

La función social de los museos como campo de acción para el diseño. Una revisión de literatura de enfoques participativos para el acercamiento a comunidades

Lorena Maria Alarcon Aranguren*

Universidad de Caldas - Universidad Pedagógica y Tecnológica (Colombia)

Adolfo León Grisales Vargas**

Universidad de Caldas (Colombia)

Resumen: Este artículo presenta una revisión sistemática de la literatura que pretende identificar tendencias que exploran la apertura de la función social de los museos en relación con procesos participativos, como un marco de oportunidad para el diseño. Estructuramos la revisión de literatura a partir de tres etapas: identificar y analizar la literatura más relevante; establecer los principales enfoques de participación mediada por el diseño en procesos museológicos desde un enfoque social; y presentar las tendencias que posibiliten futuras investigaciones. Como resultado, presentamos una caracterización de la relación entre diseño y museo en procesos sociales y una aproximación a los conceptos de comunidad y participación. Asimismo, analizamos las tendencias que hacen visible el potencial del diseño para promover procesos de colaboración y diálogo entre voces institucionales y comunitarias en razón a procesos identitarios. Finalmente, identificamos el aporte que ha realizado el diseño a través de la reflexión, la representación y la construcción de nuevas narrativas que vinculen al patrimonio cultural con la realidad vivida por las comunidades, a partir de procesos basados en la pluralidad, la construcción colectiva y las relaciones de poder.

Palabras clave: Museo, Turismo cultural, Diseño, Comunidades, Participación.

The Social Function of Museums as a Field of Action for Design. An approach to participatory cultural tourism for communities

Abstract: This article presents a systematic literature review to identify trends towards opening up the social function of museums to participatory processes, as a framework of opportunity for design. We structure the literature review in three stages: identifying and analysing the most relevant literature, establishing the main approaches of participation mediated by design in museography processes from a social perspective, and present trends for future research. As a result, we present a characterization of the relationship between design and museum in social processes and an approach to the concepts of community and participation. Likewise, we analyse the trends that visibilise the potential of design to promote collaboration and dialogue processes between institutional and community voices due to identity processes. Finally, we identify the contribution that design has made through reflection, representation and construction of new narratives that link cultural heritage with the lived reality of the communities from processes based on plurality, collective construction, and power relations.

Keywords: Museum, Cultural tourism, Design, Communities, Participation.

* <https://orcid.org/0000-0002-2601-8044>; E-mail lorena.23620133058@ucaldas.edu.co

** <https://orcid.org/0000-0002-4385-858X>, E-mail adolfo.grisales@ucaldas.edu.co

Cite: Aranguren, L.M.A. & Vargas, A.L.G. (2024). La función social de los museos como campo de acción para el diseño. Una revisión de literatura de enfoques participativos para el acercamiento a comunidades. *PASOS. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 22(3), 479-491. <https://doi.org/10.25145/j.pasos.2024.22.032>

1. Introducción

A través de los años, el museo se ha consolidado como una de las principales instituciones que contribuye en la salvaguarda y la conservación de los valores y las manifestaciones que componen el patrimonio material e inmaterial de las comunidades. En este sentido, su definición, sus roles y sus funciones se han visto en un continuo proceso de construcción y transformación, pues tienen como reto estar en sincronía con los cambios constantes de las comunidades a las cuales debe su labor y a quienes, a su vez, representa.

Esta relación entre los museos y las comunidades, más allá que con los visitantes, da paso a la aparición de enfoques museológicos como la *nueva museología*, la *museología crítica* y la *museología social*, que hacen latente la necesidad de ver más allá de las prácticas institucionales para la salvaguarda del patrimonio, a través de procesos colaborativos multidisciplinares que promuevan esa interacción con las comunidades. Así, dentro del proceso de redefinir esa institucionalidad museal en función de su utilidad social (Ribotta, 2018), los museos pasan a ser concebidos como espacios activos y situados que conviven con problemas sociales, lo cual hace necesario que la museología interactúe para este fin con otros campos del conocimiento. Uno de estos campos es el diseño, con el cual el museo ha tenido estrecha relación, limitada a aspectos como su configuración físico-espacial, en la interacción y transmisión de contenidos, entre otros caminos que los articulan; por tanto, este artículo aborda el diseño desde su naturaleza proyectual, que va más allá de la configuración de productos, servicios y experiencias con un fin comercial, para dar paso a un pensamiento que construye ideas para el cambio de situaciones problemáticas desde la creación de situaciones futuras (Krippendorff, 2016), que más allá de obedecer a las necesidades de un mercado, prioriza la satisfacción de las necesidades humanas (Margolin y Margolin, 2012) y es consciente de diseñar con la participación de las personas de manera itinerante y multidisciplinar (Pelta, 2007).

Por tanto, el repensar el museo desde su función social, se presenta como una oportunidad para resignificar la relación entre el museo y el diseño, por su potencial para ser mediador en procesos de participación con la diversidad y la construcción conjunta de saberes colectivos, a través de la mirada sensible de lo humano, de su historia y de su identidad. Es de mencionar que, en ocasiones, en esa interacción con las comunidades, el museo se aísla de ella y termina así por otorgarles solo un rol de espectadores del museo, al punto de que este se vuelve una entidad que se debe más al visitante, al turista o al académico que a su comunidad local; situación que se busca estudiar y explorar. Esta relación de diseño y museo fue vista durante un tiempo desde una noción más esteticista y como herramienta para la transmisión de la cultura, sin embargo, desde los últimos años, se han desarrollado estudios que aportan a resignificar el lugar del papel del diseño en relación con el museo, al explorar su potencial para el diálogo, la colaboración y la construcción colectiva.

En línea con estas ideas, cobra relevancia el diseño participativo, como un enfoque del diseño ligado a la democratización participativa que busca involucrar a los actores implicados en la problemática abordada de manera activa y creativa (Pelta, 2022) y que es el enfoque que mayor presencia tiene en la revisión de literatura realizada al permitir relacionar campos como lo presentan Chen, Duan y Wang (2021), ya que la investigación científica confluye con la práctica del diseño y el cambio social, al tener como principal foco de interés la singularidad del proceso más que los productos finales, lo cual lleva a plantearlo como un proceso continuo basado en la emoción y sentir de los participantes. En este punto, que se ampliará en el tercer apartado del texto, se hace visible el concepto de participación, el cual, en ocasiones se interpreta como la consulta a las personas pero que en realidad va más allá, al estar vinculada al bienestar de las personas e involucrarlas tanto en la creación de soluciones materiales e inmateriales como en la toma de decisiones para llegar a ellas (Rojas et al, 2022), lo cual, para abordar los casos en que se ha buscado explorar la función social del diseño, se convierte en un concepto central que se articula con la práctica del diseño al crear con las comunidades y públicos estrategias, herramientas, procesos y soluciones que busquen nuevas formas de relacionamiento con los museos.

