

La escultura en el campo especulativo: prótesis, cibernética y monstruosidades

[ARTÍCULO]

^(es) **Victoria Maldonado** [Investigadora Independiente, SP] 

^(EN) Sculpture in the Speculative Field: Prostheses, Cyborgs, and Monstrosities

ReCIA – Revista del Centro de Investigación en Artes

MONOGRÁFICO 2 >> septiembre 2025

RAW MATTER #MATERIA EN CRUDO. Investigaciones y discursos artísticos sobre los Estados de la

Materia: líquido, sólido, efímero, inmaterial

ISSN 3045-7769 recia.umh.es cia.umh.es



Licencia Attribution NonCommercial-ShareAlike
CC BY-NC-SA 4.0

Resumen: El artículo "La escultura en el campo especulativo: prótesis, cibernético y monstruosidades" explora tres vertientes en la reconfiguración del cuerpo y la identidad a través de la escultura contemporánea diseccionada en tres etapas. En la primera, se analiza la era protocibernético, entendida como la antesala del cibernético. Aquí, el concepto prótesis emerge como herramienta que fusiona lo orgánico con la máquina, transformando la percepción corporal. Ejemplos como "Studio for Portrait-Masks" y las intervenciones performáticas de Rebecca Horn o Hanna Levy evidencian cómo estos artefactos no solo reconfiguran la imagen corporal, sino que actúan como un lenguaje artístico que reivindica la modificación de la identidad. Dentro de la segunda etapa, se aborda la escultura cibernético cuya piedra angular es el *Manifiesto Cibernético* de Donna Haraway, que desafía las dicotomías tradicionales entre organismo y máquina. La hibridación de materiales, visible en obras de artistas como Marguerite Humeau y el dúo Pakui Hardware, se convierte en el medio para repensar el cuerpo desde una perspectiva que interviene lo humano y lo tecnológico, abriendo nuevos discursos sobre raza, clase e identidad. La última fase, investiga la presencia de la idea del monstruo en la escultura, figura que representa lo irreconocible y subversivo. Instalaciones de Dominique White, Michele Gabriele y Klára Hosnedlová demuestran cómo lo monstruoso se utiliza para cuestionar y trascender los límites canónicos, ofreciendo nuevas posibilidades de resistencia y transformación cultural.

Palabras clave: cuerpo, especulación, prótesis, materiales, cibernético, monstruos

Abstract: The article "Sculpture in the Speculative Field: Prostheses, Cyborgs, and Monstrosities" explores three facets in the reconfiguration of the body and identity through contemporary sculpture. First, it examines the protocyborg era, where the prosthesis emerges as a tool that fuses the organic with the technological, transforming bodily communication. Examples such as the "Studio for Portrait-Masks" and the performative interventions by Rebecca Horn and Hanna Levy demonstrate how these artifacts not only reconfigure bodily image but also act as an artistic language that reaffirms individual identity. Secondly, the article addresses cyborg sculpture inspired by Donna Haraway's *Cyborg Manifesto* which challenges traditional dichotomies between organism and machine. The hybridization of materials, evident in the works of artists like Hanna Levy, Marguerite Humeau, and the Hardware Pakui duo, becomes a means to rethink the body from a perspective that integrates the human and the technological, opening new discourses on race, class, and identity. Finally, the article investigates the presence of the monster in sculpture, a figure that represents the unrecognizable and subversive. Installations by Dominique White, Michele Gabriele, and Klára Hosnedlová illustrate how the monstrous is employed to question and transcend established boundaries, offering new possibilities for cultural resistance and transformation.

Keywords: body, speculation, prostheses, materials, cyborg, monsters

Protociborg: la prótesis como escultura

Era la filósofa Donna Haraway (2020, p. 107) la que se cuestionaba “por qué nuestros cuerpos deberían terminarse en la piel o incluir como mucho otros seres encapsulados por esta”. Esta pregunta se transforma en el eco que resonará en cada uno de los apartados, donde hablar de cuerpo biológico y cultural deja de ser un planteamiento entendido por la unión de entidades diferenciales sino más bien como fusión —adentrándose en la mutación; una nueva corporalidad especulativa—. La escultura necesitará un cuerpo para establecer una entidad y el cuerpo sin el artefacto quedará enmudecido. Adoptando este punto de partida, denominamos era *protociborg* a la escultura donde impera la dualidad del organismo y la máquina —entendiendo aquí la máquina como objeto-escultura—; precediendo al campo escultórico *ciborg*.

Por lo tanto, la prolongación corporal la entendemos como prótesis: radicaliza, focaliza, potencia y transforma la comunicación entre lo corporal y la vivencia en su contexto; sin embargo, los artefactos necesitan lo humano-orgánico para alcanzar su finalidad y, por ende, son dependientes.

