



<https://dx.doi.org/10.7203/eari.15.26392>

Escultura, diseño y juego: educando en igualdad a partir de los espacios sostenibles de la contrasexualidad

Sculpture, design and play: educating for equality through sustainable spaces of counter-sexuality

Víctor PARRAL. Universitat Politècnica de València (España). vicparsan@hotmail.com

Resumen: Este artículo presenta una escultura diseñada en 2015, *Els espais invertits de Ciborga*, concebida como objeto de diseño y como espacio igualitario al mismo tiempo. Esta pieza, entendida como necesaria en una sociedad violenta, machista, homófoba, dependiente del plástico y por ello insostenible, se inspira en la deconstrucción contrasexual y paródica de un espacio sexual y patriarcal denominado cabina con *glory holes*. La idea del artículo es mostrar esta escultura como un mueble educativo, más sostenible y de dinamización intelectual y corporal que además reflexiona sobre la igualdad y contribuye a mejorar, algunos de los objetivos de desarrollo sostenible de la Agenda 2030 (de las Naciones Unidas) tales como aquellos relacionados con el bienestar, la salud, la educación, la igualdad de género, la sostenibilidad, el consumo responsable y el establecimiento de alianzas.

Palabras clave: Escultura, arte, diseño, sexualidad, igualdad, sostenibilidad.

Abstract: This article presents a sculpture designed in 2015, *Els espais invertits de Ciborga*, conceived as a design object and as an egalitarian space at the same time. This piece, understood as necessary in a violent, sexist, homophobic, plastic-dependent and therefore unsustainable society, is inspired by the contrasexual and parodic deconstruction of a sexual and patriarchal space called cabin with *glory holes*. The idea of the article is to show this sculpture as an educational piece of furniture, more sustainable and of intellectual and corporal dynamization that also reflects on equality and contributes to improve some of the sustainable development goals of the 2030 Agenda (of the United

Nations) such as those related to well-being, health, education, gender equality, sustainability, responsible consumption and the establishment of partnerships.

Keywords: Sculpture, arts, design, sexuality, equality, sustainability.

Introducción

En este artículo presento una de mis piezas entendida como escultura contemporánea, mueble, juego y objeto de diseño, creada en 2015: *Els espais invertits de Ciborga*. Esta pieza de arte transeducativo (Huerta, 2016) realizada mediante técnica constructiva con madera de pino se fundamenta en la teoría de la contrasexualidad de Paul B. Preciado (2002), entendida como paradigma filosófico de deconstrucción paródica, corporal e identitaria con respecto al sistema patriarcal binario sexo-género-sexualidad entendido como agente opresor en los actuales sistemas biopolíticos de los actuales estados occidentales (Foucault, 2005). A lo largo del artículo voy a plantear todo un marco teórico con el fin de elaborar toda una serie de argumentos pedagógicos para vincular esta pieza y su sistema de deconstrucción identitario con algunos de los objetivos de desarrollo sostenibles (ODS), planteados por Naciones Unidas (<https://www.un.org/es/>) en su agenda para el año 2030, tales como la promoción del bienestar, la salud, la educación, la igualdad de género, la reducción de las desigualdades, la sostenibilidad, el clima, la producción, el consumo responsable o el establecimiento de alianzas. A continuación desarrollo el marco teórico a través del cual se fundamenta el diseño de *Els espais invertits de Ciborga*.



Figura 1. Proyecto escultórico, juego, mueble y objeto de diseño: Els espais invertits de Ciborga del artista (Autoría propia).

Contextualización de lo disciplinario y de lo farmacopornográfico: plástico, control y opresión en el diseño de cuerpos y objetos

El concepto de control tal y como lo entiende el filósofo M. Foucault (2005) tiene una gran relación con todo el entramado de mecanismos que el poder y los gobiernos plantean a la hora de dirigir las identidades de las personas y sus comportamientos:

Se trata de determinar, en su funcionamiento y razones de ser, el régimen de poder-saber-placer que sostiene en nosotros al discurso sobre la sexualidad humana. (...) qué caminos le permiten alcanzar las formas infrecuentes o apenas perceptibles del deseo, cómo infiltra y controla el placer cotidiano (...). De ahí, por último, que el punto importante no será tanto determinar si esas producciones discursivas y esos efectos de poder conducen a formular la verdad del sexo o, por el contrario, mentiras destinadas a ocultarla, cuanto delimitar y aprehender la ‘voluntad de saber’ que al mismo tiempo les sirve de soporte y de instrumento. (p. 11)

M. Foucault (2005), como precursor de la biopolítica, explica que a finales del siglo XVIII las sociedades occidentales han mutado sus sistemas de gobierno; han pasado de ser gobernadas de manera soberana con formas tanatopolíticas para convertirse en regímenes disciplinarios, somatopolíticos, donde se establecen sistemas de control de la vida. Entiende la biopolítica como el arte de gobernar la vida, como un sistema de control y de poder que a partir de la Ilustración, tendrán los estados nuevos sobre sus ciudadanos entendidos como cuerpos. Se articulan así una serie de saberes y de técnicas o tecnologías (demografía, sexología, medicina...) alrededor del cuerpo. A este concepto M. Foucault lo llama dispositivo de la sexualidad, y lo entiende como un arma de doble filo ya que dichas tecnologías son utilizadas por los sistemas que ostentan el poder para controlar los cuerpos de sus habitantes. Sin embargo al mismo tiempo estos mecanismos son reinterpretados y sirven para escapar a dicho sistema, para promover placeres y discursos prohibidos, creando un fallo performativo o mecanismo de resistencia que sirve para configurar nuevas identidades más abiertas. En este contexto disciplinario se ubican *Els espais invertits de Ciborga* con el fin de subvertir las normas del sistema binario denominado sexo-género-sexualidad dentro del cual se entienden los conceptos de hombre blanco masculino heterosexual y de mujer blanca femenina heterosexual como gobernadores del mundo.

Los dos sistemas, disciplinario y soberano, ejercen una violencia similar y sistémica sobre nuestros cuerpos e identidades. La farmacopornografía (Preciado, 2008) es un sistema continuador del régimen disciplinario del poder patriarcal. Se ubica en un contexto capitalista, evolucionado y estructurado en 3 ámbitos tecnológicos: fármaco-químico, tecnológico-digital y sexo-género-corporal-identitario. “Si en la sociedad disciplinar las tecnologías de subjetivización controlaban el cuerpo desde el exterior (...), en la sociedad farmacopornográfica, las tecnologías entran a formar parte del cuerpo, se diluyen en él, se convierten en cuerpo.” (Preciado, 2008, p.66). Este contexto somatopolítico está dominado por nuevas tecnologías del cuerpo como la biotecnología, la cirugía, la endocrinología o la farmacéutica.

