

El so com a part de la idea

Com més aviat en el procés expositiu es planteja la reflexió sobre el so, més capacitat té de participar en la construcció del relat, dialogar amb l'espai i millorar l'experiència de visita

Ramon Solé

29/07/2026

Abstract

L'article analitza el paper del so en les exposicions com a eina narrativa i de construcció de l'experiència. Complementat amb testimonis professionals i casos pràctics, explora com les funcions del so depenen del moment en què s'incorpora al projecte i defensa que la seva consideració des de les fases inicials n'amplia les possibilitats narratives, tècniques i museogràfiques.

INTRODUCCIÓ: UN ELEMENT PECULIAR

En un projecte expositiu el so és un element, diguem-ne, peculiar. És un recurs molt potent per proporcionar sensació immersiva, vincle emocional, construcció de relat i, per tot plegat, una millor experiència del públic. Per això s'utilitza moltíssim i en tota mena d'exposicions tot i la seva vessant menys amable: de la mateixa manera que té virtuts evidents, el so és un element delicat, exigent i potencialment problemàtic, i la primera causa d'això és la seva mateixa naturalesa: no te'n pots escapar. Si vols, pots deixar de mirar un objecte o de llegir un plafó, però si hi ha un so d'ambient no pots deixar de sentir-lo. Per això, en un projecte expositiu el so pot ser un autèntic perepinyet: l'ona sonora viatja lliure, no entén ni respecta els límits conceptuals d'un objecte o un àmbit temàtic, s'ha d'adequar bé amb espais que habitualment ressonen molt, és difícil de fer-lo conviure amb altres sons, pot generar fatiga per repetició, confusió ambiental, pot distreure de la contemplació o la lectura...

... i, tot i així, els professionals de la museografia continuem utilitzant-lo contínuament. Perquè, com deia al principi, ben gestionat el so és un recurs valuósíssim per generar en el públic memòria i aprenentatge afectiu, que és el que sol calar més en les persones que visiten una exposició.



Un punt d'escolta a l'exposició Jean-Luc Godard.
La fraternitat de les imatges, a La Virreina Centre
de la Imatge (foto: R. Solé)

Però la sola presència del so no garanteix per si mateixa cap de les seves virtuts. L'experiència professional i converses mantingudes al llarg del temps amb especialistes en diversos àmbits de la museologia apunten que, probablement, el factor que condiciona més el paper del so en una exposició és el moment en què s'incorpora al procés del projecte. D'aquesta manera, quan la reflexió sonora apareix a les fases inicials el so té més capacitat per participar en la construcció del relat, dialogar amb l'espai i influir en l'experiència del visitant. D'altra banda, quan s'incorpora en etapes posteriors ho fa havent d'adaptar-se a decisions ja preses i, de vegades, convertint-se en objecte de problemes tècnics i conceptuals que poden aparèixer.

Aquesta constatació no implica que totes les exposicions necessitin una estratègia sonora complexa ni que hi hagi només una manera de treballar-la: cada projecte és un món, té unes necessitats específiques i, en tot cas, la clau és detectar a temps quina és l'opció òptima per treballar-les en cada cas. Sí que convida, però, a observar el so no només com un recurs expressiu, informatiu o complementari, sinó també com una dimensió del projecte que, segons quan i com es plantegi, pot ampliar o restringir les possibilitats narratives, tècniques i museogràfiques de l'exposició.

FUNCIONS I PROPIETATS DEL SO EXPOSITIU

Les funcions del so dins d'una exposició poden ser molt diverses: pot aportar informació, contextualitzar continguts, generar atmosferes, orientar el visitant pel recorregut, despertar emocions, ajudar a interpretar objectes i espais, etc. Això el fa pràcticament omnipresent en una varietat enorme de projectes, des dels més senzills fins a instal·lacions immersives de gran complexitat tècnica.

