The image shows the ornate entrance of a museum. A large, arched window with a decorative metal grille is positioned above a doorway. The doorway is framed by dark, intricately designed wrought-iron scrollwork. Through the doorway, a museum gallery is visible, featuring a large, realistic statue of a Neanderthal standing on a wooden platform. The gallery has warm lighting and a decorative ceiling. The building's facade is made of light-colored stone with classical architectural details.

comciência

PATRICIA PICCININI

PATRICIA PICCININI

comciência

Ministério da Cultura apresenta
Banco do Brasil apresenta e patrocina

comciência

PATRICIA PICCININI

P. 06 **o tão esperado na**
rotunda do CCBB-SP, 2015
the long awaited in the
CCBB-SP rotunda, 2015

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL

12.10.15 A 04.01.16 SÃO PAULO

22.01.16 A 04.04.16 BRASÍLIA

27.04.16 A 27.06.16 RIO DE JANEIRO





O Ministério da Cultura e o Banco do Brasil apresentam "ComCiência – Patricia Piccinini", primeira exposição individual da premiada artista australiana no Brasil. Suas obras, ao mesmo tempo incômodas e sedutoras, mas cheias de familiaridade e doçura, geram uma empatia quase imediata junto ao público.

Seu trabalho é realizado com uma grande variedade de materiais e linguagens. Com esculturas feitas de silicone e fibra de vidro, fotografia e vídeo, passando também pelo desenho e pela pintura, as obras de Piccinini nos convidam a refletir acerca de nossos próprios sentimentos, ampliando a compreensão sobre questões complexas e delicadas como a imposição de padrões de beleza, o racismo e a xenofobia.

Com uma curadoria que evidencia certa relação alquímica entre natureza e tecnologia no trabalho da artista, a mostra flerta tanto com o surrealismo como com o hiper-realismo, e questiona nossa semelhança e vínculo com os seres criados por ela.

Com esta mostra, reforçamos nossa proposta de promover o acesso à cultura para os visitantes e clientes do BB, e propiciamos novas atitudes em relação à arte, além de manter nosso compromisso com a formação do público e dar sentido para a missão de ser um "banco de mercado com espírito público".

The Ministry of Culture and the Banco do Brasil present "ComCiência—Patricia Piccinini", the award-winning Australian artist's first solo exhibition in Brazil. Her works, simultaneously uncomfortable and seductive, imbued with familiarity and sweetness, generate almost immediate public empathy.

Her work is produced using a variety of materials and languages. From silicone and fibreglass sculptures to photography and video, as well as drawing and painting, the works invite us to reflect on our feelings, broadening our understanding of complex and sensitive issues such as imposed standards of beauty, racism and xenophobia.

With a curatorial project that highlights the alchemical combination of nature and technology characteristic of the artist's work, the exhibition flirts with both surrealism and hyperrealism, and questions our similarity to these beings and our connection to them.

With this show, we reinforce our objective to promote access to culture for our visitors and BB clients and to support new attitudes toward art, while maintaining our commitment to educating the public and giving concrete meaning to our mission as a "market-oriented bank with a public spirit".

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL

GRUPO SEGURADOR BB E MAPFRE steers its social-cultural sponsorship strategy from the belief the company plays a leading role in promoting the dissemination of artistic expressions, providing quality culture to society, while strengthening its relationship with all stakeholders.

With long-term actions already planned, our goal is to foster the development of relevant cultural activities such as exhibitions, concerts, and educational programs that contribute to disseminating information and strengthening the concept of citizenship.

Thus, it is with great satisfaction we present "ComCiência", an exhibition by Australian sculptor Patricia Piccinini. With her human and fantastic creatures, the artist shows her hyperrealism through approximately 35 works, including sculptures, photo collages, and drawings, in her first solo exhibition in Brazil.

This is yet another amongst the many cultural initiatives supported by GRUPO SEGURADOR BB E MAPFRE, a company that regards access to culture as an act of social inclusion, capable of bringing knowledge to the population through an educational movement promoting the arts.

ROBERTO BARROSO

CEO, GRUPO SEGURADOR BANCO DO BRASIL E MAPFRE –
Life, Home, and Rural Lines

MARCOS FERREIRA

CEO, GRUPO SEGURADOR BANCO DO BRASIL E MAPFRE –
Auto, General Insurance and Affinities Lines

O GRUPO SEGURADOR BB E MAPFRE orienta sua estratégia de patrocínio sociocultural a partir da convicção do papel que exerce no fomento da disseminação de manifestações artísticas, provendo cultura de qualidade para a sociedade e fortalecendo, ao mesmo tempo, a relação com todos os seus *stakeholders*.

Com ações planejadas e de longo prazo, nossa intenção é incentivar o desenvolvimento de atividades culturais relevantes como exposições, concertos e programas educativos que contribuem para a disseminação de informação e o fortalecimento do conceito de cidadania.

Por isso, é com muita satisfação que apresentamos a exposição "ComCiência", da escultora australiana Patricia Piccinini. Com suas criaturas humanas e fantásticas, a artista mostra o seu hiper-realismo em cerca de 35 obras entre esculturas, foto montagens e desenhos, nesta que é a sua primeira exposição individual no Brasil.

Esta é mais uma das muitas iniciativas culturais apoiadas pelo GRUPO SEGURADOR BB E MAPFRE, uma empresa que enxerga o acesso à cultura como um ato de inclusão social, capaz de levar conhecimento à população por meio de um movimento educativo e de valorização das artes.

ROBERTO BARROSO

Presidente do GRUPO SEGURADOR BANCO DO BRASIL
E MAPFRE nas áreas de Vida, Habitacional e Rural

MARCOS FERREIRA

Presidente do GRUPO SEGURADOR BANCO DO BRASIL
E MAPFRE nas áreas de Auto, Seguros Gerais e Affinities

sumário contents

amor à segunda vista
love at second sight

MARCELLO DANTAS

12

entrevista com a artista
interview with the artist

MARCELLO DANTAS

18

paradoxo e imersão
paradox and immersion

HELEN MCDONALD

30

exposição
exhibition

62

seis reflexões sobre a *skywhale*
six thoughts about the *skywhale*

PATRICIA PICCININI

116

lista de obras
list of works

125

biografia da artista
artist's biography

127

The work of Patricia Piccinini is an enigma to be deciphered by each one of us. If our reaction before these bizarre creatures is, in the first moment, one of revulsion or estrangement, in the next instant, the artist manages to arouse feelings of empathy by having us face the profound gaze of each one of these beings, thus fostering—surprisingly—an encounter between something so very strange and our best sentiments.

Patricia talks about fantastical, imaginary creatures, but her research is also based on genetic science and on the analysis of human behavior. Her work explores the uncertainty lying between the genetically modified future and the unhindered imagination of the collective dream, the fears, the fascinations of the unconscious of everyman.

The artist combines techniques of cinema, of sculpture and of animation and mixes them with scientific knowledge to produce three-dimensional images of beings that may seem surreal to us even today, but which, in the course of time and coexistence, we would most assuredly grow accustomed to—a phenomenon which, incidentally, has already occurred countless times, whenever the new presents itself to us unexpectedly, and is rapidly absorbed and transformed into “normality”.

In life, some things, once they are done, cannot be undone. Once created, they can no longer be curbed. And this happens as much with art as with a genetically modified creature—and whoever thinks he can control his creations is deceiving himself: as soon as they leave our hands, they take on a life of their own.

What would happen, then, if we were able to create machines with genes? And if these machines, extremely durable, transformed themselves into beings with their own volition, with feelings and organic essences inside themselves? We have assembled a group of works that visualize this possibility (and in opposition to the concept of bionics, this is a proposal for organic mechanical creation). The fascination of human beings with their machines could someday make people want to transform them into living beings. Such machines might, subsequently, find ways to express feelings and forms of uniqueness, and would thus dissociate themselves from the machine and come closer to the human.

In this attempt to humanize everything, we can breach the dividing line between the place of things and the place of men. Recently, the discussion concerning biofuels made this relationship explicit when, for the first time in history, we had

A obra de Patricia Piccinini é um enigma a ser decifrado por cada um de nós. Se em um primeiro momento nossa reação é de repulsa ou de estranhamento diante dessas esquisitas criaturas, em um segundo instante a artista consegue fazer aflorar um sentimento de empatia ao nos colocar diante do olhar profundo de cada um desses seres, promovendo, de maneira surpreendente, um encontro entre algo tão estranho e nossos melhores sentimentos.

Patricia fala de criaturas imaginárias, fantásticas, mas sua pesquisa também se baseia na ciência genética e na análise do comportamento humano. Sua obra explora a incerteza entre o futuro geneticamente modificado e a imaginação livre do sonho coletivo, os medos, os fascínios do inconsciente de todos.

A artista usa técnicas do cinema, da escultura e da animação e as mistura com conhecimento científico para produzir imagens tridimensionais de seres que até podem nos parecer surreais hoje, mas com os quais, com o passar do tempo e com a convivência, poderíamos nos acostumar – fenômeno que, aliás, já ocorreu tantas vezes, sempre que o novo se apresenta de forma surpreendente para nós, e é, rapidamente, absorvido e transformado em “normalidade”.

Na vida, algumas coisas, uma vez feitas, não podem ser desfeitas. Uma vez criadas, não podem mais ser contidas. E isso acontece tanto com a arte quanto com uma criatura geneticamente modificada – e aquele que acha que pode controlar suas criações está se enganando: assim que saem de nossas mãos, elas ganham vida própria.

O que aconteceria, então, se fôssemos capazes de criar máquinas com genes? E se essas máquinas, extremamente duráveis, se transformassem em seres com vontade própria, com sentimentos e essências orgânicas dentro de si? Reunimos um grupo de obras que traz à vista essa possibilidade (e, em oposição ao conceito de biônico, essa é uma proposta de criação mecânica orgânica). A fascinação dos seres humanos por suas máquinas pode fazer com que um dia eles desejem transformá-las em seres vivos. Essas máquinas poderão, a partir daí, encontrar formas de expressão de sentimento e de singularidade, e irão, assim, se descolar da máquina e se aproximar do humano.

Nessa tentativa de humanizar tudo, podemos quebrar uma linha que divide o lugar das coisas e o lugar dos homens. Recentemente, a discussão em torno dos bio-combustíveis explicitou essa relação, quando, pela primeira vez na história, tivemos

to decide whether a food grain should be used to feed a person or to produce fuel for a machine. The truth behind this dilemma is that the machine's hunger is far more voracious than human hunger—a fact that can make us even more vulnerable in relation to our creatures.

Another hypothesis: what if we could create beings to substitute us in “mundane” tasks such as breastfeeding our children, putting them to sleep, or giving them affection while we ourselves deal with the many other important aspects of modern life? And if we could delegate love and procreation to an object such as a woman's boot, which is what happens in the work *Boot Flower*? Or allow ourselves to understand that in a world occupied by these new beings, we are the strange ones, as in the video *The Gathering*? We may wonder, though, who the being is that is lying on the boy's lap in *The Long Awaited*. Could he be one of the boy's ancestors or vice versa? What they have in common is that they share a human face on different bodies, and both demonstrate such a familial affection.

It is remarkable to observe how powerfully the poetics of Patricia Piccinini have reverberated in Brazilian hearts and minds. Rarely have works of contemporary art fallen into a broader spectrum of society and into discussion beyond the limited world of visual arts. Since the opening, thousands of people have gathered every day to see this exhibition. Patricia Piccinini has succeeded in touching ordinary citizens, those who rarely venture into museums. This inclusive merit may have come about for several reasons; the hyperrealistic effect of her technique may be partly responsible, but by no means is it the only reason. There is noticeable interest in the dialogue between art and science, and the possibilities presented by genetics, an absolutely contemporary theme, but the artist's surrealist imagination also comes into play. But still, her approach to the realm of the fantastic opens a kind of “drawer” in the public's perceptions of the world of dreams, something that few works manage to articulate. To come into contact with this dimension is a rare adventure in the art world, and it exposes the borderline where creation and the materialization of the dream experience come together. This is exactly where the most powerful connection with the general public is born, what makes people get out and face the queues to see the image from the dream, to eye it, stare at it, consider it with admiration, and so, with an awakened consciousness, be able to look straight at the materialization of the unconscious.

Entering the CCBB is like stepping into a place where science and consciousness have converged, a place where time has dissolved and the past and the future coexist side by side, where the imagination has been freed and we have become agents and patients in the transformations that one day we initiated: the biggest of all the transformations—that of our DNA.

To visit this venue, one must understand and accept that it has its own rules, since our science is transitory and its rules are insufficient to explain what happens here. Even so, it will be clear to visitors that within all this apparent abnormality, a human essence remains latent and the possibility of love still exists. After rejecting these creatures, we learn from them and give them a second chance. We then realize that there can be love at second sight.

que decidir se um grão alimentício deveria ser usado para alimentar uma pessoa ou produzir combustível para uma máquina. A verdade por trás desse dilema é que a fome da máquina é muito mais insaciável do que a fome humana – algo que pode nos tornar ainda mais vulneráveis diante de nossas criaturas.

Uma outra hipótese: e se pudéssemos criar seres para nos substituir em tarefas “mundanas” como amamentar nossos filhos, colocá-los para dormir, dar-lhes carinho, enquanto nos ocupamos com tantas outras coisas importantes da vida moderna? E se pudermos delegar o amor e a procriação para um objeto, como uma bota feminina, que é o que ocorre na obra *Boot Flower*? Ou nos permitir entender que, em um mundo ocupado por esses novos seres, os estranhos somos nós, como no vídeo *The Gathering*? Podemos nos perguntar, ainda, quem é o ser que está deitado no colo do menino de *The Long Awaited*. Seria ele um ancestral do menino ou o inverso? O que há em comum entre eles é que ambos compartilham uma face humana em corpos distintos, e ambos demonstram um carinho tão familiar.

É impressionante notar como a poética de Patricia Piccinini ecoou tão fortemente no coração e mentes dos brasileiros. Poucas vezes obras de arte contemporânea caíram no espectro amplo da sociedade e são discutidas além do restrito mundo das artes visuais. Desde a abertura, todos os dias milhares de pessoas se aglomeraram para ver esta exposição. Patricia Piccinini conseguiu tocar o cidadão comum, aquele que raramente se aventura nos museus. Esse mérito inclusivo pode ter se dado por várias razões; o efeito hiper-realista de sua técnica conta para isso, mas, de maneira alguma, é a única razão. Nota-se um interesse pelo diálogo entre arte e ciência, entre as possibilidades apresentadas pela genética, um tema absolutamente contemporâneo, mas também entra em campo sua imaginação surrealista. Ainda assim, sua aproximação com o território do fantástico abre uma “gaveta” na percepção onírica do público, algo que poucas obras conseguem articular. Entrar em contato com essa dimensão é uma aventura raríssima no mundo da arte, e expõe a fronteira da criação com a materialização da experiência do sonho. É exatamente aí que nasce a conexão mais forte com o grande público, que faz as pessoas saírem de casa e enfrentar as filas para poder ver a imagem do sonho, olhá-lo, fitá-lo, mirá-lo por admirá-lo, para, com a consciência desperta, poder encarar a materialização do inconsciente.

Entrar no CCBB é como entrar em um lugar onde a convergência entre ciência e consciência aconteceu, um lugar onde o tempo se fundiu e o passado e o futuro coabitam lado a lado, onde a imaginação se libertou e passamos a ser agentes e pacientes das transformações que um dia iniciamos – a maior de todas as transformações: a de nosso DNA.

Para visitar esse lugar, é preciso entender e aceitar que ele tem suas próprias regras, já que as regras de nossa ciência, transitória, são insuficientes para explicar o que aqui acontece. Ainda assim, ficará claro para os visitantes que, dentro de toda essa aparente anormalidade, uma essência humana permanece latente e a possibilidade do amor ainda existe. Depois de rejeitar essas criaturas, aprendemos com elas e nos damos uma segunda chance. Vemos, então, que é possível existir o amor à segunda vista.



biographical versus mythical One can recognize many biographical images in your work: your children and your husband among some quasi mythical figures. How do you swing between your life and the realm of myth and imagination?

That is actually a complicated question, because it evokes a number of paradoxes that form the centre of my work. So I am about to say a bunch of things that will seem contradictory. I am OK with that, because I think life *is* contradictory—paradoxical rather than dichotomous. OK. So I often say that everything I do is drawn from life—from my life in fact—but it is never *about* me. I am interested in reflecting the world around me, and I happen to be the person doing it, but that’s really not the important part; it really isn’t about my particular perception. So there is paradox number one: it all comes from and through me, but it really isn’t about me.

Likewise, I often use the people around me, my husband, my children, but as models rather than as subjects—and that is an important distinction. When I look at the world around me, these are the people I most often see. Their place in my work is a combination of proximity and convenience, and yet—and here is another contradiction—they are also the people who are most important to me. So seeing them in the work is important to me, but I don’t think it’s important to the work.

So, if we come back to the idea of the real and the mythic, I would say that there is no “swing”, that in fact I am just depicting the world I see around me. OK, perhaps not the actual visible world, but certainly the world *implied* by what I see happening. The world I see around me is mythic and imaginary, because even in the everyday world of cars or flowers I can see these extra dimensions of sense and emotions, and I want to include not just the things but the ideas. So, when I depict the world I live in, I want to express all of that: the sensual, the implied, the imaginary, everything.

practice Tell me about your practice. Your craft begins in drawing, but how do you develop those ideas to become three dimensional entities made in collaboration with other skills?

So here is another paradox in my practice. I care deeply about the material qualities of all of my work; for me, the energy, effort, skill and time that go into making a work

o biográfico versus o mítico É possível reconhecer muitas imagens biográficas em seu trabalho: seus filhos e seu marido dentre algumas figuras quase míticas. Como é que você alterna sua vida, o reino do mito e o da imaginação?

Essa, de fato, é uma questão complicada, porque evoca uma série de paradoxos que formam o cerne do meu trabalho. Vou dizer, então, algumas coisas que podem parecer contraditórias. Não tenho problemas com isso, porque acredito que a vida é contraditória – paradoxal, não dicotômica. Sem problemas. Costumo dizer que tudo o que faço é extraído da vida – da minha vida, na verdade –, mas nunca é *sobre* mim. Estou interessada em refletir o mundo à minha volta, e acontece que sou a pessoa que está fazendo isso, mas realmente não é isso que importa; efetivamente, não se trata de minha percepção particular. Portanto, aqui está o primeiro paradoxo: tudo vem de mim e através de mim, mas realmente não se trata de mim.

Da mesma forma, muitas vezes uso as pessoas que me rodeiam – meu marido, meus filhos –, mas como modelos, não como temas, e isso é uma distinção importante. Quando olho para o mundo à minha volta, são estas as pessoas que vejo com mais frequência. Seu lugar em meu trabalho é uma combinação de proximidade e conveniência, mas, ainda assim, e aqui está outra contradição, também são as pessoas mais importantes para mim. Assim, vê-los nas obras importa para mim, mas não penso que importe para a obra.

Voltando à ideia do real e do mítico, diria que não existe um “vaivém”, uma alternância, mas que, de fato, apenas descrevo o mundo que vejo ao meu redor. Bem, talvez não o mundo efetivamente visível, mas certamente o mundo *implícito* naquilo que vejo acontecer. O mundo que vejo ao redor é mítico e imaginário, porque mesmo no mundo cotidiano de carros ou flores, posso ver essas dimensões extras dos sentidos e das emoções, e quero incluir não apenas as coisas, mas as ideias. Quando descrevo o mundo em que vivo, quero expressar tudo isso: o sensual, o implícito, o imaginário, tudo.

prática Fale-me sobre a sua prática. Sua arte começa no desenho, mas como é que você desenvolve essas ideias, para que elas se transformem em entidades tridimensionais executadas em colaboração com outras habilidades?



all speak to how much I care about the works as things. At the same time, I'm not really deeply invested in the technical production of the work. My work is primarily about ideas, and my skills are primarily in drawing, but I am not willing to let either of those facts limit what it might be. So I work with technicians and fabricators to make the works.

My works all start as ideas and drawings, and then, as I start to develop them, I begin to think about the medium. Would this make a good video, or would it be better as a sculpture or as a drawing? Usually it is the idea that drives the medium. From there, I start to involve the studio. We tend to use 3D modelling on the computer to really resolve and develop the forms, and from there we might go to physical sculpting or some other form of output, and see it through from there. I have an amazing studio of people, many of whom are artists themselves, that I work with a lot, and so we have a very close rapport and a shared understanding. It's a very familial atmosphere in the studio. Even though I don't do much of the hands-on stuff myself, I am there every step of the way, so we can really develop and resolve each piece.

PROCESS You have a rare ability to create in multidisciplines. You find ways to express your ideas in sculpture, film, installations, drawings and even balloons. But what makes your work personal? How do you recognize your traces over this wide spectrum?

I think if you look at the work, you can see a constant and consistent group of ideas that are explored in all of them, albeit in very different ways. As I said earlier, my work is about ideas and it is the ideas that join them and make them mine. However, even beyond that, there are certain formal and compositional tropes that I return to, a certain colour palette. Look at the two scooters in *The Lovers* and then compare them to the two figures in *The Long Awaited*; look at *Ghost* next to *In Bocca Al Lupo*; look at the meticulousness in my drawings and the attention to detail in the sculptural work. I think that all the works, despite their variety of media, are much more similar than they are different.

surrealism Who was the artist who made you want to be an artist? Were you influenced by Surrealism? Or Hyperrealism?

Aqui está outro paradoxo na minha prática. Eu me importo profundamente com as qualidades materiais de todo o meu trabalho; para mim, a energia, o esforço, a habilidade e o tempo investidos em uma obra falam do quanto me preocupo com as obras enquanto coisas. Ao mesmo tempo, não estou, de fato, profundamente investida na produção técnica da obra. Meu trabalho, fundamentalmente, diz respeito às ideias, e minhas habilidades se localizam principalmente no desenho, mas não estou disposta a deixar que qualquer desses fatos limite o que a obra possa ser. Por isso, trabalho com técnicos e fabricantes para fazer as obras.

Todas as minhas obras começam como ideias e desenhos, e então, à medida que começo a desenvolvê-las, passo a pensar sobre os meios artísticos. Será que essa ideia faria um bom vídeo? Ou seria melhor como uma escultura ou como um desenho? Normalmente, é a ideia que impulsiona o meio. Daí, passo a envolver o estúdio. Tendemos a usar a modelagem 3D no computador para resolver e desenvolver as formas. Somente depois que, talvez, partamos para uma escultura física ou alguma outra forma de produção, e prosseguimos a partir disso. No estúdio, tenho um grupo de pessoas incríveis com quem trabalho mais de perto – muitos são também artistas – e assim temos uma afinidade bem harmoniosa e compreensão mútua. A atmosfera no estúdio é de família mesmo. Ainda que eu não faça muito do trabalho manual, estou presente a cada passo ao longo do caminho, para podermos efetivamente desenvolver e resolver cada peça.

processo Você tem uma rara capacidade de criar em múltiplas disciplinas. Você encontra maneiras de expressar suas ideias em esculturas, cinema, instalações, desenhos e até mesmo em balões. Mas o que torna seu trabalho pessoal? Como você reconhece os seus traços em todo esse largo espectro?

Acho que se você observar bem, poderá ver um grupo de ideias constantes e consistentes que são exploradas em todo o trabalho, ainda que de maneiras muito diferentes. Como disse anteriormente, meu trabalho é sobre ideias, e são as ideias que unem as obras e fazem com que sejam minhas. Ainda assim, e além disso, há certos tropos formais e composicionais aos quais sempre retorno, e uma certa paleta de cores. Veja as duas motonetas em *The Lovers* [*Os Amantes*] e, depois, compare-as com as duas figuras em *The Long Awaited* [*O Tão Esperado*]; olhe para *Ghost* [*Fantasma*] ao lado

Definitely Surrealism; definitely not Hyperrealism—although I do love Duane Hanson. For me, art is about the point where ideas and objects meet. The conceptual concerns of Hyperrealism, which seem to be largely formal, do not resonate with me at all. That perhaps seems a little disingenuous, given that many of my works utilise hyper-realistic production techniques. However, for me these production techniques are just that: fabrication processes that are the means to an end, which is communicating an idea. Perhaps because I don't do the fabrication myself, it is easier to see it as more like a medium, like photography perhaps; photography is not an art movement. To be honest, I'm not sure how useful "Hyperrealism" is as a category these days. I know a few of these sculptors, and I don't think that any of them really like being grouped together in this way.

Surrealism, on the other hand, is something that I am really interested in. People often forget how much Surrealism was about contemporary culture and technology. Their use of photography and film, at a time when these were emerging technologies; their reflection on contemporary politics and culture; even their interest in psycho-analysis was a focus on a kind of cultural technology that was very newfangled. They looked at Freud—a scientist of sorts—as somebody who was fundamentally changing the way people understood what it meant to be human. They were looking for ways to break out of the existing modes of representation of these things. They were serious but they were sensual and funny. I could go on and on.

feminine You play a lot with ideas of the feminine—including motherhood, sexual identity and sensuality, sometimes even dislocating these ideas from mankind and incorporating them into objects. How does that come to you?

The feminine is the reality for more than half the people in the world, yet in the art world it is very hard to find. When you do see it, it is often seen as "alternative" or "niche", a bit awkward or unseemly as a topic for art. I think stuff like sexuality and family are crucial.

Being a mother is as important for me as being an artist—and being an artist is vitally important to me. I'm sounding a bit strident here, but that is just passion, which I also think is OK. Still, I would hate for my work to be divisive or exclusive, and when I say that these ideas of the feminine are fundamental, I mean fundamental to all of us. Everyone has a mother. That is why I often decouple these ideas from the usual forms, to make them more inclusive.

