

VIDA COMO ARTE Y ARTE COMO VIDA REFLEXIONES EN TORNO A SIETE OBRAS BIOARTÍSTICAS EJEMPLARES

LIFE AS ART AND ART AS LIFE REFLECTIONS ON SEVEN EXEMPLARY BIOARTISTIC WORKS

Miguel Ángel Medina (Universidad de Málaga - Instituto de Salud Carlos III)
medina@uma.es

Juan Antonio Sánchez López (Universidad de Málaga)
jasanchez@uma.es

Recibido: 6 de diciembre de 2024 / Aceptado: 31 de marzo de 2025

Resumen: El bioarte está contribuyendo al arte contemporáneo con una mirada distinta, unos medios nuevos y unas profundas reflexiones acerca de la obra artística y acerca de la vida. Aunque hay mucha literatura escrita sobre la temática, faltan muchos esfuerzos por conectar adecuadamente a los bioartistas con la historia del arte, y por profundizar en las conexiones entre su obra artística y el concepto de vida, entre la práctica bioartística artística y la biología. El presente artículo pretende hacer un acercamiento a las reflexiones en torno a la vida como arte y el arte como vida a través de una cuidadosa selección de siete casos bioartísticos 'ejemplares', contextualizándolos de la siguiente forma: en primer lugar, la obra de bioarte más popular se pone en conexión de continuidad con dos obras señeras de dos momentos diferenciados de la historia del arte separados en el tiempo por más de 400 años; en segundo lugar, se ponen en diálogo con el movimiento artístico del *body art* tres obras en las que los bioartistas intervienen sobre sus propios cuerpos; y finalmente, tres obras de creadores pioneros del bioarte se ligan con el discurso de una reciente instalación de un artista emergente.

Palabras clave: Arte del cuerpo; arte transgénico; bioarte; lepóridos; transhumanismo.

Abstract: Bioart is contributing to the contemporary art with a different gaze, new media, and profound reflections on the artistic work and on life. Although there is a lot of literature written on the topic there is a lack of efforts to adequately connect bioartists with Art History, and to deepen the connections between their artistic work and the concept of life, between their artistic practice and biology. The present article aims to make an approach to the reflections around life as art and art as life through a careful selection of 7 'exemplary' bioartistic cases, contextualizing them as follows: First, the most popular bioart work is placed in continuity connection with two landmark works from two distinct moments in the history of art separated



Esta obra está bajo licencia internacional Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0.

in time by more than 400 years; second, three works in which the bodies of the bioartists themselves were intervened on are placed in dialogue with the body art movement; and finally, three works by and pioneers of bioart are linked with the discourse of a recent installation by an emerging-artist.

Keywords: Bioart; body art; leporides; transgenic art; transhumanism.

Cómo citar este artículo:

Medina, M. A. y Sánchez López, J. A. (2025). Vida como arte y arte como vida. Reflexiones en torno a siete obras bioartísticas ejemplares. *Revista Eviterna*, (17), 75-92 / <https://doi.org/10.24310/re.17.2025.20057>

1. Introducción

Si, como mantuvo la gestora cultural, académica y comisaria de exposiciones Karin Ohlenschläger (1959-2022), convenimos que el arte desde los comienzos de su historia siempre ha tenido que ver con la vida (Ohlenschläger 2022), podríamos deducir que –en el fondo– todo artista ha sido y es un *bioartista*. No obstante, como aclara López del Rincón en una monografía que es referencia obligada dentro de la historiografía del arte en español dedicada al tema:

El término ‘bioarte’ es un neologismo aparecido a principios del siglo XXI para designar genéricamente a un conjunto de prácticas artísticas que relacionan arte, biología y, muy frecuentemente, tecnología. Esto ha hecho del ‘bioarte’ un término que acoge un grupo muy heterogéneo de prácticas cuyos límites no son siempre claros (2015, p. 11).

De esta forma, los términos ‘bioarte’ y ‘bioartista’ devienen ‘términos paraguas’ en la terminología de Jemerijenko y Thacker (2005), lo cual no impide, sino que, al contrario, favorece la invitación a reflexionar sobre las conexiones del arte con la vida, desde diferentes perspectivas y con distintas miradas. Siguiendo a López del Rincón (2015), aquí incluiremos dentro de estos términos paraguas artistas y obras artísticas tanto de la tendencia ‘biomedial’ como de la ‘biotemática’. En particular, la importancia de las relaciones con los espectadores en la definición de bioarte ha sido previamente objeto de reflexión (Matewecki, 2014).

El objetivo del presente artículo es aportar unas reflexiones sobre la vida como manifestación artística y el arte como manifestación de vida a través de diversos ejemplos concretos de bioarte, seleccionados precisamente por su carácter ejemplar.

2. Tres gazapos en la historia del arte

La actualización de 2023 del Diccionario de la lengua española de la Real Academia Española ofrece como primera acepción del término ‘gazapo’ la siguiente: «1. m. (nombre masculino) Conejo nuevo»¹, para, a continuación, identificar como sinónimo o afín el término ‘lebrato’, que

¹ <https://dle.rae.es/gazapo>

es definido como «m. Liebre nueva o de poco tiempo»². No obstante, en el habla cotidiana de los pueblos de España, se usa 'gazapo' para referirse indistintamente a la cría del conejo o de la liebre y, en todo caso, consideran más ajustado el término para referirse a la cría de la liebre, pues sólo ella 'gazapea' y no así la cría del conejo. Para dar sentido al juego de palabras del título de esta sección, admitamos transaccionalmente 'gazapo' como un término común para referirse a las crías de esos animales que, tras su época de crianza, serán conejos y liebres. Se trata de dos animales –*Oryctolagus cuniculus* y múltiples especies del género *Lepus sp.*– pertenecientes a la misma familia Leporidae de mamíferos lagomorfos, con una larga presencia en la literatura y el arte, muchas veces encarnando el arquetipo del animal que usa su astucia para burlar a sus enemigos.