Según Paul B. Preciado (2008), un nuevo gobierno del cuerpo empieza a gestarse tras la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Civil en España. La farmacopornografía tiene sus orígenes en los años 40. Es durante esta década cuando se comercializa la 1ª píldora *antibaby* y la metadona como analgésico. En 1947 John Money inventa el término género, diferenciándolo del sexo, y afirmando que el género de bebés es modificable hasta los 18 meses en el caso de bebés intersexuales o que presenten cierta ambigüedad genital. En plena 2ª Guerra Mundial, el *lifting* facial y otras operaciones de cirugía estética se convierten en técnicas de consumo de masas.

Tras la Segunda Guerra Mundial se potencia enormemente la industria petrolera y se generaliza y expande el uso del plástico, lo que definirá la evolución universal del diseño y una transformación ecológica del planeta a gran escala (destrucción y contaminación de ecosistemas). En la década de los 50 se mediatizan por primera vez los cambios de sexo de personas transexuales y nace la revista *Playboy*. En España se crea la Ley de Vagos y Maleantes que incluye a los homosexuales y desviados sexuales. Antonio Vallejo-Nájera y Juan José López Ibor practican la lobotomía como terapia de modificación de conducta. En Rusia se lleva a cabo la primera faloplastia a partir de injerto de piel y músculo de brazo.

Durante los años 60 empieza a desarrollarse la idea de *cyborg* mediante prótesis plásticas y tecnológicas por los investigadores Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline a partir del concepto de robot de los años 20. En 1960 se comercializan los primeros antidepresores (Prozac) y el Secobarbital, (barbitúrico conocido como “la píldora roja”). En 1969 se crea *aparnet*, primera red de redes de ordenadores interconectados que más tarde dará lugar a internet. En los años 70, El Reino Unido crea la Ley de Abuso de Drogas, regulándolas por categorías y dejando fuera el alcohol y el tabaco. También se produce el estallido de la producción fílmica pornográfica y en 1973 se retira la homosexualidad del manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM).

En 1975 se patenta el primer implante de pene con varillas de polietileno como tratamiento de la falta de erección. En 1977, en Oklahoma se introduce la primera inyección letal por compuesto barbitúrico semejante a la píldora roja. En la década de los 80, se comercializan nuevas hormonas, y numerosas sustancias anabolizantes empiezan a utilizarse en el deporte. En 1983 la transexualidad se patologiza como disforia de género y se incluye en el DSM. En 1988 se aprueba el uso de Sildenafil, comercializado como Viagra por Pfizer en 1996. En la década de los 90 empieza el boom de los gimnasios. En el año 2000, cuatro millones de niños son tratados con Ritalina por hiperactividad y por el llamado Síndrome de Déficit de Atención y más de dos millones de niños consumen psicotrópicos contra la depresión infantil. Internet visibiliza la explotación y el abuso sexual, principalmente de menores. Así es, por tanto, como Paul B. Preciado (2008), nos presenta la era farmacopornográfica en la que vivimos:

Durante el siglo XX, (...), psicología, sexología y endocrinología han establecido su autoridad material para transformar la libido, la conciencia, la feminidad y la masculinidad, la sexualidad, el psiquismo en moléculas comercializables en cuerpos, en bienes de intercambio gestionados por las multinacionales farmacéuticas. (p.32)

En la actualidad se producen multitud de variedades psicotrópicas sintéticas legales e ilegales (Lexomil, vitaminas, paracetamol, taurina, proteínas, speed, Prozac, popper, éxtasis, cocaína, Omeprazol...), se desarrollan también nuevas formas de comunicarse, nuevos artefactos vivos, llenos de prótesis y de sustancias químicas artificiales, como plásticos y siliconas, que generan mutaciones en los objetos del diseño y en los cuerpos, entendidos como sujetos cibernéticos que necesitan de su prótesis artificial para seguir viviendo. Todo este desarrollo tecnológico, plástico, digital, capitalista, corporal y farmacológico que nos atraviesa, constituye la era farmacopornográfica. Es la era del plástico, del cuerpo en Internet, de la silicona en pechos, labios y glúteos. Es un sistema-negocio tecnológicamente sofisticado donde se considera el impacto de estas nuevas tecnologías del cuerpo en la construcción de la subjetividad. Posterior al concepto farmacopornográfico, existe otro sistema, *Dysphoria mundi* (Preciado, 2022), el cual avicina cambios y revoluciones, políticas y corporales, ante el final del capitalismo patriarco-colonial.

Todos estos planteamientos capitalistas de control social se vinculan al diseño de cuerpos y objetos principalmente mediante dos sustancias: el plástico y la silicona. Mediante este apartado planteo como los conceptos disciplinario (vinculado al control de las personas) y farmacopornográfico (vinculado a la prótesis tecnológica) se han desarrollado y han entrado en nuestras vidas, objetos y cuerpos mediante el diseño sofisticado de toda una serie de tecnologías plásticas denominadas del género, que sirven para dirigir, oprimir y controlar nuestras identidades, nuestros deseos.

Las tecnologías del género, la performatividad de Judith Butler y el cibernético de Donna Haraway

El género es uno de los conceptos más trabajados por las filósofas *queer*. Para Judith Butler (2007) el género es una construcción cultural, fruto de la imitación y de la repetición de una serie de normas establecidas por el sistema heteropatriarcal. Por tanto, el género es performativo y debe entenderse como un elemento útil para la lucha política de los cuerpos diferentes no normativos pero aliados (Butler, 2017). Además, el género también es una consecuencia de un sistema que regula las diferencias del tradicional sistema sexo-género-sexualidad donde el binomio protagonista son el hombre blanco masculino heterosexual y la mujer blanca femenina heterosexual. Este sistema, diseña un exitoso patrón de conducta que viene marcado por la biopolítica disciplinaria del sistema (Preciado, 2008). Este éxito se debe principalmente al carácter imitativo del género, a su teatralidad y a su facilidad para aprenderlo configurando diferentes estilos corporales que definen parte de nuestra identidad.

