

**La empatía teratológica en la obra de
Patricia Piccinini**

Rafael Mauricio París Restrepo

Tesis para optar al título de Doctor en Artes

Asesor:

**Dr. Yobenj Aucardo Chicangana-Bayona
Profesor Titular Universidad Nacional de
Colombia, sede Medellín.**

**Universidad de Antioquia
Facultad de Artes
Medellín
2019**

Agradecimientos

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a todos aquellos que de una manera u otra han contribuido a que esta tesis haya llegado a buen fin.

Especialmente mi gratitud al Dr. Yobenj Chicangana Bayona, por su inestimable apoyo en el desarrollo de la tesis, además de su amistad, ecuanimidad y optimismo.

A Andrés Felipe Álvarez Cardona y Juan Pablo Sánchez Escudero, quienes ayudaron a enfocar la metodología que necesitaba este trabajo, y me guiaron por las fases de la etnografía digital.

A los Profesores Claudia Salamanca Sánchez, Gustavo Adolfo Villegas Gómez, Alexander Gaiotto Miyoshi, Juan Diego López Medina, Diana Rivera Maldonado Nicolasa María Durán Palacio y Carmen Natalia Acevedo Mesa por sus esclarecedores y oportunos aportes al desarrollo de los temas de la tesis.

A los Profesores Ana María Vallejo de la Ossa, Carlos Arturo Fernández Uribe, Alejandro Tobón Restrepo y demás docentes de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, por su cordial acompañamiento y los aportes ofrecidos durante los coloquios doctorales.

A mis amigos por el apoyo moral, ellos saben quienes son.

Por supuesto, a Patricia Piccinini, por su empatía y creatividad.

Pero mi mayor agradecimiento es para mi madre María Helena Restrepo Múnera, quien con su amor, siempre me ha secundado en las empresas que he emprendido.

Contenido	3
Introducción: Los caminos empáticos de Patricia Piccinini	6
Capítulo 1: lo híbrido en el corpus de Patricia Piccinini.	17
1.1. Elementos temáticos.	17
1.2. El cuerpo híbrido como arte visual	32
1.3. Lo híbrido industrial: la teoría de la Mega-Máquina	43
1.4. Influencias artísticas: lo mágico y lo científico	45
1.5. Lo real y lo híbrido: naturalezas enfrentadas	59
1.6. Posturas filosóficas. Cibernética y Feminismo	70
1.7. Deconstrucción y constructivismo.	77
Capítulo 2: la teratología de Patricia Piccinini	88
2.1. La estética teratológica	88
2.2. El monstruo humano	91
2.2.1. Teratogenia y mutabilidad	97
2.2.2. Naturaleza y ley	99
2.3. El monstruo social	102
2.4. El monstruo fabuloso	119
2.5. Lo monstruoso: del espectáculo a la perfección	120
Capítulo 3: La empatía teratológica	124
3.1. La experiencia estética, compendio de percepciones y afectos	124
3.2. Experiencia estética contemporánea y multiplicidad tecnológica	130
3.3. Una etnografía para la experiencia estética	133

34.	La empatía, la experiencia estética del contacto con el otro	135
3.5.	La Etnografía digital, el ámbito de la empatía hecha visibilidad	138
3.5.1.	Fase 1: conceptualización	138
3.5.2.	Fase 2: Muestra	140
3.5.2.1.	Facebook	141
3.5.2.2.	Pinterest	143
3.5.2.3.	Instagram	144
3.5.2.4.	Deviant Art	146
3.5.2.5.	Tumblr	148
3.5.2.6.	Youtube	149
3.5.3.	Fase 3: trabajo de campo	151
3.5.4.	Fase 4 : análisis parcial y holístico	151
	Capítulo 4: Poéticas de la empatía teratológica	159
4.1.	La producción de sensaciones	159
4.2.	Resultados	161
4.2.1.	Resultados estudio documental	161
4.2.1.1.	La producción de objetos complejos	161
4.2.1.2.	Cuando el objeto se vuelve consciente	163
4.2.1.3.	Cuando el objeto consciente seduce al artista	165
4.2.1.4.	Teratología y educación estética	176
4.2.1.5.	Recapitulación: cuatro conceptos relativos a la Estética Teratológica	185

4.2.2. Resultados etnografía digital	187
4.2.2.1. Piezas artísticas pertenecientes al universo digital de los emisores	187
4.2.2.2. Piezas artísticas pertenecientes al universo digital de los receptores	199
4.2.2.3. Piezas artísticas pertenecientes al universo holístico digital	202
4.3. Plan análisis de datos	210
4.3.1. Estadística descriptiva: Descripción general	212
4.3.2. Estadística Descriptiva: Palabras clave según los grupos	213
4.3.3. Estadística Descriptiva: Reacciones según Redes Sociales	214
4.3.4. Estadística Descriptiva: Percepción de la obra según Grupos/Perfiles	216
4.3.5. Descripción de los conceptos teratológicos fundamentales	218
4.3.6. Empatía generada por la obra de Piccinini	226
4.3.7. Interacciones en las Redes Sociales	231
4.4. Conclusiones	232
Referencias	246
Fuentes primarias	260
Índice de figuras	266
Anexo 1: Palabras clave	268
Anexo2: Frecuencia de interacciones de las obras de Piccinini	271
Anexo3: Interacción entre las obras y los conceptos teratológicos	273

Introducción: Los caminos empáticos de Patricia Piccinini

El presente estudio partió del interés por identificar los elementos generadores de la empatía del espectador con la obra visual y audiovisual de la artista Patricia Piccinini, en específico a través de la membrana sensible que configuran las redes sociales. Para esta finalidad se pensó en disponer de los conceptos que aporta la estética, pues las características formales de los trabajos de Piccinini, acerca de la monstruosidad, remiten a la discusión sobre propiedades y experiencias estéticas, debate con el que se podría dilucidar las claves a las que aspira esta tesis. Por consiguiente se acudió a las consideraciones de la estética teratológica, porque no sólo han sido inseparables de la producción de la artista, sino también ayudan a poner en perspectiva las percepciones sociales y sentimientos que se han tenido frente al cuerpo monstruoso.

En cuanto a los sentimientos que generan estas obras, se tomó en cuenta a Byung-Chul en *La Salvación de lo Bello*, en especial su denuncia del problema contemporáneo de la proliferación de estéticas planas y débiles que no desafían al espectador y por lo tanto no lo confrontan con su realidad, dejando como resultado unas experiencias artísticas inocuas, que poco contribuyen a las personas. Así mismo, habla de la preponderancia de una estética de lo pulido y lo terso que se manifiesta literalmente en formas fáciles de comprender, complacientes, que no ofrecen resistencia y obedecen a unos objetivos comerciales, pues lo que no desafía, ni contradice, *lo fácil*, es fácil de vender. No siempre ha sido así. Para los antiguos griegos la belleza siempre tuvo algo negativo, un poco de dolor, algo de miedo, angustia o tormento que terminaba marcando al espectador tras el encuentro con esa belleza. No era una belleza enfocada al consumo, la complacencia y la fugacidad;

era una belleza que rompía lo cotidiano con violencia, que de tajo separaba el tiempo entre un antes y después de la obra de arte. La forma en el trabajo de Piccinini se caracteriza por una contraposición de belleza y fealdad que inicialmente puede confundir al espectador, incluso violentarlo, pero que tras una segunda mirada, luego del tajo violento que significa el encuentro con sus criaturas, tras concentrarse en las partes del todo, hay una seducción, tal vez causada por la veracidad de las partes, la experticia con la que se copia una mirada humana, la pata de un orangután, la cola de un armadillo, y luego la inefabilidad de encontrarlo todo junto de manera armónica en un solo cuerpo. Su belleza consistiría así, en una amalgama tajante de lo bello, lo feo y lo raro, que se rebelaría frente a las estéticas dominantes de lo plano y lo terso, ya que se propondría como eje principal un cuerpo rugoso, desprolijo y desigual. Porque toda belleza tiene algo que se quiebra y que es constitutivo de su fuerza, una negatividad que evita el atrofiamiento de lo bello en lo simple y plano. «Lo *sano* es una forma de expresión de lo liso y lo pulido. Paradójicamente, irradia, algo morboso, algo inerte. Sin la negatividad de la muerte, la vida se anquilosa en lo muerto» (Byung-Chul, 2015, p. 67). Hay algo de desastroso, enfermo y frágil en estas criaturas, de ahí se parte para intentar comprender también la vitalidad que poseen y su cercanía a la existencia.

La perspectiva propuesta para observar ese cuerpo sería la de la estética teratológica. El diccionario de la *Real Academia de la Lengua* define teratología como «el estudio de las anomalías y monstruosidades del organismo animal o vegetal», pero el concepto adquiere un carácter diferente al ser relacionado con el campo de la estética, en donde además se incorporan las temáticas de la deformidad del cuerpo humano y las formas híbridas de las criaturas mitológicas. La estética como tal es una rama de la filosofía que de acuerdo a distintos autores puede dedicarse al

estudio de lo bello y el arte, o de manera expandida, a disertar la relación estética del hombre con el mundo. Por lo tanto el término estética teratológica se refiere en particular a la reflexión sobre una estética centrada en el cuerpo deforme, no visto exclusivamente como condición médica, sino comprendido como obra de arte, pues la estética propone que del cuerpo feo y deforme también se puede hacer arte. Igualmente ayudaría a segmentar los conceptos, pues no se habla de una estética generalizada de lo feo, lo grotesco o lo siniestro, pues la investigación se refiere con especificidad al campo de las formas corporales en el arte y a las consideraciones sobre las mismas, explicando que no se refiere a las deformaciones corporales propias de estilos como el manierismo, cubismo, o expresionismo, sino a cuerpos que pueden ser considerados por el espectador como monstruosos *per se*. Igualmente, la estética teratológica permite acercarse al monstruo como fenómeno social y como guardianes del umbral a una vida que apenas entrevemos, «Los monstruos en el cine (y el arte) representan dos polos: la curiosidad y el miedo. La pregunta que se genera alrededor de ellos es: ¿Cómo es ese mundo distinto?» (Builes, 2018, párr. 6), de esta manera nuestro monstruo, tendrá aspectos salvajes, casi insondables, pero anclados a la vida con toda su escala emocional.

Para esta propuesta comprenderemos la empatía, según el diccionario de *la Real Academia*, como «nuestro sentimiento y capacidad de identificarnos con algo o alguien», sin embargo las demandas de este trabajo exigen particularizar el concepto, considerando la empatía en su relación intrínseca con el arte, pues hablamos de empatía entre espectador y obra de arte monstruosa, una empatía difícil, conectora de un monstruo con otro, pues esta obra de arte monstruosa no es más que un espejo de lo que somos, en este caso, una imagen que apunta a la certeza de una faceta monstruosa que todos poseemos. No es coincidencia que en la primera

definición de teratología, la *RAE* se refiera exclusivamente a la monstruosidad en animales y plantas, eludiendo incluir lo indecible de lo humano, por consiguiente el trabajo se refiere a una empatía monstruosa humana, autocrítica e inseparable de la experiencia de la obra de arte como huella potenciadora, en este caso, de la vivencia en el entorno virtual. La empatía es un *esto es como yo*, lo cual puede traducirse a múltiples variables: esta obra de arte *es como yo*, esta foto *es como yo*, este posteo en redes sociales *es como yo*. Semejante a Freud y su teoría del chiste, el arte termina hablando de nosotros mismos, en específico de lo oculto porque nos muestra una parte propia que muchas veces ni conocíamos.

En relación a esa potencialidad de la empatía manifestada en el arte, Carlos G. Musso en el artículo *El arte como instrumento para el desarrollo de la empatía*, la define como la constitución de la «sublime capacidad humana de vivir *en carne propia* los sentimientos de otra persona, y de poder incluso hacerlo evidente en la relación con ella, ya sean estos sentimientos agradables (alegría, alivio, etc.) o desagradables (tristeza, dolor, etc.)» (Musso, 2015, p. 101). En esta descripción no sólo se evidencia la cualidad del sentimiento, sino que también se señala la importancia de expresarlo ante los demás, convirtiéndolo en fulcro social. Según Musso, la empatía, es también susceptible de ser potenciada a través del contacto con las obras de arte. Argumenta que todos los humanos poseen la cualidad innata para ser empáticos y que esta se puede desarrollar a través del ejercicio de la lectura de ficción, la apreciación de la pintura, escultura, danza o cine y la audición de obras musicales, pues la riqueza estética y simbólica con la que ciertos autores han animado sus obras, trasciende su mensaje, «a tal punto que el contacto con este tipo de material resulta transformador, pues torna a quien impregna en una persona más sensible y empática». (Musso, 2015, p. 101).

El autor ofrece varios ejemplos de empatía, en el campo de la literatura, indicando por ejemplo, que en *Ulysses* de James Joyce, hay varios pasajes que demuestran la capacidad empática de Leopold Bloom, su protagonista; como cuando Bloom recuerda a la señora Purefoy, quien acaba de dar a luz, y al hacerlo sufre él mismo las sensaciones del trabajo de parto: « ¡Pobre señora Purefoy! ¡Imagínese, tres días quejándose en la cama! (...). La cabeza del chico demasiado grande: fórceps».

Durante esta experiencia lo que vive el otro encuentra eco en el mundo interior del que observa, siendo esto posible gracias a lo que llama *trasbordador al pasado*, o sea la memoria sentimental. «Es que solo se puede sentir lo que se reconoce y si se lo identifica es porque se lo ha padecido». (Musso, 2015, p. 101). En este caso Bloom se remite a un dolor muy grande que ha sufrido en el pasado, más no a recordar un imposible dolor de parto. Musso reconoce que el arte es un instrumento educativo, que con ejemplos y referentes puede lograr un mayor desarrollo de la capacidad empática en las personas. Los personajes empáticos que ejercen la compasión y la solidaridad como Don Quijote, Hamlet o el Vagabundo de Charlie Chaplin, se han convertido en referentes artísticos, pero también en referentes empáticos, al ellos demostrar la resolución de problemas a través de una actitud empática. Porque la empatía no es sólo una experiencia, es también una predisposición humana, una disposición de ánimo al encuentro del otro, lo cual siempre es diferente por la persona y la circunstancia, enriqueciendo nuestra percepción de mundo y de los afectos que se generan entre quienes constituyen la sociedad. El autor considera la empatía una posibilidad de conocer los diferentes sentires y circunstancias que mueven a los integrantes de una sociedad, reconociendo lo social como diferencia que construye, «quien ejerce la empatía, vive en definitiva *muchas vidas* y va adquiriendo paulatinamente una extensa experiencia de vida y sabiduría, mucha

más de la que jamás podría haber logrado desde los estrechos límites de su ego» (Musso, 2015, p. 102).

El arte, entonces, permitiría educar la empatía de los espectadores a través de la narración de diversas situaciones ficticias, cada una con sus propias dificultades y acentos, poniendo al espectador en el lugar de un protagonista, haciéndole vivir su vida y sus problemas, pero también esos momentos empáticos que definen los rasgos del protagonista. Porque cuando leemos al Quijote, *somos Don Quijote* y cuándo éste siente empatía por Sancho, somos nosotros quienes la sentimos, contribuyendo a enriquecer nuestras perspectivas de vida e inteligencia emocional. De igual manera, la obra de Piccinini, se debate en estas vicisitudes, pero usando la imagen en vez de la palabra.



Figura 1, A la izquierda *Big Mother* (2015) de Patricia Piccinini, a la derecha, Chewbacca en *Solo: A Star Wars Story* (2018).

Sus estatuas hiperrealistas nos remiten a múltiples referentes que tenemos de lo monstruoso. Alguien puede ver la obra *Big Mother* y puede recordar a una mascota o a un personaje como Chewbacca, y remitirse a un recuerdo específico de experiencias personales de aceptación o no aceptación de esa figura extraña, de una piel peluda o escamosa, de unos ojos de perro o de lagarto en el contexto de un rostro humanoide. Y a través del recuerdo confrontar esa persona que uno era antes y lo que sentía, con la que es uno hoy y está sintiendo actualmente. Todos tenemos un lado inefable, que se olvida con frecuencia, pero que se despabila cuando nos encontramos con lo monstruoso. De esta manera el arte aporta a la construcción de uno mismo confrontando el recuerdo de lo que éramos antes con lo que somos ahora, pero también, recordemos, el arte es adhesivo social, a través del sentimiento conjunto.

Este trabajo aspira a la apreciación de la empatía de los espectadores con los cuerpos monstruosos realistas que exhibe la obra de Piccinini, por lo cual inicié contactando a profesionales que han estudiado el problema de la empatía, Nicolasa María Durán Palacio, en relación al campo de la terapia psicológica, y Carmen Natalia Acevedo Mesa, en cuanto a la elección de personal para empresas. Ambas desde su formación en psicología afirmaron la posibilidad de medir o mejor, apreciar la empatía de una persona por otras, a través de distintos test cuantitativos, algunos centrados en la inteligencia emocional y otros en la resolución de problemas.

De los test sugeridos, destacó el denominado *Lectura de la Mirada (Reading the Mind in the Eyes)*, el cual estudia la capacidad de comprender los sentimientos/pensamientos de los otros a través de la lectura de la mirada. El test original de *Reading the Mind in the Eyes* fue descrito en una investigación por Baron-Cohen,

Joliffe, Mortimore y Robertson en 1997 y revisado varios años después en 2001. La primer versión realizada contaba con 25 fotografías en las que se observan las miradas de hombres y mujeres que expresan un sentimiento o pensamiento y ofrecía únicamente dos opciones por ítem. La segunda versión presenta 36 fotografías y cada una tiene cuatro respuestas posibles que aparecen en la pantalla y el sujeto debe elegir la más adecuada. Esta tarea implica capacidad de teoría de la mente en el sentido que el sujeto tiene que comprender representaciones de estados mentales y relacionarlos con expresiones faciales. Estas asesorías metodológicas señalaron que mientras los ojos fueran capaces de expresar una emoción clara, se podría proponer un nuevo test, basado en los ojos de los personajes de Piccinini.

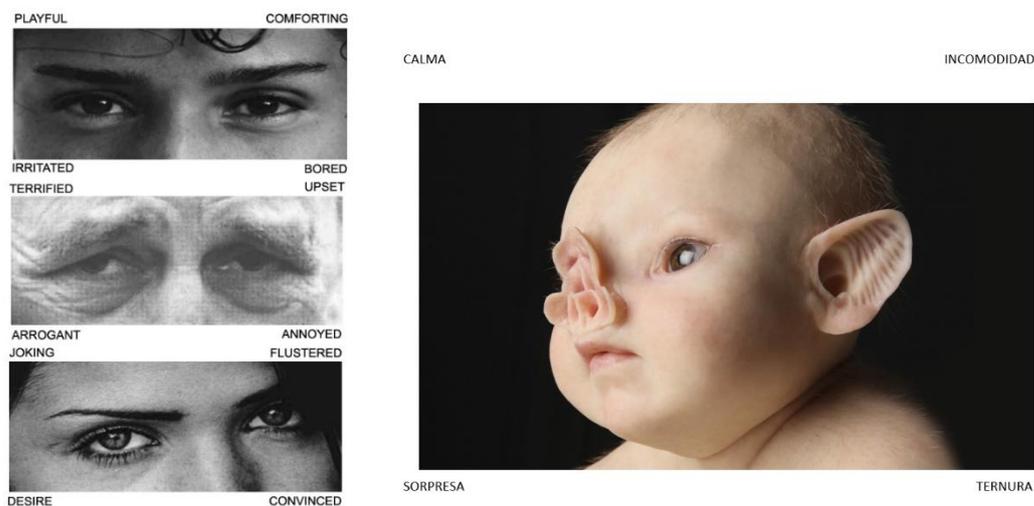


Figura 2. Hoja, test *Lectura de la mirada*. A su lado una propuesta que buscaba adaptar el test al arte de Piccinini.

Sin embargo se optó por aproximarse a esa empatía a través de una etnografía digital de posteos en redes sociales, por la cantidad de datos que se pueden obtener, y porque el proceso de identificación de un espectador con Piccinini, mediado por las redes sociales es semejante en algunos aspectos con el test de *Lectura de la Mirada*. La primera concordancia entre el test y un posteo en redes sociales es que hay una imagen que captura la mirada del espectador. La segunda es que hay unas

opciones que el espectador elige para mostrar su reacción a esta imagen y el texto que la acompaña, siendo estas una posibilidad de medir este encuentro.



Figura 3. Otro ejemplo del test de *Lectura de la Mirada*, propuesto como un test de lectura del lenguaje corporal de los personajes de Piccinini.

Bajo estos ejes, la investigación tiene como finalidad *determinar los factores de empatía que generan las criaturas híbridas de la obra de Patricia Piccinini con sus espectadores*. Apoyando ese objetivo general, hay tres objetivos específicos: *describir los elementos de la teratología que se encuentran inmersos en la obra de Patricia Piccinini; asimismo describir los elementos de empatía, y analizar los elementos de la poética que se encuentran inmersos en la misma obra*.

Los métodos aplicados para alcanzar los objetivos son los siguientes:

Para describir los elementos de la teratología que se encuentran inmersos en la obra de Patricia Piccinini, se indagaron documentos sobre la teratología, los cuales aportaron autores, conceptos y sobretodo una base histórico-cultural que sirvió para observar claramente el problema.

Para describir los elementos de la empatía que se encuentran inmersos en la obra de Patricia Piccinini, se realizó una etnografía digital enfocada a apreciar la empatía entre emisores y receptores de las redes, con la obra de la artista, configurándose una matriz con los datos resultantes.

Para analizar los elementos de la poética que se encuentran inmersos en la obra de Patricia Piccinini, se relacionaron los conceptos de teratología con los datos de empatía con las obras que ofreció la etnografía.

La etnografía digital, se desarrolló del 8 de febrero al 18 de junio de 2018, tomando como muestra los posteos realizados en seis redes sociales, entre ellas Facebook, Pinterest, Instagram, Deviant Art, Tumblr y Youtube. Estos datos se llevaron a fichas y luego a una matriz. La herramienta SPSS, permitió cruzar datos y analizarlos. La brújula teórica de esta investigación fue, como ya se dijo, la teratología, la cual permitió una visión social y sensible de la obra de la artista.

La tesis se presenta a través de cuatro capítulos principales. El primero, titulado *Lo híbrido en el corpus de Patricia Piccinini*, inicia describiendo la historia personal de la artista, su interés en los experimentos de la genética y la medicina, además de su preparación artística, la creación de sus primeros trabajos y el momento en que alcanza el reconocimiento internacional. Luego se delinear las cualidades de su arte, basado en la liquidez y la mutabilidad de las formas, además de recalcar el tema de una ética constante en las relaciones, tanto sociales como con el ambiente. Después se plantea un acercamiento su creatividad, reconociendo en ella la influencia de los surrealistas, las teorías cyborg del feminismo y el concepto de la naturaleza como impermanencia, siempre en proceso de construcción y deconstrucción.

En el siguiente capítulo, *La teratología de Patricia Piccinini*, se explican la historia y los fundamentos de la teratología o estudio del monstruo, campo del conocimiento que se usó como perspectiva base de la investigación. Se especifica su relación con la estética, sus ramificaciones, incluyendo los puntos en que esta disciplina se encuentra con los conceptos y el arte de Piccinini.

Luego el capítulo titulado *La empatía teratológica*, detalla los lineamientos metodológicos de la investigación proponiendo una etnografía digital para apreciar la empatía que suscita en la obra en la internet, para luego transversalizar estos datos con los conceptos de la teratología.

Finalmente, el Capítulo *Poéticas de la empatía teratológica* ofrece a través de resultados y conclusiones, la enunciación del concepto *empatía teratológica*, e ilustra como éste permite acercarse a la obra de Piccinini desde otra perspectiva.

Capítulo 1: lo híbrido en el corpus de Patricia Piccinini

1.1. Elementos temáticos. La cotidianidad de la criatura artificial como narrativa posthumana

El arte de Patricia Piccinini se basa en un interés por la forma híbrida complicada de ver. Su tema principal es el encuentro de humanos, frecuentemente niños, con criaturas híbridas cuya complejidad genética los hace difíciles de distinguir siguiendo las categorías tradicionales de la ciencia. Su arte fantástico habla de una sociedad también híbrida en la que los problemas de la convivencia y el progreso deben ser afrontados de una manera diferente a como lo hicieron las generaciones anteriores. En principio, su corpus se distingue por obras visuales que experimentan con el difuminado de las líneas divisoras entre distintos componentes corporales, llevando esta condensación al extremo en que hombre, animal, planta, máquina o paisaje devienen en un bloque que constituiría su declaración de arte.

Lo que hace que el trabajo de Patricia sea único en el arte australiano contemporáneo es el absoluto rigor con el que ella ha explorado tanto la forma híbrida humana como animal y la relación de las nuevas tecnologías con el cuerpo humano. (Zeccola, 2016, minuto 2, segundo 9).

No obstante su ficción se fundamenta en una observación de la realidad inmediata, en una pregunta por la naturaleza y su relación con el mundo contemporáneo de los medios y la biotecnología. En la aseveración de que no somos autónomos de fuerzas

evolutivas que nos alejan paulatinamente de las denominadas ecologías tradicionales y que aun así, nuestro impacto en el mundo es categórico y probablemente irreversible.

No estamos separados de la naturaleza, es el mundo que nos rodea, el mundo del plástico y la televisión, así como lo que confinamos en reservas de vida silvestre. Tenemos el poder de empujar a la naturaleza en una dirección que, para mí, de todos modos, es bastante horrible, pero seguirá siendo la naturaleza. (Messenger, 2011, párr. 21).

La devoción creativa de Piccinini se avivó en su niñez, ante el suceso de que su madre fue diagnosticada con un cáncer estomacal. Su manera de contender con el drama familiar fue refugiarse en un estado exaltado de fantasía, soñando que viajaba al cuerpo de su madre y la curaba, a través de ritos singulares. Un tiempo después el cáncer reculó y su madre pudo vivir plenamente otros diez años. Sin embargo su fascinación con los cuerpos afectados y anómalos, persistió.

Empecé a pensar, qué es este cáncer que crece en mi madre, por qué está ahí, comencé a pensar en el interior del cuerpo, comencé a pensar en la intervención médica y luego, cuando llegué a la escuela de arte, realmente quería dibujar el interior del cuerpo. (Zeccola, 2016, minuto 5, segundo 31).

Para lograr este objetivo fue a museos de anatomía y patología y así aprendió a dibujar. Sus primeros trabajos propusieron la alteración de los órganos humanos en

ornamentos. Siempre tenía en mente el cuerpo de su madre y esa cosa que crecía dentro de él. No entendía por qué estaba allí, que era realmente y por qué amenazaba con destruir su familia. Mientras dibujaba en esos museos, ella volvió a enfermar y murió.

Su carrera se inició en la década del noventa, desarrollándose paralela con los descubrimientos en ciencia y tecnología en ingeniería mecánica y genética. Estaba en la escuela de arte, cuando se inició el intento por mapear el genoma humano, para ella fue interesante porque los científicos estaban trabajando con una perspectiva de cambio, lo cual la llevó a imaginar qué resultados podrían derivarse de este proyecto. Por esa razón creó a *L.U.M.P.* (1994), *Lifeform with Uninvolved Mutant Properties*. En sus propias palabras, esta escultura fue su hijo perfecto, tenía una gran cabeza para razonar y un abdomen separable, pues su madre había muerto de cáncer de estómago. Según ella, era una crítica no tan positiva al mundo de la medicina. En *L.U.M.P.* se evidencia de manera temprana que la perfección estética, conforme a Piccinini, se basa en las funciones del cuerpo y no en su apariencia externa, una reacción creativa basada en su percepción de la fragilidad del ser humano, y por lo tanto, en la búsqueda de una idoneidad dependiente de la implementación física de la capacidad de adaptación.



Figura 4. Sweetmeats (1991) y L.U.M.P. (1994), imágenes capturadas del segmento cultural *A Dark Fairytale* (2016).

Con su arte se propuso transportar al espectador a una perspectiva disconforme, anclada en la ambigüedad de las propiedades estéticas, la disolución de lo físico y la transversalización de los medios:

Me gustaría hacer un trabajo que pueda ser experimentado y leído.
Creo que hay algo afuera, una selva contemporánea de material híbrido natural/tecnológico, y estoy interesada en hacer arte de eso.

Intento crear en mi trabajo un espacio en que se pueda capturar un lapso de belleza en peligro de extinción, y disfrutar la maravilla de eso sin negar sus defectos y falacias. (Temür, 2011, párr. 9).

En 1996 vio en televisión a un ratón que le crecía una oreja en el lomo. Preguntándose si ésta iba a ser iba a ser la cirugía plástica del futuro, creó *Protein Lattice* (1997), una publicidad especulativa que surge de sus preocupaciones sobre esta tecnología, si estaría limitada a los países del primer mundo y si como producto sería aceptada por los consumidores. Aquí, comienza a jugar con las formas persuasivas de la publicidad comercial y el mercadeo, ya que en una fotografía digital aparece una mujer desnuda sentada que sostiene el ratón y lo mira con el interés asociado a los objetos suntuosos de consumo. La ambientación es de claro oscuro en un escenario rojo. El humor de la obra traslada a la artista del ámbito de la ciencia ficción al de la sátira, gracias al contraste del ratón mutado por un proceso artificial, con las poses y los ambientes artificiales del universo publicitario. La obra tuvo una versión posterior en video, en el año 2000.

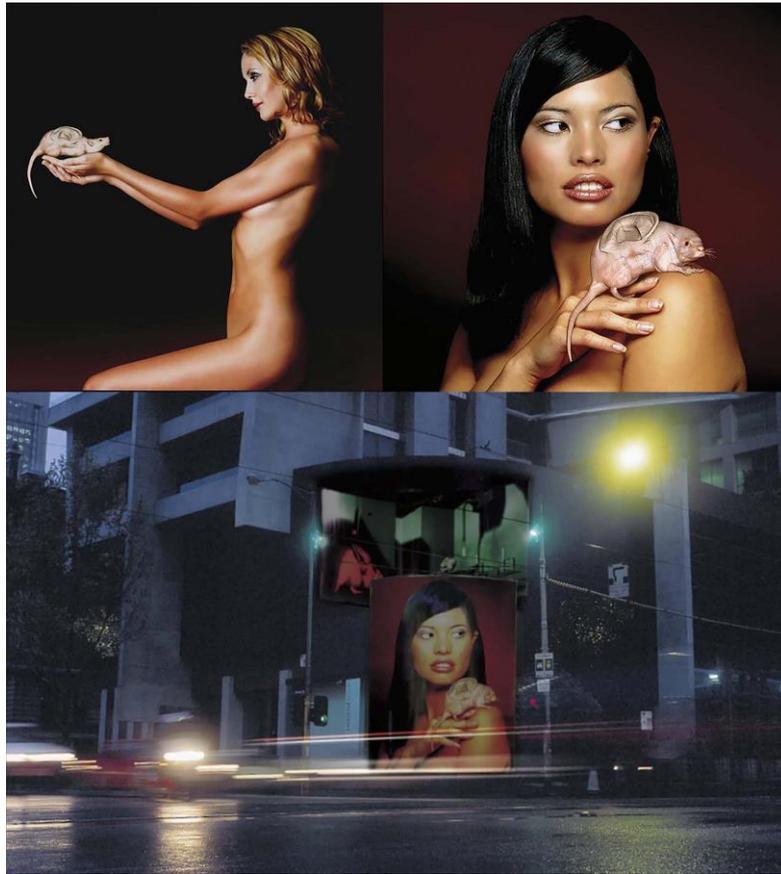


Figura 5. *Protein Lattice*, fotografías de 1997, videoclip de 2000.

Su trabajo sufrió un ascenso exponencial en reconocimiento, a la vez que anexaba diferentes personajes, materializados en esculturas cibernéticas e hiperrealistas y fotografías digitales, siempre contextualizados en escenarios y situaciones de la vida actual.

Su lanzamiento a nivel mundial fue en el 2003, cuando se le seleccionó para representar a Australia en la Bienal de Venecia. La tentativa fue titulada *We Are Family* y para ello se pobló la galería con esculturas que elaboraban preguntas sobre la humanidad y su responsabilidad frente a la vida circundante que modifica esa humanidad. *The Young Family* (2002), fue la obra estelar de esa exposición, ampliando el régimen visual del momento al relacionar criaturas de apariencia grotesca con prácticas tecnológicas inminentes como la transgenia entre hombre y

animales. En esta escultura una mujer híbrida de humano y cerdo acaba de parir sus crías. Su rostro extenuado muestra en sus ojos algo de orgullo. Sus orejas porcinas caen sobre sus hombros y debajo de su hocico una sonrisa humana se despliega. Algunas crías maman de ella, acaban de llegar a un mundo dónde lo más probables es que su ambigüedad genética será utilizada y estigmatizada. *The Young Family* es una composición que muestra la vulnerabilidad del humano y del animal en un solo espacio y momento. La vulnerabilidad del humano que se sabe expuesto a las miradas y a la intemperie, desnudo sin la protección práctica y simbólica de la ropa. Y la vulnerabilidad del animal, dependiente de los designios de un animal humano. Las esculturas están hechas para ser miradas, pero ésta solicita del observador, de manera muy específica, despojarse del recato cultural que inhibe mirar a una persona desnuda en público. No sólo por su realismo sino también porque las cualidades de ese cuerpo a veces son más de animal que de hombre. Nadie se indigna por una mascota «desnuda», es más, en muchos círculos no es bien visto humanizarlas con la ropa. Tras este conflicto irresoluble en el cual no alcanzamos a discernir si ante nosotros hay un humano desnudo o un animal desnudo, la vulnerabilidad sigue presente en la obra. Evocar esta tensión a través del encuentro físico del espectador con estas criaturas, horribles en aspecto, pero de actitud ingenua e incluso a veces amistosa, lleva a recordar las convenciones binarias radicales, que originan la segregación, en la cultura occidental: belleza vs fealdad, conocido vs desconocido, amistad vs dominio. Convenciones binarias que la artista no comparte, pero que de las cuales el espectador parte en principio para juzgar su obra.

Los atributos infantiles de estas criaturas evocan inmediatamente un sentimiento inevitable de simpatía, cuidado, afecto, amor e incluso la

necesidad de abrazarlos y protegerlos: una experiencia genuina que implica que tal vez «Solo porque algo es malo, no significa que no es bueno». (Temür, 2011, párr. 3).

Hay igualmente una afirmación de las tenues líneas, que se dibujan actualmente entre el hombre y el producto, lo natural y lo artificial, e incluso la vida y la muerte. Los detalles son fundamentales en esta escultura, desde la expresión cansada de la madre, hasta las graciosas posiciones de los recién nacidos. La fisiología de los huesos y la musculatura, se componen de morfologías, por igual propias del hombre y del animal, así que mientras la musculatura es prominentemente humana, su esqueleto es propicio a las posturas de un cuadrúpedo. Piccinini encuentra fácil solidarizarse con estos seres por sus rasgos humanos, pero al mismo tiempo, asegura que en el caso hipotético de que un familiar necesite un trasplante, no dudaría en cortar a la criatura, y eso, aduce ella, es la fuerza de la obra. Esta exposición ayudó a consolidar en los medios y las redes sociales una identidad como la artista que «crea mundos en los que la imaginación y los avances en ingeniería genética se unen y se disputan el espacio», añadiendo además, «su trabajo evoca nuestro sentido de empatía hacia los marginados y excluidos». (National Gallery of Australia, 2017, posteo en Facebook).



Figura 6. *The Young Family* (2002).

Para su serie *Unbreaking Eggs* (2005), Piccinini construyó un grupo de protectores, criaturas creadas en laboratorios y liberadas en el ecosistema para proteger especies indígenas, cuyas adaptaciones sutiles los han dejado vulnerables a los cambios provocados por la expansión de los humanos y a otras especies depredadoras. Hay un guardaespaldas para el ave en peligro de extinción, el *Golden Helmeted Honeyeater*, un progenitor para la *Leadbeaters Possum*, una madre sustituta para el *Northern Hairy-Nosed Wombat*. Dice Piccinini en su colección de declaraciones:

The Bodyguard (El guardaespaldas) ha sido genéticamente diseñado para ser un protector feroz y leal para el *Golden Helmeted Honeyeater*

(pájaro comemiel de casco dorado). Él lo protegerá de los depredadores exóticos, y tiene poderosas mandíbulas que le permiten morder los árboles para proporcionarles savia. (Piccinini, 2004, párr. 1).

Estas obras llevan a una reflexión sobre el impacto que tienen las actividades humanas en el ambiente y la posibilidad del uso pragmático de la ingeniería genética para mitigar problemas ecológicos. Reconocer a las sociedades humanas como parte integral de las ecologías es necesario para aproximarse a una cierta psicología del hombre en relación a los otros animales, una etología que se argumenta desde la unidad genética con el entorno:

El desenmarañamiento del genoma humano ha revelado que nos hemos entrelazado con el mundo que nos rodea, nuestras similitudes genéticas con los monos y las moscas, pero no hemos descubierto ningún recurso espiritual o intelectual nuevo para resolver las cuestiones morales y sociales que se abren con estos descubrimientos. (Brennan, 2006, párr. 24).

En el 2012 tuvo su primera presentación en solitario, en la galería *Haunch Of Venison* de Londres. La exposición reivindicó el acercamiento de la artista a temas científicos desde una interpelación desafiante:

Creo que mucho de mi trabajo es acerca de vivir en un mundo donde ahora sabemos mucho sobre el cuerpo a nivel celular, y por lo tanto, imaginamos o pensamos que podemos cambiar el cuerpo a un nivel

físico para satisfacer nuestros deseos y necesidades. Estoy interesada en la razón por la cual quisiéramos cambiar la naturaleza que nos rodea, cambiar la estructura biológica de otros animales e incluso la de nosotros mismos. (Zeccola, 2016, minuto 11, segundo 54).

En consecuencia a esta simbiosis, *The carrier* (2012), es una obra de importante significación social. Un ser, híbrido de hombre y de oso carga a una mujer mayor. Sus brazos forman una silla sobre la que se sienta la mujer. Las preguntas que se suscitan son múltiples ¿Son amigos?, ¿es sumisión?, ¿es un empleado prestando un servicio?, ¿es esclavitud? Los referentes históricos que evoca la imagen no son los más justos. El impacto de la obra radica en que ambos personajes nos miran con una serenidad impasible. Tanto la mujer como el hombre oso poseen una actitud tranquila, indicando la naturalidad de su relación. Hay simetría en sus miradas y en la posición de sus manos con las palmas hacia arriba. Ambos tienen el cabello blanco, sugiriendo una simetría adicional en sus edades. Se habla de las jerarquías sociales de antes, las podrían existir en el futuro, pero especialmente de las de hoy. Es la narrativa de la bella y la bestia, pasada por el cedazo de los privilegios del primer mundo, los cuales muchas veces se construyen pasando por encima de los derechos de los menos favorecidos ¿existe en el universo de Piccinini una declaración de los derechos de estas criaturas?, ¿participan de un desarrollo social?, ¿tienen partidos políticos o entidades que los representen? La artista dice que en primera instancia pareciera que fueran amigos, pero eso no es muy probable si tenemos en cuenta la historia trágica de cómo hemos tratado a las otras criaturas de este planeta, criándolas, explotándolas y alterándolas con ingeniería genética. Esa dinámica de intenciones es un gran motivador de su obra.

Cuando empezó a ganar reconocimiento en sus primeras exposiciones, era frecuentemente descrita como una artista en conexión con temas como las ciencias biológicas, el arte y la tecnología. Parafraseando a Alexie Glass-Kantor su trabajo ha evolucionado a través de los años, se ha vuelto una obra, mucho más acerca de las condiciones de vida de las entidades vivas. Se ha vuelto más acerca de la patología y la psicología que caracteriza a algo que está vivo (Zeccola, 2016, minuto 13, segundo 14).

En el 2011 Robin Archer, directora creativa del centenario de Camberra, le pidió realizar un globo aerostático con cualidades artísticas, que representara el sentir de la ciudad. El resultado fue una escultura inflable, *Skywhale* (2013). Es la obra más optimista de Piccinini. Es una celebración de lo femenino a través de una nueva diosa de la fertilidad. Su cuerpo ligero y su sonrisa afable pertenecen a las alturas a las que se puede elevar gracias a sus diez senos inflados de helio. Nada en esta obra es frívolo, el tamaño de la ballena, su capacidad de ascenso, el hecho de que sirva como medio de transporte, su figura de mamífero mutante en que se conjugan los entornos de tierra, mar y aire, *Skywhale* es el devenir de la evolución. La supervivencia mutando los cuerpos. Es otra aparición de la madre naturaleza, esta vez mirando desde arriba, con grandeza y desde un lugar privilegiado.

Después de mucho trabajo *Skywhale* llegó a Australia para su vuelo de prueba. Jugando el juego de la teratogenia, la artista especuló sobre el origen de su monstruo, dijo que ella puede ser muchas cosas, puede ser una criatura que evadió ser descubierta, porque es algo tímida y elusiva, o puede ser una criatura que fue genéticamente diseñada por tecnología de vanguardia, o puede ser una especie de criatura mitológica. El reto para ella, consistió es que este fue un trabajo muy

público, entonces se necesitaba una obra con la que la gente se pudiera conectar. Sin embargo cuando se lanzó, la reacción no fue la que la artista esperaba. La conmoción apareció pronto. Un periódico afirmó: «La artista dijo que para que una criatura así vuele, en lugar de alas imaginó enormes ubres que podrían contener un gas [más ligero que el aire]». (Autor desconocido, artículo en *Irish Examiner*, párr. 5). Y toda la atención se centró en los senos de la escultura.

Algunas personas se ofendieron con la fisonomía de la criatura. De acuerdo a ella el problema consiste en que nuestra cultura tiene una visión muy estrecha de los senos, por lo general, una visión sexualizada. Sin embargo estos, adujo, tienen que ver con la nutrición, y siendo una representación escasa en el mundo contemporáneo o en el del arte, eso es lo que se intentaba expresar.

En el 2013, Patricia y su esposo fueron comisionados por la mecenas tasmaniense Penny Clive, para crear una ambiciosa instalación para el *Dark MOFO Festival*, en Hobart, un evento anual, patrocinado por el *MONA (Museum of Old and New Art)*. La exhibición se concentró en el viejo edificio Mercury, dónde alguna vez se imprimió el diario local. Según el matrimonio, un espacio misterioso y cavernoso con mucha historia. Allí, en ese lugar de oscuridad particular, los esposos Piccinini y Hennessey, instalaron sus obras, en medio de una penumbra que de acuerdo a ellos, es una fantástica metáfora para sus prácticas artísticas. La exposición incluía la obra *Seedling* (2015), la cual muestra un bebé naciendo de un brazo capullo, que se sostiene fuertemente de una rama. Ahí se habla del dolor del nacimiento, pues el brazo que está dando a luz se aferra a una rama como forma de mitigar el dolor. La feminidad de la obra está acentuada por la larga cabellera que surge del brazo, el cual se expande como un capullo; y además por la rama que une el brazo con la tierra y la fertilidad. El brazo, miembro epítome del trabajo, está aquí aunado a la labor de

la procreación; mezclando las cualidades creativas de la mano, con las de la vagina. *Seedling* traduce vástago, evidenciando que el concepto nace de un juego de palabras, vástago como rama que brota de un árbol, e igualmente como hijo o descendiente. En el edificio se congregaban seres ciborgizados, parte animal, parte máquina, criaturas en las que lo vegetal y lo humano se confunden. Entonces es necesario ampliar el régimen visual. «Una de las cosas que intentamos decir es que debemos cambiar nuestra definición de naturaleza, que la idea que teníamos ya no funciona más». (Zeccola, 2016, minuto 26, segundo 57).

Entonces, lo ecológico, y en general las relaciones con el ambiente, son preocupaciones que permean el corpus de Piccinini, una postura ética expresada a través de un arte de estética desafiante. «Como se indica en su sitio web, la ética es central, pero el enfoque (de Patricia) es ambiguo y cuestionador, más que moralista y didáctico» (Jones, 2018, párr. 1). Con frecuencia la artista programa vistas guiadas en las cuales se busca educar de manera constructivista, frente a la relación con los animales y el ambiente, buscando llevar a la reflexión sin apelar a historias que persuaden por el miedo.

Tenemos que reasegurar el ambiente. No puede ser sólo una destrucción científica, no puede ser sólo una serie de amenazas, tenemos que tener una relación diferente con él. Creo que eso es lo que hago con mi trabajo, trato de presentar diferentes relaciones, con los animales no humanos y con las criaturas que podríamos crear. (Zeccola, 2016, minuto 27, segundo 47).

Este enfoque es cimentado en un optimismo cauteloso, se enuncia con claridad sin falsas retóricas.

Creo que mi trabajo es todo acerca de la esperanza. No tengo ningún problema con la esperanza, de hecho yo misma, tengo estas mismas esperanzas. La esperanza es una emoción muy positiva y útil. Sin embargo, soy muy crítica con la forma en que la «esperanza» a menudo se confunde con la «fe». La fe es la creencia en algo, ya sea religión o tecnología, hasta el punto de que ya no requiere ningún tipo de prueba. (Messenger, 2001, párr. 18).

Piccinini con frecuencia advierte sobre el peligro de no cuestionar la tecnología por la fe que se ha inculcado en ella. Ella sabe que los científicos son sólo seres humanos y que de las mejores intenciones pueden derivarse resultados indeseables. Así que lo único que resta es la esperanza en que, esta vez, todo saldrá bien. Esta buena actitud se extiende a toda su obra, no hay cinismo, hay parodia pero sin sátira, hay humor pero sin veneno, dice Piccinini «No hay ironía en mi trabajo, soy completamente sincera, y esa no es una manera fácil de estar en este mundo, porque cuando la gente te cierra la puerta, duele» (Pryor, 2014, párr. 12).

Y bajo estas premisas se vislumbra que uno de los temas principales del corpus de Piccinini son las relaciones, en particular las relaciones difíciles entre componentes diferentes, que pueden ser corporales, sociales o técnicos. Téngase en cuenta que la relación híbrida entre las formas es una de las convenciones más perennes de la historia del arte, y allí se puede encontrar algunas de sus raíces estilísticas.

1.2. El cuerpo híbrido como arte visual

La cultura material de los antiguos babilónicos, egipcios, griegos y romanos estuvo poblada de figuras combinadas de hombre con animal o de animal con animal en imágenes difundidas con una finalidad religiosa y ritual. A veces son divinidades benévolas de apariencia dual que ordenan el universo, como Horus el hombre halcón de los egipcios o Ganesha el hombre elefante de los hindúes; pero también con frecuencia se representa a criaturas mezcladas del caos y el desorden, como las gorgonas de cabelleras viperinas o el Can Cerbero tricéfalo de los mitos griegos. Piccinini reconoce una fuerte influencia de esta imaginería clásica:

Mis obras son un tanto mitológicas porque son como mitos y, literalmente, representan elementos de la mitología griega, como las quimeras, por ejemplo. Pero también a través de sus narraciones. Y esa es la cuestión de los mitos: nos permiten conectarnos emocionalmente con algo que puede ser demasiado difícil de aceptar o abrumador si fuera real. (Murrell, 2018, párr. 15).

Aproximarse a la configuración corporal de estas figuras equivale a situarse en una forma específica de comprender el cosmos, pues estos seres híbridos, equivalían en el mundo antiguo, a una encarnación de los diferentes componentes del universo, plasmando en imágenes la relación que estos pueblos cultivaban con las naturalezas de su entorno, naturalezas que en Piccinini, son las contemporáneas, la nueva naturalidad de los electrodomésticos, las carreteras y los automóviles, la del cuerpo líquido, transformable y mecanizado a través de su relación con la prótesis, el nuevo orden cósmico que es cyborg y transgénico.

Argumenta Maldonado que el término *humanos híbridos* se refiere tanto a los humanos que viven gracias a una prótesis, como a transgénicos, transexuales, biónicos, o cyborgs. «Hace referencia al más amplio de los conjuntos mencionados comprende tanto a los humanos que viven gracias a prótesis de diversa índole, como al incipiente diálogo y experimentación entre varios modos antes mencionados». Citando a Spengler dice «Hibridación es la técnica como una proyección de los sentidos o los órganos» (Maldonado, 2016, p. 94).

En los mundos antiguos estos seres híbridos, estaban vinculados a una dinámica de flujo y traslado constante, de un sitio del universo a otro, del mundo de los dioses al del hombre, o del de los muertos al del hombre; porque lo híbrido en ellos no es solamente una propiedad de la apariencia exterior de sus cuerpos, sino igualmente, una delimitación de sus áreas de influencia, hibridación corporal como símbolo de intersección, siendo por ejemplo, Anubis el dios chacal egipcio, el punto de encuentro entre el espacio de los muertos y el del hombre, una de las múltiples costuras que mantienen en cohesión las partes del todo. Era un mundo místico, dónde el misterio de la naturaleza era la substancia de lo legendario:

La mitología conforma un tipo de conocimiento diferente al conocimiento científico, que tiene a su manera una coherencia interna y que ha permitido dar cuenta de fenómenos que no son accesibles a verificación empírica o a una penetración exclusivamente racional. La mitología y el mundo onírico fueron generadores de un extenso repertorio de imágenes emblemáticas en cuyas representaciones se expresaban metamorfosis entre humanos y divinidades, o entre humanos y animales. (Silva-Cañaverl, 2011, p. 53).

De igual manera se les relacionaba con los ciclos de la vida. Después de la oscuridad viene la luz, después del caos el orden, después de la disonancia la armonía; así el monstruo era un paso necesario para templar el universo y lograr un equilibrio:

La hibridación, la integración de los mutantes, de los diferentes, tal vez embajadores del caos y por ello también temibles, sólo puede suceder, como enseña Prigogine, «en orden fluctuante», que no se ha transformado «en orden de equilibrio» (...) Lo fundamental para la estética es entender que los procesos que se encargan de ello nunca pueden volver a un estadio por el que ya pasaron: son irreversibles. La tendencia a la auto-organización y al orden por fluctuación marca el camino desde el caos hacia el orden (Zátonyi, 2005, pp. 247-248).

Con la llegada de la modernidad la mirada gira, y de un cuerpo híbrido, tema de unas metáforas religiosas y cosmológicas, se pasa a uno que refleja el auge de la investigación científica y la búsqueda de trascendencia del humanismo. Ya la atención no radica en un cuerpo convergencia de dios y de hombre, sino en uno que conjuga cósmicamente cualidades naturales y artificiales de acuerdo a los modelos de pensamiento modernos. El nuevo objetivo es la estructuración del hombre o criatura artificial, hibridación de sujeto y objeto, siendo aquí *sujeto* un sinónimo de persona o ciudadano, y *objeto* refiriéndose a una cosa creada en el laboratorio con fines pragmáticos. Es llamativo que la Criatura de Frankenstein, fue el primero en encarnar esa ambigüedad física, pues si bien con frecuencia el cine lo personifica como una mezcla de varios cadáveres humanos también, según Shelley, se le

construyó con partes humanas e igualmente de animales. Dice el Doctor Frankenstein:

La sala de disección y *el matadero* me proporcionaban la mayor parte de los materiales y, frecuentemente, la sensibilidad de mi naturaleza humana me hacía apartar, con disgusto, el rostro de mi trabajo. (Shelley, 1985, p. 80).

A causa de esto la integración de seres de fisonomía ambigua a la sociedad representaría un problema que no se sabría si es social, etológico o tecnológico. ¿Qué tipo de sociedad sería una, en la cual sus propios ciudadanos no pueden ser categorizados en un grupo específico de la naturaleza?

De muchas maneras, utilizo la idea de la ingeniería genética como una excusa para observar este tipo de problemas (sociales). Ciertamente, las criaturas que creo son diferentes, quizás extrañas e incluso inquietantes. Pero, ¿son peligrosas? ¿Y si existieran? ¿Sería el mundo un lugar mejor o peor? ¿Aprenderíamos a amarlas? ¿Podríamos? ¿Deberíamos? Para ver este tipo de preguntas, necesitamos crear una relación con algo nuevo, algo que nos desafíe. (Piccinini, 2013, párr. 14).

Esta exploración moderna de la sociedad híbrida, propicia el advenimiento de nuevas categorías del cuerpo compuesto, ya objeto experimental, como lo son la fisonomía de rompecabezas de la Criatura del Doctor Frankenstein (1818) o la sociedad sintética de *Un mundo Feliz* (1932) de Aldous Huxley, mientras que en el cine se ejemplifica en dualidad de la robot María de *Metrópolis*, los replicantes de

Blade Runner (1982) y múltiples cyborgs, como Darth Vader de la saga de *Star wars* (1977-2018), seres creados total o parcialmente por la ciencia, en dónde se ingenian cuerpos liberados de las debilidades humanas, que no se enfermen, envejecan y que vivan para siempre.

Las formas híbridas han sido una constante en el arte, que cada época y cultura ha asumido distinto, encontrándose un punto frecuente e histórico, el problema del cuerpo humano impermanente, que está en constante flujo, lo mismo que el universo que lo rodea. Por lo tanto es un arte marcado por el contraste y enfrentamiento, entre las variables de ese cuerpo impermanente y el deseo humano de alcanzar lo permanente; por ejemplo, la inmortalidad, un imperio eterno o un concepto eterno.

El filósofo formalista Henri Bergson ya desde 1907, proponía una aproximación a la experiencia corporal, centrada en reconocer unos flujos, metafísicas y fenomenologías, que reflexionaban sobre como el cuerpo y el espacio que habita; no obedecen a unos parámetros fijos, sino, más bien a unas estructuras variables, postura que contribuye a replantear de nuevo la forma, como una dicotomía entre lo orgánico y lo inorgánico, siendo lo orgánico lo cambiante, lo que evoluciona y se disuelve rápido o lento. Reflexiona Bergson:

¿Cuál es, en este caso privilegiado, el sentido preciso de la palabra «existir»? Recordemos aquí, en dos palabras, las conclusiones de un trabajo anterior. Me doy cuenta primero de que paso de un estado a otro. Tenga calor o frío, esté alegre o esté triste, trabaje o no haga nada, miro a lo que me rodea o pienso en otra cosa. Sensaciones, sentimientos, voliciones, representaciones, he aquí las modificaciones

entre las que se reparte mi existencia y que la colorean alternativamente. Cambio, pues, sin cesar. (Bergson, 1956, p. 439).

Las imágenes del flujo de hombre a animal o de animal a hombre, se prestan a reflexiones existencialistas sobre nuestro comportamiento e instintos, especialmente hoy, cuando nuestro supuesto lugar de supremacía en el mundo es puesto en duda:

En el arte contemporáneo estos cambios o cruces tienen también amplias funciones simbólicas. Una de ellas, por ejemplo, es la de mostrar la situación del hombre en una zona de oposiciones respecto al animal. En este sentido, el animal corre y ha corrido peligro en su relación efectiva con el hombre porque ella parece estar fundamentada desde sus orígenes en procesos de crueldad, violencia, tortura, explotación y sacrificio, no sólo por ser una fuente de supervivencia, sino en aras de una constitución psíquica particular del hombre, donde la pulsión de muerte debe ser satisfecha de cualquier modo, y además en aras del arte y de las dominantes culturales de consumo. (Silva-Cañaverl, 2011, p. 53).

Así esta hibridación denominada criatura artificial, (se usa el término de Jesús Alonso Burgos), se convirtió en una estampa del arte moderno, las historias de horror, la ciencia-ficción y las nuevas mitologías del consumo. Aquí la hibridación de sujeto y objeto se sintetiza en una pregunta que ha prodigado libros, cómics, arte visual y audiovisual: ¿el hombre artificial es sujeto u objeto? ¿Dónde termina la

persona y empieza la cosa? Esta indagación se origina en la tesis del materialismo racionalista de René Descartes, quién la usa para enfatizar el valor de lo científico y demostrable, por encima de la superstición y lo no demostrable. Su teoría no separa lo espiritual de lo científico al proponer el universo como una gran máquina panteísta que funciona a la perfección, como un reloj de engranajes, la Máquina de Dios. A continuación se preponderó la idea del cuerpo humano o de los animales como máquinas con distintos niveles de complejidad, concepto que luego será afín con los objetivos de producción masiva de la Revolución Industrial, quedando irresuelta la pregunta sobre esta identidad sujeto-objeto, y siendo la oportunidad de cada artista contestala a su manera.

Es este auge de la producción industrializada de la vida, lo que constituye el motor estético del corpus, no sólo como una narrativa que se sustenta y perpetúa desde textos conceptuales de la artista, sino también desde la expresión formalista que caracteriza a las obras. Piccinini es consciente que el término ciclo de vida ya no sólo se aplica a seres orgánicos, sino que también desde el mercadeo ha comenzado a aplicarse a productos o mercados, continuando el concepto lógico cartesiano: hombre, animal y cosa son la suma de una serie de mecanismos diseñados y puestos a funcionar por la divinidad.