Lo anterior da cabida al potencial que puede tener la investigación a través del diseño. Como Zimmerman, Stolterman y Forlizzi (2009) lo recalcan, esta investigación se conecta con la teoría del diseño y, por lo tanto, debe preocuparse más por lo que posibilita eso que se diseña con un objetivo investigativo, más que por el sentido en el producto final de diseño. De esta manera, procesos, como el codiseño de exposiciones, generan un proceso dialógico y de práctica reflexiva, más allá de un producto museográfico final, como lo plantea Schön (citado por Godin y Zahedi, 2014) al referirse a la reflexión-en-acción y la reflexión acción, presentes en los procesos participativos. Esto lleva a abordar la apertura de la función social de los museos como un tránsito de estar centrado en el objeto a pensar sus prácticas

centradas en la gente (Ferloni y Sitzia, 2022); es así como el diseño se vuelve un posibilitador en la mediación e interacción para transformar la noción de visitantes a productores culturales.

En la mediación, la práctica reflexiva promovida por el diseño —especialmente por la investigación a través del diseño— permite, como el caso de estudio en una casa museo de Claisse, Ciolfi y Petrelli (2017), concebir el aporte de la práctica para crear sentido a lo construido colectivamente y generar conocimiento a partir de proceso de síntesis de diseño al desarrollar una serie de artefactos por medio de experiencias colaborativas. Es así como el propósito de lo diseñado se presenta como un mecanismo para documentar y así interpretar, reflexionar y darle sentido desde la naturaleza subjetiva de la acción humana, acerca de la información relacionada con el objeto de estudio propuesto. En relación con la interpretación y la creación de sentido, se genera un valor a lo llamado por los autores como reflexión colectiva en acción (Claisse et al, 2017), con lo cual se refieren a la generación de procesos de diálogo que posibilitan diversos caminos de comprensión y no uno fijo. A su vez, esto puede relacionarse con la conciencia participativa que propone Juez (2002) al ver más allá del vínculo entre lo material y las personas, y darle relevancia a la manera en que los participantes de un proceso investigativo —mediado por el diseño— pueden identificarse con aquello con que interactúan para generar información valiosa centrada en la experiencia propuesta por el investigador, en correspondencia con su objeto de estudio al comprender lo vivido durante el proceso investigativo.

Esto lleva a preguntarnos ¿cuál ha sido la relación entre diseño y museo en coherencia con el papel social y el acercamiento a comunidades? Para resolver este interrogante, realizaremos una revisión sistemática con el objetivo de identificar los principales enfoques que ha tenido el diseño al apoyar la función social de los museos en los últimos cinco años, para: i) explorar el papel del diseño en procesos de repensar la institucionalidad museal en correspondencia a las relaciones de poder y hegemonía; ii) identificar elementos teóricos que intervienen en los procesos de relacionamiento entre museo y otros agentes de la sociedad; iii) proponer enfoques desde la participación y la colaboración para dar otras formas de apertura al museo. Además, presentaremos la metodología abordada para la revisión de la literatura y expondremos los resultados correspondientes a la caracterización de la relación diseño y museo desde la apertura a su función social; los conceptos de comunidad y participación funcionarán como ejes transversales de los estudios analizados. Finalmente, mostraremos algunas tendencias identificadas en el estudio de la participación en torno a la función social del museo como campo de oportunidad para el diseño y la investigación en diseño.

2. Método

Para este estudio realizamos una revisión sistemática de los trabajos, desarrollados en los últimos cinco años, en los que se relacionan museo, diseño y participación de comunidades, para esto, integramos algunos aspectos propuestos en las metodologías generadas por Webster y Watson (2002), y Tranfield et al. (2003). Abordamos la revisión desde tres etapas: i) identificar y analizar la literatura más relevante; ii) establecer los principales enfoques de participación mediada por el diseño en procesos museológicos desde un enfoque social; y iii) presentar las tendencias que posibiliten futuras investigaciones. La primera la presentaremos en esta sección y las dos últimas en las siguientes secciones, a través de la construcción generada a partir los hallazgos encontrados en el análisis de los estudios abordados y las tendencias que se identificaron.

2.1 Identificar y analizar la literatura

Para esta primera etapa tomamos como punto de partida la búsqueda bibliográfica de artículos que abordan la temática de la función social de los museos con relación a procesos participativos en los que interviene el diseño; para esto, tomamos como principal base de datos académica Web of Science (WoS). La búsqueda se enfocó en artículos de investigación enmarcados en el período de los últimos cinco años (2018 a 2022), publicados en inglés a través de la ecuación de búsqueda: “participatory design (Topic) AND museum (Title)”, lo que arrojó un resultado de 27 artículos; por lo cual, se amplió la búsqueda con la ecuación: “museum (All Fields) AND design (All Fields) AND community (All Fields)”, que tuvo como resultado 181 artículos de investigación. Analizamos esta base de datos por medio del software VOSviewer® para realizar una aproximación general al campo del conocimiento en el que se enmarca este artículo e identificar los principales nodos temáticos y la correlación entre los conceptos.

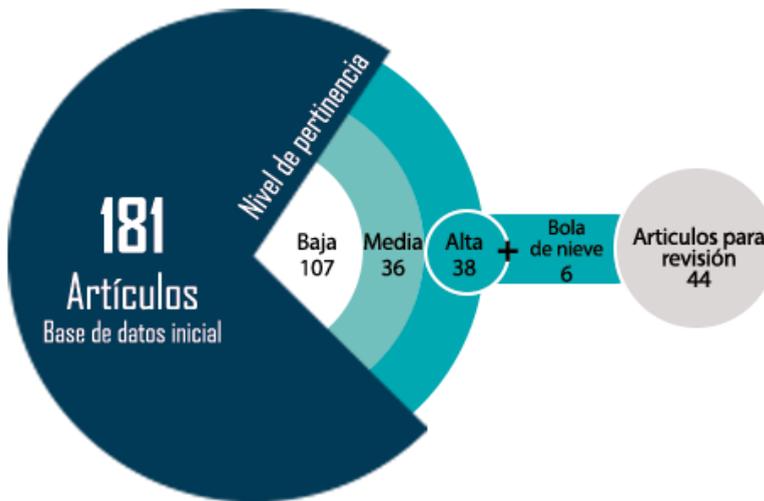
Con esta primera aproximación a la temática, identificamos una alta producción de contribuciones desde países como Estados Unidos, con 42.4 %; seguido de Inglaterra, con 12.7 %; y Australia, con 7.9 %. En contraste con la baja visibilidad de producción presentada por países de Latinoamérica, donde se encuentran únicamente Argentina, Colombia, Cuba y México, con un porcentaje cada uno de 0.6 %,

equivalente a un artículo publicado en el período de la búsqueda por país. Esto evidencia la mirada norteamericana y europea en la construcción del conocimiento de esta temática, por lo cual, es necesario hacer notoria la producción latinoamericana que contribuye a repensar la función social de los museos desde otras realidades.

Otro elemento relevante en esta primera revisión de la base de datos es la transición en la tendencia que ha tenido el estudio de la temática en los últimos cinco años: para 2018, el principal foco de interés se centró en los procesos de divulgación y transmisión de la ciencia hacia la ciudadanía, aquí el enfoque pedagógico cobró relevancia en función a la enseñanza de temáticas particulares, según cada museo, y la acción del diseño se presentó desde un enfoque lúdico en función a las necesidades de enseñanza-aprendizaje de las actividades realizadas, en su mayoría, al interior del museo. En 2019, estos procesos de transmisión de la ciencia trasladaron su interés a temáticas y procesos de sustentabilidad, es así como el diseño promovió un acercamiento a comunidades visitantes y de otros territorios a través de proyectos en los que la museografía se convierte en mecanismo para sensibilizar acerca de la conservación del medio ambiente y el patrimonio que lo conforma.