Si tuviésemos que buscar una ejemplificación donde se evidenciara esta conceptualización, “Studio for Portrait-Masks” sería la opción más literal. Este fue un taller de prótesis faciales fundado por la escultora estadounidense Anna Coleman Ladd en París durante la Primera Guerra Mundial. Coleman abandonó la escultura monumental para adentrarse en la construcción de prótesis: máscaras cosméticas para los soldados que habían quedado desfigurados por la batalla. La funcionalidad del estudio se focalizaba en la recuperación de la integridad, autoestima e identidad a través de los conocimientos técnicos escultóricos. Estas reconstrucciones se denominan en el campo de la medicina como *epítesis*.

Los avances bélicos iban más allá que los médicos. La medicina nunca se había visto a unos niveles de reconstrucciones faciales tan radicales. Por ello, la escultura resultó esencial en la construcción de prótesis. Cuando la cirugía no podía hacer más, esta retomaba el relevo para la reconstrucción de la identidad de los pacientes. Debido a esto, Coleman comienza a trabajar con Jane Poupelet —escultora, también— en el taller (Macho Stadler, 2017).

Los procesos metodológicos pasaron por diversas fases. En primer lugar, hacían un molde de yeso del rostro desfigurado para, así, poder trabajar sobre éste. La reconstrucción sobre el molde de yeso se realizaba con arcilla o plastilina. De esta estructura se realiza un molde, el cual se lleva a fundición; el material elegido fue el cobre galvanizado debido a su ligereza. Después, se pintaban con esmaltes resistentes al lavado. Coleman y Poupelet pintaban la prótesis sobre el rostro del paciente, buscando la exactitud de la tonalidad de su piel. Por último, si era necesario, se incorporaban bigotes o cejas de vello natural. Desgraciadamente, la durabilidad de las prótesis era de dos años, lo que causaba que las víctimas se retiraran de la sociedad (Macho Stadler, 2017).

He aquí, la pregnancy de la entidad *protociborg*; adheriendo el *artefacto-prótesis* al rostro completamos la identidad del individuo. Objeto y cuerpo se integran para establecer los códigos que configuraban la vinculación con sus facciones. Artefacto

y fisonomía se establecen como entidades dependientes. El dimorfismo propio del planteamiento *protocíborg* lo abarcaremos generando un campo semántico de ejemplos donde esta danza corporal y material se configura desde lo metafórico, a diferencia del caso anterior.

Rebecca Horn (1944) interpreta la escultura como un mero canal a través del cual consigue transformar su cuerpo alterando su movimiento. Construye herramientas de uso para sus performances; prolongaciones corporales que intensifican la interacción con el entorno y los objetos que la rodean. La producción de prótesis para llevar a cabo sus performances comienza en los años 70. Para su obra performática *Finguer Gloves* (1972), Horn construye dos guantes de textil y madera cuyos dedos miden un metro de longitud (Tate, s. f.); dicha prolongación intensifica la visualización y tacto, así como la interacción directa de los objetos, radicalizando la sensorialidad corporal. Sin embargo, esta sensación se procesa cuando activamos las prótesis, ya que, los artefactos de Horn necesitan lo corpóreo para completarse.

Con esta idea de escultura *protocíborg* hallamos una obra que espera su activación corporal, al igual que las *extensiones* de Horn. La obra *Untitled* (2021) de la artista neoyorkina Hanna Levy (1991) presenta unas prótesis de piernas metálica con forma zoomorfa: hibridación entre unos tacones que ramifican en garras de ave rapaz, los cuales se elevan a un metro de altura. Las terminaciones de estos artefactos recuerdan a los acabados en metal propios del mobiliario de Art Nouveau. Levy (2024, 6:46) define su obra como: "Para mí, existe un momento muy visceral que puede llevarnos a una forma de pensar escultórica sobre la manera en que un cuerpo interactúa con los muebles y su entorno".

Levy ha mostrado esta pieza en varias ocasiones (Art21 o 59º Bienal de Venecia). Sin embargo, su activación llegó a través de la performance *Heel* (2023) en el ICA de Filadelfia donde colaboró con las bailarinas y coreógrafas Sigrid Lauren y Aliza Russell. La sofisticación de elementos propios de la ortopedia, elaborados con acero inoxidable y silicona, se emplean aquí con ironía; manifestando la imposibilidad de movimiento con las prótesis para las cuales las *performers* necesitan de una nueva sujeción: la muleta. La fluidez del movimiento corporal se ve truncada por el diseño, primando la estética a la funcionalidad. Podríamos entenderlo como una extrapolación del fundamento del mobiliario modernista llevado a la acción performativa.

Los artefactos protésicos que emplean Horn y Levy, podemos entenderlos como recursos metafóricos que elevan la sintaxis de la composición performática: la escultura es un puente que conecta lo formal con lo conceptual: la prótesis es lenguaje. Diferente es el concepto de prótesis en la obra de Matthew Barney *The Order*. El artista cuenta con la modelo y atleta paraolímpica Aimee Mullins, la cual tiene ambas piernas amputadas; la silicona y acero que conforman sus piernas ortopédicas son para Mullins carne y hueso, no se concibe como alteridad. Barney vio en la transformación de la prótesis un objeto narrativo que le ayudaría a canalizar la complejidad por la que se caracteriza su obra.

