El diseño en los espacios museales: mucho más que paredes y objetos

Mtra. Luvia Angélica Duarte Alva
Dra. Silvia Zarid Álvarez Lozano

Departamento de Tecnología y Producción, UAM-X

Introducción

Las instituciones museales han dejado de ser templos silenciosos donde los bienes culturales reposan tras vitrinas inalcanzables. Hoy, gracias al diseño, se transforman en espacios vivos, que hablan, que invitan a tocar, sentir y hasta jugar. Aquí explicaremos cómo un diseño acertado y sensible puede convertir la visita a un museo en una experiencia significativa, donde el conocimiento se comparte de forma más cercana, garantizando la participación de todos los visitantes.

Cuando hablamos de diseño, no se trata sólo de colores o formas atractivas, esto va más allá. Es la manera en cómo una iluminación bien dirigida resalta una obra sin deslumbrar, en que los colores de las paredes crean una atmósfera que acompaña la narrativa museal y en cómo un mobiliario ergonómico invita a la pausa, a la contemplación y al análisis, todo pensado para que la experiencia del visitante sea satisfactoria, cautivadora, significativa y en ocasiones hasta inmersiva. No sólo las experiencias se dan en los espacios físicos, sino también en los dispositivos personales, cómo una aplicación[1] con realidad aumentada que hace que un cuadro estático cobre vida ante los ojos del usuario.

El diseño es el puente entre las ideas del creador de estos espacios museales y la emoción del visitante. Este vínculo se construye desde la luz que realza una escultura hasta los recorridos que narran historias sin necesidad de palabras e incluso mediante tecnologías como la realidad virtual o las pantallas interactivas, que funcionan como herramientas para acercar el arte, la historia o la ciencia, porque un espacio museístico bien diseñado no sólo se ve: se vive.

[1] Estas aplicaciones, junto con las nuevas tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, han contribuido significativamente a estos espacios, permitiendo que, mediante dispositivos móviles, se faciliten los sistemas de interpretación y análisis de datos visuales, obteniendo información relevante a partir de imágenes digitales, videos y otros medios visuales.



Figura 2: Museum of Photographic Arts, Balboa Park, San Diego, California, EE. UU.
Fotografía: Luis Enrique Argüelles (2023).

Cuando los museos dejaron de ser vitrinas

Hubo un tiempo en que los museos[2] parecían hechos sólo para expertos: lugares serios, casi sagrados, donde sólo la contemplación era la norma y las explicaciones estaban escritas sobre cédulas con información inmensa y un lenguaje que pocos entendían, pero esto cambió. La nueva museografía replanteó la forma de diseñar y recorrer estos espacios, ya no era guardar objetos, sino compartirlos. En este sentido, el diseño y el avance tecnológico fueron clave en este cambio.

Ahora, el diseño museográfico[3] no se limita a acomodar bienes culturales únicamente para su contemplación estética, como ocurría en la noción clásica de las "musas", pues hoy se concibe como una forma de comunicación poderosa (recepción museográfica), que define cómo nos movemos, qué sentimos y qué aprendemos al recorrer una sala. En aquel paradigma anterior, donde el museo cumplía una función cognitiva, no obstante ya se generaba conocimiento a través de experiencias sensibles y procesos teóricos. Actualmente, elementos como la gestión de la luz tenue de una pintura, el sonido que acompaña una instalación o el ancho y limpieza visual de los pasillos están cuidadosamente pensados para crear una conexión con el visitante.



Figura 2: Museo Franz Mayer, exposición de Vivian Maier, Ciudad de México, México.
Fotografía: Luis Enrique Argüelles (2023).

[2] La definición de museo, establecida desde 2007 en los estatutos del Consejo Internacional de Museos como "una institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe evidencias materiales de la humanidad y su entorno, con fines de estudio, educación y disfrute" (ICOFOM 52), debe ser tenida en cuenta como un estándar fundamental en el ámbito museístico.

[3] El Consejo Internacional de Museos (ICOM) define la museografía como "la técnica que expresa los conocimientos museológicos en el museo trata especialmente sobre la arquitectura y ordenamiento de las instalaciones científicas de los museos" (ICOM, 2004, p. 492). Por su parte, Aurora León la concibe como un conjunto de técnicas pragmáticas aplicadas al museo, y la describe como "la lectura sistematizada del público, planificación, continente y contenido, mientras que la museología es el análisis reflexivo del fenómeno museográfico" (Véase, Aurora, León, *El museo. Teoría, praxis y utopía*, Cátedra, Madrid, 2007, p. 93).



