Museo Digital de la Insurrección Sexual: de la exposición digital a la mediación educativa

BENJAMÍN JOSÉ MANUEL MARTÍNEZ CASTAÑEDA

Resumen

La presente ponencia se inscribe en el eje temático *Adaptación a nuevos medios* y tiene como objetivo general evaluar el ejercicio museológico relacionado con la curaduría digital y la mediación educativa en línea que desarrolla el Museo Digital de la Insurrección Sexual (MUDIS) dentro de programas educativos de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Para ello, se analizan los modelos pedagógicos y expositivos propuestos por Ricard Huerta (2020) a partir de las relaciones entre arte, educación y universidades-museos. Asimismo, se revisan las aportaciones de Ricard Huerta y Germán Navarro (2023), del colectivo Palmera Ardiendo (2022) y de Alberto López Cuenca (2017) al estudio de la museología y al diseño de exposiciones en entornos digitales.

Entre los principales hallazgos se identifica la urgencia de construir archivos performáticos, patrimonios afectivos y nuevas formas de ciudadanía surgidas de proyectos de arte-educación y preservadas en espacios digitales. En este sentido, el texto reflexiona sobre el papel de los museos digitales como espacios de memoria, mediación y experimentación pedagógica capaces de articular prácticas curatoriales, afectividad y participación comunitaria dentro de contextos virtuales.

Finalmente, se presentan los modelos curatoriales y de mediación educativa implementados por el MUDIS mediante residencias desarrolladas en cursos regulares en línea de la Facultad de Artes y Diseño, así como los resultados obtenidos y las estrategias expositivas utilizadas por el museo con base en su plan de desarrollo institucional. De esta manera, el estudio propone una reflexión crítica sobre las posibilidades de la museología digital para fortalecer vínculos entre educación, memoria, disidencia y construcción de comunidades en entornos virtuales.

Palabras clave: museología; educación en línea; museo digital; gestión; mediación.

Abstract

This paper is framed within the thematic axis Adaptation to New Media *and aims to evaluate the museological practices related to digital curatorship and online educational mediation carried out by the Digital Museum of Sexual Insurrection (MUDIS) within educational programs at the Faculty of Arts and Design of the National Autonomous University of Mexico (UNAM). To achieve this, the study examines the pedagogical and exhibition models proposed by Ricard Huerta (2020) based on the relationships among art, education, and universities-museums. Likewise, it explores the contributions made by Ricard Huerta and Germán Navarro (2023), the collective Palmera Ardiendo (2022), and Alberto López Cuenca (2017) to the study of museology and exhibition design in digital environments.*

Among the principal findings, the study identifies the urgent need to construct performative archives, affective heritages, and new forms of citizenship emerging from art-education projects and preserved within digital environments. In this sense, the paper reflects on the role of digital museums as spaces of memory, mediation, and pedagogical experimentation capable of articulating curatorial practices, affectivity, and community participation in virtual contexts.

