



Quién es quién en sensibilización sobre la diversidad sexual y la igualdad de género mediante intervenciones artísticas en contextos universitarios

Who's who in raising awareness about sexual diversity and gender equality through artistic interventions in university contexts

DAVID VILA MOSCARDÓ

Universidad Miguel Hernández (España)

dvila@umh.es

ELIA TORRECILLA PATIÑO

Universidad de Zaragoza (España)

mtorrecilla@unizar.es

BIBIANA DE LA SOLEDAD SÁNCHEZ ARENAS

Universidad Miguel Hernández (España)

bibiana.sancheza@umh.es

Recibido: 14 de mayo de 2021

Aceptado: 18 de julio de 2021

RESUMEN:

En esta comunicación se muestra la investigación artística realizada dentro del proyecto I+D+I 'Sensibilización en igualdad de género y diversidad sexual mediante intervenciones artísticas en contextos universitarios', financiado por la Consellería de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital (Referencia: GV/2020/069) de la Generalitat Valenciana (España), cuya investigadora principal es María Amparo Alonso Sanz, de la Universitat de València.

Dentro de este proyecto, la propuesta planteada es la acción titulada "Quién es quién en igualdad y diversidad" que se apropia de las estrategias del conocido juego homónimo (también conocido como "Adivina quién"), para introducir personajes de relevante importancia en el ámbito de la igualdad y la diversidad, tanto de género, como de identidad y sexualidad. Los resultados obtenidos nos demuestran la importancia de este tipo de acciones e intervenciones aplicadas en el contexto universitario, poniendo de manifiesto la necesidad de un lenguaje inclusivo, así como la importancia de visibilizar y resaltar a este conjunto de figuras clave en la cultura *queer*.

PALABRAS CLAVE: arte, juego, diversidad sexual, igualdad de género, universidad.

ABSTRACT:

This communication shows the artistic research carried out within the R + D + I project 'Awareness in gender equality and sexual diversity through artistic interventions in university contexts', funded by the Department of Innovation, Universities, Science and Digital Society

(Reference: GV / 2020/069) of the Generalitat Valenciana (Spain), whose main researcher is María Amparo Alonso Sanz, of the University of Valencia.

Within this project, the proposed proposal is the action entitled "Who is who in equality and diversity" that appropriates the strategies of the well-known homonymous game (also known as "Guess who"), to introduce characters of relevant importance in the field of equality and diversity, both gender, identity and sexuality. The results obtained show us the importance of this type of actions and interventions applied in the university context, highlighting the need for an inclusive language as well as the importance of making visible and highlighting this set of key figures in queer culture.

KEYWORDS: art, games, sexual diversity, gender equality, university.



1. Introducción

Creemos que es fundamental aproximar a estudiantes, maestros, docentes, investigadores y educadores de museos, al gran abanico multicolor de posibilidades con las que tratar la diversidad sexual, tanto en los espacios destinados a la educación reglada (escuelas, institutos, universidades...) como en los dedicados a una educación informal (academias, museos, televisión, publicidad, publicaciones...). Especialmente cuando todo ello se hace desde la perspectiva de la educación artística, porque de este modo se garantiza la aceptación de la pluralidad (Huerta; Alonso, 2015, p. 9).

‘Sensibilización en igualdad de género y diversidad sexual mediante intervenciones artísticas en contextos universitarios’ es un proyecto I+D+I financiado por la Consellería de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital (Referencia: GV/2020/069) de la Generalitat Valenciana (España). La investigadora principal es la doctora María Amparo Alonso Sanz, de la Universitat de València, quien invitó al profesorado de tres universidades de la comunidad a participar: la Facultad de Magisterio de la Universitat de València, la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Miguel Hernández y la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. Este proyecto nace como una necesidad de reivindicar la igualdad y sensibilizar al público de cómo las diferenciaciones de género y sexualidad continúa siendo un estigma que condiciona de una manera notable los comportamientos sociales. Se trata pues, de un proyecto necesario ya que el término “diversidad sexual”, que ha empezado a ser utilizado de manera más bien reciente, “se ha trasladado a la educación, precisamente donde no se presuponía que la diversidad en las aulas o en las escuelas debiera introducir variables en el modo de hacer docente” (Huerta; Alonso, 2015, p. 7).

Para el desarrollo de este proyecto, en cada una de las tres universidades participantes, se generaron diferentes grupos que llevarían a cabo su propuesta en su propia institución, siendo después replicada en las otras dos universidades. El periodo de realización de nuestra propuesta dentro del proyecto estuvo comprendido entre octubre de 2020 y junio de 2021.

A continuación, se explican brevemente las diez intervenciones realizadas por los diferentes grupos que componen el proyecto, para luego ofrecer un análisis más profundo de una de ellas: el ¿Quién es quién en igualdad y diversidad?