En los dos siguientes años, 2020 y 2021, se ve la necesidad de crear vínculos con las comunidades desde otros niveles de participación, al buscar estrategias para generar un mayor compromiso e involucrar a agentes externos al museo en la toma de decisiones. Es por esto que se comenzó a dar un mayor protagonismo a temáticas de la esfera pública, salud mental y física, y estudios de género, con los cuales acercarse y generar un vínculo más estrecho con colectivos y grupos sociales con cierto grado de vulnerabilidad. Finalmente, en 2022, los procesos colaborativos continúan con el interés de involucrar a colectivos y comunidades socialmente excluidas, por lo tanto, los estudios se enfocan en el empoderamiento y la creación de vínculos entre los museos y las comunidades diversas, para dar apertura a más tipos de públicos desde un punto de vista más museológico en cuanto a la gestión de lo que implica esta institución en relación con su impacto en los fenómenos sociales y la red de dinámicas culturales en los cuales se ubica. Es por esto que determinamos que sigue presente una brecha entre los discursos de repensar la función social de los museos y la practica en los territorios.

Figura 1: Proceso de selección de artículos para revisión



Fuente: Elaboración propia utilizando el Software VOSviewer®

Esta visión general, realizada con la totalidad de la base de datos, nos permitió —en la siguiente etapa de la revisión sistemática— organizar los registros correspondientes a los 181 artículos por medio de una matriz de análisis como lo proponen Webster y Watson (2002), la cual diseñamos en cinco segmentos: el primero presenta los datos básicos del documento: título, autor(es), título de la fuente y año de publicación; en el segundo se identifica la pertinencia: baja, media o alta; el tercero señala el enfoque del estudio: museológico o museográfico; el cuarto identifica los conceptos que aborda cada

trabajo; finalmente, el quinto corresponde al tipo de aporte predominante: teórico, metodológico, temático o estudio de caso. Esta matriz permitió seleccionar los documentos a analizar desde una primera revisión del título y el resumen, a partir de dos criterios correspondientes al nivel de pertinencia: i) el documento debía tener como foco de estudio la función social de los museos y ii) el documento debía abordar la relación museo, diseño y comunidades. Como resultado, seleccionamos 38 artículos que fueron clasificados como nivel alto de pertinencia; este registro lo complementamos por efecto de bola de nieve con seis artículos que incluimos para un total de 44, que corresponden a la población de estudio de esta fase de la revisión (ver Figura 1).

3. Resultados

3.1. ¿Qué dinámicas se han generado en la relación museo y diseño en los últimos cinco años?

El diseño ha predominado como mediador dentro de los procesos de la institución museal desde diversos enfoques, sin embargo, el análisis de la matriz permitió identificar como concepto transversal la participación mediada por el diseño, la cual se ha generado en un 65 % de los estudios desde un enfoque predominantemente museográfico, dirigido a la transmisión de la cultura a través de procesos que involucran a los visitantes o a las comunidades al interior de los museos. Con dicho enfoque se busca generar, como lo afirman Arnaboldi y Lema (2021), una mayor conexión entre las personas y el contenido, así como fortalecer ese vínculo al abordar el museo como conector de un intercambio multidireccional, abierto y dinámico desde el campo de la mediación. No obstante, al realizar la revisión de literatura identificamos que sigue siendo incierto el nivel de reciprocidad que se aborda al poner en práctica estas estrategias.

En segundo lugar, con una menor representatividad, se encuentra el enfoque en el que predomina la mirada museológica, con un 35 %, la cual está dirigida a repensar la institucionalidad museal en función a su utilidad social (Ribotta, 2018). En estos casos, se busca que los museos sean concebidos como espacios activos y situados que conviven con problemas sociales, lo cual permite abordarlos como espacios híbridos —como lo proponen Barnes y McPherson (2019)—, en los que la educación y el entretenimiento pueden conjugarse para mejorar la vida de las personas. Especialmente, este enfoque pretende dar apertura a un tejido de relaciones en el que está inmerso el museo y, por tanto, se busca generar procesos que involucren públicos diversos en torno al desarrollo local, desde la sostenibilidad del territorio y el bienestar de las comunidades (Repetto y Brown, 2019).

Es así como el repensar la función social de los museos se ha enfrentado a retos constantes, entre ellos, se presenta la brecha entre la teoría y la práctica al interior de los museos (Rey, 2018), debido a que incorporar los discursos dados desde enfoques como la museología social o la museología crítica toma mayor complejidad al hacer tangible este pensamiento en líneas de acción, estrategias, programas, entre otros, que aborden relaciones de poder en torno al patrimonio e involucren comunidades y realidades distintas al quehacer institucional.

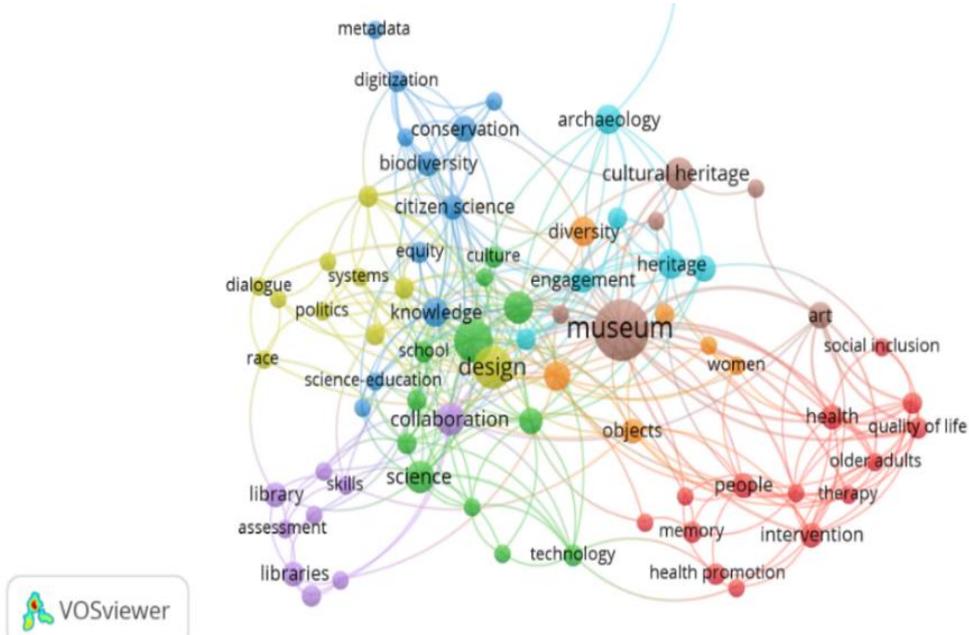
En este sentido, a pesar de ser uno de los principales retos para los museos de hoy, como puede evidenciarse en la literatura analizada, el alcance del diseño presenta una menor implicación en esta dimensión, en la que priman procesos museológicos que buscan involucrar y empoderar a las comunidades, por lo tanto, se presenta un campo de oportunidad para el diseño. Esto se puede afirmar teniendo en cuenta su potencial al realizar trabajo con grupos comunitarios, como lo afirman Alexiou et al. (2022) al proponer que la práctica del diseño enmarcada en relaciones de poder y libertad da apertura a realizar procesos de valoración y, de esta manera, el diseñador contribuye para que las personas, a través del reconocimiento de sus capacidades, puedan desarrollar sus propios sistemas de valores y prácticas desde un saber colectivo. En esta misma dirección, el diseño puede enriquecer tanto los procesos comunitarios como los organizacionales, es así como enfoques como el diseño de servicios pueden provocar el cambio al desafiar las prácticas, las estructuras, los imaginarios y las formas de proceder existentes dentro de las organizaciones (Seravalli y Witmer, 2021).

