Narrativas espaciales, coreografías visuales

El público/ visitante/ espectador/ audiencia/ invitado: es el punto de partida

La escenografía instrumentaliza las herramientas del teatro, el cine y otras artes para crear dramaturgias espaciales (Brückner 2011: 167). Una escenografía puede generar narrativas espaciales, coreografías visuales, como forma creativa y multifacética del diseño espacial, hace uso de una amplia gama de herramientas para el ejercicio del diseño. Los recursos creativos del diseño espacial se utilizan para generar los parámetros básicos de la museografía (objeto, contenido, espacio y destinatario) en una relación efectiva entre sí, creando un escenario integrador, contextualizado y escenográfico. Las "herramientas de la escenografía" ayudan a implementar el mensaje clave del espacio expositivo y las ideas conceptuales que se derivan del contenido. La escenografía se puede usar para contextualizar dichos objetos y así atribuirles un significado específico; pero también puede emplearse para que esa contextualización del objeto se lleve a cabo de manera sincrónica en muchos contextos diferentes, de modo que su carácter multicapa se vuelva más visible y accesible. La escenografía museográfica instrumentaliza herramientas tales como el diseño gráfico, luz, sonido, medios digitales, proyección y películas, permitiendo al diseñador generar una experiencia inmersiva que estimule todos los sentidos, incluído el olfato.

La escenografía museográfica es una disciplina universal de diseño espacial que integra y utiliza varios parámetros con el fin de desarrollar una configuración por etapas. Los “parámetros de la escenografía” son: contenido, objeto, espacio y visitante, así como la narrativa y su dramaturgia, que son la base y el punto de partida de cada movimiento para desarrollar un concepto de exposición generado a partir de un contenido museológico (guión museológico).

Objeto: simboliza la fuente, lo auténtico, el portador de significados y el narrador.

Contenido: representa la narrativa general, la narración, la trama y el mensaje.

Espacio: define las líneas fronterizas físicas y el lugar; abarca la narrativa, el espacio expositivo coreografiado y dramatizado.

Visitante: el destinatario principal es el visitante; su percepción se encuentra en relación con el objeto, el contenido, el espacio, la escenografía y la dramaturgia.

Narrativa: la dramaturgia representa el hilo conductor del recorrido través de la exposición y la estructura en la que se apoya la experiencia de los visitantes. El “suspense” refleja el contexto y la relación entre las fuerzas que interactúan en una exposición. El enfoque racional del diseño escenográfico consiste en establecer un

diálogo entre el objeto, el contenido, el espacio y el visitante a lo largo de un arco dramatúrgico de suspense sobre la base de una coreografía espacial y un orden de percepción coreografiado.

Los objetos emiten diferentes niveles de significados, que son examinados y definidos por el curador y luego transmitidos al visitante por medio de un discurso narrativo por etapas creado con la intervención del museógrafo. Cada selección de objetos es una "declaración curatorial" y cada disposición espacial está destinada a transmitir ideas particulares o a ilustrar un punto de vista, buscando obtener un efecto específico sobre el visitante. El objetivo principal es hacer que los objetos hablen, provocar que participen en un diálogo con el visitante, transmitir información, ideas, mensajes y, finalmente, exponerlo todo en un contexto coherente y entendible. Mediante el uso de la escenografía y el desarrollo de espacios narrativos, generados a partir del contenido, la contextualización de objetos puede producir un efecto duradero. El museógrafo creativo recontextualiza los objetos al establecer y definir sus diferentes niveles de significado en un discurso comprensible: orígenes, significado cultural, propósito anterior, función y valor social, en un escenario común, para poder transmitir todos estos concepto, a priori complejos, de una manera narrativa y autoexplicativa. El "aura de los objetos cobrará entonces vida, superando la distancia entre la exposición y el visitante, y establecerá una relación cercana y profunda entre los dos" (Brückner 2011: 68). El observador adquiere así conciencia sobre la exposición y su significado de una forma fluida y accesible. La escenografía "hace que los objetos nos hablen"; les otorga significado y un propósito, al tiempo que genera relevancia del pasado en el presente. No se trata de aura o escenario de escenarios particulares, sino de la fascinación sobre un algo: el objeto en sí mismo.

