

Museografía y Patrimonio El Arte de la Puesta en Escena II: Creación de ambientes narrativos Prólogo Cuaderno 229

Proyecto de Investigación –incubado durante el período 2023-2024–
entre la Escuela de Diseño de la Universidad Finis Terrae (Chile)
y la Facultad de Diseño y Comunicación de la
Universidad de Palermo (UP, Argentina)

María Bernardita Brancoli⁽¹⁾ y Daniela V. Di Bella⁽²⁾

Resumen: El presente trabajo de investigación es continuidad el Proyecto 15.3 Museografía, el Arte de la Puesta en Escena I (2022-2023). Sostiene al igual que el proyecto anterior que la práctica museográfica define el carácter y el sentido de una exposición a través de una narrativa específica, definida por objetos, documentos y textos, dando lugar a la construcción de un recorrido dentro de un espacio expositivo. Del mismo modo, afirma que la investigación y la documentación son aspectos esenciales y determinantes en la concepción, programación, diseño y montaje de exposiciones –sean temporales y/o permanentes– subrayando su naturaleza interdisciplinaria, ya que implica la participación de museógrafos, museólogos, diseñadores gráficos, iluminadores, arquitectos, escenógrafos, escritores, historiadores, archivistas, arqueólogos y curadores, entre otras figuras profesionales.

Este proyecto se adentra en las problemáticas específicas de la práctica museográfica como creadora de ambientes narrativos, siendo que los museos y centros expositivos adquieren, conservan, comunican y exponen el patrimonio tangible e intangible de la humanidad y su ambiente, poniendo en consideración el aporte de valor, el vínculo contenedor-contenido, la acción y la interacción, la dinámica de comprensión y significación de los objetos, con el propósito fundamental de promover y estimular el estudio, la educación y la contemplación.


Palabras clave: Diseño - Museos - Museografía - Exposiciones - Espacios expositivos - Experiencias - Gestión cultura - Patrimonio - Educación

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 22-23]

La presente Edición (229) de la publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación “Museografía y Patrimonio. El Arte de la Puesta en Escena II: Creación de ambientes narrativos”, entre la Universidad Finis Terrae (Chile) y la Universidad de Palermo (Argentina), se inscribe en la Línea de Investigación (15) Cultura Material, Arte y Diseño Reflexiones, estrategias y aportes que dirige el Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo y contiene los resultados del Proyecto de Investigación 15.5.

(1) **María Bernardita Brancoli** es Coordinadora de Investigación de la Escuela de Diseño de la Universidad Finis Terrae. Diseñadora de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Master en Historia y Gestión de Patrimonio Universidad de los Andes. Diploma en Diseño Tipográfico, Pontificia Universidad Católica de Chile. Doctoranda, Universidad de Palermo. Más de 20 años de experiencia docente universitaria de pre y posgrado. Ha dirigido equipos multidisciplinarios para la planificación y gestión de proyectos académicos, de diseño, culturales y editoriales. Facilitadora metodología Lego Serious Play® y de Metodología Compas® (INDEX to improve life, Dinamarca) para el diseño y desarrollo de proyectos en diseño sostenible. Coautora de *Gráfica de las delicias. Diseño y comunicación visual en la industria chilena de galletas, confites y chocolates (1892 -1945)*. Autora de *Desde la puna hacia la costa. Dibujos de pintura rupestre del desierto de Atacama* (2020) y coautora del libro *Baldosas de Santiago*.

