

MUSEOGRAFÍA ESCENOGRÁFICA Y TECNOLOGÍA DIGITAL COMO ALIANZA DE POSIBILIDADES EXPOSITIVAS. LAS INSTALACIONES DE JAMES TURRELL COMO EJEMPLO DE EXPOSICIONES INMERSIVAS

SCENOGRAPHIC MUSEOGRAPHY AND DIGITAL TECHNOLOGY AS A COMBINATION OF
EXHIBITION POSSIBILITIES. JAMES TURRELL'S CHROMATIC INSTALLATIONS AS AN
EXAMPLE OF IMMERSIVE EXHIBITIONS

Ricardo González-García
Universidad de Cantabria

DOI: [10.33732/ASRI.6843](https://doi.org/10.33732/ASRI.6843)

.....
Recibido: (30 04 2025)
Aceptado: (24 07 2025)
.....

Cómo citar este artículo

Ricardo González-García (2025). Museografía escenográfica y tecnología digital como alianza de posibilidades expositivas. Las instalaciones de James Turrell como ejemplo de exposiciones inmersivas. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales*, (28), e6843. Recuperado a partir de <https://doi.org/10.33732/ASRI.6843>

Resumen

El presente artículo indaga sobre cómo, en función de las narrativas curatoriales de comisarios/as de espacios museísticos, progresivamente se ha ido imponiendo la recurrencia a la escenografía como modo de acercar diferentes exposiciones a un público más amplio. Espacios que, por la hibridación disciplinar que confiere la escenografía como acercamiento al concepto de obra de arte total, adquieren un mayor atractivo y estímulo. Esta tendencia ha dado lugar a una nueva categoría dentro de la museografía: la escenográfica. En el contexto actual de la cultura de masas, que iguala turismo y visitas a “megaexposiciones”, se destaca el papel que desempeñan las tecnologías digitales al aumentar las posibilidades espaciales de una exposición. En este marco, se analiza el caso de las exposiciones inmersivas, tan promocionadas últimamente, como caso extremo de exposición meta-artística. En contraposición, se presenta el trabajo de James Turrell como ejemplo de una utilización esencialmente escenográfica del color. El análisis de este contraste, y tras haber profundizado en el potencial de la escenografía para el desarrollo de nuevas narrativas expositivas, nos permitirá extraer algunas conclusiones acordes con lo planteado.

Palabras clave

Museología escenográfica, tecnología digital, instalaciones inmersivas, James Turrell.

Abstract

This article explores how, based on the curatorial narratives of museum curators, the use of scenography has gradually become prevalent as a way of bringing different exhibitions closer to a wider audience. These spaces, due to the disciplinary hybridization that scenography confers as an approach to the concept of the total work of art, acquire greater appeal and stimulation. This trend has given rise to a new category within museography: scenographic. In the current context of mass culture, which equates tourism with visits to “mega-exhibitions,” the role played by digital technologies in increasing the spatial possibilities of an exhibition is highlighted. Within this framework, the case of immersive exhibitions, much touted recently, as an extreme case of meta-artistic exhibition, is analyzed. In contrast, the work of James Turrell is presented as an example of an essentially scenographic use of color. The analysis of this contrast, and after having delved into the potential of scenography for the development of new expository narratives, will allow us to draw some final conclusions in line with what has been proposed.

Keywords

Scenographic museology, digital technology, immersive installations, James Turrell.

Introducción. Escenografía y discurso curatorial

La escenografía, como puesta en escena centrada en lo tridimensional y relacionada con una narrativa, articula disciplinas constructivas y expresivas al combinar elementos estructurales con otros que cumplen su función comunicativa dentro del discurso curatorial. Concebida como una disciplina en sí misma que conjuga la palabra “escena” y “grafía” (del griego *skènè* y *grapía*, en tanto que representación de paisajes, entornos o escenas en el espacio), tiene su origen en el teatro del siglo XIX (Oddey y White, 2006, p. 17). Se constituye –institucional, académica o epistemológicamente–, por tanto, como un “envoltorio” espacial que enfatiza el contenido que se pretende transmitir, ya sea en su terreno de partida, el teatro o la ópera, o en aplicación a otros contextos, como puede ser el de las exposiciones ofrecidas en espacios museísticos, en tanto que tema principal de la presente reflexión.

Si en el teatro son los actores y las actrices quienes dan sentido al enclave escenográfico en función de lo que narra la obra, en el espacio del museo son los/las visitantes quienes ejercen esta función, al interpretar el relato que pretende transmitir el/la comisario/a al disponer articuladamente los elementos (piezas artísticas y *parerga* museística) en función de un discurso previamente concebido. Mientras que una concepción clásica de la relación entre discurso curatorial y la distribución de las obras en el espacio podía llegar a no considerarse relevante en algunos casos, en la actualidad cada vez se presta más atención a cómo aquellas son presentadas, o cómo se diseña todo el recorrido de una exposición, a fin de ofrecer experiencias únicas a cada visitante. En ese sentido, se cuida más que cada elemento que acompaña a la obra, además de poseer la función didáctica de explicarla, involucre de un modo especial al público, reforzando los objetivos narrativos que cada comisariado genera con la selección piezas y su distribución espacial. Según lo indicado, esta nueva concepción escenográfica de una exposición posibilita la orquestación de elementos espaciales y las propias piezas artísticas para conseguir comunicar el enfoque del discurso curatorial. Así, recurriendo a una utilización del espacio que suele recordar a los panoramas del siglo XIX, organizado en recorridos físico-virtuales que simulan o recrean situaciones o atmósferas concretas (Kirshenblatt-Gimblett, 1998, pp. 132-133), es como logra este tipo de concepción museográfica interpelar a la capacidad interpretativa de cada visitante (Hein, 2006, p. 10).

