

El sonido como parte de la idea

Cuanto antes en el proceso expositivo se plantea la reflexión sobre el sonido, mayor capacidad tiene este de participar en la construcción del relato, dialogar con el espacio y mejorar la experiencia de visita

Ramon Solé

29/07/2026

Abstract

El artículo analiza el papel del sonido en las exposiciones como herramienta narrativa y de construcción de la experiencia. Complementado con testimonios profesionales y casos prácticos, explora cómo las funciones del sonido dependen del momento en que se incorpora al proyecto y defiende que su consideración desde las fases iniciales amplía sus posibilidades narrativas, técnicas y museográficas.

INTRODUCCIÓN: UN ELEMENTO PECULIAR

En un proyecto expositivo el sonido es un elemento, digamos, peculiar. Es un recurso muy potente para proporcionar sensación inmersiva, vínculo emocional, construcción de relato y, por todo ello, una mejor experiencia del público. Por eso se utiliza muchísimo y en todo tipo de exposiciones, a pesar de su vertiente menos amable: del mismo modo que tiene virtudes evidentes, el sonido es un elemento delicado, exigente y potencialmente problemático, y la primera causa de ello es su naturaleza: no puedes escaparte de él. Si quieres, puedes dejar de mirar un objeto o de leer un panel, pero si hay un sonido ambiental no puedes dejar de escucharlo. Por eso, en un proyecto expositivo el sonido puede ser un auténtico incordio: la onda sonora viaja libre, no entiende ni respeta los límites conceptuales de un objeto o un ámbito temático, debe convivir con espacios que habitualmente resuenan mucho, es difícil hacerlo convivir con otros sonidos, puede generar fatiga por repetición, confusión ambiental, puede distraer de la contemplación o la lectura...

... y aun así, los profesionales de la museografía seguimos utilizándolo continuamente. Porque, como decía al principio, bien gestionado el sonido es un recurso valiosísimo para generar en el público memoria y aprendizaje afectivo, que es lo que suele calar más en las personas que visitan una exposición.



Un punto de escucha en la exposición Jean-Luc Godard. La fraternidad de las imágenes, en La Virreina Centre de la Imatge (foto: R. Solé)

Pero la sola presencia del sonido no garantiza por sí misma ninguna de sus virtudes. La experiencia profesional y las conversaciones mantenidas a lo largo del tiempo con especialistas de diversos ámbitos de la museología apuntan a que, probablemente, el factor que más condiciona el papel del sonido en una exposición es el momento en que se incorpora al proceso del proyecto. De este modo, cuando la reflexión sonora aparece en las fases iniciales, el sonido tiene mayor capacidad para participar en la construcción del relato, dialogar con el espacio e influir en la experiencia del visitante. En cambio, cuando se incorpora en etapas posteriores, lo hace teniendo que adaptarse a decisiones ya tomadas y, a veces, convirtiéndose en objeto de problemas técnicos y conceptuales que pueden surgir.

Esta constatación no implica que todas las exposiciones necesiten una estrategia sonora compleja ni que exista una única manera de trabajarla: cada proyecto es un mundo, tiene necesidades específicas y, en todo caso, la clave es detectar a tiempo cuál es la opción óptima para trabajarlas en cada caso. Sí invita, sin embargo, a observar el sonido no solo como un recurso expresivo, informativo o complementario, sino también como una dimensión del proyecto que, según cuándo y cómo se plantee, puede ampliar o restringir las posibilidades narrativas, técnicas y museográficas de la exposición.

FUNCIONES Y PROPIEDADES DEL SONIDO EXPOSITIVO

Las funciones del sonido dentro de una exposición pueden ser muy diversas: puede aportar información, contextualizar contenidos, generar atmósferas, orientar al visitante en el recorrido, despertar emociones, ayudar a interpretar objetos y espacios, etc. Esto lo convierte en prácticamente omnipresente en una enorme variedad de proyectos, desde los más sencillos hasta instalaciones inmersivas de gran complejidad técnica.