En literatura, los lepóridos aparecen una y otra vez al menos desde la formulación original de la fábula de la liebre y la tortuga, atribuida a Esopo –ca. 600 a.C.–ca. 564 a.C.–, muchas veces antropomorfizados, como en los casos del conejo blanco de *Alicia en el país de las maravillas* (Carroll, 1865), de *Peter Rabbit* (Potter, 1902) o de los conejos de *La colina de Watership* (Adams, 1972). En el mundo audiovisual, el más popular y querido conejo es *Bugs Bunny*, creado oficialmente en 1930 por Tex Avery para los *Loony Tunes* y las *Merrie Melodies* de Warner Bros. (Adamson, 1990) y que se convirtió en coprotagonista –junto con el genial baloncestista Michael Jordan– del largometraje *Space Jam* (Joe Pytka, 1996). También se hizo muy popular *Roger Rabbit*, creado por Gary K. Wolf en una novela de 1981 y lanzado al 'estrellato' con el largometraje *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, 1988).

En cuanto a las artes plásticas, los lepóridos fueron frecuentemente representados durante la Antigüedad clásica y la Edad Media, a menudo relacionados con la lujuria a causa de la extremada fertilidad de estos animales (Rodríguez Peinado, 2011). Desde el Renacimiento hasta la actualidad, conejos y liebres han seguido siendo representados en muy diversos contextos artísticos. Para el objetivo del presente artículo, tres lepóridos son protagonistas de tres obras artísticas de distintas épocas de la historia del arte: la liebre –viva– de Durero, la liebre –muerta– de Joseph Beuys y el conejo albino *Alba* de Eduardo Kac.

Feldhase –título original en alemán; literalmente, 'liebre de campo'–, conocida en español como la *Liebre* o *Liebre Joven* [Fig. 1] es una pintura a la aguada de colores con toques de pigmentos opacos y realces de albayalde realizada sobre papel de 25,1x22,6 cm por Alberto Durero (Nürenberg, 1471-1528), quien inscribió de su propia mano su monograma y, sobre él, la fecha de realización, 1502.

² <https://dle.rae.es/lebrato?m=form>



Fig. 1: Alberto Durero: *Feldhase* (1502). Reproducido del Google Art Project. Dominio público.

Se trata posiblemente del más famoso estudio de Durero tomado del natural y actualmente pertenece, como tantos otros dibujos, pinturas y grabados de este, a la Albertina de Viena. Considerada como una obra maestra del arte observacional, *Liebre Joven* fue creada en el Renacimiento, dentro de la prolongada etapa de la historia del arte en el que la idea de imitación de la realidad estaba en el centro de la creación artística (Tatarkiewicz, 2002). Ciertamente, estaríamos ante un caso extremo de prurito taxonómico, donde la obsesión del artista alemán por la transcripción de las características de esta especie zoológica va más allá de un realismo 'prefotográfico' y nos sitúa, de lleno, en el análisis hiperrealista siglos antes de que apareciese el hiperrealismo como movimiento o categoría artística. De hecho, en el presente caso, la imitación de la realidad natural alcanzó cotas tan excelsas que muy pronto *Liebre Joven* se convirtió en modelo de copias e imitaciones, ninguna de las cuales pudo rivalizar con el original, aunque algunas –como las liebres pintadas por Hans Hoffmann en el siglo XVI– alcanzaron un alto nivel artístico. Se trata, sin duda, de la más famosa obra artística protagonizada por un lepórido de toda la historia del arte. Formó parte de la magna exposición Durero. *Obras maestras de la Albertina* organizada en el Museo del Prado en 2005.

El segundo lepórido al que haremos mención en este artículo es la liebre –muerta– que compartió con Joseph Beuys (Krefeld, 1921-Düsseldorf, 1986) su performance *Wie man dem toten Hasen die Bildér erklärt* –‘Cómo explicar los cuadros a la liebre muerta’, 1965–. Se trata en esta ocasión de una obra artística perteneciente a la época de la historia del arte contemporáneo en la que la idea, el concepto, pasa a estar en el centro de la creación artística (Guasch, 2000). El 11 de noviembre de 1965, Beuys, vestido con un traje de fieltro, con un pie

también envuelto en fieltro y una chapa de cobre atada a su tobillo que le hacía cojear, y recubierta la cara con miel y polvo de oro, se travistió de estatua viviente que paseaba por el interior de la Galería Alfred Schmela de Düsseldorf (Alemania), o se sentaba a ratos en una silla en un rincón junto a la puerta de entrada o permanecía otros ratos de pie junto a un tronco de abeto situado en el centro de la galería, siempre portando en sus brazos y susurrando palabras a una liebre muerta durante las tres horas que duró la performance, que pasó inmediatamente a la historia del arte [Fig. 2]. El público —entre confundido, sorprendido, excitado y francamente estupefacto— fue pieza fundamental de la acción artística (Lampkin, 2016).

En agosto de 1969, la artista y profesora de escultura Ursula Meyer (Hannover, 1915–Nueva York, 2003) visitó a Joseph Beuys en su casa de Düsseldorf y allí le entrevistó y habló largo y tendido con él. En relación con la obra que aquí se comenta, Beuys le dijo:

Llevé a la liebre muerta a los cuadros y le expliqué todo lo que había que ver. Le dejé que tocara los cuadros con las patas y mientras tanto le hablaba de ellos... Se lo expliqué porque no me gusta explicárselo a la gente. Por supuesto, hay algo de verdad en ello. Una liebre comprende más que muchos seres humanos con su obstinado racionalismo... Le dije que le bastaba con escudriñar el cuadro para comprender lo que es realmente importante en él. La liebre probablemente sabe mejor que el hombre que las direcciones son importantes. Sabes que la liebre puede girar en un instante. Y en realidad no se trata de otra cosa (Meyer, 1970).



Fig. 2: Joseph Beuys sentado susurra a una liebre muerta durante la representación artística *Wie man dem totem Hasen die Bildern erklart* (11 de noviembre de 1965, Galería Alfred Schmela, Düsseldorf, Alemania).

