

Reflexiones sobre la participación como co-creación en el museo

Macarena Cuenca-Amigo, Zaloa Zabala-Inchaurreaga

HER&MUS, ISSN 2462-6457, n. 19, 2018, p. 122-135

La participación es uno de los conceptos en torno al cual se produce un nuevo giro dentro del proceso de reinención del museo. En el ámbito museístico se tiende a hablar de un “museo participativo”, propio de una “cultura participativa”. El concepto de participación es un concepto ambiguo al que aluden una pluralidad de términos que se utilizan muchas veces de manera indiferenciada e intercambiable. Entre los distintos términos, es el de co-creación, el que ha generado una mayor acogida. Aun así, existe una falta de consenso en torno a la definición del concepto y son múltiples los usos e interpretaciones que a éste se le han dado o los sustantivos a los que se ha adjetivado como co-creativos. Este paradigma está aún “en su infancia”, por lo que no resulta extraño encontrar contradicciones entre lo que el museo hace y dice querer hacer: unas veces se alienta a los visitantes a la participación, mientras otras se los reprime. Los líderes de las industrias del entretenimiento, a los museos que tendían a mantener relaciones de autoridad para con sus visitantes, no les ha quedado más remedio que aceptar la importancia del papel que los visitantes juegan, por tanto, no se puede acusar a los visitantes de no saber hablar este nuevo idioma. No todos ellos están interesados en crear siempre sus propias experiencias, la gente quiere un equilibrio entre el consumo pasivo y la capacidad de elegir activamente cómo y en qué tipo de experiencias más creativas participar. “Los grandes museos

piden al visitante únicamente contribuir al diseño de ciertos aspectos de la exposición como usuarios, probadores o informantes, pero con menos frecuencia como socios o colaboradores del diseño". "Todas las personas son creativas, pero no todas las personas devienen diseñadores". Los niveles de creatividad en una persona varían en función de su habilidad, experiencia, interés/pasión y esfuerzo. "Las personas que sean invitadas a participar directamente en el proceso de diseño, sin duda pueden llegar a ser co-diseñadores", "meta-diseñadores". Aunque a primera vista la co-creación implica democratización de las artes, esta no es tanto un instrumento para ampliar los públicos, sino más bien para incrementar el compromiso de unos pocos. Para concluir, para que se dé la participación no es siempre necesario que la tecnología esté presente. Su presencia estará justificada en la medida en que aporten y potencien la comunicación, la interacción y, sobre todo, el aprendizaje. Sólo mediante lo aprendido en la participación puede darse la transformación de todos los agentes implicados en el proyecto.

Resumen realizado por José María Amate Sánchez