

---

**Resumen:** Los Museos y centros expositivos adquieren, conservan, comunican y exponen el patrimonio tangible e intangible de la humanidad y su ambiente, con el propósito fundamental de promover y estimular el estudio, la educación y la contemplación. La práctica museográfica busca integrar estos conceptos definiendo el carácter y el sentido de la exposición a través de una puesta en escena que se apoya en una narrativa específica, definida por objetos, documentos y textos, dando lugar a la construcción de un recorrido dentro del espacio expositivo.

La investigación y la documentación son aspectos esenciales y determinantes en la concepción, programación, diseño y montaje de exposiciones –temporales y/o permanentes– habilitando la participación de museógrafos, museólogos, diseñadores gráficos, iluminadores, arquitectos, escenógrafos, escritores, historiadores, archivistas, arqueólogos y curadores, entre otras figuras profesionales.

Resulta sustancial adentrarse en las problemáticas específicas que emergen de la interacción de los distintos elementos que intervienen en los procesos de diseño y realización de una exposición, desde la gestión y preservación de las obras y los objetos, hasta la consideración del aspecto más escenográfico de la creación museográfica: la iluminación y el sonido, la experiencia inmersiva, la tecnología UX, entre otras temáticas relacionadas con la importancia de la accesibilidad, la identidad visual, la composición tipográfica en función de la legibilidad y la integración de procesos de digitalización. Asimismo, se busca analizar cuestiones relacionadas con el aporte de valor, el vínculo contenedor-contenido, la acción contemplativa y la interacción, la dinámica de comprensión y significación de los objetos, considerando fundamentalmente los aspectos relacionados con el patrimonio, la memoria, la educación, la historia y la identidad.

**Palabras clave:** Diseño - Museos - Museografía - Exposiciones - Educación

[Resúmenes en inglés y en italiano en las páginas 29-30]

---

<sup>(1)</sup> **Carlos G. Coccia** es Escenógrafo, diseñador gráfico, director artístico y docente. Graduado de la Academia de Bellas Artes de Venecia en Escenografía con especialización en Arquitectura escénica y del Instituto de tecnología ORT de Buenos Aires en Diseño Gráfico, obtiene un máster en 2018 en Metodología didáctica, psicológica y antropológica de la Universidad Dante Alighieri de R. Calabria.

Desarrolla su trabajo en ámbito teatral, publicitario y museográfico desde 1995 participando como escenógrafo, diseñador gráfico y director de arte en numerosos espectáculos de danza, teatro, música y exposiciones museográficas de carácter arqueológico y etnográfico. Trabaja en ámbito universitario desde 2007. Ha frecuentado cursos y seminarios de cine, edición de video, grabado, teatro de objetos, iluminación y guión, entre otros, en el Instituto Pratt y SVA de Nueva York (USA), la Academia Carrara de Bérgamo (Italia), la escuela de marionetistas de Londres (UK), la escuela de iluminación de Bamberg (Alemania) y el Teatro San Martín de Buenos Aires (Argentina). Ha publicado ensayos, libros ilustrados y editado revistas. Vive y trabaja entre Italia y Argentina.

## Museos, historia y patrimonio

La historia, como narración de los sucesos del pasado, es inevitablemente el origen y al mismo tiempo el destino final de todo museo, encontrando en los edificios y espacios que estos ocupan el marco natural donde exhibir los elementos, objetos y todo aquello que la define.

Existen exposiciones y museos dedicados a la arquitectura, el arte, la cultura material y la ciencia, entre tantos otros temas, aunque en todos los casos existe un común denominador: el concepto de patrimonio. Hoy se suele definir a través del término patrimonio a todos aquellos recursos que, como productos del presente o heredados del pasado, aportan a la identificación de un grupo de personas o una sociedad, en términos de valores, tradiciones y creencias.

Uniendo los distintos fragmentos de la historia heredada a través de los objetos disponibles (artísticos, documentales, escritos, etc.) cada museo y exposición propone una mirada particular que es inevitablemente un recorte parcial de ese pasado, utilizando criterios de selección precisos que en gran parte serán definidos por el mismo patrimonio a poner en valor.

Ese patrimonio, que puede ser tangible, intangible o la combinación de ambos, cuando encuentra su contexto natural de exhibición se pone automáticamente a disposición de la comunidad, se transforma en algo accesible, didáctico e iluminador proponiendo, entonces, un diálogo abierto y franco que nos acerca a técnicas, creencias, costumbres y comportamientos, verdaderas huellas de un pasado y muchas veces, del mismo presente en el que vivimos.