Hay que tener en cuenta que cada pieza en sí misma posee su propia narrativa en función de aquello que cada artista quiso o quiere transmitir. En ese sentido, no cabe duda de que la instalación, como disciplina artística, es la que más se acerca a los planteamientos que baraja la escenografía. Como también, aunque no fuera tan evidente antes como ahora, la curaduría y la museografía. En definitiva, si, desde una perspectiva posmoderna, partimos del precepto de que todo puede entenderse como un texto, tanto la dramaturgia de una puesta en escena como la imaginación de que quien contempla y completa la obra, se puede comprender en conjunto como un constructo de intención comunicativa. Uno que, en su propia constitución y significado, supone una narración cuya teoría, denominada narratología, se encarga de analizar las estructuras semánticas: técnicas, modos de transmisión de significados y su recepción o desviaciones y derivaciones (Bal, 1990).

Innumerables, por otro lado, son los relatos existentes; una prodigiosa variedad de géneros distribuidos en sustancias diversas soportados por lenguajes diferentes, desde el oral o escrito a la imagen fija o móvil, como nos señala Roland Barthes (1970, p. 9). La narrativa, por tanto, es intencional y transhistórica, material o virtual, y podemos entenderla como un ágora de encuentro genérico para la transmisión. De igual manera, podemos asimilar la escenografía, en tanto que emplazamiento que facilita o enfatiza aquello que se pretende narrar, como una especie de híbrido disciplinar que se establece en un espacio tridimensional. Así, al entender la exposición como un espectáculo en competición con otras ofertas culturales, la escenografía va a tomar una relevancia que va más allá de la narración curatorial en forma de texto. Y aunque este es necesario en tanto que estructura conceptual vertebradora de aquello que el/la comisario/a o artista quiere explicar, parece que hoy en día se vuelve perentorio el aporte de un plus escénico que atraiga, motive y estimule a cada espectador en lo que supone la experiencia que conlleva la visita a una exposición. Este enfoque puede enlazar, además, con ciertos objetivos de la museografía didáctica, en el sentido de que cada evento expositivo no suponga tan sólo un atractor multisensorial, sino que también se convierta en un foco epistemológico que facilite aprendizajes transversales al tocar parcelas de campos diversos del conocimiento.

En definitiva, tanto el teatro como la exposición corresponden a ambientes narrativos con intención expresivo-comunicativa (Mårdh, 2021). Más allá del diseño de arquitecturas efímeras o corpóreos específicamente dispuestos para reforzar el relato de la disposición de las piezas en el recorrido de

una exposición, es de especial interés, en la actualidad, comprobar cómo artistas y comisarios/as han ido integrando las TIC para reforzar las posibilidades de configuración espacial, a la vez de estimular al público que acude a los museos de un modo más refinado. No obstante, es evidente que el desembolso económico requerido en el montaje de exposiciones de este calado no está al alcance de todos los espacios museísticos, lo cual nos llevaría a estimar la existencia de cierta brecha digital entre los mismos. Más allá, también es indudable que muchos de los postulados reflexionados por Michel Foucault respecto al giro espacial que experimentamos,¹ podrán ser aplicables en un contexto museístico que contemple el montaje escenográfico (Lam, 2014, p. 12). Consecuentemente, se puede acabar estableciendo un uso nada inocente del espacio, en el que las ideologías discurran como un currículo oculto que acabe por moldear la percepción de los espectadores.

Metodología

El marco conceptual sobre el que se apoya la reflexión desarrollada en este trabajo aborda desde las relaciones tradicionales entre el espacio museístico, y una posible concepción escenográfica renovada en lo que se refiere a la disposición de los elementos mostrados, hasta el hecho de la progresiva incorporación de los recursos digitales en esta nueva concepción del espacio expositivo. Esta tendencia da lugar a un diseño de exposiciones que, en muchos casos, se mueven en torno a un concepto conocido como espacio expandido o espacio aumentado. En este contexto, el enfoque adoptado se configura como un ensayo crítico, orientado a formular evaluaciones consecuentes a través de opiniones argumentadas y fundamentadas en el análisis que se propone.

Desde este posicionamiento, se puede observar el auge de exposiciones cada vez más espectaculares y capaces de atraer a un gran número de espectadores, tal como se puede constatar en aquellas que, de manera inmersiva, muestran la obra de artistas plásticos de gran popularidad. No obstante, y aunque este tipo de incursiones mediadas por la tecnología digital puedan suponer un campo abierto a numerosas posibilidades, se plantea una contrarréplica crítica hacia el alarde que supone la utilización de espacios escenográficos digitales e inmersivos cuyo único fundamento parece ser el uso de fascinantes recursos digitales. En contraste con todo lo expuesto, se señala la obra sencilla y esencial de James Turrell, que, aunque sustentada únicamente en el potencial cromático a través del uso de la luz, no deja de ser escenográfica y de gran alcance expresivo.

