

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



He Visto: Antropomorfizando la Historia Natural

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Arte con mención en
Pintura que presenta:

Gabriel Furgiuele Cardenas de Vinatea

Asesor:

Diego Orihuela Ibañez

Lima, 2025

Informe de Similitud

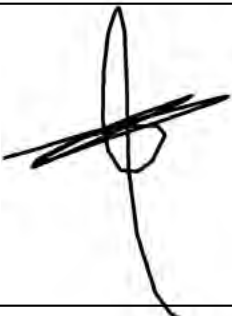
Yo, Diego Orihuela Ibañez, docente de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor de la tesis titulada:

He Visto: Antropomorfizando la Historia Natural
del autor Gabriel Furgiuele Cardenas de Vinatea

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 7%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin el 5/09/2025.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, Perú, 5 de setiembre del 2025

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: Diego Orihuela Ibañez	
DNI: 45847359	Firma 
ORCID: 0000-0001-6200-8073	

Dedicatoria:

Para mi madre, que veía a la mayoría de animales con desdén y para Felipe, que le tiene miedo a las arañas



Agradecimientos:

A mi padre, a Jimena y a Lázaro



Resumen:

A pesar de que no hay nada en la fisonomía de nuestros cuerpos que nos diferencie del resto de las especies, es común que nos consideremos algo más que “simples animales”. Esta diferenciación, que ubica a los humanos por encima de los animales, es de suma importancia para el pensamiento occidental, porque nos permite percibirnos como seres excepcionales cuya vida vale más y existe por fuera del reino animal. Sin embargo, la teoría de la evolución ha demostrado que las especies cambian a través de gradaciones imperceptibles, de manera que todos los organismos compartimos un mismo origen. Este hecho convierte a la clasificación de las especies, con el ser humano en lo más alto del árbol de la evolución, en una ilusión antropocéntrica. *He visto* plantea la antropomorfización, o sea la proyección de cualidades humanas sobre sujetos no-humanos, como eje disruptivo para generar una versión alternativa de la Historia Natural en la que la separación entre lo humano y lo animal se vuelve híbrida. Los animales antropomórficos no son fáciles de encasillar bajo los conceptos de humano o animal, existen en un limbo en el que son ambos y a la vez ninguno. Esta indeterminación o cualidad *queer* esconde un potencial para deconstruir las categorías ontológicas que privilegian al ser humano por encima del resto de animales, ya que a través de la antropomorfización rendimos hacia el otro-animal las características que pensamos como únicas del ser humano. El resultado de este proyecto es una serie de avistamientos que narran el origen de las especies desde una perspectiva antropomórfica, buscando generar empatía con sujetos radicalmente diferentes a nosotros. Las piezas toman la forma de pinturas y dibujos que utilizan como referente libros de Historia Natural y fantasías animadas.

Abstract:

Although there is nothing in the physiology of our bodies that fundamentally distinguishes us from other species, it is common for us to consider ourselves as something more than “mere animals.” This differentiation, which places humans above animals, is of utmost importance for Western thought, as it allows us to perceive ourselves as exceptional beings whose lives are worth more and exist outside the animal kingdom. However, the theory of evolution has shown that species change through imperceptible gradations, meaning that all organisms share a common origin. This fact renders the classification of species, with humans at the top of the evolutionary tree, an anthropocentric illusion. *He Visto* proposes anthropomorphization; that is, the projection of human qualities onto non-human subjects; as a disruptive edge to generate an alternative version of Natural History in which the separation between the human and the animal becomes hybrid. Anthropomorphic animals are not easily confined to the concepts of either human or animal; they exist in a liminal space where they are both and at the same time neither. This indeterminacy, or queerness, carries the potential to deconstruct the ontological categories that privilege humans above other animals, since through anthropomorphization we attribute to the animal-other the very characteristics we tend to think of as uniquely human. The outcome of this project is a series of “sightings” that narrate the origin of species from an anthropomorphic perspective, seeking to generate empathy with subjects that are radically different from ourselves. The works take the form of paintings and drawings, taking inspiration from Natural History books and animated fantasies.

Índice de contenidos

Introducción	16
1. Sobre la Antropomorfización	21
1.1 Antropomorfismo y Antroponegación	28
1.2 Híbridos, antros o sujetos antropomórficos	33
1.3 Antropomorfización como proceso	44
1.4 Desarrollando un canon variable de figura humana	54
1.4.1 Escleras blancas y concavidades	54
1.4.2 Bipedismo y corporalidad	60
2. Antropomorfizar la Historia Natural	65
2.1 Antropomorfización e Historia Natural	67
2.2 Espécimen: observación y consumo	73
2.3 La jerarquización de lo no-humano	86
2.4 He visto	95
2.5. Portafolio de proyecto	118
3. Notas sobre producción y concavidades	134
3.1 Análisis de media	134
3.2 Ilustración y diseño de personajes	135
3.3 Procesos plásticos	139
3.4 Montaje	142
Conclusiones	146
Bibliografía	148

Lista de Figuras

- Figura 1: Fotograma de el hombre anfibio comiendo pescado, *The Shape of Water* [Film], dirgido por Guillermo del Toro, 2017, Fox Searchlight Pictures
Página: 22
- Figura 2: *The Young Family* [Escultura], por Patricia Piccinini, 2002, National Museum of Women in the Arts, Washington, EE.UU
Página: 22
- Figura 3: Sid el perezoso se encuentra con sus ancestros, *La Era del Hielo* [Film], por Chris Wedge, 2002, Blue Sky Pictures
Página: 23
- Figura 4: Interior del muñeco animatrónico de Earl Sinclair, *Dinosaurios* [Serie de televisión], Michael Jason, Bob Young, Jim Henson, 1991-1994, Buena Vista Television
Página: 23
- Figura 5: La familia Dinosaurio, *Dinosaurios* [Serie de televisión], creado por Michael Jason, Bob Young y Jim Henson, 1991-1994, Buena Vista Television
Página: 24
- Figura 6: Humano dentro de un Fursuit, *Rivalowolf* [Fursona], 2016, confeccionado por @fluffymischiefs
Página: 24
- Figura 7: *Hombre León de Ulm* [Escultura], Paleolítico Superior, Museo de Ulm, Alemania
Página: 25

- Figura 8: *Sobek y Amenhotep III* [Escultura], dinastía XVIII de Egipto, 1390-1392 a.C, Museo de Luxor, Egipto
Página: 25
- Figura 9: *Estela de Raimondi* [Escultura], Cultura Chavín, siglos VIII-I a.C, Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú, Lima, Perú
Página: 26
- Figura 10: *Botella con representación de un hombre mono portando una concha de strombus* [Escultura], Cultura Mochica, 100-850 d.C, Museo de Arte de Lima, Lima, Perú
Página: 26
- Figura 11: El León Cobarde, interpretado por Bert Lahr, *El mago de Oz* [Film], dirigido por Victor Fleming, 1939, Warner Bros
Página: 35
- Figura 12: *Dinosaurioide* [Escultura], Dale A. Russel, 1982, colección privada
Página: 36
- Figura 13: *Brundlefly*, Interpretado por Jeff Goldblum, *La Mosca* [Film], dirigido por David Cronenberg, 1986, 20th Century Fox
Página: 37
- Figura 14: *Escala furry* [Ilustración digital], 2010, <https://www.pixiv.net/en/artworks/11313122>
Página: 39
- Figura 15: *Escala furry* [Ilustración digital], posteo por Po-ju, s.f, <https://knowyourmeme.com/photos/89863-furry-scale>
Página: 39
- Figura 16: *Wikipie-Chan* [Ilustración digital], creada por Kasuga, 2006
Página: 40
- Figura 17: Detrás de cámaras de *Babe, el cerdito valiente* [Film], dirigido por Chris Noonan, 1995, Universal Pictures
Página: 40

- Figura 18: Diseño del personaje Judy Hopps, *Zootopia* [Film], dirigido por Rich Moore y Byron Howard, 2016, Walt Disney Studios Motion Pictures
Página: 41
- Figura 19: *Proceso de antropomorfización* [Ilustración digital], autoría propia, 2025
Página: 44
- Figura 20: *Actante animal* [Ilustración digital], autoría propia, 2025
Página: 45
- Figura 21: *Estereotipo animal* [Ilustración digital], autoría propia, 2025
Página: 45
- Figura 22: *Caja donde ocurre la antropomorfización*, [Ilustración digital], autoría propia, 2025
Página: 47
- Figura 23: Pie Pequeño y sus amigos, *La Tierra Antes del Tiempo* [Film], dirigido por Don Bluth, 1988, Universal Pictures
Página: 47
- Figura 24: *Goofy paseando a Pluto* [Ilustración digital], personajes creados por Walt Disney y Wilfred Jackson, 1932, Walt Disney Studios
Página: 48
- Figura 25: *Sujeto Antropomórfico Canon A* [Ilustración digital], autoría propia, 2025
Página: 50
- Figura 26: *Sujeto Antropomórfico Canon B* [Ilustración digital], autoría propia, 2025
Página: 50
- Figura 27: *Sujeto Antropomórfico Canon AB* [Ilustración digital], autoría propia, 2025
Página: 50
- Figura 28: Wile E. Coyote, *Looney Toons* [Serie de televisión], creado por Chuck Jones, 1949, Warner Bros
Página: 51

- Figura 29: Transformación en hombre lobo, *Un Hombre Lobo Americano en París* [Film], dirigido por Anthony Waller, 1981, Buena Vista Pictures
Página: 51
- Figura 30: *Proceso de Antropomorfización desarrollado* [Ilustración digital], autoría propia, 2025
Página: 52
- Figura 31: Diferencia de la señalización de la mirada entre humano y orangután [Ilustración científica], *Unique morphology of the human eye and its adaptive meaning: comparative studies on external morphology of the primate eye*, por Kobayashi y Kohshima, 2001, Journal Of Human Evolution
Página: 56
- Figura 32: Concept Art de *Bob esponja* [Pintura], Stephen Hillenburg, 1996, Nickelodeon Animation Studio
Página: 57
- Figura 33: *La Evolución de Homero* [Ilustración digital], personaje original creado por Matt Groening, 1989, 20th Television
Página: 58
- Figura 34: *I Don't Like To Look At Him, Jack. It Makes Me Think Of That Awful Day On The Island* [Pintura], Walton Ford, 2011, Kasmin Gallery
Página: 59
- Figura 35: *Thinky The Dragon* [Escultura], Bill Ritchie, 1998, ThinkFun, <https://medium.com/@billritchie7/welcome-to-the-official-home-of-thinky-the-dragon-c6e36545b044>
Página: 59
- Figura 36: *Peanut the Cheetah* [Fursona], creado por u/kecrowart, 2024, https://www.reddit.com/r/FursuitMaking/comments/1g3s3x2/peanut_the_cheetah_is_finally_complete/
Página: 60
- Figura 37: *The Road to Man* [Ilustración científica], Rudolph F. Zallinger, 1965, publicado en *Early Man*, Life Nature Library
Página: 62, 63

- Figura 38: *Quadsuit* [Fursona], creado por beastcub, 2009, <https://fursuit.livejournal.com/3607061.html>
Página: 64
- Figura 39: *Caminando con Dinosaurios* [Serie de televisión], Tim Hayes, Jasper James, 1999, British Broadcasting Company
Página: 70
- Figura 40: Pie pequeño y sus amigos, *The Land Before Time XIV: Viaje de los Valientes* [Film], Dirigido por David Doi, 2016, Universal Pictures Home Entertainment
Página: 71
- Figura 41: La familia de La Era del Hielo mirando a la cámara, *La Era del Hielo: Choque de mundos* [Film], dirigido por Mike Thurmeier y Galen T. Chu, 2016, 20th Century Fox
Página: 71
- Figura 42: *Egretta tricolor* [Grabado], John James Audubon, 1831-1834, National Gallery of Art
Página: 75
- Figura 43: *Ark* [Pintura], Mu Pan, 2020, Colección SOLO
Página: 76
- Figura 44: *Dinoasshole Chapter 4* [Pintura], Mu Pan, 2016
Página: 76
- Figura 45: Póster de *Viaje a la Prehistoria* [Film], dirigido por Karel Zeman, 1955, Československý Státní Film
Página: 79
- Figura 46: Los niños saludan al mamut, *Viaje a la Prehistoria* [Film], dirigido por Karel Zeman, 1955, Československý Státní Film
Página: 80
- Figura 47: Encuentro entre un estegosaurio y un tiranosaurio rex, *Viaje a la Prehistoria* [Film], dirigido por Karel Zeman, 1955, Československý Státní Film
Página: 81

- Figura 48: Apuntes en la bitácora de los niños, *Viaje a la Prehistoria* [Film], dirigido por Karel Zeman, 1955, Československý Státní Film
Página: 83
- Figura 49: Jirka compara un fósil de trilobite con un trilobite vivo *Viaje a la Prehistoria* [Film], dirigido por Karel Zeman, 1955, Československý Státní Film
Página: 84
- Figura 50: *The Modern Theory of the Descent of Man* [Grabado], Ernst Haeckel, publicado en “La Historia de la Creación”, 1876
Página: 93
- Figura 51: *Ilustración de la Gran Cadena del Ser* [Grabado], Diego de Valadés, publicado en “Rhetorica Christiana”, 1579
Página: 94
- Figura 52: *Avistamiento de una cadena alimentándose* [Pintura], autoría propia 2024
Página: 118
- Figura 53: *Avistamiento de una especiación andante* [Pintura], autoría propia 2025
Página: 119
- Figura 54: *Peligro de extinción Ordovícica* [Dibujo], autoría propia 2025
Página: 120
- Figura 55: *Peligro de extinción Carbonífera* [Dibujo], autoría propia 2025
Página: 121
- Figura 56: *Peligro de extinción Pérmica* [Dibujo], autoría propia 2023
Página: 122
- Figura 57: *Peligro de extinción Triásica* [Dibujo], autoría propia 2023
Página: 123
- Figura 58: *Peligro de extinción Cretácica* [Dibujo], autoría propia 2023
Página: 124
- Figura 59: *Peligro de extinción Cuaternaria* [Dibujo], autoría propia 2025
Página: 125

- Figura 60: *Avistamiento filogenético* (León) [Pintura], autoría propia 2025
Página: 126
- Figura 61: *Avistamiento filogenético* (Cóndor) [Pintura], autoría propia 2025
Página: 127
- Figura 62: *Avistamiento filogenético* (Cobra) [Pintura], autoría propia 2025
Página: 128
- Figura 63: *Avistamiento filogenético* (Sapo) [Pintura], autoría propia 2025
Página: 129
- Figura 64: *Avistamiento filogenético* (Pescado) [Pintura], autoría propia 2025
Página: 130
- Figura 65: *Avistamiento filogenético* (Mantis) [Pintura], autoría propia 2025
Página: 131
- Figura 66: *Avistamiento de un destierro homínido* [Pintura], autoría propia 2025
Página: 132
- Figura 67: *Avistamiento desde una caverna homínida* [Pintura], autoría propia 2025
Página: 133
- Figura 68: Ilustración *Cadenas alimenticias* [Lámina educativa], Editorial EDUCATODO, México, s.f
Página: 135
- Figura 69: Ilustración del árbol filogenético [Ilustración digital], *Tree Of Life Web Project*, 2007, <http://tolweb.org/tree/home.pages/aboutoverview.html>
Página: 136
- Figura 70: Boceto de *Avistamiento de una especoación andante* [Dibujo], 2023, autoría propia
Página: 137
- Figura 71: Boceto de *Peligro de extinción Cretácica* [Dibujo], 2023, autoría propia
Página: 138
- Figura 72: Boceto de *Avistamiento de una cadena alimentándose* [Dibujo], 2023, autoría propia
Página: 138

- Figura 73: Proceso de repujado sobre plancha de aluminio [Fotografía] 2023, autoría propia
Página: 139
- Figura 74: Imprimante fondo Rust Oleum [Fotografía], https://rustoleumla.com/pe/productos/ultra-cover-2x-imprimante-en-aerosol?variant_sku=262193
Página: 140
- Figura 75: Soportes de mdf con los ojos calados por corte láser, [Fotografía] 2023, autoría propia
Página: 140
- Figura 76: Ojos pintados sobre recipientes de acero inoxidable, [Fotografía] 2023, autoría propia
Página: 140
- Figura 77: Cilindro de aluminio, soporte de la pieza *Avistamiento de una cadena alimentándose* [Fotografía] 2023, autoría propia
Página: 141
- Figura 78: Tríptico *Avistamiento de una evolución antropomórfica* [Pintura], 2025, autoría propia
Página: 143
- Figura 79: Instalación *Avistamiento filogenético* [Pintura], 2025, autoría propia
Página: 144
- Figura 80: Montaje de *Avistamiento de una especiación andante en espacio Ekumen* [Pintura], 2025, fotografía por Fiorella Destin
Página: 145

Introducción

¿Cuándo dejó el ser humano de ser animal? Si uno fuera a preguntarle a un biólogo probablemente encontraría que los seres humanos nunca dejamos de ser animales. Somos organismos multicelulares, heterótrofos (nos alimentamos de otros seres vivos), nos movemos de manera autónoma, podemos reproducirnos sexualmente y tenemos la capacidad de responder a los estímulos que nos proporciona el entorno. Desde esta perspectiva los seres humanos estaríamos evidentemente dentro del reino animal. Sin embargo, cuando uno intenta llegar a una definición de qué es un ser humano estas definiciones suelen formularse en oposición a lo animal. “La razón es lo que nos hace humanos y nos separa de los animales” es un argumento usado con frecuencia para justificar una escisión que define a los seres humanos por fuera del

reino animal. Podemos cambiar “razón” por “lenguaje”, “sociedad”, “inteligencia” entre tantas otras capacidades que supuestamente solo el ser humano posee. Nos imaginamos como seres excepcionales que, a través de funciones mentales y sociales exclusivas, hemos trascendido el reino animal y nos hemos convertido en otra cosa: algo más que animales. Como dice Tim Ingold en su libro “What is an animal” (1988): “Cada atributo que se afirma que poseemos de manera única, se supone entonces que el animal lo carece; de este modo, el concepto genérico de ‘animal’ se constituye negativamente a partir de la suma de estas carencias”. Lo que nos define como seres humanos es un distanciamiento con respecto a los demás animales y lo que define a los animales es una carencia con respecto a lo humano. En la cultura occidental, la manera en

que nos vinculamos con los animales, los organismos con los cuales compartimos mayores y más profundas características, está marcado por un abismo de diferencia que los sitúa por debajo de nosotros. Por un lado somos todo lo que es un animal, pero constantemente buscamos distanciarnos de lo animal para determinarnos a nosotros mismos como algo superior.

Este asunto ha sido trabajado por el filósofo Jean-Marie Schaffer en su libro “El fin de la excepción humana” (2009), donde argumenta que aún persiste la idea de que los seres humanos constituyen una excepción ontológica frente al resto de los seres vivos, lo que él llama “la tesis de la excepción humana”. Schaffer plantea que, a pesar de la enorme cantidad de evidencia proporcionada por los avances en biología, neurología, etología y psicología, que apuntan hacia una concepción de lo humano en continuidad con lo animal, la tesis de la excepción humana está tan cementada en el pensamiento occidental que se mantiene vigente, inmunizada, de los conocimientos científicos que la cuestionan. Esto resulta en una visión que jerarquiza al mundo natural con el ser humano en una posición privilegiada. Esta visión es problematizada cuando tenemos en cuenta la evidencia proporcionada por la teoría de la evolución, que demuestra que no existe un salto ontológico entre los seres humanos y los demás animales, sino solamente una diferencia de grado (Joaquín Suarez et al., 2018). A esto se le suman los aportes de los investigadores Franz de Waal y Randall Lockwood, dos primatólogos que a lo largo de su carrera han abogado por una visión en la que el ser humano existe en continuidad

con los demás animales, reconociendo las profundas conexiones que compartimos con otras especies. Pensar al ser humano como excepcional y separado del reino animal no es solo una interpretación que carece de evidencia científica, también da como resultado una visión antropocéntrica que subestima las capacidades mentales de los animales no-humanos y disimula los nexos que existen entre los seres humanos y el resto de especies.

La antropóloga Nancy Makepeace Tanner, en su ensayo “Becoming Human” (1988), brinda una respuesta interesante a la pregunta de cuándo dejamos de ser animales: “El proceso del devenir humano, [...] aunque implicó una secuencia única de innovaciones morfológicas y conductuales, no fue un alejamiento de la animalidad, sino una extensión de sus fronteras” (Tanner, 1988 en Ingold, 1988). Tanner, sin dejar de reconocer las capacidades que hacen particular al ser humano, plantea que éstas características no tendrían porqué significar un divorcio entre los conceptos de humano y animal. Muchos animales presentan características únicas, pero éstas rara vez son utilizadas para justificar el mismo tipo de escisión que se plantea con el ser humano. En vez de pensar la capacidad de hablar, o de hacer uso de la razón, o de formar sociedades complejas como algo que nos hace trascender al reino animal, ¿por qué no pensarlas como otra de las infinitas posibilidades de lo animal?

Esta tendencia antropocéntrica, no solo se manifiesta en la manera que diferenciamos al ser humano de los demás animales, aparece también en cómo percibimos

y representamos a los animales. Las representaciones científicas de animales, que podemos entender bajo el concepto de Historia Natural o ilustración naturalista, buscan desambiguar a los fenómenos de la naturaleza convirtiéndolos en objetos para la observación humana. Janice Neri, en su libro “The Insect and the Image” (2011) llama a este fenómeno “la lógica del espécimen”. Según esta lógica las ilustraciones naturalistas buscan representar a los animales como ejemplares discretos y sacados de su contexto, convirtiéndolos en ilustraciones idealizadas que sirven para identificar a todos los miembros de una misma especie. El espécimen no tiene tiempo, ni espacio, ni particularidades. Neri comenta sobre las ilustraciones naturalistas de insectos: “[...] nos seducen con sus superficies relucientes y estructuras imposiblemente delicadas, invitándonos a imaginarlos como habitantes de un espacio atemporal de exhibición, y a imaginarnos a nosotros mismos como sus poseedores” (Neri 2011). Los animales que se muestran en representaciones naturalistas siempre aparecen dispuestos para ser observados, de manera que sus características más identificables sean visibles. Las maneras en que identificamos, clasificamos y representamos a los animales están atravesadas por lógicas de representación que los transforman en objetos idealizados aptos para ser poseídos por el conocimiento humano. Las representaciones de la Historia Natural, en vez de contar la historia de la naturaleza, construyen una nueva versión cuyos sujetos han sido transformados para responder a las lógicas humanas de observación y clasificación.

Sin embargo, existe un recurso narrativo que evade las restricciones planteadas por el excepcionalismo humano y la lógica del espécimen: la antropomorfización. Los animales antropomórficos existen en el límite entre lo humano y lo animal, no son fáciles de encasillar bajo ninguna de las dos categorías. Debido a esta cualidad indeterminada o “queer”, considero que la antropomorfización esconde un potencial para cuestionar la separación entre el ser humano y el resto de animales. Como menciona Karen Barad en su ensayo “Nature’s Queer Performativity” (2011), la antropomorfización trabaja rindiendo las cualidades “exclusivas” del ser humano hacia lo animal:

[...] Estoy profundamente interesada en la “antropomorfización” como una forma de intervenir para sacudir las rígidas y tóxicas capas del antropocentrismo, donde el ser humano, en su forma excepcional de ser, se apropia de todos los “premios”, como la agencia, la intencionalidad, la racionalidad, el sentimiento, el dolor, la empatía, el lenguaje, la conciencia, la imaginación y mucho más. Es decir, me interesa cuestionar los supuestos que sustentan al *anthropos* desde el principio, incluida la separación asumida entre “el humano” y sus otros. (Barad, 2011)

Los protagonistas de películas como “La Era del Hielo” (2002) y “La Tierra antes del Tiempo” (1988) se distinguen de los animales que aparecen en ilustraciones naturalistas porque no se presentan inmovilizados y dispuestos para la observación; se presentan

como individuos activos con personalidad, defectos, metas y deseos. Ellos presentan precisamente las mismas cualidades que el excepcionalismo humano resguarda exclusivamente para los humanos. Por eso resulta difícil tomar la misma distancia con personajes como Sid, el perezoso o Pie Pequeño, el apatosaurio, que tomaríamos al ver ilustraciones de los animales que referencian. La antropomorfización hace que la morfología y comportamiento de los animales se transforme para apelar a una sensibilidad humana. En cierto sentido, la antropomorfización funciona como una traducción de las expresiones de lo animal hacia un lenguaje humano. La antropomorfización, a través de la manera en que hibrida los conceptos de lo humano y lo animal, puede utilizarse como recurso para repensar la manera en que nos vinculamos con el mundo animal y la historia de nuestra especie.

Con “He visto: Antropomorfizando la Historia Natural” busco reinterpretar el imaginario visual de la “Historia Natural” antropomorfizando a los sujetos que participan en ella. Con “Historia Natural” (en mayúsculas) me refiero a aquellas imágenes que buscan desambiguar el mundo animal y sus procesos bajo la lógica del espécimen. El resultado de este proyecto son una serie de pinturas que toman como referencia momentos clave en la Historia Natural, como la evolución de las especies, la cadena alimenticia, la extinción de los dinosaurios, entre otras; pero transformando a sus personajes no-humanos en animales antropomórficos. De esta manera, al compartirle a estos sujetos no-humanos las características

que se piensan como exclusivamente humanas, busco generar vínculos afectivos con las criaturas que son descartadas por el excepcionalismo humano. Además, al compartir las características humanas con especies muy diferentes, estoy cuestionando la noción de que estas características suponen una trascendencia que nos hace superar a lo animal. Mi intención no es decir que humanos y animales son lo mismo, ni que a los animales les hace falta manifestar características humanas para que se les de mayor consideración; lo que busco, a través de la ficción, es generar una lectura de los fenómenos animales que utilice la antropomorfización como metáfora para pensar la intencionalidad, la emocionalidad, la racionalidad y la agencia como capacidades no exclusivamente humanas o más que humanas. El enfoque de la presente investigación está en analizar el potencial crítico que esconde el ejercicio de hibridar los campos de la antropomorfización y la Historia Natural.

En el primer capítulo, titulado “Sobre la antropomorfización”, me enfocaré en analizar cómo la antropomorfización resignifica la manera en que interpretamos lo animal. Primero, en el subcapítulo 1.1 “Antropomorfismo y antroponegación” hablaré de la relación tensa entre la antropomorfización y el pensamiento científico. Luego, en el subcapítulo 1.2 “Híbridos, antros o animales antropomórficos” analizaré desde una perspectiva posthumanista las particularidades afectivas que traen consigo los animales antropomórficos. Después, en el subcapítulo 1.3 “Antropomorfización como proceso” desarrollaré una figura

que servirá para analizar el proceso de transformación de un animal en un animal antropomórfico. Y finalmente, en el subcapítulo 1.4 “Desarrollando un canon variable de figura humana” explicaré la metodología en particular que utilicé para diseñar los personajes antropomórficos que aparecen en las pinturas del proyecto.

En el segundo capítulo “Antropomorfizar la Historia Natural” me dedicaré a aplicar el método de antropomorfización desarrollado en el capítulo anterior sobre el imaginario visual de la Historia Natural, analizando críticamente las maneras en que el excepcionalismo humano y la lógica del espécimen se manifiestan en la forma que interpretamos la historia de la vida en la tierra. Con este propósito analizaré varios temas relacionados a la Historia Natural desde una postura crítica. Primero, en el subcapítulo 2.1 “Antropomorfización e Historia Natural”, analizaré cómo incluso las representaciones canónicas de la Historia Natural, como los documentales de naturaleza, emplean recursos antropomórficos para generar narrativas sobre la vida animal. Luego, en el subcapítulo 2.2 “Especimen: observación y consumo” analizaré cómo la lógica del espécimen convierte a los animales en objetos de consumo. Después, en el subcapítulo 2.3 “La jerarquización de lo no-humano” analizaré cómo conceptos fundamentales para la Historia Natural, como la evolución, sirven como principio para jerarquizar el mundo animal con el ser humano a la cabeza. Finalmente, en el capítulo 2.4 “He visto” contaré una ficción alternativa y antropomórfica de la Historia Natural. Luego, en el subcapítulo

2.5 “Portafolio de Proyecto” mostraré las pinturas y dibujos que conforman el proyecto artístico que acompaña esta investigación.

Finalmente, en el capítulo 3 “Notas sobre producción y concavidades” hablaré de cómo fue el proceso de realización de las pinturas que conforman este proyecto. Primero hablaré de los referentes científicos y estéticos que dieron lugar a las piezas del proyecto. Luego hablaré de cómo fue el proceso de diseño y composición de las piezas. Después explicaré los procesos plásticos que tuve que realizar para la preparación de los soportes de las piezas y finalmente hablaré de la intención detrás del montaje de las piezas.

1. Sobre la antropomorfización

La industria del entretenimiento hace amplio uso de personajes antropomórficos con fines estéticos, narrativos y mercantiles. Aunque se suele asociar a los animales antropomórficos con producciones orientadas a un público infantil, cada vez vemos más personajes antropomórficos interactuando con actores en películas live-action como en *The Shape of Water* (2017) (Figura 1), en la cual una mujer humana desarrolla una relación íntima con un ser mitad humano, mitad animal. Esta película muestra un romance entre dos sujetos que provienen de realidades muy distintas: Elisa, interpretada por Sally Hawkins, trabaja como personal de limpieza en una base militar, donde conoce y se enamora del “hombre anfibio”, interpretado por Doug Jones, un híbrido entre un humano y una criatura marina que esconde una personalidad sensible

y caritativa. Aunque el hombre anfibio presenta una apariencia extraña, existen ciertas características en su diseño que lo diferencian de los animales que podemos ver en la naturaleza, características que trabajan para hacerlo entrañable e incluso atractivo. La estructura corporal del hombre anfibio se asemeja mucho más a la de un humano que a la de un pez, posee dos brazos y dos piernas, de manera que se mueve y actúa como un ser humano. Su rostro también ha sido transformado, mostrando una estructura facial similar a la humana, con dos grandes ojos que miran al frente, haciendo que sus expresiones faciales apelen a una sensibilidad humana. Considero que si no fuera por estas alteraciones, es decir, si la historia tratase de una mujer que se enamora de un pez sin cualidades antropomórficas (llamémosle “normativo”), sería mucho más difícil para



Figura 1: El hombre anfibio comiendo pescado, *The Shape of Water* (2017)

la audiencia suspender la incredulidad y darle fe a este romance.

Percibo una sensibilidad similar en la obra de la artista australiana Patricia Piccinini (Figura 2). Ella trabaja haciendo esculturas hiperrealistas que muestran figuras que existen en el limbo entre lo humano y lo animal. El tema principal que recorre su obra es el cuidado, sus piezas muestran personajes abrazados, recostados juntos y manteniendo vínculos entre sí mismos y su entorno. Sus personajes presentan cualidades verdaderamente híbridas, se caracterizan por tener una piel que se ve y se siente como la de un ser humano, pero que es contrastada con características asociadas a lo animal como hocicos alargados, orejas puntiagudas, garras y cola. Piccinini comenta sobre su exposición “We travel together”: “Considero que estas obras representan una forma de entendimiento sobre la naturaleza que podría contribuir a que asumamos nuestra relación con el medio ambiente y a que encontremos

maneras de avanzar y convivir con otros animales” (2024). Este entendimiento se da a partir de que el espectador forme un vínculo con estos híbridos que, a pesar de ser criaturas marcadamente diferentes a los seres humanos, manifiestan cualidades y sensibilidad similar a la nuestra. Tanto en “*The Shape of Water*” como en la obra



Figura 2: Patricia Piccinini “The Young Family” (2002)

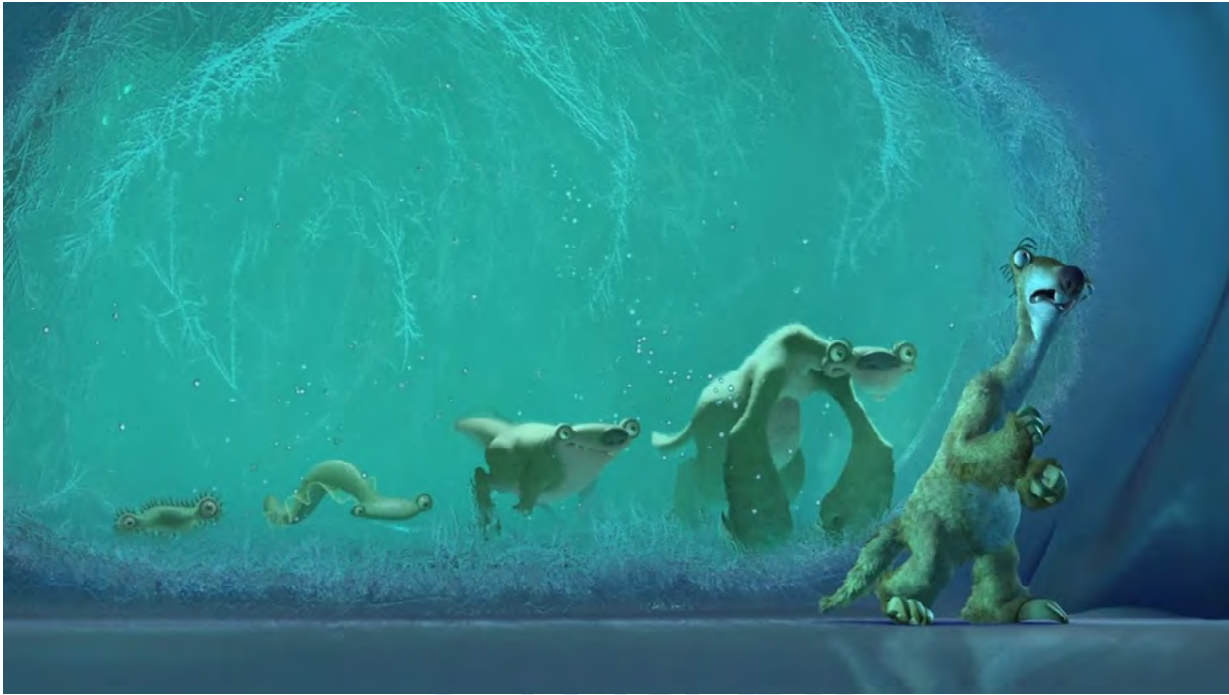


Figura 3: Sid, el perezoso se encuentra con sus ancestros, La Era del Hielo (2002)

de Patricia Piccinini, la transformación de lo animal usando características humanas funciona para generar vínculos afectivos entre la naturaleza humana y la animal.

Podemos encontrar estas mismas intenciones en toda clase de producciones con personajes antropomórficos. “La Era del Hielo” (2002) (Figura 3) es una película de animación 3D que trata de las aventuras de un grupo de animales extintos pertenecientes a la era cuaternaria, la morfología de sus personajes ha sido transformada para parecerse a la de los humanos, también pueden hablar y expresar todo el abanico de emociones humanas. Esta película caló en mi sensibilidad porque muestra la diversidad de especies que poblaron la tierra hace cientos de miles de años, tema que era de mi interés durante mi infancia y la de muchos niños. Generaciones previas a la mía recordarán la serie “Dinosaurios” (1991-1994) (Figuras 4 y 5), que trata de una familia de dinosaurios interpretados por marionetas animatrónicas

muy complejas, con grandes ojos expresivos y varios puntos de articulación que los vuelven capaces de gesticular expresiones faciales sutiles. Estos personajes, a pesar de vivir en la era cretácica, muestran todas las características de una familia nuclear estereotípica de los años 90, el padre trabaja en una empresa, los chicos pasan mucho tiempo frente a la televisión y usan ropa moderna. Tanto “La Era del Hielo” como



Figura 4: Interior del muñeco animatrónico de Earl Sinclair, Papá dinosaurio, Dinosaurios (1991)



Figura 5: La Familia Dinosaurio, Dinosaurios (1991)

“Dinosaurios” utilizan la antropomorfización para explorar la vida animal en la época prehistórica, trayendo elementos familiares que sirven para establecer vínculos afectivos con especies extintas las cuales solo tenemos la oportunidad de conocer a través de imágenes.

La fascinación por los animales antropomórficos en la era contemporánea alcanza su cúspide en la comunidad furry (también conocidos como “furros” en latinoamérica), una subcultura de internet que reúne a un gran número de personas que comparten una afición por la creación, interpretación y performance de animales antropomórficos. Central a esta comunidad es el concepto de “fursona”, derivado de la unión entre “furry” y “persona”. Una

fursona viene a ser como un personaje o avatar antropomórfico que representa la identidad de un miembro de la comunidad. Usualmente la gente construye sus fursonas basándose en animales con los cuales sienten alguna clase de vínculo. Estas fursonas se manifiestan como ilustraciones, cartas de presentación y elaborados trajes llamados “fursuit” (Figura 6) que son utilizados en entornos sociales y sirven para adoptar la identidad de la fursona. Paralelo a la comunidad Furry existe una subcultura llamada “Therian”, esta se compone de personas que sienten una conexión espiritual muy fuerte con un tipo de animal, al punto en que consideran que la esencia de su identidad no es enteramente humana, sino parcial o enteramente animal. Los Therian son un caso en el que la antropomorfización no se da a partir de la construcción de seres ficticios que comparten características visuales tanto animales como humanas,



Figura 6: Humano dentro de un *Fursuit*

sino que se manifiesta en la autopercepción y la conexión espiritual con los animales. Tanto la comunidad Furry como los Therian encuentran en la antropomorfización algo que va más allá de la ficción, sus miembros adoptan identidades con las cuales establecen vínculos sociales reales.