More and more, recently, I have been trying to find a language to discuss sexuality and sensuality in particular in a manner that moves them away from the usual—very conservative and limiting—tropes and imagery that they are associated with. You can see this in a lot of the more recent works, which retain their organic animalness but in a much more surreal or abstracted way.

childhood How important do you think your childhood was to the imagination you have developed? If you were not an artist, what would you want to be?

If I wasn't an artist, I think I'd want to be an artist; I really don't have a "plan B". Thinking about my childhood, there are a couple of aspects that have had a very direct and strong impact on the sort of work that I make: my mother's illness and my experience as an immigrant. However, these have affected the content of my work rather

de *In Bocca Al Lupo*; observe a meticulosidade em meus desenhos e a atenção aos detalhes nas obras escultóricas. Acho que todas as obras, apesar da variedade de meios artísticos, têm bem mais semelhanças entre si do que diferenças.

surrealismo Quem foi o artista que fez você querer ser artista? Você foi influenciada pelo Surrealismo? Ou pelo Hiper-realismo?

Surrealismo, definitivamente; Hiper-realismo, definitivamente não – embora, ame Duane Hanson. Para mim, a arte diz respeito ao ponto onde as ideias e os objetos se encontram. As preocupações conceituais de Hiper-realismo, que parecem ser em grande parte formais, não encontram nenhuma ressonância em mim. Isso talvez pareça pouco sincero, dado que muitos de meus trabalhos utilizam técnicas da produção hiper-realista. No entanto, essas técnicas de produção são apenas isso: processos de fabricação que são os meios para atingir um fim, ou seja, para comunicar uma ideia. Talvez, por não fazer a fabricação com minhas próprias mãos, seja mais fácil vê-la mais como um meio, tal como a fotografia, que não é um movimento artístico. Para ser honesta, não tenho certeza de quão útil o "Hiper-realismo" possa ser hoje enquanto categoria. Conheço alguns desses escultores, e não creio que eles, de fato, apreciem ser agrupados desse modo.

Surrealismo, por outro lado, é algo que realmente me interessa. As pessoas muitas vezes esquecem o quanto Surrealismo dizia respeito à cultura e à tecnologia contemporâneas. Seu uso da fotografia e do cinema, em um momento em que eles eram tecnologias emergentes; sua reflexão sobre a política e a cultura contemporâneas; até mesmo seu interesse pela psicanálise focava um tipo de tecnologia cultural muito "modernosa". Eles olhavam para Freud – uma espécie de cientista – como alguém que estava mudando fundamentalmente a maneira como as pessoas entendiam o que significava ser humano. Eles estavam à procura de maneiras de escapar dos modos existentes de representar essas coisas. Trabalhavam com seriedade, mas eram sensuais e engraçados. Poderia falar muito mais sobre isso.

feminino Você joga bastante com ideias do feminino – incluindo a maternidade, a identidade sexual e a sensualidade, às vezes até mesmo deslocando essas ideias da espécie humana e incorporando-as em objetos. Como é que isso vem para você?

O feminino constitui a realidade para mais da metade das pessoas no mundo, mas no mundo da arte, é muito difícil de encontrar. Quando você de fato o vê, é muitas vezes considerado como "alternativo" ou "de nicho", um pouco estranho ou indecoroso como um tema para a arte. Penso que assuntos como sexualidade e família são cruciais.

Ser mãe é tão importante para mim quanto ser artista – e ser uma artista é de vital importância para mim. Estou dando uma impressão um tanto estridente aqui, mas isso se deve apenas à paixão, o que também não tem problema a meu ver. Ainda assim, detestaria que meu trabalho fosse divisionista ou exclusivo, e quando digo que essas ideias do feminino são fundamentais, quero dizer que são fundamentais para todos nós. Todo mundo tem uma mãe. É por isso que muitas vezes desacoplo essas ideias das formas usuais, para torná-las mais inclusivas.

Cada vez mais nos últimos tempos, venho tentando encontrar uma linguagem para discutir a sexualidade e a sensualidade, em particular, de modo a distanciar-las dos tropos e das imagens usuais – muito conservadores e limitantes – com as quais es-

than my imagination. My mother's cancer when I was a teenager is definitely what drew me to towards my interest in medical research and biotechnology as subjects, and the emotional aspects of these discourses.

My experience of migrating to Australia from Italy when I was seven gave me a real sense of being inside and outside of a culture, which in turn has led to my desire to be inside and to connect with the people around me. That is actually a really important aspect of the way I make art. I do not subscribe to the idea of the "artist as outsider" who looks down on the culture around him and can pass judgement on it. Quite the opposite, in fact. I see myself as very much inside culture looking around and, as such, I am implicated. I don't have the answers; I am just as confused and biased as everyone else.

australia Do you think the amazing biodiversity of Australia influenced your imagination?

That's hard to know, as the majority of my experiences of "nature" come through the most artificial of means—media or zoos—rather than through direct experience. As such, I really could be anywhere. However, I am particularly interested in Australian flora and fauna because they are amazing. Australia is very much a parallel world evolutionarily speaking, which ties in well with my own project. Also, the Australian environment has been intervened in culturally to an enormous degree: originally by the indigenous peoples who used fire extensively to huge effect and more recently by European settlers. So the Australian landscape beautifully illustrates the inextricable intertwining of nature and technology that is fundamental to my work.

skywhale In what sense do you want the *Skywhale* to be seen? As a public art piece, as a sculpture, as an intervention?

All of the above, and also as a performance; really, anything but a "hot air balloon". I have always seen it primarily as a sculpture, but the amazing scale and the fact that it can fly lends it some very interesting qualities. What I love about the *Skywhale* is also what makes it most difficult as an artwork.

For example, the *Skywhale* is bound by the weather. In life, particularly in the art world, we like to schedule things, we like to say this thing will happen at this time; it makes us feel in control of things. But if it's windy or raining, the *Skywhale* can't come out. That's terrible from a logistical point of view, but it also reminds us that we are not in control of the weather, that we are not masters of the universe, and also that when she does come out we are lucky. I love that as a metaphor for nature; we don't control it as much as we think, it is not there just for us, and we are lucky to be here to witness it.

My favourite part of a *Skywhale* performance is when she is inflating. There is this amazing sense of witnessing a birth. She is formless but beautiful in unexpected ways: voluptuous, ambiguous, mysterious, protean. There is this sense of possibility, but also this sense of uncertainty, both in terms of what her final form might be but even the chance that she might not appear at all. Seeing her finally emerge and engage with the people around her is always an amazing moment.

Another aspect that is interesting is that because she is so huge and public, and because hot air balloons are never artworks, she has no context. She is actually, literally

tão associadas. Você pode observar isso em muitas das obras mais recentes, que conservam a sua animalidade orgânica, mas de um modo bem mais surreal ou abstrato.

infância A que ponto você acha que sua infância foi importante para a imaginação que desenvolveu? Se não fosse artista, o que gostaria de ser?

Se não fosse artista, acho que iria querer ser artista; realmente, não tenho um "plano B". Pensando na minha infância, há dois aspectos que tiveram um impacto muito forte e direto sobre o tipo de trabalho que faço: a doença de minha mãe e minha experiência como imigrante. No entanto, esses fatos afetaram o conteúdo de meu trabalho, não minha imaginação. O câncer de minha mãe, quando eu era adolescente, é decididamente o que me levou em direção ao interesse pela pesquisa médica e a biotecnologia enquanto disciplinas, e pelos aspectos emocionais desses discursos.

Minha experiência de migrar da Itália para a Austrália aos sete anos de idade me deu uma sensação muito viva de estar do lado de dentro e do lado de fora de uma cultura, que, por sua vez, levou a meu desejo de estar no lado de dentro e de conectar com as pessoas à minha volta. Isso, de fato, é um aspecto muito importante de como faço arte. Não concordo com a ideia do "artista como *outsider*", que olha do alto sobre a cultura em torno dele para emitir seu juízo. Muito pelo contrário, na verdade. Vejo-me no lado de dentro da cultura, olhando ao redor e, como tal, estou implicada. Não tenho as respostas; estou tão confusa e tendenciosa quanto qualquer um.

austrália Você acha que a incrível biodiversidade da Austrália influenciou sua imaginação?

É difícil de saber, já que a maioria de minhas experiências da "natureza" vem através de meios mais artificiais – a mídia ou os jardins zoológicos – e não por experiências diretas. Sendo assim, poderia realmente estar em qualquer lugar. No entanto, tenho um interesse especial pela flora e fauna australiana, porque elas são inacreditáveis. A Austrália é mesmo um mundo paralelo em termos evolucionários, o que se conecta bem com o meu próprio projeto. Além disso, o meio ambiente australiano passou por um alto grau de intervenção cultural: originalmente pelos povos indígenas que usavam fogo extensivamente e com enorme efeito, e, mais recentemente, pelos colonizadores europeus. Assim, a paisagem australiana é uma bela ilustração do entrelaçamento indissociável entre natureza e tecnologia, que é fundamental em meu trabalho.

skywhale Como você quer que a *Skywhale* seja vista? Como uma peça de arte pública, como uma escultura, como uma intervenção?

Todas as anteriores, e também como uma *performance* – realmente, qualquer coisa menos um "balão de ar quente". Sempre a vi principalmente como uma escultura, mas a escala incrível e o fato de voar lhe conferem algumas qualidades muito interessantes. O que eu amo na *Skywhale* é também aquilo que mais a torna difícil enquanto obra de arte.

Por exemplo, a *Skywhale* é limitada pelas condições meteorológicas. Na vida, particularmente no mundo da arte, gostamos de agendar as coisas, gostamos de dizer tal coisa vai acontecer em tal momento; assim, temos a sensação de estar no controle. Mas se está ventando ou chovendo, a *Skywhale* não pode sair. Isso é terrível, do ponto de vista logístico, mas também nos lembra que não temos controle sobre o

outside of the institution on every level, so people really do not know what to make of her. So they really experience it directly, as an object or a being rather than a “public sculpture”.

science Are you interested in science? In what ways do you relate to the power of scientific knowledge?

I am definitely interested in science, but perhaps not so much in the way people often think I am. I’m no scientist, and in fact I’m far less informed than I should be. I am very carefully ambivalent about science—balancing awe, anxiety, anticipation and apprehension in equal measures. More than anything, I respond to the mythic dimensions of scientific discourse. In the past, mythology was the discourse through which we explained the observable realities around us, now it is science.

Most of us accept that science provides a more “real” explanation of the world than mythology or religion, but really very few of us understand why. We just believe it. The number of people who choose to not believe it—fundamentalists of all kinds, for example—shows that it is not nearly as “self-evident” as we think. Don’t misunderstand me; I am one of those people who believe in the scientific explanation. But, like most people, I too just accept it rather than really understand it.

So for me, science and mythology are not so far apart. It is a story we are told to help us understand the world and our place in it. It is also the repository for our hope. We look to science to heal us. We look to technology to solve the problems of the world. We trust scientists to use their insights positively, and many of them do. But I grew up Catholic in the ’70s, when everybody still trusted the priests.

ethics In your reflection about ethics, are you making a value judgement about the development of science?

I certainly don’t feel that I am in any position to judge science, but I do want to be part of the discussion. I am also interested in what happens to ethics when emotions come into play. The idea that we can dispassionately assess medical technology is ridiculous when somebody’s life is at stake; that changes everything. My real feeling is that these things are so complex and ambiguous that there is probably no blanket right or wrong judgement that can be made. However, ethics are a negotiation; I am interested in getting as many people involved in that negotiation as possible. What I do know is that this stuff is happening around us right now, so the discussion has to happen.

audience How do you relate to the audience response? Do you feel they understand your work? Do you think about the audience when you create your work?

The audience is very important for me. I do not think the work exists in a vacuum or for its own sake. As far as I’m concerned, the work is only useful when it is speaking to someone; and it is important to me that the work is useful. There is so much stuff in the world. You need to have a really good reason to add more stuff, and it can’t just be for your own satisfaction. So the work’s relationship to the audience is critical. It needs to engage the audience. That doesn’t mean it needs to be easy for them, but it does mean that there has to be enough there for a person to grab hold of. If the work is too opaque or slippery, it will have no effect.

tempo, que não somos os mestres do universo, e também que temos sorte quando ela pode sair. Amo isso como uma metáfora da natureza: nós não a controlamos tanto quanto pensamos, ela não está aí só para nós, e temos a sorte de estar aqui para testemunhá-la.

Minha parte favorita de uma *performance* da *Skywhale* é quando ela está inflando. Há essa incrível sensação de estar assistindo a um parto. Ela é amorfa, mas bonita de modos inesperados: voluptuosa, ambígua, misteriosa, proteiforme. Há esta sensação de possibilidade, mas também esta sensação de incerteza, tanto em termos do que possa ser sua forma final, como até mesmo na possibilidade de ela nem aparecer. Vê-la emergir finalmente e envolver-se com as pessoas à sua volta é sempre um momento incrível.

Outro aspecto interessante é que, por ser tão imensa e pública, e pelo fato de balões de ar quente nunca serem obras de arte, ela não tem contexto. Ela, verdadeira e literalmente, está fora da instituição, em todos os níveis, de modo que as pessoas realmente não sabem como entendê-la. Daí que elas, de fato, experimentam a obra diretamente, como um objeto ou um ser em vez de uma “escultura pública”.

ciência Você se interessa por ciência? De que modo você se relaciona com o poder do conhecimento científico?

Decididamente, interesse-me pela ciência, mas talvez nem tanto da maneira como as pessoas costumam imaginar. Não sou cientista e, na verdade, sou muito menos informada do que deveria ser. Sou bem cuidadosamente ambivalente em relação à ciência – fico equilibrando o assombro, a ansiedade, a expectativa e a apreensão em medidas iguais. Mais do que tudo, respondo às dimensões míticas do discurso científico. No passado, a mitologia foi o discurso por meio do qual explicávamos as realidades observáveis que nos rodeiam; agora, é a ciência quem faz isso.

A maioria de nós aceita que a ciência fornece uma explicação mais “real” do mundo do que a mitologia ou a religião, mas pouquíssimos de nós entendemos, de fato, o porquê. Apenas acreditamos. O número de pessoas que optam por não acreditar – fundamentalistas de toda espécie, por exemplo – mostra que nem de longe é tão “autoevidente” como pensamos. Não me entenda mal; sou dessas que acreditam na explicação científica. Mas, como a maioria das pessoas, também simplesmente aceito em vez de realmente entendê-la.

Então, para mim, a ciência e a mitologia não são tão distantes. É uma história que nos contam para nos ajudar a entender o mundo e nosso lugar nele. É também o repositório da nossa esperança. Esperamos que a ciência nos cure. Esperamos que a tecnologia resolva os problemas do mundo. Confiamos que os cientistas usem seu entendimento de forma positiva, como muitos de fato fazem. Mas cresci católica nos anos 70, quando todo mundo ainda confiava nos sacerdotes.

ética Em sua reflexão sobre a ética, você está fazendo um juízo de valor sobre o desenvolvimento da ciência?

Certamente não me sinto em condições de julgar a ciência, mas quero fazer parte da discussão. Também estou interessada no que acontece com a ética quando as emoções entram em jogo. A ideia de que podemos avaliar a tecnologia médica desapaixonadamente é ridícula quando a vida de alguém corre risco, pois isso muda tudo. Meu

I should add here that the audience I imagine is not limited to the elite art world audience. I firmly believe that work can be accessible without being “dumb”, although I am well aware that “accessibility” is something of a dirty word in some circles. I want to challenge my audience, engage them in a dialogue, stretch their assumptions without alienating them. So there has to be enough lightness that it is not completely obscure, but enough darkness that it is not obvious. I know people have understood my work when they change their minds about it.

brazilian impact Have you noticed the amazing audience response your work has drawn in Brazil? Could you have imagined it?

I have been overwhelmed by the response; it has just been so wonderful. I am a little hesitant to speculate on what it is that people have connected with, because I don't presume to know that much about Brazilian life. However, the impression I get from my time in Brazil is that people are very emotionally engaged. I love the tactility of the people I have encountered: the way they touch one another in a very natural way. The art world, particularly in the Northern Hemisphere, tends to gravitate towards the cool, the aloof, the ironic. Yet my work is the opposite; it is warm, engaged, sincere. In some places I have found that to be an impediment; in Brazil, I feel, it seems to resonate.



P. 20-21 patricia piccinini em seu estúdio
patricia piccinini in her studio
P. 28 público assiste ao vídeo *afetuoso* na
abertura da exposição no CCBB-SP
the public watches the video *tender*, on the
opening day of the exhibition at CCBB-SP

sentimento real é que essas coisas são tão complexas e ambíguas que provavelmente não exista qualquer juízo sobre o certo e o errado que cubra todas as situações. No entanto, a ética é uma negociação; estou interessada em conseguir envolver o maior número de pessoas possível nessa negociação. O que sei é que essas coisas estão acontecendo à nossa volta agora mesmo, de modo que a discussão tem que acontecer.

público Como você se relaciona com a reação do público? Você sente que as pessoas entendem o seu trabalho? Você pensa a respeito do público quando cria uma obra?

O público importa muito para mim. Não penso que a obra existe em um vácuo, nem acredito na arte pela arte. Na minha opinião, a obra só é útil quando se comunica com alguém; e é importante para mim que a obra seja útil. São tantas coisas no mundo. É preciso ter uma razão realmente boa para acrescentar ainda mais coisas, e não pode ser apenas para sua própria satisfação. Assim, a relação da obra com o público é fundamental. Ela precisa envolver o público. Isso não significa que precisa ser fácil, mas significa, sim, que tem que haver substância suficiente para as pessoas agarrarem. Se a obra é demasiado opaca ou escorregadia, não terá efeito nenhum.

Devo acrescentar aqui que o público que eu imagino não se limita ao público elite do mundo da arte. Acredito firmemente que as obras podem ser acessíveis sem serem “burras”, embora, bem sei, “acessibilidade” é uma espécie de palavra suja em alguns círculos. Quero desafiar meu público, engajá-lo em um diálogo, esticar suas suposições sem aliená-lo. Então deve haver leveza o suficiente para que a obra não seja completamente obscura, mas escuridão o suficiente para que não seja óbvia. Sei que as pessoas entenderam meu trabalho quando elas mudam de ideia sobre ele.

impacto no brasil Você já notou a incrível resposta que seu trabalho atraiu por parte do público no Brasil? Você imaginou isso?

Fiquei atônita com a resposta – de tão maravilhosa. Hesito um pouco em fazer conjecturas sobre aquilo com que as pessoas se conectam, porque não presumo saber tanto assim sobre a vida brasileira. No entanto, a impressão que tenho, pelo tempo que passei no Brasil, é que todos se envolvem muito emocionalmente. Adoro a taticidade das pessoas que tenho encontrado, a maneira como se tocam tão naturalmente. O mundo da arte, especialmente no Hemisfério Norte, tende a gravitar para a frieza, a distância, o irônico. No entanto, meu trabalho é o oposto; é caloroso, envolvido, sincero. Descobri que em alguns lugares essas características são um impedimento; no Brasil, sinto, parecem encontrar ressonância.

These things that Patricia creates are familiar. Part of what her work demonstrates is that these bizarre things are not in the future, they are already happening... These ideas appear, and are extraordinary at first, but very rapidly disappear into the background of the world. PETER HENNESSEY¹

Patricia Piccinini creates an imaginative world peopled with families of charming and slightly unsettling sculpted beings. There are mutants who are half-human and half-beast, baby trucks and humanized scooters who love one another, sentient *lumps* of flesh and delicious bits of car. As Piccinini says, “In some ways it’s an alternative world, made out of the implications of the real one.”² She takes her audiences on mixed-media excursions into parallel domains: a disquieting garden stroll, turbulent birth journeys, queasy sea voyages, genealogical quests in a velodrome, a thunderdome and a tunnel maze. Some of these territories and beings appear in or find echoes in her photographs of suburban scenes, which are framed by narratives, suggesting connections to other works. It is a strange world that Piccinini insists is not so strange when you think about it. All of these creatures, experiences and settings are part of an everyday suburban world of desirable commodities, customized living spaces, sophisticated medical technologies and global information networks. In this world the extraordinary quickly becomes ordinary. It is a world that mostly affects young people, or at least is pitched at them, for they are the most adaptable and open to change. Children appear often in Piccinini’s world, accepting the mutant creatures they encounter as natural and part of life. If her world seems weird and distorted to us, perhaps it is because we have not grown up in it.

Piccinini’s imaginative, object-filled, creature-inhabited, multi-media and immersive viewing environments bring about particular emotional changes in us. Pleasure, pain and desire sometimes occur, but responses to Piccinini’s work are more often a combination of these so-called primary emotions, and ambivalence is the result. Ambivalence to Piccinini’s world partly reflects a general ambivalence in contemporary society to the proliferation of new technologies. Although our emo-

As coisas que Patricia cria são familiares. Parte do que seu trabalho demonstra é que essas coisas bizarras não estão no futuro, elas já estão acontecendo... Essas ideias aparecem, e são extraordinárias a princípio, mas, muito rapidamente, desaparecem para dentro do plano de fundo do mundo. PETER HENNESSEY¹

Patricia Piccinini cria um mundo imaginativo povoado por famílias de seres esculpidos, que são encantadores e um pouco inquietantes. Há mutantes que são metade humanos e metade animais, caminhões-bebê e motonetas humanizadas que se amam, pelotas de carne conscientes e nacos deliciosos de carro. Como Piccinini diz, “em alguns aspectos, é um mundo alternativo, feito a partir das implicações do mundo real”.² Usando técnicas mistas, ela leva seu público a excursões por domínios paralelos: um passeio inquietante pelo jardim, viagens turbulentas de nascimento, travessias marítimas nauseantes, buscas genealógicas em um velódromo, um *thunderdome* [cúpula do trovão] e um labirinto de túneis. Alguns desses territórios e seres aparecem – ou encontram ecos – em suas fotografias de cenas suburbanas, que são emolduradas por narrativas, sugerindo conexões com outros trabalhos. É um mundo estranho, que Piccinini insiste não ser tão estranho quando se para para pensar. Todas essas criaturas, experiências e ambientes fazem parte de um mundo suburbano cotidiano de mercadorias desejáveis, espaços de habitação personalizados, tecnologias médicas sofisticadas e redes globais de informação. Nesse mundo, o extraordinário rapidamente se torna comum. É um mundo que afeta principalmente os jovens ou, pelo menos, é dirigido para eles, pois eles são os mais adaptáveis e abertos à mudança. As crianças aparecem com frequência no mundo de Piccinini, e aceitam as criaturas mutantes que encontram como algo natural e parte da vida. Se seu mundo nos parece estranho e distorcido, talvez seja porque não tenhamos crescido nele.

Imaginativos, cheios de objetos e habitados por criaturas, os ambientes multi-mídia que Piccinini cria para exposições convidam à imersão e provocam alterações emocionais específicas nos visitantes. Prazer, dor e desejo às vezes ocorrem, mas as reações ao trabalho de Piccinini são, mais frequentemente, uma combinação dessas



tions require only that *in fiction* Piccinini's creatures behave and appear to have evolved in certain ways, we see that in many respects her fictions spring from convincing observations of the actual world. To begin with, the style of her work is representational and naturalistic, including capricious details that create an illusion of reality, such as an errant mole on the skin, or a teddy bear that has accidentally dropped from a bed in which a small boy is sleeping. Piccinini has observed that our emotions affect our knowledge of the world as well as our capacity for action. However, the way we see the world and the things we see are very often influenced or shaped by culture. If a car designer wants her product to be desirable, she fashions it to look like something that is known to produce a favourable emotional response: an appealing part of the human body, a brilliantly coloured jewel or a swift bird of prey.

Whether we are consumers or not, the keenness of our immediate emotions often makes it difficult for us to accept that the appearance of things has been manipulated.

The relations between emotions and morality are conducive to ambivalence. If we love something, it appears to be good and beautiful, in spite of its faults. If we fear something, it is repugnant and appears to be bad, even if it is docile and healthy. We learn only from experience that emotions are the most powerful source of our self-deception. The big questions that Piccinini's art engages, such as those of bioethics and consumer capitalism, are highly charged with emotion. Since Piccinini stakes a claim for her art where emotion exerts its full potency, it is not judgmental. Her art is an imaginative representation of the living consequences of genetic engineering and customization, and an experiment in how these creatures and things fit into the everyday world. Above all it is a register of the ambivalent feelings between human beings and the things they have created.

