

# situArte

23  
23  
23  
23  
23

AÑO 12 N° 23. JULIO - DICIEMBRE 2017



Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte  
de la Universidad del Zulia  
Maracaibo - Venezuela

Esta publicación científica en formato digital es continuidad de la revista impresa  
ISSN 2542-3231 / Depósito legal pp 200602ZU2376

# Miradas a la comprensión del cuerpo: el cuerpo como no lugar en la generación *millennial*

## *Glances to understanding of the body: the body like non-place in the millennial generation*

Recibido: 23-10-16  
Aceptado: 08-12-16

**Jesús Caballero Caballero**  
Universidad de Jaén, España  
jartiscaballero@gmail.com

### Resumen

Con el presente ensayo se pretenden aportar otras perspectivas para entender la idea de cuerpo desde la generación *millennial* como promotora de nuevas formas de concebir la corporalidad. El texto se articula según tres partes en las cuales presento, por un lado, un estudio que analiza el proceso de deconstrucción de la idea tradicional de cuerpo, sobre cómo la generación *millennial* divisa la necesidad de ampliar la idea de fenotipo debido a ese contexto social y tecnológico al que constantemente hacemos referencia. Por otro lado, como clave, se justifica la idea de cuerpo como 'no lugar', pues se considera un estado a modo de punto de partida para modificar nuestra estructura. Cuando no se reconoce el cuerpo como tal, comienza el proceso de transformación. Por último, se aportan las miradas de artistas que han asimilado estos cambios, asumiendo la urgencia de la ruptura con la idea tradicional de cuerpo.

**Palabras claves:** Cuerpo, no lugares, nuevas corporalidades, *millennial*.

### Abstract

With the present essay, we aim to provide different perspectives in order to understand the idea of the body for the *millennial* generation as a source for new ways in corporal conceiving. The following text is divided in three different parts: on the one hand, I present a study in which the traditional idea of the body deconstruction process is analysed in the current era; how the *millennial* generation distinguish the necessity of amplify the phenotype idea due to this social and technological context we constantly refer to. On the other hand, the idea of the body as a non-place is justified, since is considered as a stage or starting point to modify our structure. When we do not recognize the body as it is, we start the transformation process. Finally, the latest points of views, from artist who have assimilated these changes are brought, accepting the emergency of the breakdown of the traditional idea of the body.

**Keywords:** Body, non places, new corporealities, *millennial*.

## 1. Introducción: ¿Qué pasa con el cuerpo en una época conectada en la que habitamos el espacio y el ciberespacio? La desintegración del cuerpo

En todas las sociedades y en todas las épocas han existido personas que han manifestado comportamientos y actitudes que son más flexibles en cuanto a la forma de entender el cuerpo y proyectar la identidad a través del mismo. La corporalidad ha comenzado a entenderse de maneras novedosas que han partido de un proceso de experimentación del cuerpo como un espacio 'no lugar' – noción que se desarrolla más adelante– al no encajar con los roles que socialmente se les impone, proponiendo nuevas maneras de entender el cuerpo y proyectar la identidad propia.

Nuestra cultura occidental ha presionado desde siempre sobre la idea de fenotipo<sup>1</sup> para moldear las actitudes con el objetivo de que se comporten según las normas socialmente aceptadas, pero han surgido rupturas con los cánones y roles de género que vienen estrechamente unidas a la influencia de internet, el crecimiento de las TIC y las facilidades de estar conectados con el mundo y las culturas a tan solo un clic. La generación que emerge durante la consolidación de esa era digital, conocida como *millennial*, que corresponde a los nacidos entre 1980 y 2001 (Torres, 2017) está siendo la protagonista de esa revolución que está intentando cambiar el mundo y dar voz a carencias y limitaciones en cuanto a la idea de cuerpo y lo difícil que es ser diferente en esta sociedad, haciendo una fuerte apología de la diversidad, de la diferencia y de las distintas maneras de experimentar el cuerpo a las opciones ya propuestas.