Reproducido de <https://historia-arte.com/obras/como-explicar-arte-a-una-liebre-muerta>.

De esta forma, Beuys asumía el papel de chamán, «de hechicero con potestad de curar y salvar a una sociedad que él consideraba muerta» (Guasch, 2000, p.151).

El tercer y último caso que queríamos comentar en este apartado es el famoso conejo albino transgénico *Alba*, ser vivo convertido en la obra artística *GFP Bunny* (2000) [Fig. 3], al ser la plasmación biológica de una idea artística concebida por el artista brasileño Eduardo Kac (Río de Janeiro, 1962–) y generada en un laboratorio de Aviñón (Francia) con la colaboración del artista y promotor cultural Louis Bec y de los biólogos Louis-Marie Houdebine y Patrick Prunet (Kac, 2007).

La concepción de esta singular pieza de 'arte transgénico' supuso integrar la información genética que codifica para una variedad de la proteína verde fluorescente –eGFP, de *enhanced green fluorescent protein*; la variedad natural se expresa en la medusa *Aequorea victoria* y codifica para una proteína que emite fluorescencia en el rango del verde dentro del espectro de luz visible— en el genoma del conejo. Con vistas a conseguir tal fin, se utilizó la tecnología para la generación de organismos modificados genéticamente introducida y puesta a punto en ratones por Mario Capecchi, Martin Evans y Oliver Smithies en la década de 1980 —motivo por el que compartieron el premio Nobel de Medicina o Fisiología de 2007—



Fig. 3: El bioartista Eduardo Kac coge en brazos a la conejita fluorescente *Alba*, componente esencial del más icónico proyecto artístico del bioarte, *GFP Bunny* (2000). Reproducido del espacio web propio del artista: https://www.ekac.org/gfpbunny_essay.html.

Antes y después de *GFP Bunny*, se han generado infinidad de modelos transgénicos de animales a los que se han incorporado distintas variantes de GFP y de otras proteínas fluorescentes, cuyos descubridores y primeros desarrolladores —Osamu Shimomura, Martin Chalfie y Roger Y. Tsien— compartieron el premio Nobel de Química en 2008. Sin embargo, sólo *GFP Bunny* es reconocido como obra artística; de hecho, es «la manifestación artística

más conocida del bioarte» (López del Rincón, 2015, p. 95). El concepto de *GFP Bunny* como obra artística por Eduardo Kac supuso, pues, el empleo de tecnologías biológicas sofisticadas de última generación, pero también la documentación e inclusión del diálogo público generado por el proyecto y la integración en un medio ambiente social de este ser vivo, que –por su condición de transgénico– hubo de permanecer confinado toda su vida. Aunque *Alba* murió a mediados de 2002 (Philipkoski, 2002), *GFP Bunny* ha seguido generando abundante literatura. El mismo año de presentación de la obra artística viva, *Art Journal* le dedicaba un artículo (Becker, 2000). El propio bioartista describió la génesis de esta obra de arte transgénico y discutió las implicaciones teóricas y prácticas de la creación de un ‘nuevo mamífero’ en el contexto del arte (Kac, 2002, 2003). En el vigésimo aniversario de *GFP Bunny*, Eduardo Kac revisó lo que supuso su incorporación en la historia del arte y las múltiples formas en la que la obra ha sido apropiada por la cultura pop, transformada e incorporada en novelas, juegos de ordenador, películas y telefilms (Kac, 2020).

3. (Bio)artistas que usan el cuerpo vivo como soporte de su arte

El *body art* –arte corporal o arte del cuerpo– surgió con fuerza casi simultáneamente en Europa y América a finales de la década de 1960, reivindicando el cuerpo como lugar y medio de expresión artística (Fernández Consuegra, 2015). Como puntualiza Anna María Guasch:

Aunque enmarcado en el proceso de la desmaterialización del arte, el arte corporal puede considerarse deudor de ciertas actividades previas a este proceso, tanto procedentes del campo de la pintura y la escultura (Yves Klein, Piero Manzoni), del *happening* (Grupo Gutai, Alan Kaprow, John Cage, George Brecht, Wolf Vostell) y de las acciones Fluxus (Guasch, 2000, p. 81).

En este punto, conviene recordar que el arriba mencionado Joseph Beuys fue uno de los primeros asociados con el movimiento artístico Fluxus, como también lo fueron Nam June Paik y Yoko Ono, entre muchos otros. Suele citarse la constitución en 1965 del *Wiener Aktionsgruppe* –Accionismo vienes– como fecha de arranque del *body art* europeo. Günter Brus, Otto Muehl, Hermann Nitsch y Rudolf Schwarzkogler se encuentran entre sus más destacados representantes. Por su parte, la práctica y la reflexión en torno al cuerpo como lugar y medio de expresión artística en Estados Unidos conoció una primera oleada de destacados representantes del *body art*, entre los que se encuentran artistas de la talla de Vito Acconci, Dennis Oppenheim, Bruce Nauman y Chris Burden (Guasch, 2000; Fernández Consuegra, 2015). Pronto se unieron más artistas a las investigaciones del cuerpo y sus límites como medio de expresión artística: Yayoi Kusama, Bruce Mclean, Eleanor Antin, Peter Weibel, Michel Journiac, Gina Pane, Charles Ray, Orlan, Hanna Wilke, Carolee Schneemann, Ulay y la Premio Princesa de Asturias de las Artes 2021 Marina Abramovic (Guasch, 2000; Jones y Warr, 2000), entre otros.

Con la emergencia contemporánea del bioarte han surgido nuevos procedimientos de intervención sobre el propio cuerpo, extendiendo sus límites como espacio de expresión artística. En el presente artículo nos limitaremos a comentar tres obras destacadas del bioarte, realizadas por la antes mencionada Orlan, el bioartista Stelarc y el dúo de bioartistas *Art Orienté Object*.