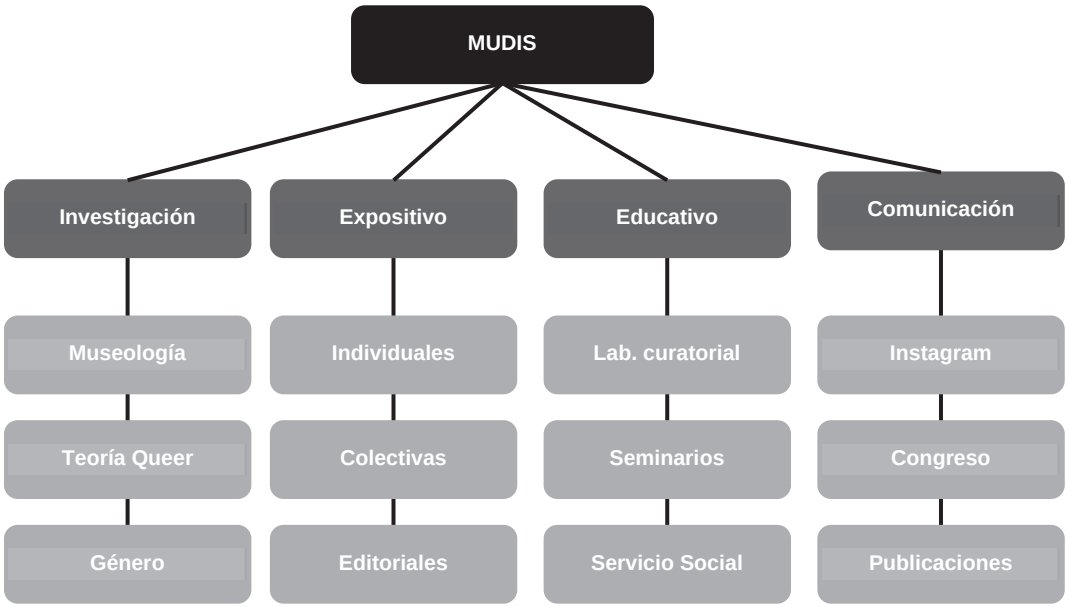
Finally, the article presents the curatorial and educational mediation models implemented by MUDIS through residency-based experiences developed within regular online courses at the Faculty of Arts and Design, as well as the results obtained and the exhibition strategies adopted according to the museum's development plan. In this way, the study offers a critical reflection on the possibilities of digital museology for strengthening the relationship among education, memory, dissidence, and community-building processes within virtual environments.

Keywords: museology; online education; digital museum; management; mediation.

Introducción

El Museo Digital de la Insurrección Sexual (MUDIS) es una iniciativa del artista-investigador Benjamín Martínez Castañeda, que desde mayo de 2021 ocupa un lugar en la web para consolidar un espacio de encuentro para estudiantes de arte y diseño con proyectos desde las disidencias sexuales. El Plan de Desarrollo del MUDIS está compuesto por cuatro programas: 1) Investigación; 2) Expositivo; 3) Educativo; y 4) Comunicación. De cada uno de estos se desprenden tres proyectos respectivamente: en Investigación, se localizan Museología, Teoría Queer y género; de Expositivo, se desprenden Individuales, Colectivas y Editoriales; de Educativo, Laboratorio curatorial, Seminarios y Servicio Social; finalmente, en Comunicación, se encuentran Instagram, congresos y publicaciones.

Gráfico 1. Plan de Desarrollo del Museo Digital de la Insurrección Sexual

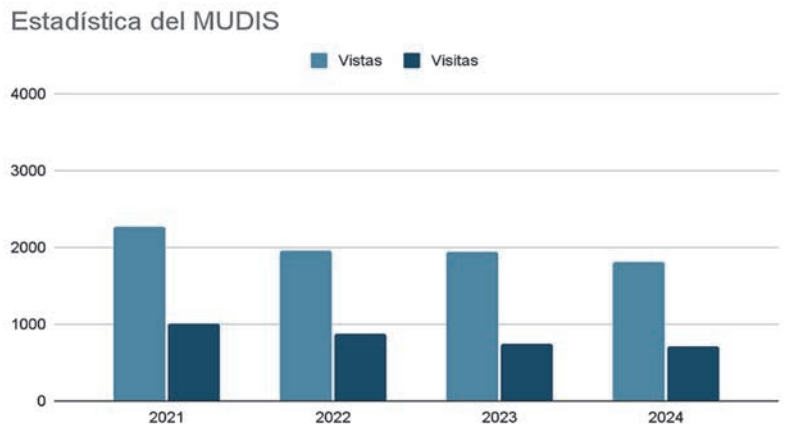


Nota. Diagrama en el que se muestra el Plan de Desarrollo del MUDIS en plan, programas y proyectos.

