



Laura Sánchez Serrano

Ingeniería genética, cirugía y mutaciones en el arte contemporáneo

Hacia una redefinición de la anatomía humana

En las últimas décadas, el hombre ha sido testigo, beneficiario y víctima de los rápidos progresos científicos y tecnológicos de su época. Hoy en día, la mayoría de nosotros tenemos un ordenador portátil, nos comunicamos a través de un *smartphone* (teléfono inteligente), nos orientamos vía satélite y vemos películas en 3D en el salón de nuestra casa. Sin embargo, la lista de adelantos futuristas no se limita a los medios de comunicación. Gracias a los avances en biología y medicina, consumimos además alimentos transgénicos, tenemos la capacidad de clonar seres vivos o de modificarlos genéticamente, fecundamos a nuestras mujeres por inseminación artificial o *in vitro* y arreglamos esas pequeñas o grandes “imperfecciones” físicas de nuestra anatomía, pasando por el quirófano de algún cirujano. Todos estos

“adelantos”, inimaginables hace cincuenta años, están bien establecidos en nuestra sociedad, y afectan la forma en que percibimos el mundo. Un mundo en el que el hombre, egocéntrico patológico, se apropia impunemente de la materia viva, transformándola y adaptándola a sus necesidades y caprichos. Evidentemente, jugar a ser dioses puede tener sus ventajas pero también conlleva ciertas consecuencias, muchas de las cuales son exploradas por los artistas.

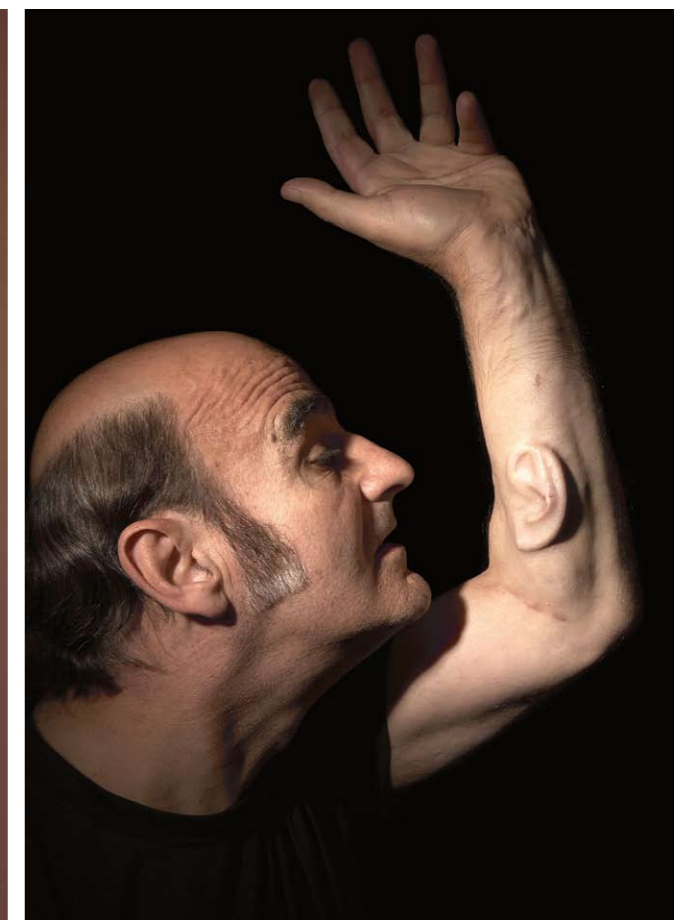
La clonación, la robótica o la cirugía estética se han convertido en nuevos temas de inspiración artística. Fascinados por las posibilidades de la ciencia y su aplicación en el arte, los creadores contemporáneos han desarrollado, en los últimos tiempos, nuevos movimientos artísticos como el Bioarte, el arte biotecnológico, el *body art* o el *cybe-*

art, corrientes con las que se pretende dar una respuesta artística a las cuestiones éticas, políticas y sociales que surgen como consecuencia del avance científico.

