

## Sobre la “co-” de los procesos co-creativos

Por: Irene Lapuente/Ramon Sangüesa  
La Mandarina de Newton

Cuando [Elizabeth Sanders](#) y otros, hace ya sus buenos quince años, lanzaron desde el diseño, el concepto de “co-creación”, multitud de ideas y formas de hacer establecidas empezaron a resquebrajarse. Ha llovido mucho desde entonces pero vale la pena retrotraerse a su definición original para encontrar ecos en los cambios que flotan entre la innovación social y empresarial, la colaboración y la inteligencia colectiva. **“La co-creación es un acto de creatividad colectiva que experimentan en forma conjunta dos o más personas”.** ¿En qué se diferencia la co-creación de la colaboración? Según la misma Sanders **“Se trata de un caso especial de colaboración donde la intención es crear algo que no se conoce de antemano.”** Es este lanzarse a lo desconocido lo que conecta con la creatividad del diseño. Para Sanders, el Diseño y el Co-Diseño son casos particulares de la co-creación. Al igual que en el diseño, esta creatividad no se agota en la “inspiración” sino que se sustenta en un trabajo sistemático y sostenido. Con la llegada de la “co-”, además, este es un trabajo conjunto.

Este tipo de enfoque sonará familiar para muchos de los que estamos en campos híbridos de acción y

transformación. Puede parecer muy evidente, pero en realidad, la recepción y la práctica de esta creatividad colaborativa no deja de encontrar obstáculos. Nuestra experiencia es que no está mal tener a mano la vieja definición de Sanders para recordarla a menudo. No hace mucho, en un seminario de diseño, un estudiante nos preguntaba: *“¿Pero esto de la co-creación no eran las campañas conjuntas de dos empresas para lanzar una oferta basada en la combinación de dos productos suyos existentes?”.* Pues no necesariamente. O no sólo eso.

Ciertamente, ya sabemos que la creatividad individual y colectiva avanza a veces por la combinación y recombinación de soluciones previas. O del traspaso de una solución de un campo de actividad a otro. Pero, desde Sanders, el concepto “co-” va más allá de la simple colaboración puntual.

**“El concepto co- adquiere una dimensión colectiva muy importante y lleva a la transformación del grupo.”**

La co-creación ha desarrollado diversas facetas y escuelas y una gran cantidad de herramientas y méto-

dos. Así, [Peter Asaro](#), retomó los métodos y formas de hacer del **Diseño Participativo**, para actuar sobre transformación de comunidades. En Milán, [Ezio Manzini](#) ha desarrollado toda una escuela de trabajo que ha puesto en cuestión el concepto del diseñador aislado y solitario para resaltar su papel como parte y posible articulador de cambios y desarrollos comunitarios. Esto se ha aplicado desde el diseño de nuevos servicios de salud, hasta la creación de nuevos patrones colectivos de ayuda mutua en barrios.

En claro contraste con otras acciones previas de este mismo tipo, la diferencia fundamental radica en ampliar el “co-”. No es el diseñador (en sus diversas reencarnaciones como urbanista, arquitecto, experto en educación, en marketing, etc.) el que se lleva el papel preponderante sino el “co-”, el que está al otro lado, el que antes era ciudadano, consumidor, usuario, cliente.

Por ejemplo, las soluciones de cambio urbano en Nueva York desarrolladas en **“Sentient City”** (algunas ya en marcha) como oposición al concepto de **“Smart City”** son principalmente soluciones co-creadas por actores muy distintos a los habituales. Dentro de esta macroiniciativa, el proyecto **“Breakout”** (en la parte que colaboramos de su versión en Nueva York) pudimos ver cómo el propio proceso colaborativo/creativo articulaba soluciones concretas para que **los espacios públicos se convirtieran en espacios de innovación.**

La co-creación conlleva también la capacidad grupal de orientar el diseño de nuevas soluciones en el futuro y de dar con mecanismos propios para gestionar el futuro del proyecto y del grupo. Comprende tanto compartir procesos de ideación conjunta como de toma de decisiones. Algo que está ya bastante lejos de lo que habitualmente conocemos como

“diseño” pero que, al fin y al cabo, sigue siendo una actividad proyectiva que se realiza en el mundo real. Ahora es, además, una actividad colectiva.