Un atisbo a ésta selva mecánica, parte diorama de museo natural, parte exhibición de feria automotriz, se encuentra en el ciclo de obras protagonizadas por unas vespas zoomorfas. En la primera titulada *Nest* (2006), vemos a una vespa con actitud de venado echada observando de manera amorosa a su vespacito recién nacido. El amoroso contacto visual entre madre e hijo crea un contraste interesante con la frialdad del metal que constituye a ambos. Se puede percibir el caluroso lazo familiar entre ambos, un fino momento fantástico que por la caracterización de los

personajes y el estudio anatómico logra combinar la ternura con el humor. El ciclo continúa con *Thicker Than Water* (2007), en dónde el cachorro ya no está acompañado de su madre, sino de otro semejante a él. Aquí ya se insinúa un crecimiento hacía la independencia del pequeño ser a través de la convivencia con otros infantes. En *The Stags* (2008), asistimos a la lucha entre dos machos vespa, ya mayores, con comportamiento de venado y cuernos formados por vidrios retrovisores. Piccinini capta perfectamente el despliegue de poder que surge de ambos, empeñados en la lucha por obtener una hembra. De nuevo la plasticidad de los movimientos evoca en el espectador tanto las cabriolas de los animales salvajes que ha visto en el zoológico o la televisión, como a los movimientos circulares y precisos de una motocicleta. *The Lovers* (2011), Presenta un momento de amor entre un macho vespa y una hembra de la misma especie. En esta obra llama la atención que no hay un enfoque en el comportamiento animal sino en el humano dada la postura humana que ambos comparten, apoyados el uno en el otro, siendo, gracias a esto, dos vespas que son hombre y mujer, y a la vez venado macho y venado hembra. Dice Piccinini:

Este trabajo en particular tiene una suavidad e intimidad que contradice la dureza brillante de las superficies y los materiales. La obra representa a una pareja, sugiriendo el potencial de reproducción, lo cual en última instancia denota independencia, una vida en la que las personas ya no son necesarias (Piccinini, 2011a, párr. 10).

Cierra el ciclo, *The Struggle* (2017), en donde un macho venado vespa es atacado por una moto ninja leopardo. Es el final que muchas especies encuentran a manos de un depredador mayor.



Figura 7. El ciclo vital de las vespas, de izquierda a derecha: *Nest* (2006), *Thicker Than Water* (2007), *The Stags* (2008), *The Lovers* (2011) y *The Struggle* (2017).

Hay una intención historiadora en la narrativa de los venados vespa. Es la descripción de la historia natural de las nuevas criaturas industriales, basándose en la percepción contemporánea de que los productos están vivos, tienen nacimiento y muerte, y las marcas, esas identidades que se le otorgan a los productos, por intermedio del diseño gráfico y la publicidad, logran cautivar al espectador con una especie de simulacro de vida. Las vespas de Piccinini, no son piezas publicitarias, pero remiten al origen y la expresividad de la publicidad, al compendiar lo creativo

y lo comercial, sólo recordemos a Ferrer: «Es en estos dos impulsos determinantes, el lenguaje y el comercio, donde el hombre más que oficio, adquiere conciencia de la publicidad, habituándose a sus necesidades e imponiendo sus usos» (Ferrer, 2002, p. 19).

De la misma manera, es importante, el logro creativo de aunar los poderes físicos del del venado y la vespa, o el de la ninja y el leopardo, pues es contar hipotéticamente con lo mejor de dos mundos. Es el anhelo de escape de la impermanencia, el cyborg de cuerpo poderoso que para Piccinini es poesía, pero que para el conglomerado industrial es el deseo de la producción eterna, impulsada por cuerpos que no se cansen, no coman ni duerman, que nunca se enfermen, cuerpos tan eficientes y duraderos como los de las máquinas de las fábricas. Sin embargo lograr este objetivo, puede significar el sacrificio de la flora y la fauna. Refiriéndose a su obra *Not Quite Animal (Transgenic Skull for The Young Family)* (2008), la cual justamente representa en metal el cráneo de la madre de *The Young Family*, la artista escribe:

Hay una cierta calidad trágica en todas mis criaturas, lo cual de muchas maneras se reduce a mi sensación de que, no importa cuán buenas sean nuestras intenciones o los resultados de nuestras intervenciones en la naturaleza, es poco probable que sean lo que esperamos. La arrogancia humana es que pensamos que podría ser de otra manera, y mi uso del cráneo significa esa arrogancia tanto como la mortalidad de mis criaturas”. (Piccinini, 2008b, párr. 3).

En su obra *Big Mother* (2005), se profundiza este drama poniéndolo en concordancia con el mérito del mito.

Cuando el visitante se encuentra con la escultura, ve a una criatura dando pecho a un bebé humano. Sin embargo, esta es una escena melancólica. La criatura está hecha para alimentar, pero es solo su trabajo. Como cualquier criatura, ella está programada para amar, pero ella siempre será la segunda de la madre humana de los hijos que ella nutre. Ella nunca tendrá un hijo que sea completamente suyo. A veces me imagino que esta enfermera está considerando secuestrar su encargo, y por eso ella está tan ansiosa. Este es un buen ejemplo de lo que hago. Intento abordar cuestiones éticas, pero a través de la emoción y la empatía (Piccinini, 2005, párr. 4).

También Piccinini señala en ese mismo texto que mientras la ética y la empatía, por lo general, entran en conflicto por la impasibilidad de la una y la sensibilidad de la otra, una manera de acercar ambos campos es a través del mito. Ella dice que en el pasado se comunicaba la ética usando los relatos de la mitología. El mito abarca una serie de personajes como héroes, dioses y criaturas los cuales sirven para explicar los aspectos complejos de nuestro mundo y la posición y responsabilidades que deberíamos tener frente a él. Con sus propias criaturas mitológicas ella busca algo semejante: reflejar problemas éticos complejos actuales a la vez que cuenta la historia de un personaje atrapante, con el que nos podemos identificar.

1.3. Lo híbrido industrial: La teoría de la Mega-Máquina

Estas criaturas híbridas tienen sus raíces artísticas en conceptos complejos que han acompañado a occidente, desde el mundo antiguo hasta la modernidad. Walter Benjamin comentando sobre el *Autómata Ajedrecista de Maelzel*, señaló que toda máquina tiene fantasma, especialmente cuando imita al hombre, e igualmente fue más allá y denunció que detrás de este logro técnico estaban ocultas las intenciones de los poderes industriales y económicos. La explicación que ofrece Jesús Alonso Burgos, basándose en la teoría de la **Mega-Máquina** de Lewis Mumford, se fundamenta en el temor a la robotización de la sociedad, la cual se inició con una mecanización del hogar, al intercambiar la hoguera como elemento central por el reloj de engranajes, que antes sólo pertenecía a la fachada de las iglesias; y que continuó con la de la empresa y el ejército, que deben «trabajar como relojes», instaurando estrategias para que se trabajara con la exactitud de una máquina. Una sociedad robot, estructurada e implementada por las elites, antes religiosas y luego empresariales, a la que se le promete progreso humanista con la mecanización, pero a la que realmente se le lleva a la deshumanización, borrando sus rasgos humanos para convertirlos en engranajes de una máquina, partes que produzcan cada vez más, o sea, una proliferación de la desnaturalización de lo que se considera orgánico y espontáneo, incluyendo al ser humano. Según Mumford las pirámides y otros monumentos de la antigüedad fueron construidos usando la **Mega-Máquina**, la cual no era más que una sociedad completamente automatizada en la cual cada persona, especialmente los esclavos, trabajaban como engranajes exactos de la misma. Esta máquina llegó a ser perfecta en términos producción y transporte de insumos, pero probablemente se desechó por considerarse inhumana. Este «artefacto» permaneció en secreto durante mucho tiempo, pasando este conocimiento de los

sacerdotes egipcios a los romanos y de ahí a los monjes cristianos. Hoy en día las grandes empresas lo conocen y lo han reformado para control de la sociedad actual. En un párrafo de la novela *Metrópolis* de Von Harbou, en la que Lang basó su famosa película, se expresa el horror de la esclavitud de la máquina sobre el hombre:

El hombre que se hallaba ante la máquina semejante a Ganesha, el dios de cabeza de elefante, ya no era un ser humano. No era más que una masa de carne agotada, de cuyos poros fluían, con los regueros de sudor, los últimos residuos de voluntad. Los ojos alocados ya no veían el manómetro. La mano no guiaba la palanca, sino que se aferraba a ella en un último esfuerzo por no precipitarse en los brazos demolidores de la máquina (Harbou, 1985, p. 56).

Así encontramos que la **Mega-Máquina** era la verdadera dueña de *Metrópolis* y ahora domina nuestras ciudades en pos de una producción que pasa por encima del bienestar mental y físico.

¿Cómo lograron los ingenieros y diseñadores de la *mega-máquina* someter los cuerpos de los hombres a las leyes de la mecánica, que los hombres dejaran de ser cuerpos vivos y autónomos para ser parte de una máquina? (...) la respuesta está en esa «ideología religiosa» de la que hablaba antes Mumford y que -como bien dice- también late bajo la automatización actual. (Burgos, 2017, p. 165).

Así, entonces, la **Mega-Máquina** une sus piezas y funciona gracias al fanatismo religioso. En La antigüedad los egipcios trabajaban complacientes en la maquina pues los sacerdotes les decían que estaban ayudando a los dioses a construir el mundo.

Afirman Andreescu y Shapiro, citando a McPherson, que éste ve el énfasis de la nueva sociedad en la imagen corporal, como una forma de incluir al cuerpo como otro espacio nuevo para el trabajo y para la expansión del sistema capitalista, un énfasis que concuerda con el mundo de la vida contemporánea, que está orquestada por una economía postfordista que requiere / impone una nueva relación con nuestra propia y exagerada corporeidad (Andreescu y Shapiro, 2014, pp. 55-56), entonces parece que la **Mega-Máquina**, sigue trabajando pero de formas más sutiles presentando la autoexplotación como un logro de vida.

1.4. Influencias artísticas: lo mágico y lo científico

Piccinini ha publicado en su website una serie de textos cortos que buscan divulgar sus posturas. Estos textos denominados *statements* o declaraciones, son mucho más que un complemento, pues se articulan a su arte plástico y conceptual, ofreciendo información necesaria para comprender sus obras. Por lo tanto se debe percibir la experiencia de la obra en un sentido holístico, valorando las declaraciones, no como ornamento o difusión de la poética, sino como parte integral de la misma, pues la manera como se percibe, por ejemplo, *The Young Family*, no es la misma después de leer la declaración que la acompaña, pues juntas compondrían unas fábulas dirigidas a todo su público. Por lo tanto, los elementos de contenido son inseparables de los de forma, pues están transversalizados a través de una narrativa, la fábula, la cual

actúa como bisagra unificadora, además de dotar a su obra de un significado de impacto humano y social.

Leer las declaraciones de la artista es encontrarse en un terreno equivalente al de la fábula, en donde seres semejantes a animales y objetos dialogan con niños o adultos. Recordemos que la fábula es un relato corto en donde la emoción es generada por animales o incluso objetos inanimados que son dotados de características humanas. Siempre se termina con una moraleja, siendo entonces, objetivo de esta categoría literaria educar para la responsabilidad. En la era moderna el público objetivo de las fábulas han sido principalmente los niños, aunque con frecuencia también se escriben fábulas para adultos. Escribe Bruno Bettelheim:

Los protagonistas y los personajes de los cuentos de hadas (como los de los mitos y las fábulas) también personifican e ilustran conflictos internos, pero sugieren siempre sutilmente, como pueden resolverse dichos conflictos, y cuáles podrían ser los siguientes pasos en el desarrollo hacia un nivel humano superior. (Bettelheim, 2006, p. 38)

Aunque añade, la fábula *exige y amenaza pues es moralista*, lo cual en Piccinini está mitigado por una mirada más afectuosa. Teniendo en cuenta lo anterior, es posible afirmar que repasar la obra de Piccinini, es reencontrar una serie de convenciones propias de la fábula. Es saber vislumbrar facetas humanas en criaturas animales y vehículos automotores. Es deambular por espacios íntimos, dónde niños interactúan con criaturas fabulosas sin miedo, compartiendo juegos y camaraderías. Es asomarse a un espacio de la imaginación muy propio de la artista, pero igualmente comparable al de los palacios, bosques y pantanos de los cuentos de hadas, dónde el

espectador es invitado a desprenderse de sus prejuicios adultos, ponerse otra vez su piel infantil y ver a estos personajes no con los ojos del juez estético, del científico pragmático, el segregacionista político o el escéptico social, Piccinini invita a su espectador a ver con los ojos del niño, usando una estrategia narrativa muy efectiva, si en la obra vemos a un niño, una persona vulnerable, interactuar sin miedo con estas criaturas, ¿Por qué un adulto debiera tenerlo? En *Balasana*, una niña hace la pose del yoga conocida justamente como balasana con un wallaby (un animal semejante a un canguro), sobre la obra dice:

Están juntos en una versión de 'balasana' donde dos compañeros colaboran para aumentar la intensidad del estiramiento. Para mí, la calidad onírica de la obra se extiende más allá de la yuxtaposición surrealista de lo humano y lo animal, sugiriendo un mundo donde las personas coexisten armoniosamente con el mundo natural que les rodea. Esto es un sueño, lo sé, y es probable que lo siga siendo (Piccinini, 2009, párr. 5).

Y valdría la pena preguntarse: ¿cuál de las criaturas de ésta obra causa miedo? ¿O al menos la desconfianza tradicionalmente asociada con el monstruo? Si se observa con cuidado las criaturas de Piccinini pueden ser grotescas (al fin y al cabo son animales y máquinas con rasgos humanos), incluso misteriosas, pero nunca proyectan maldad o perversidad. Incluso en los momentos que parecen atacar a los humanos se ven teñidos de duda. Si un animal ataca porque accidentalmente nos metimos a su territorio, no se puede hablar de maldad sino más bien de instinto, incluso algunos momentos son ambiguos intencionalmente a la percepción del

espectador. Para el adulto, teñido de temores, lo más probable es que el monstruo aparezca para acabar con su confort, mientras que para el niño una intrusión así no es más que una posible amistad, e incluso alimento para la imaginación y las emociones, la intrusión de lo mágico viene a romper el aburrimiento de lo cotidiano. Entonces, el regreso al juego libre de la imaginación infantil, esa primera lúdica que imagina respuestas humanas en las mascotas o que objetos personales como relojes, lapiceros y automóviles tengan consciencia e ímpetu propio, es el fundamento de la propuesta de esta obra. Una alusión que valdría la pena ser reinterpretada como un retorno a la percepción y al corazón del niño, permitiéndose más fácil ese encuentro entre mundos aparentemente diferentes. Esto es patente en la serie de fotografías tituladas *Fitzroy Series* (2011), en las cuales un grupo de niños y adultos humanos interactúan con seres híbridos, en situaciones perfectamente mundanas.

El mundo que creo, existe en algún lugar entre el que conocemos y el que está casi encima de nosotros. Sin embargo, lo que imagino no es ni la pesadilla futura de la ruina ambiental ni el mundo feliz (de Huxley) del progreso científico perfecto. En cambio, me concentro en los mundos interiores y emocionales de las nuevas criaturas que podrían surgir, junto con las preguntas sobre los tipos de relaciones que podrían salir a la luz junto a ellas. Mis criaturas, aunque son extrañas e inquietantes, no son amenazantes. En cambio, es su vulnerabilidad lo que a menudo se destaca más (Piccinini, 2011b, párr. 1).

Igualmente la parte ética de la obra se constituye a través de una moraleja a la que Piccinini alude en sus textos. La de la convivencia. Esta es un componente importante de la obra pues la artista invita al espectador a ser niño de nuevo, para que se libere de desconfianzas y pueda comprender la moraleja con más facilidad. Las moralejas justamente tienen como fin instruir un comportamiento sano en los niños, que reconozcan los problemas posibles que puedan presentarse, y que sepan reaccionar adecuadamente, estructurando en el niño las bases para un comportamiento adulto responsable. Y esto siempre se logra si el autor de la moraleja tiene en mente lo que es una sociedad. En el caso de Piccinini es claro que para ella el problema no es el niño, es el adulto que ya olvidó ser niño y por lo tanto es una persona difícil de moralizar.

Pero ¿qué es lo moral según Piccinini? Su objetivo en primera instancia remite a la familia y a la niñez como núcleo de la sociedad, sin embargo no está remitiendo a las cualidades de la familia tradicional. Ella nos presenta con lujo de detalles a la familia que contiene un integrante que no se sabe que es, si es sujeto, objeto, persona, cosa, animal, y sin embargo no importa. La familia podría funcionar, no a pesar, sino gracias a ese integrante difícil de describir.

También es interesante que en varias obras aparece la figura del niño como también criatura, en un doble sentido de la palabra, usada para referir un niño de corta edad y a la vez, una cosa o ser creado. Ya no es solamente el niño cotidiano jugando con la criatura, (la criatura con la criatura), con toda confianza y alegría, sino el niño mismo como una criatura más de ese mundo desconocido. Para los niños encontrar un personaje así es una invitación muy clara a ponerse en el lugar de ellos, quienes también son como ellos y poseen una inocencia semejante a la de las mascotas o a la de cualquier otro niño. Incluso las visitas guiadas a niños que la misma artista dedica

a su público infantil invita a un debate que debe culminar con una reflexión. El compromiso moral de la artista con la educación de una sociedad para que esta sea más incluyente y tolerante, añade un punto interesante al desarrollo de sus obras no moralistas, pero sí responsables, y con una ternura que no es evidente a primera vista.

Las reacciones a la obra son tan importantes como la obra misma, por ejemplo la intolerancia a su *Skywhale*, parece obedecer a una censura de las formas femeninas, lo mismo sucede con la reacción timorata a ciertas criaturas de su obra las cuales podrían compararse con las que se tiene frente a personas desfiguradas o que nunca han tenido un físico convencional. Y la moraleja es: *todo está en la mirada*. Hay que educar la mirada, hay que saber mirar al otro, a pesar de su físico, de su comportamiento diferente, eso es lo que propone la obra de Piccinini desde la relación estética/ética, hay que aprender a mirar para que a su vez otros aprendan a mirarnos a nosotros, por lo que somos, no por lo que parecemos. En el segmento *A Dark Fairy Tale* (2016), presentando en el noticiero ABC TV, en Australia, dirigido por Carlo Zeccola, se inicia con una secuencia onírica dónde Piccinini vaga por un bosque va encontrando a varios de sus personajes rodeados de un polvo luminoso. El resto del segmento muestra su cotidianidad, la vida con su marido el también artista Peter Hennessy y sus dos pequeños hijos, los estudios de anatomía en los programas de diseño, la fabricación y uso de los moldes para esculpir la silicona del cuerpo de sus criaturas. A pesar del interés que suscitan los ambientes familiares y laborales que se registran, más que todo queda en la memoria esa introducción con la artista encontrando a uno de sus gusanos, una esfinge carnosa y a la criatura llamada *The Surrogate* (2005), incubando roedores en las bolsas de su espalda, en

medio del bosque, como Alicia al Conejo, al Sombrero y la Liebre de Marzo, todo caracterizado como una fábula para toda la familia.

En concordancia con este ambiente mágico, Piccinini apela con sus obras a recrear encuentros semejantes a los de niños con criaturas como en *Le Ballon Rouge* (1956) de Albert Lamorisse, *E.T. The Extra-Terrestrial* (1982) de Steven Spielberg y *Gremlins* (1984) de Joe Dante. En estas películas se ve como la cotidianidad de los niños es transformada por la aparición de un personaje con mucho en común con los denominados amigos imaginarios. Generalmente son niños solitarios que a través de la convivencia con este personaje logran superar sus miedos y acoplarse mejor al mundo. Muchas veces las escenas de juego y de camaradería son intercaladas con secuencias en las cuales se contrasta con lo descolorido del mundo de los adultos. La criatura se convierte entonces en más que una compañía, es una epifanía para el niño.

Esa misma epifanía que despierta al niño, tiene connotaciones diferentes para el adulto, es el crecer como ciudadano, es el convertirse en una persona que sabe mirar al otro, en una sociedad incluyente, entonces la experiencia transformativa de la convivencia con el monstruo, con el ser diferente, con lo que estaba oculto y resurge para impulsar un cambio en la vida del protagonista, llevarlo a una mirada sin los prejuicios de la apariencia exterior.

También un aspecto característico de los personajes de su obra, es el manejo de una línea difusa que permite una mezcla entre las formas, un recurso estético propio del arte surrealista. Piccinini ha reconocido su gusto por los estilos artísticos del surrealismo y el realismo social del siglo XIX. En su obra se puede apreciar una manera particular de crear la forma, influida por el pensamiento y la plástica de los artistas de ambos movimientos. Estos proveen a la artista de un lente que le permite

acercarse de manera inusual a la naturaleza. En una entrevista para *Design Files* argumentó:

Creo que el surrealismo sería uno de los movimientos con los que más me identifico. Curiosamente, muchas mujeres fueron parte del movimiento surrealista porque es increíblemente imaginativo, bastante sensual y no es especialmente formal. Hay algo de humor y habla de las personas. El arte surrealista trata de cosas que no tienen sentido (Murrell, 2018, párr. 16).

En el caso del surrealismo, le inspira una naturaleza condensada, onírica y voluptuosa; mientras que el realismo social aporta una visión de la naturaleza como un choque áspero entre lo orgánico y lo artificial, propicio al crecimiento de la ciudad y la proliferación de la maquinaria de producción industrial:

Pero también me interesa el realismo social del siglo XIX. Un ejemplo fantástico es esta obra de arte [señala hacia un muro con inspiraciones], de una lavandera que sostiene a un niño, un pilluelo de la calle. Está pálido, colapsado y todo está mojado y frío, sin embargo, ella lo está abrazando y lo está alimentado, probablemente están entre extraños. Creo que es una imagen fantástica porque muestra algo que es realmente desgarrador: este chico hambriento en el entorno tóxico de la Revolución Industrial, pero al mismo tiempo es edificante, es un tanto optimista. Trato de hacer esto en mi trabajo; podría ser algo realmente grotesco en la vida normal, pero hay un elemento que

afirma la vida. Tal vez esto puede alentar a la gente a empatizar...
¡ojalá! (Murrell, 2018, párr. 17).

Ambos estilos parecen en primera instancia oponerse radicalmente, pero si se recuerda, por ejemplo, la obra de Luis Buñuel, en específico películas como *Los Olvidados* (1950), *Él* (1953), *Ensayo de un Crimen* (1955), *Nazarín* (1959) y *Viridiana* (1961), se puede reconocer que el sueño surrealista puede convivir con la terrenalidad del realismo social, siempre y cuando se unan de manera sinérgica para expresar un mensaje relevante.

Pero también su arte es considerado abyecto por algunos, lo cual ella discierne como una dificultad usual de todo arte que se atreva a plantear un universo particular:

Si estás haciendo arte, eso es lo opuesto al realismo, de hecho es una especie de formalismo, entonces es difícil para la persona común conectarse con eso, porque para entender el formalismo... debes tener un conocimiento de [él] y un trasfondo en, explica ella. Eso puede ser alienante... mientras que el realismo tiene el potencial de ser tan incluyente. Cualquiera puede conectarse, porque es lo que conocen (Badham, 2017, párr. 16).

El estilo surrealista suele ser relacionado enseguida con André Breton y el grupo de artistas que trabajaron bajo las coordenadas del *Manifiesto Surrealista* (escrito en 1924). Sin embargo estilos semejantes existieron mucho antes del mencionado manifiesto, como se ve, por ejemplo, en las pinturas de Giuseppe Arcimboldo (1526-1593), Jean Goujon (1510-1565), Giovanni Di Paolo (1403-1482), Albert

Dürer (1471–1528), Hans Baldung (1484–1545), Wenzel Jamnitzer (1507 o 1508–1585) y sobretodo Hieronymus Bosch (1450–1516), siendo el aporte de Breton, el contraste del estilo condensado con una ideología humanista y onírica. Éste consiste en concentrar objetos dispersos de una manera radical, condensar las formas borrando o haciendo tenues los límites de manera que hombre, animal, paisaje y máquina, se vuelven casi una sola cosa. La mayoría de estos artistas son considerados cultivadores de la fantasía y el manierismo, un estilo que buscaba reaccionar en contra de la belleza clásica que se imponía, prefiriendo una composición laberíntica y exagerada que fusiona imágenes. Piccinini suele ser asociada con el hiperrealismo, pero la realidad es que su estilo es más probablemente una especie de surrealismo construido con partes hiperrealistas, parafraseando a Tatarkiewicz la forma es la disposición de las partes, lo opuesto o correlativo de la forma son los elementos, los componentes o partes que la conforman (Tatarkiewicz, 2001, p. 254). Así, pues no hay nada del detalle documental que caracteriza a los hiperrealistas con John de Andrea y Ron Mueck. Su mundo es oscuro, único y fabuloso y si da una sensación de realidad es por una aplicación de una técnica de escultura en silicona y fibra de vidrio, más que por las intenciones expresivas de la artista. Lo mágico es entonces la cualidad prevaeciente perceptible en un *collage* no real, construido con formas tomadas de lo real:

Como *Ghost; Sphinx y Atlas* (todas de 2012), son obras donde el hiperrealismo del proceso escultórico es subvertido por el antinaturalismo deliberado de las formas mismas. Es difícil evaluar si las figuras son literales o metafóricas. Aquí no se presenta la certeza usual de las figuras altamente realistas (Piccinini, 2012, párr. 12).



Figura 8. René Magritte, *L'invention Collective* (1934), Patricia Piccinini, *The Long Awaited* (2008).

De igual manera el concepto de lo automático tiene importancia en el proceso creativo del surrealismo. El automatismo es un método en el cual la planeación, la investigación y el bocetaje de una obra de arte son sustituidos por el azar y la irreflexión. La obra, entonces se convierte en el fruto de acciones no programadas, en las cuales lo inconsciente y la coincidencia se traducen en cualidades estéticas extrañas e inesperadas. El arte de los locos y los niños fue estudiado con especial interés por los surrealistas pues se le consideraba divorciado de las leyes de lo discernible, lo consciente y lo controlable, promulgando un estado de sensibilidad pura por encima de la intelectualidad. Igualmente estas formas de creatividad con frecuencia aluden a lo que no se controla, a los objetos inversos y contraculturales

que muchas veces yacen ocultos en una franja inconsciente para luego surgir con fuerza rompiendo la realidad:

El surrealismo suele ser asociado con elaboradas imágenes fantásticas oníricas y febriles que escapan de cualquier referencia en el mundo real. Aunque muchas veces es así, realmente el surrealismo es más, una parte de la realidad, esa parte de la que no estamos conscientes pero siempre estuvo allí. De esta manera hay también un surrealismo no intencional, el surrealismo de la vida cotidiana, esos momentos absurdos, no programados que de pronto salen a la luz para poner en evidencia algo monstruoso, inefable o indescriptible. Hay así, un surrealismo no intencional, las rarezas que aparecen ante el espectador sin la mediación de un artista. Por ejemplo, había una foto que fascinaba a Buñuel de un cristo atravesado por las varillas y los cables de un sistema de telegrafía. Esta imagen, que remite a la extrañeza de lo surreal, fue creada sin intención de hacer arte cuando los soldados aliados llegaron a Francia y para poder comunicarse instalaron de manera indiscriminada sobre varios objetos de la ciudad, un telégrafo para poder comunicar sus avances. Uno de estos objetos fue la estatua de Jesucristo, la cual fue elegida no por lo que representaba sino por su ubicación estratégica para la instalación del aparato. El azar es entonces también constructor de imágenes impactantes, al igual que la naturaleza, ¿cuántas veces no se encuentran objetos de belleza imponente que fueron producidos por la naturaleza? No todo lo bello está bajo nuestro control, no todo está bajo nuestro dominio, tampoco la totalidad de la ciencia, añadiendo una perspectiva que sustrae la idea del hombre como centro del universo, una de humildad ante el poder creador de la naturaleza que nos rodea.

Provenientes del azar, y lo impredecible, las imágenes producidas por el surrealismo frecuentemente son absurdas y causan shock en el espectador, pánico ante una

imagen terrible o incluso a veces risa ante un chiste satírico o cruel. La rebeldía, es usual de este estilo, una rebeldía que a veces apela al humor y la sensualidad, y que de hecho permite al artista surrealista expresar fluidamente diferentes temas de interés social, político, religioso o cultural, con crudeza y sin ofender inexorablemente a sus espectadores. De hecho la sátira es una de las características más asociadas con el surrealismo, René Magritte (1898–967), Max Ernst (1891–1976), son ejemplo de lo surrealista satírico en la pintura y en lo audiovisual Luis Buñuel (1900–1983). Piccinini suele apelar al humor en su arte, pero su intención nunca parece ser la de la ofensa fácil o el desprecio por alguna persona o grupo social:

Hay algo así como un poco de humor en mi obra, y como ustedes saben eso está bien, porque mucho de este tema es áspero, realmente áspero, y las personas algunas veces necesitan esa clase de aporte a la obra. Algo que hable de cómo nos relacionamos con la naturaleza y de cómo estamos ok con la idea de que podemos crear criaturas, y que de hecho ya podríamos estar creando quimeras, y qué significa esto, es sólo una especie de mito, una historia que hace espacio para que nos conectemos con estas ideas de una manera que no sea apabullante para nosotros (QAGOMA, 25 de abril de 2018, Minuto 47, segundo 48).

Si bien, el humor permite a Piccinini hablar de temas tabú como los experimentos en laboratorios con animales, mezclas genéticas que causan miedo, igualmente hay una proliferación de formas carnales diferentes, cuyas texturas invitan al espectador. De esta manera, el encuentro en Piccinini y el estilo surrealista provee formas sensuales condensadas, no sancionadas por el denominado buen gusto. Es la

sensualidad del cuerpo libre para ser tan monstruoso como puede ser, la sensualidad de lo onírico y la libertad del mundo de los sueños. La sociedad de consumo de las imágenes quiere estandarizar las imágenes del deseo, el erotismo y la sensualidad, pero las del arte inspirado por el surrealismo, escapan de la normatividad conservadora y presentan mutaciones que aspiran a una belleza y sensualidad diferente, pues en lo monstruoso y lo inefable también hay placer. Su transgresión de la sensualidad y de la voluptuosidad del cuerpo desigual es semejante a la nueva carne que proclamara David Cronenberg (1943-) en *Videodrome* (1983) (aunque realmente en todas sus películas entre los setenta y los ochenta) y a la involución en el desarrollo fetal que poetizara David Lynch (1946-) en *Eraserhead* (1977), *el Hombre Elefante* (1980) y *Dune* (1984). Por ejemplo una obra como *Heathwood* (2018), presenta el interés de la artista por explorar la sensualidad monstruosa. Sobre esta obra, parafraseando a Piccinini, ella dice que representa la búsqueda de distintas maneras de celebrar la vida y la belleza de otra clase. Es la mezcla de un torso semejante al de San Sebastián con tres piernas y sin cabeza del que nacen múltiples codos, algunos terminados en cascos de motocicleta y coronado con un águila. La obra implementa la sensualidad del surrealismo con objetos de afecto para la artista y habla sobre la complejidad de los ecosistemas. (QAGOMA, 10 de abril de 2018, de 4 minutos, 40 segundos a 6 minutos).

Como se decía antes, el realismo social no es tan lejano al surrealismo. De hecho en ambos convergen los mundos de lo privado y lo público, pues la descripción del mundo de los sueños es una aproximación a una realidad individual y privada que habla de los deseos y las inquietudes del sujeto, mientras que la del realismo social habla de la realidad grupal y pública, en la que estos deseos e inquietudes pueden encontrar asonancia o disonancia. Luis Buñuel en sus películas se adhiere a este

binomio narrativo poniendo en contraste el sueño como escape y su choque con la realidad brutal que circunda la vida diaria de sus personajes. En Piccinini estos estilos se manifiestan en un la escenificación de seres híbridos de fisonomía condensada, como los personajes del arte surrealista, pero en situaciones cotidianas, en el colegio, la casa, el taller o la playa, en la convivencia cotidiana con otras personajes, sean humanos o también criaturas. Uno de los objetivos del surrealismo era el escándalo, lograr sacar de su indiferencia a los espectadores a través de imágenes que contradijeran las normas, especialmente las del buen gusto y las del conservadurismo. Escandalizar fue una actitud del artista surrealista frente a la creciente industrialización del arte que lo articulaba más firmemente a las empresas culturales y de entretenimiento. El arte como escándalo permite romper los paradigmas establecidos por la propaganda, llevando a los espectadores a una reflexión sobre su vida y la de los demás. El realismo social ayuda a escapar las idealizaciones que prodigan los grupos políticos y religiosos, mostrando la realidad del mundo, más allá de los imaginarios establecidos. Es una forma de escapar de las imágenes fundamentalistas que perpetúan el poder y llevar al espectador a un mensaje constructivista en el cual todas las personas ayudan a construir el mundo, no sólo unos cuantos convocados.

1.5. Lo real y lo híbrido: naturalezas enfrentadas

Las formas fantásticas de Piccinini, además son presentadas de una manera hiperrealista, con la finalidad de producir la sensación de veracidad en el espectador. Esta manera de presentar la forma, acentúa la rareza al acercarlo a una imagen que el ojo, al menos por un momento cree real.

El hiperrealismo en el arte contemporáneo, inicialmente buscó impulsar el acercamiento entre la pintura y la fotografía, un objetivo ya presente en las obras del fotorrealismo, una rama del arte pop. El pintor estadounidense Denis Peterson, pionero de este arte, utilizó por primera vez el término «hiperrealismo» para afirmar su disidencia del arte pop y establecer un interés en documentar temas cotidianos y rutinarios. Las pinturas hiperrealistas buscan pasar por fotografías borrando la huella de las pinceladas para llegar a un registro real semejante al de la fotografía. De igual manera el artista hiperrealista construye esculturas que pueden pasar por personas, jugando así, con un efecto de sorpresa destinado al espectador al descubrir que una cosa no es lo que aparenta. Ese juego relaciona a este género escultórico con la fascinación por los autómatas, otro tipo de objeto en el que recaen cualidades de la escultura y de la ingeniería mecánica.

En cuanto a la escultura hiperrealista hay que destacar a Duane Hanson (1925 – 1996), quien duplica a escala natural personajes de la clase trabajadora norteamericana. Su técnica consiste en un vaciado de yeso de los modelos, relleno de los moldes con fibra de vidrio y poliéster de cada parte, posteriormente pasando a un ensamblado y pintado en distintos colores de piel; la pieza se viste con ropas usadas. También se destacan John de Andrea (1941 –) con sus desnudos realistas y Nancy Graves (1939 –1995) hace con sus esculturas de camellos.

Este arte ha tenido un renacimiento de la mano de las esculturas de gran escala de Ron Muek (1958–). Este artista también australiano como Piccinini, se ha distanciado de la tradición documental de Hanson presentando partes corporales a gran escala, muchas veces separadas del resto del cuerpo. Esta nueva perspectiva permite una reflexión sobre la manera como observamos nuestra fisonomía y la ajena, como esa mirada puede minimizar o maximizar los detalles, siendo así un arte

que como una especie de espejo confronta al espectador con la extrañeza del cuerpo propio y ajeno. La escultura hiperrealista contemporánea es, derivada de los efectos especiales mecánicos del cine, específicamente de los animatrónicos de las décadas del setenta y el ochenta, los cuales eran títeres contruidos con esqueletos mecánicos y piel de silicona, a veces con cabello y ropas reales, que servían para escenificar secuencias fantásticas. Carlo Rambaldi (1925–2012), creador de los animatrónicos de *Alien* (1979) y *E.T. The Extra-terrestrial* (1982), Rob Bottin (1959–), de las criaturas de *The Thing* (1982), Chris Walas (1955–), de los seres de *The Fly* (1986), al igual que Stuart Freeborn (1914–), creador de los de Yoda para *The Empire Strikes Back* (1980) y Jabba the Hutt para *Return of the Jedi* (1983), son ejemplos reconocibles en la cultura popular cinematográfica. Este traslado del cine a la escultura fue propiciado por el auge de los efectos especiales en computador CGI los cuales se discernían, al momento de su aparición, como más económicos en presupuesto y en tiempo de realización. La escultura hiperrealista de hoy es realizada con silicona, fibra de vidrio, cabello y ropas reales. En ella hay una presencia preponderante del humor, generada por un juego grotesco e inventivo con la línea, la escala, el orden y los contrastes del cuerpo, semejante al de la caricatura. Es como si las estatuas de Madame Tussaud y los dioramas de museo hubieran pasado al primer plano del mundo del arte contemporáneo con su estilizada deformación.

De esta manera, Piccinini y Mueck hacen parte de un grupo de artistas que han encontrado en el hiperrealismo la posibilidad de explorar los límites entre lo real y lo no real, entre la parte y el todo, usando referentes visuales de la realidad, fragmentos descritos en perfecto detalle figurativo, para crear un cuerpo inexistente.

En la pléyade de artistas que crean formas híbridas hay ciertos elementos comunes que se identifican tanto en temas como en diseño. Los artistas contemporáneos con los que se encontró alguna afinidad en estilo y temas con Patricia Piccinini fueron: Ron Mueck, Noé Serrano, Kate Clark, Stephen McMennamy, Dito Von Tease, Luiz Philippe Carneiro de Mendonça, Sonia E. Barrett, Mari Katayama, Viktoria Modesta. Hirotoshi Ito, Studio Kalle Mattson, Sophie Ryder, Xue Liu, michael_zajko, Wilfred Wood, Lisa Clague, Michael Reedy, Francesco Sambo, Alice Wellinger, cal redback, Antonio-Mora, Ellen Jewett, Sarah Derememer, Nicolas di Genova, Gonzalo Benard., Clive Hicks-Jenkins, Alexis Díaz, Rona Pondick, Seyo Cizmic, Charlotte Caron, Flora Borsi, Deborah sengl, Antoine Helbert, Andreas Verheijen, Bailey-Cooper, Sebastien Del Grosso, Yago Partal, Megan Greene, Brooke Shaden, yong ho ji, Local Androids, Anouk Wipprecht, Daniel Schatzmayr, Lucy McRae, Marieka Ratsma, Nancy Tilbury, Bart Hess, Harm Rensink, Clive Van Heerden, Jack Mama and Peter Gal, Martin C. Herbst, Wookjae Maeng, Jo Cope, 100TAUR, Hisham Echafaki, Pierre Matter, Dietmar Gross, Sandy Skoglund, JennyBird Alcantara, Nathan Skiles, Click Mort, Hyuro, Roa, Sit, VINZ, Herakut, Jennifer Delilah,, Katie Henry, Maurizio Bongiovanni, Annabel Montgomerie y Ronit Baranga

De estos se encontraron coincidencias de tema y estilo con Piccinini en: Ron Mueck, Noé Serrano, Kate Clark, Sophie Ryder, Xue Liu, Lisa Clague, Francesco Sambo, Alexis Díaz, Rona Pondick, Charlotte Caron, Flora Borsi, Deborah sengl, yong ho ji, Wookjae Maeng, Dietmar Gross, Click Mort, VINZ, Herakut, Annabel Montgomerie y Ronit Baranga

En el arte híbrido de Patricia Piccinini es preponderante el tópico de la transformación, como comentario sobre el cuerpo y su condición de impermanencia y a vez exploración de la forma fluida, en constante transición de su despliegue

espacial. En algunas de sus primeras instalaciones como *Plasticology* (1997), *Swell* (2000) y *The Breathing Room* (2000), el movimiento de lo natural es duplicado para mostrar que la vida es acción palpitante e indomable, lo natural es el cambio no el estancamiento. *The Uprising* (2008) y *A Deeply Held Breath* (2009) materializan este concepto en estatuas de metal en las cuales se insinúa un movimiento líquido, no muy diferente del del robot T-1000 de la película *Terminator 2 Judgment Day* (1991). Ron Mueck, y Rona Pondick a su manera, también comparten este interés por la mutación. Ron Mueck en su obra presenta figuras a gran y pequeña escala que confrontan al espectador con su relación espacial. Son obras que empequeñecen el espacio como *Mask II* (2001-2002) o que lo engrandecen como *Dead Dad* (1996), cuerpos que nuestra imaginación no puede evitar «transformarlos» a su escala real, en un reflejo de completación de la ley de percepción de la gestalt. *Wallaby* (2007) de Pondrick muestra un cuerpo grotesco de humano y wallaby en trance de mutar, con las diferentes escalas de sus extremidades insinuando una forma de transición en ebullición. Igual característica se vislumbra en *Pine Marten* (2000).

Lo cyborg, esa condensación entre el artefacto y la forma humana, en el arte de Piccinini está muy relacionado con lo automotriz y su amor por las formas planas y brillantes de automóviles, motocicletas y cascos de protección. *Truck Babies* (1999), es inusual pues no muestra lo cyborg como algo sórdido o sublime, sino que lo compara con la inocencia de los niños. Igualmente lo hace con *The Bond* (2016) y *Teenage Metamorphosis* (2017) en dónde la niña oruga que protagoniza las obras tiene un caparazón con textura de rueda. La cual es, igualmente, algo natural como lo muestra el ciclo vespa. Lo cyborg en Yong Ho Ji, es también bastante automotriz ya que su materia prima son las ruedas de carros y tractores, Francesco Sambo presenta humanos que se levantan la piel o las ropas para mostrar un cuerpo

realmente construido por máquinas, siendo, su visión, la más sintonizada con la imaginería contemporánea. Ronit Baranga maneja un concepto de lo cyborg, muy mágico y cercano a Piccinini, su arte muestra tazas y platos en las que aparecen dedos, bocas que serían una apariencia del tema cyborg, pero más cercano al del cuento de hadas, tal vez como los apéndices del castillo en *La Bella y la Bestia* (1946) de Jean Cocteau (1889– 1963).



Figura 9. Formas naturales y artificiales se funden en *Joined Figure* (2016).

En Patricia Piccinini la forma abstracta (tanto orgánica como mecánica) es una de sus reconstrucciones del cuerpo. En sus obras iniciales había un deseo de abstraer la forma de los cascos de automovilista, la cual luego fue evolucionando a la abstracción de formas orgánicas. Por ejemplo *Sphinx*, *Atlas* y *Ghost* (todas de 2012), representan ese concepto de sintetizar varias formas en una sola hasta lograr un bloque de carne, cabello y ropa que parece al mismo tiempo varias cosas y ninguna. El Dúo Santissimi, en *Mom* (2016) lograron otra obra no tan diferente de la abstracción de Piccinini, consistente en un bloque de carne que cuelga del techo.



Figura 10. A la izquierda, *Still Life With Stem Cell* (2002) de Piccinini, a la derecha *Mom* (2016), Dúo Santissimi.

El mundo de los niños es también, como ya se indicó, parte importante del mensaje de buena convivencia y tolerancia de Piccinini, pero igualmente aparece en los códigos de otros autores híbridos. La mirada del niño es capitular en su obra pues representa el acercamiento de lo humano a las criaturas sin prevenciones ni miedo. En *Still Life with Stem Cell* (2002), *Leather Landscape* (2003), *Undivided* (2004), *Doubting Thomas* (2008), *The Long Awaited* (2008), *The Fitzroy Series* (2011), *The Conforter* (2010), *The Welcome Guest* (2011), *The Coup* (2012) y *The Bridge* (2015), en todas un niño interactúa con algún tipo de criatura híbrida con la naturalidad que se tendría con una mascota. Muchas expresiones de afecto y confianza se expresan entre ellos sin nada de la extraña o desconfianza que los monstruos despiertan en el adulto. Lo infantil hace parte del universo de Sophie Ryder, Herakut y Annabel Montgomerie. Con Ryder, Piccini comparte cierto sentido mítico y optimista de la ecología, Las instalaciones de Piccinini con frecuencia imitan bosques y zonas abiertas, mientras que Ryder expone sus esculturas en zonas verdes, ambientes que son asociados con los bosques de los cuentos infantiles, sitios donde lo mágico y lo peligroso ocurre, o sea lo que atrae al niño. Herakut y Montgomerie, tienen una visión más oscura de la niñez, es la vida del niño sin seguridad, sin la protección y la solidaridad del adulto. En los niños de Piccinini no se evidencia ningún tipo de

desprotección, al contrario se ve que viven en entornos donde se les ofrece afecto y estabilidad. Su tema no es la niñez inhibida sino la niñez que está en libertad y plenitud, descubriendo nuevos intereses, viviendo en paz entre ellos y con los demás.



Figura 11. Xue LUI, serie *We Are The World* (2010).

La moraleja es importante en el corpus de Piccinini, desde su invitación al encuentro desinteresado y sin miedo, hasta la revelación de que la reconciliación con la naturaleza comienza con nosotros mismos, cuando equilibremos nuestra parte humana con la animal. Estas moralejas están presentes en toda su obra, pero en su serie *Nature Little Helpers* (2005), *Eulogy* (2011) y *Graham* (2016), éstas aparecen de manera explícita como parte integral de lo que se expresa al espectador. Xue LUI y Ron Mueck también comparten la posición de que el arte debe aportar a la estructuración de una ética. LUI parodia la doble moral de la sociedad china, señalando con sus hibridaciones temas sensibles como la prostitución y la codicia

en la serie *We Are the World* (2010), demuestran su sentido crítico. Mueck por parte invita a cambiar la manera como miramos al otro, sin minimizar o hiperbolizar, tratando de comprender su vida y su sentir poniéndonos en su lugar.



Figura 12. Noé Serrano, *Funcionarios* (2005). Obra de manera equivocada atribuida a Piccinini.

Noé serrano con *El Pequeño Dictador* (2011), y *El Pastor* (2007), logra piezas que evocan lo tierno que hay en lo monstruoso, pues a pesar del patetismo que emana de esos seres no se puede evitar sentir una cierta compasión y solidaridad por la vulnerabilidad que se evidencia en la mezcla de esos rostros con esos cuerpos. Son seres que han no han acabado de madurarse, y cuyo drama consiste en no poder escapar de un estado intermedio, donde no son una cosa ni la otra. Algo semejante sucede con la obra de Xue Liu donde la ridiculez de las poses de los personajes lleva a la risa y luego a una ternura nacida de su precaria situación de mutabilidad. Es bastante claro que estos seres no podrían ni caminar adecuadamente. Sophie Ryder, Herakut y Annabel Montgomerie, basan su ternura también no en la vulnerabilidad sino, más bien una descripción del candor con el que se muestra la cotidianidad de sus personajes, la historia sentimental de *Lady Hare* de Ryder, los niños de la guerra de Herakut, y los pequeños de Montgomerie contruidos con los residuos del

pasado, nos invitan con su actitud y mirada a compartir con ellos, a sentirnos menos como unos invasores de su mundo.

La sátira y la parodia son aspectos que Piccinini no comparte con otros artistas de lo híbrido. Su arte es sincero y medido, comentando problemas reales usando la fantasía pero no agresivamente. Para Noé Serrano este es un aspecto fundamental de su arte pues desde los títulos ya se satiriza a los políticos y los funcionarios. Click Mort es otro que toma los símbolos de lujo, comodidad y conveniencia de la burguesía y los convierte en imágenes que cuestionan los fundamentalismos en los que caen los burgueses. Vinz muestra a sus híbridos en combate con la policía usando el erotismo y el amor, en una proclama inspirada por el *Manifiesto Surrealista*, una guía para la subversión y el ejercicio satírico. Doborah Sengl se añade a la lucha contra el consumismo y la codicia, uniendo a su hibridación una denuncia sobre los peligros de creen fanáticamente en las promesas de las marcas. AJ Fosik satiriza con sus tótems y mascarones, los sacerdotes y sus intenciones al mostrarlos con rostros dobles, y bocas con colmillos que amenazan.

La relación mente cuerpo es otro tópico característico que encuentra más bien poco desarrollo en Piccinini. En *Perhaps the World is Fine Tonight*, y *Balasana* ambas de 2009, encontramos niños meditando en la posición de yoga justamente llamada balasana, la pose del niño, una invitación a ver el mundo con la mirada sencilla de los niños. Fuera de estas dos obras la disciplina mental encuentra más bien poco desarrollo por parte de la artista pues sus temas tienen que ver más con la disciplina corporal y la social. El dúo Santissimi sí hace de la disciplina mental un tema principal, los semblantes de sus figuras yacen en una profunda meditación que no es rota ni por las poses incómodas en que sus cuerpos se encuentran. En la obra de Francesco Sambo hay personajes que intentan controlar sus emociones en actitudes

que los muestran absortos en la reflexión e incluso en la meditación. Igual sucede con Dietmar Gross cuyos híbridos revelan una lucha por impedir que las emociones exploten.

Una de las características principales del arte híbrido de Patricia Piccinini es la manera como evade el uso de la típica figura de cabeza de animal y cuerpo humano. Este tipo de composición demuestra la iconicidad de las figuras del mundo antiguo, de los dioses egipcios o hindúes y la influencia que estas han tenido sobre otras artes visuales, e incluso sobre el teatro, por ejemplo en el diseño de máscaras. En Piccinini no hay diseño estilo máscara, sus personajes no son humanos con máscaras de animales o animales con máscaras de humanos. Sus personajes están tan mezclados genéticamente que realmente son otra cosa diferente, practicando un diseño más propio del cine que de las artes visuales. Kate Clark también subvierte este diseño de una manera interesante al colocarle al animal máscara de hombre.

Otra característica que distingue a Piccinini, acercándola a algunos de sus contemporáneos y alejándola de otros, es que su arte no mira al pasado sino al futuro. Así esta postura la distancia del arte de Ron Mueck, pues en él se ve un propósito de recuperar el pasado, la estatua del padre muerto sería un ejemplo de esa intención. También la separa de Lisa Clague quien vive en las fantasías del mundo retro que imita el barroco del siglo XVII y el clasicismo del XVIII, de Sophie Ryder quien se apoya en los cuentos de Beatrix Potter y Lewis Carroll e igualmente de Annabel Montgomerie, inspirada en las novelas de Kenneth Grahame y las postales vintage. Piccinini, al igual que Yong y Sambo, está motivada por un arte especulativo que aspira a ayudar a construir una futura sociedad. A pesar de que se le suele categorizar cerca del arte híbrido, el bioarte es distinto, ya que construye obras con bacterias, o cultivos en la piel, o transfusiones de sangre. Éste es muchas

veces realizado en ambiente de laboratorio. Estas construcciones hablan del dominio que el ser humano tiene sobre lo biológico y como lo puede manipular para crear un efecto determinado, buscando ante todo objetos que impacten por forma o color. D'Odorico afirma que el bioarte «nos obliga a redefinir las categorías de vida, cuerpo o humano» Y que puede mostrar «el efecto de una biopolítica radical: los costos económicos y políticos de una asistencia biotecnológica total en la producción de vida» (D'Odorico, 2016, p. 155). El bioarte es llamativo por su inclusión de ciertos aspectos tecnológicos como herramientas de laboratorio y cámaras microscópicas. Allí lo híbrido también está presente pues muchas veces no se sabe si un producto es una obra de arte o la hipótesis de un laboratorio.

1.6. Posturas filosóficas. Cibernética y Feminismo: las técnicas de la reproducción

En términos filosóficos el arte de Piccinini está relacionado con dos conceptos concretos, el del cuerpo cambiante, interpretado como implementación del cuerpo heterogéneo formado por materiales intercambiables sinérgicos, y el del ciberfeminismo, definido como una ampliación de las posibilidades empáticas de los cuerpos femeninos y sus actitudes, por medio del dominio del cuerpo antes mencionado. Donna Haraway (1944-) es una de los principales pensadores de ésta filosofía basada en el valor de lo cyborg y el cuerpo posthumano, a pesar de que con frecuencia lo cyborg se presenta como una opción negativa que concluye en horror corporal, una tragedia que propone el mejoramiento del cuerpo a costa de perder la esencia de lo humano, ser cada vez más otra cosa y menos humano.

Muchas historias han tenido como tema la amenaza de lo cyborg frente a lo que es completamente orgánico, lo natural, por ejemplo los Cybermen de *Doctor Who*

(1963) o el Borg de *Star Trek* (1966), estos muy cercanos al zombi de George A. Romero. El mismo Burgos habla de una trampa mecanicista que quiere volver súper a la humanidad, para que súper produzca. Sin embargo, al contrario, hay quien asocia lo cyborg con un avance a la libertad y la autonomía del ser humano. Entre las ventajas que Haraway argumenta está que los seres cibernéticos siempre están online con sus semejantes, lo que sabe uno lo saben todos, no hay soledad y las decisiones importantes se pueden tomar inmediatamente. El cuerpo es modular y está actualizándose todo el tiempo, así que, paulatinamente va dejando de cansarse, enfermarse y envejecer. Es un cuerpo que come lo mínimo y duerme lo mínimo o no duerme. Es un cuerpo que ante los problemas se actualiza para incorporar una herramienta que le permita resolver dichos problemas. El cyborg no tiene padre ni madre y por lo tanto el conflicto edípico es inexistente. Sólo existe la matriz que lo produjo, con la cual no hay conflicto. Tampoco habrán malos entendidos, desconfianzas o guerras. Es el inverso de la Criatura de Frankenstein, no hay dolor, es un héroe revolucionario:

El cyborg se sitúa decididamente del lado de la parcialidad, de la ironía, de la intimidad y de la perversidad. Es opositivo, utópico y en ninguna manera inocente. Al no estar estructurado por la polaridad de lo público y lo privado, define una polis tecnológica basada parcialmente en una revolución de las relaciones sociales en el oikos, la célula familiar (Haraway, 1991, p. 152).



Figura 13. La máquina de forma orgánica. El sueño de la ciborgización. *Embryo* (2016).

La diferencia entre lo natural y lo no natural siempre ha sido ambigua, un caballo en primera instancia puede parecer natural, pero no en medio de la ciudad, ahí lo natural es una moto o un automóvil. Lo natural no es sólo lo que produce la naturaleza, es también lo que hace parte de la vida, de lo cotidiano. Se evidencia en el uso de términos como ciclo de vida del producto, lo mecánico vive, los relojes mecánicos palpitan como un corazón y la línea entre lo mecánico y lo orgánico ha desaparecido.

Por lo tanto, para el cyborg no hay familia, patria, religión o mercado que lo separen de los demás, sus raíces no son excluyentes sino incluyentes. Se construye como quiere ser, puede ser tan masculino o tan femenino como quiera, e incluso puede llegar en un momento a optar por una verdadera igualdad, dejando atrás su género, su raza clase social y etnicidad, llegando a un verdadero terreno donde todos los individuos posean igualdad. Puede lograr lo imposible, dominar la tierra, el cielo y el mar. Los desiertos, nevados, selvas y volcanes. El espacio exterior, el tiempo y las dimensiones. Si los animales y los entornos se ciborgizan habrá una perfecta sincronización ambiental, ya no habrá otredad. La técnica logrará que los conflictos

ecológicos desaparezcan, seremos uno con el ambiente y por lo tanto un crimen ecológico se volverá imposible. El cyborg es el epítome del hombre que consigue a través de la técnica el dominio de la naturaleza, especialmente de la propia. Es el hombre que consigue ser lo que había soñado para sí mismo, es el hombre del mañana. *El Humanismo* y la *Revolución Industrial* fueron las grandes propuestas de la era moderna. Por lo general se les ha enfrentado y además se ha declarado que *el Humanismo* supuestamente ha perdido su importancia mientras que *la Revolución Industrial* ha pasado a controlar la cotidianidad y la vida de las personas. Sin embargo en el concepto de lo cyborg, ambas propuestas pueden convivir juntas e incluso mezclarse, ser híbridas para poder ofrecer al ser humano lo mejor de cada una sin anularse mutuamente. Si bien es cierto que ciencias como la medicina avanzan mucho cuando se alejan de lo humanista.

Kim Toffoletti continúa el sendero de Haraway con su libro *Cyborgs and Barbies, the Posthuman Body* (2007), en dónde ella se refiere una historia, que se parafrasea a continuación, en la cual se narra que las mujeres del mundo antiguo dominaban lo que ella llama las técnicas de la reproductibilidad, las cuales eran procrear y criar hijos, cultivar la tierra y preparar los alimentos, técnicas que fueron fundamentales para que los antiguos nómadas pudieran asentarse y formar ciudades. Los hombres por su parte cultivaban otras técnicas, las de la guerra, pesca y cacería, pero temerosos del creciente poder de las mujeres (realmente sin ellas y sus técnicas no podría haber ciudades), temerosos de que se les arrebatara el poder de la ciudad, minimizaron la importancia de las técnicas de las mujeres y maximizaron la de las de ellos. Igualmente paulatinamente crearon una narrativa falsa de que la mujer y la técnica son incompatibles, la cual llega hasta nuestros días. En el arte y la literatura han aparecido múltiples imágenes y narrativas que muestran ese temor del hombre

cuando la mujer se encuentra con las técnicas, por ejemplo, la bruja, la mujer que domina una técnica y que es temida porque puede arrebatarle el poder al patriarcado, en concordancia a símbolos revolucionarios de lo femenino, como la robot de *Metrópolis* (1927).

Toffoletti relaciona a Jean Baudrillard (1929–2007) con Piccinini afirmando que ambos impugnan la posibilidad de construir, tanto una equivalencia entre imagen y realidad, como una lectura analítica de los productos de los discursos científicos. Esto se debe a que las tecnociencias y el arte han alcanzado un nivel en las técnicas de simulación que deviene en espacio polisémico, o sea que los signos que lo componen no garantizan un sentido definitivo y por lo tanto lo único posible es lo ambiguo. Sin embargo esa ambigüedad, es para Toffoletti, al igual que para Haraway, una oportunidad, vislumbrada en Piccinini:

La potencia de sus figuraciones posthumanas para el pensamiento feminista, radica en su compromiso con la cultura contemporánea de la simulación, la cual funciona para crear nuevas posibilidades para lo que el sujeto podría ser en las tecnoculturas (Toffoletti, 2007, p. 159).

Entonces, el cuerpo simulado, el cuerpo ambiguo del cyborg, sería el campo para un nuevo sujeto donde lo femenino y lo masculino no entrarían en pugna sino en completa conjunción.