Hasta ahora he hablado de cómo se manifiesta la antropomorfización en el mundo contemporáneo, pero es importante resaltar que la antropomorfización no solo es un fenómeno ubicuo en la era actual. Se han encontrado artefactos con cualidades antropomórficas de culturas independientes a lo largo y ancho del mundo. Uno de los ejemplos más antiguos de un animal antropomórfico es El Hombre León de Ulm (Figura 7), una escultura que representa un ser humano con cabeza de león, mide 39 centímetros de alto y data del paleolítico superior, hace aproximadamente 32.000 años. En la cosmovisión del antiguo Egipto existió un panteón poblado por dioses que hibridan características humanas como animales, tal es el caso de Sobek (Figura 8), dios cocodrilo que cuenta con numerosas esculturas de piedra y representaciones de alto y bajo relieve. Suele ser representado como un ser con cabeza de cocodrilo y cuerpo humano, sus primeras apariciones datan del año 3.000 a.C. También podemos encontrar representaciones con características humanoides en las culturas precolombinas, como es el caso de esto es la Estela de Raimondi (Figura 9), monolito perteneciente a la cultura Chavín y datado en el año 200 a.C. Aunque existen interpretaciones variadas sobre la naturaleza de la deidad representada en esta pieza, se puede notar que el personaje presenta características



Figura 7: Hombre León de Ulm, (Paleolítico Superior)



Figura 8: Sobek y Amenhotep III, dinastía XVIII de Egipto (1390-1392 a.C)



Figura 9: Estela de Raimondi, Cultura Chavín (siglos VIII-I a.C)

felinas y rapaces en hibridación con una estructura humana. Otro caso local es una cerámica mochica que vi en la exposición permanente del MALI, su nomenclatura dice “botella con representación de un hombre-mono portando una concha de strombus” (Figura 10) y data del 100 al 850 d.C. Lo que me parece peculiar de esta figura es que a diferencia de los otros artefactos que he mencionado, que presentan cabezas de animal sobre cuerpos humanos, las características humanas y animales de esta figura tienen mayor continuidad entre sí, dando la apariencia de un sujeto híbrido, en vez de uno en que sus partes animales están adheridas al cuerpo humano. El punto

de estos ejemplos no es afirmar que las manifestaciones premodernas de animales antropomórficos dieron lugar a los animales antropomórficos de hoy en día, sino que es posible encontrar un sinfín de ejemplos de seres mitológicos que no son fácilmente encasillados como humanos o animales en todos los continentes y a través de toda la Historia.

Pareciera que la hibridación entre lo humano y lo animal, en sus múltiples formas, fuera de gran importancia para la constitución de la cultura humana, dado que encontramos manifestaciones similares en distintas culturas en todo el mundo, y estas cumplen funciones narrativas, cosmológicas, identitarias y espirituales. Esto tiene sentido ya que los animales han formado un rol muy importante acompañando a las sociedades



Figura 10: botella con representación de un hombre-mono portando una concha de strombus, Cultura Mochica (100-850 d.C)

humanas a lo largo de la Historia. En su libro 'What is an animal' (1998), Tim Ingold deriva dos conclusiones importantes sobre las contradicciones que se encuentran cuando se intenta definir qué es un animal: “[...] hay una fuerte corriente emocional subyacente bajo nuestras ideas sobre la animalidad, y [...] someter estas ideas a un escrutinio crítico es exponer aspectos muy sensibles y en gran parte inexplorados del entendimiento de nuestra propia humanidad” (Ingold 1988). Teniendo en cuenta que debajo de nuestra concepción de lo animal existe una tendencia emocional, no sorprende la proliferación del fenómeno antropomórfico, dado que la adopción de características humanas sobre animales facilita una conexión emocional con animales que presentan herramientas perceptuales y comunicacionales radicalmente diferentes a las nuestras. Cuando nos encontramos con un animal nos topamos con un agente que interpreta y se comunica con el mundo de una forma que es ajena a nosotros, como si hablara un idioma que nunca podremos entender. Al hibridar animales con humanos se generan representaciones de sujetos que, sin dejar de ser animales, ganan la capacidad de expresar su experiencia a una audiencia humana. En cierto sentido, la antropomorfización es un proceso de traducción de las expresiones de lo animal hacia un lenguaje humano. Considero que esta cualidad expresiva que trae la antropomorfización esconde un potencial para analizar aspectos inexplorados de nuestro entendimiento de la animalidad, como también para forjar una relación más empática con especies en todas las ramas del árbol filogenético.

A pesar de este potencial, existe una fuerte valoración negativa hacia la antropomorfización proveniente de las Ciencias Naturales. Distintas disciplinas que estudian la vida animal, como la biología, la zoología y la etología perciben a la antropomorfización como un sesgo emocional que debe ser rechazado, porque supuestamente trabaja para nublar el juicio y alejarnos de estudiar la verdad objetiva de los fenómenos animales. Sin embargo, existen voces dentro de las Ciencias Naturales que cuestionan esta mirada negativa sobre la antropomorfización. Para desempacar estos debates y darle un estado de la cuestión al asunto de la creación de animales antropomórficos, propongo la siguiente estructura que conformará este primer capítulo. En el subcapítulo 1.1 trazaré la historia del rechazo a la antropomorfización proveniente de las Ciencias Naturales y lo contrastaré con los argumentos que buscan valorar a la antropomorfización como herramienta científica. Luego, en el subcapítulo 1.2 analizaré desde una perspectiva posthumanista cómo es que las representaciones de animales antropomórficos plantean nuevos marcos de referencia para pensar el corte entre los humanos y el resto de animales. Luego, en el subcapítulo 1.3 analizaré una figura que explora el proceso de transformación entre un animal “normativo” y un animal antropomórfico. Finalmente, en el capítulo 1.4 explicaré la metodología que utilicé para antropomorfizar los personajes del proyecto artístico que acompaña esta investigación, adentrándome en las características humanas que utilicé para transformar animales en animales antropomórficos.

1.1 Antropomorfismo y antroponegación

La antropomorfización de animales es un fenómeno que ha acompañado a las sociedades humanas a lo largo de toda la Historia y por todo el mundo, sin embargo, desde las Ciencias Naturales proviene una corriente de pensamiento que considera la antropomorfización un sesgo que debe ser evitado. Randall Lockwood, primatólogo y uno de los principales críticos de este rechazo hacia la antropomorfización escribe sobre el inicio de su carrera como científico:

Cuando entré por primera vez en el mundo del estudio científico del comportamiento animal, hace casi veinte años, me dio la impresión clara de que era hora de dejar de lado mis ositos de peluche y recuerdos de películas de Disney, y adquirir el ‘ojo’ frío y duro del científico. (Lockwood 1985)

Es evidente que para alguien que pretenda estudiar la vida animal de manera objetiva sea necesario atender más a los hechos y menos a las impresiones subjetivas sobre lo animal que heredó en su infancia. Para los científicos, la antropomorfización es un sesgo emocional que busca nublar el juicio, que aleja de estudiar la verdad de los fenómenos animales. Sin embargo, ¿existe acaso la posibilidad de que esta mirada fría y dura que menciona Lockwood, esté inusitadamente limitando las maneras en que la ciencia interpreta las capacidades de lo animal?

Famosamente, el filósofo del siglo XVII René Descartes definió a los animales como máquinas: seres que se mueven y operan gracias solamente a la disposición de sus órganos, sin la participación de cualquier principio vital ajeno a su propia regularidad mecánica (Henriquez 2010). Según Descartes, humanos y animales no se distinguen por presentar diferencias en la composición de sus cuerpos, sino porque los animales, a diferencia de los humanos, carecen absolutamente de alma. Esta diferencia se demuestra, según Descartes, por la incapacidad de los animales para el uso del lenguaje. Según esta lógica, los animales, que solo obedecen a una estricta disposición orgánica, no pueden “salirse de su libreto”. Su capacidad funcional es determinada por una organización física determinada, mientras que el ser humano posee, con la razón, un instrumento capaz de adaptarse a todo tipo de circunstancias y variaciones (Descartes, Discurso del método, 41-42; AT, VI, 57-59 en Henriquez 2010).

En el caso de Descartes, influenciado por el mecanicismo cartesiano, la búsqueda por atender únicamente a los hechos constatables de la naturaleza animal lo llevó a concluir que los animales carecen absolutamente la capacidad de manifestar estados mentales subjetivos. Para Descartes, la antropomorfización no podría tener sentido, ya que esta proyecta la subjetividad humana sobre sujetos animales que, según

su pensamiento, carecen de subjetivación. Hoy en día una postura como aquella sería percibida como muy conservadora, debido a la evidencia científica que demuestra que el funcionamiento mental de los animales existe en continuidad con el funcionamiento mental animal (Roberts, Thorpe 2014). Como argumenta Ruy Henríquez en su ensayo “Importancia de la distinción cartesiana entre el hombre y los animales”: “A pesar de que su mecanismo se mostró ineficaz en la explicación de lo vivo, su posición supuso la apertura al estudio de la fisiología y de la biología moderna, al separar los conceptos de alma y vida, tan unidos en el pensamiento escolástico” (2010). El pensamiento cartesiano, al separar el alma de lo vivo, abrió la posibilidad de obtener conocimiento objetivo de los modos de vida animal. En ese sentido, la escisión que realiza Descartes, al desterrar a los animales del reino del pensamiento, sirve como fundamento para la construcción del conocimiento científico sobre los animales, influyendo en la consolidación de la biología como disciplina y el pensamiento moderno en general. Hoy en día, los científicos suelen atribuir mayores capacidades a las facultades mentales de los animales, sin embargo existen rezagos del pensamiento cartesiano que buscan desestimar la continuidad que existe entre las mentes animales y humanas, buscando ubicar al ser humano en un lugar exclusivo diferenciado del resto de animales.

En ‘The Science of Animal Behaviour’ (1963) el psicólogo Peter L. Broadhurst ilustra claramente el argumento sobre por qué no está permitido usar la antropomorfización como herramienta para interpretar el comportamiento animal:

No podemos ver dentro de la mente del animal más de lo que podemos ver en la mente de cualquier ser humano, pero eso no nos impide, en ambos casos, pensar que podemos hacerlo. El animal puede parecer triste o feliz, pero no podemos inferir que ese sea el caso solo por la forma en que nosotros mismos podríamos sentirnos en la misma situación. Hacerlo es caer en el antropomorfismo -ver la forma humana en todas las cosas- y este es el pecado cardinal para el observador animal. (Broadhurst, 1963 en Lockwood, 1985)

Lo que se plantea aquí parece tener sentido, las mentes animales funcionan de manera distinta a las mentes humanas, por lo cual sería un error asumir que el proceso mental de cierto animal, al manifestar un comportamiento observado, sea el mismo que manifestaría el observador si estuviera en la situación de ese animal. Por ejemplo, al observar una gallina empollando un huevo resulta fácil para el observador asumir que la gallina está experimentando emociones análogas a las de un humano, emociones asociadas al “amor”, o al ‘cariño’; si el observador tiene en cuenta la energía y atención que la gallina empeña al cuidado de sus huevos. Esta proyección de la subjetividad humana sobre el comportamiento animal pierde su capacidad predictiva cuando nos damos cuenta de que los seres humanos no ponemos huevos, y que las mentes de las gallinas operan de una manera que es completamente inaccesible para nosotros. Como somos incapaces de experimentar lo que es ser una gallina, es imposible determinar qué sensaciones o pensamientos podría experimentar esa gallina. De hecho,

es imposible saber si lo que experimenta la gallina es comparable con lo que los humanos entendemos como una sensación o pensamiento. Esto ya fue argumentado por Thomas Nagel en su ensayo "What is it like to be a bat?" (1974), la conciencia subjetiva de los animales no-humanos no puede ser comprendida desde una perspectiva humana.

Pero entonces, sabiendo que las Ciencias Naturales sostienen como fundamento la separación entre lo humano y lo animal, y teniendo en cuenta que proyectar la perspectiva humana sobre el comportamiento animal puede llevar a conclusiones erróneas, ¿qué vías quedan para interpretar lo que ocurre dentro de las mentes de los animales? El psicólogo y zoólogo Conwy Lloyd Morgan presenta una solución a este problema que puede servir como punto de anclaje para explicar el rechazo a la antropomorfización proveniente de las Ciencias Naturales. También conocido como principio de parsimonia, el "Canon de Morgan" se define de la siguiente manera: "En ningún caso debemos interpretar una acción como el resultado del ejercicio de una facultad psíquica superior, si esta acción puede interpretarse como el resultado del ejercicio de una facultad inferior en la escala psicológica" (Morgan, 1903). Lo que dice este principio es que no se debe pensar que un comportamiento animal es el resultado de una facultad mental elevada si es que este puede explicarse como el resultado de una facultad mental más simple. Si se aplica el canon de Morgan al ejemplo de la gallina se concluirá que no hace falta que la gallina presente capacidades mentales complejas como el amor, cuidado o preocupación

para que manifieste el comportamiento de empollar sus huevos. Según el canon de Morgan uno debe concluir que lo que motiva el comportamiento de la gallina es un proceso mental mecanicista como el instinto de autopreservación de la especie. Esta interpretación priva a la gallina de la capacidad de manifestar, en el caso más generoso, algo congruente con el concepto de "amor" humano; y, en el caso más conservador, priva a la gallina de la posibilidad de manifestar cualquier estado mental subjetivo. Este canon, lejos de reconocer la imposibilidad de conocer el proceso mental de los animales, más bien asume que el motor del comportamiento animal se puede conocer y es siempre el proceso mental más simple y automático que sea posible imaginar. El canon de Morgan opta por interpretar las funciones mentales de manera lineal, esto genera una jerarquía en que las funciones mentales 'complejas' que presentan los humanos son categóricamente superiores a las funciones mentales 'simples' que se presentan tanto en humanos como en el resto de animales, nuevamente reproduciendo una concepción de la vida en que el ser humano se encuentra por encima del resto de animales.

El canon de Morgan ha sido muy influyente en los campos que estudian el comportamiento animal, sin embargo hoy por hoy existen muchas voces provenientes de la filosofía de la ciencia, la etología y la primatología que lo cuestionan fuertemente. En su ensayo 'Anthropomorphism is not a four letter word' (1985), Randall Lockwood llega a calificar al Canon de Morgan como un dogma que limita el potencial de la ciencia. Según Lockwood, la interpretación general

del Canon de Morgan dictamina que uno no debe hablar de “inteligencia animal”, cuando el concepto de “instinto” es suficiente. En este caso, el concepto de instinto se interpreta como una respuesta mecánica que busca principalmente mantener al animal con vida. Este concepto puede estirarse para justificar cualquier clase de comportamiento animal, evadiendo la posibilidad de que el animal esté actuando por voluntad, o como resultado de un juicio. Otra consecuencia importante es que el Canon de Morgan motiva al observador animal a enfocarse en examinar únicamente reflejos identificables y comportamientos simples, en vez de buscar una interpretación que tenga su origen en algo que simplemente no podamos observar. Esto limita considerablemente las preguntas que el observador animal puede hacerse a la hora de realizar un análisis sobre el comportamiento de un animal en específico. A través del rechazo a la proyección de las facultades mentales humanas sobre los animales el Canon de Morgan convierte a la inteligencia en una facultad exclusivamente humana. Se asume que por un lado existen las mentes humanas, que presentan capacidades psicológicas “elevadas” como el pensamiento y la razón; y por otro lado están las mentes de los demás animales, que son incapaces de presentar estas capacidades y, por tanto, se rigen por funciones psicológicas que existen por debajo de la capacidad humana. Es precisamente debido a que no podemos conocer la mente animal, la razón por la cual no podemos concluir que su funcionamiento es necesariamente más simple y ontológicamente diferente al de los seres humanos. No tiene sentido inmunizar a los animales de la capacidad de presentar

funciones mentales “elevadas” cuando las herramientas científicas que dispone el observador, al enfocarse únicamente en analizar respuestas a estímulos simples, no permiten dar cuenta de la evidencia que sugiera que en la mente animal exista algo similar o que fuera más allá de la capacidad humana. Lockwood advierte que esto produce un vacío en las investigaciones sobre la mente animal:

Para muchos científicos, el estudio de la conciencia animal, la emoción animal o el sufrimiento animal es una contradicción en términos, como un estudio científico del alma. [...] Tienden a evitar cualquier pensamiento o escritura que parezca tocar paralelismos entre los eventos mentales de los animales y los humanos. (Lockwood 1985)

Todo aquel que haya tenido una mascota, o haya pasado tiempo considerable en la compañía de animales habrá experimentado de manera intuitiva la capacidad de los animales para expresar emociones. El Canon de Morgan, al rechazar la posibilidad de que los animales puedan manifestar emociones análogas a lo humano, está limitando las capacidades de lo animal en favor de una visión exclusiva de lo humano.

Esta crítica a la interpretación “poco generosa” que el Canon de Morgan postula sobre la inteligencia animal se sintetiza en el concepto de “antroponegación,” acuñado por el primatólogo Franz de Waal en su ensayo “Are we in Antropodenial?” (1997). Este concepto se define como una ceguera hacia las características humanas que presentan otros animales, como también la ceguera hacia las características animales

que presentan los seres humanos (1997). La antroponegación busca eliminar cualquier paralelismo entre la experiencia de los animales y los humanos. Si uno considera que el funcionamiento mental de los animales no-humanos es ontológicamente diferente del humano estará negando todo lo que comparten las mentes humanas y las mentes animales. En ese sentido, la antropomorfización, al suponer la proyección de cualidades humanas sobre sujetos no-humanos; significa una oposición al paradigma dominante producido por la antroponegación, ya que comparte las facultades mentales que el Canon vuelve exclusivas. De Waal añade: “Tan pronto como admitimos que los animales son mucho más parecidos a nosotros que a las máquinas, entonces la antroponegación se volverá imposible y el antropomorfismo se volverá inevitable y científicamente aceptable” (De Waal, 1997).

En conclusión, el pensamiento antroponegacionista no resulta suficiente para explicar las diferentes manifestaciones de la vida animal, porque evade la posibilidad de pensar la continuidad que existe entre el ser humano y el resto de animales. Para De Waal y Lockwood, la antropomorfización de lo animal, entendida como el uso parcial de la subjetividad humana como herramienta de mediación entre lo humano y animal, es necesaria para dismantelar la barrera que la antroponegación erige entre humanos y animales: barrera que limita el entendimiento científico de la vida animal.

1.2 Híbridos, antros o sujetos antropomórficos

Los animales antropomórficos existen para nosotros, son siempre personajes creados por y para humanos. Cuando una persona crea un animal antropomórfico no lo hace transformando la experiencia y cuerpo del animal directamente. El material con el que se “hacen” los animales antropomórficos, por así decirlo, son las ideas, asociaciones e imágenes que las personas sostienen con los animales. Esto significa que el acto de crear una representación antropomórfica de una especie en específico no es capaz de decirnos nada que no supiéramos previamente de esa especie. Si yo fuera a imaginarme como miembro de una familia de suricatas antropomórficos, especie que vive en túneles bajo la sabana africana, no obtendría ningún conocimiento sobre cómo viven los suricatas en la naturaleza. Como no es posible tener acceso a la mente animal, lo que queda disponible para la creación de animales antropomórficos son las imágenes e ideas que uno asocia con los animales. El enfoque de esta investigación no tiene que ver con promover la antropomorfización como herramienta para investigar científicamente la vida animal, postura que Lockwood defiende en ‘Anthropomorphism is not a four letter word’. Lo que sí puede hacer la antropomorfización, es servir como herramienta crítica para cuestionar las maneras en que el paradigma de la antroponegación construye una barrera ontológica que ubica al ser humano por encima del resto de animales. La

antropomorfización, tomada desde una perspectiva posthumanista puede servir para deconstruir las supuestas oposiciones ontológicas que prevalecen en el entendimiento de las diferencias entre lo humano y animal. En su ensayo “Natures Queer Performativity” (2011) La física y teórica Karen Barad brinda una definición de la postura posthumanista que es de utilidad para este propósito:

El objetivo del ‘posthumanismo’ no es borrar los límites entre lo humano y lo no-humano, ni eliminar todas las distinciones y diferencias, ni simplemente invertir el humanismo, sino más bien comprender los efectos materializantes de las formas particulares de trazar fronteras entre ‘humanos’ y ‘no-humanos’. (Barad, 2011)

Las maneras en que diferencia a lo humano de no-humano no son universales y mucho menos gratuitas, quién es incluido y quién es excluido dentro del concepto de “humano” es una cuestión que ha cambiado a través del tiempo y la cultura. El posthumanismo brinda una perspectiva pertinente para analizar los efectos que producen las diversas manifestaciones de animales antropomórficos, en sus formas particulares de separar lo humano de lo no-humano. En el mismo ensayo, Barad evalúa positivamente la antropomorfización y señala cómo ésta puede servir para desestabilizar el lugar exclusivo que el ser humano ocupa en la

cultura occidental:

[...] Estoy profundamente interesada en la “antropomorfización” como una forma de intervenir para sacudir las rígidas y tóxicas capas del antropocentrismo, donde el ser humano, en su forma excepcional de ser, se apropia de todos los “premios”, como la agencia, la intencionalidad, la racionalidad, el sentimiento, el dolor, la empatía, el lenguaje, la conciencia, la imaginación y mucho más. Es decir, me interesa cuestionar los supuestos que sustentan al *anthropos* desde el principio, incluida la separación asumida entre “el humano” y sus otros. (Barad 2011)

La antropomorfización comparte con lo no-humano las características que el pensamiento antroponegacionista atribuye exclusivamente a los humanos, a través de este intercambio tal vez sea posible desestabilizar los supuestos que mantienen al ser humano por encima del resto de animales. En este subcapítulo me enfocaré en analizar cómo es que las representaciones de animales antropomórficos plantean nuevos marcos de referencia para pensar el corte entre el ser humano y el resto de animales. Para lograr esto, es importante primero definir qué es, y qué es lo que hace un animal antropomórfico.

Invito al lector a imaginarse cómo sería ser un lobo antropomórfico, ¿qué diferencias tendría con respecto a ser un lobo o ser un humano? Esta clase de encuentro invita a imaginarse invadido corporalmente por cierto “estereotipo” de lobo. Con “estereotipo” me refiero a una serie de impresiones subjetivas y culturales que

las sociedades humanas han asociado con los lobos en particular. Este “estereotipo” no corresponde ni a la experiencia del lobo, ni a un conjunto de características taxonómicas que abarcan a toda la especie. Distintas comunidades, dependiendo de su cercanía con los lobos, han desarrollado distintas asociaciones y por tanto tendrán distintos mundos simbólicos que informen su estereotipo de lobo. Las cualidades que uno sienta como estereotípicas de los lobos pueden venir de asociaciones provenientes del imaginario popular: uno se imagina feroz, valiente o leal. También las cualidades que uno asocie pueden venir de observaciones sobre la morfología y comportamiento de los lobos: uno se imagina cubierto de pelo, caminando en cuatro patas, con oído y olfato más agudo. Las asociaciones también pueden venir de arquetipos que combinan asociaciones culturales con observaciones del comportamiento de los lobos: uno se imagina como un lobo feroz, un lobo solitario o un lobo alfa. El estereotipo del animal es creado a partir de características percibidas y depende de la relación que el individuo o la cultura en particular sostenga con el animal en cuestión. Desarrollaré más a fondo el concepto de “estereotipo animal” en los subcapítulos 1.3 y 1.4.

Cuando pienso en un lobo antropomórfico me imagino un ser que encarna mi estereotipo de lobo sin dejar de presentar las mismas capacidades humanas que yo tengo. Lo importante aquí es tomar en cuenta que cuando se antropomorfiza, uno no conecta directamente con el animal, sino con las asociaciones subjetivas que uno sostiene con el animal. Por ende, si se antropomorfiza un animal diferente se despertarán otras

asociaciones y el personaje resultante tendrá una caracterización distinta. Si a diferencia de un lobo uno se imagina como un zorro antropomórfico el marco de referencia serán las asociaciones que despiertan en uno los zorros. Como se suele pensar a los zorros como animales astutos, egoístas y traicioneros, es común que los personajes de zorros antropomórficos tengan esos atributos de personalidad. Sin embargo, esto no significa que la antropomorfización no pueda producir caracterizaciones que inviertan los estereotipos que uno asocie con las especies de animales en particular. Más bien, la antropomorfización hace posible relacionar cualquier personalidad con cualquier especie, aun si la personalidad va en contra del estereotipo que se suele asociar a dicha especie. Un ejemplo clásico de esto es el león cobarde (Figura 11) de “El mago de Oz”, novela de L. Frank Baum (1900), a pesar de que este personaje sea un león, animal que se piensa como temible y poderoso, es un personaje lleno de miedo y angustia. Esta expectativa de actuar “como un león” es lo que condiciona la impresión inicial del personaje, la trama posteriormente invierte esta expectativa presentando una manera alternativa de ser un león. No se debe pensar a la antropomorfización como algo que simplemente manifiesta los estereotipos que se asocian con las especies, esta también puede invertirlos y resignificarlos. Lo que hay que tener en cuenta es que cuando nos encontramos con un animal antropomórfico no se pone en juego al animal en sí, sino nuestras nociones preconcebidas sobre aquel animal.

En síntesis, un animal antropomórfico es un híbrido entre un estereotipo animal y una



Figura 11: El León Cobarde, interpretado por Bert Lahr, El mago de Oz (1939)

serie de características asociadas a lo humano. La parte animal en cuestión no tiene que ser necesariamente una especie individual, es posible crear una representación de un animal antropomórfico sin precisar absolutamente a qué especie en particular hace referencia, es posible crear un “reptil” antropomórfico, sin necesariamente precisar a qué especie de reptil se hace referencia. Como ocurre en el caso de los “reptilianos”, seres mitad humano mitad reptil que aparecen en cientos de teorías conspiranoicas (Figura 12). Estos no son cocodrilos antropomórficos, ni lagartos antropomórficos, ni serpientes antropomórficas; lo que se antropomorfiza es el concepto genérico de “reptil”. Tampoco es necesario que el animal en cuestión exista realmente, se pueden antropomorfizar animales fantásticos y extintos, como sería el caso de un dragón antropomórfico o un dinosaurio antropomórfico. El uso del término “híbrido” en la definición planteada es importante, ya que denota a



Figura 12: Reptiliano especulativo “Dinosaurioide” diseñado por el paleontólogo Dale A. Russel. Imagina una especie humanoide que evoluciona a partir del dinosaurio Troodon.

un sujeto cuyas partes humana y animal han sido transformadas de manera tal que se han vuelto inseparables. Por ejemplo, las sirenas, al igual que otros seres de la mitología clásica, son criaturas que se suelen representar con una división en la cintura que separa claramente una parte superior con características humanas de una parte inferior que presenta características de pez. La sirena es el resultado de una unión entre lo humano y animal, pero ambas partes no están completamente integradas, lo que sería necesario para configurar un sujeto propiamente híbrido. Seres mitológicos como las sirenas y los minotauros caben mejor bajo el concepto de “teriomorfismo”. Si bien los seres teriomorfos son igual de valiosos para realizar un análisis como este, me parece importante considerar esta distinción ya que, como veremos a continuación, la respuesta

afectiva que producen los seres propiamente antropomórficos es específica a su cualidad híbrida.

Consideremos la diferencia entre la respuesta afectiva que produce una representación de un animal no-antropomórfico frente a la respuesta que produce una versión antropomórfica del mismo animal. Si uno se topa con una ilustración de un lobo “normativa”, es decir, que no presenta cualidades humanas, será imposible determinar qué sensaciones o pensamientos estaría experimentando el lobo, ya que, como mencioné en el subcapítulo anterior, la mente de los animales es completamente inaccesible desde una perspectiva humana. Quizás si el observador es una persona muy familiarizada con el comportamiento de los lobos podría brindar una interpretación más coherente que una persona promedio, pero ese juicio implicaría cierto nivel de especulación, y de igual manera sería imposible saber si está en lo correcto. La situación sería muy distinta si uno se topa con una ilustración de un lobo antropomórfico, el observador podría usar su experiencia interpretando emociones en otros humanos para determinar qué es lo que está sintiendo el lobo antropomórfico con mayor seguridad. Las características “humanizadas” del lobo antropomórfico sirven de punto de anclaje para traducir las expresiones del personaje, haciendo que sea más fácil hacer una interpretación de su estado emocional, aumentando la expresividad del personaje. Si uno observa a un lobo “normativo” hacer una mueca que parece una sonrisa no se puede asegurar lo que está sintiendo; si vemos a un lobo antropomórfico sonriendo, en cambio, será fácil asumir que está

sintiendo felicidad o risa, o algo que haría a un ser humano sonreír. Incluso si vemos a un lobo antropomórfico actuar de manera inexpresiva podríamos interpretar un estado emocional de indiferencia. En síntesis, la antropomorfización permite intensificar la expresividad de los animales para que se facilite la comunicación de su mundo emocional. Esto traslapa los límites que el pensamiento antroponegacionista atribuye a las mentes animales, como también habilita una lectura afectiva que reconoce al animal como un sujeto con intenciones, sentimientos, pensamientos, imaginación, deseo y mucho más.

Sin embargo, la antropomorfización no siempre trabaja para hacer de los animales sujetos más amigables, carismáticos y atractivos; puede ser utilizada, en cambio, para producir una sensación de extrañamiento. Por ejemplo, “La mosca” (Figura 13), película de David Cronenberg (1986), es un caso en que la hibridación de lo humano y lo animal da como resultado un sujeto que produce sensaciones de asco y terror. En esta película Jeff Goldblum interpreta a Seth Brundle, un prometedor científico que está a punto de desarrollar un aparato teletransportador. Durante la primera prueba una mosca accidentalmente ingresa en el teletransportador, haciendo que el experimento salga terriblemente mal. El ADN del científico es combinado con el de la mosca, desencadenando un proceso de transformación doloroso y grotesco. Gradualmente Brundle empieza a adoptar comportamientos de mosca, como usar un vómito corrosivo para digerir su comida, y su cuerpo empieza a caerse a pedazos descubriendo extremidades con

características de insecto. Al final de la película, cuando el monstruo conocido como “Brundlefly” está a punto de perecer a causa de escopetazos, él mira a quien fue su interés amoroso al principio de la película (interpretado por Geena Davis) con dos grandes ojos vidriados. Ella no puede evitar sentir compasión por la criatura que yace moribunda a sus pies, y deja de apuntarle con la escopeta. Brundlefly responde tomando con sus garras el cañón de la escopeta y lo dirige hacia su cabeza, ella termina cediendo y acaba con su vida en ese disparo. Este film confronta a la audiencia con el asco y extrañamiento que resulta al imaginar la subjetividad de un ser humano en hibridación con animales usualmente despreciados, con comportamientos y morfología radicalmente diferentes: los insectos. La existencia de Brundlefly en



Figura 13: Monstruo “Brundlefly”, Interpretado por Jeff Goldblum, La Mosca (1986)

contexto de la película es abyecta, los demás humanos lo marginan, y él tiene que recurrir a comerse a otras personas para saciar su acelerado metabolismo. La postura de la película presenta una realidad en que la integración entre lo humano y lo animal es un proceso que viola las leyes de la naturaleza. Cuando Brundlefly apunta la escopeta hacia su cabeza puede ser interpretado como el momento en que esta criatura acepta que su existencia es un error, algo que jamás debió ocurrir. Sin embargo, aún si este film presenta una interpretación de la antropomorfización más viciosa que virtuosa, la hibridación entre el humano y el insecto resultan en vínculos que pueden ser utilizados para imaginar la subjetividad y el comportamiento de las moscas de manera afectiva. Solo que en vez de utilizar la atracción y empatía, el desplazamiento de lo humano se explora a través de los afectos de horror y extrañamiento que producen los insectos, en su manera de existir tan radicalmente diferente a la humana.

Considero que lo que hace que la antropomorfización guarde un gran potencial tanto para deleitar como para horrorizar está radicado en el concepto de indeterminación. Lo que caracteriza a los híbridos o animales antropomórficos es una indeterminación ontológica, en la cual resulta complicado precisar si la identidad del híbrido es humana o animal. En "Nature's Queer Performativity" (2011), Barad ubica esta indeterminación bajo el concepto de "queer" que puede ser traducido del inglés con cierta dificultad como "extraño" o "desviado". Más allá de usar ese término para referirse a las personas que no se identifican con la heterosexualidad o los roles de

género, en Barad lo queer hace referencia a una indeterminación frente a las categorías ontológicas que son presentadas a priori.

Para Barad, tanto el comportamiento de múltiples especies animales como las interacciones que ocurren en el núcleo del átomo son queer, porque no se ajustan a la determinación ontológica que emplean los seres humanos. Esta naturaleza indeterminada y queer acompaña a los seres antropomórficos, ya que su subjetividad confunde el límite de las categorías ontológicas de lo humano y lo no-humano. No es que los sujetos antropomórficos derrumben por completo esta distinción, más bien se sitúan en el lugar preciso para que esta distinción no sea de utilidad para interpretar su identidad. Considero que esta facultad indeterminada funciona como una apertura, que puede servir para atribuirles a los animales antropomórficos cualidades que normalmente no son atribuidas a los animales, como la inteligencia, la emotividad y la razón, cualidades que sirven para generar empatía. Consecuentemente, esta misma indeterminación también puede servir como una apertura para que el otro-animal invada la lógica humana, generando un desplazamiento del lugar exclusivo que ocupa el ser humano en la cultura occidental. En este caso, la sensación de extrañamiento que es producida se da a partir de que el espectador humano rinda el lugar privilegiado que atribuye a la propia especie. Tanto la sensación de empatía como el extrañamiento que pueden producir los animales antropomórficos son respuestas afectivas que son facilitadas por el espacio que abre la indeterminación propia de los animales antropomórficos frente a la



separación entre humanos y no-humanos.

Otra manera en que los animales antropomórficos se manifiestan de manera indeterminada está en la diferencia de intensidad en que presentan características humanas en comparación a sus características animales. No todos los personajes antropomórficos son creados de la misma forma, algunos recuerdan más a un humano con características animales y otros recuerdan más a un animal con características humanas. Dependiendo de qué tan humano o qué tan animal aparente ser el personaje podemos ubicarlo en distintos lugares del espectro humano-animal (Figuras 14 y 15). Por ejemplo, las chicas gato o 'nekomimi' (Figura 16) son personajes usualmente femeninos populares en el anime y el manga que se caracterizan por ser humanos con características gatunas, es decir, se ven como humanos pero tienen orejas, bigotes y cola de gato. Si bien presentan una integración de características humanas y animales, las características



Figuras 14 y 15: "Escala" furry, muestra el espectro de caracterización de animales antropomórficos.

animales no son tan prominentes como las características humanas, esto las ubica más cerca al polo humano. Las chicas neko parecen más humanos con características animales que seres completamente híbridos.

Los animales parlantes de películas como 'Babe, el chanchito valiente' (1995) (Figura



Figura 16: "nekomimi" o chica-gato



Figura 17: Proceso de animación digital para generar el efecto de que los animales hablen, detras de cámaras de Babe, el cerdito valiente (1995)

17), en cambio, sirven como ejemplo del polo contrario. Estos personajes fueron interpretados por animales reales combinados con animatrónicos y elementos generados digitalmente. La intervención de características humanas recae casi exclusivamente en hacer que estos animales hablen, lo que implicó un gran esfuerzo técnico para lograr que estos animales muevan la boca y gesticulen de manera que sea verosímil para la audiencia. Podemos ubicar a los personajes que vemos en Babe cerca del polo animal, ya que sus características animales son mucho más prominentes, parecen animales con una característica humana en específico.