Figura 3: Sala de arte africano, Museo de San Francisco. **Fotografía:** Luis Enrique Argüelles Arredondo.

En las últimas décadas, sin embargo, la tecnología ha añadido nuevas capas de experiencia: por ejemplo, imagina apuntar con tu dispositivo personal a un fósil de dinosaurio y ver cómo se movía, como era en carne y hueso, igual, ponerte unos lentes de realidad Virtual (RV) para pasear por una ciudad antigua ya desaparecida. Estas herramientas no son sólo espectáculo: en realidad son nuevas formas de contar historias, de hacer que el pasado (o el futuro) resulte visible.

Sin embargo, el diseño también tiene una misión social: romper barreras. ¿Cómo lograr que una persona ciega vea un cuadro?, ¿que un niño inquieto se detenga a reflexionar sobre el objeto museal? La respuesta está en los detalles que se van encontrando en la recepción museográfica como réplicas táctiles, audioguías con lenguaje sencillo o espacios donde el visitante puede dejar su propia experiencia en la exhibición.

El espacio museal, desde nuestra perspectiva, es un lugar donde todos caben, todos aprenden y nadie debe salir indiferente, porque, al final, el mejor diseño museográfico es aquel que se nota poco, pero se siente mucho.

Diseño, emociones y tecnología en los museos

Una exposición no consiste sólo en colocar objetos tras una vitrina, empotrarlos en una pared o exhibirlos sobre una mampara, sino contar una historia con ellos; es lograr que susurren al oído del visitante secretos del pasado, que despierten a curiosidad, arranquen una expresión o conmuevan el espíritu. Como bien dice Luis Alonso Fernández[4] las muestras cumplen cuatro roles que tocan fibras profundas: nos conectan con lo simbólico (eso que nos hace sentir parte de algo más grande); nos invitan a participar (transforman la visita en una experiencia viva, donde cada persona no sólo contemplar, sino que construye su propio conocimiento y significado); nos enseñan (documentando realidades); nos emocionan (a través de la estética).

[4] Luis Alonso Fernández, *Museología y Museografía*, Serbal, Barcelona, 2001.



Figura 4: Detalle del diseño museográfico de la exposición Politécnico de Gabriel Orozco, presentada en el Museo Jumex (2025). **Fotografía:** Luis Enrique Argüelles Arredondo



Todo proyecto museal, no obstante, comienza con una conversación. El equipo de museografía escucha al curador, descifra sus ideas y las transforma en un relato espacial dentro de un espacio arquitectónico: primero surge el anteproyecto, un borrador lleno de preguntas: ¿Qué queremos contar? ¿Cómo hacer que el público lo sienta propio?: luego, el guión museológico selecciona los objetos, teje los hilos del discurso y decide qué merece ser destacado; finalmente, el guión museográfico da vida a todo ello: colores que ambientan, textos que intrigan, recorridos que sorprenden, se entretejen con flujos, temas, luces y todos esos detalles que no siempre se ven, pero se sienten. Es un trabajo en equipo que inicia con conversaciones cercanas con el curador y, poco a poco, va tomando forma junto al museógrafo hasta lograr que el visitante dialogue con el objeto museístico a través de:

1. Un hilo conductor claro, que nace de la investigación y el guión museológico. Como en una buena historia, todo está en su lugar: las piezas conversan entre sí y le cuentan algo al visitante.
2. El tiempo justo del recorrido, afinado en el guión museográfico. Ni tan largo que agote, ni tan breve que deje con ganas de más.
3. La exposición debe sentirse como una charla deslumbrante y atrayente, no como un monólogo interminable.
4. El visitante en el centro. Esta es la clave de todo: no se diseña sólo para los objetos, sino para las personas que los miran. ¿Lo entenderá un niño o un extranjero? ¿Se emocionará un adolescente? ¿Podrá disfrutarlo alguien con discapacidad?

Aquí es donde entran en juego los recursos que hacen posible la adecuada recepción en el espacio museal. Luces que acarician las obras, tecnología que acerca y no distrae, pantallas táctiles, realidad aumentada, aplicaciones móviles (Apps).

Figura 5: Recorrido museográfico del visitante en la exposición Politécnico de Gabriel Orozco en el Museo Jumex (2025)
Fotografía: Luis Enrique Argüelles Arredondo.



Figura 6: Sala de arte precolombiano del Museo Metropolitano de Neva York.
Fotografía: Luis Enrique Argüelles Arredondo.