Amb tot, les funcions que acaba assumint el so no depenen només de les intencions dels responsables en matèria narrativa: també estan condicionades per les característiques del mitjà sonor. Perquè, a diferència de textos, imatges o objectes, el so es desplega en el temps, travessa amb facilitat els límits físics i manté una relació molt estreta amb les característiques de l'espai on s'està reproduint. I són, precisament, aquestes propietats el que explica tant la seva capacitat per modificar la percepció d'un entorn com moltes de les dificultats que implica la seva implementació.

Alguns exemples: la temporalitat del so (capacitat per expandir-se en el temps) ens permet construir seqüències narratives, converses, etc., però també exigeix un temps d'escolta que pot no coincidir amb els patrons de visita. Per entendre'ns: si en una exposició situem vint-i-cinc punts d'escolta al llarg del recorregut amb un àudio de cinc minuts en cadascun, probablement estem demanant-li massa al visitant i entorpidint-li el ritme del recorregut. D'altra banda, la naturalesa envoltant del so proporciona immersió i permet generar atmosferes però pot generar interferències entre diferents àmbits. I el fet que sigui intangible li possibilita alterar de forma profunda

l'experiència sense modificar l'espai, però això fa que sovint les necessitats sonores també siguin menys visibles en les fases inicials del projecte. Etcètera.

Per tot plegat, les funcions que el so pot arribar a assumir estan íntimament lligades a les condicions en què es concep. Una matèria sonora pot ser un element estructural en un projecte i un recurs complementari en un altre; la diferència no rau només en les seves qualitats expressives, sinó també en les decisions que han determinat el seu lloc dins del procés de disseny. És en aquest punt on el moment de la seva incorporació esdevé una qüestió rellevant.

TRES MOMENTS D'INTEGRACIÓ DEL SO I COM AFECTEN EL RESULTAT

“El so, per a mi, és tant protagonista com l'objecte, o la imatge, i l'olor que desprèn i el tacte que té. Recordo que les parts més emocionants del Museu de l'Sporting Club de Portugal eren la dels partits radiats, escoltant les jugades i els gols, i la sortida al camp amb olor de gespa humida i acabada de tallar. El so ha de tenir la mateixa importància que els altres sentis, si no esdevé una solució a problemes i no un element coprotagonista en el plantejament inicial”. Són paraules de l'arquitecte i museògraf Joan Sibina, que apunten a la importància d'acostar al màxim possible la reflexió sonora cap a l'inici del procés.

Perquè, com estic argumentant, un factor determinant en el resultat final del disseny sonor d'una exposició és el quan: el moment del procés en què s'integri la reflexió sobre el so incidirà de forma directa en aspectes com la coherència narrativa, els condicionants tècnics, l'adaptació a l'espai, la coordinació dels equips i fins i tot el pressupost. En aquest sentit, segons la dissenyadora de museografia i escenografia Anna Alcubierre, en moltes ocasions no hi ha prou planificació pel que fa a la integració sonora. “El so es resol a batzegades”, assegura.

En una línia semblant s'expressa l'arquitecte i responsable de disseny museogràfic de l'empresa Croquis, Juan Carlos Laverde. “Crec que el so sempre es pensa molt tard, quan la museografia ja està pensada. Es concep com un complement, no pas com un eix, i amb l'audiovisual passa una mica el mateix: no s'integren en el procés creatiu inicial com les idees de disseny geomètric o la creació gràfica. Al principi tothom pensa en la forma, el text, l'argument, quins agents entraran en muntatge, la il·luminació, etc., i el so se sol deixar per al final”.

Laverde apunta alguns possibles motius d'aquesta incorporació posterior de la reflexió sobre el so: “M'imagino que això passa per les necessitats físiques de produir elements més complexos i, d'alguna manera, hi ha la percepció que el so és més fàcil d'aplicar. D'altra banda, en moltes ocasions les persones que estan als equips creatius inicials venen d'altres àmbits professionals i del coneixement, i és lògic que el seu pensament no estigui en el so”.