Es por todo esto que algunos de los verbos que más se tiende a asociar al mundo de la museografía son análisis, recolección, investigación, reconstrucción, imaginación y contemplación, ya que definen las acciones necesarias a la hora de encontrar, a través de la creación de una exposición o un espacio museal, un lugar y tiempo precisos donde proponer un diálogo entre público y todo aquello que aporta a definir, en mayor o menor medida, su propia identidad.

## La cultura material

Los museos (y en particular aquellos de carácter arqueológico) son espacios donde la cultura material, entendida como todos aquellos aspectos concretos y visuales de una cultura –incluyendo usos, creación y consumo– cobra protagonismo y valor didáctico. En general, en este tipo de contextos se prevé un abordaje comunicacional que pone en primer plano la huella material de un período histórico y de una cultura o civilización.

La relación entre los objetos manufacturados y los seres que los han creado es tan profunda y rica, que suele ser una de las inspiraciones esenciales a la hora de imaginar y crear una narrativa museográfica. Es tal vez por este motivo que existe un tipo de abordaje de carácter biográfico a la hora de la observación de los materiales y objetos en exposición, ya que todos ellos pueden aportar información a distintos niveles, que van desde el contexto cronológico, pasando por la tipología, hasta su funcionalidad y materialidad.

El análisis de un objeto, desde el punto de vista de la cultura material, no se detiene solo en los niveles fácticos, verificables en el plano concreto. Existe también el universo simbólico de un objeto, universo que nos permite adentrarnos en la profundidad del ser al cual pertenece o que lo realizó, dando paso a la posibilidad de conocer –e imaginar– su visión del mundo, su cultura, sus creencias y valores. Esto es posible a través de diferentes tipos de análisis que pondrán su atención principalmente en el material utilizado (sea barro, madera, hierro) y las técnicas de elaboración y decoración, como por ejemplo la cocción al fuego directo, la utilización de hornos, las fusiones de metales, los tallados de piedras y madera, las elecciones cromáticas, los tipos de tramas utilizados y los métodos de representación de figuras del contexto natural, como animales y personajes de la comunidad. Todos estos datos que nos aporta el análisis y la observación del mundo de la cultura material son fundamentales, no solo a la hora de construir una hipótesis arqueológica o histórica, sino también cuando surge la necesidad de seleccionar y exponer una colección determinada porque aportan conceptos, estímulos y sensaciones únicas que, desde el diseño y la comunicación, debemos saber percibir y potenciar.

Así, cada objeto expuesto en un museo tiene la posibilidad de dejar de ser un simple documento histórico para transformarse en un elemento que –a pesar de su posición fuera de su verdadero contexto natural– puede volver a vivir, estableciendo desde su vitrina o tarima una nueva relación con los seres humanos, herederos de sus creadores, en una dinámica marcada por la observación y la admiración. En este sentido, se podría decir que los museos dan a los objetos una segunda vida otorgándoles la posibilidad de comunicar y contar una versión de su historia en un tiempo y lugar distinto del propio, recuperando en el proceso un nuevo sentido.

Construir un museo o una exposición significa construir un cuidadoso organismo vivo donde los objetos –silenciosamente– hablan y cuentan su historia. En esta compleja operación, entonces, construir un contexto expositivo capaz de transmitir determinados conceptos históricos al mismo tiempo que conservarlos y protegerlos, obliga, irónicamente, a descontextualizar los objetos y elementos que forman parte de la colección. Esto sucede porque en la mayoría de los casos esos objetos han sido ya previamente arrancados de su contexto lógico original, transformándose en piezas sueltas de una realidad mucho más

amplia y compleja que otorgaba un sentido y una utilidad específicas que será menester saber reconocer y comunicar, si son estos algunos de los objetivos planteados.

En otras palabras, poner en valor la cultura material significa dar protagonismo a los objetos frente al espectador, generar niveles de lectura, proponer jerarquías, arriesgar hipótesis y provocar emociones dando al mismo tiempo centralidad al valor empírico del objeto, más allá de sus características estéticas y cánones de belleza.