Piccinini believes that because her mutant life forms share our planet and have a stake in our future, as we do in theirs, it is her responsibility to care for them. Empathy is highly valued in her art practice. In her art, emotions tend to be warm and soft, like the feelings that children inspire in their parents. For Piccinini the love that a mother feels for her child is an example of constructive social relations as well as a paradigm for art and science. She shows that the transgenic *Big Mother* (2005) cares for a baby, even though it is probably not hers, just as the mutant baby *Foundling* (2008) wants someone, anyone, it seems, to love it. Piccinini has fashioned her creatures to be alert, sentient, healthy and often quite sweet. Perhaps we could love them? Sentimentality is not an option, however, for the oddness of these creatures, and their differences from us, make us worry. There are too many feelings—theirs and ours—to sort out.

assim chamadas emoções primárias, e ambivalência é o resultado. A ambivalência em relação ao mundo de Piccinini reflete, em parte, uma ambivalência geral na sociedade contemporânea em relação à proliferação de novas tecnologias. Embora nossas emoções exijam que apenas *na ficção* as criaturas de Piccinini se comportem e pareçam ter evoluído de determinadas maneiras, vemos que, sob muitos aspectos, suas ficções brotam de observações convincentes do mundo real. Para começar, o estilo de seu trabalho é representacional e naturalista, e inclui detalhes caprichosos que criam uma ilusão de realidade, tais como uma verruga errante na pele, ou um ursinho de pelúcia que acidentalmente caiu de uma cama onde um garotinho está dormindo. Piccinini tem observado que nossas emoções afetam nosso conhecimento do mundo, e também nossa capacidade de ação. No entanto, a maneira como vemos o mundo, e as coisas que vemos, muitas vezes são influenciadas ou moldadas pela cultura. Se uma designer de carros quer que seu produto seja desejável, ela o confecciona de modo a lembrar algo que sabidamente produz uma resposta emocional favorável: uma parte atraente do corpo humano, uma joia de coloração brilhante ou uma ave de rapina veloz. Quer sejamos consumidores ou não, a agudeza de nossas emoções imediatas muitas vezes faz com que seja difícil aceitarmos que a aparência das coisas foi manipulada.

As relações entre as emoções e a moralidade favorecem a ambivalência. Se amamos algo, ele parece ser bom e belo, apesar de seus defeitos. Se temos medo de algo, é repugnante e parece ser ruim, mesmo que seja dócil e saudável. Aprendemos apenas com a experiência que as emoções são a fonte mais poderosa de autoengano. As grandes questões com que a arte de Piccinini se engaja, como a bioética e o capitalismo de consumo, são altamente carregadas de emoção. Como Piccinini reivindica para sua arte um lugar onde a emoção exerça sua plena potência, ela não impõe juízos morais. Sua arte é uma representação imaginativa das consequências vivas da engenharia genética e da customização, e uma experiência sobre como essas criaturas e coisas são assimiladas pelo mundo cotidiano. Trata-se, acima de tudo, de um registro dos sentimentos ambivalentes entre os seres humanos e as coisas que eles criaram.

Piccinini acredita que, em virtude de suas formas de vida mutantes compartilharem nosso planeta e terem uma participação em nosso futuro, assim como nós no deles, cabe a ela cuidar deles. A empatia é altamente valorizada em sua prática artística. Em sua arte, as emoções tendem a ser calorosas e meigas, como os sentimentos que as crianças inspiram em seus pais. Para Piccinini, o amor que uma mãe sente por seu filho é um exemplo de relação social construtiva, bem como um paradigma para a arte e a ciência. Ela mostra que a transgênica *Big Mother* [Grande Mãe] (2005) se preocupa com um bebê, embora ele provavelmente não seja seu filho, assim como o bebê mutante *Foundling* [Enjeitado] (2008) quer alguém – qualquer um, ao que parece – para amá-lo. Piccinini moldou suas criaturas para serem alertas, conscientes, saudáveis e, muitas vezes, muito doces. Talvez possamos amá-los? Sentimentalismo não é uma

enjeitado foundling 2008
silicone, cabelo humano,
poliéster, náilon, lã, plástico
silicone, human hair, polyester,
nylon, wool, plastic
37 x 66 x 41 cm

Ambivalence in Piccinini's art indexes an ongoing struggle between caring and indifference. We know we should care for the *Foundling*, but the beseeching, sad-eyed vulnerability of this abandoned child is in some ways grotesque. In a different but related way, most of us feel sympathy for the suckling mutant pig mother in *The Young Family* (2003). She loves her babies and they love her; it is a tender scene. Our sympathy is challenged however when we learn that the animals have been bred in a xenotransplantation experiment in order to provide sick humans with healthy organs. Would I take this loving mother's liver to prolong the life of my own child? Piccinini admits that under such circumstances she, personally, would accept xenotransplantation, even though she knows it would undermine the possibility of love and complicate her quest for empathy. The oddness of these creatures, the knowledge that humans have played a part in their creation and the conflict in us between sympathy and self-interest combine to create unease.

Although she confronts the issues of biotechnology, Piccinini does not oppose the hope it offers. Frank acknowledgement of ugliness, pain, cruelty, failure and misadventure in her art is matched by wishful investment in human ingenuity. For Piccinini, striving towards empathy involves putting a positive gloss on both sides of this duality. While pinning her hopes for future life forms on science and art, she honours science's living failures and champions the creativity of love and kindness. Piccinini admits that her art is not an argument against introducing possible failures into the world in the first place and that emotion and empathy are not always compatible. She acknowledges her own fallibility and insists on her openness to persuasion. Much of her art is about compromise, which ultimately leaves it to others to judge whether her candid respect for the survival instinct and her concerns about responsibility might lead to a more tolerant and fruitful way of engaging with others.

The force of Piccinini's art lies in its ability to register the emotional power of ambivalence as it occurs in a multitude of dynamic situations and moving encounters.

a família nova 2008
the young family
silicone, cabelo humano,
poliéster, náilon, lã, plástico
silicone, human hair, polyester,
nylon, wool, plastic
37 x 66 x 41 cm

opção, no entanto, pois a estranheza dessas criaturas, e aquilo que nos diferencia, nos preocupa. Há sentimentos demais – deles e nossos – a serem levados em conta.

A ambivalência na arte de Piccinini indicia uma luta contínua entre importar-se e ser indiferente. Sabemos que devemos cuidar do *Foundling*, mas a vulnerabilidade suplicante no olhar triste dessa criança abandonada é, de certa forma, grotesca. De um modo diferente, mas similar, a maioria de nós sente simpatia pela porca mãe mutante que dá de mamar em *The Young Family* [A Família Nova] (2003). Ela ama seus bebês e eles a amam; é uma cena terna. Nossa simpatia, no entanto, é desafiada quando ficamos sabendo que os animais foram criados em um experimento de xenotransplante, a fim de fornecer órgãos saudáveis para humanos doentes. Será que eu aceitaria o fígado dessa mãe amorosa para prolongar a vida do meu próprio filho? Piccinini admite que em tais circunstâncias ela, pessoalmente, aceitaria o xenotransplante, mesmo sabendo que iria minar a possibilidade de amor e complicaria sua busca de empatia. A estranheza dessas criaturas, a consciência de que seres humanos desempenharam um papel na sua criação, e nosso conflito íntimo entre a compaixão e o interesse próprio combinam-se para criar um mal-estar.

Ainda que confronte as questões da biotecnologia, Piccinini não se opõe à esperança que oferece. O franco reconhecimento de feiura, dor, crueldade, fracasso e desventura em sua arte corresponde a um investimento esperançoso no engenho humano. Para Piccinini, o esforço em direção à empatia implica colocar um verniz positivo nos dois lados dessa dualidade. Enquanto fixa suas esperanças nas formas de vida futuras na ciência e na arte, ela trata com respeito os fracassos vivos da ciência e promove a criatividade do amor e da bondade. Piccinini admite que sua arte, de início, não é um argumento contra a introdução de possíveis fracassos no mundo, e que a emoção e a empatia nem sempre são compatíveis. Ela reconhece sua própria falibilidade e insiste que está aberta à persuasão. Grande parte de seu trabalho diz respeito ao processo de se chegar a um meio-termo, o que, em última instância, transfere aos outros a responsabilidade de julgar se seu respeito franco pelo instinto de sobrevivência e suas preocupações com a questão de responsabilidade podem levar a uma forma mais tolerante e frutífera de se envolver com os outros.

A força da arte de Piccinini reside em sua capacidade de registrar o poder emocional da ambivalência, como ocorre em uma infinidade de situações dinâmicas e encontros emocionais. Ao fazer isso, registra as tensões e os *affects* de *ser* no tempo e em um lugar. Já que *ser* envolve um poderoso conflito entre a razão e a emoção, Piccinini expressa isso por meio de várias estruturas retóricas, sobretudo o paradoxo e a alegoria, que operam por meio de evocação e alusão para criar uma infinidade de *affects* e significados interpenetrantes. Essa complexidade emocional não pode ser articulada univocamente sem grande perda de significado. Em outras palavras, a arte de Piccinini representa o indizível.



In so doing it records the tensions and affects of *being* in time and place. Since *being* involves a potent conflict between reason and emotion, Piccinini conveys this by means of various rhetorical structures, notably paradox and allegory, which operate through evocation and allusion to create a multitude of interpermeating affects and meanings. This emotional complexity cannot be articulated univocally without great loss of meaning. In other words Piccinini's art represents the unsayable.

Caring and responsibility involve drawing emotions towards the wellbeing of others. Hence Piccinini creates evocative spaces for her art in order to encourage audience participation, community interaction and thoughtfulness. Her imaginary creatures are fashioned by sophisticated techniques of visual realism that connote immediacy and actuality, while her multi-media installations combine seductive methods of display. Romantic figure grouping is mixed with cinematic *mise en scène*, Baroque theatricality and realism of the everyday. In her works, genres such as family portraiture merge with diorama or performance, and still life doubles as a scientific demonstration or advertising presentation. Sometimes she adds sound and actual movement to her installations in order to provoke further bodily and sensory participation. These combined methods of artistic address and audience engagement enable the making of complex everyday emotions interactive, public and open to debate. We will try to elaborate on Piccinini's use of paradox, narrative, allegory and some of the dramatic strategies outlined above. It will provide a more detailed account of her approach to the relationship between art and science and, finally, reflect on the question of authorial agency in her work.

paradox

Each of Piccinini's works can be likened to a statement that proposes an apparent contradiction between art and reality, technology and nature, or the familiar and the strange. Although her mediums and techniques become more sophisticated and contemporary as her professional career develops, paradox is reiterated in all of Piccinini's works. It pertains as much to the subjects she chooses and the manner and form in which she presents them as to audience responses to them. A paradox is a self-contradictory statement or situation, which nevertheless seems to convey a truth. As Peter Hennessey's observation in the epigraph of this text implies, the apparently self-contradictory proposals that Piccinini's art makes are in fact grounded in actual experience and the present. In her art, paradox is a statement about reality and a means of encouraging thought about deeper issues such as the nature of being and relating to others in a constantly changing, technological environment. Whether taking the form of a sequence of screen-images that are designed as an immersive viewing experience or an installation of a sculptural group of hybrid creatures with whom the audience can mingle, Piccinini's art simultaneously addresses two levels of being. Attention is focussed on the individual or groups of individuals seen at the most intimate and sensory level, and feelings that are generally thought of in terms of psychological ideas, such as love and repulsion. Piccinini's paradoxical art connects the two levels in such a way as to ground them in the material world of actuality. On encountering her art with emotion, audiences become involved through their bodies and senses. This in turn might prompt them to consider that we are all related through such bodily connections, yet fashioned differently by the conditions of the present.

Preocupar-se e responsabilizar-se implica atrair emoções para com o bem-estar dos outros. A partir disso, Piccinini cria espaços evocativos para sua arte, a fim de incentivar a participação do público, a interação da comunidade e a consideração. Suas criaturas imaginárias são feitas por meio de técnicas sofisticadas de realismo visual que conotam imediatez e existência real, enquanto suas instalações multimídia combinam métodos de exibição sedutores. O agrupamento romântico de figuras se mistura com a *mise en scène* cinematográfica, a teatralidade barroca e o realismo do cotidiano. Em suas obras, gêneros como retratos de família se fundem com o diorama ou a *performance*, e a natureza morta funciona também como demonstração científica ou apresentação publicitária. Às vezes ela acrescenta som e movimento real às instalações, a fim de provocar mais participação corporal e sensorial. Essa combinação de métodos de discurso artístico e engajamento do público possibilita fazer com que complexas emoções cotidianas sejam interativas, públicas e abertas ao debate. Dora-vante, trataremos do uso que Piccinini faz de paradoxo, narrativa, alegoria e algumas das estratégias dramáticas delineadas acima, fornecendo um relato mais detalhado de sua abordagem da relação entre arte e ciência e, por fim, refletindo sobre a questão da agência autoral em seu trabalho.

paradoxo

Cada uma das obras de Piccinini pode ser comparada a uma declaração que propõe uma aparente contradição entre a arte e a realidade, a tecnologia e a natureza, ou o familiar e o estranho. Embora seus materiais artísticos e técnicas se tornem mais sofisticados e contemporâneos à medida que sua carreira profissional se desenvolve, o paradoxo se reitera em todas as obras da artista. O paradoxal pertence tanto aos sujeitos que ela escolhe e à maneira e à forma como os apresenta quanto às reações que o público estabelece com eles. Um paradoxo é uma situação ou declaração em si mesma contraditória, mas que parece, mesmo assim, transmitir uma verdade. Como a observação de Peter Hennessey na epígrafe indica, as propostas aparentemente auto-contraditórias feitas pela arte de Piccinini são, na verdade, fundamentadas na experiência real e no presente. Nela, o paradoxo é uma declaração sobre a realidade e um modo de incentivar a reflexão sobre questões mais profundas, tais como a natureza de ser e de se relacionar com os outros em um ambiente tecnológico em constante mudança. Quer tomem a forma de uma sequência de imagens na tela, concebidas como uma experiência visual de imersão, ou uma instalação com um grupo escultórico de criaturas híbridas com quem o público pode se misturar, a arte de Piccinini aborda simultaneamente dois níveis de ser. A atenção está centrada no indivíduo ou em grupos de indivíduos vistos no nível mais íntimo e sensorial, e em sentimentos que geralmente são pensados em termos de ideias psicológicas, tais como amor e repulsa. A arte paradoxal de Piccinini conecta os dois níveis, de modo a fixá-los firmemente no mundo material da realidade. Ao defrontar sua arte com emoção, o público se envolve por meio do corpo e dos sentidos. Isto, por sua vez, pode levá-lo a considerar que somos todos aparentados por meio de tais conexões corporais, mas com diferentes formas em função das condições do presente.

Mesmo as primeiras obras de Piccinini são estruturadas por paradoxos. Enquanto ainda era estudante na Victorian College of the Arts, entre 1987 e 1989, ela exercitava as técnicas tradicionais de desenho e pintura, as quais adaptava a um estilo clássico,

guloseimas sweetmeats 1991
óleo sobre tela
oil on canvas
80 x 80 cm

Even Piccinini's earliest works are structured by paradox. While she was a student at the Victorian College of the Arts, between 1987 and 1989, she trained herself in the traditional techniques of drawing and painting, which she adapted to a classical, pictorial style. An early oil painting from this period, entitled *Sweetmeats*, shows how, in these experimental and formative years, the artist employed the traditional medium to articulate a theme that she was to repeat from then on: the ambivalent relationship between reality and art, or the body and technology. Her particular focus in *Sweetmeats* was on depicting the inside of the body as ornament. This grew out of her interest in the way femininity has traditionally been identified with the body, interiority and nature whereas masculinity has been identified with the mind, exteriority and culture. Piccinini set out to disrupt this hierarchical pairing, while questioning the prevalent fear and medicalization of the inside of the body.

Meticulously executed in high-key pastel colours, *Sweetmeats* features an image in close-up of a floridly decorated capital adorning a Greek column. The central motif in the capital design is a carefully realized portrayal of human kidneys. There is a classical beauty in the elegant symmetry of this anatomical detail, which if viewed as an actual living organ would shock or disgust many contemporary viewers. The incongruity of this juxtaposition of living human organs set within an ancient, ornamental sculpture is emphasized by the contrasting purplish blood reds against cool aqua blues. In addition, the title *Sweetmeats*, which evokes the sense of taste and the idea of gastronomic delight, compounds the sensory and conceptual confusion. The work represents ornament and body part at once, as well as a crossover between the two. By turning the inside of the body outside, it dispels the fear that is usually associated with the female anatomy. Paradox dramatizes the feeling of ambivalence, by sending competing messages of harmony and dissonance. This ambivalence upsets perception of the traditional ranking of culture above nature, mind above body and male above female.

Although the sentiment conveyed in this early student work is quite contemporary, Piccinini was also inspired by an historical cultural practice. In ancient Classical times, Greek temples were the site of sacrificial ceremonies, where animals were ritually killed. Their bodies were ceremonially placed on an altar, dismembered and eaten. The Aztecs not only sacrificed animals but also large numbers of human beings in this way. According to early Spanish eyewitness accounts, the Aztecs ritually placed each body on an altar-like slab, atop a pyramid of steps. Then they ripped out and stored the victims' living hearts in vases, and sometimes cut off their bleeding heads to display on purpose-built racks.³ Skillfully rendered Aztec artworks record the central role that visual design and theatre played in these rituals. Although repugnant according to contemporary moral codes, the ancient custom resonates with some contemporary human rituals. Consider for instance the role of the trophy and visual display in the

pictórico. Uma de suas primeiras pinturas a óleo deste período, *Sweetmeats* [Guloseimas], mostra como, nesses anos experimentais e formativos, a artista empregava os meios tradicionais para articular um tema que repetiria daí em diante: a relação ambivalente entre a realidade e a arte, ou o corpo e a tecnologia. Seu foco particular em *Sweetmeats* foi de representar o interior do corpo como ornamento. Isso surgiu de seu interesse pelo modo como a feminilidade tradicionalmente tem sido identificada com o corpo, a interioridade e a natureza, enquanto que a masculinidade tem sido identificada com a mente, a exterioridade e a cultura. Piccinini iniciou seu trabalho com a intenção de interferir nesses pares hierárquicos, ao mesmo tempo em que questionava o tão prevalente medo e medicalização do interior do corpo.

Meticulosamente executada em tons pastel de alto-chave, *Sweetmeats* destaca uma imagem em *close-up* de um capitel decorado com muitos floreios adornando uma coluna grega. O motivo central na concepção do capitel é uma representação de rins humanos cuidadosamente realizada. Há uma beleza clássica na simetria elegante desse detalhe anatômico, que, se visto como um órgão vivo real, chocaria ou enojaria muitos espectadores contemporâneos. A incongruência dessa justaposição de órgãos humanos dispostos em uma antiga escultura ornamental é enfatizada pelo contraste dos vermelhos-sangue arroxeados contra os frescos azuis-piscina. Além disso, o título *Sweetmeats*, que evoca o sentido do paladar e a ideia de prazer gastronômico, agrava a confusão sensorial e conceitual. A obra representa – ao mesmo tempo – ornamento e parte do corpo, bem como um *crossover* entre os dois. Ao virar o corpo pelo avesso, ela dissipa o temor geralmente associado à anatomia feminina. O paradoxo dramatiza a sensação de ambivalência ao enviar mensagens conflitantes de harmonia e dissonância. Essa ambivalência perturba a percepção do *ranking* tradicional da cultura sobre a natureza, da mente sobre o corpo e do macho sobre a fêmea.

Embora o sentimento transmitido nesse trabalho inicial, ainda estudantil, seja bastante atual, Piccinini também se inspirou em uma prática cultural histórica. Na Antiguidade clássica, os templos gregos eram locais de sacrifícios cerimoniais, onde



US marines' photographing of naked torture victims at Abu Graihb, or the enthrallment with which crowds of spectators witness self-proclaimed artist Günther von Hagen's public vivisections of human corpses. While critics see such behaviour as reprehensible and aberrant, some artists and writers throughout western history have regarded it as a fundamental aspect of human nature. These artists include Hieronymus Bosch, Francisco Goya, the surrealist artist and writer Georges Bataille, the philosopher and cultural theorist, Michel Foucault, and contemporary artists Karen Finlay and Andres Serrano. For Piccinini it is the coexistence of apparently opposite forces of desire in certain cultural practices that is fascinating.

The mystery behind some of the apparent contradictions in *Sweetmeats* is exploded when traced to the actualities of cultural practices. The examples of ancient sacrifice and display point up how the emotional power of art involves ritual, corporeal presence and lived space, such as that provided by temples and their contemporary equivalents, art galleries. The aesthetic display of usually unseen or unacknowledged aspects of the inside of the body speaks of sensory memory (in this case, perhaps, the lust of the hunt and killing or the pain of hunger) and the fact that art's involvement with the body includes emotions relating to sexuality, spirituality, fear and disgust. In Piccinini's early painting, as in the rest of her art, and most art generally, the exact source and circumstances of emotions involved in the art's production are not presented to the viewer, and in any case are not always known. They involve not only the artist's body, but other bodies, the social networks in which they engage, and the spaces they occupy. Moreover, emotions that are produced in the viewer as a consequence of engaging with art are of a different order from those that inspire it. They are often characterized by ambivalence. The viewer's emotions, in turn, affect perception.

art and science

Piccinini came to realize that the idea of redesigning the body as art is not far from certain medical practices such as cosmetic surgery, in-vitro fertilization and stem-cell research. She had long had a personal interest in medical science, after watching her mother suffer from terminal cancer for twelve years. Piccinini had hoped desperately that a cure would be invented before her mother died. It is not surprising, therefore, that her art is concerned with conveying the resonances of that sort of emotional investment in science, rather than with deciphering the functions or exploring the probabilities of science. Piccinini at no stage sets herself up as a scientific expert, forecaster or prophet. Nevertheless, her work is sometimes mistakenly interpreted that way. Admittedly, a growing number of contemporary artists collaborate with scientists, while others have produced quasi science. In fact, ever since the 1986 Venice Biennale, which was devoted entirely to "*Arte et Scienza*", there has been much art-world interest, generally, in the relationship between art and science.

Piccinini's focus on emotion however aligns her more with artists such as Matthew Barney in the US and Moriko Mori in Japan. All three of these contemporary metropolitan artists are concerned with affect and the body in the contemporary world. They create mythic narratives on the theme of the body's relationship with technology, using a variety of mediums to capture the sensory allure of new machines and commercial products. Compared with Mori's fashionable, futuristic

animais eram mortos ritualisticamente. Com solenidades, seus corpos eram colocados sobre um altar, desmembrados e consumidos. Os astecas não apenas sacrificavam animais dessa maneira, como também grandes números de seres humanos. De acordo com os primeiros relatos de testemunhas oculares espanholas, os astecas ritualmente colocavam cada corpo sobre uma laje semelhante a um altar, no alto de uma pirâmide de degraus. Em seguida, arrancavam e armazenavam os corações vivos das vítimas em vasos, e, às vezes, decepavam as cabeças sangrentas para exibi-las sobre estruturas construídas para este fim.³ Obras de arte astecas, executadas habilidosamente, registram o papel central que o design visual e o teatro desempenhavam nesses rituais. Ainda que repugnante segundo os códigos morais atuais, o costume antigo encontra eco em alguns rituais humanos contemporâneos. Considere, por exemplo, o papel do troféu e da exposição visual no ato de fuzileiros navais norte-americanos ao fotografarem as vítimas de tortura, nuas, em Abu Graihb, ou o fascínio com que multidões de espectadores testemunham as vivisseções públicas de cadáveres humanos realizadas pelo artista autoproclamado Günther von Hagen. Enquanto críticos veem tal comportamento como repreensível e aberrante, alguns artistas e escritores ao longo da história ocidental têm encarado isso como um aspecto fundamental da natureza humana. Esses artistas incluem Hieronymus Bosch, Francisco Goya, o artista e escritor surrealista Georges Bataille, o filósofo e teórico da cultura Michel Foucault, e os artistas contemporâneos Karen Finlay e Andres Serrano. Para Piccinini é a coexistência de forças de desejo aparentemente opostas em certas práticas culturais que é fascinante.

O mistério por trás de algumas das aparentes contradições em *Sweetmeats* é detonado quando rastreado até as realidades de práticas culturais. Os exemplos de sacrifício e exibição de antigamente sublinham como o poder emocional da arte envolve ritual, presença corporal e espaço habitado, tal como aquele fornecido pelos templos e seus equivalentes contemporâneos, as galerias de arte. A exibição estética dos aspectos geralmente despercebidos ou não reconhecidos do interior do corpo fala da memória sensorial (nesse caso, talvez, a volúpia da caça e matança, ou a dor da fome) e do fato de que o envolvimento da arte com o corpo inclui emoções relativas a sexualidade, espiritualidade, medo e asco. Nas primeiras pinturas de Piccinini, assim como no restante de sua arte e, de modo geral, na maior parte da arte, a origem e as circunstâncias precisas das emoções envolvidas na produção dos trabalhos não são apresentadas ao espectador e, de todo modo, nem sempre são conhecidas. Elas envolvem não só o corpo do artista, mas outros corpos, as redes sociais nas quais eles se envolvem, e os espaços que ocupam. Além disso, as emoções que são produzidas no espectador como consequência de seu engajamento são de uma ordem diferente das que as inspiram. Essas, muitas vezes, caracterizam-se pela ambivalência; as emoções do espectador, por sua vez, afetam a percepção.

arte e ciência

Piccinini passou a perceber que a ideia de redesenhar o corpo como arte não fica distante de certas práticas médicas, como cirurgia plástica, fertilização in vitro e pesquisa de células-tronco. Seu interesse pessoal na ciência médica vinha de longa data, pois assistiu o sofrimento de sua mãe com um câncer terminal durante doze anos. Piccinini havia desejado desesperadamente que a cura fosse inventada antes de sua mãe morrer. Não é de estranhar, portanto, que sua arte se preocupe em transmitir as ressonâncias



cyber-heroines and Barney's sporty, hermaphrodite heroes, Piccinini's subjects are frankly suburban, domestic and engaged in everyday family relationships. Furthermore, as the rest of this text aims to demonstrate, her narrative structures not only convey responses to life in the present, they conjure up the rich iconography of western art history, invoking ancient fertility myths about nature and the earth, grand human passions and the sensibilities of entire cultural eras such as the Baroque and Romanticism.