Este recorrido se plantea para conocer las posibilidades de la recurrencia a la escenografía museística en el diseño de exposiciones, que puede resultar beneficiosa para potenciar la narrativa del discurso curatorial. Asimismo, se pretende demostrar cómo la concepción escenográfica en la creación artística, asistida en mayor o menor grado por las tecnologías digitales, puede convertirse en una poderosa herramienta para constituir obras rotundas, como las que genera James Turrell cuyo trabajo aquí será objeto de estudio. Propuestas donde los límites del espacio museístico parecen tender a desaparecer –bien sea a través de recursos lumínicos como los de la obra de Turrell, bien mediante la incorporación

¹ En su conferencia del 14 de marzo de 1967, “*Des espaces autres*” (“De los espacios-otros”), Michel Foucault (2010, p. 63) avisa de que la actual será, más bien, una “época del espacio”. Pasando a indagar sobre aquellos discursos que articulan los procesos de construcción socio-histórica de los espacios de “localización”, configurados por las interacciones entre las identidades que se citan en un lugar concreto, y los de “emplazamiento”, como lugares definidos en relación a otros (utopías y heterotopías).

de entornos virtuales o de realidad aumentada—, de la misma manera que parecen diluirse las fronteras disciplinares en el mundo contemporáneo.

Relaciones entre espacio museístico, escenografía y objetos artísticos

La relación entre el espacio arquitectónico propio del museo, los objetos artísticos a exponer —que pueden en sí mismos poseer una concepción escenográfica tras la concepción de “campo expandido” aplicado a las disciplinas creativas,² como pasa con muchas instalaciones que abogan por la pérdida de la autonomía disciplinar—, y la escenografía —como medio y técnica de disposición espacial que haga llegar, de un modo óptimo, el hilo narrativo que sostiene la disposición de las piezas al espectador—, nos conduce a un perpetuo estado de hibridación. Desde esta consideración, es posible profundizar en el análisis de las categorías espaciales (de lo analógico a lo digital, o de las más volcadas en el sentido narrativo a las más fenomenológicas y sensitivas), que pueden encontrarse en aquellas exposiciones que se caracterizan por su adecuación escenográfica y la pérdida de la tradicional centralidad en el objeto artístico a favor de una concepción más holística del conjunto. Así, esta recepción de un todo por las partes que pueden componer la miscelánea de una exposición en el espacio museístico comprende un sistema complejo en el que los medios con los que se comunica el discurso curatorial al público se convierten, en muchas ocasiones, en el mensaje, siguiendo la reflexión establecida por Marshall McLuhan (1996).³

En ese sentido, tras la conceptualización de la sociedad del espectáculo por parte de Guy Debord,⁴ se ha tendido a gestionar, del modo más sugestivo y motivador, espacios dispuestos para la confluencia de masas. Esto, sin duda, requiere de una planificación previa para el desarrollo de un proyecto en el que han de coordinarse muchas personas. De este modo, “el arte se repliega en sí mismo” a fin de reflexionar “sobre su alianza con las maquinarias de publicidad de museos, galerías y publicaciones”. Así que “forma de obra y forma de valor se ponen a disposición para que la voz del arte vuelva a ser una transmisión pura, una flecha de felicidad que pueda experimentarse en los instantes en que la vida sea más veloz que su explotación” (Sloterdijk, 2020, p. 48). En definitiva, asumiendo lo que conlleva de espectáculo, de algún modo todo lo que se pretende mostrar ha de disponerse para cubrir la demanda del público, y que el arte pueda corresponderse del modo más directo posible a nivel comunicativo.

Esta nueva forma de entender el espacio museístico desde una concepción escenográfica da lugar a considerar cómo se acentúan características como la tridimensionalidad, la conectividad, la interactividad o la inmersividad. Propiedades que se alcanzan a través de instalaciones táctiles, visuales y sonoras elaboradas a partir de dispositivos de iluminación, holografía, realidad aumentada, o de la generación de entornos virtuales. No cabe duda, pues, de que los medios digitales actualmente abren novedosas posibilidades

² En 1979 Rosalind Krauss (1996, pp. 281-294) refiere a “La escultura en el campo expandido” al observar cómo comenzaba a variar la concepción tradicional de esta disciplina según ciertos artistas, quienes pretendían ampliar sus límites o radio de acción. Finalmente, este fenómeno estudiado fue adoptado también por otras disciplinas expresivas.

³ La forma mediante la cual se transmiten ciertos mensajes puede llegar a tener un impacto mayor que el mensaje en sí mismo. En este sentido, el canal de comunicación elegido para su difusión posee una influencia determinante a fin de que este sea recibido y entendido de un modo u otro.

⁴ En *La sociedad del espectáculo*, de 1967, Debord (1999) hace referencia a la inclinación de la sociedad hacia una experimentación indirecta de lo real, en la que la representación acaba por sustituirlo. Dentro de una vida social cada vez más envuelta por imágenes aparentes, y colonizada por las mercancías, el espectáculo llega a suplantar lo que otrora suponía una genuina relación directa con las cosas o la interacción entre las personas.

de experimentar los espacios. Así, es en este tipo de entornos donde los espacios se desdobl原因en las representaciones pueden llegar a volverse transitables; en los que nos podemos llegar a encontrar totalmente embaucados por lo que supone la noción de “simulación”, reflexionada por Jean Baudrillard (1992, p. 7).⁵ Por ello, es desde el sentido que ofrece esta actual concepción de espacio –abierto a constantes roturas y contradicciones respecto a su asimilación tradicional o natural–, que debemos tener presente cómo la hemos aprehendido en nuestro bagaje fenomenológico o físico-experiencial.