La francesa Orlan (Saint-Étienne, 1947–) pasó a practicar bioarte en los primeros años del presente siglo. En 2007, Orlan fue invitada a realizar una estancia en el laboratorio *SymbioticA* de la Universidad de Perth en Australia, dirigido por Oron Catts e Iona Zurr, donde se familiarizó con las técnicas de cultivos de tejidos de mamíferos, con la colaboración del técnico de bioarte Jens Hauser. La propia artista comenta que el filósofo Michel Serres (Agen, 1930-París, 2019) en el prefacio de su libro *Tiers-intruit* (1991) cuenta que el Arlequín, tras quitarse poco a poco todas sus capas de ropa de patchwork durante una gira mundial, presenta una piel también en forma de patchwork. Orlan confiesa que esta lectura le resultó inspiradora y configuró su propuesta de trabajo para su estancia en el laboratorio *SymbioticA*. En primer lugar, organizó una performance, que tituló *Biopsie* (2007), que incluía una intervención médica. Orlan yacía envuelta en un traje de arlequín en una cama de hospital con sábanas de terciopelo y satén. Mientras la cirujana Fiona Wood le practicaba una incisión en forma de rombo en el pliegue inguinal con anestesia local, Orlan leía pasajes del libro de Serres. Tras la intervención quirúrgica, Orlan procedió a montar la instalación *Le manteau d'Arlequin*, obra en progreso desde 2007, en la que combina proyecciones de vídeo de las células de la artista recogidas durante la representación de *Biopsie* y combinadas con las de otras líneas celulares humanas y animales, placas de Petri y un biorreactor que permite el cultivo *in vitro* de estas células. Orlan creó este trabajo con Jens Hauser, incluyendo un biorreactor transparente que simulaba la cabeza del Arlequín, mostrando el líquido rojo que nutría las células y los tres polímeros a los que estaban unidas. Dentro del abrigo de plexiglás fluorescente de Arlequín, con un lado amarillo fluorescente y el otro rojo, había placas de cultivo. Según su autora, esta instalación explora la fragilidad de la vida mostrando células vivas, muertas o moribundas, y proyecciones que representan las células en estos diferentes estados.

Art Orienté object es un dúo artístico creado en París en 1991 por Marion Laval-Jeantet (Neuilly, 1969–) y Benoît Mangin. En su espacio web, el dúo se presenta así:

Con un enfoque decididamente interdisciplinar, su objetivo es ampliar constantemente la capacidad del arte para comunicar de forma no verbal. A través de experimentos antropológicos, ecológicos y biotecnológicos, buscan comprender los límites de su propia conciencia. Ya sea a través de la tradición bwiti de los pigmeos, de experimentos de meditación o de una inyección de sangre de caballo, su objetivo es ir más allá de su propia comprensión del mundo y poder transmitir la visión «gran angular» nacida de esta experiencia³.

En un artículo publicado en 2011, firmado por Marion Laval-Jeantet, la bioartista explica algunos de los proyectos artísticos desarrollados por el dúo hasta la fecha y señala que dichos proyectos artísticos «proponen una ampliación de la definición de conciencia humana mediante un intento de percibir lo extrahumano, lo animal en particular» (Laval-Jeantet, 2011). En el mencionado artículo, la bioartista expone detalladamente el largo proceso de concepción, preparación y desarrollo de su obra artística más extrema y famosa, la performance *Que le cheval vive en moi!* (2011), que tuvo lugar en la Kapelica Gallery de Ljubljana (Eslovenia) el 22 de febrero de 2011 [Fig. 4]. La sala donde se llevó a cabo la performance simulaba una

³ (<https://artorienteeobjet.wordpress.com/une-conscience-grand-angle/>).

sala de operaciones ambulatorias, con una camilla, dos mesas móviles y diverso instrumental médico. En frente de este 'escenario', unas cuarenta personas asistieron a la representación sentados y en silencio. Un médico o enfermero inyectó plasma 'depurado' de caballo en una vena del brazo derecho de Laval-Jeantet, sentada sobre la camilla. Tras la 'transfusión', Laval-Jeantet permaneció recostada durante unos 10 minutos sobre la camilla, tras lo cual irrumpió un caballo llevado por el bozal por una cuidadora. Entonces, Laval-Jeantet se incorporó de la camilla y se acercó al caballo hasta establecer contacto físico con él. A continuación, la artista se montó sobre un artilugio a modo de patas de caballo ortopédicas, incluyendo unas pezuñas protésicas, y –de esta forma ataviada– caminó junto al caballo durante un rato por el perímetro de la sala (Meiller, 2020). La obra artística incluyó la posterior extracción de sangre 'híbrida' de la artista, sangre que fue inmediatamente liofilizada y posteriormente almacenada en dos contenedores de aluminio grabados. La artista declaró:



Fig. 4: Instantánea del vídeo que *May the Horse Live in Me*, que documenta la *performance Que le cheval vive en moi!* (2011), que tuvo lugar en la Kapelica Gallery de Ljubljana (Eslovenia) el 22 de febrero de 2011.

Ganador del premio VIDA 14.0 de la Fundación Telefónica. Reproducido de YouTube::

<https://www.youtube.com/watch?v=Awz4w22tFHw>

Me fue prácticamente imposible dormir durante una semana, y saltaba un metro ante cualquier estímulo ligeramente agresivo: un portazo, un golpecito en el hombro... Así pude experimentar en mis carnes la hiperreactividad del caballo (Laval-Jeantet, 2011, p. 28).

Ejemplo radical del bioarte biomedical, en la terminología introducida por López del Rincón (2015, pp. 20-23), *Que le cheval vive en moi!* tuvo una prolongada fase de preparación. Durante la misma, la artista se sometió a un tratamiento previo para evitar un posterior rechazo inmunitario y el peligro de sufrir un choque anafiláctico. Laval-Jeantet concluía su artículo de 2011 con las siguientes palabras:

Esta actuación puede parecer demasiado radical. Pero los riesgos están calculados, y aunque también puede ser interesante desde un punto de vista científico, para mí representa una experiencia profundamente sensorial capaz de cambiar mis ideas artísticas. ¿Y quién sabe? Quizá su fuerza empírica y simbólica permita que mi (¿nuestra?) conciencia se abra a un Otro

lo suficientemente «otro» como para dejar de ser puramente antropocéntrico. Tal vez se trate de un paso sensible hacia una posthumanidad capaz de alcanzar el pensamiento de una montaña, por utilizar la imagen querida por Arne Naess, empezando por el de un caballo... (Laval-Jeantet, 2011, p. 29).