Haraway reconoce a Patricia Piccinini como una «hermana en las tecnoculturas» y alguien que «estudia seriamente las natuculturas» sin caer en el discurso utópico o distópico. En su obra vio criaturas que conforman mundos que solicitan cuidado y

asistencia ecológica. Mundos poblados de criaturas cercanas y extrañas a la vez. Para Haraway, el trasfondo de Piccinini es importante, pues es una mujer blanca, de ascendencia europea, que llegó a vivir en Australia y que de manera paulatina y difícil pasó de ser percibida como una «forastera», una «excluida» a ser una ciudadana del país.

Haraway compara el trabajo de Piccinini con el de la etnógrafa Deborah Bird Rose quién escribió *Reports from a Wild Country*. En este estudio, ella identificó distintas categorías de lugares en Australia, por un lado estaba «the wild» los cuales son lugares desintegrados y «country-the country», en los cuales es evidente un cuidado por el ambiente, en todos sus aspectos, tanto sociales y naturales como tecnológicos. En el trabajo de Bird Rose se reconoce que si bien la violencia ha sido factor necesario para la colonización y el progreso (se refiere al desplazamiento de la flora y la fauna en pos de la fundación de comunidades humanas), en USA Y Australia, no podemos evadir la realidad de que se está (en Australia por ejemplo), a través del desplazamiento y la muerte, ¿entonces que se puede hacer al respecto? ¿Qué alternativas hay frente a las herencias históricas negativas que dejan las colonizaciones? Según Bird Rose la pregunta crucial es cómo enfrentar la herencia de los colonos de manera diferente, participar en la descolonización de las prácticas generacionales, en un estado que Rose llama «atención receptiva». Para Haraway lo que Piccinini a través de sus obras practica es una decolonización de atención receptiva.

La orientación al tiempo debe ser la primera consideración. Rose, citada por Haraway, enfatiza que, modeladas por la temporalidad cristiana, las sociedades europeas «se enfrentan» al futuro, mientras que el pasado está atrás y debe ser

superado. En esa orientación teleológica, dirigida a un objetivo, el presente no es más que un punto de transición que se desvanece hacia lo que está por venir, ya sea destrucción o redención. Por el contrario, el tiempo fundamentalmente no teleológico del país aborígen es 180 grados al revés; las personas «enfrentan» el pasado por el cual tienen la responsabilidad de la atención continua en un presente grosero y consecuente que también es responsable ante los que se quedan atrás, es decir, las próximas generaciones. Al vivir ese tipo de tiempo, el país es una matriz multidimensional de relaciones:

Se compone de personas, animales, plantas, sueños, tierra subterránea, suelos, minerales, aguas superficiales y aéreas... Todos los seres vivos tienen un interés en la vida del país... aquellos que destruyen su país se destruyen a sí mismos (Haraway, 2007, párr. 6).

Además, los países no son equivalentes, intercambiables, abstractos; el país es material y semióticamente distintivo, cada uno con sus propios seres humanos creados para ese país y responsables de él a través de las generaciones. Parafraseando a Haraway, ella dice de Piccinini que su postura es más ecología y evolución que ingeniería genética o clonación. Reconciliación multiespecies. Aunque la reconciliación no está garantizada. No es reproducción sino parentaje. (Haraway, 2007, párr. 13).

1.7. Deconstrucción y constructivismo. Las nuevas naturalezas

Para entender el arte de Piccinini es importante comprender la ciencia como una fuerza natural. Las concepciones populares han delimitado lo natural como lo orgánico, excluyendo por ende todo lo mecánico. Sin embargo la palabra natural remite también a lo común, lo que está allí, haciendo parte de lo cotidiano, abarcando las realidades cercanas o lejanas. En ese sentido, para el ciudadano actual, un semáforo sería más natural que un árbol y un automóvil más que un caballo. Entonces, lo natural, es diferente a lo que el imaginario ha construido en el lenguaje popular, como separación de lo real y lo fantástico, lo posible y lo imposible. Ya la naturaleza no es lo mismo que era para Jean-François Millet (1814–1875) o Édouard Manet (1832– 1883), pues sus verdades aspiran a ser fijas e inmutables. El giro en la mirada del artista contemporáneo consiste en comprender lo verdadero como algo móvil y cambiante. Lo natural de ayer, no es lo mismo de hoy, ni será igual mañana. Así mismo lo natural es múltiple, por lo tanto términos diferenciadores como unitarios o híbridos no aplicarían. Lo natural hoy, es en su propia esencia algo compuesto, fruto de muchas influencias, propiciando incontables entornos que cambian al avance del reloj, a esas nuevas naturalezas, pues un espacio puede estar conformado por múltiples objetos estéticos, conteniendo elementos de la naturaleza, pero también de lo social, del arte y de la técnica. Las realidades pueden ser aumentadas y los mundos virtuales; la quimera y el palimpsesto son epítome. Hoy la ciencia es la naturaleza y sus productos son lo natural. Nosotros mismos somos resultado de esa naturaleza que es la ciencia, pues somos actualizados diariamente por nuestra relación cibernética con los electrodomésticos, las prótesis y los *gadgets*. Igualmente somos el resultado de los químicos, las radiaciones, la contaminación y los desechos que constituyen nuestros ambientes. El ser humano

es también resultado de una transformación accidental o no programada. De hecho, cada vez más, se comprende que el arte y la ciencia pueden trabajar juntas para afinar nuevas perspectivas de la realidad:

Al quitarle al pensamiento científico su dimensión netamente cognitiva, que impregna la realidad con el mito de la objetividad pura, liberamos al sistema representacional de su identificación con lo *real mismo*, devolviéndole su potencial compensatorio con un *mí mismo invisibilizado*. De allí la sinergia entre arte y tecnología. La tecnología aporta más visibilidad a lo que es posible de ser visto, y le permite al arte inmiscuirse en invisibles que un día serán visibles. Caterbetti, 2016, p. 229.

En ese sentido, las criaturas o monstruos de Piccinini no son tales, al menos en el sentido peyorativo de esas palabras, pues al contrario serían el ejemplo de lo natural producido por la ciencia, de una manera programada y eficiente, pues si vemos a la ciencia como la nueva naturaleza, entonces la ingeniería genética sería lo más cercano a un orden normativo, a una ley aplicable. *Graham* (2016) fue creado con un fin específico. CNN anunció: «la artista Patricia Piccinini trabajó con un cirujano especialista en traumas y un experto en investigación de colisiones para crear *Graham*, una escultura de cómo se verían los humanos si hubiéramos evolucionado para sobrevivir a los accidentes automovilísticos» (CNN, Descripción de video en Youtube). Y en este sentido, un ser con un cuerpo diseñado para sobrevivir a un choque automovilístico, nunca tendrá problemas de existencialismo, pues siempre

sabra exactamente para que sirve. Jamás sentirá duda sobre su papel en el mundo o el sentido de su vida. No deseará lo que no puede tener. Graham viene del orden no del caos, cada parte de su cuerpo lo puede atestiguar a través del diagrama que explica su funcionamiento. El *Bottom feeder* (2009), fue creado con una boca que fácilmente llega al nivel del suelo para poder comer la basura y dejar limpias las calles. Desde la visión del humano, es muy probable que esta situación significara un trabajo degradante y deshumanizante, pero para el Bottom Feeder no es más que una parte de su existencia, pues como se atestigua en *The Fitzroy series* (2011) igualmente puede jugar con niños en la calle como cualquier perro o gato, o sea igualmente fue un ser diseñado para contener rasgos positivos en su personalidad, un ser que vive sin ego y sin sufrimiento moral, como las mascotas, pero que a la vez puede hacer el trabajo complejo que normalmente haría un humano. Igualmente La criatura denominada *The Carrier* (2012), probablemente sólo existe para llevar cargadas a personas de un lado a otro. Este tipo de labor se ha asociado históricamente con la esclavitud y los trabajos forzados que desgastan progresivamente la mente y el cuerpo. Sin embargo la mirada y la postura de The carrier nos hablan de todo lo contrario, pues se evidencia una serenidad y nobleza callada que sólo las presenta alguien cuya vida no está en conflicto. Igualmente *Big Mother* (2005), la cual fue creada para amamantar niños cuya madre no puede hacerlo, es retratada con una mirada de digna melancolía, a la que alguien que viene del caos no puede aspirar. Entonces, estas criaturas nunca necesitaran ir a terapia psicológica o al gimnasio porque no van a necesitar compensar algún aspecto negativo. Acá no se puede separar la ingeniería genética de la del comportamiento. El arte de Piccinini da preponderancia al concepto postmoderno de que la ciencia supera lo humano, pues en su corpus, como ya se reconoció, la ciencia es una fuerza

natural, y no se puede luchar contra la naturaleza, recuérdese a Burke evocando lo sublime, esa naturaleza majestuosa que disminuye lo humano. Aquí lo científico es el nuevo sublime, la nueva gran naturaleza, que empequeñece la condición humana. Si bien, en un principio, la técnica (como construcción manual) fue un intento por controlar la naturaleza, ya es la naturaleza (como ciencia naturalizada) la que controla lo humano y su historia, al convertirse en cotidianidad desprovista de misterio. Entonces lo sublime será esa nueva naturaleza, la científica, que paraliza con la inmensidad de sus logros y la difuminación de las fronteras, será la que lleve a los espectadores a un punto entre la admiración y el pánico, al proponer vida eterna, conocimiento absoluto, perfección física, control del tiempo y el espacio. Las criaturas de Piccinini sólo son los heraldos de este nuevo mundo, un mundo de perfección que si vale la metáfora bíblica, lo veremos a lo lejos, como Moisés, pero el cual realmente no entraremos, porque no nos pertenece. Es el mundo de ellos, de los otros, de los posthumanos.

El peligro aquí es confundir creación con control. El hecho de que podamos crear y manipular cosas no significa necesariamente que podamos controlar nuestras creaciones. Cualquiera que incurriere en la creación haría bien en recordar que tan pronto como algo existe comenzamos a perder nuestro control sobre él (Piccinini, 2006, párr. 3 y 4).

Entonces estamos viendo el preámbulo antes de desaparecer. La humanidad morirá como mueren los abandonados, pero antes la muerte se nos presentará en forma de

arte, mostrando criaturas elegantes y sobrias, de mirada humana y lomo de animal. Algunos abstractos, indefinibles con protuberancias mecánicas, segmentos orgánicos y cavidades húmedas. En placas de metal y cascos extrañamente eróticos que van más allá del fetichismo automovilístico, porque ya son el paisaje. Todos somos el paisaje, los elementos estéticos ambientales yacen fusionados, naturaleza, arte, técnica, hombre. La amalgama que era pesadilla para H.P. Lovecraft (1890–1937), aquí es el siguiente paso lógico. Nuestros herederos serán el uno que es muchos, una colectividad tranquila, sin conflictos, hermosa en su armonía, transformándose constantemente, aprendiendo de sus transitorios viajes al miedo, el dolor y la enfermedad, para fortalecerse. En principio se pensaría que a estos interrogantes se articularía el corpus de Patricia Piccinini, pero al contrario la artista se interesa positivamente en lograr un énfasis en la naturalización de la criatura híbrida. A diferencia de otros artes con criaturas semejantes, a Piccinini no le interesa retomar una representación neoclásica de lo mitológico cómo sucede en la pintura de Marc Chagall (1887–1985) o en la literatura maravillosa de Perrault o los hermanos Grimm; o usarlas como una excusa para explorar propiedades estéticas negativas como lo hace el arte de Zdzisław Beksiński o los cuentos de H.P. Lovecraft; en síntesis no pareciera interesada en detallar lo utópico o distópico sino en describir, casi de una manera antropológica, los devenires cotidianos de una sociedad, que por casualidad incluye como parte de ella a un grupo de criaturas híbridas. Esta naturalización se manifiesta en su obra de tres maneras: Ingeniería genética reversa, hibridación prosaica y alienismo humanista.

En primera instancia se encuentra una ingeniería genética reversa ya que a veces la artista construye sus figuras híbridas llevando rasgos de animal o máquina a un cuerpo humano, lo cual coincidiría con los métodos frecuentes del diseño biónico,

pero a veces lo hace de manera contraria, a un animal o una maquina los dota de rasgos antropomórficos, siendo así un proceso creativo a la inversa, que ya no sería llevar la ingeniería a la genética sino la genética a la ingeniería. Esto indica que para Piccinini el humano no necesariamente es el protagonista absoluto o la perspectiva dominante, hay otros protagonistas, animales y máquinas, en los cuales lo humanista o lo antropomorfo pueden ser rasgos superfluos. En su obra *Truck Babies* (1999), a dos camiones se les da rasgos humanos, en específico de bebés humanos. Los dos camiones poseen formas redondeadas y suaves como la contextura de un bebé gateador. Las cabinas de conducción se estilizan con el tamaño y la suavidad de una cabeza de bebé, siendo más grande y con los vidrios, las luces y los parachoques fungiendo como elementos de la cara como los ojos, la nariz y la boca, estos más pequeños para contribuir a crear la rechonchez asociada con los rasgos del bebé. Igualmente el cuerpo está conformado por una maleta en forma de nalgas de bebé y unas ruedas pequeñas que acentúan el carácter infantil de estos cuerpos. De acuerdo a las tradiciones occidentales se caracteriza al niño con un azul rey y a la niña con un rosado pastel. La situación cotidiana que se describe es la de estos bebés camión viendo un programa infantil presentado por unas niñas japonesas. Aquí Piccinini juega con un concepto de universo alternativo y de roles trastocados. Recuérdese que los programas infantiles están presentados por mascotas extravagantes con disfraces coloridos como los *Teletubbies*, *Barnie* o los personajes de *Sesame Street*, pero en la obra es llamativo que chicas japonesas sean las que estén en el televisor enseñando a los niños camión, aludiéndose a un mundo alternativo con dónde el niño de todos los días tiene rasgos extraños.

Luego se halla una hibridación prosaica, o sea que, el foco de la obra es presentar momentos de convivencia entre los seres híbridos con humanos o con otras

criaturas semejantes. Los entornos de estos encuentros son bastante reconocibles: la biblioteca del colegio, los juegos en la calle, el garaje de la casa; situaciones sociales en sitios comunes, o sea la aplicación del lente de aumento a la antropología visual de las sociedades híbridas. Incluso hay un juego de percepción como el de la ley gestáltica de figura fondo, en la cual en un principio se percibe una imagen de una manera y a segunda vista de otra, sin abandonar la perspectiva prosaica. En *The Young Family* (2002), su obra más icónica, presenta una criatura femenina híbrido de humano, cerdo y perro, en la situación prosaica de acabar de dar a luz a cuatro bebés. El rostro de la madre está marcado por el esfuerzo de parir y las criaturitas están a su alrededor tres mamando de su madre y una echada sobre la espalda agarrando uno de sus pies, con expresión adormilada. Lo primero que se nota es la manera como está echada la madre es semejante a la de un animal, podría ser la de una vaca o una perra, pero a segunda vista, resaltan su rostro y ojos, además de unos brazos y piernas con articulaciones muy humanas, que inicialmente fueron confundidas con patas. La cotidianidad representada es la del nacimiento de crías o niños, con toda la tensión que este hecho conlleva, el cansancio psicológico y físico. Lo humano está presente pero de manera implícita, según el texto de Piccinini complementario a la obra, la criatura madre y sus crías son fruto de ingeniería genética humana, probablemente con el fin de obtener órganos para trasplantar a humanos. Bajo esa perspectiva los humanos aunque no aparecen directamente, son un poder inescrupuloso que crea sin compasión, en una visión exclusivamente utilitarista de lo científico, una visión de lo prosaico actual o en un futuro muy próximo.

Finalmente hay un alienismo humanista. Este tema recurrente en la obra de Piccinini que los seres humanos interactúan con una serie de criaturas algunas más extrañas

que otras. En apariencia no son humanos «comunes», no se evidencia que sientan el miedo o la repulsión que un ser humano «normal» sentiría en esos momentos. Ya son otro tipo de compañeros, con otra variedad de sentimientos, alienígenas no por su apariencia sino por sus afectos. Así, desde los personajes humanos se desarrolla una narrativa posthumana, desde su sentir y su proximidad a las criaturas, no desde las alteraciones de su cuerpo como prótesis cyborg, el nuevo hombre tiene nuevos sentimientos y afectos a seres que antes se consideraría imposible amar. La obra *Still Life With Stem Cell* (2002), expone a una niña jugando con unos seres en forma de bulbo en los cuales se reconocen las formas confusas de un cuerpo humano. La niña no luce perturbada, al contrario su actitud es la de alguien que comparte con una mascota o con un hermano menor. Otras obras como *Undivided* (2004), *The Long Awaited* (2008) o *The Welcome Guest* (2010), contribuyen a desarrollar esa idea.

Esto contribuye a catalizar una pregunta ¿será que el ser humano se extinguirá?, ¿Se volverá una rareza como el dodó?, ¿otros tomarán su lugar? Lem en sus *Fábulas de Robots*, propone un mundo dominado por robots donde uno de los pocos humanos yace en un zoológico:

Aquella criatura metía con toda naturalidad en el pequeño recipiente una especie de palita con la que se llevaba aquella sustancia aceitosa y repugnante al orificio que tenía en la parte inferior de la cara. El público se horrorizó al leer lo que ponía en el letrero de la jaula y al enterarse de que se trataba del paliducho Homo Antropos vivo

(Lem, 1981, p. 32).

Pero volviendo a Piccinini, para la artista lo híbrido tiene muchos orígenes, incluso puede ser a consecuencia de una evolución catalizada por los cambios del ambiente sobre los cuerpos y el instinto de supervivencia. Refiriéndose a *Skywhale* escribió:

También estaba pensando en la forma en que podemos ver animales muy diferentes que ocupan nichos ecológicos equivalentes en diferentes entornos. Al igual que las ballenas, que son mamíferos y deberían estar en tierra, pero de alguna manera se han adaptado al mundo acuático de los peces. Pero, ¿y si esos mismos mamíferos hubieran evolucionado de alguna manera para salir al aire? ¿Qué aspecto tendría algo así? (Piccinini, 2013, párr. 1).

De esta manera, se dilucida la certidumbre de que la escritura de la naturaleza sobre los cuerpos es tan importante como la que el hombre hace sobre el propio, por ende esta normalización del ser híbrido, es consecuente a la ingeniería del cuerpo, que se ha convertido en una práctica común a través de las cirugías plásticas, las rutinas deportivas en el gimnasio, los tatuajes, los piercings y alteraciones semejantes. A esta normalización proteica se suman reflexiones acerca de cuando esos cambios son justificados y cuando no:

Otra rama importante de la industria de la belleza es la cirugía estética, quizás la forma contemporánea más radical de gestionar, producir y paradójicamente juzgar corporalidades grotescas (...) sin

embargo, es mucho más interesante que incluso muchas feministas consideran la cirugía estética como un gesto feminista, sinónimo de tomar las riendas de la propia vida, y consideran las propuestas de prohibición o regulación de implantes riesgosos a la salud, como interferencia totalitaria con la autodeterminación feminista y la libertad de elegir (Kérchy, 2005, p. 180).

Asimismo la hibridación se ha vuelto cultura cotidiana, por el contacto constante con prótesis como celulares, anteojos, automóviles, relojes y computadores. La vida se volvió cibercultural, en una existencia híbrida que acopla la vida real con la vida virtual en el ciberespacio de la internet, pero esto no hace que sea menos difícil de aceptar nuestra condición de participantes y componentes de una sociedad híbrida.

Lo que se puede discernir, después del contexto que estos autores aportan sobre lo híbrido, es que la obra de Piccinini aspira a evidenciar un territorio en formación, en el cual la configuración social y corporal es cada vez más difícil de capturar por la mirada, por su condición de hibridación constante. Es un arte híbrido que habla sobre las problemáticas de las sociedades híbridas.

En esta configuración social los niños son los que menos prejuicios tienen y por lo tanto son los que podrían percibir más claramente los sentimientos que acompañan esta sociedad. En muchas obras de Piccinini hay un niño mirando a una criatura, con lo cual el espectador se convierte en una persona que mira a una personaje que está mirando a un ser. El niño, es entonces, en estas obras un ejemplo de cómo mirar a determinados personajes o situaciones; espectador, niño y monstruo se unen en un juego de miradas, que educa, que propone un protocolo social frente al encuentro.

Esta relación se sostiene sobre dos encuentros, uno real del espectador con la obra, y uno simulado del niño con la criatura. Uno es el espejo del otro. La simulación en este arte híbrido es la seguridad de un aprendizaje sin peligros, es como el piloto de avión que primero pasa por la experiencia de la simulación antes de llegar a la acción real.

Esto porque Haraway habla de un posthumanismo, de una decolonización inminente del territorio del ser humano, de un desplazamiento por la criatura que ha creado, en conjunción a la turbulenta irrupción del ser artificial en el mundo que narraran Shelley y Huxley. Piccinini señala una relación basada en un intento de reconciliación, en la cual hay fe de su parte.

La hibridación en el arte de Piccinini es una reacción contra el arte complaciente, pues es uno que describe cuerpos y sociedades difíciles de aceptar para el espectador, pero que a la vez lo lleva a percatarse de una realidad, el mundo en que vivimos es violento y desigual, en ese sentido el arte de Piccinini termina siendo realista, habla de lo duro, lo escamoso, lo irregular, lo que chuzca, corta, golpea o maltrata la mirada. Sin embargo esta dureza es la que enseña a comprender, es la que saca de la conformidad, la que lleva a una reflexión.

Capítulo 2: la teratología de Patricia Piccinini

2.1. La estética teratológica

La teratología es, en esencia, el estudio del monstruo. Un término en principio perteneciente a la medicina, pero que en ésta paulatinamente fue sustituido por otro: *estudio de las malformaciones congénitas*, y por lo tanto, ahora pertenece casi exclusivamente al campo de la estética, como aparte reflexivo sobre el cuerpo deforme o desfigurado. La teratología propone unas categorías del monstruo y de su forma desde su teratogenia u origen, siendo estas: monstruo humano, el que proviene de la naturaleza (o de Dios como motor de la misma); monstruo fabuloso, reflejo de la imaginación y monstruo moral, nacido de la imprevisión de la sociedad. La teratología comienza como una ciencia que sanciona y restringe el cuerpo, que separa lo que está bien formado de lo mal formado, lo que puede corregirse con procedimientos y lo que no; para trasladarse de las ciencias exactas a las sociales, por intermedio de autores como Michel Foucault con los *Anormales* (2017) y Umberto Eco con *Historia de la Fealdad* (2007), preponderando una mirada sensible por encima de la científica. Desde la perspectiva de Foucault se observa como una técnica de la opresión del cuerpo y su forma, en este caso, se reinventa en una técnica del sí que celebra la singularidad de las formas corporales, el escape de lo convencional y legitima la libertad de la forma humana, a través de la imaginación. Esta tesis comprende la teratología bajo tres fundamentos:

Primero: la teratología es universal, abarca lo humano y lo no humano, pues todos los cuerpos tienen partes desproporcionadas o mal formadas, aunque en primera instancia estas no sean visibles. De esta manera todo objeto posee una faceta

monstruosa, innegable e histórica. Esto aplica también para el cuerpo social, su huella urbana y los ambientes derivados del choque de lo social con lo urbano.

Segundo: el análisis morfológico del cuerpo monstruoso da las bases para iniciar un diálogo entre las partes desiguales de ese cuerpo. Lo físico y sus fronteras; se observan y analizan para ofrecer una posible morfología.

Tercero: la morfología del cuerpo desigual, desfigurado o monstruoso, al pasar por el umbral de la percepción social no necesariamente deviene en propiedades estéticas negativas como lo grotesco, lo siniestro o lo sórdido. Lo monstruoso también puede estar relacionadas con experiencias estéticas positivas como la empatía o la compasión.

Se plantea esta estética teratológica como una clave para posibilitar el discernimiento de lo empático y su generación en el trabajo de Piccinini, no sólo por su tema de lo monstruoso como forma corporal sino también para apreciar las prácticas sociales y culturales a las cuales la artista alude con sus creaciones. Explicando los orígenes de su obra *Foundling*, (2008) Piccinini se refirió a la deformidad como rasgo de identidad. Ella sugirió que esta obra provino de una conversación que tuvo con una mujer durante su exhibición en el Museo Frye en Seattle en 2007. Ésta le dijo que había adoptado dos niñas de China que habían sido abandonadas por sus padres porque tenían los paladares hendidos. Como allá se percibe difícil encontrar esposos para niñas como éstas, a menudo son abandonadas y terminan en orfanatos. Sin embargo ahora, en Estados Unidos su condición fue

rápidamente tratada y son felices, viven en el mundo de las condiciones transitorias del cuerpo, gracias a la tecnología.

Estas chicas viven ahora una vida completamente normal. Su condición ha sido tratada, pueden tener novios y casarse. Nadie hace un escándalo al respecto. Entonces, hay una gran influencia de la cultura en el lugar que un individuo puede tomar. En nuestra cultura les brindamos tratamiento médico a estas niñas para que puedan unirse a nuestra sociedad. Pero al mismo tiempo, la medicina también está funcionando para reprimir las diferencias; porque podemos «curar» un paladar hendido se convierte en una enfermedad más que en una individualidad (Piccinini, 2008a, párr. 2).

Pero la deformidad no es solamente un asunto físico sino también psicológico. A saber, en el caso de los adolescentes hay un contraste entre un cuerpo cambiante, que se siente extraño y la búsqueda de la identidad. Hablando sobre *Sandman* (2002), Piccinini afirmó:

Sandman trabaja con la alienación y la apatía que muchos adolescentes sienten, lo que se intensifica en el caso de la protagonista por su obvia diferencia física (branquias en el cuello). Al igual que muchos adolescentes, siente que no encaja, pero en su caso particular es llevada a cuestionar su posición en la evolución, y se pregunta si su

lugar está en otra parte, tal vez incluso en el mar. (Piccinini, 2003, párr. 9).

La teratología se propone como un campo amplio que se acerca tanto al cuerpo humano como al social, y bajo esta perspectiva, la observación y análisis podrían categorizarse en dos aspectos sustanciales: *teratología del cuerpo humano*, la cual incluiría al monstruo humano, e igualmente al social y fabuloso; y *teratología de la ciudad*, la que describiría lo monstruoso en el cuerpo social, lo urbano y el ambiente.

2.2. El monstruo humano

En el mundo antiguo el monstruo humano era un problema jurídico y teológico, ligado a lo primordial de las tradiciones culturales. Según Ernest Martin los primeros textos de la India guardan silencio sobre las acciones a tomar en caso del nacimiento de un bebé monstruoso, en Persia es posible que los mataran, en Egipto se les trataba como divinidades y cuando morían se les embalsamaba con los animales sagrados. La documentación sobre este evento en Grecia y particularmente Esparta es abundante y no hay duda sobre su postura. Parafraseo a Martin: los antiguos griegos acordaban que el matrimonio era un deber común a todos, cuyo objetivo era aportar hijos al estado. En este sentido el bebé no pertenece a los padres sino al estado, el cual en una asamblea de vecinos decide si el niño es apto para servirle, o si al contrario no reúne las cualidades físicas y mentales para hacerlo. Si es así, por ley, el niño es lanzado a su muerte desde un precipicio y los padres tienen una nueva oportunidad para cumplir con su deber obligatorio de engendrar descendencia. Tanto en Grecia como en la Roma temprana, los monstruos carentes

de apariencia humana no son aptos para heredar los bienes de la familia, por su incapacidad para ejercer como ciudadanos sanos en capacidad de defender y perpetuar el estado. Sin embargo, después de un largo período de asesinatos, el derecho romano enunció una ley basada en las categorías de lo monstruoso, se denominó *portentum* y *ostentum* a las deformidades simples y *monstrum* a los que se alejaban radicalmente de la forma humana. Los primeros eran ciudadanos, en cuanto a su cercanía con lo humano, mientras que a los segundos se les consideraba despersonalizados y se les ejecutaba. En Egipto la vida de las mujeres que daban a luz a monstruos era respetada y en Grecia eran lapidadas, pues se creía que alguna imprudencia había causado la deformidad de su hijo. En Roma esto no era frecuente a menos que el nacimiento de la criatura coincidiera con una calamidad natural, como un terremoto, o un maremoto. Muchas historias narran como el nacimiento de un monstruo presagia una catástrofe próxima, relacionada con una ofensa a los dioses y que debía ser purgada inmediatamente. El monstruo humano es entonces, en la Antigüedad, occidental un signo negativo que evidencia la adversidad de lo divino o una relación sexual con un animal. El rastro de una infracción cometida en contra de la ley establecida. Así la legislación teratológica occidental se basa en unas creencias para ajusticiar a los monstruos, mientras que la de oriente tiende, al contrario a divinizarlos.

En Egipto se origina el concepto de la *metempsychosis* el cual afirma que el espíritu deambula de cuerpo en cuerpo, aun a cuerpos de animales o de plantas, cambio que se da en el momento de la muerte. Desde esta perspectiva, en Egipto, India y Persia, se aseguraba que el aspecto de los monstruos era un remanente de la vida anterior como animal, y cuando morían se les enterraba en el santuario del animal con el que se le encontraba semejanza. Esta filosofía contribuyó a normalizar la aparición del

monstruo, presentándola como un efecto de la espiritualidad y no como uno derivado de quebrantar la ley divina. Era aceptado de manera común que el monstruo era fruto del bestialismo e incluso los filósofos griegos, lo han asociado con el rito de los *Podere Generadores*, en el cual, un grupo de mujeres se encerraban con animales, para, a través de este aislamiento adquirir las cualidades espirituales que el animal representa. No se sabe si este rito degeneró en perversión, o los prejuicios de los griegos hicieron parecer como que fue así. Lo claro era que para ellos, lo cuestionable era que a diferencia de sus bacanales, allí no se honraba a una divinidad en particular. La llegada del cristianismo va a demonizar esas prácticas, acentuando el carácter siniestro del monstruo humano, siendo, por ejemplo el culto de la *Cabra de Mendes*, asociado con la brujería.

Se posiciona la idea de que la criatura ya no hace parte de Dios, sino de una naturaleza contraria a la de Dios, una naturaleza satánica. En la novela *Drácula* de Bram Stoker hay un antagonista que representa una maldad que está fuera de lo que es natural (lo sobrenatural) y que se rebela contra Dios al efectuar pactos con el Diabolo: «Los Drácula eran, según dice Arminius, una raza noble y grande, aunque de vez en cuando hubiera vástagos de los que sus coetáneos sospecharon que habían tenido pacto con el diablo. Aprendieron sus secretos en la *Scholomance* entre las montañas que rodean el lago Hermanstadt, donde el diablo tiene un discípulo de cada diez habitantes.» (Stoker, 1992, p. 243). Dice Flora Casas, en los apuntes a la edición de *Rei Andes*, que es posible que Stoker conociera la descripción victoriana que de la *Scholomance* hace Emily Gerard en su libro *La Tierra más Allá del Bosque*: «puede ser conveniente mencionar a la *Scholomance*, o escuela, que existe en el corazón de las montañas, y en la que el mismo Diabolo en persona enseña los secretos

de la naturaleza, el lenguaje de los animales y todos los hechizos de la magia» (Nota de Casas en Stoker, 1992, p. 243).

De igual manera se le asocia con espacios específicos, pues entre los siglos VII y X, se despliega la llamada estética hispérica, la cual según Eco era un estilo artístico que representa la percepción de los hombres educados ante un mundo a borde del caos:

Es el estilo de una Europa que está viviendo sus «siglos oscuros», donde debido al declive de la agricultura, al abandono de las ciudades, al hundimiento de los grandes acueductos y de las vías romanas, en un clima de barbarie general, en un territorio cubierto de bosques, también los monjes, los poetas y los miniaturistas ven el mundo como una selva oscura, habitada por monstruos, cruzada por caminos laberínticos. (Eco, 2007, p. 111).

Esta estética influyó en la concepción común de que la periferia, era el terreno del monstruo. Bosques, pantanos, montañas y en general sitios alejados en donde el dominio del monstruo es tan enraizado y denso como su propia apariencia. De acuerdo a esto, las ilustraciones del monstruo mostraron un cuerpo desproporcionado y contorsionado de formas imposibles, cuerpos desfigurados que se convertían en elementos estéticos para los libros de los monjes.

Lo sensual y lo monstruoso se encontraban en que eran formas de la irracionalidad del universo, una irracionalidad poética, que los emparenta con los laberintos, las adivinanzas y los elementos caóticos del juego. En el capítulo XII, 39-48 de la *Odisea*,

Circe advierte a Ulises de las criaturas que puede encontrar al navegar un paso entre peñascos y acantilados, que lo puede ayudar a regresar a su casa:

Lo primero que encuentres en ruta será a las Sirenas, que a los hombres hechizan venidos allá. Quien incauto se les llega y escucha su voz, nunca más de regreso el país de sus padres verá ni a la esposa querida ni a los tiernos hijuelos que en torno le alegren el alma. Con su aguda canción las Sirenas lo atraen y le dejan para siempre en sus prados; la playa está llena de huesos y de cuerpos marchitos con piel agostada. Tú cruza sin pararte y obtura con masa de cera melosa el oído a los tuyos: no escuche ninguno aquel canto... (Homero, 1993, p. 286).

Este es un ejemplo claro del rol que las criaturas desempeñan en las historias del mundo antiguo. Las sirenas son una de las muchas pruebas que Ulises debe enfrentar para cumplir su deseo de regresar a su reino, Ítaca. Circe, una sacerdotisa que conoce todos los posibles escollos y la forma de superarlos le indica que hacer cuando encuentre a las Sirenas. Los dioses olímpicos han creado a estas criaturas para probar el valor y el intelecto de los hombres y cada una de ellas es un enigma que debe ser solucionado.

Agustín de Hipona en el libro XXI, capítulo 8 de *La Ciudad de Dios*, plantea lo monstruoso como parte del plan de Dios:

Advertid que el Autor de las naturalezas convirtió con admirable mutación su naturaleza en esta variedad y representación tan abominable y fea. Y lo que sucedió hace tanto tiempo, persevera al cabo de tanto tiempo. Como no fue imposible a Dios criar las naturalezas que quiso, no le es imposible mudarías en lo que quisiere. De donde nace también la multitud de aquellos milagros que llaman monstruos, ostentos, portentos y prodigios que si hubiera de referirlos nunca acabaríamos de llegar al fin de esta obra (Agustín, 1978, p. 188).

Incluso Agustín incluye una etimología de la palabra la cual relaciona con advertencias o profecías de sucesos por venir:

Dícese que los llamaron monstruos de «monstrando», porque con su significación nos muestran alguna cosa, ostentos de ostendiendo; portentos de portendiendo, esto es, praeostendiendo y prodigios porque pronostican, esto es, nos dicen las cosas futuras (Agustín, 1978, p. 188).

En el medioevo, la demonología cristiana planteó como máxima infracción el comercio con íncubos, súcubos y otros demonios sexuales, posicionando la figura mítica de la bruja como enemiga de la cristiandad. Los demonios se originan en Satanás y su legión, quienes después de ser creados por Dios se negaron a servirle y

cayeron al inframundo. La motivación contra toda obra de Dios, especialmente el hombre, es predominante en los actos de los demonios, atacando especialmente desde la función de la generación. Las historias de ángeles caídos que procrean con mujeres humanas son profusas, incluso se considera que puedan ser el origen de pueblos enteros. Los *nephilium* o caídos, aparecen en diversos libros antiguos, descritos como seres de gran altura que a su vez engendraron hijos con las mismas características. El íncubo, demonio masculino y el súcubo su versión femenina van a ofrecer en las crónicas de los ascetas, una explicación de los escollos carnales que se deben superar para alcanzar la gloria del cielo. Los vástagos nacidos de la unión de mujeres con íncubos, fueron casos estudiados de teratogenia, en los que especulaba desde las cualidades del cuerpo del íncubo, si era sólido o gaseoso, y cómo el hijo nacido era afectado por esa descendencia.

2.2.1. Teratogenia y mutabilidad

En la Antigüedad existió una concepción dualista de la teratogenia, por un lado se creía en la existencia de una fuerza procreadora del bien, tal vez un padre celestial, que tiende a hacer todos los seres perfectos y por otro lado de una del mal, de la cual provienen los monstruos. En Grecia, por ejemplo, estaba Equidna, una criatura monstruosa cuyo único fin era procrear otros seres monstruosos, las gorgonas también son un ejemplo de esta cualidad con su sangre productora de alimañas y criaturas singulares como Pegaso. El cristianismo heredó esta idea y señaló a Satanás como el gran íncubo, el padre de las monstruosidades. Más allá de este círculo vicioso, de monstruo produciendo monstruos, en el mundo antiguo se propusieron teorías en las que lo natural era la raíz. En Etiopía se hablaba de una generación por

fermentación causada por los rayos del sol. Hipócrates habló de los monstruos mas no indagó su origen, Aristóteles se puso en contra de la creencia común de que dos especies diferentes, por ejemplo mujer y perro, pudieran procrear un ser híbrido. La astrología propuso varias versiones desde un calentamiento causado por el planeta Venus sobre las regiones tropicales, hasta el influjo de la luna o de los cometas que esparcían tumores que al contactar la tierra, hacían brotar criaturas. Paracelso propuso una teratogenia basada en la bifurcación o trifurcación del semen, mientras que otros propusieron que lo que causaba la deformidad del niño no era el contacto de la madre con el Diabolo sino el impacto de haberlo visto. En el medioevo y el renacimiento los monstruos son escollos que ponen a prueba las cualidades intelectuales de los sacerdotes como jueces y su presencia será preponderante en el folclor europeo.

En la Modernidad, durante el siglo XVIII, la biología y la medicina cambian la doctrina de la fijeza de los cuerpos por la de la variedad, y pronto incluye la del transformismo biológico. Así, mientras que ésta se ocupa de los cambios que son lentos y armoniosos, condiciones propias de la evolución, la teratología apareció para ocuparse de los que son bruscos y desordenados. Estas modificaciones, espontáneas y considerables, en las cuales los límites fisiológicos de las especies son borrosos, son llamadas anomalías, o sea malformaciones o alteraciones que pueden ser congénitas o adquiridas. Según Johann Meckel el Mayor, posicionador del concepto moderno, cuando la anomalía afecta sólo a un o unos cuantos órganos sin amenazar la vida del afectado, se considera de un valor fisiológico tenue, como sucede con el labio leporino, los dedos supernumerarios, el albinismo, el enanismo o el gigantismo. Si al contrario esta afecta uno o varios órganos importantes de manera grave, obstaculizando su funcionamiento, el afectado está alejado de las

características propias de su especie, lo cual frecuentemente causa una muerte casi inmediata y le concede el epíteto de monstruo.

2.2.2. Naturaleza y ley

Es comprensible que la aparición del monstruo fuera considerada una disrupción del orden natural que se perpetúa desde las leyes de los dioses y el hombre, y que por lo tanto, se le ligara al castigo del pecado, la sedición y la perversión. Sin embargo, a la luz de la ciencia, el cuerpo monstruoso será estudiado no sólo como un problema de legislación sino también uno de autonomía ciudadana y calidad de vida. En el siglo XVIII se implementó una lectura más allá de lo legendario de los textos que describían casos de monstruos humanos, y así se encontraron lugares comunes y factores recurrentes, que permitieron elaborar un marco frente al tema para proponer unas categorías del cuerpo deformado. Albrecht von Haller (1708-1777 y Meckel el Mayor (1724-1774) fueron los primeros recopiladores, aunque no hicieron una labor de comparación, eso fue más bien de Étienne Geoffroy Saint-Hilaire (1772 - 1844) e Isidore Geoffroy Saint-Hilaire (1805 -1861) especialmente de Étienne, biólogo teratólogo, quién abrió la senda. El punto de partida teórico fue la formulación, usada por varios científicos franceses de la época, de que si bien los organismos vivientes estaban caracterizados por la diversidad, tenían elementos biológicos comunes y verificables. Goethe se interesó por el tema y llegó a plantear el término *Unidad del Tipo*, mientras que Geoffroy Saint Hillaire habló de *Unidad de Composición Orgánica*.

Ernest Martin se encarga de describir esos cambios en *Historia de los Monstruos* (2016), libro profuso en detalles, contextualizando lo histórico sin olvidar lo poético.

Tienen especial importancia las historias sobre hermafroditismo, una condición relativamente usual y que se presta a lo anecdótico y lo extravagante. Escribe Martin:

En el diccionario de Bayle se menciona a Johan Molinet, quien compuso un poema sobre los hermafroditas. Lo que dice no tiene nada serio, pero no deja de hablar de un monje cuya historia se narra con detalle en *la Chronique Scandaleuse de Louis XI* y en Robert Gaguin. Este curioso suceso acontece en el convento de Issoire en Auvergne. Este es el texto: En 1498 sucedió en el país de Auvergne que, en una orden religiosa de monjes negros que pertenecían al Monseñor Cardenal de Bourbon, uno de los religiosos de dicho lugar tenía los dos sexos, de hombre y mujer, y de cada uno de estos se ayudó de tal modo que engendró un niño, por lo que fue capturado, juzgado y encarcelado hasta que parió a su póstumo, que después de haber nacido, hizo del mencionado monje negro lo que la justicia vería hacer. Bayle se queja de la negligencia del cronista al no contar las consecuencias del encarcelamiento. (Martin, 2016, pp. 222-223).

Muchas de estas historias se basan en la perplejidad de una cotidianidad rota y en la condición de lo monstruoso como subversión de lo natural, primero de la naturaleza de los dioses y luego la de la ciencia. La fragilidad de la construcción del mundo del hombre y la incapacidad para revertir el efecto persistente del monstruo mítico cambiante y destructivo, que una vez aparecido, no puede ser olvidado. Al contrario de esta perspectiva, la teratología de Patricia Piccinini es una reflexión sobre el

cuerpo desigual e inesperado que aspira a ser recordado. Un cuerpo en el cual converge el presente líquido y mutante con las fisonomías mitológicas híbridas del pasado y los productos de la ingeniería genética del futuro. Su arte es una exploración del caos biológico como sucesión fluida de varias formas contemporáneas, ancladas a un cuerpo cuya morfología es indistinta a lo antropomorfo, zoomorfo, fitomorfo o tecnomorfo. Su obra es una apología del polimorfismo, una perpetuación de la forma como evidencia de la preponderancia del caos, la memoria de las formas del caos, y en este sentido su obra continúa la tradición occidental, establecida por San Agustín, de comprender lo monstruoso como una contradicción al orden de la naturaleza y los valores estéticos del establecimiento. Pero, a pesar de esto, esta monstruosidad fea y desordenada es diferente, pues para Piccinini lo grotesco no excluye los afectos, y sus seres son muchas veces de actitud amable o al menos más instintiva que malintencionada:

Para ser sincera, siempre me imagino que las personas tienen la misma respuesta que yo para mi trabajo, siempre pienso que instantáneamente se enamorarán del trabajo, y siempre me sorprende descubrir que la gente no la ama tanto como yo (Piccinini, 2014, párr. 7).

Pero aportar a la memoria del caos, personajes y narraciones no es tan sencillo. Si a la fealdad se le desprecia a lo caótico se le teme. Sobre todo cuando cuestiona el orden natural del universo social.

2.3. El monstruo social

Para Kant, según Alan Goldman, lo material humano es el cuerpo. Éste posee dos cualidades fundamentales que le permiten el despliegue en el mundo, *sensibilidad* y *movilidad*. La sensibilidad, percepción o estética trascendental como la llama Kant, se fundamenta en que los cuerpos son sensibles y por lo tanto están en relación unos con otros, lo cual posibilita que el mundo se vuelva espacio, un lugar habitado cuando esos cuerpos están juntos; y además tiempo, agrego, en cuanto a la historia que esos cuerpos rememoran juntos. De igual manera, el cuerpo es móvil, lo cual le permite recorrer el entorno y situarse en él. Viajar para nominar, explicar, conectar con los lugares, para establecer rutinas nómadas o de asentamiento. El mundo, es entonces la dispersión de los cuerpos y las propiedades de los lugares son dadas por las cualidades de esa dispersión. Un cuerpo es ejemplo metafórico del «uno que es muchos», como la trimurti de los hindúes o la trinidad cristiana. «Somos legión» dice en la Biblia un demonio que controla a un poseso. Se habla de manera coloquial del cuerpo de policía o del cuerpo de bomberos. La iglesia es el cuerpo de Cristo. El universo, lo construimos un cuerpo a la vez.

El ser material provee las evidencias de las propiedades físicas del mundo, y es la evidencia como tal. El ser material está en el mundo y su único sentido es la conexión sensible que construye lugar. Nuestra materialidad siempre cambiante, nunca es pasado ni futuro, porque nunca experimentamos el comienzo o el final, es un presente en constante mutación, nunca somos una cosa o la otra porque siempre estamos a mitad del camino. El cuerpo es la forma que siempre cambia, una forma separable en componentes, somos una multiplicidad. Señala Black citando al *Cantar de los Cantares* como un ejemplo de dualidad corporal:

El cuerpo del otro estaba dividido: por un lado, el cuerpo propiamente dicho: piel, ojos, sensible, cálido; y en el otro lado, la voz: abrupta, reservada, sujeta a la lejanía, una voz que no dio lo que el cuerpo dio». Esta separación poética entre cuerpo y voz, según Barthes, citado por Black, proporciona un viaje poético a un polo a otro, a la voz del amante, etérea y ensoñadora a su cuerpo, una forma física, material y complementaria que evidencia la belleza fluctuante de lo dual, de lo que cambia, cautivando con su diversidad (Black, 2000, p. 303).

Lo múltiple y lo polisémico son los condicionantes de una realidad, en la que el orden preestablecido, lo cósmico, es más un deseo que una realidad. Los límites son difusos, tal vez lo único que persiste en el mundo contemporáneo es que es un palimpsesto, es una tabla sobre la que se ha escrito muchas veces, creándose capas de sensaciones y emociones, en caos las unas con las otras. «Nos encontramos en un espacio donde la división entre vida y obra, la separación entre intimidad y exposición pública o la frontera entre persona y personaje caen junto a otras dicotomías binarias modernas» (Fernández Bravo, 2016, p. 232).

Entonces se refiere aquí, no sólo a un cuerpo individual, sino también a un cuerpo social o cultural. Un intento de categorizar el mundo como lugar, desde los cuerpos que lo componen. Así mismo se refiere a una realidad producida por el sentir y el deambular de esos cuerpos en un espacio que ya se expande a ciberespacio, añadiendo nuevas extremidades a esta estructura anatómica. Si conocemos al cuerpo individual, igualmente lo haremos con el social. Los principios vitales y la

anatomía del uno se reflejan en el otro. Si bien los exploradores aportaron a una cartografía mundial, también se desarrolla de manera paralela una cartografía del cuerpo social, siendo el *flâneur* de Baudelaire un ejemplo temprano de ese cartógrafo que expande los límites del conocimiento de la geografía convencional, en un acto de pura modernidad. Igualmente la función del arte será visibilizar esos cuerpos desde sus contrastes:

Situando el cuerpo en el marco artístico, se logran evocar muchos cuerpos en uno, se sitúan cuerpos abyectos, violentos, violentados, frágiles, despojados y despojantes en uno solo cuerpo que presenta, representa, sustrae y captura realidades manifiestas en un mundo de cuerpos sin cuerpos, en una sociedad de los cuerpos reprimidos, de los cuerpos ultrajados, de los cuerpos prototípicos, cuerpos máquina, cuerpos virtuales, cuerpos sexuados, agredidos, mutilados y subyugados: cuerpos cotidianos (Cardona y Carvajal, 2015, p. 295).

Entonces, el hecho de que las imágenes del cuerpo humano y de la estructura de las sociedades sean homólogas, propone una problemática estética, bajo la cual la ciudad emerge como dispositivo comunicacional que propicia un cosmos, un orden espacial, en el que el cuerpo es. Y desde esta aproximación se debe descartar la idea del cuerpo como vehículo de las sensaciones transitorias, como si fueran objetos separados, para aproximarnos al cuerpo como cúmulo de sensaciones unificadas, como un absoluto, conformado por afectos, algunos persistentes y otros variables.

Cúmulo de sensaciones y soporte del arte, el cuerpo se percibe como objeto inseparable de la estética y el arte:

En todos estos casos el arte se hace tangible gracias al cuerpo, presentándose como herramienta, medio, fin, objeto, sujeto, verbo, adjetivo, sustantivo, yo, usted, nosotros, todos, etc. A fin de cuentas, es el cuerpo que se utiliza para crear, sobre el cual se crea y desde el cual se crea (Cardona y Carvajal, 2015, p. 295).

La representación del cuerpo es así una narrativa del cuerpo, el cuerpo en sí mismo cuenta una historia desde su piel, sus gestos y posturas; narrativas que varían cuando se representa el cuerpo que una cultura considera hermoso, o el que expresa decadencia y deformidad. Por ejemplo, en la cultura musulmana las escritoras han buscado nuevas formas presentar el cuerpo:

En lugar de afirmar un lugar para las mujeres y sus cuerpos representando mujeres que son fuertes e independientes, algunas autoras -entre ellas Castel-Bloom, Kimhi y Matalon- se resisten por completo a los contornos de la discusión, moviéndose más allá de ellas para crear un nuevo discurso del cuerpo. Este nuevo discurso requiere la invención de un lenguaje literario del cuerpo que, en primer lugar, es mucho más universal que el trillado del *belorit mitbaderet* (mechón

desgreñado) y el cuerpo bronceado por el sol del mítico *Sabra* (el hombre) (Grumberg, 2012, p. 147).

Pero si la literatura romántica alude a un cuerpo bello, seductor y que da la idea de siempre verse igual, también en contraposición se describe un cuerpo cambiante y desigual, el grotesco:

Lo grotesco, a diferencia de lo clásico, *es un cuerpo en el acto de convertirse*. Nunca se termina, nunca se completa; continuamente se construye, se crea. Su perpetuo devenir prospera con la inmoderación y la superfluidad, y por lo tanto la exageración, el hiperbolismo, el exceso son generalmente considerados atributos fundamentales del estilo grotesco. (Grumberg, 2012, p. 147).

Hay que entender, también que lo grotesco siempre triunfa, porque es imposible demedir y porque representa todo lo limitado del orden humano:

En la filosofía Lo grotesco está plagado de excesos y, en consecuencia, plagado de una diferencia que es concreta e irreductible. Ni la filosofía, ni la ciencia pueden abstraer, reducir o generalizar el exceso, ya que por definición es resistente a la reducción. No hay manera para hacer frente a la diferencia, la heterogeneidad y la otredad, excepto

renunciando al objetivo de alcanzar un conocimiento absoluto, a-histórico, universal, y abstracto. (Cohen Shabot, 2006, p. 231).

Lo grotesco es la diferencia en frenesí, esa otredad imbatible, que cumple la función de que la diferencia nunca desaparezca a pesar del poder de las fuerzas homogenizadoras cósmicas:

Tratar con lo particular, lo irreducible, lo accidental y lo finito, como lo hace lo grotesco, significa tratar con la diferencia. Lo que nos sobrepasa, lo que amenaza nuestra igualdad, nuestra «normalidad», nuestra bien definida y protegida presencia en el mundo, constituye lo diferente (Cohen Shabot, 2006, p. 231).

Así cuando el cuerpo múltiple entra en transformación constante deviene en lo grotesco, un cuerpo perturbador que obtiene su nombre de las sensaciones que generan las disparidades de estancias subterráneas naturales o artificiales del siglo XV. El cuerpo híbrido por lo general es considerado grotesco, aunque no exclusivamente, a veces también puede ser cómico, trágico, sublime, pintoresco, poseyendo muchas otras propiedades estéticas posibles.

Black, aclara que el grotesco se origina en la arquitectura. Parafraseando al autor, un ejemplo temprano de esta propiedad estética aparece en *el Cantar de los Cantares*, en los versos que describen como la ciudad con sus poderos artilugios de guerra, decora el cuerpo de la mujer. Dice Black que los ojos son pozos de agua (tal

vez reservas militares de agua) y la nariz una torre. Escudos y botines de guerra, adornan el cuello, otra torre, como una sórdida gárgola que recuerda que la victoria, incluye heridas, derramamiento de sangre, muerte y pérdida. Si la ciudad es trasplantada en este cuerpo, la espalda también se ensancha, donde el cuerpo se funde con la tierra, como si se abriera para que la gente vea las marcas de la guerra y el conflicto. Luego continúa asegurando que la lectura alegórica moderna de Robert y Tournay, es una cornucopia de lecturas grotescas del *Cantar*, pues el cuerpo corresponde a paisajes específicos de Israel; y en ese sentido reconstruye la geografía de Israel, distorsionando el orden representativo textual (de los pies a la cabeza o de la cabeza a los pies) de los rasgos de la mujer. No solo está segmentada y estirada por todo el campo, sino que es re-ensamblada como una distorsión semejante a las de Picasso, de su antiguo yo (Black, 2000, p. 313).

Por consiguiente el grotesco es una mirada subjetiva que triunfa sobre una objetiva. Panofsky señaló la preponderancia de la representación subjetiva en el arte, por encima de la objetiva, la cual nunca realmente fue finalidad absoluta de la estética y la teoría del arte:

El valor y la significación artística de una teoría que se ocupaba exclusivamente de las dimensiones objetivas de los cuerpos contenidos dentro de los límites definibles, debían necesariamente depender del hecho de que la representación de los objetos así definidos fuera reconocida o no como el fin último de la actividad artística. Su importancia estaba por esto destinada a decrecer la proporción misma en que el genio artístico comenzaba a subrayar la

concepción subjetiva del objeto con preferencia al objeto mismo (Panofsky, 1979, p. 114).

En cuanto a la condición de lo subjetivo en lo grotesco, la percepción que se estructura desde la cultura juega un papel importante. Por ejemplo: «En el episodio de *Twilight Zone*, titulado *Eye of the Beholder* (1960), el atractivo se define como una cara con aspecto distorsionado similar a un simio, y aquellos que caen fuera de este espectro de 'belleza' (como aquellos que serían considerados atractivos para los estándares de hoy) son marginados a un 'ghetto' insular con otros de 'su tipo'. El trabajo de Patricia pregunta: "¿Podría la sociedad cambiar en el futuro, dando como resultado un mundo como este?" (Jones, 2018, párr. 3).

Los estilos arquitectónicos, poéticos y pictóricos del grotesco se oponen a los del arte religioso medieval, en vez de ir hacia arriba, se va hacia abajo, en vez de iluminar se oscurece, en vez de subir al cielo se cae atropelladamente a tierra, como en rito de renacimiento:

Todos estos rebajamientos no tienen un carácter relativo o de moral abstracta, sino que son, por el contrario, topográficos, concretos y perceptibles; se dirigen hacia un centro incondicional y positivo, hacia el principio de la tierra y del cuerpo que absorben y dan a luz. Todo lo acabado, casi eterno, limitado y obsoleto se precipita hacia lo «inferior» terrestre y corporal para morir y renacer en su seno. (Nava, 2009, p. 25).

Lo grotesco posee un dramatismo que sorprende sobretodo cuando el espectador es sorprendido por primera vez por sus imágenes, pues indidublemente hay una fascinación que proviene de nuestra desprevenición frente a lo bello, lo innovador o lo grotesco. John Dewey ha indagado sobre la manera como el arte (aun el feo) cautiva al espectador desprevenido:

A fin de *entender* lo estético en sus formas últimas y aprobadas, se debe empezar con su materia prima; con los acontecimientos y escenas que atraen la atención del ojo y del oído del hombre despertando su interés y proporcionándole goce mientras mira y escucha. Los espectáculos que detienen a la muchedumbre: el coche de bomberos que pasa veloz; las máquinas que cavan enormes agujeros en la tierra; la mosca humana trepando la torre; el hombre encaramado en la cornisa, arrojando y atrapando flechas encendidas. Las fuentes del arte en la experiencia humana serán conocidas por aquel que ve cómo la tensión graciosa del jugador de pelota afecta a la multitud que lo mira; quien nota el deleite del ama de casa arreglando sus plantas y el profundo interés del hombre que planta un manto de césped en el jardín de la casa; el gusto del espectador al atizar la leña ardiendo en el hogar mientras observa crepitar las llamas y el desmoronarse de las brasas. (Dewey, 2008, p. 5).

Así hay objetos y eventos que aparecen de manera no programada para motivar la imaginación, en virtud de la diferencia que rompe lo cotidiano. Continúa Dewey:

Lo que Coleridge dice del lector de poesía es cierto para todo el que se zambulle feliz en las actividades de la mente o del cuerpo: -El lector es estimulado, no sólo o principalmente por la curiosidad, o por un incansable deseo de llegar a la solución final, sino por la agradable actividad de la excursión misma-. (Dewey, 2008, p. 5).

Cuando el arte alcanza esas propiedades estéticas que escapan de lo usual, se vuelve realmente persuasivo, cautivador. Asimismo el arte siempre será un asunto de forma, predominando una manera particular de mostrar un elemento:

En cualquier caso, se admite un principio que es respetado de manera casi uniforme: si bien existen seres y cosas feos, el arte tiene el poder de representarlos de manera hermosa, y la belleza (o, al menos, la fidelidad realista) de esa imitación hace aceptable lo feo (Eco, 2004, p. 133).