- *Intervención 1: Tetas Diversas*

Equipo investigador implicado: Dra. Amparo Alonso y el Dr. Ricard Ramón

Esta propuesta artivista consiste en diseminar mensajes en favor de una universidad más diversa por los diferentes campus y facultades gracias a la participación de casi 200 estudiantes. Cada estudiante modela uno o varios recipientes en barro para poder sembrar en su interior una planta. Esta planta es regalada a un docente o persona de administración y servicios, acompañada de un breve texto que relata qué se desea de esta universidad o de sus trabajadores para ser más humanizada, naturalizada y sensible a la igualdad de género y diversidad sexual.

- *Intervención 2: 69 disidencias*

Investigador implicado: Dr. Ricard Huerta.

Se trata de disponer en el suelo 69 hojas de papel acuarela (tamaño DIN A2) en las que las personas que intervengan dejarán escrito-pintado un breve texto donde expliquen una situación de violencia homofóbica que haya sufrido, presenciado o imaginado. Su grafismo resultará importante, ya que esta caligrafía será intervenida posteriormente por Ricard Huerta, tanto en el propio papel como mediante aplicaciones informáticas tras escanear los trabajos gráficos. La disposición de las 69 hojas en el suelo tendrá la forma de una letra S, como una serpiente, la letra inicial del proyecto “Sensibilización”.

- *Intervención 3: (e)Tècniq(e)s Inclusiv(e)s de Gèner(e)s*

Equipo investigador implicado: Dra. M^a José Zanón, Dr. Juan Francisco Martínez Gómez de Albacete, Dra. Lourdes Santamaría, Dra. Imma Mengual.

Esta intervención quiere destacar los Espacios Susceptibles para la Igualdad y Diversidad de Género e Inclusividad de las naves, talleres, laboratorios y otros lugares de actividad práctica de la Facultad de Bellas Artes de Altea, mediante unas acciones artísticas *site specific* que serán grabadas en vídeo (como píldoras audiovisuales) resaltando los trabajos habituales que los alumnos/as realizan en dichos espacios. Estas acciones pretenden visibilizar los objetivos marcados por este Proyecto: Sensibilizar sobre la diversidad sexual y la igualdad de género.

- *Intervención 4: Glosario Visual*

Equipo investigador implicado: Dra. Bibiana de la Soledad Sánchez Arenas y la Dra. Amparo Alonso Sanz.

Consiste en la realización de fotografías narrativas construidas. El proceso para seguir será que cada estudiante, basándose en el “Glosario de términos sobre diversidad afectivo sexual” publicado por el Ministerio de Sanidad en 2018, elija varios de estos términos para que los pueda recrear en 2 o 4 fotografías. Una selección de estas imágenes ilustrará visualmente el significado de términos que socialmente pueden no ser conocidos, generando un glosario visual. Pretende ampliar el imaginario de la comunidad educativa, su vocabulario y conocimientos para el abordaje de la salud sexual y la diversidad afectivo sexual.

- *Intervención 5: Acción Visual. 69 paradigmas en diversidad*

Equipo investigador implicado: Dr. David Vila, Dra. Bibiana de la Soledad Sánchez Arenas, Dra. Elia Torrecilla Patiño.

¿Has sido consciente? Intervención del espacio público y de tránsito de la Facultad de Bellas Artes, con 69 conceptos para favorecer de manera inconsciente una respuesta emocional y biológica en procesos de relación con unx mismx y/o con otrxs.

- *Intervención 6: Peso del pensamiento*

Equipo investigador implicado: Dra. María Vidagañ y Dra. Amparo Alonso-Sanz.

Esta acción consiste en volver a clasificar los libros de las distintas estanterías de las bibliotecas de las universidades públicas mediante un nuevo criterio, en función del sexo de la persona que escribe el libro. Esta clasificación la realizaremos en tres columnas sobre las mesas o el suelo. Una columna donde colocaremos los libros escritos por autores; otra columna donde colocaremos los libros escritos por autoras y una tercera de autoría mixta. El propósito es realizar esas tres columnas a partir de 100 libros de selección aleatoria.

La finalidad es visibilizar la gran abrumadora mayoría de libros que hay en las bibliotecas escritos por autores masculinos frente a los escritos por autoras femeninas, con todas las implicaciones que esto supone para la construcción del pensamiento colectivo. El resultado será unas gráficas de barras tridimensionales que podrán fotografiarse para su posterior exposición y/o elaboración de postales para su difusión en la web, en redes sociales, en las pantallas de televisión de las bibliotecas etc. Pues la acción es efímera y los libros se restituyen al orden tradicional al acabar.