En relación a esto, la creación artística que ha apostado desde décadas anteriores por una ruptura con la idea monolítica de cuerpo, ha resurgido y se ha proyectado a un multiplicado número de personas que las han tomado como referente y modelo de inspiración para generar estos nuevos discursos, sentando las bases de la deconstrucción del cuerpo.

Genesis P-Orridge (Fig. 1) es un ejemplo de estas referencias. La génesis de Genesis viene del deseo de utilizar el arte como herramienta para modificar lo que la gente percibe como realidad. Para esto, se propuso retar a la naturaleza y encontró en su esposa a una cómplice ideal. Lady Jaye, pseudónimo de Jacqueline Breyer, era la mujer a la que amaba profundamente y con la que quería convertirse en una sola persona. Los artistas se sometieron a una importante lista de operaciones para ser una sola entidad "que trasciende el género y la individualidad" (Lapidario, 2011).

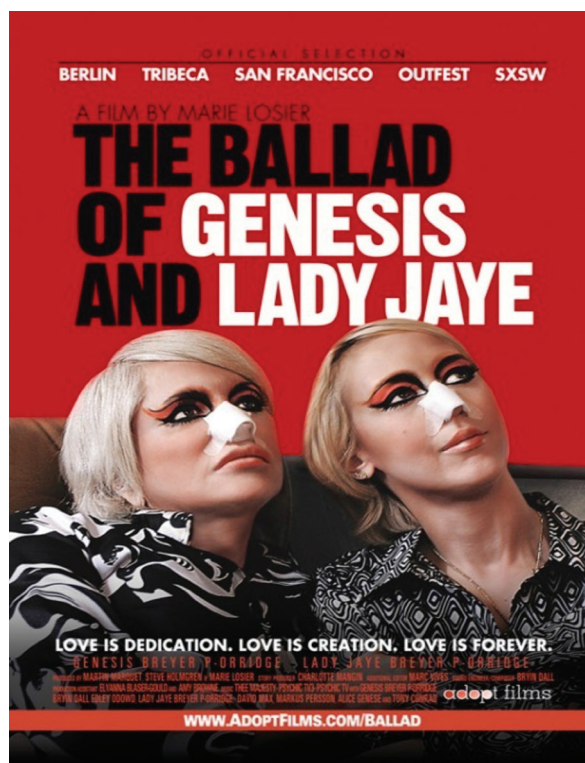


Figura 1

Cartel de "La balada de Genesis y Lady Jaye" (2012), película biográfica que narra el proceso de transformación física a las que se sometieron sus protagonistas. *The ballad of Genesis and Lady Jaye*. Recuperado de: <https://larepublicacultural.es/articulo6369>

Por lo tanto, Las manifestaciones artísticas que emergen de esta cultura *millennial*, como forma de expresión para analizar y dar voz a estas nuevas ideas, son el resultado de esta influencia y evolución. Una nueva era capaz de imaginar lo inimaginable hasta el momento, situando a la generación *millennial* como la generación del género fluido.

En un mundo digital, en el que cada vez habitamos más la vida en las pantallas, reconstruirse a uno mismo e inventarse puede ser viable para construir la biografía. Como dice Remedios Zafra (2017): "desordenar para probar a pensarnos distintos", a través de ese acercamiento al cuerpo tomando como aliado el internet, su influencia y la revolución que todo ello implica.

Atendiendo a todo esto, podemos apoyar la tesis que define que "el cuerpo ha variado a través de la historia tanto como sus representaciones" (Vivian, 2005), representaciones que tienen como núcleo un proceso de elaboración simbólica que condiciona e influye en la definición de la idea de cuerpo como concepto. Ese proceso de elaboración ha venido marcado por el factor

1 La idea de fenotipo en este texto hace referencia al conjunto de caracteres heredados que conforman al individuo como resultado de su conexión con el contexto social y cultural al que pertenece.

social y cultural, debido a la interacción continua existente entre cuerpo y entorno, mediante intercambios constantes de información, muchos y múltiples. La interacción con ese entorno se amplía con el inicio de la era digital, lo que obliga a realizar de nuevo ese proceso de correspondencia (Vivian, 2005).