## **Poner en escena una exposición museográfica**

La presentación, narración y comunicación del patrimonio tangible e intangible de una comunidad a través de una exposición museográfica requieren de una serie de procesos y operaciones que obligan a afrontar cuestiones proyectuales de alta complejidad que pueden requerir la interacción de numerosas figuras profesionales como museógrafos, museólogos, arquitectos, escenógrafos, iluminadores, escritores, historiadores, archivistas, arqueólogos, diseñadores gráficos y curadores. Dichas figuras participan de la creación de una exposición museográfica articulando su experiencia con distintos entes gubernamentales, asociaciones culturales regionales, sponsors privados, coleccionistas y universidades, que son algunos de los pilares más destacados de toda realidad museal desde el punto de vista institucional.

La sola mención de la gran cantidad de figuras y entes articuladas bajo un mismo objetivo común permite imaginar el nivel de restricciones y cantidad de instancias a tener en consideración. En casi todos los casos, cada área desarrolla en paralelo actividades bien diversas: investigación, documentación y producción de textos, selección de los objetos a exponer, gestión de permisos, acuerdos y seguros, organización de transportes y logística, diseño, producción y montaje del proyecto expositivo.

Desde el punto de vista del diseño, las características formales y arquitectónicas del espacio disponible, junto con otras de carácter sensible y emotivo, deben ser consideradas con atención desde el inicio mismo del trabajo proyectual: estilo arquitectónico, alturas, distribución, ventanas, accesos y terminaciones ayudaran a definir las características estructurales, estéticas y poéticas de la propuesta.

Es imposible concebir una muestra sin conocer profundamente el espacio que nos recibe, y desde la experiencia de quien escribe, se considera un ejercicio muy inspirador transitarlo muchas veces cambiando orientación y recorrido, a veces cerrando los ojos para “navegarlo” a tientas. Es muy diferente la percepción del espacio si se cuenta con muros curvos en vez de rectos. Una sala con planta cuadrada ofrece distintas posibilidades que un espacio con planta rectangular y con columnas. No genera el mismo efecto un techo alto de 5 metros que uno de 3, lo mismo sucede si esas alturas se desarrollan en ambientes amplios en vez de espacios con poca superficie. La luz natural es generalmente un gran valor agregado, aunque es importante recordar que muchos objetos arqueológicos y piezas artísticas se pueden degradar bajo su influencia directa, por lo tanto, no siempre será utilizada desde el punto de vista expositivo. En todos los casos, se trata de individualizar el potencial expresivo de cada ambiente y los distintos tipos de estímulos y sensaciones que

pueden sugerir a nuestro público. A veces el edificio nos propone, por sus características estilísticas, un tipo de lenguaje arquitectónico definido por un canon y estilo particulares que puede ser de influencia a la hora de abordar el proyecto. A veces estas características serán honradas, otras traicionadas, y en la mayoría de los casos potenciadas, siempre en función de la idea madre y las necesidades básicas que definen el proyecto.

El conjunto de todos los elementos arquitectónicos y factores estructurales con los cuales inevitablemente se debe partir ayudará a afrontar el proyecto expositivo sin jamás renunciar, entonces, al potencial sensible y emocional que el ambiente ofrece, no solo desde el punto de vista del público, sino también para con los objetos a exponer. En cada caso, el espacio y su arquitectura otorgan múltiples posibilidades de abordaje del diseño, aunque se considera fundamental proponer de manera esencial, la transmisión de la sensación de disfrute, que predispone al visitante a percibir y eventualmente descubrir la propuesta y sus contenidos de manera más abierta, relajada, potenciando la empatía y predisponiendo una comunicación ágil y dinámica.

Si los objetivos principales de una exposición están vinculados con la transmisión de una serie de mensajes y conocimientos, el medio a través del cual lograr la comunicación adecuada será el proyecto de diseño museográfico. En general esos conocimientos y mensajes fundacionales que atraviesan toda la exposición nacen de la interacción del curador, el historiador, el museólogo y el promotor de la iniciativa. Una vez definidos estos conceptos, es la figura del diseñador (arquitecto, museógrafo, escenógrafo) quien se ocupará, a través de todos los recursos disponibles y sobre todo su propia sensibilidad y creatividad, de encontrar la expresión proyectual más eficaz a la hora de comunicarlos al público.