La *video-performance The Order* (2002) podríamos entenderla cómo una cosmovisión de "The Cremaster Cycle" (1994-2002) cuyo ciclo se divide en cinco partes. Desde una generalización, Barney muestra una hibridación imperativa tanto en elementos formales como conceptuales: la historia masónica, mitología y cultura

popular estadounidense se entrelazan con la funcionalidad del órgano cremáster, aquí los recursos lingüísticos y narrativos propios del lenguaje audiovisual cultivan un campo expandido donde la instalación y performances transforman la concepción de espacio institucional.

Entrando en materia, *The Order* es una video-performance grabada en el espacio institucional del Museo Guggenheim de Nueva York. Esta obra es considerada la síntesis de las cinco partes que componen el ciclo donde el espacio arquitectónico se transforma en alegórico: cada una de sus plantas representan los grados de ascensión en la iniciación masónica. En la Masonería especulativa el escalamiento suele representarse con una escalera de caracol, como la del propio espacio museístico. En el quinto grado se encuentra la figura del Maestro, representada por Richard Serra; mientras que, en el tercero se encuentra Aimee Mullins como la Novicia (Keska y Martín López, 2009). En el artículo "The vulnerable articulate: James Gillingham, Aimee Mullins, and Matthew Barney", Marquard Smith (2006, p. 58) define a Mullins como un ejemplo del progreso de lo posthumano: "[...] her disability was simply seen as another perfect example of posthuman progress, a simple celebration of the human spirits's victory over adversity".

Como mencionábamos con anterioridad, aquí la prótesis reivindica y revoluciona la noción de cuerpo, haciendo énfasis en la diversificación de la mirada. La presencia de Mullins en *The Order* tiene para Barney una razón poliédrica. En la ascensión al grado tercero aparece Mullins como la Novicia ataviada con un vestido *halter* blanco largo, completamente abierto por su parte trasera, solo se unifica por un enganche floral realizado con resina justo por la zona lumbar: espalda, glúteos y piernas quedan al descubierto. En cualquiera de los planos donde la novicia se gira, sus prótesis realizadas en cristal con terminación de medusa quedan al descubierto; cuando se voltea parece que está levitando. Por la elección de planos en el vídeo, Barney señala –constantemente– la amputación de Mullins; el cristal nos muestra la amputación como fetiche. La prótesis se transforma en un objeto narrativo fundamental puesto que, en la teoría masónica, solo puedes ascender de nivel si pierdas tu tronco inferior y Barney lo evidencia a través de la elección del material de la prótesis de Mullins.

La prótesis completa y resignifica lo humano transformando su poética con el empleo de metáforas o hipérboles; sin ella, los discursos se atrofian y la escultura se adormece en su mera contemplación. La hibridación nos abre las puertas a nuevas subjetividades emergentes abrazando todo aquel cuerpo que quiera expandirse más allá de la piel.

Una escultura ciborg: hibridación y transformación

En su libro *Manifiesto Ciborg*, Donna Haraway (2020) muestra el conocimiento de la construcción de un cuerpo histórico y cómo en este proceso urgía la necesidad de integrar categorías como la raza y la clase social, las cuales, incluso desde el feminismo se vieron desplazadas. Este se convierte en el punto de partida de la construcción del *ciborg*. De esta manera, la autora bebe de la literatura de ciencia ficción feminista, apropiándose de escritoras del género como Octavia E. Butler o Joanna Russ para establecer el eje orbital de su manifiesto.

El *cíborg* de Haraway pretende romper la ortodoxia de los sistemas binarios antagónicos como el organismo y la máquina; esta idea se extiende al lenguaje buscando la desintegración del *falocentrismo* donde la contaminación y diversidad del lenguaje se priorice a los "códigos que traducen a la perfección todos los significados" (2020, p. 101); una constante búsqueda de la recodificación de la comunicación. En palabras textuales de la autora:

Los cuerpos son mapas de poder e identidad y los ciborgs no son una excepción. Un cuerpo ciborg no es inocente, no nació en un jardín, no busca una unidad unitaria y, por lo tanto, genera dualismos antagónicos sin fin (o hasta que se acabe el mundo), se toma en serio la ironía. (Haraway, 2020, p. 113)

Mientras que en la escultura *protociborg* detectamos la prótesis como una prolongación corporal que genera nuevas poéticas; el ciborg se entiende como una única entidad mutante en la que no se identifica ninguna dualidad, todos sus elementos están hibridados. Y se fundamenta en códigos propios de la ciencia ficción.

Al igual que Haraway necesita la distopía propia de los relatos de este género para hablar de problemáticas de su contexto; la escultura ciborg parte de la misma fuente para establecer su codificación. Un ejemplo de ello es la presencia de la *heterocronía* en la elección de materiales. Esta la entendemos como la integración de diferentes tiempos dentro de un mismo plano-cuerpo de representación. Esto lo interpretamos en el cómo las artistas seleccionan materiales y técnicas milenarias para hablar de problemáticas actuales que giran en torno a la contemporaneidad en la escultura.

Por lo tanto, nos adentramos en la escultura ciborg que parte del concepto de Haraway entendido como: "una especie de yo personal, postmoderno y colectivo, desmontado y vuelto a montar" (2020, p. 60).