- *Intervención 7: Cuestionando la construcción de la identidad*

Investigadora implicada: Dra. María Zárraga

Cuestionando la construcción de la identidad, es un ejercicio de reflexión a través de la mirada del fotógrafo/a en la fotografía clásica y contemporánea. Presenta al público, en formato mural en impresión de gran tamaño, composiciones de imágenes fotográficas de diferente autoría. Cada una de ellas representa modos de expresar la identidad masculina, femenina y diversa. La interacción del público consiste en intervenir sobre el mural pegando etiquetas que poseen distintos conceptos con los que se cuestionan las imágenes existentes. Estas pegatinas de conceptos pueden asociarse a las imágenes percibidas en relación con la representación de la identidad.

- *Intervención 8: WAM, WOMEN ARTIST MUSEUM*

Equipo investigador implicado: Dra. Mau Monleón Pradas con la colaboración de Alissia y del Colectivo Manifiesto Portal de Igualdad en Museos y Centros de Arte, la plataforma ACVG, el Vicerrectorado de Responsabilidad social y Cooperación, UPV.

La acción titulada “WOMEN ARTIST MUSEUM - WAM”, consiste en la intervención del espacio público del ágora, mediante una lona que tiene la función de anunciar y hacer visible el recientemente creado Women Artist Museum (WAM). Women Artist Museum (WAM) es un museo virtual colectivo y participativo dedicado al reconocimiento de los logros y al fomento de la presencia de las mujeres en las artes visuales. WAM representa a todas las mujeres artistas.

- *Intervención 9: INVOC/ACCIÓN*

Equipo investigador implicado: O.R.G.I.A (Tatiana Sentamans, Beatriz Higón y Carmen G. Muriana) + /javi moreno

La propuesta consiste en una intervención visual del espacio (A), a la que se vincularán una serie de activaciones (B), cuyo feedback mediante formulario conllevará unas recompensas (C)

A) INTERVENCIÓN VISUAL DEL CAMPUS: Esta se realizará mediante la colocación de 5 lonas de exterior en escala humana-plus en elementos arquitectónicos/urbanísticos del campus (pañeros exteriores de edificios, balcones, halls con doble altura del interior de edificios universitarios, etc.). Cada lona reproducirá un trabajo de ilustración previo de O.R.G.I.A, de la serie “J.Oda a Jodo”, a saber, una reinterpretación transmarikabollo -y por lo tanto crítica- de los siguientes 5 arcanos mayores del Tarot de Marsella (en concreto, a partir de la edición de la baraja realizada por Philippe Camoin y Alejandro Jodorowsky en 1997): “La Papitriz” (carta de creación propia a partir de la fusión de las figuras de La Papisa y La Emperatriz), “L’Enamorado”, “La Roue de Fortune”, “Le Diable”, y “La Loca”.

B) ACTIVACIONES: Junto a cada lona y mediante una pegatina que contendrá un QR, se propondrá una activación concreta (o varias), siguiendo la simbología de cada carta y la lógica de una lectura de tarot fragmentada e “invertida”, cuyo fin será la sensibilización en materia de igualdad en la diversidad desde un punto de vista interseccional aprovechando tópicos, tropos y lugares comunes de la vida universitaria.

C) FEEDBACK PROPIO + RECOMPENSAS: Al final de las instrucciones a las que conduzcan los QR, habrá un enlace donde se indicará, en función de la activación, el *feedback* pertinente (subir un breve vídeo, foto o comentario, donde se autorizará su uso posterior incluyendo datos de contacto de la persona en cuestión). La cumplimentación de las diferentes activaciones y la subida de su correspondiente *feedback*, conllevará la obtención de una, varias, o la colección completa de las mismas cartas del tarot en formato pegatina.

- *Intervención 10: ¿Quién es quién en igualdad y diversidad?*

Equipo investigador implicado: Dr. David Vila, Dra. Bibiana de la Soledad Sánchez Arenas, Dra. Elia Torrecilla Patiño.

Se basa en una reinterpretación del clásico juego ¿Quién es quién? Pero reformulando la estrategia de preguntas y sobretodo cambiando los personajes principales para incluir a destacadas figuras del ámbito de la igualdad de género y la diversidad sexual. Esta intervención pasamos a detallarla más detenidamente a lo largo del texto en el desarrollo de la ponencia que ofrecemos a continuación.

1.1. ¿Quién es quién?

¿Quién es quién en diversidad y sexualidad? Es la pregunta que plantea el juego-acción que proponemos, y que se apropia de las estrategias del conocido juego “Quién es quién” o “Adivina quién”, que consiste en elegir un personaje y conseguir averiguar a través de preguntas, el del adversario.

La variación que se propuso del juego, fue a la hora de introducir personajes de relevante importancia en el ámbito de la igualdad de género, y diversidad sexual y afectiva. El juego se compone de dos tableros de madera, con 12 fichas que muestran 12 figuras, y dos barajas de fichas con dichos personajes, tal y como muestra la imagen:



Figura.1. Imagen del tablero del juego ¿Quién es quién en igualdad de género y diversidad? Fuente: autoría propia.