Coeditora de los Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo N°103 y N°153. Fundadora de la revista académica Base, Diseño e Innovación de la Universidad del Desarrollo y editora de los Vol 1-5. bbrancoli@gmail.com

(2) **Daniela V. Di Bella**. Nacida en Buenos Aires, Argentina, es Arquitecta (Universidad de Morón, Argentina) con una Especialización en Diseño Arquitectónico (misma casa de estudios), Magister en Gestión del Diseño (Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Argentina) y Candidata a Doctora (*a nivel de Tesis*) del PhD en Educación Superior, Facultad de Ciencias Sociales (Cátedra Unesco UP, Argentina). Investiga sobre prospectiva, futuro y teoría del Diseño y la Arquitectura, sus vínculos con la transición y la sostenibilidad. Se desempeña como Coordinadora de Proyectos Interinstitucionales: Incubadora de Proyectos de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño, UP Argentina. Dirige desde 2014 la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño bajo el convenio académico entre la Universidad de Palermo (Argentina) y Carnegie Mellon University (EEUU). Es parte del Cuerpo Académico del Posgrado en Diseño, Profesora Titular de Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño (UP) vinculada al *Programa Transition Design (TD)* del PhD en TD y Transition Design Institute CMU (EEUU). Fue Directora del Departamento de Producción CPDyC y Co-Coordinadora del Departamento de Multimedia de la Universidad de Palermo. Con experiencia de más de 30 años en gestión y producción editorial, edición científico-técnica, diseño y dirección de arte, diseño fotográfico y arquitectura publicitaria. Coordinadora de varios Libros de investigación, arte y diseño, autora de numerosos artículos de investigación, par revisor de agencias y publicaciones nacionales e internacionales, curadora de muestras de arte y publicaciones de diseño, jurado en eventos científicos y culturales.  ORCID ID 0000-0003-0923-8755.

La presente publicación es el resultado del Proyecto de Investigación colaborativo –incubado durante el período 2023-2024– surgido de los diálogos y trabajo conjunto mantenido con María Bernardita Brancoli, Profesora y Coordinadora de Investigación de la Escuela de Diseño de la **Universidad Finis Terrae (Chile)** y Daniela V. Di Bella, Coordinadora de Proyectos Interinstitucionales: Incubadora de Proyectos de Investigación de la **Universidad de Palermo (Argentina)**.

El presente Proyecto se denomina “**Museografía y Patrimonio. El Arte de la Puesta en Escena II: Creación de ambientes narrativos**” y se inscribe dentro de las actividades de investigación disciplinar y creación de conocimiento en el campo del Diseño, iniciadas por la Incubadora de Proyectos de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño. La Incubadora nace como parte de la generación de un estímulo e invitación a académicos y autores, a profesores y profesionales, en forma individual o en equipos, que están dando sus primeros pasos en este campo y están interesados en avanzar, consolidarse, proyectarse e integrarse al mundo formal y sistemático de la Investigación en Diseño. Surge como un espacio de generación, desarrollo y concreción de nuevos Proyectos de Investigación de carácter interinstitucional, de alcance nacional e internacional de la Universidad de Palermo. De este modo la Facultad de Diseño y Comunicación a través de su Incubadora¹ ofrece generosamente su plataforma a quiénes estén interesados en acercar sus ideas, iniciativas y propuestas para avanzar en la generación de nuevos Proyectos de Investigación –que impacten positivamente en el diseño como disciplina y profesión– e integrarse al Instituto de Investigación en Diseño.

En esta ocasión –y a partir de las iniciativas de la Incubadora– se continúa el camino de búsquedas, indagaciones y enfoques acerca del universo de las prácticas expositivas y museográficas, el cuidado producto que supone una exposición, el frondoso trabajo creativo y transdisciplinario que se despliega con cada experiencia expositiva, la investigación y el bien testimonial presente detrás de cada colección, la recuperación del pasado o la comunicación del presente en los pasajes y recorridos narrativos.

A través de este Proyecto de Investigación y los muchos otros desarrollados por las 26 Líneas de Investigación que lleva adelante el Instituto de Investigación en Diseño² de la Universidad de Palermo, se articulan y complementan contenidos, objetivos e intenciones con los de la Maestría en Gestión del Diseño³, en relación con el desarrollo y apoyatura de aspectos metodológicos, conceptuales y teóricos para la gestión y planificación integral de proyectos, programas y soluciones en el campo del Diseño.