Fonamentalment, la dimensió sonora d'una exposició se sol plantejar en un d'aquests tres moments:

1. Fase de conceptualització:

Quan es planteja el so en la fase de conceptualització encara s'estan definint les preguntes bàsiques del projecte: què es vol explicar, quina experiència es vol generar, quina relació s'establirà entre continguts, objectes, espais i visitants, etc. Quan el so està present en aquesta fase pot integrar-se en l'estratègia narrativa general, influir en la concepció dels espais, determinar ritmes, atmosferes i recorreguts, generar continguts específics que potser no existirien sense... En definitiva, el so pot arribar a ser una matèria primera per al relat, no només un suport.

En aquesta fase, la pregunta no és “On posem el so?”, sinó “Quin paper té l'escolta en aquesta exposició?”, de la qual emanen moltes altres qüestions fonamentals que, si es plantegen en fases més avançades, poden generar problemes i/o anar en detriment del resultat global final. Preguntes com:

Com pot contribuir el so com a capa narrativa?

Com són els espais? Quines dimensions tenen? Amb quins materials estan construïts? Ressonen molt? Ressonen poc? Com responen a les fonts sonores?

Si ressonen molt, ho podem aprofitar com a recurs expressiu/narratiu?

Com concebem els sons de l'exposició com un paisatge únic i harmonitzat?

Quins elements sonors poden interrompre o perjudicar aquest efecte?

Quin contingut sonor utilitzem i en quins punts? Música, efectes, paisatge sonor, una combinació?

Quin tipus de música? Quin tipus d'efectes? Què ha d'evocar aquest paisatge?

Què fem sonar i què deixem en silenci? Com evitem la saturació ambiental i la saturació d'estímul del visitant?

Quins dispositius seran els idonis?

On els col·loquem de manera que s'integrin bé amb el disseny museogràfic i la intenció curatorial?

Com els disposem en el recorregut de manera que no se solapin o es contaminin?

Etcètera, etcètera.



L'exposició Presoners de l'amor. Fins al sol de la llibertat, de Basel Abbas i Ruanne Abou-Rahme al MACBA incorpora una poderosa instal·lació sonora immersiva (foto: MACBA)

Més enllà dels condicionants que ho impedeixin en cada cas, i d'acord amb el que he pogut comprovar a través de lectures i intercanvis d'impressions al llarg de la meva trajectòria, en el món professional la percepció general és que aquesta primera fase és la ideal per incorporar la reflexió del so. Alguns exemples:

El director de l'empresa de serveis museològics Eve Museos + Innovación, Ricardo Cano, defensa que la millor opció és incorporar el so a l'inici del projecte: "Aquí es decideix el per a què del so: si és narratiu (construeix relat), espacial (orienta o segmenta), emocional (atmosfera), funcional (avisos, accessibilitat) o una barreja de tot plegat. Idealment es dibuixa un mapa sonor per àrees i s'estableix un criteri clar: quines parts parlen i quines cal deixar en silenci". Segons Cano, en la majoria dels casos el so entra en els projectes amb la museografia tancada i el so ja previst, "i en exposicions documentals, artístiques i patrimonials, a més, el so sol viure amb la por a contaminar la lectura, la contemplació o la conservació de l'ambient", apunta.

En la mateixa línia s'expressen els especialistes en museologia sensorial Foteini Salmouka i Andromache Gazi: "La integració completa del so en una exposició a través de la planificació meticulosa des dels estadis inicials del disseny expositiu (...) pot ressaltar el so com un mitjà conceptual dominant i interpretatiu que enriqueix les narratives museístiques. (...) Si es planifica durant les primeres etapes d'un projecte expositiu, el so no només pot

ajudar a documentar els objectes del museu sinó, encara més important, pot enriquir la seva interpretació". (1)

Per la seva banda, les expertes en disseny expositiu Mary Yacob i Jacqueline Tang subratllen la importància de cuidar el concepte de forma global des del principi com una eina fonamental de cara al resultat final: "Com més aviat tots els equips treballin junts, millor serà l'exposició resultant. Quan tots els equips de disseny treballen junts des de la concepció del projecte, el disseny general es torna més coherent i significatiu (...)". (2)

2. Fase de desenvolupament

El segon possible moment d'integració del so és durant el desenvolupament del projecte, quan el relat general ja sol estar definit, però encara hi ha marge per definir com es porta a la pràctica. Quan es planteja en aquesta fase, el so sol assumir funcions més concretes com reforçar continguts, crear atmosferes, acompanyar audiovisuals, complementar recursos interpretatius o resoldre necessitats de mediació.