Recuperamos a Hanna Levy esta vez para adentrarnos en la escultura ciborg. El biomorfismo de la obra *Untitled* (2021) se palpa en un primer vistazo a pesar de la rigidez de los materiales empleados: acero y silicona, los cuales son un leitmotiv en su producción.

La pieza se compone por dos estratos de apariencia simple: por un lado, nos encontramos con el esqueleto metálico compuesto por siete soportes o patas y dos elementos punzantes en la parte frontal similares a los quelíceros arácnidos –colmillos de las arañas–. La estructura de acero nos amenaza, lo intuimos en la emulación de flexibilidad en las patas; dado que Levy introduce patelas y trocánteres como articulación de acero. La inquietante flexión del cuerpo escultórico nos dice que en cualquier momento saltará para defenderse, dado que está en *comportamiento predatorio*. En las extremidades de cada pata –o coxa– dispone de una especie de espina –espolones tarsales– donde se engancha el segundo estrato escultórico:

La piel: Una elástica capa de silicona recubre el armazón a modo de exoesqueleto. Al hacer un acercamiento al ciborg apreciamos los poros que surgen del tegumento. Una de las cualidades más fascinante de este material es su elasticidad. Creemos que Levy es consciente de ello y lo lleva a su radicalidad:

tersar la piel en todas sus extremidades hace que la frialdad del níquel se transforme en una organicidad dúctil; formando una cúpula translúcida y pulida que aparenta transpirar. La hibridación de materiales y formas que, aparentemente, se asimilarían como oximoron –blando, duro; punzante, suave; elástico, rígido– configuran un organismo ciborg; dado que el cuerpo se entiende como un todo y no por entes separados. Es decir, lo dual no se concibe como integrado sino como fundido o reconfigurado: entendiendo lo ciborg como una ruptura con el pensamiento binario o una apertura a múltiples conexiones.

Surplus Tension es la exposición donde se exhibió por primera vez *Untitled* (2021) en The Art Club of Chicago. Níquel y silicona se fusionan en sus esculturas proporcionando una familiaridad objetual que, a su vez, resulta amenazante. El apropiacionismo de elementos de mobiliario propios del Art Nouveau o la ciencia de la entomología resultan la hibridación clave para romper el bimorfismo propio de la etapa *protociborg* e introducir a Hannah Levy dentro del campo escultórico *ciborg*.

Desde otro lugar, Marguerite Humeau focaliza su producción entre la prehistoria y futuros distópicos. La ciencia ficción y antropología se transforman en el campo semántico de la artista. Al igual que Haraway resucitó la literatura de ficción escrita por mujeres como Octavia E. Butler para componer su *Manifiesto ciborg*; Humeau hereda el testigo materializado en la escultura: “Estoy prototipando mundos que son invisibles, extintos o paralelos al nuestro” (Carollo, 2024, párr. 12).

Sk-ey es el título que da nombre al último proyecto individual de Marguerite Humeau en el Institute of Contemporary Art of Miami. La investigación parte del término *skei* de origen protoindieuropeo que significa *desprendimiento* o *división*: refleja una particular mutación de la tierra donde el suelo se desprende para dar paso una especie de seres nómadas voladores; el carácter *post-humano* impregna la totalidad de sus piezas (ICA, 2024).

Sin embargo, detendremos la mirada –y el tacto– en la pieza *Skera* (*The Conference in the Air IV-III Golden Light*). Una barra de acero cortado a laser, perpendicular a la pared, sostiene una esfera de vidrio soplado en tono amarillo; como un turbante sobre una cabeza, se despliega un tejido de seda de organza. El movimiento está petrificado por resina de epoxy y acrílicos, al igual que los largos flecos de lana y algodón que cuelgan de la tela, generando una sensación de profundidad, una concavidad respecto a la esfera.

Humeau entiende la *heterocronía* propia de los relatos de ciencia ficción generando una analogía de ello a nivel material. Artesanía y tecnología se funden para engendrar especies híbridas que parten de una historia conocida para recontextualizarse en universos ficcionales. Vidrio soplado, metal cortado a láser junto a piezas impresas en 3D nos hablan de las nuevas materialidades ciborg de la escultura.

Al igual que Frank Herbert en *Dune* (1965) muestra una gran influencia de la cultura de Medio Oriente al crear el planeta Asraki y sus habitantes los *fremen* –evidenciando la convivencia de costumbres tradicionales del mundo árabe que conviven en un mundo distópico–, Humeau produce sus nuevas esculturas investigando junto a paleontólogos y antropólogos; diferentes espacios temporales conviven en los estratos de sus artefactos. Por ello, su obra cubre las expectativas que se le pueden poner al ciborg.