La historia del género es la historia de la represión y del control de la mayoría de las sociedades a través de tecnologías diseñadas para ser aplicadas sobre los cuerpos. Entiendo por tecnología tanto objetos de diseño y máquinas como técnicas o disciplinas que rigen nuestra identidad dentro del sistema patriarcal. En la actualidad, el cine, la publicidad y la pornografía son tres de las más potentes tecnologías que operan sobre el género. Estas tecnologías han evolucionado hacia las biotecnologías del cuerpo, capaces

de grandes logros por lo que respecta a la producción y a la modificación de la fisionomía corporal. Las técnicas de transexualización y de fecundación *in vitro* están cada vez más desarrolladas. Según Preciado (2002) el cuerpo es un espacio de diseño biopolítico, un lugar de opresión, pero al mismo tiempo también es un centro de resistencia donde se puede llevar a cabo operaciones de contra-producción de placer y de generación de nuevas identidades. Así es como Paul B. Preciado (2008), desarrolla los mecanismos de diseño de las tecnologías del género:

El régimen farmacopornográfico de la sexualidad no puede funcionar sin la circulación de una enorme cantidad de flujos semioticotécnicos: flujos de hormonas, flujos de silicona, flujos digitales, textuales y de la representación..., en definitiva, sin un tráfico constante de biocódigos de género. (p.88)

Estos códigos semiótico-técnicos femeninos y masculinos, como el Tampax, la Viagra, el pintalabios, la falda, la barba, la corbata... pautan y diseñan los comportamientos y las identidades, y modifican nuestros cuerpos, sometiéndolos a operaciones cosméticas y quirúrgicas del régimen farmacopornográfico (fabricación de prótesis corporales plásticas de silicona, feminización del rostro, aumento de tamaño del pene o simples pastillas que ayudan a adelgazar o a engordar el músculo). El principal objetivo de todo este sistema biotecnológico del género es servir a la heteronorma y diseñar una prótesis, un cuerpo normativo, dócil y vivo:

La certeza de ser hombre o mujer es una ficción somaticopolítica producida por un conjunto de tecnologías de domesticación del cuerpo, por un conjunto de técnicas farmacológicas y audiovisuales que fijan y delimitan nuestras potencialidades somáticas funcionando como filtros que producen distorsiones permanentes en la realidad que nos rodea. (Preciado, 2008, p.89)

El género es por tanto violencia diseñada y aplicada sobre el cuerpo, una mascarada que se inyecta de manera agresiva y de la cual es difícil liberarse. Culturalmente nacemos ya diseñados y programados genéricamente. La vía de escape a este sistema opresor es buscar su fallo y aprender a deshacer el género. Judith Butler (2002) nos plantea retomar el dispositivo de la sexualidad de M. Foucault: “la cuestión de la subversión, *aprovechar la debilidad de la norma*, se convierte en una ocasión para apropiarse de las prácticas de su rearticulación.” (p. 73). Para Butler (2013) los dispositivos *drag king* y *queen* son paradigmas de la representación del género y de la reapropiación de lo que se denominan tecnologías del género, es decir, del uso performativo de la masculinidad y de la femineidad por cuerpos de cualquier índole. Estos dispositivos demuestran que lo teatral sirve para reivindicar haciendo tanto política como micro-política (Aliaga, 2002) contraria al sistema desde una perspectiva ética alternativa y disruptiva (Vidarte, 2010). En este sentido la figura del cibernético (Haraway, 1991) y su performatividad también se convierte en aliada para este fin y sirve de inspiración a Ciborga, meta-protagonista de este proyecto que debe ser entendido como un híbrido entre máquina y hombre que desea dejar de ser hombre para no saber cómo querer identificarse.

A principios del siglo XX empiezan a desarrollarse las primeras ideas en torno a robot y unas décadas más tarde se desarrollan los diferentes tipos de cibernéticos. Poco tiempo después

de que Ridley Scott estrenara en 1982 *Blade Runner*, Donna Haraway publica, en 1985, su artículo *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* que serviría de base para la revolución postfeminista.

Tanto en la ciencia ficción, como en la medicina o en la realidad cotidiana, existen cíborgs, acoplamientos entre organismo y máquina. Las personas usamos prótesis que nos ayudan a caminar, a ver mejor o que incluso modifican la estética y fisionomía de nuestro cuerpo... En pleno siglo XXI incorporamos muchas tecnologías en nuestro cuerpo (Internet, telefonía, medicina, drogas sintéticas, prótesis, instrumentos...), y por tanto nos diseñamos como cíborgs: “A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as creature of fiction.” (Haraway, 1991, p.149).

Siempre ha existido obsesión por el poder. A partir de este discurso se ha configurado gran parte del saber humano en base a binarismos: hombre-mujer, organismo-máquina, público-privado, primitivo-civilizado, blanco-negro, dios-hombre, cultura-naturaleza, mente-cuerpo... desarrollando un sistema de relaciones de poder alrededor de nociones como género, sexo, raza, clase social... es decir, un sistema capitalista, heteronormativo, colonial y clasista.

D. Haraway entiende el cíborg como una realidad y como un mito, ya que el cíborg pertenece a un mundo postgenérico, es decir no es ni hombre, ni mujer, ni masculino, ni femenino. Son seres diseñados para generar un nuevo discurso sobre la identidad y su relación con la naturaleza y la tecnología; transgreden fronteras; tienen poder de resistencia y de reacoplamiento; y por consiguiente materializan la posibilidad de fallo en el sistema. Ha llegado el momento de que las tecnologías de las comunicaciones y las biotecnologías que nos atraviesan se pongan al servicio del cíborg para cambiar este sistema binario y promover otros diseños. El cíborg es otro paradigma del postfeminismo, es el detonante que hace que los binarismos esenciales desaparezcan de nuestros horizontes, de la misma manera que lo plantea la bióloga Anne Fausto-Sterling (2000) al afirmar que solamente existe un único sexo, un *continuum* repleto de matices. Este *continuum* es el cíborg y pretende ser un guía en la deconstrucción del sistema sexo-género-sexualidad: “Cyborg monsters in feminist science fiction define quite different political possibilities and limits from those proposed by the mundane fiction of Man and Woman.” (Haraway, 2000, p.180).

Apunte sobre el fetichismo de Alfred Binet

Cuando leo *Fetichismo* (1927) de Sigmund Freud (2007), entiendo que este no es el concepto de fetichismo tal y como yo lo entiendo y tal y como pretendo desarrollarlo. Para S. Freud el fetiche lo es todo. Puede ser cualquier cosa que sea sustituta del pene o del falo de la mujer-madre; considera que el clítoris (entendido como pene diminuto) también es fetiche. El fetiche de Freud es una especie de ficción machista, un triunfo contra la amenaza de castración y un recurso para sobrevivir y no convertirse en homosexual.