Las características específicas del espacio arquitectónico ayudarán, en principio, a definir la ubicación de los objetos, las áreas de interés, el tipo de circulación y las características de los accesos, entre otras. Este tipo de decisiones suelen también unir los criterios de la curaduría, el promotor de la exposición y el diseñador. En esta instancia se suele consultar (a partir de necesidades y problemáticas puntuales) a otras figuras como diseñadores gráficos, iluminadores, técnicos audiovisuales e ingenieros civiles.

El diseñador del proyecto museográfico se ocupa, a partir de considerar todas estas cuestiones, de elaborar un proyecto expositivo fundamentalmente integrador que tiene en cuenta los mensajes, conceptos y necesidades puntuales de la colección y resuelve su implementación y comunicación en modo concreto. Define el aspecto formal y la estructura integral, que puede incluir desde vitrinas para ciertos objetos, hasta al diseño de muebles específicos, y principalmente el diseño de paneles y superficies con infografía y monitores, el sistema de señalética, el tipo de tratamiento para los pisos, los sistemas de iluminación y audio. Durante esta parte del proceso surgen conceptos tales como la secuencialidad, el foco, el ritmo y el tránsito, que serán más o menos importantes según las características puntuales del proyecto y sus contenidos. Se pueden considerar infinitas alternativas potenciando, según el caso, la amplitud o intimidad de los espacios, a veces delimitando áreas con superficies autoportantes planas o curvas, en ambientes en penumbra o muy iluminados que ayudaran a completar la composición espacial general.

A veces la propuesta se desarrolla siguiendo un devenir puntual –secuencia– donde cada espacio o sala se transforma en el eslabón de una gran cadena conceptual y temática. En otras ocasiones, diferentes espacios con temáticas diferentes conviven creando una pro-

puesta poliédrica donde es necesario dar a cada zona un rasgo diferente que, por supuesto, deberá encontrar en el conjunto una narrativa coherente. Se establecerán zonas con objetos y contenidos que requieren mayor protagonismo, destacando su presencia, creando áreas específicas donde la mirada se detiene, haciendo foco sobre un mensaje o grupo de mensajes puntuales. También se considera importante tener en cuenta el ritmo visual que se desarrolla a partir del tipo de recorrido elegido ya que cada elemento en exposición asume, desde el punto de vista de la comunicación, un rol específico. Es por este motivo que su disposición, iluminación y relación cromática con el contexto deben responder a objetivos claros, en grado de transmitir la información en manera eficaz, instaurando un diálogo fluido y estimulante con el público y con el espacio que contiene la exposición.

Es un proceso complejo y totalizador, que debe integrar proyectualmente y en modo coherente la relación entre el observador, la información, los objetos y el espacio. Teniendo en cuenta estas premisas se llega a la creación de lo que se suele llamar el aparato expositivo, un verdadero sistema museográfico en grado de ofrecer todos los instrumentos necesarios para poder comunicar el significado y la importancia de un determinado documento, objeto o pieza artística, más allá de sus evidentes características morfológicas y simbólicas. En todos los casos, no importa cuales sean las soluciones formales, todas deben permitir una clara identificación del recorrido propuesto al público, dando a todas las áreas –incluso a aquellas de ingreso y salida– características formales que permitan ser transitadas e individualizadas con extrema claridad.

## Diseñar y construir un aparato expositivo

El proceso de diseño verdadero comienza con los primeros apuntes y bocetos, producto de la sugestión experimentada recorriendo el espacio, el análisis de los contenidos y las reflexiones sobre el tema que resulta ser el convocante. Esas primeras impresiones cuentan muchísimo ya que acercan a aquellas particulares que el público, en principio, experimentará en relación con el lugar y su *mood* general. En esta situación, el objetivo fundamental es analizar cómo ocupar ese espacio con respeto, honrando sus virtudes y exaltando su potencial expositivo, para transformarlo en el mejor anfitrión y el marco más eficaz para la colección, en modo profundamente coherente con la concepción general del proyecto. En general, los primeros dibujos derivan en múltiples bocetos y más dibujos, donde las ideas y las necesidades de la muestra se inician jugando con las posibilidades del espacio, experimentado con maquetas, fotomontajes, collages, ilustración y software 3D, entre otras técnicas, en un intento por investigar, experimentar y eventualmente representar las propuestas de una manera plástica y comprensible. Se elaboran durante estas instancias múltiples *renders*, obras gráficas realísticas y maquetas detalladas que permiten comprobar la efectividad y potencialidad expresiva de las ideas que surgen en el proceso de diseño. Durante esta etapa es necesaria la constante verificación de las propuestas en los planos arquitectónicos del espacio expositivo, analizando los tránsitos, la distribución de los elementos y la coherencia conceptual, en un constante *via-vai* intelectual entre las posibilidades poéticas y aquellas concretas que el espacio ofrece. Este tipo de operación