Con todo, las funciones que acaba asumiendo el sonido no dependen solo de las intenciones de los responsables en materia narrativa: también están condicionadas por las características del medio sonoro. Porque, a diferencia de textos, imágenes u objetos, el sonido se despliega en el tiempo, atraviesa con facilidad los límites físicos y mantiene una relación muy estrecha con las características del espacio donde se reproduce. Y son precisamente estas propiedades las que explican tanto su capacidad para modificar la percepción de un entorno como muchas de las dificultades que implica su implementación.

Algunos ejemplos: la temporalidad del sonido (capacidad de expandirse en el tiempo) nos permite construir secuencias narrativas, conversaciones, etc., pero también exige un tiempo de escucha que puede no coincidir con los patrones de visita. Para entendernos: si en una exposición situamos veinticinco puntos de escucha a lo largo del recorrido con un audio de cinco minutos en cada uno, probablemente estamos exigiendo demasiado al visitante y entorpeciendo su ritmo de recorrido. Por otro lado, la naturaleza envolvente del sonido proporciona inmersión y

permite generar atmósferas, pero puede generar también interferencias entre distintos ámbitos. Y el hecho de que sea intangible le permite alterar de forma profunda la experiencia sin modificar el espacio, pero esto hace que a menudo las necesidades sonoras sean menos visibles en las fases iniciales del proyecto. Etcétera.

Por todo ello, las funciones que el sonido puede llegar a asumir están íntimamente ligadas a las condiciones en que se concibe. Una materia sonora puede ser un elemento estructural en un proyecto y un recurso complementario en otro; la diferencia no radica solo en sus cualidades expresivas, sino también en las decisiones que han determinado su lugar dentro del proceso de diseño. Es en este punto donde el momento de su incorporación se vuelve una cuestión relevante.

TRES MOMENTOS DE INTEGRACIÓN DEL SONIDO Y CÓMO AFECTAN AL RESULTADO

“El sonido, para mí, es tan protagonista como el objeto, la imagen y el olor que desprende y el tacto que tiene. Recuerdo que las partes más emocionantes del Museo del Sporting Club de Portugal eran las de los partidos radiados, escuchando las jugadas y los goles, y la salida al campo con olor a hierba húmeda y recién cortada. El sonido debe tener la misma importancia que los otros sentidos, si no se convierte en una solución a problemas y no en un elemento coprotagonista en el planteamiento inicial”. Son palabras del arquitecto y museógrafo Joan Sibina, que apuntan a la importancia de acercar lo máximo posible la reflexión sonora al inicio del proceso.

Porque, como vengo argumentando, un factor determinante en el resultado final del diseño sonoro de una exposición es el *cuándo*: el momento del proceso en que se integre la reflexión sobre el sonido incidirá directamente en aspectos como la coherencia narrativa, los condicionantes técnicos, la adaptación al espacio, la coordinación de los equipos e incluso el presupuesto. En este sentido, según la diseñadora de museografía y escenografía Anna Alcubierre, en muchas ocasiones no hay suficiente planificación en lo relativo a la integración sonora. “El sonido se resuelve a trompicones”, asegura.

En una línea similar se expresa el arquitecto y responsable de diseño museográfico de la empresa Croquis, Juan Carlos Laverde. “Creo que el sonido siempre se piensa muy tarde, cuando la museografía ya está pensada. Se concibe como un complemento, no como un eje, y con el audiovisual pasa un poco lo mismo: no se integra en el proceso creativo inicial como las ideas de diseño geométrico o la creación gráfica. Al principio todo el mundo piensa en la forma, el texto, el argumento, qué agentes intervendrán en el montaje, la iluminación, etc., y el sonido suele dejarse para el final”.

Laverde apunta algunos posibles motivos de esta incorporación tardía de la reflexión sobre el sonido: “Imagino que esto ocurre por las necesidades físicas de producir elementos más complejos y, de algún modo, existe la percepción de que el sonido es más fácil de aplicar. Por otro lado, en muchas ocasiones las personas de los equipos creativos iniciales vienen de otros ámbitos profesionales y del conocimiento, y es lógico que su pensamiento no esté en el sonido”.