Por mencionar un ejemplo, dentro del programa de Investigación se ubica el proyecto "Museología", aquí se realiza investigación en torno a la museología social y la museología digital para conocer reflexiones en torno al papel del museo y al diseño de exposiciones, y después poder presentar una alternativa u opción a una de las exposiciones individuales o colectivas que forman parte del plan Expositivo. Posteriormente, y dependiendo del tipo de exposición, la propuesta se trabajará con un grupo a cargo de Benjamín Martínez dentro de la Facultad de Artes y Diseño (UNAM); la estrategia será diseñar un laboratorio curatorial, o bien, un seminario donde el estudiantado pueda explorar el diseño de la exposición en sus diferentes etapas. Finalmente, el mismo grupo diseñará los contenidos para la divulgación y difusión de su proyecto en las redes sociales (*Instagram*) del MUDIS, lo cual cumple con uno de los proyectos del programa de Comunicación.

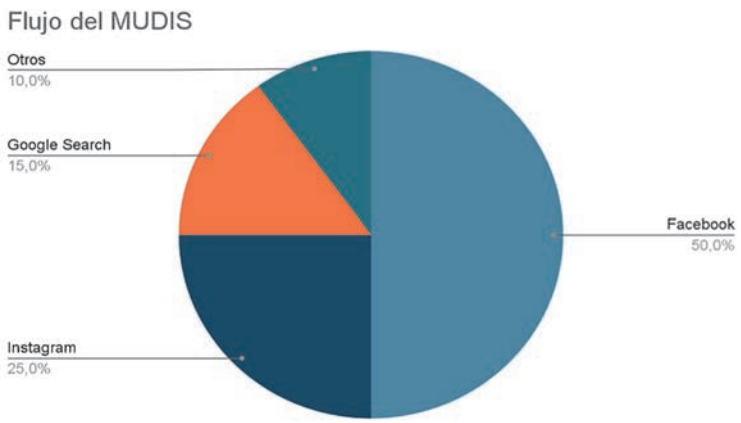
Durante estos tres años de vida del MUDIS, contamos con 20 exposiciones digitales, de las cuales, siete son proyectos grupales y trece son muestras individuales; en el mismo sentido, contamos con cuatro publicaciones en formato fanzine. Sobre números, el MUDIS contó con 2 274 vistas y 1 013 visitas en 2021; 1 949 vistas y 871 visitas en 2022; 1 933 vistas y 739 visitas en 2023; y, en lo que va de 2024, 1 811 vistas y 705 visitas; un total de 7 967 vistas y 3 328 visitas. La exposición más vista es "Sexualidad incómoda" de txrnmr_on y curada por Vanessa Barrientos, con 1 136 visitas. Por otro lado, los países que más visitan el museo son México, Estados Unidos de América, Colombia, España y Argentina, en ese orden respectivamente. En cuanto al flujo de visitas, es más frecuente a través de Facebook, Instagram y por Google Search. Finalmente, para celebrar nuestro tercer aniversario, realizamos una exposición presencial en la Plaza Legorreta del Centro Nacional de las Artes (Ciudad de México); la cual, estuvo conformada por doce reproducciones de piezas de artistas que han colaborado en el MUDIS.

Gráfico 2. Estadísticas del Museo Digital de la Insurrección Sexual



Nota. Gráfica en la que se muestran las vistas y visitas al MUDIS de 2021 a 2024.

Gráfico 3. Flujo del Museo Digital de la Insurrección Sexual



Nota. Gráfica en la que se muestra el flujo del MUDIS en Internet.

En este sentido, y como se mencionó al inicio de este apartado, el público objetivo del MUDIS son estudiantes de artes visuales y diseño con proyectos enfocados a la disidencia sexual; el público real del MUDIS son

los propios artistas, pues uno de los objetivos del museo es la creación de exposiciones individuales que les puedan servir como carpeta; por otro lado, el público terciario está enfocado en investigadores de arte-educación y metodologías queer desde las artes; el público potencial son los usuarios que visitan las redes y páginas del museo para ver el trabajo de sus amigos, es decir, los artistas comparten el enlace a su exposición y sus amigos ingresan a ella, para este tipo de público es deseable que siga al MUDIS en *Instagram*, comparta alguna de nuestras publicaciones, o nos envíe su carpeta para revisión.