Un personaje como la oficial Judy Hopps, protagonista de Zootopia (2016) (Figura 18) puede ser ubicada cerca al centro del espectro, ya que posee un balance en la intensidad de sus características humanas y animales. Judy es una coneja, y a diferencia de las nekomimi, el diseño de la oficial presenta en mayor intensidad las características de un conejo. Lo podemos ver en el hecho de que todo

su cuerpo está cubierto de pelo y también en que sus patas traseras se parecen más a las de un conejo que a las de un humano. También se diferencia de los personajes de Babe ya que Judy Hopps no solamente habla, sino que también usa ropa, mantiene una postura erguida, sus movimientos se asemejan a los gestos humanos, y su rostro exagera ciertas cualidades como los ojos y las cejas y minimiza otras características como el hocico. Podemos decir que Judy Hopps presenta características externas que permiten que sea fácil identificarla como una coneja, pero estas se manifiestan sobre una estructura que es congruente con la de un humano. Como las partes humano y animal están bastante integradas entre sí y ambas partes se presentan en intensidad similar el resultado es un sujeto en el centro del espectro humano-animal, el cual no favorece ni la parte animal ni la parte humana. Cabe destacar que la ubicación en el espectro no depende del estilo de la representación, sino en la diferencia de intensidad entre la apariencia humana y animal; y aunque sea



Figura 18: Diseño del personaje Judy Hopps, Zootopia (2016)

posible ordenar a estas representaciones a través del espectro, todos los ejemplos presentan cierta indeterminación frente a la distinción ontológica entre humano y animal.

Si bien la antropomorfización plantea integrar lo humano y lo animal, para antropomorfizar es necesario primero reunir ciertas características que consideremos exclusivamente humanas. La antropomorfización no significa la disolución completa del límite entre humanos y animales, sin este límite no habría nada “humano” que pudiera invadir los estereotipos de animales. Es decir, para antropomorfizar es necesario hibridar las características del animal con características que uno considere ajenas a lo animal y propias de lo humano. Al hacer esto uno está afirmando que los humanos son distintos al resto de animales, a la vez que construye una versión de lo humano fundada en ciertas características esenciales. Esta reunión de características exclusivamente humanas agrupadas con el propósito de generar

animales antropomórficos será analizada más a fondo en los subcapítulos 1.3 y 1.4. Existen muchas cualidades ‘exclusivas’ que presenta la especie humana que son utilizadas para justificar la escisión de los seres humanos del reino animal. Según Descartes el uso del lenguaje implica que los humanos poseen un nivel de conciencia que los animales carecen. La razón, derivada del pensamiento lingüístico, suele ser considerada como la adaptación que separa al ser humano del resto de animales (Descartes, Discurso del método, 41-42; AT, VI, 57-59 en Henríquez 2010). Sin embargo esta característica no es la única que se usa como argumento para significar el lugar único que ocupa supuestamente el ser humano. Es posible encontrar argumentos similares en conceptos como los pulgares oponentes, que suponen el desarrollo y dominio de herramientas simples y complejas, o el bipedismo, que permitió el desarrollo de un cerebro de mayor tamaño y por tanto actividad mental más compleja.

Para antropomorfizar es necesario hacer

un corte que sitúe a estas cualidades como exclusivamente humanas. Cabe resaltar que al antropomorfizar se suelen escoger cualidades generales de los humanos, es decir, cualidades que son comunes a todos o una gran mayoría de humanos. Esto es distinto a las cualidades animales que informan la antropomorfización, que suelen ser específicas a las especies o a los individuos particulares que se escojan antropomorfizar. Las características 'humanas' sirven para invadir los estereotipos animales, alterando su expresividad y transformándolos en animales antropomórficos. Basta con ver un animal que habla, o un animal que camina en dos patas, o un animal que utiliza las manos como las usaría un humano, para que sea percibido como un animal antropomórfico. Ya que compartimos características con los sujetos antropomórficos no podemos tomar la misma distancia que tomamos con las representaciones 'normativas' de los animales. Lo que hace la antropomorfización es conectarnos afectivamente con una versión idealizada del animal que elijamos.

La antropomorfización se sitúa de manera peculiar con respecto al límite entre humanos y animales. Por un lado, la antropomorfización depende de este límite para operar, pero por otro lado la operación que realiza hibrida estos límites. El límite entre lo humano y lo no-humano es el punto de partida de la antropomorfización pero a la vez, el objetivo de la antropomorfización es la producción de subjetividades que sean indeterminadas frente a este límite. Esta recursividad aparentemente contradictoria es lo que hace a la antropomorfización un ejercicio complejo. Considero que la antropomorfización plantea una especie de

continuidad excluyente entre lo humano y lo no humano. Por un lado se defiende la barrera entre humano y no-humano que es levantada por el pensamiento antroponegacionista pero por otro lado las cualidades exclusivas del ser humano que levantan esta misma barrera son rendidas al otro animal. Como argumenta Bruno Latour para la antropomorfización es necesario construir una idea de lo humano como aislada de lo animal:

El antropomorfismo pretende establecer una lista de capacidades que definen a los humanos y que luego puede proyectar, a través de metáforas, sobre otros seres [...] La palabra antropomorfismo siempre implica que tal proyección resulta inapropiada, como si fuera evidente que los actantes sobre los que se proyectan sentimientos actuaran en realidad en función de competencias distintas. (Latour 1996)

Por un lado podría parecer que los intentos por antropomorfizar animales invariablemente terminarán por sostener el lugar excepcional del ser humano que se plantea criticar. Al definir ciertas características como fundacionales de lo humano, se está canonizando una manera de separar lo humano de lo no-humano. Esto reproduce una idea de lo humano como una categoría cerrada. Sin embargo, la antropomorfización trae consigo una cualidad reflexiva que, al presentar sujetos que no son encasillables bajo el concepto de humano ni de no-humano, parece responder a la misma barrera que sostiene a sí misma. Lo "inapropiado" de proyectar las capacidades humanas sobre los agentes

animales que señala Latour tiene que ver con una sensación de desplazamiento que producen los seres antropomórficos al compartir las cualidades que hacen a los humanos supuestamente excepcionales. Si bien ver representaciones de animales actuando y compartiendo lo que hace a los humanos humanos no termina por dismantelar la barrera entre humanos y animales, considero que puede servir para calar huecos en esta barrera intentando usar lo humano como herramienta para imaginar lo que se podría estar del otro lado. En su ensayo 'Posthumanism and its animal voices in literature' Anna Barcz afirma que la antropomorfización literaria puede funcionar como herramienta de mediación entre subjetividades humanas y del resto de animales:

¿Acaso no es así que la subjetividad humana, incluso en un sentido débil, sirve aquí como un instrumento, un agente mediador para transmitir mensajes de otras criaturas, ya que su voz se expresa en otros lenguajes? [...] Los textos de narrativas animales funcionarían como una traducción, un intento de mostrar una capacidad posible de subjetividad literaria que no se limita a lo humano, sino que, en esencia, es posthumana o no exclusivamente humana (Barcz 2015)

Esta cita es interesante porque presenta un recuento matizado de las posibilidades de la antropomorfización como herramienta de interpretación de la subjetividad animal. No basta con atribuir características humanas para asumir las condiciones de experiencia que atraviesan los animales. La cuestión no es asumir que la experiencia del animal sea

equivalente a la del ser humano, sino en abrir la posibilidad de la experiencia subjetiva como un fenómeno no exclusivamente humano.

La antropomorfización, desde una perspectiva posthumanista, apunta a una concepción de la inteligencia, la emotividad, la razón y el deseo como elementos que no son abarcados exclusiva y absolutamente por el ser humano. El punto de la antropomorfización, como herramienta para deconstruir el antropocentrismo, radica en utilizar las cualidades que se asumen como exclusivamente humanas para mediar una vinculación con lo no-humano. Los animales antropomórficos, en su manera indeterminada de situarse en el límite entre lo humano y animal, presentan un potencial especial para repensar la manera en que nos diferenciamos del resto de animales.

1.3 Antropomorfización como proceso

Imaginemos el proceso de antropomorfización como una caja con una entrada y una salida (Figura 19). Por un lado de la caja entrarían los sujetos animales como los percibimos en la naturaleza y por el otro lado saldrían aquellos animales convertidos en personajes antropomórficos. A la izquierda de la caja tendremos lo que sería un sujeto animal completamente ajeno a la esfera de lo humano y conforme vayamos avanzando hacia la derecha este irá transformándose hasta convertirse en un ser que hibrida los campos de lo humano y lo animal. Este proceso puede ser pensado como una metodología y como una herramienta de análisis, la persona que ejecuta el proceso de antropomorfización será denominada como el autor del personaje antropomórfico. En este subcapítulo desarrollaré este proceso e introduciré algunos términos que servirán para identificar y comparar las distintas

aproximaciones que utilizan los autores al crear personajes antropomórficos. Para ilustrar las diferentes etapas usaré de ejemplo un dibujo de un lobo que se irá transformando según la etapa del proceso de antropomorfización.

En la primera instancia del proceso de antropomorfización encontraremos a un actante animal (Figura 20), es decir, un sujeto animal que existe independientemente de un observador humano. El término actante, prestado de la teoría actor-red de Bruno Latour, se define como una fuente de acción, es decir, un ente que presenta la capacidad de hacer cosas (Bennet 2010). Sin duda, tanto humanos, animales no-humanos y otros tipos de organismos pueden ser considerados actantes porque efectúan cambios en su entorno a través de acciones. Sin embargo, dentro de este esquema el término actante será utilizado para describir exclusivamente

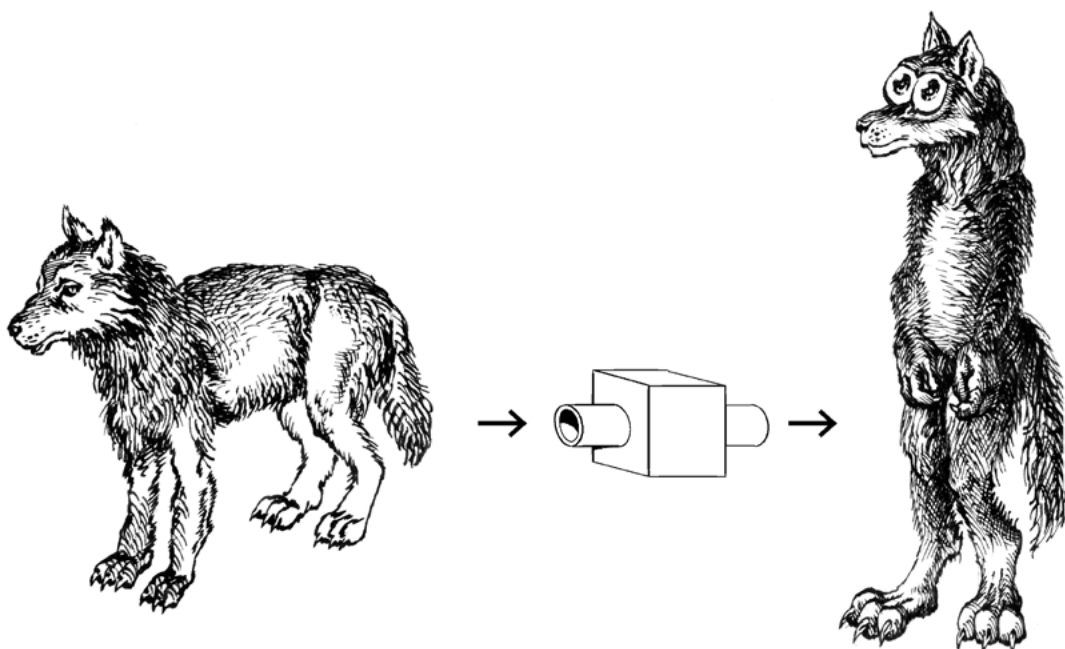


Figura 19: Proceso de antropomorfización, autoría propia



Figura 20: Actante animal, autoría propia

no-humanos. Este término es de utilidad porque nos sirve para diferenciar a los sujetos animales “reales”, aquellos que viven y se desarrollan en entornos no-humanos, de los conceptos lingüísticos que usamos para hablar de los animales. Si volvemos al ejemplo del lobo, el actante ‘lobo’ es aquel que vive y se desarrolla en un entorno ajeno al ser humano, mientras que el concepto ‘lobo’ es la construcción lingüística que define a la especie lobo, es decir, el concepto que es utilizado por los humanos para referirnos a estos animales. Actante y especie no son lo mismo, dado que para la construcción de una especie son necesarias una serie de valoraciones taxonómicas y filogenéticas que son, en esencia, humanas. Los actantes animales existen y se desarrollan de manera independiente a la subjetividad humana mientras que los conceptos animales existen únicamente bajo la subjetividad humana. Por este motivo elegí representar al actante animal como una silueta punteada, el actante es algo que no puede ser aprehendido por la perspectiva humana, porque contiene dentro de sí una perspectiva ajena a la humana. El actante animal es algo que está siempre por



Figura 21: Estereotipo animal autoría propia

fuera del entendimiento humano.

En la segunda instancia del proceso de antropomorfización (Figura 21) encontraremos un estereotipo animal, el cual, como desarrollé en el subcapítulo anterior, es el conjunto de impresiones y asociaciones subjetivas que un individuo o una cultura asocia con un agente animal en conjunto con las características visuales que percibimos de la morfología del animal. El estereotipo animal no se ajusta a la demarcación precisa de la taxonomía y la filogenética, necesarias para la construcción del concepto de especie. El estereotipo se nutre de asociaciones e impresiones subjetivas que una cultura o individuo asocie con un animal, sin necesidad de ajustarse a la realidad de los fenómenos animales. Un estereotipo animal se mantiene vigente siempre y cuando exista una comunidad humana que sostenga la asociación entre determinada característica con determinado agente animal. Elegí representar al estereotipo animal como una ilustración “normativa” de un animal, en este caso, un lobo. El estereotipo animal es la manera en que pensamos a un animal y sus características.

Un buen ejemplo de cómo los estereotipos animales se diferencian de la demarcación científica de las especies es la idea del “lobo alfa”. En 1947, el científico Rudolph Schenkel publicó “Expression studies on wolves”, libro donde nos dice, basándose en observaciones sobre lobos en cautiverio, que las manadas de lobos se estructuran con un líder a la cabeza, el lobo alfa, el cual es consagrado como líder después de someter con el uso de la fuerza al resto de lobos machos. Esta idea resultó ser una farsa; investigaciones posteriores demostraron que las manadas de lobos en la naturaleza no se estructuran a través de una lucha constante por el dominio de la manada, sino que operan más como una familia, con una pareja reproductora a la cabeza que cuida al resto de la manada. A pesar de ser considerado obsoleto por parte de la comunidad científica, el concepto de lobo alfa sigue vigente en la cultura popular como estereotipo. La noción de un líder que mantiene su dominio a través del sometimiento de los demás miembros de la manada sigue siendo una figura popular que se asocia con los lobos, a pesar de que está demostrado que los agentes en los cuales se basa este estereotipo no se comportan de esta manera. La vigencia de este estereotipo en particular habla más de las sociedades humanas que las de los lobos. El estereotipo animal es una especie de reconstrucción flexible del agente animal en la mente del observador, como una imagen fácil de captar pero difícil de precisar. El estereotipo animal suele ser informado por las ideas científicas que acompañan a la especie, pero no está supeditado a este tipo de conocimiento. El estereotipo, que comprende características visuales, morfológicas, simbólicas,

comportamientos y demás es como el material que será utilizado para modelar al sujeto antropomórfico. A partir de esta etapa del proceso ya nos encontramos dentro de la esfera de lo humano, ya que es necesaria una mente humana que asocie ciertas características con ciertos agentes para la construcción de un estereotipo.

En el caso de que uno quiera antropomorfizar un animal extinto, sobre el cual no existe contacto directo con el agente, el estereotipo estará basado en la reconstrucción paleontológica que se tenga del animal a partir de sus restos fósiles, junto con las representaciones populares de esa especie. Es por esto que las representaciones de animales antropomórficos extintos son producto de su época. En el caso de que uno quiera antropomorfizar a un animal fantástico, sobre el cual no existe un agente en el mundo natural al cual remitirnos, el estereotipo estará construido relacionando características de múltiples especies. Por ejemplo, en el caso de un dragón antropomórfico de estilo europeo, el estereotipo podría estar constituido en relación a especies como los lagartos, los cocodrilos y las aves. El caso de un dragón antropomórfico de estilo asiático podría estar basado en relación a otras especies como las serpientes o los venados. En cierto sentido, todo animal fantástico que sea posible imaginar presta características de un agente animal vivo o extinto.

En la tercera instancia encontraremos la caja donde ocurre el proceso de antropomorfización (Figura 22), dentro de ella se hibridará el estereotipo animal con las características asociadas a lo humano, dando

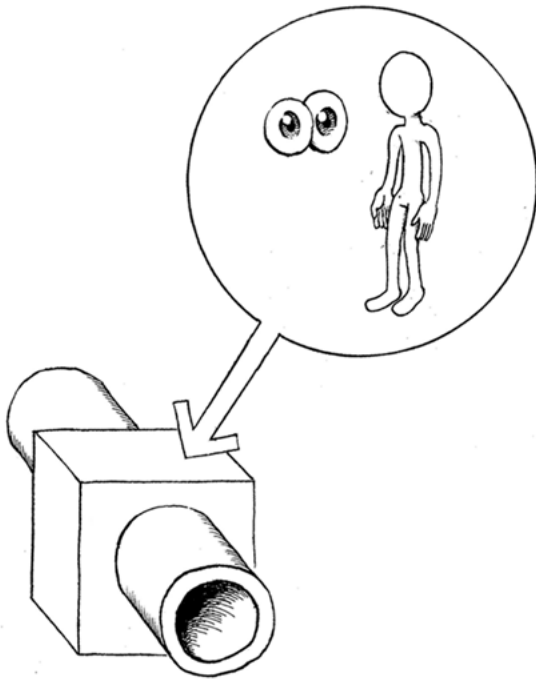


Figura 22: Caja donde ocurre la antropomorfización, contiene el *canon variable de figura humana*, autoría propia

como resultado la creación de un sujeto antropomórfico. En este caso, dentro de la caja podemos ver un par de ojos expresivos y un monigote con forma humana, estas serán las características que serán utilizadas para transformar al estereotipo animal en un sujeto antropomórfico. Como desarrollé en el subcapítulo anterior, no todos los

animales antropomórficos presentan la misma intensidad de características humanas, algunos solamente hablan, otros solamente presentan una postura humana, otros usan ropa y otros presentan todas estas características a la vez. Los autores de obras con personajes antropomórficos agrupan las características humanas según su criterio, que varía dependiendo de la narrativa o el medio de la obra en cuestión. Por ejemplo, si analizamos el diseño de Goofy, perro antropomórfico que hace su primera aparición en la serie animada de Mickey Mouse (1934), notaremos que presenta varias características que asociamos a lo humano y que no asociamos a los perros. Goofy camina en dos patas, usa ropa, habla, y su mirada y expresiones faciales se asemejan a las de un humano. Si en cambio analizamos el personaje Pie Pequeño (Figura 23), apatosaurio protagonista de la saga La tierra antes del tiempo (1988), notaremos que no presenta la misma agrupación de características humanas que Goofy. Pie Pequeño habla y también



Figura 23: Pie Pequeño y sus amigos, La Tierra Antes del Tiempo (1988)

muestra expresiones faciales humanas, pero no utiliza ropa y tampoco es bípedo.

Si bien ambos personajes son híbridos humano/animal, los diseñadores de Goofy y Pie Pequeño optaron por dotar a sus personajes de una agrupación distinta de características humanas. Esta elección es importante, ya que sirve para situarnos en un contexto y tiempo en particular, a la vez que abre posibilidades narrativas. El uso de ropa en el diseño de Goofy nos sitúa en un contexto más contemporáneo, mientras que la falta de ropa en el diseño de Pie pequeño tiene sentido dado que esa saga se desarrolla en la era Cretácica. Esta agrupación de características asociadas a lo humano conforman lo que llamo un *canon variable de la figura humana*. Lo llamo canon porque norma qué características humanas adoptarán los personajes, construyendo una versión idealizada de lo humano frente a un agente determinado. De cierta manera el canon construye una versión idealizada de la figura humana, un avatar cuyas características pueden ser volcadas sobre los estereotipos animales. Este canon es variable, porque las características humanas que componen el canon van a variar dependiendo del tipo de representación que se busque crear y están siempre sujetas a la discreción del autor. Incluso el canon puede variar dentro de una misma obra, como ocurre con el personaje de Pluto, mascota de Goofy (Figura 24). Pluto, a pesar de ser un perro al igual que su dueño, no habla ni es bípedo. Pero aún así Pluto sigue presentando características humanas: muestra expresiones faciales similares a lo humano y, aunque no habla, sí que reacciona y comunica sus emociones de manera humana. Esta aparente contradicción entre

Goofy y Pluto se resuelve si tenemos en cuenta que para ambos personajes fue usado un canon distinto. El canon de Goofy incluye características como el habla y el bipedismo mientras que el canon de Pluto excluye esas características. Entonces, el canon variable de figura humana es la agrupación de características asociadas a lo humano que son transpuestas sobre el estereotipo animal que se haya escogido.

El canon variable de figura humana se conforma por características que suelen ser asociadas a lo humano y no a lo animal, pero ¿existen características propias que conforman y constituyen al ser humano en diferencia absoluta a lo animal? Si bien el canon de figura humana está constituido por características asociadas a lo humano, no hay característica alguna que en el vacío sea exclusiva al ser humano. Como mencionan A.M Roberts y S.K.S Thorpe en su artículo “Challenges to human uniqueness: bipedalism, birth and brains” (2014) aspectos como el bipedismo y la capacidad cerebral han sido largamente considerados como exclusivamente humanos, pero investigaciones en los últimos años han erosionado estas nociones. Según las

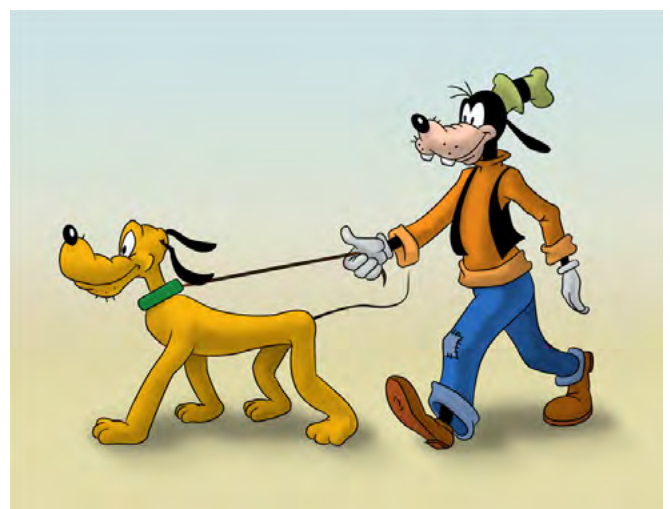


Figura 24: Goofy paseando a Pluto

investigadoras: “es el paquete de adaptaciones que caracterizan al Homo Sapiens lo que es único entre las especies” (A.M Roberts, S.K.S Thorpe 2014). No existe una adaptación individual que haga al ser humano diferente de las demás especies. Las mencionadas anteriormente, como el bipedismo y el habla, no representan cualidades exclusivamente humanas, dado que podemos encontrar ejemplos de animales que presentan aquellas características. La mayoría de aves, por ejemplo, son bípedas; y algunos animales como los loros, tienen la capacidad de vocalizar sonidos muy similares al habla humana. Si pensamos en características más abstractas como el uso de lenguaje nos toparemos con la imposibilidad de identificar el funcionamiento mental de un sujeto cuya mente opera de manera distinta a la humana. A pesar de esto, existe evidencia del uso de lenguaje en distintas especies a lo largo y ancho del árbol filogenético. Existe evidencia de que los cerdos modulan los sonidos que producen dependiendo de su estado de ánimo, como también lo hacen para comunicarse con otros cerdos (Marino et.al 2015). También existen animales, como los cangrejos decoradores, que confeccionan objetos similares a las prendas para cubrir y proteger su cuerpo, similar a como los humanos usamos ropa. El punto no es decir que los animales hacen lo mismo que hacemos los humanos sino que, si intentamos definir una característica unitaria que sirva para separar al ser humano del resto de animales siempre encontraremos excepciones. Es la combinación de estas características no necesariamente exclusivas lo que hacen particular al ser humano. Lo mismo ocurrió cuando Platón propuso la definición del

ser humano “bípedo sin plumas”, Diogenes pudo producir una excepción presentándole una gallina desplumada y proclamando: “he aquí el hombre de Platón” (Diógenes Laercio 250 d.C). Cualquier definición de ser humano que se base en encontrar una característica exclusiva propia del ser humano será insuficiente. Aún así las características que mencioné como el lenguaje y el uso de ropa son comúnmente asociadas a lo humano, por lo tanto son útiles para caracterizar a los estereotipos animales alterando su expresividad. Una sola característica asociada a lo humano puede no ser suficiente para convertir al animal en animal antropomórfico. Por ejemplo, si le ponemos ropa a un perro no se convertirá en un perro antropomórfico necesariamente, pero en cambio, si alteramos su estructura cuadrúpeda por una bípeda a la vez que le añadimos ropa será más fácil notar que este ha sido transformado en un sujeto antropomórfico. Por esto el canon variable de figura humana no debe pensarse como una definición universal del ser humano, sino como una agrupación de características ad hoc que al relacionarse entre sí producen una identificación más fácil con lo humano.

Como resultado del proceso de antropomorfización encontraremos en última instancia un sujeto antropomórfico. En este caso, es un lobo que presenta ojos grandes y expresivos y una postura erguida similar a la humana. Las características visuales de este sujeto fueron el resultado de la hibridación de las características del estereotipo animal con las cualidades que dictó el canon variable de figura humana. Por ejemplo, si se decidiera incluir dentro del canon solamente los ojos expresivos,

llamémosle Canon A, el resultado sería algo como la siguiente imagen (Figura 25)



Figura 25: Sujeto Antropomórfico Canon A , autoría propia

Si en cambio se decidiera incluir solamente la postura erguida, llamémosle Canon B, el resultado sería un sujeto antropomórfico distinto, como el de la siguiente imagen (Figura 26).



Figura 26: Sujeto Antropomórfico Canon B

Si decidiéramos incluir ambas características (los ojos expresivos y la postura erguida),

el resultado será como la siguiente imagen (Figura 27), a la cual podemos designarle el Canon AB.



Figura 27: Sujeto Antropomórfico Canon AB , autoría propia

Sin embargo, no solo es importante considerar qué contiene el canon variable de figura humana. La manera en la que estas cualidades humanas son adoptadas por el animal informan en gran medida la caracterización del personaje antropomórfico. De hecho, existen muchas maneras de implementar la misma característica humana sobre el animal. Por ejemplo, si elegimos incluir “pulgares oponibles” como parte de un canon de figura humana habrán muchas maneras de adaptar esta característica a la morfología del animal. Una vía podría ser la de personajes como Wile E. Coyote de los Looney Toons (Figura 28), que muestra una mano con cuatro dedos de proporción exagerada dibujados de manera sintética, que resulta en una apariencia amigable y caricaturesca. Una vía muy distinta es la de la película de 1981 Un hombre lobo americano



Figura 29: Transformación en hombre lobo, Un Hombre Lobo Americano en París (1981)

en París, (Figura 29) las manos del protagonista que se transforma en hombre lobo tienen un estilo mucho más realista, muestran con lujo de detalles las uñas afiladas y una palma larga y callosa cubierta de pelos; que resulta en una apariencia extraña y perturbadora. Ambos personajes se basan en estereotipos de animales relativamente similares (coyote y lobo), y ambos presentan manos con características humanas como parte de su canon; pero entre ambos personajes la diferencia es muy notoria. El cómo, es decir, la manera en la que se representan las características dictadas por el canon de figura humana, puede variar según el estilo y la respuesta afectiva que se busque crear con el personaje antropomórfico. No solo la elección de características humanas que formarán el canon es importante, sino también cómo estas características se manifiestan en el diseño del sujeto antropomórfico. Por esto elijo representar el momento en que se da la transformación como una caja opaca, que no deja ver lo que ocurre dentro, dado que la



Figura 28: Wile E. Coyote, Looney Toons, (1949)

manera en la que el autor elige implementar las características del canon es una parte del proceso que no es visible para el espectador. Como espectadores no percibimos las características humanas aisladas, las vemos en hibridación con el estereotipo animal.

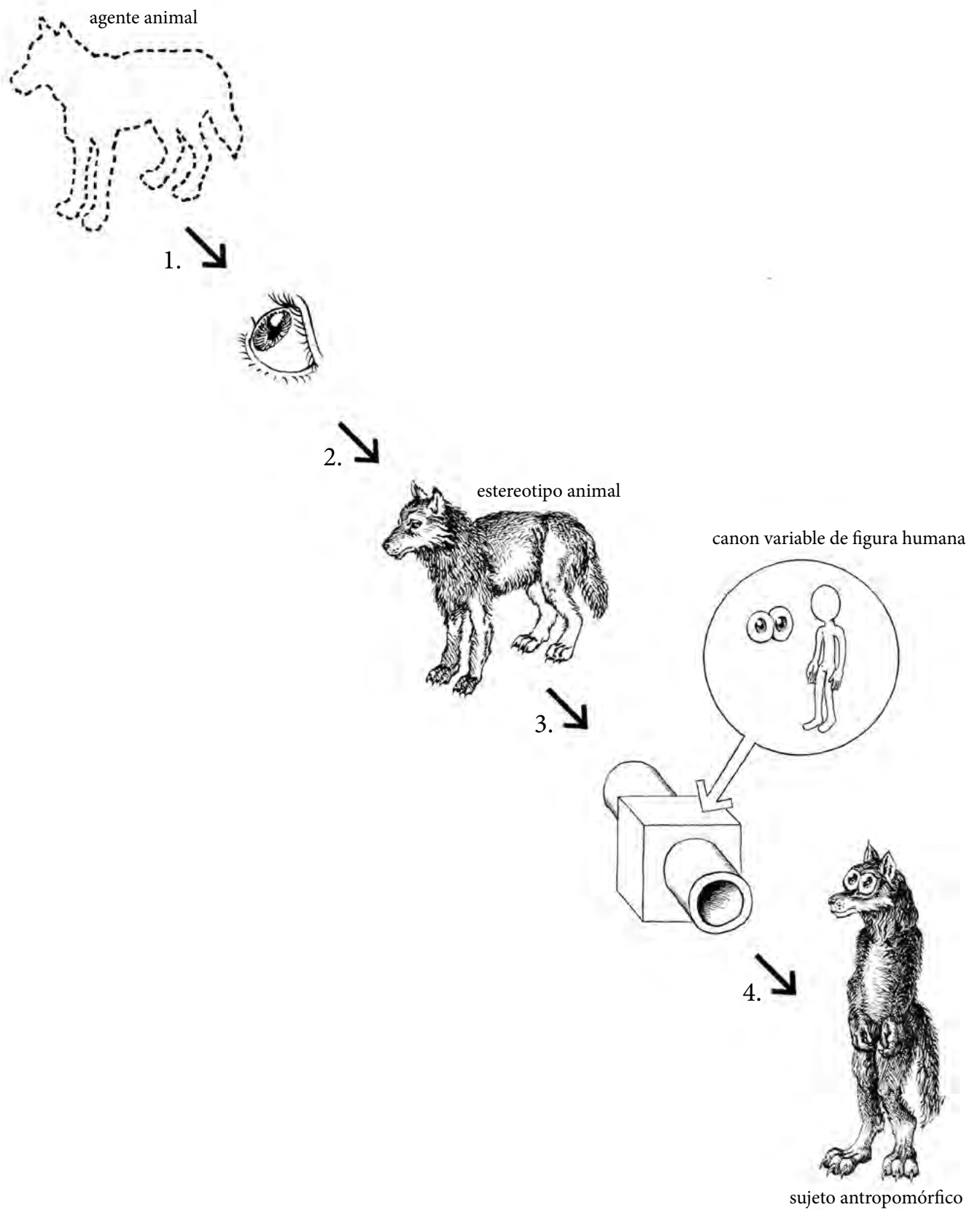


Figura 30: Proceso de Antropomozización desarrollado, autoría propia

Entonces, el proceso de antropomorfización ocurre en cuatro momentos (Figura 30):

1. Se identifica un *agente animal*
2. Se construye un *estereotipo animal* a partir de las características que percibimos y asociamos al *agente animal*.
3. El *estereotipo* pasa por la caja, donde sufre una transformación en la que adopta las características que dicta el *canon variable de figura humana*.
4. Se crea un *sujeto antropomórfico*.

Hay que tener en cuenta que no hace falta que el autor del personaje antropomórfico siga estos pasos de manera consciente para que podamos analizar al personaje según este proceso.

Espero haber demostrado en este subcapítulo que el proceso de antropomorfización es uno que permite una gran diversidad de aproximaciones. Cada etapa del proceso involucra una toma de decisión que es variable, distintas decisiones producirán representaciones muy diferentes entre sí. No hay una manera de antropomorfizar que esté por encima de las demás. Más que una guía para producir personajes antropomórficos el proceso que fue desarrollado en este subcapítulo pretende ser utilizado como herramienta de análisis para comparar las diferentes aproximaciones que manifiestan los personajes antropomórficos y los discursos que estas traen. Tanto la decisión por el agente que se va a antropomorfizar, como la composición del estereotipo animal, como la elección de características que conforman el canon variable de figura humana y la manera en que estas características se manifiestan en el personaje antropomórfico demuestran la multiplicidad de aproximaciones que existen en la manera

en que nos relacionamos con los actantes animales.

1.4 Desarrollando un canon variable de figura humana

Para antropomorfizar es necesario agrupar ciertas características asociadas con lo humano para ser hibridadas con un estereotipo animal, hacer esta agrupación construye lo que he denominado un canon variable de figura humana. Como desarrollé en el subcapítulo anterior, el canon norma la caracterización del personaje antropomórfico, distintos cánones darán como resultados distintos personajes antropomórficos. Hasta ahora he usado de ejemplo algunas características populares que distintos autores han incluido en sus cánones a la hora de antropomorfizar, características como el habla y el uso de ropa. En este subcapítulo desarrollaré las dos características humanas que conforman el canon variable de figura humana que utilicé para antropomorfizar los personajes del proyecto artístico que acompaña esta investigación. Estas dos características, si bien no pueden ser consideradas exclusivamente humanas, son popularmente asociadas a lo humano y por tanto traen consigo discursos que buscan diferenciar al ser humano del resto de animales. Dado que el proyecto que acompaña esta investigación consta en su mayoría de pinturas, las características que implementé en el canon de figura humana de este proyecto son exclusivamente visuales. Estas características son: La presencia de escleras de color blanco en los ojos y el bipedismo.

1.4.1 Escleras blancas y concavidades

Los ojos son una característica que tanto caricaturistas y diseñadores de personajes antropomórficos suelen exagerar para producir personajes más expresivos y carismáticos. Diversos estudios han demostrado que rostros humanos con ojos proporcionalmente grandes son más propensos a producir una respuesta de “lindura” (Yao et al. 2022), esta respuesta afectiva también se presenta cuando vemos animales con ese tipo de proporciones faciales (Borgi et al. 2014). La razón de esto suele ser atribuida a que ojos relativamente grandes se asemejan visualmente a los rostros que presentan bebés e infantes, lo que dispara en humanos una respuesta afectiva de cuidado, cariño y protección, relacionadas con la percepción de lindura. Autores como Walt Disney han aprovechado este efecto en el diseño de personajes tanto humanos y antropomórficos, creando un estilo que se caracteriza por tener personajes con ojos grandes y expresivos. Esta tendencia también se ha popularizado en Japón a través de la obra de Osamu Tezuka, al punto en que el estilo de las producciones animadas japonesas en general es dominado por personajes con los ojos de tamaño exagerado. La popularidad de este recurso tiene sentido, al implementarlo los autores

pueden crear personajes más expresivos y con los cuales sea más fácil empatizar.

Los ojos son órganos especializados que compartimos con una gran variedad de especies, también son muy importantes para la comunicación y la producción de identidad para los humanos. En el artículo *The Eyes as Windows Into Other Minds: An Integrative Perspective* (2017) el profesor Tobias Grossmann argumenta que los ojos proporcionan un puente entre uno mismo y los demás, y que la respuesta humana ligada a los ojos puede servir para hacer inferencias sobre otras mentes. En particular, Grossman argumenta que la respuesta cognitiva que producen los ojos sirve tres funciones clave en humanos: la primera es que los ojos ayudan a detectar la presencia de otras mentes, la segunda es que los ojos ayudan a inferir los contenidos de otras mentes y la tercera es que los ojos ayudan a cultivar la colaboración con otras mentes. Los ojos nos proporcionan una perspectiva desde la cual interpretamos el mundo, cuando interactuamos con una persona que también nos mira sabemos que lo hace desde una perspectiva que es diferente a la nuestra a la vez que se manifiesta que compartimos la facultad de ver. La visión simboliza la subjetividad, cuando notamos que alguien nos mira sabemos que tiene que haber una mente detrás de los ojos que interpreta lo que estos ven. Esto se extiende a nuestra relación con otras especies, cuando interactuamos con un animal que tiene ojos sabemos que hay una mente detrás que puede observarnos, identificarnos y conocernos. La presencia de ojos en otras especies nos ayuda a reconocer que aquella especie manifiesta una actividad mental. Es más difícil percatarse de esto si

interactuamos por ejemplo con un porífero o esponja de mar, estas especies acuáticas se caracterizan por ser carentes de ojos y de locomoción, y se alimentan filtrando agua. Las esponjas de mar también poseen subjetividad y una perspectiva desde la cual interpretar el mundo, pero la falta de ojos dificulta que este reconocimiento se dé de manera afectiva. La presencia de ojos en otros animales facilita una conexión afectiva y ayuda a detectar la presencia de una mente distinta a la humana.