Piccinini's earliest work on medicine included drawing studies of teratology—the science of monstrosities or abnormal formations in animals or plants.⁴ Her concern that medical innovations such as pre-birth screening and surgery are geared towards homogeneity, for instance, led to her drawing *Indivisibles* (1993), a study of Siamese twins. Piccinini later worried that genetic engineering might be used in this homogenizing way, and she created The Mutant Genome Project, or *tmgp* (1994–95) by imagining the living consequences of contemporary experiments in genetics. As imaginary forms, they are an early example of how her creatures are shaped by emotion rather than scientific expertise. *tmgp* took the form of a series of computer-generated photographs and multimedia installations that relate to genetic engineering and medical marketing. As its title implies, the series doubled as a satire on the human genome initiative (*hgi*), which in the early 1990s received much public attention and extensive coverage in the popular press. *hgi* is a scientific enterprise aimed at cataloguing the entire human genome. As it will enable scientists to modify the genetic make-up of humans, and hence future life, it has become highly politicized. In order to compensate for the reluctance of governments to fund such controversial research, drug companies and medical associations have mobilized intensive, expensive marketing

desse tipo de investimento emocional na ciência, em vez de tentar decifrar suas funções ou explorar suas probabilidades. Em nenhum momento Piccinini se apresenta como perita científica, prognosticadora ou profeta. Não obstante, seu trabalho é, por vezes, equivocadamente interpretado dessa forma. Reconhecidamente, um número crescente de artistas contemporâneos colabora com cientistas, ao passo que outros têm produzido quasi-ciência. Na verdade, desde a Bienal de Veneza de 1986, inteiramente dedicada a *Arte e Scienza*, o mundo da arte, de modo geral, tem se interessado muito pela relação entre ambos.

O foco de Piccinini na emoção, no entanto, faz com que ela seja mais alinhada com artistas como Matthew Barney nos Estados Unidos e Moriko Mori no Japão. Todos esses três artistas metropolitanos contemporâneos preocupam-se com *affect* e o corpo no mundo contemporâneo. Criam narrativas míticas sobre o tema da relação do corpo com a tecnologia, utilizando uma variedade de materiais para capturar a sedução sensorial de novas máquinas e produtos comerciais. Em comparação com as chiques ciber-heroínas futuristas de Mori e os vistosos heróis hermafroditas de Barney, os personagens de Piccinini são francamente suburbanos, domésticos e envolvidos em relações familiares cotidianas. Além disso suas estruturas narrativas não só transmitem reações à vida no presente, mas evocam a rica iconografia da história da arte ocidental, invocando antigos mitos de fertilidade sobre a natureza e a terra, grandes paixões humanas, e as sensibilidades de eras culturais inteiras como o Baroque e o Romantismo.

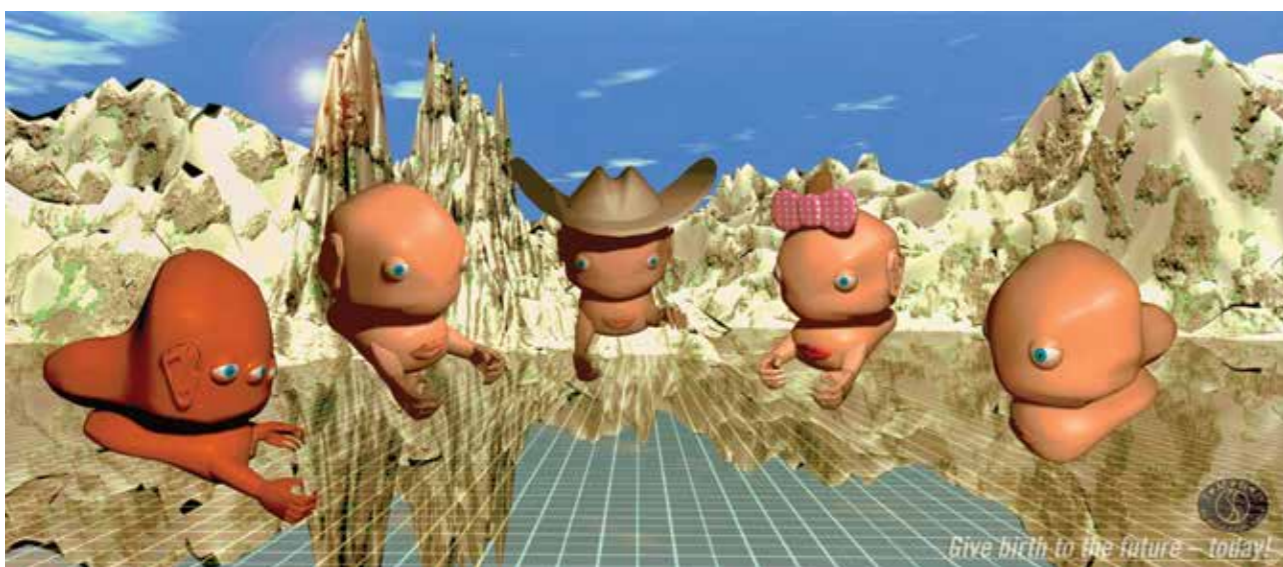
Entre seus primeiros trabalhos com a medicina, Piccinini desenhava estudos de teratologia – a ciência das monstruosidades ou formações anormais em animais ou plantas.⁴ Sua preocupação de que inovações médicas, tais como triagem e cirurgia pré-natais, fossem voltadas para a homogeneidade, por exemplo, levou-a a desenhar *Indivisibles* [Indivisíveis], um estudo de gêmeos siameses. Em seguida, Piccinini ficou preocupada ao considerar que a engenharia genética poderia ser usada desse modo homogeneizante, e criou The Mutant Genome Project, ou *tmgp* [O Projeto Genoma Mutante], imaginando as consequências vivas das experiências contemporâneas em genética. Enquanto formas imaginárias, elas estão entre os primeiros exemplos de como suas criaturas são plasmadas pela emoção em vez da perícia científica. A *tmgp* assumiu a forma de uma série de fotografias geradas por computador e de instalações multimídia que se relacionam com a engenharia genética e o marketing médico. Como o próprio título sugere, a série funcionava também como uma sátira sobre a iniciativa do genoma humano (*hgi*), que, no início dos anos 1990, recebia muita atenção do público e extensa cobertura na imprensa popular. O *hgi* é um empreendimento científico que visa a catalogar o genoma humano por inteiro. Uma vez que vai permitir aos cientistas modificar a constituição genética de seres humanos e, portanto, a vida futura, a iniciativa tornou-se altamente politizada. A fim de contrabalançar a relutância

indivisíveis indivisibles 1994
grafite sobre papel
graphite on paper
60 x 80 cm

strategies. Piccinini was one of the first artists to consider the implications of these practices, not in a predictive or judgmental sense, but with regard to how the ethical dilemmas involve emotion.

Her fascination with the role of visual imagination in genetic engineering led Piccinini to ponder upon the sorts of visual preferences that parents might express if they were able to design their own children. She also wondered what might be entailed in loving such designer babies. She designed a series of babies called *lumps* (Life-forms with Unevolved Mutant Properties) and, in an accompanying mock-promotional brochure, explained that the babies were redesigned for ‘total efficiency’ by an engineer. Further, they were handed over to an advertising agency, she claimed, which ‘packaged’ them as the world’s first commercially available designer babies: intelligent, long-living and disease resistant! In accordance with this fake media-campaign, the first photo-image, for instance, is staged like a promotional photograph for a holiday on the moon in 3d animation. Five plastic *lumps*, with big heads attached to blob-like abdomens that have two or fewer apparently useless, or ‘un-evolved,’ limbs extending from their bases, are positioned in a television stage-like setting with a craggy snow-covered, mountaintop landscape backdrop. It is not clear if it is a soap opera or an animated advertisement.

Paradox structures the work on many levels. The *lumps*’ humorous appearance is tempered by their disturbing resemblance to deformed or abnormal human babies. It is clear however that they are not really human in at least three respects. First, they have been manipulated by technological means and inhabit a totally fabricated media environment; second, even their recognizably human qualities are plastic and virtual; third, they are not significant in themselves as literal representations, but are allegorical substitutes for something else. As Piccinini says, the *lumps* are “a cipher via which I can subtly introduce narratives that touch on ivf, genetic research and medical marketing, without resorting to alarmist or judgmental diatribes.”⁵ The paradoxical aspect of the *lumps* invites viewers to respond emotionally to imaginary mutant outcomes of genetic engineering. The art does not prescribe a point of view on issues such as artificiality, medical intervention and commercial manipulation. Ambivalence is the most likely response to these strangely cute youngsters.



pelotalândia lumpland 1995
c-print digital
digital c-type photograph
120 x 230 cm

de governos em financiar uma pesquisa tão controversa, as empresas farmacêuticas e associações médicas mobilizaram estratégias de marketing intensivas e dispendiosas. Piccinini estava entre os primeiros artistas a considerar as implicações dessas práticas, não em um sentido preditivo ou fazendo juízos morais, mas com relação à forma como os dilemas éticos envolvem emoção.

O fascínio com o papel da imaginação visual na engenharia genética levou Piccinini a refletir sobre os tipos de preferências visuais que os pais talvez expressassem se pudessem projetar seus próprios filhos, e também se perguntou o que poderia estar envolvido no amor por esses bebês de designer. Projetou, então, uma série de bebês chamados de *lumps* [pelotas] – (Life-forms with Unevolved Mutant Properties) [Formas de Vida com Propriedades Mutantes Não Desenvolvidas] – e, em uma simulação de folheto promocional que acompanhava a série, explicava que os bebês haviam sido redesenhados por um engenheiro para alcançar “eficiência total”. Além disso, afirmava que eles haviam sido entregues a uma agência de publicidade, que os acondicionava em embalagens, como sendo os primeiros bebês de designer comercialmente disponíveis do mundo: inteligentes, longevos e resistentes a doenças! Em consonância com essa pseudocampanha de marketing, a primeira imagem/foto, por exemplo, é encenada como uma fotografia promocional para férias na lua em animação 3D. Cinco *lumps* de plástico, com grandes cabeças conectadas a abdomens sem forma definida, com dois (ou menos) membros aparentemente inúteis, ou “não evoluídos”, que se estendem a partir de suas bases. Elas são posicionadas em um ambiente parecido com um cenário de televisão, que tem como pano de fundo uma paisagem mostrando o topo de uma montanha escarpada, coberta de neve. Não está claro se se trata de uma novela ou de um anúncio publicitário animado.

O paradoxo responde pela estrutura do trabalho em muitos níveis. A aparência divertida das *lumps* é atenuada por sua perturbadora semelhança com bebês humanos deformados ou anormais. Contudo, é evidente que elas não são verdadeiramente humanas sob pelo menos três aspectos. Primeiro, elas foram manipuladas por meios tecnológicos e habitam um universo midiático totalmente fabricado; em segundo lugar, até mesmo suas qualidades reconhecivelmente humanas são plásticas e virtuais; e por fim, não são significativas em si mesmas como representações literais, mas substitutos alegóricos para alguma outra coisa. Como Piccinini diz, as *lumps* são “uma cifra por meio da qual posso, sutilmente, introduzir narrativas que aludem à fertilização *in vitro*, à pesquisa genética e ao marketing médico, sem recorrer a diatribes alarmistas ou a juízos morais”.⁵ O aspecto paradoxal das *lumps* convida os espectadores a responder emocionalmente a mutantes imaginários resultantes da engenharia genética. A arte não prescreve um ponto de vista sobre questões como a artificialidade, a intervenção médica e a manipulação comercial. A ambivalência é a reação mais provável em relação a essas crianças estranhamente bonitinhas.



Part of the dilemma that Piccinini represents in the *lumps*, however, is that, in the contemporary world of advanced technology, boundaries are increasingly insecure and difficult to define. Furthermore it is at these points of difficulty in definition that capitalist marketing directs its most insidious techniques of persuasion. Another photo-composition in the *lump* series, entitled *Your Sperm, Your Egg, Our Expertise* (1995) is a satire on the slick way advertising attempts to influence choice and exploit peoples' most private desires, with its boasts of scientific knowhow and business acumen. The prospect of such an advertisement appearing on a freeway billboard is today not as outrageous as it might have seemed, even in the 1990s when this work was made. It is highly likely that, increasingly, people will desire and purchase designer babies.

The title of the "Love Me Love My Lump" series is a paradoxical play on words that dares the beholder to bridge that gap between similarity and difference. The key image is of a mother who exhorts us to accept that her *lump* offspring is not normal, and to love it nevertheless. The defensiveness of this imperative betrays awareness that we might be reluctant or unable to love the *lump*. This mother knows that the degree of similarity one has to another person determines the ease with which one can feel sympathy for him or her. Difference undermines the possibility of love.

The *lumps* have appealing qualities of cuteness, like all babies, but they also provoke sympathy on a deeper level than mere appearances. One photo-image entitled, *I Love You Baby* (1995), shows the side view of a *lump* head, with skin peeled back to reveal the interior of a blue eye, a brain and fatty tissue. It can be quite moving to gaze upon this sad, living face, which is immobilized by the scientific experiment being conducted upon it. This reaction is a deviation from the usual fear at the sight of the inside of the body, and comes from recognizing (the fantasy) that the *lump* is after all a living, bleeding, pulsating creature, like the rest of us.

Paradox operates in much more subtle ways in Piccinini's later work, *Nest* (2006). By this stage of her career, form and content were seamlessly integrated with one another, and the artist's ideas about the direction of her work were more confidently

Parte do dilema que Piccinini representa nas *lumps*, no entanto, é que, no mundo contemporâneo de tecnologia avançada, os limites são cada vez mais incertos e difíceis de definir. Além disso, é nesses pontos de dificuldade na definição que o marketing capitalista direciona suas técnicas de persuasão mais insidiosas. Outra fotocomposição na série *lumps*, intitulada *Your Sperm, Your Egg, Our Expertise* [Seu Esperma, Seu Ovo, Nossa Especialidade] (1995) é uma sátira sobre o modo astucioso de a publicidade tentar influenciar as escolhas e explorar os desejos mais íntimos das pessoas, com sua ostentação de conhecimento científico e visão de negócios. A perspectiva de tal propaganda aparecer em um *outdoor* de rodovia não é tão escandalosa hoje quanto pode ter parecido, mesmo nos anos 1990, quando esse trabalho foi feito. É altamente provável que as pessoas, crescentemente, vão desejar e comprar bebês de *designer*.

O título da série "Love Me Love My Lump" [Ame-me Ame Minha Pelota] é uma espécie de trocadilho paradoxal, que desafia quem vê a superar o vazio entre a semelhança e a diferença. A imagem-chave é a de uma mãe que nos exorta a reconhecer que sua prole-pelota não é normal, e amá-la mesmo assim. A atitude defensiva desse imperativo trai a consciência de que talvez sejamos relutantes ou incapazes de amar a *lump*. Essa mãe sabe que o grau de semelhança que se tem em relação a uma outra pessoa determina a facilidade com que se pode sentir simpatia por ele ou ela. A diferença solapa a possibilidade do amor.

As *lumps* têm qualidades atraentes de fofura, como todos os bebês, mas também provocam simpatia em nível mais profundo do que meras aparências. Uma imagem/foto intitulada *I Love You Baby* [Eu Te Amo Baby] (1995), mostra a vista lateral da cabeça de uma *lump*, com a pele parcialmente puxada para trás, para revelar o interior de um olho azul, um cérebro e tecido adiposo. Pode ser bem comovente contemplar esse rosto vivo e triste, que é imobilizado pelo experimento científico que se conduz nele. Essa reação é um desvio do medo costumeiro diante da visão de dentro do corpo, e vem de reconhecer (a fantasia) que a *lump* é, afinal, uma criatura que vive, sangra, e pulsa como nós.

O paradoxo opera de modos bem mais sutis em *Nest* [Ninho] (2006), um trabalho posterior de Piccinini. Nessa fase de sua carreira, forma e conteúdo já estavam perfeitamente integrados, e as ideias da artista quanto à direção de seu trabalho pensadas de forma mais confiante. Nos anos intermediários entre as obras *lumps* (1995) e *Nest*, Piccinini ganhou uma perspectiva madura sobre os dilemas e os desapontamentos que pais aspirantes confrontam com as tecnologias reprodutivas. Retrospectivamente, *lumps* parecia-lhe um pouco ingênua e sem sofisticação. Talvez não tenha sido coincidência o fato de *Nest* ser produzido logo após o nascimento do primeiro filho de Piccinini, Hector. Em termos de expressão e gestos corporais, *Nest* descreve uma relação amorosa e feliz, sem reservas, entre mãe e filho, especialmente em comparação com todos os seus trabalhos até então.

i love you baby 1995
c-print digital
digital c-type photograph
120 x 120 cm

RSL 1995
c-print digital
digital c-type photograph
120 x 120 cm

thought through. In the intervening years, between the *lump* works (1995) and *Nest*, Piccinini had gained a mature perspective on the dilemmas and disappointments that aspiring parents confront with reproductive technologies. In retrospect, the earlier *lump* series seemed to her rather unsophisticated and naïve. It is no coincidence perhaps that *Nest* was produced shortly after the birth of Piccinini's first child, Hector. In terms of expression and bodily gestures, *Nest* describes an unreservedly loving and happy relationship between mother and child, especially when compared with all of her works so far.

In every other sense, however, *Nest* conveys ambivalence. Mother and child are industrially manufactured from subtly graded, frosted, gold metal, in the form of two separate, motor scooter-like creatures. Although they are clearly identifiable as machines fashioned for human use, they engage intimately with one another through gaze, posture and gestures. There is no sign of human life here, only the traces of bodily presence in the lost relationship between bike and person, all of which have been transformed into another bodily feature. Handlebars that were designed for hands to hold onto them have become ears, for instance. Familiar emotions animate these mini, monster-machines, but the emotions are neither human nor animal. The name 'Vespa' is Italian for wasp, a joke on the sound that the scooters make. Piccinini has added a humorous twist to the analogy with connotations of a wasps' nest and its euphemistic warning of danger to intruders. The word 'nest' also suggests domestic harmony. By contrast with this interior, domestic world, the hostility expressed in Piccinini's *The Stags* (2008) connotes an exterior world of competing adults. Seen as a pair, the two works enact the inside/outside dichotomy of collective human relations and provide an allegory of self and other, us and them or human and non-human.

Both *Nest* and *The Stags* have an implied genealogy in which humans and technology have become increasingly intertwined. The genealogy might unfold as follows. In the past, people rode horses or travelled in horse-drawn carriages to move from one location to another. Then in the early twentieth century, automobiles combined the attributes of horse and carriage. As a sort of hangover from this, people sometimes imagine vehicles as being uncannily animal or human; the car lights become eyes, the motor becomes a heart and so on. Toy manufacturers and film animators exploit this anthropomorphizing human tendency to create fantasy and adventure worlds for children, or science fiction horror films for adults. Freud explained the uncanny, in relation to dreams, as a repressed childhood fear of seeing the mother's body, specifically her genitals. The Surrealists developed Freud's idea and they produced some of the most evocative and influential art of the twentieth century. Techniques of animalization and anthropomorphization are employed, in a more exploitative way, in the industrial manufacture of consumer goods. Piccinini's art taps into all of these ideas and processes.

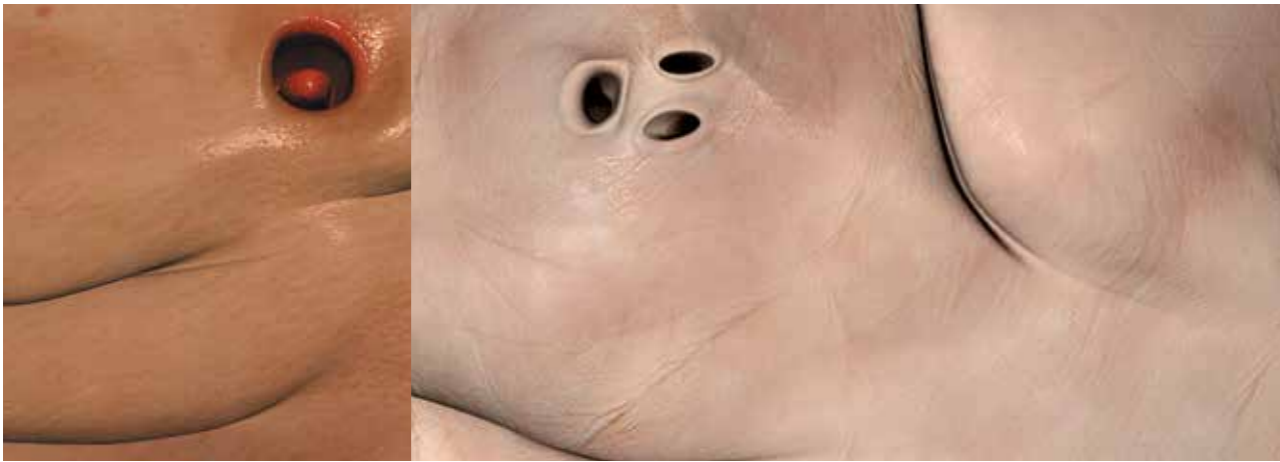
ninho nest 2006
 fibra de vidro, tinta automotiva,
 couro, aço, policarbonato, borracha
 fibreglass, automotive paint, leather,
 steel, polycarbonate, rubber
 90 x 150 x 170 cm



Em todos os demais sentidos, no entanto, *Nest* transmite ambivalência. Mãe e filho são fabricados industrialmente em metal dourado, sutilmente graduado e fosqueado, na forma de duas criaturas separadas, parecidas com lambretas. Embora claramente identificáveis como máquinas feitas para uso humano, eles se envolvem intimamente um com o outro por meio do olhar, da postura e dos gestos. Não há nenhum sinal de vida humana aqui, apenas os vestígios de uma presença física na relação perdida entre a motoneta e uma pessoa, vestígios esses que se transformaram em outro elemento corporal. O guidão, que fora projetado para ser segurado por mãos, transformou-se em ouvidos, por exemplo. Emoções familiares animam essas minimáquinas-monstro, mas as emoções não são nem humanas nem animais. "Vespa" é o nome em italiano que se dá para um inseto, uma referência divertida ao som que as motonetas fazem. Piccinini acrescentou um toque humorístico à analogia com as conotações de um ninho de vespas e seu aviso eufemístico de perigo aos intrusos. A palavra "ninho" também sugere harmonia doméstica. Em contraste com esse mundo interior, doméstico, a hostilidade expressa na obra *The Stags* [Os Cervos] (2008) conota um mundo exterior de adultos em competição. As duas obras, vistas como um par, encenam a dicotomia interior/exterior das relações humanas coletivas e fornecem uma alegoria de eu e o outro, de nós e eles, ou do humano e o não humano.

Tanto *Nest* como *The Stags* têm uma genealogia implícita, na qual os seres humanos e a tecnologia vêm se tornando cada vez mais interligados. A genealogia talvez se desenrole como se segue. No passado, as pessoas andavam a cavalo ou viajavam em carruagens puxadas por cavalos para se deslocar de um lugar para outro. Depois, no início do século XX, automóveis juntaram os atributos do cavalo e da carruagem. Como uma espécie de ressaca disso, as pessoas às vezes imaginam um veículo como sendo estranhamente parecido com um animal ou um ser humano; os faróis do carro passam a ser olhos, o motor torna-se um coração e assim por diante. Os fabricantes de brinquedos e animadores de filmes exploram essa tendência humana de antropomorfização para criar mundos de fantasia e aventura para crianças, ou filmes de terror de ficção científica para adultos. Freud explicava o estranho inquietante, em relação aos sonhos, como um medo reprimido da infância de ver o corpo da mãe, especificamente os genitais dela. Os surrealistas desenvolveram essa ideia de Freud e produziram uma parte da arte mais evocativa e influente do século XX. As técnicas de animalização e antropomorfização são empregadas, de modo mais abusivo, na manufatura industrial de bens de consumo. A arte de Piccinini tira partido de todos esses processos e ideias.