Siguiendo esta estela se encuentran Pakui Hardware. Son una pareja de artistas lituanos (Neringa Černiauskaitė y Ugnius Gelguda) cuyo campo de investigación abarca la alteración de los cuerpos incentivada por los avances tecnológicos en la ciencia, medicina y biología; así como la biología sintética o la ingeniería de tejidos y cómo el capitalismo acelera los resultados para su mercantilización. En palabras textuales de las artistas:

Intentamos imaginar cómo sería un organismo hecho de órganos tecnológicos cultivados artificialmente. De esta manera, no nos quedamos dentro del campo de la ciencia en sentido estricto. Sin embargo, rastrear cómo el capital está acelerando ciertas ramas científicas es igualmente importante para nuestro trabajo y pensamiento. (M.O.C.O, 2020, párr. 2)

Sin embargo, para el dúo, la ciencia actúa como detonante más que como foco central en su práctica; emplean un término interesante para hablar de sus instalaciones: la *especulación* formal, material y conceptual. En su instalación *Extrakorporal* (2018-2020) esculturas de una potente hibridación se muestran colgadas del techo, aludiendo al propio título; predominan materiales como pieles suspendidas en alambres metálicos donde unas esferas de vidrio soplado emulan cabezas y estómagos de alguna especie aún por descubrir. La apropiación de la artesanía emula un chamanismo distópico donde el crítico de la revista Art View, Martin Herbert (2020), se plantea dónde están los límites de lo natural para Pakui Hardware: “La *carne*, en este sentido, es un contenedor; lo que hay dentro de ella [...] es mutable, cambiante” (Herbert, 2021, párr. 6).



Fig. 1. Detalle de la obra *Extrakorporal*, 2019. Cortesía de los artistas Pakui Hardware y Carlier|Gebauer (Berlín/Madrid). Fotografía reproducida de Ugnius Gelguda.

Resulta relevante que hablen de especulación para referirse a su metodología. La terminología del verbo *especular* se ramifica en dos acepciones principales: por un lado, lo semejante a un espejo o a la simetría formal y, por otro, comerciar o traficar. Analizando su producción artística, creemos que resulta un término acorde por su *reflejo* distorsionado de elementos de la ciencia y la biología vinculada a su explotación y aceleración por los ritmos del capitalismo, su *tráfico* y *comercio*; moviéndose en un campo de múltiples significados líquidos, cualidad del manifiesto de Haraway.

Non-Slave Tenderness (2018) es el nombre que dio título a la exposición de la artista Lucía C. Pino en la Fundación Joan Miró de Barcelona. La escritora Ana Llubra la describió como una "incubadora del futuro" (2024, p. 98). Una nueva cosmogonía compuesta por esculturas de gran y pequeño formato, interconectadas entre sí por un sistema de cableado al que la artista denomina *tentáculos*. La forma imperante es el nido, el útero o la *incubadora* –todo lo que implique un cobijo engendrador de vida–, conceptos heredados de relatos de la ciencia ficción especulativa; concretamente, el espacio institucional nos recuerda a la escena de *Alien: el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979) donde aparecen los huevos de los xenomorfos conectados entre sí por unos tentáculos (de ahí la especificación terminológica de la artista). De hecho, ella misma afirma sobre su instalación: "Roy Batty o la teniente Ripley podrían estar en un espacio muy familiar para ellos" (Pino, 2018, 3:50).

Los *úteros* presentan una forma heterogénea donde cada estrato es un material diferente: una luz fluorescente emana del interior –endometrio– cubierto por un caparazón de escayola y malla metálica que también integra una placa de latón dorado –miometrio–; la estructura que protege la pieza –perimetrio– es de metacrilato deformado con un soplete, como podemos apreciar en la escultura *Pieza 2 Non-Slave Tenderness 113 1331* (2018).



Fig. 2. Fotografía reproducida de la obra *Pieza 2 Non-Slave Tenderness 113 1331* de la artista Lucía C. Pino, 2018. Cortesía de la galería Prats Nogueras Blanchard.

Nos gustaría aclarar que, aunque en este caso no emplea cristal –como las artistas que hemos analizado con anterioridad– el metacrilato comparte la transparencia de este, emulando una membrana serosa, es decir, con tendencia a la hidropesía –acumulación anormal de líquido seroso–, lo cual produce la apariencia de viscosidad propia de los órganos internos.

Creemos que esta analogía material es la causante de la elección de estos materiales, propios de esta escultura que hemos determinado como ciborg. Pensamos que es una apropiación más del género de ciencia ficción. Por ejemplo, si examinamos las diversas etapas del xenomorfo diseñado por H.R. Giger para la película *Alien: el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979), apreciamos la viscosidad que lo acompaña en cada una de sus etapas: el carácter translúcido del huevo y algunas partes de la criatura evocan a la membrana serosa que protegen y cubren a los órganos vitales.

La semejanza material en las autoras descritas hasta el momento no es aleatoria. Muestran la heterocronía propia de la semántica de la ciencia ficción hecha objeto. Sin embargo, esta extrapolación de tiempos que transcurren en un mismo espacio se traduce en cuerpo escultórico. Materiales que nos hablan del cuerpo y su mutación: silicona, metacrilato, pieles... Una mezcla de elementos de una carga histórica y simbólica sólida, como el cristal y fibra de vidrio del *posminimalismo* o los tejidos del *process art*; estos se recontextualizan al posicionarlos en la escena actual, híbridos con procesos propios de la contemporaneidad como las impresiones en 3D o los cortes en láser. Podríamos traer el prefijo *xeno* –del griego *extraño, extranjero*– para atribuir un nombre a la casuística implicada en la similitud de aplicación material en este grupo de artistas contemporáneas que hemos definido como escultoras ciborg.