En este subcapítulo voy a enfocarme en una característica específica de los ojos que tiene un gran impacto en términos de expresividad sobre personajes antropomórficos: la presencia de escleras blancas. Se le llama esclera a la parte blanca del globo ocular, esta rodea el iris y está cubierta por el párpado. Los humanos se caracterizan por tener una esclera particularmente notoria, en la mayoría de especies el iris y el párpado suele cubrir el área visible del ojo, tapando la esclera. Considero que la exageración en la proporción de la esclera en relación al iris es un recurso interesante que ayuda a dotar de expresividad a personajes antropomórficos como parte de un canon de figura humana.

En el artículo *Unique morphology of the human eye and its adaptive meaning: comparative studies on external morphology of the primate eye* (2001) los científicos Kobayashi y Kohshima realizaron un estudio comparativo entre la morfología ocular de los primates y seres humanos en lo que se destaca las escleras visibles como una adaptación de los seres humanos que cumple una función comunicativa y nos distingue de los demás primates. El estudio

concluye que la morfología ocular externa de los seres humanos presenta características únicas entre los primates. Algo particular de los ojos humanos es que la esclera es particularmente visible en el eje horizontal, esto, junto al contraste que provee el color blanco hace que sea particularmente fácil percibir la dirección de la mirada de otro ser humano. En el estudio se compara esta morfología con la de otras especies de simios, que por lo general tienen una esclera menos visible y con una pigmentación más oscura que ofrece menos contraste en relación al iris (Figura 31).

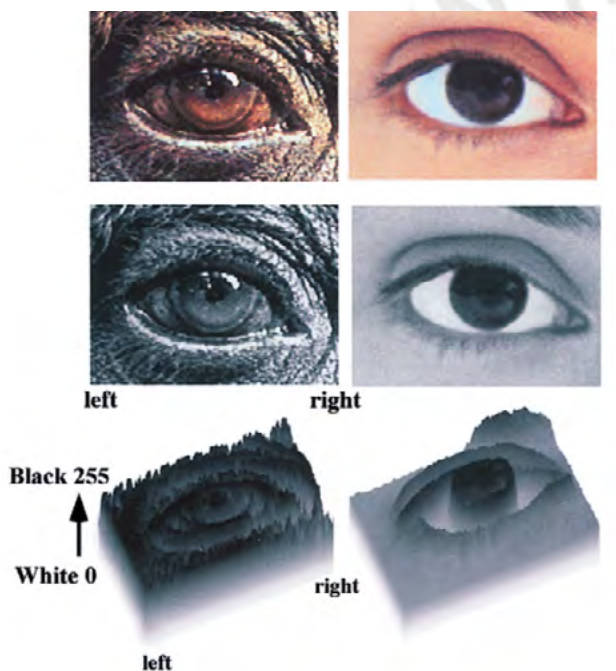


Figura 31 : Diferencia de la señalización de la mirada entre humano y orangután, Kobayashi y Kohshima (2001).

Los humanos somos excepcionalmente buenos notando la dirección de la mirada de otros seres humanos, pero precisar la dirección de la mirada de otros animales resulta comparativamente más difícil debido a esta diferencia en morfología ocular externa. Para un animal salvaje no resulta ventajoso comunicar la dirección de su mirada, más bien, puede significar la

revelación de información sensible. Esto explica por qué otros animales presentan una coloración más oscura en la esclera, lo que ofrece menos contraste que las escleras blancas de los humanos. Según el estudio la coloración oscura de la esclera expuesta en otros primates es una adaptación que cumple la función de camuflar la dirección de la mirada hacia otros individuos y/o depredadores, mientras que la esclera blanca de los humanos es una adaptación que funciona para hacer más pronunciada la señalización de la mirada. Esta proyección de la dirección de la mirada puede que funcione para ayudar en el desarrollo de una comunicación cooperativa y comportamientos mutualistas que permiten la recolección y cacería grupal y sofisticada (Kobayashi et.al 2001). Si bien Kobayashi y Kohshima aseguran que las escleras blancas son una adaptación únicamente humana, se han realizado estudios posteriores que han encontrado escleras blancas presentes en la morfología de algunas variantes de simios (Clark et.al 2023), lo que apoya la conclusión de que no existen características unitarias que sean exclusivamente humanas. Sin embargo, la presencia de escleras blancas es una adaptación que caracteriza a la especie humana, y que cumple una función importante en la intersubjetividad humana. Podemos inferir mucho con una mirada, cambios muy sutiles en la dirección en la que alguien mira influyen en lo que esta mirada comunica y en cómo esta nos hace sentir. Que sea posible notar estos cambios de dirección se debe en gran medida a la presencia de escleras blancas.

La mirada de un animal nos ayuda a dar cuenta de que este animal tiene una mente



Figura 32: Concept Art de Bob esponja cazando medusas, Stephen Hillenburb (1996)

que interpreta lo que ve, transformar la morfología del animal para incluir escleras blancas nos ayuda a dar cuenta que aquella mente observa el mundo con intención y direccionalidad. Nos dice a qué le presta atención el sujeto y cómo este responde a los estímulos que ve, nos dice a quién o a qué está mirando y de qué manera. Con esto no quiero decir que los animales, al no presentar escleras visibles, observen el mundo sin intención y direccionalidad, sino que normalmente esta intención no está siendo comunicada de la misma manera afectiva que ocurre entre humanos. Por lo tanto, la presencia de escleras blancas es una característica que suele asociarse a lo humano, y que además, nos ayuda a distinguir la dirección de la mirada del sujeto, incrementando su expresividad. Por estas razones no sorprende la cantidad de personajes antropomórficos que presentan

esta característica como parte de su canon de figura humana. Son muchísimos los personajes antropomórficos que presentan escleras prominentes.

Un claro ejemplo de esto es Bob Esponja (Figura 32), personaje creado por el animador y biólogo Stephen Hillenburb (1999), a pesar de basarse en una esponja marina, se caracteriza por tener dos enormes ojos en los que las escleras son muy prominentes. El iris de Bob Esponja es pequeño en relación al globo ocular, lo que deja expuesta una gran área de la esclera, dándole una expresión energética e intensa. La exageración de las escleras es un recurso usado no solamente para la creación de personajes antropomórficos, también es popular en los diseños de caricaturas en general, como es el caso de los personajes de los Simpsons, creados por Matt Groening (1989)(Figura 33).

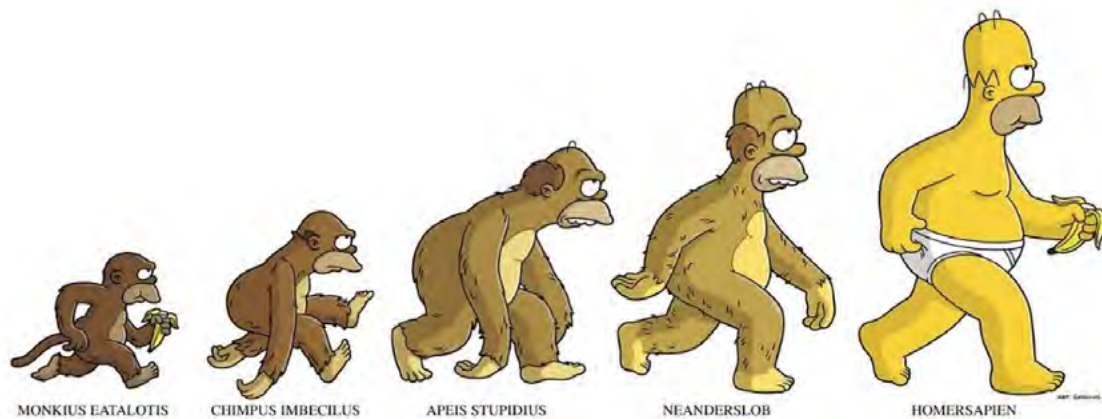


Figura 33: La Evolución de Homero

Un buen ejemplo de cómo la implementación de escleras blancas ayuda a intensificar la expresividad de los personajes antropomórficos es la serie de pinturas de King Kong de Walton Ford presentadas en la galería Paul Kasmin en 2011 (Figura 34). En esta serie de pinturas vemos varios retratos de gran formato que muestran el rostro de King Kong atravesando las etapas del duelo. La obra de Walton Ford se caracteriza por representar escenas en las que el mundo humano y el mundo animal se ponen en tensión, y esta serie no es la excepción. Estos retratos nos muestran otro lado de King Kong, uno menos salvaje y más vulnerable, de alguna forma más “humano”. El diseño de King Kong en el cual se inspiró Ford es muy similar al de la película original de 1933. Tanto las pinturas, como el animatrónico usado en aquella película presentan escleras blancas y visibles. En apariciones posteriores de King Kong, como en el remake de Peter

Jackson de 2005, el diseño del gran simio no presenta escleras blancas, esto le da un aspecto mucho menos caricaturesco y más fiel a los gorilas. Si no fuera por la elección de incluir las escleras blancas las emociones que atraviesa King Kong no se comunicarían con la misma intensidad, que varían desde la tristeza hasta una profunda ira. En una entrevista para la revista Elle, Walton Ford comentó: “La idea es darle al monstruo la oportunidad de tener un duelo apropiado, una resolución a su corazón roto” (2011). En este caso, la antropomorfización es un recurso para explorar la subjetividad de un sujeto que en su propia narrativa suele ser relegado, visto como menos que humano. Imaginar un animal antropomórfico con las escleras visibles y de color blanco implica relacionar las dinámicas de observación y de proyección de la mirada que resultan familiares para los humanos con la diversidad de estructuras faciales y corporales del reino



Figura 34: *I Don't Like To Look At Him, Jack. It Makes Me Think Of That Awful Day On The Island*, Walton Ford, Acuarela, (2011)

animal.

A parte de comunicar emociones, las escleras blancas también cumplen la función de comunicar la dirección de la mirada del sujeto; una pieza que explora este efecto de manera muy interesante es una estatuilla apodada “Thinky the Dragon” (Figura 35) diseñada por la empresa ThinkFun en 1998. Esta estatuilla armable de papel puede ser impresa y armada en casa, y representa un dragón antropomórfico pequeño con los ojos saltones con escleras prominentes y la figura facetada. Lo particular de esta pieza es que sin importar desde donde sea observada siempre parece mirar fijamente al espectador. Esta ilusión óptica funciona porque el volumen de la estatuilla, que aparenta ser convexo, es en realidad cóncavo. Resulta más fácil interpretar que los planos de la cabeza del dragón se curvan hacia afuera, dando la impresión de que es



Figura 35: Thinky The Dragon (1998)

un volumen convexo, en el que la nariz está más cerca al espectador que los ojos, como en una cabeza normal. Pero, en realidad, los planos de la cabeza se curvan hacia adentro, como en un volumen cóncavo, los lados de la cabeza están más cerca al espectador que el centro. Los ojos están en

“Thinky” no es la única pieza que aprovecha la ilusión que produce la concavidad en los ojos, algunos trajes fursuit utilizan lentillas cóncavas en el lugar de los ojos para dar una ilusión muy similar (Figura 36). Los fursuit son trajes que presentan características animales utilizados por la comunidad furry en entornos sociales, usualmente para que el usuario adopte la identidad de su fursona, es decir, la identidad de un personaje antropomórfico con el cual se identifican. Los fursuit suelen componerse por una máscara, una botarga y a veces humana que utilicé para crear las imágenes de animales antropomórficos que están representadas en el proyecto artístico que acompaña esta investigación.

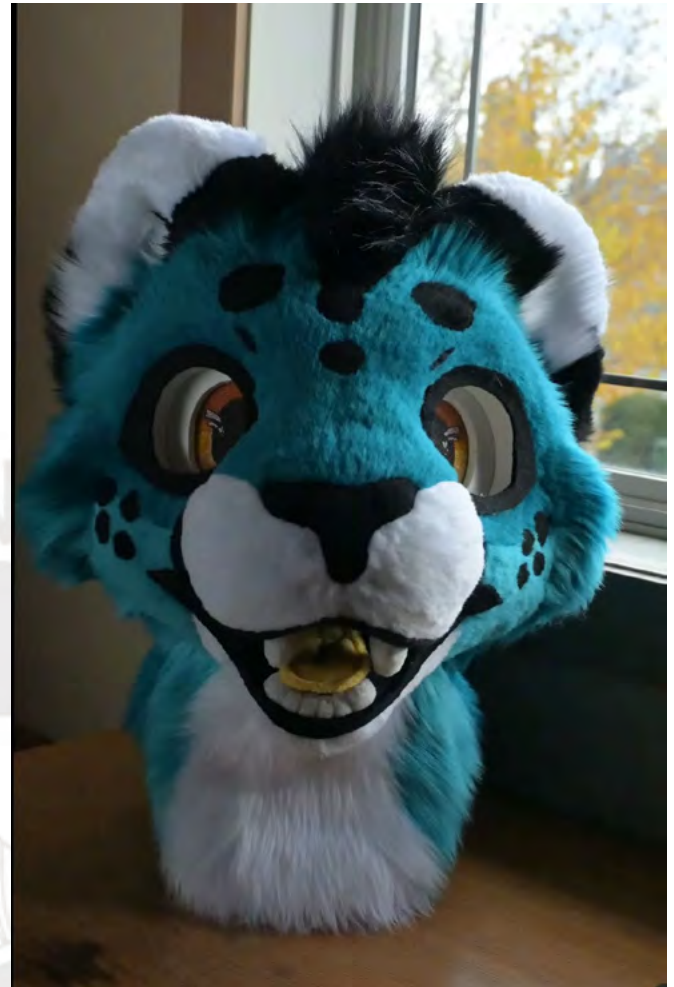


Figura 36: Fursuit con lentillas cóncavas en los ojos

1.4.2 Bipedismo y corporalidad

Andar en dos piernas y presentar una columna en posición vertical es una característica que, a pesar de estar presente en numerosas especies de animales, está fuertemente asociada a lo humano. El bipedalismo se considera la principal adaptación de los homínidos, pero sus orígenes aún son debatidos hoy en día (Crompron, Sellers, Thorpe en Roberts, Thorpe 2014). La postura erguida permitió el desarrollo de adaptaciones muy importantes

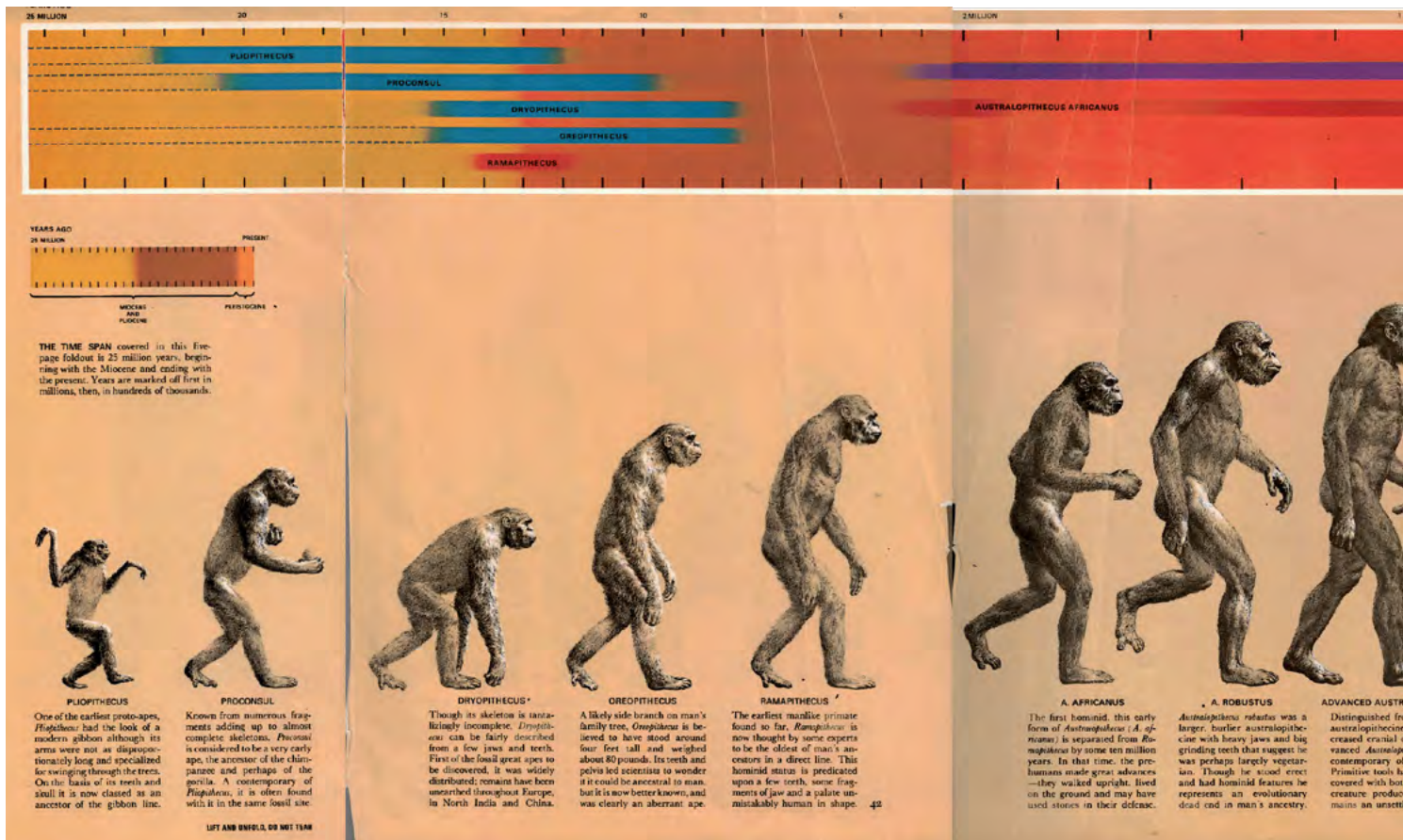
para el ser humano, como el desarrollo de brazos y manos hábiles, capaces de manipular herramientas y lanzar objetos con fuerza y precisión, así como también permitió el desarrollo del proceso conocido como encefalización, en el que el volumen del cráneo, junto con la actividad mental aumentó considerablemente. Se teoriza que los seres humanos evolucionaron de una especie de primate que caminaba sobre los nudillos (como lo hacen los bonobos, la

especie viva más cercana al ser humano). Este proceso está representado en la que es quizás la imagen más icónica de la evolución, de título “El camino hacia el Homo Sapiens”, conocida popularmente como “La marcha del progreso”. Fue ilustrada por el pintor Rudolph F. Zallinger en 1965 para el volumen “Hombre Primitivo” de la serie de libros Biblioteca de vida natural, escrito por el antropólogo Francis Clark Howell (Figura 37).

Esta ilustración muestra varias especies de homínidos; incluyendo el Australopithecus, Homo erectus, Hombre de Neandertal, Hombre de Cromañón y finalmente el ser humano moderno; ordenados en fila desde el que camina de manera más encorvada o cuadrúpeda, progresivamente irguiéndose hasta el ser humano moderno, que camina con una postura completamente vertical. Esta ilustración se presta para una interpretación lineal y por tanto errónea del proceso evolutivo. La evolución no es un proceso lineal porque no sigue una trayectoria fija ni predeterminada, sino que depende de múltiples factores como la selección natural, mutaciones al azar y cambios ambientales. Además, las especies pueden divergir, adaptarse de distintas maneras o extinguirse, lo que genera un árbol ramificado de la vida en lugar de una línea recta. Aunque Howell, el científico que escribió el texto que acompaña la ilustración, era consciente de esa posible malinterpretación, la iconicidad de “La marcha del progreso” ayudó a cristalizar una visión de la evolución como un proceso lineal, casi predeterminado (Gould en Roberts, Thorpe 2014). Considero que la simplificación del proceso evolutivo como un proceso lineal es uno

de los factores que vuelven a ‘La marcha del progreso’ una ilustración tan icónica, al reducir la complejidad del fenómeno evolutivo se hace más fácil su comunicación. Otra consecuencia de esta ilustración es la interpretación que privilegia al ser humano y su forma frente a las demás especies. Vemos al ser humano moderno literalmente por encima de las especies que lo precedieron, y el bipedismo se vuelve símbolo de esta superación. “La marcha del progreso” puede ser interpretada como el proceso por el cual una bestia que camina en cuatro patas progresivamente se convirtió en un sujeto racional que camina en dos. En cierta forma no intencionada, “La marcha del progreso” ilustra un sesgo que privilegia la estructura bípeda humana por sobre la morfología del resto de animales.

En el caso de personajes antropomórficos, el bipedismo es una de las características más populares para incluir dentro de un canon variable de figura humana. Muchos personajes antropomórficos provenientes de estilos muy diferenciados presentan una estructura bípeda similar a la humana. Para convertir a un animal en un sujeto bípedo hay que transformar sus proporciones y morfología para que se acomoden a la estructura humana. Esto trae como consecuencia una mayor facilidad para el espectador de proyectar su propia corporalidad sobre el animal antropomórfico. En el caso de animales cuadrúpedos (seres con los cuales los seres humanos compartimos la característica de tener dos extremidades delanteras y dos extremidades traseras), transformar la estructura del animal a una bípedo-humana no significa más que reordenar sus partes de



manera vertical; usualmente con la cabeza arriba, con la columna en posición vertical y las extremidades apuntando hacia abajo. En el caso de animales más diferentes del ser humano puede ser necesario hacer ajustes más profundos.

Por ejemplo, en el caso de Bob Esponja, el autor Stephen Hilenburg decidió dotar al personaje de extremidades humanas, es decir, manos y piernas; características que las esponjas marinas carecen. Tanto en el caso de animales cuadrúpedos como en el caso de las esponjas de mar, la transformación a una estructura bípedo-humana trabaja para hacer más fácil para un humano imaginarse cómo sería habitar el cuerpo de ese animal. Las esponjas de mar son animales sésiles (sedentarios), su experiencia subjetiva es muy diferente a la de un ser humano, por lo cual es difícil imaginarse cómo

sería ser una esponja marina. Es mucho más fácil imaginar cómo sería ser Bob Esponja, porque este personaje comparte, entre otras características, una estructura bípeda y un modo de locomoción similar al humano. El bipedismo es un recurso clave para transformar la corporalidad de un animal en algo con lo que un ser humano puede identificarse. Imaginar un animal antropomórfico bípedo implica relacionar las dinámicas de movimiento que resultan familiares para los humanos con la diversidad de estructuras corporales del reino animal.

Imaginemos un guepardo antropomórfico y bípedo, la morfología de este personaje necesariamente sufrirá una transformación irreversible frente a un guepardo “normativo”; sin embargo, aún podemos incorporar en él las cualidades que hacen especiales a los guepardos en términos de

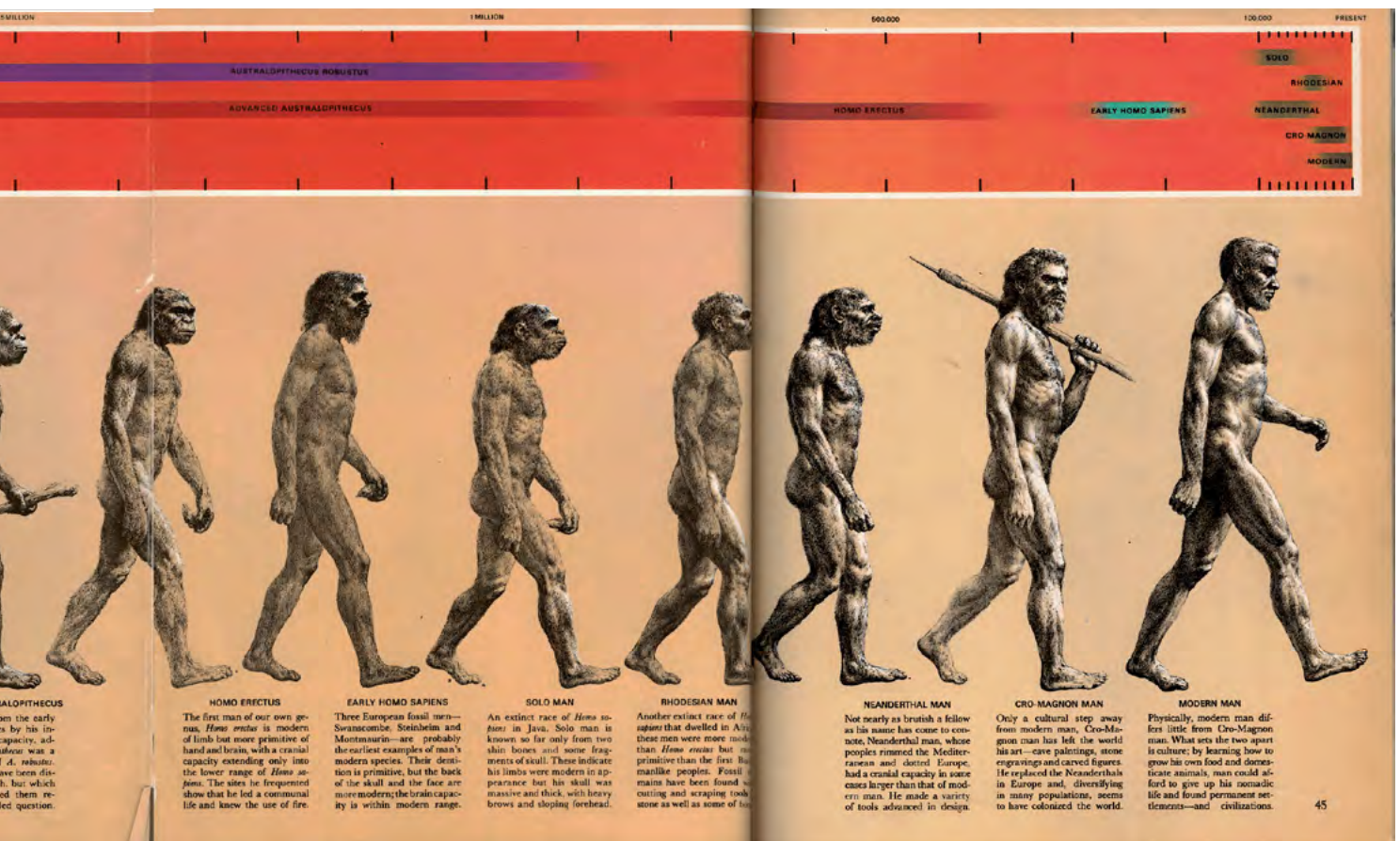


Figura 37: The Road to Man, Ilustración por Rudolph F. Zallinger, publicado en Early Man (1965)

locomoción. Los guepardos son animales extremadamente rápidos, por lo cual tendría sentido imaginar que el personaje, aún teniendo una estructura muy diferente a la de los guepardos “normativos”, podría correr a velocidades muy altas. Lo mismo ocurre si imaginamos un elefante antropomórfico, tendría sentido imaginar que, aunque se movilizaba en dos patas, mantiene la fuerza y peso de un elefante “normativo”. Podemos elegir mantener ciertas características de la morfología del animal que hacemos referencia al antropomorfizar. El bipedismo entonces, se convierte en una vía de acceso a la corporalidad de los animales, que puede servir para facilitar una conexión con la manera en que los animales se mueven y habitan sus contextos determinados.

Esta lógica de utilizar la estructura humana para habitar el cuerpo del animal se

manifiesta muy claramente en las botargas que componen un fursuit. Como mencioné en el subcapítulo anterior, los trajes fursuit son prendas utilizadas por la comunidad furry para caracterizarse y adoptar la identidad de un animal antropomórfico. Estas prendas, por necesidad, tienen que encontrar la manera de adaptar la morfología del animal a una estructura corporal humana, por lo tanto bípeda. Estas botargas pueden variar mucho en silueta y componentes, pueden incluir guantes, botines e incluso colas. El diseño de estas botargas adapta las características que se busca emular del animal y son superpuestas sobre una figura humana, abriendo un espacio para la ficción, la performance de lo animal y el juego. Los fursuit vuelven al animal en una especie de capa externa de piel que el usuario puede ponerse y sacarse a su gusto, abriendo una

liminalidad en que la identidad humana y la animal son hibridadas a través de la ficción. No todos los animales antropomórficos son bípedos, obras como el Rey León (1994) presentan animales que hablan y muestran características visuales humanas, pero que mantienen una estructura corporal cuadrúpeda. Estos casos son denominados por la comunidad furry como animales no-mórficos (Non-anthro 2025) (Figura 38).

Para la creación de los personajes antropomórficos que protagonizan el proyecto artístico que acompaña esta investigación decidí incluir ambas características en el canon variable de figura humana. El resultado son personajes antropomórficos que presentan un rostro que muestra la proyección de sus miradas y cargan una expresividad similar a la humana, como también presentan una estructura corporal que facilita una identificación con su manera de moverse.



Figura 38: Fursuit de un lobo no-mórfico

Entonces, la antropomorfización es una práctica que cumple un rol fundamental en la vinculación con los animales no-humanos, ya que funciona como una traducción de las expresiones de lo animal hacia un lenguaje humano. Sin embargo, existe una mirada negativa proveniente de la cultura occidental que percibe a la antropomorfización como un sesgo emocional que debe ser suprimido si lo que se busca es estudiar el comportamiento animal de manera objetiva. No obstante, esta “antroponegación” da como resultado una visión del mundo que niega la posibilidad de considerar los nexos que existen entre lo humano y lo animal. Frente a ello, la antropomorfización aparece como una posibilidad para dismantelar la barrera que el pensamiento antroponegacionista erige entre humanos y animales, dado que la antropomorfización rinde cualidades que son consideradas como exclusivamente humanas (como la inteligencia, la racionalidad y la emocionalidad), hacia sujetos que son considerados incapaces de presentar tales capacidades. Existe una gran variedad de aproximaciones hacia la antropomorfización, de manera que puede utilizarse como herramienta para pensar y repensar la relación que sostenemos con las variaciones de la vida animal.

2. Antropomorfizar la Historia Natural

Existe una pasión humana por identificar, clasificar y jerarquizar todo lo que es observable, este ímpetu no se escapa del mundo animal. De niño consumía muchos documentales y material gráfico que mostraba imágenes impactantes de animales acompañados de narraciones que se encargaban de listar hechos sobre ellos. Para mí, saber identificar cuál era el nombre de las especies que veía, así como saber qué comportamientos manifestaban y qué especies superaban en capacidad a cuáles otras (es decir, cuál era la más rápida, la más fuerte etc.), eran tipos de conocimiento que me empeñaba a obtener y coleccionar obsesivamente. Poder identificar a una especie rebuscada en menos tiempo que mis compañeros era motivo de orgullo para mí. Considero que lo que me motivaba a aprender estas cosas era consecuencia de un

tipo de representación que convierte a los animales en objetos de consumo a través de la observación. Siento que lo que buscaba, de alguna u otra forma, era capturar de manera intelectual a estos seres con los cuales comparto tanto, pero que presentan características visuales y morfológicas radicalmente diferentes. Esa distancia entre la familiaridad y extrañamiento que producían en mí estas imágenes no podía ser resumida aún si conocía plenamente las características del animal en cuestión, pero no por esto dejaba de intentarlo. Quizás por eso me resultaban tan misteriosas y estimulantes las especies sobre las cuales el conocimiento científico era limitado, como el calamar colosal o el leopardo de las nieves. De hecho, no era suficiente para mí conocer todo lo posible sobre las especies que existen actualmente, debido a la enorme cantidad

de material sobre los dinosaurios y demás criaturas extintas orientadas a un público infantil, mi curiosidad también tenía la mira sobre las especies del pasado de la tierra que están ahora extintas. Estas representaciones, que buscan escenificar el comportamiento de los animales, organizarlos taxonómicamente y mostrar cómo era la vida en el pasado, pueden ser interpretadas bajo el concepto la Historia Natural. Si la Historia Natural fuera un sujeto, su mayor deseo sería conocer y registrar todo lo que se puede saber de los seres vivos, así como presenciar todos los eventos que tuvieron lugar en el desarrollo de la vida.

En este capítulo me dedicaré a aplicar el método de antropomorfización que fue desarrollado en el capítulo anterior sobre el imaginario visual de la representación naturalista, es decir, pretendo antropomorfizar la Historia Natural. En primer lugar exploraré, cómo es que las representaciones naturalistas emplean recursos antropomórficos para crear narrativas y discursos sobre el mundo animal. En segundo lugar analizaré cómo las prácticas de clasificación taxonómica propias de las Ciencias Naturales transforman a los animales en objetos para el consumo y observación humana. En tercer lugar analizaré cómo es que el concepto de la evolución, troncal para la Historia Natural, funciona como principio que jerarquiza el mundo animal en relación a la cercanía con el ser humano. Finalmente, en el subcapítulo titulado “He visto”, contaré una ficción de la Historia Natural que rechaza la premisa de la antroponegación, una versión alternativa que tiene como fundamento la proyección de cualidades humanas para explorar la vida animal.

2.1 Antropomorfización e Historia Natural

Si bien la Historia Natural mantiene la estética de la objetividad que caracteriza a los saberes científicos (aquella antroponegación que busca alejarse de cualquier atisbo de antropomorfismo), las representaciones naturalistas suelen emplear un lenguaje que le proyecta a la naturaleza cualidades humanas para facilitar la comunicación de ciertas ideas. Los documentales de vida animal no reparan en incluir narraciones que atribuyen intencionalidad, emotividad y racionalidad a los animales que son representados. No es raro encontrar que, por ejemplo, en un documental sobre una manada de leones se construyan narrativas dramáticas sobre vínculos familiares, necesidad y traición. También es habitual, en este tipo de documentales, ver rituales de apareamiento de aves exóticas acompañados por narraciones que cuentan una historia de romance y seducción, con música que condiciona este tipo de lecturas. Lo mismo ocurre con escenas que muestran el primer vuelo de un pichón de alguna ave, suelen estar acompañadas por música dramática en anticipación de que el pichón salte hacia el vacío, la música se detiene en el momento del salto para luego resurgir en una melodía inspiradora cuando el pichón se alza sobre el barranco victorioso. El planteamiento de esta recurrente narrativa aviar serviría perfectamente para contar la historia de un niño dando su primer viaje en bicicleta. Estos tres ejemplos que he mencionado proyectan una subjetividad humana sobre imágenes de animales; la música, la edición y la narración son elementos añadidos que trabajan para

enmarcar al animal en una narrativa que apela a la experiencia de una audiencia humana. Estos recursos son antropomórficos porque proyectan cualidades humanas sobre el sujeto animal y sirven para hacer de los animales sujetos más expresivos, logrando que la audiencia empatice con ellos y esté más involucrada con la narrativa. Los documentales de naturaleza atribuyen a los animales la capacidad de actuar con intención, por razón o sentimiento siempre y cuando esta atribución sirva para continuar la trama. Estos recursos de encuadre como la narración y la música son muy poderosos porque transforman la manera en que la audiencia interpreta la experiencia del animal. El carácter moral de un mismo metraje que muestra un guepardo cazando una gacela puede cambiar dependiendo de con cuál animal se busca empatizar. Si se enfoca la experiencia de la gacela, la narrativa hace que uno empatice con su lucha por escapar del guepardo, si en cambio se enfoca la experiencia del guepardo, (si se muestra, por ejemplo, que el guepardo emprendió esta cacería para alimentar a sus crías) la narrativa hace que uno empatice con la lucha por supervivencia del guepardo. Muy lejos de documentar la realidad, los documentales de naturaleza utilizan imágenes de animales en conjunción con una serie de recursos dramáticos para construir un espectáculo que posiciona a lo animal como un reflejo de la sociedad humana.

Esta antropomorfización no solo se manifiesta en los documentales sobre la vida

animal, también se cuela en las metáforas utilizadas por los científicos para hablar de las relaciones entre las especies y los eventos que ocurrieron en el desarrollo de la vida en la tierra. No es raro encontrar textos que hablen de dos especies diferentes pero que mantienen cierta cercanía filogenética como si se tratara de un lazo “familiar”, como ejemplo puedo nombrar la noción de que los lobos son “primos” de los perros. Podría parecer que este uso es apropiado, ya que los perros descienden de los lobos, por lo cual existiría un lazo “familiar” en la genética de ambas especies. Sin embargo la distancia entre una especie y la otra es mucho mayor que entre dos primos de una familia humana. Además, la noción de “primo” trae consigo cierto vínculo afectivo, particular de las familias humanas, que es proyectado sobre la relación entre lobos y perros. Imagino un encuentro entre un lobo y un perro, en el que el perro siente hacia el lobo cierta nostalgia ligada al lugar de donde viene, como la que un humano sentiría al encontrarse con un familiar lejano que no ve hace mucho tiempo.