Stelios Arcadiu (Limasol, 1946–), de nombre artístico Stelarc, es posiblemente el más conocido bioartista que aboga por explorar las posibilidades cibernéticas y biotecnológicas del transhumanismo, ese movimiento cultural –y en algunos casos ideológico– que sostiene que los seres humanos tenemos la capacidad de transformarnos en seres con capacidades expandidas, en 'posthumanos' (Diéguez, 2017). Buena parte de la obra artística de Stelarc la construye en su propio cuerpo bajo la premisa de que el cuerpo humano ha quedado obsoleto. Esta premisa es también fundamento teórico de sus más de dos docenas de performances en las que su cuerpo quedaba suspendido con ganchos metálicos que atravesaban su piel. En palabras del propio artista:

Las suspensiones son experimentos de sensaciones corporales, expresadas en diferentes espacios y en diversas situaciones. No son acciones para la reinterpretación, ni requieren ninguna explicación. no pretenden generar ningún significado. Más bien son lugares de indiferencia y estados de borrado. El cuerpo está vacío, ausente a su propio organismo y obsoleto (Stelarc, 2019, p. 10).

De sus obras, el proyecto artístico que queremos comentar en este artículo es *Ear on Arm* –comenzado en 2006 y en progreso-. La aspiración de Stelarc de trascender su biología humana con la adquisición de una tercera oreja ha superado hasta la fecha dos fases. En la primera se le hizo un implante de silicona en su brazo izquierdo. Después de un tiempo de recuperación, se le insertó una pieza de polietileno poroso en forma de oreja en el mismo lugar en el que inicialmente se le hizo el implante de silicona. Esta operación quedó documentada con registros fotográficos de Nina Sellars en la serie fotográfica *Oblique: Images from Stelarc's Extra Ear Surgery*, que formó parte de la exposición *Art & Science: Merging Art & Science to Make a Revolutionary New Art Movement*, comisariada por Arthur I. Miller que tuvo lugar en la GV Art Gallery de Londres del 8 de julio al 24 de septiembre de 2011.



Fig. 5: *Ear on Arm Suspension* (2012), performance que tuvo lugar en Galerías Scott Livesey de Melbourne (Australia) en 2012. Reproducido de (Stelarc, 2019). Disponible en: <http://stelarc.org>.

Esa exposición fue comentada en un artículo publicado ese mismo año en el *British Medical Journal* (Carter, 2011) y jugó un papel clave en la actual consideración del *sci-art* y del bioarte en particular como una genuina vanguardia artística (Miller, 2014). Estaba previsto que paulatinamente el material bioinerte de este implante sería sustituido por sus propias células. En una segunda fase del proyecto, se pretendía añadir un micrófono miniaturizado en la nueva 'oreja' que permitiría una conexión sin cables a *Internet*, de forma que gente de todo el mundo pudiera escuchar los sonidos generados en el contexto corporal de Stelarc. Esta propuesta fue la base de la instalación interactiva *Internet Ear* (2010), comisionada para la exposición *Biotopia: Art in the wetzone* organizada por el Museo Kunsten de Arte Moderno de Aalborg (Dinamarca) del 16 de octubre de 2010 al 9 de enero de 2011. Posteriore funciones añadidas permitirían también al bioartista recibir los sonidos enviados por Internet. El primer intento en esta dirección fracasó a causa de una infección que obligó a retirar el micrófono. La más reciente suspensión del cuerpo de Stelarc tuvo lugar en la performance *Ear on Arm Suspension* (2012), una extensión del proyecto artístico *Ear on Arm*, que tuvo lugar en las Galerías Scott Livesey de Melbourne, Australia, en 2012 [Fig. 5].

4. (Bio)artistas que hacen arte reflexionando sobre el concepto de vida

Si algo tienen en común todos los artistas que practican el bioarte es la reflexión acerca del concepto de vida y sus límites. Por tanto, cualquier bioartista podría ser seleccionado en este apartado del artículo. Por motivos de disponibilidad de espacio, sólo mencionaremos tres ejemplos correspondientes a tres de los más importantes pioneros del bioarte, a los que

sumaremos el caso de un artista que no se define como bioartista pero que tiene una obra icónica sobre la Tierra como planeta vivo.

Una de las más destacadas pioneras del bioarte es, sin duda, Suzanne Anker (Brooklyn, 1946–), fundadora del primer laboratorio de BioArte en un Departamento universitario de Bellas Artes en Estados Unidos –*BFA Fine Arts Department at School of Visual Arts, New York City*–, académica estudiosa del bioarte y bioartista de primera línea. Autora de una extensa bibliografía sobre bioarte, fue coautora del texto fundamental sobre la reflexión e historia de los primeros años del bioarte (Anker y Nelkin, 2004), muy significativamente publicada por una editorial científica. En su obra artística, siempre en la intersección del arte con la biología desde la década de 1990, ha hecho uso de gran variedad de medios: esculturas digitales, instalaciones, fotografía a gran escala, proyección de videos, cultivos en placas de Petri, cultivos de plantas bajo condiciones controladas de iluminación y plantas modificadas genéticamente. El ejemplo escogido en el presente artículo es su proyecto artístico en marcha *Astroculture* –desde 2009–, en el que hace germinar semillas de plantas sin usar pesticidas y bajo condiciones controladas de iluminación. Una versión de este proyecto, *Astroculture (Eternal Return)*, formó parte de la exposición colectiva *The Value of food: Sustaining a Green Planet* (2015) en la catedral de san Juan el Divino de Nueva York y de la exposición individual *1.5° Celsius* en el Museo de Arte Everson, Syracuse, Nueva York, en 2019. En la presentación de esta última exposición, se comenta:

1,5° Celsius hace referencia al aumento previsto de la temperatura entre 2030 y 2052 si el calentamiento global continúa a su ritmo actual y el mundo no toma medidas significativas para revertir el aumento, según un informe de las Naciones Unidas publicado el 7 de octubre de 2018. Este cambio sutil pero sustancial de la temperatura tendrá implicaciones sísmicas para el cambio climático, la extinción de especies y la degradación tóxica. Las investigaciones de Anker sobre estas cuestiones fomentan un pensamiento crítico e ilustrado sobre las formas en que los seres humanos han alterado la naturaleza en el pasado y deberán alterarla en el siglo XXI.⁴

Otro de los más destacados pioneros del bioarte es Joe Davis (1950–), investigador asociado al Departamento de Biología del MIT –Massachusetts Institute of Technology– y del Laboratorio George Church del Colegio Médico de Harvard. Como Anker, es autor o coautor de una extensa bibliografía sobre bioarte, de la que destaca una muy citada revisión general sobre bioarte publicada en la revista científica *Trends in Biotechnology* (Yetisen et al., 2015). En 1986, colaboró con el genetista Dan Boyd para codificar un símbolo de la vida y la feminidad en una bacteria *E. coli*. La obra, llamada *Microvenus* (1986), fue la primera obra de arte que utilizó las herramientas y técnicas de la biología molecular y, de hecho, está considerada la primera ‘molécula de DNA artística’ de la historia del arte. El propio Joe Davis firmó un artículo publicado en *Art Journal* en 1996 describiendo la obra *Microvenus* en su décimo aniversario, explicando su diseño y generación y explorando algunas de sus implicaciones para el arte (Davis, 1996). Partiendo de un ícono gráfico –consistente en tres segmentos de recta– idéntico

⁴ <https://everson.org/explore/past-exhibitions/suzanne-anker-1-5-celsius/>

a una antigua runa germánica y que puede ser considerado una representación esquemática de una vista exterior de los genitales femeninos humanos, creó una versión mapeada en bits consistente en una secuencia 5x7 de ceros y unos, que posteriormente fue traducido al lenguaje del DNA, generando así un polinucleótido que pudo ser sintetizado *in vitro* e insertado en el cromosoma de la bacteria *E. coli* mediante el uso de la tecnología del DNA recombinante [Fig. 6]. De esta forma, se consiguió expresar una cepa bacteriana que contenía codificado en su genoma la secuencia de DNA producto de la doble traducción previamente hecha desde el icono gráfico.

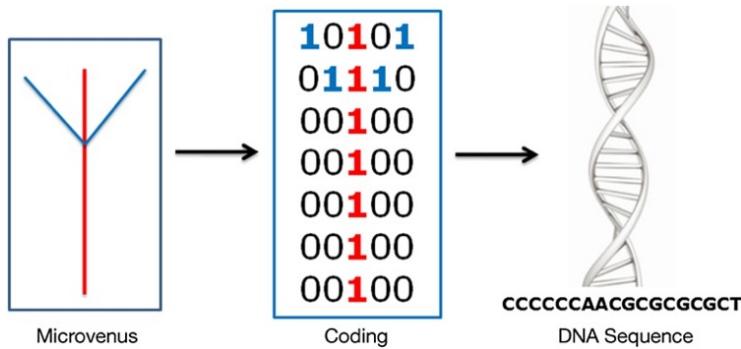


Fig. 6: Doble traducción del ícono al código binario, y de este a una secuencia de DNA en el diseño de la obra *Microvenus* (1986) de Joe Davis. Reproducido de (Panda et al., 2018), disponible en el dominio público de Europe PMC. © Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2018.

El tercer ejemplo de bioarte en este apartado viene de la mano del dúo artístico formado por Christa Sommeres (1964–) y Laurent Mignonneau (1967–), autores de obras icónicas del ‘arte de los nuevos medios’ e incansables exploradores de las conexiones entre el arte y la vida. En particular, este dúo ha explorado las posibilidades de aplicación de los principios de la vida artificial en el arte (Langton, 1986). Su primera producción artística en esta línea fue ideada en colaboración con el biólogo Tom Ray en 1993, dando lugar a la instalación computerizada interactiva *A-Volve* (1994), en la que los visitantes pueden interactuar a tiempo real con criatura virtuales que viven en un estanque. En *A-Volve* las criaturas virtuales pueden nacer de dos formas: como consecuencia de la decisión de los visitantes, que pueden tocar pantallas táctiles para ello, o por apareamiento e intercambio genético de dos ‘criaturas’ parentales. Por su parte, estas criaturas virtuales pueden morir de tres formas distintas: de hambre (por no haber conseguido suficiente energía predando a otras ‘criaturas’), de muerte ‘natural’ (por haber alcanzado su máximo tiempo de ‘vida’) o siendo depredadas por otras ‘criaturas virtuales’ del mismo ‘ecosistema’. La instalación y su impacto en la exploración artística de la vida artificial en entornos virtuales fueron ampliamente descritos por sus autores en un artículo publicado en la revista científica *Complexity* (Sommerer y Mignonneau, 1997).

Para terminar, queremos mencionar *Gaia* (2018) [Fig. 7], una obra emblemática del artista Luke Jerram (1974). Se trata de una instalación que consta de un globo de 7 metros de diámetro donde se reproduce fielmente la vista de la superficie de la Tierra creada a partir de imágenes detalladas con resolución de 120 dpi tomadas por la NASA acompañada de una música especialmente compuesta por Dan Jones para la ocasión. *Gaia* se recontextualiza

permanentemente en función del lugar donde se exhibe. Cuando se presenta colgada en interiores, la obra gira lentamente, permitiendo a los visitantes el ver nuestro planeta flotando en tres dimensiones.



Fig. 7: *Gaia* (2018) de Luke Jerram, colgando en el interior de la Frauenkirche de Dresde (Alemania).
Fotografía de Christian Gerhart, con licencia Creative Commons.

