



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

# Diseño de Exposiciones: Tipos de recorridos y tránsitos

<b>Apellidos, nombre</b>	Puyuelo Cazorta, Marina <sup>1</sup> (mapuca@ega.upv.es) Merino Sanjuán, Lola <sup>2</sup> (mamesan@ega.upv.es)
<b>Departamento</b>	Expresión Gráfica Arquitectónica
<b>Centro</b>	Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño



## 0. Resumen de las ideas clave

Dentro del ámbito del diseño de exposiciones uno de los factores fundamentales que determinan la visita y la comunicación de los contenidos es la organización en el espacio. En este artículo se resumen las características básicas que hay que tener en cuenta a la hora de plantear un recorrido expositivo. No hay que olvidar, que determinar un recorrido significa concatenar una serie de elementos de modo **coherente con una narrativa** y, para ello, es importante conocer algunos aspectos característicos, que se resumen en la siguiente tabla:

El diseño de recorridos expositivos
1. Aspectos de la narrativa y la estrategia expositiva
2. El espacio expositivo, la circulación y las formas de exploración
3. Recorridos, contenidos e itinerarios
4. Tipos de recorrido/circuitos

° *Tabla 1. Áreas implicadas en la definición y el diseño de un recorrido expositivo.*

## 1 Introducción

El diseño de una exposición implica la **presentación de unos contenidos** y su escenificación en un determinado espacio, proporcionando una nueva **dimensión y cualidad narrativa**, creando y reinventando nuevos entornos vivos transitables que tienen como objetivo la comunicación.

La escenografía de las exposiciones culturales debe crear espacios narrativos como forma de comunicación y aprendizaje, el diseño de una exposición consiste en la **creación de una narración plástica** que resulte dinámica e invite a su contemplación a un visitante cada vez más participativo, frente a la linealidad de la exposición del museo enciclopédico tradicional.

Otros tipos de proyectos expositivos como los comerciales y corporativos, presentes en las ferias, congresos, etc. se adaptan a los objetivos de imagen de las marcas constituyendo uno de los medios más potentes de comunicación de la identidad visual de las empresas a las que representan.

El contenido de este artículo se estructura en los siguientes puntos:

1. Introducción
2. Estrategia y orden de una exposición
3. Objetivos
4. El espacio expositivo, la circulación y las formas de exploración
5. Tipos de recorrido o circuito

## 2 Estrategia y ordenación de una exposición

El lenguaje utilizado a la hora de realizar un proyecto expositivo puede ser muy variado. En algunos casos se recurre a la asociación directa con los contenidos o productos recreando un entorno realista; en otros de corte minimalista, se plantea que ha de ser como un fondo neutro, un soporte aséptico que debe mantenerse discreto, en un segundo plano y donde el objeto hable por sí mismo. En otros proyectos expositivos más radicales se entienden como un contexto que actúa parejo al contenido expositivo componiendo instalaciones creativas de primer orden. En estos casos se componen espacios de gran plasticidad donde al objeto a exponer se recrea en un contexto imaginativo, fantástico, de gran potencial nemotécnico, capaz de permanecer en nuestra memoria transmitiendo la idea de que el objeto va más allá de sí mismo, de lo expuesto.

Pero como apuntan distintos autores ¿qué habría que hacer en los múltiples museos existentes para mantener vivas sus obras? , ¿Cómo se puede preservar la calidad de la contemplación, conservar la relevancia de las obras y compaginar el objetivo actual de la mayoría de los museos que consiste en aumentar el número de visitas?. Se plantea la **necesidad de equilibrar la promoción de la oferta cultural, con un diseño elocuente, una didáctica explicativa de lo expuesto** y también, una cierta intimidad necesaria para la contemplación, el disfrute de las obras y el aprendizaje.

Las exposiciones suelen ser trabajo conjunto del cliente y el diseñador/a que han de determinar en detalle el contenido de la muestra, la forma de presentarlo, la división o clasificación de las piezas y el modo de implicar a los visitantes.

La **estrategia** es el enfoque del diseño y determina como se desarrollará el proyecto en un espacio determinado dando respuesta a todas las cuestiones de diseño, acceso, ordenación de los contenidos, sostenibilidad y presupuesto.