En relación a esto, la antropóloga Mary Douglas reconoce al cuerpo como “un objeto natural moldeado por fuerzas sociales” estableciendo la existencia de dos cuerpos: el cuerpo físico y el cuerpo social, afirmando que este último restringe y condiciona el modo en el que se proyecta el cuerpo físico. Lo físico es sólo el punto de partida y el objeto a través del cual el contexto social y cultural lo modela y traduce en símbolos significativos (Douglas, 1988, p. 93 en Barreiro, 2004, p. 130) convirtiendo al cuerpo en una multiplicidad, en un objeto biopsicosocial, pues todos estos aspectos influyen (Díaz, 2011, p. 40).

Todos estos conceptos y la idea de multiplicidad nos conducen de nuevo a esa idea en la que todo aquello que nos rodea influye a la hora de concebir el cuerpo y cómo éste se modela. La idea de multiplicidad, entendida en este estudio como que “El cuerpo no es unívoco, es unívoco en calidad de multiplicidad. Lo múltiple en cuanto a sustantivo ‘multiplicidad’” (Deleuze y Guattari, 1997, p. 487), justifica cómo la tecnología y la era digital vienen a ser otras manifestaciones que intervienen en la tarea de reconstruirse a uno mismo e inventarse para construir nuestra identidad que irremediablemente se desarrollará e influenciará por el contexto en el que nos desarrollemos.

Por otro lado, la influencia de las redes sociales, no solo en contenido sino, como diría Remedios Zafra (2017), como “espacio conectado” ha propiciado el surgimiento de otras corporalidades vinculadas exclusivamente a la era digital; esto es lo que Valeria Radrigán ha denominado como “creaturas pixel” pues “El desarrollo de las tecnologías digitales nos permite detectar la emergencia de nuevas corporalidades de una ontología numérica, densa y líquida a la vez (...) con la pantalla como su lugar de aparición” (Radrigán, 2015, p. 81).

En su estudio “Creaturas pixel: nuevas corporalidades, materias y energía” Radrigán (2015, p. 81) indica la “urgencia de reflexionar sobre las nuevas constituciones de lo corporal” para entender los factores determinantes de las transformaciones orgánicas en el contexto cibercultural, llegando incluso a proponer la existencia de cuerpos sin órganos: son transformaciones del cuerpo, en el marco y dentro del desarrollo sucesivo de las tecnologías digitales y su masificación y difusión.

Según Manovich, cuando los datos, objetos o cuerpos se codifican al interior del computador, hablamos de objetos de nuevos medios (o neomediales). Entonces, ¿es posible seguir hablando de cuerpo en esta nueva configuración? (Radrigán, 2015, p. 82).

Siguiendo lo anterior, y entendiendo que las creaturas pixel serían cuerpos configurados como “objetos neomediales, vemos que ellas se desligan sucesivamente de

nosotros, mutando activamente hacia un nivel tecnológico posthumano o postcorpóreo” (Radrigán, 2015, p. 82), una idea o proyección de un cuerpo que extrapola los límites concebidos hasta el momento pero que, sin embargo, están poniendo el estado de la cuestión y el desarrollo de la investigación en la generación actual, la generación *millennial* como la protagonista de este desarrollo y la propiciadora de nuevas corporalidades.

Teniendo en cuenta esta aproximación acerca de la idea de cuerpo y el contexto digital, podemos entender cómo la tecnología, la era digital y social ha modificado la estructura y la idea de cuerpo creando, con todos estos conceptos, un imaginario en el cual el cuerpo ya no es algo estructurado ni limitado, incluso ajeno al cuerpo como objeto físico, la postcorporalidad, cuerpo sin órganos, cuerpo digital, invitando a generar nuevas corporalidades.