Museografía y Patrimonio

El Arte de la Puesta en Escena II: Creación de ambientes narrativos

Las exposiciones, sean temporales, itinerantes o permanentes –revelan en la tarea del museógrafo, en la interacción con cada uno de los perfiles profesionales involucrados y de la institución del museo– un fin ineludible relacionado con educar, esclarecer, comunicar, transmitir ideas y conceptos, conmover y cautivar a través de la experiencia expositiva. En esta responsabilidad vinculada con los avances del conocimiento y la búsqueda de la ver-

dad, resulta esencial su didáctica, su propuesta creativa e interpretativa del acontecimiento, las estrategias desplegadas en su discurso visual, textual, objetual, espacial y sensorial, la ambientación y sus acentos semióticos, el protagonismo que asumen las colecciones, la dimensión humana y el espacio para el descubrimiento de sus piezas paradigmáticas.

La Gestión de Diseño, se instala en el trabajo con Instituciones, Museos y Centros Expositivos en la concepción, el diseño, montaje y realización, creación escenográfica y apoyos museográficos; aporte de valor, comprensión y significación de la exposición; desarrollo de momentos, recorridos y estilos de la experiencia; proceso de las tomas de decisiones, responsabilidades y desafíos, que emergen de problemáticas específicas, como de la creación del Proyecto ejecutivo y su presupuesto; el seguimiento de la lógica e interacción profesional; utilización de tecnologías tradicionales, multimediales, interactivas y de Diseño Centrado en el Usuario; conceptos de señalización, accesibilidad, Diseño Universal e Inclusivo, tanto como la historia y conservación patrimonial, memoria e identidad; preservación de obras y objetos; educación, comunicación, y servicio a la comunidad; entre otras. El campo vinculante y relacional de la Gestión del Diseño integra todos estos conceptos y aspiraciones en cruce y articulación provenientes de la Práctica Museográfica, definiendo el carácter y el sentido de la exposición donde –Diseño, investigación, documentación, producción y creatividad– resultan esenciales y determinantes en el desarrollo, programación, y montaje apropiados de la experiencia expositiva.

De acuerdo a MacLeod, Hourston y Hale (2012) la práctica museográfica puede ser entendida como la creación de ambientes narrativos, este enfoque resulta en experiencias que emergen de la interacción de los distintos elementos que intervienen en los procesos de diseño expositivo. Este proceso abarca desde la gestión y preservación de las obras y los objetos, hasta la consideración de los aspectos más escenográficos e interactivos de la creación museográfica, como la iluminación y el sonido, la experiencia inmersiva, la tecnología UX, entre otras temáticas relacionadas con la importancia de la accesibilidad, la identidad visual, la composición tipográfica y la legibilidad, la integración de procesos de digitalización, entre otros aspectos que integran objetos, espacios, narrativas y personas con la percepción, el patrimonio, la memoria, la educación, la historia, la identidad y la imaginación. Como tal el Diseño a través de las prácticas museográficas se manifiesta como un eje vertebrador de distintas acciones de comunicación que dentro de la institución del museo o centro expositivo, asumen un fuerte compromiso con la sociedad. De este modo en la exposición –entendida como canal de la comunicación– se vuelve fundamental el establecimiento del diálogo con los diferentes públicos, el desarrollo de nuevos y renovados lenguajes, la conservación material, patrimonial, natural y ecológica, la difusión de contenidos de carácter científico e histórico, el desarrollo de la sensibilidad y la conceptualización que deviene en referencia cultural.

Se presenta en esta oportunidad, bajo la Coordinación de María Bernardita Brancoli y Daniela V. Di Bella los resultados de las investigaciones y aportes colaborativos de 31 Investigadores/as, Profesionales, Académicos/as, provenientes de Chile, México, Perú, Venezuela y Argentina, que representan a las disciplinas del Diseño y la Museografía, mayormente involucradas en las áreas del diseño, montaje, concepción y programación de experiencias expositivas, el arte, el teatro y la gestión cultural, la educación y la práctica museográfica en sus distintos campos de aplicación. El presente volumen contiene diecinueve resultados de

investigación pertenecientes a Investigadores/as convocados/as por el Instituto de Investigación en Diseño, en el marco de la Incubadora de Proyectos de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo (Argentina).