La instalación quiere reproducir en el público la sensación del efecto de visión general que los astronautas de las misiones Apolo VIII –autores de la famosísima fotografía *Earthrise*, tomada el 24 de diciembre de 1968– a Apolo XVII –autores de la más famosa vista de la Tierra, *The Blue Marble*, tomada el 7 de diciembre de 1972– tuvieron al contemplar nuestro planeta-hogar desde el exterior a suficiente distancia para tener una visión global del mismo (White, 1987). El objetivo de su instalación *Gaia* es recrear el 'efecto de visión general' y con él provocar un sentimiento de admiración por el planeta, una profunda comprensión de la interconexión de toda la vida y un renovado sentido de la responsabilidad en el cuidado del medio ambiente. Por ello, aunque Jerran no es un bioartista, esta obra particular conecta con las profundas reflexiones sobre la vida propias del bioarte. En este sentido, la instalación de *Gaia* en determinados interiores emblemáticos impregna a la obra de un valor conceptual y estético añadido, en conexión con el discurso de los neobarrocos. De hecho, contemplarla en

entornos del barroco histórico tan sugestivos como la *Frauenkirche* de Dresde supone establecer un vínculo invisible, pero no por ello menos presente, con lo imaginario que le hace aparecer como una visión conclusiva de la cosmovisión de toda una época, cuya obsesión no fue otra que la de nacer, vivir y morir mirando al cielo.

5. Conclusiones

El bioarte se ha convertido, al menos en sus versiones más radicales, en una auténtica vanguardia artística de nuestros tiempos (Miller, 2014, p.341), que ha generado ya una abundantísima literatura. En lengua española, destacan las monografía de Natalia Matewecki, Daniel López del Rincón y Lucía Stubrin (Lópaz del Rincón, 2015; Matewecki, 2014; Stubrin, 2021), así como otras contribuciones de menor extensión (entre las cuales, Albelda y Pisano, 2014; Beltrán-Luengas, 2022; Costa 2014; Massara, 2013; Pérez y Caruso, 2025; Punín, Maldonado y Cuenca, 2021). Sin embargo, todavía queda mucho por hacer y por escribir contextualizando el bioarte y los bioartistas en sus relaciones de recíprocas influencias con otros movimientos artísticos y con la historia del arte.

Este trabajo pretende contribuir a esta ingente labor apuntando a modo de esbozos algunos ejemplos de relaciones y correspondencias de destacados bioartistas y obras singulares del bioarte con otros artistas y movimientos. Para la ocasión, se ha optado por escoger unos pocos ejemplos en función de su carácter *ejemplar*. Somos conscientes de las limitaciones que estas dos restricciones imponen a nuestra contribución y en particular del efecto 'sesgo' que la selección de 'casos ejemplares' introduce en cualquier trabajo. Pues, aunque creemos que justificamos adecuadamente la selección hecha, no es menos cierto que podrían haberse presentado otras selecciones de 'casos ejemplares' con justificaciones igualmente adecuadas.

Para compensar de alguna manera ese inevitable efecto de sesgo, creemos haber conseguido una aproximación genuinamente original a la reflexión en torno a la vida como arte y el arte como vida en las tres secciones que configuran el núcleo del presente trabajo. Tras una breve introducción, la primera de estas tres secciones yuxtapone y pone en diálogo la obra más popular de bioarte, *GFP Bunny*, con otras dos obras artísticas en las que unos lepóridos tienen un papel clave en dos obras de dos geniales artistas, Alberto Durero y Joseph Beuys, representantes de dos momentos diferenciados de la historia del arte. *Alba*, la conejita que emitía luz fluorescente verde, el ser vivo que fue elevado a la categoría de obra artística por su creador, Eduardo Kac, murió en 2002, pero la obra de arte *GFP Bunny* permanece más 'viva' que nunca y para siempre. En la tercera sección de este artículo conectamos el movimiento del *body art*, a través del puente representado por Orlan (una artista del cuerpo que a partir de un momento pasó a practicar bioarte), con la obra radical de bioartistas que crean sobre su propio cuerpo, con la intención de trascender su propia especificidad como humanos; en el caso de Marion Laval-Jeantet mediante la transfusión de plasma de caballo a la que se sometió en la performance *Que le cheval vive en moi!*, y en el caso de Stelarc a través de su aspiración transhumanista de superar su propio cuerpo humano obsoleto. Finalmente,

en la cuarta sección de este artículo escogemos tres obras artísticas esenciales de auténticos pioneros del bioarte y los conectamos con la obra *Gaia* de Luke Jerram, un artista que no milita en el movimiento del bioarte pero que con esa obra propone desde el arte una profunda reflexión sobre la vida y sobre la Tierra como un planeta vivo (Lovelock, 1988; Jabr, 2024). Confiamos en que nuestra propuesta contribuya a abrir nuevas vías de estudio y reflexión acerca de las profundas conexiones entre arte y biología, entre la obra artística y la vida, entre la historia del arte y la historia evolutiva de la vida en nuestro hermoso planeta azul y en nuestro universo.