Lo grotesco es también social, Bakhtin lo revela con sus descripciones de horrendos carnavales, llenos de vida, pero también de formas desfiguradas y sucias:

El gusto de satirizar y romper el bloque inmutable y normal de los acontecimientos en la sociedad, los escándalos de las palabras, los destapes, las parodias y los rebajamientos, son aspectos que categorizan su arte fundado en una visión carnavalesca del mundo,

donde las injurias y verdades, dichas con respecto al sagrado poder, se asemejan a los disfraces y máscaras de carnaval (...) La risa destruye todas las pretensiones de una significación superior y realiza el relajamiento de la conciencia, de la imaginación y del pensamiento (...) (Zapata, 2014, p. 52)

Michel Foucault desarrolla el concepto del monstruo social, continuando desde la perspectiva legislativa, planteada por Ernest Martin. Y es que a partir de la Modernidad, simétrico al monstruo humano, se manifiesta un nuevo tipo de rareza, el monstruo social. Éste no podría haber existido en la Antigüedad, el Medioevo o el Renacimiento, pues es un monstruo que se despliega a la luz de la sociedad moderna, fundamentada en los ideales de libertad, igualdad y fraternidad, y por lo tanto también relacionado con las técnicas represivas y de control que Foucault denunciara a través de su obra. Es una figura monstruosa que pone en evidencia las contradicciones del mundo moderno, el cual, supuestamente posibilita que el sujeto pueda ser quien quiera ser, pero que finalmente resultó ser, uno de sanciones, represiones y oscurecimientos, el ámbito reclusivo de las guarderías, los ancianatos, las prisiones y los psiquiátricos, dónde se evidencia el fracaso de los ideales humanistas modernos. En este aspecto la teratología médica estaría en los mismos estadios de la psiquiatría, obrando también como una institución médica que paulatinamente pasa a ejercer como un sistema policivo, apoyado en lo científico y lo tecnológico. La problemática frente a la definición de sujeto jurídico, desde una perspectiva enteramente lógica y racional resultó ser problemática pues no todos los crímenes pueden ser explicados desde la razón, algunos incluso no son racionales para nada. Entonces, ¿cómo se lidia con el crimen irracional sin acudir a

lo religioso o místico?, se acude a la psiquiatría y se efectúa una doble calificación médica y jurídica, que trata de discernir entre lo normal y lo patológico.

La normalización social, política y técnica como estrategia de gobierno (siglo XVIII), dominar la anomalía. Desde el siglo XIX, el concepto de anomalía, enmarcado en tres precedentes, antepasados al anormal del siglo XIX, *el monstruo humano*, que por un lado es incómodo porque es un ser al que por su disparidad no se le puede aplicar las leyes (que fueron pensadas exclusivamente para ciudadanos standard, «comunes», para pares), y porque recuerda que desde la naturaleza puede existir la diferencia, y por lo tanto contradice la normalización como algo natural. El otro antecedente es *el individuo a corregir*, el cual no pertenece como el monstruo al ámbito cosmológico o anticosmológico, sino a uno más segmentado, a lo cotidiano e inmediato, otro personaje, como el monstruo humano, muy del siglo XVIII, es donde fracasaron todas las técnicas y procedimientos de domesticación, las de la familia, las religiosas y las del estado. Es un monstruo “trivializado” y cotidiano en el que converge, como juego, lo corregible y lo incorregible, necesitándose la aplicación de unas nuevas técnicas, las de recuperación y sobrecorrección, incómodo porque contradice el aparato de la corrección. El tercero es *el masturbador*, en cual aparece en el ámbito de la familia, en él convergen elementos del monstruo humano y del individuo a corregir, es un sujeto universal, con un secreto universal, todo el mundo lo hace, pero es un secreto que nadie revela, es el fracaso de la ley, porque ni siquiera se habla de ello, no se le puede crear y aplicar una ley, o técnicas de corrección, es algo normal que a la vez es anormal, la normalización de algo que se ve como inconveniente para la sociedad. Cada uno tiene su referencia científica, el monstruo humano en la teratología y la embriología de los Geoffroy Saint Hillaire, el individuo a corregir en la psicofisiología de las sensaciones y las aptitudes y el masturbador

en la *Psychopathia Sexualis* de Kaan. Estos libros van a dar sustento a la teoría general de la degeneración de Morel y que según Foucault y sus compiladores va a servir como como justificación y teoría de los señalamientos sistemáticos que se van a hacer de estos individuos.

La modernidad entonces llevó no sólo a un nuevo tipo de criminal sino también alteró el concepto de castigo, y el origen del crimen, lo cual antes era anodino, pasó a ser el factor más importante. Antes el castigo era la venganza del soberano, representante de Dios en la tierra, y sus características eran lo atroz y lo público, pues debía ser percibido como mayor en su violencia que el crimen, para disuadir a cualquiera que quisiera volver a cometerlo. Así no importa la mecánica del crimen, sólo el despliegue del poder que se afirma con el castigo. Pero luego aparece el concepto de la economía del poder, el cual se basa en aumentar los efectos del poder, disminuyendo los costos de su ejercicio. El rito del castigo fue sustituido por los mecanismos de vigilancia y control, lo cual resultaba más económico en la administración de los recursos. Instituyéndose el concepto de que es más barato vigilar a mucha gente que castigar a mucha gente.

La psicología también permitió investigar el problema del crimen sin razón, o sea aquellos que no obedecen a una motivación lógica sino, más bien a un estado instintivo o no racional de la mente, reconociendo que el crimen a veces podía estar relacionado con una psicopatología. Entonces, el descubrimiento de lo instintivo y de lo inconsciente llevó a establecer la idea de la locura como peligro para la sociedad, fomentando el mito del loco como una figura caótica y antagónica, a veces como contradictor del bienestar y los valores sociales. Igualmente el anarquista o enemigo público.

Lo interesante que plantea Foucault es la nueva contextualización que se da a lo monstruoso desde inicios de la Modernidad hasta nuestros días. Lo deforme en una sociedad donde la disciplina y las fuerzas de normalización trabajan para mantener a los individuos sanos para producir y aportar a la sociedad, propicia que el rebelde y el perverso sean equiparados con el deforme, como individuos que rompen la convención de la normalidad. La transformación, la mutabilidad y lo inesperado, cualidades que en occidente se asocian con lo monstruoso, se enfrentan a una voluntad de no cambio y de conformismo del ciudadano. Sin embargo también el criminal irracional será el nuevo monstruo, uno incómodamente más cercano a la realidad. La presencia de la psiquiatría como uno de esos poderes de normalización, ayudará a establecer la imagen del criminal (y el monstruo) como reflejo de las pasiones humanas:

Como vemos, el monstruo es, en cierto sentido, espejo del hombre. Acaso un espejo deformado, tal y como nos vemos en la «Casa de los espejos» de nuestras ferias modernas. Tenemos que observarnos al espejo y escuchar nuestro interior. «Yo no soy ese, pero sí soy ese, o podría ser yo así». La visión espantosa nos mueve a risa. Y es que esa risa que nos sugiere el espejo va ligada al espanto, tal y como señalan Freud, Nietzsche y algunos etólogos modernos. Incluso Nietzsche, en una parte de su *Más allá del bien y del mal*, nos alerta que el hecho de observar al monstruo, puede constituirse como peligro de quedar convertidos nosotros mismos en monstruos:

«Quien con monstruos lucha cuide de no convertirse a su vez en monstruo. Cuando miras largo tiempo a un abismo, también éste mira dentro de ti». El hombre especula sobre el ser que lo caricaturiza.

Prosigo especulando. Precisamente ha sido la risa una de las mejores armas en contra de los monstruos (Santisteban, 2000, p. 126).

Hoy prolifera el concepto de lo multifuncional, los objetos que sirven para varias cosas a la vez y que están constituidos por múltiples partes intercambiables, otra multiplicidad cercana a la monstruosidad. Celulares, portátiles, automóviles, a todos se les pide multifuncionalidad, al igual que la persona de hoy se le pide que sea varias personas al mismo tiempo, que cumpla con diferentes roles. La diversidad como ventaja al equilibrar múltiples facetas diferentes. Así no hay tanta diferencia en el hombre contemporáneo, el celular y el portátil: los tres son producto de las necesidades y exigencias de esta época, una en la cual el consumo domina la vida haciendo cada vez más difícil reconocer la identidad:

Lo que diferencia a la internacionalización de la globalización es que en el tiempo de internacionalización de las culturas nacionales se podía no estar contento con lo que se tenía y buscarlo en otra parte. Pero la mayoría de los mensajes y bienes que consumíamos se generaba en la propia sociedad, y había aduanas estrictas, leyes de protección a lo que cada país producía. Ahora lo que se produce en todo el mundo está aquí y es difícil saber qué es lo propio. La internacionalización fue una apertura de las fronteras geográficas de cada sociedad para incorporar bienes materiales y simbólicos de las demás. (García Canclini, 1997, p. 16).

No sabemos quienes somos. En nuestra cabeza se confunden las categorías, no sabemos de qué país somos, pero tampoco cuál es nuestro lugar en la naturaleza. Los límites entre el humano, el animal y la máquina están en nosotros desde el origen de la cultura, separados entre sí por el fundamentalismo occidental que coloca a los dioses como centro de universo y que por lo tanto circunscribe al hombre, quien ha sido creado a imagen y semejanza de ese dios, a comportarse de acuerdo a sus preceptos, por lo general negando su lado de animal o de máquina. La Modernidad escenario de una nueva sociedad fundamentada en el ánimo de trascendencia del sujeto retoma esas partes no humanas del humano y las rescata como vía a la autorrealización de ese sujeto trascendente.

Con los avances científicos en cuanto a ingeniería genética y ciborgización, es presumible la eventual emergencia de criaturas de aspecto físico diverso, incluso las técnicas de la modificación del cuerpo como cirugías plásticas, tatuajes y piercings, practicadas a finales del siglo XX y principio del XXI, apuntan a la progresiva normalización de estas y otras técnicas más radicales de rediseño corporal. Las personas podrán recrearse a sí mismas en virtud de sus sueños y ambiciones, siendo el cuerpo cyborg y trangénico cada vez más habitual, haciendo lo que se reconoce como monstruoso cada vez menos abyecto. Es previsible que algo similar sucederá con los seres derivados de la investigación genética y mecánica, su masificación los hará paulatinamente habituales, principalmente, porque no serán tan distintos de un humano original. Pareciera que el arte nos hubiera preparado desde sus inicios para este encuentro, las quimeras, los minotauros, las sirenas, los hombres con fisonomía animal de Charles Brun, que Piccinini homenajea con su obra *The Grotto*. (QAGOMA, 7 de abril de 2018, minuto 1, segundo 26 a minuto 1, segundo 52).

El país de los monstruos tiene un semblante adicional. El monstruo como símbolo de la exclusión, de la desconfianza, el flagelo de los dioses, será acompañado por un sujeto, componente social, de apariencia desigual que funcionará como pieza multiusos, resolviendo distintas situaciones. El que necesite vivir en el espacio exterior podrá obtener un cuerpo que le permita moverse convenientemente en la gravedad cero. Quien vaya a vivir en el fondo del mar será dotado de branquias y pies membranosos. La percepción del otro será sacudida por este nuevo panorama biológico. La nueva sociedad ejercerá la libertad para articularse a las prótesis deseadas, cambiando innumerablemente de forma. En esta sociedad se mitigará la otredad, porque será común el cuerpo desigual, ya no habrá monstruosidad, sólo variedad polimórfica. Sobre la obra *The Couple* (2018), Piccinini dice que es una especie de historia anti-frankenstein ya que la criatura de la obra ha encontrado a su pareja y yace tranquilo con ella en un ambiente de hogar, presentando un final más optimista. (QAGOMA, 8 de abril de 2018. de 0 minutos, 55 segundos a 2 minutos, 18 segundos).

Así, el arte de Piccinini expresa un optimismo cauteloso frente a esta nueva sociedad del futuro. Para ella la familia como núcleo social, será el epicentro del cambio y a las múltiples estructuras familiares se sumarán sujetos cuyo rol sería ambiguo para el espectador de hoy en día ¿son familiares?, ¿son mascotas?, ¿son amigos?, ¿son herramientas? Lo que inicialmente parece perturbador, tiene una solución simple, pero que necesita su tiempo: el hábito construye la comprensión y la normalidad, más si se plantea desde la crianza y la intimidad de las dinámicas familiares, Cuando sea cotidiano encontrar en la calle criaturas como las que propone Piccinini, sus temas y preocupaciones tendrán un giro semejante al de las novelas de Jules Verne, que antes eran categorizadas como fantasía y luego como realidad; entonces, en ese

momento, su obra ya no será especulación sino documento, será el registro de un cambio social que se anunciaba desde Shelley, Huxley y Wells, pero que nadie creyó que pudiera pasar, hasta que pasó. Como el submarino o el globo de Verne. Sin embargo mucha de esta armonía social depende de que seamos capaces de ser sus amigos más que sus dominadores, y eso también puede tomar mucho tiempo. Refiriéndose a la serie de las vespas zoomorfas dice: «Nosotros, como humanos, a veces somos asustados por su autonomía y nuestra falta de control sobre ellos» (Autor desconocido, Artículo en Collabcubed, 2011, párr. 2). Y es cierto que a veces lo mecánico tiene tendencia a escapar de nuestro dominio.

2.4. El monstruo fabuloso

El tercer monstruo va a ser el fabuloso, el que es fruto de la invención. El monstruo del mundo antiguo no pertenece a esta categoría, pues está enmarcado en los conceptos del arte de la Antigüedad, Medioevo y Renacimiento, el cual se centró exclusivamente en la representación de lo real. Bajo este concepto, los lammasu de los mesopotámicos, las esfinges de los egipcios y los faunos romanos, no son monstruos fabulosos pues estos seres eran reales para esas culturas de la misma manera que para una persona de hoy son reales Jesús, Buda, Lucifer o los ángeles. Entonces el monstruo fabuloso va a ser un producto del arte creativo que se despliega desde el siglo XVII, los monstruos de los cuentos de hadas, el Lobo Feroz, la Bruja Malvada y el Ogro. Los malvados de la literatura gótica y el cine de horror, Drácula, Frankenstein, El Hombre Lobo, La Momia, El Doctor Jekyll, el Fantasma de la Ópera, El Hombre Invisible, algunos de ellos ya entrando en el terreno de lo científico. Villanos cinematográficos como Norman Bates, Leatherface, Darth Vader, Michael Myers, El Xenomorfo de Alien, Freddy Krueger, Jason Voorhees, Pinhead de

Hellraiser y Chucky. Entre ellos también estará los que provienen de la ciencia, de estos ya hemos hablado antes. Villanos de cómic como Lex Luthor, Bizarro, el Guasón o el Acertijo, en los cuales se reencuentran conceptos de la literatura y el cine convertidos en convenciones gráficas. Así, la teratología fabulosa, se asentará en el arte creativo de la modernidad, ayudando a destruir las intenciones de los filósofos modernos de fundar una nueva sociedad «clásica», en la cual el valor fundamental griego de la belleza, divulgado por las artes, sería el puente universal entre el mundo del hombre y el espiritual. Al fracaso del proyecto moderno de la belleza y de la estética como ciencia de lo bello, se sumará la proliferación de lo monstruoso como imagen popular de la publicidad, la propaganda y el arte comercial de los folletines, cómics y películas.

Incluso el monstruo ha pasado a veces de villano a héroe. Incluso se acuñará el debatible término *anti-héroe* para convertirlo en objeto de consumo, un adorno para objetos de merchandising. Ahora ya el monstruo no es sólo portento o maravilla sino también puede ser más que grotesco, un personaje comercial. Entonces el monstruo ha sido modelo estético de fealdad y aun de maldad, se encuentra hoy en un estado de admiración febril gracias a la imagen que le prodigan el cine, los cómics y la literatura. No es que haya dejado de ser lo que antes era, sino que también se le ha sumado una versión paralela, en la cual los medios de comunicación divulgan su figura con la misma obsesión de la de los actores y modelos.

2.5. Lo monstruoso: del espectáculo a la perfección

La forma monstruosa ha estado por lo general vinculada a las propiedades estéticas negativas más habituales, lo feo, trágico, grotesco, siniestro y sórdido, pero eso no

ha impedido una amplia difusión a través del arte y los medios de comunicación. Es justo recordar que lo monstruoso se posiciona en el siglo XX como un símbolo de lo diferente, lo que se niega a ser asimilado por las convenciones sociales, una forma de heroísmo alternativo, que no está comprometido con las fuerzas institucionales políticas o religiosas, e incluso muestra sentimientos de compasión por las personas más desprotegidas. Las novelas de Víctor Hugo y la literatura gótica, serían ejemplo de esto, evidenciando el fracaso de la belleza como valor universal y absoluto, unificador de la sociedad, como argumentaban los filósofos modernos. Luego, en las vanguardias se encuentra entonces a un arte plástico sin belleza, que llega a abrazar lo feo, monstruoso y extraño, creando obras significativas en términos históricos y filosóficos, pero de poco interés para el público general, siendo lo feo en las artes más populares como el folletín, el cómic o el cine comercial, lo que finalmente se aceptaría y disfrutaría de manera más o menos predominante. El monstruo como espectáculo se vuelve cotidiano en las ferias y carnavales. Es exhibido como King Kong en la película de los treinta para satisfacción de unos cuantos, sin embargo lo monstruoso no es fácil de controlar, Kong rompe sus cadenas y escapa destruyendo todo a su paso. Nueva York sufre a Kong de la misma manera que Tokio sufre a Godzilla, el monstruo se crece ante la persistencia de nuestra mirada, se alimenta con nuestro interés, morbo y burla. Recordemos a Nietzsche y su abismo.

Entonces lo monstruoso captura la mirada usando la forma desigual, el rasgo absurdo y fisiológico descontextualizado. Indudablemente hay un goce, se busca lo monstruoso para mirarlo y sorprenderse con lo que se ve. Cuando se observa las obras *Atlas* o *Sphinx*, ambas de 2012, hay una sensación extraña de no poder abarcar lo que está ante nosotros, ¿es hombre, animal o cosa? El espectador fuerza de manera placentera su percepción para ubicar lo que ve, en alguna categoría de la

naturaleza, pero es una abstracción aplicada a lo físico en lo cual la mirada se pierde y también la percepción de la racionalidad convencional. Pronto aparecen las preguntas fisiológicas y anatómicas: ¿Qué come?, ¿necesita dormir?, ¿cuánto tiempo promedio vive?, ¿cuál es su terreno natural?, ¿es una especie solitaria o comunal?, ¿con qué órganos percibe el mundo?, ¿cuántos sentidos posee?, ¿experimentan sensaciones semejantes a las del humano?, ¿es una especie sociable?, ¿es sociable con el ser humano?, ¿cómo evoluciona su cuerpo a través del tiempo?, ¿puede convivir con otras especies animales?, ¿qué impacto ecológico tendría al ser introducido en un ambiente?

Pero de la observación a la admiración sólo hay un paso. El monstruo es la estampa de la alteración corporal, antes se temía ser percibido como el monstruo, hoy el target de la publicidad y el mercadeo, quiere ser el monstruo, entendiéndose el monstruo como aquello que es diferente pero atrapante. Recordemos que la Modernidad propone la construcción de uno mismo como un objetivo práctico, siendo las alteraciones corporales una parte importante de esa transformación, ¿no es esto aceptar la multiplicidad que hace monstruoso el cuerpo monstruoso?

Ya no nos atrapa los fenómenos de feria como los de Tod Browning con extremidades atrofiadas y cuerpos enfermos y decadentes. Ahora hay también monstruos que desde su rareza y diferencia presentan cuerpos pertinentes físicamente, cuando no óptimos. *The Strength of One Arm* (2009), se centra en la demostración de una excelencia física, esta vez demostrada a través de la fuerza de un brazo. Criaturas como *Bodyguard* (2004), demuestran desde el diseño de su cuerpo, una aptitud física para dominar el bosque, incluso siendo capaz de ser más rápido que un ser humano, como indica *The Gateway*, parte de *The Fitzroy Series* (2011). Esa fuerza, desafiante y admirable, a veces puede ser aterradora de manera

ambigua como sucede en *The Embrace* (2005), donde el espectador es capaz de completar que lo que ve es resultado de una criatura que se mueve rapidísimo, tanto que es capaz de sorprender a la humana de la obra y agarrarle la cabeza. Y ni hablar de la invulnerabilidad física de *Graham*, el cuerpo como resistencia máxima a algo tan contundente como un accidente de tránsito. En *The Struggle*, una moto con actitud de leopardo ataca a una moto con aptitud de venado, incluyendo en una sola imagen la elegancia de las formas animales con la potencia de las mecánicas. El monstruo es el nuevo héroe de la evolución pues encarna la perfección de los rasgos físicos. Entonces en la figura del monstruo converge una inteligencia semejante a la del humano, con una aptitud física como la de los animales, o la resistencia de los vehículos motorizados. Lo mejor de todos los mundos.

El monstruo es el que muestra el camino a una nueva forma física, una nueva carne, puede ciborgizarse o animalizarse para hacerse mejor. El concepto moderno de bienestar debe superarse para hablar más de una superioridad sobre el mundo a través de lo físico. La percepción de lo monstruoso no es más que la duda final antes de la transformación. El monstruo, nunca fue tal. Primero no fue otro, es un yo, segundo es una visión de mi cuerpo más allá de lo cosmético y lo superficial, El cuerpo propio siempre será compendio de rarezas y difícil de controlar. Cuando se logra el control del cuerpo desaparece el miedo a él y la figura del monstruo desaparece para dar paso a la del súper hombre.

Capítulo 3: La empatía teratológica

3.1. La experiencia estética, compendio de percepciones y afectos

Experiencia estética es un concepto proveniente del mundo antiguo y tiene origen en la filosofía de Agustín de Hipona. Se refiere a la contemplación de objetos bellos y el efecto que esto causa en el espíritu del que contempla. «Temperamento apasionado, Agustín habla frecuentemente de la experiencia estética y de la contemplación de lo bello, teniendo el mérito de haber señalado muy explícitamente el carácter desinteresado de la fruición artística» (Plazaola, 2007, p. 53).

La palabra contemplar es, entonces, fundamental para entender este concepto, dice el Diccionario de la RAE, que contemplar se define como: «ocuparse con intensidad en pensar en Dios y considerar sus atributos divinos o los misterios de la religión», pero igualmente la define como “«Poner la atención en algo material o espiritual». Desde estas definiciones se comprende entonces que la experiencia estética para Agustín implicaba una concentración, propia de los ejercicios mentales de los monjes, dirigida a unas propiedades perceptibles, pero difíciles de definir en objetos materiales, una sensación generada por lo material, se diría, pero una que pertenece al ámbito del proceso mental más que al fisiológico. Una sinergia de mente y espíritu para lograr una experiencia también religiosa, pues la belleza, para el monje católico es una evidencia de la mano de Dios en la tierra.

El concepto se reinventó de acuerdo a los proyectos humanistas de la Modernidad. Se le desdiviniza implementando una perspectiva psicológica, centrada en lo que siente el sujeto frente a lo bello sin aludir a una intervención mística. La experiencia estética será inseparable del objeto estético, aunque «habiten» universos diferentes, el de las ideas y las sensaciones, la primera; y el de lo material, la segunda. Serán

equivalentes e imbricados, lo que le sucede al objeto estético tiene eco en la experiencia estética que genera: «Objetos estéticos, a su vez, son todos los objetos de la experiencia estética; de ahí que, sólo tras haber caracterizado suficientemente la experiencia estética, nos hallamos en condiciones de delimitar la clases de objetos estéticos» (Beardsley, Hospers, 1997, p. 104).

El proyecto moderno de la belleza se planteará como la posibilidad de unir al sujeto con lo trascendental a través de las bellas artes, e igualmente se le verá como un cohesionador y homogenizador de la sociedad, a través del cultivo de las relaciones humanas bellas, siendo la educación estética, el plan, y la experiencia estética, la herramienta, para lograr estos objetivos. Esta propuesta sigue vigente en las teorías de educadores como Luis Hernán Errázuriz, quien en *Sensibilidad estética: un desafío pendiente en la educación chilena* (2006), describió la historia de la educación artística y estética, indicando además, que educadores como Irena Wojnar validaron la educación estética desde los conceptos de Platón y Aristóteles, evidenciándola como parte fundamental de la educación integral. (Errázuriz, 2006, p. 19).

Así, para los filósofos modernos como Hegel y Schiller, la experiencia estética es una acción que contribuye a construir ese ciudadano ideal que es sensible frente a las necesidades de sus semejantes y que valora el bien común tanto como el propio. Según Władisław Tatarkiewicz, los autores decimonónicos exageraron al presentar como una novedad esa aproximación psicológica a las reacciones humanas frente a la belleza y el arte, pues ya autores como Pitágoras cuando habla de la concentración o Aristóteles cuando lo hace del encantamiento, habían planteado conceptos semejantes al de esta experiencia estética psicológica y moderna.

Tatarkiewicz, en *Historia de seis ideas*, la definió como «respuesta humana a la belleza y al arte» (2001, p. 347), rectificó su condición de diferencia con la experiencia de la belleza y la experiencia del arte, pues la experiencia estética va más allá de lo bello o lo artístico (2001, p. 350), y enumeró en su calidad de historiador las diferentes teorías sobre ésta, correspondientes a distintas posturas filosóficas históricas, como la intuición, el gusto o la empatía. Mucho antes de esta obra, en 1913, propuso lo que llamó un pluralismo estético con la teoría de que el concepto de objeto estético había fallado pues «se emplea de un modo tan amplio que pierde cualquier tipo de precisión» (2001, p. 15), sucediendo de igual manera con la experiencia estética. Bajo esta premisa planteó en contraposición la existencia de tres experiencias diferentes, *la estética, literaria y poética*; siendo *la experiencia estética* la más reconocible pues es la que se genera cuando se está frente a un objeto bello de la naturaleza, el arte, la artesanía o la tecnología. Se siente esta experiencia cuando se contemplan los detalles visuales, auditivos o audiovisuales de estos objetos, logrando distinguir una sensualidad. *La experiencia literaria* es puramente intelectual, la literatura mueve a la reflexión, a la comprensión del ser humano y su mundo, fundamentándose en un talento para ordenar ideas, por lo tanto su goce es semejante a la satisfacción intelectual de armar un rompecabezas donde todas las piezas cazan. Es generada por novelas, cuentos, obras de teatro, la poesía épica y algunas obras conceptuales. *La experiencia poética* es puramente emotiva y se origina con los momentos en que una pieza artística toca nuestras fibras emocionales; alegrándonos, entristeciéndonos, sorprendiéndonos, asustándonos, etc. La experiencia poética se halla con frecuencia en la poesía lírica, las obras musicales y cinematográficas, pero también en pinturas y paisajes (Tatarkiewicz, 2001, pp. 15-16). Esta propuesta toma el concepto de experiencia estética y lo

diversifica para que corresponda a las categorías, entonces emergentes, del arte moderno.

Sin embargo, disintiendo de Tatarkiewicz, y continuando los planteamientos de Nietzsche, los filósofos postmodernos cuestionaron los logros de los proyectos modernos y determinaron que la belleza como concepto universal no era determinante, al igual que la estética como ciencia de la belleza, aduciendo que ésta había terminado siendo pertinente sólo como una filosofía del arte. La experiencia estética desde entonces se advierte como una miríada de sensaciones que van desde lo placentero a lo desagradable y que son generadas por múltiples propiedades de múltiples objetos, no solamente lo bello natural o artístico. Finalizando el siglo veinte, con la aparición de la Internet y las nuevas tecnologías, el concepto ha continuado expandiéndose más allá de lo natural, artístico, social, incluyendo también lo virtual y lo ambiental. Se habla de la experiencia narrativa e interactiva del crossmedia y el transmedia, de las experiencias de las realidades aumentadas y de los mundos virtuales. En comunicación y publicidad se habla de la experiencia de producto o de marca como factores relevantes para el posicionamiento en la mente de las personas. El interés por la experiencia y lo sensorial ha acercado la estética al ámbito de la neuropsicología y la ingeniería ambiental tanto como al de la arquitectura y las artes plásticas. Hoy todavía se coincide en que la experiencia estética es distinta a la sensación en su cualidad de trascendente, de ser constituyente del ser humano.

La experiencia estética de acuerdo a Alan Goldman, tiene dos componentes, las *percepciones* y los *afectos*. Kant no habló directamente de experiencia estética, pero las percepciones fueron parte importante de su teoría, pues toda estética comienza con las facultades perceptivas:

El énfasis en la experiencia se ve reforzado por la afirmación de Kant de que ningún argumento o apelación a los principios puede convencernos de que un objeto es bello sin nuestra percepción del objeto de primera mano. Aunque Kant hizo hincapié en la sensación armónica de nuestros poderes cognitivos en la percepción del objeto, a la luz del énfasis del arte moderno en la expresividad, podríamos querer añadir a esto el ejercicio de nuestras capacidades afectivas, nuestra facultad emocional. El sello distintivo de esta experiencia estética se convierte entonces en el ejercicio pleno de todas nuestras capacidades sensoriales, cognitivas y afectivas en la apreciación de las obras de arte. (Goldman, 2001, p. 185).

Según Elena Oliveras: «la experiencia estética en el sentido de *aisthesis*, encuentra una brillante exposición en *Qué es la filosofía* de Gilles Deleuze y Félix Guattari. Se explica allí, a través del concepto de 'bloque de sensaciones', que el arte es lo único que permanece, lo único que no es superado o remplazado por nuevas ideas o productos, como ocurre en el campo del conocimiento científico o de la tecnología» (Oliveras, 2004, p. 33), continúa Oliveras citando a Deleuze y Guattari: «El arte conserva, y es lo único en el mundo que se conserva (...). El arte no conserva del mismo modo que la industria, que añade una sustancia para conseguir que la cosa dure... lo que se conserva, la cosa o la obra de arte, es un *bloque de sensaciones*, es decir un compuesto de perceptos y afectos (...) la preparación de la tela, el trazo de pelo del pincel son evidentemente parte de la sensación (...). Pero lo que se conserva no es el material, que constituye la condición del hecho... lo que se conserva en sí es el percepto o el afecto» (Oliveras, 2004, pp. 33-34). Parafraseando a Oliveras: La

materia envejece pero la obra de arte como percepto sigue siempre joven. ¿Pero qué es el percepto? Según Deleuze y Guattari el arte tiene como fin *arrancar* el percepto de las percepciones del objeto, igual que *arrancar* el afecto de las afecciones, «las percepciones son mecanismos psicofísicos, mientras que los perceptos son procesos completamente mentales, trascendentes, en los que vibra la sensación, sin tiempo» (Oliveras, 2004, p. 34). Si bien la perdurabilidad de arte es el factor primordial de la experiencia estética, cada época posee su propio enfoque condicionado por los intereses, técnicas y estilos que la caracterizan.

López Quintás indica que aparte de la experiencia estética (o artística) están también la ética, la religiosa y la metafísica; y enfatiza que cultivarla permite vivir y comprender con más fluidez las otras tres:

Este mayor conocimiento nos permite afinar la sensibilidad para oír la apelación de los valores y la voz de la realidad, y darles cumplida respuesta. He aquí como la experiencia artística, debidamente realizada y comprendida, nos da torrentes de luz para descubrir la articulación interna de otras experiencias humanas, más difícilmente accesibles-al menos en muchos casos- y nos permite entrañarnos en ellas (López Quintás, 2010, p. 405).

En consecuencia la manera de sentir construye realidad, siendo la sensibilidad, no sólo condición para la comprensión, sino, más importante, la base de cualquier construcción social.

3.2. Experiencia estética contemporánea y multiplicidad tecnológica

En el mundo contemporáneo la experiencia estética se ha transformado en una red de sensaciones mutante y progresiva. Las denominadas nuevas tecnologías han propiciado que su alcance se globalice y que sus propiedades constitutivas de comunidad e individualidad, se generen con igual fuerza en unos cuantos que en millones de personas. Por esta razón el concepto de sociedad es igualmente diferente, pues ya no sólo se pertenece a sociedades cotidianas basadas en la interacción social cercana, sino también, a sociedades virtuales, en las cuales el intercambio de información en tiempo real y la interacción con otros que están lejos, han permitido la emergencia de una experiencia estética que se multiplica exponencialmente a través de múltiples canales digitales.

Sin embargo esta no es una red sólida, es líquida, se contrae y se expande constantemente, alterando mensajes y canales que a su vez devienen en elementos culturales impermanentes como las modas, al igual que algunos más persistentes y que son calificados como iconos culturales. Zygmunt Bauman identificó la cualidad de flujo constante que determina nuestra realidad contemporánea, usando el término líquido, el cual Ára y Pessoa usan para describir los cambios culturales en el contexto de la internet:

Hablar de lo sólido y lo líquido es una metáfora, para caracterizar los procesos de cambio sociocultural actuales, impulsados por la omnipresencia de las tecnologías de la información y comunicación. La metáfora nos sugiere que el tiempo actual –su cultura digital– es un fluido de producción de información y conocimiento inestable, en permanente cambio, en constante transformación, como

contraposición a la producción cultural desarrollada –principalmente en Occidente a lo largo de los siglos XIX y XX– donde primó la estabilidad e inalterabilidad de lo físico, de lo material, de lo sólido (Área y Pessoa, 2012, p. 14.).

Aproximarse a una experiencia estética con estas características implica diseñar una metodología de investigación apoyada en métodos que correspondan a esta mutabilidad y dinamismo, comprender las percepciones y los afectos como constelaciones que viajan de lo real a lo virtual, en cuestión de segundos, que igualmente se dilatan o se disminuyen con cada interacción entre los espectadores. La experiencia estética, gracias a la internet y las redes sociales, se revela como lo que siempre ha sido, una fuerza dinámica, que crea realidades, como una bola de nieve, creciendo mientras avanza, tomando todo lo que signifique una carga de emociones o afectos, un viaje sin fin de lo estético, de persona a persona de comunidad a comunidad, como un demiurgo, creando y destruyendo, perpetuando realidades o echándolas al olvido. Un viaje virtual que la etnografía digital puede registrar y estimar en medida de su barroquismo, capturando las diversas manifestaciones de la imaginación, el mito, el rito, la marginación y el símbolo, que puede aparecer durante un periplo cultural cotidiano.

Hernández Sanpieri cita a Álvarez-Gayou quien considera que el propósito de la investigación etnográfica es describir y analizar lo que las personas de un sitio, estrato o contexto determinado hacen usualmente; así como los significados que le dan a ese comportamiento realizado bajo circunstancias comunes o especiales, y finalmente, presenta los resultados de manera que se resalten las regularidades que implica un proceso cultural (Hernández Sampieri et al, 2010, p. 501).

Entonces, el viaje, fundamento de lo etnográfico, ya también alcanza los terrenos tecnológicos de los mundos virtuales, las realidades aumentadas, la interactividad y lo ciborgización. Nuestra mente ya no sólo está en nuestro cerebro, abarca también los dispositivos electrónicos, y la vida real ya se queda corta, frente a las ilusiones que propone el mundo de las excursiones virtuales:

Creo que el estudio etnográfico de lo digital forma parte de la amplia reflexión que las ciencias sociales han abierto en torno a la ciencia y las tecnologías en las últimas tres décadas. Estas constituyen dos vectores centrales de eso que Michael Fischer (2003) denomina formas de vida emergente, un concepto con el que señala cómo la vida individual y colectiva está siendo redefinida en nuestra contemporaneidad como consecuencia de la transformación de los valores, la política, la identidad y los modos de vida en común. Los estudios sociales de la ciencia y la tecnología (STS) constituyen un dominio de investigación que ha puesto en evidencia esas transformaciones y son además una fuente de inspiración para abordar la construcción de nuevos objetos de estudio en las etnografías de lo digital y para re-equipar nuestro vocabulario teórico (Estalella, 2007, p. 5).

Así la etnografía digital posibilitaría observar como la experiencia estética se ha apropiado de estos nuevos territorios, haciendo historia, evolucionando, aportando a la hibridación de universos, conceptos y cosas. Lo sensible vive en los laberintos de lo virtual y su disección es la clave para comprender la vicisitud de lo humano a

lo posthumano, nutriendo la perspectiva de las ciencias sociales, en específico la de la antropología, la sociología, la comunicación, el diseño, la publicidad y el arte.

3.3. Una etnografía para la experiencia estética

La convivencia en el mundo digital ha avanzado de pequeños grupos que recibían mensajes a inmensas comunidades virtuales que reaccionan ante las noticias e incluso llegan a influir sobre las decisiones de empresarios o políticos. Actualmente nuestra vida digital es intensa y se desarrolla paralela a la que vivimos en la realidad material. La educación también se ha beneficiado de explorar la virtualización de cursos o programas ofreciendo la oportunidad de estudiar a quienes no pueden viajar por las distancias o los altos costos del viaje.

Hoy, las relaciones mediadas por la tecnología permiten delimitar campos de trabajo híbridos, parte reales, parte virtuales, que permiten apreciar comportamientos y sentimientos en grupos de segmentación ajustable, o sea a través de las redes sociales se puede indagar sobre lo que siente una o dos personas frente a un tema o lo que sienten centenares, miles o millones, de acuerdo a las características de la investigación. Incluso recursos técnicos como el algoritmo, son usados para calcular las acciones de un grupo particular teniendo como referencia unos cuantos movimientos iniciales. Ejemplo de esto son los *pop-ups* y los avisos que se nos aparecen en *websites* ofreciendo productos de acuerdo a las páginas que hemos visitado anteriormente. Di Próspero cita a Jordan, diciendo:

Un número cada vez mayor de personas vive en un mundo híbrido en el que las fronteras entre qué es físico (o real) y qué es digital (o electrónico), se desvanecen. En este mundo híbrido las identidades,

las experiencias y posibilidades de vida de las personas comienzan a integrar las facetas físicas y virtuales de existencia, por lo cual la conciencia está, en cierta medida, compartida entre una conexión física y un yo virtual en línea [...] la ubicuidad de los teléfonos celulares es un indicador de a lo que han llegado las conexiones electrónicas, devenidas indispensables para la gente en su manejo de la vida cotidiana. (Di Prospero, 2017, p. 45).

Entonces la etnografía virtual permite viajar caminos digitales en los cuales no sólo se despliega lo mejor o lo peor del ser humano, tanto el conocimiento y la mezquindad, como las huellas de los sentimientos que nos mueven, incluyendo nuestras percepciones, imaginarios y mitos. La internet es el nuevo crisol donde lo que pensamos se convierte en código virtual, se mimetiza y reproduce hasta alcanzar algo cercano a la universalidad, al menos en el acceso, siendo un ambiente privilegiado para observar la interacción a través de redes sociales, entre artistas, piezas de arte, espectadores y pensadores, y la manera como estas moldean la opinión y aun las pasiones que a veces se convierten en devociones y fundamentalismos. Reconocer el valor de estos espacios de opinión y saber interpretarlos implica saber leer de manera crítica el comportamiento de las masas, pero sin alejarnos de lo visceral, del espíritu rubicundo que permea todo ente que constituye el mundo de lo digital.

El proceso no es diferente de una etnografía convencional, basándose en cuatro fases:

En la primera se selecciona el campo de estudio y se determinan las interrogantes de la investigación, así como el marco teórico. En una

segunda fase se seleccionan los informantes y fuentes de datos, las estrategias de recolección y almacenamiento de información. La tercera fase es el trabajo de campo mismo, mientras en la cuarta se realiza el análisis de la información. (Mosquera, 2008, p. 537).

La etnografía digital permite acercarse a artistas y temas que no hacen parte de la región donde el investigador vive. También posibilita, a través de las plataformas de las redes sociales, indagar sobre las opiniones, imaginarios y sentimientos que una obra de arte puede generar en los espacios digitales. Ésta, en específico, buscará apreciar la empatía, una de las experiencias estéticas más posicionadas, observando la interacción que las personas tienen en la internet con posteos en los que las obras de Piccinini son visibilizadas. Si bien la calidad de las opiniones, por ejemplo, en las redes sociales varía señalando la baja alfabetización de las personas con lo digital, igualmente se puede argumentar que en los juicios incultos, incoherentes o incomprensibles también hay un indicador que señala algún tipo de sentimiento. A continuación se explicará la experiencia estética llamada empatía y como se abordó en el contexto de los objetivos de esta investigación.

3.4. La empatía, la experiencia estética del contacto con el otro

La experiencia estética que en particular compete a esta investigación es la empatía, pues la narrativa principal de Piccinini es la del encuentro entre diferentes. Según Tatarkiewicz en un breve recuento que hace en el capítulo *La experiencia estética: historia del concepto*, incluido en *Historia de seis ideas* (1977), *La teoría de la naturaleza activa de las experiencias estéticas*, o de la empatía, fue formulada en Alemania con la intención de profundizar el estudio de las experiencias estéticas

desde la perspectiva del romanticismo y luego del idealismo. La tesis que defiende esta teoría es que la experiencia estética tiene lugar únicamente cuando el sujeto transfiere su propia actividad al objeto, de este modo atribuyendo al objeto estético unas propiedades que éste no posee en sí mismo. Una transferencia de las experiencias del sujeto al objeto, según Theodor Lipps «*ein leihen, ein einfühlen der seele in unbeseelte formen*» («un préstamo, un empatizar el alma en formas inanimadas»), lo cual según Lipps es el origen del placer, siendo este no más que el descubrimiento de uno mismo en un objeto diferente a uno mismo, un auto-goce objetivado. La empatía se ha interpretado de diversos modos: Robert Vischer la entendía como un instinto primitivo y misterioso; Rudolph Hermann Lotze la comprendió de un modo empírico, como el efecto de una serie de experiencias, Gustav Fechner con la teoría de la percepción visual y Lipps, en un principio coinciden con esto (Tatarkiewicz, 2001, pp. 365-366). Bajo estos parámetros valdría la pena preguntarse: ¿qué es lo que vemos de nosotros en los cuerpos grotescos de Piccinini?, ¿por qué se vuelve a ellos después del repudio que originalmente generan?, ¿por qué, tras esa segunda observación ya parecen más aceptables sus criaturas?

Las criaturas transgénicas de Piccinini pueden ser una visión impactante la primera vez que las encontramos, pero luego, cuando nos centramos en los detalles, encontramos que poseen inocencia, una cualidad que propicia los sentimientos empáticos. Representan seres que necesitan la aceptación social de la misma forma que cualquier ser humano, dice Peter Hennessey en *Patricia Piccinini's Offspring*:

Al crear, como ella lo hace, una especie de refugio de perros perdidos para los extraviados y los no deseados, de las ideas y tecnologías

contemporáneas; ella de igual manera, critica el proceso que crea estos «extraviados» y declara su apoyo a los mismos. También muestra una fe extraordinaria en la naturaleza humana. Al esperar que su audiencia ame a su *Siren Mole*, le está pidiendo a una sociedad, que necesita legislar contra la discriminación racial, que encuentre espacio en su corazón para un carnudo, húmedo, casi sin pelo, debilucho ecológico, que no existiría en absoluto, excepto por la arrogancia de la industria biotecnológica. Es una gran solicitud realmente. (Hennessey, 2002, párr. 2-3).

La experiencia estética llamada empatía es, entonces, profundamente psicológica porque se centra en el espectador y en lo que vive, y es constitutiva, como ya se ha expresado, porque somos lo que somos en parte por las experiencias estéticas que hemos vivido. La empatía es nuestra cualidad de ver al otro como un igual, comprender su perspectiva, valorarlo y observarlo con sentido de justicia. Con ayuda de la empatía se crea amistad, amor y compañerismo, los adhesivos sensibles para que haya sociedad. Sin empatía la visión del mundo es utilitarista, egoísta e hipócrita, no hay comunidad sino dominio y conveniencia individual.

La empatía como experiencia estética está configurada por la percepción y el *afecto*. ¿Cómo percibimos al otro? y ¿qué afectos suscita?, son condiciones clave para la construcción conjunta de una realidad en la que todos prevalezcamos.

Ambas expresiones aparecen con frecuencia en las redes sociales, *las percepciones* como *comentarios* y los *afectos* como *likes*, lo cual permite sintetizar en datos verificables, que ofrecen resultados y de los cuales se pueden derivar conclusiones

que permiten apreciar la empatía que genera la obra de Piccinini. La apreciación de la empatía hoy es diferente gracias a que muchos momentos empáticos son vividos en mundos virtuales, en los cuales se despliega la vida de las personas, tanto como en los reales.

3.5. La Etnografía digital, el ámbito de la empatía hecha visibilidad

La empatía teratológica en la obra de Patricia Piccinini surge como una propuesta que pretende discernir como se genera la empatía entre la obra de la artista Patricia Piccinini y el público que la sigue en redes sociales, aunque la mayor parte de su corpus está constituido por figuras monstruosas las cuales, aparentemente poseen elementos formales que acercan al espectador afectivamente con los seres representados. Se propone como un punto de partida comprender como las estéticas no convencionales se despliegan en los nuevos medios y como estos dinamizan las percepciones y los afectos frente a una obra particular. Se busca comprender lo monstruoso en el contexto de un tiempo y una tecnología, además de indagar como un artista y sus intenciones pueden divulgarse en los medios en línea. La investigación se desarrolló siguiendo cuatro fases según los describe Manuel Andrés Mosquera Villegas, en *Fermentum, Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, y que se enumeran a continuación.

3.5.1. Fase 1: conceptualización

Los conceptos que se exponen en esta tesis surgen de un arsenal de conceptos alcanzados desde la estética teratológica, contrastados con un trabajo de campo a través de una indagación de carácter exploratorio. Se inició configurando el concepto de la investigación, *estudiar la empatía de Piccinini con su público a través*

de las redes sociales y la estética teratológica, relacionando el objeto de estudio con una perspectiva científica pertinente y una metodología de investigación funcional. Después de analizar la obra de la artista, sus temas, sus medios de difusión y su presencia en redes sociales; se decidió acercarse a su obra bajo el lente de la teratología de la estética, pues esta permitiría estudiar el problema de la empatía desde un contexto histórico y cultural desarrollado, por autores formales con teorías y conceptos lo suficientemente profusos para elaborar un marco teórico, que permita vislumbrar el panorama. De igual manera el problema de la empatía es inseparable hoy de las interacciones en redes sociales, así que se previó la etnografía digital como metodología para esclarecer una ruta de trabajo. Es importante recordar que cada percepción o afecto, está condicionado por el contexto histórico de un concepto, instituido en el grupo muestra, como lo son, por ejemplo, los mitos, el cuerpo, la belleza o la fealdad. Por lo tanto esta metodología se basa en los procesos de la etnografía digital, pero también, es a la vez etnografía etnohistórica, siendo la teratología el componente histórico de la investigación. Dice Álvarez-Gayou, citado por Hernández Sampieri:

La Etnografía etnohistórica: implica el recuento de la realidad cultural actual como producto de sucesos históricos del pasado. Un ejemplo de este tipo de estudio es el de Villarruel y Ortiz de Montellano (1992), en el que se exploran las creencias relacionadas con la experiencia del dolor en la antigua Mesoamérica. (Hernández Sampieri et al, 2010, p. 503).

3.5.2. Fase 2: muestra

En la *segunda fase* se seleccionaron como fuentes de datos las redes sociales donde la artista tuviera presencia, buscando que cada una aportara un fragmento al panorama. Como en esta investigación cualitativo-descriptiva se pretendió identificar factores de empatía relacionados con la obra de la artista el trabajo de campo se realizó en espacios virtuales donde interesados y desprevenidos pudieran encontrarse con sus creaciones. Teniendo como referente el artículo *Online collaboration: Scientists and the social network* Se eligieron seis redes sociales que tuvieran énfasis con lo visual o lo audiovisual, y se valoraron desde dos ángulos, o que permitieran un rango alto de interacciones entre posteo y espectador, o que aportaran información fiable sobre la artista y su obra. Se escogió a Facebook, Pinterest, Instagram, Deviant Art, Tumblr y Youtube porque de acuerdo a los objetivos se busca estudiar la empatía, la cual es una experiencia estética y por lo tanto prima un contacto visual o audiovisual. Bajo estos parámetros, redes como Google Scholar, Research Gate, Academia.edu, Mendeley o incluso Twitter no serían tan pertinentes para la etnografía por estar basadas en lo escrito y lo intelectual. Ya centrándose en términos de visibilización de la empatía, Facebook es pertinente por su diversidad en botones de reacción (*me gusta, no me gusta, me encanta, me divierte, me asombra, me entristece, me enoja y te agradezco*), los cuales permitirían acercarse a los afectos que genera la obra de la artista entre el público diverso de esta red. Pinterest aportaría sus álbumes fotográficos, Instagram, su importancia como medio de divulgación para los artistas a través de estrategias de comunicación, Deviant Art permite ver el arte de los artistas jóvenes, así como Tumblr el bloguerismo del arte y Youtube el contacto de la academia con el espectador. A continuación se especifica cada una.

3.5.2.1. Facebook

Esta red permite acceder a información por perfiles personales o grupos. Algunos posts se centraron en los grupos oficiales de galerías, magazines especializados en la divulgación del arte, empresas de noticias y algunos en perfiles personales. Uno de los más interesantes fue el grupo que se abrió para divulgar todas las noticias correspondientes a la obra *Skywhale*. Los posts con frecuencia llevan a artículos de noticias, divulgaciones en magazines online o canales en Youtube. Los comentarios muchas veces son escasos, se reducen a etiquetar a una persona que le puede interesar. En cambio lo afectivo tiene una gama más amplia de expresiones, como ninguna otra red social. *Me gusta, no me gusta, me encanta, me divierte, me asombra, me entristece, me enoja y te agradezco*, son botones que sirven para expresar emociones inmediatas frente al contenido que se está compartiendo.

En los posts de Facebook con frecuencia aparecen las piezas *Skywhale* y *Graham*, las cuales tuvieron bastante difusión en los medios, la primera por ser un encargo para celebrar el centenario de Cambera, y la segunda por ser parte de un programa de divulgación de la seguridad en el camino de la *Transport Accident Commission* (TAC). Esta red permite visibilizar algunos dinamizadores de la cultura en Australia como el magazine de arte contemporáneo *Hi Fructose* y la *National Gallery of Australia*, evidenciando muchas veces que Piccinini es centro de controversia para sus compatriotas. Igualmente artículos en medios como *The Guardian* muestran el paulatino proceso de internacionalización que ha logrado la obra de la artista, y en posts de la *Universidad de Melbourne*, la proximidad que la artista tiene con el mundo de la academia y la educación. Algunos explotan la controversia al centrarse en el aspecto monstruoso de sus criaturas, presentándolas como un reto para el espectador. Se usan palabras como «inquietantes», «perturbadoras» y «mutación»,

las cuales poseen el sentido publicitario de buscar la atención del público, pero a la vez, irónicamente promulgan la carga negativa que justamente la artista quiso evitar. En Facebook se desplegó el drama causado por la aparición de *Skywhale*, quién la percibía adecuada para el evento, quién no. Reacciones de afecto y rechazo se compartieron por igual. Se hizo fan art celebrando la ballena, específicamente una canción *Ode To Sky Whale* (2013) de Hannah Beasley con *Fun Machine*, una simulación en lego y una torta. La canción dice:

You're the apple of my eye, the Sky Whale of my sky, it's true.

There's only you.

I don't need to wonder why, you've got 10 boobs and fly.

I see through, to the real you.

I see through, to the real you.

(Beasley, 2013, párr. 16).

La Canción invita a ver más allá de las apariencias, una metáfora compatible con toda la obra de Piccinini.

Las personas defendieron y atacaron la obra, algunos porque no la veían cercana al concepto de la ciudad y otros porque les molestaba tuviera unos senos descubiertos.

Algunos artículos que se comparten en esta red son interesantes como *Empathy In An Artificial World* por Jennifer Susan Jones para el Magazine *Beautiful Bizarre*.

También se divulgó desde esta red social, la exposición *Curious Affection* en GOMA, *Gallery of Modern Art de Queensland*.



Figura 14. En el recuadro amarillo se señala donde aparecen indicadas las percepciones y los afectos en Facebook.

3.5.2.2. Pinterest

La red Pinterest es muy diferente. Mientras que Facebook comparte contenidos de noticieros, periódicos y páginas oficiales; por lo general los links de Pinterest llevan a blogs de arte y diseño dirigidos a universitarios jóvenes. Las fuentes no son tan legítimas en este caso aunque también sirven de referente para estudiar los intereses, preferencias e imaginarios que forman en torno a la obra de Piccinini. Algunos post son muy frívolos como por ejemplo, *10 Most Controversial Sculptures* en el website *Oddee*, o el texto en *Coil House* sobre los «animales humanos» de Piccinini. El estilo de escritura es muy simple, jugando con el sensacionalismo de encontrar un arte que es «tenebroso». Se percibe que los artículos van dirigidos a personas con una cierta fascinación con todo lo que le lleva la contraria a la belleza tradicional, enmarcando esa cierta sensibilidad adolescente que busca emociones fuertes, en este caso, en lo que se denomina grotesco. Como es una red que engancha exclusivamente desde lo fotográfico, son fundamentales las obras elegidas para

cautivar al espectador. *The Long Awaited* (2008), *Big Mother* (2005), *Still Life with Stem Cells* (2002), *The Carrier* (2012), *Graham* (2016), *The Young Family* (2002), *Sphinx* (2012), son obras muy fuertes, que impactan en primera instancia y pueden atraer al lector potencial de los contenidos que se comparten.

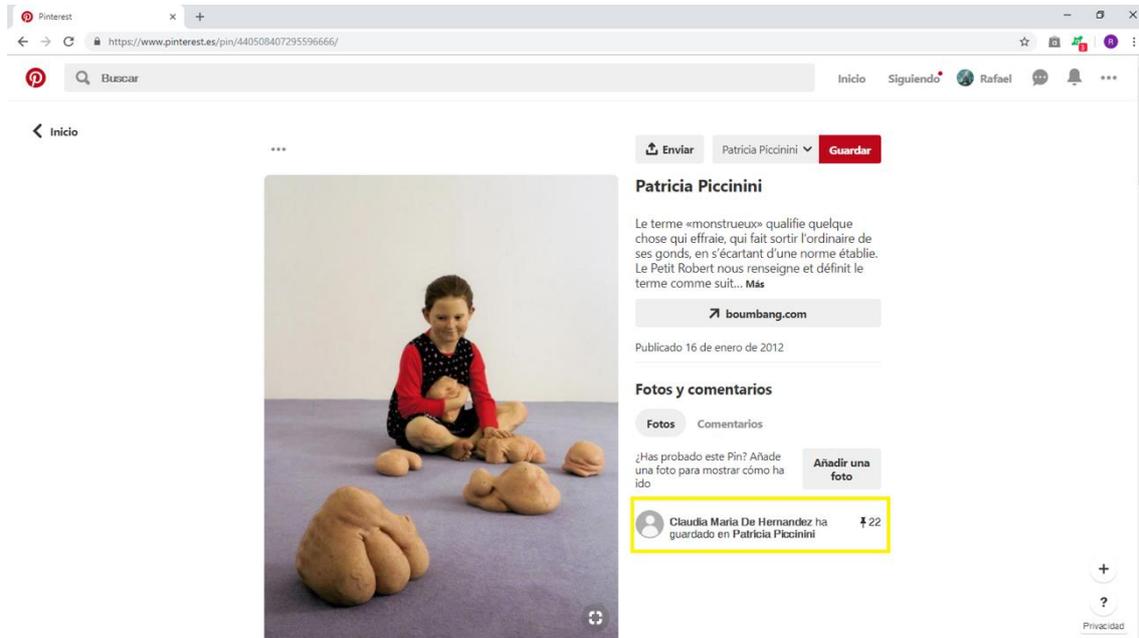


Figura 15. En recuadro amarillo las percepciones y los afectos como aparecen en Pinterest.

3.5.2.3. Instagram

Esta red es una de las mejores fuentes de datos por ser generalmente personal e inmediata. La red instagram se ha convertido en una vía de encuentro entre artistas y espectadores en las que no solamente se informa de exposiciones y tours sino también opiniones, hechos de su vida personal, revelaciones sobre sus procesos de producción y momentos emotivos. La cuenta oficial de Piccinini, administrada por ella misma, compartió fotos y videos relacionados con su más reciente exposición *Curious Affection*, presentó al público obras nuevas como *Kindred*, *Butthole Peguins*, *The Sentinel*, *Heartwood* y *The Couple*, obras que aparecieron ahí, pero aún no se adjuntan a su website. Asimismo celebró cuando una pintura de su hijo Hector fue

reconocida en el evento *Starting Young* de la *Galería de arte de Brisbane*, mostrando la flexibilidad de contenidos y la posible cercanía con su público a través de compartir lo familiar.

Instagram es tal vez la red social que la artista usó para comunicarse con su público. Muchos datos pertinentes pueden encontrarse en detalles como en el uso de los hashtags. La etiqueta numeral o hashtag es una práctica comunicacional propia del internet, que popularizaron Twitter e Instagram, pero que realmente viene desde antes. Consiste en visibilizar un post, añadiendo la etiqueta numeral. Por ejemplo se hace en Facebook un post sobre Gabriel García Márquez, y se le añade la siguiente etiqueta numeral #gabrielgarciamarquez, para facilitar su búsqueda en motores. Así cuando alguien digite en Google #gabrielgarciamarquez Twitter, en el feed o muro de inicio de esta red, aparecerán uno tras otro, todos los post relacionados con este tema.