Seguidamente se detallan de manera comentada los artículos de la presente edición organizados en dos grandes ejes conceptuales: (a) **Creación de Ambientes narrativos, poesía y experiencia**, y (b) **Patrimonio, comunidades, prácticas museográficas e imaginarios**.

a. Creación de Ambientes narrativos, poesía y experiencia

Abre el eje **Macarena Urzúa Dumay (Universidad Finis Terrae, Chile)** quién expresa poéticamente en su trabajo (1) **El arte de hilar el vacío**

Es así, como en la obra o en la museografía, la delgada línea que teje el vacío, la presencia de la fibra que se transforma en el arte de hilar, se suspende en el espacio construyendo el soporte de la acción, se transforma en materia, una célula que se reproduce en la interacción con el cuerpo para que ese instante permanezca y sea la experiencia de ese momento, la percepción consiente del presente para luego entender la verdadera magnitud y presencia del vacío. Se desviste la materia para dejar su mínima presencia y así detonar la máxima expresión del vacío, un silencio como una entidad dinámica y un actor esencial (Urzúa Dumay 2024: 25-36).

El artículo transcurre basado en las ideas de Humberto Maturana que define al espacio de una exposición como un *“sistema autopoiético que rescata fragmentos del pensamiento capaz de interactuar con el cuerpo”*, una experiencia a partir de estructuras lineales que dan forma al vacío. Continúa **Aylén Avilés (Universidad Nacional del Litoral FADU-UNL, Argentina)** con (2) **Escapes narrativos: desplazamientos paratextuales para proyectar la fuga**, quién a través de su trabajo aborda la construcción de la activación *“Museo en fuga”*, una acción conceptual implementada –en el Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo de Rodríguez– Santa Fe, Argentina. Con su proyecto gráfico-comunicacional explora los límites de la definición en términos paratextuales, desde una revisión *sistémica-introspectiva* abierta a la desmaterialización mediada por el concepto de Ecología de la Participación. Seguidamente **María Irene Pardow (Universidad Finis Terrae, Chile)** presenta (3) **Construcción de atmósfera: la narración visual**, donde propone revisar algunos aspectos relacionados a la función, tipología y desafíos en la construcción de narrativas de inmersión expositiva. Estudia desde los conceptos claves hasta factores asociados a las propuestas museográficas contemporáneas. Aborda la relación con la identidad, el patrimonio cultural y las características propias de los objetivos del trabajo museográfico y la singularidad con que se articula el espacio, como la tradición –donde la imagen sustituye la palabra– y desde la construcción didáctica a través de la generación de experiencias. Luego **Maríel Szlifman (Universidad de Buenos Aires, Argentina)** a través de su artículo (4) **Del concepto al espacio: diseño, curaduría y narrativas expográficas** reflexiona sobre el diseño de “ambientes narrativos” basados en la práctica curatorial y expográfica.