Escenografía museográfica más allá de lo físico: los espacios virtuales

La implementación de escenografías digitales a través de realidad aumentada y realidad virtual está cada vez más presente en los espacios museísticos. Esta inclusión se realiza a través de dispositivos como *smartphones* o *Tablet* para realidad aumentada, y gafas inmersivas en el caso de la realidad virtual, que permiten al espectador sumergirse en un espacio virtual, ya sea como información añadida a la realidad física, ya como sobredimensionado escenográfico de un espacio existente recreado digitalmente. Se puede comprobar cómo a medida que evoluciona la tecnología, la consideración de este tipo de medios para enriquecer el espacio expositivo es constante. En esta línea, hoy en día también se incorporan sistemas inalámbricos para capturar movimiento, con objeto de que cada espectador pueda llegar a introducirse en estos espacios escenográficos virtuales integrados en otros reales. En suma, no dejan de ser este tipo de experiencias situaciones híbridas que mezclan lo físico y lo virtual, siendo el propio espacio expositivo la interfaz de interacción para cada espectador, con representaciones que no sólo reflejan “la dinámica del mundo físico”, sino que cada vez son más responsables “de la generación de nuevos mundos y realidades” (Tanni, 2020, p. 284).

El objetivo del trabajo proyectual con instalaciones escenográficas digitales en el contexto museístico es expandir el propio espacio físico, disolver sus límites y transformar, por ende, la concepción tradicional de espacio. Sin embargo, incluso aprovechando todo lo que la tecnología digital puede ofrecer actualmente, son las representaciones concebidas en obras de arte tradicionales las que siguen sirviendo de inspiración en muchos casos. La explotación de las capacidades de los nuevos medios permite que mundos fantásticos contenidos en aquellas cobren realidad y puedan ser transitados. Esto puede deberse a que sean los/las artistas quienes, a diferencia de arquitectos o diseñadores de interiores, mejor comprendan las interrelaciones existentes entre los lugares, los deseos, la memoria y la mente (Pallasmaa, 2018, p.29).

Por otro lado, esta dislocación espacial por yuxtaposición, que adelanta una tendencia a la instantaneidad que invade los usos de vida contemporáneos, conlleva un trastorno en nuestra experiencia del tiempo, que parece acelerarse hasta su aniquilación por un continuo presentismo. Desde esta perspectiva, el espacio –físico-virtual-mental– recorrido, adquirirá sentido en tanto que unidad temporal y orientación existencial (Barba, 2025, p. 91). Por tanto, según el juego espacial que posibilitan los actuales medios digitales, y en función de la posible recepción espectral o incursión interactiva de potenciales espectadores, una escenografía museística puede contemplar, siguiendo a Barba (Ibíd., p. 179), cuestiones relativas a “la proyección, la inmersión, la cinestesia, la interacción y la interconexión”, en tanto que

⁵ Después de la “falsificación” (el doble, el espejo, la imitación de la naturaleza), como simulacro de primer orden que se extiende desde el Renacimiento hasta la revolución industrial, y de la “producción” en serie que de ello emerge tras la misma revolución industrial, como simulacro de segundo orden, llega la “simulación” en la época postindustrial y posmoderna actual, como simulacro de tercer orden que “ya no es del orden de lo real, sino de lo hiperreal”.

categorías o estrategias de proyecto. Estas pueden manifestarse en mayor o menor grado al diseñar un recorrido expositivo, priorizando una intención narrativa sobre una disposición ordenada de lo expuesto, según una datación históricamente lineal.

Por último, inmersos en una revolución digital donde la Inteligencia Artificial generativa puede establecer diversos automatismos, se abre ahora un amplio campo para la puesta en escena y la investigación. Pues, más allá del carácter experimental al que puede conducir su aplicación en la práctica escenográfica, será necesario reflexionar cómo se emplea esta herramienta o sobre sus posibles usos futuros, tanto en el diseño de una exposición como en la disposición en tiempo real de diferentes informaciones o configuraciones dentro del espacio museístico. Indudablemente, esta nueva situación instrumental podría derivar en la generación de insospechadas realidades—otras que, a modo de nuevos dispositivos escenográficos, sean capaces de expandir nuestra concepción espacial analógica o tradicional hacia la experimentación de mundos simulados cada vez más ilusorios por hiperreales.

Las exposiciones inmersivas, o cómo hacer escenografía de objetos reproducidos

Sin duda, generar atracción ante tanta oferta cultural y sobre-estimulación constante en una atmósfera icónicamente hipersaturada debido a la omnipresencia del metamedio digital, es sumamente difícil. Dentro de una iconosfera donde todo se asemeja a un escaparate, últimamente parece que una de las estrategias más recurrentes para atraer al público hacia contenidos de carácter artístico, consiste en el montaje de exposiciones inmersivas, a modo de espectáculos envolventes creados mediante escenografías que magnifican la escala de los objetos artísticos para que cada espectador se encuentre rodeado de experiencias multisensoriales. Este tipo de megaexposiciones (Enwezor, 2008, p. 180), en definitiva, tratan de sobre-escalar algo muy aceptado por parte del gusto mayoritario del público mediante instalaciones audiovisuales realizadas con tecnología digital y recursos escenográficos. Aprovechando el nivel de popularidad alcanzado por ciertos artistas, y desde este concepto de megaexposición, se han celebrado exposiciones dedicadas a Van Gogh o Leonardo da Vinci, pasando por Dalí, Monet o Klimt, por ejemplo. No obstante, cabría preguntarse si este modo de acercar el arte al gran público no es más que una manera de mercantilizar un arte ya legitimado, mediante un espectáculo que podría conducirlo a una banalización y a un cierto vacío de contenido. O si, por el contrario, nos hallamos ante un nuevo género de museografía que, bien orientado, podría ampliar el radio de acción de la expresión artística contemporánea, llegando —como lo hacen muchas de estas propuestas— a un mayor número de espectadores.

