchtenstein o Wesselmann, entre otros.

Conceptualmente, el pop art se influenció del espíritu revolucionario y contracultural del dadaísmo, lo cual se transmitió también a las nuevas generación de artistas, que se acercaron al arte desde una perspectiva menos academicista y más rebelde.

El espíritu antiburgués e inconformista de los dadaístas se apoderó de muchos artistas, estableciendo así las primeras bases teóricas de lo que sería el surrealismo, movimiento que pretendía enfrentarse al arte más tradicional y daba plena libertad a la imaginación y al subconsciente. Y así, como afirma Joan S. Luna, nació el *Lowbrow* y el surrealismo pop:

“Así nacieron el *lowbrow* y el surrealismo pop, con la intención de moverse en el *underground*, acabar con los prejuicios y los elitismos imperantes en el mundo del arte y ofrecer una perspectiva crítica del mundo en el que vivimos.”²⁷

²⁶ LUNA, J.S. *Los colores del underground*. Bilbao, Astiberri Ediciones, 2009. p. 8.

²⁷ *Ibidem*. p. 9.

La influencia de artistas surrealistas como Picasso, De Chirico, Dalí o Magritte resulta fundamental para la mayor parte de artistas que conocemos dentro del surrealismo pop, mientras que el pop art proviene de una influencia más conceptual que estética.

El *lowbrow* y surrealismo pop tiene mucho más que ver con hechos o referentes de los cuales el artista no puede desligarse, es decir, con los referentes de sus años de infancia y juventud, con la cultura pop, los cómics, la ciencia ficción, cine fantástico y de serie B, etc. Se difunden por todo el mundo infinidad de nombres, artistas pertenecientes al movimiento, y no sólo gracias a las muchas exposiciones que realizan, sino también a las nuevas herramientas de las que se disponen: Internet y la cultura de masas. Con el *lowbrow* y el surrealismo pop el público del arte está en cualquier lugar, ya sea asistiendo a una exposición o tras un ordenador.

El lienzo, como obra de arte y elemento único, continúa teniendo valor para coleccionistas y aficionados, pero la democratización del arte permite también que sean muchos los que podamos disfrutar de impresiones de dichas obras a gran calidad. Así pues, el aficionado al surrealismo pop puede coleccionar reproducciones o juguetes diseñados por los mismos artistas. Se trata, como dice Joan S. Luna, de un público alternativo para un arte alternativo.

Los orígenes del surrealismo pop están en el *lowbrow*, concepto que podría traducirse como *arte de bajo nivel*, frente a lo que se conoce como *fine arts*, es decir, el arte contemporáneo que se expone en grandes galerías. El movimiento nació en California en la primera década de los setenta. La primera vez que se utilizó dicho nombre fue en una publicación de Gilbert Shelton en 1979 titulada *The Lowbrow Art of Robert Williams*. Los artistas emergentes dentro de este movimiento se mantenían al margen de las grandes corrientes artísticas, lejos del *fine art*.

Robert Williams, Ed Roth, Von Dutch y otros muchos estaban fascinados por el Rock'n'Roll, los coches tuneados, las motos, las pin up, los tatuajes, la televisión, el surf, el erotismo, la serie B y los dibujos animados, lo cual se ve reflejado en sus obras, todas ellas con un toque de humor. Éste punto de vista humorístico no se conserva en el surrealismo pop.



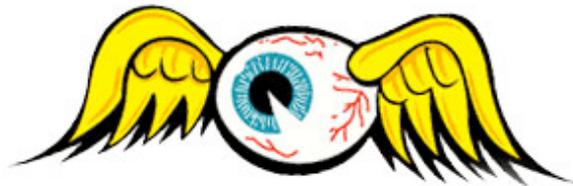
Robert Williams, *Thumpert the Fascist Cotton-tail*.



Ed Roth, *Rat Fink*. / Coche tuneado por Ed Roth.

Roth se dedicó a tunear coches y decorarlos a su propio estilo, ya que los modelos de las compañías le parecían aburridos y predecibles. Comenzó a pintar y cambiar los coches de sus amigos hasta que todo mundo quería que tunease el suyo, convirtiéndose en un artista sumamente requerido. Con el tiempo, sus coches y pinturas dejaron de ser 'modificaciones' para ser genuinas piezas de arte popular. Estudió arte y mecánica y, combinando ambas disciplinas, creó piezas únicas gracias a su visión a veces futurista, a veces fantástica y, en otras, grotesca. Además, Roth dibujaba sobre camisetas los distintos personajes que él mismo inventaba, con lo cual también se transformó en el padre de las camisetas con mensaje o contenido. Sus

dibujos eran sobre todo monstruos conduciendo a gran velocidad sus extraños vehículos. Ed Roth terminó siendo un ídolo de la juventud de la época. Odiaba a Disney, e inventó su propio Mickey Mouse del inframundo, que terminaría siendo su personaje más icónico: la rata verde *Rat Fink*. Y como si se tratara de un Disney del *underground*, creó su pequeño imperio de juguetes, camisetas y figuras, combinándolo con proyectos más artísticos, como construir automóviles que nunca habían existido.



Von Dutch, *Flying eyeball*.

Kenneth Howard o “Von Dutch”, nació el 7 de Septiembre de 1929 en California. Aprendió la técnica de su padre (rotulista y pintor de logotipos) pintando con maestría a muy temprana edad. Howard comenzó a interesarse por las motos y los coches, convirtiéndose en mecánico y piloto profesional. Así empezó a desarrollar su arte sobre estos vehículos, pintándolos a mano con líneas y signos que venían de su imaginación, haciendo cada pieza única al desarrollar la técnica de *pin striping*, que consistía en motivos lineales a mano alzada con pinceles especiales que permitían hacer finas líneas cruzadas. Cautivó a los amantes del *customize*.

Von Dutch afirmaba que puso una *K* en vez de una *C* para la palabra *Custom*, al crear el anuncio para Barris Kustoms, dando nombre de esta manera a un movimiento generacional que prevalece hasta nuestros días llamado *Kustom Kulture*. Éste concepto se extendió a otros campos, como la música, películas, ropa y peinados, haciéndolo todo un estilo de vida en los cincuenta.

“*Juxtapoz* se convierte en el Manifiesto Dadá (Tristan Tzara, 1918) o en el Primer manifiesto del surrealismo (André Breton, 1924) de las nuevas generaciones que luchan por distanciarse de lo establecido.”²⁸

Con la evolución del género se suman nuevos artistas y se amplía el imaginario hasta llegar al nacimiento del surrealismo pop en los noventa. A partir de entonces ambas corrientes se desarrollan a la par, combinándose hasta tal punto que se hace complejo en algunas ocasiones discernir un género de otro.

Es en los noventa cuando Robert Williams crea *Juxtapoz*. Dicha publicación se convierte en un referente internacional en el que se expone todo lo que acontece al *lowbrow* y al surrealismo pop, y marca de alguna manera y sin pretenderlo las directrices del arte alternativo.

²⁸ *Ibidem.* p. 11.

2. *Artistas.*



Shitfor Brians, 2005.

“Desde el principio crear ha sido una terapia para mí. Forma parte de mi vida y de lo que soy como persona y por eso no creo que exista una traducción clara de lo que significan mis cuadros para que lo entiendan otras personas. Son parte de mi mundo y es algo que necesito para ser yo mismo (...) Pero para mi lo más importante es mantener viva la imaginación como si fuese un niño y continuar creyendo en la magia”.²⁹

David Stoupakis nació en 1974 en Brighton, Massachussets. Comenzó a crear a modo de terapia, ya que en su niñez se le diagnosticó una severa incapacidad para aprender. Los médicos le aconsejaron desarrollar su parte más artística, y así pasó los años pintando hasta descubrir su camino.

En general, una característica común a diversos artistas es que se sirven de varios elementos a los que recurren con frecuencia en sus obras. En el caso de Stoupakis esos elementos son los animales (ovejas en su mayoría), pero sobre todo las niñas.

²⁹ STOUPAKIS, D. Publicado en LUNA, J.S. *Op Cit.* p. 41.

La representación de los animales es debida, según describe él mismo en *Los colores del underground*, a su admiración por los cuentos de hadas y a que éstos simbolizan el amor incondicional de cada uno de nosotros hacia las personas.

En cuanto a los niños siempre aparecen en su trabajo porque representan la pureza al principio de la vida, es decir, cuando empezamos a desarrollar nuestros propios caminos personales.

Su obra también denota cierto pesimismo: colores agrisados, sin saturación, donde predominan los tonos fríos, a excepción de la utilización del color rojo en los detalles, que hace referencia a la sangre, el dolor... además de los rostros mortecinos, pálidos y ojerosos, la composición, la temática o 'acciones' que los personajes realizan, etc.

"Estamos viviendo unos tiempos verdaderamente jodidos (...) A partir de ahora, nuestro futuro será una dura batalla por deshacer todo lo que hemos hecho mal. No soy pesimista, lo que ocurre es que, en ocasiones, algunos elementos de lo que me rodea acaban en mis pinturas."³⁰



Princess of movement. 2005.

³⁰ *Ibídem.*



Sin título.