Recorre tres experiencias sobre las instancias y procesos creativos de: *Fueron quince días con sus catorce noches* (2022) una publicación experimental de Gerardo Suter y Mariel Szlifman –Bienal del Chaco y el III Congreso Internacional de Artes– Universidad Nacional del Nordeste, Chaco, 2022); *FACTO 10* una expografía del Festival de Arte, Ciencia y Tecnología (MACT-Museu Arte Ciência Tecnologia, Universidad Federal de Santa María, Rio Grande do Sur, Brasil, 2023); y “DERIVAS, Curaduría y expografía de Episodio 1 | Explorar el cuerpo [maquínico] y Episodio 2 | Todo territorio es político” (Galería Espacio 34_35 / Palacio Barolo (2023), “Derivas Virtuales” –UBACIT, Citep, UBA– Cátedra La Ferla, FADU, UBA). A continuación Martha Alcaraz-Flores (Universidad Autónoma de Baja California, México) y Sialia Mellink-Méndez (Centro de Enseñanza Técnica y Superior CETYS Universidad campus Internacional Ensenada, México), dan cuenta de la situación contextual de la comunicación visual en la transmisión de contenidos científicos en los entornos de Museos de la región noreste de México, estado de Baja California. En su artículo (5) **La narración visual como elemento significativo para la divulgación científica en los espacios expositivos de museos**, exponen un estudio exploratorio sobre recursos, lenguajes, contenidos, mensajes, función proyectual, códigos, comunicación visual entre otros parámetros presentes en exposiciones de divulgación científica realizadas en tres museos relevantes de tres ciudades centrales: Mexicali, Tijuana y Ensenada. Continúa Paola Piantanida (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina) con (6) **El teatro, narrativa y experiencia vivencial que habita el museo**, quién examina la experiencia Habitar el Museo desde el teatro, un programa de innovación en gestión cultural implementado desde 2022 en el Museo Nacional Estancia Jesuítica y Casa del Virrey Liniers de la Ciudad de Alta Gracia (Córdoba, Argentina). Analiza cómo *Habitar el Museo desde el teatro* interviene artísticamente en la exposición *¿SOY LINIERS?*, una propuesta curatorial del Museo Nacional Estancia Jesuítica de Alta Gracia y Casa del Virrey Liniers (2023-2024), donde Santiago de Liniers y Bremond (1753-1810) vivió en 1810 clave de nuestra historia. Luego desde la perspectiva del uso de las nuevas tecnologías –aplicadas a la discapacidad y géneros– Estefanía Slavin (Universidad de Mar del Plata, Argentina) desarrolla (7) **Los vínculos persona-patrimonio a través del uso de tecnologías en espacios museísticos: aportes para la accesibilidad de personas con discapacidad visual**, donde analiza la necesidad de garantizar condiciones de accesibilidad universal cuando las muestras alberguen funciones de uso o acceso público, como es el caso de las que se suceden en museos y centros culturales. Con este enfoque presenta y reflexiona sobre el proyecto *Accesibilizar Patrimonio*. Propone el diseño de sistemas de apoyos mediados por tecnologías para los recorridos presenciales con foco en la discapacidad visual en el Centro Cultural Victoria Ocampo de Mar del Plata (Buenos Aires, Argentina). A continuación y tomando como referente las ideas filosóficas de Michel Foucault, Flavio Bevilacqua (Universidad de Buenos Aires y Universidad de Palermo, Argentina) desarrolla en su artículo (8) **Espacio narrativo aumentado en museografía artística: imaginación y diseño, entre el espacio físico y la realidad aumentada**, reflexiones y conceptos de lo que se comprende como espacio narrativo aumentado mediante RA (realidad aumentada). En este caso discurre ideas cuyo objetivo es dotar de identidad teórica al espacio que se genera entre las heterogeneidades que la misma RA pone en relación y como marco que sirva para dar cuenta de sus condiciones de posibilidad y emergencia de lo político. Por último Erika Mayoral (Universidad

Tecnológica de México y Universidad Nacional Autónoma de México, México) presenta (9) *Ex Teresa Arte Actual en comunión con Bill Viola. Narrativas museográficas creando ambientes inmersivos en un espacio museológico arquitectónicamente sacro que dialoga con el videoarte y sus visitantes generando experiencias inefables*, donde realiza un análisis del Museo Ex Teresa Arte Actual, un recinto cultural ubicado en la Ciudad de México y proporciona una perspectiva sobre las características del videoarte de Bill Viola, en relación con las estrategias de los espacios expositivos con enfoque en el videoinstalaciones por medio de museografías hipermediales. Analiza los retos propios del diseño museográfico para alcanzar los objetivos peculiares de una de las exposiciones más retadoras e importantes, en el contexto de este particular recinto cultural, en tanto una creación que combina arte y tecnología ambientes inmersivos e innovación museográfica.