Fundamentalmente, la dimensión sonora de una exposición suele plantearse en uno de estos tres momentos:

1. Fase de conceptualización

Cuando se plantea el sonido en la fase de conceptualización aún se están definiendo las preguntas básicas del proyecto: qué se quiere explicar, qué experiencia se quiere generar, qué relación se establecerá entre contenidos, objetos, espacios y visitantes, etc. Cuando el sonido está presente en esta fase puede integrarse en la estrategia narrativa general, influir en la concepción de los espacios, determinar ritmos, atmósferas y recorridos, generar contenidos específicos que quizá no existirían sin él... en definitiva, el sonido puede llegar a ser una materia prima para el relato, no solo un soporte.

En esta fase, la pregunta no es *¿dónde ponemos el sonido?*, sino *¿qué papel tiene la escucha en esta exposición?*, de la cual emanan muchas otras cuestiones fundamentales que, si se plantean en fases más avanzadas, pueden generar problemas y/o ir en detrimento del resultado global final. Preguntas como:

¿Cómo puede contribuir el sonido como capa narrativa?

¿Cómo son los espacios? ¿Qué dimensiones tienen? ¿Con qué materiales están contruidos? ¿Resuenan mucho? ¿Resuenan poco? ¿Cómo responden a las fuentes sonoras?

Si resuenan mucho, ¿podemos aprovecharlo como recurso expresivo/narrativo?

¿Cómo concebimos los sonidos de la exposición como un paisaje único y armonizado?

¿Qué elementos sonoros pueden interrumpir o perjudicar este efecto?

¿Qué contenido sonoro utilizamos y en qué puntos? ¿Música, efectos, paisaje sonoro, una combinación?

¿Qué tipo de música? ¿Qué tipo de efectos? ¿Qué debe evocar este paisaje?

¿Qué hacemos sonar y qué dejamos en silencio? ¿Cómo evitamos la saturación ambiental y de estímulos del visitante?

¿Qué dispositivos serán los idóneos?

¿Dónde los colocamos para que se integren bien con el diseño museográfico y la intención curatorial?

¿Cómo los distribuimos en el recorrido para que no se solapen o contaminen?

Etcétera, etcétera.



La exposición 'Presos del amor. Hasta el sol de la libertad', de Basel Abbas y Ruanne Abou-Rahme en el MACBA incorpora una potente instalación sonora inmersiva (foto: MACBA)

Más allá de los condicionantes que lo impidan en cada caso, y según lo que he podido comprobar a través de lecturas e intercambios de impresiones a lo largo de mi trayectoria, en el ámbito profesional la percepción general es que esta primera fase es la ideal para incorporar la reflexión sobre el sonido. Algunos ejemplos:

El director de la empresa de servicios museológicos Eve Museos + Innovación, Ricardo Cano, defiende que la mejor opción es incorporar el sonido en el inicio del proyecto: “Aquí se decide el *para qué* del sonido: si es narrativo (construye relato), espacial (orienta o segmenta), emocional (atmósfera), funcional (avisos, accesibilidad) o una mezcla de todo ello. Idealmente se dibuja un mapa sonoro por áreas y se establece un criterio claro: qué partes hablan y cuáles conviene dejar en silencio”. Según Cano, en la mayoría de los casos el sonido entra en los proyectos con la museografía cerrada y el sonido ya previsto, “y en exposiciones documentales, artísticas y patrimoniales, además, el sonido suele convivir con el miedo a contaminar la lectura, la contemplación o la conservación del

ambiente”, apunta.