Caso representativo de este tipo de exposiciones a las que se hace referencia, podrían ser las dedicadas a Vincent Van Gogh que han diseñado y proyectado diferentes empresas. Solo hemos de hacer una búsqueda en Internet para descubrir el reclamo que supone este artista tan popular para muchas empresas del sector. Por ejemplo, la empresa Nomad Art, que trabaja en espectáculos pirotécnicos, proyecciones de vídeo en 3D, productos interactivos, espectáculos de luces láser o *mapping* —y que también posee su propio espacio museístico en Madrid, donde ha realizado exposiciones sobre El Bosco, Leonardo da Vinci o Klimt, entre otras—, reproduce en su página web, con motivo de la promoción de su megaexposición *El Mundo de Van Gogh*, una sentencia bastante reveladora sobre el debate existente entre la concepción tradicional de arte y aquella que tratan de imponer las nuevas tecnologías:

Combatiendo el declive de interés a las formas tradicionales del arte, desde hace años han empezado a surgir experiencias donde se funden arte, música y tecnología, creando los entornos inmersivos,

orientados a los nuevos tipos de público y con un fuerte poder didáctico. La necesidad de satisfacer esta creciente demanda nos ha llevado a idear una exposición absolutamente inmersiva, cautivadora y dinámica, pasando de la “escala real” a una “más grande que real, aumentada y más tecnológica que real”. (*Exposición - vangogh*, 2024)

Sobre el mismo autor también encontramos: *Van Gogh, The Immersive Experience*, producida por la empresa Exhibition Hub Edutainment, que lleva en gira desde 2017 y que, según su página web, ya ha recibido más de 5.000.000 visitas por todo el mundo, pues ha sido exhibida en ciudades de América, Europa o Asia-Pacífico, a veces simultáneamente. Esta propuesta sigue la estela de la titulada: *Meet Vincent Van Gogh*, que estuvo avalada por el propio Museo Van Gogh de Ámsterdam. Y todavía existe algún caso más, como *Van Gogh “Grandes Éxitos”*, *Imagine Van Gogh* o *The Van Gogh Experience*, producida por Next Museum, empresa que ofrece experiencias en Bilbao, Milán, Roma o Turín.

Como apunte sobre las similitudes técnicas de este tipo de megaexposiciones, se puede destacar que incorporan dispositivos que utilizan la multiproyección de alta definición para proyectar imágenes en paredes y suelo, así como la técnica del *warping* para ajustarlas perfectamente a la superficie proyectada. Con ello se construye una “imagen total”⁶ que suele acompañarse de audio envolvente, animación con IA para generar una sensación dinámica de tridimensionalidad, o hasta aromas que refuerzan la experiencia envolvente pretendida. Se trata, pues, de producciones de elevados costes, que pueden variar en función de factores como el despliegue tecnológico, el tamaño del espacio que alberga la propuesta, la duración de la exposición, y la publicidad y/o el marketing efectuado para anunciarla.

Por otro lado, esta tendencia a la construcción de espacios inmersivos, como mundos-burbuja en los que introducirse, se podría decir que ha sido una constante en la búsqueda del ser humano por generar un espacio singular en el que habitar. Desde las pictóricas cuevas rupestres, como Altamira, Lascaux o Chauvet, hasta las escultóricas *Merzbau* de Kurt Schwitters, se evidencia dicha inclinación. Pero es gracias a los medios que ofrece la tecnología digital cómo se ve favorecida o potencialmente reforzada. A nivel expositivo, son notables estas megaexposiciones meta-artísticas que tratan de espectacularizar, a través de medios digitales, algún contenido del mundo del arte con gran popularidad entre un amplio espectro de público. En estos casos, la tematización se escoge como estrategia para aunar efectos tanto narrativos como espaciales y audiovisuales a fin de concebir ambientes donde cada espectador sea parte activa de la propuesta. La pretensión de hiperrealidad que amplifica el objeto artístico hasta sobredimensionarlo –a veces hasta de una manera casi monstruosa–, en alianza con la industria de lo falso, donde ilusión y juego se funden, llega a producir una sensación de *horror vacui* que, como si de una atracción de feria se tratara, en multitud de ocasiones acaba por vaciar de significado a la pieza analógica original de partida.

Sin embargo, se puede comprobar que en las grandes capitales este tipo de exhibiciones se están consolidando, en tanto que modelo expositivo a tener en cuenta dentro de su entramado cultural. Quizá, al igual que acontece en la concepción original de la pintura –como presencia ilusoria o virtual de una ausencia real– este tipo de exposiciones también refieren a esa misma tensión entre presencia y ausencia:

⁶ El concepto “imagen total”, que a su vez conecta con el término alemán *Gesamtkunstwerk* (Obra de Arte Total) –atribuido a Richard Wagner–, fue acuñado por el periodista y cineasta Albert Plécy (1977) para referir a una práctica multidisciplinar que integra artes visuales, música y teatro.

se hace presente, mediante reproducciones digitales ostentosas, lo que, en realidad, se halla ausente —la pieza artística original que desencadena todo el despliegue de medios posterior—, priorizando aspectos lúdicos y educativos donde cada espectador pueda participar activamente.