6. Referencias bibliográficas

- Adams, R. (1972). *Watership Down*. Rex Collings Ltd.
- Adamson, J. (1990) *Bugs Bunny: 50 Years and Only One Grey Hare*. Henry Holt.
- Albelda, J. y Pisano, S. (2014). Bioarte. Entre el deslumbramiento tecnológico y la mirada crítica. *Arte y políticas de identidad*, 10-11, 113-134.
- Anker, S. y Nelkin, D. (2004). *The Molecular Gaze: Art in the Genetic Age*. Cold Spring Harbor Laboratory Press.
- Becker, C. (2000). GFP Bunny. *Art Journal*, 59 (3), 45-47.
- Beltrán-Luengas, E. M. (2022). Conflictos bioéticos y estéticos en el bioarte: una perspectiva desde las emociones. *Antípoda. Revista de Antropología y Arqueología*, 46, 51-74.
- Carroll, L. (1865). *Alice's Adventures in Wonderland*. Macmillan.
- Carter, S. (2011). The emergence of art-science. *BMJ, British Medical Journal*, 343, d5133.
- Costa, F. (2014). El "arte de la vida". Del bioarte a las formas relacionales. En Kozak, C. (ed.), *Poéticas, políticas tecnológicas en Argentina 1910-2010* (pp. 223-250). Fundación La Hendija
- Davis, P. (1996). Microvenus. *Art Journal*, 55, 70-74.
- Diéguez, A. (2017). *Transhumanismo: la búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*. Herder.
- Fernández Consuegra, C.B. (2015). Body art: los comportamientos y gestos del cuerpo. *Razón y Palabra*, 90, 686-701.
- Guasch, A.M. (2000). De la forma a la idea. La desmaterialización de la obra de arte. En Guasch, A.M., *El arte último del siglo XX* (pp. 27-195). Alianza.
- Jabr, F. (2024). *Becoming Earth: How Our Planet Came to Life*. Random House.
- Jeremijenko, N. y Thacker, E. (2005). *Creative Biotechnology: A User's Manual*. Locus+ Publ. Ltd.
- Jones, A. y Warr, T. (2000). *The Artist's Body*. Phaidon Press.

- Kac, E. (2002). GFP Bunny: a coelhinha transgênica. [En portugués]. *Galáxia*, 3, 35-58.
- Kac, E. (2003). GFP Bunny. *Leonardo*, 36 (2), 97-102.
- Kac, E. (2007). Life transformation-Art mutation. En, Kac, E. (ed.), *Signs of Life* (pp. 163-184). MIT Press.
- Kac, E. (2020). GFP Bunny at 20. *Journal of Posthuman Studies*, 4 (2), 119-128.
- Lampkin, F. (2016). Cómo explicar arte a una liebre muerta. Recuperado de: <https://historia-arte.com/obras/como-explicar-arte-a-una-liebre-muerta>
- Langton, C. G. (1986). Studying artificial life with cellular automata. *Physica*, 22D, 120-149.
- Laval-Jeantet, M. (2011). De l'incorporation du sens. *Cahiers de recherche sociologique*, 50, 15-32.
- López del Rincón, D. (2015). *Bioarte. Arte y vida en la era de la biotecnología*. Akal.
- Lovelock, J. (1988). *The Ages of Gaia: A Biography of Our Living Earth*. Oxford University Press.
- Massara, G. (2013). Arte y nuevas tecnologías, lo experimental en el bioarte. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 45, 27-37.
- Matewecki, N. (2014). *Estética y bioarte. Pasajes de lo moderno a lo contemporáneo en torno a las nociones de obra, artista, espectador y experiencia*. [Tesis Doctoral, Universidad de la Plata]. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/44457>
- Meiller, V. (2020). Continuidad y reinscripción: derivas de los vivientes en las performances *Los caballos no mienten* de Eduardo Navarro y *Que le cheval vive en moi* de Marion Laval-Jeantet. *Revista Latinoamericana de Estudios Críticos Animales*, VII (I), 74-90.
- Meyer, U. How to explain pictures to a dead hare. Reproducido en: Artist, Academic, Shaman: Joseph Beuys on His Mystical Objects, in 1970. The Editors of ArtNews (20 de marzo de 2015). Recuperado de: <https://www.artnews.com/art-news/retrospective/academic-artist-scholar-shaman-joseph-beuys-on-his-mystical-objects-in-1970-3780/>
- Miller, A.I. (2014). *Colliding Worlds*. Norton.
- Ohlenschläger, K. (2022). The artwork as a living system. En, Ohlenschläger, K., Weibel, P., y Weidinger, A. (eds.), *Christa Sommerer & Laurent Mignonneau. The Artwork as a Living System (1992-2022)* (pp. 30-42). MIT Press.
- Panda, D., Molla, K.A., Baig, M.J., Swain, A., Behera, D. y Dash, M. (2018). DNA as a digital information storage device: hope or hype? *3Biotech*, 8, 239.
- Pérez, L. y Caruso, J. (2025). Narrativas de lo viviente. Una perspectiva posible para imaginar un futuro no-distópico. *Runa*, 46, 127-149.
- Philipkoski, K. (2002). RIP: Alba, the glowing bunny. Recuperado de: <https://www.wired.com/2002/08/rip-alba-the-glowing-bunny/>

- Potter, B. (1902). *The Tale of Peter Rabbit*. Frederick Warne & Co.
- Punín, M. G., Maldonado, L.R. y Cuenca, R. C. (2021). El bioarte y la ciencia, una reflexión desde el arte. *Analysis*, 31, 1-13.
- Rodríguez Peinado, L. (2011). Los conejos y las liebres. *Revista Digital de Iconografía Medieval*, III (5), 11-21. Recuperado de: https://www.ucm.es/data/cont/docs/621-2013-11-21-4.Conejos_y_liebres.pdf
- Sommerer, C. y Mignonneau, L. (1997). Interacting with artificial life: A-Volve. *Complexity*, 2 (6), 13-21.
- Stelarc. (2019). *Extra Ear. Alternate Anatomical Architectures*. Recuperado de: http://stelarc.org/_php
- Stubrin, L. (2021). *Bioarte. Poéticas de lo viviente*. Ediciones UNL/EUDEBA.
- Tatarkiewicz, W. ([1976] 2002). Mimesis: historia de la relación del arte con la realidad. En Tatarkiewicz, W., *Historia de seis ideas* (pp. 301-324). Alianza
- White, F. (1987). *The Overview Effect: Space Exploration and Human Evolution* (3rd ed). American Institute of Aeronautics & Astronautics.
- Wolf, G.K. (1981). *Who Censored Roger Rabbit?* St. Martin's Press.
- Yetisen, A.K., Davis, J., Coskun, A.F., Church, G.M. y Yun, S.H. (2015). Bioart. *Trends in Biotechnology*, 33 (12), 724-734.