**“La co-creación comprende tanto compartir procesos de ideación conjunta como de toma de decisiones.”**

Así, pudimos seguir el proceso mediante el cual, en Brooklyn, un grupo muy híbrido de actores estaban dando sentido al proyecto en torno al barrio de [Gowanus](#), en el que colaboramos en 2011. Se trata de una zona compleja, con una gran diversidad de niveles de renta y procedencias. Al contrario que otros lugares cercanos, esta diversidad se ve aquí como un valor. Es desde este concepto que los diversos grupos implicados (desde artistas a jubilados, pasando por funcionarios del Ayuntamiento de Nueva York y representantes de compañías) están dando lugar no sólo a propuestas sino a formas organizativas nuevas que dan servicio o muestran qué servicios y qué soluciones empresariales y comunitarias podrían darse en el barrio.

Un aspecto muy importante de este último proyecto y de otros proyectos basados en la co-creación (como el que está teniendo lugar en el norte de Brooklyn) reside en identificar las diferencias entre los diversos actores, los distintos conocimientos que tienen y sus diferentes niveles de competencia. **Esto nos lleva directamente al aprendizaje.** En Gowanus han articulado un espacio [“The Brainery”](#) (also así como la “Cerebrería”) para que quien sepa del vecindario muestre a sus vecinos

conocimientos de lo más diverso que pueden ser necesarios para los futuros que los propios vecinos han identificado en el barrio.

Por ejemplo, todos quieren un barrio más ecológico, con más reciclaje pero los detalles de cómo reciclar... los puede explicar dentro del “The Brainery” más de un vecino con experiencia y “másters” en reciclaje.

**“La co-creación conlleva, pues, la necesidad de complementar conocimientos pero, al mismo tiempo, genera el aprendizaje de nuevas capacidades y habilidades.”**

Así en nuestro proyecto [“De la contemplación a la participación y más allá”](#), un grupo diverso de actores aprendió las mil y una particularidades del diseño de exposiciones científicas que se lleva adelante en los museos. ¿Cómo lo aprendieron? Diseñando su exposición en colaboración con amateurs y especialistas de medio mundo. A partir de ese momento, los museos que acogieran “su” exposición iban a ser más “su” museo.

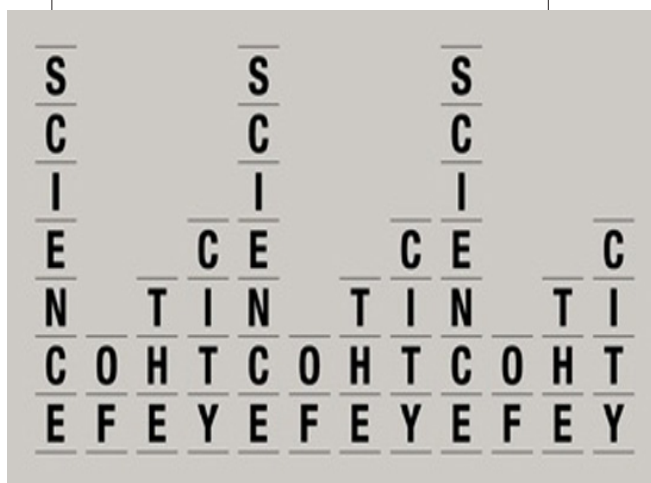
En otro proyecto que diseñamos, [“Science of the City”](#), un grupo heterogéneo de actores decide sobre qué articular en una exposición y cómo co-crearla conjuntamente

disciplina a otra: las preguntas y propuestas de los ciudadanos eran de tipo científico, tecnológico y urbano pero la exposición ha sido artística en colaboración con artistas profesionales. Esto es importante: co-crear no es que todos hagamos de todo sino que todos nos sepamos traspasar conocimientos y sepamos dónde actuar en el proceso de creación conjunta. Viene a cuento aquí recordar la muy repetida frase de que **“No todo el mundo sabe de todo, pero todos sabemos algo”**.

En cualquier caso, no está mal recordar la importancia que en todo proceso co-creativo tiene el “luchar” con la realidad. Esto es, cómo bregando colectivamente con soluciones aproximadas, temporales, aún por refinar, surgen diálogos (y fuertes discusiones) que dan lugar a nuevas versiones, a nuevas direcciones que aglutinan (o dividen) al grupo. En cualquier caso, este bregar con la realidad es base para una reflexión y aprendizaje conjuntos muy valiosos.