En aquest punt, el marge d'incidència del so en el concepte global és menor però encara pot modificar aspectes importants de l'experiència. D'altra banda, començar a pensar el so en aquest punt pot donar lloc a diverses tensions: els objectius narratius poden no correspondre's amb els recursos disponibles, es poden generar conflictes entre les necessitats sonores i les decisions espacials ja adoptades o bé es fa necessari coordinar equips que sovint han treballat amb ritmes, calendaris i prioritats diferents.

Per tant, en aquesta fase el so sovint es converteix en un espai de negociació.

3. Fases finals

Quan el projecte està pràcticament definit, les possibilitats d'incidència o transformació a través del so són molt més limitades. En aquests casos, la part sonora sol arribar com a resposta a necessitats detectades a posteriori: omplir buits perceptius, donar més intensitat a una instal·lació, reforçar la immersió, dinamitzar un espai massa estàtic, resoldre mancances comunicatives... En aquests casos, el so treballa sobre una estructura ja consolidada i la seva aplicació sol ser la resposta a la pregunta "Què pot aportar el so a allò que ja tenim?".

Pel que fa a les possibles tensions, potencialment se'n poden generar més que en cap altra fase anterior: pressupostos limitats, infraestructures insuficients, problemes acústics difícils de corregir, temps reduït de producció o expectatives excessives sobre la capacitat del so per solucionar problemes estructurals del projecte, entre d'altres.

L'escenògraf, dramaturg i dissenyador d'exposicions Ignasi Cristià lamenta els inconvenients que apareixen en aquests fase: "Crec que moltes vegades la dimensió sonora d'una exposició és una suma d'elements que no està pensada com a conjunt. No s'ha concebut des del disseny i tenint en compte el recorregut; aleshores, per exemple, s'han plantejat una sèrie d'elements audiovisuals que porten so i tot d'una et trobes amb problemes perquè es generen cacofonies", apunta. Segons Cristià, "el so en exposicions té molta potencialitat si es pensa bé, i si està encertat ajuda a fer que el relat quedi més fixat; si no, hi va en contra".

En definitiva, quan el so apareix al començament pot contribuir a formular preguntes i a construir significats; quan apareix més tard sol donar forma, reforçar o matisar significats ja establerts; i quan apareix al final sovint actua com un recurs d'ajust o optimització. Joan Sibina considera que "El millor disseny de so és aquell en què no es percep que hi ha disseny i passa desapercebut". Aconseguir això engegant des de les fases finals és difícil.

L'ARQUITECTURA, EL GRAN CONDICIONANT DE LES DECISIONS SONORES

A l'hora de plantejar el so, hi ha una sèrie de factors que es converteixen en els principals condicionants en la presa de decisions. Alguns dels professionals consultats per a aquest article apunten al pressupost o les decisions curatorials, però el factor que genera més consens és l'arquitectura de l'espai on tindrà lloc l'exposició. "L'arquitectura és importantíssima en aquest sentit", considera Ignasi Cristià, i Enric Puig Punyet hi està completament d'acord. "Les arquitectures són el principal condicionant en matèria de so. Un dels problemes és la

contaminació sonora que es pot produir i que cal tenir molt en compte; i un altre aspecte és que, si tens una obra amb un so en bucle que s'estarà allà durant mesos, probablement tindràs una persona a la sala que acabarà odiant aquest so", explica.



Els espais d'exposició solen plantejar reptes per al disseny sonor de cara a evitar ressonàncies excessives i contaminació entre àrees (foto: Dannie Jing/Unsplash)

Amb tot, Puig Punyet matisa que hi ha maneres de pensar-ho: "Amb alguns compositors hem treballat la part sonora de manera que facin petites variacions que, sense trencar l'atmosfera general, sí que trenquin la sensació de repetició. És un model semblant al que proposa Brian Eno en alguna de les seves obres de música ambient en què un mateix patró es va repetint, però cada vegada és sensiblement diferent".