Relaciones arte-educación

Ricard Huerta en su artículo *Educación artística para formar docentes en derechos humanos y diversidad sexual* menciona que la educación artística es un vehículo para la transformación social, la cual debe promover la inclusión, la diversidad y la defensa de los derechos humanos; abordar estas problemáticas desde la educación artística "ofrece suculentas posibilidades de transformación, ya que a partir del conocimiento de nosotros mismos y de los espacios en los que nos movemos podemos desarrollar estrategias para mejorar la mayoría de las situaciones complicadas o complejas" (Caeiro Rodríguez y Muñiz de la Arena, citados por Huerta, 2020, p. 124). Para Huerta estos procesos apelan a una educación artística que desafía las normas sociales y los prejuicios desde la mirada crítica.

En este sentido, Huerta (2020) hace referencia a que los museos, al ser entornos patrimoniales, se justifican desde la heteronormatividad, yo agregaría el saqueo, la invasión y el colonialismo; lo anterior deja abierto el tema de la diversidad sexual por la forma insuficiente en que se ha abordado en la educación artística. De ahí que Ricard Huerta y Germán Navarro Espinach presentan *Museari. Museu de l'imaginari* como una mediación entre las reglas institucionales del *International Council of Museums* (ICOM por sus siglas en inglés) y "la promoción de la educación artística y la historia como instrumentos fundamentales para la defensa de la diversidad sexual" (p. 129). Así pues, la creación de *Museari* y la postura de Huerta nos ayudan a comprender la urgencia por defender la diversidad sexual desde la formación docente y la educación artística, pues nos permite "acompañar las clases de arte en el resto de los niveles educativos, lo cual supondría incorporar las cuestiones relativas a los derechos de las personas y colectivos disidentes en el currículum universitario y en el resto de las etapas educativas" (Huerta, 2020, p. 135). De ahí que la cultura visual sea una caja de

herramientas para la educación artística, pues facilita la incorporación de artistas LGBTIQ+ para abordar temas de actualidad y visibilizar la diversidad.

Por lo general, dentro del Programa Educativo se llevan a cabo seminarios enfocados al arte y diseño desde la disidencia sexual, donde se revisan lecturas y proyectos especializados sobre el tema; después, el estudiantado realiza investigación visual de campo para analizar cómo los medios de comunicación visual pueden ejercer cierta represión o catarsis, al tomar muestras de ello crean un archivo que después pueden llevar a un proyecto editorial del Programa Expositivo. Un ejemplo de ello es el *fanzine Cuirtopía*, donde cada estudiante aportó una obra de su producción artística y la analizó desde la Teoría Queer para comprender cómo la heteronorma nos constriñe la mirada.

Museología digital

Ahora bien, Ricard Huerta y Germán Navarro Espinach (2023), creadores de *Museari*, mencionan que un museo digital no es:

> un espacio que amplía virtualmente lo que ya funciona en la realidad física y material, sino que el museo virtual nace y se desarrolla en el entorno digital (*born-digital*). El museo que nace digitalmente puede incluir también *net art*, contenidos en ambientes 3D, realidad virtual, o arte digital. Pero aquello que define un museo virtual es su esencia digital y la apuesta por la hiperconectividad (p. 12).

En esta adaptación a los nuevos medios, Huerta y Navarro Espinach cuestionan las webs de los museos físicos que funcionan como espacios publicitarios y extensión en línea de **estos**. Para ellos, en el caso de Museari, es importante la esencia digital e hiperconectividad, pues ven una serie de ventajas en el acceso gratuito a sus contenidos, interacción de usuarios de manera constante y acceso a servicios sin límites de tiempo-espacio; un museo digital / virtual / cibermuseo / hipermuseo / webmuseo (p. 12) es un modelo sostenible desde la museología participativa que involucra a usuarios de forma más activa y democrática.