Gus Fink es un artista plástico nacido en Pennsylvania en 1979. No se trata de un artista consagrado o de prestigio, de hecho su nombre apenas se conoce. Sin embargo, dentro de un pequeño círculo es un claro referente. Este círculo se centra en personas cuyo interés va más allá de lo tradicional y tienen un interés por imágenes oscuras e inquietantes. El medio de difusión de su obra es por Internet: web, *facebook*, blog, *ebay*...

En su obra podemos encontrar elementos recurrentes como la infancia, englobando en tal término no sólo a los niños, sino también elementos relacionados con los mismos, como juguetes, caramelos... Asimismo, sus entornos y paisajes también nos recuerda esa niñez, debido a los tonos pastel que utiliza.

Los personajes que aparecen se muestran distorsionados, no cumplen las proporciones habituales, se alargan las extremidades hasta el infinito y se exageran las formas. A veces, poseen tentáculos, más de dos ojos, brazos elásticos... se trata de pequeños *monstruos* incapaces de dar miedo. En sus dibujos también suelen aparecer animales fantásticos y mascotas que acompañan a los protagonistas en sus viajes.

Sus soportes y formatos a veces distan de lo tradicional. Hemos podido ver pinturas en el reverso del bastidor, es decir, en el dorso del lienzo; dibujos sobre papel de periódico, sobre textos de libros, o sobre folios arrancados de libreta, a los cuales ni siquiera les retira la viruta sobrante del lateral. También encontramos dibujos sobre fotografías antiguas.



Sin título.

“Las fotografías modificadas de Fink insuflan nueva vida (o muerte) a objetos encontrados. Son las personas olvidadas que marcaron el camino hacia el presente con gran esfuerzo y derramando sangre, sudor y lágrimas. Sin ellos no estaríamos donde estamos y, aunque la tecnología es muy importante en nuestra cultura, todavía no la utilizamos en beneficio del mundo o de quienes vivimos en él.”³¹

A través de su web encontramos su dirección de *e-mail*, y aprovechando esta información le preguntamos a Gus Fink si se considera a sí mismo *underground*, y esto es lo que nos contestó:

“Ahora mismo sí me considero *underground*, y será así hasta que mis obras se cuelguen en las paredes de las casas”.

Gus Fink.

Del libro de Racionero, *Filosofías de lo underground*, obtenemos que lo *underground* deriva sobre todo en el arte, en la búsqueda de un arte no mediado por el intelecto, en el flujo espontáneo e incontrolado, donde predomina el impulso, el gesto...

El modo en el que Fink lleva a cabo sus dibujos parece casi producto del azar, el aspecto incontrolable de la acuarela nos da como resultado colores sin forma; hasta aquí podría ser producto del garabato de un niño. Sin embargo, los colores que interesan están delimitados por una línea negra dando forma a los personajes. La profundidad, si la hay, viene dada por el tamaño de los elementos dentro de la composición. Dichos elementos carecen de volumen pues no hay degradados, ni luces, ni sombras, únicamente un perfil que nos cuenta cada detalle del dibujo.

Como se estudió anteriormente en la definición dada de lo *undeground*, dicho movimiento atacó los tabúes burgueses de la obscenidad, del sexo, de la pornografía, de la promiscuidad, de la homosexualidad, tanto en el campo cultural como en el social y en la vida cotidiana.

Fink toma como tema principal de sus obras la introspección de sus propios miedos, según él nos confirma. No se trata de un tema tan polémico como puede serlo la pornografía o la promiscuidad; no obstante, podemos observar en muchas de sus

³¹ BECKETT-GRIFFITH, J. *Gothic Art Now*. Barcelona, Gustavo Gili S.L., 2009. p. 120.

obras un sentido crítico social y cierto humor negro, que se aleja mucho del *Fine Art*, tanto por la temática como por la forma de llevarla a cabo.

“El miedo es algo que nos retiene, esto ha sido así durante miles de años. Los medios nos controlan a través de él. Esto es por lo que me gusta hacer cosas que horrorizan, para mostrar que está bien, que no es para tener miedo. Para conseguirlo, también me gusta crear cosas adorables y monas, porque no quiero ser sólo alguien oscuro sino que también quiero mostrar el amor para equilibrar”.

Gus Fink.

Fink, en el 2007, creó su propia línea de *toys*, como han hecho otros tantos artistas. No hace falta decir que dichos juguetes y figuras no van dirigidos a un público infantil, si no más bien al sector juvenil y adulto.

La combinación de la temática, la ejecución de las obras, y su propia personalidad, da como resultado unas piezas con un alto sentimiento de la tragedia, en las que predominan los colores agrisados y elementos delirantes.



Sin título.



Hazel.

Kathie Olivas (Tampa, 1976) se ha convertido en los últimos años en uno de los nombres más mediáticos y populares del surrealismo pop. Los niños que protagonizan sus obras proponen una lucha interna constante entre la inocencia y la maldad.

Kathie se considera a sí misma una persona sarcástica y con cierto humor negro, según leemos en la entrevista realizada para *Los colores del underground*, lo cual se refleja claramente en sus obras. El elemento más característico de su pintura es que los protagonistas son niños, aterradores y tiernos al mismo tiempo. Según cuenta la artista, este hecho no ha sido fruto de una decisión consciente, sino que surgió conforme su trabajo evolucionaba. Los personajes que pinta parecen enfadados, tristes... Éstos podrían representar los propios *álter ego* de la personalidad de la artista, y/o reflejar ciertos aspectos de su forma de ser. Al mismo tiempo, el espectador puede interpretar su trabajo basándose en sus propios sentimientos y experiencias.

El hecho de que los principales protagonistas en su obra sean niños se debe a que éstos representan un punto de partida, el principio. Los niños son una proyección de la inocencia y, como *áster ego* funcionan de un modo más siniestro. Asimismo, al ser niños, aún no están corrompidos por la avaricia y la corrupción de nuestra historia, teniendo la oportunidad de empezar de cero en un mundo nuevo.

“Me gusta la idea de que quien observe mis pinturas pueda establecer sus propias conexiones sin tener que pensar en cuál era mi intención inicial.”³²

Nos encontramos de nuevo frente a una serie de elementos recurrentes en su obra, además de los niños suelen aparecer mascotas o máscaras que mantienen el misterio de la obra. Los personajes secundarios y los símbolos que utiliza sirven de piezas de un puzzle para poder entender la narración que cada pintura encierra. Estos elementos ayudan a que el espectador imagine su propia historia o teoría respecto a lo que está pasando.



The abduction.

Kathie procura que su obra sea asequible a todo tipo de públicos, lo cual no es tarea fácil ya que las galerías necesitan sacar un margen de beneficio de la venta. De nuevo nos encontramos frente a una serie de *merchandising* más accesible y para otro tipo

³² OLIVAS, K. Publicado en LUNA, J.S. *Los colores del underground*. Bilbao, Astiberri Ediciones, 2009. p. 114.

de público, lejos de galeristas y coleccionistas de alto *standing*. Se trata de objetos como pósters, *toys*... y se pueden comprar en lugares tan a la mano como *ebay*.



Series de *Toys*.



Rosie's Tea Party, 2005.

Ryden es un pintor estadounidense nacido en 1963. Se trata de uno de los artistas más conocidos del Surrealismo Pop, apodado como "Dios-padre del surrealismo pop" por *Interview Magazine*. Podemos encontrar en su obra características comunes y recurrentes que la hacen fácilmente reconocible, elementos como rostros armoniosos y agradables o la simbología que utiliza.

La mayoría de las pinturas de Ryden están dominadas por niños de ojos grandes, de actitud inquietante y serena a la vez, como podemos apreciar en *Rosie's Tea Party*. La cara de la niña es suave, delicada y relajada, dándonos a entender que Rosie no considera extraño el contexto que le rodea.

En cuanto a la simbología, Mark Ryden dice así en la entrevista realizada para la revista *Juxtapoz Magazine*:

“Me han preguntado una y otra vez por qué pinto carne. Supongo que tengo que admitir que una de las razones de que me guste pintarla es porque la gente me pregunta mucho acerca de ella. Realmente hay muchas razones (...).

Somos criaturas de energía y Carne, es el elemento que nos mantiene aquí. La Carne una vez fue parte de una hermosa criatura viviente que, a continuación, se ha convertido en una ‘sustancia’ inanimada que tratamos con poca consideración o conciencia de lo que una vez fue. Una vez estuvo vivo (...).

De la Biblia, Mateo 26:26 "Y mientras ellos comían, Jesús tomó pan y lo bendijo, y lo partió, y lo dio a los discípulos y dijo, tomad, comed; éste es mi cuerpo". He encontrado en este versículo de la Biblia una fuente de gran curiosidad. Es extraño el ritual en que los católicos participan cada domingo al comer el cuerpo de Cristo en la comunión. La interpretación literal de esto puede ser la fuente de interminables visiones, desde el humor al horror.

Hay un evidente horror conectado con la industria de la carne: la sangre, lo gore... Muchos de nosotros indirectamente participamos en esto con nuestro consumo voraz de carne. En mis obras no estoy haciendo una declaración o un juicio sobre el consumo de carne en nuestra cultura. Siento más que sólo la estoy observando. Considero que el consumo de carne animal es un instinto natural primario, al igual que el sexo o la pintura. Pero está la paradoja de saber cómo esa deliciosa chuleta llegó al plato de mi cena. Sería interesante si la gente tuviera que matar un animal antes de ganarse el derecho a comerlo.