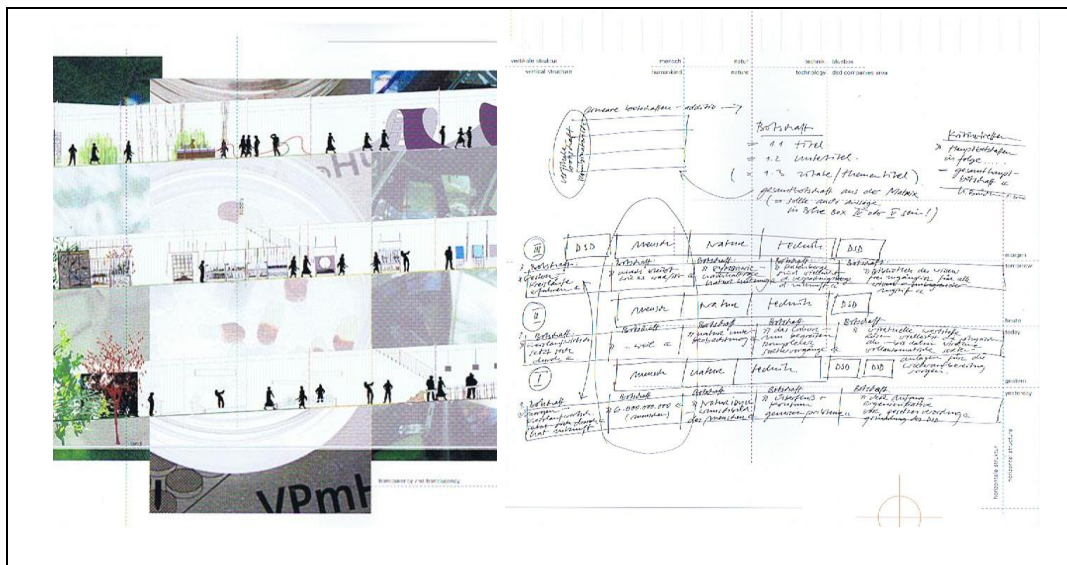


Imagen 1. Handling of the course/Secuencia de la exposición. Pavilion of cycles for the Duales System Alemania EXPO 2000, Hanover. Atelier Brückner [hrsg].

La estrategia pone en relación los distintos factores que intervienen en una producción expositiva: las características del sitio, el tipo y tamaño de las piezas a exhibir y la cuestión del tipo de público a quién se dirige la exposición. Por lo general, la estrategia expositiva se expresa mejor mediante imágenes que muestran las actividades y ambientes que se pretende conseguir. La estrategia es el diseño conceptual de la exposición.

El **orden** de una exposición puede responder a criterios de distinta índole dependiendo generalmente del tipo de contenidos, las características del espacio y, en ocasiones, del valor de las piezas que se exponen y los sistemas de seguridad de puedan precisar. Puede optarse por un orden cronológico cuando éste sea un factor relevante para la comprensión de las mismas. Puede tratarse de un proyecto completo de nueva creación en el que continente y contenido se fusionan en una unidad (Imag 1) y por tanto se planean de modo paralelo. En otros casos, la disposición de los elementos puede realizarse en torno a las piezas singulares o ajustándose a las características del sitio, con el tipo y el tamaño de las piezas.

### 3 Objetivos

El contenido de este objeto de aprendizaje proporciona al diseñador ante un proyecto de exposición la capacidad de:

- Realizar análisis de recorridos y su efectividad en la visita a una determinada exposición.
- Organizar los contenidos de la exposición desde el diseño conceptual de la misma.
- Desarrollar el proyecto expositivo teniendo presentes los factores que intervienen en la planificación de un recorrido teniendo en cuenta los recursos existentes para configurarlo.

### 4 El espacio expositivo, la circulación y las formas de exploración

Todos hemos visitado alguna exposición en algún momento de nuestra vida, ya en la etapa escolar con fines didácticos, en viajes de ocio en los que se visitan ciudades y sus museos o simplemente encontrándonos ante una muestra comercial en un establecimiento o en algún espacio abierto. De modo intuitivo realizamos un primer contacto visual con el conjunto de lo expuesto y, en función del atractivo de lo que vemos y sobre todo, de nuestros intereses, realizamos un acercamiento al contenido propiamente dicho.

Este **primer acercamiento** se desarrolla en tres momentos o fases que desde el punto de vista psicológico, se concretan en: **atención/impacto, atracción y resolución**. Estos momentos de la experiencia determinan el inicio de nuestra visita que, será más o menos dirigida según las características y la intencionalidad del proyecto expositivo.