Enquanto a genealogia e a ressonância cultural contribuem para a complexidade emocional de *Nest* e *The Stags*, a relação formal entre as figuras permite ao espectador certo grau de objetividade. Ao contrário das outras imagens de mães de Piccinini, a mãe-motoneta não faz qualquer concessão ao observador. Tanto ela quanto o bebê-motoneta mutante são completamente absortos um no outro. A nova e reluzente mãe-Vespa mantém seu pescoço-virabrequim ereto, virando em ângulo reto em rela-



While genealogy and cultural resonance contribute to *Nest's* and *The Stags'* emotional complexity, the formal relationship between the figures allows the spectator a degree of objectivity. Unlike Piccinini's other mother images, the scooter mother makes no concession to the viewer. Both she and her mutant baby scooter are completely absorbed in one another. The shiny, new, Vespa mother holds her crank-shaft neck upright, turning at a right-angle to her reclining body. Her driver's seat and wheel are inoperative in this disengaged position, but the mother is able to tilt her handle-barred head, with its sensitive antennae and dotting, dashboard gaze, down towards her beloved little one. The baby scooter's upturned head returns her gaze with equal devotion. Its cuteness is achieved through exaggeration of the size of its eyes and head in relation to its small body, giving it an innocent demeanor. These are characteristics that all baby animals, including humans, share in common. Most of us know, without having to be told by an animal behaviorist, that these characteristics incite affection and protective emotions in adults. Some animals, including Piccinini's *lump*, are bred or manufactured especially for their cute, baby features. Maybe we as members of an art audience might be able to love *Nest's* gentle, loving family of two, in the same way that most humans love a mare and her filly. The sparring stags are more aggressive but no less like humans. On these grounds Piccinini's art proposes that we are capable of warm, emotional connection with others, no matter how different or hybrid others might be, and that perhaps this is a differently configured form of love.

immersion

If Piccinini's sculptural works concede some detachment and objectivity to their audiences, her screen-based installations and videos are designed to involve the spectator, both physically and emotionally, in the artistic event or represented action. Rather than encourage disinterested contemplation, they evoke a nightmarish, bodily disturbance or convulsion. For instance, *The Breathing Room* (1999) attempts to reproduce the effect of a panic attack. At the same time it suggests the birth process and the anxious, paradoxical relationship between the reproductive female body and technology. Entering an intimate, dark room through a corridor, one hears the sound of heavy, female breathing and is drawn towards the dull glow of three large screens. The breathing is not quite natural and automatic; it seems to be consciously controlled, like that of a woman who is practicing yoga, or concentrating on the early

ção a seu corpo reclinado. Seu selim e a roda são inoperantes nessa posição desengajada, mas a mãe consegue inclinar sua cabeça de guidão, com antenas sensíveis e o olhar apaixonado de seu painel, voltando-se para baixo em direção a seu pequenino amado. Com a cabeça virada para cima, o bebê-Vespa devolve seu olhar com igual devoção. Sua fofura é obtida com o exagero no tamanho dos olhos e da cabeça em relação ao corpo pequeno, o que proporciona um ar de inocência. São características que todos os filhotes de animais – seres humanos inclusos – têm em comum. A maioria de nós sabe, sem que um especialista em comportamento animal diga, que essas características estimulam afeto e emoções protetoras em adultos. Alguns animais, inclusive as *lumps* de Piccinini, são criados ou fabricados especialmente por causa de seus traços fofos, típicos de bebês. Talvez nós, como parte de um público de arte, sejamos capazes de amar a meiga e amorosa família de dois integrantes em *Nest* da mesma maneira que a maioria dos seres humanos amam uma égua e sua poldra. Os cervos que brigam são mais agressivos, mas não menos semelhantes a seres humanos. Com base nesses elementos, a arte de Piccinini propõe que somos capazes de uma ligação calorosa e emocional com os outros, não importa quão diferentes ou híbridos eles possam ser, e que isso talvez seja uma forma de amor de configuração diferente.

imersão

Se as obras escultóricas de Piccinini concedem algum distanciamento e objetividade a seu público, seus vídeos e as instalações baseadas em telas são, por sua vez, concebidos para envolver o espectador física e emocionalmente no evento artístico ou na ação representada. Em vez de incentivar a contemplação desinteressada, eles evocam certa convulsão ou perturbação corporal aterrorizadora. Por exemplo, *The Breathing Room* [A Sala de Respiração] (1999) tenta reproduzir o efeito de um ataque de pânico. Ao mesmo tempo, sugere o processo de nascimento e a relação ansiosa, paradoxal entre o corpo feminino reprodutor e a tecnologia. Depois de passar por um corredor, adentra-se um cômodo escuro e íntimo, e ouve-se o som da respiração pesada de uma mulher, e é-se atraído em direção ao vago brilho de três grandes telas. A respiração não é exatamente natural e automática; parece ser conscientemente controlada, como a de uma mulher que está praticando ioga, ou concentrando-se nos estágios iniciais do trabalho de parto. É difícil localizar a fonte da respiração; suspeita-se da presença de vários alto-falantes, um no alto, atrás de outro, e outro ainda na frente, lá em baixo, à esquerda. O som é insistente, chegando a envolver quem ouve, enquanto a atenção se dirige para uma paisagem de carne revestida com pele em movimento contínuo na tela.

O ponto de vista que *The Breathing Room* evoca é um cruzamento entre aquele de um recém-nascido e o de uma máquina da medicina diagnóstica por imagens. Não obtemos uma visão do lado interno, debaixo da pele, nem por dentro da psi-

a sala de respiração 2000
the breathing room
instalação de vídeo de 3 canais
com chão de som ativo
3 channel video installation
with sound-active floor

stages of labour. It is hard to locate the source of breath; one suspects the presence of various speakers, one high behind one, another to the left in front down low. The sound is insistent, eventually enveloping one, as attention is directed to a continuously moving landscape of skin-covered flesh on the screen.

The point of view that *The Breathing Room* evokes is a cross between that of a newly born baby and that of a medical imaging machine. We do not obtain an interior view under the skin or into the psyche, but we see a virtual bodily process that evokes both points of view. The stretches of breathing skin feature occasional pulsating fleshy valves with dark, blood-raw interiors, and nostrils in small breast-shaped forms dilating and contracting, frantically seeking connection with some thing or being. A tiny, red, uvular-shaped appendage waves feebly in a red-black breast hole, vaguely disgusting but harmless, even vulnerable in its desire for contact or escape. These forms are recognizable only as parts of a warm, hairy, mole-speckled, heaving, body surface. The luminous, flat screens offer no indication of where the body begins or ends; no identifiable face, head, limbs or sexual organs.

At one stage the breathing rhythm suddenly quickens. Piccinini explains that:

The work reflects the very contemporary state of anxiety that occurs as new technologies (electronic, biochemical, biotechnological, agricultural) begin to destabilise the 'fundamentals' of life: the specificity of species, the physicality of space, the continuity of cultural or political institutions.⁶

Rather than articulate these ideas in a didactic way, however, Piccinini's art maximizes the drama and physicality of the experience. The artist placed transducers on the gallery floor, which transform the audio into palpable vibrations that accompany the rhythm of rapid breathing, forcing the audience's bodily participation. Like Baroque art of the seventeenth century, a variety of media and theatrical devices are deployed to overwhelm the senses. Rather than transporting one to a heavenly realm through religious experience, however, *The Breathing Room* feels like a nightmarish reliving of one's own birth. The vibrations subside when the breathing resumes its normal rate, like a return to identity and the banality of everyday existence.

Heightened emotions and identity confusion are also evident in Piccinini's digital video, *The Gathering* (2007). In it a narrative unfolds. A pretty little girl lies motionless on the floor of a contemporary bedroom, face down. The slowly circling camera and low, faint, chords of music build on the mood of voyeuristic curiosity. Time passes. Gradually a creature emerges from behind a curtain and edges towards the girl. Another appears from a different corner, and another emerges until several of these faceless, brown-haired, creeping, small animals converge on the girl, encircling her. Then one of them rises suddenly onto its hind legs and rips itself open, in the place where it should have a head and throat, to reveal a lurid pink, squirming interior. Small, bulbous, foetal forms pulse in their mucous surrounds. It is a shocking sight, a gesture of unseemly exhibitionism, a monstrous revelation and a moment of high drama.

Like the myths in Ancient Greek drama, both *The Breathing Room* and *The Gathering* have a disturbing beginning and a trans-formative emotional event in the middle. In Greek drama, human passions are vividly enacted through storytelling, with endings that provide audiences with models of social behaviour and morality. They take the

que, mas vemos um processo corporal virtual que evoca os dois pontos de vista. Os trechos de pele respirando mostram ocasionais válvulas carnudas pulsantes com interiores escuros em carne viva, e narinas com o formato de pequenas mamas que se dilatam e se contraem, na busca frenética de uma conexão com alguma coisa ou algum ser. Um apêndice diminuto, vermelho, de forma uvular, tremula debilmente no orifício vermelho-preto de uma mama, vagamente repugnante, mas inofensivo, e até mesmo vulnerável em seu desejo de contato ou escape. Essas formas são reconhecíveis apenas como partes de uma superfície corporal cálida, peluda, salpicada de pintas, em movimento ondeante. As luminosas telas planas não oferecem qualquer indicação de onde o corpo começa ou termina; não há rosto, cabeça, membros ou órgãos sexuais identificáveis.

A certa altura, o ritmo respiratório acelera repentinamente. Piccinini explica que:

O trabalho reflete o estado de ansiedade bem contemporâneo que ocorre à medida que novas tecnologias (eletrônicas, bioquímicas, biotecnológicas, agrícolas) começam a desestabilizar os "fundamentos" da vida: a especificidade das espécies, a fisicalidade do espaço, a continuidade das instituições culturais ou políticas.⁶

No entanto, em vez de articular essas ideias de forma didática, a arte de Piccinini maximiza o drama e a fisicalidade da experiência. A artista colocou transdutores no piso da galeria para transformar o áudio em vibrações palpáveis que acompanham o ritmo de uma respiração rápida, forçando a participação corporal da plateia. Como a arte barroca do século XVII, uma variedade de mídias e dispositivos teatrais é implementada para sobrecarregar os sentidos. Em vez de transportar o visitante para um reino celestial por meio da experiência religiosa, no entanto, *The Breathing Room* traz a sensação de estar revivendo seu próprio nascimento como pesadelo. As vibrações diminuem quando a respiração retoma seu ritmo normal, como um retorno à identidade e à banalidade da existência cotidiana.

Emoções elevadas e confusão de identidade também são evidentes no vídeo digital *The Gathering [A Reunião]* (2007), de Piccinini. Nele, uma narrativa se desenrola. Uma garota bonitinha está deitada de bruços, imóvel, no chão de um quarto contemporâneo. A câmera, que circula lentamente, e os acordes baixos e tênues da música consolidam o estado de espírito de curiosidade voyeurista. O tempo passa. Aos poucos, uma criatura emerge detrás de uma cortina e se esgueira em direção à menina. Outra aparece de um canto diferente, e outra emerge até que vários desses pequenos animais sem rosto, de pelagem castanha, movendo-se furtivamente convergem para a menina, rodeando-a. Em seguida, um deles levanta-se de repente sobre as patas traseiras e se rasga com veemência justo onde deveria haver uma cabeça e garganta, revelando entranhas que se contorcem, em um cor-de-rosa horripilante. Formas pequenas, bulbosas, fetais pulsam em sua mucosa circundante. É uma visão chocante, um gesto de exibicionismo impróprio, uma revelação monstruosa e um momento de alto drama.

Como os mitos no drama grego clássico, tanto *The Breathing Room* e *The Gathering* têm um começo perturbador e um evento emocional transformador no meio. No teatro grego, as paixões humanas são encenadas vivamente por meio da narração de histórias, com finais que fornecem modelos de comportamento social e moralidade ao público. Elas tomam a forma de uma situação difícil, de pesadelo, em que o eu está

form of a nightmare predicament where the self is subject to overwhelming threat. Unlike the gods and legendary heroes of ancient myth, however, Piccinini's mutant creatures enact horrifying dilemmas, to a global, largely secular, technologically savvy audience. The dilemmas that her art presents are not comfortably resolved, and the mood and outcome of her stories are always speculative or ambivalent. They dwell on sentiment and emotion, without settling for comfortable sentimentality or inescapable danger. Her art complicates the task of explanation, forcing close analysis of contextual conditions, underlying motives and possible outcomes. The enigma of the creature's lewd gesture in *The Gathering* is left in suspension. After a period of contemplation, the shock of the event loses its initial impact; repulsion and disgust fade a little and a sense of everyday reality returns. No answer is given to why the girl is lying on the floor, and no clue is offered about her state of consciousness. Nor are we any clearer about the intentions and identities of the creatures.

Nevertheless, the possibility of humour and warm emotions is always present in Piccinini's art. Our response of astonishment at the creatures' weird appearance and unexplained behaviour alerts us to the possibility of danger, but there is also a possibility that the creatures are heroes not villains. The response of the boy who probes such a creature in Piccinini's later work, *Doubting Thomas* (2008), for instance, is one of incredulity but also one of tentative trust. The creatures in *The Gathering* may be pets, attempting to entertain and amuse an unhappy child, compassionate helpers who are concerned about the child's welfare or redeemers who have arrived to avenge

her death. Rather than the aggressively sexual gesture of a flasher, for instance, which it might at first seem to be, the creature's apparent self-mutilation may be part of a fertility rite, or the birth of a transplanted ivf embryo that will replace or restore life to the girl. These possibilities present themselves among others as positive interpretations of *The Gathering*, even though the monstrous visual appearance and intrusive intimacy of the creatures work mainly against such a reading. As a warm and positive vision they would accord with other works by Piccinini, where ostensibly threatening situations and creatures are somehow softened.

The old maxim that appearances are deceptive is a fundamental given in Piccinini's approach to representation. Rather than con-

sujeito a uma ameaça avassaladora. No entanto, ao contrário dos deuses e heróis lendários dos mitos da Antiguidade, as criaturas mutantes de Piccinini encenam dilemas horripilantes para uma audiência predominantemente secular, global, e tecnologicamente esperta. Os dilemas que sua arte apresenta não são resolvidos confortavelmente, e o clima e a conclusão de suas histórias são sempre especulativos ou ambivalentes. Elas se detêm no sentimento e na emoção, mas sem se conformar com um sentimentalismo confortável ou um perigo inescapável. Sua arte complica a tarefa de explicação, forçando uma análise atenta das condições contextuais, os motivos subjacentes e os resultados possíveis. O enigma do gesto indecente da criatura em *The Gathering* é deixado em suspenso. Após um período de contemplação, o choque do evento perde seu impacto inicial; repulsa e asco desbotam um pouco e um senso da realidade cotidiana retorna. Nenhuma resposta é dada ao porquê de a menina estar deitada no chão, e nenhum indício é oferecido quanto a seu estado de consciência. Tampouco temos maior clareza quanto às identidades e intenções das criaturas.

A possibilidade de humor e de emoções calorosas, contudo, está sempre presente na arte de Piccinini. Nossa reação de espanto ante a aparência esquisita das criaturas e seu comportamento não explicado nos alerta para a possibilidade de perigo, mas há também a possibilidade de que elas sejam heroínas e não vilãs. A reação do menino que examina um desses seres em um trabalho posterior, *Doubting Thomas* [São Tomé] (2008), por exemplo, é de incredulidade, mas também de uma confiança hesitante. As criaturas em *The Gathering* podem ser animais de estimação que tentam entreter e divertir uma criança infeliz, ajudantes compassivos que estão preocupados com o bem-estar da criança, ou redentores que chegaram para vingar sua morte. Em vez do gesto agressivamente sexual de alguém que expõe os genitais indecentemente, por exemplo, como pode parecer à primeira vista, a aparente automutilação da criatura talvez seja parte de um ritual de fertilidade, ou o nascimento de um embrião transplantado, resultado de fertilização *in vitro*, que irá substituir a menina ou recobrar-lhe a vida. Essas possibilidades se apresentam, entre outras, como interpretações positivas de *The Gathering*, mesmo que a aparência visual monstruosa e a intimidade intrusiva daquelas figuras trabalhem fundamentalmente contra tal leitura. Entendidas como uma visão calorosa e positiva, elas estariam de acordo com outros trabalhos de Piccinini em que situações e personagens aparentemente ameaçadores são, de algum modo, suavizados.

A velha máxima de que as aparências enganam é um pressuposto fundamental no modo de Piccinini abordar a representação. Em vez de confirmar o *status quo*, seu



são tomé doubting thomas 2008
silicone, fibra de vidro, cabelo humano, roupas, cadeira
silicone, fibreglass, human hair, clothing, chair
90 x 100 x 53 cm

fotogramas / stills from a coleta the gathering 2007
vídeo de canal único, 16:9 PAL, estéreo 3 minutos
single channel video, 16:9 PAL, stereo 3 minutes



firming the status quo, her work suggests that instability, unpredictability and open-endedness are part of everyday life and that the extraordinary as well as the ordinary are present together; they are part of the same fabric of existence. The work's title confirms this coming together. The word 'gathering' suggests both a conference of minds and a confirmation of tribal or familial bonds. While the intentions of a gathering of kin or like-minded people are sometimes belligerent, they are more often cheerful, convivial, inclusive and perhaps even out-reaching. Humour is an important ingredient in such social engagement. The prettiness of the little girl, the pleasantness of the bedroom surroundings and the suburban familiarity of pets or toy-like creatures speak of a nursery world that is normally optimistic and nurturing. In this context one might respond to the creature's gesture with hilarity, as though it were intended as a comic performance. Like all hilarity, there is a level of uneasiness present, perhaps even hysteria, but the effect of such humour might be to settle anxieties temporarily and perhaps strengthen communal bonds.

The possibility of warmth and community is also evident in Piccinini's nocturnal diorama *Perhaps the World is Fine Tonight* (2009). Although not immersive in the way of moving digital imagery, its effects of panoramic space, theatrical lighting and vivid colours deeply involve the senses. Its narrative has many similarities to *The Gathering*; a small unconscious girl surrounded by inquisitive animals in the presence of what appears to be the announcement of a spectacular conception or monstrous rebirth. The creatures in *Perhaps the World is Fine Tonight* are real but endangered Tasmanian Devils that have been stuffed by a taxidermist, as have the two hovering Wedge-tailed Eagles that hold an imagined, testicle-like sack in the air. The possibility of peace expressed in the title of this work, coupled with Piccinini's sympathy for the Tasmanian Devils' own endangerment, convey tentative reassurance that the little girl is safe in the animals' company even if they all share an uncertain future.

trabalho sugere que a instabilidade, a imprevisibilidade e o permanecer em aberto fazem parte da vida cotidiana, e que tanto o extraordinário como o rotineiro estão presentes e juntos, são parte do mesmo tecido da existência. O título da obra confirma esse ato de reunir. A palavra "gathering" (reunião) sugere tanto um colóquio de mentes como uma confirmação de vínculos tribais ou familiares. Embora as intenções de uma reunião entre familiares ou pessoas afins sejam, por vezes, beligerantes, é mais frequente serem bem-humoradas, festivas, inclusivas, e talvez até estendam a mão a outros. O humor é um ingrediente importante em tais encontros sociais. A beleza da garotinha, o ambiente agradável do quarto e a familiaridade suburbana de animais de estimação, ou criaturas parecidas com brinquedos, falam do mundo normalmente otimista e acolhedor de um berçário. Nesse contexto, seria possível responder ao gesto da criatura com risadas, como se ele tivesse sido concebido como uma performance cômica. Como em toda hilaridade, está presente um nível de mal-estar, talvez até mesmo de histeria, mas tal humor talvez tenha o efeito de acalmar temporariamente as ansiedades e de fortalecer laços coletivos.

A possibilidade de cordialidade e comunidade também é evidente no diorama noturno *Perhaps the World is Fine Tonight* [Quiçá o Mundo Está Bem Hoje à Noite] (2009). Apesar de não ser imersivo do mesmo modo que as imagens digitais em movimento, os efeitos do espaço panorâmico, da iluminação teatral e das cores vivas envolvem os sentidos profundamente. Sua narrativa tem muitas semelhanças com *The Gathering*; uma pequena garota inconsciente está cercada por animais curiosos na presença de algo que parece ser o anúncio de uma concepção espetacular ou um renascimento monstruoso. As criaturas em *Perhaps the World is Fine Tonight* são diabos-da-tasmânia reais, animais ameaçados de extinção que foram empalhados por um taxidermista, assim como as duas águias-de-rabo-de-cunha que pairam no ar, segurando um imaginário saco que se assemelha a um testículo. A possibilidade de paz expressa no título dessa obra, juntamente com a simpatia de Piccinini pela ameaça de extinção dos diabos-da-tasmânia, expressa um certo conforto hesitante de que a menina está segura em companhia dos animais, mesmo que todos compartilhem um futuro incerto.

sinceridade

Para Piccinini, a alegoria é, em parte, uma maneira de descrever o projeto do eu na vida contemporânea. Até certo ponto, todos nós construímos narrativas pessoais à medida que abrimos nosso caminho no mundo, negociando relações com os outros no tempo e nos lugares. A narrativa permite juntar o temporal, o social, o histórico e o relacional, proporcionando unidade e coerência. Na prática, é claro, a coerência e a unidade podem colapsar em uma confusão momentânea, enquanto lutamos com o caos. Piccinini foca em momentos como esses, quando se luta contra o caos: um

quiçá o mundo está bem hoje à noite perhaps the world is fine tonight 2009 silicone, fibra de vidro, roupas, cabelos humanos e pelos de animais, diabos-da-tasmânia e águias-de-rabo-de-cunha taxidermizados, madeira, poliuretano, rochas, vegetação nativa, tinta de polímeros sintéticos silicone, fibreglass, clothing, human and animal hair, taxidermied Tasmanian devils and wedgetailed eagles, timber, polyurethane, rocks, native vegetation, synthetic polymer paint. dimensões variáveis/dimensions variable

sincerity

For Piccinini, allegory is partly a way of describing the project of the self in contemporary life. To some extent we all construct personal narratives as we make our way in the world, negotiating relations with others in time and place. Narrative enables the bringing together of the temporal, social, historical and relational, providing unity and coherence. In practice, of course, coherence and unity can collapse into momentary confusion, as we struggle with chaos. Piccinini hones in on such moments, when one struggles with chaos: a panic attack in the birth canal, a shocking revelation in somebody else's bedroom, a bewildering encounter with a family of mutants to whom we discover we are related. Since her narratives are always open-ended, emotion is ambivalent and moral judgment is unresolved. While intimating that our capacity for ethical action is limited, however, Piccinini offers some hope for constructive social interaction. Artists and scientists alike have a fair chance of doing some good in the world if they take responsibility for their own creative projects.

Piccinini applies this idea of authorial agency very specifically when she insists that her intention is the dominant meaning of her work. Her insistence is unusual for, as already shown, her art can be understood in several ways at once and ambivalence is a common audience response. Piccinini's attitude to authorial responsibility can be traced to when, as an emerging artist in the 1990s, she reacted against the postmodern view that the artist's intention is less relevant to the work's meaning than the viewer's reading of the work. To her the idea that all meaning is relative implies a nihilistic lack of conviction and responsibility on the part of the artist. Distancing herself from this accusation, she maintains that her own art is not cynical or ironic in the sense of dissembling, putting on false appearances or feigning ignorance. She genuinely hopes the viewer will regard her mutant creatures with love and affection, as she herself does. Accepting that viewers might not share her feelings of attachment, she is keen to stress that her intentions are sincere. In fact Piccinini often claims that her works are 'about' sincerity.

If sincerity is equivalent to accurate representation, it follows that the role of imagination in Piccinini's work, the extraordinary aspect of her creatures and her use of rhetorical devices work against the idea of sincerity. However perhaps Piccinini's mutants are not as far-fetched as they first appear to be. Linda Michaels points out that irregularity and variety are in fact normal and necessary to the survival of all

species.⁷ Furthermore, the bizarre and seemingly self-contradictory constitution of Piccinini's 'past-present' creatures, which is evident even in her skulls of mutant life-forms such as *Bodyguard Skull* (2009), *A Deeply Held Breath* (2009) and *The Uprising* (2008), forces the viewer to acknowledge that often apparently conflicting histories and potentialities exist side by side in a particular life form.⁸ It is on this conceptual level of understanding that Piccinini's art offers an accurate representation of reality.



não bem animal
(crânio transgênico
para o guarda-costas) 2008
not quite animal (transgenic
skull for the bodyguard)
bronze | 19.5 x 28 x 14.5 cm

ataque de pânico no canal de parto, uma revelação chocante no quarto de dormir de outra pessoa, um encontro desconcertante com uma família de mutantes com quem descobrimos um parentesco. Como suas narrativas são sempre abertas, a emoção é ambivalente e um juízo moral fica sem resolução. No entanto, enquanto insinua que a nossa capacidade de ação ética é limitada, Piccinini oferece alguma esperança de interação social construtiva. Artistas e cientistas têm igualmente uma chance razoável de fazer algo de bom no mundo se assumirem a responsabilidade por seus próprios projetos criativos.

Piccinini emprega essa ideia de agência autoral de modo muito específico quando insiste que sua intenção constitui o significado dominante de seu trabalho. Sua insistência é incomum, pois, como já demonstrado, sua arte pode ser entendida simultaneamente de diversas maneiras, e a ambivalência é uma reação comum do público. A atitude de Piccinini com relação à responsabilidade autoral pode ser rastreada até o momento em que, como artista emergente nos anos 1990, ela reagiu contra o ponto de vista pós-moderno de que a intenção do artista é menos relevante para o significado do trabalho do que a leitura de quem vê a obra. Para ela, a ideia de que todo significado é relativo implica uma ausência niilista de convicção e responsabilidade por parte do artista. Distanciando-se dessa acusação, ela sustenta que sua própria arte não é cínica ou irônica no sentido de dissimular, brincar com falsas aparências ou fingir ignorância. Ela realmente espera que o espectador olhe para suas criaturas mutantes com amor e carinho, como ela mesma faz. Aceitando que os espectadores talvez não compartilhem seus sentimentos de apego, a artista faz questão de salientar que suas intenções são sinceras. Na verdade, Piccinini frequentemente afirma que suas obras são "sobre" sinceridade.

Se a sinceridade equivale à representação exata, segue-se que o papel da imaginação na obra de Piccinini, o aspecto extraordinário de suas criaturas, e seu uso de recursos retóricos estão na contramão da ideia de sinceridade. No entanto, seus mutantes talvez não sejam tão inverossímeis quanto parecem à primeira vista. Linda Michaels ressalta que a irregularidade e a variedade são, de fato, normais e necessárias para a sobrevivência de todas as espécies.⁷ Ademais, a constituição bizarra e aparentemente contraditória das criaturas "passadas/presentes" de Piccinini – evidente até mesmo nos crânios de suas formas de vida modificada tais como *Bodyguard Skull* [*O Crânio do Guarda-costas*] (2009), *A Deeply Held Breath* [*Uma Respiração Profundamente Presa*] (2009) e *The Uprising* [*A Insurreição*] (2008) – força o espectador a reconhecer que histórias e potencialidades aparentemente conflitantes muitas vezes existem lado a lado em uma forma de vida específica.⁸ É nesse nível conceitual de compreensão que a arte de Patricia Piccinini oferece uma representação muito precisa da realidade.