Resultados. Recepción e interacción de espectadores/as en una exposición escenográfica

En la utilización de los recursos escenográficos para el diseño de exposiciones puede existir una delgada frontera que separa lo que es exposición de lo que es espectáculo. Incluso se podría argumentar que, después de implementaciones e hibridaciones analógico-digitales, o la incesante mercantilización capitalista de la cultura y su incesante difusión por redes sociales, podrían llegar a ser la misma cosa. Es indudable, no obstante, la efectividad de las escenografías museográficas cuando se trata de involucrar sensorialmente al público, puesto que cada visitante se convierte en actor principal. Es tal el carácter hipnótico de muchas de estas puestas en escena, que no se trata tanto de invitar a cada espectador a la reflexión —como puede hacer un arte canónico con sus textos críticos o curatoriales—, sino a “hacer despertar en él las emociones haciendo que sea a la vez espectador y actor de una puesta en escena donde las imágenes, luces, lenguaje y música formen un todo capaz de hacerle soñar” (Hernández, 1998, p. 15). Mediante esta nueva tendencia espectacular de presentar el hecho artístico, la acción del visitante, que antes se limitaba a la contemplación y la pausa reflexiva, pasa ahora por la vivencia de experiencias como si de un protagonista de la historia desplegada se tratara. Una forma de sentir el arte que, en ocasiones, puede no diferir mucho de la experiencia obtenida en un parque de atracciones.

No obstante, como señala Hans Belting (2010, p. 125), “el museo de arte contemporáneo seguirá siendo el debate para la historia del arte”. Prosigue: “pues ahí cualquier exposición de arte nuevo —y aquí bien pudiera incluirse toda nueva forma de presentarlo o hacerlo llegar al público— ofrece la posibilidad de discutir nuestra idea de la historia del arte”. En ese sentido, puede que esta historia del arte, desde la perspectiva tecnológica del mundo actual, pueda verse alterada ahora a través de un punto de vista que tiene en cuenta no tanto las creaciones de quienes realizan estos hechos artísticos, sino también todo un ecosistema creativo (artistas-comisarios-diseñadores-agentes o trabajadores, en definitiva, que engranan todo el conjunto) responsable de hacer llegar al público propuestas expositivas envolventes. El museo, por tanto, sigue debatiéndose entre la conservación de un legado histórico que ha de preservar, promoviéndolo también con fines didácticos, y el intento de ofertar experiencias únicas acordes a la época digital actual para atraer a un público ya de por sí bastante hiperestimulado, y con cierto déficit de atención provocado por la sobreinformación a la que está expuesto. Por eso mismo, el museo, como ocurre en otros sectores sociales o incluso en la propia configuración epistemológica de nuestra realidad presente, se enfrenta a una gran contradicción.

Pero, aunque no haya una instancia que pueda legitimar la calidad de lo que se muestra —pues parece que la dictadura del espectador se impone a la voluntad de un museo-servicio—, puede que sea este momento de crisis, al que estamos constantemente abocados tanto artística como socialmente, el más idóneo para la experimentación. Y que eso mismo, en última instancia, pueda dar cabida a otras concepciones museográficas como la que aquí se presenta. En relación a esto, Belting (2010, p. 128) sostiene:

El terreno de las técnicas de exposición contemporáneas se asemeja a esa especie de teatro que ha prevalecido en la arquitectura actual de los museos y que ha resultado ser un exitoso rival del teatro tradicional y de la sala de conciertos. La puesta en escena del arte comienza con una

fachada atractiva y continúa dentro de las salas, que son rediseñadas una y otra vez para cada nueva exposición. Este tipo de escenificación es reforzada por los departamentos educativos del museo, que durante los últimos veinte años se han estado dirigiendo al nuevo público. No es que todo ello esté diseñado para ampliar las posibilidades del museo, pero es una reacción frente a la crisis de la “religión del arte” que refuerza la superioridad de la secularización del arte.

En ese sentido, es curioso comprobar cómo ha sido la tecnología digital la que ha llegado a alterar una recepción que durante mucho tiempo se mantuvo del mismo modo.⁷ Belting (2010, p. 128) habla de “pantalla ambiental” para definir la atmósfera que consiguen las nuevas exposiciones escenográficamente inmersivas describiendo, de esta manera, el fenómeno que experimenta cada espectador en este tipo de muestras. Como si esas experiencias amplificaran en cada espectador la sensación de estar viendo el televisor en el salón de su casa, en tanto que “experiencia espacial inmaterial” dentro de un tiempo suspendido. De este modo, el museo pasa de representar un templo educativo a convertirse en “el lugar privilegiado de la imaginación” (Belting, 2010, 129).

Concebido por Edgar Dale (Lee & Thomas, 2007), y aplicado a la educación, el cono de la experiencia sería perfectamente apropiado para analizar qué clase de experiencia vive, y cómo asimila el contenido que se ofrece, el/la espectador/a actual al participar en este tipo de escenografía museística que en este trabajo se revisa, se enfatiza y finalmente se cuestiona. En ese sentido, Jean Piaget sostiene que descubrir, jugar e interactuar suponen los pilares básicos del aprendizaje,⁸ sin olvidar el propio bagaje o experiencia que el sujeto ya ha acumulado previamente.

Discusión. Luz, color, espacio arquitectónico en disolución y desorientación espectral en la obra de James Turrell

Como ejemplo de instalaciones museísticas inmersivas, aunque no sean eminentemente digitales ni exploten al extremo la tecnología —más allá de la manipulación de la luz artificial—, podemos aludir a la obra de James Turrell. En sus propuestas este artista logra disolver los límites arquitectónicos y transformar por completo la experiencia del espectador o de la espectadora, mediante un uso escenográfico de colores-luz como concepto ampliado de pintura. Este modo de escenografía cromática inmersiva transforma la desorientación posmoderna del individuo comentada por Hannah Arendt (1993, p. 314), quien señala: “con la desaparición del mundo sensualmente dado, desaparece también el mundo trascendente, y con él la posibilidad de trascender el mundo material en concepto y pensamiento”.