Hay que tener en cuenta que hoy en día **los espacios en los que se puede llevar a cabo una exposición son muy heterogéneos** ya que pueden ser lugares de distinta índole, objetivo, forma y dimensiones. El concepto expositivo ha experimentado una

auténtica transformación. Pensemos en la diferencia existente entre los espacios museísticos creados ex profeso para este fin a fines del siglo XIX, que trataban de preservar las obras artísticas y mostrarlas al público en un marco monumental, a las exposiciones temáticas de carácter efímero que circulan hoy en día, por distintas ciudades y continentes, actuando como auténticos centros culturales móviles.

Existen exposiciones argumentales que parten de un núcleo de contenido que puede ser teórico (una idea, un proceso singular, una historia... Imag 2), un legado material que se quiere mostrar, exposiciones al abierto que integran obras de artísticas e intervenciones espontáneas, recorridos urbanos que enlazan lugares en un itinerario urbano (Imag 3), etc.



*Imagen 2. Exposición temporal America`s Cup en el puerto de Valencia con motivo de la celebración de este certamen en la ciudad. Valencia, 2007. Esta pequeña y sencilla instalación audiovisual presentaba la historia del evento en una visita de recorrido individual, libre y accesible en la que las presentaciones se activaban por aproximación del visitante.*

El ESPACIO es el lugar donde se formaliza una muestra y hay muchas formas de crear y transformar este contenedor expositivo. En la medida de lo posible, es interesante interrelacionar el continente con el contenido para proporcionar un ambiente más sugestivo que envuelva al público en una experiencia. Para ello, la iluminación y los componentes gráficos del proyecto expositivo son los más utilizados para entablar esta relación: iluminación focalizada en los elementos a observar y ambientes controlados, y como gráficos comunes los soportes de identidad, orientación y comunicación en sus distintos niveles.

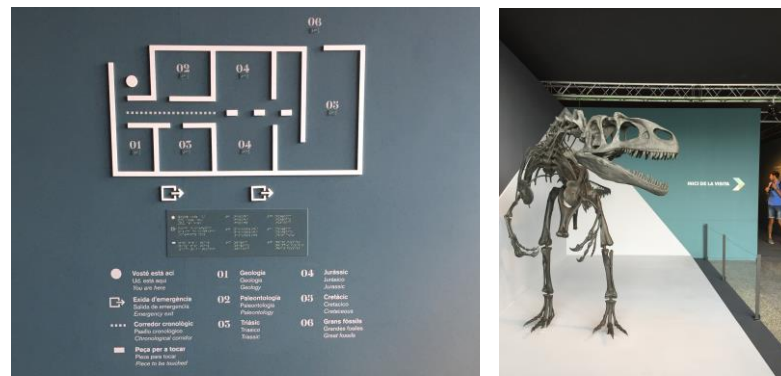


Imagen 3. Plano de presentación de zonas, recorrido y señalización de entrada en relieve y braille al inicio de la exposición "Dinosaurios" en la Ciudad de las Artes y las Ciencias, Valencia, 2015.

Proyectar una muestra que ha de visitarse en un orden determinado supone crear y combinar los recursos disponibles para conducir esta lectura de modo que se facilite dicho seguimiento. Resolver el sistema de *Wayfinding*, como situarse y moverse en el espacio en relación a lo expuesto, precisa diseñar un código que permita al visitante seguir fácilmente tanto el recorrido físico de la exposición, como de los contenidos.

Está claro que tanto los espacios, como la forma de recorrerlos y visitarlos ha cambiado sustancialmente. La **escala** es uno de los factores que más se ha modificado, ajustándose y respondiendo a las personas que han de realizar la visita de forma cómoda y agradable. La **accesibilidad** es otro factor que ha de tenerse en cuenta a la hora de configurar un recorrido tratando de integrar todos los posibles visitantes. Se deben analizar y resolver condicionantes de accesibilidad vertical y horizontal para que el recorrido sea viable y seguro, y también aspectos relativos a la iluminación, la señalización, el tamaño de los textos y la disposición de las piezas para su contemplación.

Una vez en el espacio contexto de la exposición, se trata de organizar el contenido en función del tipo de exposición y el discurso comunicativo que se plantee. Ello determinará si se actúa de manera más o menos organizada en el seguimiento que se propone al visitante. Puede decirse que **determinar qué se espera del visitante** constituye la **esencia de la distribución espacial**.