El juego transcurre de la siguiente manera:

Disponemos los dos tableros del juego en un lugar de tránsito de la Facultad (el vestíbulo, un jardín, un taller o la cafetería). El propio diseño del juego permite realizar la intervención en diferentes formatos, ofreciendo tanto la acción directa como evento participativo, y también la colocación del juego en físico en lugares transitados por el público para que puedan interactuar con la propuesta en cualquier momento. Esto posibilita llegar a un número amplio de participantes, consiguiendo un mayor impacto. La instalación de la mesa con los tableros crea un escenario alrededor del cual comienza a reunirse gente interesada. Invitamos a una pareja a participar. Les explicamos el juego, barajamos las cartas para que cada participante elija un personaje y les repartimos un libreto. Este, ha sido diseñado tanto para facilitar el propio juego, como para generar una didáctica de la temática, y contiene una pequeña reseña biográfica de cada personaje, del que hemos seleccionado un conjunto de ítems relevantes, que serán de gran utilidad a la hora de plantear las preguntas que propician la acción. Posteriormente explicamos las normas del juego y el tipo de preguntas que se pueden realizar (aquellas que solamente puedan responderse con un sí o no), de las que debe eliminarse sesgos de género, sexualidad, raza o clase.



Figura 2. Libreto que acompaña al tablero de juego y que es repartido entre los participantes. Fuente propia.

Son las 11:30h. El alumnado sale de las aulas. Dos estudiantes se animan a participar, y toman sus asientos. Comienza el juego: la duración de la partida varía en función de los participantes y en su conocimiento de los personajes. No hay ni una sola participante que no consulte el libreto que le ofrece información y le descubre a varias figuras. No hay prisa. El público observa curioso, anima y ayuda en la formulación de preguntas. ¡Advertencia! Una de las participantes formula: ¿es un artista?, y corregimos, porque la pregunta correcta es: ¿pertenece al mundo del arte? Se hace el silencio y participantes y público asienten. El tipo de preguntas formuladas de esta manera se repite sin ser conscientes de ello, y advertimos en más de dos ocasiones. Pero a lo largo del juego las participantes van asumiendo e integrando el lenguaje inclusivo. La partida termina entre aplausos. Todas ganan, porque todas han adquirido conocimientos. Muestran su agradecimiento y sorpresa cuando les decimos que pueden llevarse el libreto a sus casas. Y ya tenemos a otra pareja que desea, ansiosa, participar.

2. Metodología empleada o la importancia del juego



Figura 3. Fotografía tomada durante la acción realizada en el hall de la Facultad de Bellas Artes de Altea de la Universidad Miguel Hernández, 2020. Fuente propia.

La metodología empleada en esta propuesta es cualitativa y está basada en un estudio de caso permitiéndonos abordar el arte como experiencia de vida. En este sentido, John Dewey, una de las figuras más importantes dentro de la pedagogía contemporánea, relaciona los movimientos artísticos con la vida cotidiana y la sensibilidad de las personas, y considera que el arte es todo aquello que refuerza la experiencia de la vida ordinaria, por ello es necesario “recobrar la continuidad de la experiencia estética con los procesos normales de la vida” (2008, p. 11), planteando una vuelta a la experiencia de lo común. Aquí resulta fundamental señalar la importancia que en este juego tiene la interacción y la creación de una situación, de un ambiente propicio para un aprendizaje integrado y distendido, porque tiene lugar fuera de las aulas y se han dejado a un lado las preocupaciones; además, el propio hecho de jugar, es una actividad que permite diluir los límites que existen entre el rol de profesor/a y alumna/o.

Una de las definiciones más populares del juego proviene de Huizinga, en su libro *Homo Ludens* (1972), donde señala que la cultura humana es el resultado del juego entendido como reglas y como comportamientos humanos, defendiendo que los seres humanos son plenamente humanos solo cuando juegan. Las características principales de un juego, según el autor, es que se trata de una actividad libre que se aparta de la vida cotidiana y de la rutina. Por ello, el hecho de plantear esta acción, supone que las personas participantes adquieran conocimientos de una forma relajada fuera del aula. El juego tiene un espacio y un tiempo en el que existe un orden absoluto y propio, en el que cada persona que juega se entrega con todo su ser, con entusiasmo y emoción.

Para Huizinga uno de los principales beneficios del juego es que ayuda a la formación y el fortalecimiento del espíritu de los jugadores, permitiéndoles crear nuevos mundos, potenciando su creatividad y, del mismo modo, ayudándoles a abrirse al mundo, y sostiene que, sin el desarrollo de una actitud lúdica, ninguna cultura es posible.



Figura 4. Fotografías de los personajes seleccionados para el juego. Fuente propia.