En correspondencia, para entender la complejidad presente en los procesos de apertura de los museos hacia las comunidades y con las comunidades, realizamos un análisis por medio del Software VOSviewer® para identificar la red temática que se ha generado a través de los estudios realizados, la cual se presenta en la Figura 2. En la red se encuentran como nodos centrales el diseño y los museos, conectados con seis subredes, las cuales abordan procesos de: i) calidad de vida, ii) sistemas de poder, iii) tecnología para la ciencia, iv) apropiación del patrimonio cultural, v) educación para la participación ciudadana y vi) cultura material e inclusión.

A partir de esta red temática acerca de la apertura de las funciones del museo en relación con la incidencia que puede tener el diseño como mediador y al relacionarla con la revisión de literatura,

identificamos tres subredes que se convierten en ejes temáticos predominantes dentro de la relación diseño, museo y comunidad. La primera articula la museología con la diversidad y la accesibilidad, aquí se toma como punto focal la apertura del museo a públicos diversos al generar estrategias que los integre a través de procesos de codiseño para generar experiencias museográficas polifónicas. Se destacan estudios como el de Bradford, Diaz y Schilling (2021) que contrastan las políticas de inclusión con lo observado en tres estudios de caso actuales y concluyen que el cambio de las actitudes sociales debe darse antes que el cambio de las normas institucionales.

Figura 2. Dinámicas de la relación entre museos y diseño



Fuente: Elaboración propia utilizando el Software VOSviewer®

Esto hace visible la relevancia de promover una cultura hacia la inclusión y la creación de entornos que acepten la diversidad como el enfoque propuesto por diversos autores, como Renel (2019), quien propone el diseño inclusivo de sonido en museos y sitios patrimoniales; Hadley y Rieger, (2021) y Di Loreto y Ting (2018), quienes proponen procesos que exploran técnicas que relacionen de manera incluyente a los visitantes y artistas ciegos y con baja visión, con la institución y sus colecciones; y Barnes y McPherson (2019), quienes proponen los museos como espacios híbridos que invitan a comunidades —catalogadas como de difícil acceso o socialmente excluidas— a desafiar y formar parte de lo que ve como apertura a procesos de cocreación de ideas y coproducción de exposiciones. En estos estudios, el diseño se presenta como facilitador, a través del proceso metodológico, al brindar herramientas para la construcción colectiva que facilitan las curadurías participativas como medio para incentivar políticas de inclusión e invitación a nuevos públicos para visitar el museo.

La segunda subred relaciona la museografía con el diálogo y la construcción de narrativas. Se destacan procesos participativos que exploran medios, instrumentos y metodologías que acerquen a los visitantes con el contenido de los museos a través de la apertura de las representaciones que allí se transmiten. Aquí cobra relevancia el proceso porque sitúa la construcción conjunta de narrativas en relaciones de poder existentes y crea las representaciones de comunidades, territorios y culturas; en este sentido, se muestran procesos que buscan analizar las representaciones de grupos sociales específicos y construir nuevas con mayor cercanía a la realidad vivida, por grupos como los adultos jóvenes (Hughes y Moscardo, 2019), comunidades indígenas (Kelly y Taffe, 2022; Drake et al., 2019), adultos mayores y niños (Burke et al., 2021), grupos de pescadores (Tung, 2020), entre otros.

Esta construcción de nuevas narrativas tienen como característica brindar libertad de expresión a las comunidades, por lo tanto, se da paso a la construcción de contranarrativas que permiten la pluralidad y

la mirada crítica (French y Curd, 2022) en la creación de nuevas formas de representación porque integran técnicas vivas y dinámicas, como la propuesta por Mehzoud (2019) al unir artistas con comunidades de ciudadanos por medio de una práctica de exhibición escenográfica expandida para transmitir la identidad sobre el paisaje, el lugar y el país.

Para finalizar esta sección, se presenta la tercera subred que corresponde a la relación entre la transmisión del patrimonio y la ciencia para la ciudadanía. Esta cobra relevancia al abordar la memoria social de comunidades con relación a los procesos sostenibles de los territorios, a través del análisis de casos de estudio en museos, como los realizados por Grinko, Lagutin y Goncharov (2020), y Frascella (2021). En complemento, la experimentación de técnicas como la fotografía para expresar sus preocupaciones sobre los entornos de vida (Nikšič et al., 2018) y la tecnología de realidad mixta para mejorar la experiencia del museo y ampliarla a los barrios circundantes (Nisi, et al., 2018) brindan un marco de posibilidades para la reflexión de procesos sociales que se viven desde la cotidianeidad e integrarlas al guion museográfico.

3.2. Una acción social, pero ¿para quién?

La revisión nos permitió identificar que los principales agentes con quienes interactúa el museo, a través de procesos participativos, son las comunidades locales y los visitantes. En primer lugar, las comunidades locales se presentan con mayor frecuencia al integrar el 41 % de los estudios y se caracterizan como poblaciones vulnerables, tanto urbanas como rurales e indígenas; en relación con esto, se presentan aproximaciones desde un enfoque museográfico que promueven en los procesos curatoriales una polifonía de voces que va más allá de la representación del curador (Cole y Brooks, 2017) y se transforma en curadurías participativas y experiencias reflexivas centradas a problemáticas sociales (Nikšič et al., 2018). Esto evidencia que el rol desempeñado ha sido como colaboradores en la creación de narrativas y como principales conocedores de los problemas sociales en los que se sitúan los estudios. En segundo lugar, los visitantes se presentan en el 37 % de los estudios y están integrados por poblaciones en condición de discapacidad física y cognitiva, adultos mayores, visitantes en general y comunidades educativas, quienes más allá de ser consumidores de cultura, se integran a los procesos colaborativos para cocrear experiencias y vivencias museográficas más incluyentes, cercanas y motivantes para el visitante (Roessig y Jahn, 2019).