Hemos de tener en cuenta que un objetivo fundamental en cualquier exposición, será conseguir un **RECORRIDO** o lo que es lo mismo, establecer una determinada **secuencia de visionado de la muestra**.

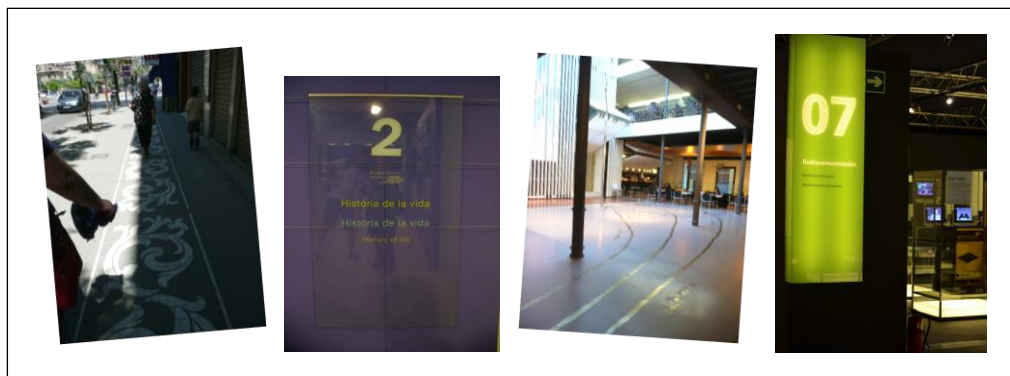
Algunas exposiciones permiten una **exploración abierta** y experimental como sucede en exposiciones artísticas e interactivas en las que se invita al visitante a seleccionar su recorrido y detenerse a su voluntad dedicando el tiempo que desee a las distintas partes. Sin embargo, otras exposiciones requieren un determinado orden para asegurar el seguimiento de su contenido y conseguir la comprensión de la tesis que presenta. En estos casos se impone que se defina un **itinerario** para su recorrido.

En la medida de lo posible, se debe facilitar información para personas con necesidades especiales. Hoy en día existen múltiples posibles soluciones algunas de ellas integrando las tecnologías de comunicación: sensores incorporados en elementos y recorridos que se activan por proximidad y pueden proporcionar información direccional y/o audiovisual, RFID que comunican con dispositivos móviles de los propios visitantes... a través de *Wifi, Bluetooth*, etc.

La circulación en un espacio expositivo es el resultado de la tensión entre lo expuesto y el espacio soporte, percibido por el visitante. Un **recorrido sencillo** es aquel que **garantiza experiencias similares** para todos los visitantes, permite planificar el seguimiento de modo preconcebido y ofrecer un conocimiento preliminar común a los visitantes.

Estos recorridos son breves, generalmente se muestran de modo directo y en espacios permeables que se perciben y abarcan como unidad y de modo intuitivo por el visitante. El **recorrido lineal** en sus múltiples acepciones constituye el fundamento de los recorridos básicos dirigidos.

La dimensión del montaje o su complejidad, así como las características del espacio contenedor, las obras a exponer o el propio discurso del tema expuesto, pueden hacer difícil la realización de un ITINERARIO DIRECTO DEL PÚBLICO. En estos casos, para hacer posible una lectura determinada o simplemente, para mejorar las condiciones de visita del público, se recurre a un sistema de señales formalizado (Imag 4).



*Imagen 4. Distintas formas de proponer recorridos lineales: señalizados en el pavimento en la exposición "Valencia barroca" 2016 (a) y la sala de exposiciones Octubre (c), o con indicación numérica y cromática en el museo de Ciencias Naturales y la exposición temporal "Comunicando" en el MAACC de Valencia, 2015 (b y d)*

Es importante recordar que mostrar o presentar objetos, sea dentro o fuera de una exposición, se realiza en una situación concreta y con un SISTEMA REFERENCIAL más o menos limitado y coherente que lo hace comprensible.

Desde la presentación del contenido en forma de título y los componentes gráfico-cromáticos fundamentales, se ha de **establecer el sistema estructural que defina la presentación de los contenidos, su organización y la comunicación que muestra y regula su seguimiento**. El sistema ha de cautivar el interés, mostrar de modo claro el sistema a seguir, articular las distintas partes de modo coherente y conseguir una grata experiencia.