En la misma línea se expresan los especialistas en museología sensorial Foteini Salmouka y Andromache Gazi: “La integración completa del sonido en una exposición a través de una planificación meticulosa desde los estadios iniciales del diseño expositivo (...) puede resaltar el sonido como un medio conceptual dominante e interpretativo que enriquece las narrativas museísticas. (...) Si se planifica durante las primeras etapas de un proyecto expositivo, el sonido no solo puede ayudar a documentar los objetos del museo sino, aún más importante, puede enriquecer su interpretación”. (1)

Por su parte, las expertas en diseño expositivo Mary Yacob y Jacqueline Tang subrayan la importancia de cuidar el concepto de forma global desde el principio como herramienta fundamental para el resultado final: “Cuanto antes trabajen todos los equipos juntos, mejor será la exposición resultante. Cuando todos los equipos de diseño trabajan juntos desde la concepción del proyecto, el diseño general se vuelve más coherente y significativo (...)”. (2)

2. Fase de desarrollo

El segundo posible momento de integración del sonido es durante el desarrollo del proyecto, cuando el relato general ya suele estar definido, pero aún hay margen para definir cómo se lleva a la práctica. Cuando se plantea en esta fase, el sonido suele asumir funciones más concretas como reforzar contenidos, crear atmósferas, acompañar audiovisuales, complementar recursos interpretativos o resolver necesidades de mediación.

En este punto, el margen de incidencia del sonido en el concepto global es menor, pero aún puede modificar aspectos importantes de la experiencia. Por otro lado, empezar a pensar el sonido en este momento puede dar lugar a diversas tensiones: los objetivos narrativos pueden no corresponderse con los recursos disponibles, pueden generarse conflictos entre las necesidades sonoras y las decisiones espaciales ya adoptadas, o puede ser necesario coordinar equipos que a menudo han trabajado con ritmos, calendarios y prioridades diferentes.

Por tanto, en esta fase el sonido a menudo se convierte en un espacio de negociación.

3. Fases finales

Cuando el proyecto está prácticamente definido, las posibilidades de incidencia o transformación a través del sonido son mucho más limitadas. En estos casos, la parte sonora suele llegar como respuesta a necesidades detectadas a posteriori: llenar vacíos perceptivos, dar más intensidad a una instalación, reforzar la inmersión, dinamizar un espacio demasiado estático, resolver carencias comunicativas... En estos casos, el sonido trabaja sobre una estructura ya consolidada y su aplicación suele responder a la pregunta “¿Qué puede aportar el sonido a lo que ya tenemos?”.

En cuanto a las posibles tensiones, potencialmente pueden generarse más que en cualquier fase anterior: presupuestos limitados, infraestructuras insuficientes, problemas acústicos difíciles de corregir, tiempo reducido de producción o expectativas excesivas sobre la capacidad del sonido para resolver problemas estructurales del proyecto, entre otros.

El escenógrafo, dramaturgo y diseñador de exposiciones Ignasi Cristià lamenta los inconvenientes que aparecen en esta fase: “Creo que muchas veces la dimensión sonora de una exposición es una suma de elementos que no está pensada como conjunto. No se ha concebido desde el diseño y teniendo en cuenta el recorrido; entonces, por ejemplo, se han planteado una serie de elementos audiovisuales que llevan sonido y de repente te encuentras con problemas porque se generan cacofonías”, apunta. Según Cristià, “el sonido en exposiciones tiene mucha potencialidad si se piensa bien, y si está acertado ayuda a que el relato quede más fijado; si no, le va en contra”.

En definitiva, cuando el sonido aparece al principio puede contribuir a formular preguntas y a construir significados; cuando aparece más tarde suele dar forma, reforzar o matizar significados ya establecidos; y cuando aparece al final a menudo actúa como recurso de ajuste u optimización. Joan Sibina considera que “El mejor diseño de sonido es aquel en el que no se percibe que hay diseño y pasa desapercibido”. Conseguir esto arrancando desde las fases finales es difícil.

LA ARQUITECTURA, EL GRAN CONDICIONANTE DE LAS DECISIONES SONORAS

A la hora de plantear el sonido, hay una serie de factores que se convierten en los principales condicionantes en la toma de decisiones. Algunos de los profesionales consultados para este artículo apuntan al presupuesto o las decisiones curatoriales, pero el factor que genera más consenso es la arquitectura del espacio donde tendrá lugar la exposición. “La arquitectura es importantísima en este sentido”, considera Ignasi Cristià, y Enric Puig Punyet está completamente de acuerdo. “Las arquitecturas son el principal condicionante en materia de sonido. Uno de los problemas es la contaminación sonora que se puede producir y que hay que tener muy en cuenta; y otro aspecto es que, si tienes una obra con un sonido en bucle que estará allí durante meses, probablemente tendrás a una persona en la sala que acabará odiando ese sonido”, explica.