40 años antes de que S. Freud escribiera *Fetichismo*, Alfred Binet (2001) publica *Le fétichisme dans l'amour* (1887), donde analiza que existen dos tipos de fetichistas, *les petits*, aquellos que buscan la excitación sexual con otras personas y/o con determinados objetos o partes del cuerpo y *les grands* quienes son capaces de desarrollar orgasmos a través de sus juegos con objetos y prefieren dichos objetos antes que tener contacto sexual con otras personas. Ninguno de ellos es considerado por A. Binet como enfermo. Binet pone el acento en el desarrollo de los placeres a través del fetiche, por ello lo denomina *fétichisme amoureux* (sucesor del fetichismo religioso) considerando que una de sus principales funciones es la excitación sexual, sin tener nada que ver con la castración. De hecho, A. Binet llama al fetichismo *amour plastique* ya que entiende la sexualidad como un juego, como una especie de arte plástico interactivo e imaginativo tal y como se entiende en el diseño de *Els espais invertits de Ciborga*.

La contrasexualidad de Paul B. Preciado y sus referentes teóricos

Ubico este proyecto de diseño en el contexto farmacopornográfico y en el marco de la contrasexualidad de Paul B. Preciado (2002), entendida a modo de resumen bajo los siguientes cinco principios:

1. La contrasexualidad es el fin de la Naturaleza. Es la deconstrucción del sistema sexo-género-sexualidad como tecnología de opresión. No existen hombres ni mujeres.
2. La igualdad corporal de todos los sujetos es requisito para desarrollar una acción contrasexual hacia la búsqueda del placer y del saber. Para ello, el cuerpo se entiende como un gran dildo que a su vez dispone de otros dildos de carne o sintéticos (de plástico, de silicona, etc.) anexionados al cuerpo (manos, dedos, orejas...) o no (zanahorias, dildo-injertos, objetos de diseño...). El pene, aunque presente, ya no es el centro del universo; ahora el poder pertenece al dildo y se vincula a la ciencia de la dildotectónica.
3. Sus referentes teóricos más próximos son: la filiación de la crítica al sistema heterosexual de M. Wittig (2010) mediante el cual se genera opresión a los cuerpos disidentes a la norma binaria del género según el sistema patriarcal; el dispositivo sexual de M. Foucault (2005) entendido como elemento disruptivo de dicha norma; la identidad de género performativa de J. Butler (2007); y el paradigma cíborg de D. Haraway (1991) entendido como un ser agénero diseñado entre lo humano y lo tecnológico.
4. La contrasexualidad es una tecnología de diseño y producción de cuerpos no heterocentros. Su objetivo es desestabilizar el falo. Para ello, promueve la distribución de textos, imágenes y de prácticas contrasexuales que asuman la versatilidad (intercambio de roles en la experimentación corporal) y la utilización del ano y de la dildotectónica.
5. Se parodia el orgasmo. Paul B. Preciado explica que el sexo como tecnología biopolítica del género hace coincidir afectos y reacciones orgásmicas con determinados órganos y con determinadas reacciones anatómicas para producir la producción de placer. Hay que aprender a simular orgasmos mediante nuevos rituales, de manera que estas prácticas se conviertan en verdaderas producciones de un saber diferente.

La dildotectónica es la tecnología al servicio del dildo:

La DILDOTECTÓNICA es la contra-ciencia que estudia la aparición, la formación y la utilización del dildo. Localiza las deformaciones que inflige el dildo al sistema sexo/género. Hacer de la dildotectónica una rama prioritaria de la contrasexualidad supone considerar el cuerpo como superficie, terreno de desplazamiento y de emplazamiento del dildo. (Preciado, 2002, p.41)

Javier Sáez (2008) nos explica que el psicoanálisis de Lacan presenta al pene como órgano genital del cuerpo masculino y al falo como significante privilegiado que representa poder y deseo en sí mismo, que no es órgano ni objeto. “El dildo viene a ocupar un lugar estratégico entre el falo y el pene. Va a actuar como filtro y a denunciar la pretensión del pene de hacerse pasar por falo.” (Preciado, 2002, p.60). La dildotectónica evidencia que el falo en realidad no existe y que el pene es un dildo más junto con otras partes del cuerpo y otros fetiches.

Entre finales del siglo XVIII y principios del siglo XX se desarrollan toda una serie de estudios alrededor de la sexualidad y del cuerpo y se catalogan algunas patologías sexuales como la masturbación (entendida como onanismo) o la histeria femenina. Para su cura, también se desarrollan y se diseñan tecnologías de la represión, como por ejemplo los cinturones de castidad para impedir la masturbación y la prótesis histérica entendida como dildo para introducir en la vagina y curar a la mujer ante la reacción frígida en el coito heterosexual. La dildotectónica también se basa en el dispositivo de la sexualidad de M. Foucault, convirtiendo, toda esta producción tecnológicamente diseñada como represora, en fetiches de la contrasexualidad.

En relación a todo este marco teórico planteado que sirve como fundamento para diseñar *Els espais invertits de Ciborga* debo comentar que esta pieza artística es, por tanto, un dispositivo transeducativo (Huerta, 2016) de la sexualidad que sirve como motor de cambio social (Huerta, 2014) para romper con la normatividad binaria, dado que todos los cuerpos que interactúan con esta tecnología deberán realizar una castración simbólica de su dildo-pene de manera que tanto hombres como mujeres puedan jugar en igualdad de condiciones.

El agujero, el origen poético de *Els espais invertits de Ciborga* y otros referentes artísticos propios de la contrasexualidad

El agujero es un espacio lleno de connotaciones artísticas y filosóficas:

El ano, como centro de producción de placer (...), no tiene género, no es ni masculino ni femenino, produce un cortocircuito en la división sexual, (...), agujero negro universal por el que se cuelan los géneros, los sexos, las identidades, el capital. (Preciado, 2008, p.59-60)

Si nos imaginamos un espacio en el cual cualquier tipo de identidad o cuerpo se vea reducido a la más pura esencia del falocentrismo patriarcal sin duda debemos pensar en la cabina con *glory holes*. Tal y como su nombre indica es el agujero que te conduce a la gloria del placer fálico. Dentro de una cabina con *glory-holes* suele haber una persona esperando que algún pene en erección aparezca a través de algún agujero. En el momento

en que aparece un pene en erección, la persona ubicada en el espacio central de la cabina interactúa con ese pene mediante alguna técnica sexual como por ejemplo la masturbación, la felación o la penetración. De esta manera, la comunicación entre las personas que están interactuando es casi nula y se encuentra centrada únicamente en una parte del cuerpo: el falo/pene.

Son varios los autores que utilizan el concepto de agujero sexual, para desarrollar sus obras artísticas. Según Paul B. Preciado (2002) existen algunos especialmente vinculados a la contrasexualidad y a la dildotectónica: Pierre Molinier, Ron Athey i Keith Boadwee.