## 5 Tipos de recorrido y circuitos

Las posibilidades de trabajar un recorrido determinado varían en función del espacio disponible y las posibilidades de gestión del movimiento del público. En todo caso es fundamental presentar claramente la entrada y qué se va a visitar. Un título y argumento expositivos elocuentes son el primer mensaje de una exposición que se intensifican con un diseño coherente con los objetivos de la muestra y el público al que se dirige en primer término.

Según las teorías estructuralistas sobre el aprendizaje, el contenido será mejor comprendido una vez se ha obtenido un conocimiento básico. Este proceso de introducción y preparación es conocido en el ámbito expositivo como **SCAFFOLDING** [aprendizaje guiado] y suele identificarse con un resumen teórico que se sitúa en a la entrada junto al título de la exposición y los créditos de la misma.

El *scaffolding* ejerce la misma función que la visualización de un audiovisual de presentación, favoreciendo la receptividad y la sugestión de los visitantes.

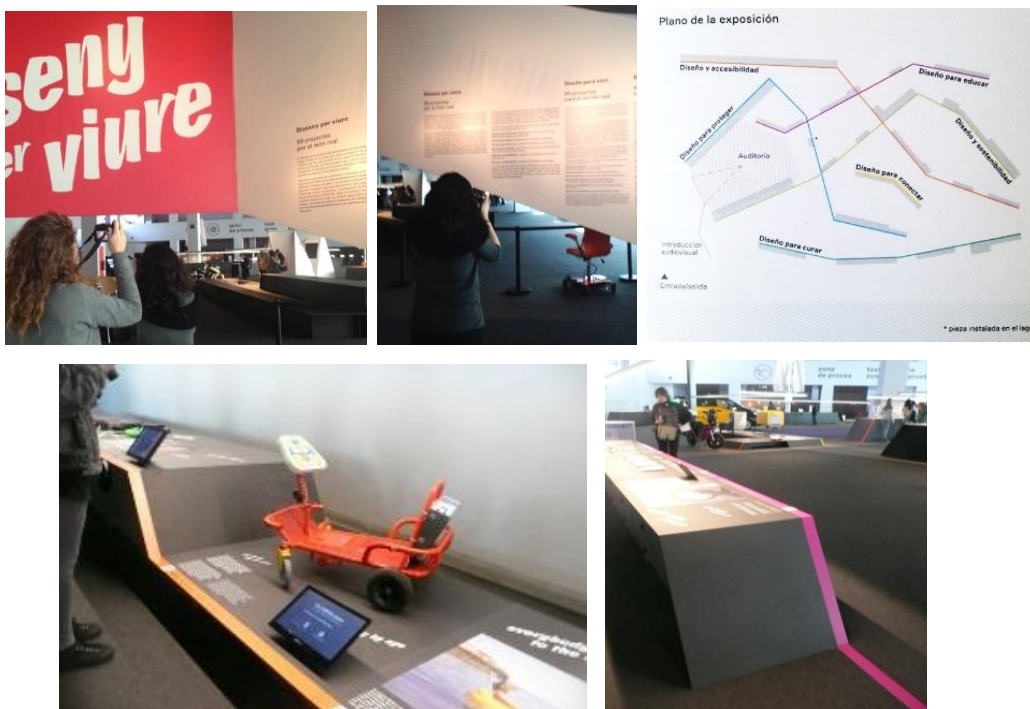


Imagen 5. Exposición "Disseny per a viure". Título, scaffolding y plano de recorrido libre y múltiple que recoge los distintos circuitos abiertos que se presenta a través de un sencillo código gráfico. Museu del Disseny, Barcelona 2014.

En una exposición, el trazado del recorrido forma parte del enfoque del diseño de la muestra, guarda estrecha relación con la forma de la visita y se desarrolla en esquemas que han sido estudiados en el ámbito expositivo y con resultados constatados.

Los **tipos de recorridos** más comunes son el **itinerario circular** que se caracteriza por coincidir en su punto de inicio y fin, y el **itinerario lineal** que, con distintos itinerarios o en modo zig-zag conduce al punto final de la exposición.



Parece que la forma de circulación por un espacio conlleva algunas cuestiones perceptivas que interesa conocer pues inciden en la psicología del observador y, en consecuencia, en el proceso de comunicación. La circulación lineal zigzagueante propia de las colecciones de las vitrinas museísticas conlleva una observación exhaustiva, que induce al cansancio y hace necesario introducir cambios de ritmo o hitos que modifiquen el ritmo de visionado.