Por otro lado, los paleontólogos también utilizan metáforas antropomórficas para hablar de las especies que habitaron las distintas eras geológicas. Se dice que en el Mesozoico, la era de los dinosaurios, era un tiempo en que los reptiles “reinaban” la tierra. El concepto de “reino” en este caso es una metáfora que proyecta la noción de monarquía, propia de las sociedades humanas, a un período en que los humanos, y por tanto aquella organización social, no existían. Es un hecho que durante el Mesozoico había una mayor diversidad de especies de reptiles, y también que estas

alcanzaron tamaños gigantescos, pero la noción de que la vida animal en aquel entonces estaba estructurada como una monarquía, con un rey tiránico a la cabeza, es ridícula. Obviamente, el uso del término reino no debe ser interpretado literalmente, es una metáfora que ayuda a ilustrar el hecho de que por cientos de millones de años la tierra estaba habitada por reptiles que consiguieron desarrollarse y abarcar gran parte del planeta. Lo importante es resaltar que cuando se intenta representar las relaciones entre las especies y su desarrollo en el tiempo suele ser necesario proyectar la subjetividad humana para poder generar discursos sobre estos fenómenos.

El Cenozoico, la era geológica posterior a los dinosaurios, es conocida como la era en que los mamíferos “reinaban” la tierra. Consecuentemente, en esta era la diversidad y el tamaño de las especies de mamíferos aumentó exponencialmente, mientras que gran parte de los dinosaurios se extinguieron al final de la era Mesozoica, acabando con el reinado de los Reptiles. La extinción de los dinosaurios abrió la posibilidad de que los mamíferos evolucionaran, permitió que estos habitaran los nichos ecológicos que los dinosaurios dejaron. La noción de “reino”, aplicada a los procesos de evolución y extinción, construye una narrativa en que la Historia Natural se compone de varias “dinastías”. Cuando una de estas dinastías se extingue, usualmente debido a una extinción masiva, es reemplazada por una nueva dinastía compuesta por especies más evolucionadas. Considero que este tipo de lenguaje construye una noción que privilegia a las especies de mamíferos por encima de las especies de reptiles, como si hubiera

habido un conflicto entre los dos grupos en el que los mamíferos, por virtud de ser más evolucionados, salieron victoriosos. No hace falta decir que el uso del concepto de “reino” es una metáfora que busca hacer un símil entre el desarrollo de la vida en la tierra y el desarrollo de las civilizaciones humanas, y sirve para comunicar de manera más didáctica fenómenos muy difíciles de aprehender, como son los procesos de evolución y extinción, cuya escala temporal supera por mucho las capacidades humanas. La antropomorfización no solo es aplicable a sujetos no-humanos, también puede aplicarse sobre eventos y relaciones entre especies, que pueden resultar difíciles de interpretar desde una perspectiva humana. Lo que quiero resaltar aquí no es que los creadores de documentales paleontológicos están equivocados al usar términos que cargan una tendencia antropomórfica, lo importante a resaltar es que subyacente a las representaciones de la Historia Natural existe una tendencia que busca hacer sentido del desarrollo de la vida en la tierra a través del uso de recursos antropomórficos.

Considero que este tipo de producciones naturalistas, como los documentales de vida animal, los libros ilustrados de Historia Natural, e incluso las películas ambientadas en eras geológicas pasadas como “La tierra antes del tiempo” (1988) y “La era del hielo” (2002) cobran mayor importancia sobre cómo se piensan los animales y el pasado de la vida en la tierra, más que las investigaciones zoológicas y paleontológicas. Las representaciones de la Historia Natural se basan en el conocimiento científico de la época, pero lo que manifiestan es distinto. Las asociaciones que tengo hacia los tigres

dientes de sable, es decir, mi estereotipo de aquel animal (smilodon), está atravesado por los esmilodontes que aparecen en películas y series animadas como Diego de la Era del Hielo y también por los tigres diente de sable que aparecen en los libros de ilustrados de la prehistoria. Mi estereotipo de smilodon está más informado por este tipo de representaciones que por el contacto directo con esmilodontes reales (dado que un encuentro de ese tipo es imposible). Consecuentemente, estas representaciones están informadas por las interpretaciones de paleontólogos frente al registro fósil y también por artistas que ilustran sus hallazgos en imágenes realistas, disciplina que se conoce como paleoarte.

El caso es que representaciones naturalistas como la serie de la BBC “Caminando con dinosaurios” (1999) (Figura 39) comparten mucho con películas animadas de personajes antropomórficos como las que mencioné anteriormente. En ambos casos se busca crear narrativas que exploren de manera sensible la experiencia de animales extintos. Ambos casos emplean recursos dramáticos que atribuyen cualidades humanas a no-humanos. También, ambas producciones utilizan técnicas de animación para darle vida a estas especies que solo conocemos a través de fósil. La diferencia clave entre películas como “La tierra antes del tiempo” (1988) y “La era del hielo” (2002), en comparación con “Caminando con dinosaurios” (1999) radica en la perspectiva que toma la audiencia. En las películas animadas que menciono se tiene una mirada más cercana hacia los personajes antropomórficos, mientras que en los documentales de naturaleza se suele tomar una perspectiva



Figura 39: Caminando con Dinosaurios (1999)

más voyeurística. En “La tierra antes del tiempo” (Figura 40) se cuenta la historia de una manada de dinosaurios herbívoros que buscan llegar a un valle sagrado protegido de los depredadores. La película busca, a través de la antropomorfización, generar un vínculo afectivo que busca hacer sentir al espectador como parte de la comunidad animal que es representada. En “La era del hielo” (Figura 41) ocurre lo mismo, uno como espectador se siente parte del grupo de amigos conformados por un mamut, un perezoso y un tigre dientes de sable. Se invita al espectador a abandonar la perspectiva humana y sentirse “como un animal más”. En “La era del hielo” los humanos prehistóricos no hablan, o al menos no hablan en un lenguaje que los animales y el espectador entienden. Esto podría ser a raíz de que

los animales no entienden el idioma de los humanos, pero, al hacer que el espectador entienda el idioma de los animales y no el de los humanos se está haciendo patente que la perspectiva que toma la audiencia es la misma que la de los animales. En “Caminando con dinosaurios”, en cambio, la perspectiva que toma la audiencia hacia los animales es más lejana, se utilizan una cinematografía similar a los documentales de naturaleza actual, en los cuales el camarógrafo suele estar alejado de los animales y fotografiándolos con un lente teleobjetivo. Cuando se filman documentales de vida animal siempre está la limitación de no poder acercarse demasiado para no perturbar el comportamiento “natural” de los animales, sin embargo en el caso de los documentales de vida animal prehistórica, en que los animales suelen ser



Figura 40: Pie pequeño y sus amigos, La Tierra antes del Tiempo : El Viaje de los Valientes (2016)

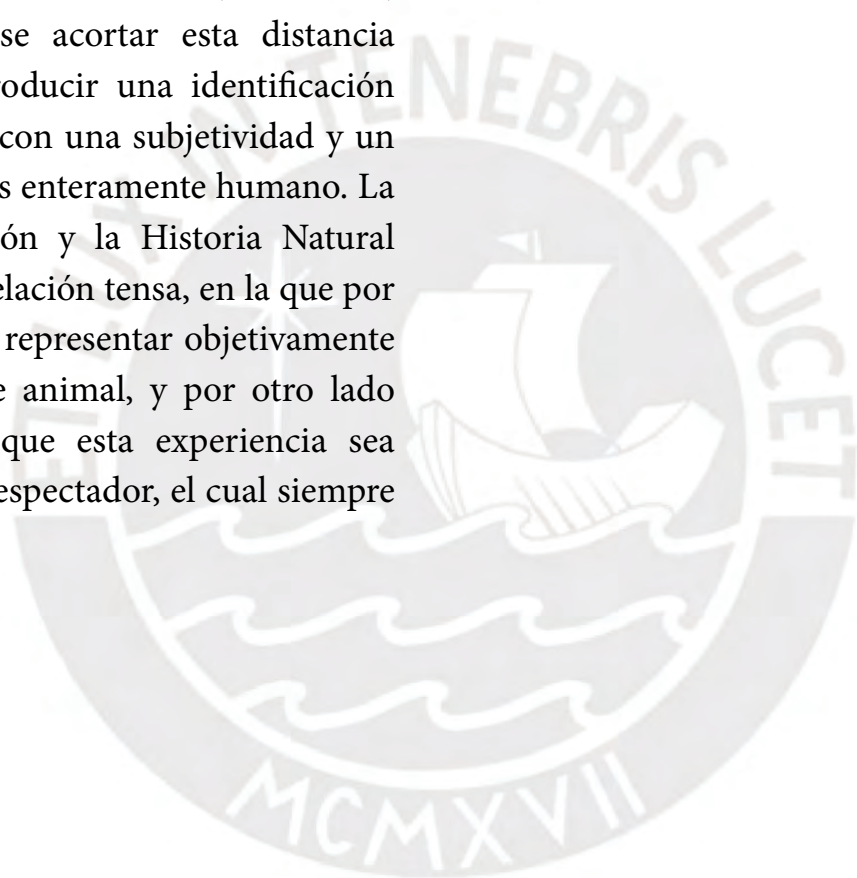
reconstrucciones digitales, no habría porqué mantener esas precauciones. Documentales como “Caminando con dinosaurios” no recuerdan a la experiencia de formar parte de una comunidad heterogénea de animales, recuerda más a la experiencia de un safari, como si el espectador viajara en el tiempo millones de años atrás y pudiera acercarse furtivamente a observar el comportamiento de los dinosaurios desde afuera, sin intervenir sobre ellos y sin abandonar la perspectiva

humana. En “La tierra antes del tiempo”, “La era del hielo” y otras ficciones fantásticas sobre la vida animal no se busca ocultar la transformación antropomórfica que ha ocurrido, permitiéndole a la audiencia la oportunidad de suspender parcialmente la perspectiva humana y adoptar la identidad de los animales que se muestran en pantalla.



Figura 41: La familia de La Era del Hielo mirando a la cámara, La Era del Hielo: Choque de dos mundos (2016)

En conclusión, las representaciones naturalistas o de Historia Natural influyen en cómo nos vinculamos emocionalmente con las distintas especies de animales, y, para lograr esta vinculación se suele proyectar la perspectiva humana de una manera que es antropomórfica. Sin embargo, las representaciones naturalistas de corte más “documental” suelen guardar cierta distancia con los sujetos que representan en función de mantener cierta estética de objetividad. Las representaciones más ficcionales, en cambio, pueden permitirse acortar esta distancia con el fin de producir una identificación en el espectador con una subjetividad y un entorno que no es enteramente humano. La antropomorfización y la Historia Natural mantienen una relación tensa, en la que por un lado se busca representar objetivamente la experiencia de animal, y por otro lado se busca hacer que esta experiencia sea accesible para el espectador, el cual siempre es humano.



2.2 Espécimen: observación y consumo

En *Why Look at Animals*, ensayo que aparece en el libro *About Looking* (1980), de John Berger, el autor nos presenta una hipótesis interesante sobre cómo es que se llevan a cabo las lógicas de observación entre humanos y animales en el mundo contemporáneo. Berger plantea que, en las sociedades post-industriales las personas conocen más a los animales a través de imágenes que por contacto directo. Los niños en las sociedades industrializadas crecen con una enorme exposición a imágenes de animales a través de juguetes, dibujos animados, ilustraciones y decoraciones de todo tipo, y la popularidad de estas imágenes no se compara con la de ninguna otra fuente (1977). Este tipo de representaciones son formativas para la construcción de la identidad de los animales hoy en día, es decir, informan los estereotipos que las personas asocian con las distintas especies de animales. Mi impresión de lo que constituye un elefante, por ejemplo, está mucho más informada por la programación de *Animal Planet*, que por el encuentro que tuve con un elefante real en el zoológico de Luján (Argentina, 2018). Pero aún así, los zoológicos, que serían de las pocas oportunidades para tener un encuentro directo con especies exóticas que rara vez se tiene la oportunidad de ver en persona están atravesados por lógicas de representación. Berger comenta:

Un zoológico es un lugar donde se reúnen la mayor cantidad de especies posible con el fin de ser vistas, observadas, estudiadas. En principio,

cada jaula actúa como un marco alrededor del animal que contiene. Los visitantes pueden ir al zoológico para mirar animales. Avanzan de jaula en jaula, de manera similar a los visitantes de una galería de arte, que se detienen frente a una pintura, y luego pasan a la siguiente o a la que sigue. (1977)

Los zoológicos convierten al encuentro con un animal, la posibilidad de observarlo, en una experiencia de consumo. Aún cuando los animales que se presentan ante el ser humano contemporáneo son de carne y hueso, estos aparecen enmarcados en un contexto artificial, construido para facilitar su visibilidad. Cambiar el contexto en el que se da el encuentro con el animal condiciona su comportamiento, de la misma manera que la domesticación puede generar nuevas especies, los zoológicos ejecutan una transformación sobre los animales, convirtiéndolos en sujetos disponibles para la observación humana.

Al igual que los zoológicos, las representaciones de la Historia Natural distorsionan los fenómenos animales para hacerlos disponibles para la observación humana, para hacer posible que se extraiga conocimiento de ellos. En su ensayo “*Natural History Panopticon*”, Giovanni Aloisio interpreta a la Historia Natural como la disciplina esencial por la cual “el verdadero registro de la naturaleza” es construido (2018). Las representaciones de la Historia Natural, a pesar de ser construidas para la observación, cargan consigo la apariencia de

ser verídicas, de mostrar objetivamente lo que representan. El concepto de espécimen, fundamental para el naturalismo, proviene del latín *specere*, que significa ver. El imperativo de clasificar a todas las especies de animales está simbólicamente ligado al acto de la observación. Aloi define el concepto de espécimen de la siguiente manera:

En términos zoológicos, el espécimen es la unidad establecida de integridad morfológica que representa a toda una especie. En la historia natural, el espécimen debe ser anatómicamente perfecto. Es el objeto epistemológico por excelencia: suspendido entre lo lingüístico y lo material, es el objeto-animal al descubierto, el cimiento fundamental de los discursos taxonómicos institucionales. Se mantiene inmovilizado en un medio atemporal en el que cualquier historia individual es removida mediante la preparación y la descontextualización. Fijada en la muerte, su ideal y singular forma incesantemente implica a la multitud de sus referentes vivos. Su legado cultural está limitado por la red taxonómica. Perfectamente situado dentro del sistema del conocimiento científico, el espécimen no tiene pasado ni futuro. Como el emblemático animal-hecho-objeto, este encapsula muchas de las contradicciones y paradojas típicas de las relaciones entre humanos y animales. (2018)

El espécimen viene a ser el común denominador del animal, es aquel objeto ideal que determina a todos los animales de una especie. El espécimen no tiene género,

ni fecha de nacimiento, ni irregularidades. Es como el ideal platónico que representa a todos los miembros de un estereotipo animal, toda desviación frente a este ideal significa una carencia por parte del animal mismo. Para Aloi, la empresa de la Historia Natural consiste en el ordenamiento y la nominación de lo visible, es decir, hacer que todos los fenómenos que uno puede ver en la naturaleza, cada experiencia de lo animal, corresponda con una celda determinada por el espécimen. De esto se deriva la comparación entre la Historia Natural y el panóptico que utiliza Aloi, donde todas las especies existen bajo un régimen de vigilancia mediado por las Ciencias Naturales. Toda la experiencia particular del individuo, cada accidente, y rastro de éste, es limado para construir a un espécimen. En la ilustración naturalista esta comparación resulta muy literal, dado que en el siglo XVIII los zoólogos solían combinar las partes de diferentes cadáveres de animales para producir una ilustración de una sola especie. Tal es el caso del ornitólogo y naturalista francés John James Audubon (1785-1851) (Figura 42), quien solía matar decenas de aves de la misma especie para producir una única lámina de acuarela que muestra al ave posando, de manera que sean visibles sus características más identificables, usualmente con un paisaje de su ecosistema detrás. Estas ilustraciones vienen a ser como la representación ideal del espécimen, una escenificación del representante perfecto del animal. No representan un fenómeno que existe en la naturaleza, sino que construyen un nuevo sujeto hecho especialmente para ser observado. Este nuevo individuo es creado con el propósito de servir como referencia para identificar a la especie



Figura 42: *Egretta tricolor*, John James Audubon (1831-1834)

que representa. Este acto de recortar las particularidades de los individuos animales para hacerlos encajar dentro de los límites de la clasificación taxonómica es usualmente pasado por alto, y lo veo representado de manera sucinta en la pintura “Ark” (2020), del artista taiwanés Mu Pan (Figura 43).

Esta pintura muestra lo que parece ser el arca de Noé desde una perspectiva cenital, desde un corte transversal que deja ver el interior del arca, se muestran una serie de habitaciones en las que se ubican una gran cantidad de animales variados, se ubican en parejas y están amordazados y contorsionados para encajar en las estrechas habitaciones del arca. La vista cenital da al observador una posición privilegiada, desde la cual puede observar a todos los animales como si estuvieran en anaqueles. La obra de Mu Pan no es ajena a la antropomorfización ni a temas de Historia Natural, su serie de pinturas “Dinoasshole”

(2016) (Figura 44) cuenta con varias escenas de la prehistoria que representan batallas bizarras y sangrientas entre dinosaurios, seres antropomórficos y alienígenas. Estas pinturas proponen una estética irreverente que invierte el canon establecido por el paleoarte, que como mencioné se define por buscar verosimilitud y realismo, de cierta forma señalan la cualidad construida y ficticia de este tipo de representaciones. Curiosamente, a pesar de que la obra de Mu Pan cuenta con numerosas escenas de batallas, “Ark” me parece su pintura más violenta. La disposición de los animales en cuartos apretados, junto con su organización en una grilla que facilita su observación y comparación dan a entender cierta comodificación de lo animal, recuerda a un zoológico con malas condiciones para sus animales y la trata de animales exóticos, en las que especies endémicas son removidas de sus hábitats y son transportadas para

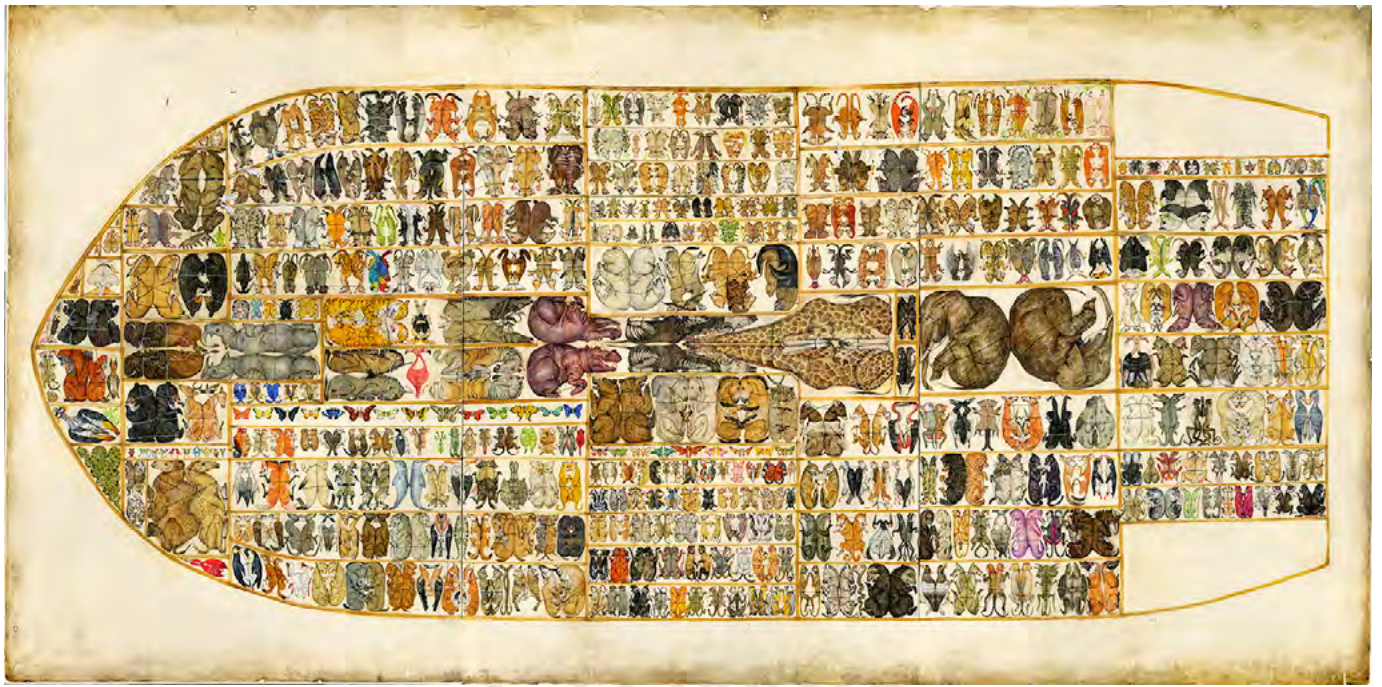


Figura 43: Ark, Mu Pan, acrílico sobre madera (2020)

convertirse en mascotas o trofeos. Por lo general las representaciones del arca de Noé suelen ser positivas, con los animales elegidos por dios haciendo fila alegres de ser salvados. Mu Pan invierte esta afectividad presentando una versión del mito en que los animales parecen haber sido reunidos y clasificados contra su voluntad y dispuestos en espacios no aptos para albergarlos. El mito del arca de Noé, funciona como un origen bíblico para la clasificación de las especies de animales, la organización en parejas reproductivas recuerda a la noción de multiplicidad que Aloï relaciona con el espécimen. Tanto como cada espécimen hace referencia a los múltiples ejemplares vivos de aquella especie, en la historia de Noé cada pareja de animales hace referencia al potencial reproductivo, necesario para multiplicarse y volver a poblar la tierra después del diluvio. Esta pintura me hace pensar en la violencia que ocurre al clasificar toda la variedad de la vida animal en contenedores discretos, como si la labor

de la taxonomía fuera una lotización de la vida animal, que reduce la variación de los animales en categorías ontológicas cerradas que facilitan su observación, clasificación y explotación.



Figura 44: Dinoasshole Chapter 4, Mu Pan acrílico sobre madera, (2016)

El problema con encasillar a los fenómenos de la naturaleza en conceptos cerrados recae en que la naturaleza no opera de manera discreta. Incluso antes del surgimiento de la teoría de la evolución existían críticos del sistema de clasificación taxonómica. En 1749, el naturalista francés Georges-Louis Leclerc de Buffon mencionaba que existe un error fundamental en la sistematización de la vida natural:

El error consiste en no comprender los procesos de la naturaleza (marcha), que siempre ocurren por gradaciones (matices)... Es posible descender por grados casi imperceptibles desde la criatura más perfecta hasta la materia más amorfa... Estas transiciones imperceptibles son la gran obra de la naturaleza; se encuentran no solo en los tamaños y las formas, sino también en los movimientos, las generaciones y las sucesiones de cada especie... [Así,] la naturaleza, al proceder por gradaciones desconocidas, no puede prestarse completamente a estas divisiones [en géneros y especies]... Se encontrará un gran número de especies intermedias y de objetos que pertenecen en parte a una clase y en parte a otra. Objetos de esta índole, a los que es imposible asignar un lugar, hacen necesariamente vana la tentativa de un sistema universal. (Buffon en Lovejoy, 1936)

Hoy en día, gracias a la teoría de la evolución, sabemos que la generación de nuevas especies ocurre por selección natural, proceso que abarca muchas generaciones y ocurre a través de adaptaciones graduales en respuesta al ecosistema. Como menciona

Buffon, existe una continuidad entre todas las especies, de manera que siempre se puede encontrar una especie que se encuentre en el intermedio entre otras dos. Por este motivo cualquier sistema que busque separar a los seres vivos en categorías universales estará reduciendo la diversidad de la vida en favor de su sistematización. El punto aquí no consiste en desechar por completo el concepto de “especie” o “espécimen”, sino en reconocer que la naturaleza, en su manera fundamentalmente indeterminada de operar, no se ajusta perfectamente a las ontologías rígidas de la ciencia occidental (Barad, 2011). La discriminación del mundo animal en especies discretas es necesaria para poder hablar de los animales, sin embargo uno no debe caer en el error de asumir que los conceptos que se usan para hablar de los animales son los animales en sí.

Es así que las representaciones naturalistas no son un registro fiel y objetivo de la vida animal, sino una construcción que aplan a los animales, convirtiéndolos en objetos de consumo aptos para servir a la observación humana. Uno de los efectos negativos de esta lógica de representación, que construye a los animales como objetos para ser observados, es que se ignora la capacidad que tienen los animales de observarnos a nosotros. Berger continúa:

[...] los animales son los observados. El hecho de que ellos puedan observarnos ha perdido todo significado. Son objetos de nuestro conocimiento en constante expansión. Lo que sabemos sobre ellos es un índice de nuestro poder, y por lo tanto, un índice de lo que nos separa de ellos. Cuanto más sabemos, más lejos

están. (Berger, 1977)

Los animales que aparecen en representaciones naturalistas siempre se muestran dispuestos para la observación humana. Esta visibilidad es algo que sería muy raro en la naturaleza, los animales salvajes suelen evitar ser vistos por los seres humanos, dado que por lo general un encuentro entre un animal salvaje y un ser humano suele significar la muerte del animal. Los animales que uno puede ver en los libros de Historia Natural son muy diferentes a los animales de la naturaleza, los primeros son sujetos que han sido invadidos por las lógicas de representación humanas, en cierto sentido, han sufrido un proceso de antropomorfización. Berger comenta que la experiencia normal en un zoológico suele ser de decepción. Es común que los animales, justo cuando uno va a observarlos, actúen de manera letárgica y desinteresada.

Muchas veces yendo al zoológico me he topado con el ambiente aparentemente vacío, para luego darme cuenta de que el animal se encuentra en un cuarto separado, o está escondido en un rincón en el que no lo puedo observar claramente. En esos momentos el animal está patentemente rechazando mi deseo de observarlo. Los animales son igual de capaces que los seres humanos de observar el mundo desde una perspectiva propia. La capacidad de observar no es exclusivamente humana, de hecho, muchas especies cuentan con una visión mucho más sensible y aguda que la humana. Por lo tanto, los animales son igualmente capaces de observar lo que les interesa, al igual que percibir que están siendo observados, y a actuar acorde a ese reconocimiento. Son

capaces de ignorar y obstaculizar la mirada del ser humano. Los animales de la Historia Natural, en cambio, siempre se presentan de manera que uno puede observarlos. Siempre dejan al ser humano apreciar su morfología, aprender sus características y conocer sobre ellos, siempre están disponibles para ser observados. Los animales de la Historia Natural están suspendidos en una clase de limbo, inmunizados de reconocer la mirada del ser humano, si lo hicieran, se quebraría la ilusión de que a través del conocimiento, el ser humano puede poseer intelectualmente al animal.

Tal es el caso de los animales que aparecen en la película “Cesta do Praveku” o “Viaje a la Prehistoria” (1955) (Figura 43), clásico del cine checo dirigido por Karel Zeman. Esta película trata de la aventura de un grupo de niños que descubren un río misterioso, mientras se van adentrando por el río, van viajando por el tiempo hacia las eras pasadas de la tierra. Motivados por la curiosidad de ver las criaturas extintas del pasado prehistórico, llevan una bitácora en la que detallan sus encuentros con toda clase de animales, desde la megafauna Cenozoica, hasta los anfibios e insectos del período Silúrico, pasando por los dinosaurios de la era Mesozoica. Su aventura comienza porque Jirka, el niño más pequeño del grupo, había encontrado un trilobite fosilizado, artrópodo marino que vivió hace más de 500 millones de años. Jirka tiene el deseo de observar un ejemplar de trilobite en vida, al igual de ver cómo era la tierra en que estas criaturas vivían. De manera que la motivación principal de los niños para emprender su viaje está en observar con sus propios ojos a los fenómenos que solo

conocen a través de libros e imágenes.

Esta película forma parte del género de la ciencia ficción de “mundo perdido”, que incluye obras como “El mundo perdido”



Figura 45: Póster de Cesta do Praveku o Viaje a la Prehistoria (1955)

(1912) de Arthur Conan Doyle y “Viaje al centro de la tierra” de Julio Verne (1864). Estas historias tratan de exploradores que se adentran en territorios misteriosos, donde la vida opera de manera distinta y suelen estar ambientadas en lugares que de alguna manera se encuentran aislados del paso natural de la Historia, como en cavernas remotas en donde la vida se ha desarrollado de manera distinta, donde las especies que se extinguieron en la superficie siguen viviendo escondidas. Lo que diferencia a “Cesta do Praveku” es que su ambientación no ocurre en este tipo de lugares remotos, su aventura atraviesa el pasado del mundo que le es

familiar a los niños. Se mantiene la conexión entre las criaturas del pasado prehistórico y el mundo actual. De cierta manera, la aventura de los niños ocurre en el tipo de verdad que construye la Historia Natural. Ellos viajan con la plena consciencia de que el mundo en que se adentran es una versión del mundo real, pero hace cientos de millones de años. Otra cualidad que diferencia a esta película de las demás historias de mundo perdido es el tono, mientras que las otras historias se centran en la lucha por la supervivencia en un lugar inhóspito, el afecto que carga la trama de “Cesta do Praveku” es más amigable. La trama es acompañada por una sensación de maravilla, centrada en el espectáculo de ver escenificados los entornos y seres que habitaron la tierra en la prehistoria. Para darle vida a estos animales extintos en el año 1955, el director Karel Zeman utilizó toda clase de efectos especiales como marionetas, animatrónicos, pinturas, animación en 2d y stop motion, efectos prácticos que se mantienen sorprendentemente bien el día de hoy.

Los animales que aparecen en “Viaje a la Prehistoria” se presentan de manera similar que los animales creados por la lógica del espécimen, su función es ser observados y comprendidos por ojos humanos. Estos animales nunca obstaculizan la mirada de los niños, más bien, pareciera que al encontrarse siendo vistos por los niños ellos responden actuando de la manera que los haga más visibles. El primer animal que observan es un mamut (Figura 46), el cual encuentran a las orillas del río. Cuando los niños lo ven sus rostros se llenan de alegría y asombro, Jirka alza los brazos y lo saluda a gritos. El mamut responde recogiendo

un puñado de plantas con su trompa y procede a comérselas. Para este mamut, el encuentro con estos niños no parece ser una experiencia notable, a pesar de que desde su perspectiva, tanto el barco como los niños son objetos completamente ajenos a su entorno, de manera que podría suscitar la misma sorpresa que experimentan los niños al ver al mamut. Más bien, pareciera que al reconocerse visto por los niños, el mamut respondiera intentando actuar como uno esperaría que actúe un mamut, especie de mamífero que se alimenta de plantas. Es casi como si les respondiera diciendo “sí, soy un mamut”, haciendo de su propia naturalidad una performance para la observación de los niños. Posteriormente en la película, cuando están viajando por el período Cretácico, los niños observan, desde una distancia segura, la batalla épica entre un estegosaurio y un tiranosaurio rex (Figura 47). La batalla ocurre en una explanada al otro lado del río, de manera que los niños tienen asientos de primera fila para ver el espectáculo. Los dos dinosaurios se producen heridas mortales antes de separarse sin que ninguno de los dos salga victorioso. Es casi como si ambos dinosaurios hubieran acordado tener esta pelea para que los niños los observen y puedan conocer la brutalidad del período Cretácico. Ambos encuentros ocurren cerca del río por el cual los niños navegan, esta disposición recuerda a un paseo en un parque de diversiones, los niños atraviesan un recorrido lineal por el agua y los dinosaurios y demás especies van haciendo sus números conforme los niños van pasando. Además, los animales en “Viaje a la Prehistoria”, se aparecen de uno en uno ante los niños, de manera similar a la lógica del espécimen, en



Figura 46: Los niños saludan al mamut, Viaje a la Prehistoria (1988)

la que basta observar un único espécimen para poder conocer a toda la especie.

Los animales de “Cesta do Praveku” muestran una actitud servil ante la mirada de los niños, se presentan siempre de manera que tanto los niños como el espectador pueden observarlos en su totalidad, y la manera en que actúan corresponde a cómo actuarían si los niños no estuvieran ahí. Es como si se sintieran incapaces de devolverles la mirada al ser humano. Curiosamente, la única especie que los niños no llegan a ver es precisamente un humano prehistórico. En una escena los niños se encuentran con una cueva que tiene herramientas primitivas y pinturas rupestres que decoran las paredes con animales prehistóricos, pero no ven al autor de esas imágenes. Los niños tienen un momento de reflexión, el miedo que sentían ante la presencia de un ser humano primitivo se transforma en empatía cuando ven sus pinturas, ven que su ancestro manifiesta el mismo deseo de conocer y representar a los animales que los rodean. Es casi como si este ser humano poseyera una facultad que los demás animales carecen, la capacidad de



Figura 47: Encuentro entre un estegosaurio y un tiranosaurio rex, Viaje a la Prehistoria (1955)

resistirse ante ser observado y registrado por otro ser humano, y asimismo, la capacidad de conocer y registrar a los no-humanos.

Los niños funcionan como el punto de vista para la audiencia, el espectáculo que ellos presencian es también el espectáculo que presencia el espectador, de manera que la forma en que se presentan los animales debe ser verosímil, o sea, deben actuar acorde a la expectativa que uno tiene sobre cómo actuaría aquel animal. Esto limita a los animales a actuar de la manera estereotípica en que se piensa que actuaban los animales prehistóricos en el momento de la película. En ese sentido, los animales de “Cesta do Praveku” no son representaciones de animales prehistóricos, sino representaciones de cómo se pensaba a la prehistoria en 1955. Casi todas las representaciones de animales que aparecen en la película están obsoletas para los estándares de la paleontología actual.

Hoy se sabe que los dinosaurios, debido a la

orientación de su cadera, nunca apoyaban la cola al caminar. Sin embargo, tanto el tiranosaurio, como el estegosaurio y el brachiosaurio que aparecen en “Cesta do Praveku” se muestran arrastrando sus colas por el suelo. Esto es algo común de las primeras reconstrucciones en base a fósiles de dinosaurios, se solía pensar que los dinosaurios tenían una postura mucho más erguida y que usaban la cola para apoyarse en el suelo, de manera bípeda. Los primeros paleontólogos, al encontrarse con vacíos en el registro fósil, llenaron estos agujeros asumiendo características que luego, con la llegada de más información y mejores interpretaciones, terminaron siendo desmentidas. Es posible que, estos primeros paleontólogos, debido a la falta de referencia morfológica de estos cuerpos, hayan tendido a asumir características similares a las del ser humano, como el bipedismo, inintencionadamente antropomorfizando a los dinosaurios. Las representaciones actuales de dinosaurios son muy diferentes.

Si bien los animales que aparecen en “Cesta do Praveku” son obsoletos según los estándares actuales de la paleontología, esta cualidad “obsoleta” no es exclusiva a este filme, de hecho, todas las representaciones de especies extintas son producto de su época y están sujetas a ser contradecidas por representaciones posteriores. Dado que, por definición, no se tiene acceso a un ejemplar vivo de una especie extinta, y el paleoarte tiene como objetivo mostrar una imagen del animal en vida, los paleontólogos y paleoartistas siempre tendrán que asumir ciertas características a la hora de crear representaciones de estos animales. Debido a que los procesos de fosilización suelen preservar el tejido óseo con mayor facilidad que los tejidos blandos como la piel y los músculos, se sabe poco sobre las cualidades externas de los dinosaurios. Características como el color de piel de los dinosaurios y los sonidos que hacían, cualidades que son representadas tanto en producciones naturalistas como de ficción, son resultado de conjeturas en base a información parcial. Sin embargo, el deseo por observar y conocer a los animales en su totalidad, incluyendo a los animales extintos, tiene tal fuerza que a raíz de estas representaciones se piensa una idea muy clara hoy en día de cómo es que los dinosaurios se veían y sonaban. Me pregunto cuáles de estas características que son asumidas como propias de los dinosaurios hoy en día serán desmentidas en el futuro.