En el diseño del juego, la selección de los personajes se ha basado en escoger tanto a figuras nacionales como internacionales, prestando también especial atención a lo local; vinculadas al mundo del espectáculo, las artes plásticas, la teoría *queer* y estudios sobre el género; todas ellas asociadas con la reflexión sobre la propia identidad.

De la biografía de cada personaje, extraemos un aprendizaje que nos muestra otras vidas posibles y cómo revitalizar el potencial simbólico del arte trasladándolo a la dimensión social de la vida cotidiana (Marcuse, 1976); de cómo resistir y hacer frente a una sociedad inconsciente a través del activismo, de sus obras y vidas.

Este es el caso de Divine (1945-1988), que es el nombre artístico de Harris Glenn Milstead. Actor y cantante estadounidense. Divine, es un personaje drag queen de reconocido éxito en el ambiente musical y en el cine independiente, convirtiéndose, gracias a las películas del director de cine John Waters, en un símbolo de la cultura “trash” y la lucha de los derechos.

Judith Butler (1956), filósofa posestructuralista estadounidense judía que ha realizado importantes aportes en el campo del feminismo, la teoría *queer*, la filosofía política y la ética. Es autora de una serie de libros que describen lo que hoy se conoce como teoría *queer*. Una de sus contribuciones más destacadas es su teoría performativa del sexo y la sexualidad, es decir: los roles sexuales son construcciones sociales y no roles naturales (Butler, 2007).

Freddie Mercury (1946-1991), fue un cantante, compositor, pianista, diseñador gráfico y músico británico de origen parsi e indio, conocido por haber sido el vocalista principal de la banda de rock Queen. Su muerte representó un momento importante en la historia del VIH.

La Veneno (1964-2016) es el nombre artístico de Cristina Ortiz, que nació como Joselito. Desde muy pequeña supo que era una mujer, motivo por el cual sufrió agresiones y malos tratos. Fue descubierta en un reportaje televisivo sobre travestis y rápidamente saltó a la fama por su carisma, belleza y desparpajo.

Lili Elbe (1882-1931), nacida como Einar Wegener fue una artista de considerable éxito, además de ser la primera persona conocida en someterse a una cirugía de cambio de sexo.

Liz Dust (1980), es una reconocida artista multidisciplinar dentro del ámbito LGTB valenciano, diva de día y de la noche, polifacética y camaleónica, que forma parte del movimiento “da-drag”. A través de su trabajo va rompiendo fronteras de prejuicios con cada acto que realiza.

Maruja Mallo (1902-1995), fue una artista transgresora, precursora del “Sinsombrerismo”, una acción que consistía en caminar desde la Academia de Bellas Artes hasta la Puerta del Sol sin sombrero; un acto que provocó insultos e improperios por parte de los viandantes, dando lugar a un movimiento social que provocó la incorporación de las mujeres a un mundo cultural abierto y en vanguardia (Torrecilla, 2017, p. 91).

Ocaña (1947-1983), fue un icono de resistencia de la dictadura franquista durante la transición española. Sus performances y acciones diversas, coetáneas al nacimiento del movimiento punk y de los primeros movimientos de protesta LGTB, anticiparon prácticas de desobediencia sexual y de género que comenzarían a agruparse bajo el nombre de “activismo *queer*” a principios de los años ochenta (Colling; Sabuco, 2019).

Paul B. Preciado (1970), es un hombre transgénero pansexual de nacionalidad española y reconocido internacionalmente por su activismo y aportes a la filosofía, particularmente a la teoría

queer y los estudios sobre el género. Su obra *Manifiesto contrasexual* (2002), inspirado por las tesis de Judith Butler, está considerada como uno de los textos más influyentes del movimiento *queer*.

Pepe Espaliu (1955-1993) es uno de los artistas más destacados de la generación española de los ochenta. Pintor, escultor, dibujante y escritor, desarrolló una obra coherente y significativa, estrechamente relacionada con la reflexión sobre la propia identidad. A su trabajo se le debe una de las más profundas conceptualizaciones de la vivencia del sida.

Rampova (1956), artista transgénero y activista pre-*queer*, cantante y actriz cuya obra abarca desde letras de canciones, *sketchs*, artículos, ensayos, dibujos, cómics, pinturas o vestuario, lo que la convierte en una figura clave de la contracultura (VVAA, 2020).

Claude Cahun (1894-1954), fue una adelantada a su tiempo explorando las líneas y su disolución entre la identidad y el género, porque se definió como género neutro. La ambigüedad formaba parte del misterio y profundidad de sus fotografías performativas. Exploró, cuestionó, descubrió y construyó su propia identidad a través de la cámara y supo emplear las técnicas del fotomontaje y la performance para crear realidades oníricas y alternativas.

Como vemos, esta selección de personajes muestra, a través de sus biografías, una forma de apertura, de activismo, de ruptura y trasgresión que favoreció la visibilidad de otros cuerpos y otras maneras de entender la sexualidad, todo lo que de ella deriva y todo lo que se ha quedado al margen en una sociedad binaria.