El cuerpo no es unívoco, o mejor, es unívoco en calidad de multiplicidad. Lo múltiple en cuanto sustantivo, “multiplicidad”. Ya mismo se trata de un problema físico y de un asunto de Estado. Movimiento infinito y movimiento divisible formando una dualidad complementaria: “mientras que en [lo] estriado las formas organizan una materia, en [lo] liso los materiales señalan fuerzas. (Deleuze y Guattari, 1997, p. 487)

## 2. La experiencia del cuerpo como ‘no lugar’. Una profundización sobre la aparición de nuevas corporalidades y nuevas maneras de proyectar el cuerpo

En el punto anterior se enfocó la idea de cuerpo como una estructura en constante modificación, y esto está sucediendo especialmente en la era digital. A continuación, nuestra mirada enfatiza en las perspectivas artísticas, haciendo conversar lo personal con lo cultural bajo la idea de que podemos leer una sociedad a través de lo personal en nuestra experiencia con el cuerpo (Zafra, 2017).

El espacio, el lugar, en la era digital también se ha modificado bruscamente. Hemos pasado de ese espacio propio-privado a una habitación conectada, un espacio público-privado. Un espacio que, aun siendo habitación, nos permite afirmar que habitamos la complejidad de un mundo que se esconde tras la pantalla.

En la red habitamos un mundo compuesto por millones de personas solas ante sus pantallas en sus cuartos propios conectados: puerta cerrada, conexión encendida (Zafra, 2017).

Por lo tanto, ambos conceptos, cuerpo y espacio, están estrechamente vinculados. La transformación de las relaciones *online* ha conducido a que podamos presentar y experimentar los cuerpos de múltiples formas. Estar conectados con miles de esos espacios públicos-privados nos lleva a reflexionar sobre la idea de ‘no lugar’, su

experiencia en la red y su vínculo con el cuerpo.

En este punto intentaré profundizar en la conexión existente entre cuerpo y espacio, cuarto propio conectado, el no lugar, en la época digital, para aproximar y justificar esta idea mediante las diversas aportaciones artísticas que la generación *millennial*, la de la era digital, ha propuesto para desaprender las nociones por las que hemos asimilado el cuerpo de manera monolítica. Es por eso que, para comenzar a contextualizar, se tomará como referencia a Marc Augé y su tesis sobre los 'No lugares' (1993) de la que se hará una revisión teórica para extraer aquellos rasgos que nos sirvan para justificar y establecer conexiones entre ambos conceptos: cuerpo y 'no lugar'.

Marc Augé acuñó el término 'no lugar' en su publicación "Los no lugares: Espacios del anonimato", sentando las bases sobre las que se fundamentan todos los estudios que se han realizado sobre la cuestión en las cuales se convierte lo urbano en algo recurrente. Según palabras del mencionado autor, los 'no lugares' se tratan de espacios efímeros para el individuo en los que su identidad se distorsiona (Augé, 2000, p. 82) o, como señala Korstanje, "un espacio de temporalidad presente" (2006, p. 211). Profundizando en la reflexión sobre el término de Augé, "si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad, ni como relacional, ni como histórico definirá un 'no lugar'" (Augé, 2000, p. 83).

En relación con todos estos cambios, Augé acuña el término '*lugar antropológico*' para definir aquel espacio o lugar en el que uno se encuentra en relación consigo mismo y con el entorno. Ese lugar es el espacio más representativo de uno mismo, aquel en el que se puede contemplar la identidad. Es el espacio donde uno es consciente de sí mismo. En el lugar "habitan las identidades individuales y colectivas, en él se establecen las relaciones con sus habitantes" (Vadillo, 2009, p. 1386). Además, arroja información personal e identificativa para la construcción de la identidad propia y para con su relación con el entorno. Por lo tanto, queda clara la diferencia, siendo el espacio 'no lugar' el espacio vacío y deshabitado para el individuo, sin trascendencia para el que lo habita.