Por otro lado, el colectivo *Palmera Ardiendo* se pregunta si lo virtual es una estrategia adecuada para las instituciones culturales en esta era de lo *post-lo que sea* y con la acelerada y precarizada digitalización de la vida a partir del 2020. Dicen: "Los contenidos digitales de los museos se repliegan en su aburrimiento, cuando en la actualidad existen las herramientas

necesarias para escapar al yugo de la programación que promueven los algoritmos de las redes más utilizadas en el planeta" (2022, p. 108). Para este colectivo es importante que los museos cuestionen el *statu quo* de la digitalidad y se pregunten qué tanto están siendo programados o qué tanto están programando (p. 109). Invitan a los artistas a colaborar con los museos para el diseño de propuestas que tengan su origen, planeación y desarrollo en el entorno digital para no seguir replicando la bidimensionalidad de la web.

En este tenor, podría mencionar que el MUDIS presenta un modelo de trabajo sostenible y participativo; pues, desde el Programa Educativo, se tiene el proyecto de Servicio Social, donde estudiantes comparten sus conocimientos para el trabajo propio del MUDIS (trabajo con artistas, redacción de textos, diseño de contenidos, etc.), a cambio de ello el museo acredita el servicio social de estos estudiantes para cumplir con este trámite en sus instituciones de procedencia. Por otro lado, el diseño de cada exposición siempre se trabaja a la par con los artistas, su opinión es importante y buscamos cuidar cada detalle para que su exposición refleje los valores de cada artista. A partir de las observaciones que cada colaborador del MUDIS ha hecho, hoy nos encontramos replanteando nuestras formas de trabajo, comunicación y socialización de los contenidos del museo, pues hemos detectado áreas de oportunidad para crecer en los nuevos lenguajes digitales; así como identificar que los derechos digitales se han ido modificando y debemos cuidar y respaldar la integridad de los artistas que participan en el MUDIS.

De la educación artística a la mediación artística

Si, como ya se dijo con anterioridad, el arte es un vehículo para la intervención y transformación social; lo más pertinente, ahora, sería hablar de mediación artística en lugar de educación artística, pues ésta encuentra su límite dentro del salón de clases, la segunda es mucho más abierta y, entre otras tantas posibilidades, "fomenta el acceso a la cultura, proporciona una mirada no estigmatizada, es un espacio potencial y de experimentación segura, desarrolla la resiliencia, promueve el empoderamiento, posibilita los procesos de simbolización, es una forma de mediación en resolución de conflictos" (Moreno González, 2016, p. 49).

Alberto López Cuenca en su ensayo *El museo sin marco: acumulación, uso y mediación digital* comenta que el museo como institución está desbordado y que debe pensar en cómo hacer que sus colecciones se regulen en la circulación digital y no en su momificación (2017, p. 26). Sobre esto, menciona que el museo:

> tiene la capacidad de inscribir lo dispar en un mismo plano narrativo, los objetos ahí dispuestos no están inertes, sino que se recombinan en nuevas cadenas de práctica y significación. Más que de plano narrativo, habría que hablar, pues, de un plano poético, *poiético*, productor del museo (p. 27).

A esto se ha de llamar mediación artística; sin embargo, en un museo digital sus objetos siempre son editables, por lo tanto, incompletos y en proceso; "(s)e trata de artefactos editables, interactivos, reprogramables y distribuidos" (p. 28). En la mediación digital que analiza López Cuenca, el museo tiene la tarea de fabricar el presente desde la digitalización de formas de trabajo lúdicas, experimentales y colaborativas al servicio de los usuarios.