Figura 5. Fotografía tomada durante la acción realizada en la cafetería de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Valencia, 2021. Fuente propia.

El carácter lúdico de la propuesta permite una interacción desenfadada por parte del público, que permite hacerles llegar la información de una manera divertida generando la didáctica a través del juego. Además, durante su desarrollo, se produce un intercambio de conocimiento y experiencias entre las personas participantes y el propio público.

Los resultados obtenidos en cuanto a sensibilización con las temáticas abordadas se recogen a través de un formulario online al que responderá el público participante tras las diferentes partidas, y al que pueden acceder a través de un código QR ubicado al final del libreto.

3. Resultados

Durante la realización de este juego-acción en la Facultad de Bellas Artes de Altea, y sus réplicas en las diferentes facultades de la Universidad de Valencia, hemos podido comprobar cómo estos libretos se convierten en un valioso material didáctico que contribuye a la difusión del conocimiento en temas de igualdad y diversidad, y que permite al público participante poder formular las preguntas que propician la acción. Como todo juego, se plantean unas normas básicas, las cuales afectan al tipo de preguntas que se pueden realizar, eliminando sesgos de género, sexualidad, raza o clase.

421

Esta acción ha sido itinerante y las propias características del juego nos ha permitido realizar la intervención en diferentes contextos universitarios (halls, jardines, talleres y cafetería de la Facultad de Bellas Artes de Altea - Universidad Miguel Hernández; y cafeterías de la Facultad de Magisterio, Ciencias Sociales, Derecho, y Económicas de la Universidad de Valencia – España).

Esto nos ha ofrecido tanto la acción directa como evento participativo, y también la ubicación del juego en físico en diferentes lugares transitados por el público para que puedan interactuar con la propuesta en cualquier momento, favoreciendo la posibilidad de llegar a un número amplio de participantes (tanto estudiantes, como personal docente e investigador y personal de administración y servicios), consiguiendo así un mayor impacto.



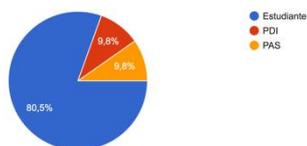
Figura 6. Fotografía tomada durante la acción realizada en el Hall de la Facultad de Bellas Artes de Altea (Universidad Miguel Hernández de Elche), 2020. Fuente propia.

Los resultados obtenidos en cuanto a sensibilización con las temáticas abordadas han sido recogidos a través de un formulario online al que el público participante respondió, tras las diferentes partidas.

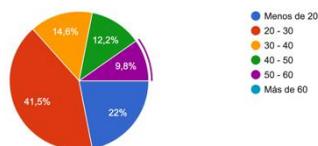
Las preguntas realizadas fueron las siguientes¹:

- ¿A qué colectivo dentro de la universidad perteneces?
- Expresa tu rango de edad
- ¿Conoces la Teoría *Queer*?
- ¿Conocías a lxs personajes del juego?
- ¿Incluirías a algún otrx personaje que conozcas?
- ¿Crees que esta estrategia es útil a nivel didáctico?
- ¿Qué ha despertado en ti esta experiencia?
- ¿Consideras importante que los proyectos de Investigación y Desarrollo generados desde la Universidad aborden temáticas de índole social?
- ¿Recomendarías este juego a tus conocidxs?

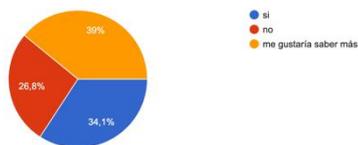
De que colectivo dentro de la universidad eres miembrx
41 respuestas



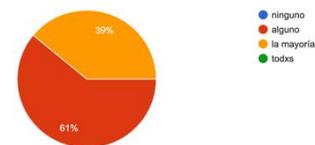
Expresa tu rango de edad:
41 respuestas



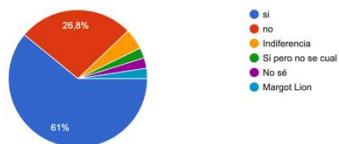
¿Conoces la teoría Queer?
41 respuestas



¿Conocías a lxs personajes del juego?
41 respuestas



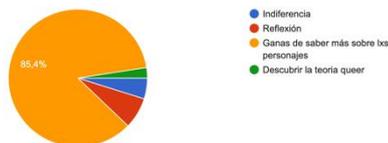
¿Incluirías a algun otrx personaje que conozcas?
41 respuestas



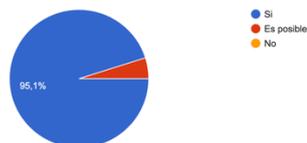
¿Crees que esta estrategia lúdica es útil a nivel didáctico?
41 respuestas



¿Esta experiencia, qué ha despertado en ti?
41 respuestas



¿Recomendarías este juego a tus conocidxs?
41 respuestas



¹ El formulario se encuentra accesible en el siguiente enlace:
<https://forms.gle/BCCBWn3kHbX6x15ZA>

¿Consideras importante que los proyectos de Investigación y Desarrollo generados desde la Universidad aborden temáticas de índole social?