Desde la perspectiva de las prácticas artísticas, así como de la Historia del Arte, también se ha abordado el tema, encontrando una amplia producción de investigaciones, tanto teóricas como artísticas, que han reflexionado sobre la cuestión. Una de las más destacadas es la llevada a cabo por la investigadora Marisa Vadillo, quien analiza el papel del cuerpo femenino en la historia del arte como un 'no lugar'.

Su aportación es esencial para justificar el proceso de deconstrucción del cuerpo, pues en muy pocas ocasiones se presenta como un lugar autónomo. La figura femenina fue recreada como un desierto sin identidad en el que se pueden volcar contenidos semánticos ajenos a ella. La imagen de la mujer fue constantemente tratada como un no lugar, un espacio vacío, sin identidad, debido

en parte a la imposición de la mirada masculina del autor (Vadillo, 2008).

Existen otros exponentes del 'no lugar' en el arte como el *Land Art*, en el que el paisaje, el espacio y la obra artística se entrelazan, se vinculan, y la obra se construye surgiendo de lo que la naturaleza indica, por lo cual, los estudios de género y las manifestaciones artísticas adscritas a él están estrechamente vinculados a esa deconstrucción de la idea de cuerpo como algo preestablecido, y han comenzado a reflexionar sobre el 'no lugar' a través de la creación artística y sus autores, defendiendo nuevas ideas de corporalidad.

Teniendo en cuenta esta aproximación acerca de los 'no lugares', la conexión con la generación *millennial* radica en la invención y el influjo de la tecnología, las redes sociales y la idea del espacio propio conectado en el que manifestamos un ansioso deseo de estar conectados con el mundo de cualquier forma posible. Esto ha tenido como consecuencia la aparición de, como hemos visto, nuevas maneras de establecerse y convivir con el entorno, definiendo y defendiendo la aparición de los que se han denominado 'no lugares'.

### **3. Miradas a la comprensión corporal en la obra artística de la generación *millennial***

La experiencia artística y el producto artístico nos ofrecen un abanico inmenso de posibilidades a través de las cuales podemos ser capaces de sentir y vivir la corporalidad de manera distinta. La performance como práctica híbrida es la mayor referencia que ha permitido asumimos como sujetos variables, experimentando los (no) límites de la corporalidad.

Para los *performers* el cuerpo como plataforma de producción, implicaba la posibilidad de hacer arte más allá de los límites y paradigmas de la Historia del Arte tradicional, contribuyendo esta disciplina a crear un primer debate sobre los límites de la representación (Montoya, 2017).

La performance directamente se preguntaba sobre el cuerpo, sobre la idea de lo que es habitarlo y experimentarlo y la correspondencia que existe entre este y su espacio y contexto más cercano. Esta conexión con el espacio lleva implícita una correlación con el contexto social y cultural, en la que a través del trabajo con el cuerpo se podía llegar a una mejor asimilación de todas estas cuestiones. "Performance, vídeo y serie fotográfica, como investigación artística, sobre la ocupación creativa del espacio público, del suelo y del mundo desde los cuerpos afectivos" (Hernández, 2016).

Teniendo en cuenta estos conceptos, la evolución del contexto social y cultural y la aparición de la era tecnológica han propiciado nuevas reflexiones sobre la idea de cuerpo y su experimentación. Con la era digital los límites del espacio se han ampliado, han desaparecido; por



lo tanto, el artista ha comenzado a experimentar nuevas formas de habitar los cuerpos y entenderlos. La generación *millennial* ha asumido todos estos cambios y el arte surgido en este tiempo, intuitivamente o no, para experimentar la corporalidad, cuestionarse su estructura y proponer nuevas formas de mirar la realidad del cuerpo a través de la manifestación y la experiencia artística.