**“La forma más directa de medirse con la realidad es construir conjuntamente.”**

Decimos “construir” remarcando que se trata de ir más allá del prototipo, con las dificultades que esto conlleva. **El grupo se resiente en estos procesos.** Se puede dividir. Se puede desactivar. Eso está ahí, y eso ha sido nuevo para muchos que tenían experiencia en un concepto de diseño más tradicional. Manejarse con el “co-”, reconocer al otro lado, llevar la relación con los “otros” pasa por momentos complejos.



pasando, en este ocasión de una

No todos saben ceder su papel de coordinador, pasar a “facilitador” o ser un creador sin lustre individual, según sea su papel en cada momento del proyecto. **En estos procesos los roles varían.**

**“Una forma de gestionar estas dificultades es tomar como metáfora e inspiración algunas soluciones organizativas que proceden de otros ámbitos como el “Open Source”.**

En este momento ya compartimos más el diseño del proceso que el del resultado. A esta capacidad algunos lo llaman “**metadiseño**” (**Fischer**, o **Giaccardi**, por ejemplo). Está en la base del nuevo movimiento conocido como “**Open Design**”. Pero de esto mejor hablamos otro día.

Por el momento, sólo compartir siete pasos fundamentales en procesos de co-creación:

**Encontrar y convocar:** Esto implica dar con lo que nosotros llamamos el “*atractor extraño*”, aquello que resuena con los primeros posibles actores participantes y hace que se reúnan.

Decidir **qué**, cuál es el objeto/servicio/proceso/organización a co-diseñar.

Definir el **proceso** que se va a seguir.

Decidir **para quién/con quién:** buscar a qué actores van a servir los participantes (incluidos ellos mismos).

**Acordar niveles de participación y co-creación:** asignar roles de decisión y su renovación.

**Usar las tecnología(s) de soporte del proceso:** buscando las barreras de entrada acorde con el nivel de los participantes.

## Iterar.

Y un punto de partida: no se trata de diseñar *para* alguien sino de diseñar *con* alguien. Esa es toda la diferencia.

### Sobre los autores:



**Ramón Sangüesa** (@ramonsang) Es profesor titular de la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC, Departamento de Software). Es investigador visitante en la Universidad de Columbia (Nueva York), Centro de Innovación Organizacional y Senior Fellow del Slab, Strategic Innovation Lab, del Ontario College of Art and Design (Toronto, Canadá). También en la Parsons School of Design, donde actualmente es parte de un proyecto que estudia la colaboración en diseño financiado por la National Science Foundation. Colabora con el área del proyectos Co-Creating Cultures de La Mandarina de Newton, donde ha participado en proyectos como De la contemplación a la participación y más allá (2009-2010), Common Grounds (2011), Science of the City (2011-2012), Kukuxumusu Relocated (2011-2012) y Knowledge Federation (2010-presente). Colabora con Telefónica I+D en aspectos de diseño y cambio del proyecto conjunto con Ferran Adrià en el BulliFoundation. Fundó Citlab, un centro de innovación cívica, en 2007, donde desarrolló proyectos transdisciplinares de innovación social. Su blog, **Conectando que es gerundio**, es una publicación de referencia en temas de innovación, diseño y arquitecturas de participación.



**Irene Lapuente** (@ilamandarina) es fundadora y directora de **La Mandarina de Newton**. Ha diseñado procesos de co-creación en los ámbitos de cultura, el arte, la ciencia y la educación: De la contemplación a la participación y más allá con el Tech Museum de California y Citilab (2009-2010), Talentlab con el CSIC (2011), Common Grounds en el espacio de ciencia de Arts Santa Mónica (2011) y Science of the City (2011-2012). En la actualidad coordina el workpackage de aprendizaje organizacional del proyecto Kukuxumusu Relocated (2011-2012). También desarrolla un proyecto piloto de co-creación de conceptos científicos para niños de educación primaria: Inventors i Exploradores (2011-2012). Ha diseñado y facilitado talleres para promover el metadiseño en el sector cultural, en colaboración con el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, CCCB (2010 al presente). Imparte clases de co-creación en el máster de Cool Hunting y Design Thinking de la Escuela de Diseño Elisava en Barcelona. Su interés principal radica en la intersección de las formas de aprendizaje, la ciencia y otras formas de conocimiento.

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0