proyectual también incluye, en la gran mayoría de los casos, la incorporación de elementos gráficos, textos, infografías, planos e ilustraciones (provistos por escritores, arqueólogos e historiadores) que serán integrados al conjunto por el área de diseño gráfico. El desafío fundamental, desde este punto de vista, es hacer buen uso de la amplitud de la escala y de los tipos de soporte disponibles, para integrar de la manera más fluida y clara posible la palabra impresa con la tridimensionalidad.

Cuando las posibilidades y el tipo de temática lo permiten, puede ser muy eficaz aplicar a las composiciones gráficas impresiones en 3D de objetos o símbolos, de este modo se puede potenciar el impacto visual y al mismo tiempo se mejora la comprensión de la información. También se utiliza con el objetivo de motivar los sentidos, integrando la sensibilidad táctil a la experiencia. En otros casos simplemente se busca ilustrar los contenidos de manera más realística y cautivante para llamar la atención sobre algunos puntos precisos de la exposición.

Cuando resulta necesario, se propone la incorporación de monitores y/o monitores *touch* para promover la interacción del público. Estos elementos tecnológicos van integrados estéticamente a la plantilla gráfica general (que incluye el logo, el catálogo, los folletos, la estampa de alto tránsito para los pisos y los paneles) ya que constituyen verdaderas imágenes dinámicas, o ventanas vivas dentro de un contexto gráfico. Así, el público encuentra una invitación a profundizar los argumentos y temáticas, ampliando al mismo tiempo la experiencia sensitiva, a través de la incorporación de tecnología multimedial y experiencia UX. En estos casos se trabaja junto a un desarrollador web y programador en sistemas del tipo *App* –aplicación digital– con el objetivo de crear una red que incluya toda una serie de contenidos audiovisuales, textuales y fotográficos. Se suelen utilizar también en muchos casos sistemas preprogramados para gestionar videos, secuencias de imágenes y efectos de audio, que formarán parte de la instalación técnica que quedará fija en la muestra. De este modo se logra incluir muchísima más información de aquella que sería realmente posible imprimir sobre las superficies –paredes, paneles, mesadas– a disposición, al mismo tiempo que se da fuerza y carácter a la exposición.

Una de las maravillas de la última década es el desarrollo tecnológico dentro de los museos y exposiciones, con la llegada de la experiencia inmersiva y la búsqueda de una mayor integración del público con los contenidos de la propuesta. En esta línea de pensamiento, se proponen de manera particular situaciones expositivas que estimulen fuertemente la atención y la curiosidad del público teniendo muy en cuenta –si las posibilidades están dadas– el factor sorpresa dentro de la propuesta museográfica.

Tal vez por la influencia de quien escribe acerca del mundo del teatro y la experiencia escenográfica, se tiende a analizar el sentido de la exposición también desde un punto de vista dramático, pensando a las emociones que los distintos espacios y sectores pueden transmitir a partir de los temas, épocas o personajes que se ilustran. A veces este tipo de abordaje aporta solo un detalle, otras veces cobra mayor envergadura, según también el tipo de comitente, pero en todos los casos aporta a la visión general del conjunto, porque se acerca a la idea de experiencia total, ya que de alguna manera se invita al público a subir al escenario a tocar y leer, observar y escuchar la obra.

Se considera importante que el diseñador intente seleccionar y articular todas las soluciones que aporten a construir un recorrido donde las emociones del visitante puedan fluir

entre estados de gran atención, curiosidad y en el mejor de los casos, sorpresa, con otros donde los ojos puedan reposar en espacios con distintos niveles de neutralidad, a observar imágenes o leer textos más breves y de veloz comprensión.

En el caso particular de quien escribe, la museografía le ha permitido integrar dos mundos profesionales que en el espacio expositivo se complementan perfectamente: la escenografía y el diseño gráfico. La posibilidad de utilizar los muros como hojas de papel, los pisos, techos y las superficies en general como si fueran folletos o tarjetas que se despliegan en el espacio, motivan a imaginar tridimensionalmente todo un compendio de información, un *corpus* material e intelectual que se trasforma, a través del proceso proyectual, en un aparato expositivo vivo, dinámico y coherente.