En conclusión, existen numerosos artistas y una interesante producción que se sirve de todos estos avances para proyectarlos en obra artística. A continuación se presentan dos ejemplos ilustrativos en los que, a través de la producción, se ponen de manifiesto y se proyectan todas las cuestiones que en este trabajo se han analizado.

### 3.1. Eduardo Casanova: Eat my Shit. Pielas. “Las sirenas no tienen piernas y son felices”

*Pielas* es una experiencia artística sobre el cuerpo, la identidad y lo difícil que es ser diferente en una sociedad que, supuestamente, con el surgimiento de la tecnología ha aprendido a ser divergente. Este largometraje de Eduardo Casanova, nacido en el año 1991, es también una metáfora extrema sobre la discriminación y el prejuicio existentes hacia la diferencia, hacia los cuerpos diferentes. Es un claro ejemplo en el que intencionadamente se propone una reflexión sobre la cuestión de la corporalidad a través de una estética bizarra que invita a situarse desde la perspectiva de los personajes que la protagonizan.

La obra de Casanova se presenta en esta investigación como un ejemplo ilustrativo que proyecta las cuestiones analizadas en esta intervención, sobre cómo la generación *millennial* proyecta una visión mucho más heterogénea, más cercana a la utopía, en la que se destierra la desigualdad y se propone un acercamiento a la diferencia en nuestra construcción social.

Su originalidad reside en el propio planteamiento de la cinta, su guión y el ambiente en el que se desarrolla, una distopía protagonizada por cuerpos físicamente diferentes que se enfrentan a situaciones complejas en un mundo autómatas, marcado por los cánones estéticos y patrones de conducta tradicionales. Una reflexión sobre la belleza, la estética, lo bizarro y lo normal que comenzó con el corto *Eat my Shit* como preámbulo (Fig. 3).

*Pielas* no es una cinta en la que se utilice la tecnología como nexo conector en el desarrollo de la trama, sino que muestra la influencia que la tecnología ha tenido sobre el individuo joven y su forma de construir la realidad. En este caso a través de la crítica y haciendo una explícita comparativa de estas dos realidades. A continuación, se muestran pequeñas capturas extraídas de una escena perteneciente al corto *Eat my shit* que sirvió de antesala para el largometraje, escena que, a su vez, aparece de nuevo en *Pielas*.

Estas ideas conectan a la perfección con la teoría de cuerpo como ‘no lugar’ ya que, partiendo desde la misma apariencia física de los personajes, hasta el discurso narrativo y creativo que esconden, se percibe que el cuerpo no es aquello representativo. Estas evidencias se muestran en fragmentos del diálogo como el que aparece en la figura 2 o una de las frases clave en el largometraje *Pielas*: “Las pieles cambian, las pieles se operan, se transforman, la apariencia física no es nada”.



Figura 2

Casanova, E. (2005). *Eat My Shit* [Cortometraje] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=UDOExyw8CBY>

### 3.2. El artista sin cuerpo: *Second Life*

Otro modo de habitar y entender el cuerpo en la generación *millennial* lo encontramos con el surgimiento del mundo virtual *Second Life*. Este mundo “borra los límites entre la realidad y la virtualidad, viviendo una segunda vida (*Second Life*) totalmente diferente, o no, a la terrenal (Pérez, Galeón, 2016, p. 36).

*Second Life* es un metaverso o universo ficticio, un mundo virtual tan real como el tangible, con una estructura basada en regiones enlazadas entre sí, en las que sus habitantes puedan desarrollar su actividad conectando con otros residentes y generando un producto en ese metauniverso que extrapola los límites establecidos, fusionando la realidad física con la virtual. Este metaverso ha sido generado también pensando en el arte, la producción artística y los creadores, formando un abanico de artistas digitales, cuya obra, producción y exhibición únicamente se encuentra dentro de ese mundo virtual. Estos artistas no poseen cuerpo físico, sino que son creaciones digitales que se comportan y actúan al igual que los del mundo real.