MUDIS como mediación educativa

Pensando en el desplazamiento de la educación artística a la mediación artística, y de ésta a la mediación educativa, a partir de las bases de un museo digital, es importante reflexionar sobre la construcción de archivos performáticos, la visibilización de patrimonios afectivos, y la complicidad con nuevas ciudadanías; todas estas imaginadas, pensadas y llevadas a cabo en los entornos digitales. Pienso los archivos performáticos como todo objeto cotidiano que por sí mismo se vuelve archivo vivo, que se cuida y se socializa desde dinámicas afectivas colectivas; por ejemplo, un cartel de alguna marcha que para quien lo conserva representa algo muy significativo, o la envoltura de un condón de los años de la crisis del VIH, o la nota de prensa que impacta de sobremanera en algún tema delicado políticamente hablando. Todos estos elementos se vuelven un patrimonio afectivo que hay que cuidar desde la complicidad de las amistades, los amores, los activismos. Estas estrategias se vuelven el medio para tejer un patrimonio afectivo vivo de la disidencia sexual que, al ponerse a disposición de otras personas para su participación en la construcción de dicho archivo, que, al abrirse desde el entorno digital, crean ciudadanías digitales y críticas, que se apoyan en los derechos en línea, la participación política, y la resistencia contra sesgos algorítmicos, haciendo que los archivos sigan vivos y circulen en diversos medios.

De ahí que el MUDIS se piense como un espacio para mediación educativa; ya que invita a estudiantes de las tres licenciaturas que se imparten en la Facultad de Artes y Diseño a participar de manera activa en proyectos concretos, estos pueden ser curatoriales o editoriales, con el fin de activar metodologías de aprendizaje situado y centradas en la disidencia sexual, se les acompaña curatorialmente para la solución de un problema de forma

integral entre las artes, los diseños y la comunicación visual. Un ejemplo de ello puede ser la exposición *Sex Toy Story*, que consistió en una investigación crítica sobre el uso de juguetes sexuales a lo largo de la historia de la humanidad; en esta investigación encontraron situaciones de orden sexual, clínico o de tortura. El resultado fue una exposición audiovisual dividida en tres núcleos, donde presentaban el origen del uso de tal juguete o práctica, y cómo se resignifica en la lúdica sexual, cerrando con reflexiones desde la postpornografía.

Un ejemplo de mediación educativa.

De tal forma que, como menciona Eva Morales Gómez (2020), esta estrategia funciona como una residencia artística, y consiste en que un artista "trabaja durante un tiempo determinado en un contexto educativo, habitualmente con un aula, una docente y su alumnado, pero también puede producirse con varias clases e incluso puede haber proyectos que impliquen a toda la comunidad educativa" (pp. 17-18). Tomando como ejemplo el *fanzine Placer y amor sin fronteras. Un espacio para todxs*, el proyecto tuvo lugar en una de las aulas virtuales de la FAD, donde se reunieron diversos estudiantes ubicados geográficamente en la Ciudad de México y Taxco de Alarcón, Guerrero, pero que coincidieron en un solo grupo para cursar la asignatura *Disidencia sexual, Identidades, Subjetividades y Afectos* a cargo de Benjamín Martínez.

La estrategia consistió en un laboratorio de ideas donde el grupo determinó el tema, a partir de ello se les acompañó en la investigación, lectura y análisis de materiales sobre el tema que llevaría el curso; posteriormente, los integrantes del grupo presentaron sus habilidades blandas y duras para poder hacer un organigrama del proyecto y pudieran ser ubicados en una posición en la que se sintieran seguros y con las herramientas suficientes. Después, buscaron, e invitaron, a sus compañeros a participar en el fanzine, ya sea con obra visual o con textos. Cada equipo realizó su trabajo: lectura y corrección de estilo, edición y tratamiento de imágenes, gestión de los permisos de reproducción, maquetación y diseño editorial, y diseño de campaña para difusión. Al tener el producto final, el *fanzine* se subió a la página del MUDIS, y cada estudiante compartió con sus compañeros, amigos y conocidos de la comunidad estudiantil de la FAD.

Este ejercicio funcionó como una estrategia de mediación educativa porque se organizó, comunicó y socializó un tema de los contenidos de una asignatura tomando como punto de partida las inquietudes y necesidades del estudiantado. Del mismo modo, el ambiente y dinámica de trabajo pudo

funcionar como un espacio seguro para el aprendizaje, pues cada estudiante aprendió a su ritmo para desarrollar sus habilidades y resolver sus inquietudes. En el ámbito de las artes y los diseños, cada estudiante participó del proyecto desde donde se sentía más seguro o capacitado, esto les permitió ejercitarse técnicamente desde la investigación, la curaduría o el diseño; así como desarrollar habilidades blandas y duras que podrán aplicar en su ejercicio profesional.