Más allá del impacto conceptual, la carne simplemente tiene una calidad visual muy fuerte, la maravillosa variedad de texturas, los rosados sutiles alrededor de ricos bermellones y ocreos grasos. Estas cualidades visuales son lo suficientemente seductoras para que la carne sea objeto de una obra de arte (...).”³³

Su repertorio de imágenes incluye símbolos del cristianismo ortodoxo, y personajes como Abraham Lincoln y Jesús; influencias de la Cábala, la práctica medieval de la alquimia, ideogramas japoneses, frases en ruso y latín, gráficos antiguos, ilustraciones y símbolos místicos.

³³ MCCORMICK, C. Mark Ryden - The Alchemist's Message. *Juxtapoz Magazine* [en línea]. Enero/febrero de 2002 [citado 13 de diciembre de 2010]. Disponible en Internet: <http://www.markryden.com/press/juxgrey/index.html>

“Me interesa cómo la gente interpreta estas cosas. Si explicara a qué se debe la presencia de cada una, el arte perdería su misterio”, le dijo Ryden a la revista especializada *Budding Artists*.

Ryden se interesa por mostrar lo falso. Trata de captar la luz y la sensación de diorama en sus pinturas. Es la ilusión de realidad lo que le atrae.

“Ellos creían que nuestro mundo físico es una ilusión, que existimos en un sueño despierto que no es verdadero. Creo que es una idea muy intrigante. Siempre me ha atraído la falsificación. Amo los dioramas; son como mundos falsos dentro de nuestro propio mundo. Intento y capturo la iluminación y el sentimiento de un diorama en mis pinturas. Es la ilusión de realidad lo que me atrae (...).”³⁴

Considera que una obra pictórica debe contener tanto elementos oscuros y violentos, como vivos y alegres, creando así ambientes oníricos mediante elementos como el color, tonos pastel y poco saturados, agrisados, sin fuertes contrastes cromáticos o de luz. Establece un mundo de fantasía y misterio en el que nada tiene coherencia. Para esto incorpora animales humanizados, símbolos, anima lo inerte, cambia la escala... como si de un cuento se tratase.

En la obra de Ryden, los niños suelen suponer una amenaza para el espectador, ya sea por la actitud, por el contexto, o por los símbolos y la expresión del rostro, como es el caso de *Little Boy Blue*.

³⁴ *Ibidem*.



Little Boy Blue, 2001.

El contraste de la supuesta pureza e inocencia de un niño frente a elementos como símbolos nazis, sangre, violadores... es una característica que se repite en la obra de Ryden y que es fundamental para representar lo siniestro.

El niño, o los elementos asociados a la infancia como caramelos o juguetes, son claramente identificables, se asociarían con lo real, con lo familiar e íntimo, según la definición de Freud.

Los componentes, llamémosle macabros, por lo general, son más difíciles de identificar, o bien si se encuentran fácilmente en la obra su significado es más complejo. Estos componentes son los que identificaríamos con lo fantástico, desconocido y extraño.

Ambos opuestos pueden entremezclarse llevando a la confusión. Los niños ya no son inocentes y frágiles, sino que están locos, les gusta la sangre, llevan cuchillos... Este hecho potencia el carácter siniestro de la obra.

Para potenciar el terror, la confusión, y el trastorno mental de los personajes, se recurre a menudo a la deformidad del cuerpo mediante mutilaciones o combinaciones

de lo humano con lo no humano, ya sean máquinas, animales... La combinación de lo humano con lo no humano, supone la pérdida de la identidad, y ésta conlleva que salgan a la luz los instintos destructivos.

Para Bataille, lo informe “es un término que sirve para descalificar, exigiendo generalmente que cada cosa tenga su forma. Lo que designa carece de derecho propio en cualquier sentido y se deja aplastar en todas partes como una araña o una lombriz.”³⁵ Deducimos pues, que los niños informes, deformados, ya sea por mutilación o combinación con más seres, se convierten en monstruos destructivos para el espectador. Sin embargo, al tratarse de niños, hacia ellos no sólo sentimos miedo, como hacia cualquier otra criatura monstruosa, sino también compasión, debido a las connotaciones que posee la niñez o la infancia.

“Así aparece uno de los mayores problemas de nuestro tiempo: el pavor a la mezcolanza y confusión entre las razas, entre hombre y mujer, lo humano y lo animal. Este temor se suscita de un modo más descarnado con las personas deformes (enanos, gigantes, siameses...) o gravemente mutiladas.”³⁶



Fountain, 2003.

³⁵ FOSTER H / KRAUSS R.E. / BOIS Y. / BUCHLOH B. *Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad*. Madrid, Akal, 2006. p. 246.

³⁶ CORTÉS, J.M. *Op. Cit.* p. 37.



Obra perteneciente a la serie *Cadere Innocens*.

“Si la serie previa, denominada *Cadáveres Esquicio* explora la abyección del espectador en cuanto al cadáver, debido a las reacciones instintivas de rechazo en contra de aquello que pone en riesgo nuestra integridad humana, en *Cadere Innocens* esta misma noción se aplica en todo aquello que es reminiscente de la infancia, sin embargo en esta ocasión esto se logra por medio de la evocación a ciertos objetos, diferentes símbolos y colores que se codifican en imágenes que interpretamos como correspondientes al universo sagrado de la inocencia.”³⁷

Laura Lucía Ferrer Zamudio (también conocida como *Kikyz*) nació en Querétaro, México. Estudió en la universidad autónoma de la misma ciudad y consiguió introducirse rápidamente en el mundo artístico mejicano, logrando su primera exposición individual titulada *Cadáveres Esquicio*.

Sus dibujos están hechos con grafito, tinta y lavado de color tal vez de acuarelas o diluidos acrílicos, dando la sensación de que están inacabados, como desintegrados. El contenido trata principalmente la idea de la humanidad y muerte. Cada imagen es no sólo delicada sino también surrealista.

³⁷ Explicación que la artista da acerca de la serie *Cadere Innocense* en su web.

Kikyz busca el contraste en las imágenes, por un lado ofrecen seguridad y confort y por otro nos hablan de una muerte explícita, logrando así descontextualizarlas. Muestra a los niños dentro de un tono erótico. Para lograr dicho efecto se disponen los cuerpos y ciertas gestualidades de tal manera que resultan sensuales y sugestivas. De este modo, genera imágenes evocadoras y estimulantes, que a su vez provocan malestar y rechazo.

La obra de Kikyz trasgrede los cánones estéticos y las nociones preconcebidas sobre la muerte y el cuerpo, mostrándonos de manera casi teatral a niños violentados, detenidos en el tiempo o sumidos en un estado de ensueño profundo. El propósito es violentar las bases morales del espectador, conduciéndolo a disolver los inconvenientes de la moralidad y volverlo partícipe en la contemplación de la muerte.

Los restos humanos, sea cual sea su estado, provocan rechazo y nos recuerdan lo frágiles que somos. El morbo invita a ver más allá experimentando en una segunda mirada la belleza pura y silenciosa de la muerte.

A continuación extraemos dos preguntas realizadas a la artista en la entrevista realizada por Lorena Reyes, periodista especializada en arte, diseño y arquitectura, el once de marzo de 2012 para *Anormalmag*:

- "Sabemos de tu fascinación por la obra de Hans Bellmer, Takato Yamamoto y Vania Zouravliov, artistas que al igual que tú abordan temáticas de una belleza a la vez polémica y cautivante. ¿Qué crees que tienen ellos y tú en común?
 - o La belleza es algo realmente subjetivo, creo que si el trabajo de estos grandes artistas despertó en mi tal interés, fue quizás por tener afinidad al mismo tipo de estética que manejamos, el uso de objetos grotescos, violentos, carnales, muy lejos de ser bellos, nos enfrenta con todo aquello que nos es difícil de asimilar en nuestra propia naturaleza.
- ¿Qué te gustaría provocar en el espectador a través de tu arte?
 - o Lo que me gustaría transmitir al público con mi trabajo, es una imagen que permanezca en su memoria y que quizás trascienda en su vida de una u otra forma, influyendo en su manera de entender la realidad y quizás hasta modificarla." ³⁸

³⁸ REYES, L. *Kikyz Ferrer: El uso de objetos grotescos, violentos y carnales nos enfrenta con nuestra propia naturaleza. Anormalmag* [en línea].



Obra perteneciente a la serie *Cadere Innocens*.



Korova Milkbar, 2010.

Víctor Castillo es un pintor chileno (nacido en Santiago en 1973) que actualmente reside en Los ángeles (California). Combina en su obra crueldad e inocencia, dibujando su irónica y crítica visión del mundo. Afirmo haber dibujado desde que tiene memoria inspirado por las animaciones que veía en televisión, por películas de ciencia ficción, así como por las ilustraciones de las portadas de los discos de su familia, como *'The Wall'* de Pink Floyd.