41 respuestas

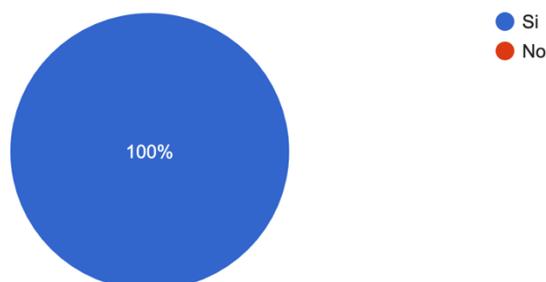


Figura 7. Gráficos que recogen las respuestas del formulario por parte del público participante. Fuente propia.

El Personal administrativo y de servicios (PAS) que participó tienen entre 40 y 60 años, y a la mayoría, que no eran conocedores de la teoría queer, les gustaría saber más. Conocen a algunos de los personajes del juego y no incluirían a ningún otro. En su totalidad respondieron que el juego se trata de una estrategia útil a nivel didáctico y han respondido que esta experiencia les ha despertado ganas de saber más. Consideran importante que los proyectos de Investigación y Desarrollo generados desde la Universidad aborden temáticas de índole social y en su totalidad recomendarían el juego a sus más allegados.

El personal docente e investigador (PDI) participante, tienen entre 40 y 60 años, a su totalidad les gustaría saber más sobre la teoría queer, conocen a la mayoría de los personajes del juego e incluirían a algún otro personaje, pero no sabrían a cuál. Coinciden en que se trata de una estrategia útil a nivel didáctico, y excepto a un miembro que le causó indiferencia, a la mayoría les ha provocado ganas de saber más. Consideran importante que los proyectos de Investigación y Desarrollo generados desde la Universidad aborden temáticas de índole social y recomendarían el juego a sus conocidos.

Por último, en el estudiantado encontramos más diversidad en el rango de edad:

- Estudiantado de menos de 20 años:

A la mayor parte le gustaría saber más sobre la teoría queer y algunos la desconocen. Conocen a alguno de los personajes. La mayoría incluiría a otros personajes, pero no se especifica. En su totalidad coinciden en que esta estrategia es útil a nivel didáctico; que esta experiencia les ha despertado ganas de saber más; que consideran importante que los proyectos de Investigación y Desarrollo generados desde la Universidad aborden temáticas de índole social, y recomendarían el juego a sus más allegados.

- Estudiantado de entre 20 y 30 años:

A la mayor parte le gustaría saber más sobre la teoría *queer* y conocen a la mayoría de los personajes. Un alto porcentaje incluiría a otros personajes, pero no se especifica. En su totalidad creen que esta estrategia es útil a nivel didáctico. Todas las respuestas coinciden en que esta experiencia les ha despertado ganas de saber más y le ha llamado a la reflexión; que consideran importante que los proyectos de Investigación y Desarrollo generados desde la Universidad aborden temáticas de índole social y recomendarían el juego a sus conocidos.

- Estudiantado de entre 30 y 40 años:

Excepto una respuesta, que especifica que este juego le ha descubierto la teoría *queer*, la mayoría la conocen y a un alto porcentaje de los personajes, pero coinciden en que les ha despertado ganas de saber más. Una de las respuestas indica que incluiría a Margot Lion en el juego y la mayoría incluiría a otros personajes, pero no se especifica. En su totalidad coinciden que esta estrategia es útil a nivel didáctico; consideran importante que los proyectos de Investigación y Desarrollo generados desde la Universidad aborden temáticas de índole social y responden que recomendarían el juego a sus seres más cercanos.

- Estudiantado de entre 40 y 50 años:

A partes iguales coinciden en que desconocen la teoría *queer*, les gustaría saber más, y sí la conocen. También conocen a la mayoría de personajes e incluiría a otros personajes, pero no se especifica. De manera unánime creen que esta estrategia es útil a nivel didáctico; que esta experiencia les ha despertado ganas de saber más; que consideran importante que los proyectos de Investigación y Desarrollo generados desde la Universidad aborden temáticas de índole social y recomendarían el juego a las personas de su entorno.

- Estudiantado de entre 50 y 60 años:

A partes iguales coinciden en que desconocen la teoría *queer* y los que les gustaría saber más. Conocen a alguno de los personajes. La mayoría incluiría a otros personajes, pero no se especifica. Excepto un estudiante, el resto coinciden en que esta estrategia es útil a nivel didáctico; que esta experiencia les ha despertado ganas de saber más; que consideran importante que los proyectos de Investigación y Desarrollo generados desde la Universidad aborden temáticas de índole social y recomendarían el juego a sus más allegados.