Pierre Molinier, sin duda pionero en este tipo de representaciones artísticas, utiliza dildos en sus obras. Él creó un acoplamiento triple, su *éperon d'amour* (dildo-pene atado al talón de un zapato de tacón alto a modo de espolón), con el cual jugaba a “autodildarse” analmente para buscar el placer a través de su ano y conseguir así la destrucción de los géneros que él deseaba. O tal y como él escribió para “en perdre la sensation d'exister, plaisir d'être enculé, et enculer, plaisir extraordinaire qui nous fait atteindre la seule vérité de notre raison d'exister, résoudre le problème de l'androgynie initial” (Mercié, 2005, p.43). En algunos fotomontajes también plantea la castración simbólica sustituyendo su pene por una vagina. Estos aspectos los podemos observar en algunas de sus fotografías, como los autorretratos que realiza con y sin su *éperon d'amour: Autoportrait avec godmiché* (1966) y *Sans titre* (1966).

Ron Athey retoma la fotografía y el fetichismo de Pierre Molinier y se consagra como artista *performer*. También utiliza su ano y la maquinaria de la dildotectónica como centro de producción de placer subversivo para el cuerpo en varias de sus *performances* como en *The solar anus*.

Keith Boadwee utiliza su ano como centro de su cuerpo, su ano como identidad, como cara en la fotografía de su retrato, tal y como se observa en su obra *Hexagon One* (2007). Desarrolla *performances* y esculturas humanas, buscando acoplamientos de objetos con el propio cuerpo, como en *Purple Squirt* (1995) o en *Old Glory* (2007), en la cual su ano se convierte en apoyo crítico de un mástil para la bandera de los EE. UU.

El agujero, por lo tanto, es un espacio lleno de connotaciones espaciales y metafísicas, a través del cual muchos artistas han trabajado en el campo de la sexualidad. En este sentido para *Els espais invertits de Ciborga* el agujero también se convierte en un lugar de reflexión contrasexual. Además en este juego también existe otro elemento importante que sirve para introducir el concepto de igualdad corporal e identitaria: el dildo-cinturón. Este es un complemento que se puede encontrar en cualquier sex-shop. Se trata del acoplamiento de un dildo-pene (generalmente de plástico, látex o de silicona) acoplado a un cinturón a modo de *ready-made*.

En el juego *Els espais invertits de Ciborga* están implícitos todos los planteamientos filosóficos de la contrasexualidad, la cual plantea que todos los cuerpos son capaces de hacer las mismas acciones ya que las prótesis y los dildos así lo facilitan. En este juego existe una castración simbólica del falo. Con el fin de que todos los cuerpos puedan hacer uso adecuadamente de este juego en igualdad de condiciones, planteo como recurso

irónico la castración simbólica del pene tanto aquel que algunas personas poseen como prótesis fija de carne como el que otras pueden acoplarse externamente.

Son varias las artistas que han trabajado con este tipo de dildos, pero principalmente destaco a Del LaGrace Volcano, quien realiza muchas sesiones fotográficas de *drag kings* (mujeres que utilizando varias prótesis performan roles masculinos parodiando la idea de hombre) entre las que destaco la serie fotográfica *Daddy Boy Dykes* (1991) en la cual dos *drag kings* (mujeres vestidas de cuero y con bigote) performan irónicamente una serie de acciones sexuales como si fueran dos hombres con pene.

Referentes artísticos de *Els espais invertits de Ciborga* entendidos desde la versatilidad del diseño: escultura, mueble, juego y objeto

Els espais invertits de Ciborga tienen que entenderse como un proyecto escultórico, un mueble, un juego y un objeto de diseño al mismo tiempo. Esta pieza es una escultura contemporánea porque fue pensada y desarrollada mediante técnica constructiva para un proyecto expositivo en el *Valencia Sex Festival* de 2016.

Las reflexiones que se pueden hacer alrededor del objeto y del espacio son múltiples. Cuando un objeto tiene diseño, tiene presencia y por tanto configura un espacio simbólico a su alrededor. Del mismo modo que los objetos de diseño necesitan del espacio para tener presencia, los espacios necesitan de los muebles y de los objetos para tener métrica y ser funcionales. Por lo tanto la relación que se establece entre el objeto y el espacio es fundamental. En este trabajo también es fundamental la relación que se establece entre el objeto entendido como caja-mueble, el espacio de juego y el cuerpo. Entiendo que este proyecto consiste en el diseño y construcción de un mueble y/o máquina de juego que se ubica en un espacio (habitación) de forma que configura varias relaciones espaciales entre la máquina transeducativa y los cuerpos de los jugadores y jugadoras tal y como hacen otros artistas:

El artista Ron Athey diseña máquinas que después utiliza durante sus *performances*, de forma que configura el espacio relacionando el objeto con su propio cuerpo. En algunas de sus acciones como *Martyrs and Saints* o *Majesty of Flesh*, utiliza escaleras, prismas de vidrio, pirámides de madera o camas metálicas para llevar a cabo una mutación corporal, estableciendo una relación interactiva y espacial entre la máquina y el cuerpo.

Richard Hamilton es una figura clave en el Arte Pop. La obra objetual de R. Hamilton parodia el falocentrismo relacionado con los objetos de diseño, su consumo y su sexualización. En su obra *The Critic Laughs* (1968) parodia performativamente las relaciones de género que se establecen entre hombres y mujeres alrededor de los objetos de consumo en forma de pene. La idea sarcástica del proyecto audiovisual es que el hombre seduce a la mujer con un objeto tecnológico y fálico completamente inútil mientras la mujer queda irónicamente muy satisfecha.

Otros artistas como Robert Morris también han desarrollado el tema del objeto-caja y su contenido. Destaco una de sus obras, *The Box with the Sound of its Own Making* (1961) configurada por una caja cúbica hecha de madera que interactúa con el espectador gracias

al sonido que se genera en su interior, consiguiendo plantear un diálogo performativo, una interacción espacial entre cuerpo y objeto.

Qué son, cómo se entienden y cómo funcionan *Els espais invertits de Ciborga*

Este proyecto de diseño se entiende como un juego interactivo, transeducativo (Huerta, 2016), de lucha política y performatividad ensamblaria (Butler, 2017), y de deconstrucción corporal e identitaria que sigue los planteamientos de la contrasexualidad (Preciado, 2008) y de la dildotectónica (Preciado, 2002) tal y como ya he planteado en este artículo. Esta escultura se inspira en la cabina con *glory holes* y la realización de una inversión conceptual de lo que dicha cabina significa en sí misma y en relación al falocentrismo patriarcal. En vez de dar importancia visual al falo, mediante este juego se lleva a cabo una castración simbólica del falo, esto es, el dildo-pene se debe introducir por un agujero perteneciente a una caja de madera con el fin de eliminar su protagonismo visual en la acción. Esta pieza es un objeto de diseño que funciona como juego para un máximo de cuatro personas. El juego se compone básicamente de unas plataformas de apoyo, una estructura central con forma de taburete, una micro-cabina con cuatro agujeros por los que introducir un dildo-pene y un tablero con 4 dados que deben pautar una interacción corporal.