El atractivo principal de estos mundos virtuales (...) es su espíritu de libertad: la posibilidad

de construir y/u obtener cualquier objeto, convertirnos en la persona que queramos –tanto física como psicológicamente– y empezar desde cero, haciendo todo lo que quizás en la vida real no podemos permitirnos. (Pérez, Galeón, 2016, p. 36)

*Second Life* es un mundo digital que ofrece “un escenario privilegiado para la creación y la creatividad en numerosos ámbitos, destacando el artístico” (Pérez, Galeón, 2016, p. 46). Un mundo habitado por los avatares, llamados residentes, que puede ser artistas avatares en SL teniendo un amplio abanico de posibilidades para crear –como las que ofrece el mundo real–, “con algunas alternativas nuevas y únicas añadidas que es lo que hace que este mundo virtual sea tan interesante”. (Pérez, Galeón, 2016, p. 38). En relación a esto, en el metaverso existe, además de las técnicas tradicionales del mundo real –que pueden ser escaneadas y subidas al mundo virtual–, una nueva y única a la vez: la creada por las propias herramientas del mundo virtual. Estas obras no podrían ser creadas en el mundo real, lo que las hace originales y características del virtual, ayudando “al proceso de reverberación entre los modos dominantes de la producción industrial y los modos emergentes del trabajo del artista, que en el mundo real resulta apenas perceptible en los resultados directos del quehacer del creador, todavía rendido al modo de producción manual-artesanal” (Brea, J.L. 2003) (Brea, J.L. en Pérez, Galeón, 2016, p. 38).

En definitiva, con esta referencia a *Second Life* se analizan nuevas corporalidades que surgen en el metaverso, en un mundo paralelo en el que no es necesario el cuerpo físico para crear y producir o distribuir una obra. Una evidencia de cómo la tecnología y la nueva generación pueden romper, transformar y ampliar la percepción que poseemos sobre la idea de cuerpo, cuestión en la que este estudio ha pretendido profundizar.

#### 4. Reflexiones

Tras este proceso de indagación sobre la importancia de la generación *millennial* en el proceso de deconstrucción del cuerpo y visualizado a través de la obra de Eduardo Casanova como proyección de todas estas ideas, a modo de reflexión, se propone la siguiente pregunta: ¿Por qué es necesario mostrar una chica con un culo en la cara? ¿Qué impacto, obviando el visual, puede tener en nuestro contexto social?

Pienso que las manifestaciones artísticas emergen de estas nuevas formas de concebir la corporalidad como forma de declaración; tienen una importante finalidad y un importante cometido para: reconocer prejuicios, hacer apología de la diversidad, defender el derecho a ser diferente, y experimentar el cuerpo de múltiples formas para definir y defender la identidad.

La generación *millennial* actualiza y reinventa, modifica pensamientos por los que llevan luchando décadas

diversos colectivos, como el LGTBI, pero utilizando los recursos que tenemos a nuestro alcance y las posibilidades que nos ofrece nuestro entorno para utilizarlos de manera constructiva, fomentando el libre pensamiento.

#### Referencias

Augé, M. (2000). Los “no lugares”. Espacios del Anonimato. Barcelona: Gedisa. Traducido por: Margarita Mizraji.

Augé, M. [Canal Encuentro] (2016, noviembre 8) Diálogos Transatlánticos: Marc Augé. Capítulo completo. [Archivo de video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=k8TlpBgSRsg> (30/12/2017).

Barreiro, A.M. (2004). La construcción social del cuerpo en las sociedades contemporáneas. Papers. Revista de Sociología. Coruña: Universidad de A Coruña. Departamento de Sociología y Ciencias Políticas. (73) pp. 127-152 DOI: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/papers/v73n0.1111>

Casanova, E. [Jameson Notodofilmfest] (2015, abril 16) Eat My Shit. [Archivo de video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=UDOEyxw8CBY> (30/12/2017).