Tras una desilusionante experiencia con la escuela de arte, que terminó con su expulsión, Víctor participó en un colectivo independiente de arte experimental en Santiago. Se considera fundamentalmente autodidacta, desarrollándose como pintor a partir de la intuición, la práctica, y la observación, tanto de dibujos animados como de pinturas clásicas o de sus pintores favoritos. Se trasladó a Barcelona en el 2004, donde estableció el estilo de su pintura con referencias al cómic. Tras ver el museo del

Prado en Madrid, y concretamente las *Pinturas Negras* de Goya, adoptó aspectos de la pintura tradicional en su trabajo.

La influencia del surrealismo pop es fundamental en su obra, aunque el autor afirma que cada vez se siente más distante de esta tendencia.

Su pintura es un híbrido entre el cómic, la caricatura y la pintura más tradicional. Castillo ha ido desarrollando elementos gráficos en su pintura que la hacen fácilmente distinguible, como la utilización de elementos que asemejan tripas o salchichas, o la ausencia de ojos en los personajes, por lo general infantiles.

El tema más recurrente en su obra es una especie de retrato a caballo entre la tragedia y lo cómico del contexto contemporáneo, y la fuente es “cualquiera de las interminables estrategias visuales subliminales que nos bombardean todos los días para convencernos de esto y lo otro.”³⁹ Su inspiración emerge, además de los dibujos animados y la pintura clásica ya mencionados anteriormente, de cualquiera de las estrategias visuales de captación publicitaria, especialmente de la publicidad infantil y de toda su manipulación adoctrinante, así como de la publicidad que “vende carne de animales con sus respectivos animalitos sonrientes, la política y sus símbolos de poder”, según cuenta él mismo para *Los colores del underground*.

Buena parte de su obra posee una importante carga política o crítica, utilizando su pintura a modo de rebelión contra lo que no le gusta de su alrededor.

El artista utiliza imaginería muy directa, como ocurre en la serie *Carne cruda o Música para niños*, intentando que su obra sea fácil de interpretar. No pretende discursos cerrados sólo para *entendidos*, sino que cualquiera pueda tener acceso a su pintura o se sienta aludido.

La crueldad infantil es parte fundamental de su pintura. A pesar de los rostros cálidos y amigables de los niños que muestra en sus obras, éstos aparecen, en la mayoría de los casos, protagonizando crueles comportamientos. Como escribe Joan S. Luna, Víctor Castillo ve en el egoísmo y la inconsciencia infantil un fiel retrato de la humanidad.

³⁹ LUNA, J.S. *Op. Cit.* p. 167.



Música para niños #2.



Krampus.

“Mi trabajo está inspirado por la metafísica, fantasmas, espíritus, criaturas espaciales intergalácticas, todo lo que insinúa la idea de que sólo somos una pequeña parte del vasto universo. Algunos trabajos están basados en sesiones de hipnosis de personas que creyeron que habían sido secuestrados por extraterrestres. He creado a criaturas híbridas entre humanos y extraterrestres basadas en las experiencias que esta gente describió.”⁴⁰

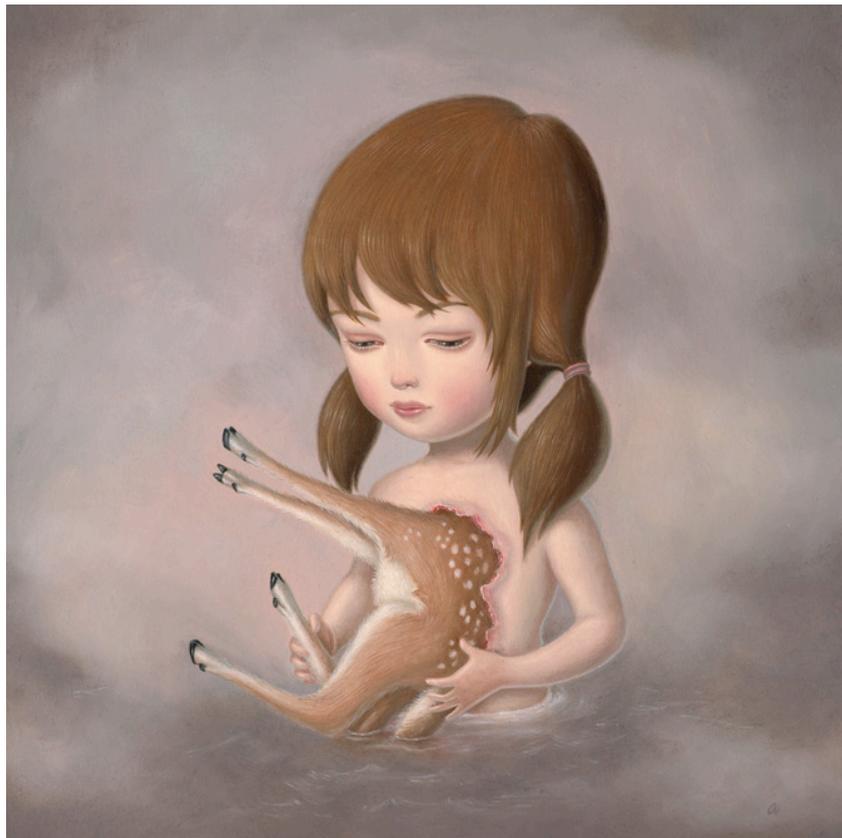
Ana Bagayan nació en Ereván, capital de Armenia. Posteriormente se trasladó a Estados Unidos donde se licenció en Bellas Artes por la rama de ilustración. Su trabajo abarca la naturaleza y el mundo animal, pero lo que más nos llama la atención son ‘sus niñas’, todas caracterizadas por poseer ojos grandes, expresivos y melancólicos, a veces con un toque vidrioso y lleno de luz. Los trazos delicados y las texturas

⁴⁰ Parte de la biografía de la artista que podemos encontrar en su propia web.

envolventes son una constante en el arte de Bagayan, destacada en publicaciones internacionales como *Rolling Stone*, *Spin* y *GQ*. Su inquietante propuesta navega a través de la vida, la muerte, el color y la oscuridad.

Sus escenas de ensueño combinan de manera fluida realidad y fantasía. Inventa su propio lenguaje en su propio mundo, una especie de 'Analand' donde los temas de cuento de hadas influyen en sus personajes, aunque con resultados inesperados, pues la dulzura que emanan a menudo se ve truncada por extraños elementos.

Las figuras infantiles, así como los animales y juguetes que nos muestra, llevan implícitos conceptos relacionados con la vida. Se trata de símbolos que en conjunto hacen que nos preguntemos el significado de todo esto, aunque realmente no siempre importa. Su trabajo explora imágenes de la adolescencia como metáfora de temas trascendentales de moral y ética.



Water Birth.



Sin título.

Nicoletta Ceccoli es una ilustradora de San Marino, Italia, nacida en 1973, que creció en una pequeña casa de campo, rodeada de animales. Pasó gran parte de su infancia creando juguetes, y siempre sintió el deseo de contar historias con su obra, crear mundos y vivir otras vidas diferentes.

En cuanto a referentes podemos encontrar a varios artistas, entre ellos Remedios Varo, Mark Ryden, Alberto Savinio, Magritte, Escher, Jeronimous Bosh, Stasys Eidrigevicious, Binette Shroederetc.

En el desarrollo conceptual de las pinturas de Nicoletta, encontramos diferentes objetos que simbolizan todo ese mundo de fantasía que rodean a sus personajes, siempre con cierto aire de tristeza. Crea un mundo onírico, fantasioso y melancólico, un espacio intermedio entre el sueño y las pesadillas lleno de objetos curiosos que invitan al espectador a descubrir las historias que hay detrás de cada escena, a

menudo rodeadas de un toque infantil que revela la lucha y el conflicto que cada uno de nosotros experimenta al crecer.

Encontramos especialmente interesante destacar las siguientes respuestas de Ceccoli en la entrevista realizada por Lorena Reyes para *Anormalmag*:

- “¿Qué tipo de trabajos disfrutas realizar y qué crees que transmiten?
 - o Me encanta sobre todo hacer niñas, que son una especie de mi otro yo, entre la infancia y la adolescencia. Tal vez porque en mi interior no me siento como un adulto aún. Pienso que mis imágenes personales expresan una nostalgia delicada, vanidad, fragilidad, crueldad y belleza al mismo tiempo. También me encanta jugar con las contradicciones dentro de mis dibujos. Son como el lado oscuro de una canción infantil, algo caprichoso, inquietante y duro, un sueño de cosas bonitas con un toque de oscuridad.
- Los juguetes son un universo fantástico...
 - o Así es, me fascinan estas misteriosas criaturas silenciosas. Cuando estoy en otro lugar de la ciudad nunca dejo de visitar un museo del juguete. Me parece misteriosamente sin vida pero lleno de ella (...).”⁴¹

⁴¹ REYES, L. *Nicoletta Ceccoli: Cada libro es un pequeño universo al que debes dar nueva vida. Anormalmag* [en línea].



Girls don't cry.



Castor, 2005.