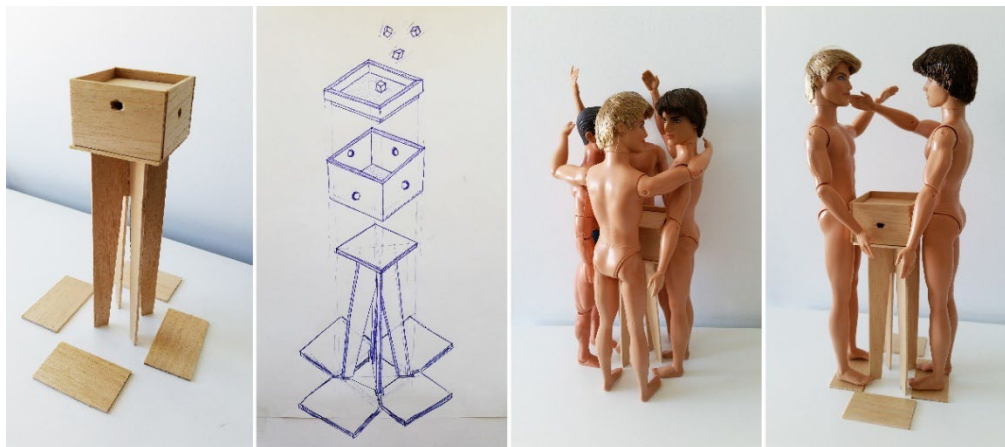


Figura 2. Dibujo y fotografías de la maqueta de *Els espais invertits de Ciborga*. (Autoría propia).

Antes de empezar la partida, las personas jugadoras pueden quedarse desnudas de manera voluntaria si así lo deciden de manera ensamblaria. Seguidamente deben colocarse sobre las plataformas y proceder a la realización de una primera castración simbólica, introduciendo sus dildo-penes (propios del cuerpo o externos) por los agujeros de la micro-cabina. Cada vez que se tiren los dados y la interacción corporal resultante obligue a sacar el dildo-pene del agujero, esta acción será bonificada o penalizada mediante puntos dependiendo del criterio que previamente los jugadores hayan decidido. El mínimo de puntos al cual se debe llegar en cada partida es de 50 puntos.

Es necesario lanzar los cuatro dados sobre el tablero para pautar la interacción corporal y performativa que deben plantear todos los jugadores. El dado 1 indica el tiempo de la interacción, 30, 60 o 90 segundos. El dado 2 indica con qué personas se puede interactuar, bien con una persona, con dos o con tres. El dado 3 indica con qué parte del cuerpo se puede llevar a cabo la interacción: la mano derecha, la mano izquierda, las dos manos, los dientes, los labios o la lengua. El dado 4 indica sobre qué partes del cuerpo se puede realizar la interacción: cabeza, piernas, brazos, espalda, pecho o glúteos, quedando excluida la genitalidad dado que se encuentra en estado de castración simbólica. Todas las caras de los dados contienen una puntuación respectiva relacionada con la interacción corporal.

Una vez planteado el funcionamiento del juego y el marco teórico sobre el cual se fundamenta el diseño de esta pieza contemporánea, también deseo detallar formal y compositivamente el diseño del proyecto escultórico. La versión básica del juego *Els espais invertits de Ciborga* se compone de 3 partes principales, realizadas mediante tablero de madera de pino de 2 cm de espesor que acoplan perfectamente entre sí: las plataformas de elevación, el taburete, la caja o micro-cabina con *glory-holes* y el tablero con dados. Cada una de estas cuatro partes se compone de diferentes elementos con sus propias características.

El taburete y las plataformas son los elementos estructurales que hacen de apoyo. Por un lado, el taburete sirve de apoyo para la micro-cabina, y por otro lado, sobre las plataformas se sitúan los cuerpos de las personas jugadoras. La altura del taburete es de 80 cm y dispone de un asiento cuadrangular de 38 cm de lado. Las cuatro plataformas de 42x35x2 cm son apilables con el fin de regular la altura y poder adaptarse a la posible altura diferente que cada jugador o jugadora pueda tener, de manera que cualquier participante pueda introducir el dildo-pene por el agujero.



Figura 3. Fotografías de las plataformas y del taburete de *Els espais invertits de Ciborga*. (Autoría propia).

La micro-cabina es una caja abierta por su cara superior con unas medidas de 42x42x25 cm y un espesor de 2 cm. En cada una de las cuatro paredes laterales existe un agujero (*glory hole*) de 5 cm de diámetro. Esta cabina se acopla perfectamente encima del taburete, de la misma manera que el tablero encaja encima de la caja. Por cuestiones de higiene, en su interior existe una plancha de acetato de 38x38x0.5 cm lavable.

El tablero de juego y los dados: El tablero es el espacio sobre el cual se lanzan los dados. Este encaja perfectamente encima de la caja. Sus medidas son 42x42x5 cm y tiene forma de piscina. Además, dispone de otro tablero extraíble, forrado de terciopelo rojo y de medidas 38x38x5 cm.



Figura 4. Fotografías de la micro-cabina y del tablero con dados de *Els espais invertits de Ciborga*. (Autoría propia)

Además, al final de cada partida la persona que llega antes a la puntuación pactada recibe la posibilidad de llevar a cabo la última interacción corporal, contra-orgásmica y performativa con otra pieza escultórica realizada por el mismo artista y denominada *Selló de bicicleta amb dilatador anal* (2014) diseñada a modo de *ready-made* mediante talla en madera de pino:



Figura 5. Escultura *Selló de bicicleta amb dilatador anal* (2014) del artista XXX (Autoría propia)

Sostenibilidad de *Els espais invertits de Ciborga* y la Agenda 2030 de Naciones Unidas

Es importante hacer constar que en el diseño de *Els espais invertits de Ciborga* no solo se han tenido en cuenta conceptos vinculados a la contrasexualidad, sino también parámetros de sostenibilidad relacionados con la ausencia de plástico, la materialidad, el consumo energético y la durabilidad en el diseño. Este juego se caracteriza principalmente por su materialidad amable y su consumo energético nulo. Está realizado a partir de tablero de pino macizo valenciano, aunque perfectamente se podría realizar en cualquier otra madera característica del territorio en el cual se fuera a comercializar con el fin de reducir su transporte. La madera de pino de esta escultura tiene una gran durabilidad si se trata adecuadamente mediante barnices, lo que la convierte en un producto con residuo nulo (los residuos de su fabricación se transforman en serrín y se reutilizan) y especialmente sostenible dentro del cual el plástico no interviene para nada en su producción.