Así, con la sustitución del mundo sensualmente dado por otro cromáticamente sensible, Turrell inaugura una vía para trascender el mundo material, conceptual y epistemológico hacia uno de carácter espiritual.

⁷ Martin Jay (2003) refiere a los “regímenes escópicos de la modernidad” en tanto que formas en que una sociedad percibe visualmente el mundo y lo organiza artística, cultural y políticamente. A la visión racionalista y jerárquica del mundo, según el perspectivismo cartesiano, le sucede la visión opulenta y multiperspectivista del barroco, que desestabiliza la mirada. A estos dos se superpone el de la producción masiva de imágenes actual, caracterizado por la fragmentación, el énfasis de la reproducción y, sobre todo, la tendencia a la simulación.

⁸ En *La formación del símbolo en el niño*, Piaget (1961) señala que tanto el juego simbólico como aquel compuesto por reglas más complejas, contribuye a la formación de ideas abstractas necesarias para un desarrollo imaginativo y cognitivo que favorece la interpretación de la realidad.

En este contexto, en el que el color es sustancia y no atributo, se puede volver a confiar en la sola contemplación pasiva. Una contemplación en la que la narración y su consecuente pausa reflexiva han desaparecido, transformando así la experiencia del/de la espectador/a, que aquí no queda tan sujeta a su acción actoral interactiva. En las concepciones de Turrell, pues, el objeto-pieza-obra de arte se ha desintegrado y mutado a atmosfera cromática envolvente que hace imperceptible la visión de los límites entre contenido y continente.⁹

Como explorador de lo fenomenológico-emocional a través del color-luz, en sintonía con el continente arquitectónico que puede llegar albergar su creación, la producción de Turrell cobra especial relevancia en el marco de este trabajo, al representar una suerte de contrapunto a lo que se ha venido exponiendo. Sobre todo, si tomamos en cuenta aquellas instalaciones permanentes, *site specific*, en las que el artista ha trabajado sobre una arquitectura determinada para generar una especie de apertura a otras dimensiones que traen a primer plano el concepto de lo sublime. Ejemplo de ello son sus “skyspaces”; instalaciones lumínicas concebidas como cámaras inmersivas que actúan como observatorios desde donde contemplar el cielo, especialmente al amanecer o al atardecer. En la actualidad existen más de noventa de estos enclaves distribuidos por el mundo, como el *Skyspace “Espíritu de luz”* (2022), situado en el parque Central del Tec de Monterrey (México). Asimismo, es destacable cómo en los últimos años de su trayectoria, Turrell ha proyectado intervenciones en museos y en entornos naturales que, mediante recursos tecnológicos programados informáticamente, persiguen transformar el espacio a través de variada incidencia lumínica. Consigue así envolver a cada visitante en atmosferas abstractas, como sucede en su obra *Split Decision* (2018), en el Kunsthalle Mannheim de Alemania.

Si las exposiciones anteriormente mencionadas ofrecen una sensación abigarrada de elementos acumulados para, de ese modo, hacerlas cada vez más espectaculares, en Turrell se transita al efecto contrario: una desocupación en la concepción espacial hacia cierta esencia, la cual, a su vez, también puede reflejarse en el vaciamiento que puede llegar a experimentar el/la espectador/a al adentrarse en su obra. Según comenta Georges Didi-Huberman (2014, p.47):

Es turbador reconocer, en este objeto contemporáneo, la paradoja inmemorial que exigía *presentar lo ilimitado* en el marco de una rigurosa prescripción constructiva, aunque fuera reducida a los materiales más simples. James Turrell es un constructor de templos, en aquel sentido en el que un *templum* se definía como un espacio circunscrito en el aire por el antiguo augur para delimitar el campo de su observación, el campo de lo visible donde lo visual será síntoma, inminencia e ilimitación.

No cabe duda de que en este tipo de conformación escenográfica tan esencial donde el color toma completamente el espacio museístico, la recepción que experimenta el espectador supone un estadio intermedio entre la materia y lo inmaterial (Bille et al., 2015; Bjerregaard, 2015). Y aunque Turrell no posea una intención declaradamente espiritual, religiosa o metafísica, sí es cierto –por lo general tras declaraciones que realiza cada visitante después de experimentar su obra–, que se produce en cada

⁹ Dentro del ámbito artístico, objeto, pieza y obra de arte pueden corresponderse a términos que se solapan. El objeto puede ir desde lo tangible a la intención estética y comunicativa expresa que posibilita trascender su función original, para tornarse obra de arte. La pieza, en cambio, puede referir a una parte del objeto, sea en una instalación, por ejemplo, o como elemento individual dentro de un conjunto o serie.

uno/a un viaje introspectivo que, más allá de una desorientación fenomenológica, resulta en apertura a nuevos espacios mentales o estados de conciencia desde una situación perceptiva límite (Paulo, 2011).

Conclusiones

La renovación museística hoy en día corre paralela a cierto “imperativo estético” que demanda una sociedad cada vez más determinada por la tecnología digital. Por esta razón, es su propio espacio el que acaba por cuestionarse y transformarse para conseguir atraer al público. Se considera, por tanto, que el diseño de exposiciones con montajes escenográficos es una buena estrategia para generar nuevas formas de presentar el arte, a la vez que se crean experiencias estimulantes con la intención de atraer a potenciales espectadores, ofreciéndoles oportunidades de interacción tanto con las obras expuestas como con los espacios concebidos para contenerlas. Así, asegurar el dinamismo de una institución al servicio de la ciudadanía en la era de la tecnología digital, parece que ya no depende del potencial de cada obra de arte, sino que ha de resultar del producto de cierta “sustancia”, híbrida y transversal, que acaba por conformar una cultura común accesible, modelada a partir de diversas demandas sociales.