Los espacios expositivos suelen plantear retos para el diseño sonoro de cara a evitar resonancias excesivas y contaminación entre áreas (foto: Dannie Jing/Unsplash)

Con todo, Puig Punyet matiza que hay maneras de plantearlo: “Con algunos compositores hemos trabajado la parte sonora de manera que hagan pequeñas variaciones que, sin romper la atmósfera general, sí rompan la sensación de repetición. Es un modelo parecido al que propone Brian Eno en alguna de sus obras de música *ambient* en las que un mismo patrón se va repitiendo, pero cada vez es sensiblemente diferente”.

Por su parte, Joan Sibina también destaca la relación del sonido con la arquitectura y las acciones que se derivan de ello. “Los principales factores que determinan las decisiones sonoras tienen que ver con el aislamiento del sonido para cada elemento para evitar el ruido ambiental y la diferencia entre los distintos elementos. Y después también está el tratamiento de los espacios para personas con dificultades auditivas”, añade.

¿QUÉ IMPLICA, EN LA PRÁCTICA, INCORPORAR EL SONIDO A UNA EXPOSICIÓN?

La incorporación del sonido a una exposición es una decisión que va mucho más allá de la producción de un contenido sonoro. Implica prever una serie de recursos técnicos, humanos, económicos y organizativos que pueden variar considerablemente según la naturaleza del proyecto. Tanto si se trata de un único punto de escucha como de una instalación inmersiva distribuida por varias salas, el sonido requiere una infraestructura específica y una estrecha coordinación entre los distintos equipos implicados.

Una de las primeras decisiones consiste en determinar cómo llegará el sonido al visitante. Las opciones son tan

diversas como los posibles objetivos museográficos y los espacios en los que se desarrollarán: altavoces ambientales que cubren un espacio completo, altavoces direccionales que concentran el sonido en una zona determinada, auriculares, audioguías o dispositivos interactivos activados por la presencia del público, sistemas inmersivos, etcétera. Cada sistema responde a objetivos diferentes y presenta ventajas y limitaciones. Por ejemplo, un paisaje sonoro que recrea el ambiente de una fábrica histórica necesita una difusión abierta capaz de llenar el espacio, mientras que el testimonio oral asociado a una pieza de la colección suele requerir una escucha localizada para evitar interferencias con otros ámbitos.

La implantación del sonido conlleva también una logística específica. Es necesario prever el suministro eléctrico, el cableado, los equipos de reproducción, los espacios para alojarlos, los accesos para el mantenimiento y el tiempo suficiente para realizar las pruebas finales. A diferencia de otros recursos expositivos, el comportamiento del sonido solo puede valorarse plenamente una vez instalado en el espacio definitivo. Las características acústicas de la sala, los materiales de construcción, la proximidad de otras instalaciones sonoras o incluso la densidad de visitantes pueden modificar de forma significativa el resultado previsto sobre el papel.

También es habitual que la incorporación del sonido implique la participación de diversos perfiles profesionales. Según el proyecto, pueden intervenir diseñadores de sonido, técnicos audiovisuales, ingenieros acústicos, programadores de instalaciones interactivas, locutores, músicos, compositores o empresas especializadas en sistemas de reproducción. La coordinación entre estos perfiles y el resto del equipo museográfico es, a menudo, uno de los factores que condiciona el éxito de la implantación.

Otro aspecto relevante es la gestión de los derechos de autor. El uso de música comercial, grabaciones históricas, emisiones radiofónicas, testimonios orales u otros materiales sonoros puede requerir autorizaciones específicas, contratos de cesión de derechos o el pago de licencias. En muchos casos, estas cuestiones tienen un impacto directo sobre el presupuesto, el calendario e incluso sobre las decisiones narrativas del proyecto.