Piccinini usó los siguientes en esta cuenta durante la realización de la etnografía: #piccininiGOMA #patriciapiccinini #art #contemporaryart #sculpture #visualart #installation #artist #feminist #conceptualart #feministart #posthumanism #posthuman, los anteriores los posteó siempre, solamente adicionando en ocasiones especiales los tres siguientes: #workinprogress, cuando mostraba el proceso de una obra, #inflatable, cuando se refirió a su estatua inflable *Pneutopia* (2018) y #etching, cuando mostró esta técnica en una obra no identificada. Cada hashtag es una declaración sintética, un resumen de lo que la artista cree que es, lo que su obra busca expresar, su filosofía e intereses. Algo tan simple como una etiqueta en una red social puede revelar aspectos de un universo complejo y en desarrollo.

Llaman especialmente la atención estas cuatro etiquetas: #feminist #feministart #posthumanism #posthuman, siendo importante recordar que estos son los temas frecuentes de sus declaraciones.

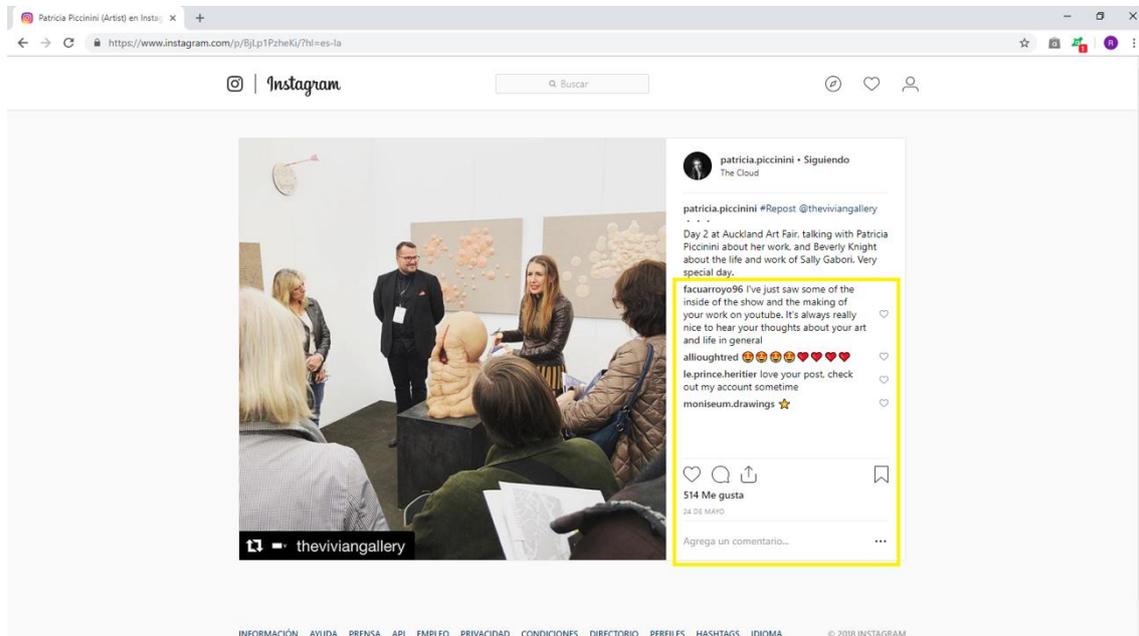


Figura 16. En recuadro amarillo las percepciones y los afectos como aparecen en Instagram.

3.5.2.4. Deviant Art

Esta red de artista permitió observar el nivel de aceptación y aun de empatía que Patricia Piccinini tiene con los artistas jóvenes. Es interesante encontrar que algunos la reconocen, la emplean como punto de referencia y la valoran como modelo a seguir. La mayoría de las veces se pasa de la simple reacción a la apropiación de sus imágenes. Tienen razón los comentaristas de estas imágenes quienes sugieren a los artistas tener cuidado con el simple calco para no infringir las leyes que protegen la autoría. Se advierte en estos artistas que para ellos Piccinini representa la estética de lo monstruoso ambiguo. No es para ellos lo monstruoso negativo que es simplemente malvado, feo, destructivo y trágico; sino una monstruosidad más en contacto con estos tiempos de globalización donde la diferencia no es vista necesariamente con desconfianza. Piccinini es para ellos la

nueva monstruosidad, la que es fea pero interesante; repulsiva pero atrayente, melancólica pero digna, no humana pero con algo de humanidad. Este sería uno de sus grandes logros, mostrar lo monstruoso bajo una luz diferente y volverse adalid de esta perspectiva. Piezas como *Doubting Thomas* (2008), *We are Family* (2002), y *Leather Landscape* (2003) son frecuentemente reproducidas, a veces demasiado cercanas al original, a veces con nuevos detalles que añade el artista, esto no es coincidencia pues estas han sido justamente las imagines que con más frecuencia se han viralizado en la internet, ilustrando artículos que hablan sobre la manipulación genética. Siendo así que el escándalo ha repercutido en reconocimiento, al menos entre los jóvenes artistas.

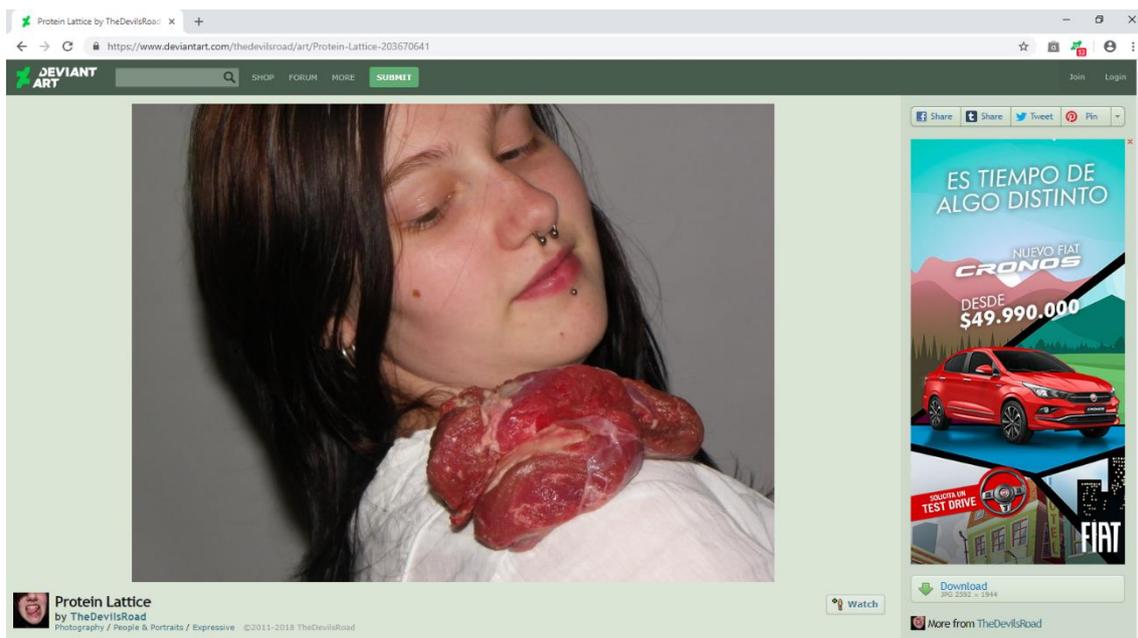


Figura 17a. Parte superior pantalla en Deviant Art.

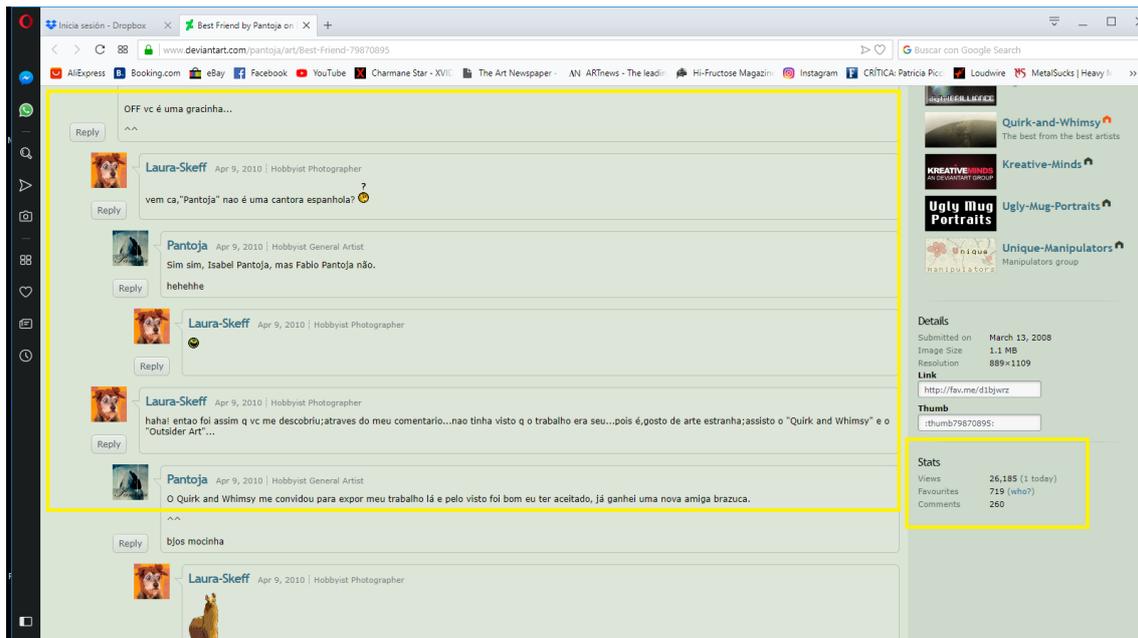


Figura 17b. Parte inferior de la pantalla en Deviant Art. En el recuadro amarillo las percepciones y los afectos como aparecen en Deviant Art.

3.5.2.5. Tumblr

En estos microblogs se encontró la perspectiva de quienes viven el arte y aportan cierta reflexión desde este formato. No necesariamente son críticos de arte, pues muchas veces carecen de la profundidad que esto ameritaría, más bien son comentaristas del arte, personas que disfrutan y quieren compartir este disfrute. Los temas varían de blog en blog, muchos registran visitas a museos y expresan impresiones iniciales sobre las piezas. Algunos elaboran algunas reflexiones no educadas pero interesantes. Otros recurren al humor basado en la cotidianidad y las ocurrencias del mundo del arte.

Piccinini para los bloggers de Tumblr es una artista que están descubriendo relativamente hace poco. Es un misterio para ellos y la mayoría dice no saber cómo sentirse ante lo que ve. Igualmente respetan su dominio de la técnica y perciben que su trabajo es importante por lo que dice de la época actual, pero tienen dificultad para inscribirla en un estilo determinado, y su mensaje les parece difícil de dilucidar.

Tumblr es una red interesante pero su falta de unidad en el diseño, la informalidad en los contenidos y las opiniones; aportó mucho a la contextualización de la percepción de la artista en redes, pero poco a una verdadera revelación de sus sentires e intereses.

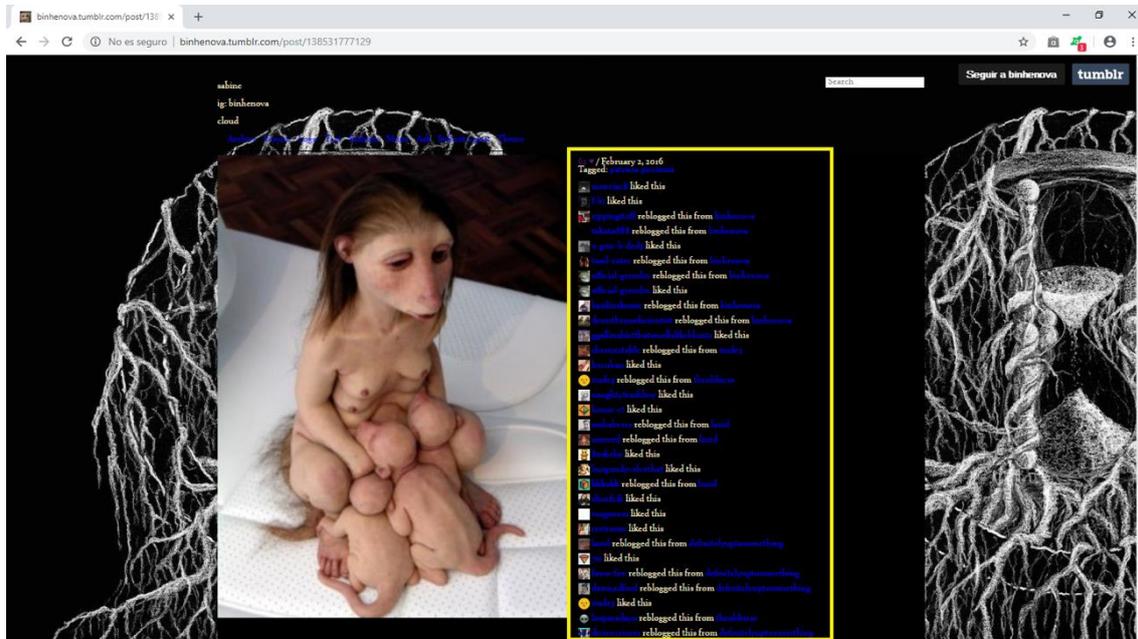


Figura 18. En recuadro amarillo las percepciones y los afectos como aparecen en Tumblr.

3.5.2.6. Youtube

Es una red social muy dinámica por basarse en la estructuración de canales de video. Los videos permiten compartir información compleja en poco tiempo, gracias a que muestra de que se habla, se escuchan las explicaciones y permite cierta interacción a través de la caja de comentarios. Los nuevos medios como tablets y celulares no sólo permiten grabar videos fácilmente, para alimentar estos canales sino que también están diseñados para su recepción.

El canal de *Queensland Art Gallery of Modern Arts (QAGOMA)*, ofreció durante el tiempo de esta etnografía contenidos relacionados con la exposición *Curious Affection* realizada en esa misma galería ubicada en Queensland. Los contenidos fueron variados y ofrecieron información pertinente sobre los procesos, la obra y

los intereses de Piccinini. Muchos de los videos eran presentados por ella misma revelando su personalidad y a la vez afirmando la postura de sus declaraciones escritas sobre el arte, la ciencia, la humanidad, la naturaleza y la tecnología.

Las temáticas fueron variadas, hay videos sobre el programa de la exposición, describiendo piezas como *The Carrier*, *Pneutopia*, *The Bond*, *Heartwood* and *The Couple*. Otro mostraba a la artista en su estudio, se discutió en conversatorio que significa ser humano, se grabó la inauguración, se discutió de manera individual piezas como *Kindred*, *The grotto*, *The struggle*, *The Bond* y *The peace between lightning and thunder*. También se habló sobre su inspiración, la relación arte-ciencia, Mary Shelley y por qué se de hacer seres a semejanza del ser humano.

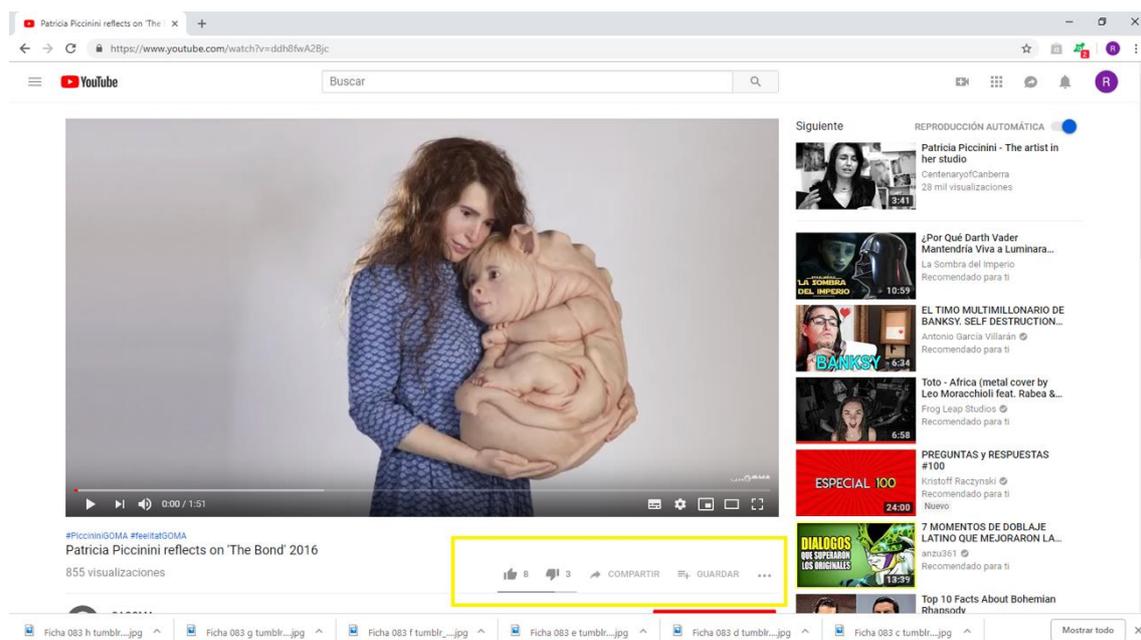


Figura 19. En recuadro amarillo las percepciones y los afectos como aparecen en Youtube.

Cada ficha incluye el nombre de quien la realiza, la referencia de post, una breve descripción del post, palabras clave, y el análisis de las reacciones y los comentarios. Estos pueden ser unos pocos o centenares. En el caso de ser tantos se toman varios pantallazos. Finalmente esta la casilla de observaciones en la que se escribe la dirección de post y la del artículo al que lleva el post.

3.5.3. Fase 3: trabajo de campo

En la tercera fase el trabajo de campo, se abrieron cuentas en las redes sociales. Se observaron los muros de cada red y la estructura como presentan los datos. Se hizo enfoque en los posts más relevantes sobre Patricia Piccinini. Los criterios de búsqueda fueron: palabra clave (Patricia Piccinini), idiomas (post español e inglés, siempre terminaron siendo en inglés), fecha (sin límite de fecha, se observaron post recientes y hasta de hace 5 años), en grupos de interés de las artes visuales. Los criterios de relevancia fueron la cantidad de *likes* y *comentarios* o la calidad de la información suministrada, o sea que proviniera de la misma artista o de un medio reconocido en la divulgación o crítica del arte. A través de este sondeo se pudo identificar también conceptos emergentes relativos a la manera como cada red social divulga su información y como relacionarlo con una categorización de conceptos de arte contemporáneo lo cual permitió para elaborar el modelo de la ficha técnica. Una vez construidas las fichas se llevaron a una matriz a partir de las categorías de análisis. De acuerdo al análisis preliminar de los datos, empezó a emerger la hipótesis de una empatía basada en cuatro conceptos fundamentales de la teratología: teratogenia, romanticismo, negativismo y proteísmo.

3.5.4. Fase 4: análisis parcial y holístico

Este estadio final comprende la interpretación de los datos agrupados en la matriz. Como se trata de interpretar elementos que provienen de medios de comunicación, se apelará a un análisis basado en el modelo comunicacional de Harold Lasswell, quien indica que en todo sistema de comunicación hay dos componentes principales: los emisores y los receptores y cada uno de ellos configura un universo con una sensibilidad, un punto de vista y un criterio distinto, frente a lo que está en

los medios de comunicación. Ambos universos pueden ser vislumbrados gracias a la confrontación de datos que propicia la matriz. Entonces, el sentido de la matriz es permitir distinguir esos universos y su relación con las obras de Piccinini.

Se comienza verificando los post que hicieron los emisores en redes sociales durante el tiempo de la etnografía. Para esto se revisó en las fichas y la matriz cuantas veces apareció una obra en la etnografía. Es sencillo, pero fundamental, pues indica que obras eligieron los emisores mostrar en foto o en video.

Por ejemplo, ficha 001 se hizo sobre un post en Facebook que aparecía la obra *Graham* (2016). Este es el posteo.



Figura 20. Ejemplo de posteo en Facebook.

Este hallazgo se registró en la tabla Listado de piezas artísticas que aparecieron en la etnografía digital. Y luego se organizaron de manera jerárquica en la tabla *Universo digital de los emisores - conformado por el número de veces que una los emisores postearon o mostraron una pieza artística de Piccinini en la etnografía digital*. Abajo se expone la tabla parcial con sólo diez fichas de las cien.

Tabla1. Listado de piezas artísticas que aparecieron en la etnografía digital.

Ficha	Red Social	Pieza(s) encontradas
001	Facebook	<i>Graham</i> (2016)
002	Facebook	<i>The Dancer</i> (2016)
003	Facebook	<i>Kindred</i> (2018)
004	Facebook	<i>The Bond</i> (2016)
005	Facebook	<i>Teenage Metamorphosis</i> (2017)
006	Facebook	<i>Skywhale</i> (2013)
007	Facebook	<i>Skywhale</i> (2013)
008	Facebook	<i>Graham</i> (2016)
009	Facebook	<i>The Strength of One Arm</i> (2009) Thumbnail-miniatura, <i>The Carrier</i> (2012), <i>Skywhale</i> (2013), <i>The Long Awaited</i> (2008), <i>Bootflower</i> (2015), <i>Ghost</i> (2012), <i>Belly</i> (2011), <i>Surrogate</i> (2005), <i>From Within</i> (2012), <i>The Bridge</i> (2015), <i>The Listener</i> (2013), <i>Still Life with Stem Cells</i> (2002), <i>Leather Landscape</i> (2003), <i>Seedling</i> (2015), <i>The Offering</i> (2009), <i>L.U.M.P.</i> (1994), <i>Bunker</i> (2015), <i>Demi Point</i> (2015), <i>Big Mother</i> (2005), <i>Aloft</i> (2010), <i>Sphinx</i> (2012), <i>Botton Feeder</i> (2009)
010	Facebook	<i>Skywhale</i> (2013)

En la primera columna se muestra el número de la ficha, en la segunda la red social del post, en la tercera la obra de Piccinini que se encontró. En la ficha 001 sólo se encontró la obra *Graham*, pero en la ficha 009 se registraron veintidós, pues ese post

era un video en el cual se hablaba de una exposición y por lo tanto apareció mucho más.

Luego se continúa con los receptores. Se comienza verificando en las fichas y la matriz, las reacciones que tuvieron a los post los receptores, durante el tiempo de la etnografía. Las reacciones en cada red social son distintas. En algunas como Facebook se puede comentar o dar like. Los comentarios, desde la perspectiva estética son percepciones, y están agrupados en tres categorías: *percepción positiva*, *percepción negativa* o *percepción neutra*. Los likes, desde la estética son afectos, y en el caso de Facebook se pueden expresar de múltiples maneras con los siguientes iconos:



Figura 21. Afectos en Facebook.

Entonces se revisan las fichas y la matriz buscando cuantas percepciones y afectos tuvieron cada obra y de que manera:

Por ejemplo la obra *The Pollinator* tuvo 5 apariciones en las fichas 025, 051, 059, 087y 088. Y en cada ficha (que registra un post en red social), hay unas percepciones y afectos, incluso a veces ninguno.

Tabla 2. Ejemplo de ficha. Pieza 14- The Pollinator (2018)- 5 apariciones	
	<p>Ficha 025: PER (1+), AFE (10+) Ficha 051: PER (27+), AFE (1188+) Ficha 059: PER (28+, 1-), AFE (1580+) Ficha 087: PER (3+), AFE (30+, 2-) Ficha 088: PER (0), AFE (4+)</p>
<p>2.871+, se resta 3- = 2.868 Neto</p>	

Por ejemplo: en referencia a esta obra se registra que en la ficha 025, apareció una percepción positiva y diez afectos positivos. Mientras que en la ficha 051 aparecen veintisiete percepciones positivas y 1.188 afectos positivos. Las percepciones o afectos positivos están marcados con el signo más (+), los negativos con guión (-) y los neutros con una ene mayúscula (N).

En la parte inferior se especifica el Neto, o sea, un promedio de las empatías que suscitó la obra en los receptores. Para elaborar cada neto se suma todo lo positivo, y luego todo lo negativo. Y después se resta lo negativo de lo positivo. Lo neutro se registra como apatía y por lo tanto no se suma ni se resta. Los netos permiten apreciar lo positivo o negativo que genera cada obra e igualmente permite una jerarquía que se va a registrar en la tabla *Universo digital de los receptores* -

Conformado por el número de veces que los receptores interactuaron en redes con una pieza artística de Piccinini en la etnografía digital.

Luego ambas listas se confrontan para lograr una media entre el universo de los emisores y el universo de los receptores.

A este universo se le llama *Universo digital holístico* y en él se registra la media de todo el desempeño de la pieza artística durante la etnografía.

Por ejemplo, The Young Family ocupa el segundo lugar en el listado del *Universo digital holístico*. Y su jerarquía se explica a través de la siguiente tabla.

Tabla 3. Universo digital holístico					
	Título	Datos	<i>Universo digital de los emisores %</i>	<i>Universo digital de los receptores %</i>	<i>Universo digital holístico Media - Ambos universos- Valoración holística - Visibilidad</i>
2	The Young Family (2002)	Apareció 10 veces en la etnografía. Tiene 3.660 Interacciones con los receptores	$14 - 100$ $10 - x$ $100 \times 10 / 14$ $= 71,42\%$	$6.202 - 100$ $3.660 - x$ $100 \times 3.660 / 6.202$ $= 59,01\%$	$71,42\% + 59,01\%$ $= 130,43 / 2 =$ $65,21\%$

En la primera columna se numera el lugar de la pieza en el listado. En la segunda el título de la obra. En la tercera los datos conseguidos, según el universo de los emisores, apareció 10 veces en la etnografía, y según el universo de los receptores 3.660 Interacciones con los receptores. Para crear la media entre dos cifras, primero se les deben convertir en porcentajes, entonces en la cuarta columna se convierte en porcentaje la cifra que tiene la obra en el universo de los emisores. Esto se logra con una regla de tres, en la que se tiene en cuenta que la obra que más apareció en la etnografía (*Skywhale*), lo hizo 14 veces, o sea que en ese universo es el 100%, el

máximo logro. *The Young Family* apareció 10 veces, y para convertir esa cifra en porcentaje se realiza una rela de tres de la siguiente manera:

$$14 - 100$$

$$10 - x$$

$$100 \times 10 / 14 = 71,42\%$$

De esta manera las 10 apariciones de *The Young Family* en la etnografía equivalen a un 71,42%, en el universo de los emisores.

En la quinta columna se hace una operación semejante pero con la cifra del universo de los receptores, donde la pieza tiene 3.660 interacciones con los receptores. En la etnografía la pieza que más interacciones tuvo con los receptores fue *Kindred* con 6.202, al 100% o máximo logro en ese universo. El porcentaje aparece, entonces, así:

$$6.202 - 100$$

$$3.660 - x$$

$$100 \times 3.606 / 6.202 = 59,01\%$$

De esta manera las 3.660 interacciones con los receptores de *The Young Family* en la etnografía equivalen a un 59,01% en el universo de los emisores.

En la sexta columna se promedian los porcentajes de ambos universos para crer la media, o sea la cifra del universo holístico digital:

$$71,42\% + 59,01\% = 130,43 / 2 = 65,21\%$$

Este universo holístico digital, que describe el desempeño empático de las obras de Piccinini durante la etnografía, se confrontará con la teoría teratológica que se ha descrito, para indagar por las cualidades de una empatía teratológica y cómo se manifiesta en esta obra.

Capítulo 4: Poéticas de la empatía teratológica

4.1. La producción de sensaciones

La poética propone una descripción y reflexión sobre la producción estética. Poética viene de *poiesis*. Para lo antiguos griegos «poiesis, *ποίησις*, significaba producción en general (de *ποιεῖν*= hacer, producir), su significado se limitó posteriormente aplicándose solamente a un tipo de producción, la del verso» (Tatarkiewicz, 2001, p. 103), de esta manera, el concepto inicialmente se relacionó con el trabajo del poeta, pero luego pasó a abarcar las otras artes, por eso se habla de la poética del cine o de la poética de la música.

Por lo general suele centrarse en el artista y su metodología creativa, sin embargo también puede referirse a cómo se producen experiencias estéticas o sensaciones, en un sitio determinando, siendo entonces ésta, una poética del espacio. Desde la perspectiva de la poética, la palabra poesía adquiere un sentido que va más allá del texto literario que hoy suele denominarse «poesía», para describir un producto estético o al menos el resultado estético de la sinergia de fuerzas humanas, sociales, históricas, tecnológicas, naturales o ambientales. Las fuerzas poéticas que generan las experiencias estéticas, pueden provenir de un artista, pero igualmente de un fenómeno natural, como por ejemplo, el mar que, tras mucho tiempo de golpear una roca le da una forma peculiar que suscita determinadas experiencias estéticas en sus espectadores.

Kosme de Barañano considera que la poética puede conocerse de modo analítico, conciliando la erudición del arte con el método científico: «El historiador del arte debe moverse entre las coordenadas del conocimiento científico (en cuanto a

historiador) y las del conocimiento poético-plástico, visual (en cuanto el objeto de su historia es la Historia del Arte)» (Barañano, 2016, p. 47), y si a esto sumamos el sistema de símbolos, de esta triangulación surge una forma específica que genera experiencias estéticas en el público y que es posible de estudiarse. La poética implica la sistematización de los procesos artísticos, entre los cuales se incluiría la capacidad mnemotécnica del artista, o sea su recuerdo del algo visto que será reproducido como obra de arte. La imaginación, entendida aquí como hacer presente lo que no está presente, sería el motor de la función poética del artista, memoria que procrea memoria pues el resultado final del trabajo artístico es un objeto mnemotécnico de alta persistencia en el tiempo, llamado obra de arte.

La poética indaga sobre fuerzas poéticas, pero también sobre los bloques de sensaciones y experiencias estéticas que estas generan y constituyen la cotidianidad que compartimos. La poética y su perspectiva prosaica serán replanteadas con la aparición y generalización del concepto de creatividad. Si la poética en siglos anteriores se refirió a la reproducción de lo real, la creatividad lo hará a la producción de lo irreal y lo fantasioso, de acuerdo a los valores modernos asociados al arte. De esta manera la poética hoy se sigue refiriendo a la producción de lo estético, pero no necesariamente a un producto que represente lo real.

Puede argumentarse que lo poético en Piccinini se relaciona con la calidez y la sorpresa. Porque los materiales que usa, como la silicona, el pelo humano, pelo animal, ropas usadas y objetos encontrados proyectan la calidez de lo que está vivo o relacionado con la vida. Igualmente son cálidos los colores que usa para esas pieles y pelos, y cálidos son los símbolos que usa con frecuencia como el abrazo y la mirada

sosegada en sus personajes. Y cálida también es su técnica de vaciado se silicona, con sus cambios de temperatura para darle una forma requerida.

Sin embargo esta poiesis si bien es verídica, sobretodo para la experiencia en el museo, no alcanza a explicar a cabalidad el fenómeno poético que se da en las redes sociales, pues allí las percepciones y los afectos se despliegan de maneras diferentes, pasadas por el filtro de las comunidades virtuales y la tecnología.

Por lo tanto, esta poiesis teratológica, que se propone, puede comprenderse desde la transversalización de dos cuestiones, primero, la historia del cuerpo desigual con una segunda, que sería el devenir de las criaturas de Piccinini en los escenarios virtuales donde se encuentran con su público. En los resultados del estudio documental se describe la primera cuestión y en los de la etnografía digital, la segunda.

4.2. Resultados

4.2.1. Resultados estudio documental

4.2.1.1. La producción de objetos complejos

En la indagación documental se encontró persistente el tema de la transición del ser humano a otras formas de vida o al posthumanismo. Se dice que el arte es un espejo de los intereses, deseos y afectos de cada época. En ese orden de ideas, el arte clásico se centró en dioses y reyes de los cuales se quería perpetuar la memoria de un pueblo y la historia de sus logros. El arte moderno se centró principalmente en el ser humano y los símbolos de las instituciones de la sociedad moderna y sus valores universales. Sin embargo en el arte moderno había un tema paralelo, igualmente importante, el de lo creado por el hombre. Muchas veces fue la apreciación de

objetos creados por el hombre, por ejemplo edificios, como lo hicieron los pintores de la arquitectura, como la familia Vredeman de Vries, o como es frecuente en el género de las naturalezas muertas, u objetos de consumo para satisfacción de las personas inmortalizados por artistas como Wayne Thiebaud y Andy Warhol. Igualmente ese arte he señalado la posibilidad de que esa cosa creada por el hombre se salga de control, sobre todo cuando éstos tienen un nivel de complejidad que les permite pensar, hablar y ser conscientes de su situación.

Entonces, ya no vivimos en un mundo donde los dioses o los reyes sean el centro del universo, tampoco en el mundo del hombre y su humanismo. Vivimos en el mundo de las cosas. Sentimos empatía con las cosas porque pasamos de comprenderlas como herramientas adicionales que nos satisfacían, a que fueran parte de nosotros y de nuestras vidas, se convirtieron en prótesis anatómicas que complementan nuestra materialidad y extensiones en donde nuestras mentes han expandido su terreno de acción. Sentimos empatía con las cosas, porque ya son partes de nosotros que mejoran nuestro desempeño y eficiencia. Películas como la nueva trilogía de *El Planeta de los Simios* (2011-2017), o la bilogía de *Blade Runner* (1982-2017), hacen parte del discurso posthumanista que narra cómo los seres humanos son sustituidos como señores dominantes del planeta por otros seres creados por la ciencia humana. Cosas que han escapado de su control. Amenaza la Criatura de Frankenstein en la pseudosecuela que escribió Aldiss:

Esto quiero decirte, y por tu intermedio a todos los hombres: mi muerte pesará más sobre vosotros que mi vida. Mi furia nunca podrá rivalizar con la vuestra. Mas te diré: ¡por mucho que tratéis de sepultarme, no haréis más que trabajar por mi incesante resurrección!

Pues una vez liberado, ¡ya nada puede encadenarme de nuevo! (Aldiss, 1990, p. 220).

Tal vez hay razón en lo propone Aldiss, pero tal vez el apocalipsis no venga cargado de furia sino de candidez. Los amables e inocentes seres de Piccinini son en primera instancia cosas, seres artificiales, hechos para servir, razón por la cual el posthumanismo que proponen es más impactante, es el fin del ser humano, pero sin maldad alguna, sin drama, sólo hay una naturalidad en ese adiós. Esta visión nihilista expone *la negatividad* como uno de los conceptos principales de la teratología, pero no es la negatividad que da balance a lo positivo, es la negación a existir del ser humano que no se reconoce como parte de la monstruosidad, y por ende como parte de la naturaleza.

4.2.1.2. **Cuando el objeto se vuelve consciente. La monstruosidad de lo artificial**

También se vislumbró que la teratología aporta a esa empatía con el objeto, desde la figura literaria y cinematográfica del robot, y en general las criaturas artificiales, en las cuales se compara el cuerpo del obrero, con el cuerpo del robot. Recordemos, el robot, al menos como se le comprende en la Modernidad, surge del deseo de las empresas modernas de poseer un trabajador que nunca descansa, que produce todo el tiempo, que no cambia la velocidad de su trabajo, que no se queja y que no requiere mayor sustento y manutención. Señala Moriceau citado por Corbin: «La agresividad para con el cuerpo es una característica del trabajo, que se manifiesta por molestias, dolores, intoxicaciones, accidentes, deformaciones o estrés» (Corbin, A. Courtine, J.J. Vigarello, G, 2005, p. 237). Así que ante estas «molestias», que hacen

menos efectiva la producción se plantea la idea de la esclavitud institucionalizada, encarnada en un trabajador artificial en el que se sustituyó lo humano por lo eficaz. La idea de obreros que trabajan coordinados como «relojes» para la producción masiva de productos, trató de implementarse durante las múltiples revoluciones industriales, logrando sólo que los trabajadores se rebelaran contra sus jefes, precipitando cambios políticos y filosóficos en las relaciones laborales, como el concepto de trabajo humanitario y equitativo. Cuando se describe el cuerpo de la Criatura de Frankenstein, se habla de un cuerpo masivo, un cuerpo fabricado para trabajar. Igual sucede con los clones de *Un mundo Feliz*, su función única era el trabajo, en el *Hombre Elefante* (1980) de David Lynch, se compara el cuerpo deforme de John Merrick con el igualmente desfigurado de los trabajadores industriales, insinuando que Merrick no fue el único hombre elefante, que los obreros que trabajan como bestias, tenían un nivel semejante de excluidos. L3-37, la robot de *Solo: A Star Wars Story* (2018) igualmente reconoce la opresión ejercida sobre los droides e invita a una revolución que los libere. El mayor temor de los empresarios burgueses y sus aliados los burócratas políticos era la emancipación de la clase obrera, y la literatura y el cine fantástico hacen eco de este sentimiento, narrando historias en las que los seres artificiales se levantan contra sus amos. De esta manera la empatía con las revoluciones obreras del siglo XX, es hermana de la empatía con las criaturas artificiales.

En Piccinini el cuerpo hace a la criatura, no tanto su lógica o comportamiento, por lo tanto su condición de materialidad y su circunstancia de ser artificial, lo hace susceptible de ser comparado con otros personajes que han sido construidos en laboratorios como robots, clones o transgénicos. A continuación un aparte de *Un Mundo Feliz*, describe la fabricación de seres artificiales:

El método de Bokanowsky — repitió el director. Y los estudiantes subrayaron estas palabras. Un óvulo, un embrión, un adulto: la normalidad. Pero un óvulo boklanovskificado prolifera, se subdivide. De ocho a noventa y seis brotes, y cada brote llegará a formar un embrión perfectamente constituido y cada embrión se convertirá en un adulto normal. Una producción de noventa y seis seres humanos donde antes sólo se conseguía uno. Progreso. (Huxley, 1986, p. 16).

Hay entonces una tragedia que les acompaña desde el origen: lo genealógico es sustituido por lo taxonómico, por lo tanto lo *teratogénico* y la pregunta por su inhumanidad o cosificación, serán un factores preponderantes en la generación de percepciones y afectos.

4.2.1.3. Cuando el objeto consciente seduce al artista

La empatía con las piezas atrae por igual a espectadores como artistas. Los espectadores se toman fotos con determinada obra y luego lo celebran en redes sociales. La obra *The Offering* tiene varias versiones y cada una posee el concepto de ser una obra para sostener. Piccinini quiere que la gente tome a esta criatura con apariencia de bebé y que tengan la experiencia de sostenerlo (ficha 029 y 079). Una versión es más humanizada, el bebé está vestido, en una cuna plástica y tiene una apariencia más cercana a lo humano.



Figura 22. *Foundling* (2008) y *The Offering* (2009), en contacto con los espectadores.

La otra versión es menos humana pues está desnudo y está acostado en una cuna de piel, lo cual le da un aspecto más salvaje. En esta pieza se aprecia el interés de Piccinini por llevar al espectador a vivir una experiencia empática. Sostener a un bebé en brazos no sólo representa una responsabilidad otorgada por los padres sino también entrar en contacto con un ser indefenso, completamente inocente, que solicita nuestra protección desde su actitud. Este experimento conlleva un replanteamiento de nuestra percepción de lo monstruoso al colocarlo literalmente en nuestras manos en su forma más desprotegida. Múltiples leyendas se han estructurado en torno a la destrucción del monstruo para reestablecer la paz en una región. ¿Qué tal si ya la saga heroica ya se fundara en una perspectiva diferente? ¿En la protección del monstruo? ¿Qué tal si ese monstruo fuera nuestro hijo, nuestro hermano, nuestro igual? Otros momentos de interacción fueron immortalizados en dos post respectivamente de Deviant Art y Tumblr. En el post titulado *She* de Figolina (Ficha 071) vemos la fotografía de una chica de espaldas al fotógrafo, en

plano medio, enmarcada por la obra *Mare Cognitum*. El contraste del cabello rubio de la chica y su vestido plateado contra las placas de metal automotriz, en una escala de colores fríos crea con pocos elementos, la sensación cinematográfica de una foto que revela un mundo futuro. Algo semejante sucede con la foto posteada en *Flickr*, *Went to an art exhibit* por *stupidblogaboutnothing*, aquí vemos dos fotos iguales, una en color y otra en blanco y negro. Una joven vestida con un vestido negro, gorra y botas está en el interior de la instalación *Pneutopia*. Mira hacia arriba con actitud maravillada. El color rojizo de ese entorno, las paredes anaranjadas minimalistas y la abertura rectangular en el techo por la que se cuelga una luz blanca, de nuevo remite a un espacio de ciencia-ficción, a la imaginación que traslada a otro tiempo y lugar diferente. La otra foto en blanco y negro alude a una dualidad, a una perpetuación del momento, pero desde otra perspectiva.



Figura 23. A la izquierda *Mare Cognitum* (2005), a la derecha la foto de Figolina.

Igualmente interesantes son las piezas inspiradas por trabajos de Piccinini. *Skywhale* con frecuencia fue homenajeada con copias afectuosas durante su lanzamiento en 2013. *Skywhale* como una torta o como una escultura en lego,

demonstraron que no a todos les molestaba la criatura voladora. En Tumblr un meme presenta una foto de la ballena flotante con el texto “Not the hero Camberra needs, but the hero Camberra deserves”. Este meme señala la controversia con la escultura a la vez que recalca sus cualidades heroicas al usar una frase de la película *The Dark Knight*, la cual se usa para definir a Batman. En Deviant Art, varios artistas mostraron su interés por continuar el sendero de Piccinini. Best Friend de Pantoja presenta un cuerpo humano con dos cabezas, una de perro y otra humanoide. La segunda cabeza es semejante a la de la criatura maternal de *Leather Landscape*. La pieza es bastante realista y representa el patetismo y la dualidad con un cierto dominio técnico.



Figura 24. stupidblogaboutnothing,, interactuando con *Pneutopia* (2018)

Otro post llamado mapa de influencias muestra las influencias del usuario Light Schizofrenia, presenta autores que le guían entre los que se encuentra Maurizio Cattelan, H.R. Giger, Michael Hussard, Simon Bisley, Peter Jackson, Jean-Pierre Jeunet y Patricia Piccinini. Llama la atención esta celebración del gusto, por las aparentes afinidades entre los artistas citados, grotescos, sórdidos y enfocados al grotesco incomprendido. Pyg Thing de Icefyre es un retrato de la madre de We are family, realizado con unos lápices de colores en un estilo más o menos infantil, recogiendo la melancolía del ser de Piccinini de una manera expresiva que compensa la técnica simple que se usa. La ilustración en 3D, Medusa de Amokk20, muestra al personaje mitológico en un estilo semejante al de las películas de *Clash of the Titans*. Según su autor le inspiró el trabajo de Piccinini.

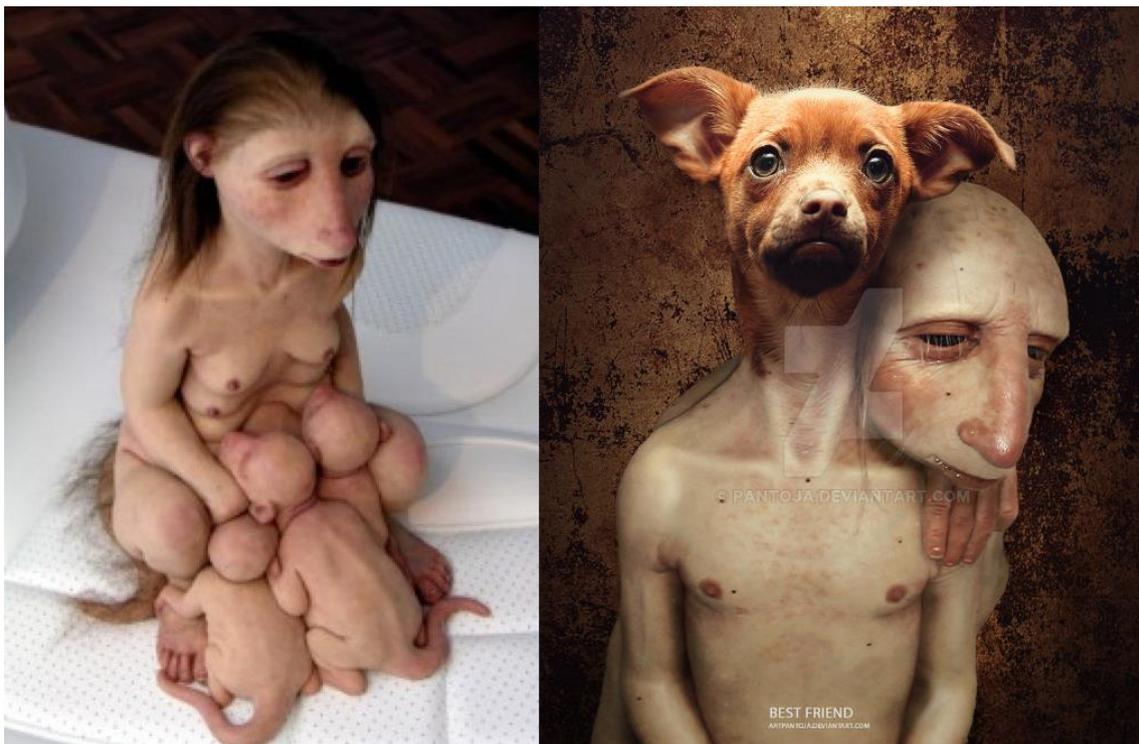


Figura 25, Detalle de *The Leather Landscape* (2003), al lado *Best Friend* de Pantoja.

Boujaad realizado por cookiesuh toma también otros de los personajes de Leather Landscape, en una descripción con lápices aún más simple. Parece que el interés por

personajes de esa pieza estuviera relacionado con la controversia de los medios musulmanes. *Bodyguard* por Laume-Swallow es, como su título indica, un retrato de la cabeza del Bodyguard, Horror Movie poster del artista KiraNowSelling junta dos piezas diferentes *We are family* y *Doubting Thomas*. *Domestic Human* de JackieBayer presenta una serie inspirada, tal vez, por *The Fitzroy series*. *Sketches* de art2work muestra una serie de bocetos basados en *The Long Awaited*. *Protein Lattice* por The DevilsRoad muestra la foto de una chica con un filete de carne cruda en el hombro, parodiando al *Protein Lattice* de Piccinini. *Female Cave Troll* de aubzilla muestra una especie de elfo inspirado por el arte de Piccinini según su autor algo semejante pasa con *Humanity vs Nature VII* de ARTmonkey90. Es fácil discernir que hay personas que se identifican con las formas y las historias de Piccinini y buscan compartir ese gusto posteando en las redes sociales, uno de los espacios donde se celebra la empatía.



Figura 26, *Horror Movie Poster*, arte realizado por KiraNowSelling, basada en *The Young Family* y *Doubting Thomas* de Piccinini.

Los artistas jóvenes se valen de técnicas como el mash-up para crear sus propios personajes y escenas. Piccinini, como Mary Shelley, antes de ella, se ha convertido en una catalizadora de la imaginación con sus criaturas entre desamparadas y acechantes.



Figura 27, Arriba, de izquierda derecha: *Domestic Human I* de JackieBayer, *Medusa* de amokk20, *Bodyguard* de Laume-Swallow, *Boujaad* de cookiesuh. Debajo de izquierda a derecha: *Domestic Human II* de JackieBayer, *Female Cave Troll* de aubzilla, *That Pig Thing* de Icefyire, *Humanity vs Nature VII* de ARTmonkey90

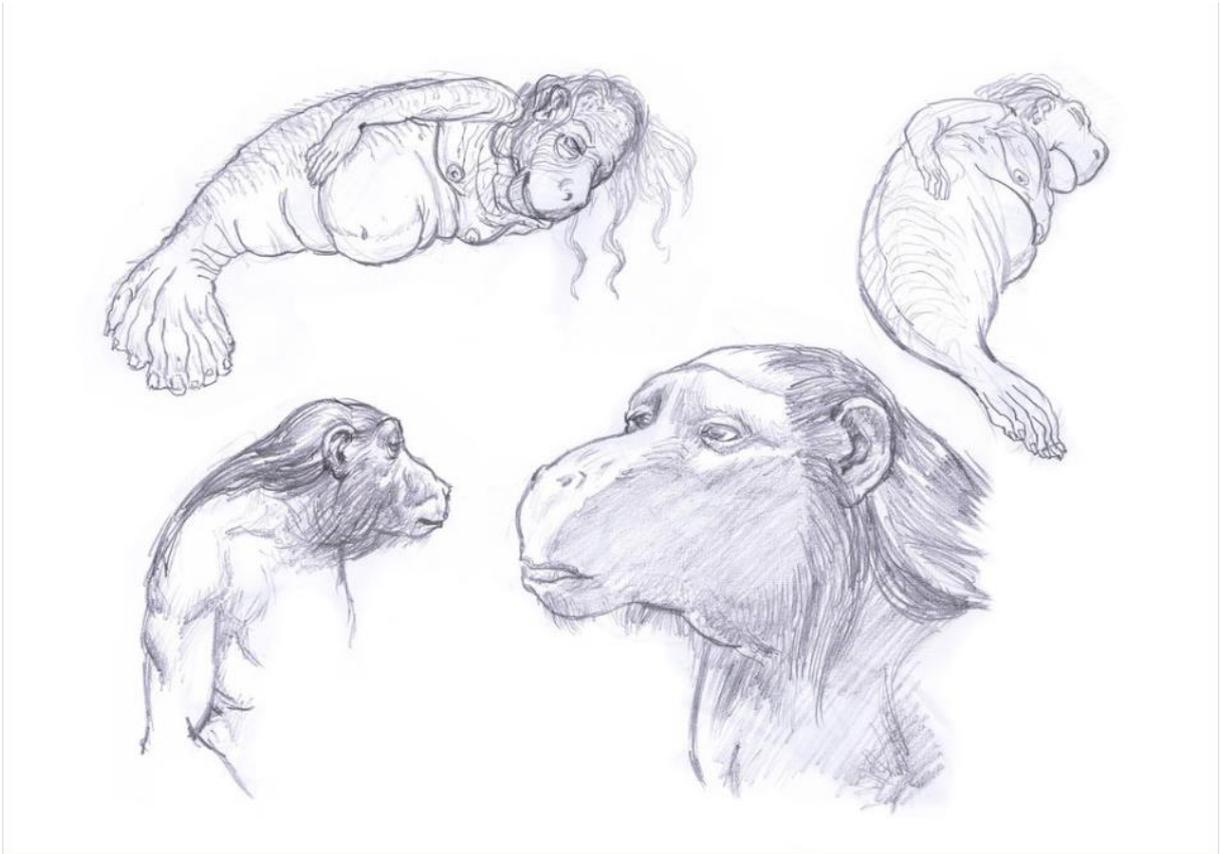


Figura 28. *Sketches de art2work.*

De alguna manera continúan esa narrativa, esa película que Piccinini quiere contar. El ser acuático de *The Long Awaited* y *Big Mother* se convierten en películas que la imaginación continúa, seres que por estar cercanos a la estética del cine, siguen viviendo en el teatro de la mente.

Un mapa de influencias es un ejercicio que se hace entre los estudiosos del arte indicando cuales creen que son sus influencias artísticas. Esto sirve para identificar gustos, técnicas y símbolos con los que la persona se identifica. En el caso del usuario Light Schizophrenia, encontramos una predisposición para lo monstruoso que se haya en la fantasía y la ciencia ficción, teniendo Piccinini un lugar en el mapa de la persona.



Figura 29. Caricatura de *Graham*. Recuperado de *Know you Meme*.

LIGHT-SCHIZOPHRENIA'S INFLUENCE MAP

WHAT IS THIS?

As an artist, you are influenced by things. The reason why you do what you do is the combined application of all the things that influence you. If you run into a major block and cannot create new work, chances are you are forgetting what inspires you and need a refresher. Fill in these squares with everything that inspires and inspires you to fuel the art you love to create. Refer to it as a kind of "map" in the future in case you get lost.

You can literally put anything in these squares -- photos of locations or people, other artist's work, artists themselves, video games, TV shows, music, movies, and books. You name it, you can put it in there. Fill the grid placing more prominent influences as larger images. A 3x3 image being the biggest.

try to fill the grid using the following sizes:

x1	x2	x3	x7
	2x2	2x1	1x1
3x3			

meme by fox-orian | fox-orian.deviantart.com

Figura 30. *Influence Map* por Light-Schizophrenia

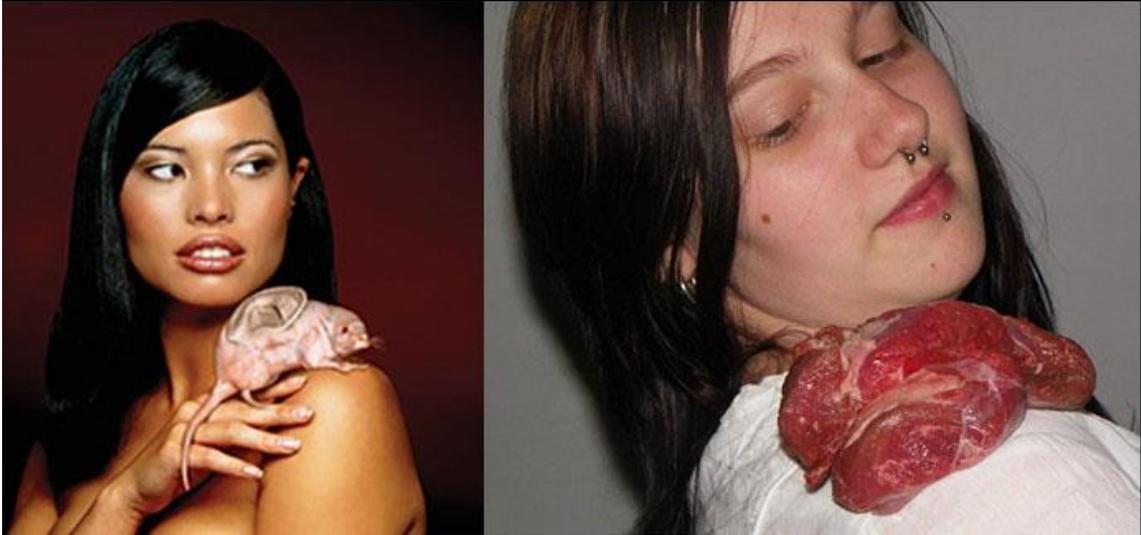


Figura 31. *Protein Lattice*, a la izquierda, el original de Piccinini, luego la versión de TheDevilsRoad .

Las raíces con el surrealismo, sus construcciones y conceptos son perpetuados por los admiradores de Piccinini, así ellos mismos no lo sepan. La sátira a las imágenes del consumo y las convenciones sociales siguen vivas a través de estos trabajos.



Figura 32. Figura *Skywhale* en distintas versiones, como torta, simulación de Lego y meme.

Es la seducción de los cuerpos monstruosos, cuerpos que son verdaderamente proteicos, no sólo porque pueden cambiar de forma sino porque de manera meta-artística pueden aparecer de varias maneras, en varios medios. Skywhale es una escultura en forma de globo aerostático, pero también es una torta, un meme, un juguete o una canción. Sus propiedades proteicas trascienden su cuerpo monstruoso y se despliegan en el mundo de las comunicaciones digitales.

4.2.1.4. Teratología y educación estética

La relación entre la estética y la ética posibilita darle al arte un sentido que más allá del goce individualista. Ver al arte como patrimonio social y educativo afianza un horizonte interpretativo que hace patente su sentido:

No sé si algo como un sistema coherente de lectura de imágenes, similar al que hemos inventado para leer escrituras, sea siquiera posible. Puede ser que a diferencia del texto escrito, en el que hay que establecer un significado de los signos antes de ordenarlos en la arcilla o el papel, o sobre una pantalla electrónica, el código que nos permita la lectura de la imagen, aunque impregnado de nuestros conocimientos anteriores, sea creado *después* de que la imagen cobre entidad de un modo muy parecido, de manera muy parecida a como creamos los significados de las imágenes para el mundo que nos rodea, elaborando valientemente a partir de esos significados algo semejante a un sentido ético y moral según el cual vivamos (Manguel, 2002, p. 36).

Si bien no es posible establecer un sistema de interpretación infalible de las imágenes de Piccinini, o de cualquier otro artista, sí es posible discernir un marco ético que ayude a comprender su sentido en un contexto de bien social. En el caso que nos concierne, las cualidades empáticas de Patricia Piccinini con el público, obedecen a una intención de educar con la cual la artista ha enmarcado su práctica artística. Llegar al corazón para influir la cabeza, es una estrategia en la cual la sensibilidad de la obra de arte abre camino para que un mensaje sea expresado de manera convincente ante el público. En este caso, el mensaje habla sobre las cualidades que propician, perpetúan o terminan las relaciones entre humanos y seres que no son humanos. Convivencia o tolerancia, amistad o dominio.

Curiosamente el hombre en contraposición a la bestia, es una metáfora usual de la ética, dice Bilbeny: «Entre todas las conductas sujetas a razón es, pues, en la ética, donde más tiene la persona que cuidar su ser intermediario, por así decir, entre el ángel y la bestia. O, en otras palabras, donde más ocasiones tiene de mostrar su humanidad» (2012, p. 280), representando la bestia las pasiones sin control y el lado humano la razón. Una lucha semejante a la que describe la psicología a través de las estructuras psíquicas, *súper yo* en contraposición al *ello*. Sin embargo en este caso la bestia no parece caer en paradigmas de bien o de mal, sino ser uno más de la comunidad.

La especulación sobre las condiciones convivenciales y afectivas de una sociedad diferente a la nuestra, es pertinente para comprender lo social hoy. Las relaciones sensibles entre distintos objetos es una de las razones, si no la principal, del estudio de la estética, y aquí, en específico, se indaga por casos extremos de desigualdad corporal entre sujetos. La artista ha declarado en múltiples ocasiones que su obra trata sobre distintas categorías de relaciones: «entre lo natural y lo artificial, los

humanos y el ambiente, lo familiar y lo extraño» (QAGOMA, 9 de abril de 2018, de 0:00 a 0:27).