En complemento, el concepto de comunidades se presenta como aquellos grupos que generan representaciones desde la relación de identidad y territorio, tanto desde la creación de museos comunitarios que incorporan y reflexionan a partir de la representatividad del paisaje local como lo realizado por Hussain (2019), como al sensibilizar acerca de la cultura sobre los lugares olvidados y conectarlos a través de una serie de itinerarios que atestigüen las evoluciones sociales, culturales y económicas de un territorio en transición, como lo propuesto por Proli y Tortori (2020). De esta manera, se da paso a la herencia y la identidad por medio de procesos museográficos que incorporan tecnología digital para dar apertura tanto del contenido como del proceso curatorial dentro de los museos, al abordar la democratización del poder curatorial a través del uso de herramientas digitales para el desarrollo de curadurías participativas con las comunidades, como es el caso de Kiefer (2020), o la cocreación de plataformas móviles para el desarrollo de exposiciones junto con la comunidad que supere las limitaciones físicas curatoriales (Rogers y Rock, 2017).

En relación con lo anterior, puede verse cómo las comunidades se diferencian de los públicos visitantes, al ser grupos que —por medio de sus procesos identitarios y de arraigo con los territorios— posibilitan la actualización, el cuestionamiento y la construcción de nuevas narrativas y representaciones, a través de procesos de codiseño y cocreación. Es así como se influye, en cierta medida, sobre la hegemonía de quién selecciona y comunica el contenido en los museos. En este sentido, se identificó como posible campo para explorar el incorporar prácticas dadas desde los museos comunitarios para la transformación de museos tradicionales.

3.3. ¿Cómo se ha abordado la participación en contextos museológicos?

La participación en los museos se ha convertido, en los últimos años, en uno de los principales retos de la museología, por lo tanto, se busca ampliar procesos de transmisión del conocimiento para que los públicos y las comunidades transformen su rol de únicamente ser consumidores de la cultura a ser también creadores, críticos y colaboradores. En este sentido, identificamos en los estudios abordados que los conceptos de participación y colaboración podrían verse como sinónimos, sin embargo, logran diferenciarse por el grado de involucramiento en el proceso. Por lo tanto, el entender los grados de participación —a través de las actitudes, las experiencias, las percepciones y el compromiso— ha sido una de las preocupaciones que detectamos en la literatura, al encontrar proyectos centrados en la

construcción de metodologías tanto para evaluar el éxito de la participación de actores en proyectos de investigación propuestos desde los museos (Maceli, 2019; Seale et al., 2021), como para calificar y evaluar los modos participativos al curar, investigar y aprender contenidos específicos en los museos, a través del diseño participativo (Thobo-Carlsen, 2016).

Con el fin de profundizar acerca de los niveles de participación y colaboración, a continuación, analizamos algunos casos de estudio a partir del marco de clasificación de proyectos respecto al nivel de participación que se realizan en los museos propuesto por Simon (2020), integrado por cuatro categorías: i) proyectos contributivos, ii) proyectos colaborativos, iii) proyectos cocreativos y iv) proyectos alojados. Los proyectos tipo i y iv corresponden a niveles de menor participación y los proyectos tipo ii y iii generan un mayor vínculo, influencia e impacto en la participación.

Con el nivel más bajo de participación se encuentran los proyectos alojados (tipo iv) que son propuestos por la autora como las iniciativas con las que los museos se convierten en espacios de intercambio con otras entidades culturales, donde sus instalaciones dan paso a acciones propuestas por esas entidades pares. Es así como el aula se traslada al museo para rediseñar espacios públicos (Barzanò et al., 2020; Noble, 2021; Hansen et al., 2021) o se presenta como espacio para la construcción de políticas públicas en torno a procesos de regeneración (Al-Harami y Furlan, 2020). Aquí la incidencia de la institución museal no influye en la realización, por lo tanto, se convierte más en un facilitador que en un creador.

Siguiendo las ideas de Simon (citado por Frascella, 2021), los proyectos contributivos (tipo i) son aquellos en los que el museo tiene un mayor poder de decisión y establece el objetivo a alcanzar, sin embargo, se toman en cuenta las ideas y acciones creativas de los participantes. En ellos identificamos proyectos que buscan la retroalimentación de las experiencias museísticas, ya sea para conocer el impacto de exhibiciones interactivas que aplican el Internet de las cosas (IoT) para el aprendizaje cultural utilizando el enfoque de juegos serios (Huang y Ng, 2021), para explorar con públicos y colectivos los elementos patriarcales en puestas museográficas (Clover y Williamson, 2019) o para analizar la relación entre los planes de estudios y los objetos expuestos en museos universitarios (Thogersen et al., 2018). En estos casos, la participación está enfocada a conocer la experiencia de los visitantes al interactuar con los entornos diseñados, sin tener influencia sobre el diseño o el contenido. Es así como los proyectos tipo i pueden dar paso a estrategias implementadas desde el enfoque de diseño centrado en el usuario, como lo proponen Sanders y Stappers (2008), quienes afirman que la participación está centrada en acciones de consultoría con las comunidades, testeos de usabilidad, observaciones participantes, aunque la toma de decisiones se ve limitada en la construcción de propuestas.

En contraste, los proyectos tipo ii y iii propuestos por Simon (2010) se acercan a procesos de codiseño y cocreación, debido a que los roles de los participantes se entrelazan y flexibilizan. Siguiendo con Sanders y Stappers (2008), el rol de consumidor se expande para ser también quien codiseñador e intervenir en decisiones acerca de que se elige vivir activamente en las experiencias. Para el caso de los proyectos colaborativos (tipo ii), el marco de acción es propuesto por el museo y la forma de llevarlo a cabo recae en los participantes, por ejemplo, al brindar mecanismos para la comprensión del paisaje por medio de procesos de mapeo que permiten llevar a cabo espacios libres curatoriales (Gilbert, 2019), al diseñar herramientas como tarjetas que apliquen valores para construir narrativas patrimoniales colaborativas a través de procesos de reflexión con los participantes (Dolcetti et al., 2021); al codiseñar juegos basados en la ubicación para crear enseñar y crear conciencia y aprendizaje sobre el patrimonio cultural implementando tecnologías interactivas, en el que se da lugar a los participantes en la toma de decisiones (Koutsabasis et al., 2022), entre otros. Con esto se presenta un mayor nivel de diálogo y construcción conjunta, y se exponen dos enfoques: el consultivo, en el que el museo solicita asesoría por parte de la comunidad; y el codesarrollo, en el que el personal del museo coproduce las iniciativas con los participantes.

Finalmente, los proyectos cocreativos (tipo iii), los cuales Simon (2010) propone como aquellos en los que la propuesta de trabajo puede ser generada por la comunidad o por el museo. En esto se busca que el museo sea impulsado por las iniciativas y acciones de la comunidad y su desarrollo se apoya en las herramientas y soporte que brinda el museo. Encontramos que este tipo de participación es la menos recurrente en los estudios analizados, como lo es la investigación propuesta por Kelly y Taffe (2022), en la que el codiseño es basado en un museo comunitario indígena, en el cual el principal desafío fue la mediación en procesos interculturales de negociación con los miembros de la comunidad para la construcción de puentes entre los mundos de los participantes. En relación con esto, cobra relevancia la tipología de participación propuesta por Cunill (citado por Rojas et al., 2022) que, incorporada a los procesos de diseño social, da paso a la participación ciudadana desde la búsqueda del bien colectivo, la

participación social para atender interés de colectivos y la participación comunitaria donde la iniciativa, la creación y la ejecución se basan en procesos de consenso y diálogo de saberes entre los participantes.