Per la seva banda, Joan Sibina també destaca la relació del so amb l'arquitectura i les accions que se'n deriven. "Els principals factors que determinen les decisions sonores tenen a veure amb l'aïllament del so per a cada element per evitar el soroll ambiental i la diferència entre els diferents elements. I després també hi ha el tractament dels espais per a persones amb dificultats d'oïda", afegeix.

QUÈ IMPLICA, A LA PRÀCTICA, INCORPORAR EL SO A UNA EXPOSICIÓ?

La incorporació del so a una exposició és una decisió que va més enllà de la producció d'un contingut sonor. Implica preveure una sèrie de recursos tècnics, humans, econòmics i organitzatius que poden variar considerablement segons la naturalesa del projecte. Tant si es tracta d'un únic punt d'escolta com d'una instal·lació immersiva distribuïda per diverses sales, el so requereix una infraestructura específica i una coordinació estreta entre els diferents equips implicats.

Una de les primeres decisions és determinar com arribarà el so al visitant. Les opcions són tan diverses com els possibles objectius museogràfics i els espais on s'expressaran: altaveus ambientals que cobreixen un espai sencer, altaveus direccionals que concentren el so en una zona determinada, auriculars, audioguies o dispositius interactius activats per la presència del públic, sistemes immersius, etcètera. Cada sistema respon a objectius diferents i comporta avantatges i limitacions. Per exemple, un paisatge sonor que recrea l'ambient d'una fàbrica històrica necessita una difusió oberta capaç d'omplir l'espai, mentre que el testimoni oral associat a una peça de col·lecció sovint requereix una escolta localitzada per evitar interferències amb altres àmbits.

La implantació del so comporta també una logística específica. Cal preveure alimentació elèctrica, cablejat, equips de reproducció, espais per allotjar-los, accessos per al manteniment i temps suficient per a les proves finals. A

diferència d'altres recursos expositius, el comportament del so només es pot valorar plenament un cop instal·lat a l'espai definitiu. Les característiques acústiques de la sala, els materials de construcció, la proximitat d'altres instal·lacions sonores o fins i tot la densitat de visitants poden modificar de manera significativa el resultat previst sobre el paper.

També és habitual que la incorporació de so impliqui la participació de perfils professionals diversos. Segons el projecte, hi poden intervenir dissenyadors sonors, tècnics audiovisuals, enginyers acústics, programadors d'instal·lacions interactives, locutors, músics, compositors o empreses especialitzades en sistemes de reproducció. La coordinació entre aquests perfils i la resta de l'equip museogràfic és sovint un dels factors que condicionen l'èxit de la implantació.

Un altre aspecte rellevant és la gestió dels drets d'autor. L'ús de música comercial, enregistraments històrics, emissions radiofòniques, testimonis orals o altres materials sonors pot requerir autoritzacions específiques, contractes de cessió de drets o el pagament de llicències. En molts casos, aquestes qüestions tenen un impacte directe sobre el pressupost i el calendari, i fins i tot sobre les decisions narratives del projecte.

Finalment, el so incorpora necessitats de manteniment que no sempre es fan evidents durant la fase de disseny. Els equips de reproducció requereixen revisions periòdiques, poden necessitar actualitzacions de programari, substitucions de components o recalibratges. En exposicions temporals, aquest impacte acostuma a ser limitat, però en instal·lacions permanents forma part del cost de funcionament al llarg de tota la vida útil de l'exposició.

Pros i contres del so expositiu

Com apuntava al principi de l'article, a la vessant sonora d'una exposició no tot és sempre fàcil. Des d'una perspectiva global, la incorporació de so presenta un balanç ampli d'avantatges i inconvenients que convé valorar en funció dels objectius de cada projecte.