Por último, el sonido incorpora necesidades de mantenimiento que no siempre resultan evidentes durante la fase de diseño. Los equipos de reproducción requieren revisiones periódicas, pueden necesitar actualizaciones de software, sustitución de componentes o recalibraciones. En las exposiciones temporales este impacto suele ser limitado, pero en las instalaciones permanentes forma parte del coste de funcionamiento a lo largo de toda la vida útil de la exposición.

Pros y contras del sonido expositivo

Como apuntaba al principio del artículo, en la dimensión sonora de una exposición no siempre es todo fácil. Desde una perspectiva global, la incorporación del sonido presenta un amplio balance de ventajas e inconvenientes que conviene valorar en función de los objetivos de cada proyecto.

Entre sus principales ventajas se encuentra su capacidad para aportar una dimensión narrativa complementaria a los objetos, las imágenes y los textos. El sonido puede reconstruir contextos desaparecidos, sugerir atmósferas, evocar emociones, introducir ritmos de visita o reforzar la interpretación de un contenido sin incrementar necesariamente la carga visual de la exposición. También permite trabajar con elementos intangibles —como paisajes sonoros, lenguas, músicas, testimonios o procesos— que difícilmente pueden representarse mediante otros recursos. En algunos proyectos contribuye a mejorar la accesibilidad, facilita la comprensión de determinados contenidos o genera experiencias más inclusivas para distintos perfiles de visitantes. Cuando se integra de manera coherente, el sonido puede reforzar la identidad de la exposición y convertirse en un elemento memorable de la experiencia de visita.

Sin embargo, esta capacidad expresiva conlleva también una serie de condicionantes. La incorporación del sonido aumenta la complejidad técnica del proyecto, incrementa el número de agentes implicados y exige una coordinación más intensa entre disciplinas. Requiere una inversión adicional en producción, equipamiento, instalación y mantenimiento, así como tiempo específico para las pruebas y los ajustes finales. Los espacios abiertos pueden generar interferencias entre distintos ámbitos sonoros y dificultar la convivencia de varios contenidos simultáneos. La calidad de la experiencia depende a menudo de factores difíciles de controlar, como el ruido ambiental, la ocupación de las salas o las características acústicas del edificio. A todo ello hay que añadir las cuestiones

relacionadas con los derechos de propiedad intelectual cuando los contenidos sonoros así lo exijan, la conservación de los equipos, la obsolescencia tecnológica y la necesidad de garantizar que los sistemas continúen funcionando correctamente durante toda la duración de la exposición.

Existen también algunos riesgos de carácter museográfico. Un uso excesivo o poco justificado del sonido puede competir con otros recursos interpretativos, generar saturación sensorial, dificultar la contemplación de los objetos o provocar fatiga auditiva en el visitante. Del mismo modo, una banda sonora demasiado protagonista puede uniformizar la lectura de la exposición o condicionar en exceso la interpretación de los contenidos. Por este motivo, la decisión de incorporar sonido no debería responder a la voluntad de añadir espectacularidad, sino a una necesidad coherente con los objetivos interpretativos del proyecto.

En definitiva, incorporar sonido a una exposición significa asumir una mayor complejidad en su concepción, producción y mantenimiento, pero también ampliar las posibilidades expresivas del lenguaje expositivo. Como cualquier otro recurso museográfico, su valor no depende de su mera presencia, sino de la capacidad de utilizarlo de forma pertinente, proporcionada y coherente con el relato, los objetos y la experiencia que se desea ofrecer a los visitantes.