b. Patrimonio, comunidades, prácticas museográficas e imaginarios

Abren el eje César Campos Ibáñez, Diego Avello Martínez y Andrés Morales Zambra (Universidad de los Andes, Chile) con el trabajo (10) *Participación ciudadana en la creación de la sala “Mineral de Naltahua” del Museo Parroquial de Isla de Maipo*, quiénes presentan una estrategia de guion museográfico participativo llevada a cabo en el Museo Parroquial de Isla de Maipo (MUPIM) en 2022. Se trató del rescate histórico y recorrido patrimonial de la localidad rural San Vicente de Naltahua, asociada al complejo industrial conocido como Mineral de Naltahua relevante a comienzos de siglo XX, el que significó un fuerte auge económico y social para la zona. Luego, desde el patrimonio de la salud en el ámbito público, Camila Mellado Carmona, María José Mozó Vicuña y Paloma Valencia Gaete (Universidad de los Andes, Chile) se enfocan en la implementación del proceso museográfico de un reconocido hospital clínico. En su trabajo (11) *Voces de la pediatría en el Hospital San Borja Arriarán: puesta en valor y exhibición de los objetos pediátricos del siglo XX*, documentan las acciones a las que fue sometido el Pabellón Valentín Errázuriz del Hospital Clínico San Borja Arriarán (Monumento histórico, 2009) en Santiago de Chile. Revelan su transformación en un espacio de preservación de un exhaustivo inventario de objetos patrimoniales relacionados con la historia de la medicina y la pediatría, y de exposición de elementos relacionados con la historia de la infancia. Seguidamente se presenta (12) *Entre Devoción y Arte: una experiencia renovada en el Museo del Carmen de Maipú a partir de sus relicarios de María Cecilia de Frutos Díaz del Río, Pilar Amparo Lozano Navarro y Pamela Consuelo Vergara Allel* (Universidad de los Andes, Chile), donde las investigadoras detallan el proyecto de la puesta en valor realizado en 2020-2021, de una serie de objetos devocionales. A través del concepto “*hacer grande lo pequeño*” describen una serie de 25 relicarios y relatan las estrategias que permitieron dar visibilidad a la colección en su contexto museográfico, cuyo modelo puede ser replicado. En línea con los trabajos previamente reseñados siguen Mónica Kast, Caterina Campomassi Yopez y Magdalena Guzmán Domeyko (Universidad de los Andes, Chile) quiénes exponen el estudio (13) *Empuñando el poder: Museo del Carmen de Maipú (Chile) que sirvió de base para el rediseño de una propuesta museográfica, que reflexiona y pone en valor –los aspectos historiográficos, simbólicos y materiales– de una colección*

de dieciocho bastones de distintas personalidades del ámbito político, religioso y militar de Chile entre los siglos XVIII y XX, del Museo del Carmen de Maipú, el que posee gran diversidad de objetos de la historia del país; luego **Cristina Amalia López (Universidad de Palermo, Argentina)** revela en su investigación titulada (14) **Guardianes del Pasado: Narrativas Museísticas y Patrimoniales de las Culturas Ancestrales de América. La gestión cultural y el legado tangible e intangible de los sitios ceremoniales**

un paralelismo entre la preservación, el patrimonio y las fábulas, la construcción de los relatos que invitan a visitar las muestras y exposiciones de culturas de pequeños museos de nuestra geografía americana, protagonistas de un legado que intentan preservar a través de transmitir saberes y relatos con el convencimiento del valor documental patrimonial tangible e intangible de esas historias (López 2024: 265-293).

Y cómo

Las narrativas y legados, son un atractivo cultural significativo, que implica la idea de protección y custodia, con el protagonismo de sus individuos, comunidades e instituciones que asumen la responsabilidad de preservar y transmitir las culturas ancestrales con la misión de trascender el tiempo cuando los relatos devienen en nuevas historias que multiplican sus visitantes/viajeros siendo parte de una experiencia cultural significativa (López 2024: 265-293).