Entre els principals avantatges hi ha la seva capacitat per aportar una dimensió narrativa complementària als objectes, les imatges i els textos. El so pot reconstruir contextos desapareguts, suggerir atmosferes, evocar emocions, introduir ritmes de visita o reforçar la interpretació d'un contingut sense incrementar necessàriament la càrrega visual de l'exposició. També permet treballar amb elements intangibles —com ara paisatges sonors, llengües, músiques, testimonis o processos— que difícilment poden representar-se mitjançant altres recursos. En alguns projectes contribueix a millorar l'accessibilitat, facilita la comprensió de determinats continguts o genera experiències més inclusives per a diferents perfils de visitants. Quan s'integra de manera coherent, el so pot reforçar la identitat de l'exposició i convertir-se en un element memorable de l'experiència de visita.

Tanmateix, aquesta capacitat expressiva comporta també un conjunt de condicionants. La incorporació de so augmenta la complexitat tècnica del projecte, incrementa el nombre d'agents implicats i exigeix una coordinació més intensa entre disciplines. Requereix una inversió addicional en producció, equipament, instal·lació i manteniment, així com temps específic per a les proves i ajustos finals. Els espais oberts poden generar interferències entre àmbits sonors diferents i dificultar la convivència de diversos continguts simultanis. La qualitat de l'experiència depèn sovint de factors difícils de controlar, com el soroll ambiental, l'ocupació de les sales o les característiques acústiques de l'edifici. A totes aquestes cal afegir-hi les qüestions relacionades amb els drets de propietat intel·lectual en cas que els continguts sonors els exigeixin, la conservació dels equips, l'obsolescència tecnològica i la necessitat de garantir que els sistemes continuïn funcionant correctament durant tota la durada de l'exposició.

Hi ha també alguns riscos de caràcter museogràfic. Un ús excessiu o poc justificat del so pot competir amb altres recursos interpretatius, generar saturació sensorial, dificultar la contemplació dels objectes o provocar fatiga auditiva en el visitant. De la mateixa manera, una banda sonora massa protagonista pot uniformitzar la lectura de l'exposició o condicionar excessivament la interpretació dels continguts. Per aquest motiu, la decisió d'incorporar so no hauria de respondre a una voluntat d'afegir espectacularitat, sinó a una necessitat coherent amb els objectius interpretatius del projecte.

En definitiva, incorporar so a una exposició significa assumir una major complexitat de concepció, producció i

manteniment, però també ampliar les possibilitats expressives del llenguatge expositiu. Com qualsevol altre recurs museogràfic, el seu valor no depèn de la seva presència, sinó de la capacitat d'utilitzar-lo de manera pertinent, proporcionada i coherent amb el relat, els objectes i l'experiència que es vol oferir als visitants.

CAS D'ESTUDI. ARTS SANTA MÒNICA: PENSAR EL SO DES DE L'INICI COM A FILOSOFIA

El centre Arts Santa Mònica, al capdavall de la Rambla de Barcelona, és un bon exemple del tractament del so des de les fases inicials com a filosofia de treball. En aquesta institució el so es considera un eix important tant en la intenció curatorial com en el disseny museogràfic. És així, en part per la visió personal del seu director, Enric Puig Punyet, i en part perquè el disseny sonor en les exposicions d'art en certa manera exigeix més planificació prèvia que en la resta: quan el so forma part d'una obra artística i ha de conviure amb altres obres que també sonen, sovint cal algun tipus de negociació i intervenció tècnica per evitar que es trepitgin. “Aquí hem tingut artistes en conflicte perquè el so de la instal·lació de l'un interferia en el de l'altre. Ho vam resoldre amb una certa mediació i un bon treball de volums i equalització”, explica Puig Punyet.

Per minimitzar aquests entrebancs i per aprofitar les propietats i funcions del so al màxim en benefici de l'exposició, a l'Arts Santa Mònica la concepció i la planificació de la capa sonora es plantegen des de bon inici. “Concebem la sonoritat de l'exposició i tots els altres elements que en formaran part com un tot, tenint en compte la circulació dels públics, les arquitectures, la dimensió més experiencial”, apunta el director, i afegeix que en les reunions on es plantegen les exposicions col·lectives sovint es conviden músics perquè aportin la seva visió.