Figura 7: Museum of Photographic Arts, Balboa Park, San Diego, California, EE. UU. **Fotografía:** Luis Enrique Argüelles Arredondo (2023).

Hoy los museos pueden ser más inmersivos que nunca, pero la tecnología debe servir al contenido, no al revés. No se trata de impresionar con tecnología de punta sólo por deslumbrar, sino de usar herramientas que realmente ayuden a entender y sentir. Lo ideal es que un niño pueda interactuar con una pieza arqueológica en realidad aumentada, que un turista cambie el idioma de la audioguía al instante o que alguien en otra parte del mundo recorra la exposición desde su casa.

También son clave las pantallas que explican sin agobiar y el mobiliario que propicia una experiencia más significativa, tomando en cuenta que un mobiliario bien elegido no sólo organiza el espacio, también invita a quedarse como un banco cómodo, una mesa interactiva o vitrinas accesibles que hacen que la recepción museográfica sea más acogedora, creando una experiencia amable y cercana desde el primer momento. Lo mismo ocurre con los colores, por ejemplo, ¿te has fijado cómo el color de una mampara puede cambiar por completo la forma en que miras una obra?. Un tono cálido puede abrazar una escultura y hacerla sentir cercana, mientras que un fondo oscuro puede resaltar un cuadro y concentrar la mirada, como si sólo existieran tú y la pieza por un instante.



Figura 8: Sala egipcia, Museo Metropolitano de Nueva York. **Fotografía:** Luis Enrique Argüelles Arredondo.

No olvidemos que las palabras también son diseño. Las cédulas introductorias, de sala y de obra son esenciales para proporcionar información clara y accesible. Pueden ser aliadas o enemigas. Cuando están bien escritas son como un excelente narrador que te cuenta lo importante, y si además se suman materiales didácticos como juegos, pantallas y guías interactivas, la experiencia se vuelve verdaderamente significativa.

El desafío final es el equilibrio, ya que un gran diseño museográfico es como una orquesta. La iluminación, los



Figura 9: Vista de la exposición Politécnico de Gabriel Orozco, Museo Jumex (2025). **Fotografía:** Luis Enrique Argüelles Arredondo.

textos, la tecnología e incluso el espacio vacío deben afinarse para crear una melodía perfecta, porque, al final, lo que recordamos no son los detalles técnicos, sino cómo nos hicieron sentir esas salas de exhibición: ese momento en que un cuadro nos detuvo en seco o una instalación nos hizo ver el mundo de otro modo; eso es lo que convierte un diseño museográfico en un entorno que invita a sentir, aprender y reflexionar.

Detrás de cada exposición hay un trabajo minucioso, casi detectivesco, donde el diseñador se sumerge en la esencia del mensaje que se quiere transmitir. No se trata sólo de mostrar, sino de lograr que el espacio museal se materialice desde la luminosidad hasta el recorrido y cree un diálogo íntimo con quien explora cada pieza de exhibición.

Es un proceso lleno de decisiones creativas y técnicas: ¿dónde colocar esa pieza clave?, ¿cómo iluminar para que sus detalles susurren?, ¿qué tipografía dialoga mejor con la esencia de la muestra? Cada elección se suma a una experiencia única, donde lo visual, lo emocional y lo intelectual se funden. Hasta que, al fin, la exposición abre sus puertas y el verdadero diseño se revela en las caras de quienes la recorren. Esa es la magia del diseño museográfico: no sólo comunica el patrimonio, sino que crea encuentros. En esos encuentros, se deja de ser algo lejano para volverse parte de nosotros. Hoy, el diseño museográfico no es un simple complemento visual, igualmente, es la estructura invisible que sostiene la experiencia museal y la transforma en vivencias únicas para cada visitante; en los espacios museales contemporáneos, el diseño no se limita a exhibir objetos, construye narrativas capaces de conectar al visitante con las ideas, las emociones y las memorias que habitan en cada objeto museístico. De hecho, un diseño bien concebido no sólo organiza, orienta y enriquece, sino también provoca reflexión.