Evidentemente, no tiene sentido exigir a una película de 1955 que sepa cuáles serían los descubrimientos paleontológicos que vendrían después de su año de producción. Lo que me parece notable de “Cesta do Praveku”, en relación a la obsolescencia de

sus representaciones de animales extintos, es que no se concibe la posibilidad de que los niños, al conocer en carne propia a estos animales, descubran algo nuevo sobre ellos. Los niños llevan en su viaje una enciclopedia de especies prehistóricas que usan para identificar a los animales que observan, también llevan una bitácora (Figura 48) donde relatan cada uno de sus encuentros y llevan una cámara fotográfica que utilizan para registrar a los animales. Los animales que encuentran siempre presentan las mismas características que las que presentan en su libro. Para “Cesta do Praveku”, la Historia Natural se presenta como algo completamente resuelto, y no como un campo especulativo en constante cambio y desarrollo. En parte esto se da por una limitación fundamental de la paleontología, que trabaja con animales que ya no están; pero también ocurre porque las representaciones de la Historia Natural suelen partir desde una postura positivista, que nos dice que la naturaleza de la vida en la tierra puede ser conocida plenamente. En ese sentido el mensaje de esta película es reconfortante, es como una promesa que los eventos del pasado de la tierra ocurrieron como pensamos que ocurrieron, en cierta forma afirma que el conocimiento humano tiene la capacidad de aprehender la totalidad de la naturaleza. Las representaciones de la Historia Natural proyectan la facultad humana de observar y clasificar eones hacia el pasado, hacia tiempos mucho más antiguos que el origen del ser humano. Lo que es extraído por estas miradas es tomado por verdad, y no como lo que realmente es, una fantasía construida a partir de los rastros fósiles de estas criaturas que han sido

olvidadas por el tiempo, fantasía que cumple el deseo de hacer a estas criaturas visibles para nuestros ojos.

Como menciona el paleontólogo Jack Sepkoski en su charla titulada “Extinctions of Life”, que fue dada en el coloquio de Los Alamos Science Fellows (1988), el 99 por ciento de las especies que han vivido en la tierra se encuentran extintas, por lo cual, la cantidad de especies a las que tenemos acceso y podemos observar en vida es, desde una perspectiva geológica, extremadamente limitada. Sepkoski fue pionero en la identificación de cinco grandes eventos de extinción, de los cuales el último y más icónico fue la extinción de los dinosaurios hace 66 millones de años. Sepkoski menciona que el hecho de que los dinosaurios hayan sido definidos en función a su extinción condicionó negativamente la manera en que estos animales fueron concebidos originalmente:

Las concepciones tempranas sobre los dinosaurios los describían como un grupo extraño de animales. Eran animales muy grandes, que quizás se consideraban demasiado grandes para los ecosistemas terrestres. Se pensaba que eran de sangre fría, como la mayoría de los reptiles modernos, y por lo tanto, demasiado lentos. Se creía que tenían cerebros demasiado pequeños y, en consecuencia, que eran demasiado tontos. En resumen, se pensaba que los dinosaurios reunían todas las características que un grupo extinto de animales debía tener, y su desaparición parecía perfectamente comprensible. (Sepkoski 1988)

De cierta manera, los dinosaurios fueron contruidos como especies primitivas y obsoletas, como si su propósito fuera extinguirse. Esta percepción no es el resultado de una carencia por parte de los dinosaurios, que fueron especies que existieron en la tierra por mucho más

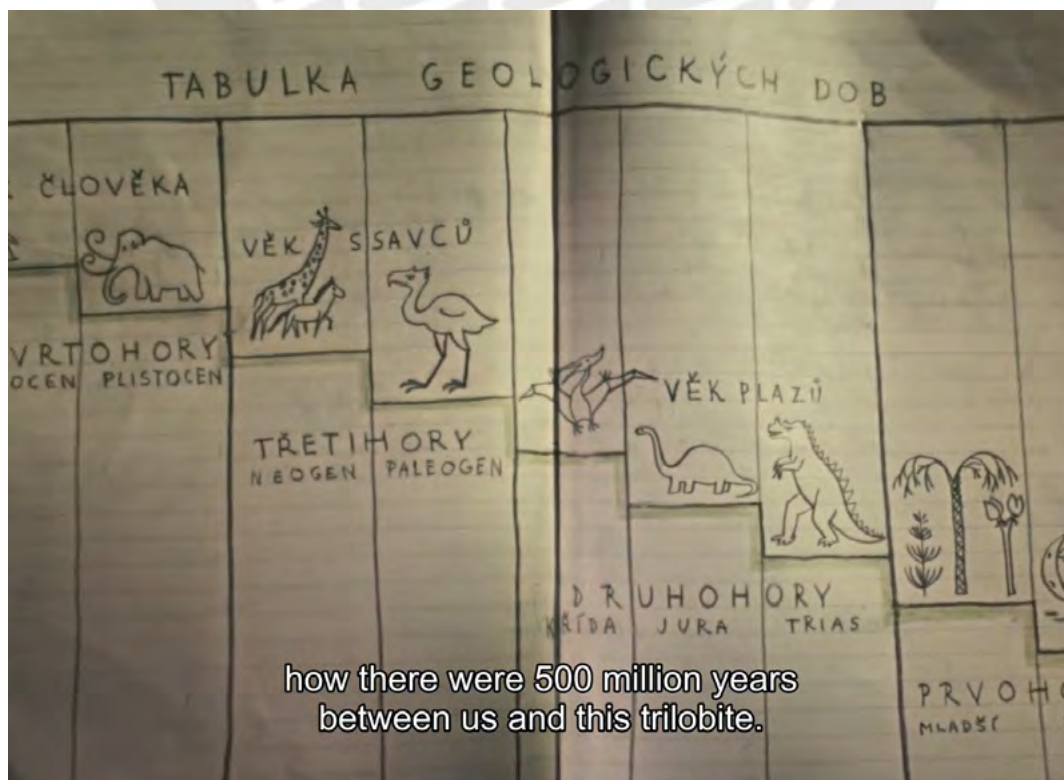


Figura 48: Apuntes en la bitácora de los niños, Viaje a la Prehistoria (1955)



Figura 49: Jirka compara un fósil de trilobite con un trilobite vivo, Viaje a la Prehistoria (1955)

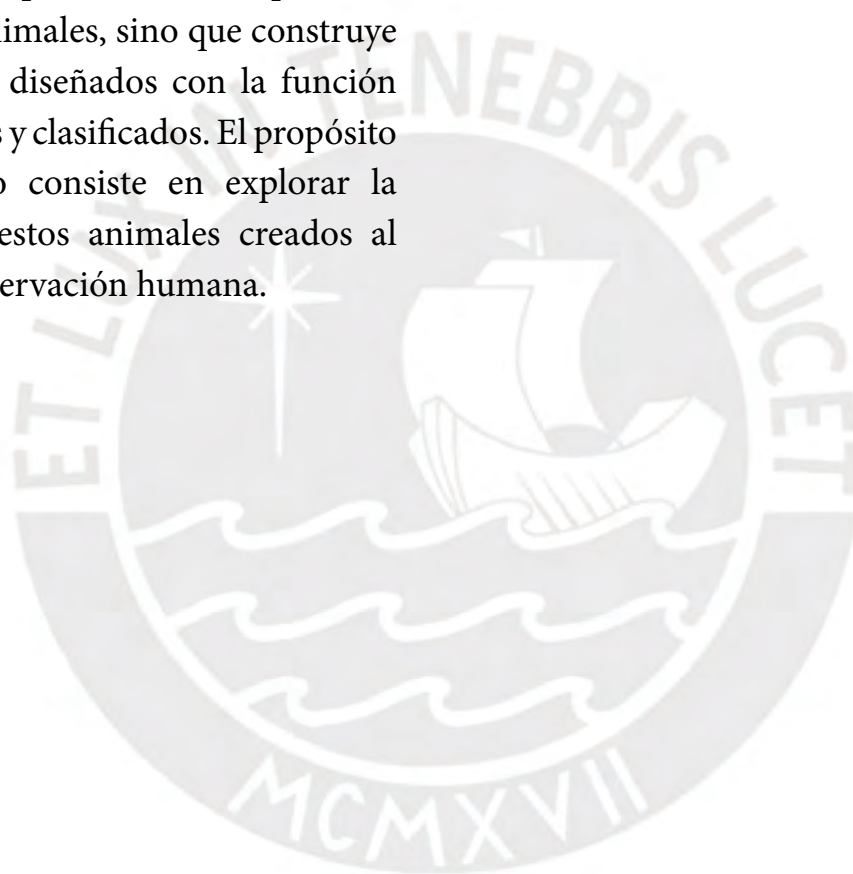
tiempo que los seres humanos; más bien, es el resultado de una limitación que se da por la distancia enorme entre los eventos de los dinosaurios y los eventos humanos. Los dinosaurios, más que casos de estudio sobre la vida hace millones de años, se convierten en un mito fundacional, seres que, a través de su desaparición, dieron lugar a formas de vida más evolucionadas, entre las cuales se encuentra el ser humano.

Al final de la película los niños llegan al mar, donde encuentran al trilobite, animal por el cual emprendieron su viaje originalmente (Figura 49). Jirka saca de su bolsillo el fósil de trilobite que había traído desde la actualidad y lo compara con el animal vivo que se apoya en su otra mano. Ambos son casi idénticos. Solo se diferencian en que el borde del fósil se encuentra rodeado de piedra y el trilobite vivo mantiene sus antenas, ninguno de los dos se mueve. La lógica del espécimen convierte a los sujetos que vivieron hace millones de años, sujetos que mantienen una continuidad evolutiva

con las especies que están vivas hoy en día, en objetos de estudio y clasificación. Pero también, convierte a estos sujetos en objetos de consumo estético, cuyas morfologías inusuales, al verlas representadas de manera realista, entretienen y deleitan el deseo humano de poseer visualmente a lo no-humano. Me pregunto qué habrá sentido aquel trilobite al reposarse sobre la mano de Jirka, No me refiero a lo que habría sentido un trilobite real si es que se encontrara en esa situación; me pregunto qué habrá el trilobite que aparece en la película, aquel personaje que está reposado sobre la mano de Jirka, cómo habrá sentido la textura de su mano, hecha de un tipo de tejido blando que no evolucionaría en la tierra hasta cientos de millones de años después.

El trilobite que aparece en la película, a través de la lógica del espécimen, es incapaz de reaccionar ante la presencia de un ser humano. ¿Qué podrían decirnos los estereotipos de animales?, aquellos animales que solo existen como imágenes,

aquellos animales que muestran sus cuerpos en las enciclopedias ilustradas de la vida animal, aquellas marionetas que aparecen en la orilla del río para entretener a los niños en “Cesta do Praveku”, aquellos que se exhiben en el arca de Mu Pan. Aquellos animales que mientras más conocemos sobre ellos más se alejan de nosotros. Qué podrían decirnos si es que les estuviera permitido devolvernos la mirada y reconocer que fueron creados para satisfacer nuestro deseo de observarlos. La lógica del espécimen no representa fielmente a los animales, sino que construye nuevos animales diseñados con la función de ser observados y clasificados. El propósito de este proyecto consiste en explorar la subjetividad de estos animales creados al servicio de la observación humana.



2.3 La jerarquización de lo no-humano

La Historia Natural funciona como una interpretación de los fenómenos de la naturaleza que los ordena en una progresión lineal desde la formación de la tierra hasta la actualidad. Como he mencionado, esto requiere que la complejidad de estos fenómenos sea reducida para facilitar su comprensión, pero existe otra consecuencia de esto quizás más perniciosa. Interpretar todos los eventos de la Historia Natural de manera lineal exige una jerarquización que privilegia algunas especies de animales sobre otras, haciendo que algunas especies consideradas más “evolucionadas” estén por encima de otras consideradas más “primitivas”. Para el ser humano moderno, las especies más evolucionadas suscitan mayor consideración que las especies más primitivas. Por ejemplo, es normal pensar que los perros, especie que evolucionó hace relativamente poco tiempo (aproximadamente hace 40,000 años), son animales que contienen más valor que, por ejemplo, los cangrejos herradura, especie de artrópodos marinos que viene habitando la tierra desde hace más de 400 millones de años, siendo contemporáneos de los ya extintos trilobites.

Los cangrejos herradura son organismos extremadamente resilientes y adaptables, han logrado sobrevivir cinco extinciones masivas sin sufrir demasiados cambios en su morfología. La longevidad de esta especie podría servir como argumento para valorar a los cangrejos herradura como uno de los organismos de mayor adaptabilidad y por

tanto más evolucionados, ubicándolos por encima de especies que no han demostrado tal longevidad. Sin embargo, los perros suscitan una respuesta afectiva más fuerte en la mayoría de seres humanos, respuesta que lleva a la formación de un vínculo que valora en mayor medida la vida de los perros por encima de especies como los cangrejos herradura. Esta diferencia en la valoración de ambas especies tiene poderosos efectos materializantes, como que por ejemplo la violencia hacia los perros suscita una respuesta más punitiva que la violencia perpetrada contra los cangrejos herradura. Existen muchos factores que contribuyen a que especies como los perros, los gatos, las águilas, los delfines y los monos sean valoradas más favorablemente que especies como los cangrejos herradura, las hormigas, las moscas, los pepinos de mar y el plancton. A continuación intentaré explorar cómo es que los conceptos de la Historia Natural influyen en estas valoraciones y funcionan como principio que jerarquiza al mundo animal.

Como desarrollé en el capítulo 1, el reconocimiento de características asociadas a lo humano en animales facilita la formación de vínculos afectivos con ellos. Cuando veo un perro reconozco que comparte muchas de las mismas características que yo noto en mi cuerpo. Aunque los perros son cuadrúpedos puedo notar que tienen la misma cantidad de extremidades que yo, y, que al final de estas extremidades tiene dedos. También noto que su cuerpo está cubierto de pelo y tiene una temperatura

cálida similar a la mía. Noto que su rostro, al igual que el mío tiene dos ojos que miran al frente, un hocico que se parece a mi nariz y una boca que, aunque sea muy diferente a la mía tiene los mismos elementos: labios, dientes y una lengua. También he visto cómo los cachorros se alimentan de la leche que producen las mamas de las hembras, al igual que ocurre con los seres humanos (y los mamíferos en general). Aunque percibo claras diferencias entre el cuerpo del perro y el mío, puedo transportar mis características sobre la morfología del perro y encontrar que mucho de lo que a mí me resulta familiar también se manifiesta en el cuerpo y la actitud del perro.

Cuando veo un cangrejo herradura me resulta mucho más difícil encontrar en él características con las que me pueda identificar. Noto que la superficie de su cuerpo está cubierta por una gran coraza de un material duro y brillante, y que por ser un animal de sangre fría, no tiene la temperatura de mi cuerpo. Noto que en vez de cuatro extremidades tiene diez, y que estas extremidades terminan en unas pequeñas tenazas que parecen tijeras. Noto que sus ojos son muy diferentes a los míos, cuesta trabajo identificarlos como ojos, son ojos compuestos similares a los de los insectos, son pequeños y carecen de párpados, iris y pupila. Veo que la morfología del cangrejo herradura se compone de un exoesqueleto, con partes duras que encajan perfectamente unas con otras, muy diferente a la morfología de los mamíferos, que suele guardar sus estructuras duras en un esqueleto que es cubierto por tejido blando. Los cangrejos herradura son tan diferentes a los seres humanos que su sangre no está hecha a

base de hierro sino de cobre, lo que le da un color azulado. Su estructura corporal es tan diferente a la mía que cuesta mucho trabajo relacionar las partes de su cuerpo con las partes de mi cuerpo. Por lo cual es mucho más difícil transportar la experiencia de mi cuerpo al cuerpo del animal, lo que dificulta que se genere un vínculo afectivo con la misma fuerza que ocurre cuando se da un encuentro con un perro. El problema aquí es que las especies más diferentes al ser humano, cuya vida es igual de valiosa e importante que la de cualquier otra especie, no suscitan la misma respuesta emocional. Podemos decir que es más fácil empatizar con los animales que presentan características con las cuales podemos identificarnos.

Queda claro que los animales que presentan cualidades similares a los humanos provocan más fácilmente una respuesta de empatía, que en turno significa que la vida de aquellas especies es valorada más favorablemente por los humanos; pero, uno podría preguntarse qué tiene eso que ver con la Historia Natural. Pues, la razón por la cual los perros presentan características más similares a los humanos no es accidental, se da porque los perros y los humanos presentan una relativa cercanía filogenética. La filogenética es el estudio de la historia evolutiva de las especies. Los perros, los seres humanos y todos los mamíferos somos descendientes de un ancestro en común, por lo tanto compartimos, hasta cierto punto, una misma historia evolutiva. De hecho, la evolución de los humanos y los perros se acompañan mutuamente, dado que la aparición de los perros como una nueva especie es el resultado de un proceso de domesticación. Por lo cual son muchas las características compartidas entre los seres

humanos y los perros. Sin embargo, existen especies cuyas características visuales y de comportamiento son aún mucho más similares a los humanos. Los seres humanos somos primates, por lo cual tenemos muchísimo en común con las demás especies de primates. El pariente vivo más cercano al ser humano son los chimpancés bonobos. Los rostros de estos animales son muy similares a los humanos, me resulta muy difícil no dejarme influenciar por la manera en que gesticulan sus emociones en muecas de risa o enojo, expresiones faciales que, a pesar de que no soy capaz de interpretarlas con la misma firmeza que puedo interpretar las expresiones de otro ser humano, igual se sienten extrañamente familiares.

Los chimpancés bonobos también comparten mucho del comportamiento social que caracteriza a los seres humanos, tienen una vida social compleja y llegan a hacer uso de herramientas simples, incluso, existe evidencia de que las sociedades de chimpancés transmiten ciertos aprendizajes a través de generaciones, de manera que se asemeja al concepto de “cultura” humana. Es fácil observar a un chimpancé y notar todas estas cualidades que compartimos con ellos, esto no sorprende cuando uno tiene en cuenta que humanos y chimpancés comparten 97% de su ADN. Los chimpancés, y en menor medida las demás especies de primates, son especies increíblemente carismáticas desde una perspectiva humana. Por estos motivos, considero que resulta particularmente difícil ver imágenes de maltrato y violencia cometida hacia los chimpancés, sus cuerpos son tan similares a los nuestros que suscitan una mayor consideración moral que muchos otros animales.

Esta respuesta afectiva no solo alcanza a las especies que son muy cercanas evolutivamente al ser humano. Dado que todos los seres vivos descienden de un ancestro en común todas las especies pueden encajar en un espectro continuo de cercanía con el ser humano. Cerca del ser humano estarían las especies que se separaron de la línea evolutiva de los humanos hace relativamente poco; y las más alejadas serían las especies que se separaron de esta línea evolutiva hace cientos de millones de años. Lo importante es considerar la continuidad que existe entre todas las especies, entre una especie y otra no hay una barrera ontológica que las separa, sino una serie de adaptaciones graduales entre generación y generación. De manera que la jerarquización que privilegia a las especies que son identificadas con el ser humano se aplica continuamente hacia todas las especies. Los mamíferos, clase de animales que incluyen al ser humano, vendrían a ser el primer círculo de cercanía, aquel que suscita mayor consideración que las demás especies.

Humanos y mamíferos comparten una gran cantidad de características, como la cantidad de extremidades, la presencia de pelo (hay excepciones como los delfines), la sangre caliente y la manifestación de glándulas que producen leche. Los mamíferos, por lo general, provocan una respuesta afectiva más fuerte, evidencia de esto es el hecho de que la mayoría de mascotas son mamíferos. Incluso especies de depredadores que significan un verdadero peligro para los seres humanos en la naturaleza, como los tigres y los osos, son vistos de manera favorable y hacen algunos de los juguetes y peluches más populares. Además, a pesar de que en

las sociedades industrializadas se realiza una cantidad inconcebible de violencia hacia especies de ganado como cerdos, ovejas y vacas, violencia que es invisibilizada a través de las lógicas de consumo; estos mamíferos suelen ser protagonistas de los pósters que denuncian esta clase de violencia. Esto pone en evidencia que los mamíferos son animales que tienen cierto nivel de carisma que es utilizado para persuadir al público buscando mitigar el consumo de productos cárnicos.

Los primeros mamíferos fueron descendientes de reptiles prehistóricos, su aparición se remonta a la tierra hace 300 millones de años. Por lo cual los reptiles ocuparían el segundo lugar en términos de la cercanía evolutiva con el ser humano. Los reptiles presentan características morfológicas muy diferentes a las de los seres humanos, como la presencia de escamas, el hecho de que ponen huevos y la presencia de sangre fría. Sin embargo, todavía existen muchas características que los reptiles comparten con los seres humanos, que no son compartidas con otras especies, como la cantidad de extremidades (exceptuando a las serpientes), la necesidad de respirar aire, la presencia de una columna vertebral, y la presencia de ojos relativamente similares a los humanos. La respuesta afectiva general que producen los reptiles es menos favorable que la de los mamíferos. En la cultura occidental, los reptiles son seres asociados al mal, en parte por la relación bíblica entre la serpiente y el diablo. Además, se suele pensar a los reptiles como seres inexpresivos, fríos y traicioneros, noción que alimenta la frase popular “lágrimas de cocodrilo”. Incluso el término “reptil”, que viene de reptar, alude

a un tipo de locomoción menos sofisticada que la de los mamíferos. Estas nociones son propias de la cultura occidental, mientras tanto, en la cosmovisión andina la serpiente es entendida como una figura divina muy importante, asociada al mundo subterráneo, al ciclo de la vida y la muerte y a la regeneración. Sin embargo, esta valoración propia de la cultura occidental generalmente negativa hacia los reptiles esconde otro tipo de consideración. El hecho de que sean considerados capaces de hacer el mal, implica que actúan con cierto nivel de intención, con la capacidad de actuar por voluntad propia. Como veremos a continuación, esa agencia no es tan fácilmente atribuida a otras clases de animales.

Los reptiles, y por lo tanto también los mamíferos, descienden de una especie de anfibio que incursionó fuera del agua hace aproximadamente 375 millones de años: el tiktaalik. Esta especie es ancestro de todas las especies cuadrúpedas que viven en la tierra. Por lo cual los anfibios ocuparían el tercer círculo de cercanía con respecto a los seres humanos. Los anfibios mantienen algunas de las características que compartimos con los reptiles pero se diferencian en que necesitan pasar más tiempo cerca a cuerpos de agua y que actualmente no suelen alcanzar tamaños tan grandes como los mamíferos y reptiles. Los anfibios evolucionaron de los peces, que aparecieron por primera vez en el registro fósil hace aproximadamente 500 millones de años, lo que los sitúa en el cuarto círculo de cercanía frente al ser humano. Mientras más nos vamos alejando del ser humano, la agrupación designa a un mayor número y variedad de especies. De hecho, los peces son un grupo parafilético, es decir,

no contiene a todos los descendientes de un ancestro en común. “Peces” es definido como el grupo que incluye a todos los vertebrados exceptuando a los tetrápodos (descendientes del tiktaalik). Los peces presentan menos características similares a la morfología humana que los anfibios y los reptiles. Su estructura corporal no presenta cuatro extremidades, sino más bien un número variable de aletas. Los peces no son capaces de respirar fuera del agua, lo que hace que su entorno y comportamiento sea muy diferente al ser humano. Sin embargo, los peces presentan ciertas características que sí son compartidas con el ser humano, como la presencia de ojos, que suelen ser muy distintos al ser humano pero que igualmente facilitan una identificación y la presencia de una columna vertebral, que facilita cierta identificación con su cuerpo y con su dinámica de locomoción. Los peces también son sujetos a una gran explotación comercial debido a la pesca a gran escala, actividades que son duramente criticadas por causas animalistas y medioambientales. Sin embargo, imágenes de violencia hacia estos animales rara vez son utilizadas para movilizar al público, al menos no de la misma manera que las imágenes que muestran el daño realizado contra especies de mamíferos.

Rastrear el origen evolutivo de los peces resulta más complicado, lo que se sabe es que antes de la aparición de organismos cordados, es decir aquellos que presentan una cuerda dorsal, existieron especies de invertebrados, cuya aparición se remonta a 3700 millones de años atrás. Los invertebrados, siguiendo la figura que he ido desarrollando, serían el grupo de animales más alejados del

ser humano. El término “invertebrado” designa a una enorme cantidad de especies muy diferentes, incluyendo los insectos, artrópodos, moluscos, crustáceos, anélidos, poríferos y muchos más. Muchas de estas especies presentan un exoesqueleto, están compuestos por placas de material duro que encajan entre sí, esto es muy diferente a las demás especies que he mencionado, que por lo general presentan un recubrimiento más suave y continuo que asemeja la piel. Los invertebrados poseen estructuras corporales muy diferentes a las del ser humano, los insectos se caracterizan por estar divididos en tres masas corporales diferenciadas, la cabeza, el abdomen y el tórax. Además suelen contar con un mayor número de patas: los insectos cuentan con seis patas, los artrópodos con ocho y los crustáceos con diez; otros invertebrados, como los anélidos, cuentan con cero patas y los miriápodos pueden llegar a tener más de cien. Una de las pocas características con las que se puede dar cierta identificación son los ojos, aún así, los sistemas visuales de los invertebrados suelen ser compuestos, carecen de iris y pupila; por lo cual no suscitan la misma respuesta afectiva que los mamíferos, reptiles, anfibios y peces. Además, existen muchas especies de invertebrados que no cuentan con ojos. Otra característica que diferencia a los invertebrados de los seres humanos es el tamaño, por lo general las especies de invertebrados suelen ser relativamente pequeñas, siendo una excepción notable el calamar colosal. Esto no era así en eras pasadas, en las cuales debido a diferencias en la atmósfera permitían el desarrollo de especies de invertebrados de gran tamaño. El tamaño es un factor que limita

la identificación con animales, dado que un animal pequeño es más difícil de observar y por tanto relacionarse con él. En la cultura occidental, los invertebrados suelen ser interpretados como plagas, seres indeseables los cuales es meritorio exterminar. Incluso las arañas domésticas, que no significan un peligro para los seres humanos y de hecho ayudan a controlar la propagación de insectos como las moscas, los zancudos y las polillas, despiertan en mucha gente sensaciones de asco, miedo y desprecio. Incluso podríamos dibujar un círculo aún más aislado que incluya a las especies de invertebrados que no tienen ojos, o que su tamaño es tan diminuto que no se pueden apreciar a simple vista. Estas especies, como el plancton y el krill, son tan diferentes al ser humano que a veces las personas no las llegan a reconocer como animales.

Existen excepciones al ordenamiento que propongo, tal es el caso de las aves. Las aves son descendientes de los dinosaurios, que en turno son descendientes de los reptiles. Se estima que las aves evolucionaron hace 95 millones de años, posterior a la evolución de los mamíferos. Por lo cual las aves y los mamíferos forman parte de líneas evolutivas paralelas cuyo ancestro en común sería una especie de reptil que vivió hace 300 millones de años. Entonces las aves no estarían realmente más cerca filogenéticamente a los humanos que los reptiles, sin embargo, la cultura occidental reserva una mirada más favorable hacia las aves. Aves rapaces como las águilas suelen aparecer en escudos y símbolos bélicos, como símbolo de fuerza y poder. Especies como los búhos suelen ser asociadas a la observación y la sabiduría. También muchas personas tienen aves

como mascotas. Esto se explica porque, a pesar de que las aves no estén más cerca a los humanos en términos filogenéticos, sí presentan varias características con las cuales se facilita cierta identificación. Las aves son bípedas, y aunque no tienen pelo, la suavidad de sus plumas se asemeja más al pelo de los mamíferos que a las escamas duras de los reptiles. Las aves también son de sangre caliente, al igual que los mamíferos. Incluso algunas especies de aves, como los cuervos y los loros, manifiestan la capacidad de hablar. Además, varias especies de aves tienen la capacidad de volar, habilidad que es asociada a la libertad y que resulta aspiracional para muchos humanos. Entonces, a pesar de que las aves no están necesariamente más cercanas filogenéticamente a los seres humanos, estas presentan características que facilitan la identificación y la formación de vínculos afectivos con seres humanos.

Esta noción de línea evolutiva que propongo debe ser interpretada con cuidado, no necesariamente porque una especie esté más cerca filogenéticamente del ser humano significa que necesariamente va a presentar características similares. Asimismo, porque una especie esté muy lejos filogenéticamente al ser humano no significa que sea imposible que presente características similares al ser humano. Lo que busco demostrar con esta figura es que los seres humanos valoramos a las demás especies en función de que podamos observar e identificar características que nos resulten familiares. La manifestación de estas características, consecuentemente, es completamente continua y sigue de cerca el desarrollo de la evolución en la tierra. Las características que nos hacen humanos, como la visión bifocal, la capacidad cerebral,

los pulgares oponibles, la columna vertebral erguida y la formación de organizaciones sociales complejas no son adaptaciones que se forjaron en el vacío, son el resultado de un larguísimo proceso de evolución que reparte estas características continuamente a través del reino animal. Por lo cual, las especies que están más cerca evolutivamente al ser humano suelen ser interpretadas como especies más evolucionadas que merecen mayor consideración, mientras que las especies más lejanas evolutivamente al ser humano suelen ser interpretadas como especies más primitivas y menos meritorias de consideración, si es que merecen consideración alguna. La Historia Natural; es decir, la narrativa que hila todas estas líneas evolutivas a lo largo de las eras, líneas que por momentos se bifurcan, convergen y se extinguen; funciona como principio que jerarquiza al mundo de los animales en base a qué tan semejantes son con el ser humano, que es elevado como la especie más evolucionada y más meritoria de consideración moral.

La ilustración “The Modern Theory of the Descent of Man” (Figura 50), del naturalista alemán Ernst Haeckel ejemplifica esta jerarquía de manera explícita; aparece en su libro “La Historia de la Creación” (1876). Este grabado muestra un listado de 24 organismos enumerados que se organizan en filas desde el más primitivo, ubicado en la esquina superior izquierda, hasta el ser humano, ubicado en la esquina inferior derecha. Al principio de la secuencia aparecen organismos microscópicos, seguidos por peces y anfibios, seguidos por reptiles, mamíferos, primates y finalmente homínidos y un ser humano premoderno.

Esta ilustración recuerda a la noción de Scala Naturae (también llamada la gran cadena del ser), una concepción metafísica y cosmológica enraizada en el pensamiento clásico que funciona como principio que organización a todos los seres del universo en una jerarquía continua y ascendente de perfección que va desde lo más bajo (materia inanimada) hasta lo más alto (Dios), donde los humanos son la especie más cercana a lo divino (Figura 51). Si bien la concepción de la escala natural ha perdido popularidad, al ser reemplazada por nociones más científicas sobre la naturaleza del universo, todavía forma parte de un marco ideológico que moldeó el desarrollo de la biología y la taxonomía en la modernidad (Lovejoy 1936). Podemos encontrar evidencia de esto en ejemplos más recientes que la ilustración de Haeckel, tal es el caso de la Declaración de Nueva York sobre la Conciencia Animal, firmada por un grupo de 88 filósofos y científicos en 2024. La declaración completa dice:

¿Qué animales tienen la capacidad de experimentar conscientemente? Si bien persiste mucha incertidumbre, han surgido algunos puntos de amplio consenso. En primer lugar, existe un sólido respaldo científico que respalda la atribución de experiencias conscientes a otros mamíferos y a las aves. En segundo lugar, la evidencia empírica indica al menos una posibilidad realista de experiencia consciente en todos los vertebrados (incluidos reptiles, anfibios y peces) y muchos invertebrados (incluidos, como mínimo, moluscos cefalópodos, crustáceos decápodos e insectos). En tercer lugar, cuando existe una posibilidad realista de experiencia consciente en un animal, es



Figura 50: The Modern Theory of the Des cent of Man, Ernst Haeckel (1876)

irresponsable ignorarla al tomar decisiones que lo afecten. Debemos considerar los riesgos para el bienestar y utilizar la evidencia para fundamentar nuestras respuestas ante estos riesgos.

Si bien estoy de acuerdo con la intención de esta declaración, que busca interpretar la capacidad mental de los animales de manera más generosa y mitigar daños a especies en riesgo, es interesante el orden en que los animales son nombrados. Primero se nombran a los mamíferos y aves, respaldados

por la mayor cantidad de evidencia a favor de que poseen experiencia consciente. Luego se mencionan a los reptiles, anfibios y peces, los cuales no cuentan con un respaldo tan fuerte. Finalmente se mencionan a los invertebrados, de los cuales solo algunas clases parecen manifestar la posibilidad de experiencia consciente. Los humanos no son mencionados, se asume que la evidencia a su favor es absoluta. ¿Será posible que, al buscar indicios de la presencia de una experiencia consciente en el reino animal, estemos

inadvertidamente usando las capacidades mentales humanas como el estándar con el cual valorar la experiencia del otro?

El concepto de la evolución, fundamental para la Historia Natural, funciona como principio que jerarquiza el mundo de lo no-humano. Esto ocurre porque la Historia Natural se escribe desde la perspectiva

humana. Aún cuando su objeto de estudio es lo no-humano, esta perspectiva es imposible de sublimar. Todos los organismos son determinados desde el más parecido al más diferente. En ese sentido, la Historia Natural no cuenta la historia de lo no-humano, más bien cuenta la historia de cómo llegamos a ser humanos.



Figura 51: Ilustración de la Gran Cadena del Ser, por Diego de Valadés, publicado en *Rhetorica Christiana*, (1579)

2.4 He visto

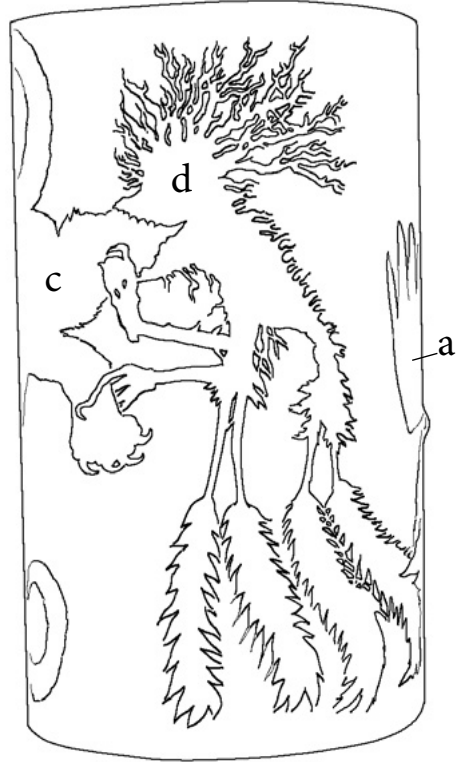
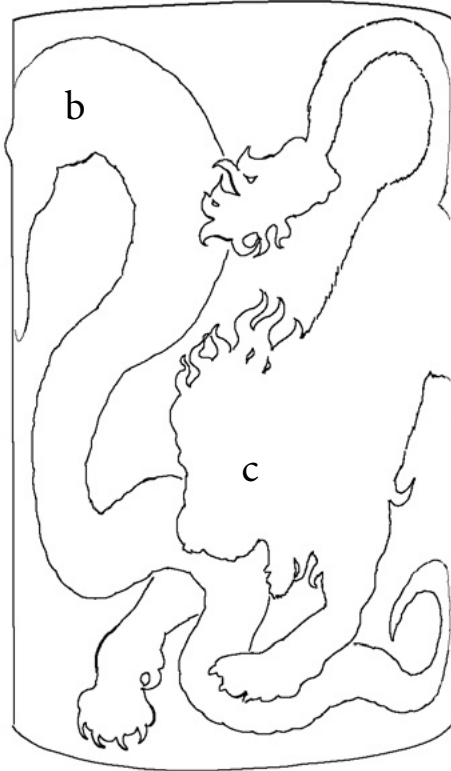
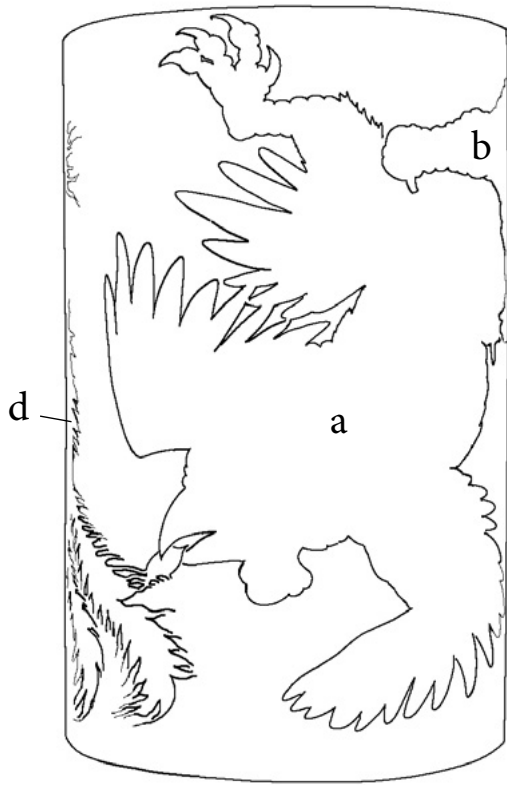
La Historia Natural es un concepto complicado. Recuerda eras olvidadas, pantanos burbujeantes, volcanes enojados, criaturas con un número de patas imposible, algunas que no tienen ojos y unos sujetos que parecen humanos pero no tienen nada en común ni contigo ni conmigo. Acompáñame en un viaje a través del árbol de la evolución para observar a todos estos curiosos ejemplares...

¡Demuestra tu conocimiento nombrándolos a todos!

“Historia Natural” es como me imagino la experiencia ideal en un zoológico. Ahí puedo ver a todos los seres clasificados espacialmente, en entornos aptos para su desarrollo. Parados sobre pedestales para que los pueda ver bien. La arquitectura de este zoológico perfecto designa sus hábitats en pasillos ordenados, dejándome andar por las variaciones de la vida.