Una presencia indeterminada: el surgimiento de los monstruos

El concepto de *monstruo* se conecta con lo *ciborg* para Haraway. En primer lugar, porque representa lo irrepresentable, lo que no sabemos determinar ni acotar a ningún campo. De hecho, en la lengua inglesa, la palabra monstruo comparte su raíz con el verbo demostrar: *Monster- demonstrate*. "Estos son los que han definido los límites de la sociedad en la cultura occidental" (Haraway, 2020, p. 112); a través de su imaginario han acotado los peligros de esta. En su *Manifiesto ciborg*, los monstruos contemporáneos –al igual que el ciborg– proceden de una herencia de la ciencia ficción feminista, los cuales definen las posibilidades políticas de una forma opuesta por la ficción del Hombre y la Mujer.

Por lo tanto, lo monstruoso se aleja de los binomios terminológicos, así como los relatos de terror, considerándose "todo lo que no se acomoda a una determinada identidad prefijada por su entorno social" (Llurba, 2024, p. 19). Una ramificación de la idea de monstruosidad es la que se manifiesta como una *singularidad absoluta*. Dado que solo podemos ver "lo que se nos da como irreconocible" (Puelles Romero, 2005, p.42). Este planteamiento deviene de la *estética de la presencia* atribuida al surrealismo por el filósofo Luis Puelles Romero, el cual se sirve del monstruo para establecer una analogía con la presencia del objeto surrealista. Lo cual establece un puente entre *presentación* y *demonstración* –*demonstrate; monster*–.

Entonces, aunque el monstruo se vincule con la abyección y lo tenebroso o escalofriante, al mismo tiempo nos abre las puertas de “las subjetividades emergentes de las antiguas minorías, trazando, de este modo, pautas posibles de devenir” (Braidotti, 1997, p. 126).

La aparición de la abyección en el monstruo se hace evidente en el arte contemporáneo, donde lo irrepresentable queda *demostrado* adoptando una *presencia* materializada –en este caso– en el cuerpo escultórico:

Hay en la abyección una de esas violentas y oscuras rebeliones del ser contra aquello que lo amenaza y que le parece venir de un afuera o un adentro exorbitante, arrojado al lado de lo posible y de lo tolerable, de lo pensable. (Kristeva, 1989, p. 7)

Dentro de la abyección violenta y tensionada se muestra la instalación de Dominique White *May you break free and outlive your enemy (Que te liberes y vivas más que tu enemigo)* (2021–2023) –presentada en La Casa Encendida de Madrid–, partiendo del mito de la Hidra el cual revisita para hablar sobre el colonialismo blanco. La Hidra es el monstruo del que se servía la mitología griega para hablar de los límites establecidos en la sociedad occidental –como indica Haraway–. Sin embargo, la artista lo reinterpreta subvirtiendo los códigos y trayéndolos a la actualidad, dado que el Estado capitalista se ha convertido en el monstruo de la sociedad actual.



Fig. 3. Fotografía reproducida de la instalación *May you break free and outlive your enemy (Que te liberes y vivas más que tu enemigo)*, de Dominique White, 2023. Cortesía de La Casa Encendida, Madrid.

La Hidra de Lerna es un ser mitológico: un monstruo marino perteneciente al inframundo, con forma de serpiente policéfala cuyas cabezas son capaces de regenerarse una vez amputadas y de aliento venenoso, la cual muere a manos de Hércules con la ayuda de su sobrino Iolao. En el año 2003 se publica el libro *La hidra de la revolución. Marineros, esclavos y comuneros en la historia oculta del Atlántico* de los historiadores americanos Peter Linebaugh y Marcus Rediker, los cuales relatan la historia desde sus entrañas; donde la Hidra actúa como símbolo de obstrucción para la construcción del Estado y el capitalismo. Cada cabeza de la Hidra representa a los obreros, plebeyos, marineros y esclavos africanos como los impulsores de nuevos mecanismos de boicot contra el engranaje capitalista: motines, huelgas, algaradas, etc. Este relato histórico se enmarca en la expansión colonial inglesa de principios del XVII hasta la industrialización metropolitana de inicios del XIX, donde era común que los gobernantes recurrieran al mito de Hércules derrotando a Hidra para exponer las dificultades de imponer el orden en dicho contexto (Pakui Hardware, 2023).