4. Tendencias en el estudio de la participación en torno a la función social del museo desde el diseño

La exploración del diseño centrada en procesos de repensar los procesos museológicos y museográficos presenta un amplio panorama para la investigación y práctica de este campo de conocimiento, por lo tanto, a partir de la revisión de literatura establecemos cuatro tendencias predominantes que pueden ser abordadas por futuras propuestas que busquen dar apertura a las acciones del museo en relación con la red de agentes culturales con los cuales se relaciona. Esto brinda un marco de investigación que permite proponer metodologías, herramientas, conceptos, modelos, entre otros aportes dirigidos a procesos de participación y colaboración. Las tendencias se presentan a continuación.

4.1. Curaduría participativa

Compuesta por iniciativas que involucran a comunidades y visitantes en el desarrollo de exhibiciones que acerquen a las personas al patrimonio para fortalecer su resiliencia (Claisse et al., 2019; Tung, 2020). Esta tendencia permite acercarse a las relaciones de poder en la construcción de narrativas y de las formas en las que se transfieren, sin embargo, la participación, en algunos casos, se limita únicamente a la selección del contenido y su puesta en escena, lo cual limita su potencial para crear espacios interculturales que hagan visible la diversidad de voces relacionadas con los contenidos de los museos. No obstante, se encuentran investigaciones como las de Drake et al. (2019) que se centran en un enfoque decolonial para establecer formas alternativas de práctica curatorial comprometidas con el intercambio de conocimientos interculturales a través de la colaboración con las comunidades indígenas, por medio del mapeo como interfaz cultural. Esta tendencia brinda posibilidades para proponer iniciativas colaborativas para la construcción conjunta entre saberes profesionales y comunitarios.

4.2. Espacios para la transmisión de la cultura

Es la tendencia más frecuente dentro de los museos, se encuentra vinculada a procesos educativos en los que se busca la construcción colaborativa de espacios de transferencia del conocimiento, valores identitarios y memoria social (Taffe y Kelly, 2020; Sautner y Medina, 2018; Weber et al., 2021). Un ejemplo de este tipo de investigaciones es la realizada por Gruen y Killian Lund (2020), quienes hacen uso de las contrahistorias en conjunto con la comunidad local a través de la cocreación y la curaduría participativa; y, de esta manera, fortalecen los procesos de formación en los cuales los museos se convierten en espacios para la comprensión. En este sentido, el diseño se presenta como mediador en procesos de transmisión del conocimiento en los que predomina la lúdica y la interacción con el contenido.

4.3. Entornos de cuidado

Los estudios enmarcados en esta categoría permiten concebir los museos como espacios de cocreación y codiseño de estrategias para la salud mental y emocional de las personas que los visitan en el marco de procesos de bienestar y rehabilitación (Burke et al., 2021; Beauchet et al., 2020); de igual forma, presentan un marco para iniciativas que busquen el diagnóstico, la construcción conjunta de estrategias y la evaluación de procesos inclusivos para el acercamiento a la cultura de grupos poblacionales con diversos grados de vulnerabilidad.

4.4. Apertura al territorio

En la revisión se hicieron visibles, en menor grado, estudios que incorporan el territorio, bien sea como contexto para el trabajo con las comunidades al referirse a espacios con dinámicas vivas donde interactúa una diversidad de agentes (Knudsen, 2016) o como foco temático para el desarrollo de curadurías participativas que incorporan el paisaje (Hussain, 2019). Aun así, investigaciones como las de Montanari (2019), y Repetto y Brown (2019) permiten ver cómo los rasgos identitarios y la memoria social de los territorios pueden convertirse en promotores de iniciativas para la creación colaborativa y sostenible de estrategias enfocadas a solucionar problemáticas situadas de las comunidades.

5. Conclusiones

Esta revisión sistemática de la literatura de los últimos cinco años —compuesta por estudios que relacionan el museo, el diseño y las comunidades— busca generar un panorama que contribuya a las investigaciones y los trabajos futuros desde la academia, los entes públicos y privados, como demás agentes interesados en contribuir a construir tejido social. Como resultado del estudio, se identifica, primero, una baja visibilidad de producción latinoamericana sobre la temática; segundo, una tendencia a los estudios museográficos más que museológicos; y, tercero, un trabajo con comunidades y visitantes que, en ocasiones, se articulan con el territorio y el tejido social para abordar y reflexionar acerca de las realidades situadas en relación con el aporte que puede dar la creación desde la memoria social.

El análisis de la literatura permitió hacer visible la prevalencia de estudios y acciones enfocadas al interior del museo, como espacios en los que se analizan y exploran las formas de interactuar con los diversos públicos y la sensibilización acerca de temáticas de la sociedad actual. Se ha tenido como principal foco la inclusión y la sostenibilidad a través de curadurías participativas y actividades de transferencia de conocimiento desde estrategias educativas como principales mecanismos para la interacción. En este sentido, identificamos como uno de los temas de mayor foco, los estudios dirigidos a la comprensión de los públicos y el análisis de la experiencia museográfica desde diversas miradas, por lo que se hace visible la necesidad de explorar enfoques que den paso a procesos colaborativos.

Se estableció que uno de los principales intereses del museo, al relacionarse con comunidades externas a los públicos base que visitan sus instalaciones, tiene un corte más museográfico, debido a que tienden a explorar otras formas para la construcción conjunta de narrativas en las cuales se integran otras voces diferentes a las consideradas como expertas, desde una noción tradicional, por medio de procesos colaborativos con comunidades indígenas, marginales, vulnerables, étnicas, entre otras. Asimismo, en el trabajo con comunidades sigue siendo protagonista el espacio museo, al centrar sus acciones al interior de él, en las que la ciudadanía es convocada para construir e interactuar con la materialidad e inmaterialidad que lo compone, sin embargo, a través de esta revisión de literatura, se identifica una potencialidad para el diseño como campo sensible al mediar en procesos que den apertura, más allá de la transferencia y comunicación de los contenidos como se ha privilegiado hasta el momento.