“Nací en Londres, Inglaterra, el 26 de octubre de 1958, siendo el más joven de cuatro hermanos y para gran sorpresa de mi padre, nací perro. Este acontecimiento desafortunado pronto fue aceptado por mi familia, y nunca ha sido mencionado otra vez en presencia de educadas compañías. Tuve una juventud estrepitosa, como era natural en mi raza, pero demostré un gran interés por las Artes y dibujé cuadros incesantemente en cualquier cosa, incluyendo paredes y suelos de cualquier sitio de nuestra pequeña casa. Después de ciertos apuros con vecinos intolerantes, convencieron a mi familia para trasladarse a Canadá, y no pasó mucho tiempo para que la ciudad de Toronto se convirtiese en nuestro nuevo hogar. Ahora vivo en una casa de ladrillo con mi maravillosa esposa Jane, y un coyote llamado Bonnie. Me gusta comer aguacates y ya no me importa realmente ser un perro.”⁴²

Ray Caesar.

⁴² Datos biográficos que el artista aporta en su página web.

Ray Caesar es un artista de origen londinense afincado en Canadá, donde desarrolla la mayor parte de su trabajo. Antes de exponer en galerías trabajaba como diseñador de efectos especiales en una productora de Toronto llamada GVFX, en la que animaba personajes para cine y televisión y con los que estuvo nominado para un *Emmy*. Sin embargo, lo que más le influyó para el desarrollo de sus imágenes fue trabajar como miembro de un departamento de fotografía para el hospital *Sick Children*, donde fotografiaba imágenes de enfermos. También trabajó con un neurocirujano para hacer la animación de la extracción criogénica de un tumor cerebral. Este tipo de encargos le influyeron para el desarrollo de su posterior trabajo artístico.

Caesar realiza imágenes de criaturas fantásticas en un universo enigmático. Crea los modelos en 3D a modo de esculturas digitales y luego los colorea usando texturas fotorrealistas. Cada modelo está construido sobre un esqueleto invisible que le permite colocar a sus personajes en la posición deseada antes de “retratarlos”. Estos personajes toman formas delicadas a la par que siniestras, con una estética que incluye detalles propios de los retratos de la época de la Revolución Francesa. Emplea a menudo la utilización de insectos que le dan un aspecto un tanto monstruoso. Su trabajo se ha exhibido en gran cantidad de exposiciones internacionales, así como en la revista *Juxtapoz*.

De su imaginación salen personajes con gran colorido, monstruos-humanos-mutantes-insectos que tienen en común los rasgos delicados y una estética claramente surrealista en un universo misterioso. La obra de Caesar se ha comparado numerosas veces con la de otros artistas como Mark Ryden, pero sin la influencia que Ryden tiene por iconos de la cultura Pop.

Otro elemento recurrente en su obra es la utilización de niños y niñas. Sin embargo, y aunque los personajes del trabajo de Ray Caesar parezcan infantes, él explica que no es así:

“No son niños, yo pinto el alma humana. Esa atractiva imagen de la parte oculta de nosotros mismos. Algunos los llamaron fantasmas o espíritus pero yo los veo como el reflejo de lo que realmente somos, con los objetos y contusiones que llenan la vida de cada uno.”⁴³

⁴³ SZROTEK A. - BANASIAK S. *Interview with Ray Caesar. Webesteem magazine* [en línea].



Sunny Side Up.2012.

3. Обра.

Hablaré en esta ocasión en primera persona, pues considero importante escribir un poco sobre mí para entender el porqué de este trabajo, a raíz de qué surgió.

Creo que desde que comencé mis estudios de arte me ha interesado este tema, por aquel entonces sin nombre. Mi primer contacto fue una muñeca de trapo que ha estado presente en numerosos de mis trabajos de clase. Esta muñeca se repetía en cuadros, colgada del cuello, o en esculturas modeladas en barro. Más tarde llegaba a casa orgullosa de mi pieza, y ésta no causaba la misma sensación en los demás que en mí. Con el paso del tiempo, dejé de enseñar mis pinturas en casa. Cuando me veía en la situación de mostrarlas sentía vergüenza de mí y de mi propio trabajo. La frase 'tienes que hacer cosas más monas, menos sangrientas' se fue apoderando de mi mano y de mis materiales. Así pues, este trabajo me ha servido para afianzar mis instintos pictóricos, relegando éstos únicamente al ámbito artístico.

Aún en la licenciatura, enfocaba mis trabajos más teóricos a investigar artistas que me gustasen. Todos tenían en común ciertos rasgos: aparición de niños, niñas en su mayoría, de dulces rostros y grandes ojos, juguetes o elementos en general relacionados con la infancia, podía haber sangre, o no, pero siempre estaban cubiertas de ese halo oscuro que en este trabajo nombramos como 'lo siniestro', etc. Poco a poco fui creando un imaginario de artistas y de imágenes bastante grande, difícil de abarcar en un solo trabajo. Sin embargo, apenas hay información relacionada de cada uno de ellos, ya que la mayoría son artistas emergentes que se publicitan por internet. La información más fácil de encontrar es el precio de sus dibujos, en su web o *ebay*, o el de sus *toys*. Cuando tuve que decidir el tema de este trabajo, sabía lo que quería, pero no supe ponerle nombre en una primera instancia, pasó un tiempo hasta que por fin pude definirlo.

Mi trabajo práctico, por tanto, está influenciado por la mayoría de los artistas que se presentan, entre otros. En cuanto a la temática, se han realizado los dibujos teniendo en cuenta los dos elementos que debían aparecer de manera indispensable: lo siniestro y la infancia y/o elementos relacionados con la misma.

Los materiales usados para los dibujos realizados de manera tradicional son: acuarela, lápiz acuarelable, lápiz de grafito de varias durezas, carboncillo en los comienzos, tinta china y bolígrafo de tinta líquida. El óleo era una opción, sin embargo, me decanté por la acuarela debido a la rapidez e inmediatez de realización y el tamaño del formato (si hubiese sido óleo el tamaño del lienzo habría aumentado considerablemente).

Comencé trabajando en acuarela, pues me permitía volcar mis ideas de manera ágil y fresca, casi espontánea, ofreciendo además un resultado 'orgánico', idóneo para el tema. A veces, lo incontrolable del agua sobre el papel hace que el azar participe creando formas que complementan un dibujo que por lo demás es muy cerrado. Esas pinceladas, esas manchas 'azarosas', fomentan el concepto de *underground*. Sin embargo, las formas están definidas con un bolígrafo de tinta líquida negra, proporcionando una imagen que se acerca más a la ilustración que a la pintura.

Al principio, la mayoría de los dibujos poseían fondo, un fondo simple, casi siempre a una sola tinta, a modo de mancha. Posteriormente lo deseché en beneficio de la claridad y la limpieza. En esta misma etapa los trabajos estaban recortados de manera azarosa y manual, rompiendo el papel, recurso que también fue desechado en poco tiempo.

En los primeros trabajos el elemento fundamental era el protagonista de la escena. Posteriormente igualan importancia la figura y la acción que ésta lleva a cabo. Tras una constancia de dibujo diario, fueron apareciendo elementos formales que funcionaban, como los salpicones de tinta china, que se mantienen casi en el resto de trabajos.

Los dibujos son figurativos y surrealistas, no mantienen las formas establecidas. Sin embargo, los elementos se reconocen sin demasiada dificultad, ya que son simples y están representados de manera obvia, casi como símbolos, o como el dibujo de un niño.

Los colores son en su mayoría tonos pastel, poco saturados y agrisados, y el contenido, si obviamos el sentido siniestro, es dulce y embriagador. Si pudiésemos oler dentro del dibujo, seguro olería a lluvia, caramelos y azúcar. Los niños, los

muñecos, el color, las formas, casi siempre redondeadas, contrastan con ese 'algo más' que hay detrás. Ese 'algo' a veces es obvio, y a veces no se sabe qué es lo que proporciona tal inquietud. Ese algo, esa inquietud, es el sentido siniestro que poseen los dibujos.

Una vez obtuve un volumen de dibujos realizados de manera 'tradicional' que consideré adecuado, decidí probar y aprender la técnica digital.

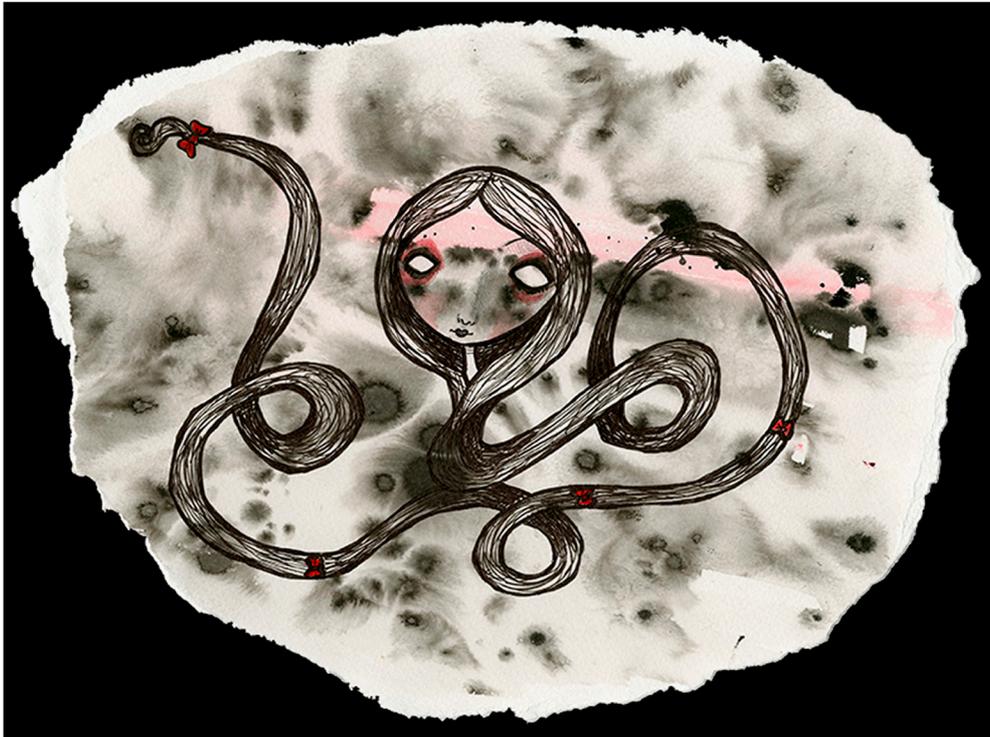
Aunque en los dibujos digitales la temática es la misma, da un resultado totalmente distinto. Desaparece esa magia de la espontaneidad del material, todo es limpio, con formas total y correctamente definidas, el color fácilmente clasificable dentro de un pantoné, etc. Creo que este hecho apoya la idea de infancia, como algo sutil y delicado, que enfatiza el contraste entre el contexto y la figura o la acción.