Desde el punto de vista del diseño gráfico son muchos los desafíos: la investigación estética e iconográfica, la selección de los caracteres tipográficos principales y secundarios, el manejo eficaz en el espacio de grandes bloques de texto, la creación y/o recolección de elementos gráficos ilustrativos y decorativos, la creación de sistemas de identidad, logo e iconografía ambiental, la cuestión de la legibilidad y el tránsito. Se tiende a razonar al mismo tiempo los rasgos esenciales de la identidad gráfica junto con la potencialidad expresiva de las superficies y volúmenes, considerando paralelamente la cuestión simbólica y los niveles de espectacularidad posibles. Se trata de un ejercicio constante de exploración de las posibilidades que pueden surgir en los procesos de lectura de los textos sobre un soporte tridimensional y así dar, literalmente, espacio y volumen a la palabra. La experiencia museográfica invita a abrazar al visitante no solo con el espacio y la luz, sino con la textualidad. Las palabras y las imágenes-objetos –los verdaderos mensajeros de la historia– se despliegan invitando a recorrer la narración, como árboles en un bosque que guían al peregrino. Las vitrinas y nichos donde se exponen los objetos son también de alguna manera, gigantescas ventanas. Los mapas y guías funcionan como si fueran índices de un libro tridimensional, mientras que las tarimas y muebles a veces pueden funcionar como escenas, con objetos y elementos que tienen funciones más o menos protagónicas. El aparato expositivo puede ser abordado de infinitas maneras, si aquellas conocen los márgenes entre los cuales tomar decisiones, ya que en todos los casos la puesta en escena debe ser exclusivamente el soporte del mensaje. Su rol y sentido es siempre el de otorgar el mejor marco y apoyo posible a la historia.

Finalmente, las soluciones técnicas y tecnológicas a todas las ideas llegarán de la mano de la realización del proyecto ejecutivo, donde vendrán presentados y descriptos en detalle cada uno de los elementos a construir, las superficies a imprimir y el tipo de tecnología necesaria, especificando en todos los casos dimensiones, tipos de soporte, pesos y también los métodos de colocación y montaje. Los elaborados ejecutivos suelen tener el carácter de un guión: es allí donde se encuentran muchas de las respuestas a las preguntas de los proveedores, que se transforman en la guía de viaje y primera consulta ante las variables e imprevistos, por demás siempre presentes durante este tipo de procesos.

En este tipo de elaboraciones, el lenguaje utilizado está integrado por nociones de arquitectura, escenografía, decoración y diseño gráfico tratando, esencialmente, de encolumnar bajo un mismo *corpus* la mayor cantidad de material que cubra todas las áreas de la producción. La instancia de montaje en sala es uno de los motivos por los cuales resulta fascinante y vale la pena todo el meticuloso proceso precedente. Es en esta última instancia es donde se

puede realmente ver, tocar y experimentar el proyecto y transitar el recorrido imaginado. No existe posibilidad antes de este momento preciso de verificar la eficacia de las propuestas, por lo que resulta una experiencia clave para el diseñador, ya que solo entonces, cuando nace materialmente el proyecto, se puede verificar la experiencia expositiva verdaderamente. Cada elemento del rompecabezas encuentra su lugar, y se ensambla la puesta en escena, para dar lugar a la historia que se quiere contar.

La cuestión del presupuesto disponible para la realización de una exposición incluye áreas de producción de naturaleza muy diversa. Regularmente entran en juego diferentes proveedores que se ocuparan de la impresión de gigantografías y paneles, herrería, carpintería, iluminación, instalación de nuevas tecnologías y sistemas de audio. La instancia presupuestaria tiene una enorme influencia también a la hora de tomar decisiones estilísticas y estructurales. Por ejemplo, la posibilidad de trabajar con estructuras de hierro en vez de madera –si queremos dar a la morfología un cierto tipo de protagonismo– dependerá de la disponibilidad económica y de la posibilidad de encontrar los proveedores acertados para realizar los proyectos. Asimismo, las imágenes impresas sobre lonas y telas no tienen el mismo impacto cualitativo que aquellas impresas sobre superficies autoadhesivas de calidad fotográfica, pero sí pueden otorgar claridad, servir para delimitar áreas precisas y también permitir ciertos juegos lumínicos. Algunos materiales plásticos transmiten la sensación de liviandad, otros transmiten frialdad. El vidrio en las vitrinas puede ser fundamental, aunque para nichos puede resultar eficaz utilizar *plexiglass*.