A continuación **Claudia Valenzuela Suárez e Isabel Hidalgo Valencia (Universidad Católica del Perú, Perú)** destacan la conexión entre el imaginario visual de los estudiantes de diseño gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) y el Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox (MAJRC), en su estudio de investigación (15) **Reivindicando la visualidad del patrimonio cultural material del Museo de Arqueología Josefina Ramos de Cox a través de la investigación y creación desde el Diseño Gráfico. Reflexiones a partir de un proyecto académico**, donde examinan detenidamente el impacto significativo de la comunicación visual y su reinterpretación en el ámbito universitario del diseño gráfico peruano. Seguidamente **Rebeca Isadora Lozano Castro (Universidad Autónoma de Tamaulipas, México)** busca reconstruir fuentes teóricas y formas de articulación entre el diseño gráfico utilitario identificador en la arquigrafía como discurso de poder colonizador cultural en México. En su trabajo (16) **Arquigrafía histórica y comercial contemporánea como discurso de poder utilitario expuesto en fachadas de edificios en México**, la investigadora considera una recopilación de imágenes históricas como elemento de valor documental para el estudio del pasado, y analiza el discurso de poder, el diseño utilitario, el paisaje textual, entre otros aportes para la consideración de la arquigrafía como discurso de poder social y concepción disciplinar del diseño en el paisaje urbano. De modo consecutivo **Edwin García Maldonado (Universidad Francisco de Miranda y Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela)** se adentra en la práctica curatorial virtual del arte en Venezuela, siendo esta una modalidad reciente y en auge

dentro de la museología del arte contemporáneo en el contexto nacional. A través del trabajo (17) **Aproximación a unas dimensiones de la práctica curatorial virtual del arte contemporáneo en Venezuela a partir de la pandemia por Covid-19**, propone una identificación y clasificación analítica de las dimensiones la práctica curatorial en contextos virtuales, tomando como contexto de estudio muestras representativas realizadas durante y después de la pandemia por Covid-19 dentro de su país. El artículo siguiente (18) **Diseño de exposiciones de moda: entre cuerpos y espacios** analiza las relaciones entre moda, arte y los espacios de exposición, donde **Gabriela Gugliottella** y **Paloma Carignani** (Universidad de Buenos Aires, Argentina) estudian y se preguntan –a partir de exhibiciones de museos de arte moderno y contemporáneo– *¿Cómo se configura el espacio de exhibición y de qué maneras se expone el indumento? ¿Qué innovaciones arquitectónicas habilitan ciertas muestras? ¿Cómo se vinculan los espacios con las piezas de indumentaria?* En su relación con las nuevas miradas históricas, etnográficas, artísticas, entre otras de las prendas, las prácticas y tendencias del vestir.

Cerrando el eje, **María Bernardita Brancoli** (Universidad Finis Terrae, Chile) concluye con un artículo de investigación (19) **Volver a los orígenes. La identidad gráfica de un museo como patrimonio de una comunidad. Museo Interactivo Mirador (Chile)**, acerca de la fuerza simbólica y patrimonial asociadas al desarrollo de marca de una institución. Revela cómo la nueva identidad de marca del Museo Interactivo Mirador (Chile) creada para la conmemoración de los 20 años de su puesta en marcha –lanzada en contextos de pandemia– produjo un quiebre en la comunicación interna y externa de la comunidad y del museo. Como consecuencia en 2023 la dirección del museo revive el pasado en el presente sacando a la luz a la antigua imagen, referente visual y vernacular presente en la cultura de sus grupos sociales.

Para finalizar quiero agradecer muy especialmente a la Profesora María Bernardita Brancoli y al equipo de profesionales, académicos e investigadores destacados de las distintas y prestigiosas Universidades convocadas por la Universidad Finis Terrae (Chile) y por la Universidad de Palermo (Argentina) que han participado con sus investigaciones en el presente Proyecto de Investigación.