Conforme he ido dibujando he ido adquiriendo destreza en este campo, por lo que considero que actualmente trabajo más rápido y con más soltura.

A continuación se muestran los dibujos de manera cronológica donde se puede ver la evolución de los mismos, así como los cambios mencionados acerca de la técnica: recorte manual, salpicones de tinta, etc.



My toy is a skull, 2011.



Raresnake, 2011.



Bear in snakeskin. 2011.



Infernal gum, 2011.



Impure, 2011.



My best friend, 2011.



The child has fun, no pork. 2011.



Weaving my grave. 2011.



Fair Day, 2011.



Vegetable Beef, 2011.



Rain Doll, 2011.



Nice Cake, 2011.



Mi mamá me dyce que megor no avle, 2011.



Perez mouse eats the eyes of children, 2011.



Kinky Girl, 2011.



Hermana mayor de Kinky Girl, 2011.



Infinite Doll, 2011.



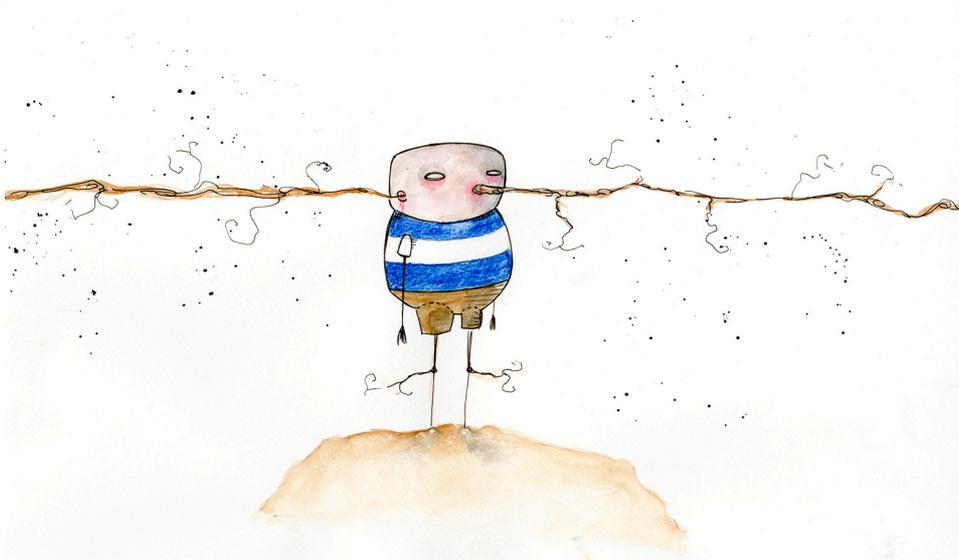
Big Owl, 2011.



Bee Child, 2011.



Brotherly love, 2011.

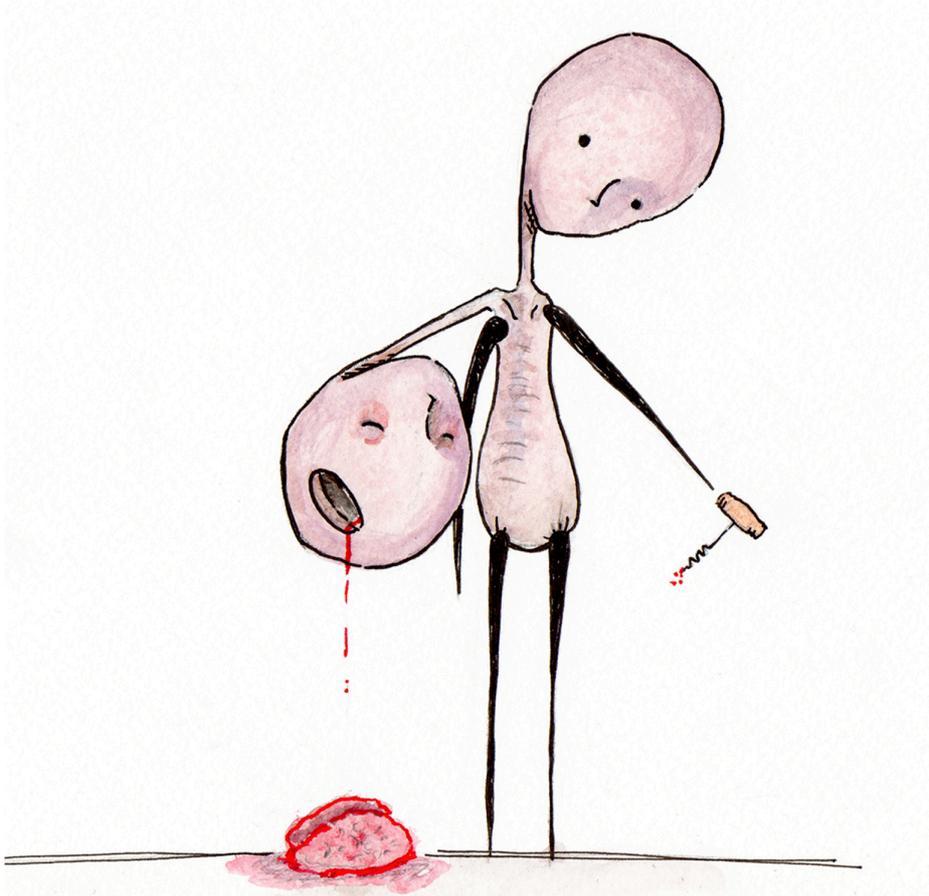


Pinocchio, 2011.



EL NIÑO QUE MÁS MIEDO TENÍA AL HOMBRE DE LA ARENA.
Tal era el pavor, que el niño decidió arrancarse los ojos para que sirvieran
de alimento a los pájaros hambrientos.

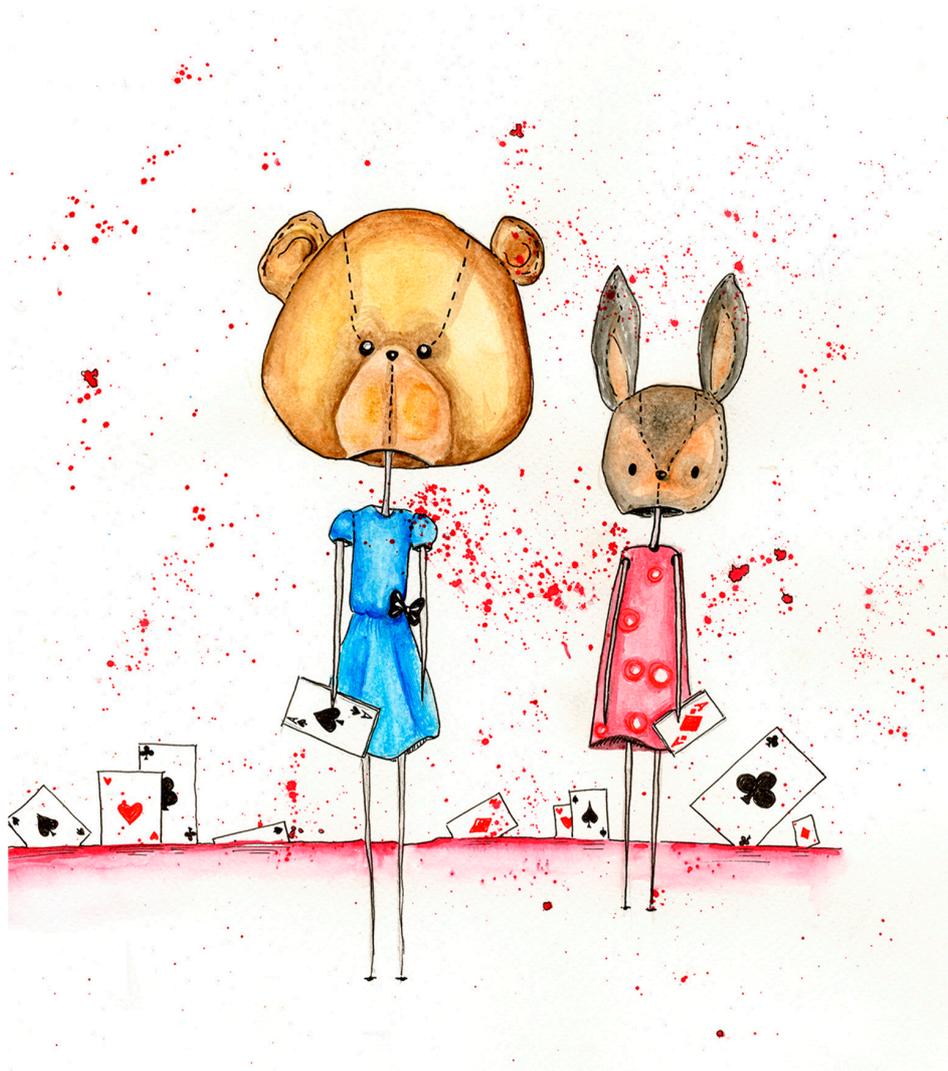
El niño que más miedo tenía al Hombre de la arena, 2011.