Más allá, también es cierto que se cae en la pura fascinación por todo aquello que la tecnología digital, en alianza con el diseño escenográfico, puede ofrecer. Esta fascinación puede desembocar en una espectacular y excesiva utilización de la tecnología en exposiciones que no hacen más que mercantilizar el gran arte, vaciándolo progresivamente de sus valores tradiciones, o de aquellos que históricamente lo han sustentado, tal y como aquí se ha planteado.

Sin embargo, el uso de las herramientas digitales disponibles hoy en día por parte de curadores y artistas –orientadas a ampliar las narraciones implícitas en las obras o en el discurso curatorial dentro del espacio museístico, y a generar nuevas experiencias– sigue representando un medio con capacidad de cuestionar ontológicamente al arte. De este modo, se podría renovar su continuidad histórica evitando así un posible agotamiento. Tomando una nietzscheana consideración intempestiva como crítica a la fascinación por lo digital, no deberíamos permitir que el metamedio digital sustituya completamente a lo analógico. Sería recomendable, por el contrario, abogar por buscar puntos equidistantes intermedios o híbridos donde los espacios, desde el más físico al más virtual, puedan confrontarse y dialogar.

Referencias bibliográficas

- Arendt, H. (1993). *La condición humana*. Paidós.
- Bal, M. (1990). *Narratología: introducción a la teoría de la Narrativa*. Cátedra.
- Barba, D. (2025). *Espacio aumentado en las Instalaciones Escenográfica Digitales* [Tesis doctoral]. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/75584>
- Barthes, R. (1970). Introducción al análisis estructural de los relatos. En Barthes et al. *Análisis estructural del relato*. Tiempo Contemporáneo, pp. 9-44.
- Baudrillard, J. (1992). *El intercambio simbólico y la muerte*. Monte Ávila Editores.
- Belting, H. (2010). *La historia del arte después de la modernidad*. México: Universidad Iberoamericana.
- Bille, M., Bjerregaard, P. y Sørensen, T.F. (2015). Staging atmospheres: Materiality, culture, and the texture of the in-between. *Emotion, Space and Society*, 15, 31-38. <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2014.11.002>

- Bjerregaard, P. (2015). Dissolving Objects: Museums, atmosphere and the creation of presence. *Emotion, Space and Society*, 15, 74-81. <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2014.05.002>
- Debord, G. (1999). *La sociedad del espectáculo*. Pre-Textos.
- Didi-Huberman, G. (2014). *El hombre que andaba en el color*. Abada.
- Enwezor, O. (2008). Mega-Ehibitions and the Antinomies of a Transnational Global Form. En: A. Huyssen (Ed.). *Other Cities, Other Worlds: Urban Imaginaries in a Globalizing Age*. Duke University Press, pp.147-180.
- Exposición - vangogh. (26 febrero 2024). Vangogh. <https://www.vangogh.es/es/exposicion/>
- Foucault, M. (2010). *El cuerpo utópico. Las heterotopías*. Nueva Visión.
- Hein, H. (2006). *Public Art: Thinking Museums Differently*. AltaMira Press.
- Hernández, F. (1998). *El museo como espacio de comunicación*. Trea.
- Jay, M. (2003). *Campos de fuerza. Entre la historia intelectual y la crítica cultural*. Paidós.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (1998). *Destination Culture: Tourism, Museums, and Heritage*. University of California Press.
- Krauss, R. (1996). La escultura en el campo expandido. En: *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Alianza, pp. 281-294.
- Lam, M.C.K. (2014). *Scenography as New Ideology in Contemporary Curating: The Notion of Staging in Exhibitions*. Anchor Academic Publishing.
- Lee, S. J. y Thomas, R. (2007). Edgar Dale—A Significant Contributor to the Field of Educational Technology. *Educational Technology*, 47(6), 56-59.
- Mårdh, H. (2021). The Artist/Scenographer and the Museum Exhibition. *Konsthistorisk tidskrift/Journal of Art History*, 90-2: Scenography and Art History. <https://doi.org/10.1080/00233609.2021.1895306>
- Mcluhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Paidós.
- Oddey, A. y White, C. (ed.) (2006). *The Potentials of Spaces: The Theory and Practice of Scenography & Performance*. Intellect Books.
- Pallasmaa, J. (2018). *Esencias*. Gustavo Gili.
- Paulo, M. (2011). El espectador desorientado: luz, espacio y percepción en las instalaciones de James Turrell. *Bajo Palabra. Revista de Filosofía*, 7, 195-206. <https://doi.org/10.15366/bp2012.7.017>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura.
- Plécy, A. (1977). *Hommes d'images*. Actes Sud.
- Sloterdijk, P. (2020). *El imperativo estético*. Akal.
- Tanni, V. (2020). *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*. NERO Editions.

BIO



Ricardo González-García  es Doctor en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid con la tesis: *Interferencias: influencia de otros medios icónicos en la estética de la pintura* (Premio Extraordinario de Doctorado), y licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca. Como profesor de Expresión Plástica y su Didáctica, en la Facultad de Educación de la Universidad de Cantabria, y artista plástico, sus líneas de investigación giran en torno a la Expresión plástica, la Educación Artística, la Historia del Arte, la Estética, los Estudios de Cultura visual y las Tecnologías de la Información y la Comunicación. gonzalezgr@unican.es