Cada elemento del espacio museal como la luz que revela y acentúa los objetos, los colores que envuelven la arquitectura y los mobiliarios, las tipografías que facilitan los relatos y la tecnología

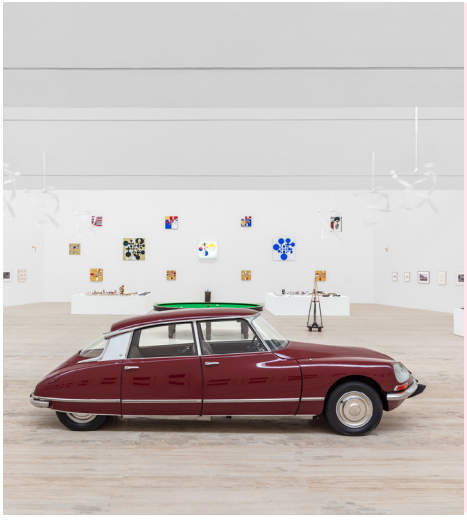


Figura 10: Gabriel Orozco: Politécnico Nacional. **Fotografía:** Gerardo Landa y Eduardo López.

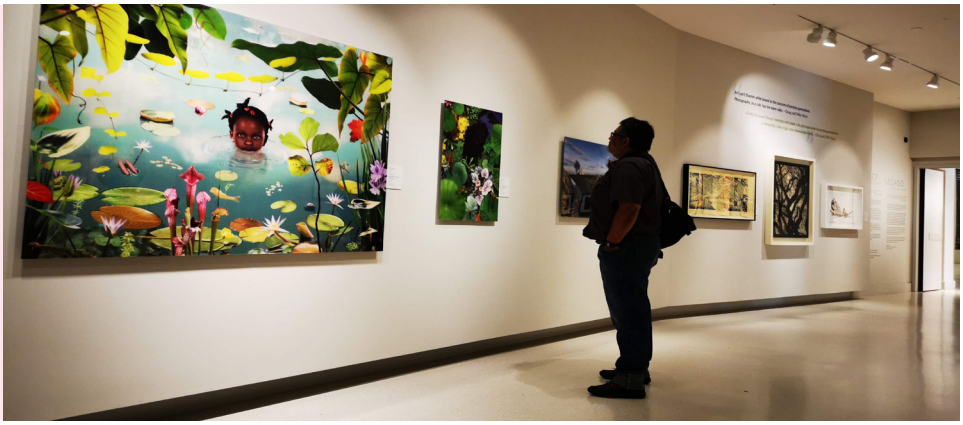


Figura 11: Museum of Photographic Arts, Balboa Park, San Diego, California, EE. UU. **Fotografía:** Luis Enrique Argüelles Arredondo (2023).

amplificadora del discurso trabajan siempre en consonancia para construir una experiencia significativa. En este entorno, el visitante no sólo observa, sino dialoga, interpreta y se involucra; sin embargo, el verdadero reto está en orquestar estos recursos con sensibilidad y estrategia. No se trata de saturar ni de impresionar, sino de organizar cada componente para que la exposición sea significativa.

Esto sólo es posible mediante una colaboración interdisciplinaria, donde la curaduría, la museología, la museografía, la conservación y la restauración, así como los espacios educativos y las tecnología se entrelazan con un propósito común: acercar el patrimonio a las personas de forma accesible y relevante, ya que estos espacios museísticos bien diseñados dejan de ser simples contenedores de historias y se conviertan en espacios de encuentros, donde los visitantes redescubren su vínculo con la cultura, la memoria y la historia de la humanidad.



Figura 12: Centro Nacional de las Artes, Ciudad de México, México. **Fotografía:** Luis Enrique Argüelles (2024).

Referencias

Duarte Alva, L. A., Matriz para una museografía crítica, Tesis de maestría, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, México, 2016.

Fernández, Luis Alonso, *Museología y Museografía*, Serbal, Barcelona, 2001.

ICOM, Statuts. Code déontologie professionnlle [archivo PDF], Conseil International des Musées.

León, A, *Teoría, praxis y utopía*, Cátedra, Madrid, 2007.

Lorente, J. P. (dir.), *Museología crítica y arte contemporáneo* [archivo PDF], Prensas Universitarias de Zaragoza, Zaragoza, 2003.

Murphy, O., y Villaespesa, E. (2022). La Red De Museos + Inteligencia Artificial

Guía para la aplicación de IA en museos. Recuperado de https://themuseumsainetwork.files.wordpress.com/2022/02/toolkit-la-red-de-museos-e-inteligencia-artificial.pdf

Rodríguez Ortega, N, "Discursos y narrativas digitales desde la perspectiva de la museología crítica", *Revista Museo y Territorio*, 4, 2011.

Tesnière, L, *Elementos de sintaxis estructural*, Gredos, Barcelona, 1994.

Zavala, L, *Antimanual del museólogo. Hacia una museología de la vida cotidiana*, UAM, Conaculta-INAH, México, 2012.