A noção de sinceridade, ainda, implica um posicionamento ético que está acima e além da conceitualização, representação e *affect* da arte. Cada vez mais, os artistas

Nevertheless, the notion of sincerity implies an ethical positioning that is above and beyond the art's conceptualization, representation and affect. Increasingly, contemporary artists attempt to make art that contributes constructively to cultural thought, politics and society. Since the trauma of events surrounding 2001 and the collapse of many disrupted communities around the world, more artists are working collectively to promote empathy and forge new social connections through their art. Piccinini shares this desire to make art that involves audiences more effectively than earlier, postmodern art and she acknowledges collaboration as a fundamental aspect of her own art practice. Her insistence on the significance and sincerity of her intentions, however, places the onus of responsibility more directly on the individual. While not quite adhering to the intentionalist, triangulated, artist-artwork-spectator paradigm of modernist art, the creative structure of Piccinini's art involves members and representatives of communities, usually different species. Human beings as well as transgenic animals, post-human beings and other cyber-cultural life forms act as the subjects of her dramas, and while the artist, her collaborators and her audiences are human, they have kinship ties to the hybrid creatures that she creates. Although her art is principally an exploration of ambivalence, which obstructs judgment and complicates love, Piccinini's art is infused with hope that these kinship ties and her affectionate characterizations will engender a sense of responsibility in today's technological world.

NOTES

- 1 Daniel Palmer, "Interview with Patricia Piccinini and Peter Hennessey," *Real/Time*, 2001.
- 2 Patricia Piccinini, "The Naturally Artificial World: A Conversation with Patricia Piccinini," unpublished manuscript for the exhibition entitled "(Tender) Creatures", at Artium (Vitoria-Gasteiz, Spain, 2007-8).
- 3 See an illustration of a *tzompantli*, or skull-rack, as shown in the post-Conquest *Ramirez Codex*, ascribed to Juan de Trover at http://en.wikipedia.org/wiki/Human_sacrifice_in_Aztec_culture#_note-27
- 4 For an alternative definition of teratology in Piccinini's art see Christine Wertheim and Margaret Wertheim, "Teratology", *Patricia Piccinini: We Are Family*, catalogue for the Australian Pavilion at the 50th International Biennale of Art, Venice, 2003 (Australia Council: Sydney, 2003) 25-29.
- 5 Patricia Piccinini, *The Mutant Genome Project 1994-1995*, Artist Statement, 1996.
- 6 Patricia Piccinini, *The Breathing Room*, Artist Statement, 1999.
- 7 Linda Michael, "We Are Family," *Patricia Piccinini: We Are Family*, 4.
- 8 Donna Haraway says, "Growing up in the presence of Piccinini's plethora of elder youngsters is to face the past and care for the generations with verve and ethical imagination." "Speculative Fabulations for Technoculture's Generations: Taking Care of Unexpected Country," *(Tender) Creatures*, 2.

contemporâneos tentam fazer uma arte que contribua construtivamente para o pensamento cultural, a política e a sociedade. Desde o trauma dos eventos em torno de 2001 e o colapso turbulento de muitas comunidades ao redor do mundo, mais artistas estão trabalhando coletivamente para promover a empatia e forjar novas conexões sociais por meio de sua arte. Piccinini compartilha esse desejo de fazer uma arte que envolva o público de forma mais efetiva do que a arte pós-moderna anterior, e reconhece a colaboração como um aspecto fundamental de sua própria prática artística. Sua insistência no significado e na sinceridade de suas intenções, porém, coloca o ônus da responsabilidade mais diretamente sobre o indivíduo. Mesmo sem aderir totalmente ao paradigma intencionalista, triangulado, de artista-obra-espectador da arte modernista, a estrutura criativa da arte de Piccinini envolve membros e representantes de comunidades, geralmente de espécies diferentes. Tanto seres humanos como animais transgênicos, seres pós-humanos e outras formas de vida ciberculturais atuam como os sujeitos de seus dramas – e ainda que a artista, seus colaboradores e seu público sejam humanos, eles têm laços de parentesco com as criaturas híbridas que ela cria. Embora sua arte seja essencialmente uma exploração de ambivalência, obstruindo julgamentos e complicando o amor, a arte de Piccinini é infundida com a esperança de que esses laços de parentesco e suas caracterizações afetuosas irão engendrar um senso de responsabilidade no mundo tecnológico de hoje.

NOTAS

- 1 Daniel Palmer, "Interview with Patricia Piccinini and Peter Hennessey," *Real/Time*, 2001.
- 2 Patricia Piccinini, "The Naturally Artificial World: A Conversation with Patricia Piccinini", manuscrito inédito para a exposição intitulada "(Tender) Creatures", em Artium (Vitoria-Gasteiz, Espanha, 2007-8).
- 3 Ver a ilustração de um *tzompantli*, ou estrutura construída para exibição de crânios, como apresentado no *Códex Ramirez*, documento pós-conquista atribuído a Juan de Trover em http://en.wikipedia.org/wiki/Human_sacrifice_in_Aztec_culture#_note-27
- 4 Para uma definição alternativa de teratologia na arte de Piccinini ver Christine Wertheim e Margaret Wertheim, "Teratology", *Patricia Piccinini: We Are Family*, catálogo para o Pavilhão da Austrália na 50ª Bienal Internacional de Arte, Veneza, 2003 (Australia Council: Sydney, 2003) 25-29.
- 5 Patricia Piccinini, *The Mutant Genome Project 1994-1995*, Artist Statement, 1996.
- 6 Patricia Piccinini, *The Breathing Room*, Artist Statement, 1999.
- 7 Linda Michael, "We Are Family", *Patricia Piccinini: We Are Family*, 4.
- 8 Donna Haraway diz "Crescer na presença da profusão de jovens-anciãos de Piccinini é enfrentar o passado e cuidar das gerações com verve e imaginação ética". "Speculative Fabulations for Technoculture's Generations: Taking Care of Unexpected Country", *(Tender) Creatures*, 2.







o tão esperado the long awaited 2008





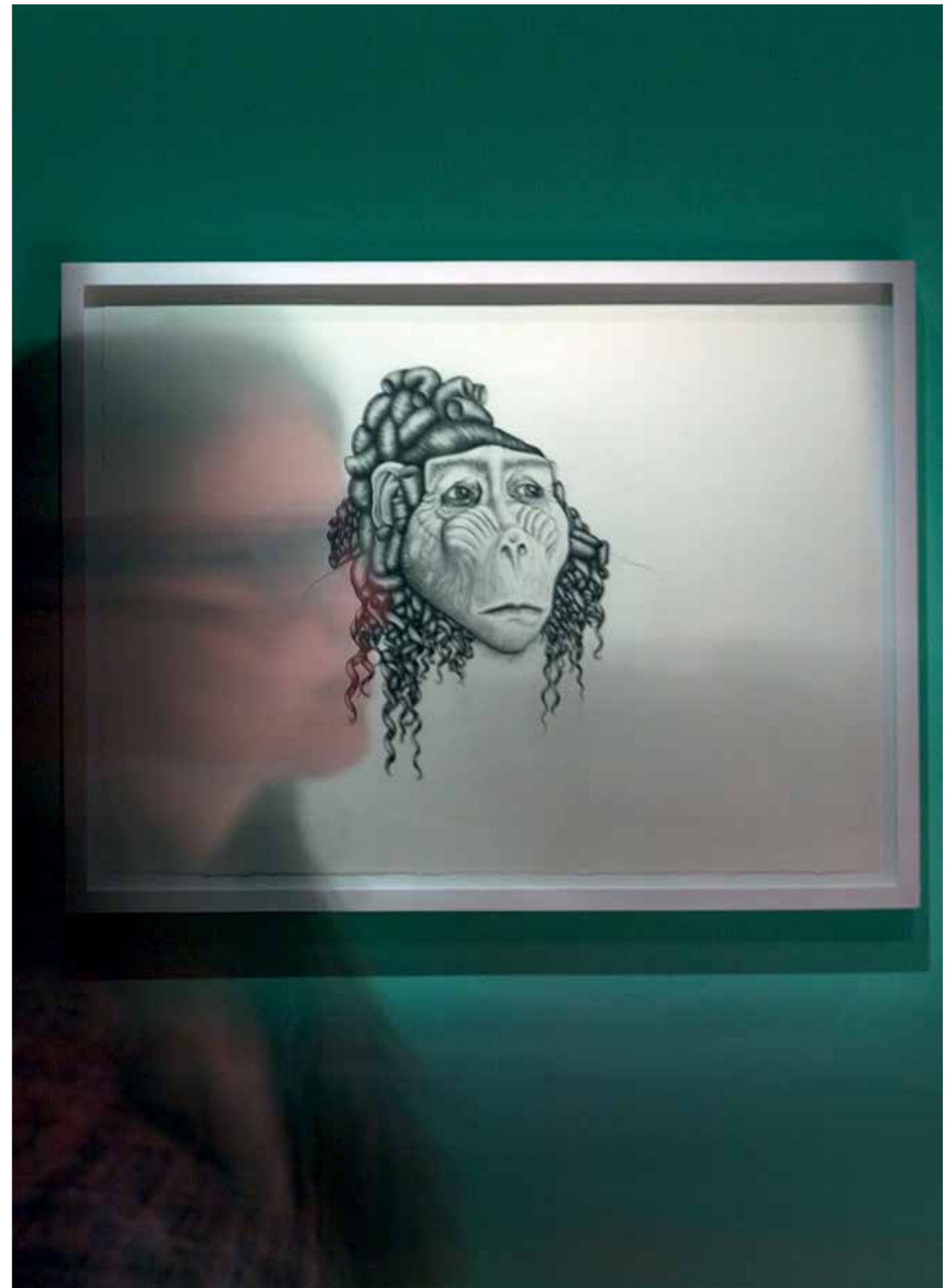


P.70-71 **a confortadora** the comforter 2010
P.72 **arcádia** arcadia 2005
P.73 **o golpe** the coup 2012









- P. 74 **a força de um braço** the strength of one arm 2009
P. 75, 76-77 **indiviso** undivided 2004
P. 78 **laura (com sanduiche)** (with sandwich) 2006
hector (no tapete) (on carpet) 2006
P. 79 **grande mãe com cachos** big mother with ringlets 2010



P. 80 **substituto** surrogate 2005
P. 81 **a carga contida** the charge contained 2013
as correspondências entre conjuntos the correspondences between sets 2013
P. 82-83 **o visitante bem-vindo** the welcome guest 2011







P. 84-85 **meditações sobre o contínuo da vitalidade (emoção contida pela razão)**
meditations on the continuum of vitality (emotion restrained by reason) 2015
meditações sobre o contínuo da vitalidade (dezoito Jizō)
meditations on the continuum of vitality (eighteen jizō) 2015
meditações sobre o contínuo da vitalidade (um encontro por acaso)
meditations on the continuum of vitality (a chance encounter)
P. 86 **de braços prone** 2011
P. 87 **meditações sobre o contínuo da vitalidade (o voto de escolha)**
meditations on the continuum of vitality (the casting vote) 2015





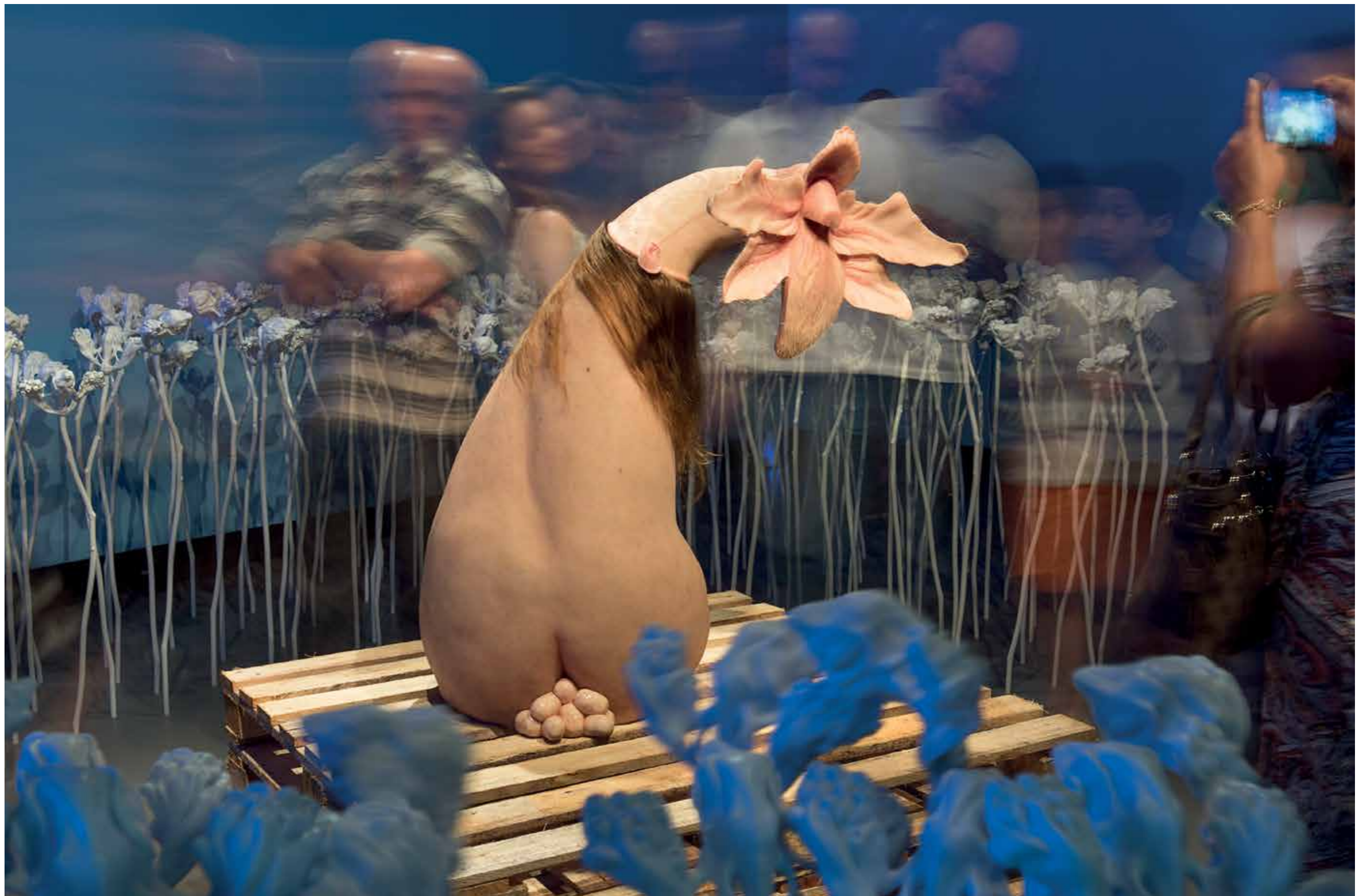
- p. 88-89 **esfinge** sphinx 2012
p. 93 **demi-pointe** demi point 2015
p. 94 **metaflora (boca de rios gêmeos)** (twin rivers mouth) 2015
p. 95 **metaflora (stone mountain)** 2015
p. 96-97 **vanitas** 2013
p. 98 **composto sexual** sexual composite 2012
p. 99 **campo de visão** field of view 2012















P. 100-101 **flor bota** boot flower 2015
P. 102-103 **mare fecunditatis** (mar de fertilidade) (sea of fecundity) 2010
(à direita, o vídeo / on the right, the video) **de dentro** from within 2012
P. 104 **radial** 2005
P. 105 **in bocca al lupo** (vídeo / video) 2003
fantasma ghost 2012



Three different types of artwork, each of which is a reflection of the artist's own life and experiences.

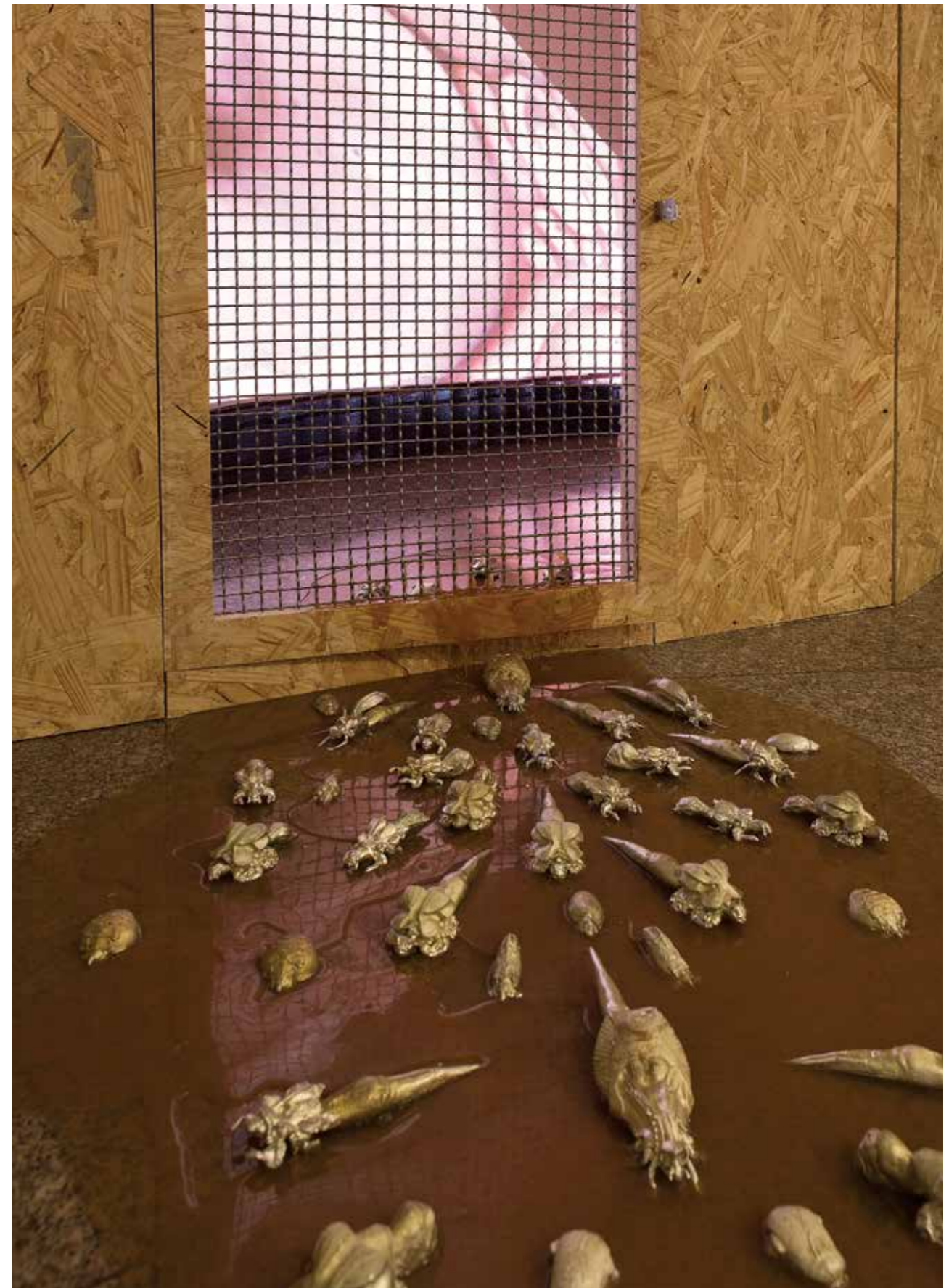




P. 106-107 *lacus autumni (lago de outono)* (lake of autumn) 2010
a pressão à medida que fecham the pressure as they close 2012
uma respiração profundamente presa a deeply held breath 2009
P. 108-109 *highlander* 2005 / *mistral* 2005 / *lobo carmesim* crimson wolf 2007
o som que se aproxima the sound as it approaches 2012



P.110-111 **os amantes** the lovers 2011
animais atropelados na estrada roadkill 2005
thunderdome 2005
no momento antes que quebre the moment before it breaks 2007
P.113 **enxame de plasmídeos** plasmid swarm 2015





1 ***the skywhale* is a sculpture rather than a balloon**

When I was approached to design a hot air balloon for the Centenary of Canberra, I made a very conscious decision to approach it as a sculpture rather than as a 'special shape balloon'. I felt it had to fit in with the rest of my practice, both aesthetically and conceptually. I wanted it to be an artwork that took advantage of the opportunities that the balloon form offered. I was thinking about the way that Canberra is this very planned city but very focused on the landscape, much like Brasilia in fact. In its ideal it aspires to blend the natural and the artificial, and that really fits with the ideas in my work. So it seemed that some sort of colossal, airborne creature would be perfect. I was also thinking about the way that we can see very different animals occupying equivalent ecological niches in different environments. Like whales, which are mammals and should be on land but somehow have adapted themselves to the aquatic world of fishes. But what if those same mammals had somehow evolved to take to the air? What might something like that look like? From there the idea of the *Skywhale* seemed just perfect. It is something so strange but at the same time almost conceivable.

So I designed this creature which was my ideal form, with no real regard to it being balloon; certainly not really thinking about it as something which would have to be a certified aircraft. I sent it off to the people at Cameron's Balloons to look at and discuss. It was pretty extreme, much more complex and detailed than any balloon I'd seen. So I was expecting that they would come back and say that it was too hard, and that it had to be pared back and simplified. I was bracing myself for compromise but to my great joy they came back saying that they could do it. I got the impression they were really keen to test the limits of what they could do, which is amazing. They made a few requests for some minor design tweaks due to the technical reality of balloon construction but those were really pretty subtle. Cameron's then went ahead to develop their patterns and technical designs. I visited the factory in Bristol to discuss the details of the design and I got a chance to see what they had to do, and it was pretty amazing. From my designs they created a complex pattern with literally thousands of unique pieces of fabric that are cut out and sewn together. The result is almost exactly what I drew, which is truly extraordinary.

1 ***skywhale* é uma escultura, não um balão**

Quando recebi a proposta para projetar um balão de ar quente para o Centenário de Canberra, tomei a decisão, muito consciente, de abordá-lo como uma escultura, em vez de apenas um "balão de formato especial". Achava que seria preciso que ele se enquadrasse bem no restante de minha prática, tanto estética quanto conceitualmente. Queria que fosse uma obra de arte que aproveitasse as oportunidades específicas oferecidas pelo formato balão. Pensava em como Canberra é uma cidade altamente planejada, mas muito focada na paisagem – como Brasília, de fato. Idealmente, a cidade aspira a mesclar o natural e o artificial, o que se coaduna bem com as ideias no meu trabalho. Então, parecia que produzir algum tipo de criatura colossal e aérea seria perfeito. Também pensava como conseguimos imaginar animais bem diferentes ocupando nichos ecológicos equivalentes em diferentes ambientes. Como as baleias, por exemplo, que são mamíferas, e conseqüentemente deveriam estar em terra, mas que, de alguma forma, adaptaram-se ao mundo aquático dos peixes. Mas... e se esses mesmos mamíferos houvessem evoluído, de modo a viver no ar? Como seria a aparência de algo assim? Partindo dessa premissa, a ideia de *Skywhale* parecia perfeita. É algo muitíssimo estranho mas, ao mesmo tempo, quase concebível.

Projetei, então, essa criatura de acordo com a forma que idealizei, sem dar muita atenção ao fato de ser um balão – certamente sem pensar nela como algo que necessitaria de certificação como aeronave. Enviei o projeto para a equipe da Cameron's Balloons, para que eles vissem e discutissem. Era algo bastante extremo: muito mais complexo e detalhado do que qualquer balão que eu já tinha visto. Imaginei que eles me procurariam para dizer que seria muito difícil, que o projeto teria que ser adaptado e simplificado. Até já estava me preparando para negociar um meio-termo, mas, para minha grande alegria, eles retornaram dizendo que poderiam fazê-lo. Tenho a impressão de que estavam realmente interessados em testar os limites daquilo que sabem fazer, o que já é incrível. Pediram alguns pequenos ajustes de design em função da realidade técnica da construção de balões, mas eram bastante sutis. A Cameron's Balloons, então, seguiu em frente e desenvolveu seus moldes e desenhos técnicos. Visitei a fábrica em Bristol para discutir os detalhes do projeto, e pude ver o que eles tinham que fazer – foi bem incrível. A partir de meus desenhos, eles criaram um

2 the *skywhale* floats into our lives; she appears to us

I used to live in an apartment with this amazing view over the city of Melbourne. On my first morning there, I woke up and looked out the window and saw a bunch of hot air balloons floating over the city. I'll always remember that; it seemed auspicious. I felt like I had been lucky enough to catch a glimpse of something amazing. There is something really special about the way a balloon floats into our lives. This is something that about the balloon 'form' I wanted to capture with the sculpture.

The *Skywhale* is this benign presence that moves through the world, massive but not threatening. Although she is sometimes tied to one spot, her natural inclination is to wander. You can't be sure when you'll see her and she won't be around for long. Spotting her is an auspicious event.

In many ways, I wanted to create something 'wonderful', in the sense of a thing that invokes a sense of wonder. Something 'remarkable' in the sense that you might remark on it. The *Skywhale* is something that you might not expect to see in the sky on the day that you see it, and it might make you smile or think, or both.

3 what is the *skywhale* anyway?

I don't really want to tell people what the *Skywhale* is. I have a lot of ideas about what she might be and about how she might have come to appear in our lives, but I don't want to put out some sort of 'official' narrative. Perhaps it is some long lost species that has evaded discovery for millions of years. Perhaps she is some sort of genetically modified animal, the product of cutting edge research. Perhaps she is some sort of mythical beast. Perhaps she is something else altogether.