El viejo sacacorchos, 2011.



The three little pig, 2011.



El juego de los peluches, 2011.



Ropa sucia, 2011.



Clara&Rara, 2011.



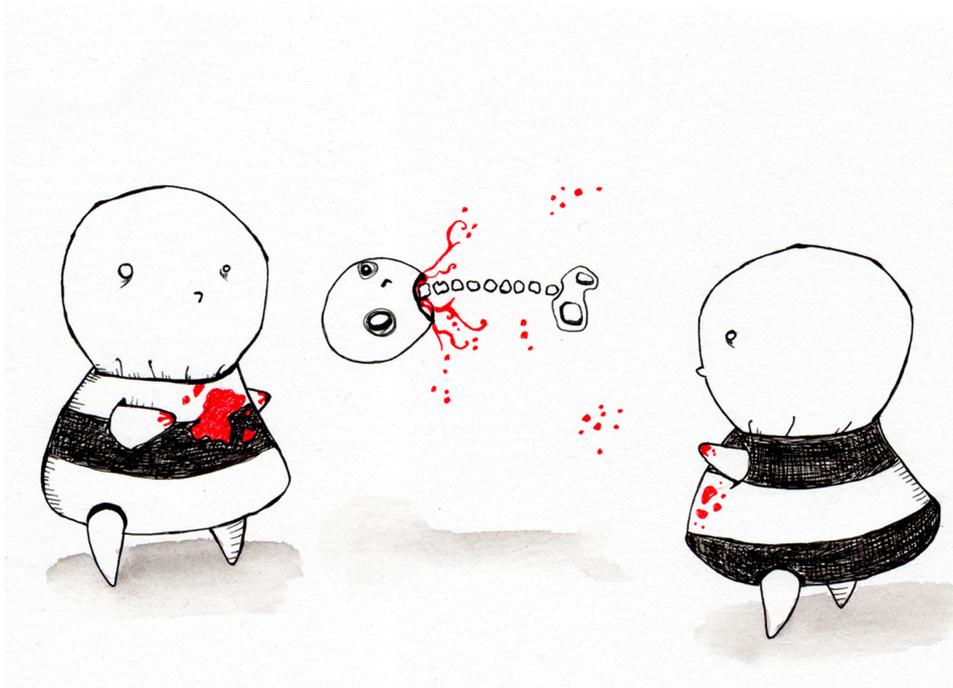
Butterfly, 2012.



Welcome to the secret room, 2012.



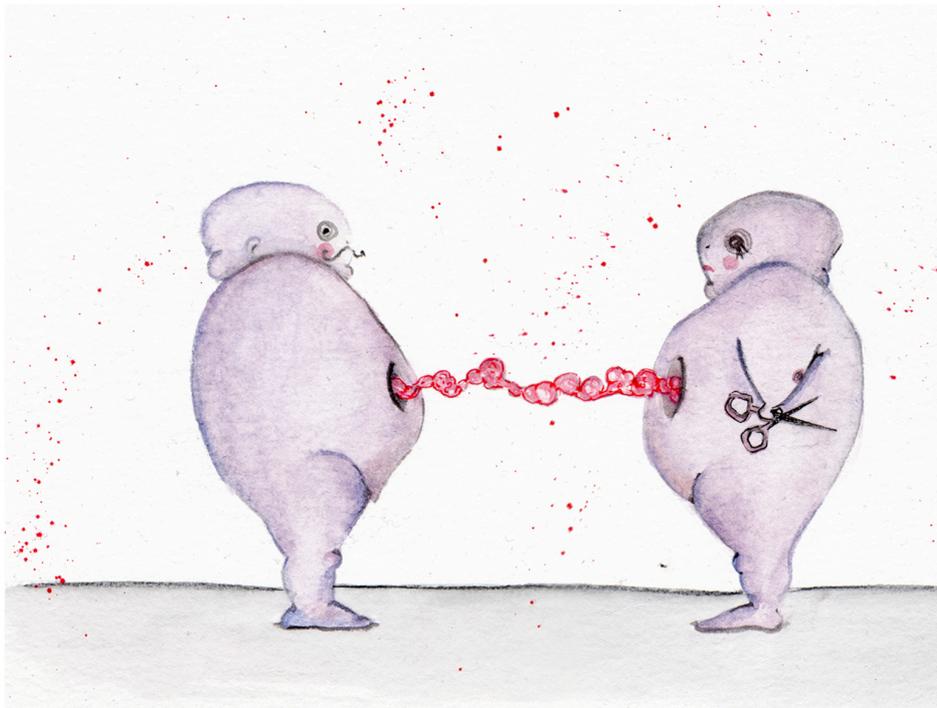
Twisted Spring, 2012.



Child's game, 2012.



Sweet Little Bowels, 2012.



Bowels Partners, 2012.



Invernal letter, 2012.



Fishing, 2012.



Bee queen, 2012.



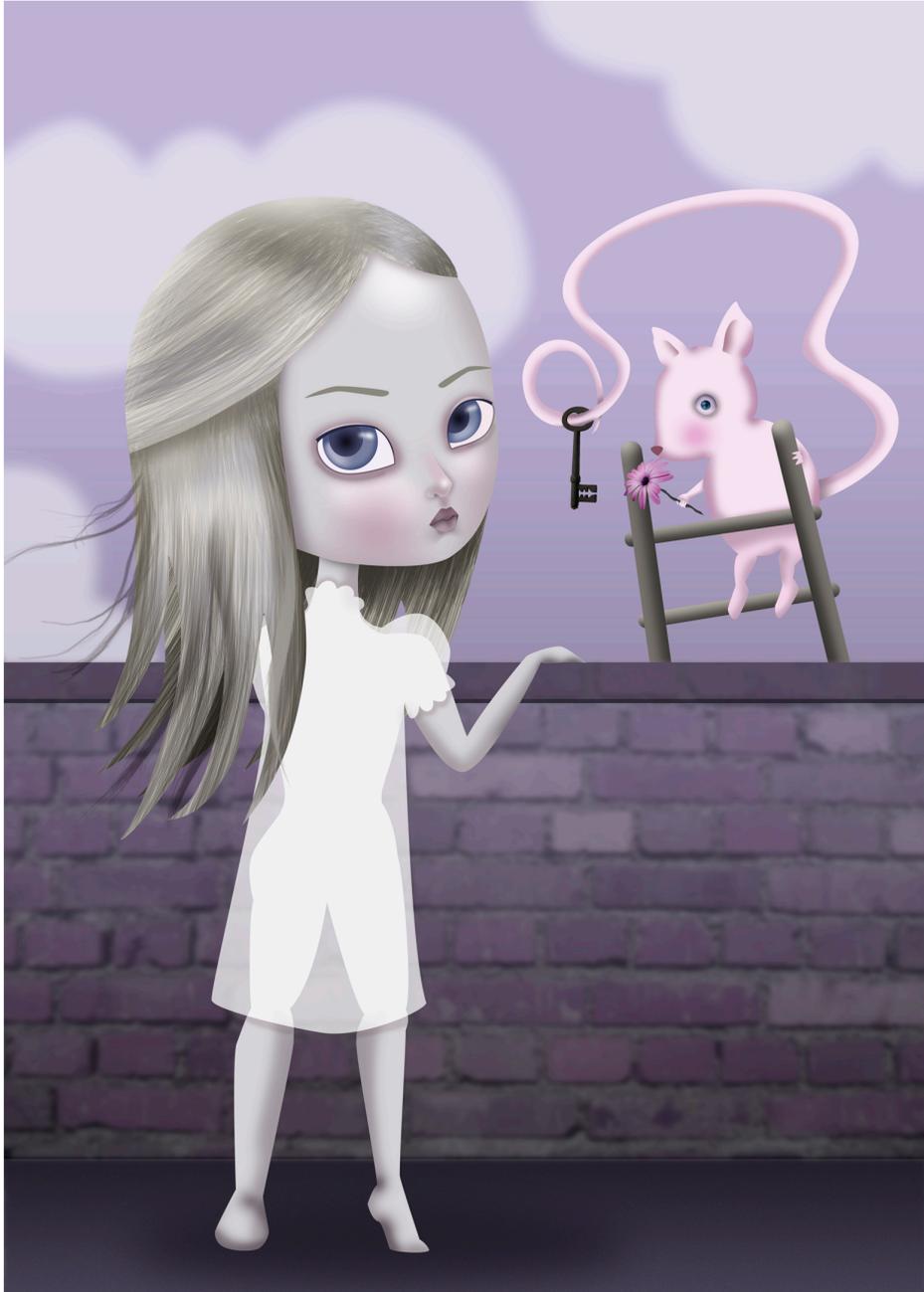
Little butcher, 2012.