Notas

1. Incubadora de Proyectos de Investigación. Disponible en https://www.palermo.edu/dyc/instituto_investigacion/incubadora.html
2. Instituto de Investigación en Diseño. Disponible en: https://www.palermo.edu/dyc/instituto_investigacion/index.html
3. Maestría en Gestión del Diseño. Disponible en: https://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseño/

Referencias bibliográficas

- MacLeod, Suzanne (2005) *Reshaping Museum Space: Architecture, Design, Exhibitions*. Londres: Routledge.
- MacLeod, Suzanne (2013) *Museum Architecture: A New Biography*. Londres: Routledge.
- MacLeod S, Hourston Hanks L y Hale J (2012) *Museum Making: Narratives, Architectures, Exhibitions*, Londres, Routledge.
- MacLeod S, Hourston Hanks L y Hale J (2012) Introduction: Museum Making. The Place of Narrative. En MacLeod, Hourston Hanks y Hale, XIX-XXIII.

Bibliografía

- Cuaderno del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°177 (2022 / 2023) Coordinación Carlos G. Coccia y Daniela V. Di Bella (UP). *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Instituto de Investigación en Diseño*. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. ISSN: 1668-0227.
- Cuaderno del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°XXX (2023 / 2024) Coordinación María Bernardita Brancoli Universidad Finis Terrae (Chile) y Daniela V. Di Bella (Universidad de Palermo, Argentina). *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Instituto de Investigación en Diseño*. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. ISSN: 1668-0227.

Abstract: This research work is a continuation of Project 15.3 Museography, the Art of Staging I (2022-2023). Like the previous project, it argues that museographic practice defines the character and meaning of an exhibition through a specific narrative, defined by objects, documents and texts, giving rise to the construction of a journey within an exhibition space. Similarly, it affirms that research and documentation are essential and determining aspects in the conception, programming, design and mounting of exhibitions –whether temporary and/or permanent– underlining their interdisciplinary nature, as it involves the participation of museographers, museologists, graphic designers, lighting designers, architects, scenographers, writers, historians, archivists, archaeologists and curators, among other professional figures.

This project explores the specific problems of museographic practice as a creator of narrative environments, given that museums and exhibition centres acquire, conserve, communicate and exhibit the tangible and intangible heritage of humanity and its environment, taking into consideration the contribution of value, the container-content link, action and interaction, the dynamics of understanding and significance of the objects, with the fundamental purpose of promoting and stimulating study, education and contemplation.

Keywords: Design - Museums - Museography - Exhibitions - Exhibition spaces - Experiences - Cultural management - Heritage - Education

Resumo: Este trabalho de pesquisa é uma continuação do Projeto 15.3 Museografia, a Arte da Encenação I (2022-2023). Como o projeto anterior, ele sustenta que a prática museográfica define o caráter e o significado de uma exposição por meio de uma narrativa específica, definida por objetos, documentos e textos, dando origem à construção de um percurso em um espaço de exposição. Da mesma forma, afirma que a pesquisa e a documentação são aspectos essenciais e determinantes na concepção, programação, design e montagem de exposições –sejam elas temporárias e/ou permanentes–, ressaltando seu caráter interdisciplinar, pois envolve a participação de museógrafos, museólogos, designers gráficos, lighting designers, arquitetos, cenógrafos, escritores, historiadores, arquivistas, arqueólogos e curadores, entre outros profissionais.

Este projeto explora os problemas específicos da prática museográfica como criadora de ambientes narrativos, uma vez que os museus e centros de exposição adquirem, conservam, comunicam e exibem o patrimônio tangível e intangível da humanidade e seu ambiente, levando em consideração a contribuição de valor, o vínculo recipiente-conteúdo, a ação e a interação, a dinâmica de compreensão e o significado dos objetos, com o objetivo fundamental de promover e estimular o estudo, a educação e a contemplação.

Palavras-chave: Design - Museus - Museografia - Exposições - Espaços de exposição - Experiências - Gestão cultural - Patrimônio - Educação