One of the wonderful things about the project is that the majority of people who see her won't necessarily have a context for her; they will approach her completely fresh. As such, 'what is it?' will most likely be their first question. Obviously she is some sort of creature, but beyond that it is very much up to them. I am much more interested to hear their ideas anyway. On one level, this is very much a work about wonder, about showing people something extraordinary that floats in and out of their day and leaves them pondering over what they just saw. I hope she might be the basis of conversations between friends at work or strangers at the bus stop. If she can be a catalyst for conversation I would be very happy with that.

4 the *skywhale* is art that has strayed outside of art's natural habitat

The *Skywhale* is an artwork that exists very much outside of the context of the gallery space, both literally and on a deeper more structural level. In most cases, people will see the *Skywhale* passing overhead. They will not know where it has come from or why it is there. There is no label nearby to alert them to the fact that it is an art project. It is just something in the world. Even beyond that, its form—the hot air balloon—is itself located very much outside the traditional media associated with art. A bronze sculpture in an unexpected place remains a sculpture and will usually be read as an artwork of some sort, but a balloon is more usually the product of the commercial world. People get that it's a balloon, but wonder what it is for and why it looks like it does.

This is very challenging for a work of art. On one level it is a challenge faced by 'public' art but even more so, because it lacks even the various contextual clues

molde complexo com, literalmente, milhares de peças únicas de tecido, que depois foram recortadas e costuradas. O resultado é quase exatamente o que desenhei, o que é realmente extraordinário.

2 a *skywhale* flutua para dentro de nossas vidas; ela surge diante de nós

Antigamente, morava em um apartamento com uma vista incrível sobre a cidade de Melbourne. Em minha primeira manhã ali, acordei e olhei pela janela, e vi uma série de balões de ar quente flutuando sobre a cidade. Vou me lembrar para sempre daquela cena, que me parecia promissora. Senti como se tivesse tido uma sorte muito grande por ter vislumbrado uma coisa tão incrível. Há algo realmente especial no modo como um balão flutua para dentro de nossas vidas. Isso é uma característica do "formato" balão que queria capturar com a escultura.

A *Skywhale* é esta presença benigna que se move pelo mundo: enorme, mas não ameaçadora. Embora às vezes fique amarrada em algum lugar, sua inclinação natural é para vagar. Não é possível ter certeza de quando se irá vê-la, e ela não vai ficar por aí por muito tempo. Avistá-la é um evento auspicioso.

Sob muitos aspectos, queria criar algo "maravilhoso", algo que invocasse um sentimento de espanto. Algo "notável", no sentido de fazer com que as pessoas, talvez, viessem a falar a respeito. A *Skywhale* é algo que talvez não imaginemos ver no céu no dia em que isso acontece, e ela pode nos fazer sorrir ou pensar, ou as duas coisas.

3 o que é a *skywhale*, enfim?

Realmente não quero dizer às pessoas o que a *Skywhale* é. Tenho muitas ideias sobre o que ela poderia ser e sobre como ela pode ter chegado a aparecer em nossas vidas, mas não quero oferecer nenhum tipo de narrativa "oficial". Talvez trate-se de uma espécie há muito tempo perdida, que ficara escondida por milhões de anos, ou algum tipo de animal geneticamente modificado, produto de uma pesquisa de ponta. Ou ainda uma variedade de animal selvagem mítico, ou talvez algo completamente diferente.

Um aspecto maravilhoso do projeto é que a maioria das pessoas que a veem não terão necessariamente um contexto; vão aproximar-se dela sem preconceitos. Assim, a primeira pergunta provavelmente seja, "O que é isso?" Trata-se, obviamente, de algum tipo de criatura, mas, fora isso, depende muito de quem vê. De qualquer modo, estou muito mais interessada em ouvir as ideias *das pessoas*. Por um lado, é um trabalho que tem muito a ver com o espanto, a admiração, com a possibilidade de mostrar às pessoas algo extraordinário – algo que flutua, entrando e saindo de seu dia e lhes fazendo pensar sobre o que acabam de ver. Espero que ela possa provocar conversas entre amigos no trabalho ou entre desconhecidos no ponto de ônibus. Se ela puder ser um catalisador para conversas, vou ficar muito feliz com isso.

4 a *skywhale* é arte que se extraviou de seu habitat natural

A *Skywhale* é uma obra de arte que existe fora do contexto do espaço da galeria – literalmente e também em um nível mais profundo e estrutural. Na maioria dos casos, as pessoas vão vê-la quando ela passa pelo céu. Não saberão de onde vem nem porque está ali. Não há nenhum texto explicativo nas proximidades alertando-os para o fato de ser um projeto de arte. É apenas alguma coisa no mundo. Além disso, o formato – um balão de ar quente – está, ele próprio, fora dos meios tradicionais associados à

that normally make public art's 'art-ness' obvious. Not only is it outside the gallery space, it is outside the institution of visual art. For the very same reason, this challenge is also an amazing opportunity. The *Skywhale* has the chance to be a truly enigmatic object. It can be a presence in people's lives that they have no preconceived notions about.

5 for me, the *skywhale* is my reflection on nature and evolution

Obviously, as an artwork, the *Skywhale* does reflect some very specific ideas that motivated me in creating her. For me, the *Skywhale* is a work that celebrates the wonder of nature. This might seem weird given that the *Skywhale* doesn't actually exist in nature, however for me it captures those qualities of nature that I find most amazing. The thing about nature is its extraordinary capacity to find ways to adapt to any environment. There is no place on earth without life, and that life will be perfectly adapted to that place. There is no creature that I might think of that will be as extraordinary or unlikely as a real one living somewhere. The *Skywhale* may appear fantastic but think about the Blue Whale – an air breathing mammal that lives in the ocean – and it doesn't seem so far-fetched. The Blue Whale is the biggest creature that ever lived, as far as we know. They are far bigger than any dinosaur we know of. In fact, no one has ever even weighed a Blue Whale whole because they are just too big. However, 50 million years ago whales were small dog-like mammals with hoofs called *Pakicetidae*. Somehow they went back to the sea and became huge and intelligent. That is just amazing to me. Of course, *Pakicetidae* are descended from the first creatures that dragged themselves out from the ocean. So, we have this amazing journey over millions of years from the ocean to the land and back. In that context, the idea that the journey could have ended in the air with a creature like the *Skywhale* is almost plausible.

I think that when we look up at the *Skywhale* and wonder what it is 'for', it might remind us that nature is not necessarily 'for us'. It just 'is' and we're just lucky enough to be around to see it.

6 how does the *skywhale* fit into the other work that I have done?

The *Skywhale* is one of a number of recent works of mine that reflect on the idea of evolution. Evolution is a process whereby things change in order to survive better in changing environments. Natural selection is where these changes happen 'by accident'; whereas 'breeding' is when people deliberately select the organism that suits them best. To this, our generation has added the possibility of 'genetic engineering'. Looking at the relationship between these engines of evolution is very interesting and not as easy as it sounds. Is there a difference? Is one 'better' than another? Is the only difference between 'natural selection' and 'genetic engineering' the fact that

arte. Uma escultura de bronze em um lugar inesperado continua a ser uma escultura, e normalmente será lida como uma obra de arte de algum tipo; um balão, porém, e mais geralmente, é produto do mundo comercial. As pessoas entendem que se trata de um balão, mas se perguntam para que ele serve e por que tem aquela aparência.

Isso é muito desafiador quando se pensa em uma obra de arte. Em um nível, é o mesmo desafio enfrentado pela arte "pública", porém mais agudo, porque sequer estão ali os vários indícios contextuais que normalmente fazem com que seja óbvio seu caráter "obra de arte". Não apenas a obra está fora do espaço da galeria, como também está fora da instituição das artes visuais. Pela mesma razão, esse desafio representa igualmente uma oportunidade incrível. A *Skywhale* tem a possibilidade de ser um objeto verdadeiramente enigmático. Pode ser uma presença na vida das pessoas em relação à qual elas não têm noções preconcebidas.

5 a *skywhale* é minha reflexão sobre a natureza e a evolução

Obviamente, como obra de arte, a *Skywhale* reflete algumas ideias bem específicas que me motivaram a criá-la. Para mim, trata-se de uma obra que celebra o prodígio e o assombro diante da natureza. Isso pode parecer estranho, já que ela efetivamente não existe na natureza; no entanto, acredito que ela capte as qualidades da natureza as quais considero mais surpreendentes. O interessante sobre a natureza é a sua extraordinária capacidade de encontrar maneiras de se adaptar a qualquer ambiente. Não há nenhum lugar na terra sem vida, e a vida é perfeitamente adaptada àquele lugar. Não há criatura que eu possa pensar que seja tão extraordinária ou improvável como uma criatura real que vive em algum lugar. A *Skywhale* pode parecer fantástica, mas se pensarmos na baleia-azul – um mamífero que respira ar, mas vive no oceano – ela não parece tão absurda. Até onde sabemos, ela é a maior criatura que já viveu. São muito maiores do que qualquer dinossauro que conhecemos. Na verdade, ninguém jamais sequer pesou uma inteira, porque são grandes demais. No entanto, 50 milhões de anos atrás, as baleias eram pequenos mamíferos, como cachorros com cascos, chamados *Pakicetidae*. De algum modo, elas voltaram ao mar e se tornaram enormes e inteligentes. Isso, para mim, é incrível. Claro, os *Pakicetidae* são descendentes das primeiras criaturas que se arrastaram para fora do oceano. Então, temos esse incrível percurso ao longo de milhões de anos, do oceano para a terra e de volta ao oceano. Nesse contexto, a ideia de que o percurso poderia ter terminado no ar, com uma criatura semelhante à *Skywhale*, é quase plausível.

Penso que quando olhamos para a *Skywhale* e ponderamos "para que serve", ela talvez nos lembre que a natureza não seja necessariamente "para nós". Ela apenas "é", e nós apenas temos sorte o suficiente de estar aqui para vê-la.

6 como a *skywhale* se enquadra no contexto de meus outros trabalhos?

Skywhale faz parte de uma série de trabalhos recentes que refletem sobre a ideia da evolução. A evolução é um processo pelo qual as coisas mudam, a fim de sobreviver melhor em ambientes marcados pela mudança. Na seleção natural, essas mudanças acontecem "por acaso", ao passo que com a "criação" as pessoas intencionalmente selecionam o organismo que melhor lhes convier. A isso, nossa geração acrescentou a possibilidade da "engenharia genética". Olhar para a relação entre esses motores da evolução é muito interessante, mas não tão fácil quanto parece. Existe alguma dife-



one is slow and the other fast? Could something like the *Skywhale* evolve ‘naturally’ or would she have to be engineered? And if she could be engineered, would she actually be something people might choose to create? Would that be an OK use of the technology?

These are the sorts of questions that arise from my work, although they are often not the questions I begin the creative process with. I am just as interested in relationship. What kinds of relationships do we have with the creatures that we ‘share’ the planet with? What kind of relationships might we have with creatures that we might create in the future? How tolerant are we of beings that are different from those we are used to? These are questions that interest me.

In many ways, I use the idea of genetic engineering as an excuse to look at these kinds of issues. Certainly the creatures I create are different, perhaps strange, even unsettling. But are they dangerous? And what if they did exist? Would the world be a better place or a worse one? Would we learn to love them? Could we? Should we? In order to look at these kinds of questions, we need to create a relationship with something new, something that challenges us, something like the *Skywhale*. Ultimately, the answers are really up to the viewer, but my personal hope is that I hope people will delight in the *Skywhale* as much as I do.

The *Skywhale* was commissioned for the Centenary of Canberra in 2013, an initiative of the ACT Government, Australia.

rença? Seria uma “melhor” do que a outra? A única diferença entre a “seleção natural” e a “engenharia genética” seria o fato de uma ser lenta e a outra rápida? Algo como a *Skywhale* poderia evoluir “naturalmente” ou teria que ser projetada? E se fosse possível projetá-la, é algo que as pessoas de fato optariam por criar? Isso seria um uso aceitável da tecnologia?

São esses tipos de perguntas que surgem do meu trabalho, embora, muitas vezes, não sejam as perguntas que dão início ao processo criativo. A questão de relacionamento me interessa de modo igual. Quais os tipos de relações que temos com as criaturas com quem “compartilhamos” o planeta? Que tipo de relacionamento poderíamos ter com criaturas que talvez criemos no futuro? Até que ponto somos tolerantes em relação a seres que são diferentes daqueles que estamos acostumados a ver? Essas são questões que me interessam.

Sob muitos aspectos, uso a ideia da engenharia genética como um pretexto para olhar para problemas desse tipo. Certamente, as criaturas que crio são diferentes, talvez estranhas, ou até mesmo inquietantes. Mas são perigosas? E se existissem? O mundo seria um lugar melhor ou pior? Será que aprenderíamos a amá-las? Conseguiríamos? Deveríamos? Para contemplar perguntas desse tipo, precisamos nos relacionar com algo novo, algo que nos desafia, algo como a *Skywhale*. Em última análise, as respostas dependem efetivamente do espectador, mas a minha esperança pessoal é que as pessoas se divirtam com a *Skywhale* tanto quanto eu.

A obra *Skywhale* foi comissionada para o Centenário de Canberra em 2013, uma iniciativa do ACT Government, Austrália.

lista de obras exposição comciência list of artworks comciência exhibition

grande mãe 2005 **big mother**

silicone, fibra de vidro, couro, cabelo humano, poliuretano
silicone, fibreglass, leather, human hair, polyurethane
175 cm de altura/cm high

o tão esperado 2008 **the long awaited**

silicone, fibra de vidro, couro, cabelo humano, roupas
silicone, fibreglass, leather, human hair, clothing
92 x 151 x 81 cm

o observador 2010 **the observer**

silicone, fibra de vidro, aço, cabelo humano, roupas, cadeiras
silicone, fibreglass, steel, human hair, clothing, chairs
220 x 140 x 48 cm

a confortadora 2010 **the comforter**

silicone, fibra de vidro, aço, pele de raposa, cabelo humano, roupas
silicone, fibreglass, steel, fox fur, human hair, clothing
60 x 80 x 80 cm

afetuoso 2014 **tender**

vídeo / video, 5.24 min

a coleta 2007 **the gathering**

música de / music by franc tétaz
vídeo, 3 min. loop
vídeo, 3 min loop

de bruços 2011 **prone**

silicone, fibra de vidro, cabelo humano, feltro
silicone, fibreglass, human hair, felt
70 x 70 x 30 cm

meditações sobre o contínuo da vitalidade (dezoito Jizō) 2015 **meditations on the continuum of vitality (eighteen jizō)**

tinta e guache sobre papel
ink and gouache on paper
57 x 76 cm

meditações sobre o contínuo da vitalidade (emoção contida pela razão) 2015 **meditations on the continuum of vitality (emotion restrained by reason)**

tinta e guache sobre papel
ink and gouache on paper
57 x 76 cm

meditações sobre o contínuo da vitalidade (um encontro por acaso) 2015 **meditations on the continuum of vitality (a chance encounter)**

tinta e guache sobre papel
ink and gouache on paper
57 x 76 cm

indiviso 2004 **undivided**

silicone, cabelo humano, tecido de flanela
silicone, human hair, flannelette
101 x 74 x 127 cm

laura (com sanduíche) 2006 **(with sandwich)**

grafite sobre papel
graphite on paper
57 cm x 76 cm

hector (no tapete) 2006 **(on carpet)**

grafite sobre papel
graphite on paper
57 cm x 76 cm

o golpe 2012 **the coup**

silicone, fibra de vidro, cabelo humano, roupas, papagaio taxidermizado
silicone, fibreglass, human hair, clothing, taxidermied parrot
116 x 60 x 55 cm

arcádia 2005 **arcadia**

c-print digital
digital c-type photograph
80 x 160 cm

a força de um braço 2009 **the strength of one arm**

silicone, fibra de vidro, cabelo

humano, roupas, cabra-montesa
silicone, fibreglass, human hair, clothing, Canadian mountain goat
180 x 154 x 56 cm

a carga contida 2013 **the charge contained**

silicone sobre linho | silicone on linen
90 x 120 cm

as correspondências entre conjuntos 2013 **the correspondences between sets**

silicone sobre linho | silicone on linen
90 x 120 cm

substituto 2005 **surrogate**

silicone, poliuretano, couro, compensado, cabelo humano
silicone, polyurethane, leather, plywood, human hair
180 x 306 x 103 cm

grande mãe com cachos 2010 **big mother with ringlets**

grafite sobre papel | graphite on paper
57 x 76 cm

o visitante bem-vindo 2011 **the welcome guest**

silicone, fibra de vidro, cabelo humano, roupas, pavão taxidermizado
dimensões variáveis
silicone fibreglass, human hair, clothing, taxidermied peacock
dimensions variable

meditações sobre o contínuo da vitalidade (o voto de escolha) 2015 **meditations on the continuum of vitality (the casting vote)**

tinta e guache sobre papel
ink and gouache on paper
57cm x 76 cm

flor bota 2015 **boot flower**

silicone, fibra de vidro, cabelo humano
silicone, fibreglass, human hair
103 x 100 x 60 cm

metaflora (timelapse: três cores) 2015 **(timelapse: three colours)**

patricia piccinini + peter hennessey

com / with dennis daniel
música de / music by heath brown hd
vídeo / video, 18.24 min

esfinge 2012 **sphinx**

silicone, fibra de vidro, cabelo humano e animal, bronze
silicone, fibreglass, human and animal hair, bronze
122 x 110 x 55 cm

demi-painte 2015 **demi point**

silicone, couro, epóxi, cabelo humano
silicone, leather, epoxy, human hair
45 x 50 x 65 cm

metaflora (boca de rios gêmeos) 2015 **(twin rivers mouth)**

silicone, bronze, fibra de vidro, cabelo humano
silicone, bronze, fibreglass, human hair.
150 x 32 x 34 cm

metaflora (stone mountain) 2015

silicone, bronze, fibra de vidro, cabelo humano
silicone, bronze, fibreglass, human hair.
120 x 60 x 60 cm

vanitas 2013

silicone, fibra de vidro, cabelo humano
silicone, fiberglass, human hair
70 x 70 x 7 cm

campo de visão 2012 **field of view**

silicone, fibra de vidro, cabelo humano
silicone, fiberglass, human hair
70 x 70 x 7 cm

composto sexual 2012 **sexual composite**

silicone, fibra de vidro, cabelo humano
silicone, fiberglass, human hair
70 x 70 x 7 cm

de dentro 2012 **from within**

música de / music by franc tétaz hd
1080p, stéreo / stereo.
12.06 min *loop*

mare fecunditatis (mar de fertilidade) 2010 **(sea of fecundity)**

plástico abs e tinta automotiva
abs plastic and automotive paint
150 x 200 x 6 cm

no momento antes que quebre 2007 **the moment before it breaks**

tinta automotiva sobre alumínio
automotive paint on aluminium
100 x 200 cm

thunderdome 2005

c-print digital
digital c-type photograph
80 x 160 cm

animais atropelados na estrada 2005 **roadkill**

c-print digital
digital c-type photograph
80 x 160 cm

os amantes 2011 **the lovers**

fibra de vidro, tinta automotiva, couro, peças de lambretas
fibreglass, automotive paint, leather, scooter parts
202 x 205 x 130 cm

o som que se aproxima 2012 **the sound as it approaches**

tinta automotiva sobre alumínio
automotive paint on aluminium
100 x 200 cm

lacus autumnni (lago de outono) 2010 **(lake of autumn)**

plástico abs e tinta automotiva
abs plastic and automotive paint
150 x 150 x 6 cm

highlander 2005

fibra de vidro, tinta automotiva, couro, aço
fibreglass, automotive paint, leather, steel
57 x 132 x 116 cm

mistral 2005

fibra de vidro, tinta automotiva, couro, aço
fibreglass, automotive paint, leather, steel
40 x 110 x 50 cm

lobo carmesim 2007 **crimson wolf**

fibra de vidro, tinta automotiva, couro, aço
fibreglass, automotive paint, leather, steel
40 x 110 x 50 cm

a pressão à medida que fecham 2012 **the pressure as they close**

tinta automotiva sobre alumínio
automotive paint on aluminium
100 x 200 cm

uma respiração profundamente presa 2009 **a deeply held breath**

bronze
38 x 55 x 54 cm

fantasma 2012 **ghost**

silicone, fibra de vidro, cabelo humano, tinta automotiva
silicone, fibreglass, human hair, automotive paint
70 x 54 x 40 cm

in bocca al lupo 2003 **video / video 4.44 min**

radial 2005

fibra de vidro, tinta automotiva, aço inoxidável
fibreglass, automotive paint, stainless steel
70 x 60 x 21 cm

enxame de plasmídeos 2015 **plasmid swarm**

britânia, silicone, compensado, projeção em vídeo
dimensões variáveis
britannia metal, silicone, plywood, video projection
dimensions variable

baleia do céu 2013 **skywhale**

nylon, poliéster, fibras nomex, hyperlast, cabo
nylon, polyester, nomex, hyperlast, cable
34 x 23 x 20 m



biografia da artista artist's biography

- 1965** Nascida | Born Freetown, Serra Leoa | Sierra Leone
1972 Vai para a Austrália | Arrived in Australia
1985-88 Bacharelado em Artes (História da Economia) | Bachelor of Arts (Economic History), Universidade Nacional da Austrália | Australian National University
1989-91 Bacharel em Artes (Pintura) | Bachelor of Arts (Painting), Victorian College of the Arts
1994-96 Coordenadora | Coordinator, The Basement Project Gallery

exposições individuais selecionadas selected solo exhibitions

- 2015** *Relativity*, Galway International Arts Festival Gallery, Galway, Irlanda | Ireland
The Shadows Calling, Dark Mofo / Mercury Building, Hobart, Austrália | Australia
And colour is their flesh, Tolarno Galleries, Melbourne, Austrália | Australia
- 2014** *Like Us*, Newcastle Art Gallery, Newcastle, Austrália | Australia
The Touch of Another, Warrnambool Art Gallery, Warrnambool, Austrália | Australia
Skywhale, Splendour in the Grass, Byron Bay, Austrália | Australia
- 2013** *Structures of Support*, Canberra Museum and Gallery, Canberra, Austrália | Australia
I have spread my dreams under your feet, Roslyn Oxley9 Gallery, Sydney, Austrália | Australia
Kaunas Biennial Unitext, NGO Kaunas Biennial, Kaunas, Lituânia | Lithuania
Skywhale, Canberra Centenary, Dark Mofo, Canberra, Hobart, Austrália | Australia
- 2012** *Those who dream by night*, Haunch of Venison, London, Reino Unido | UK
There are no strangers, Tolarno Galleries, Melbourne, Austrália | Australia
The Welcome Guest, Conner Contemporary Art, Washington DC, Estados Unidos | USA
- 2011** *Hold Me Close To Your Heart*, Arter Space For Art, Istanbul, Turquia | Turkey
Once Upon a Time, Art Gallery of South Australia, Adelaide, Austrália | Australia
The Welcome Guest, Conner Contemporary Art, Washington DC, Estados Unidos | USA
The Fitzroy Series, Centre for Contemporary Photography, Melbourne, Austrália | Australia
- 2010** *Relativity*, Art Gallery of Western Australia, Perth, Austrália | Australia
Not as We Know It, Haunch of Venison, New York, Estados Unidos | USA
Beyond Our Kin, Roslyn Oxley9 Gallery, Sydney, Austrália | Australia
Patricia Piccinini, Leeahn Gallery, Daegu and Seoul, Coreia | Korea
- 2009** *Evolution*, Tasmanian Museum and Art Gallery, Hobart, Austrália | Australia
Unforced Intimacies, Tolarno Galleries, Melbourne, Austrália | Australia
Recent Work, Byblos Art Gallery, Verona, Itália | Italy
- 2008** *The Place Where It Actually Happens*, Yvon Lambert, New York, Estados Unidos | USA
Piccinini, Perc Tucker Regional Gallery, Townsville, Austrália | Australia
The Wellspring, Tolarno Galleries, Melbourne, Austrália | Australia
Related Individuals, Roslyn Oxley9 Gallery, Sydney, Austrália | Australia

2007 (tiernas) *Criaturas/(tender) Creatures*, Artium, Vitoria-Gasteiz, Espanha | Spain
Hug: Recent Works by Patricia Piccinini, Frye Museum, Des Moines Art Center, Seattle, Des Moines, Estados Unidos | USA
Double Love Knot, Lismore Regional Gallery, Lismore, Austrália | Australia
Recent Work, Roger Williams Gallery, Auckland, Nova Zelândia | New Zealand

2006 *In Another Life*, Wellington City Gallery, Wellington, Nova Zelândia | New Zealand
Recent Drawings, Roslyn Oxley9 Gallery, Sydney, Austrália | Australia
Life Cycle, Tolarno Galleries, Melbourne, Austrália | Australia

2005 *Nature's Little Helpers*, Robert Miller Gallery, New York, Estados Unidos | USA
Unbreaking Eggs, Roslyn Oxley9 Gallery, Sydney, Austrália | Australia

2004 *Sculpture*, Robert Miller Gallery, New York, Estados Unidos | USA

2003 *We are Family*, Australian Pavilion, 50th Venice Biennale, Venice, Itália | Italy
We are Family, toured to Hara Museum, Bendigo Art Gallery, Tokyo, Bendigo, Japão | Japan, Austrália | Australia
Precautionary Tales, Tolarno Galleries, Melbourne, Austrália | Australia
Precautionary Tales, Roslyn Oxley9 Gallery, Sydney, Austrália | Australia
Love Me Love My Lump, Monash Centre and Dryphoto Gallery, Prato, Itália | Italy
Call of the Wild, toured to John Curtin Gallery, Perth, Austrália | Australia