CASO DE ESTUDIO. ARTS SANTA MÒNICA: PENSAR EL SONIDO DESDE EL INICIO COMO FILOSOFÍA

El centro Arts Santa Mònica, en el extremo marítimo de la Rambla de Barcelona, es un buen ejemplo del tratamiento del sonido desde las fases iniciales como filosofía de trabajo. En esta institución el sonido se considera un eje importante tanto en la intención curatorial como en el diseño museográfico. Es así, en parte por la visión personal de su director, Enric Puig Punyet, y en parte porque el diseño sonoro en las exposiciones de arte en cierto modo exige más planificación previa que en el resto: cuando el sonido forma parte de una obra artística y debe convivir con otras obras que también suenan, a menudo se necesita algún tipo de negociación e intervención técnica para evitar interferencias. “Aquí hemos tenido artistas en conflicto porque el sonido de la instalación de uno interfería en el del otro. Lo resolvimos con cierta mediación y un buen trabajo de volúmenes y ecualización”, explica Puig Punyet.

Para minimizar estos obstáculos y aprovechar al máximo las propiedades y funciones del sonido en beneficio de la exposición, en el Arts Santa Mònica la concepción y la planificación de la capa sonora se plantean desde el principio. “Concebimos la sonoridad de la exposición y todos los demás elementos que la componen como un todo, teniendo en cuenta la circulación de los públicos, las arquitecturas, la dimensión más experiencial”, apunta el director, y añade que en las reuniones donde se plantean exposiciones colectivas a menudo se invita a músicos para aportar su visión.

Toda esta atención al sonido tendría menos relevancia si el diseño expositivo favoreciera experiencias y dispositivos individualizados como los auriculares. En el caso del Arts Santa Mònica, sin embargo, se utiliza fundamentalmente sonido ambiental por motivos relacionados con el elemento más básico de la institución: el edificio que la acoge. Cuando Enric Puig Punyet asumió la dirección en 2021 quiso evitar en la medida de lo posible el paradigma del cubo blanco. “Un centro que está ubicado en un convento debe trabajar con propuestas que dialoguen con la arquitectura. Por ello, en nuestras exposiciones prácticamente siempre hay piezas sonoras e intentamos evitar instrumentos de aislamiento como los auriculares. Creemos que la dimensión de recorrido, la dimensión performativa de los propios cuerpos en relación con la arquitectura y los espacios es muy importante”.

La exposición *El asalto de la ilusión*

Un ejemplo de todo ello es la exposición *El asalto de la ilusión*, que el Arts Santa Mònica exhibió entre marzo y septiembre de 2026, una muestra colectiva de una veintena de artistas que propone reflexionar sobre el arte como herramienta para producir ilusiones y engaños, y explora su capacidad de moldear nuestros deseos y lo que entendemos como realidad.



El diseño global de la exposición *El asalto de la ilusión*, en el Arts Santa Mònica, está concebido explícitamente para dialogar con la arquitectura del edificio (foto: Jordi Play/Arts Santa Mònica)

La dimensión sonora de esta exposición es la instalación *Un ego que flota*, obra de la artista sonora experimental Lucrecia Dalt, con la que ofrece una reflexión profunda sobre la vida, la muerte y la experiencia auditiva de los últimos momentos de la existencia a partir de elementos del folclore de Colombia, país natal de la autora. El contenido sonoro es una atmósfera inmersiva montada en un sistema de audio multicanal que envuelve al visitante a lo largo de todo el recorrido y permite que le lleguen sonidos por todas partes y de forma asimétrica, fragmentada e imprevisible: pulsos, percusión, efectos de sonido, voces, el latido del corazón, etc.

El resultado es una atmósfera perturbadora que, combinada con el poderoso material visual, conecta con las emociones y contribuye a que el visitante tenga una experiencia más emocional que informativa o divulgativa. De este modo, uno sale de la exposición no solo con una reflexión sobre el papel de la cultura, sino también con un estado de ánimo: una sensación de inquietud que intensifica esa reflexión y la hace calar más profundamente. En definitiva, construye memoria afectiva: como decía más arriba, probablemente la más potente y deseable en clave museológica.



La artista sonora colombiana Lucrecia Dalt es la creadora del espacio sonoro de la exposición (foto: cortesía de la artista/Arts Santa Mònica)

Por otro lado, la dimensión sonora de esta muestra está concebida como un paisaje sonoro único, lo que sería ideal (aunque no siempre es posible) en cualquier exposición: el ambiente sonoro llena todo el espacio, aprovecha la reverberación natural de forma positiva, funciona muy bien desde cualquier punto tanto en lo narrativo como en el recorrido, y todos los sonidos que colisionan y se solapan lo hacen con coherencia.