Coca, D. (2017). Sobre la ocupación del suelo y la reconstrucción de la feminidad. Tercio Creciente, 12, págs. 63-74. DOI: <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.n12.6>

Díaz Velasco, A. (2011). Los hombres como cuerpos, el cuerpo: una multiplicidad. Revista Lúdica Pedagógica. Universidad Pedagógica Nacional. 2 (14) pp. 40-50 Recuperado de: <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/792/763> (30/12/2017). DOI: <http://dx.doi.org/10.17227/01214128.792>

Deleuze, G. y Guattari, F. (1997). Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia. España: Editorial Pre-Textos.

Escudero, J.A. (2004). Cuerpo y Transgresión. Cindy Sherman y la visión fotográfica de la mutación humana. Lectora: revista de dones i textualitat. (10), 71-83.

Hernández Ramírez, G. (2016). Subversiones de un ‘no lugar’: el tren como espacio surrealista donde confluye la identidad y la relacionalidad en Cuba. Tercio Creciente, 10, págs. 71-94. <http://dx.doi.org/10.17561/rtc.n10.4>

Juliano, D. (2010). El cuerpo fluido. Una visión desde la antropología. Quaderns de Psicologia. Universitat Autònoma de Barcelona. 12 (2) pp. 149-160. Recuperado de: <http://www.quadernsdepsicologia.cat/article/view/772> DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.772>

Korstanje, M. (2006). El viaje: una crítica al concepto de “no lugares” Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, 1(10), 211. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/athenead/v1n10.303>

Lapidario, J. (2011). La balada de Genesis y Lady Jaye, dos cuerpos fundidos en uno. Jot Down. El País. Recuperado de: <http://www.jotdown.es/2011/12/la-balada-de-genesis-y-lady-jaye-dos-cuerpos-fundidos-en->

uno/> (30/12/2017).

Pérez Romero, G. & Moleón Viana, M.A. (2016). Nuevos comportamientos artísticos en "Second Life". Tercio Creciente, 9, págs. 33-50. Recuperado de: <http://www.terciocreciente.com/web/ojs/index.php/TC/article/view/55> (30/12/2017).

Radrigán, V. (2015). cREATuRAS pIXEL: nuEVAS cORpORALIDADES, mATERIAS y EnERgÍAS. Revista de Teoría del Arte, (28), 81-92.

Vadillo Rodríguez, M. L. (2009). "La deconstrucción del cuerpo femenino: el 'no lugar' en el arte", en Investigación y género, avance en las distintas áreas de conocimiento. Actas del I Congreso Universitario Andaluz Investigación y Género, Facultad de Ciencias del Trabajo de la Universidad de Sevilla, 17 y 18 de junio de 2009. (Coord.) Isabel Vázquez

Bermúdez; (Com. cient.) Consuelo Flecha García [et al.] (1385-1401). Sevilla: Universidad de Sevilla.

Vivian Gavilan, V. (2005). Representaciones del cuerpo e identidad de género y étnica en la población indígena del norte de Chile. Estudios Atacameños. 30, pp. 135-148. Recuperado de: [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-10432005000200008](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-10432005000200008) (30/12/2017) DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-10432005000200008>

Zafra, R. [Foto Colectania] (2017, enero 18). Cuerpo/Cuerpo, deseo y ciberespacio [Archivo de video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=HMleelzG444&t=1335s> (30/12/2017).





UNIVERSIDAD  
DEL ZULIA

---

# situArte

Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la  
Universidad del Zulia

**Año. 12. N°23** \_\_\_\_\_

*Esta revista fue editada en formato digital y publicada en junio  
de 2017, por el **Fondo Editorial Serbiluz, Universidad del  
Zulia. Maracaibo-Venezuela***

**[www.luz.edu.ve](http://www.luz.edu.ve)  
[www.serbi.luz.edu.ve](http://www.serbi.luz.edu.ve)  
[produccioncientifica.luz.edu.ve](http://produccioncientifica.luz.edu.ve)**