Tota aquesta cura pel so tindria menys rellevància si el disseny expositiu afavorís experiències i dispositius individualitzats com els auriculars. En el cas de l'Arts Santa Mònica, però, fonamentalment s'utilitza so d'ambient per motius que tenen a veure amb l'element més bàsic i fonamental de la institució: l'edifici que l'acull. Quan Enric Puig Punyet va assumir la direcció el 2021 va voler evitar tant com fos possible el paradigma del cub blanc. “Un centre que està emplaçat en un convent ha de jugar amb propostes que dialoguin amb l'arquitectura. Aleshores, en les nostres exposicions pràcticament sempre hi ha peces sonores i intentem defugir instruments d'aïllament com ara els auriculars. Creiem que la dimensió de recorregut, la dimensió performativa dels mateixos cossos en relació amb l'arquitectura i els espais és molt important”.

L'exposició *L'assalt de la il·lusió*

Un exemple de tot això és l'exposició *L'assalt de la il·lusió*, que l'Arts Santa Mònica va exhibir entre el març i el setembre de 2026, una mostra col·lectiva d'una vintena d'artistes que proposa reflexionar sobre l'art com a eina per produir il·lusions i enganys i n'explora la capacitat de modelar els nostres desigs i el que entenem com a realitat.



El disseny global de l'exposició “L'assalt de la il·lusió”, a l'Arts Santa Mònica, està concebut explícitament per dialogar amb l'arquitectura de l'edifici (foto: Jordi Play/Arts Santa Mònica)

La dimensió sonora d'aquesta exposició és la instal·lació *Un ego que flota*, obra de l'artista sonora experimental Lucrecia Dalt, amb la qual ofereix una reflexió profunda sobre la vida, la mort i l'experiència auditiva dels darrers moments de l'existència a partir d'elements del folklore de Colòmbia, país natal de l'autora. El contingut sonor és una atmosfera immersiva muntada en un sistema d'àudio multicanal que embolcalla el visitant al llarg de tot el recorregut i permet que li arribin sons per totes bandes i de forma asimètrica, fragmentada i imprevisible: polsos, percussió, efectes de so, veus, el batec del cor, etc.

El resultat és una atmosfera pertorbadora que, combinada amb el poderós material visual, connecta amb les emocions i contribueix a fer que el visitant tingui una experiència més experiencial i emocional que informativa o divulgativa. D'aquesta manera, se surt de l'exposició no només amb una reflexió sobre el paper de la cultura, sinó també amb un estat d'ànim: una sensació d'inquietud que intensifica aquesta reflexió i fa que passi pell endins. En definitiva, construeix memòria afectiva: com deia més amunt, segurament la més potent i més desitjable en clau museològica.



L'artista sonora colombiana Lucrecia Dalt és la creadora de l'espai sonor de l'exposició (foto: cortesia de l'artista/Arts Santa Mònica)

D'altra banda, la dimensió sonora d'aquesta mostra està concebuda com un paisatge sonor únic, fet que seria ideal (tot i que no sempre és possible) en qualsevol exposició: l'ambient sonor omple tot l'espai, n'aprofita la reverberació natural en positiu, funciona molt bé des de qualsevol punt tant en l'aspecte narratiu com en el del recorregut, i tots els sons que col·lideixen i se solapen ho fan amb coherència.

EL SILENCI COM A RECURS MUSEOGRÀFIC

El silenci, igual que el so, és un recurs museogràfic molt interessant i necessari. Quan plantegem àrees de silenci en una exposició no estem parlant d'absència de so, sinó d'una part activa de l'experiència del visitant. Aquí en teniu alguns exemples:

El silenci pot actuar com un mecanisme per orientar el públic en una exposició: el contrast entre zones sonores i zones en silenci genera canvis de ritme que ajuden a estructurar el recorregut; sense aquest contrast, tot té la mateixa intensitat, l'atenció es dilueix i la narrativa és contínua però més plana.