En consecuencia a estas relaciones, también está el discernimiento de lo humano, pues la manera como tratamos a los demás es proporcional a lo que somos como personas éticas:

Esta obra (refiriéndose a su corpus) es acerca de qué es lo que significa ser humano, en una época en la que sabemos, a través de la ciencia que nosotros estamos íntimamente ligados a todos los otros organismos vivos del planeta, quiero decir, nosotros estamos conformados de la misma manera que lo están las bestias, así que estamos muy conectados. Pero también es una época, en la que estamos capacitados para cambiarnos de la manera más drástica, y la idea de tener un cuerpo que sea parte tenis, o parte otra cosa, no sé, parte teléfono, parte ametralladora, parte piernas saltarinas, no sé, lo que sea, es realmente posible. Y quiero que esta obra diga algo así como: 'oh, éste es el periodo en que nosotros como comunidad estamos viviendo y ésta es la historia que estamos contando acerca de él', mientras que tratamos de lidiar con el tipo de implicaciones éticas de lo que significa vivir una vida hoy (QAGOMA, 3 de mayo de 2018, Minuto 21, segundo 10).



Figura 33. Piccinini con niños.

Es claro entonces, que para Piccinini el arte es el compendio de medios de expresión, comprometido a comentar sobre un relato común a todos, que se desarrolla en este mismo momento, y que parte de ese compromiso consiste en generar interés especialmente en los niños, quienes son las personas que van a vivir en el mundo que estamos construyendo hoy. La creatividad y los temas científicos especulativos como la ingeniería genética tienen en común que de igual manera incitan la imaginación, como también propician ejercicios en los que la reflexión y la innovación pueden ser impulsadas. «Realmente escuché e internalicé la ciencia de esto y luego lo abordé de una manera creativa, a un nivel emocional» (En entrevista con ABC News, autor desconocido, 20 de Julio de 2016, párr 6).

Las relaciones que describe Piccinini entre hombres y criaturas híbridas sirven de guía para explorar algunas problemáticas sociales contemporáneas, como las generadas por el aislamiento, la segregación, la desigualdad y la globalización cultural. Sus obras además de estar cargadas de valores estéticos y expresivos, poseen la cualidad de servir como recursos para la educación por el arte, o sea para educar los sentimientos y las emociones de los espectadores ante situaciones complejas o contradictorias. Describe Dalgarno en el artículo *Beautiful and unsettling: the world of artist Patricia Piccinini*, una visita de los niños a un museo, guiados por la artista, ésta demostrando la calidez con la que dirige a los demás: «Piccinini se arrodilla en el suelo, frente a los niños, y pregunta si alguno de ellos sabe qué son los trasplantes de órganos. Las manos se disparan de la forma en que lo harían si ella acabara de ofrecer una baraja gratuita de cartas Pokémon» (Dalgarno, 2017, Párr. 5.).



Figura 34. Recursos online para talleres educativos con la obra de Piccinini.

Algunos folletos, online resources, patrocinados por el departamento de educación australiano con algunos museos, vienen con tareas y ejercicios para desarrollar con base a las obras. Sugerencias para docentes de grupos de estudiantes como: «crear un texto reflexivo sobre las cuestiones filosóficas que rodean los trasplantes y la donación de órganos en contraste con la biónica y los nano-implantes» o preguntas como «¿*Big Mother* evoca sentimientos de empatía u otras emociones?», (Tasmanian Museum, 2009, p. 11) son más que complementarias, son parte integral de las consideraciones que se busca originar.



Figura 35. Los niños responden.

Su obra *Graham* patrocinada por el departamento de tránsito de Melbourne, fue su primera colaboración en una campaña de publicidad social. El objetivo fue mostrar al público como sería el cuerpo que podría sobrevivir a un choque automotriz. La

idea era concientizar al público de que su propio cuerpo no tiene estas condiciones de supervivencia y por lo tanto la prudencia en los caminos y carreteras no es una opción. «La artista Patricia Piccinini trabajó con expertos en trauma y colisión para crearlo. Las adaptaciones evolutivas de *Graham* incluyen un cráneo más grueso para proteger su cerebro, rodillas que pueden doblarse en todas las direcciones para evitar piernas rotas y una caja torácica fortificada con sacos que actúan como bolsas de aire». (CNN, Descripción de video en Youtube). Este es un ejemplo de cuando el arte se traduce en educación estética.



Figura 36. Piccinini conversando sobre su obra.

Las representaciones étnicas en las artes visuales se han convertido en un factor de controversia, que se intensifica de finales del siglo XX a principios del XXI. Por representación étnica se entiende la forma como se presenta a personas de diversos grupos sociales en los medios o las artes, personas que no aparecen con la frecuencia que deberían en pinturas, esculturas, películas; o que se les representa a través de estereotipos, que muchas veces son ofensivos. Las críticas más fervientes se han lanzado contra el cine comercial norteamericano, el cual suele establecer como protagonista a un hombre, blanco, tradicionalista, anglosajón, joven, sano, protestante y generalmente con dinero; dejando en segundo lugar a todos aquellos que no cumplen con las anteriores cualidades. Es un cine que igualmente divulga representaciones despectivas que no son reales y que pertenecen a imaginarios negativos propios de la propaganda. Un ejemplo palpable de esto son algunos westerns norteamericanos en los cuales el protagonista es un hombre blanco, representante de la cultura colonialista, enfrentándose a indios, mexicanos o negros, los cuales de manera caricaturesca presentan conductas delictivas o al menos agresivas. Tarzán (1912) y el Fantasma (1936) hacen también parte de esa tradición narrativa, en la cual la cultura de una etnia termina siendo impuesta sobre la de otra, afianzando un imaginario de la superioridad de los colonizadores europeos o norteamericanos sobre la de los africanos o los asiáticos.

En los años sesenta y setenta, los seguidores de los movimientos culturales, empezaron a solicitar otras imágenes, unas que no estuvieran asociadas a las tradiciones y que mostraran la variedad cultural del mundo. Fue entonces, cuando Stan Lee, a través de su editorial Marvel, modernizó la idea de los súper héroes con Spider-Man, Hulk y los X-Men, los cuales eran menos un policía y más unos rebeldes contraculturales. En el cine aparecieron Shaft en su película homónima de 1971,

Bruce Lee en películas como *Fist of Fury* (1972) y *Enter the Dragon* (1973) y Carrie Fisher quien interpretó a la Princesa Leia Organa en la serie de *Star Wars* iniciando en 1977; cada uno mostrando un personaje empoderado de un género, cultura o etnia que se creía subrepresentada. Algo semejante se puede decir del personaje de Sigourney Weaver en la serie de *Alien*, quien fue la primera heroína protagónica del cine de ciencia ficción; y también de Chadwick Boseman quien interpreta a T'Challa, alias *Pantera Negra*, en su propia película (2018) el primer héroe africano del comic, también fruto de la editorial Marvel.

La globalización y la aparición de la internet y las redes sociales ha favorecido la reflexión en torno a estas percepciones, y desde entonces se ha buscado como el arte puede contribuir a unas representaciones étnicas y culturales más justas y reales. En este sentido la deformidad y la monstruosidad han sufrido esas malas representaciones, pareciera que una persona de aspecto físico feo u monstruoso no pudiera ser una buena persona que hace parte de la sociedad aportando lo mejor de sí. Algunas cintas exploran el lado humano de la monstruosidad, *El Hombre Elefante* (1980) de David Lynch, *Mask* (1985) de Peter Bogdanovich y *Wonder* (2017) de Stephen Chbosky, están entre ellas, sin embargo no hay muchas, el monstruo casi siempre es, en la literatura y el cine, un villano de preferencia.

La obra de Piccinini, paralela a la globalización mencionada, presenta también monstruos pero rompiendo los estereotipos asociados con criaturas, en los cuales se les presenta como bestias feroces, o amiguitos graciosos. Muchos de los monstruos de Piccinini parecen personas, tanto así que aunque ella no está haciendo una obra de antropología visual, parece que la estuviera haciendo. Algunos de sus personajes por su mirada, su actitud, parecen auténticas personas que estuvieran haciendo parte de una sociedad. Tal vez es la técnica realista que usa, a veces tan

semejante a los dioramas de museo, pero Piccinini logra con su obra, lo que en otros ámbitos activistas de las representaciones étnicas han luchado durante décadas: que se reconozca lo humano en un grupo determinado. Concordando con esto Patricia Piccinini sería más cercana a la sensación de verosimilitud y mirada cariñosa de una Diane Arbus o un Henri Cartier-Bresson que a Mary Shelley o Anne Rice, ya que su acercamiento detallado, es proclive a la realidad dura, a veces patética y dolorosa, de seres desfigurados, en oposición al grotesco antiheroísmo de Shelley y Rice, circunscrito a las órbitas de la fantasía. En definitiva Piccinini descubre una visión *romántica* de lo monstruoso, menos enraizada en las convenciones poéticas del gótico y más en una narrativa inspirada por la antropología social, que de manera optimista, intuye que el otro puede ser bueno, o que al menos propende a ser socialmente dispuesto.

4.2.1.5. Recapitulación: cuatro conceptos relativos a la Estética Teratológica

Todos los campos del conocimiento, están estructurados sobre unos conceptos que sirven de mapa para comprender su historia, desarrollo y problemas característicos. Con la intención de delimitar, o mejor esbozar, una semblanza de la teratología se recalca cuatro conceptos que en sí mismos no representan toda la teratología, pero que sí ayudan a perfilar y afianzar un retrato comprensible de la brújula conceptual de esta tesis, siendo estos *teratogenia*, *negatividad*, *romanticismo* y *cuerpo proteico*. Teratogenia se refiere al génesis de lo monstruoso, un inicio que va a determinar el efecto del monstruo en el mundo, además de su relación con la comunidad y la ley. A veces su aparición está relacionada con un castigo divino o una maldición secular, a veces nace de otro monstruo, o se le crea en un laboratorio. En cualquier condición

el comienzo será primordial para contextualizar la misión y el significado de esta presencia grotesca.

Negatividad, sería el segundo concepto. En este caso se aborda las propiedades estéticas del monstruo, su forma particular de ser percibido, al menos por aquellos que consideran al monstruo un escollo. Propiedades como lo feo, lo grotesco, lo siniestro y lo sórdido, en su acepción más moderna sirven para clasificar al menos parcialmente la apariencia del monstruo o los actos que este efectúa cuando son considerados abominables o deleznable.

El romanticismo es la contraparte de lo anterior, pues a veces el monstruo es percibido bajo una luz favorable y positiva, tanto que su rareza o desfiguración es tolerable e incluso aceptada. A veces el monstruo se revela ante una comunidad como héroe o cómico, muestra nobleza o vocación de servicio, haciendo contraste a las acciones perjudiciales de otros que no son monstruosos. El romanticismo sería la percepción positiva que a veces acompaña a criaturas de apariencia horrible, pero de modales virtuosos.

Cuerpo proteico alude a la capacidad del monstruo de transformar una realidad, de lo conocido a lo desconocido, de lo estable a lo inestable y de lo formado a lo deformado. Su cuerpo mutable, de cualidades versátiles que pueden oscilar a distintas apariencias, diluyendo los límites entre lo orgánico y lo mecánico, lo humano y lo animal. Un flujo que amenaza lo estable, lo tradicional, presentando el cuerpo que rompe y separa el presente del pasado y el futuro.

Cada idea contribuye a descubrir una estampa que faculta ver personas y sucesos cotidianos bajo otra óptica. El monstruo siempre ha estado allí como heraldo de lo excepcional, para completar el rompecabezas de la naturaleza humana con las piezas que contrarían, divergen o desmantelan la conveniencia y el sopor.

Este es un estudio que se basa en la empatía de las personas con las cosas, en específico con Piccinini, sus conceptos y las obras de arte a través de las redes sociales. La empatía no se da con el posteo, este es más bien una huella de la empatía que se da con la obra, la artista o los conceptos. Esta investigación busca capturar en los posteos ese momento, por ejemplo, en que alguien dice: «este monstruo me interesa, es tan noble como yo quisiera ser», lo cual sería una empatía romántica; o «este monstruo me interesa, es tan violento como yo quisiera será veces», una empatía negativa; o «este monstruo me interesa, quisiera tener un físico tan poderoso como el de él», una empatía proteica; o «este monstruo me interesa, su historia se parece a la mía», o sea, una empatía teratogénica.

4.2.2. Resultados etnografía digital

El primer universo que se descubrió gracias a la etnografía digital fue el de los emisores. Un emisor es un poeta de la era digital, un productor de contenidos y formas que por compromiso profesional o entusiasmo artístico aspira a cumplir la misión de emocionar a los receptores.

4.2.2.1. Piezas artísticas pertenecientes al universo digital de los emisores

Para el primer universo el factor determinante es lo pragmático. La administración de contenidos. Estas imágenes fueron escogidas por community managers, publicistas, comunicadores y diseñadores, por una razón. Son imágenes que sirven para expresar, comunicar, para persuadir de un mensaje y llamar la atención sobre un posteo. También para que se comprendan mejor las posturas de un artículo. Son entonces imágenes en las que se identifica un valor de expresión y por ende de funcionalidad. En el caso de los posteos de Instagram se siente la cercanía con la

artista dada la naturaleza personal que ha ido tomando esta red durante los últimos años. En el caso de Facebook, fueron escogidas las obras que impactaron a un community manager, o que como en el caso de *Skywhale*, era un objetivo, posicionarla desde este medio. Pinterest, Deviant Art y Tumblr son colecciones armadas por artistas, blogueros y diseñadores, mientras que Youtube al igual que Instagram suele ser un canal más oficial, en este caso el canal del QAGOMA se dedicó durante meses a divulgar información pertinente a la exposición *Curious Affection*, la más compleja en cuanto a obras que ha realizado Piccinini en Australia.

La tabla esta construida por cuatro columnas: Pieza, título, número de apariciones y apreciación. En *pieza* se indica la numeración de la pieza que más apareció en la etnografía a la que menos. En *título*, justamente el título y el año de la pieza. En *número de apariciones*, las veces que la pieza apareció en la etnografía. También en este ítem se incluye en cuales fichas están las apariciones registradas y la cualidad de las percepciones y los afectos. Finalmente hay una *apreciación* que se hizo al momento de crear esta tabla.

Tabla 4. Universo digital de los emisores - conformado por el número de veces que una los emisores postearon o mostraron una pieza artística de Piccinini en la etnografía digital			
Pieza	Título	Número de apariciones en la etnografía y en que fichas	Apreciación sobre la pieza y su posición en la tabla
1	<i>Skywhale</i> (2013)	Apareció 14 veces. Ficha 006 Ficha 007 Ficha 009 Ficha 010 Ficha 011	Ésta fue la pieza que más veces apareció. Es usual que se elija como miniatura de un posteo o ilustración de un artículo, por ser una pieza reconocida gracias

		Ficha 012 Ficha 013 Ficha 014 Ficha 015 Ficha 016 Ficha 017 Ficha 018 Ficha 019 Ficha 084	a la controversia que suscitó y también por ser agradable a la vista, por expresar alegría por su sonrisa y tranquilidad por su movimiento de globo aerostático.
2	<i>Kindred</i> (2018)	Apareció 12 veces. Ficha 003 Ficha 025 Ficha 046 Ficha 047 Ficha 050 Ficha 051 Ficha 056 Ficha 057 Ficha 087 Ficha 088 Ficha 091 Ficha 093	Es una pieza llamativa, por el contraste entre los protagonistas, un animal adulto cuidando niños. Desde Poe hasta Boule, han reconocido el impacto de lo fantástico y lo siniestro en las actitudes humanas de un mono u simio. En este caso la callada dignidad de la madre contrasta con el desenfado de los niños humanos.
3	<i>The Young Family</i> (2002)	Apareció 10 veces. Ficha 020 Ficha 032 Ficha 052 Ficha 066 Ficha 067 Ficha 072 Ficha 079 Ficha 080 Ficha 083 Ficha 087	Otro momento de maternidad es inmortalizado en su obra más reconocida. Una imagen que ya se ha vuelto icónica en las redes sociales y que ha servido para ilustrar múltiples artículos a favor o en contra de la ingeniería genética mezcla de humano y animal. Una obra con tendencia a la visibilidad y que con el tiempo podría volverse tan importante como la interpretación de la Criatura de Frankenstein que hace Boris Karloff.
4	<i>The Long Awaited</i> (2008)	Apareció 9 veces. Ficha 009 Ficha 020	Una escultura cuyas raíces creativas se afianzan en el cine fantástico de los años

		Ficha 024 Ficha 026 Ficha 076 Ficha 079 Ficha 080 Ficha 083 Ficha 087	ochenta. Aquí se evocan las vicisitudes de una historia afectuosa entre un niño y una criatura que trasciende los límites de las especies y los sentimientos. Encarna los valores éticos y empáticos de películas como <i>E.T. The Extraterrestrial</i> (1982) de Steven Spielberg, <i>Explorers</i> (1985) de Joe Dante y <i>Flight of the Navigator</i> (1986) de Randal Kleiser.
5	<i>Pneutopia</i> (2018)	Apareció 7 veces. Ficha 051 Ficha 062 Ficha 078 Ficha 086 Ficha 088 Ficha 090 Ficha 091	Lo alienígena puede manifestarse de muchas maneras, como un cuerpo de hombre o animal, como un cuerpo mecánico una planta; pero también lo alienígena puede ser un espacio. Piccinini ha experimentado varias veces con la creación de un espacio que parezca de otro planeta, <i>Plasticology</i> (1997), <i>Swell</i> y <i>Breathing Room</i> (ambas de 2000), son ejemplos tempranos de este interés. <i>Pneutopia</i> es un globo inmenso y de forma asimétrica en el cual el público puede entrar para sentir que están encerrados en un ambiente donde la forma, el color y lo táctil convergen para crear un lugar agradable, pero misterioso.
6	<i>Sphinx</i> (2012)	Apareció 7 veces. Ficha 009 Ficha 034 Ficha 042	Una figura extraña, que parece un pedazo de carne arrugado y desigual, es memorable porque posa como una

		Ficha 044 Ficha 049 Ficha 087 Ficha 091	de las esculturas más reconocibles de la historia del arte. Manteniendo la cabeza erguida y el cuerpo echado como una esfinge egipcia, esta escultura propone el encuentro entre los símbolos del arte clásico con las deconstrucciones fisiológicas del arte moderno.
7	<i>Pintura en silicona</i> (2013)	Apareció 7 veces. Ficha 087 Ficha 090 Ficha 093 Ficha 094 Ficha 095 Ficha 097 Ficha 098	Esta pieza no ha sido identificada completamente, pero pertenece a la serie de pinturas en silicona que la artista produjo en el 2013. Usada como telón de fondo para los videos promocionales de QAGOMA, muestra la versatilidad de Piccinini, al mostrar que su creatividad también se despliega en el campo de lo no figurativo
8	<i>Graham</i> (2016)	Apareció 6 veces. Ficha 001 Ficha 008 Ficha 020 Ficha 023 Ficha 024 Ficha 030	Un proyecto de publicidad social y convivencia. Solicitado por <i>La Comisión de Accidentes en transportes de Victoria</i> (sigla en inglés TAC), Graham posee el cuerpo que necesitaría una persona para sobrevivir a un accidente automovilístico en la carretera. Imágenes y videos de Graham fueron difundidos de manera profusa hasta convertirlo en un personaje popular.
9	<i>The Carrier</i> (2012)	Apareció 6 veces. Ficha 009 Ficha 024	<i>The Carrier</i> representa una relación armónica entre dos personajes radicalmente diferentes.

		Ficha 029 Ficha 043 Ficha 086 Ficha 087	No sabemos los vínculos que unen a este hombre oso con esta mujer mayor, pero la escena que conforman denota un cariño que es característico de las esculturas de la artista.
10	<i>The Bond</i> (2016)	Apareció 6 veces. Ficha 004 Ficha 024 Ficha 086 Ficha 087 Ficha 088 Ficha 097	Otra escultura reciente, muestra el gesto afectuoso entre una mujer de mediana edad que sostiene en sus brazos una niña con rasgos de oruga y caparazón de zapato deportivo. El tema de la unidad y las relaciones no convencionales, que señalan un posible futuro, se describe aquí con calidez y ternura.
11	<i>The Couple</i> (2018)	Apareció 6 veces. Ficha 051 Ficha 060 Ficha 086 Ficha 087 Ficha 088 Ficha 091	Esta pieza es inspirada por la historia de la Criatura de Frankenstein que relatara Mary. Aquí se aventura a especular que hubiera sucedido que el Doctor Frankenstein hubiera llegado a construir una acompañante para su Criatura. ¿Cómo hubieran vivido?, ¿hubieran formado una familia?, ¿podrían ser aceptados?, ¿alcanzarían la felicidad?
12	<i>Teenage Metamorphosis</i> (2017)	Apareció 6 veces. Ficha 005 Ficha 020 Ficha 021 Ficha 024 Ficha 087 Ficha 088	Inspirada por la <i>Metamorphosis</i> de Franz Kafka, aquí se presenta a la niña de <i>The Bond</i> o una criatura semejante, luego de haber leído el texto de Kafka. Su cuerpo yace sobre una manta, mientras que un libro y una radio terminan de constituir la escena. Acá

			se plantean preguntas adicionales sobre el efecto que tendría el arte humano sobre las criaturas, ¿nuestro arte les parecería bello?, ¿los emocionaría?, ¿sería creativo o intelectual para ellos?, ¿se identificarían con él?, ¿sería de su gusto?
13	<i>The Peace Between Lightning and Thunder</i> (2018)	Apareció 5 veces. Ficha 058 Ficha 087 Ficha 088 Ficha 091 Ficha 098	Una pieza que toma como referente el estilo de los dioramas de historia natural, muestra varias criaturas diferentes compartiendo el mismo espacio, leones rueda, pingüinos culo, gacelas transgénicas, todos haciendo parte de un ecosistema en el cual lo mecánico y lo orgánico se entrecruzan para lograr un nuevo panorama, que evidencia que en ambos ámbitos hay una vida palpitante.
14	<i>The Pollinator</i> (2018)	Apareció 5 veces. Ficha 025 Ficha 051 Ficha 059 Ficha 087 Ficha 088	El erotismo es parte de la monstruosidad, pues los cuerpos deformes también evocan una atracción y un gusto que la sociedad más conservadora reprime o veda. <i>The Pollinator</i> describe nuevos cuerpos, con nuevas interacciones eróticas y sexuales, el hombrecillo parte humano y parte mono, hunde sus manos en la vagina que otra criatura formada por dos piernas femeninas. La escena, presentada con la naturalidad y sinceridad, remite a que nuevos seres necesariamente

			significarán la aparición de nuevas costumbres.
15	<i>Big Mother</i> (2005)	Apareció 5 veces. Ficha 009 Ficha 020 Ficha 027 Ficha 079 Ficha 087	Otra relación, que especula sobre el futuro, esta vez es una madre sustituta, una criatura diseñada para dar de mamar a los bebés. El rostro de la criatura estresada porque el bebé va a ser separado de ella, expresa un dolor muy humano, que no se espera encontrar en un ser así.
16	<i>The Welcome Guest</i> (2011)	Apareció 5 veces. Ficha 020 Ficha 024 Ficha 037 Ficha 087 Ficha 091	El encanto de esta pieza es semejante al de <i>The Long Awaited</i> , una niña se encuentra con una criatura de extremidades arácnidas, el encuentro es cordial, e incluso alegre, no hay miedo en la niña, ella conoce y confía en la persona con la que está compartiendo.
17	<i>Bottom Feeder</i> (2009)	Apareció 5 veces. Ficha 009 Ficha 020 Ficha 024 Ficha 083 Ficha 087	Un ser tan extraño, como la posición en la que se encuentra. Una mezcla de humano, tiburón y perro, mantiene constantemente su cabeza a ras del piso. Su función es comer la basura del piso hasta dejar limpias las calles. La rareza del diseño es definitivamente un factor que evita el olvido de esta escultura.
18	<i>Newborn</i> (2010)	Apareció 4 veces. Ficha 020 Ficha 022 Ficha 024 Ficha 083	<i>Newborn</i> es una obra que expresa ternura. Piccinini, alude aquí, al deseo de protección que suscitan los bebés en las personas adultas. La vulnerabilidad de esta criatura invita a ver los

			rasgos más humanos que posee, pues su condición de indefensión es la misma de un bebé humano.
19	<i>Doubting Thomas</i> (2008)	Apareció 4 veces. Ficha 024 Ficha 053 Ficha 072 Ficha 087	Una vez más la niñez, sirve para expresar la inocencia como una condición para acercarse a lo desconocido sin miedo. El niño de la escultura se acerca a una criatura con curiosidad, encontrándose en trance de meter su dedo en algo que parece ser una boca. El hecho de que la criatura esté sobre la silla de un hogar indica el posible estatus de mascota del ser, propiciándose este momento de encuentro entre los dos.
20	<i>The Grotto</i> (2018)	Apareció 4 veces. Ficha 061 Ficha 087 Ficha 088 Ficha 094	Esta instalación es interesante por mostrar otro ecosistema híbrido, propio de la fantasía y la ciencia ficción. En el centro hay tres <i>Eagle Egg Men</i> , los cuales protegen con sus alas carnosas unos huevos. Al fondo se ven varias figuras colgadas son los <i>mushroom Bats</i> , los cuales han ido desplazando a los <i>Eagle Egg Men</i> de su territorio. La capacidad de narrar una historia compleja con unas cuantas imágenes demuestra el valor de Piccinini como narradora de cuentos que sugieren nuevas problemáticas de convivencia y biodiversidad.

21	<i>Heartwood</i> (2018)	Apareció 4 veces. Ficha 063 Ficha 086 Ficha 088 Ficha 091	Inspirada por la iconografía de San Sebastián, este torso de múltiples extremidades es llamativo por la manera en que conjuga elementos orgánicos como brazos y piernas con elementos contruidos por el hombre como cascos de motociclista y botas de vaquero. Sobre esta figura semejante a un árbol descansa un águila que ayuda a configurar el carácter épico de la obra.
22	<i>The Naturalist</i> (2017)	Apareció 4 veces. Ficha 020 Ficha 024 Ficha 087 Ficha 088	Uno de los personajes más tiernos y simpáticos es esta niña con rasgos de foca. Mucho de su impacto positivo viene de la mirada seria que posee y su cabello rubio peinado con estilo. Tan humana como animal, <i>The Naturalist</i> , es la evidencia de que la desconfianza de nosotros hacia las criaturas, desaparece con la inclusión de detalles humanizadores como un corte de cabello.
23	<i>Leather Landscape</i> (2003)-	Apareció 3 veces. Ficha 009 Ficha 082 Ficha 083	En esta instalación una niña se acerca tímidamente a un grupo de seres híbridos, de la misma manera que podría acercarse a un grupo de monos durante un viaje de vacaciones. Esta obra fue la primera imagen viral de Piccinini en las redes pues los fundamentalistas islámicos, la usaron para divulgar la leyenda de que la persona que no

			respetas las leyes divinas se convierte en un ser semejante a los que se ve aquí.
24	<i>The Offering</i> (2009)	Apareció 3 veces. Ficha 009 Ficha 020 Ficha 079	<i>The Offering</i> , una escultura para ser levantada por los espectadores, es una invitación a sentir la fragilidad de esa criatura, una sensación que la relaciona con la de un ser humano recién nacido. El contacto físico es fundamental, para esta obra que incluye la experiencia táctil.
25	<i>Still Life with Stem Cells</i> (2002)	Apareció 3 veces. Ficha 009 Ficha 028 Ficha 031	La niña de esta instalación juega feliz con un grupo de bulbos de carne. Se percibe que cada uno es una criatura viviente, con las que la niña interactúa como si fueran hamsters o ratones. Esta escena podría pertenecer al cine de Cronenberg, si no fuera porque es todo lo contrario. Cuando se observa con cuidado se ve que no hay tensión entre los personajes, solo tranquilidad e incluso alegría. Es una visión del futuro donde las células madre se cultivaran para lograr seres afables, semejantes a estos. Los cuales luego se usarán para trasplantes de órganos y la prevención de enfermedades.
26	<i>The Stags</i> (2012)	Apareció 3 veces. Ficha 033 Ficha 087 Ficha 091	Una escena propia de un documental de animales muestra dos motocicletas vespa, zoomorfizadas, peleando entre ellas, como dos

			<p>machos de la especie por una hembra. El ingenio de esta obra radica en el detalle con que se describe, ruedas que imitan la anatomía de una pata, visores en lugar de ojos y racimos de espejos retrovisores equivalentes a cuernos, apoyándose en ciertas concordancias visuales entre el mundo animal y el de las máquinas.</p>
27	<i>Balasana</i> (2009)	<p>Apareció 3 veces. Ficha 020 Ficha 081 Ficha 087</p>	<p>La poesía del equilibrio entre especies diferentes es el tema de <i>Balasana</i>. Una niña reposa en la posición de yoga conocida como <i>balasana</i>, sobre su espalda yace un wallaby. Ambos, espalda contra espalda, forman un ying yang, lo humano y lo no humano en equilibrio, compartiendo el universo.</p>
28	<i>Prone</i> (2011)	<p>Apareció 3 veces. Ficha 020 Ficha 087 Ficha 091</p>	<p><i>Prone</i> es una obra en la cual nos enfrentamos a un bebé con genes humanos y de murciélago. En un principio impacta la extraña nariz contextualizada en un rostro de bebé con cachetes rosados y ojos inocentes. Las orejas con arcos animales igualmente contribuyen a la extrañeza que impregna la imagen. Sin embargo, los ojos de la criatura terminan triunfando sobre el resto del cuerpo, acentuando, tras un segundo vistazo, que estamos en presencia de un bebé,</p>

			que se comporta como bebé y no otra cosa.
29	<i>Meadow</i> (2015)	Apareció 3 veces. Ficha 087 Ficha 088 Ficha 091	Un campo de flores con piel humana, que reaccionan al paso de los espectadores. Flores con pelos humanos, pecas y verrugas. Lo humano y lo vegetal conjugados en un inmenso campo que sirve como telón de fondo a otras obras como <i>Kindred</i> , <i>The Pollinator</i> , <i>The Bond</i> y <i>Teenage Metamorphosis</i> .

4.2.2.2. Piezas artísticas pertenecientes al universo digital de los receptores

El segundo universo es configurado por el rango visual del espectador desprevenido. Este se refiere a las personas que navegan las redes sociales por placer, en este caso buscando la imaginación del arte, personas que se suscribieron al grupo de *Skywhale* en Facebook, a la cuenta en Instagram de Piccinini o al canal del QAGOMA en Youtube. Son personas que se lanzan a navegar las redes sociales, buscando diversión, sorpresa, esparcimiento y que reaccionan frente a los contenidos con percepciones o afectos. Para este universo el factor determinante es el interés del espectador que busca lo que le deleita o al menos impacta, y vuelve a buscar lo que le ha deleitado antes. Estos espectadores interactúan con las piezas dejando comentarios, positivos, negativos o neutros y demostrando su afecto o desafecto con botones como like o dislike, Éstas son las obras que tuvieron mayor interacción con los espectadores.

**Tabla 5. Universo digital de los receptores -
conformado por el número de veces que los receptores interactuaron en
redes con una pieza artística de Piccinini en la etnografía digital**

Pieza	Título	Neto (el número de interacciones en las redes, por ejemplo comentarios y likes)
1	<i>Kindred (2018)</i>	6.202 Neto
2	<i>The Embrace</i>	4.237 Neto
3	<i>The Young Family (2002)</i>	3.660 Neto
4	<i>The Pollinator (2018)</i>	2.868 Neto
5	<i>Sphinx (2012)</i>	2.841 Neto
6	<i>Best Friend</i>	2.768 Neto
7	<i>The Couple (2018)</i>	2.694 Neto
8	<i>Doubting Thomas (2008)</i>	2.447 Neto
9	<i>The Grotto</i>	2.210 Neto
10	<i>Pneutopia (2018)</i>	2.162 Neto
11	<i>Graham (2016)</i>	2.106 Neto
12	<i>The Carrier (2012)</i>	1.860 Neto
13	<i>The Welcome Guest (2011)</i>	1.503 Neto
14	<i>The Big Guy</i>	1.344 Neto
15	<i>Heartwood (2018)</i>	1.115 Neto
16	<i>Teenage Metamorphosis (2017)</i>	1.094 Neto
17	<i>The Long Awaited (2008)</i>	855 Neto
18	<i>The Peace Between Lightning and Thunder (2018)</i>	827 Neto
19	<i>Bottom Feeder (2009)</i>	822 Neto
20	<i>Newborn (2010)</i>	763 Neto
21	<i>The Naturalist (2017)</i>	740 Neto
22	<i>The Rookie</i>	705 Neto
23	<i>The Student</i>	705 Neto
24	<i>Balasana (2009)</i>	647 Neto
25	<i>Big Mother (2005)</i>	646 Neto
26	<i>The Offering (2009)</i>	614 Neto
27	<i>Prone (2011)</i>	610 Neto
28	<i>Undivided</i>	576 Neto
29	<i>Sentinel</i>	446 Neto
30	<i>Medusa</i>	359 Neto
31	<i>The Bond (2016)</i>	239 Neto
32	<i>Female Cave Troll</i>	236 Neto
33	<i>Bodyguard</i>	229 Neto
34	<i>She - Mare Cognitum</i>	187 Neto
35	<i>The Strength of One Arm</i>	157 Neto
36	<i>Skywhale (2013)</i>	156 Neto
37	<i>Proteine Lattice</i>	151 Neto
38	<i>Leather Landscape (2003)</i>	148 Neto
39	<i>Domestic Human</i>	137 Neto
40	<i>The Osculating Curve</i>	129 Neto
41	<i>Humanity vs Nature VII</i>	114 Neto

42	<i>Boujaad</i>	113 Neto
43	<i>Ghost</i>	59 Neto
44	<i>Litter</i>	58 Neto
45	<i>Pintura en silicona (2013)</i>	41 Neto
46	<i>Meadow (2015)</i>	38 Neto
47	<i>Surrogate</i>	38 Neto
48	<i>The Stags (2012)</i>	35 Neto
49	<i>Embryo</i>	34 Neto
50	<i>Unfurled</i>	34 Neto
51	<i>The Conforter</i>	31 Neto
52	<i>The Coup</i>	31 Neto
53	<i>Meditations</i>	31 Neto
54	<i>Structures</i>	31 Neto
55	<i>Children</i>	31 Neto
56	<i>Plasmid Region</i>	31 Neto
57	<i>Breathing Room</i>	31 Neto
58	<i>Still Life with Stem Cells (2002)</i>	30 Neto
59	<i>Bootflower</i>	28 Neto
60	<i>Belly</i>	28 Neto
61	<i>From Within</i>	28 Neto
62	<i>The Bridge</i>	28 Neto
63	<i>The listener</i>	28 Neto
64	<i>Seedling</i>	28 Neto
65	<i>L.U.M.P.</i>	28 Neto
66	<i>Bunker</i>	28 Neto
67	<i>Demi Point</i>	28 Neto
68	<i>Aloft</i>	28 Neto
69	<i>Funcionarios</i>	7 Neto
70	<i>The Observer</i>	5 Neto
71	<i>The Struggle</i>	4 Neto
72	<i>The Dancer</i>	3 Neto
73	<i>Nest</i>	1 Neto
74	<i>Thicker Than Water</i>	1 Neto
75	<i>The Lovers</i>	1 Neto

Kindred, The Young Family, The Pollinator, Sphinx, The Couple, Dupting Thomas, Grotto y Pneutopia tuvieron alto nivel de interacción gracias a ser publicados en Instagram que es una red de mucha interacción con los espectadores. *Embrace y Best Friend*, una obra inspirada por Piccinini, apareció en Deviant Art, en donde tuvo muchísimas vistas de personas interesadas en el arte contemporáneo. También es importante recalcar que son piezas que capturan la imaginación del público, pues a

la vez de que tienen su propio encanto, aluden al arte popular, recordando a películas ya mencionadas lo cual despierta la imaginación del público.

4.2.2.3. Piezas artísticas pertenecientes al universo holístico digital

El resultado más sustancial se deriva del promedio de los dos universos, el cual permitiría saber cuáles son las obras que fueron representativas tanto para los expertos, como para el espectador desprevenido. Este ponderado de valoración holística expone las obras más visibles y de mayor impacto durante el tiempo de la etnografía. Se excluyen de esta lista las obras en homenaje a Piccinini que pertenecen a otros artistas. Éste es el ponderado media, el más significativo de todos.

Tabla 6. Universo holístico digital - conformado por la media del universo digital de los emisores y el universo digital de los receptores					
	Título	Datos	Universo 1 % Valor apariciones	Universo 2 % Valor Interacciones	Media - Ambos universos- Valoración holística - Visibilidad
1	Kindred (2018)	Apareció 12 veces Tiene 6.202 Interacciones	$14 - 100$ $12 - x$ $100 \times 12 / 14 = 85,71\%$	$6.202 - 100$ $6.202 - x$ $100 \times 6.202 / 6.202 = 100\%$	$85,71\% + 100\%$ $= 185,71 / 2 = 92,85\%$
2	The Young Family (2002)	Apareció 10 veces Tiene 3.660 Interacciones	$14 - 100$ $10 - x$ $100 \times 10 / 14 = 71,42\%$	$6.202 - 100$ $3.660 - x$ $100 \times 3.660 / 6.202 = 59,01\%$	$71,42\% + 59,01\%$ $= 130,43 / 2 = 65,21\%$
3	Skywhale (2013)	Apareció 14 veces Tiene 156 Interacciones	$14 - 100$ $14 - x$ $100 \times 14 / 14 = 100\%$	$6.202 - 100$ $156 - x$ $100 \times 156 / 6.202 = 2,51\%$	$100\% + 2,51\%$ $= 102,51 / 2 = 51,25\%$

4	Sphinx (2012)	Apareció 7 veces Tiene 2.841 Interacciones	14 - 100 7 - x $100 \times 7 / 14 = 50\%$	6.202 - 100 2.841 - x $100 \times 2.841 / 6.202 = 45,80\%$	50%+ 45,80% = 95,8/2 = 47,9%
5	The Couple (2018) 2.694	Apareció 6 veces Tiene 2.694 Interacciones	14 - 100 6 - x $100 \times 6 / 14 = 42,85\%$	6.202 - 100 2.694 - x $100 \times 2.694 / 6.202 = 43,43\%$	42,85%+43,43% = 86,28/2 = 43,14%
6	Pneutopia (2018)	Apareció 7 veces Tiene 2.162 Interacciones	14 - 100 7 - x $100 \times 7 / 14 = 50\%$	6.202 - 100 2.162 - x $100 \times 2.162 / 6.202 = 34,85\%$	50%+34,85% = 84,85/2 = 42,42%
7	The Embrace	Apareció 2 veces Tiene 4.237 Interacciones	14 - 100 2 - x $100 \times 2 / 14 = 14,28\%$	6.202 - 100 4.237 - x $100 \times 4.237 / 6.202 = 68,31\%$	14,28 %+ 68,31% = $82,59/2 =$ 41,29%
8	The Pollinator (2018)	Apareció 5 veces Tiene 2.868 Interacciones	14 - 100 5 - x $100 \times 5 / 14 = 35,71\%$	6.202 - 100 2.868 - x $100 \times 2.868 / 6.202 = 46,24\%$	35,71%+46,24% = 81,95/2 = 40,97%
9	The Long Awaited (2008)	Apareció 9 veces Tiene 855 Interacciones	14 - 100 9 - x $100 \times 9 / 14 = 64,28\%$	6.202 - 100 855 - x $100 \times 855 / 6.202 = 13,78\%$	64,28%+13,78% = 78,06/2 = 39,03%
10	Graham (2016)	Apareció 6 veces Tiene 2.106 Interacciones	14 - 100 6 - x $100 \times 6 / 14 = 42,85\%$	6.202 - 100 2.106 - x $100 \times 2.106 / 6.202 = 33,95\%$	42,85%+33,95% = 76,8/2 = 38,4%
11	The Carrier (2012)	Apareció 6 veces Tiene 1.860 Interacciones	14 - 100 6 - x $100 \times 6 / 14 = 42,85\%$	6.202 - 100 1.860 - x $100 \times 1.860 / 6.202 = 29,99\%$	42,85%+29,99% = 72,84/2 = 36,42%
12	Doubting Thomas (2008)	Apareció 4 veces Tiene 2.447 Interacciones	14 - 100 4 - x $100 \times 4 / 14 = 28,57\%$	6.202 - 100 2.447 - x $100 \times 2.447 / 6.202 = 39,45\%$	28,57%+39,45% = 68,02/2 = 34,01%
13	The Grotto	Apareció 4 veces	14 - 100 4 - x $100 \times 4 / 14 = 28,57\%$	6.202 - 100 2.210 - x $100 \times 2.210 / 6.202 = 35,63\%$	28,57%+35,63% = 64,2/2 = 32,1%

		Tiene 2.210 Interacciones			
14	Teenage Metamorphosis (2017)	Apareció 6 veces Tiene 1.094 Interacciones	14 - 100 6 - x $100 \times 6 / 14 = 42,85\%$	6.202 - 100 1.094 - x $100 \times 1.094 / 6.202 = 17,63\%$	42,85% + 17,63% % = 60,48 / 2 = 30,24%
15	The Welcome Guest (2011)	Apareció 5 veces Tiene 1.503 Interacciones	14 - 100 5 - x $100 \times 5 / 14 = 35,71\%$	6.202 - 100 1.503 - x $100 \times 1.503 / 6.202 = 24,23\%$	35,71% + 24,23% % = 59,94 / 2 = 29,97%
16	Pintura en silicona (2013)	Apareció 7 veces Tiene 41 Interacciones	14 - 100 7 - x $100 \times 7 / 14 = 50\%$	6.202 - 100 41 - x $100 \times 41 / 6.202 = 0,66\%$	50% + 0,66% = 50,66 / 2 = 25,33%
17	The Peace Between Lightning and Thunder (2018)	Apareció 5 veces Tiene 827 Interacciones	14 - 100 5 - x $100 \times 5 / 14 = 35,71\%$	6.202 - 100 827 - x $100 \times 827 / 6.202 = 13,33\%$	35,71% + 13,33% % = 49,04 / 2 = 24,52%
18	Bottom Feeder (2009)	Apareció 5 veces Tiene 822 Interacciones	14 - 100 5 - x $100 \times 5 / 14 = 35,71\%$	6.202 - 100 822 - x $100 \times 822 / 6.202 = 13,25\%$	35,71% + 13,25% % = 48,96 / 2 = 24,48%
19	The Bond (2016)	Apareció 6 veces Tiene 239 Interacciones	14 - 100 6 - x $100 \times 6 / 14 = 42,85\%$	6.202 - 100 239 - x $100 \times 239 / 6.202 = 3,85\%$	42,85% + 3,85% % = 46,7 / 2 = 23,35%
20	Heartwood (2018)	Apareció 4 veces Tiene 1.115 Interacciones	14 - 100 4 - x $100 \times 4 / 14 = 28,57\%$	6.202 - 100 1.115 - x $100 \times 1.115 / 6.202 = 17,97\%$	28,57% + 17,97% % = 46,54 / 2 = 23,27%
21	Big Mother (2005)	Apareció 5 veces Tiene 646 Interacciones	14 - 100 5 - x $100 \times 5 / 14 = 35,71\%$	6.202 - 100 646 - x $100 \times 646 / 6.202 = 10,41\%$	35,71% + 10,41% % = 46,12 / 2 = 23,06%
22	Newborn (2010)	Apareció 4 veces Tiene 763 Interacciones	14 - 100 4 - x $100 \times 4 / 14 = 28,57\%$	6.202 - 100 763 - x $100 \times 763 / 6.202 = 12,30\%$	28,57% + 12,30% % = 40,87 / 2 = 20,43%

2 3	The Naturalist (2017)	Apareció 4 veces Tiene 740 Interacciones	14 - 100 4 - x $100 \times 4 / 14 = 28,57\%$	6.202 - 100 740 - x $100 \times 740 / 6.202 = 11,93\%$	28,57% + 11,93% % = 40,5 / 2 = 20,25%
2 4	The Big Guy	Apareció 2 veces Tiene 1.344 Interacciones	14 - 100 2 - x $100 \times 2 / 14 = 14,28\%$	6.202 - 100 1.344 - x $100 \times 1.344 / 6.202 = 21,67\%$	14,28% + 21,67% % = 35,95 / 2 = 17,97%
2 5	Balasana (2009)	Apareció 3 veces Tiene 647 Interacciones	14 - 100 3 - x $100 \times 3 / 14 = 21,42\%$	6.202 - 100 647 - x $100 \times 647 / 6.202 = 10,43\%$	21,42% + 10,43% % = 31,85 / 2 = 15,92%
2 6	The Offering (2009)	Apareció 3 veces Tiene 614 Interacciones	14 - 100 3 - x $100 \times 3 / 14 = 21,42\%$	6.202 - 100 614 - x $100 \times 614 / 6.202 = 9,90\%$	21,42% + 9,90% % = 31,32 / 2 = 15,66%
2 7	Prone (2011)	Apareció 3 veces Tiene 610 Interacciones	14 - 100 3 - x $100 \times 3 / 14 = 21,42\%$	6.202 - 100 610 - x $100 \times 610 / 6.202 = 9,83\%$	21,42% + 9,83% % = 31,25 / 2 = 15,62%
2 8	The Rookie	Apareció 2 veces Tiene 705 Interacciones	14 - 100 2 - x $100 \times 2 / 14 = 14,28\%$	6.202 - 100 705 - x $100 \times 705 / 6.202 = 11,36\%$	14,28% + 11,36% % = 25,64 / 2 = 12,82%
2 9	The Student	Apareció 2 veces Tiene 705 Interacciones	14 - 100 2 - x $100 \times 2 / 14 = 14,28\%$	6.202 - 100 705 - x $100 \times 705 / 6.202 = 11,36\%$	14,28% + 11,36% % = 25,64 / 2 = 12,82%
3 0	Leather Landscape (2003)	Apareció 3 veces Tiene 148 Interacciones	14 - 100 3 - x $100 \times 3 / 14 = 21,42\%$	6.202 - 100 148 - x $100 \times 148 / 6.202 = 2,38\%$	21,42% + 2,38% % = 23,8 / 2 = 11,9%
3 1	Meadow (2015)	Apareció 3 veces Tiene 38 Interacciones	14 - 100 3 - x $100 \times 3 / 14 = 21,42\%$	6.202 - 100 38 - x $100 \times 38 / 6.202 = 0,61\%$	21,42% + 0,61% % = 22,03 / 2 = 11,01%
3 2	The Stags (2012)	Apareció 3 veces Tiene 35	14 - 100 3 - x $100 \times 3 / 14 = 21,42\%$	6.202 - 100 35 - x $100 \times 35 / 6.202 = 0,56\%$	21,42% + 0,56% % = 21,98 / 2 = 10,99%

		Interacciones			
33	Still Life with Stem Cells (2002)	Apareció 3 veces Tiene 30 Interacciones	$14 - 100$ $3 - x$ $100 \times 3 / 14 = 21,42\%$	$6.202 - 100$ $30 - x$ $100 \times 30 / 6.202 = 0,48\%$	$21,42\% + 0,48\%$ $\% = 21,9 / 2 = 10,95\%$
34	Bodyguard	Apareció 2 veces Tiene 229 Interacciones	$14 - 100$ $2 - x$ $100 \times 2 / 14 = 14,28\%$	$6.202 - 100$ $229 - x$ $100 \times 229 / 6.202 = 3,69\%$	$14,28\% + 3,69\%$ $\% = 17,97 / 2 = 8,98\%$
35	The Strength of One Arm	Apareció 2 veces Tiene 157 Interacciones	$14 - 100$ $2 - x$ $100 \times 2 / 14 = 14,28\%$	$6.202 - 100$ $157 - x$ $100 \times 157 / 6.202 = 2,53\%$	$14,28\% + 2,53\%$ $\% = 16,81 / 2 = 8,40\%$
36	Undivided	Apareció 1 vez Tiene 576 Interacciones	$14 - 100$ $1 - x$ $100 \times 1 / 14 = 7,14\%$	$6.202 - 100$ $576 - x$ $100 \times 576 / 6.202 = 9,28\%$	$7,14\% + 9,28\%$ $= 16,42 / 2 = 8,21\%$
37	Ghost	Apareció 2 veces Tiene 59 Interacciones	$14 - 100$ $2 - x$ $100 \times 2 / 14 = 14,28\%$	$6.202 - 100$ $59 - x$ $100 \times 59 / 6.202 = 0,95\%$	$14,28\% + 0,95\%$ $\% = 15,23 / 2 = 7,61\%$
38	Surrogate	Apareció 2 veces Tiene 38 Interacciones	$14 - 100$ $2 - x$ $100 \times 2 / 14 = 14,28\%$	$6.202 - 100$ $38 - x$ $100 \times 38 / 6.202 = 0,61\%$	$14,28\% + 0,61\%$ $\% = 14,89 / 2 = 7,44\%$
39	Embryo	Apareció 2 veces Tiene 34 Interacciones	$14 - 100$ $2 - x$ $100 \times 2 / 14 = 14,28\%$	$6.202 - 100$ $34 - x$ $100 \times 34 / 6.202 = 0,54\%$	$14,28\% + 0,54\%$ $\% = 14,82 / 2 = 7,41\%$
40	Unfurled	Apareció 2 veces Tiene 34 Interacciones	$14 - 100$ $2 - x$ $100 \times 2 / 14 = 14,28\%$	$6.202 - 100$ $34 - x$ $100 \times 34 / 6.202 = 0,54\%$	$14,28\% + 0,54\%$ $\% = 14,82 / 2 = 7,41\%$
41	The Observer	Apareció 2 veces Tiene 5 Interacciones	$14 - 100$ $2 - x$ $100 \times 2 / 14 = 14,28\%$	$6.202 - 100$ $5 - x$ $100 \times 5 / 6.202 = 0,08\%$	$14,28\% + 0,08\%$ $\% = 14,36 / 2 = 7,18\%$

4 2	The Dancer	Apareció 1 vez Tiene 3 Interacciones	14 - 100 1 - x $100 \times 1/14 = 7,14\%$	6.202 - 100 3 - x $100 \times 3/6.202 = 0,04\%$	$7,14\% + 0,04\% = 7,18/2 = 3,59\%$
4 3	The Struggle	Apareció 2 veces Tiene 4 Interacciones	14 - 100 2 - x $100 \times 2/14 = 14,28\%$	6.202 - 100 4 - x $100 \times 4/6.202 = 0,06\%$	$14,28\% + 0,06\% = 14,34/2 = 7,17\%$
4 4	Sentinel	Apareció 1 vez Tiene 446 Interacciones	14 - 100 1 - x $100 \times 1/14 = 7,14\%$	6.202 - 100 446 - x $100 \times 446/6.202 = 7,19\%$	$7,14\% + 7,19\% = 14,33/2 = 7,16\%$
4 5	The Osculating Curve	Apareció 1 vez Tiene 129 Interacciones	14 - 100 1 - x $100 \times 1/14 = 7,14\%$	6.202 - 100 129 - x $100 \times 129/6.202 = 2,07\%$	$7,14\% + 2,07\% = 9,21/2 = 4,60\%$
4 6	Litter	Apareció 1 vez Tiene 58 Interacciones	14 - 100 1 - x $100 \times 1/14 = 7,14\%$	6.202 - 100 58 - x $100 \times 58/6.202 = 0,93\%$	$7,14\% + 0,93\% = 8,07/2 = 4,03\%$
4 7	The Conforter	Apareció 1 vez Tiene 31 Interacciones	14 - 100 1 - x $100 \times 1/14 = 7,14\%$	6.202 - 100 31 - x $100 \times 31/6.202 = 0,49\%$	$7,14\% + 0,49\% = 7,63/2 = 3,81\%$
4 8	The Coup	Apareció 1 vez Tiene 31 Interacciones	14 - 100 1 - x $100 \times 1/14 = 7,14\%$	6.202 - 100 31 - x $100 \times 31/6.202 = 0,49\%$	$7,14\% + 0,49\% = 7,63/2 = 3,81\%$
4 9	Meditations	Apareció 1 vez Tiene 31 Interacciones	14 - 100 1 - x $100 \times 1/14 = 7,14\%$	6.202 - 100 31 - x $100 \times 31/6.202 = 0,49\%$	$7,14\% + 0,49\% = 7,63/2 = 3,81\%$
5 0	Structures	Apareció 1 vez Tiene 31 Interacciones	14 - 100 1 - x $100 \times 1/14 = 7,14\%$	6.202 - 100 31 - x $100 \times 31/6.202 = 0,49\%$	$7,14\% + 0,49\% = 7,63/2 = 3,81\%$
5 1	Children	Apareció 1 vez Tiene 31 Interacciones	14 - 100 1 - x $100 \times 1/14 = 7,14\%$	6.202 - 100 31 - x $100 \times 31/6.202 = 0,49\%$	$7,14\% + 0,49\% = 7,63/2 = 3,81\%$

		Interacciones			
5 2	Plasmid Region	Apareció 1 vez Tiene 31 Interacciones	$14 - 100$ $1 - x$ $100 \times 1/14 = 7,14\%$	$6.202 - 100$ $31 - x$ $100 \times 31/6.202 = 0,49\%$	$7,14\% + 0,49\%$ $= 7,63/2 = 3,81\%$
5 3	Breathing Room	Apareció 1 vez Tiene 31 Interacciones	$14 - 100$ $1 - x$ $100 \times 1/14 = 7,14\%$	$6.202 - 100$ $31 - x$ $100 \times 31/6.202 = 0,49\%$	$7,14\% + 0,49\%$ $= 7,63/2 = 3,81\%$
5 4	Bootflower	Apareció 1 vez Tiene 28 Interacciones	$14 - 100$ $1 - x$ $100 \times 1/14 = 7,14\%$	$6.202 - 100$ $28 - x$ $100 \times 28/6.202 = 0,45\%$	$7,14\% + 0,45\%$ $= 7,59/2 = 3,79\%$
5 5	Belly	Apareció 1 vez Tiene 28 Interacciones	$14 - 100$ $1 - x$ $100 \times 1/14 = 7,14\%$	$6.202 - 100$ $28 - x$ $100 \times 28/6.202 = 0,45\%$	$7,14\% + 0,45\%$ $= 7,59/2 = 3,79\%$
5 6	From Within	Apareció 1 vez Tiene 28 Interacciones	$14 - 100$ $1 - x$ $100 \times 1/14 = 7,14\%$	$6.202 - 100$ $28 - x$ $100 \times 28/6.202 = 0,45\%$	$7,14\% + 0,45\%$ $= 7,59/2 = 3,79\%$
5 7	The Bridge	Apareció 1 vez Tiene 28 Interacciones	$14 - 100$ $1 - x$ $100 \times 1/14 = 7,14\%$	$6.202 - 100$ $28 - x$ $100 \times 28/6.202 = 0,45\%$	$7,14\% + 0,45\%$ $= 7,59/2 = 3,79\%$
5 8	The listener	Apareció 1 vez Tiene 28 Interacciones	$14 - 100$ $1 - x$ $100 \times 1/14 = 7,14\%$	$6.202 - 100$ $28 - x$ $100 \times 28/6.202 = 0,45\%$	$7,14\% + 0,45\%$ $= 7,59/2 = 3,79\%$
5 9	Seedling	Apareció 1 vez Tiene 28 Interacciones	$14 - 100$ $1 - x$ $100 \times 1/14 = 7,14\%$	$6.202 - 100$ $28 - x$ $100 \times 28/6.202 = 0,45\%$	$7,14\% + 0,45\%$ $= 7,59/2 = 3,79\%$
6 0	L.U.M.P.	Apareció 1 vez Tiene 28 Interacciones	$14 - 100$ $1 - x$ $100 \times 1/14 = 7,14\%$	$6.202 - 100$ $28 - x$ $100 \times 28/6.202 = 0,45\%$	$7,14\% + 0,45\%$ $= 7,59/2 = 3,79\%$

6 1	Bunker	Apareció 1 vez Tiene 28 Interacciones	14 - 100 1 - x 100x1/14 = 7,14%	6.202 - 100 28 - x 100x28/6.202 = 0,45%	7,14%+0,45% = 7,59/2 = 3,79%
6 2	Demi Point	Apareció 1 vez Tiene 28 Interacciones	14 - 100 1 - x 100x1/14 = 7,14%	6.202 - 100 28 - x 100x28/6.202 = 0,45%	7,14%+0,45% = 7,59/2 = 3,79%
6 3	Aloft	Apareció 1 vez Tiene 28 Interacciones	14 - 100 1 - x 100x1/14 = 7,14%	6.202 - 100 28 - x 100x28/6.202 = 0,45%	7,14%+0,45% = 7,59/2 = 3,79%
6 4	Nest	Apareció 1 vez Tiene 1 Interacción	14 - 100 1 - x 100x1/14 = 7,14%	6.202 - 100 1 - x 100x1/6.202 = 0,01%	7,14%+0,01% = 7,15/2 = 3,57%
6 5	Thicker Than Water	Apareció 1 vez Tiene 1 Interacción	14 - 100 1 - x 100x1/14 = 7,14%	6.202 - 100 1 - x 100x1/6.202 = 0,01%	7,14%+0,01% = 7,15/2 = 3,57%
6 6	The Lovers	Apareció 1 vez Tiene 1 Interacción	14 - 100 1 - x 100x1/14 = 7,14%	6.202 - 100 1 - x 100x1/6.202 = 0,01%	7,14%+0,01% = 7,15/2 = 3,57%

Las obras nuevas que fueron mejor valoradas tanto por expertos como por no expertos fueron *Kindred*, *The Couple*, *Pnetopia* y *The Pollinator*. Todas ellas hacían parte de *Curious Affection* y por lo tanto se les visibilizó mucho desde las redes sociales como parte de la estrategia de marketing de la exposición. Al parecer la estrategia funcionó pues no solo se logró el encuentro con ellas sino también que en las redes se hablara de ellas y se desarrollara paulatinamente un afecto. *The Young Family*, *Skywhale*, *Sphinx*, *Embrace*, *The Long Awaited* y *Graham*, son trabajos anteriores que continúan posicionados, o sea que se recuerdan y se aceptan como referencias del arte contemporáneo.