Su fabricación se plantea artesanal y no industrial, es decir, cualquier artista o persona que sea hábil con la madera podría construirlo a partir de los planos y del conocimiento de técnicas constructivas básicas en madera como por ejemplo la talla, el corte a inglete o el diseño de acoplamientos y ensamblajes mediante espigas. El diseño sostenible de este producto lo convierte en una pieza que encaja perfectamente con los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) que las Naciones Unidas plantean para su Agenda 2030. Estos objetivos están divididos en dos grandes grupos, los que tienen relación con la sostenibilidad del planeta y el medio ambiente, y los que se relacionan con la igualdad y la no discriminación, es decir, con conceptos como la igualdad, la educación, la paz, la salud, el bienestar, etc.

En el Informe de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (Organización de las Naciones Unidas, 2019) se plantean 17 objetivos para conseguir mejorar la calidad de la vida del planeta y de las personas en 2030. En relación a la mejora del planeta existen varios objetivos, el 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15 y 17 los cuales se fundamentan en desarrollar toda una serie de esfuerzos para limpiar las aguas y mejorar los sistemas de saneamiento en todo el mundo; promover energías asequibles y no contaminantes; desarrollar la industria y mejorar su infraestructura; conseguir ciudades y comunidades más sostenibles; crear conciencia en relación a la producción y al consumo responsables; llevar a cabo acciones positivas por el clima y contra el cambio climático; proteger la vida submarina y la vida de los ecosistemas terrestres; y generar alianzas para que todo esto sea posible algún día.

En dicho informe y en relación a los planteamientos que promueven la igualdad y la no discriminación existen varios objetivos, el 1, 2, 3, 4, 5, 8, 10, 16 y 17, los cuales pretenden mejorar la calidad de vida de las personas. Estos objetivos plantean acabar con la pobreza; erradicar el hambre en el mundo; promover el bienestar y mejorar la salud de las personas; desarrollar y afianzar una educación (también artística) de calidad como motor de cambio social (Huerta, 2014); luchar por la igualdad de género; incentivar la creación de trabajo decente vinculado al crecimiento económico; reducir las desigualdades vinculadas a todo tipo de diversidades y minorías relacionadas con la sexualidad, la etnia, la cultura, el cuerpo, etc.; promover la paz y la justicia a través del fortalecimiento de instituciones democráticas; y también generar alianzas.

De esta manera es como las Naciones Unidas han agrupado y organizado los ODS con el fin de que en 2030 puedan ser una realidad. Se trata de 17 objetivos que han venido para quedarse y para intentar mejorar la calidad de vida de nuestra madre Tierra y de sus habitantes.

Els espais invertits de Ciborga y su relación con los ODS

Els espais invertits de Ciborga tienen un planteamiento ecologista e igualitario, es decir promueven el diseño sostenible así como el desarrollo de identidades y de relaciones personales más empoderadas, igualitarias y libres de discriminación. De esta manera es como este juego se relaciona con los ODS de la Agenda de Naciones Unidas. Esta pieza escultórica tiene relación con muchos de los ODS sin embargo destaca su gran conexión solamente con 9 de dichos objetivos. Los 3 primeros objetivos tienen relación con la sostenibilidad y el medio ambiente y son el 11, 12 y 13. Los otros 6 objetivos promueven la mejora de la calidad de vida de las personas y son el 3, 4, 5, 10, 16 y 17.

Este juego planteado en este artículo promueve ciudades y comunidades más sostenibles, una producción y un consumo más responsable y acciones por el clima. El planteamiento inicial está en su materialidad. Al tratarse de madera y no utilizar ningún tipo de plástico en su construcción se convierte en un objeto de diseño más amable con el medio ambiente y cuya producción artesanal apenas genera contaminación ni residuo. Promueve el consumo responsable porque no es un objeto de usar y tirar, sino que se convierte en un objeto estético (escultura) de larga durabilidad que sirve para embellecer nuestras casas al mismo tiempo que funciona como mueble (almacenamiento y taburete) y como juego generador de un espacio de relación corporal para una comunidad de personas. Plantea un ocio, por tanto, más sostenible desvinculado, por ejemplo, del concepto de centro comercial o de otros tipos de espacios de ocio de un elevado nivel de electrificación. No consume baterías ni genera gasto energético ni ningún tipo de residuos dado que los desperdicios de madera durante su fabricación se convierten en serrín perfectamente reutilizable. Es un objeto que consigue generar un espacio a su alrededor en el cual pequeñas comunidades de personas establecen vínculos más humanos y menos capitalistas, consiguiendo que nuestras ciudades sean más sostenibles en su funcionamiento.

Tal y como ya hemos visto en su marco teórico, esta escultura contemporánea e interactiva es considerada un dispositivo transeducativo de la sexualidad, esto es, un elemento de empoderamiento personal y de crítica hacia las normas rígidas y los prejuicios que giran alrededor de la versión patriarcal del sistema sexo-género-sexualidad. Por ello, se convierte en un objeto o fetiche que activa el descubrimiento de nuevos placeres mejorando nuestra salud y nuestro bienestar; desarrolla un planteamiento educativo, reflexivo, crítico y de calidad; promueve la igualdad de género; empodera a las personas reduciendo las desigualdades; y genera paz y armonía entre las personas que lo utilizan, estableciendo alianzas de solidaridad y trabajo en equipo tal y como plantea J. Butler (2017).

Se trata de un objeto de interacción intelectual y corporal que no discrimina y trata a todos los cuerpos por igual, independientemente de si eres hombre, mujer u otro o de si dispones

de pene propio o no, ya que su dinámica principal, la castración simbólica se puede plantear tanto sobre un dildo propio como sobre un dildo externo convirtiendo así a la persona jugadora en un cibernético híbrido entre humano y máquina. Se trata de un juego especialmente educativo y de calidad porque es en sí mismo una tecnología que critica todo el sistema de tecnologías del género que sirve para controlar, desde la biopolítica patriarcal, la vida, la sexualidad y los cuerpos de las personas, es decir, para decirles cómo tienen que sentirse y comportarse.