Sin embargo, White se apropia del monstruo para invertir el mito. Para ella la Hidra es el Estado, la batalla es contra éste, la repulsión emana de él. El resultado es una instalación que materializa la resiliencia:

[...] hablo concretamente –apunta White– de una batalla entre el Estado y esa idea de negritud. No se trata, necesariamente de gente negra, más bien la idea de un desafío al Estado. [...] La serie de las hidras va sobre la destrucción en contraposición a encontrarse retenido en el limbo. Es la idea de destruir el contenedor que es el Estado nación, y construir algo nuevo de sus cenizas. (White, 2023, 2:30)

Para White *May you break free and outlive your enemy (Que te liberes y vivas más que tu enemigo)* es una obra que muestra una resistencia latente a ser contenida de la “persistencia de continuar en la vida luchando por un futuro alternativo para la negritud en un plano intangible” (White, 2023, 1:11). Es por ello por lo que la obra parezca un cuerpo en estado de descomposición después de una batalla: no sabemos si fue derrotado o victorioso. Lo que apreciamos es un cuerpo matérico compuesto por cuerdas sumergidas en arcilla de caolín sustentadas por arpones oxidados. Esparcidos por la sala aparecen los brazos de la hidra –como define la propia autora– como símbolo de lucha. El cuerpo abyecto aparece en un estado intermedio: entre la suspensión y el emerger de un fondo acuático. Inherente, desde luego, es el empleo del textil para evidenciar esta materia básica que rezuma a organismo –monstruoso– en descomposición.

Rosi Braidotti (2005) escribió sobre los monstruos, afirmando su reivindicación de seres carnales. De esta manera, nos permitía elaborar “un lugar conceptual para las múltiples diferencias y variables”; esta afirmación “desplaza la posibilidad de racismo, homofobia y sexismo al incardinar todas las monstruosidades en una misma suerte de plano ontológico” (Braidotti, 2005, pp. 125-129). Tanto Braidotti, como Haraway o Lurba inciden en despojar las connotaciones negativas atribuidas a la monstruosidad para abrazar estas diferencias.

Fig. 4. Fotografía reproducida de la obra de Michele Gabriele *I'm sitting here on the ground so I'll remember it as a nice atmosphere / The difficulties of a form to move away from the stereotypes it evokes*, 2021-2022. Cortesía de Michele Gabriele y Ashes/Ashes New York.





Intuimos que, precisamente por esto, es por lo que ha podido darse el auge de las investigaciones artísticas que indagan en el campo de la ciencia ficción especulativa protagonizadas por cibernéticos y monstruos. Creemos que, es una manera de desintegrar los cánones y binomios para adentrarnos en la reivindicación de la diferencia.

I'm sitting here on the ground so I'll remember it as a nice atmosphere / The difficulties of a form to move away from the stereotypes it evokes (2021-2022) es el nombre que da el artista Michele Gabriele a una de las *criaturas* que se exhibieron en Kunsthalle Ost, Leipzig.

Una masa de silicona se dispone en posición de *contraposto* marcada por dos extremidades superiores con forma de cuerno, cuya punta es la que apoya el suelo; una postura inquietante dado por la tensión implícita para mantenerse en equilibrio. El cuerpo se caracteriza por una dermis engrosada, plagada de gruesos pliegues e irregularidades. Sorprende la alta definición del acabado gracias a la capacidad de réplica de la silicona; la vimos anteriormente en las piezas de Levy, las cuales buscaban su semejanza con un organismo vivo, al igual que Gabriele.

Elizaveta Shnyderman, comisaria de la exposición, habla de la dificultad de alejarse del estereotipo, para las obras de Gabriele. Por ello, hemos decidido incluirlo en la categoría de *escultura monstruosa*; de alguna forma, intenta salir de los códigos impuestos o establecerlos como líquidos. "Si las formas están inexorablemente condenadas a los estereotipos que evocan, entonces la observación es un acto muy poco pasivo" (Shnyderman, 2023, párr. 3).

Creo que si hay algo que conecta a todas las artistas analizadas dentro del campo escultórico determinado como monstruo es que parten del antropoceno como base especulativa para sus instalaciones. En este mismo espectro se encuentra Klára Hosnedlová (1990), el cual radicaliza en su exposición *To the Infinity* (2023) en Kestner Gesellschaft (Hannover).

La artista nace en República Checa en el periodo postcomunista. Este dato toma una especial relevancia por como la arquitectura checa de vanguardia – modernismo y brutalismo – influye en la creación de sus instalaciones, que podríamos determinar cómo inmersivas. La exposición *To the Infinity* se divide en dos espacios, claramente diferenciados por tratarse de dos atmósferas diferentes; la primera se caracteriza por una serie de artefactos, construido con epoxi, emulando incubadoras futuristas –realmente parecidas a los huevos de xenomorfo diseñados por H.R. Giger para *Alien: el octavo pasajero* (1979)–; del segundo espacio emergen una especie de entes con forma de monolitos velludos. Mientras que el primer espacio presenta un ambiente completamente aséptico, donde predomina lo frío; el otro destaca por su calidez, no solo manifestada en el material de las esculturas, también por la luz amarilla predominante. Focalizaremos nuestra mirada en esta segunda sección, dado que su monstruosidad se manifiesta con una mayor evidencia.