La organización por áreas de afinidad de distinto tamaño resulta sugestiva, genera un movimiento natural y variado resulta por ello, muy dinámica con buenos resultados en grandes espacios expositivos.

En la actualidad los más recurrentes son los **recorridos libres** en los que el visitante realiza su propio itinerario por la exposición. El recorrido múltiple (Imag 5 y 6), las piezas estelares que atraen al visitante, las áreas de afinidad, el esquema en abanico y el mapa interactivo son los recorridos libres más habituales.

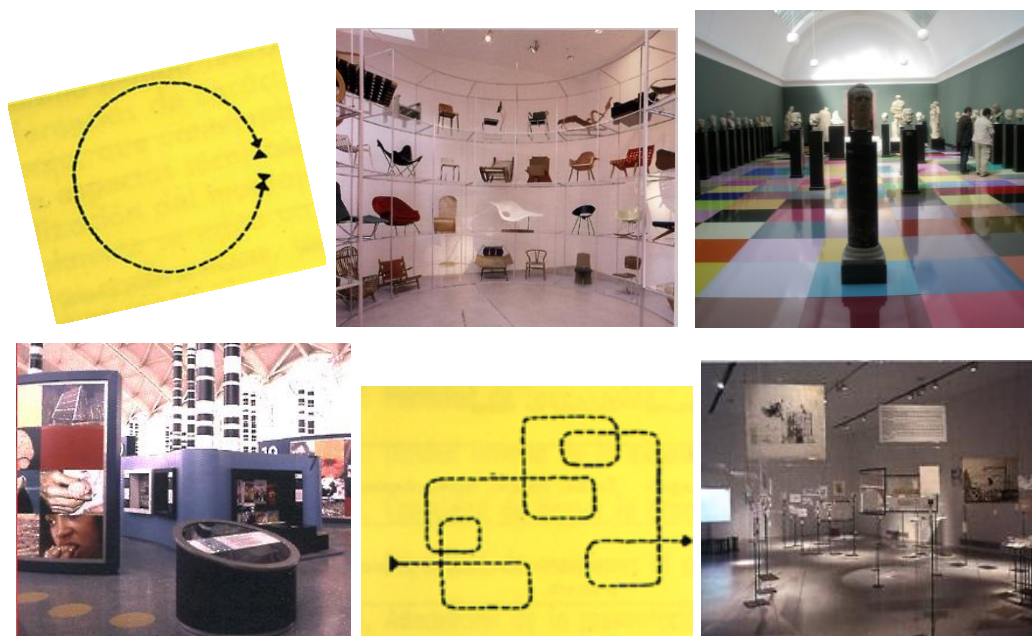


Imagen 6. Ejemplos de esquemas de itinerarios y recorridos libres: circular, ordenación en abanico y áreas de afinidad.

Hoy en día en todos los tipos de recorridos es fundamental contemplar recursos interactivos para dinamizar la visita y estimular al visitante de modo participativo. Requieren disponibilidad de espacio de estancia durante el recorrido para que el usuario pueda experimentar y realizar las propuestas.

## 6 Cierre

A través de este artículo hemos visto que en el diseño de exposiciones la organización del espacio y los elementos que se han de mostrar no es una tarea aleatoria que puede improvisarse. Por el contrario, constituye un factor clave ya que determina el tránsito y la circulación de los visitantes y por tanto, influye en el





UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

[5] Atelier Brückner: "FORM FOLLOWS CONTENT" Architecture, Exhibition and Scenography, Ed. Atelier Brückner, 2003

[6] Revista ON Diseño nº 259. Museos y espacios expositivos. Diseño Nómada.

### **b. Referencias de fuentes electrónicas:**

Diseño Exposiciones: Componentes estructurales, [hdl.handle.net/10251/16341](https://hdl.handle.net/10251/16341)

Diseño Exposiciones: Componentes Gráficos, [hdl.handle.net/10251/16342](https://hdl.handle.net/10251/16342)

Diseño de Exposiciones. Materiales, [hdl.handle.net/10251/16358](https://hdl.handle.net/10251/16358)

Diseño de Exposiciones: argumento y guión expositivos, [hdl.handle.net/10251/30558](https://hdl.handle.net/10251/30558)