En el zoológico perfecto de la Historia Natural los animales siempre están felices de verme. Cuando me asomo automáticamente salen de sus cubiles y se disponen alrededor del área. Se aseguran de colocarse frente a un fondo contrastado para que yo pueda discernir su silueta. Con el fin de darme una idea de su escala, unos se colocan más cerca y otros se van al fondo. Cada tanto se giran gentilmente para mostrarme las demás partes de sus cuerpos. Los pequeños se aseguran de colocarse delante para que su madre no los tape. Alguna vez he visto a uno escondido entre las crías, me enternece que a pesar de sus esfuerzos no llega a escaparse del peso de mi observación.

En el zoológico perfecto de la Historia Natural no existen barreras entre los ambientes, el ecosistema entero y todas sus criaturas se despliegan ante mí como un abanico continuo. Depredadores y presas conviven en armonía e interpretan emocionantes cacerías que entretienen a todos en el zoológico. Algunos animales incluso llegan al extremo de entregar sus cuerpos para ser devorados, tal es su devoción por rendir a mi mirada todas las facetas de su existencia. (Figura 52)



- a. _____
- b. _____
- c. _____
- d. _____

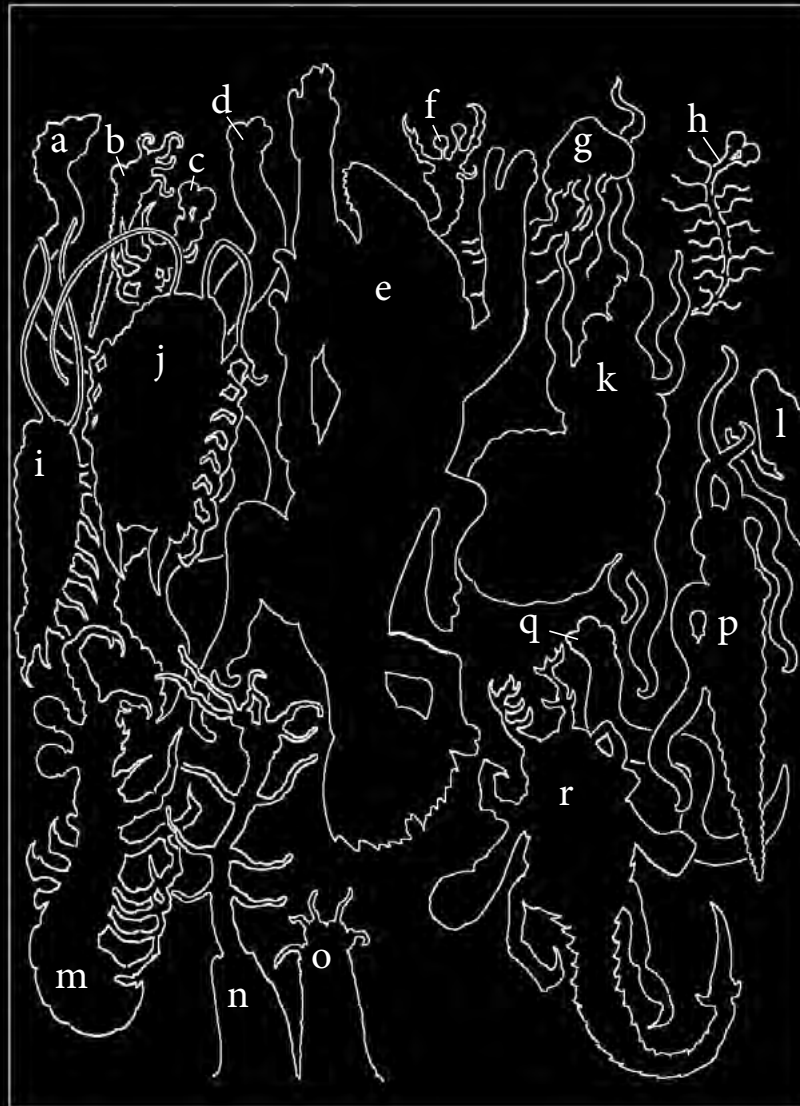
En el zoológico perfecto de la Historia Natural los animales siempre actúan como corresponde a cada especie. Nunca me he topado con un guepardo que no le encantara correr a grandes velocidades, tampoco he visto vaca que no disfrute soltar un buen mugido. Jamás verás a la recatada oveja mostrar la equivocada tendencia de revelarse contra el rebaño, y definitivamente no encontrarás al formidable tigre renunciando a la oportunidad de lanzarse sobre su presa. En el zoológico perfecto de la Historia Natural las manifestaciones de la vida asumen la totalidad de su belleza y se despliegan deseosas de ser vistas, de la manera que queremos verlas.

Aunque la descripción de nuestro zoológico perfecto se extendiera por cientos de páginas más, esta no llegaría a colmar ni la millonésima parte de la maravilla que nos regala la Historia Natural. Debido a que la vida disfruta cambiarse con el tiempo (Figura 53), habría que levantar un zoológico diferente por cada instante que vio la naturaleza. Enterrado bajo nuestro zoológico, existe otro zoológico que contiene todas las especies que estuvieron vivas ayer, y debajo de aquel hay otro que almacena todas las especies del día anterior a ese, y así sucesivamente hasta colmar todos los días de la tierra. Para imaginar completamente la Historia Natural habría que recorrer de manera exhaustiva todos estos zoológicos.

La Historia Natural, entonces, es también una montaña rusa que atraviesa a velocidades extremas todos los zoológicos posibles. Gracias a la montaña rusa de la Historia Natural, la genealogía de todas las especies se despliega ante mí como una serie de fotogramas que observo desde una distancia segura.

Al principio asciendo por una pendiente tranquilo y veo cómo germina la vida en piscinas hirvientes. Algunas criaturas cambian de color, otras inventan válvulas que les permiten respirar fuera del agua. Cada arruga en el lecho submarino es abarcada por arrecifes de coral. Desde lo más alto he llegado a ver a los continentes abrazarse levantando cordilleras, océanos impetuosos vaciándose en la cuenca que producen.

Repentinamente todo mi cuerpo es invadido por una sensación de vacío en el estómago y el me precipito acelerado por las vías de la extinción. Mi visión se fuga, escucho la agonía del océano acidularse en generaciones de organismos especializados que se enfrentan a la realización de que los nichos que ocupaban ya no existen. (Figura 54)



a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e. _____

f. _____

g. _____

h. _____

i. _____

j. _____

k. _____

l. _____

m. _____

n. _____

o. _____

p. _____

q. _____

r. _____

Mi momento disminuye y la pendiente de la montaña rusa sube con cierto vaivén al ras del océano. Veo como nuevos seres microscópicos se reproducen y diversifican en morfologías picudas con caparazones extraños. Veo cómo estas criaturas se arrastran hacia las costas, ocupando los nichos como llaves que encajan perfectamente en su contexto evolutivo. He visto cómo criaturas de madera abrazan las rocas con arterias de clorofila. He visto bosques enteros extinguirse y reaparecer como ascuas de carbón. (Figura 55)



a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e. _____

f. _____

g. _____

h. _____

i. _____

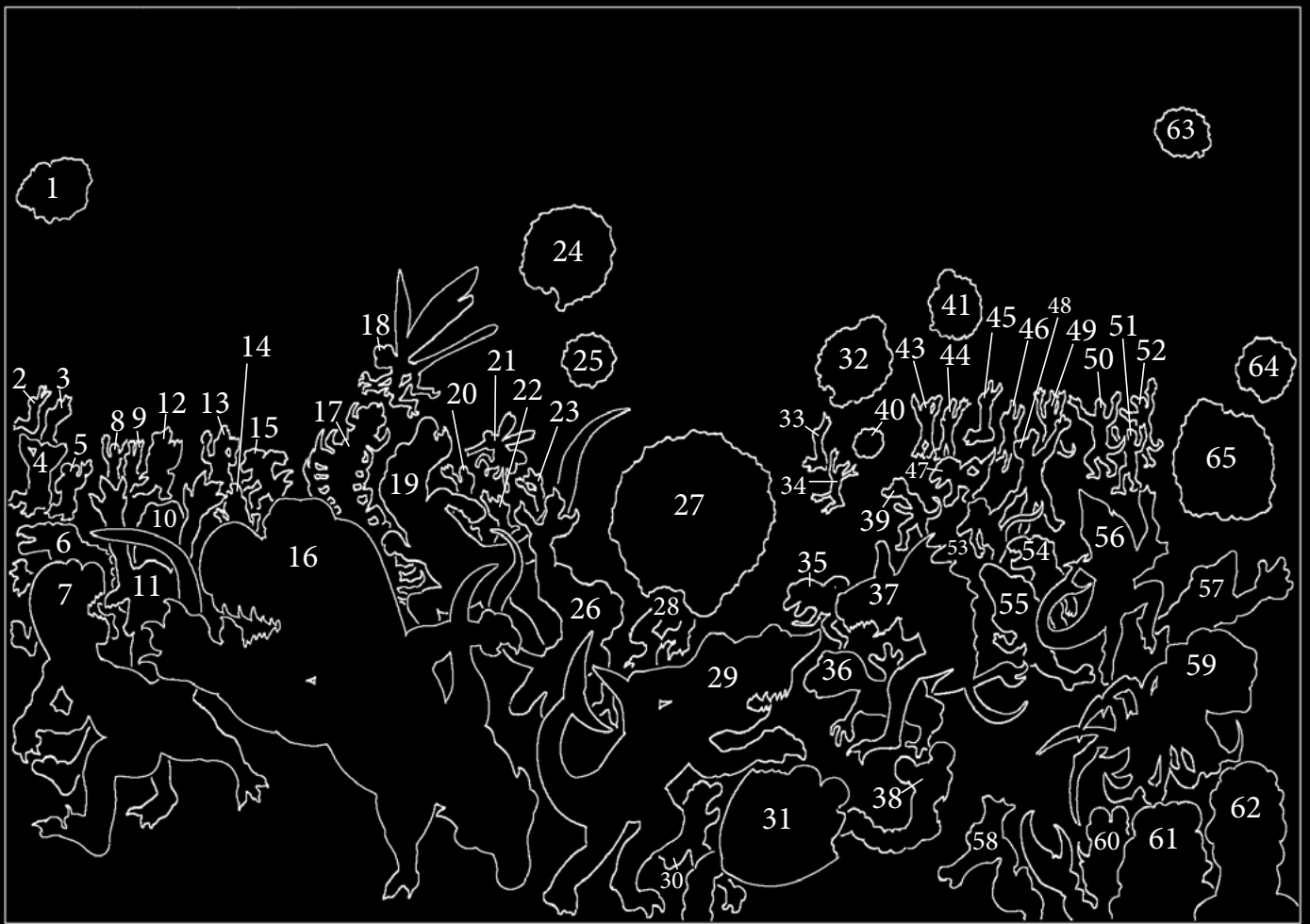
j. _____

k. _____

l. _____

m. _____

Desde lo más alto las vías me arrastran con furia. Siento esquirlas de aire helado cortarme el rostro, nubes de humo negro se apoderan del horizonte mientras veo al mundo de coral extinguirse en un pestañeo. La pendiente baja tan rápido que no llego a ver el volcán, lluvia de meteoritos, o gas tóxico que causó este desastre. Mi cuerpo se tensa por el exceso de velocidad, acres de madera hirviente truenan bajo mis pies, el calor es insoportable y siento como todo el océano hierve bajo mis venas. No veo más que un manchón de tierra chiclosa desvanecerse en el tiempo, nada ni nadie puede sobrevivir bajo estas condiciones. Siento que me voy a morir. (Figura 56)

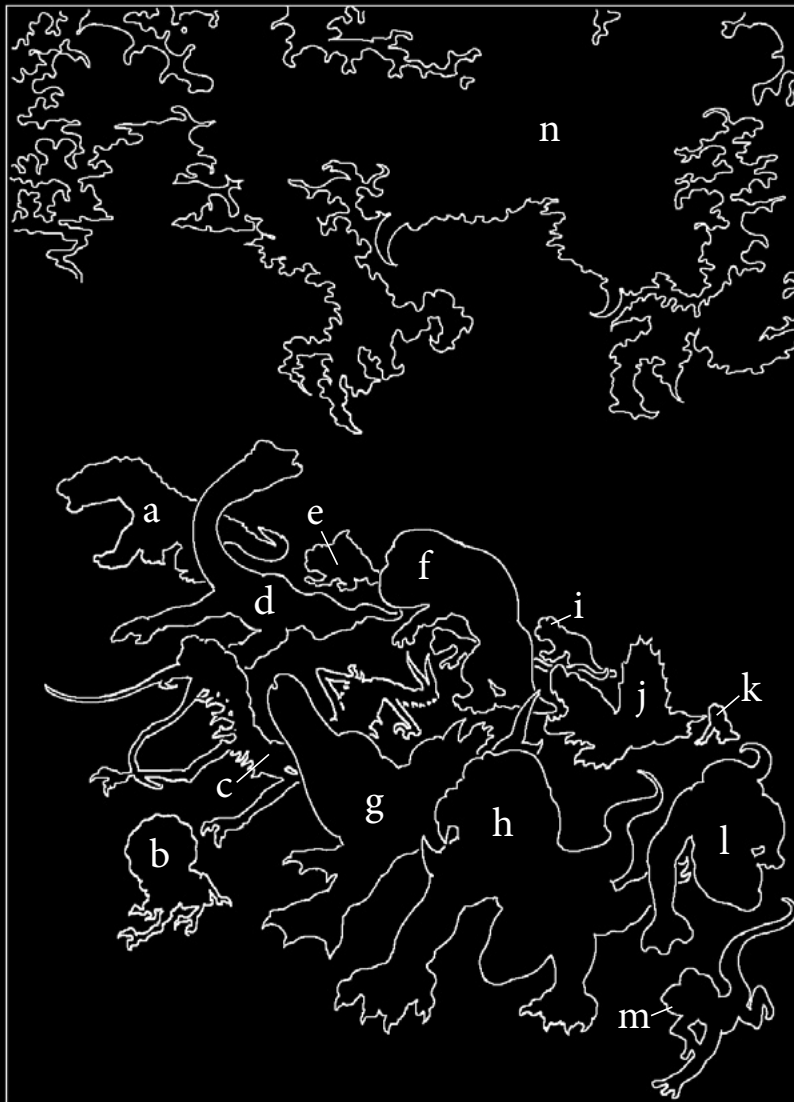


1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____

23. _____
24. _____
25. _____
26. _____
27. _____
28. _____
29. _____
30. _____
31. _____
32. _____
33. _____
34. _____
35. _____
36. _____
37. _____
38. _____
39. _____
40. _____
41. _____
42. _____
43. _____
44. _____

45. _____
46. _____
47. _____
48. _____
49. _____
50. _____
51. _____
52. _____
53. _____
54. _____
55. _____
56. _____
57. _____
58. _____
59. _____
60. _____
61. _____
62. _____
63. _____
64. _____
65. _____

La corteza terrestre termina por controlar su furia y cede el paso a un desértico y prolongado sentimiento de angustia. Veo el mismo desierto, las mismas olas batiendo contra las rocas, el mismo cielo tóxico oscilando rápidamente entre el día y la noche. Mi apurada visita a este extraño lugar no me da el tiempo de precisar las características de sus criaturas. El número de especies no aumenta, parecen pequeños anfibios o insectos carentes de jerarquía o propósito, se arrastran por aguas poco profundas y médanos pantanosos. Veo cómo uno de estos pescados babosos decide intercambiar las aletas que lo habían acompañado tanto por dos pares de codos y rodillas. Veo cómo uno se aventura torpemente hacia la tierra, lugar que solo había sido colonizado por los insectos y las plantas. (Figura 57)



a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e. _____

f. _____

g. _____

h. _____

i. _____

j. _____

k. _____

l. _____

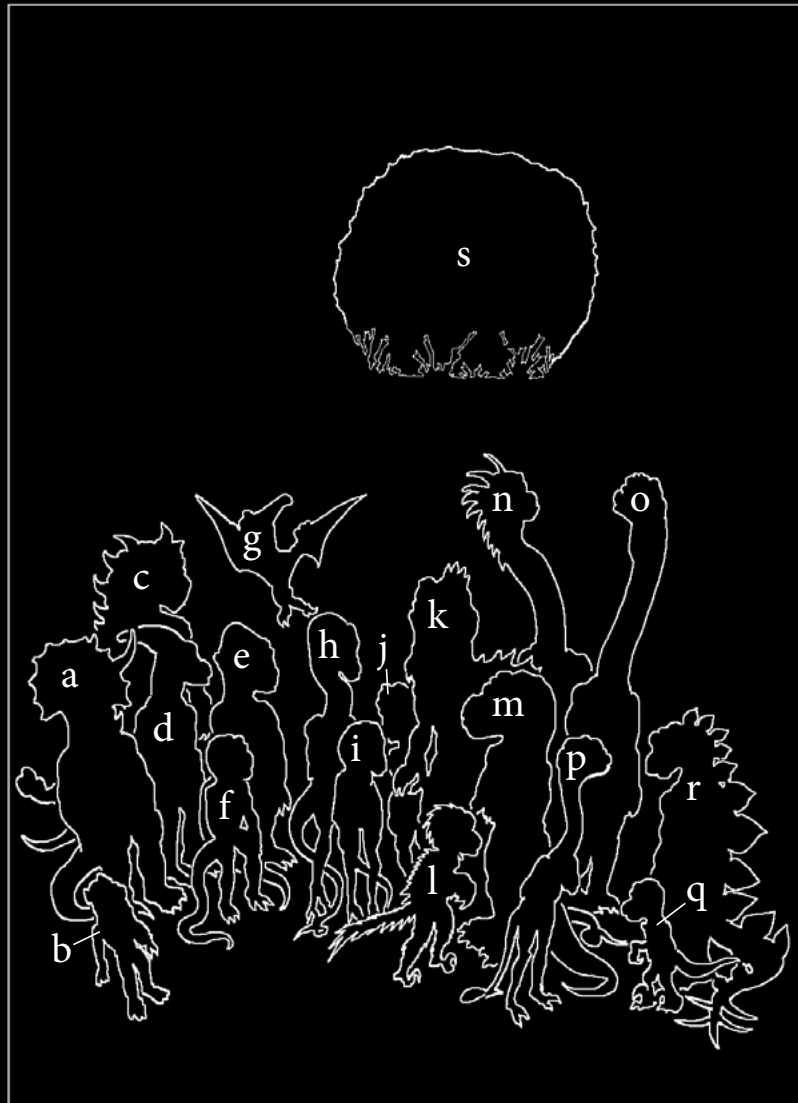
m. _____

n. _____

o. _____

Mi velocidad decrece muy ligeramente. Veo cómo la vida deja el color de la tierra quemada y empieza a pintarse de moho y petróleo. Aquella criatura anfibia, ha cambiado sus agallas por un hocico, sus ventosas por garras y su piel babosa por un tramado de escamas brillosas. He visto unas con placas macizas mascar mares de plantas fibrosas. He visto otras con la cabeza enorme y garras retráctiles. Las únicas capaces de hacerle frente son cuadrúpedas, de cuellos con forma de látigo y pisadas que producen suaves terremotos. No recuerdo si llevaban plumas.

Desde lo más alto veo una estrella fugarse hacia mí, como un misil cuya luz eclipsa la atmósfera en un ocaso perpetuo. El gigantesco cuerpo de roca choca contra el mar, las olas y la tierra huyen del impacto abriendo un cráter masivo. Mis tobillos se tensan intentando aguantar la velocidad de la caída. No puedo abrir los ojos ni exhalar. Del suelo se levantan cortinas de lava que desfiguran la corteza de la tierra. El sol es cubierto por una intensa nube de iridio. Veo océanos de moluscos convertirse en tiza. Siento la agonía de los reptiles al rendir su yugo sobre la tierra. (Figura 58)



a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e. _____

f. _____

g. _____

h. _____

i. _____

j. _____

k. _____

l. _____

m. _____

n. _____

o. _____

p. _____

q. _____

r. _____

s. _____

Solo llego a encontrar un minúsculo ser cubierto de pelo viajando por este desierto carbonizado. Debido a su pequeño tamaño quizás supo esconderse de la luz radiactiva y sobrevivir almacenando el calor bajo su sangre. He visto cómo los descendientes de esta criatura crecieron y tomaron el lugar de sus ancestros escamosos. Algo recuerdan a los animales que nos acompañan hoy en día, como primos con dentaduras más voraces, matas de pelo greñado y cierta tenacidad que resulta primitiva. (Figura 59)

Cerca de la cima de la montaña rusa llego a observar un grupo de simios que caminan sobre los nudillos. He visto cómo realizan actividades inquietantes, como machucar piedras hasta hacerlas serradas, fabricar feos cántaros que saben guardar semillas y soltar voces cacofónicas que retumban en lo profundo de sus cuevas.



a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e. _____

f. _____

g. _____

h. _____

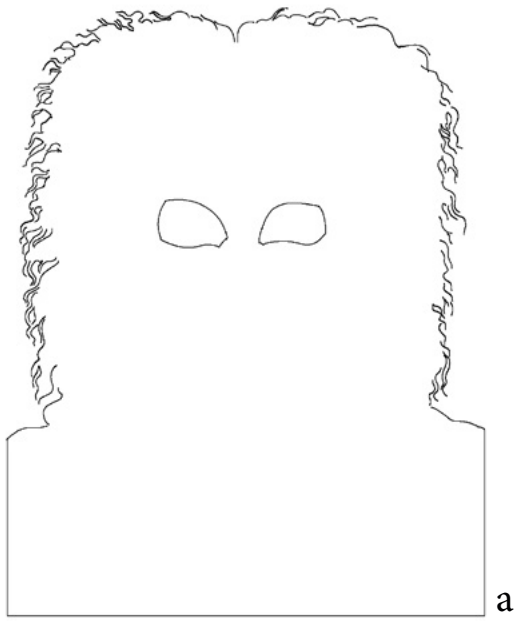
i. _____

j. _____

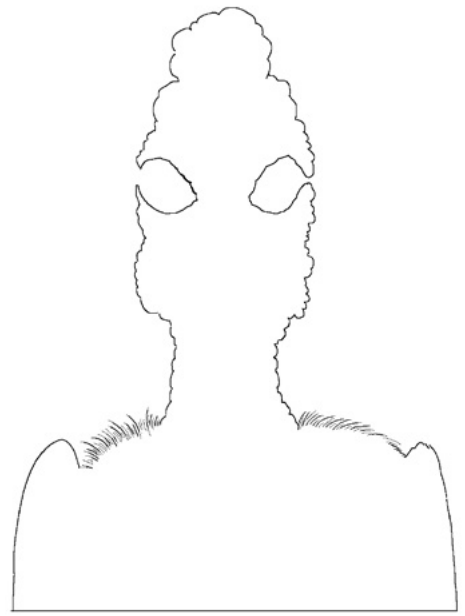


No llego a precisar en qué momento ocurrió el incidente, tal vez fue un relámpago que cayó sobre un tronco seco y raído, quizás fue un lente de cristal curvo que se enfocó en un en un montón de hojas secas, o tal vez fue la chispa de una pareja de cristales. De cualquier manera, una de esas criaturas supo doblegar aquella sustancia. El dominio sobre el fuego desencadenó un proceso de sofisticación irreversible.

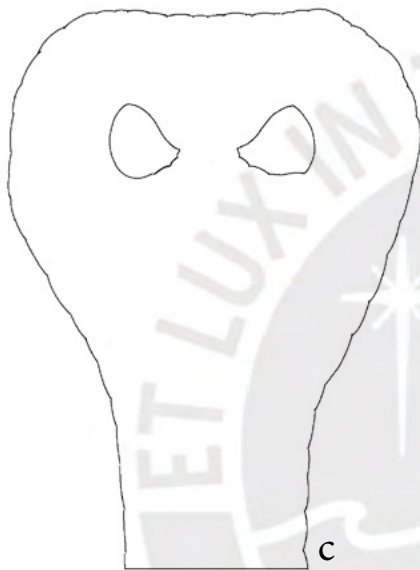
Los demás animales tomaron este descubrimiento como una incendiaria provocación. Se convocó a todos los animales para lidiar con la situación. En el consejo se sentaron primero los mamíferos (Figura 60), seguidos por las aves (Figura 61), seguidos por los reptiles (Figura 62), seguidos por los anfibios (Figura 63), seguidos por los peces (Figura 64) y finalmente los invertebrados (Figura 65).



a



b



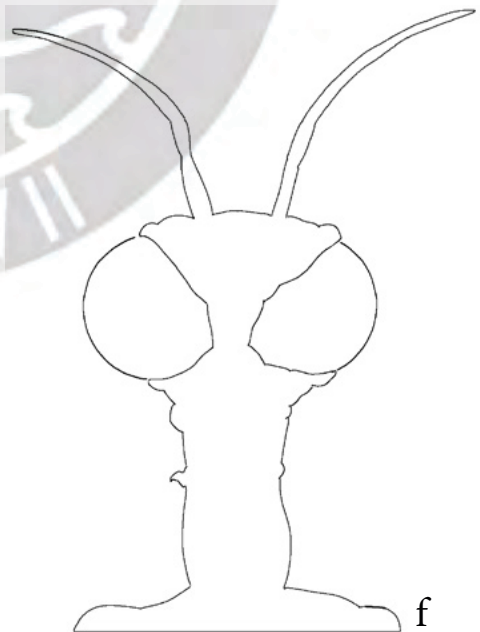
c



d



e



f

a. _____

b. _____

c. _____

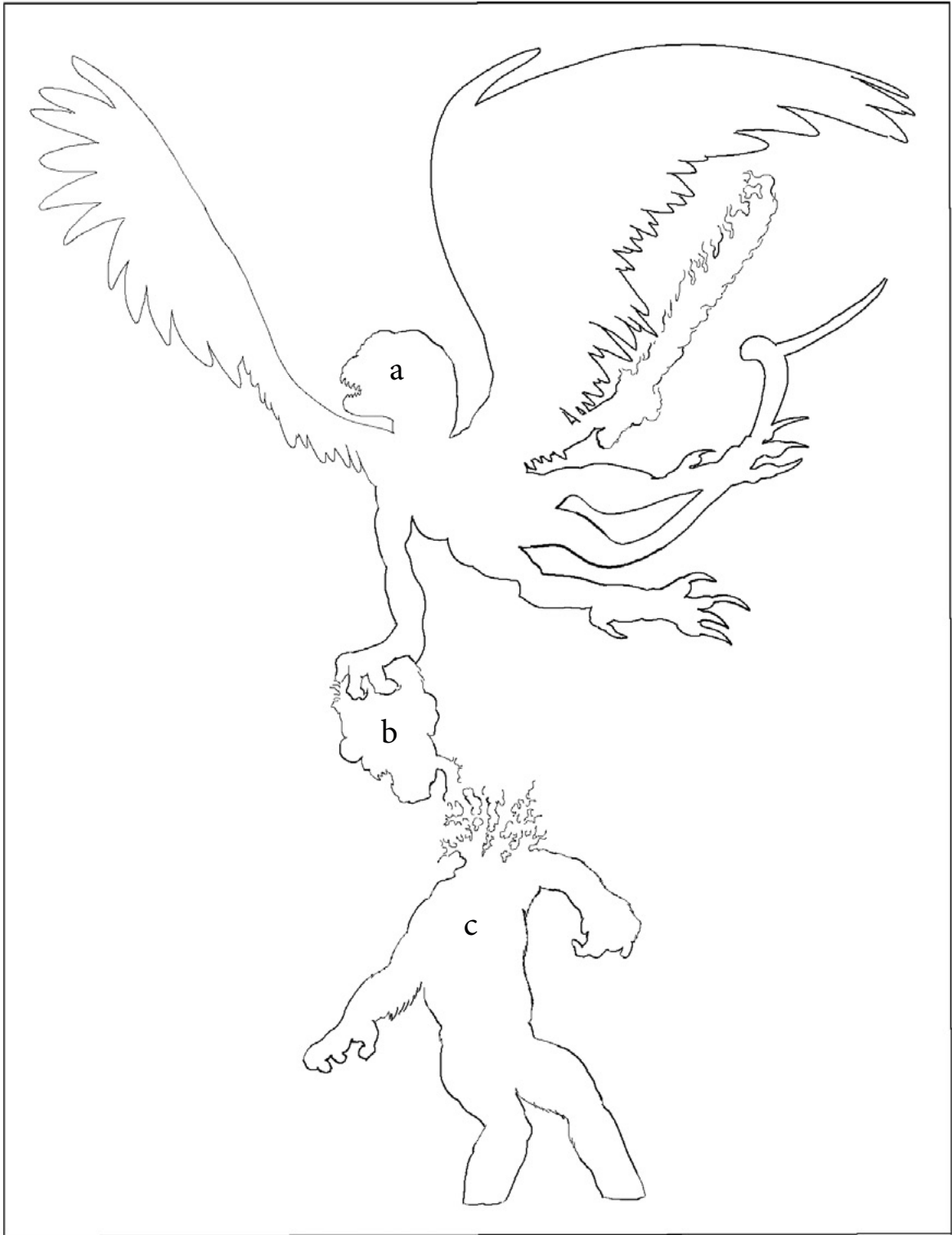
d. _____

e. _____

f. _____



La decisión fue unánime, los demás animales resolvieron que la única fuente permitida de calor sería el cuerpo, y catalogaron la invención de los primates como un acto en contra de las leyes de la Naturaleza. En consecuencia fueron exiliados del reino animal y se les condenó a caminar por la vida con la mente separada del cuerpo. (Figura 66)



a. _____

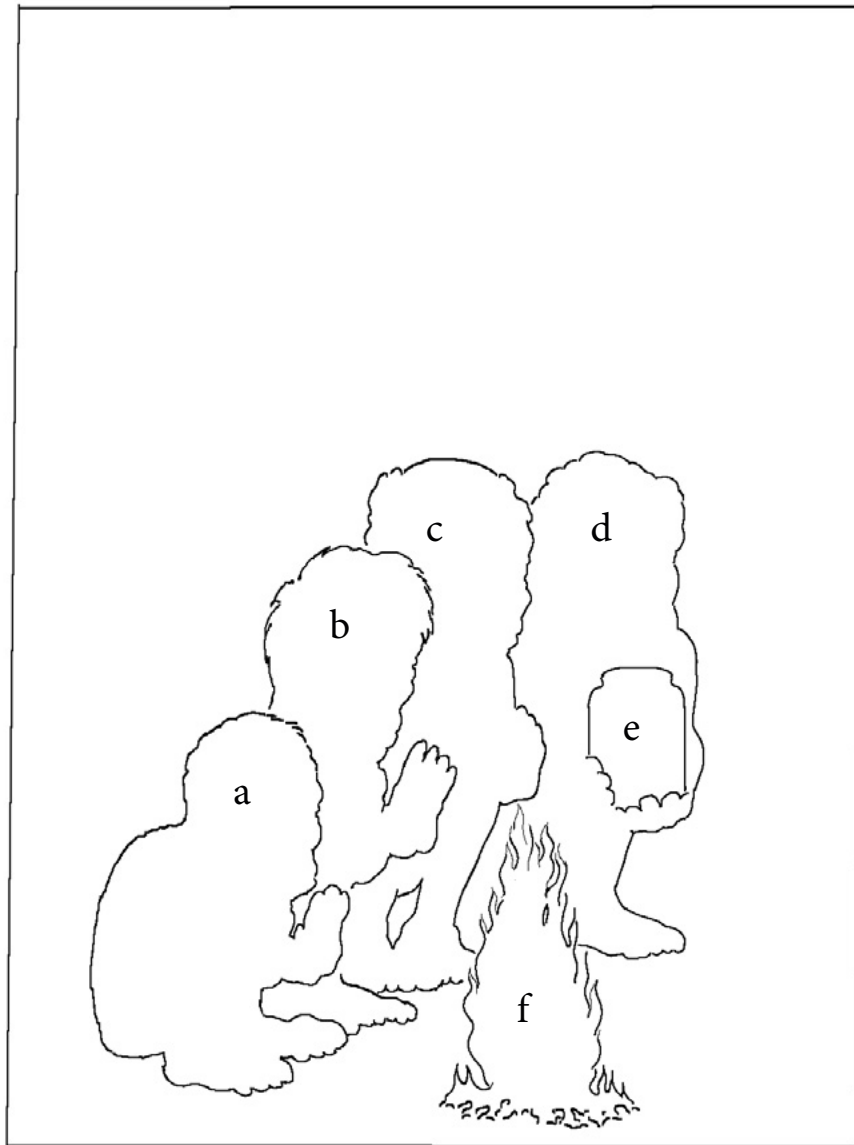
b. _____

c. _____

Noto que aquellos primates ahora viajan conmigo. Los he visto andar por los pasillos del zoológico perfecto de la Historia Natural. Los he visto apoyarse en los barandales y pasarse largos ratos observando a los animales en cautiverio. Por un momento me encuentro en lo más profundo de la cueva, rodeado por estos curiosos primates gregarios. (Figura 67)

La pendiente baja y el cielo se invade por un ocaso tibio. Veo cómo las grandes bestias que conquistaron los témpanos helados devuelven el lugar a las hermosas criaturas que nos acompañan hoy en día, como tigres con dientes de tamaño normal, elefantes que no están cubiertos de pelo, lobos domesticados y reptiles sin la capacidad de volar. Para este momento los caminantes que me acompañaban hacía un instante también han desaparecido. Solo quedamos humanos sapientes como tú recorriendo los salones del zoológico perfecto de la Historia Natural.

Me encuentro completamente detenido en el punto más actual de la montaña rusa y me invade la reconfortante realización de que todo lo que ha ocurrido en la historia de la vida, cada ensayo y extinción, ocurrió con la finalidad de producir un sujeto tan único y especial como yo.



a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e. _____

f. _____

2.5 Portafolio de proyecto



Figura 52: *Avistamiento de una cadena alimentándose*
óleo sobre cilindro de aluminio repujado, plato giratorio. 50 cm de altura x 30 cm de diámetro
(2024) autoría propia

AL TENERO



Figura 53: *Avistamiento de una especiación andante*
óleo sobre aluminio repujado, 70 x 148cm
(2025) autoría propia



Figura 54: *Peligro de extinción Ordovícica*
Tinta sobre papel vegetal, 29 x 42 cm
(2025) autoría propia



Figura 55: *Peligro de extinción Carbonífera*
Tinta sobre papel vegetal, 29 x 42 cm
(2025) autoría propia



Figura 56: *Peligro de extinción Pérmica*
Tinta sobre papel vegetal, 42 x 59 cm
(2025) autoría propia



Figura 57: *Peligro de extinción Triásica*
Tinta sobre papel vegetal, 29 x 42 cm
(2023) autoría propia



Figura 58: *Peligro de extinción Cretácica*
Tinta sobre papel vegetal, 42 x 59 cm
(2025) autoría propia



Figura 59: *Peligro de extinción Cuaternaria*
Tinta sobre papel vegetal, 29 x 42 cm
(2023) autoría propia



Figura 60: *Avistamiento filogenético (León)*
óleo sobre mdf, recipientes de acero inoxidable, 64 x 49 cm
(2025) autoría propia



Figura 61: *Avistameinto filogenético* (Cóndor)
óleo sobre mdf, recipientes de acero inoxidable, 58 x 45 cm
(2025) autoría propia



Figura 62: *Avistameinto filogenético* (Cobra)
óleo sobre mdf, recipientes de acero inoxidable, 52 x 40 cm
(2025) autoría propia



Figura 63: *Avistamiento filogenético (Sapo)*
óleo sobre mdf, recipientes de acero inoxidable, 45 x 35 cm
(2025) autoría propia



Figura 64: *Avistamiento filogenético* (Pescado)
óleo sobre mdf, recipientes de acero inoxidable, 39 x 30 cm
(2025) autoría propia



Figura 65: *Avistamiento filogenético (Mantis)*
óleo sobre mdf, recipientes de acero inoxidable, 32 x 25 cm
(2025) autoría propia



Figura 66: *Avistamiento de un destierro homínido*
óleo sobre aluminio repujado, 70 x 148cm
(2025) autoría propia



Figura 67 *Avistamiento desde una caverna homínida*
óleo sobre aluminio repujado, 70 x 148cm
(2025) autoría propia

3. Notas sobre producción y concavidades

Para llevar a cabo “He visto: Antropomorfizando la Historia Natural” recurrí a distintas metodologías, que incluyen análisis de media, investigación de gabinete, ilustración, diseño de personajes y una serie de procesos plásticos que involucran la implementación de superficies cóncavas sobre formatos pictóricos para producir un efecto de seguimiento con la mirada por parte de los personajes. Desarrollaré estas metodologías en el orden que utilicé para realizar las piezas.