Numerosos artistas trabajan directamente en laboratorios, desarrollando sus obras en estrecha colaboración con los hombres de ciencia. Tal es el caso de **Eduardo Kac**, que saltó a la fama con su polémica obra *GFP Bunny* (2000), un conejo verde fluorescente, modificado genéticamente para brillar en la oscuridad. El proyecto no sólo implicaba el diseño y creación del animal —tarea que realizó con ayuda de científicos— sino que también incluía toda una serie de acciones que llevarían a la reflexión acerca de la integración de Alba —nombre con el que bautizó al conejo— y del impacto que el animal tendría en la sociedad.



Aziz + Cucher, Lynn, 1994. Cortesía de los artistas.



Stelarc, ear on arm (oreja en el brazo), 2006. London, Los Angeles, Melbourne 2006. Fotografía: Nina Sellars. Cortesía de Stelarc.

Otros artistas, como **Stelarc**, prefieren utilizar su cuerpo como campo de experimentación. Máximo exponente del *body art* cibernético, Stelarc realiza *performances* en las que su cuerpo interactúa con diferentes instrumentos derivados de la robótica, la medicina, la realidad virtual o la prótesis, convirtiéndose de esta forma en un nuevo ser híbrido, entre hombre y máquina: un paso más —según el artista— en la evolución humana.

En el caso de **Orlan**, la intervención sobre su propio cuerpo pasa por el quirófano. La célebre artista transformó su imagen a través de la cirugía estética, abriendo el debate sobre el estatus del cuerpo humano en la sociedad y las presiones a las que éste se ve sometido por razones políticas, religiosas y sociales. Las numerosas intervenciones quirúrgicas a las que se sometió en los años noventa, fueron coreografiadas y escenificadas por la propia Orlan, transformándose en rituales, donde el cuer-

po quedaba reducido a simple materia moldeable.

Sin embargo, no todos los artistas son tan radicales. También existen creadores que, si bien transforman la anatomía humana, lo hacen de forma imaginaria, utilizando la tecnología digital y materiales de nueva generación.

El medio por excelencia de **Aziz + Cucher** es la fotografía digital. A través de la manipulación de la imagen, esta pareja de artistas nos ofrece una realidad inquietante, donde los seres humanos, mutados en individuos sin ojos ni boca, son incapaces de comunicarse con el mundo exterior.

La escultura hiperrealista constituye, por otro lado, la forma de expresión más utilizada por la artista **Patricia Piccinini**. Sus obras conmovedoras y escalofriantes muestran seres enigmáticos, posibles resultados de la ingeniería genética, ligados irrever-

siblemente a su convivencia con el hombre.

El realismo de la técnica utilizada tanto por Aziz + Cucher como por Patricia Piccinini, incrementa la sensación de autenticidad de estas monstruosas creaciones, que nos sorprenden por su extraña familiaridad. Todos estos artistas tienen algo en común: todos manipulan el cuerpo humano con fines artísticos, ya sea de forma directa —actuando sobre su propio cuerpo— o indirecta —ayudándose de la tecnología digital o de técnicas más tradicionales. Todos ellos se inspiran, además, de los avances científicos y tecnológicos para crear obras que ponen de manifiesto las incertidumbres, miedos y esperanzas que éstos traen consigo. Todos ellos, en definitiva, van más allá de los límites físicos del cuerpo y utilizan la ciencia y la tecnología para crear o representar lo que podríamos definir como un nuevo paso en la evolución de la anatomía del hombre: el posthumanismo. ■

Patricia Piccinini, *The Comforter*, 2010. Silicona, fibra de vidrio, acero, piel de zorro, pelo humano y tela, 60 cm h x 80 cm x 80 cm. Fotografía: Graham Baring. Cortesía de la artista, Haunch of Venison, Tolarno Galleries y Roslyn OXley9 Gallery.