Tin soldier, 2012.



One minute, 2012.



My hero, 2012.

Conclusiones.

A lo largo del trabajo se han ido exponiendo ya varias conclusiones dentro de los diferentes apartados. A continuación presentamos brevemente dichas conclusiones a modo de resumen, apareciendo otras a colación.

En cuanto a la relación de lo bello y lo siniestro, se han categorizado las obras incluidas dentro *Infancia siniestra underground*. Para poder pertenecer a dicho colectivo se ha de combinar lo terrible y lo bello, ya sea a nivel de contenido o de ejecución. Lo siniestro debe estar presente, aunque no de manera obvia.

Como conclusión referida a la infancia encontramos que ésta nos produce terror cuando se combina con lo siniestro. No nos ofrecería el mismo sentimiento, o no en igual medida, si se tratase de un adulto. Este hecho se deja constar no sólo en las obras presentadas, sino en numerosas películas de terror. Y es que es en el cine donde podemos ver uno de los más claros ejemplos de combinación entre lo siniestro y la infancia, en películas como *El exorcista* o *El resplandor*.

Se ha hablado de *Lowbrow* y surrealismo pop, y es que encontramos el surrealismo estrechamente ligado con lo siniestro, debido entre otras cosas, a la utilización de recursos y elementos extraños en contextos inusuales. Como vimos al comienzo del trabajo, la falta de distinción entre lo real y lo imaginado es la principal causa del efecto de lo siniestro, y esto es “el fin más básico del surrealismo según la definición de Breton en los dos manifiestos.”⁴⁴ Se nos presenta por tanto una imagen insólita, fuera de nuestro entendimiento, que nos ofrece en muchas ocasiones ese sentimiento de lo siniestro. Cuando se presenta lo siniestro en forma de repetición de lo semejante por ejemplo, la obra puede llegar a un público mayor que si se tratara de mutilación o deformidad. Con la aparición de muerte, vísceras o sangre, aparece el asco y la repulsión.

En cuanto a lo *underground*, no murió con la década de los 70, sino que está presente y se transmite por los medios actuales, difundiendo una nueva manera de hacer arte. Esta ‘nueva manera de hacer arte’ ha estado siempre presente (cómic, ilustración, historias de terror...) pero ha estado a la sombra de lo que siempre se ha considerado arte (*fine art*).

⁴⁴ FOSTER, H. *Belleza compulsiva*. Adriana Hidalgo editora. Buenos Aires, Argentina, 2008. p. 38.

La mayoría de artistas presentados a lo largo del trabajo no son demasiado conocidos, a pesar de que han expuesto en numerosas ocasiones y de que podemos acceder a ellos con facilidad a través de redes sociales, web, *email*... Venden su trabajo no sólo a las galerías, sino que están al alcance de cualquiera a través de reproducciones de las obras originales o juguetes diseñados por ellos. Por lo tanto, no se trata de arte únicamente para las clases altas, como suele ocurrir con el *fine art*, sino que estamos frente a un arte popular, no elitista.

Estos artistas no solo poseen en común este rasgo económico y comercial, sino que comparten además aspectos temáticos y formales: colores pastel, utilización de niños y niñas como personaje y elemento principal, aparición de seres-mascotas imaginarios, mundo onírico y surreal, etc.

Tras finalizar este trabajo, podemos concluir que lo siniestro está muy presente en el arte de hoy en día, y aún más si hablamos a la par de la infancia. A través de esta investigación, y para quien le interese ahondar en el tema, se puede llegar a descubrir y conocer infinidad de artistas que se decantan por esta rama, así como un sinnúmero de obras relacionadas, sobre todo a través de internet: blogs y redes sociales.

El surrealismo pop sólo enmarca algunos de los artistas mostrados, sólo algunos se definen a sí mismos dentro de este movimiento. A todos ellos, y también a los que no encuentran su lugar, les ofrecemos un nuevo hogar, el mundo de la *Infancia siniestra underground*.

Bibliografía.

Bibliografía:

- LUNA, J.S. *Los colores del underground*. 1ª ed. Bilbao, Astiberri Ediciones, 2009.
- HOFFMANN, E.T.A. *El hombre de arena y otras historias siniestras*. 1ª ed. Madrid, Valdemar, 2007.
- FREUD, S. "Lo siniestro", en *Obras Completas*. Buenos Aires, El Ateneo, 2003.
- FOSTER, H. *Belleza compulsiva*. Adriana Hidalgo editora. Buenos Aires, Argentina, 2008.
- BECKET-GRIFFITH, J. *Gothic Art Now*. 1ª ed. Barcelona, Gustavo Gili S.L., 2009.
- CORTÉS, J.M. *Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. 2ª ed. Barcelona, Anagrama, 1997.
- TRÍAS, E. *Lo bello y lo siniestro*. 8ª ed. Barcelona, Ariel, 1998.
- FOSTER H / KRAUSS R.E. / BOIS Y. / BUCHLOH B. *Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad*. Madrid, Akal, 2006.
- RACIONERO, L. *Filosofías del underground*. Barcelona, Anagrama, 1977.

Bibliografía consultada en la web:

- REYES, L. *Nicoletta Ceccoli: "Cada libro es un pequeño universo al que debes dar nueva vida"*. *Anormalmag* [en línea]. 26 de febrero de 2012 [citado 2 de mayo de 2012]. Disponible en Internet:
<http://www.anormalmag.cl/entrevistas/nicoletta-ceccoli/>
- MCCORMICK, C. *Mark Ryden – The Alchemist's Message*. *Juxtapoz Magazine* [en línea]. Enero/febrero de 2002 [citado 13 de diciembre de 2010]. Disponible en Internet: <http://www.markryden.com/press/juxgrey/index.html>. ISSN #1077-8411.
- REYES, L. *Kikyz Ferrer: "El uso de objetos grotescos, violentos y carnales nos enfrenta con nuestra propia naturaleza"*. *Anormalmag* [en línea]. 11 de marzo de 2012 [citado 2 de mayo de 2012]. Disponible en Internet:
<http://www.anormalmag.cl/entrevistas/kikyz-ferrer/>
- FERNÁNDEZ, L. *El cómic underground ya no existe, hoy todo es comercial*. Entrevista a Gilbert Shelton. *El Mundo.es* [en línea]. 27 de agosto de 2010 [citado 13 de diciembre de 2010]. Disponible en Internet:
<http://www.elmundo.es/elmundo/2010/08/23/comic/1282569897.html>.
- SANCHO, X. *El triunfo del surrealismo pop*. *El País.com* [en línea]. 01 de noviembre de 2007 [citado en 13 de diciembre de 2010]. Sección Cultura. Disponible en Internet:
http://www.elpais.com/articulo/Tendencias/triunfo/surrealismo/pop/elpepucul/20071101elpepitdc_1/Tes#despiece2.
- GONZÁLEZ L. / NAVAS J.A. *Guía de la madurez del cómic*. *El mundo.es* [en línea]. 03 del abril de 2010. Disponible en Internet:
<http://www.elmundo.es/elmundo/2010/03/31/cultura/1270051567.html>
- *Exposición Grotesco y digital*. *El mundo.es* [en línea]. 19 de noviembre de 2004 [citado en 13 de diciembre de 2010]. Disponible en Internet:
<http://www.elmundo.es/metropoli/2004/11/12/arte/1100277630.html>

- GUTIÉRREZ N. *Arte a la luz de lo siniestro. La estética y la espacialidad del arte contemporáneo. plataformadearte.net*[en línea].27 de mayo de 2007. Disponible en internet:
<http://www.plataformadearte.net/Coloquio/NydiaGutierrez.htm>

- MAURETTE P. *¿Qué es lo siniestro? Ñ, revista de cultura* [en línea]. 7 de febrero. Disponible en internet:
http://edant.revistaenie.clarin.com/notas/2009/02/07/_-01854046.htm

- SZROTEK A. - BANASIAK S. *Interview with Ray Caesar. Webesteem magazine* [en línea]. N° 13. Disponible en internet:
http://art.webesteem.pl/13/caesar_en.php

Webs de los distintos artistas:

- David Stoupakis: www.davidstoupakis.com
- Gus Fink: gusfink.blogspot.com
- Kathie Olivas: www.miserychildren.com
- Mark Ryden: www.markryden.com
- Kikyz Ferrer: www.1313.mx
- Víctor Castillo: www.victor-castillo.com
- Ana Bagayan: www.anabagayan.com
- Nicoletta Ceccoli: www.nicolettaceccoli.com
- Ray Caesar: www.raycaesar.com

Pequeños engendros. Infancia siniestra en la pintura *underground* contemporánea.

Natalia Hernández González.

Valencia, Junio de 2012.