4. Conclusión

Siguiendo con los planteamientos formulados por Huizinga (1972), el carácter lúdico de la propuesta ha propiciado una interacción desenfadada por parte del público participante, favoreciendo la asimilación de la información proporcionada mediante una metodología didáctica entretenida para alcanzar los objetivos planteados.

Asimismo, durante la realización de las acciones, pudimos obtener *feedback* por parte del alumnado, quienes manifestaron -la gran mayoría- desconocer a gran parte de los personajes del juego, mostrando un gran interés por la lectura de sus biografías. Además, manifestaron sorpresa por su propia carencia a la hora de emplear un lenguaje inclusivo, ya que en el momento de formular las preguntas existía una inclinación hacia el uso de un lenguaje sexista, tomando conciencia de cómo nuestro lenguaje se encuentra afectado y limitado.

El hecho de realizar esta acción y replicarla fuera de nuestra facultad, y concretamente fuera del ámbito artístico al que pertenecemos, nos ha ofrecido otros puntos de vista, como el de la estudiante anónima que manifestó lo siguiente:

“Me he dado cuenta que cuando he empezado a ver a todos los personajes, conocía solamente a cuatro. Los conocía por la influencia que tienen hoy en día en la sociedad, pero hay algunos que, por ejemplo, Judith Butler, creo que, en una carrera como la que estamos estudiando (Derecho) tendríamos que tener, al menos una noción de quién es o saber más que nada su nombre, porque es un personaje importante que nos ayudaría a desarrollar un pensamiento crítico. Me parece un poco triste que en esta facultad no se le de ni un mínimo de importancia ya que es fundamental conocer, aunque sea los elementos esenciales de su trabajo y que han hecho que consigamos lo que tenemos hoy en día”.

Como conclusión general, queremos resaltar la importancia de llevar a cabo este tipo de acciones dentro del contexto universitario para poner de manifiesto, por un lado, cómo el juego permite el aprendizaje de una manera fluida e integrada; por otro, cómo la metodología empleada a través de esta acción artística, refleja la influencia que la sociedad tiene en los usos cotidianos del

lenguaje, y supone una manera de superar las limitaciones que existen a la hora de afrontar la diversidad sexual en las aulas desde de la perspectiva de la educación artística.

Es importante en este sentido dar valor a este tipo de proyectos, así como a otros trabajos realizados en diferentes “niveles de enseñanza y en países diferentes, los museos, las revistas, las exposiciones e incluso las series de televisión, que se convierten en espacios y objetos que pueden animar la reflexión y las actitudes de respeto hacia las personas y colectivos LGTB y, en definitiva, contribuir desde el aula de arte hacer más tolerante y democrática la sociedad en que vivimos” (Huerta; Alonso, 2015).

Por último, resaltar cómo a través de la retroalimentación obtenida por parte del público-participante se reafirma nuestra convicción de que el arte nos enseña otros mundos posibles donde la libertad de género y sexualidad se amplía, se practica y se resignifica, en definitiva, se potencia a través del juego: “La experiencia básica en la dimensión estética es sensual antes que conceptual; la percepción estética es esencialmente intuición, no noción. (...) La percepción estética está acompañada del placer” (Marcuse, 1976, pp. 167-168).

Agradecimientos

Gracias a la Consellería de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital (Referencia: GV/2020/069) de la Generalitat Valenciana por la financiación de este proyecto y a la Doctora Dña. María Amparo Alonso Sanz, de la Universitat de València por su confianza en nuestro trabajo. También a la totalidad de los/as participantes que le han dado sentido al juego diseñado, y por toda la retroalimentación que nos han aportado.

Bibliografía

- Butler, J. (2007). *El género en disputa*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Colling, L.; Sabuco, A. (2019). “Por outras e outros Ocañas que merecemos”. *Revista ARS*,(41).https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/168934/171429?fbclid=IwAR3UGHDVxxkBAiBB9GChTUhHw1hwX7_bVkJh7cMk5wRCcB2vUTA3xaSKCGE
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Huerta, R. y Alonso, A. (2015). *Educación Artística y diversidad sexual*. Valencia: Universitat de València.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Marcuse, H. (1976). *Eros y civilización*. Barcelona: Seix Barral.
- Preciado, B. (2002). *Manifiesto contra-sexual. Prácticas subversivas de identidad sexual*. Madrid: Editorial Ópera Prima.
- VVAA (2020). *Kabaret Ploma 2. Socialicemos las lentejuelas*. Rampova. Valencia: Editorial Imperdible.
- Torrecilla, E. (2017). Mujeres haciendo ciudad: flâneuses y Las Sinsombrero. *Revista Kultur*, 4 (7), 79-98. <http://dx.doi.org/10.6035/Kult-ur.2016.3.5.1>