En muchas situaciones la posibilidad de contar con los muros para sostener y colgar los elementos expositivos se ve limitada por vínculos de patrimonio arquitectónico, en estos casos será necesario construir estructuras autoportantes, aumentando los costos de realización, aunque al mismo tiempo esta decisión puede abreviar los tiempos de montaje, equilibrando en cierta medida los costos.

A la hora de cerrar un presupuesto con este tipo de complejidades y características se debe tener muy en cuenta no solo los costos de realización y adquisición de cada elemento necesario, sino los tiempos de producción de cada área. Esto es posible a partir de la organización y planificación de una verdadera secuencia de producción, ya que los proveedores requieren de tiempos de producción muy diferentes entre sí, a pesar de que en muchos casos sus trabajos se complementan y se concatenan porque dependen unos de otros.

Asimismo, se intentará al máximo minimizar los tiempos de montaje en el espacio expositivo, poniendo especial atención en la facilidad de transporte, ingreso y montaje del aparato expositivo adoptando soluciones técnicas eficaces y utilizando materiales que en líneas generales deberían ser livianos, fáciles de articular y ensamblar, resistentes al fuego –según las normativas del caso– y siempre con un costo accesible de acuerdo a los recursos económicos. Se considera importante lograr siempre que la selección de los materiales que constituyen el sistema de exposición sea conceptualmente congruente con el mensaje definido a partir de los conceptos fundacionales de la muestra.

En conclusión y como en casi todos los ámbitos, no existe un único abordaje a la cuestión de los recursos económicos disponibles y la materialización del proyecto. Tampoco existen dinámicas regulares, en general el desarrollo de un proyecto museográfico lleva años, ya que depende de múltiples factores no solo vinculados con la esfera económica, sino relacionados con tiempos burocráticos, disponibilidad de coleccionistas, decisiones de ar-

queólogos y archivistas, puesta en valor de espacios arquitectónicos y tantas otras variables del ámbito artístico, cultural y administrativo tanto público como privado.

## **Presente, pasado y futuro: la potencia educativa y divulgativa de una exposición**

La virtualidad y la tecnología digital han cambiado profundamente nuestra percepción de la realidad y también de las comunicaciones en general. El acceso que hoy tiene el público al conocimiento es inmenso comparado con cualquier otro momento histórico de la humanidad. Los tiempos de percepción de la información se han acelerado notablemente. En muchos casos, el público accede a una exposición con cierto conocimiento previo, muchas veces producto de instrumentos divulgativos y culturales extra-museales como sitios web, museos digitales y *Wikipedia*, entre infinidad de posibilidades.

Es por todo esto que se considera importante integrar en cada proyecto las nociones de curiosidad y de estímulo, ya que como diseñadores se tiene la oportunidad –utilizando todo el aparato expositivo y los recursos técnicos disponibles– de invitar al visitante a descubrir los contenidos ejercitando la observación y el análisis a través de una experiencia que puede ser también totalizante y multisensorial. La integración de las nuevas tecnologías y de la experiencia UX en el campo de la museografía propone muchos desafíos, resultando de gran utilidad a la hora de desarrollar el carácter divulgativo y educativo de toda la propuesta. Este aspecto resulta fundamental porque la creación de una exposición museográfica implica también la elaboración de un potente instrumento educativo en grado de aportar nuevas herramientas para la construcción de una identidad común y el conocimiento de la historia, condiciones indispensables para cualquier sociedad que busque construir, sobre bases claras, su propio futuro.

## **Bibliografía**

- Braudel, F. (1977). *Capitalismo e Civiltà materiale*, Torino: Ed. Einaudi.
- Cattaneo, G.; Guida, M. F.; Mandosi, M. (2017). *Musei aperti al cambiamento*. Bologna: Espera Edizioni.
- Christllin, E.; Greco, C. (2021). *Le memorie del futuro, musei e ricerca*. Torino: Einaudi editore.
- Davis, D. (1990). *The museum transformed. Design and culture in the post-Pompidou Age*. New York: Abbeville Press Inc.
- Dorner, A. (1946). *The Way Beyond "Art"*. New York: Wittenborg Schultz.
- Giannicheda, E.; Mannoni, T. (2000). *Storia della cultura materiale e archeologia della produzione: l'esperienza ligure*. In *Archeologia A. Buko, P. Urbanczyk (red)*, Varsavia.
- Hegel, G.W. F. (2021). *Fenomenologia dello Spirito*. Milano: Armando Editore.
- Malagugini, M. (2008). *Allestire per comunicare*. Milano: Angelo Angeli.