3.1 Análisis de media

El primer paso fue la selección de iconografías que ilustren discursos relevantes para la Historia Natural. Con iconografía me refiero a un recurso o metáfora visual que haya sido empleado popularmente para explicar un fenómeno estudiado por la Historia Natural. “La cadena alimenticia” (Figura 68), imagen que representa cómo la energía y los nutrientes se transfieren entre los organismos en un ecosistema a través de la depredación; y “La marcha de la evolución”, imagen analizada previamente que representa la evolución humana a través de una serie de figuras que muestran la progresión desde los primates hasta el ser humano moderno, son ejemplos de iconografías de la Historia Natural. Para seleccionar estas iconografías decidí tomar como referentes ilustraciones de libros de ciencias naturales escolares y producciones audiovisuales que trataran

temáticas relacionadas a la Historia Natural. Escogí referentes que no tuvieran un rigor científico tan fuerte porque me interesa la manera en que estos referentes influyen en las impresiones subjetivas de las personas en general, me interesan más las nociones estereotípicas sobre los animales que se manifiestan en la cultura popular, que el conocimiento científico puro y duro sobre los animales. Gravité hacia referentes visuales que pretenden desambiguar la complejidad de los sistemas naturales en narrativas fáciles de comprender. Estas representaciones suelen alejarse un poco más del realismo que domina la ilustración naturalista, optando por representar la naturaleza de manera más artificial, cosa que a mi juicio, trae a colación la cualidad “construida” de la Historia Natural. En su modo de representación, estas ilustraciones escolásticas encarnan más fuertemente la perspectiva humana, acercándose más hacia la antropomorfización. A través de este proceso de análisis de referentes visuales terminé con un listado de iconografías que dividen el gran tema de la Historia Natural en varias escenas que servirían de inspiración para crear las narrativas que se muestran en las piezas. Estas iconografías son: la cadena alimenticia, la marcha de la evolución, el eslabón perdido, el árbol de la vida y finalmente la cueva de Platón, que, aunque no es una iconografía comúnmente asociada a la Historia Natural, sirve como un posible origen del ser humano.



Figura 68: Lámina educativa de la cadena alimenticia

3.2 Ilustración y diseño de personajes

Una vez habiendo decidido qué escenas iba a representar, el siguiente paso fue elaborar listas de personajes para cada escena, personajes que se convertirían en animales antropomórficos. Dado que la Historia Natural no ocurre por la acción de un individuo, sino que involucra la interacción de múltiples agentes, decidí que cada composición sería como un retrato corporativo, en el que siempre se muestra más de un personaje. El criterio de la selección para los personajes fue elegir especies (o familias de especies) que participaran como actantes en el proceso natural que representa cada iconografía. Por ejemplo, al representar la extinción masiva del Pérmico-Triásico, los personajes que elegí tuvieron que ser especies que estuvieran vivas durante aquel evento de extinción. Para tomar la decisión de qué especies incluir y cuáles excluir fue necesario consultar fuentes variadas de literatura científica. Utilicé la base de datos online Tree of life web project (Figura 69), que

mapea a través de hipervínculos las especies conocidas por la ciencia, clasificándolas en relaciones filogenéticas. También me basé en videos de los canales de Youtube “Geogirl”, la “Fundación Palarq” y “Henrik’s Lab”, los tres canales contienen información valiosa en lo que respecta la flora y fauna de eras geológicas pasadas, además de los procesos de extinción y evolución que ocurrieron. Además, me apoyé en el contenido de algunas fuentes primarias que ya fueron discutidas en la presente investigación, como el trabajo de los primatólogos Franz de Waal y Randall Lockwood; también el trabajo del paleontólogo Jack Sepkoski y las ilustraciones de Ernst Haeckel. Aunque estas fuentes científicas fueron importantes para decidir qué especies incluir, esta decisión siempre estuvo supeditada a la iconicidad de estas especies. Es decir, preferí optar por las especies que me resultaran más icónicas, aquellas que fueran fáciles de relacionar con el canon de la Historia Natural, por encima de aquellas que fueran técnicamente correctas según los estudios científicos. Privilegiar la iconicidad por encima de la exactitud científica significó traer a colación los límites de la perspectiva humana, cosa que señala nuevamente la cualidad ficcional de la Historia Natural. Otro proyecto web en el cual se apoyó la investigación fue la Wikifur.com, una enciclopedia digital editada por la comunidad furry. Esta wiki reúne una gran cantidad de información sobre animales antropomórficos usando una terminología propia y exhaustiva.

Una vez habiendo decidido qué especies serían representadas en cada iconografía procedí a realizar la composición de las escenas y la transformación de las especies en

En el caso de mamíferos como los roedores decidí representarlos con más de un par de senos, como corresponde con estos animales en la vida real. Mientras que en el caso de otros mamíferos como los primates decidí mantener un par, como ocurre en los primates incluyendo a los humanos. El resultado de estos procesos fue la creación de dibujos a escala que luego calqué sobre los soportes finales (Figuras 70, 71 y 72). Estos bocetos incluyen a los personajes ya antropomorfizados, interactuando como protagonistas en escenas que narran los distintos eventos y procesos de la Historia Natural.



Figura 71: Boceto de “Peligro de extinción Cretácica ”, autoría propia



Figura 72: Boceto de “Avistamiento de una cadena alimentándose”, autoría propia

3.3 Procesos plásticos

Las piezas “Avistamiento de una especiación andante”, “Avistamiento de un destierro paleolítico”, “Avistamiento desde una caverna homínida” y la pieza instalativa “Avistamiento filogenético” presentan un efecto óptico que da la impresión de que los personajes siguen al espectador con la mirada. Las primeras tres piezas que mencioné fueron pintadas sobre planchas de aluminio de 0.6 milímetros de espesor, para realizar el efecto óptico tuve que repujar en la superficie de aluminio unas hendiduras cóncavas de 2 centímetros de profundidad aproximadamente. Para realizar estas concavidades utilicé un martillo y un martillo de bola (Figura 73). Primero utilicé el boceto para calcar la ubicación de los ojos sobre la plancha de aluminio, luego coloqué la plancha de aluminio sobre una

cama de tecnopor, posteriormente coloqué el martillo de bola en cada posición de los ojos y con el otro martillo golpeé varias veces el aluminio para deformar el aluminio hasta conseguir la profundidad necesaria. La cama de tecnopor sirvió para que el aluminio pudiera deformarse con libertad. Las primeras veces que realicé este proceso noté que era difícil conseguir que solo el lugar de los ojos se deformara, se levantaban otras partes del aluminio, lo cual no era ideal. Para los siguientes intentos utilicé una plancha de madera con un agujero de 5 centímetros de diámetro en el centro. Ubiqué esta plancha de madera encima del aluminio, de manera que se hacía una especie de sándwich que tenía el tecnopor abajo, el aluminio al medio y la madera encima. Luego martillé a través del agujero de la plancha de madera superior. La madera funcionó bastante bien para aislar la zona que debía deformarse y evitar que se afectaran otras partes. Fue necesario hacer

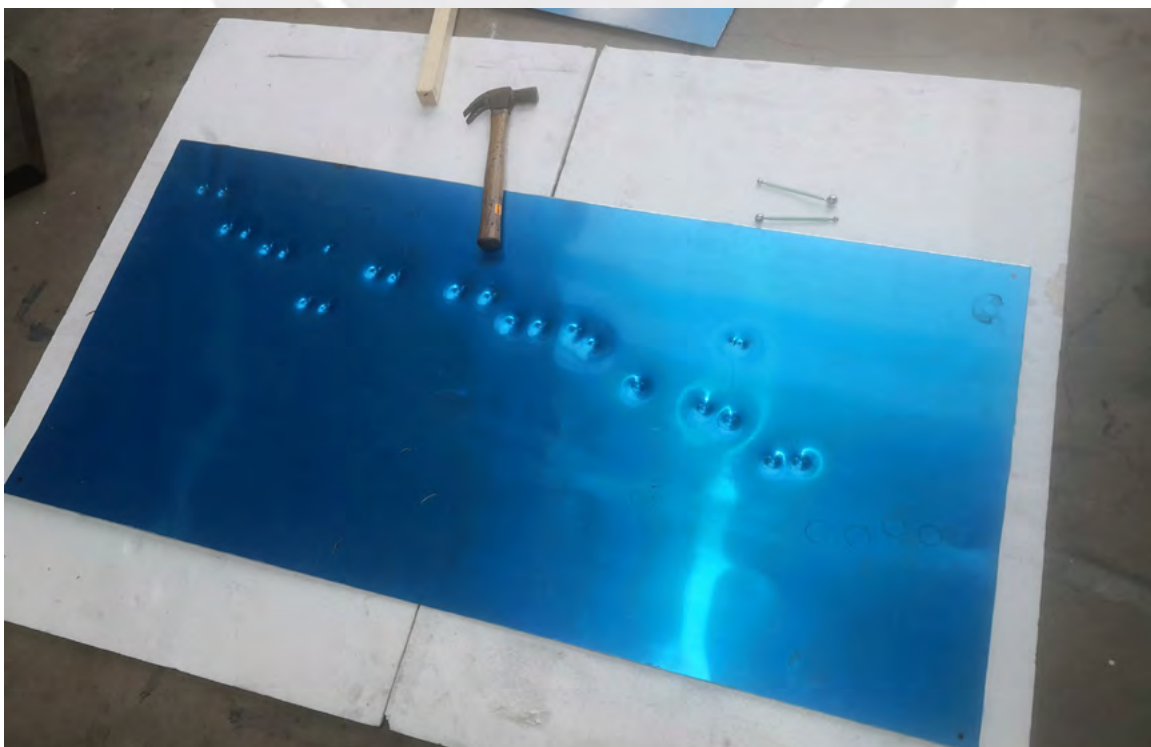


Figura 73: Proceso de repujado sobre plancha de aluminio

este proceso antes de preparar la superficie porque la acción del martillo podría arruinar la capa pictórica. Para la preparación de la superficie utilicé un imprimante blanco en spray de la marca Rust Oleum (Figura 74), especial para superficies metálicas, el cual apliqué después de lijar la superficie para aumentar la porosidad del metal.

En el caso de la pieza instalativa “Avistamiento filogenético”, que se compone de seis retratos conectados por un gráfico filogenético pintado sobre la pared, utilicé un recurso diferente para producir el efecto de seguimiento de mirada. Las pinturas fueron hechas sobre un soporte de mdf, los ojos de los personajes son agujeros calados usando corte láser (Figura 75). Detrás de los agujeros de los ojos coloqué dos recipientes cóncavos de acero inoxidable en los cuales van pintados los detalles del iris, esclera y pupila de los personajes (Figura 76). La forma de los agujeros estaba definida a partir del boceto, de manera que calzaran perfectamente con los recipientes de acero y con la forma de los ojos de los personajes. Preparé los recipientes con varias capas de imprimante blanco, luego modelé los detalles del iris y la pupila con pasta para modelar aplicada con pincel y una jeringa para hacer texturas más finas. El iris va ubicado en el centro del recipiente de metal, de manera que los costados se dejan en blanco la parte de la esclera. Encima de la capa de pasta para modelar pinté varias capas de color usando pintura acrílica y óleo.

Los recipientes de metal son adheridos al soporte de la pintura por atrás, se sujetan a presión sobre unos aros de cartón que tienen el mismo diámetro que los recipientes,



Figura 74: Imprimante fondo Rust Oleum (blanco)



Figura 75: Soportes de mdf con los ojos calados por corte laser



Figura 76: Ojos pintados sobre recipientes de acero inoxidable

de manera que los recipientes pueden ser retirados para transportar las piezas con mayor facilidad. Considero que este método de conseguir el efecto de seguimiento de la mirada, utilizando recipientes cóncavos de metal, funciona de manera más pronunciada que cuando el efecto se hace sobre una superficie de metal repujado, como es el caso de las piezas mencionadas anteriormente. Debido a que los recipientes de metal tienen una concavidad más profunda y que la diferencia entre la superficie plana del MDF y la concavidad de los recipientes es más pronunciada, la ubicación del iris de los personajes se desplaza de manera más reconocible, dando la apariencia de que el personaje sigue al espectador con la mirada constantemente. En el caso de las pinturas sobre aluminio repujado el efecto es menos pronunciado, debido a que la concavidad ocurre en la superficie de manera gradual, pero aún así si uno observa los ojos de uno de los personajes fijamente, y se desplaza alrededor del cuadro notará que el personaje lo está siguiendo con la mirada.

Para la realización de la pieza “Avistamiento de una cadena alimentándose”, fue necesario doblar una placha de aluminio para que tuviera forma cilíndrica. Esta pieza se inspira en la iconografía de la cadena alimenticia, y retrata a un león que se está comiendo a una serpiente, que se está comiendo a una gallina, que se está comiendo a una planta de trigo, que en turno está descomponiendo y comiéndose al león. Esta pieza va ubicada sobre un pedestal y está pintada sobre un soporte cilíndrico, de manera que se muestran todos los animales encadenados de manera continua. Este cilindro descansa sobre un plato giratorio que se mueve a una velocidad

muy lenta, añadiendo un eje temporal a la obra. El cilindro (Figura 77) fue construido doblando la plancha de aluminio sobre sí misma y haciéndole pequeños dobleces en los bordes opuestos que se enganchan entre sí. Antes de hacer el doblez los ojos de los personajes fueron repujados usando el método de los dos martillos sobre la cama de tecnopor. En este caso decidí hacer el repujado de los ojos en la dirección opuesta a las otras piezas, es decir, son convexos en vez de cóncavos. Esto fue necesario porque si fueran cóncavos este volumen habría interferido con la formación del cilindro. El resultado de los ojos convexos es inverso al de los ojos cóncavos, los personajes parecen evitar la mirada del espectador en vez de interceptarla. De igual manera, el efecto de los ojos brinda una respuesta relativa a la



Figura 77: Cilindro de aluminio, soporte de la pieza “Avistamiento de una cadena alimentándose”

posición y mirada del espectador. Después de haber pegado los bordes del cilindro con adhesivo Sikaflex especial para superficies metálicas fue necesario masillar la unión para ocultar la unión del cilindro. Después fue necesario imprimir la superficie para empezar a pintar. Decidí ubicar las piezas “Avistamiento filogenético” y “Avistamiento de una cadena alimentándose” juntas porque ambas piezas están ligadas temáticamente, ambas hablan de cómo los seres humanos jerarquizamos el mundo animal; por un lado en cómo los conceptos de la evolución privilegian algunas especies frente a otras, y por otro lado en cómo se privilegian las especies que son consideradas depredadoras por encima de las que son consideradas presas.

Una vez realizada la preparación de las superficies pude empezar a pintar. En general, opte por utilizar colores saturados, de los cuales destaca el verde de la vegetación. Este verde me recuerda al pasto artificial, un color muy intenso que es difícil de encontrar en la naturaleza. La inclusión de este color simboliza el artificio que construyen las representaciones de la Historia Natural, poniendo nuevamente en manifiesto su cualidad ficcional. En cuanto al modelado de los volúmenes que aparecen en la escena mi intención fue realizar un tratamiento realista, que pretende simular cómo los cuerpos de los personajes responderían a las condiciones de luz de la escena. Esto recuerda a las películas de animación 3d que buscan crear entornos y personajes fantásticos pero representados de manera que aparentan verse cómo se verían en la realidad. Otra cosa que intenté representar con detenimiento fueron las diferentes texturas de los animales, de

manera que se pudieran diferenciar las características morfológicas de cada especie. A través del uso del color quise representar las variaciones de la vida animal, así como los nexos que existen entre especies que mantienen cierta cercanía evolutiva.

3.4 Montaje

En cuanto el montaje del proyecto, me pareció importante hacer que el espacio facilitara una lectura narrativa de las piezas, en el cual cada pieza funciona como una “viñeta” y estas en conjunto contarán una historia. Para lograr esto me dispuse a organizar las piezas en tres grupos. El primero de estos incluye a las piezas “Avistamiento de una especiación andante”, “Avistamiento de un destierro paleolítico” y “Avistamiento desde una caverna homínida”, en conjunto conforman el tríptico titulado “Avistamiento de una evolución antropomórfica” (Figura 78). Estas piezas fueron diseñadas para compartir un mismo horizonte, de manera que las tres imágenes parecen desarrollarse en el mismo espacio. El tríptico “Avistamiento de una evolución antropomórfica” pretende ser leído de derecha a izquierda, empezando por “Avistamiento de una especiación andante”, que representa la evolución de las especies de las cuales desciende el ser humano. Le sigue la pieza “Avistamiento de un destierro paleolítico”, que representa al “eslabón perdido”, especie que sirve de transición entre los primates y los seres humanos, siendo decapitado por un reptil volador. Esta pieza interpreta el origen del ser humano, su supuesta trascendencia por encima del resto de animales como si fuera un destierro, en



Figura 78: Tríptico “Avistamiento de una evolución antropomórfica”, autoría propia

que los seres humanos son expulsados del reino animal. Finalmente le sigue la pieza “Avistamiento desde una caverna homínida”, la cual representa lo que ocurre con los homínidos después del destierro. En el montaje, la pieza “Avistamiento desde una caverna homínida” se ubica ligeramente más abajo de las otras dos, esto es debido a que la escena de esta pieza ocurre bajo tierra y como esta pieza incluye varias especies de homínidos ubicarla más abajo también invierte la noción típica de la Historia Natural, en que los seres humanos existen por encima del resto de animales.

El segundo grupo de piezas consta de la instalación “Avistamiento filogenético”, que cuenta con seis retratos de animales antropomórficos y la pieza “Avistamiento de una cadena alimentándose”, que está hecha sobre un soporte de aluminio con forma cilíndrica. Los retratos de la instalación “Avistamiento filogenético” están organizados de manera escalonada

desde la pieza más grande, que retrata a un león y mide 64 x 50 centímetros, hasta la más pequeña, que retrata a una mantis y mide 32 x 25 centímetros (Figura 79). Esta organización espacial pretende señalar la jerarquía implícita en la clasificación científica de las especies de animales en relación al parentesco con el ser humano. De manera que se ubican con el más grande a la izquierda y el más pequeño a la derecha, con una especie de mamífero siendo la más grande, seguida de un ave, seguida de un reptil, seguida de un anfibio, seguida de un pez y finalizada por un invertebrado. Debajo de los retratos va ubicado en la pared un gráfico arborescente con flechas que organizan a las especies retratadas, según su correspondencia evolutiva.

El tercer grupo de piezas consta de la serie “Peligro de extinción”, que incluye seis dibujos en blanco y negro sobre papel vegetal. Estas piezas representan seis eventos de extinción ocurridos en la historia de la tierra. Al igual



Figura 79: Instalación “Avistamiento filogenético”, autoría propia

que los grupos de piezas ya mencionados, esta serie está organizada en forma de una secuencia que va desde la extinción más reciente hasta la extinción más antigua. Los títulos de las piezas en orden cronológico son: “Peligro de extinción Cuaternaria”, “Peligro de extinción Cretácica”, “Peligro de extinción Triásica”, “Peligro de extinción Pérmica”, “Peligro de extinción Carbonífera” y finalmente “Peligro de extinción Devónica”. Estas piezas tienen un par de diferencias clave frente a las demás. Por un lado esta serie, debido a que está realizada con papel como soporte, no cuenta con el efecto de seguimiento con la mirada que caracteriza a las demás piezas. Debido a esto también se rompe la convención de poner “Avistamiento de (...)” como título, el cual considero que trae consigo cierta lectura documental y científicista que contrasta de manera interesante con las imágenes lúdicas y bizarras de las piezas anteriores. La elección de título “Peligro de extinción” propone una lectura alarmante pero en

cierta forma más cercana y afectiva, que contrasta con la estética más lúgubre de estos dibujos que, al estar hechos exclusivamente con tinta negra, traen cierta gravedad que es meritoria para tocar el tema de la extinción. Finalmente otra diferencia clave entre esta serie y las mencionadas anteriormente es que en estos dibujos elegí incluir personajes antropomórficos de origen no animal, como meteoritos, volcanes y glaciares. Esto es así porque considero que en los eventos de extinción no solo actúan de manera protagónica agencias animales, sino que también aparecen como agentes de cambio entidades de origen geológico, climatológico y celestial.

En resumen, para la realización de las piezas del proyecto “Hevisto: Antropomorfizando la Historia Natural” fue necesario experimentar y desarrollar técnicas plásticas que incluyen la preparación de soportes especiales que facilitan el efecto óptico de seguimiento de la mirada. También me apoyé en técnicas de dibujo, pintura e ilustración para la creación

de escenas fantásticas que brindaran una estética alternativa al imaginario visual del naturalismo. Finalmente, el montaje de las piezas está pensado para que se distribuyan en el espacio de manera que el espectador interprete una secuencia que hile todas las escenas en una narrativa alternativa de la Historia Natural.

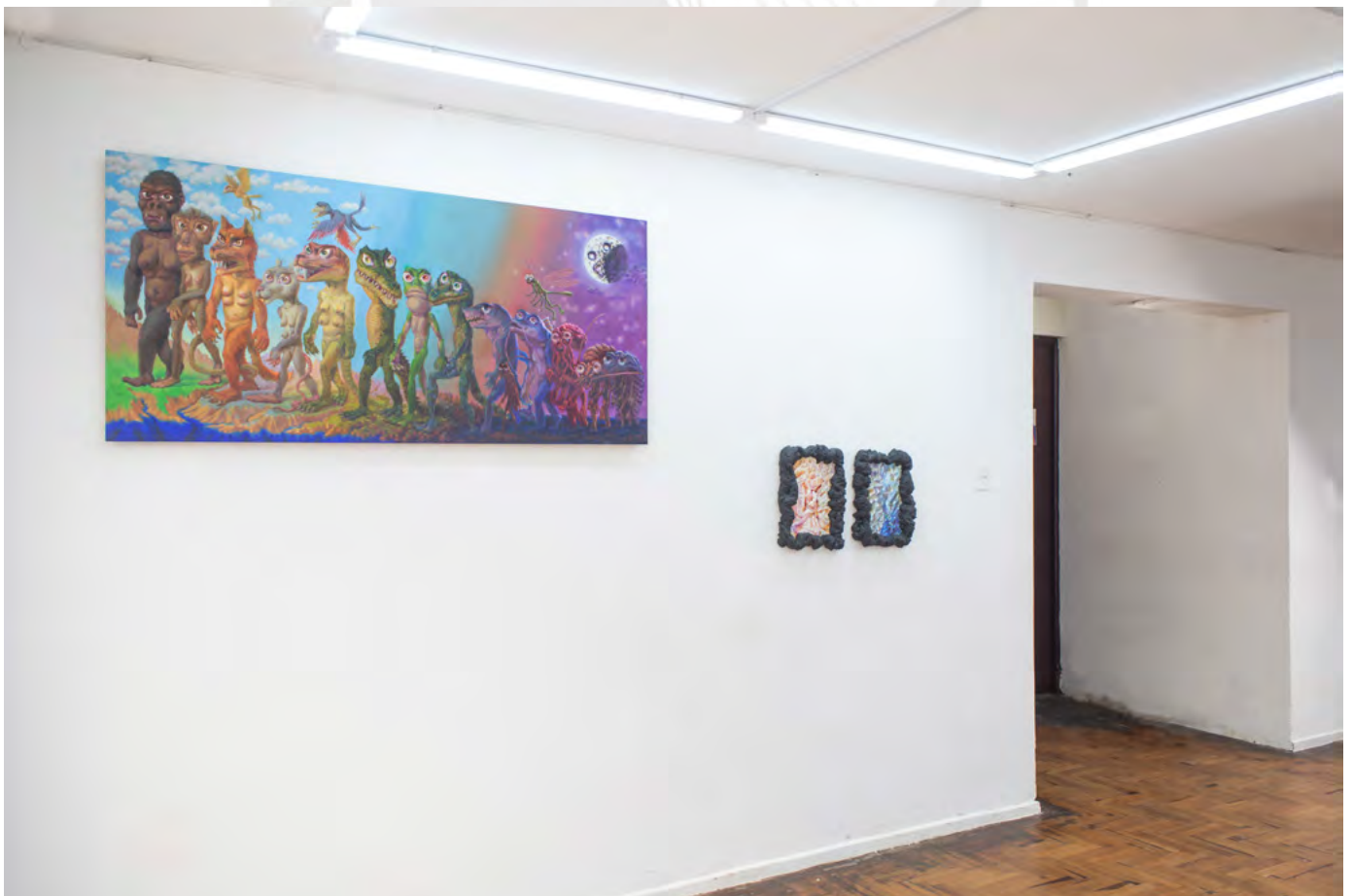


Figura 80: Montaje de “Avistamiento de una especiación andante” en espacio Ekumen (2025)

Conclusiones

Las reflexiones desarrolladas a lo largo de esta investigación permiten delinear una serie de conclusiones sobre la relación entre la antropomorfización y la Historia Natural.

En primer lugar, el excepcionalismo humano y el paradigma de la antroponegación resultan insuficientes para abordar las diferentes manifestaciones de la vida animal, porque suprimen la posibilidad de pensar la continuidad entre el ser humano y el resto de animales. La antropomorfización, en cambio, apunta a una concepción de la inteligencia, la emotividad, la razón, el deseo, entre otras capacidades, como elementos que no son abarcados exclusiva y absolutamente por el ser humano. El punto de la antropomorfización, como herramienta para deconstruir el antropocentrismo, radica en utilizar las cualidades que se asumen como exclusivamente humanas para mediar una vinculación con lo no-humano. Los animales antropomórficos, en su manera indeterminada de situarse en el límite entre lo humano y animal, presentan un potencial especial para repensar la manera en que nos diferenciamos del resto de animales.

En segundo lugar, las representaciones normativas de la Historia Natural, a pesar de que suelen emplear recursos antropomórficos para generar narrativas sobre animales, están limitadas por la lógica del espécimen, ya que convierten a los animales en objetos para ser observados y clasificados. Los seres que representan siempre aparecen distantes y al servicio de la observación

humana. Las representaciones de animales enteramente antropomórficas, en cambio, pueden permitirse acortar esta distancia con el fin de producir una identificación en el espectador con una subjetividad y un entorno que no es enteramente humano. La antropomorfización y la Historia Natural mantienen una relación tensa, en la que por un lado se busca representar objetivamente la experiencia de animal, y por otro lado se busca hacer que esta experiencia sea accesible para el espectador, el cual siempre es humano. La Historia Natural no representa a la naturaleza de manera objetiva, más bien, construye una nueva versión de la naturaleza al servicio del conocimiento humano.

En tercer lugar, la Historia Natural funciona como una interpretación de los fenómenos de la naturaleza que los ordena en una progresión lineal desde la formación de la tierra hasta la actualidad. Esta interpretación exige una jerarquización que privilegia algunas especies de animales sobre otras, haciendo que algunas especies consideradas más “evolucionadas” estén por encima de otras consideradas más “primitivas”. Para el ser humano moderno, las especies más evolucionadas suscitan mayor consideración que las especies más primitivas. El concepto de la evolución funciona como principio que jerarquiza el mundo de lo no-humano. Esto ocurre porque la Historia Natural se escribe desde la perspectiva humana. Aún cuando su objeto de estudio es lo no-humano, esta perspectiva es imposible de sublimar. Todos los organismos son determinados desde el

más parecido al más diferente.

En ese sentido, la Historia Natural no cuenta la historia de lo no-humano, más bien cuenta la historia de cómo llegamos a ser humanos.



Bibliografía

- Aloi, G. (2018). Speculative taxidermy. En *Columbia University Press eBooks*. <https://doi.org/10.7312/aloi18070>
- Álvarez, J. (2022, 6 junio). *El Hombre León de Ulm, primera escultura prehistórica teriomorfa descubierta*. La Brújula Verde. <https://www.labrujulaverde.com/2016/06/el-hombre-leon-de-ulm-primera-escultura-prehistorica-teriomorfa-descubierta>
- ARCE. (2023, 11 febrero). *The Rise of Sobek in the Middle Kingdom* - ARCE. <https://arce.org/resource/rise-sobek-middle-kingdom/>
- Barad, K. (2012). Nature's queer performativity*. *Kvinder Køn & Forskning*, 1-2. <https://doi.org/10.7146/kkf.v0i1-2.28067>
- Berger, J. (2009). *Great ideas Why look at animals?* National Geographic Books.
- Bob, & Bob. (2014, 22 mayo). *Wait a second. Why did dinosaurs have tails?* | BEYONDbones. BEYONDbones. <https://blog.hmns.org/2014/05/why-did-dinosaurs-have-tails/>
- Borgi, M., Cogliati-Dezza, I., Brelsford, V., Meints, K., & Cirulli, F. (2014). Baby schema in human and animal faces induces cuteness perception and gaze allocation in children. *Frontiers In Psychology*, 5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00411>
- brusspup. (2013, 23 diciembre). *Amazing T-Rex Illusion!* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=A4QcyW-qTUg>
- C, H. T., & Lovejoy, A. O. (1936). The Great Chain of Being. A Study of the History of an Idea. *The Journal Of Philosophy*, 33(21), 580. <https://doi.org/10.2307/2016062>
- Catgirl - *WikiFur, the furry encyclopedia* a. (s. f.). <https://en.wikifur.com/wiki/Nekomimi>
- CATHOLIC ENCYCLOPEDIA: Anthropomorphism*. (s. f.). <https://www.newadvent.org/cathen/01558c.htm>
- Clark, I. R., Lee, K. C., Poux, T., Langergraber, K. E., Mitani, J. C., Watts, D., Reed,

J., & Sandel, A. A. (2023). White sclera is present in chimpanzees and other mammals. *Journal Of Human Evolution*, 176, 103322. <https://doi.org/10.1016/j.jhevol.2022.103322>

De Waal, F. (1997, 19 enero). Are We in Anthropodenial? *Discover Magazine*. <https://www.discovermagazine.com/are-we-in-anthropodenial-1996>

Expression Studies on Wolves - Rudolph Schenkel, 1947 : Rudolph Schenkel : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive. (1947). Internet Archive. <https://archive.org/details/SchenkelCaptiveWolfStudy.compressed>

Fandango at Home. (2012, 28 noviembre). *Babe Behind The Scenes - Making Animals Talk (1995) - James Cromwell Movie* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZxhHLzYxXcw>

Fear: The Home Of Horror. (2020, 28 marzo). *Iconic Wolfman Transformation Scene / An American Werewolf In London* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GHyvfOUEK4o>

Foucault, M. (1989). Las palabras y las cosas una arqueología de las ciencias humanas. En *Siglo XXI eBooks*. <http://atlas.umss.edu.bo:8080/jspui/bitstream/123456789/946/1/Las-Palabras-y-Las-Cosas%201.pdf>

Fundación Palarq. (2022, 7 marzo). *El Origen de los homininos / Los primeros representantes de nuestro linaje*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=O4FYRG4hZlIg>

Fursona - *WikiFur, the furry encyclopedia*. (s. f.). <https://en.wikifur.com/wiki/Fursona>

Galway International Arts Festival. (2024, 20 julio). *Patricia Piccinini / We Travel Together / Festival Gallery* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gqJnESLozqc>

GEO GIRL. (2022, 11 septiembre). *Cause & Impact of Largest Mass Extinction of All Time- End Permian Extinctions* | GEO GIRL [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7eUu35P4AqY>

Gomes, L. C. G. (2015). Antropomorfismo en la ilustración gráfica / Anthropomorphism in graphic illustration. En *ILUSTRAFIC 2015. 2o CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTE, ILUSTRACIÓN Y CULTURA* (pp. 192-199). <https://doi.org/10.4995/ilustrafic/ilustrafic2015/267>

Gregor, B. (2022). Diogenes Laertius, «Lives of the Eminent Philosophers». *Philosophy In Review*, 42(1), 23-25. <https://doi.org/10.7202/1088001ar>

Grossmann, T. (2017). The Eyes as Windows Into Other Minds. *Perspectives On*

Psychological Science, 12(1), 107-121. <https://doi.org/10.1177/1745691616654457>

Healey, P. (2024, 22 enero). *The Language of Pigs ‘Translated’ For First Time In Scientific Study — Species Unite*. Species Unite. <https://www.speciesunite.com/news-stories/the-language-of-pigs-translated-for-first-time-in-scientific-study>

Horner, V., & De Waal, F. B. (2009). Controlled studies of chimpanzee cultural transmission. *Progress In Brain Research*, 3-15. [https://doi.org/10.1016/s0079-6123\(09\)17801-9](https://doi.org/10.1016/s0079-6123(09)17801-9)

“*I Hate Everything Equally*”: *Mu Pan’s Ironic Art* / *Los Angeles Review of Books*. (2021, 19 febrero). Los Angeles Review Of Books. <https://lareviewofbooks.org/article/i-hate-everything-equally-mu-pans-ironic-art/>

Ingold, T. (1988). What is an Animal? En *Routledge eBooks*. <https://doi.org/10.4324/9781315539126>

Kobayashi, H., & Kohshima, S. (2001). Unique morphology of the human eye and its adaptive meaning: comparative studies on external morphology of the primate eye. *Journal Of Human Evolution*, 40(5), 419-435. <https://doi.org/10.1006/jhev.2001.0468>

Lockwood, R. (1986). Anthropomorphism is not a Four-Letter Word. En *Springer eBooks* (pp. 185-199). https://doi.org/10.1007/978-94-009-4247-9_10

Marino, L., & Colvin, C. M. (2015). Thinking Pigs: A Comparative Review of Cognition, Emotion, and Personality in *Sus domesticus*. *International Journal Of Comparative Psychology*, 28. <https://doi.org/10.46867/ijcp.2015.28.00.04>

Morgan, C. L. (1894). An introduction to comparative psychology. En *Walter Scott Publishing Co eBooks*. <https://doi.org/10.1037/11344-000>

Morton, T. (2018). *El Pensamiento ecológico*.

Neri, J. (2012). The insect and the image: visualizing nature in early modern Europe, 1500-1700. *Choice Reviews Online*, 49(10), 49-5464. <https://doi.org/10.5860/choice.49-5464>

Pappas, S. (2024, 20 febrero). Is the Alpha Wolf Idea a Myth? *Scientific American*. <https://www.scientificamerican.com/article/is-the-alpha-wolf-idea-a-myth/>

Roberts, A. M., & Thorpe, S. K. S. (2014). Challenges to human uniqueness: bipedalism, birth and brains. *Journal Of Zoology*, 292(4), 281-289. <https://doi.org/10.1111/jzo.12112>

- Rodman, P. S., & McHenry, H. M. (1980). Bioenergetics and the origin of hominid bipedalism. *American Journal Of Physical Anthropology*, 52(1), 103-106. <https://doi.org/10.1002/ajpa.1330520113>
- Schaeffer, J. (2009). *El fin de la excepción humana*. Marbot Ediciones.
- Scotto, S. C. (2016). Empatía, antropomorfismo e cognição animal. *Principia An International Journal Of Epistemology*, 19(3), 423. <https://doi.org/10.5007/1808-1711.2015v19n3p423>
- Sommer, M. (2021). The meaning of absence: the primate tree that did not make it into Darwin's *The Descent of Man*. *BJHS Themes*, 6, 45-61. <https://doi.org/10.1017/bjt.2020.14>
- Suárez, E. J., Aizpitarte, L. C., & Anzoátegui, M. (2018, 1 junio). *Adiós a la torre de marfil o sobre cómo abandonar la tesis de la excepción humana en la filosofía*. <https://revistaleca.org/index.php/leca/article/view/193>
- The history of creation, or, The development of the earth and its inhabitants by the action of natural causes : doctrine of evolution in general, and of that of Darwin, Goethe, and Lamarck in particular / from the German of Ernst Haeckel ; the translation revised by E. Ray Lankester : Haeckel, Ernst Heinrich Philipp August : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive*. (1876). Internet Archive. <https://archive.org/details/historyofcreatio76hist>
- The New York Declaration on Animal Consciousness*. (s. f.). <https://sites.google.com/nyu.edu/nydeclaration/declaration>
- Therian - *WikiFur, la enciclopedia furry*. (s. f.). <https://es.wikifur.com/wiki/Therian>
- Two Cheers for Anthropomorphism*. (s. f.). The Hedgehog Review. <https://hedgehogreview.com/issues/animals-and-us/articles/two-cheers-for-anthropomorphism>
- Varsava, N. (2013). The Problem of Anthropomorphous Animals: Toward a Posthumanist Ethics. *Society And Animals*, 22(5), 520-536. <https://doi.org/10.1163/15685306-12341270>
- Walton Ford's King Kong opens at Paul Kasmin Gallery* - artnet Magazine. (s. f.). <https://www.artnet.com/magazineus/news/corbett/walton-ford-king-kong-at-paul-kasmin-gallery-11-4-11.asp>
- Yao, L., Dai, Q., Wu, Q., Liu, Y., Yu, Y., Guo, T., Zhou, M., Yang, J., Takahashi, S., Ejima, Y., & Wu, J. (2022). Eye Size Affects Cuteness in Different Facial Expressions and Ages. *Frontiers In Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.674456>