

**Arnaldo, Javier, Sandra Costa, Dominique Poulot y Anna Rosellini, eds. *Atmosfera. Esperienze immersive nell'arte e al museo*. Bologna: Bononia University Press, 2021, 333 págs.**

*ATMOSFERE. Esperienze immersive nell'arte e al museo* propone un conjunto de reflexiones donde se enlazan la actualidad de las experiencias inmersivas en el ámbito artístico mediante ejemplos históricos, con el objetivo de trazar una cierta continuidad de este fenómeno, al menos desde la Edad Moderna. Estas reflexiones son el fruto de tres grupos de investigación internacionales, Spazi e attori del collezionismo e della connoisseurship (Università di Bologna – Alma Mater Studiorum), Histoire culturelle et sociale de l'art (Université Paris 1 – Panthéon-Sorbonne) y Atlas Museo (Museo del Prado y Universidad Complutense de Madrid), junto con la Escuela del Colorito della Pinacoteca de Brera, una conjunción que permite centrarse en experiencias cuya mayor parte tienen lugar en el ámbito europeo.

El libro propone en su título *atmósferas* como palabra clave, un término lo suficientemente abierto para englobar las diversas conjugaciones que se utilizan en los artículos, tales como contexto, ambiente, *environment* o hábitat, siempre en el marco de la museología y la museografía. Esta amplitud tiene la capacidad de desbordar el término e incluir experiencias que expanden una visión constreñida de lo que puede entenderse como inmersivo, generando preguntas a los lectores sobre los límites del mismo, aunque, en ocasiones, esta apertura resulte un poco difícil de justificar. Con todo, en la gran mayoría de los casos, cada una de estas nociones modelan las experiencias inmersivas, que demuestran ser muy variadas, y generan un terreno común para reflexionar sobre las formas de relación que se dan entre el espacio, los objetos y los visitantes.

Ya desde la introducción del libro, escrita por sus cuatro editores, pueden deducirse tres líneas principales que articulan el conjunto de los artículos. En primer lugar, la mencionada idea de que las experiencias inmersivas en el arte y en el museo no solo están ligadas a la reciente digitalización, sino que forman parte de la historia del arte desde hace siglos. En segundo lugar, las complicadas relaciones que se establecen en las prácticas artísticas y museográficas que tratan de conciliar el conocimiento racional con la involucración sensorial y emotiva en los distintos modelos inmersivos que se analizan, una interrelación que tiene su correspondencia en otro debate clásico, el de la oposición o equilibrio entre la didáctica y el entretenimiento. Y finalmente, el papel protagonista de los visitantes en este tipo de experiencias, un tema que enlaza con los modelos de atención contemporáneos y también con aspectos ligados a la democratización del público.

En su conjunto, el libro se inscribe en el giro emotivo de la museología contemporánea, de la que las experiencias inmersivas serían, a la vez, causa y efecto, y que habría sucedido a un anterior giro material de la misma. Este giro, que se abre más allá del estudio de los ejemplos contemporáneos, tendría también relación con el desarrollo teórico de los estudios sobre las emociones y los afectos, con una cierta vuelta de la fenomenología y con una expansión de la economía de la experiencia, aunque estos marcos teóricos, en muchos casos, no estén explícitamente desarrollados en los artículos. Sí aparecen estas referencias en el recorrido que realiza Dominique Poulot en el primer artículo, que sirve de introducción histórico-teórica, y que podríamos relacionar con publicaciones que recientemente se han ocupado de asuntos similares, como el número monográfico de 2016 de *Stedelijk Studies*, *Between the Discursive and the Immersive: Curating Research in the 21st Century Art Museum*, o el de *Espacio, Tiempo y Forma. Serie VII. Historia del Arte*, *El objeto desbordante. Espacios inmersivos y estrategias multisensoriales en el arte*, de 2021, y que demuestran la pertinencia de esta publicación.

Las experiencias inmersivas del ámbito artístico y museológico abordadas en el libro se basan en ejemplos concretos analizados en su singularidad, lo que evita sacar conclusiones generalistas y permite a los lectores ir entrelazando los hilos conductores que se van creando entre ellos. La primera parte del libro, denominada *L'evocazione e l'illusione: origini e principi* se centra en algunos casos que, entre los siglos XVI y XVIII, diseñan técnicas de simulación paisajística (como las de la Villa Falconieri y el Palazzo d'Accursio),

ilustraciones evocativas (como las que acompañan las cartas geográficas de Ortelio y G. Braun) o formas de representación inmersiva (como las *vedutte circolare* o los *papiers peints panoramiques*), cuyo objetivo es producir en los espectadores una sensación de inmersión en un lugar otro, sea este la naturaleza, como en las “estancias-organismo” de la Villa Falconieri y el Palazzo d’Accurso, u otra ciudad o país, como en el caso de los mapas o las primeras experiencias panorámicas. Dentro de este mismo bloque, en varios de los artículos aparecen las dificultades que se producen en la musealización de estos modelos inmersivos. En concreto, el artículo de Poulot está atravesado por los debates que, ya desde el siglo XIX, tienen lugar en torno a las ambientaciones escénicas de los museos (*period rooms* o *ensembles d’époque*), que trataban de paliar la descontextualización de los objetos y compensar la nostalgia de pasado, un pasado que, como nos recuerda Sandra Costa en su artículo sobre las reproducciones ilusionistas del patrimonio italiano, no deja de ser una ficción reconstruida.