2002 *Call of the Wild*, Museum of Contemporary Art, Sydney, Austrália | Australia
Retrospectology, Australian Centre for Contemporary Art, Melbourne, Austrália | Australia
Sandman, National Gallery of Victoria, Melbourne, Austrália | Australia
Autoerotic, Roslyn Oxley9 Gallery, Sydney, Austrália | Australia

2001 *The Breathing Room*, The Tokyo Metropolitan Museum of Photography, Tokyo, Japão | Japan
Superevolution, Centro de Artes Visuales, Lima, Peru | Peru
One Night Love, Tolarno Galleries, Melbourne, Austrália | Australia

2000 *Swell*, Artspace, Sydney, Austrália | Australia
Desert Riders, Roslyn Oxley9 Gallery, Sydney, Austrália | Australia

1999 *Protein Lattice*, Republic Tower billboard, Melbourne, Austrália | Australia
Truck Babies, Tolarno Galleries, Melbourne, Austrália | Australia
Plasticology, NTT InterCommunication Centre, Tokyo, Japão | Japan

1998 *Sheen*, Adelaide Festival, Adelaide, Austrália | Australia
Car Nuggets, Arts Victoria, Melbourne, Austrália | Australia

1997 *Psycho*, Tolarno Galleries, Melbourne, Austrália | Australia

1996 *Natural Beauty*, The Basement Project, Melbourne, Austrália | Australia
Your Time Starts Now, Contemporary Art Centre of South Australia, Adelaide, Austrália | Australia
Your Time Starts Now, Institute of Modern Art, Brisbane, Austrália | Australia

1995 *Love Me Love My Lump*, The Basement Project, Melbourne, Austrália | Australia
TerrUrbanism, toured to The Australia Centre, Manila, Filipinas | Philippines

1994 *TerrUrbanism*, Centre for Contemporary Photography, Melbourne, Austrália | Australia
T.M.G.P., The Basement Project, Melbourne, Austrália | Australia
Indivisibles, The Basement Project, Melbourne, Austrália | Australia

exposições coletivas selecionadas selected group exhibitions

2015 *The Post-Photographic Condition*, Le Mois de la Photo à Montréal, Montreal, Canadá | Canada
Beautiful Beast, The New York Academy of Art, New York, Estados Unidos | USA
Queensize-Female Artists from the Olbricht Collection, me Collectors Room, Berlin, Alemanha | Germany

2014 *Menagerie*, Australian Centre for Contemporary Art, Melbourne, Austrália | Australia
In the Flesh: Experiencing the New Real, National Portrait Gallery of Australia, Canberra, Austrália | Australia
PULSE: Reflections on the body, Canberra Museum and Gallery, Canberra, Austrália | Australia
The Gathering II, Wangeratta Art Gallery, Wangaratta, Austrália | Australia
In the Flesh: Experiencing the new real, National Portrait Gallery of Australia, Canberra, Austrália | Australia
Remain in Light: Photography from the MCA collection Itinerante | touring exhibition, Museum of Contemporary Art, Ipswich Reg Gallery, Western Plains Culture Centre, Maitland Reg Gallery, Bendigo Art Gallery, Artspace Mackay, Hawkesbury Reg gallery, Sydney, Ipswich, Dubbo, Maitland, Bendigo, Mackay, Windsor, Austrália | Australia
Swell, Screen Space, Melbourne, Austrália | Australia

2013 *Melbourne Now*, NGV, Melbourne, Austrália | Australia
Post-humanist Desire: Sexuality and Digitality in Contemporary Art, Museum of Contemporary Art, Taipei, Taiwan | Taiwan
Nature of the Beast, The New Art Gallery, Walsall, Inglaterra | England
How to tell the future from the past, Haunch of Venison, New York, Estados Unidos | USA
The Future's Not What It Used To Be, Newlyn Art Gallery and The Exchange, Newlyn, Inglaterra | England
The Wandering: Moving Images from the MCA Collection, Cairns Regional Gallery, Cairns, Austrália | Australia
Yours Synthetically, Ars Electronica, Linz, Áustria | Austria
Call of the Wild, Hosfelt Gallery, San Francisco, Estados Unidos | USA
Vrrooom, Perc Tucker Regional Gallery, Townsville, Austrália | Australia
Under My Skin: Contemporary Australian Photography from the Corrigan Collection, Rockhampton Regional Gallery, Rockhampton, Austrália | Australia
Seven Sisters, Karen Jenkins-Johnson Gallery, San Francisco, Estados Unidos | USA

2012 *Fairy Tales, Monsters, and the Genetic Imagination*, The Frist Center for the Visual Arts, Glenbow Art Museum, Winnipeg Art Gallery, Nashville, Tennessee, Calgary, Manitoba, USA, Canadá | Canada
The Observer, Haunch of Venison, London, Reino Unido | UK
Louise Bourgeois, Heide Museum of Modern Art, Melbourne, Austrália | Australia
Blue: Matter, Mood, and Melancholy, 21c Museum Hotel, Louisville, Estados Unidos | USA
Confounding: Contemporary Photography, National Gallery of Victoria, Melbourne, Austrália | Australia
Nature vs Nurture, FaMa Gallery, Verona, Itália | Italy
Animal/Human, University of Queensland Art Museum, Brisbane, Austrália | Australia
Concepts of Life in Contemporary Sculpture, Georg Kolb Museum, Berlin, Alemanha | Germany
Cycle in Cinema, University of NSW, College of Fine Arts, Sydney, Austrália | Australia
The Freeze, Maroondah Art Gallery, Melbourne, Austrália | Australia
Controversy: the power of art, Mornington Peninsula Regional Art Gallery, Melbourne, Austrália | Australia
Chromogenic, 2012, Media House Gallery, The Age building, Melbourne, Austrália | Australia
Inspiring Art: recipients of the Pat Corrigan Artists' Grant, Maitland Regional Art Gallery, Maitland, Austrália | Australia

2011 *2112: Imagining the Future*, RMIT Gallery, Melbourne, Austrália | Australia
Power of Making, Victoria & Albert Museum, London, Reino Unido | UK
Boundaries Obscured, Haunch of Venison, New York, Estados Unidos | USA
Our Origins, Museum of Contemporary Photography at Columbia, Chicago, Estados Unidos | USA
Tokyo Art meeting: Transformation, Museum of Contemporary Art Tokyo (MOT), Tokyo, Japão | Japan
Not As We Know It, Haunch of Venison, New York, Estados Unidos | USA

- 2010** **The Earth is Blue like an Orange**, The Montreal Museum of Fine Arts, Montreal, Canadá | Canada
Medicine and Art, Mori Art Museum, Tokyo, Japão | Japan
2nd Asian Art Biennale, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipei, Taiwan | Taiwan
- 2009** **Wonderland: through the Looking Glass**, KadE Kunsthall, Amersfoort, Países Baixos | The Netherlands
Tier-Werden, Mensch-Werden, NGBK, Berlin, Alemanha | Germany
Niet Normaal: Difference on Display, Beurs Van Berlage, Amsterdam, Países Baixos | The Netherlands
Colliding Worlds, Samstag Museum, Adelaide, Austrália | Australia
Contemporary Australia: Optimisim, GOMA Queensland Art Gallery, Brisbane, Austrália | Australia
Neo-Goth: Back In Black, University of Queensland Art Museum, Brisbane, Austrália | Australia
- 2008** **The Stranger**, Yvon Lambert, New York, Estados Unidos | USA
Gallery Artists, Conner Contemporary Art, Washington DC, Estados Unidos | USA
Figuring Landscapes, ArtSway, and then travelling UK and Australia until 2010, Hampshire, Reino Unido | UK
Life (Death Thereafter), Silvershot, Melbourne, Austrália | Australia
The Land of Retinal Delights, Laguna Art Museum, Laguna Beach, Estados Unidos | USA
Bloodline: The Evolution of Form, McClain Gallery, Houston, Estados Unidos | USA
New Millenium, Lismore Regional Gallery, Lismore, Austrália | Australia
FX in Contemporary Photography, McClelland Gallery and Sculpture Park, Melbourne, Austrália | Australia
Global Feminisms, Brooklyn Museum, New York, Estados Unidos | USA
Switcher Sex: Video Works from the Teutloff Collection, Slought Foundation, Philadelphia, Estados Unidos | USA
- 2007** **Diagnose [Kunst]: Contemporary art reflecting medicine**, Museum im Kulturspeicher, Würzburg, Alemanha | Germany
Diagnose [Kunst]: Contemporary art reflecting medicine, Kunstmuseum Ahlen, Ahlen, Alemanha | Germany
Down Under: The Hague sculpture 07, Haags Historisch Museum, The Hague, Países Baixos | The Netherlands
MCA Collection: New Acquisitions, Museum of Contemporary Art, Sydney, Austrália | Australia
Artist Makes Video: Art Rage Survey 1994-1998, Queensland College of Art, Brisbane, Austrália | Australia
Redefined, Corcoran Museum of Art, Washington DC, Estados Unidos | USA
Uneasy Nature, Weatherspoon Art Museum, Greensboro, Estados Unidos | USA
- 2006** **Long Live Sculpture**, The Open Air Museum for Sculpture Middelheim, Antwerp, Bélgica | Belgium
Prism, Bridgestone Museum of Art, Tokyo, Japão | Japan
Black & Blue, Robert Miller Gallery, New York, Estados Unidos | USA
High Tide, Zacheta National Gallery of Art, Warsaw, Polónia | Poland
Out of Line: Drawings from the Collection of Sherry and Joel Mallin, Herbert F Johnson Museum of Art Cornell University, Ithaca, Estados Unidos | USA
High Tide, Contemporary Art Centre, Vilnius, Lituânia | Lithuania
The Idea of the Animal, RMIT Gallery, Melbourne, Austrália | Australia
New to the modern: Heide's Collection 25 years on, Heide Museum of Modern Art, Melbourne, Austrália | Australia
Strange Cargo, Newcastle Region Art Gallery, travelling exhibition until March 2008, Newcastle, Austrália | Australia
Supercharged, Institute of Modern Art, travelling exhibition until June 2008, Brisbane, Austrália | Australia
2006/ Contemporary Commonwealth, Australian Centre for the Moving Image, Melbourne, Austrália | Australia
Epic, Lismore Regional Gallery, Lismore, Austrália | Australia
Home Goal: Diversity in Contemporary Art from the Collection of Dr. Dick Quan, Bathurst Regional Art Gallery, Bathurst, Austrália | Australia
Becoming Animal, MASS MoCA, North Adams, Estados Unidos | USA
Detox, Kunstnernes Hus, Oslo, Noruega | Norway
- 2005** **Figure It Out**, Hudson Valley Center for Contemporary Art, Peekskill, Estados Unidos | USA
I thought I knew but I was wrong, Ssamzie Space, Seoul, Coreia do Sul | South Korea
Almost, Robert Miller Gallery, New York, Estados Unidos | USA
- Living Apart Together**, Odapark Venray, Venray, Países Baixos | The Netherlands
Extra-Aesthetic: 25 Views of the Monash University Collection, Monash University Museum of Art, Melbourne, Austrália | Australia
Rheinschau Art Cologne Projects, Art Cologne, Cologne, Alemanha | Germany
Andererseits: die phantastik, Landesmuseum, Linz, Áustria | Austria
- 2004** **We Are the World**, Chelsea Art Museum, New York, Estados Unidos | USA
Brides of Frankenstein, San Jose Museum of Art, San Jose, Estados Unidos | USA
Auto Fetish: The Mechanics of Desire, Newcastle Region Gallery, Newcastle, Austrália | Australia
Bloom: Mutation, Toxicity and the Sublime, Govette Brewster Art Gallery, New Plymouth, Nova Zelândia | New Zealand
I thought I knew but I was Wrong, Jamjuree Art Gallery, Pathumwan, Bangkok, Tailândia | Thailand
Adelaide Biennale of Australian Art, Art Gallery of South Australia, Adelaide, Austrália | Australia
Repercussions, Greenaway Art Galler, Adelaide, Austrália | Australia
The Plot Thickens, Heide Museum of Modern Art, Bulleen, Victoria, Austrália | Australia
Written with Darkness: Selected photographs from the Corrigan Collection, University of Technology Gallery, Sydney, Austrália | Australia
Face Up, Hamburger Bahnhof, Berlin, Alemanha | Germany
Bienal de La Habana, Havana, Havana, Cuba | Cuba
- 2003** **Second Sight**, National Gallery of Victoria, Melbourne, Austrália | Australia
see, here, now, The Ian Potter Museum of Art, Melbourne, Austrália | Australia
Liverpool Biennale: International 2002, Tate Liverpool, Liverpool, Inglaterra | England
(The world may be) fantastic: 2002 Biennale of Sydney, Object Gallery, Sydney, Austrália | Australia
- 2002** **Tech / No / Zone**, Museum of Contemporary Art, Taipei, Taiwan | Taiwan
Melodrama: Lo Excesivo en la Imaginación Posmoderna, Artium, Centro Museo Vasco de Arte Contemporáneo, Vitoria-Gasteiz, Espanha | Spain
Modified Terrain, Institute of Modern Art, Brisbane, Austrália | Australia
conVerge: where art and science meet, Art Gallery of South Australia, Adelaide, Austrália | Australia
Heterosis: Digital Art from Australia, Conde Duque, Madrid, Espanha | Spain
For Real, Wood Street Galleries, Pittsburgh, Estados Unidos USA
2nd Berlin Biennale, Postfuhramt (Old Postal Services Building), Berlin, Alemanha | Germany
hybridforms: Australian new media art, Netherlands Media Art Institute, Amsterdam, Países Baixos | The Netherlands
- 2001** **Melbourne Festival, The Australia Projects**, Melbourne Zoo and RMIT Gallery, Melbourne, Austrália | Australia
Seeing through Landscape, Australian Centre for Photography, Sydney, Austrália | Australia
Desire, Royal Melbourne Institute of Technology Gallery, Melbourne, Austrália | Australia
Gwangju Biennale, Gwangju City Art Museum, Gwangju, Coreia | Korea
Song of the Earth, Museum Fridericianum, Kassel, Alemanha | Germany
- 2000** **Passing Time: The Möet & Chandon Exhibition**, Art Gallery of New South Wales, Sydney, Austrália | Australia
Terra Mirabilis: Wonderful Land, Centre for Visual Arts, Cardiff, País de Gales | Wales
Zeitgeössische Fotokunst Aus Australien, Neuer Berliner Kunstverein, Berlin, Alemanha | Germany
Zeitgeössische Fotokunst Aus Australien, Museum Schol_ Hardenberg, Velbert, Alemanha | Germany
Zeitgeössische Fotokunst Aus Australien, Kunstsammlungen, Chemnitz, Alemanha | Germany
Zeitgeössische Fotokunst Aus Australien, Kulturzentrum der Stadt Stuttgart, Stuttgart, Alemanha | Germany
Flow, National Art Gallery, Kuala Lumpur, Malásia | Malaysia
Bonheurs des Antipodes, Musée de Picardie, Amiens, França | France
Make/Believe, The Fabric Workshop and Museum, Philadelphia, Estados Unidos | USA
Sporting Life, Museum of Contemporary Art, Sydney, Austrália | Australia
Plastic Life, Level 2, Art Gallery of New South Wales, Sydney, Austrália | Australia
Akihabara TV 2, Akihabara electrical stores, Tokyo, Japão | Japan

- Signs of Life: Melbourne International Biennial, Telstra Exchange Building, Melbourne, Austrália | Australia
A Window Inside Outside, Gwangju City Art Museum, Gwangju, Coreia | Korea
- 1999 Probe, Australian Embassy, Beijing, China | China
The Liquid Medium: Video Art, Queensland Art Gallery, Brisbane, Austrália | Australia
ARTificial Life, Artspace, Auckland, Nova Zelândia | New Zealand
Akihabara TV, Akihabara electrical stores, Tokyo, Japão | Japan
The Persistence of Pop, Monash University Gallery, Melbourne, Austrália | Australia
Signature Works, Australian Centre for Photography, Sydney, Austrália | Australia
Art Life 21, Spiral TV, Spiral/Wacoal Art Centre, Tokyo, Japão | Japan
Byte Me, Bendigo Art Gallery, Bendigo, Victoria Austrália, Australia
Tolarno Galleries at the Moores Building, Perth Festival, Perth, Austrália | Australia
Up the Road: Contemporary Artists out of the VCA, Australian Centre for Contemporary Art, Melbourne, Austrália | Australia
Metamorphosis, Mornington Peninsula Regional Art Gallery, Victoria, Austrália | Australia
- 1998 Hype: Fashion, Art and Advertising, RMIT Gallery, Melbourne, Austrália | Australia
Natural Selection (Australian Perspecta 1997), Museum of Contemporary Art, Sydney, Austrália | Australia
Art Advertising, Robert Lindsay Gallery, Melbourne, Austrália | Australia
- 1997 Lawyers, Guns and Money, Experimental Art Foundation, Adelaide, Austrália | Australia
Second Tokyo International Photo Biennale, The Tokyo Metropolitan Museum of Photography, Tokyo, Japão | Japan
Fotofeis, Gallery of Modern Art, Glasgow, Escócia | Scotland
Nothing Natural, Plimsoll Gallery, Hobart, Austrália | Australia
Nothing Natural, Latrobe Regional Gallery, Morewell, Austrália | Australia
Wild Kingdom, Institute of Modern Art, Brisbane, Austrália | Australia
Techne, Perth Institute of Contemporary Arts, Perth, Austrália | Australia
Photography is Dead! Long Live Photography!, Museum of Contemporary Art, Sydney, Austrália | Australia
Science Fiction/Social Fiction, Galerie Der Stadt Schwaz im Palais Enzenberg, Áustria, Austrália | Austria, Australia
- 1996 Perception & Perspective, National Gallery of Victoria, Melbourne, Austrália | Australia
Nothing Natural, The Basement Project, Melbourne, Austrália | Australia
Möet & Chandon Itinerante | Touring Exhibition, National Gallery of Victoria, Melbourne, Austrália | Australia
Möet & Chandon Itinerante | Touring Exhibition, Queensland Art Gallery, Brisbane, Austrália | Australia
Möet & Chandon Itinerante | Touring Exhibition, Art Gallery of South Australia, Adelaide, Austrália | Australia
Möet & Chandon Itinerante | Touring Exhibition, Art Gallery of New South Wales, Sydney, Austrália | Australia
Cyber Cultures, Performance Space, Sydney, Austrália | Australia
Alternative Realities tour, Pacific Cultural Centre, Taipei, Taiwan | Taiwan
Alternative Realities tour, Tamsui Centre of Arre, Tamsui, Taiwan | Taiwan
Alternative Realities tour, Mountain Art Gallery, Kaohsiung, Taiwan | Taiwan
Alternative Realities tour, Karnataka Chitrakala Parishath Gallery, Bangalore, Índia | India
Alternative Realities tour, Government Museum & Art Gallery, Chandigarh, Índia | India
Alternative Realities, Ian Potter Gallery, University of Melbourne, Melbourne, Austrália | Australia
Alternative Realities tour, University of Science and Technology, Hong Kong, China | China
- 1995 Alternative Realities tour, Zhu Qizhan Gallery, Shanghai, China | China
Alternative Realities tour, Wang Fun Art Gallery, Beijing, China | China
Alternative Realities tour, Gallery Artbeam, Seoul, Coreia | Korea
Technothelylogia: Technology for and by Women, Monash University Gallery, Melbourne, Austrália | Australia
Since the Accident, The Basement Gallery, Melbourne, Austrália | Australia

- Our Parents' Children, National Gallery of Victoria, Melbourne, Austrália | Australia
A Gathering of Shades, Temple Studio, Melbourne, Austrália | Australia
Fleshly Worn, ASA Gallery, Auckland, Nova Zelândia | New Zealand
Ada's Spawn, New Media Network, Melbourne, Austrália | Australia
Plastiche (Curator), The Basement Project, Melbourne, Austrália | Australia
Critical Mass, Arts Victoria Gallery, Melbourne, Austrália | Australia
City Screens, Melbourne International Festival, Melbourne, Austrália | Australia
Deliquescence, 200 Gertrude Street, Melbourne, Austrália | Australia
- 1993 Deliquescence, Canberra Contemporary Art Space, Canberra, Austrália | Australia
Deliquescence, First Draft Gallery, Sydney, Austrália | Australia

prêmios selecionados selected awards

- 2014 Lifetime Achievement Award, Melbourne Art Foundation
2006 New York Residency, Australia Council
2002 International Cultural Exchange Program, Arts Victoria
2000 New Media Fellowship, Australia Council
1999 Arts Development Grant, Arts Victoria
1998 Tokyo Residency, Australia Council
1997 Project Grant, Australia Council
International Cultural Exchange Program, Arts Victoria
1996 Project Grant, Arts Victoria
1991 Christopher James Blyth Memorial Award, Victorian College of the Arts
1990 Theodore Urbach Award, Victorian College of the Arts
1989 Theodore Urbach Award, Victorian College of the Arts

coleções públicas selecionadas selected public collections

- Phoenix Art Museum, Arizona, Estados Unidos | USA
Middelheim Museum, Antwerp, Bélgica | Belgium
21C Museum, Louisville, Kentucky, Estados Unidos | USA
National Gallery of Australia, Canberra, Austrália | Australia
National Gallery of Victoria, Melbourne, Austrália | Australia
Art Gallery of New South Wales, Sydney, Austrália | Australia
Queensland Art Gallery, Brisbane, Austrália | Australia
Art Gallery of South Australia, Adelaide, Austrália | Australia
Monash University, Victoria, Austrália | Australia
Newcastle Region Art Gallery, New South Wales, Austrália | Australia
The University of Melbourne, Victoria, Austrália | Australia
Griffith University, Queensland, Austrália | Australia
Waverley City Gallery, Melbourne, Austrália | Australia
Bendigo Art Gallery, Victoria, Austrália | Australia
Parliament House, Canberra, Austrália | Australia
Artbank

créditos credits

patrocínio sponsorship
Banco do Brasil
GRUPO SEGURADOR BB e MAPFRE

apoio support
Instituto Hermes Pardini

realização realization
Centro Cultural Banco do Brasil

curadoria curator
Marcello Dantas

produção production
Magnetoscópio

produção executiva executive production
Angela Magdalena - Madai Produções

desenvolvimento development
Amanda Dafoe

assistente de desenvolvimento development assistant
Duda Porto de Souza

arquitetura architecture
Jeanine Menezes

assistente de arquitetura architecture assistant
Andressa Bassani

design gráfico graphic design
19 Design | Heloisa Faria
Elisa Janowitz

produção production
Ana Luiza Pellicer

produção gráfica graphic production
19 design

audioguide audioguide
Marcello Dantas e/and Laura Ming
desenvolvido por / developed by IT.ART
sonoplastia / sound design by Dan Zimmerman

textos texts
Marcello Dantas
Helen McDonald
Patricia Piccinini

tradução translation
Ruth Adele Dafoe

revisão proofreading
Cícero Oliveira

fotos photographs
Carol Quintanilha | capa e todas as fotos
da exposição / cover and all exhibition photos
Graham Bearing | P. 32, 34, 49, 54, 58
Simon Cuthbert | P. 56
Alli Oughtred | P. 120

vídeo video
Alexandre Wahrhaftig

montadores assemblers
Miguel de Freitas Ribeiro
Arão Nunes
Willians Silva
Juan Castro

apoio de produção production support
Sergio Santos

produção local local production
Bia Christal | São Paulo
Daniela Estrella | Brasília
Carol Filippini | Rio de Janeiro

iluminação lighting
Dalton Camargos | T19

técnicos multimídia multimedia technicians
Mauro Cesar da Silva
Iramá Gomes

laudos técnicos technical reports
Ângela Freitas

assessoria de imprensa press officer
Canivello Comunicação
Katia Turra

assessoria jurídica legal advice
Olivieri & Associados

transporte brasil shipping in brazil
Alves Tegam

despachante aduaneiro customs release
Macimport

seguro insurance
Affinitte

impressão printed by
Gráfica Pancron

apoio administrativo brasil brazil administrative support
Adma Sara
Dário Francisco
Rodrigo Marcel
Moyses Rocha

agradecimentos acknowledgments
Patricia Piccinini | Drome Pty Ltd
Penny Clive | Detached Cultural Organization
Tony Podesta Collection
Global Ballooning
Gustavo Pacheco
Victor Pardini
Peta Compton
Mark Bromilow
Patrick Lawless
Quinton Devlin
Marcela Formiga
Henrique Siqueira
Luiz Eduardo Consiglio | Consiglio Promoções
Lupércio Lima | Blue Sky Aeromarketing

atelier patricia piccinini
Dennis Daniel
Peter Hennessey
Elizabeth Rule
Roger Moll

balonista balloonist
Patterson Saunders
Kiff Saunders

Patricia Piccinini
é representada por / is represented by
Tolarno Galleries, Melbourne
Roslyn Oxley9 Gallery, Sydney
Hosfelt Gallery, San Francisco

Produção



Magnetoscópio

Patrocínio



Apoio



Realização

Ministério da
Cultura



CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

ComCiência, Patricia Piccinini / ComCiência, Patricia Piccinini – Helen McDonald /
Marcello Dantas. MAG+, São Paulo: 2015. 136p.

Edição bilingue

ISBN: 978-85-471-0000-1

Artes plásticas. I. Dantas, Marcello. II. Título.
III. ComCiência, Patricia Piccinini.

CDD 730

Índices para catálogo sistemático

1. Artes 700
2. Artes plásticas 730