4.3. Plan análisis de datos

Tras la elaboración de las fichas de revisión se creó una base de datos en Excel con la información recolectada. En la Tabla 7 se describen las variables incluidas en ella.

Tabla 7. Variables incluidas en la base de datos.

Variable	Tipo	Descripción de la variable.
Nº Ficha	Nominal	Identificación de la ficha
Red social	Nominal	Red Social de la que provino el post
Referencia	Nominal	Nombre que se le dio al post
Fecha	Nominal	Fecha de la publicación
Descripción	Nominal	Breve descripción del contenido de los post
PC1	Nominal	Palabra Clave 1
PC2	Nominal	Palabra Clave 2
PC3	Nominal	Palabra Clave 3
PC4	Nominal	Palabra Clave 4
PC5	Nominal	Palabra Clave 5
PC6	Nominal	Palabra Clave 6
Perfil o grupo	Nominal	Perfil del que provino el post
Per +	Escala	Percepción positiva
Per -	Escala	Percepción negativa
Per N	Escala	Percepción neutra
CP1	Nominal	Concepto principal de empatía 1
CP2	Nominal	Concepto principal de empatía 2
CP3	Nominal	Concepto principal de empatía 3

CP4	Nominal	Concepto principal de empatía 4
TotalCP	Escala	Conteo de los principales conceptos de empatía
Me Gusta	Escala	Cantidad de reacciones Me gusta
No me gusta	Escala	Cantidad de reacciones No me gusta
Me Encanta	Escala	Cantidad de reacciones Me encanta
Me Divierte	Escala	Cantidad de reacciones Me divierte
Me Asombra	Escala	Cantidad de reacciones Me asombra
Me Entristece	Escala	Cantidad de reacciones Me entristece
Me Enoja	Escala	Cantidad de reacciones Me enoja
Te agradezco	Escala	Cantidad de reacciones Te agradezco

Para el análisis de los datos consignados en las fichas se tuvo en cuenta la naturaleza de la escala de los mismos. Tratándose casi exclusivamente de datos nominales (categorías no ordenadas) se analizaron las frecuencias absolutas y relativas para el nivel descriptivo, mientras que, como procedimientos inferenciales, se utilizó el estadístico Chi cuadrado, diseñado por Pearson para estimar la independencia de variables categóricas a partir de la comparación entre las frecuencias esperadas y observadas en los experimentos.

Este procedimiento suele ser utilizado como método por defecto para la estimación de la relación entre variables nominales y se inscribe dentro del modelo Fisheriano de prueba de hipótesis nula a partir de un valor crítico de probabilidad, usualmente ajustado al 5% ($p < 0.05$). Sin embargo, teniendo en cuenta que los valores bajos de p sólo permiten rechazar la hipótesis nula, fue necesario estimar también la fuerza de la relación entre las variables mediante el estadístico V de Cramer.

4.3.1. Estadística descriptiva: Descripción general

Se analizaron un total de 100 publicaciones de diferentes naturalezas (pines, posts, videos), en seis redes sociales, distribuidos según se muestra en la Figura 35.

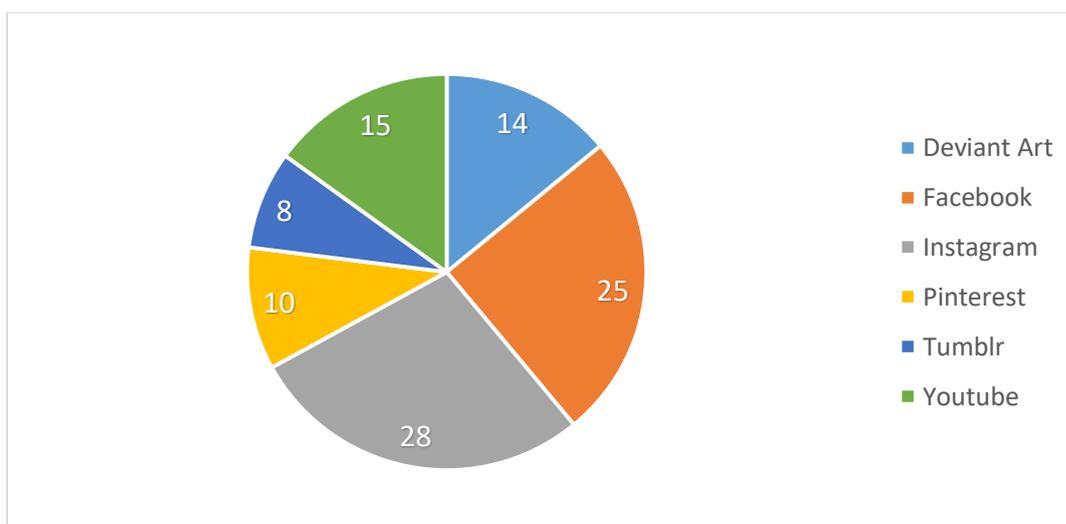
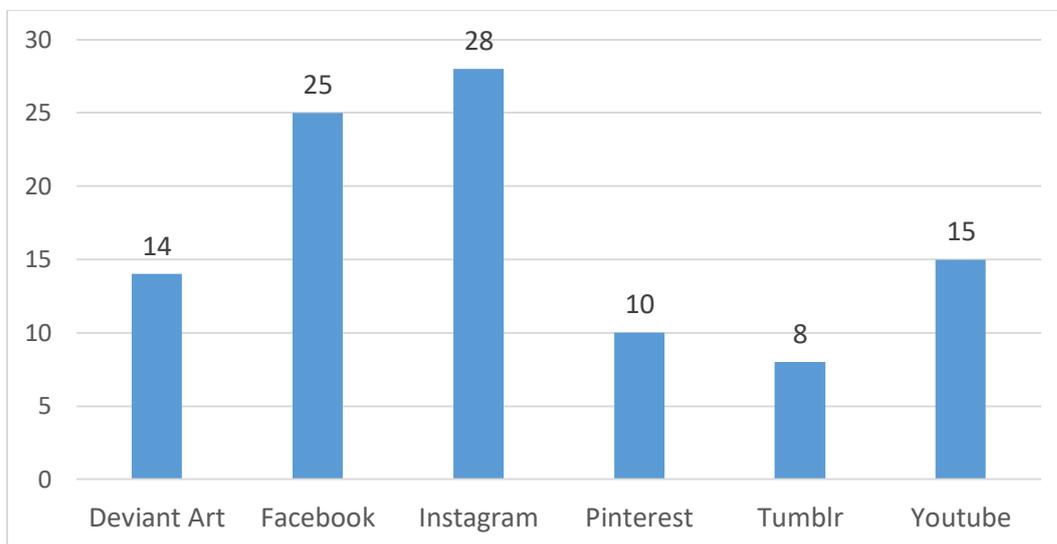


Figura 37. Frecuencia de publicaciones por Red Social.

Se tomaron las publicaciones de 13 grupos o perfiles en todas las redes sociales, en la Figura 2 se aprecia la distribución de las publicaciones por perfil. De acuerdo con el diagrama de Pareto, los perfiles más activos fueron la Cuenta de Instagram de la artista, el *Grupo Skywhale by Patricia Piccinini*, el *Canal QAGOMA* y las búsquedas de

la artista en Deviant Art, con una representación acumulada del 84% de las publicaciones totales.

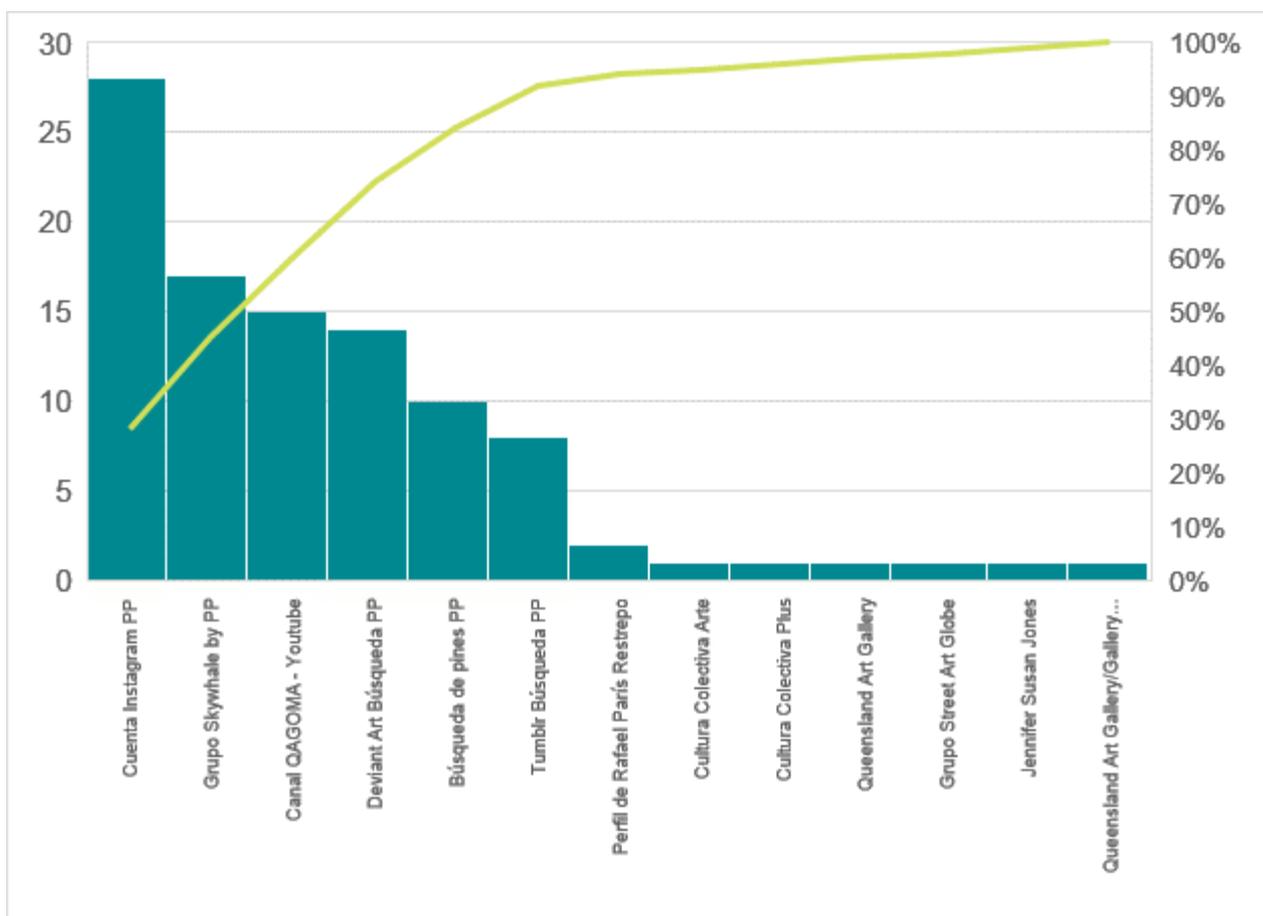


Figura 38. Diagrama de Pareto de los perfiles/grupos analizados.

4.3.2. Estadística Descriptiva: Palabras clave según los grupos.

Del análisis individual de cada publicación se extrajeron un conjunto de 134 palabras clave, distribuidas según se presenta en la Figura 3. De acuerdo con el principio de interpretación de Pareto, las palabras claves más representativas fueron *Arte visual*, *Divulgación del arte*, *Arte contemporáneo*, *Criatura Artificial*, *Obra destacada*, *Feminismo*, *Posthumanismo*, *Exhibición*, *Invitación*, *Piccinini*, *GOMA*, *Fell it at e Inspiración homenaje*. Las palabras clave permiten relacionar las fichas con reacciones o conceptos de Estética Teratológica.

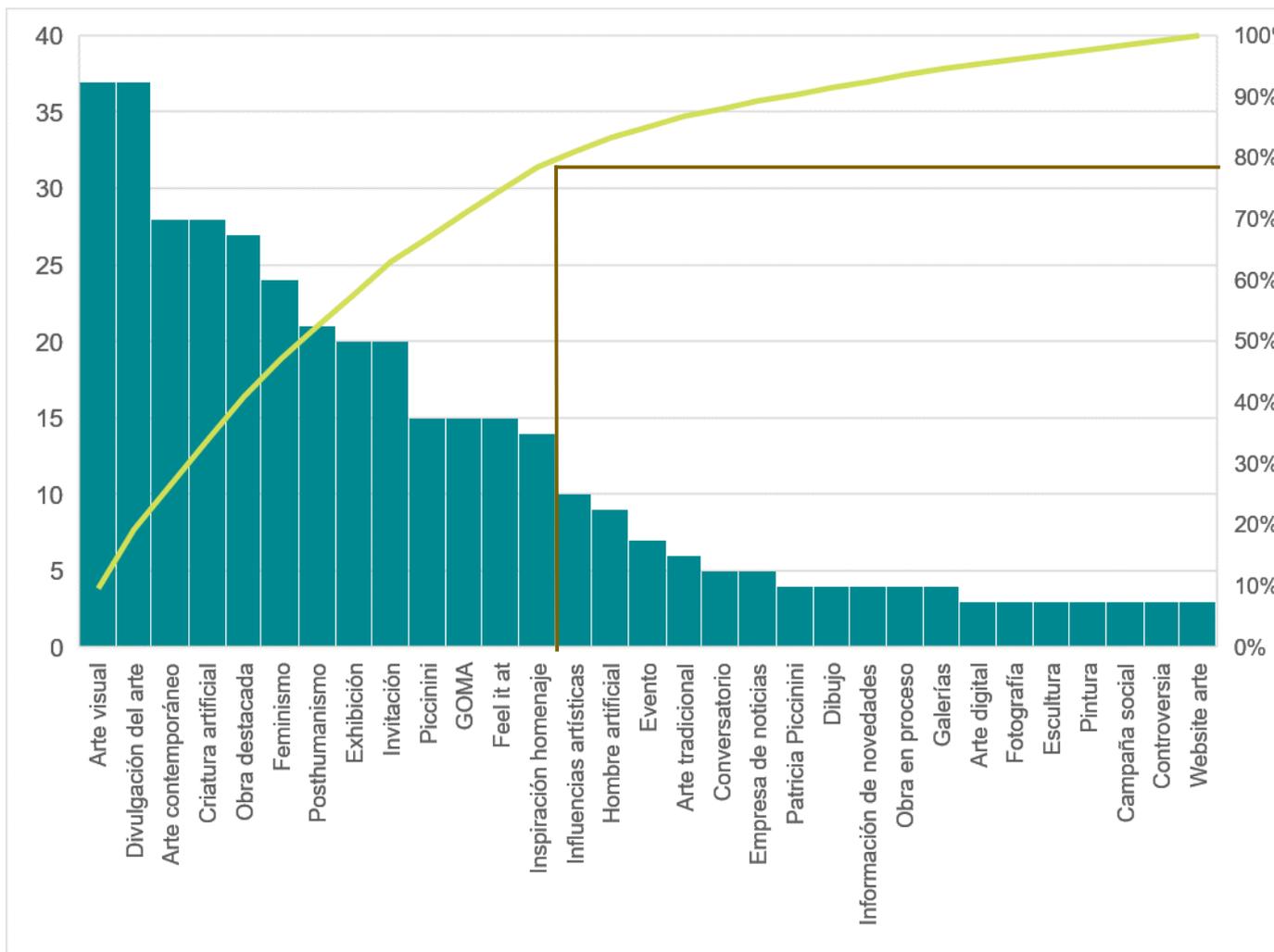


Figura 39. Frecuencia de Palabras Clave¹.

4.3.3. Estadística Descriptiva: Reacciones según Redes Sociales.

Considerando que la percepción de la obra depende del tipo y cantidad de reacciones obtenidas en las diferentes redes sociales, se realizó un análisis comparativo de las dos reacciones más comunes en todas las redes (*Me gusta* y *No Me gusta*); en la Figura 4 se aprecia que la obra de la artista tiene una recepción abrumadoramente positiva, con un total de 33445 *Me gusta*, en contraste con sólo 12 *No me gusta*. Es interesante anotar que la mayoría de reacciones positivas

¹ Para efectos de presentación, se eliminaron aquellas palabras clave con una frecuencia menor a tres, para una lista detallada ver el Anexo 1.

proviene de la cuenta de Instagram de la artista (30233), mientras que la totalidad de reacciones negativas provienen de Youtube.

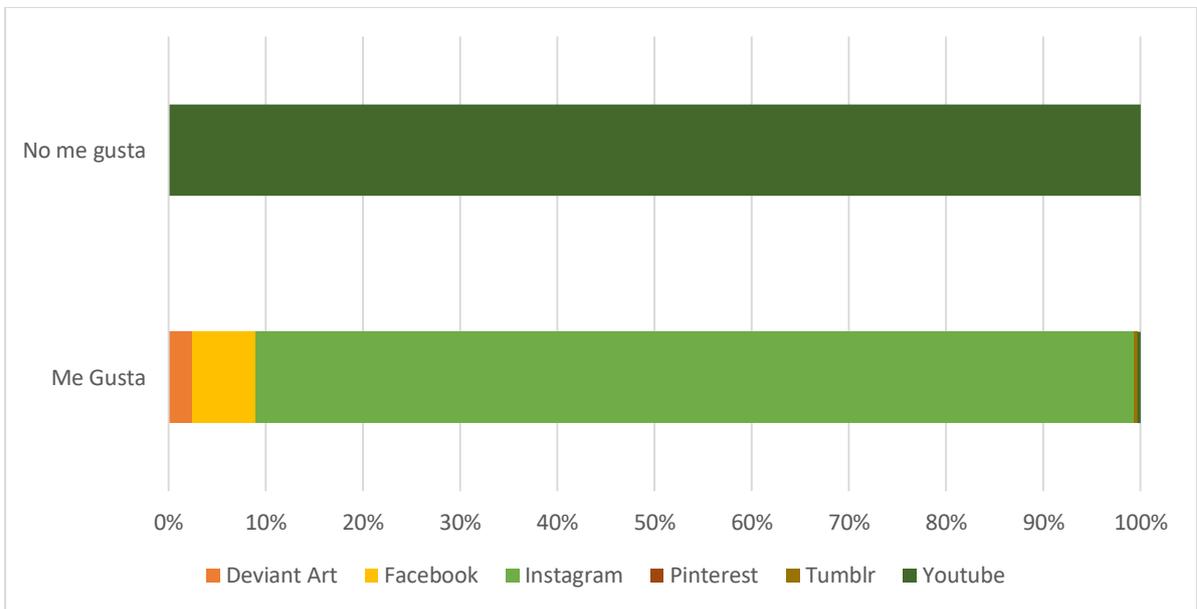


Figura 40. Reacciones positivas y negativas por red social.

Considerando que la red social Facebook ofrece una gama mucho más amplia de reacciones, y dada su representatividad en la muestra (25%), se analizaron las reacciones sólo para esta red, los hallazgos se resumen en la Figura 5.

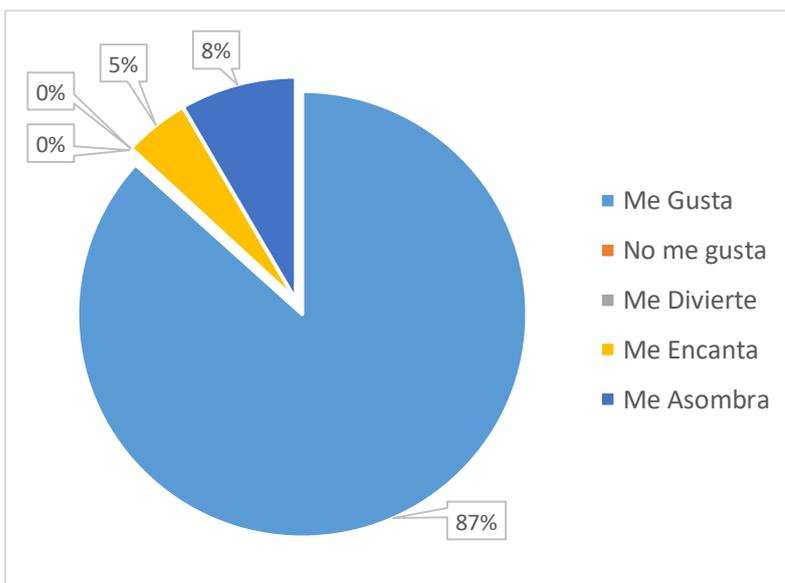


Figura 41. Reacciones a la obra de Piccinini en la red social Facebook.

Con un total de 2185 *Me gusta* (87%), ningún *No me gusta*, cinco *Me divierte* (0.99%), 119 *Me encanta* (4.72%), 211 *Me asombra* (8.37%) puede concluirse que la recepción de la obra de Patricia Piccinini en la red social Facebook es particularmente positiva.

4.3.4. Estadística Descriptiva: Percepción de la obra según Grupos/Perfiles.

A partir del análisis descrito en el apartado de Metodología, se clasificaron las percepciones en tres categorías. En las Figuras 6, 7 y 8 se presentan las percepciones por perfil.

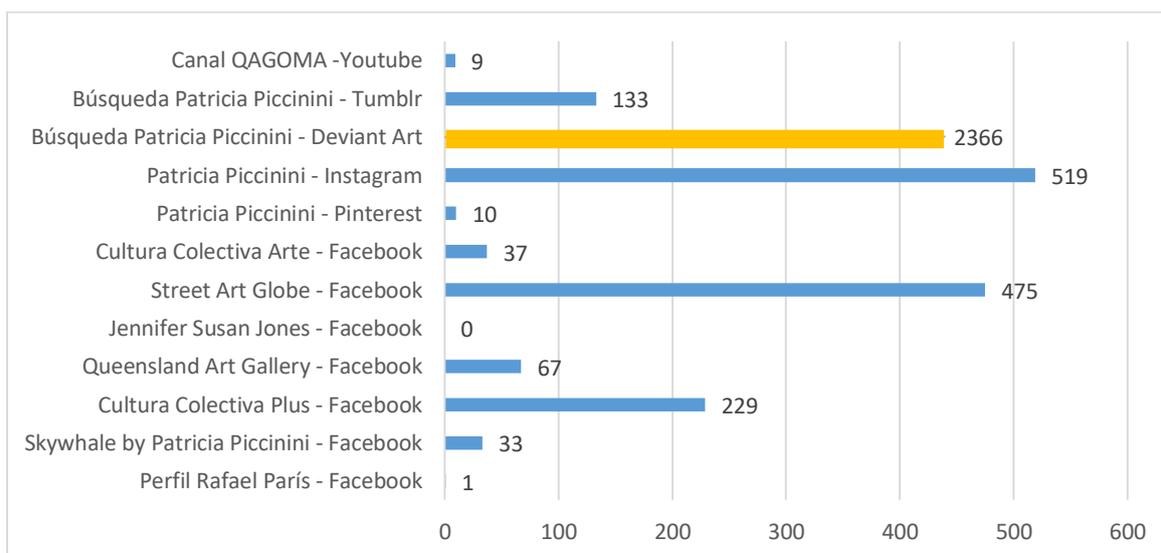


Figura 42. Percepción positiva de la obra según los grupos y perfiles en Redes Sociales.

Según lo mostrado en la Figura 6, las percepciones positivas de la obra provienen principalmente de las cuentas de Deviant Art (n = 26366), Instagram de la artista (n = 519) y el Grupo Street Art Globe (n = 475). Este dato es altamente relevante si se tiene en cuenta la clasificación propuesta por van Noorden (2014) respecto al perfil de los usuarios de estas redes sociales.

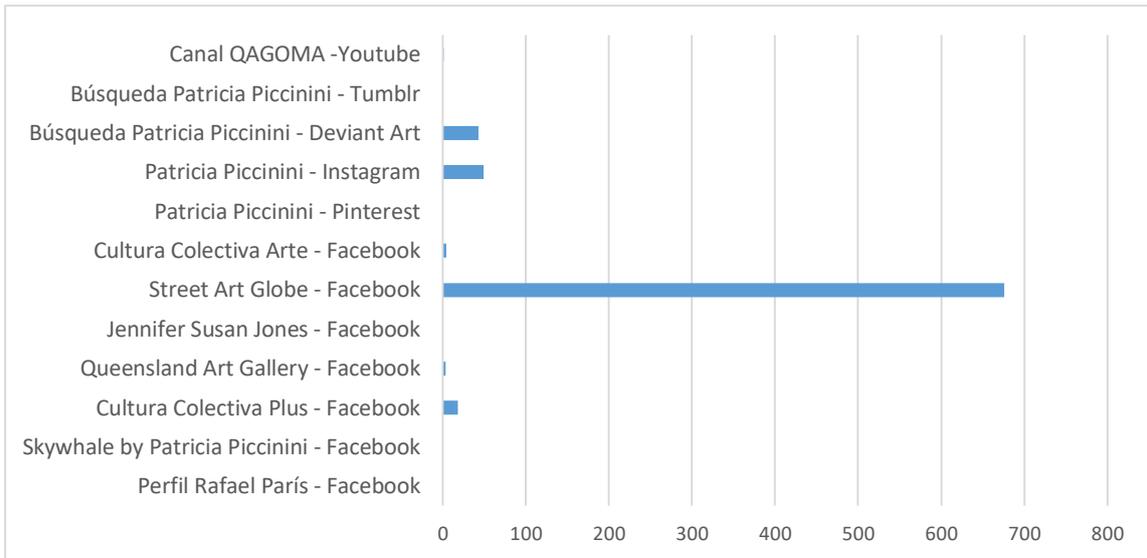


Figura 43. Percepciones Negativas de la Obra según los grupos y perfiles en redes sociales.

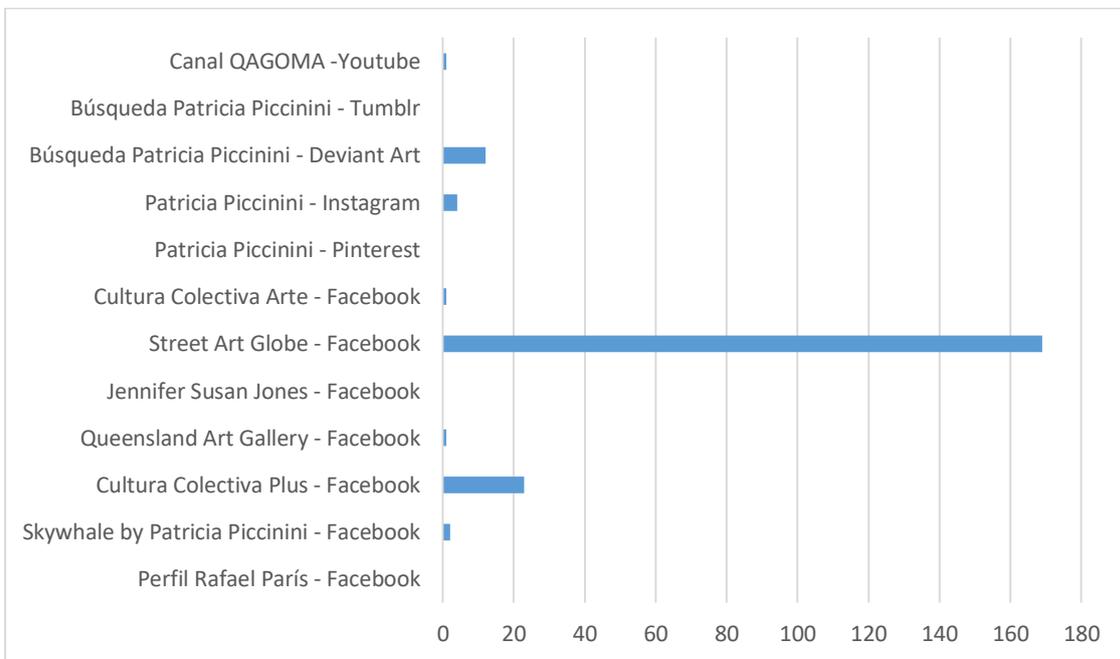


Figura 44. Percepción Neutra según los grupos y perfiles.

De acuerdo con el análisis de frecuencias, el Grupo Street Art Globe, resaltó como el más prolífico, tanto en las percepciones Negativas, con un total de 676 reacciones, y las Neutras, con 169. En cuanto a las reacciones negativas los demás grupos tuvieron una representación mínima (algunos mostrando incluso una frecuencia nula), a excepción de las cuentas de Instagram y Deviant Art de la artista, con un total de 49 y 43 percepciones negativas respectivamente.

Teniendo en cuenta que la variabilidad de respuestas pudo deberse a la extensión misma de los perfiles se analizaron las reacciones según las redes sociales. Los resultados presentados en la Figura 9 permiten concluir que la principal fuente de reacciones positivas fue Deviant Art, mientras que la red que mostró mayor variabilidad en las percepciones fue Facebook.

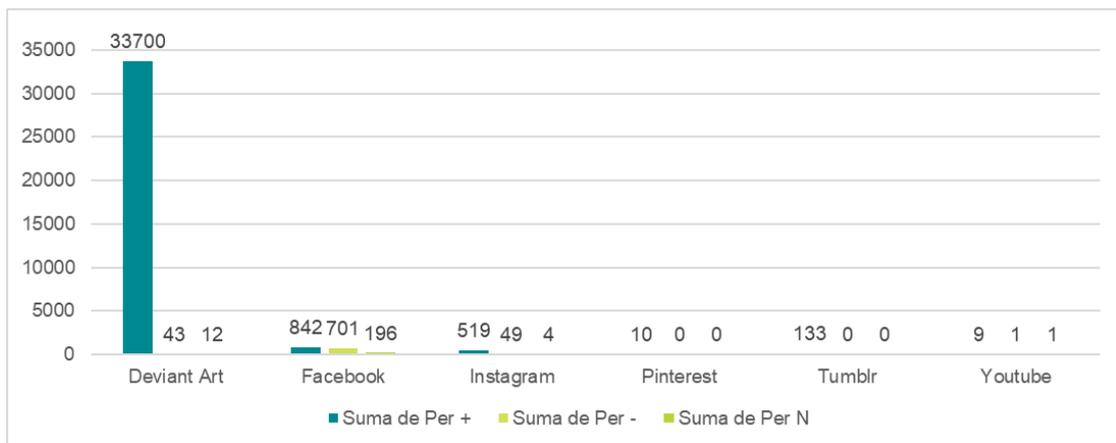


Figura 45. Percepciones de la obra según Red Social.

4.3.5. Descripción de los conceptos teratológicos fundamentales.

La empatía en la obra de Piccinini fue estudiada a partir de cuatro conceptos fundamentales de la Estética Teratológica, cada uno de ellos sustentados en características específicas percibidas por el espectador. De esta manera los conceptos de *Protéico*, *Romántico*, *Negativo* y *Teratogenia* representan en sí mismos formas en las que el espectador se relaciona con lo que aprecia.

Tabla 8. Conceptos teratología prevalectentes en cada ficha	
Ficha 001	Proteísmo
Ficha 002	Proteísmo
Ficha 003	Romanticismo
Ficha 004	Teratogenia, Negatividad
Ficha 005	Proteísmo
Ficha 006	Romanticismo
Ficha 007	Romanticismo, Negatividad
Ficha 008	Romanticismo
Ficha 009	Teratogenia
Ficha 010	Romanticismo
Ficha 011	Proteísmo
Ficha 012	Romanticismo, Negatividad
Ficha 013	Romanticismo, Negatividad
Ficha 014	Romanticismo
Ficha 015	Romanticismo
Ficha 016	Negatividad
Ficha 017	Romanticismo
Ficha 018	Romanticismo
Ficha 019	Romanticismo, Negatividad
Ficha 020	Negatividad
Ficha 021	Romanticismo, Negatividad
Ficha 022	Proteísmo
Ficha 023	Romanticismo, Negatividad

Ficha 024	Romanticismo, Negatividad
Ficha 025	Romanticismo
Ficha 026	Negatividad
Ficha 027	Romanticismo, Negatividad
Ficha 028	Negatividad
Ficha 029	Proteísmo
Ficha 030	Teratogenia, Negatividad, Proteísmo
Ficha 031	Proteísmo
Ficha 032	Romanticismo
Ficha 033	Negatividad
Ficha 034	Negatividad
Ficha 035	Romanticismo
Ficha 036	Proteísmo
Ficha 037	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 038	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 039	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 040	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 041	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 042	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 043	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 044	Negativismo, Proteísmo
Ficha 045	Teratogenia Romanticismo, Proteísmo
Ficha 046	Teratogenia Romanticismo, Proteísmo
Ficha 047	Teratogenia Romanticismo, Proteísmo

Ficha 048	Teratogenia Romanticismo, Proteísmo
Ficha 049	Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 050	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 051	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 052	Teratogenia, Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 053	Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 054	Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 055	Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 056	Teratogenia, Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 057	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 058	Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 059	Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 060	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 061	Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 062	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 063	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 064	Romanticismo, Negativismo
Ficha 065	Romanticismo, Negativismo
Ficha 066	Negativismo
Ficha 067	Romanticismo
Ficha 068	Romanticismo
Ficha 069	Romanticismo
Ficha 070	Romanticismo
Ficha 071	Romanticismo

Ficha 072	Romanticismo
Ficha 073	Romanticismo
Ficha 074	Romanticismo
Ficha 075	Romanticismo
Ficha 076	Romanticismo
Ficha 077	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 078	Romanticismo, Proteísmo
Ficha 079	Proteísmo
Ficha 080	Proteísmo, Negativismo
Ficha 081	Proteísmo
Ficha 082	Proteísmo
Ficha 083	Proteísmo
Ficha 084	Proteísmo
Ficha 085	Proteísmo
Ficha 086	Proteísmo, Romanticismo
Ficha 087	Proteísmo, Romanticismo
Ficha 088	Proteísmo, Romanticismo
Ficha 089	Romanticismo
Ficha 090	Proteísmo
Ficha 091	Proteísmo, Romanticismo
Ficha 092	Teratogenia, Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 093	Teratogenia, Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 094	Proteísmo
Ficha 095	Teratogenia, Romanticismo, Negativismo, Proteísmo

Ficha 096	Teratogenia, Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 097	Teratogenia, Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 098	Teratogenia, Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 099	Teratogenia, Romanticismo, Negativismo, Proteísmo
Ficha 100	Teratogenia, Romanticismo, Negativismo, Proteísmo

En un primer momento se estableció el tipo de empatía generada por las diferentes obras de la artista según el fichaje de los post y publicaciones, los resultados se describen en la Figura 10. Con un total de 72 (38.70%), la empatía *romántica* destaca como la más frecuente en todas las publicaciones, seguida por la empatía protéica con un total de 59 (31.72%) y la empatía negativa con una representación de 38 (20.43%); en último lugar se encontró la empatía teratogénica con 17 (9.13%).

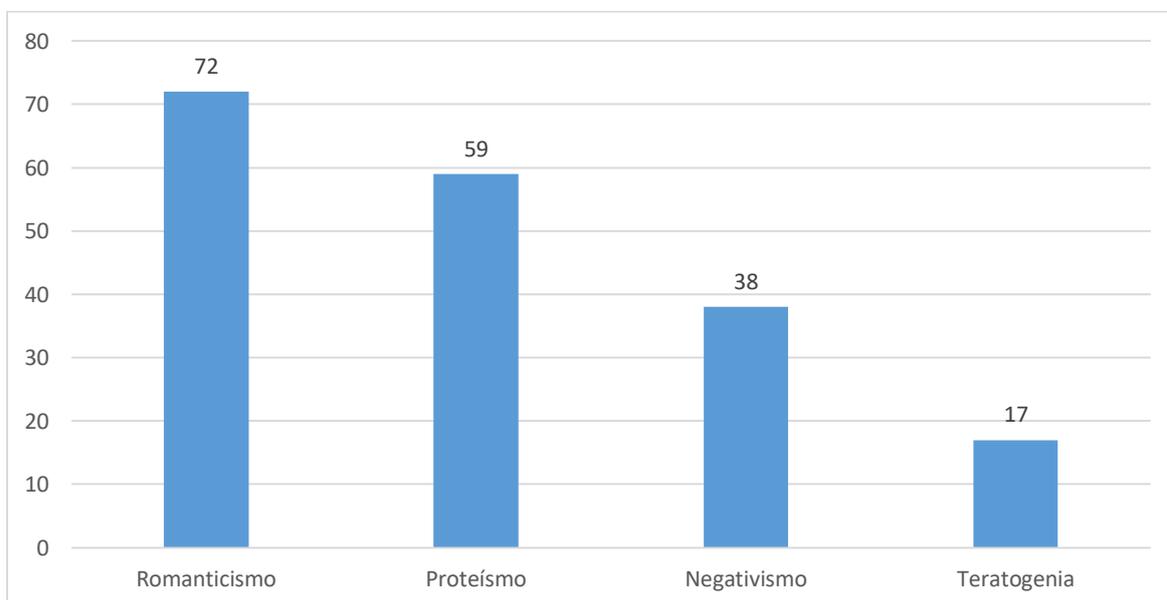


Figura 46. Tipo de empatía generada por la obra de Piccinini.

Tabla 9.

Frecuencia de conceptos teratológicos.

Concepto Teratológico	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
Romanticismo	72	38.710%	38.710%
Proteísmo	59	31.720%	70.430%
Negativismo	38	20.430%	90.860%
Teratogenia	17	9.140%	100%
Total	186	100%	

Considerando las posibles diferencias que pudieran encontrarse entre el público que frecuenta determinadas redes sociales se analizó por separado el tipo de concepto, en cada una de ellas. Los resultados se resumen en la Figura 11.

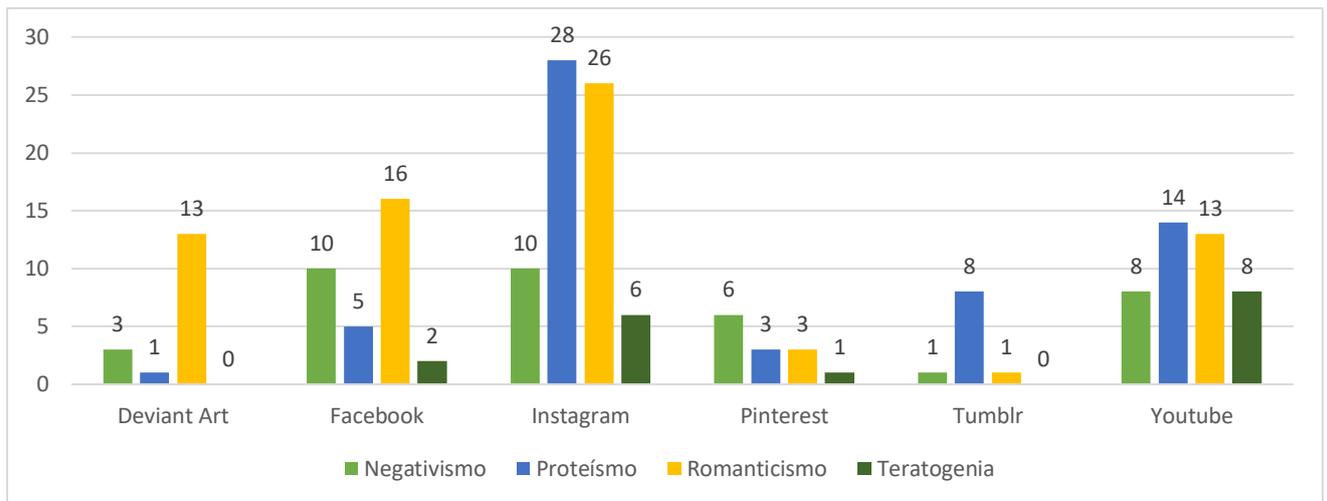


Figura 47. Empatía desarrollada por la obra de la artista según la Red Social.

Siguiendo lo establecido en el plan de análisis de datos, se utilizó el estadístico Chi cuadrado para estimar si existían relaciones estadísticamente significativas entre las categorías de Red social y los conceptos principales de Teratología identificados en las fichas. De acuerdo con el test, se encontró una relación estadísticamente

significativa entre las variables ($X^2(15) = 41.305$; $p < .001$), sin embargo, de acuerdo con el valor de la V de Cramer (.272) la fuerza de la relación es débil.

Considerando que en la prueba de Chi cuadrada se plantea la hipótesis nula de que no existen relaciones entre filas y columnas y que matemáticamente se resuelve a partir de las diferencias entre los valores esperados en una situación de azar y los observados en una situación particular, estos resultados indican que, si bien existen diferencias en categorías específicas, no son tan altas como para generar una tendencia clara entre las obras.

Tabla 10.

Interacción entre los conceptos teratológicos y la Red Social.

Red social		Concepto Teratológico				Total
		Negativismo	Proteísmo	Romanticismo	Teratogenia	
Deviant Art	Conteo	3	1	13	0	17
	Esperado	3,473	5,392	6,581	1,554	17,000
Facebook	Conteo	10	5	16	2	33
	Esperado	6,742	10,468	12,774	3,016	33,000
Instagram	Conteo	10	28	26	6	70
	Esperado	14,301	22,204	27,097	6,398	70,000
Pinterest	Conteo	6	3	3	1	13
	Esperado	2,656	4,124	5,032	1,188	13,000

		Concepto Teratológico				
Red social		Negativismo	Proteísmo	Romanticismo	Teratogenia	Total
	Conteo	1	8	1	0	10
Tumblr	Conteo	2,043	3,172	3,871	0,914	10,000
	Esperado					
	Conteo	8	14	13	8	43
Youtube	Conteo	8,785	13,640	16,645	3,930	43,000
	Esperado					
	Conteo	38	59	72	17	186
Total	Conteo	38	59	72	17	186
	Esperado					

Un análisis detallado de los valores esperados y observados (Tabla 10) permite concluir que el *Proteísmo* se encuentra más presente de lo esperado en las redes sociales Deviant Art e Instagram, mientras que menos de lo esperado en Facebook. Respecto al *Negativismo* se encuentra con una frecuencia mayor a la esperada en Facebook y Pinterest y menos de lo esperado en Instagram y Tumblr. El concepto de *Romanticismo* por su parte se encuentra más de lo esperado en Deviant Art y Facebook y menos en Pinterest, Tumblr y Youtube. Finalmente, el concepto de *Teratogenia* se encuentra más de lo esperado en Youtube y un poco menos de lo esperado en Facebook.

4.3.6. Empatía generada por la obra de Piccinini

En el análisis de la etnografía digital se retomaron un total de 29 obras de la artista que cubrían el periodo de 2002 a 2018. Las reacciones generadas por cada una de

las obras se resumen en la Figura 12. Para este análisis se consolidaron todos los tipos de empatía encontrados en las diferentes fichas en las que aparecía cada una de las obras, llegando a un total de 278 registros, resumidos en la Tabla 11. En el Anexo 3 se consigna el resultado de la interacción entre estas variables.

Tabla 11.

Descripción de conceptos teratológicos suscitados por la obra de Piccinini.

Concepto Empatía	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
Negativismo	49	17.626	17.626
Proteísmo	99	35.612	53.237
Romanticismo	108	38.849	92.086
Teratogenia	22	7.914	100.000

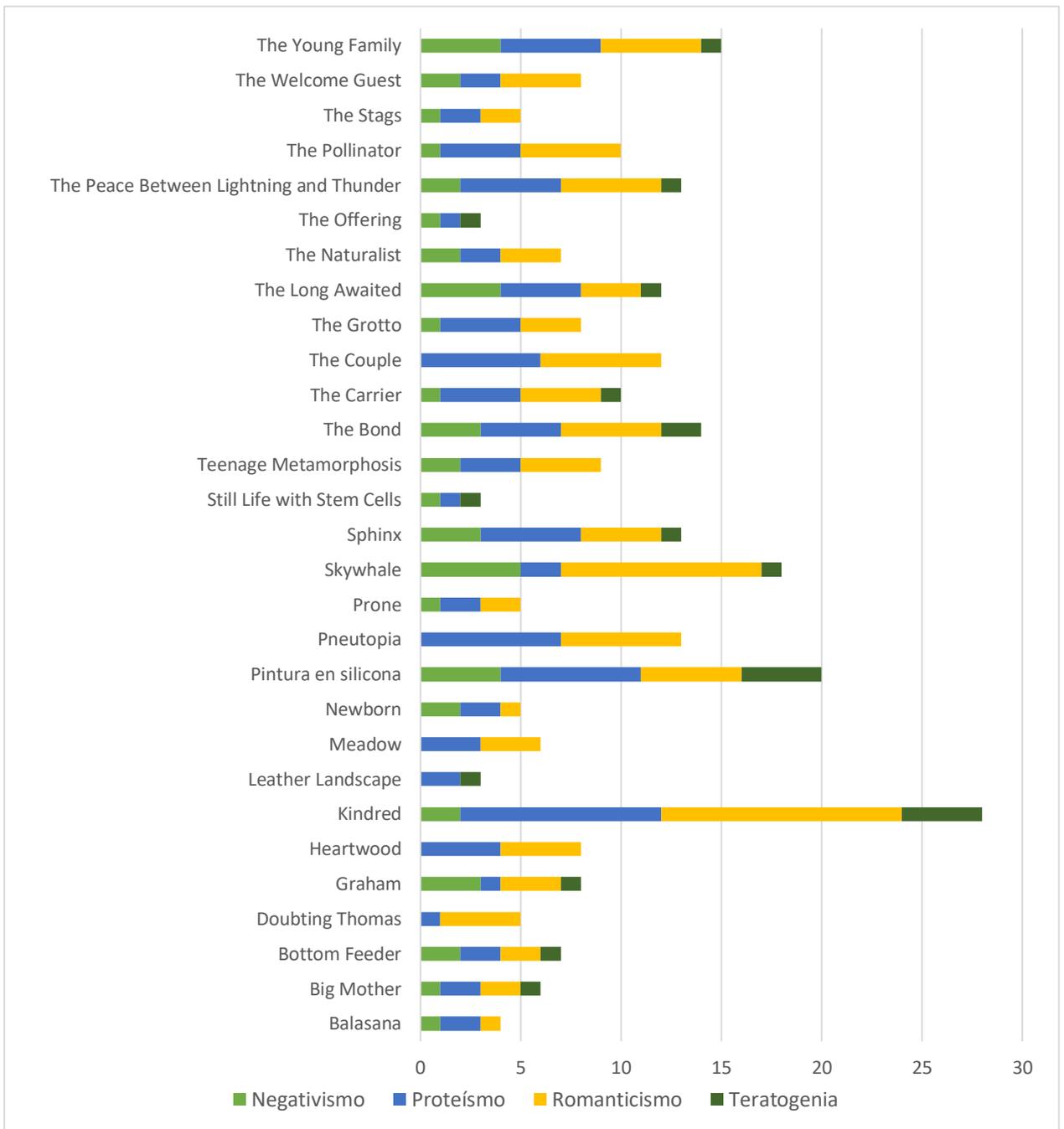


Figura 48. Conceptos teratológicos identificados en las obras de Paccinini.

En las Figuras 49, 50, 51 y 52. Se resumen los tipos de empatía generados por las diferentes obras de Piccinini. Tal como se aprecia, existe una considerable variabilidad en los resultados; sin embargo, las obras *Kindred* y *Pintura en Silicona* destacan en las categorías de *Proteísmo* y *Teratogenia* mientras que *Skywhale* lo hace en *Negativismo* y *Romanticismo*.

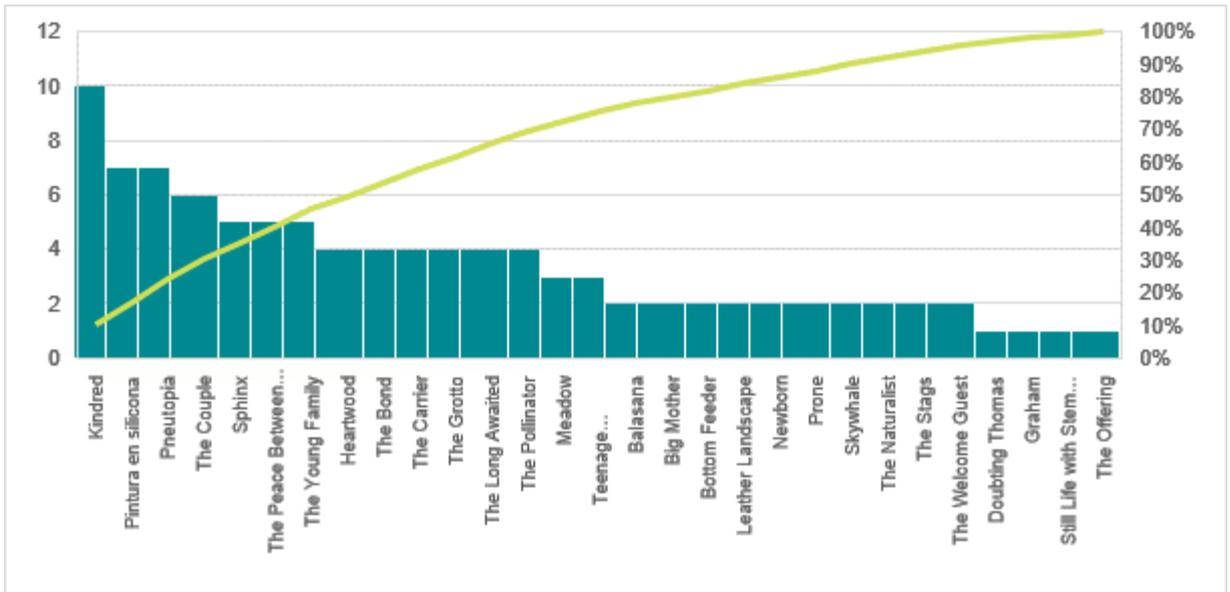


Figura 49. Obras que provocaron empatía Protéica.

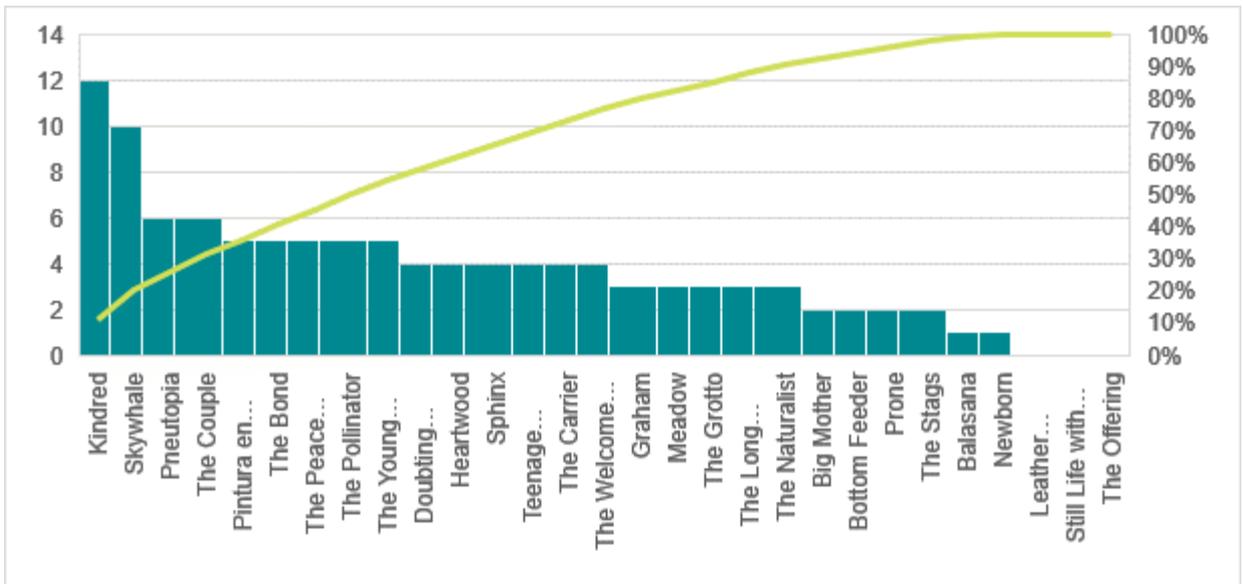


Figura 50. Obras que generaron empatía Romántica.

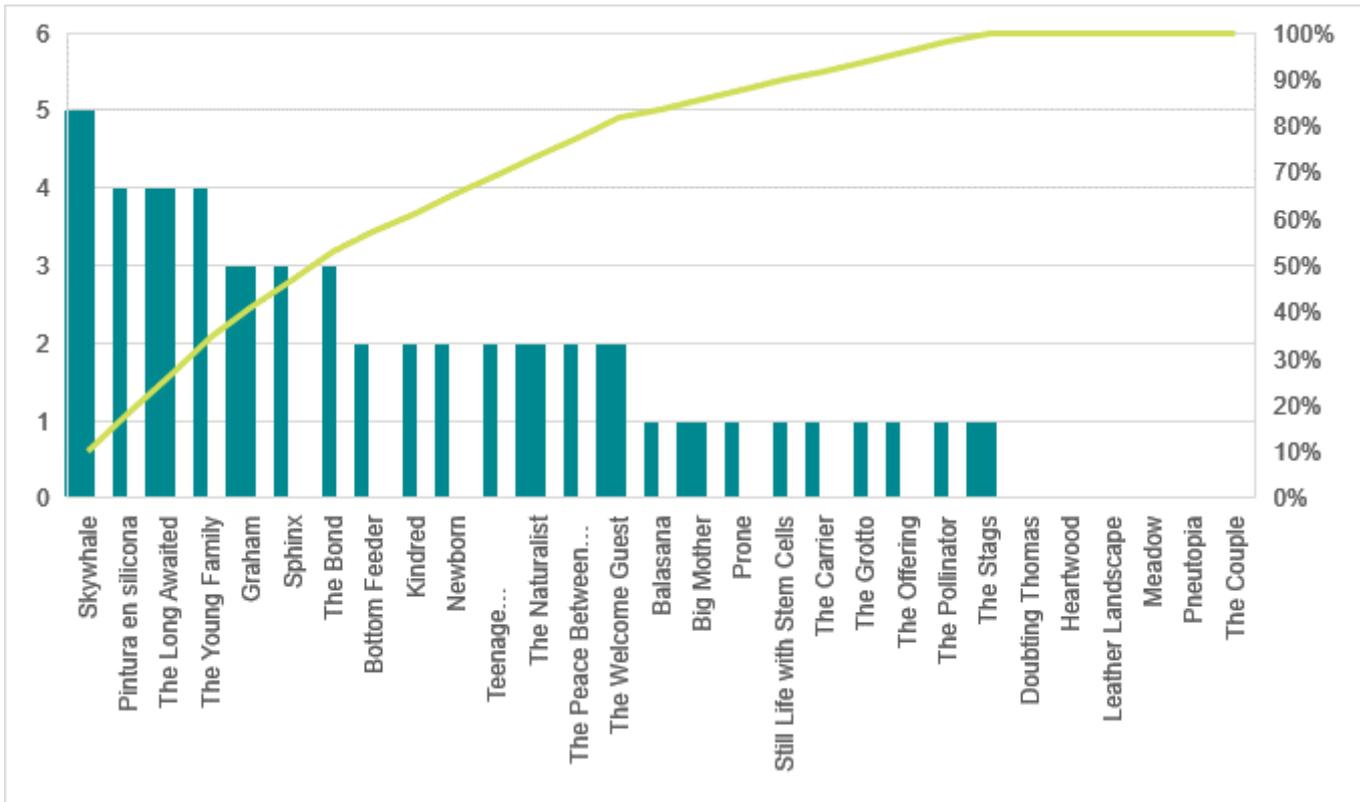


Figura 51. Obras que generaron empatía Negativa.