EL SILENCIO COMO RECURSO MUSEOGRÁFICO

El silencio, igual que el sonido, es un recurso museográfico muy interesante y necesario. Cuando planteamos áreas de silencio en una exposición no hablamos de ausencia de sonido, sino de una parte activa de la experiencia del visitante. Algunos ejemplos:

El silencio puede actuar como mecanismo para orientar al público en una exposición: el contraste entre zonas sonoras y zonas en silencio genera cambios de ritmo que ayudan a estructurar el recorrido; sin este contraste, todo tiene la misma intensidad, la atención se diluye y la narrativa es continua pero más plana.

Por otro lado, establecer zonas sin sonido es importante para marcar transiciones, sugerir cambios de etapa o crear espacios de interpretación. Así se evitan transiciones bruscas o invisibles.

En tercer lugar, el silencio es necesario para reducir la saturación en muchas exposiciones que acumulan estímulos visuales, textuales y sonoros. Si compiten entre sí, el visitante puede saturarse. Crear espacios de descanso facilita la comprensión de los contenidos.

En definitiva, diseñar el silencio es necesario para crear espacios de calidad para el sonido y mejorar la experiencia del público.

CONCLUSIÓN. EL SONIDO COMO ELEMENTO TRANSVERSAL

El sonido funciona como una especie de objeto transversal que afecta a diversos ámbitos de trabajo del proyecto expositivo: si se define desde el principio, facilita que responsables de contenidos, museógrafos, diseñadores audiovisuales, arquitectos, técnicos acústicos y productores puedan trabajar sobre una idea compartida del papel que deberá tener; si se incorpora tarde, hay más opciones de que aparezcan negociaciones sobre espacios, presupuestos, infraestructuras, recorridos o compatibilidades con otros recursos expositivos; la necesidad de controlar reverberaciones, aislamientos o interferencias entre ámbitos lleva a tomar decisiones que afectan directamente al diseño del espacio; y la producción de contenidos sonoros a menudo depende de materiales, guiones, derechos, locuciones o grabaciones que implican a distintos equipos.

Por todo ello, las reflexiones sobre el sonido rara vez son solo sobre el sonido: a menudo también tienen conexiones con el relato, los usos del espacio, las prioridades del proyecto, los recursos disponibles, la relación entre equipos, etc.



Instalación audiovisual en la exposición Jean-Luc
Godard. La fraternidad de las imágenes, en La
Virreina Centre de la Imatge (foto: R. Solé)

La dimensión sonora alcanza su máxima capacidad cuando deja de ser considerada un recurso añadido a una exposición y pasa a formar parte de los materiales con los que ésta se piensa. Como apuntaba al inicio de este artículo, esto no significa, naturalmente, que todos los proyectos deban incluir un montaje sonoro sofisticado ni que el sonido deba ocupar siempre un lugar central: cabe subrayar que en la inmensa mayoría de exposiciones el sonido está al servicio de la materia visual. Con todo, cuando la intención curatorial es que el sonido desarrolle eficazmente ese servicio y contribuya de forma significativa a construir relato y experiencia, empezar a pensarlo desde las fases iniciales, desde la idea de la exposición, amplía notablemente las posibilidades de alcanzar ese objetivo.

(*) Las declaraciones de todas las personas especialistas citadas a lo largo del texto (excepto las procedentes de citas bibliográficas, convenientemente referenciadas) están extraídas de entrevistas realizadas especialmente para la elaboración de este artículo entre los meses de mayo y junio de 2026.

Bibliografia

- (1) Salmouka, F., i Gazi, A. (2021). Emerging Technologies and the Digital Transformation of Museums and Heritage Sites. Communications in Computer and Information Science. Springer. Traducción del autor.
- (2) Piacente, M. (2022). Manual of museum exhibitions (3a edició). Rowman & Littlefield. Traducción del autor.

Copyright