Bibliografía

- Arru Alexiou, K., Hale, V., & Zamenopoulos, T. (2022). Design capital: Unearthing the design capabilities of community groups. *International Journal of Design*, 16(2), 33-46. <https://doi.org/10.57698/v16i2.03>
- Al-Harami, A., & Furlan, R. (2020). Qatar National Museum-Transit oriented development: The masterplan for the urban regeneration of a 'green TOD'. *Journal of Urban Management*, 9(1), 115-136. <https://doi.org/10.1016/j.jum.2019.09.003>
- Arnaboldi, M., & Lema, M. L. D. (2021). The participatory turn in museums: The online facet. *Poetics*, 89, 101536. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2021.101536>
- Barnes, P., & McPherson, G. (2019). Co-creating, co-producing and connecting: Museum practice today. *Curator: The Museum Journal*, 62(2), 257-267. <https://doi.org/10.1111/cura.12309>
- Barzand, G., Amenduni, F., Cutello, G., Lissoni, M., Pecorelli, C., Quarta, R., ... & Ligorio, M. B. (2020). When the Place Matters: Moving the Classroom Into a Museum to Re-design a Public Space. *Frontiers in Psychology*, 943. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00943>
- Beauchet, O., Cooper-Brown, L., Hayashi, Y., Galery, K., Vilcoq, C., & Bastien, T. (2020). Effects of "Thursdays at the Museum" at the Montreal Museum of Fine Arts on the mental and physical health of older community dwellers: the art-health randomized clinical trial protocol. *Trials*, 21(1), 1-12.
- Bradford, L., Diaz, A., & Schilling, R. (2021). Expanding Museum Communities: International Perspectives on Access in Exhibition Design and Public Programs. *Journal of Museum Education*, 46(1), 38-47. <https://doi.org/10.1080/10598650.2020.1842624>
- Burke, G., Alfrey, L., Hall, C., & O'Connor, J. (2021). Drawing with Art-Well-Being: Intergenerational Co-Creation with Seniors, Children and the Living Museum. *International Journal of Art & Design Education*. <https://doi.org/10.1111/jade.12372>
- Chen, S., Duan, A., & Wang, J. (2021). Using digital technologies in museum learning activities to enhance learning experience: A systematic review. *Editorial Board*, 21(2), 32.
- Claissse, C., Ciolfi, L., & Petrelli, D. (2017). Containers of Stories: using co-design and digital augmentation to empower the museum community and create novel experiences of heritage at a house museum. *The Design Journal*, 20(sup1), S2906-S2918. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352801>

- Claisse, C., Petrelli, D., & Dulake, N. (2019). Design synthesis: an act of Research through Design. En *Proceedings of the 4th Biennial Research Through Design Conference*. Newcastle University. I: <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.7855826.v1>.
- Clover, D. E., & Williamson, S. (2019). The Feminist Museum Hack as an aesthetic practice of possibility. *European journal for Research on the Education and Learning of Adults*, i(2), 143-159. <https://doi.org/10.25656/01:17816>
- Cole, A. J., & Brooks, E. (2017). Inclusive Indigenous Australian voices in the semiotic landscape of the National Museum of Australia. *Museums & Social Issues*, 12(2), 126-139. <https://doi.org/10.1080/15596893.2017.1388624>
- Di Loreto, I., & Ting, K. L. H. (2018). Sense and sensibility: Designing a museum exhibition with visually impaired people. *IxD&A-Interaction Design & Architecture (s)*, 38, 155-183.
- Dolcetti, F., Boardman, C., Opitz, R., & Perry, S. (2021). Values-led design cards: Building ethically engaged archaeology and heritage experiences. *Sustainability*, 13(7), 3659. <https://doi.org/10.3390/su13073659>
- Drake, C., Dziekan, V., Gilbert, J., Mehzoud, S., Pearce, B., & Pearce, S. (2019). Curatorial Design at the Cultural Interface: Mapping Culpra Station. *Curator: The Museum Journal*, 62(4), 571-588. <https://doi.org/10.1111/cura.12338>
- Frascella, S. (2021). Participatory Museums: lo stato dell'arte dei musei archeologici italiani/Participatory Museums: the state of the art of Italian archaeological museums. *IL CAPITALE CULTURALE. Studies on the Value of Cultural Heritage*, 23, 591-612. <http://dx.doi.org/10.13138/2039-2362/2605>
- Ferloni, J., & Sitzia, E. (2022). When museums of society empower: issues in designing participatory exhibitions at Mucem. *CULTURE ET MUSEES*, 39, 135-162. <https://doi.org/10.4000/culturemusees.7888>
- French, J., & Curd, E. (2022). Zining as artful method: Facilitating zines as participatory action research within art museums. *Action Research*, 20(1), 77-95. <https://doi.org/10.1177/14767503211037104>
- Gilbert, J. (2019). On Country: emplaced approaches to collaborative community engagement [and]((in through) mapping processes in 'workshop'mode. *Curator: The Museum Journal*, 62(4), 615-628. <https://doi.org/10.1111/cura.12337>
- Grinko, I. A., Lagutin, A. B., & Goncharov, A. A. (2020). Archaeological museum: clash of interests and new formats. *Rossiiskaia arkhelogiia*, 2, 111-119.
- Gruen, R., & Killian Lund, V. (2020). Memory Quilts and Hope Chests: Adult Learners Craft Counterstories in Their Community Museum. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 63(5), 549-558. <https://doi.org/10.1002/jaal.1018>
- Godin, D., & Zahedi, M. 2014. Aspects of research through design. *Proceedings of DRS 2014: Design's Big Debates*, 1, 1667-1680.
- Hadley, B., & Rieger, J. (2021). Co-designing choice: objectivity, aesthetics and agency in audio-description. *Museum Management and Curatorship*, 36(2), 189-203. <https://doi.org/10.1080/09647775.2021.1878469>
- Hansen, A. K., Connors, P., Donnelly-Hermosillo, D., Full, R., Hove, A., Lanier, H., ... & Zavaleta, E. (2021). Biology beyond the classroom: Experiential learning through authentic research, design, and community engagement. *Integrative and comparative biology*, 61(3), 926-933.
- Huang, H., & Ng, K. H. (2021). Designing for cultural learning and reflection using IoT serious game approach. *Personal and Ubiquitous Computing*, 25(3), 509-524. <https://doi.org/10.1007/s00779-020-01482-4>
- Hughes, K., & Moscardo, G. (2019). For me or not for me? Exploring young adults' museum representations. *Leisure Sciences*, 41(6), 516-534. <https://doi.org/10.1080/01490400.2018.1550455>
- Hussain, Z. (2019). Integrating Cultural Landscapes for Community Museum Development: Architecture, Design, Strategies. *Museum International*, 71(3-4), 168-179. <https://doi.org/10.1080/13500775.2019.1706955>
- Juez, F. M. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Gedisa.
- Kelly, M., & Taffe, S. (2022). When Digital Doesn't Work: Experiences of Co-Designing an Indigenous Community Museum. *Multimodal Technologies and Interaction*, 6(5), 34.
- Kiefer, H. (2020). Problematics of Democratizing Curatorial Power in the Royal Museum for Central Africa's Online Collection. *Život umjetnosti: časopis o modernoj i suvremenoj umjetnosti i arhitekturi*, 106(1), 124-137. <https://doi.org/10.31664/zu.2020.106.09>
- Knudsen, L. V. (2016). Participation at work in the museum. *Museum Management and Curatorship*, 31(2), 193-211. <https://doi.org/10.1080/09647775.2016.1146916>