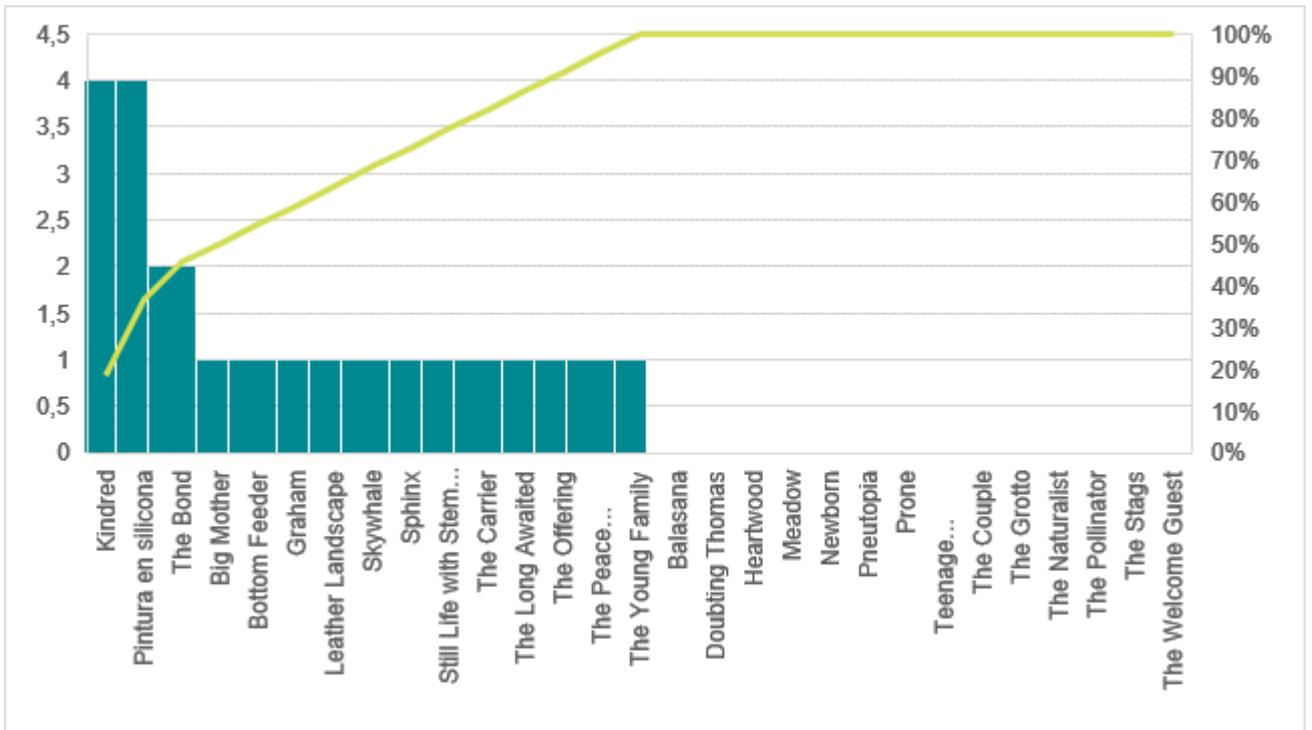


Figura 52. Obras que generaron empatía Teratogénica.

Para estimar si existía relación entre las obras y una forma particular de empatía se utilizó el estadístico Chi cuadrado contrastando estas dos categorías. No se encontró una relación estadísticamente significativa ($X^2(84) = 64.468$; $p = 0.944$). Estos resultados indican que no existe una tendencia en el tipo de empatía generado por las diferentes obras de la artista, dependiendo quizá de otros factores como las creencias personales de los espectadores.

4.3.7. Interacciones en las Redes Sociales

Finalmente, se registraron y describieron la cantidad de interacciones en las diferentes redes sociales. Las más representativas (mayores a 200), se resumen en la Figura 17. Con una interacción neta de 6202, la obra Kindred se postula como la más popular, seguida por The Embrace con un total de 4237 interacciones. En el Anexo 2 se reporta la frecuencia absoluta y relativa de todas las obras incluidas en el universo digital.

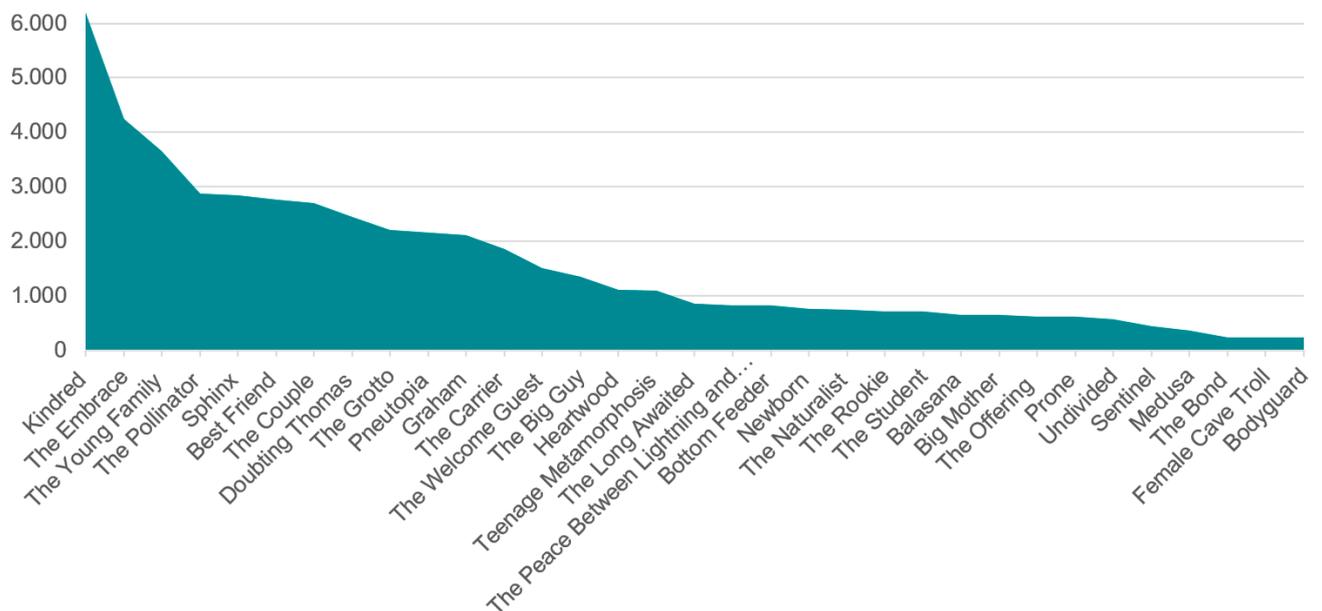


Figura 53. Interacciones de las obras en redes sociales.

4.4. Conclusiones

Con la intención de vislumbrar lo que sería una empatía teratológica en el contexto de la obra de Piccinini, a continuación se implementa un análisis relacional que pretende encadenar los conceptos principales de la teratología con el universo holístico que surgió de la etnografía digital. La intención es que a través de esta hermenéutica del cuerpo desigual y monstruoso se logre un acercamiento a lo que una empatía entre espectador e imagen monstruosa. En este orden de ideas y partiendo de la premisa, consolidada por la etnografía, de que un ser monstruoso puede generar empatía se podría identificar cuatro categorías de la empatía que se da con los monstruos, las cuales son más o menos universales y sirven para comprender los sentimientos de proximidad que puede experimentar un espectador con un desfigurado ya sea real o ficticio.

La empatía teratogénica se ocasiona por un interés, solidaridad o compasión relacionada con el origen, muchas veces trágico, del monstruo. Lo teratogénico es inseparable del concepto de monstruo, si en los estudios médicos se indagaba por los factores externos o internos que producían las deformidades en los fetos, de igual manera en el mito el monstruo está ligado a las condiciones de su origen, por ejemplo el minotauro está ligado al castigo que los dioses lanzaron sobre el Rey Minos, el hombre lobo está originado por una mordida infectada causada por otro monstruo en igualdad de condiciones, la Criatura de Frankenstein y las de Piccinini son fruto de una ingeniería genética de laboratorio industrial o clandestino. A veces el espectador logra ponerse en el lugar del monstruo al compartir con él, los sentimientos generados por su origen infortunado. De acuerdo a esta propuesta *The Young Family* (2002), es un caso de empatía teratogénica porque muchas de las

reacciones frente a la obra están enmarcadas en la narrativa de que la criatura surgió de las manipulaciones genéticas de un laboratorio.



Figura 54. *The Young Family*.

La empatía negativa se produce por los aspectos negativos y superlativos del monstruo, fealdad, violencia, crueldad, inhumanidad, sardonismo etc. Hay espectadores que empatizan e incluso admiran a un monstruo por sus cualidades negativas excesivas. Porque es el personaje cinematográfico que más víctimas ha matado, por sus planes despiadados, o sus venganzas retorcidas. Esta es una categoría que abarcaría la conexión que suscitan con el público, personajes como Jason Voorhees, pero también mentes criminales como Hannibal Lecter o el Jigsaw Killer. Las empatías negativas han sido el blanco de los grupos conservadores políticos que las consideran peligrosas para ingenuos y niños, pues supuestamente van a imitar a su héroe malvado en un futuro inmediato. *Sphinx* (2012), presenta las condiciones de la empatía negativa. Las reacciones se dieron basadas en la

apariencia grotesca y hasta aterradora de esta criatura. Si bien la criatura remite, por su pose a la sublimidad de las esfinges egipcias, igualmente lo hace a un arte que se considera misterioso y macabro por estar centrado en la muerte y la vida después de la muerte.



Figura 55. *Sphinx*.

La empatía romántica o positiva nace del descubrimiento de aspectos heroicos, nobles, cómicos en el monstruo. Es una empatía fundamentada en el reconocimiento de unos valores en el monstruo, de una naturaleza bondadosa o al menos positiva a pesar de su apariencia. Si en el punto anterior tenía importancia lo superlativo, en éste es el contraste, en específico la aplicación de la convención narrativa feo por fuera, bonito por dentro, la cual se presta a momentos jocosos con el personaje e incluso catárticos pues puede aludir a complejos que el espectador quiere superar. Gwynplaine, protagonista de *El Hombre que Ríe* (1869), y Quasimodo, de *Nuestra Señora de París* (1831), ambos creados por Víctor Hugo, serían ejemplos de esta empatía. de esta manera *Kindred* (2018), es un ejemplo de empatía romántica, pues la callada nobleza de la madre orangután contrasta con la actitud juguetona de los niños humanos, creando un ambiente bello, como de fábula.



Figura 56. *Kindred*.

La empatía proteica se da por los aspectos proteanos del cuerpo del monstruo, su mutabilidad, rareza o versatilidad. Algunos monstruos son llamativos y se convierten en objeto de fascinación por poseer cuerpos que parecen en un estado constante de flujo, tanto así que a veces es difícil describirlos con pocas palabras y, tan vez, esa indescriptibilidad es lo que los hace memorables. En este caso no hay tanto una empatía con el monstruo como tal sino más bien un deslumbramiento con sus cualidades físicas, aunque con algunos se puede desarrollar un afecto que se evidencia en la compra de merchandising y objetos publicitarios. *Skywhale* (2013),

es un modelo de empatía proteica, pues las reacciones a ella se basaron en el hecho de que es un ser con un cuerpo variable, que debería estar en el ambiente del mar, pero está en el aire.



Figura 57. Skywhale.

Desde el comienzo de la investigación los términos arte híbrido o arte hiperrealista, con los que se definía en los medios especializados la producción de Piccinini se percibían incompletos e incluso superficiales para delimitar sus temáticas y estilos. Ahora se vislumbra más pertinente describirlo como *un arte fantástico de apelación social*, pues en sus obras es constante el tema del intercambio social entre diferentes y la representación de criaturas extrañas en esculturas de silicona semejantes a las del cine fantástico de los años setenta, ochenta y noventa.

Piccinini tiene una forma característica de hibridar sus personajes. No usa, como otros artistas híbridos, diseños tomados del mundo antiguo, como, por ejemplo, colocar una cabeza de animal sobre un cuerpo humano, como en la figura del minotauro; o un torso humano hasta la cintura y debajo de ella un cuerpo animal, como en la figura del centauro. En estos seres de los mitos griegos, uno ve donde termina el animal y empieza el hombre, e incluso se puede reconocer partes específicas de cada uno, de toro, o de hombre, de águila o de mujer. En cambio, en el diseño de Piccinini los genes están tan mezclados que muchas veces no es fácil reconocer partes específicas. Este diseño de personajes parece inspirado por los cuentos de H.P. Lovecraft, en donde describir la apariencia del monstruo es un reto para el que lo observa. Vale agregar que este diseño es también una influencia cinematográfica pues recuerda a películas como *The Thing* (1982) de Carpenter o *The Fly* (1986) de Cronenberg.

La calidez es una característica estética persistente en su obra. Usa materiales cálidos como la silicona y el pelo humano o animal, también una paleta de colores cálidos que abraza desde los de la piel hasta algunos pocos metalizados, igualmente usa símbolos cálidos como el abrazo, o el acarreo; el calor de la vida está puntualizado en la persistente representación de la familia, madres, niños y mascotas.

Es también una obra que combina distintos tipos de sensualidad. A la piel desnuda de hombre o animal que ella describe, se le suma la sensualidad del metal, pues en muchas de sus piezas aparecen superficies metálicas brillantes semejantes a las de las motos o los automóviles. En su obra titulada *Heartwood* (20018), se puede

observar un torso construido con formas orgánicas de codos y hombros humanos, pero también varios con cascos de motociclistas.

El humor en este arte depende mucho de formas erógenas que aparecen en sus criaturas de manera inesperada. Vaginas, penes, anos, de manera realista sobretodo en flores o bulbos de carne. Siempre hubo reacciones de risa entre quienes se encontraban con obras de esas características.

El concepto de la ingeniería genética como origen de la mayoría de los personajes termina siendo solamente un pie de página. Ninguna de sus obras representa a un científico, un aparato o un laboratorio. Más que ingeniería genética su obra habla es de una ingeniería social, de la convivencia, entre personajes de diferentes especies. Igualmente el concepto de posthumanismo, es importante como teoría, pero nunca hay una escena en sus obras que nos lleve a pensar que ya no hay seres humanos en el planeta.

Cada época tiene una idea de lo que es el cuerpo perfecto o la obra de arte perfecta. Según Tatarkiewicz la perfección en la *estética y teoría general de las artes* es descrita como lo que es completamente armonioso y que ya está terminado (Tatarkiewicz, 1979, pp. 145-153), Al contrario, en la teratología de Piccinini, el cuerpo perfecto es el que cambia, el que no es que es fijo, el que está en flujo y que a veces posee condiciones modulares y por lo tanto múltiples armados, como su obra L.U.M.P.

Hary muchos comentarios del estilo «*Its beautiful...yet disgusting...*» «*Es hermoso... pero asqueroso...*» por lo tanto la sensualidad de la fealdad sigue siendo un factor determinante en la apreciación que el público sigue haciendo de su obra.

Patricia Piccinini y Luis Buñuel son dos autores que aportan a ámbitos diferentes del arte. Sin embargo llama la atención su conexión en términos de estilos. Buñuel realizó películas en las que el surrealismo se contrastaba con realismo social, como por ejemplo *Los Olvidados* (1950). Hay, entonces, una coincidencia con el arte de Piccinini quien afirma estar influida por esos dos mismos estilos pero aplicándolos a las artes visuales. Valdría la pena a futuro, hacer un análisis comparativo entre obras selectas de ambos, para profundizar en las concordancias y diferencias temáticas y estilísticas.

Según la etnografía su obra genera muchas opiniones, algunas incluso agresivas. En algunos posteos ella indica que sus seres son fruto de la evolución, suscitando opiniones descalificadoras entre los que no creen en esa teoría. Tal vez sea la época que se vive, pero a veces se identificaba intolerancia frente a su arte, usando un discurso antidemocrático.

A veces se reaccionaba también con mucho humor comparando por ejemplo a Graham con los Sontarans o los Zaygons de la serie de tv *Doctor Who*. Con frecuencia también había chistes que aludían a la nacionalidad australiana de la artista y sus piezas.

Algunos artistas jóvenes la reconocen y la tienen como punto de referencia. Algunos decían «*tried a Patricia Piccinini feel*», o frases semejantes, cuando describían sus propios trabajos. Otros artistas no saben quién es ella, pero reconocen sus obras.

Todavía se recuerda en los comentarios de las redes sociales el amarillismo con el que reaccionó la internet a su exposición en la Bienal de Venecia. Todavía se acuerdan de los artículos falsos donde se hablaba de científicos que hacían experimentos para cruzar humanos con animales. Todos ilustrados con arte de Piccinini, sin su permiso.

Se encontraron muchos memes basados en el arte de Piccinini. La mayoría dedicados a Skywhale o Graham que han sido hasta ahora sus obras más públicas. A futuro se puede hacer una investigación sólo dedicada a memes de Piccinini.

La frecuencia de los conceptos teratológicos fueron en su orden Romanticismo, Proteísmo, Negativismo y teratogénia. Esto implicaría que las personas que reaccionaron se acercaron por una emoción positiva a la obra, después por un interés en la forma cambiante, por una emoción negativa y finalmente, en menor grado por un interés intelectual en la misma.

El Proteísmo apareció muy fuerte en Instagram, tal vez por los múltiples posts *behind the scenes* que hizo Piccinini mostrando la construcción del cuerpo de sus personajes para la exposición *Curious Affection*.

El Romanticismo apareció muy fuerte en Instagram y en Facebook, demostrando que fue un espacio donde hubo un encuentro entre la obra y los seguidores en términos de emociones y percepciones muy positivas.

La Teratogenia apareció muy fuerte en Youtube, lo cual puede indicar que las personas que se acercaron a esa red, y en específico el canal del QAGOMA, buscaban conceptos sobre lo monstruoso y contenidos más intelectuales, en los cuales se discutían temas de arte y ciencia.

El Romanticismo fue el concepto teratológico que más emoción generó en todas las redes, menos en Pinterest y Youtube. Lo cual deja entrever que prevalece una visión afectuosa frente a las criaturas de Piccinini.

En Pinterest, el Negativismo fue la emoción que acercó el público a los posteos sobre Piccinini. Curiosamente la etnografía coincidió con muchos posteos que llevaban a artículos amarillistas sobre la obra de la artista.

En cuanto a las obras, *The Young Family*, *The Long Awaited*, *Sphinx* y *Skywhale*, emocionaron al público desde el Negativismo.

Kindred, su serie de pinturas en silicona, *Sphinx*, *Pneutopia* emocionaron desde el proteísmo.

Kindred, *Skywhale*, *The Couple*, *Pollinator* y *The Bond*, fueron obras que emocionaron desde lo romántico.

Esta investigación contribuyó a la academia, dos resultados sustanciales.

El primero es que ésta se convirtió en registro de un momento trascendental para el arte australiano y Patricia Piccinini. Nos referimos a la exposición *Curious Affection*, la cual no sólo permitió apreciar el andamiaje intelectual que sostiene la obra de la artista, sino también su conocimiento de la anatomía, el cual está al servicio de una creatividad exponencial. Los conceptos y el arte de Piccinini, inscritos en esta tesis demuestran que la sensibilidad puede ir cerca de la reflexión sobre temas difíciles como la posthumanidad.

En segundo lugar, aporta el descubrimiento de que la teratología es más que una palabra.

Pues, buscando apreciar la empatía que se genera entre unos espectadores con una obra artística, desde lo digital, se hizo un encuentro con aspectos históricos de la estética que aparecían confusos e incluso desconfigurados.

Las palabras teratología o teratológico, suelen usarse como adjetivos calificativos, que muchas veces no pasan de ser un ornamento retórico de las conversaciones sobre estética y arte. A veces sólo se usan como sinónimos de grotesco, pero rara vez como algo más que contar historias de monstruos y fenómenos.

Entonces, relacionando conceptos históricos se perfiló una sinergia que posibilitó la construcción de una propuesta de andamiaje teórico para la teratología, con la

intención que pasara de ser adjetivo calificativo a ser, tal vez no una rama, pero al menos un ámbito funcional de la estética, que sirva para apreciar determinados tipos de trabajos artísticos y sentimientos específicos en los espectadores. Una teratología para racionalizar y apreciar al hombre y sus ambientes, desde unos ejes teóricos y analíticos propuestos, que permiten construir hipótesis como la de las empatías teratológicas.

Referencias

ABC Arts [ABCARTS] (24 de marzo de 2016). World-renowned Australian artist Patricia Piccinini is famous for creating bizarre mutant creatures. Next Tuesday's installment of ABC TV's 'Creatives' examines her roots and influences, along with the profound impact the death of her mother had on her work. *Patricia Piccinini: A Dark Fairytale* | 10pm Tuesday March 29 on ABC TV and ABC iview. [Estado de facebook]. Recuperado de

https://www.facebook.com/ABCARTS/videos/10154607009704908/?hc_ref=ARStjFkePz4nFzQ7RnjEgR96yNjpMRP8pRm3NtKcsYaoNj5CPeEVWXazm2KXGS2Sr2qs

Agustín de Hipona (Santo) (1978). Obras de San Agustín – *La Ciudad de Dios*. Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos. Escrito en 426 A.D.

Aldiss, B. (1990). *Frankenstein desencadenado*. Barcelona, España: Minotauro.

amart539. (8 de mayo de 2013). The Influence of Greek sculpture: Hyper Realism and The Roman Republic. [Entrada de blog] Recuperado de <https://amart539.wordpress.com/2013/05/08/hyper-realism-and-hellenistic-sculptures/>

Andreescu, F. Shapiro, M. (2014). Narcissism and abject aesthetics. *Journal for Cultural Research*. 18 (1), 44–59.

Área, M. y Pessoa, T. (2012) De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0 *Comunicar Revista Científica de Educomunicación*, 19 (38), 13-20

Autor desconocido (16 de agosto de 2011). Patricia Piccinini: vespa art. *Collabcubed*. Recuperado de <https://collabcubed.com/2011/08/16/patricia-piccinini-vespa-art/>

Autor desconocido. (13 de julio de 2015). There's a giant, benippled flying Sky Whale in Galway this week. *Irish Examiner*. Recuperado de <https://www.irishexaminer.com/breakingnews/discover/theres-a-giant-benippled-flying-sky-whale-in-galway-this-week-686211.html>

Autor desconocido. (20 de Julio de 2016). Victoria's TAC introduces human sculpture 'Graham' to stress importance of road safety. *ABC News*. Recuperado de <http://www.abc.net.au/news/2016-07-21/graham-sculpture-new-face-of-tac-victorian-road-safety-campaign/7648024>

Badham, V. (6 de octubre de 2017). From Graham to the Skywhale: the unsettling mutations of Patricia Piccinini. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/oct/07/from-graham-to-the-skywhale-the-unsettling-mutations-of-patricia-piccinini>

Barañano, K. de. (2016). *Criterios sobre la historia del arte*. Kailas. Madrid.

Beardsley M.C, Hospers, J. (1997). *Estética, historia y fundamentos*. Madrid, España: Cátedra.

Bergson, H. (1956). La Evolución Creadora, en *Obras Escogidas*, Colección Biblioteca Premios Nobel. México D.F. México: Editorial Aguilar.

Bettleheim, B. (2006). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, España: Crítica.

Bilbeny, N. (2012). *Ética*. Editorial planeta. Ariel Filosofía. Barcelona.

Black, F. (2000). Beauty or the beast? The grotesque body in the Song of Songs. *Biblical Interpretation, Volume 8, (Issue 3)*, 302–323.

Builes, C. (4 de marzo de 2018). Todos somos monstruos: ¿Cuál es el fin del cine fantástico? *El Espectador*. Recuperado de <https://www.elespectador.com/noticias/noticias-de-cultura/todos-somos-monstruos-cual-es-el-fin-del-cine-fantastico-articulo-741310>

Burgos, J. A. (2017). *Teoría e historia del hombre artificial. De autómatas, cyborgs, clones y otras criaturas*. Madrid, España: Akal.

Byung-Chul, H. (2015). *La salvación de lo bello*. Buenos Aires, Argentina. Pensamiento Herder.

Cardona, S., & Carvajal, J.F. (2015). Cuerpos en espacio urbano: conflicto y arte posmoderno. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 9, 294-301.

Caterbetti, J. (2016). Arte, ciencia y realidad. En Hernández García, I. (Editora académica), *Estética de los mundos posibles. Inmersión en la vida artificial, las artes y las prácticas urbanas* (pp. 215-241). Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

CNN (25 de julio de 2016). *Meet Graham: a 'human' that can survive car crash* [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8YyWb0Au6S8&feature=share>

Cohen Shabot, S. (2006) Grotesque Bodies: A Response to Disembodied Cyborgs. *Journal of Gender Studies*, 15 (3), 223–235.

Corbin, A. Courtine, JJ. Vigarello, G. (2005). *Historia del cuerpo, Volumen II, de la revolución francesa a la gran guerra*. Madrid, España: Taurus.

Dalgarno, P. (31 de marzo de 2017). Beautiful and unsettling: the world of artist Patricia Piccinini. *The University of Melbourne*. Recuperado de <https://pursuit.unimelb.edu.au/articles/beautiful-and-unsettling-the-world-of-artist-patricia-piccinini>

Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. España Barcelona: Paidós Estética.

Di Prospero, Carolina. (2017) Antropología de lo digital: Construcción del campo etnográfico en co-presencia, *Virtualis*, 8 (15) enero – junio 2017, 44-60.

D'Odorico, M.G. (2016). Arte con materiales semivivos. Discusiones biopolíticas sobre bioarte. En Hernández García, I. (Editora académica), *Estética de los mundos posibles. Inmersión en la vida artificial, las artes y las prácticas urbanas* (pp. 129-157). Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Eco, U. (2004). *Historia de la belleza*. Barcelona: Lumen.

Eco, U. (2007). *Historia de la fealdad*. Barcelona: Lumen

Errázuriz, L.H. (2006). *Sensibilidad estética*. Un desafío pendiente en la educación chilena. Santiago, Chile: Frasis editores.

Estalella, A. (2007). Etnografías de lo digital. El hackeo de la metodología. En Estalella, A., *Etnografías de lo digital* (1 -17). Borrador parcial de un libro no publicado.

Fernández Bravo, A. Desbordes contemporáneos: el cuerpo en ruinas del arte reciente. *Cuadernos de literatura* Vol. XX (n º40). Julio-diciembre 2016, pp. 228-240

Ferrer, E. (2002). *Publicidad y comunicación*. México D.F. México: Fondo de Cultura Económica.

Foucault, M. (2017). *Los anormales*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Freud, S. (1905). *El chiste y su relación con lo inconsciente*. Recuperado de <http://caece.opac.com.ar/gsd/collect/apuntes/index/assoc/HASH7944.dir/doc.pdf>

García Canclini, N. (1997) *Consumidores y ciudadanos*. México: Editorial Grijalbo.

Goldman, A. (2001). The Aesthetics. En Gaut, B., McIver Lopes, D., *The Routledge companion to aesthetics*. (pp.181-192) Londres, Inglaterra: Routledge.

Grumberg, Karen. (2012). Female grotesque: Orly Castel-Bloom and the Israeli woman's body. *NASHIM: A Journal of Jewish Women's Studies and Gender Issues*. Volumen 23, 145-168 (25).

Hannah Beasley feat. Fun Machine (2013). *Ode To Sky Whale* by Hannah Beasley feat. Fun Machine. [Entrada de blog] Recuperado de https://hannahbeasleyfeatfunmachine.bandcamp.com/track/ode-to-sky-whale?fb_action_ids=10151736471574703&fb_action_types=og.likes&fb_source=aggregation&fb_aggregation_id=288381481237582

Haraway, D. (1991) A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. En Haraway, D., *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. (pp.149-181) New York, E.E.U.U: Routledge.

Haraway, D. (2007). *Speculative Fabulations for Technoculture's Generations*.

Patricia Piccinini.net. Melbourne, Australia. Recuperado de

<https://www.patriciapiccinini.net/writing/30/428/111>

Harbou, T. Von. (1985). *Metrópolis*. Barcelona, España: Orbis.

Hernández Sampieri, R. et al. (2010). *Metodología de la investigación*. Quinta edición. México: Mc Graw Hill.

Hennessey, P. (2002). *Patricia Piccinini's Offspring*. Patricia Piccinini.net.

Melbourne, Australia. Recuperado de

<https://www.patriciapiccinini.net/writing/23/441/106>

Homero. (1993). *Odisea*. España Madrid: Editorial Gredos. Biblioteca Clásica

Gredos, 48. Obra supuestamente compuesta en el siglo VIII a. C.

Huxley, A. (1986). *Un mundo feliz*. España, Barcelona: Orbis. Escrita en 1932.

Jones, J. S. (7 de febrero de 2018). Patricia Piccinini: empathy in an artificial world.

Beautiful Bizarre. Recuperado de

<https://beautifulbizarre.net/2018/02/07/patricia-piccinini-empathy-in-an-artificial-world/>

Kérchy, A. (2005). The female grotesque in contemporary american culture.

Atenea, 25 (2), 173-185

Lem, S. (1981). *Fábulas de robots*. Barcelona, España: Bruguera.

López Quintás, A. (2010). *La experiencia estética y su valor formativo*. Bilbao,

España: Deusto Publicaciones.

Maldonado, C.E. (2016). La complejidad de la experiencia humana. En Hernández

García, I. (Editora académica), *Estética de los mundos posibles. Inmersión en la vida artificial, las artes y las prácticas urbanas* (pp. 89-100). Bogotá: Editorial Pontificia

Universidad Javeriana.

Martin, E. (2016). *Historia de los monstruos*. Medellín, Colombia: Epistemonauta.

Messenger J. (2011). *Patricia Piccinini interviewed by Jane Messenger*. Patricia

Piccinini.net. Melbourne, Australia. Recuperado de

<https://www.patriciapiccinini.net/writing/36/428/111>

Mosquera Villegas, M. (2008). De la Etnografía antropológica a la Etnografía

virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por Internet. *Fermentum*.

Revista Venezolana de Sociología y Antropología, 18 (53), 532-549.

Murrell, E. (19 de febrero de 2018). Patricia Piccinini's 'Curious Affection' Studio Visit. *The Design Files*. Recuperado de <http://thedesignfiles.net/2018/02/patricia-piccininis-curious-affection/>

Musso, C. G; Enz, P.A. (2015). El arte como instrumento para el desarrollo de la empatía. *Archivos Argentinos de Pediatría*. 113(2), 101-105

National Gallery of Australia, Canberra [NationalGalleryofAustralia] (18 de octubre de 2017). Internationally renowned Australian artist Patricia Piccinini creates worlds in which the imagination and advances in genetic engineering come together and jostle for space. But also, her work evokes our sense of empathy for the outsiders and outcasts. [Estado de facebook]. Recuperado de <https://www.facebook.com/NationalGalleryofAustralia/photos/a.248275830633.299199.64111595633/10159462336485634/?type=3&theater>

Nava, G. (2009). El «cuerpo estropeado de mil modos» en el inframundo de La Moschea. *Acta Poética*, Volumen 30, (Número 1 primavera), 117-141 (25).

Oliveras, E. (2004). *Estética. La cuestión del arte*. Buenos Aires, Argentina: Ariel.

Panofsky, E. (1979). *El significado en las artes visuales*. Alianza Editorial.

Piccinini, P. (2003). *Sandman*. Patricia Piccinini.net. Melbourne, Australia. Recuperado de <https://www.patriciapiccinini.net/writing/25/442/87>

Piccinini, P. (2004). *Bodyguard*. Patricia Piccinini.net. Melbourne, Australia.

Recuperado de <https://www.patriciapiccinini.net/writing/26/428/111>

Piccinini, P. (2005). *Big Mother*. Patricia Piccinini.net. Melbourne, Australia.

Recuperado de <https://www.patriciapiccinini.net/writing/50/428/111>

Piccinini, P. (2006). *In Another Life*. Patricia Piccinini.net. Melbourne, Australia.

Recuperado de <https://www.patriciapiccinini.net/writing/28/428/111>

Piccinini, P. (2008a). *The Foundling*. Patricia Piccinini.net. Melbourne, Australia.

Recuperado de <https://www.patriciapiccinini.net/writing/49/442/87>

Piccinini, P. (2008b). *Not Quite Animal (Transgenic Skull for The Young Family)*.

Patricia Piccinini.net. Melbourne, Australia. Recuperado de

<https://www.patriciapiccinini.net/writing/33/428/111>

Piccinini, P. (2009). *Balasana*. Patricia Piccinini.net. Melbourne, Australia.

Recuperado de <https://www.patriciapiccinini.net/writing/39/428/111>

Piccinini, P. (2011a). *The Lovers*. Patricia Piccinini.net. Melbourne, Australia.

Recuperado de <https://www.patriciapiccinini.net/writing/40/428/111>

Piccinini, P. (2011b). *The Fitzroy Series*. Patricia Piccinini.net. Melbourne, Australia.

Recuperado de <https://www.patriciapiccinini.net/writing/32/427/49>

Piccinini, P. (2012). *Those Who Dream by Night*. Patricia Piccinini.net. Melbourne, Australia. Recuperado de <https://www.patriciapiccinini.net/writing/38/428/111>

Piccinini, P. (2013). *Six observations about The Skywhale*. Patricia Piccinini.net. Melbourne, Australia. Recuperado de <https://www.patriciapiccinini.net/writing/45/428/111>

Plazaola, J. (2007). *Introducción a la Estética*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.

Pryor, S. (29 de julio de 2014). Skywhale artist was hurt by criticism of her work. *The Canberra Times*. Recuperado de <http://www.canberratimes.com.au/business/world-business/skywhale-artist-was-hurt-by-criticism-of-her-work-20140729-zy51n.html>

QAGOMA [queenslandartgallery] (7 de abril de 2018). *Patricia Piccinini reflects on 'The Grotto' 2018*. [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=6EJjMhjQc2o>

QAGOMA [queenslandartgallery] (8 de abril de 2018). *Patricia Piccinini reflects on 'The Couple' 2018*. [Archivo de Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=8S_rVoO-6yQ

QAGOMA [queenslandartgallery] (9 de abril de 2018). *Go behind-the-scenes with Patricia Piccinini in her Melbourne studio*. [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=g8nSOKyLrKM>

QAGOMA [queenslandartgallery] (10 de abril de 2018). *Walk with Patricia Piccinini through her exhibition 'Curious Affection'*. [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=m8Rqhi4vLT0>

QAGOMA [queenslandartgallery] (25 de abril de 2018). *Patricia Piccinini explores what it mean to be alive*. [Archivo de Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=jgMeIqDrOw8>

QAGOMA [queenslandartgallery] (3 de mayo de 2018). *Patricia Piccinini invites us to think about our place in the world*. [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DE91-cpLSFw>

Shelley, W, M. (1985). *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Barcelona, España: Bruguera.

Silva-Cañaverl S.J. (2011, Enero-Junio). Los animales en el arte y la hibridación como fundamento para la exploración creativa. *Revista nodo N° 10*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3736306.pdf>

Stoker, B. (1992). *Drácula*. Santafé de Bogotá: Red Editorial Latinoamericana, Colección Tus Libros. Escrito en 1897.

Tasmanian Museum and Art Gallery (2009) *Patricia Piccinini Evolution-* interpretive resource. [Recurso en línea].

Tatarkiewicz, W. (1979). Perfection: the term and the concept. *Dialectics and humanism. The polish philosophical quarterly*, 6 (4), 5-12.

Tatarkiewicz, W. (2001). *Historia de seis ideas*. Madrid, España: Tecnos. Publicado en 1977.

Temür, B. D. (2011). *Just Because Something Is Bad, Doesn't Mean It Isn't Good*.

Patricia Piccinini.net. Melbourne, Australia. Recuperado de <https://www.patriciapiccinini.net/writing/37/428/111>

Toffoletti, K. (2007) Origins and Identity in a Biotech World. En Toffoletti, K., *Cyborgs and barbie dolls. Feminism, popular culture and the posthuman body*. (pp.133-159) Londres, Inglaterra: I.B.Tauris.

Universidad Externado de Colombia (2017). *Manual de citación normas APA*.

Recuperado de: <https://www.uexternado.edu.co/wp-content/uploads/2017/07/Manual-de-citacio%CC%81n-APA-v7.pdf>

Zapata, A. (2014). Abordaje corpo-político a la poesía de Luis Carlos López: cuerpo grotesco, cuerpo liberado. *Estudios de Literatura Colombiana*. (35), 47-64

Zátonyi, M. (2005). *Aportes a la estética desde el arte y la ciencia del siglo XX*.

Buenos Aires, Argentina. Editorial La Marca.

Zeccola C. [zecc78] (2016, Septiembre 12). *A Dark Fairytale - Patricia Piccinini*.

[Archivo de Video]. Recuperado de

https://www.youtube.com/watch?v=RPC_7JahYsM

Fuentes primarias – Obras que aparecieron en la etnografía digital

- Piccinini, P. (1997) *Sweetmeats* [Dibujo]. Australia: Ubicación desconocida.
- Piccinini, P. (1997) *L.U.M.P.* [Escultura]. Australia: Ubicación desconocida.
- Piccinini, P. (2000). *Breathing Room* [Instalación]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.
- Piccinini, P. (2000). *Protein Lattice* [Videoclip]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.
- Piccinini, P. (2002) *Still Life with Sperm Cells* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.
- Piccinini, P. (2002) *The Young family* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.
- Piccinini, P. (2003) *Leather Landscape* [Instalación]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.
- Piccinini, P. (2003). *Plasmid Region* [Instalación]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.
- Piccinini, P. (2004). *The Bodyguard* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.
- Piccinini, P. (2004) *Undivided* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.
- Piccinini, P. (2005) *Big Mother* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.
- Piccinini, P. (2005). *Children* [Dibujo]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.
- Piccinini, P. (2005). *The Embrace* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2005) *The Surrogate* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2006) *Nest* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2007) *Thicker Than Water* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2008) *Doubting Thomas* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galaerias.

Piccinini, P. (2008) *The Long Awaited* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2008) *The Stags* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2009) *Balasana* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2009) *Botton Feeder* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2009) *The Offering* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2009) *The Strength of One Arm* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2010) *Aloft* [Instalación]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2010). *The Conforter* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2010) *Newborm* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2010). *Litter* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2010) *The Observer* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. ((2011) *Belly* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2011). *Eulogy* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2011) *Prone* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2011) *The Lovers* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2011) *The Welcome Guest* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2012) *The Carrier* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2012). *The Coup* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2012) *From Within* [Videoclip]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2012) *Ghost* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2012) *Sphinx* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2012) *The student* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2013) *The Listener* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2013). *Skywhale* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2014). *Meditations* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2015) *Bunker* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2015) *Bootflower* [Escultura]. Australia: Tolarno y Rosdelyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2015) *The Bridge* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2015) *Demi Point* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2015). *Meadow* [Instalación]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2015) *The Rookie* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2015) *Seedling* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2016). *The Bond* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2016) *The Big Guy* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2016). *The Dancer* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roslyn Oxley9 galerías.

Piccinini, P. (2016). *Embryo* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2016). *Graham* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roslyn Oxley9 galerías.

Piccinini, P. (2016) *The Osculating Curve* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galeria

Piccinini, P. (2017) *The Naturalist* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2017). *Structures* [Dibujo]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2017). *The Struggle* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini,P. (2017). *Teenage Metamorphosis* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9 galerias

Piccinini, P. (2017). *Unfurled* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2018) *Butthole Penguins* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2018) *The Couple* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2018). *The Grotto* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2018). *Heartwood* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2018). *Kindred* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roslyn Oxley9 galerías.

Piccinini, P. (2018). *The peace between Lightning and Thunder* [Escultura].

Australia: Tolarno y Roselyn Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2018) *Pneutopia* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn

Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2018) *The Pollinator* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn

Oxley9galerias.

Piccinini, P. (2018) *Sentinel* [Escultura]. Australia: Tolarno y Roselyn

Oxley9galerias.

Índice de figuras	pág
Figura 1. <i>Big Mother</i> (2015) y Chewbacca (2018)	11
Figura 2. Hoja, test <i>Lectura de la mirada</i> . Propuesta test Piccinini	13
Figura 3. Otro ejemplo del test <i>Lectura de la mirada</i> aplicado a Piccinini	14
Figura 4. <i>Sweetmeats</i> (1991) y <i>L.U.M.P.</i> (1994)	20
Figura 5. <i>Protein Lattice</i> (2000)	22
Figura 6. <i>The Young Family</i> (2002)	25
Figura 7. El ciclo vital de las vespas	40
Figura 8. René Magritte y Patricia Piccinini, comparación	55
Figura 9. <i>Joined Figure</i> (2016)	64
Figura 10. <i>Still Life With Stem Cell</i> (2002) y <i>Mom</i> (2016)	65
Figura 11. Xue Lui, serie <i>We Are The World</i> (2010)	66
Figura 12. Noé Serrano, <i>Funcionarios</i> (2005)	67
Figura 13. <i>Embryo</i> (2016)	72
Figura 14. Percepciones y afectos en Facebook	143
Figura 15. Percepciones y afectos en Pinterest	144
Figura 16. Percepciones y afectos en Instagram	146
Figura 17a. Pantalla superior Deviant Art	147
Figura 17b. Percepciones y afectos en Deviant Art	148
Figura 18. Percepciones y afectos en Tumblr	149
Figura 19. Percepciones y afectos en Youtube	150
Figura 20. Ejemplo de posteo en Facebook	152
Figura 21. Afectos en Facebook	154
Figura 22. <i>Foundling</i> (2008) y <i>The Offering</i> (2009)	166
Figura 23. <i>Mare Cognitum</i> (2005) y <i>She</i> de Figolina	167
Figura 24. Stupidblogaboutnothing con <i>Pneutopia</i> (2018)	168
Figura 25. <i>The Leather Landscape</i> (2003) y <i>Best Friend</i>	169
Figura 26. <i>Horror Movie Poster</i>	170
Figura 27. <i>Collage</i> artistas de Deviant Art	171
Figura 28. <i>Sketches de art2work</i>	172

Figura 29. Caricatura de <i>Graham</i> . Recuperado de <i>Know you Meme</i>	173
Figura 30. <i>Influence Map</i> por Light-Schizophrenia	174
Figura 31. <i>Protein Lattice</i> (2000) dos versiones	175
Figura 32. <i>Skywhale</i> en distintas versiones	175
Figura 33. Piccinini con niños en el museo	179
Figura 34. Recursos para talleres educativos con la obra de Piccinini	180
Figura 35. Los niños responden	181
Figura 36. Piccinini conversando sobre su obra	182
Figura 37. Frecuencia de publicaciones por Red Social	212
Figura 38. Diagrama de Pareto de los perfiles/grupos analizados	213
Figura 39. Frecuencia de Palabras Clave.	214
Figura 40. Reacciones positivas y negativas por red social	215
Figura 41. Reacciones a la obra de Piccinini en la red social Facebook	215
Figura 42. Percepción positiva de la obra según los grupos y perfiles	216
Figura 43. Percepciones Negativas de la Obra según los grupos y perfiles	217
Figura 44. Percepción Neutra según los grupos y perfiles	217
Figura 45. Percepciones de la obra según Red Social	218
Figura 46. Tipo de empatía generada por la obra de Piccinini	223
Figura 47. Empatía desarrollada por la obra de la artista por Red Social	224
Figura 48. Conceptos teratológicos identificados en las obras de Paccinini	228
Figura 49. Obras que provocaron empatía Protéica	229
Figura 50. Obras que generaron empatía Romántica	229
Figura 51. Obras que generaron empatía Negativa	230
Figura 52. Obras que generaron empatía Teratogénica	230
Figura 53. Interacciones de las obras en redes sociales	231
Figura 54. <i>The Young Family</i>	233
Figura 55. <i>Sphinx</i>	235
Figura 56. <i>Kindred</i>	237
Figura 57. <i>Skywhale</i>	238

ANEXO 1. Palabras clave

Palabra Clave	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
Arte visual	37	7,41%	7,41%
Divulgación del arte	37	7,41%	14,83%
Arte contemporáneo	28	5,61%	20,44%
Criatura artificial	28	5,61%	26,05%
Posthumanismo	21	4,21%	30,26%
Feminismo	20	4,01%	34,27%
Exhibición	20	4,01%	38,28%
Invitación	20	4,01%	42,28%
Obra destacada	17	3,41%	45,69%
Piccinini	15	3,01%	48,70%
GOMA	15	3,01%	51,70%
Feel it at	15	3,01%	54,71%
Inspiración homenaje	14	2,81%	57,52%
Influencias artísticas	10	2,00%	59,52%
Hombre artificial	9	1,80%	61,32%
Evento	7	1,40%	62,73%
Obra destacada	7	1,40%	64,13%
Arte tradicional	6	1,20%	65,33%
Conversatorio	5	1,00%	66,33%
Empresa de noticias	5	1,00%	67,33%
Patricia Piccinini	4	0,80%	68,14%
Dibujo	4	0,80%	68,94%
Feminismo	4	0,80%	69,74%
Información de novedades	4	0,80%	70,54%
Obra en proceso	4	0,80%	71,34%
Galerías	4	0,80%	72,14%
Arte digital	3	0,60%	72,75%
Fotografía	3	0,60%	73,35%
Escultura	3	0,60%	73,95%
Obra destacada	3	0,60%	74,55%
Pintura	3	0,60%	75,15%
Campaña social	3	0,60%	75,75%
Controversia	3	0,60%	76,35%
Website arte	3	0,60%	76,95%
Conceptual	2	0,40%	77,35%
Fotomanipulación	2	0,40%	77,76%
Retrato	2	0,40%	78,16%
Colección	2	0,40%	78,56%
Diversión	2	0,40%	78,96%
Personaje	2	0,40%	79,36%
Colección de imágenes	2	0,40%	79,76%
Controversia	2	0,40%	80,16%
Listado	2	0,40%	80,56%
Posthumanismo	2	0,40%	80,96%
Arte de fan	2	0,40%	81,36%
Entretenimiento	2	0,40%	81,76%
Inauguración	2	0,40%	82,16%
Posthumanismo	2	0,40%	82,57%
Trabajo artístico	2	0,40%	82,97%
GOMA	1	0,20%	83,17%
Obra destacada	1	0,20%	83,37%

Percepciones	1	0,20%	83,57%
Taxidermia	1	0,20%	83,77%
3D	1	0,20%	83,97%
Animales, plantas y naturaleza	1	0,20%	84,17%
Artistas	1	0,20%	84,37%
Exhibición	1	0,20%	84,57%
Feminista	1	0,20%	84,77%
Gallery of modern art	1	0,20%	84,97%
Instalación	1	0,20%	85,17%
Skywhale	1	0,20%	85,37%
Wallaby	1	0,20%	85,57%
Animales	1	0,20%	85,77%
Animales salvajes	1	0,20%	85,97%
Arte conceptual	1	0,20%	86,17%
Arte contemporáneo	1	0,20%	86,37%
Brisbane	1	0,20%	86,57%
Camberra	1	0,20%	86,77%
Ciencia ficción	1	0,20%	86,97%
Criatura	1	0,20%	87,17%
Escultura	1	0,20%	87,37%
Exhibición	1	0,20%	87,58%
Expresivo	1	0,20%	87,78%
Falsamente atribuida	1	0,20%	87,98%
Fantasía	1	0,20%	88,18%
Fotomanipulación	1	0,20%	88,38%
Otro	1	0,20%	88,58%
Seguridad vehicular	1	0,20%	88,78%
Surreal	1	0,20%	88,98%
Arte contemporáneo	1	0,20%	89,18%
Arte digital	1	0,20%	89,38%
Arte infantil	1	0,20%	89,58%
Arte siniestro	1	0,20%	89,78%
Behind the scenes	1	0,20%	89,98%
Canción	1	0,20%	90,18%
Catálogo	1	0,20%	90,38%
Colección fotográfica	1	0,20%	90,58%
Colecciones	1	0,20%	90,78%
Comentario social	1	0,20%	90,98%
Contraste de color	1	0,20%	91,18%
Cuerpo	1	0,20%	91,38%
Efeméride	1	0,20%	91,58%
Empatía	1	0,20%	91,78%
Escultura	1	0,20%	91,98%
Femenino	1	0,20%	92,18%
Galería	1	0,20%	92,38%
Hibridación	1	0,20%	92,59%
Información del sector público	1	0,20%	92,79%
Información exposición	1	0,20%	92,99%

Mash up	1	0,20%	93,19%
Maternidad	1	0,20%	93,39%
Meme	1	0,20%	93,59%
Noticia	1	0,20%	93,79%
Parodia	1	0,20%	93,99%
Realismo	1	0,20%	94,19%
Reportaje	1	0,20%	94,39%
ACT	1	0,20%	94,59%
Amarillismo	1	0,20%	94,79%
Arte y ocio	1	0,20%	94,99%
Colección	1	0,20%	95,19%
Contraste	1	0,20%	95,39%
Curaduría	1	0,20%	95,59%
Encuentro	1	0,20%	95,79%
Escultura	1	0,20%	95,99%
Exhibición	1	0,20%	96,19%
Festival de globos	1	0,20%	96,39%
Festival internacional de arte	1	0,20%	96,59%
Grupo de apoyo psicológico	1	0,20%	96,79%
Hiperrealismo	1	0,20%	96,99%
Informe televisivo	1	0,20%	97,19%
Invitación a apertura	1	0,20%	97,39%
Magazín	1	0,20%	97,60%
Magazín cultural	1	0,20%	97,80%
Magazine de artes visuales	1	0,20%	98,00%
Registro fotográfico	1	0,20%	98,20%
Revista de moda	1	0,20%	98,40%
Seguridad en el camino	1	0,20%	98,60%
Trabajo artístico	1	0,20%	98,80%
Tras bambalinas	1	0,20%	99,00%
Vida y obra	1	0,20%	99,20%
Website de arte y diseño	1	0,20%	99,40%
Website ilustración y fotografía	1	0,20%	99,60%
Website noticias	1	0,20%	99,80%
Empresa de noticias	1	0,20%	100,00%

ANEXO 2. Frecuencia de interacciones de las obras de piccinini.

Pieza	Título	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Porcentaje acumulado
1	Kindred	6.202	11,63%	11,63%
2	The Embrace	4.237	7,95%	19,58%
3	The Young Family	3.660	6,87%	26,45%
4	The Pollinator	2.868	5,38%	31,83%
5	Sphinx	2.841	5,33%	37,16%
6	Best Friend	2.768	5,19%	42,35%
7	The Couple	2.694	5,05%	47,40%
8	Doubting Thomas	2.447	4,59%	51,99%
9	The Grotto	2.210	4,15%	56,14%
10	Pneutopia	2.162	4,06%	60,20%
11	Graham	2.106	3,95%	64,15%
12	The Carrier	1.860	3,49%	67,64%
13	The Welcome Guest	1.503	2,82%	70,45%
14	The Big Guy	1.344	2,52%	72,98%
15	Heartwood	1.115	2,09%	75,07%
16	Teenage Metamorphosis	1.094	2,05%	77,12%
17	The Long Awaited	855	1,60%	78,72%
18	The Peace Between Lightning and Thunder	827	1,55%	80,28%
19	Bottom Feeder	822	1,54%	81,82%
20	Newborn	763	1,43%	83,25%
21	The Naturalist	740	1,39%	84,64%
22	The Rookie	705	1,32%	85,96%
23	The Student	705	1,32%	87,28%
24	Balasana	647	1,21%	88,50%
25	Big Mother	646	1,21%	89,71%
26	The Offering	614	1,15%	90,86%
27	Prone	610	1,14%	92,00%
28	Undivided	576	1,08%	93,08%
29	Sentinel	446	0,84%	93,92%
30	Medusa	359	0,67%	94,59%
31	The Bond	239	0,45%	95,04%
32	Female Cave Troll	236	0,44%	95,48%
33	Bodyguard	229	0,43%	95,91%
34	She – Mare Cognitum	187	0,35%	96,27%
35	The Strength of One Arm	157	0,29%	96,56%
36	Skywhale	156	0,29%	96,85%
37	Proteine Lattice	151	0,28%	97,14%
38	Leather Landscape	148	0,28%	97,41%
39	Domestic Human	137	0,26%	97,67%
40	The Osculating Curve	129	0,24%	97,91%
41	Humanity vs Nature VII	114	0,21%	98,13%
42	Boujaad	113	0,21%	98,34%
43	Ghost	59	0,11%	98,45%
44	Litter	58	0,11%	98,56%

45	Pintura en silicona (2013)	41	0,08%	98,63%
46	Meadow (2015)	38	0,07%	98,71%
47	Surrogate	38	0,07%	98,78%
48	The Stags (2012)	35	0,07%	98,84%
49	Embryo	34	0,06%	98,91%
50	Unfurled	34	0,06%	98,97%
51	The Conforter	31	0,06%	99,03%
52	The Coup	31	0,06%	99,09%
53	Meditations	31	0,06%	99,14%
54	Structures	31	0,06%	99,20%
55	Children	31	0,06%	99,26%
56	Plasmid Region	31	0,06%	99,32%
57	Breathing Room	31	0,06%	99,38%
58	Still Life with Stem Cells (2002)	30	0,06%	99,43%
59	Bootflower	28	0,05%	99,49%
60	Belly	28	0,05%	99,54%
61	From Within	28	0,05%	99,59%
62	The Bridge	28	0,05%	99,64%
63	The listener	28	0,05%	99,70%
64	Seedling	28	0,05%	99,75%
65	L.U.M.P.	28	0,05%	99,80%
66	Bunker	28	0,05%	99,85%
67	Demi Point	28	0,05%	99,91%
68	Aloft	28	0,05%	99,96%
69	Funcionarios	7	0,01%	99,97%
70	The Observer	5	0,01%	99,98%
71	The Struggle	4	0,01%	99,99%
72	The Dancer	3	0,01%	99,99%
73	Nest	1	0,00%	100,00%
74	Thicker Than Water	1	0,00%	100,00%
75	The Lovers	1	0,00%	100,00%

Anexo 3. Interacción entre las obras y los conceptos teratológicos.

Título		Concepto teratológico				Total
		Negativismo	Proteísmo	Romanticismo	Teratogenia	
Balasana	Conteo	1.000	2.000	1.000	0.000	4.000
	Conteo esperado	0.705	1.424	1.554	0.317	4.000
Big Mother	Conteo	1.000	2.000	2.000	1.000	6.000
	Conteo esperado	1.058	2.137	2.331	0.475	6.000
Bottom Feeder	Conteo	2.000	2.000	2.000	1.000	7.000
	Conteo esperado	1.234	2.493	2.719	0.554	7.000
Doubting Thomas	Conteo	0.000	1.000	4.000	0.000	5.000
	Conteo esperado	0.881	1.781	1.942	0.396	5.000
Graham	Conteo	3.000	1.000	3.000	1.000	8.000
	Conteo esperado	1.410	2.849	3.108	0.633	8.000
Heartwood	Conteo	0.000	4.000	4.000	0.000	8.000
	Conteo esperado	1.410	2.849	3.108	0.633	8.000
Kindred	Conteo	2.000	10.000	12.000	4.000	28.000
	Conteo esperado	4.935	9.971	10.878	2.216	28.000
Leather Landscape	Conteo	0.000	2.000	0.000	1.000	3.000
	Conteo esperado	0.529	1.068	1.165	0.237	3.000
Meadow	Conteo	0.000	3.000	3.000	0.000	6.000
	Conteo esperado	1.058	2.137	2.331	0.475	6.000
Newborn	Conteo	2.000	2.000	1.000	0.000	5.000
	Conteo esperado	0.881	1.781	1.942	0.396	5.000
Pintura en silicona	Conteo	4.000	7.000	5.000	4.000	20.000
	Conteo esperado	3.525	7.122	7.770	1.583	20.000
Pneutopia	Conteo	0.000	7.000	6.000	0.000	13.000
	Conteo esperado	2.291	4.629	5.050	1.029	13.000
Prone	Conteo	1.000	2.000	2.000	0.000	5.000
	Conteo esperado	0.881	1.781	1.942	0.396	5.000
Skywhale	Conteo	5.000	2.000	10.000	1.000	18.000
	Conteo esperado	3.173	6.410	6.993	1.424	18.000
Sphinx	Conteo	3.000	5.000	4.000	1.000	13.000

	Conteo	2.291	4.629	5.050	1.029	13.000
	esperado					
Still Life with Stem Cells	Conteo	1.000	1.000	0.000	1.000	3.000
	esperado	0.529	1.068	1.165	0.237	3.000
Teenage Metamorphosis	Conteo	2.000	3.000	4.000	0.000	9.000
	esperado	1.586	3.205	3.496	0.712	9.000
The Bond	Conteo	3.000	4.000	5.000	2.000	14.000
	esperado	2.468	4.986	5.439	1.108	14.000
The Carrier	Conteo	1.000	4.000	4.000	1.000	10.000
	esperado	1.763	3.561	3.885	0.791	10.000
The Couple	Conteo	0.000	6.000	6.000	0.000	12.000
	esperado	2.115	4.273	4.662	0.950	12.000
The Grotto	Conteo	1.000	4.000	3.000	0.000	8.000
	esperado	1.410	2.849	3.108	0.633	8.000
The Long Awaited	Conteo	4.000	4.000	3.000	1.000	12.000
	esperado	2.115	4.273	4.662	0.950	12.000
The Naturalist	Conteo	2.000	2.000	3.000	0.000	7.000
	esperado	1.234	2.493	2.719	0.554	7.000
The Offering	Conteo	1.000	1.000	0.000	1.000	3.000
	esperado	0.529	1.068	1.165	0.237	3.000
The Peace Between Lightning and Thunder	Conteo	2.000	5.000	5.000	1.000	13.000
	esperado	2.291	4.629	5.050	1.029	13.000
The Pollinator	Conteo	1.000	4.000	5.000	0.000	10.000
	esperado	1.763	3.561	3.885	0.791	10.000
The Stags	Conteo	1.000	2.000	2.000	0.000	5.000
	esperado	0.881	1.781	1.942	0.396	5.000
The Welcome Guest	Conteo	2.000	2.000	4.000	0.000	8.000
	esperado	1.410	2.849	3.108	0.633	8.000
The Young Family	Conteo	4.000	5.000	5.000	1.000	15.000
	esperado	2.644	5.342	5.827	1.187	15.000
Total	Conteo	49.000	99.000	108.000	22.000	278.000
	esperado	49.000	99.000	108.000	22.000	278.000