El contenido es la narración de una exposición. Representa la narrativa general, la historia, la trama y el mensaje. La escenografía, de este modo, tratará de dar forma y sentido al contenido para generar perspectivas nuevas. "La escenografía crea la forma del contenido, dotando a la última de significado y actitud, generando espacios narrativos a partir de ideas, cosas e historias para transmitir sus contenidos como mensajes" (Brückner 2011: 59). El origen del proyecto escenográfico siempre implica una exploración de los recursos del contenido, los objetos, posibles narrativas y manejo de la información. ¿Qué tiene que ser narrado? ¿Qué mensajes deben transmitirse? ¿Cuál es la historia? ¿Cuál es la trama que se puede condensar para producir una historia? La trama contiene los eventos y acciones más importantes en una historia. Deberemos mantener siempre "el hilo narrativo". Pero ¿cómo abordar un contenido complejo y cómo traducirlo en una experiencia espacial? Esa es la clave a resolver en un proyecto museográfico.

El primer paso es el conocimiento de lo que podríamos denominar el "parámetro espacial". Este se compone de cuatro categorías, que son básicas para clasificar los espacios como etapas del recorrido: la física, la atmosférica, la narrativa y el espacio dramatizado. Visto desde la perspectiva del diseño escenográfico, el espacio tiene diferentes dimensiones: arquitectónico, relevante para los medios, escultórico y para la acción (performativo).

El siguiente paso del proyecto es hacer que la complejidad del diseño escenográfico se convierta en algo que pueda ser observado y experimentado por todos. Para ello, el espacio físico se puede analizar de acuerdo a sus características principales: dimensión, entrada, salida, condiciones de luz, condiciones climáticas y superficies físicas, como el suelo, paredes y techo.

El espacio narrativo es, en cambio, una "realidad irreal", el tema de todo lo que se debe transmitir informativa o emocionalmente. El espacio permite al visitante participar y formar parte del escenario escenográfico. Un espacio narrativo coherente busca y permite un diálogo entre el contexto y el contenido, entre el objeto y el visitante. El espacio narrativo explora el contenido por excelencia del tema de una exposición, formulando al visitante preguntas de todo tipo, apelando a las "capas no cognitivas" de las personas, a los niveles más profundos de la conciencia y de la emoción. Los espacios narrativos "ejercen un efecto de impresión" específico, a veces impactantes, pero sin perder su función narrativa; funcionan como "visiones para el despertar de los sentidos" con un efecto sostenido y duradero. Generan una comprensión racional, estimulando la participación y la empatía de los visitantes. Un buen espacio narrativo generado para exhibir un contenido deberá ser capaz de contextualizar objetos y transmitir sus mensajes e historias ocultas de forma inmediata o asociativa. Este es un importante principio rector del trabajo escenográfico para elaborar proyectos sofisticados, el espacio narrativo es el entorno lógico e integrador.

El recorrido expositivo es el cuarto parámetro que desempeña un papel central en la comprensión contemporánea de la escenografía, y que tiene una influencia decisiva en cómo se diseñan los escenarios. Las configuraciones por etapas siempre tienen una "función de transmisión de información y / o función de referencia", ejerciendo un gran impacto en los "procesos de asignación de significados" (Scholze2004: 11). Con esto no solo nos referimos a la contextualización de los objetos y la presentación de contenidos complejos, sino también al diseño de espacios narrativos buscando la participación del visitante en su comunicación con el museo. La comunicación en los espacios expositivos debe entenderse siempre como una "relación basada en el diálogo" (Flügel 2005: 98). El visitante no es un receptor pasivo, sino que debe participar activamente en los procesos de asignación de significados. Desde la perspectiva del Laboratorio de prácticas curatoriales y autogestivas, el visitante es situado dentro del campo de tensión de la puesta en escena, en relación recíproca con los parámetros de diseño – espacio, objeto y contenido – inmerso en estructuras dramatúrgicas y coreografiadas espacialmente. El visitante no es el objetivo central, sino el punto de partida para todas las consideraciones con respecto a la conceptualización y diseño de exposiciones. Entendido de esta manera, la escenografía pone su foco en el destinatario, generando espacios que desencadenan la participación personal y una respuesta emocional positiva.

La escenografía museográfica debe preocuparse siempre por generar una imagen actual de la realidad, en aquella en la que el visitante se encuentra en un momento particular, así como facilitar el acceso a ciertos temas o mensajes, con

pleno conocimiento de que existe un "antes" relevante y una "moraleja para el después". Mediante el uso de la escenografía, se puede lograr una dramaturgia necesaria dentro de un arco de suspense coherente, lo que permite a los visitantes experimentar el contenido y los mensajes física y emocionalmente, cognitiva y asociativamente, de forma activa y pasiva, además de hacerlo de un modo auténtico. En este sentido, el curador junto al escenógrafo son autores responsables de transformar un contenido complejo en un espacio narrativo tridimensional, desarrollando una coreografía espacial y una estructura teatral y dramática. En el mejor de los casos, el espacio en sí mismo se convierte en el medio dramatúrgico, en el portador de los mensajes entre los contenidos museológicos y los visitantes.