Nardi, E. (2016). *Musei e pubblico. Un rapporto educativo*. Milano: Franco Angeli editore.

---

**Abstract:** Museums and exhibition centres acquire, conserve, communicate and exhibit the tangible and intangible heritage of humanity and its environment, in order to promote and stimulate study, education and to promote and stimulate study, education and contemplation. The museographic practice seeks to integrate these concepts by defining the character and meaning of the exhibition through a *mise-en-scène* that is supported by a specific narrative, defined by objects, documents and texts, giving rise to the construction of a route within the exhibition space within the exhibition space. Research and documentation are essential and determining aspects in the and determinant aspects in the conception, programming, design and installation of exhibitions –and / or permanent exhibitions, enabling the participation of museographers, museologists, graphic designers, illuminators, architects and architects, graphic designers, lighting designers, architects, scenographers, writers, historians, archivists, archaeologists and curators, archivists, archaeologists and curators, among other professional figures. It is important to explore the specific issues that emerge from the interaction of the different elements that intervene in the processes the different elements that intervene in the processes of design and realisation of an exhibition, from the management and preservation of works and objects, to the consideration of the more scenographic aspect of museum creation.

The more scenographic aspect of museum creation: lighting and sound, the immersive experience, UX technology, UX technology immersive experience, UX technology, among other themes related to the importance of accessibility, visual identity, the accessibility, visual identity, typographic composition in terms of legibility and the integration of digitalisation processes. It also seeks to analyse issues related to the container-content link, the contemplative action and interaction, the dynamics of understanding and significance of objects, considering mainly aspects related to heritage, the aspects related to heritage, memory, education, history and identity, history and identity.

**Keywords:** Design - Museums - Museography - Exhibitions - Education - Design - Museums - Museography - Exhibitions - Education

**Sintesi:** I musei e i centri espositivi acquisiscono, conservano, comunicano ed espongono il patrimonio materiale e immateriale dell'umanità e del suo ambiente, con lo scopo fondamentale di promuovere e stimolare lo studio, l'educazione e la contemplazione. La pratica museografica cerca di integrare questi concetti definendo il carattere e il significato dell'esposizione attraverso il della mostra attraverso una messa in scena sostenuta da una narrazione specifica, definita da oggetti, documenti e testi, che porta alla costruzione di un viaggio all'interno dello spazio espositivo. La ricerca e la documentazione sono aspetti essenziali e determinanti nel processo di e determinanti nell'ideazione, programmazione, progettazione e allestimento di mostre –temporanee e/o permanenti– consentendo la

partecipazione di museografi, museologi, grafici, lighting designer, architetti, scenografi, scrittori, storici, archivisti, archeologi e curatori, archivisti, archeologi e curatori, oltre ad altre figure professionali. È importante esplorare i problemi specifici che emergono dall'interazione dei diversi elementi che intervengono nei processi i diversi elementi che intervengono nei processi di progettazione e realizzazione di un'esposizione, dalla gestione e la conservazione di opere e oggetti, alla considerazione dell'aspetto più scenografico della creazione museale.

L'aspetto più scenografico della creazione museale: l'illuminazione e il suono, l'esperienza immersiva, la tecnologia UX, la tecnologia UX esperienza immersiva, tecnologia UX, oltre ad altri argomenti legati all'importanza dell'accessibilità, dell'identità visiva, della accessibilità, identità visiva, composizione tipografica in termini di leggibilità e integrazione dei processi di digitalizzazione. Cerca inoltre di analizzare le questioni relative al legame contenitore-contenuto, l'azione contemplativa e l'interazione, le dinamiche di comprensione e di significato degli oggetti, considerando soprattutto gli aspetti legati al patrimonio, il aspetti legati al patrimonio, alla memoria, all'educazione, alla storia e all'identità.

**Parole chiave:** Design - Musei - Museografia - Mostre - Educazione

---