

Los museos en el siglo XXI: de templo de las musarañas a centro de actividades para todos los públicos. Una visión más allá de sus puertas.

Autores: Íñigo Ayala, Macarena Cuenca-Amigo, Jaime Cuenca

III Foro Ibérico de Estudios Museológicos

A lo largo de la historia de los museos, estos han cambiado notablemente. En sus orígenes los museos eran colecciones privadas de arte, gabinetes de curiosidades o patrimonio cultural por descubrir. Sus funciones principales eran conservar, proteger, estudiar y difundir el patrimonio albergado. Sin embargo, de forma más o menos indirecta desde mediados del siglo XX numerosas corrientes los han estudiado, analizado y, también, criticado: los vanguardistas italianos, los estudios de género, la sociología, la teoría de la postmodernidad, etc.

Además, los museos tienen que enfrentarse a una serie de retos sociales y económicos, todo ello genera que, en la mayoría de los casos, se estén produciendo transformaciones en su interior desde la mejorar de la comunicación, hasta el aumento del número y tipo de actividades. Este esfuerzo tiene como telón de fondo las nuevas corrientes museológicas y el enfoque de gestión del desarrollo de audiencias, los cuales abogan por un cambio general institucional en la relación y el compromiso de los museos con la sociedad.

De entre todas las demandas que la sociedad, la Academia y las propias organizaciones hacen a los museos, esta investigación se ha centrado en: el fomento de los grados de participación de la audiencia y la necesidad de potenciar las experiencias de ocio vinculadas a la visita. Respecto a la primera demanda, existen tres áreas generales en las que se centran estas investigaciones: la participación de la audiencia en la toma de decisiones de las organizaciones, la participación de las instituciones en su contexto social y en la comunidad en la que se inscriben y la participación asociada al uso de la tecnología. En cuanto a las experiencias de ocio, como bien señalan los estudios de ocio y advierte Clair: los museos deben centrarse en las experiencias de ocio cultural-educativo para no perder de vista su función y evitar convertirse en parques temáticos de entretenimiento.

Atendiendo a todo lo anterior, "¿Qué es un museo, un palacio de musas o un templo de musarañas?" (Díaz, 2008, p. 11). Es decir, de todas estas transformaciones llevadas a cabo por los museos, ¿qué perciben los públicos? El objetivo de esta investigación es conocer la perspectiva de la audiencia sobre los cambios acontecidos en los museos y profundizar en cómo perciben los visitantes la participación: si desde una posición pasiva/receptiva o con un rol activo/co-creativo. Está investigación se inscribe dentro del proyecto *PUBLICUM: Públicos en*

transformación. *Nuevas formas de la experiencia del espectador y sus interacciones con la gestión museística* (HAR2017-86103-P), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

Principales referencias:

Amigo, María Luisa y Macarena Cuenca-Amigo (2017) "The experience of aesthetic leisure revisited." *Leisure experiences, opportunities and contributions to human development*, edited by María Jesús Monteagudo, Bilbao: Universidad de Deusto, pp 53-90.

Ayala, Íñigo, Macarena Cuenca-Amigo y Jaime Cuenca (2019). Principales retos de los museos de arte en España. Consideraciones desde la museología crítica y el desarrollo de audiencias, in: *Aposta. Revista de Ciencias Sociales* 80 (2019), pp. 61-81.

Black, Graham (2012). *Transforming Museums in the Twenty-first Century*. New York: Routledge.

Brown, Alan S., Jeniffer L Novak-Leonard y Shelli Gilbride (2011). *Getting in on the Act: Hoy Arts Groups are Creating Opportunities for Active Participation*. San Francisco: James Irvine Foundation.

Clair, Jean (2011). *Malestar en los museos*. Gijón: Trea.

Cuenca-Amigo, Macarena, y Zaloa Zabala-Inchaurrega (2018). Reflexiones sobre la participación como co-creación en el museo, en: *Her&Mus* 19, pp. 122-135.

Diaz, Ignacio (2008). *Memoria fragmentada. El museo y sus paradojas*. Gijón: Trea.

Falk, John H. y Lynn D. Dierking (2016). *The Museum Experience Revisited*. Abingdon, Oxon: Routledge.

Foley, Malcolm, and Gayle McPherson (2000). Museums as leisure, in: *International Journal of Heritage Studies*, 6, 2, pp. 161-174.

Hanquinet, Laurie y Mike Savage (2012). 'Educative Leisure' and the art museum, in: *Museum and Society* 10, 1, pp. 42-59

Heritage Lottery Fund. "Thinking about... Community participation" (Noviembre 2010). http://www.heritagenetwork.dmu.ac.uk/wp-content/uploads/2013/03/thinking_about_community_participation.pdf.

Jancovich, Leila (2015). The participation myth, in: *International Journal of Cultural Policy*, 23, 1, pp. 107-121.

Walmsley, Ben (2013). Co-creating Theatre: Authentic Engagement or Inter-legitimation?, en: *Cultural Trends* 22, 2, pp. 108-118.

CV de los autores

Íñigo Ayala, doctorando en el Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto, es beneficiario de la ayuda FPU del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades. Anteriormente estudió los grados de Humanidades e Historia del Arte en la Universidad de Salamanca y el Master en Dirección de Proyectos de Ocio, Turismo, Cultura, Deporte y Recreación en la Universidad de Deusto. Su investigación científica se centra en el desarrollo de audiencias culturales, especialmente en museos, habiendo difundido su trabajo a través de publicaciones científicas y en numerosos congresos nacionales e internacionales.

Macarena Cuenca-Amigo, es licenciada en Administración y Dirección de Empresas y doctora en Ocio y Desarrollo Humano. Es profesora en Deusto Business School y pertenece al equipo de investigación del Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto. Coordina el proyecto europeo *CONNECT - CONNECTING AUDIENCES European Alliance for Education and Training in Audience Development*, project n. 575807-EPP-1-2016-1-ES-EPPKA2-KA y participa en otros proyectos activos I+D europeos como ADESTE+, 2018-2685/001-001. Cofinanciado por el Programa Europa Creativa de la Unión Europea. Su área de investigación se centra especialmente en el desarrollo de audiencias culturales.

Jaime Cuenca, doctor en Ciencias Sociales y Humanas y licenciado en Filosofía, es investigador en el Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto. Su más reciente línea de trabajo se ocupa del papel de las tecnologías de la mirada en la conformación política de los públicos culturales. Es Investigador Principal del proyecto *PUBLICUM. Públicos en transformación. Nuevas formas de la experiencia del espectador y sus interacciones con la gestión museística* (HAR2017-86103-P), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.