Mediante este proyecto se desarrolla entonces todo un sistema performativo y de acción disruptiva corporal en relación a la norma del género que consigue que las personas se empoderen y se doten de cierta libertad para promover un trato no discriminatorio y libre de desigualdades dirigido hacia un mundo infinitamente abierto en relación a la sexualidad y al género. De hecho, esta pieza también puede ser considerada fetiche y por ello las personas afines que deciden jugar pueden llevar a cabo acciones libres para combatir una sexualidad normativa y patriarcal. Además este juego establece alianzas entre sus participantes y genera vínculos entre diferentes comunidades que desean cambiar la manera en la cual nos relacionamos tanto a nivel identitario como corporal. En definitiva, *Els espais invertits de Ciborga* son un mecanismo de resistencia a las normas binarias que nos reprimen y por tanto cuando jugamos nos aportan sensación de libertad, salud mental y bienestar, dado que al practicar el amor, no hacemos la guerra mientras trabajamos por la paz.

Conclusiones

Els espais invertits de Ciborga son una opción interesante, performativa y ciertamente paródica para poder evolucionar como sociedad hacia una nueva concepción de lo que es el género, la sexualidad y la relación entre las personas de una manera mucho más abierta, respetuosa, igualitaria, flexible y divertida, en relación a los modelos que establece el patriarcado y el capitalismo. El juego atiende perfectamente a todas las modalidades de cuerpos en relación al sistema sexo-género-sexualidad dando la posibilidad a dichos cuerpos de realizar la crítica patriarcal anulando cualquier dildo-pene, bien sea propio (prótesis de carne) o no (prótesis externa). Sin embargo, debe realizarse una crítica a la funcionalidad del objeto cuando los participantes son cuerpos con diversidad funcional. En dicho caso, debería plantearse un estudio más exhaustivo, incluso un posible rediseño, para su adaptación, investigando con rigor y siguiendo los parámetros de la asistencia sexual (www.asistenciasexual.org) o tal y cómo se plantea a través de la figura del asistente sexual en el documental *Yes we fuck!* (Centeno y de la Morera, 2015).

Este proyecto de diseño ha creado una pieza, entendida como dispositivo transeducativo de la sexualidad y como mecanismo disruptor, que hace que las personas que interactúan reflexionen sobre las posibilidades de mutación o de fuga del sistema de control patriarcal fundamentado en el binomio heterosexual: hombre masculino y mujer femenina. Este juego abre la mente y el cuerpo a partir de la castración simbólica y la interacción contrasexual, generando todo un mundo creativo de identidades, performatividades y contra-placeres que se alejan tanto de la pornografía convencional como de la sexualidad normativa.

En relación a la agenda 2030 este juego ha sido diseñado para promover la libertad, la salud y el bienestar de las personas. Plantea una educación sexual de calidad con una perspectiva de género igualitaria que empodera a las personas tradicionalmente discriminadas por el patriarcado (mujeres, gays, lesbianas, personas trans, etc.) y a las personas con cuerpos sexo-genéricos no normativos. Por tanto también reduce todo tipo de discriminaciones así como desigualdades entre hombres y mujeres. Además, su diseño y su materialidad en madera de pino y libre de plásticos proporciona una gran durabilidad gracias a la cual promovemos la producción y el consumo responsable en entornos cada vez más sostenibles, llevando a cabo acciones por el clima y desarrollando relaciones humanas con una lucha política llena de amor y paz y alejada, por tanto, de la guerra. Por todo ello deberíamos dejar que *Els espais invertits de Ciborga* nos abrieran los ojos.



Figura 6. Reclamo publicitario del juego *Els espais invertits de Ciborga* (2015) del artista Víctor Parral (Autoría propia)

Referencias

- Aliaga, J.V. (2002). La reinención de la experiencia. ¿Hay espacio para lo pequeño en un mundo global? En J. V. Aliaga, M. De Corral, J.M.G. Cortés (eds.). *Micropolíticas: arte y cotidianidad 2001-1968*. Generalitat Valenciana, 2002.
- Butler, J. (2002). Críticamente subversiva. En R.M. Mérida Jiménez (ed.). *Sexualidades transgresoras. Una antología de estudios queer*, 55-79. Icaria.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.
- Butler, J. (2013). *Bodies That Matter*. Routledge.

- Butler, J. (2017). *Cuerpos aliados y lucha política. Hacia una teoría performativa de la
asamblea*. Paidós.
- Centeno, A. y de la Morera, R. (2015). *Yes, We Fuck!* Antonio Centeno y Raúl de la
Morera.
- Fausto-Sterling, A. (2000). *Sexing the Body*. Basic Books.
- Foucault, M. (2005): *Historia de la sexualidad. La voluntad de saber*. Siglo XXI.
- Freud, S. (2007). *Sigmund Freud. Obras completas. XXI*. Amorrortu editores.
- Haraway, D.I. (1991). *Simions, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*. Free
Association Books.
- Huerta, R. (2014). La educación artística como motor de cambio social. *Cuadernos de
Pedagogía*, 441, 48-50.
- Huerta, R. (2016). *Transeducar. Arte, docencia y derechos LGTB*. Egales.
- Jones A. y Warr T. (2003). *The Artist's Body*. Phaidon.
- Krauss, R. (1985). La escultura en el campo expandido. En H. Foster (ed.). *La
posmodernidad*, 59-74. Kairós.
- Martínez Oliva, J. (2005). *El desaliento del guerrero. Representaciones de la
masculinidad en el arte de las décadas de los 80 y 90*. CendeaC.
- Mercié, J. L. (2000). *Pierre Molinier photographe. Une rétrospective*. Mennour.
- Mercié, J. L. (2005). *Pierre Molinier. Je suis né homme-putain. Écrits et dessins inédits*.
Biro éditeur-Kamel Mennour.
- Organización de las Naciones Unidas. (2019). *Informe de los Objetivos de Desarrollo
Sostenible 2019*. Recuperado el 2 de enero de 2022 de
[https://unstats.un.org/sdgs/report/2019/The-Sustainable-Development-Goals-
Report-2019_Spanish.pdf](https://unstats.un.org/sdgs/report/2019/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2019_Spanish.pdf).
- Phelan, P. y Reckitt, H. (2001). *Art and feminism*. Phaidon.
- Preciado, P. B. (2002). *Manifiesto contrasexual. Prácticas subversivas de identidad
sexual*. Ópera Prima.
- Preciado, P. B. (2008). *Testo Yonqui*. Espasa Calpe.
- Preciado, P. B. (2022). *Dysphoria mundi*. Anagrama.
- Sáez, J. (2008). *Teoría Queer y psicoanálisis*. Síntesis, S.A.
- Wittig, M. (2010). *El pensamiento heterosexual y otros ensayos*. Trad. J. Sáez y P.
Vidarte. Egales.
- Vidarte, P. (2010). *Ética marica*. Egales.