Untitled (from the series To Infinity) (2023) es una masa de tres metros y medio compuesta de tejidos naturales: algodón, lino y estopa. La densidad y forma de este cuerpo nos invita a imaginar que nos encontramos ante una muestra taxidermista de un mamífero aún por descubrir. Sin embargo, nos escapamos de esta elucubración al observar unos pechos anómalos –de apariencia humana, femenina– pintados en tonos violáceos. Como si una bestia mayor hubiera desgarrado la piel del monstruo

dejándonos apreciar lo *oculto*. Aparentemente, pensamos en pintura, pero es una imagen bordada a mano. El anclaje con el *retrofuturismo* está servido por este palimpsesto de tiempos que se presentan en el espacio del museo (White Cube, 2023).

La fuente de documentación para los bordados parte de un ritual performativo. Una vez creada la instalación, Hosnedlová invita a *performers* para que indaguen en el espacio e interactúen con las esculturas. Mientras esto acontece, la artista fotografía todo el proceso, después procede a fragmentar las imágenes para llevarlas al bordado que será la única huella de tal acontecimiento, dado que la performance se hace sin espectadoras. Solo apreciaremos las fragmentaciones del cuerpo integradas en volúmenes de apariencia alien; la familiaridad se desvanece conforme nos alejamos del bordado para ver al monstruo en su totalidad: inquietante y perverso.

La monstruosidad escultórica revela una ruptura de binomios y estereotipos, proponiendo identidades en constante devenir. Se entrelaza con la abyección y la ciencia ficción para evidenciar y traspasar los límites impuestos por la sociedad. Al subvertir los cánones tradicionales, se abre un espacio para la reivindicación de la diferencia y la resistencia.

Referencias

Barney, Matthew (2003). *The Order*. [Película]. Palm Pictures & Arthouse Films.

Braidotti, Rosi (1997). Mothers, monsters, and machines. En Conboy, Katie; Medina, Nadia y Stanbury, Sarah (Eds.), *Writing on the body: Female embodiment and feminist theory* (pp. 59-79). Columbia University Press.

Braidotti, Rossi (2005). *Metamorfosis: Hacia una teoría materialista del devenir*. Akal. Trad. Ana Varela Mateos.

Carollo, Elisa (30 de diciembre de 2024). *Marguerite Humeau blends science and clairvoyance at ICA Miami*. <https://observer.com/2024/12/review-marguerite-humeau-sk-ey-at-ica-miami/>

Fundación Joan Miró (19 de enero de 2017). *Lucía C. Pino: NonSlave Tenderness*. <https://www.fmirobcn.org/en/foundation/press/163/lucia-c-pino-non-slave-tenderness>

Haraway, Donna J. (2020). *Manifiesto cyborg*. Kaótica Libros. Trad. Kaótica Libros (basada en la traducción previa libre de derechos de Manuel Talens publicada en Ediciones Cátedra, 1995).

Herbert, Martin (1 de abril 2021). *Take the long view with Pakui Hardware*. <https://artreview.com/take-the-long-view-with-pakui-hardware>

Keska, Monika y Martín López, David (2010). La Simbología Masónica en Cremaster 3 de Matthew Barney. *Anales de Historia del Arte*, 19, 289-304. <https://revistas.ucm.es/index.php/ANHA/article/view/ANHA0909110289A>

Kristeva, Julia (1989). *Poderes de la perversión*. Siglo XXI Editores. Trad. Nicolás Rosa.

La Casa Encendida (26 de enero de 2023). *Que te liberes y vivas más que tu enemigo*. <https://www.lacasaencendida.es/exposiciones/dominique-white-te-liberes-vivas-mas-tu-enemigo>

Levy, Hanna (21 de febrero de 2024). *Hannah Levy's Adaptive Structures*. <https://art21.org/watch/new-york-close-up/hannah-levys-adaptive-structures/>

Llurba, Ana (2024). *Encarnar al monstruo: hacia una nueva imaginación especulativa*. Eolas.

Macho Stadler, Marta (16 de noviembre de 2017). *Anna Coleman Ladd, esculpiendo rostros heridos*. https://mujeresconciencia.com/2017/11/16/anna-coleman-ladd-esculpiendo-rostros-heridos/?utm_source=chatgpt.com

Moco Museum (9 de marzo de 2020). *Pakui Hardware*. <https://www.moco.art/en/article/pakui-hardware>

Shnyderman, Elizaveta (23 de septiembre de 2022). *With the Corner of the Eye: Michele Gabriele at Kunsthalle Ost, Leipzig, Germany*. <https://www.ofluxo.net/with-the-corner-of-the-eye-michele-gabriele-at-kunsthalle-ost-leipzig-germany>

Smith, Marquard (2006). The vulnerable articulate: James Gillingham, Aimee Mullins, and Matthew Barney. En L. J. Davis (Ed.), *The disability studies reader* (pp. 43-72). Routledge.

White Cube (s.f.). *Klára Hosnedlová*. <https://www.whitecube.com/artists/kl%C3%A1ra-hosnedlov%C3%A1>

Cómo citar: Victoria Maldonado (2025). La escultura en el campo especulativo: prótesis, ciborg y monstruosidades. *ReCIA – Revista del Centro de Investigación en Artes*, (2), 117-132. <https://doi.org/10.21134/4yjmqx63>