El segundo bloque, *I dispositivi di allestimento immersivi: il grande sviluppo del XIX secolo*, aborda de forma casi monográfica los dispositivos ópticos y sensoriales que se desarrollaron a lo largo de todo el siglo XIX. Estas *machines à voir* nos introducen de forma definitiva en las experiencias contemporáneas de visión y espectaduría, en una línea de trabajo abierta por el libro ya clásico de Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the 19th Century* (1990). Los artículos presentan una constelación muy variada de dispositivos de visión, desde las linternas mágicas a las guías turísticas, de las escenografías arquitectónicas a los panoramas, que conforman tanto una nueva visualidad, como nuevos hábitos de percepción y recepción en los espectadores (u observadores en terminología de Crary). Estas nuevas tecnologías de la visión aumentan las experiencias inmersivas a través de la espectacularización de las representaciones, la intensificación de los estímulos sensoriales y el protagonismo central otorgado al público.

Casi todos los artículos de este bloque analizan la importancia de las Exposiciones Universales para el desarrollo de las más variadas experiencias inmersivas, tales como el Globo Celeste, La vuelta al mundo, El viejo París, el Palacio de las Ilusiones, el Mareorama, la Exposición minera subterránea, el pabellón *Andalucía en el tiempo de los moros* o el Cineorama. Entre todas estas exposiciones, la de París de 1900 destaca como uno de los eventos que más esfuerzo puso en esta panoramización del mundo. Los diversos textos extraen algunas de las consecuencias y discursos que se generan desde estos dispositivos, como la conformación de las identidades nacionales, la exotización de las culturas extraeuropeas, la creación de estereotipos y clichés narrativos en los relatos sobre el pasado, la conversión de la cultura en un objeto de consumo y su relación con el surgimiento de la industria del turismo, entre otras. Resultan especialmente interesantes los análisis que se realizan en torno a la construcción desde París de los imaginarios en torno a Italia y España como otros meridionales.

El tercer bloque y cuarto bloques, *Le esperienze immersive contemporanee: il ruolo del pubblico* y *Le pratiche dell’arte in azione: artisti, scenografi, designer*, abordan cuestiones que afectan al ámbito contemporáneo, y que permiten vislumbrar algunas de las continuidades que se dan entre las instalaciones de los años sesenta del siglo XX y los efectos de la digitalización y las realidades virtuales en el siglo XXI. El creciente papel destinado al espectador parece orientarse, en las nuevas experiencias inmersivas, a convertirle en parte de los medios (o tecnologías) empleados, es decir, a integrarle definitivamente como un elemento inseparable del espectáculo. Esta tendencia a la totalización y suturación de la división entre espectador y mundo se analiza bajo la noción de ultrasubjetividad. Dentro de este marco, algunos artículos abordan la mediación interpretativa y los efectos cognitivos que se generan desde las tecnologías digitales, como un nuevo eslabón en la dialéctica entre entretenimiento y conocimiento, aunque sin entrar a fondo en las consecuencias que algunas de estas prácticas tienen en la conformación de la economía neoliberal del entretenimiento.

En conjunto el libro demuestra, con un gran rigor histórico constatable en su aparato crítico, las nuevas posibilidades que se abren para la historia del arte y la museología en su apertura a los estudios en torno a la visualidad, la construcción de la mirada o la cultura visual, es decir, en torno a las relaciones performativas

entre las imágenes y objetos, las prácticas y la experiencia social, más allá de las tradicionales aproximaciones estrictamente objetuales. Estas renovaciones metodológicas son imprescindibles para entender las múltiples dimensiones de la experiencia artística, pese a que los artículos no se alineen explícitamente con los estudios visuales o con otras disciplinas, como la antropología, la teoría crítica, los estudios sobre espectaduría o las teorías de los afectos, que también se han preocupado de abordar algunos de los hilos conductores del libro. Su lectura es muy recomendable para analizar y contextualizar un fenómeno creciente, el de las exposiciones y eventos de carácter inmersivo, que cada vez se consolida más en nuestros espacios culturales.

Olga Fernández López  
Universidad Autónoma de Madrid