D'altra banda, establir zones sense so és important per marcar transicions, suggerir canvis d'etapa o crear espais d'interpretació. D'aquesta manera, s'evita que aquestes transicions siguin brusques o invisibles.

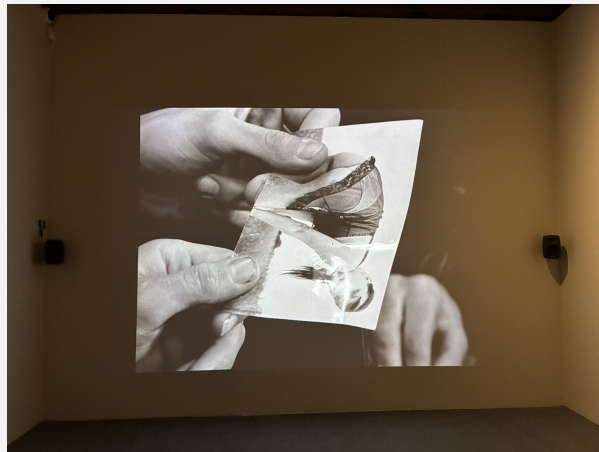
En tercer lloc, el silenci és necessari per reduir la saturació en moltes exposicions que acumulen molts estímuls visuals, textuals i sonors. Si competeixen entre ells, el visitant pot saturar-se. Crear espais de descans facilita la comprensió dels continguts.

En definitiva, dissenyar el silenci és necessari per crear espais de qualitat per al so, i per millorar l'experiència del públic.

CONCLUSIÓ. EL SO COM A ELEMENT TRANSVERSAL

El so funciona com una mena d'objecte transversal que afecta diversos àmbits de treball del projecte expositiu: si es defineix des del principi, facilita que responsables de contingut, museògrafs, dissenyadors audiovisuals, arquitectes, tècnics acústics i productors puguin treballar sobre una idea compartida del paper que haurà de tenir; si s'incorpora tard, hi ha més opcions que apareguin negociacions sobre espais, pressupostos, infraestructures, recorreguts o compatibilitats amb altres recursos expositius; la necessitat de controlar reverberacions, aïllaments o interferències entre àmbits porta a prendre decisions que afecten directament el disseny de l'espai; i la producció de continguts sonors sovint depèn de materials, guions, drets, locucions o enregistraments que involucren diferents equips.

Per tot plegat, les reflexions sobre el so estranyament són només sobre el so: sovint en realitat també tenen connexions amb el relat, els usos de l'espai, les prioritats del projecte, els recursos disponibles, la relació entre equips, etc.



Instal·lació audiovisual a l'exposició Jean-Luc Godard. La fraternitat de les imatges, a La Virreina Centre de la Imatge (foto: R. Solé)

La dimensió sonora assoleix la seva màxima capacitat quan deixa de ser considerada un recurs que s'afegeix a una exposició i passa a formar part dels materials amb què aquesta es pensa. Com apuntava a l'inici d'aquest article, això no vol dir, naturalment, que tots els projectes hagin d'incloure un muntatge sonor sofisticat ni que el so hagi d'ocupar-hi sempre un lloc central: cal subratllar que en la immensa majoria d'exposicions el so està al servei de la matèria visual. Amb tot, quan la intenció curatorial és que el so desenvolupi aquest servei eficaçment i contribueixi de forma significativa a construir relat i experiència, començar-hi a pensar des de les fases inicials, des de la idea de l'exposició, amplia notablement les possibilitats d'assolir l'objectiu.

(*) Les declaracions de totes les persones especialistes citades al llarg del text (tret de les procedents de cites

bibliogràfiques, convenientment referenciades) estan extretes d'entrevistes fetes expressament per a l'elaboració d'aquest article entre els mesos de maig i juny 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. Traducció de l'autor.
- (2) Piacente, M. (2022). Manual of museum exhibitions (3a edició). Rowman & Littlefield. Traducció de l'autor.