Conclusión

Para terminar, el Museo Digital de la Insurrección Sexual (MUDIS) se posiciona a partir de las lógicas de los medios y entornos virtuales, acudiendo a la curaduría digital y mediación educativa en línea para su autogestión. Al revisar los modelos pedagógicos de Huerta, Morales y Moreno, así como los museológicos de Huerta, Navarro, Colectivo Palmera y López, se estableció un marco teórico que nos permite comprender cómo el diseño de exposición y de mediación han evolucionado en el entorno digital; para así implementar un modelo de mediación educativa centrado en el aprendizaje situado, centrado en el estudiantado, que le permita integrar las artes, los diseños y la comunicación visual.

Realizar esta investigación nos ayuda a comprender, por un lado, desde la museología digital, los contenidos en web, el tiempo de visita o permanencia en la página, la circulación del MUDIS por enlaces y clics, el acceso por tipos de dispositivos; todo ello nos permite comprender el funcionamiento del museo en la web, las redes sociales y enlaces de acceso, así como para poner mayor atención en las necesidades del usuario y aplicarlo en el diseño responsivo del museo y sus contenidos. Por otro lado, desde la museología social, esta investigación continúa con las discusiones sobre la deconstrucción del museo como institución colonial, así como a iniciar un diálogo con los exponentes del MUDIS sobre los medios y formas de conservación, catalogación, exposición y difusión de sus proyectos; además de generar reflexiones en el aula sobre el patrimonio cultural, sexual y afectivo de las disidencias sexuales.

El MUDIS tiene como objetivo la creación de un espacio para proyectos con perspectiva LGBTIQ+ de artistas y diseñadores en formación, de ahí la necesidad de contemplar la diversidad sexual y los derechos humanos entre la comunidad de aprendizaje, partiendo de lo que Ricard Huerta concibe como la educación artística para la transformación social. Esto justifica el Plan de Desarrollo del museo, donde se incluyen los programas de investigación, exposición, educación y comunicación con base en el

reconocimiento de archivos performáticos para visibilizar patrimonios afectivos e invitar a nuevas ciudadanías desde el entorno digital.

En resumen, el MUDIS como proyecto educativo que se adapta a los nuevos medios, representa una forma de pensar el museo como espacio de encuentro, diálogo y aprendizaje, donde la digitalización no es solo una herramienta, sino un medio para reinventar las formas en que se producen y se comparten conocimientos y experiencias culturales, siempre en defensa de la diversidad y la inclusión.

Referencias

Huerta, R. (2020). *Educación artística para formar docentes en derechos humanos y diversidad sexual. Pulso. Revista de Educación*, (43), 119-136.

Huerta, R., y Navarro Espinach, G. (2023). *Diseñar un museo virtual*. Editorial Aula Magna.

López Cuenca, A. (2017). *El museo sin marco: acumulación, uso y mediación digital*. En *Museo digital. Futuros y posibilidades* (pp. 22-33). MUAC, UNAM.

Morales Gómez, E. (2020). *De la visita al proyecto. La transformación de las relaciones entre arte y escuela*. En E. Morales Gómez (Ed.), *Esto lo hago yo. Residencias de arte en la escuela* (pp. 14-28). Catarata.

Moreno González, A. (2017). *La mediación artística: Arte para la transformación social, la inclusión social y el desarrollo comunitario*. Octaedro.

Museari. Museu de l'imaginari. (s. f.). Recuperado el 20 de agosto de 2024, de https://www.museari.com/

Museo Digital de la Insurrección Sexual. (s. f.). Recuperado el 20 de agosto de 2024, de https://muisdart.com.mx/

Palmera Aridondo, A. (2022). *Subvertir el algoritmo: De la energía utópica del World Wide Web al museo en la era digital*. En *Museo digital. Ciudadanía y cultura 2020* (pp. 104-110). MUAC, UNAM.