- Koutsabasis, P., Partheniadis, K., Gardeli, A., Vogiatzidakis, P., Nikolakopoulou, V., Chatzigrigoriou, P., ... & Filippidou, D. E. (2022). Co-Designing the User Experience of Location-Based Games for a Network of Museums: Involving Cultural Heritage Professionals and Local Communities. *Multimodal Technologies and Interaction*, 6(5), 36. <https://doi.org/10.3390/mti6050036>
- Krippendorff, K. (2016). Rediseñar el diseño una invitación a un futuro responsable. *Infolio*, 1.
- Maceli, M. G. (2019). *Making the future makers: Makerspace curriculum in library and information science graduate programs and continuing education*. Library hi tech. <https://doi.org/10.1108/LHT-01-2019-0005>
- Margolin, V., & Margolin, S. (2012). Un "modelo social" de diseño: cuestiones de práctica e investigación. *Kepes*, 9(8), 61-71.
- Mehzoud, S. (2019). Scenographic exhibitions as spaces of encounter. *Curator: The Museum Journal*, 62(4), 629-648. <https://doi.org/10.1111/cura.12340>
- Montanari, E. (2019). Fondazione Museo Storico del Trentino: A Networked, Multimedia, Participative, Adaptive Model for Curating Cultural Heritage in Mountain Areas. *IL CAPITALE CULTURALE. Studies on the Value of Cultural Heritage*, 19, 165-180.
- Nikšič, M., Tominc, B., & Goršič, N. (2018). Revealing residents' shared values through crowdsourced photography: Experimental approach in participatory urban regeneration. *Urbani Izziv*, 29, 29-42.
- Nisi, V., Dionisio, M., Barreto, M., & Nunes, N. (2018). A Mixed Reality neighborhood tour: Understanding visitor experience and perceptions. *Entertainment Computing*, 27, 89-100. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.04.002>
- Noble, K. (2021). 'Getting Hands On with Other Creative Minds': Establishing a Community of Practice around Primary Art and Design at the Art Museum. *International Journal of Art & Design Education*, 40(3), 615-629. <https://doi.org/10.1111/jade.12371>
- Pelta, R. (2007). Dissenyar amb la gent. *Temes de Disseny*, (24), 27-34.
- Pelta, R. (2022). El origen participativo en los orígenes del co-diseño. *ARXIU. Revista de l'Arxiu Valencià del Disseny*, (1), 11-36.
- Proli, S., & Tortori, F. (2020). The potential of neglected places. IN LOCO: the widespread museum of abandonment. *SCIRES-IT-SCientific REsearch and Information Technology*, 10(2), 159-172.
- Renel, W. (2019). Sonic accessibility: Increasing social equity through the inclusive design of sound in museums and heritage sites. *Curator: The Museum Journal*, 62(3), 377-402. <https://doi.org/10.1111/cura.12311>
- Repetto Málaga, L., & Brown, K. (2019). Museums as Tools for Sustainable Community Development: Four Archaeological Museums in Northern Peru. *Museum International*, 71(3-4), 60-75. <https://doi.org/10.1080/13500775.2019.1702258>
- Rey, S. (2018). Hacía un museo inestable. En Soares, B. B., Brown, K., & Nazor, O. (Eds.). (2018). *Definir los museos del siglo XXI: experiencias plurales: memorias del Simposio ICOFOM en Buenos Aires*. Rio de Janeiro, noviembre 2017. ICOM/ICOFOM.
- Ribotta, E. (2018). ¿La definición de museo o el museo que nos define? En Soares, B. B., Brown, K., & Nazor, O. (Eds.). (2018). *Definir los museos del siglo XXI: experiencias plurales: memorias del Simposio ICOFOM en Buenos Aires*. Rio de Janeiro, noviembre 2017. ICOM/ICOFOM.
- Roessig, W., & Jahn, L. D. (2019). The Open Planning Laboratory at the Museum für Naturkunde—Experiences from First Attempts in a Participative Exhibition Planning and Working in Public. *Curator: The Museum Journal*, 62(4), 527-544. <https://doi.org/10.1111/cura.12343>
- Rojas, C., Rodríguez, L., & Alarcon, L. (2022). Participación. En Rojas, C., y Fernández, M. (Ed.), *Una gramática para el diseño y la innovación social* (pp. 46-63). Editorial UPTC.
- Rogers, A., & Rock, J. (2017). Testing a Mobile Platform for Community Co-created Exhibitions. *Curator: The Museum Journal*, 60(3), 335-349. <https://doi.org/10.1111/cura.12194>
- Sautner, K., & Medina, G. (2018). Using Storytelling to Establish Justice: How Civic Education Can Change Police Community Relations. *Journal of Museum Education*, 43(2), 114-125. <https://doi.org/10.1080/10598650.2018.1454734>
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-design*, 4(1), 5-18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Seale, J., Garcia Carrizosa, H., Rix, J., Sheehy, K., & Hayhoe, S. (2021). A participatory approach to the evaluation of participatory museum research projects. *International Journal of Research & Method in Education*, 44(1), 20-40. <https://doi.org/10.1080/1743727X.2019.1706468>
- Seravalli, A., & Witmer, H. (2021). (Service) Design and organizational change: balancing with translation objects. *International Journal of Design*, 15(3), 73-86.
- Simon, N. (2010). The participatory museum. Museum 2.0.

- Taffe, S., & Kelly, M. (2020). Exchanging Expertise across Cultures and Time: Participatory Design Approaches for Creating Community Museums. *The Design Journal*, 23(5), 715-734. <https://doi.org/10.1080/14606925.2020.1807717>
- Thobo-Carlsen, M. (2016). Walking the museum—performing the museum. *The Senses and Society*, 11(2), 136-157. <https://doi.org/10.1080/17458927.2016.1190067>
- Thogersen, J., Simpson, A., Hammond, G., Janiszewski, L., & Guerry, E. (2018). Creating curriculum connections: A university museum object-based learning project. *Education for Information*, 34(2), 113-120.
- Tranfield, D., Denyer, D., & Smart, P. (2003). Towards a methodology for developing evidence-informed management knowledge by means of systematic review. *British journal of management*, 14(3), 207-222. <https://doi.org/10.1111/1467-8551.00375>
- Tung, W. H. (2020). From social art practice to environmental aesthetic awakening and civil engagement: The case study of Cijin Kitchen. *Journal of Contemporary Chinese Art*, 7(2-3), 307-324. https://doi.org/10.1386/jcca_00031_1
- Weber, C., Allen, S., & Nadkarni, N. (2021). Scaling training to support scientists to engage with the public in non-traditional venues. *Journal of Science Communication*, 20(4), N02. <https://doi.org/10.22323/2.20040802>
- Webster, J., & Watson, R. T. (2002). *Analyzing the past to prepare for the future: Writing a literature review*. MIS quarterly, xiii-xxiii.
- Zimmerman, J., Stolterman, E., & Forlizzi, J. (2009). An analysis and critique of Research through Design: towards a formalization of a research approach. En *Proceedings of the 8th ACM conference on designing interactive systems* (pp. 310-319). <https://doi.org/10.1145/1858171.1858228>

Agradecimientos

Este artículo es posible gracias al apoyo del Sistema General de Regalías de Colombia a través de las Becas de Excelencia Doctoral del Bicentenario, al programa de Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, a la Comunidad de mujeres rurales que salvaguardan el arte rupestre muisca en la Vereda el Pedregal y al Museo Arqueológico Eliecer Silva Celis del municipio de Sogamoso, Colombia.

Recibido: 24/07/2023
Reenviado: 09/01/2024
Aceptado: 13/01/2024
Sometime a evaluación por pares anónimos