

Volver a los orígenes. La identidad gráfica de un museo como patrimonio de una comunidad. Museo Interactivo Mirador (Chile)

María Bernardita Brancoli ⁽¹⁾

Resumen: El patrimonio gráfico corresponde a todas aquellas piezas creadas en cierto periodo, que contienen elementos de la comunicación visual de los cuales se logran percibir o deducir características que sirven para entender el contexto en el que nacieron y que representan para un grupo social. Es así como el Museo Interactivo Mirador (MIM) emplazado en la zona sur de la ciudad de Santiago e inaugurado en marzo del año 2.000 se convierte en un referente cultural para el territorio donde se emplaza, configurándose en el primer museo perteneciente al estado que emplaza fuera del centro económico, político e histórico de la ciudad.

El MIM durante veinte años conservó la misma imagen gráfica, un sistema visual diseñado por el equipo interno del Museo y que poco a poco su isotipo fue permeando hacia la comunidad convirtiéndose en un referente visual y transformado en una imagen vernacular de comunicación y adoptada por la comunidad vecina. Según lo que plantea Joan Costa, la identidad es un término que presenta un sentido cultural y estratégico. Mediante ella una organización es distinta y única ante las demás. El isotipo, un par de manos que como marco miran a través de ellas invitando a los visitantes a mirar y explorar el mundo y las exhibiciones interactivas del Museo se transformaron en un ícono local y memorable para sus visitantes. El año 2020 para la conmemoración de los 20 años de la puesta en marcha de la institución y en plena pandemia, la dirección se propone cambiar la imagen del museo, sin renovar los contenidos ni la museografía. La nueva identidad produce un quiebre en la comunidad interna y externa del museo revelando su valor simbólico y patrimonial que representaba la antigua imagen de la institución. En el año 2023 la nueva dirección del museo decide establecer un pasado con el futuro y trae nuevamente a la luz la antigua imagen del Museo Interactivo Mirador.

Palabras clave: Museos - Comunidad - Imagen gráfica - Identidad - Patrimonio gráfico

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 369-370]

⁽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.

cos, 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 Vols.1 -5. bbrancoli@gmail.com

Volver a los orígenes. La identidad gráfica de un museo como patrimonio de una comunidad Museo Interactivo Mirador (Chile)

“la historia de la identificación institucional es milenaria y arranca con la primera necesidad humana de ser socialmente reconocido como uno y distinto”.

Norberto Chaves, 2011.

Un poco de historia

El Centro Interactivo del Conocimiento junto al Museo Interactivo Mirador se comenzó a gestar a mediados del año 1994 por una iniciativa de Marta Larraechea, esposa del presidente de Chile Eduardo Frei Ruiz Tagle. Ella le encomendó el desarrollo del proyecto a María Luisa Pérez quien fue la encargada de reunir el equipo técnico y profesional para desarrollar y materializar el proyecto. El proyecto se emplazó en el parque Brasil al sur de la ciudad y fue el primer museo que se construyó fuera del centro político y urbano de la ciudad, sentando un precedente de inclusión urbana y de transformación social. Este proyecto para la época era un proyecto innovador a nivel sudamericano, tanto del punto de vista de su contenido como en su arquitectura y museografía. Este espacio dedicado a la divulgación de la ciencia y el conocimiento, en donde la norma del museo es tocar, mirar, escuchar, oler y explorar con curiosidad y la mente abierta. Ya no solo se trata de comprender los fenómenos sino experimentarlos y descubrirlos.

El Centro Interactivo de los Conocimientos (CIC)

El programa temático del CIC de 16 ha se emplaza al centro del parque Brasil de 60 ha. El proyecto plantea un eje longitudinal de norte a sur de Brasil buscando aunar las raíces

de identidad de citando a la geografía de Chile y sus formas dominantes de cordilleras, playas y desiertos. El CIC contempla en una primera etapa al Museo Interactivo Mirador (MIM), y el túnel del tiempo inscrito en un talud que alude metafóricamente a la cordillera y se emplaza paralelamente a ella y, dividiendo el parque en un sector oriente y poniente. También se encuentran incluidos en el proyecto un edificio administrativo y una zona de restaurantes, además de dos accesos, uno norte y otro oriente. En una segunda se contempla incluir un cine IMAX y una mediateca.

El MIM se proyecta en un edificio de 7.200 m² formado por cuatro grandes volúmenes atravesados por un hall central de 12 m de altura y 80 m de largo. Su fachada recorre una plaza circular que abraza los otros programas del parque. El edificio no pretende fastuosidad ni simbología “sino el acoger y el habitar en cada instancia” (Baixas, 1997, p. 38). Los niños y adultos descubren las causas de los fenómenos que constituyen el mundo en base a una actitud especial: libertad de observar, tocar, interactuar con instalaciones desnudas que muestran sin disfraces estos fenómenos. La obra arquitectónica concentra estos dos conceptos: “ser descubierta y ser recorrida” por medio de espacios laberínticos invitan gradualmente a conocer el edificio. Los patios como cuñas penetran el edificio cambiando la dinámica del recorrido, la luz y la tensión del lugar (idiem). Por otra parte, la arquitectura habilita también el ser sorprendidos a su ingreso a través de enfrentarse un gran espacio basilical pasillo central. Este junto a sus pasarelas en altura articulan la circulación a todos los recintos, permiten el orden y la concentración. Los grandes muros perimetrales verticales de cada sala e iluminación homogénea habilitan de manera horizontal el recorrido. Otra condición de este edificio es su versatilidad, de modo que pueda acoger los cambios de contenido e instalaciones que pueda sufrir el museo en el tiempo. El interior del museo se divide en 15 salas que abordan a la vez grandes temas: percepción, luz, mecanismos, fluidos, energía, electromagnetismo, tierra, vida, arte y ciencias humanas.

La museografía a través de la experiencia sensorial

El MIM contempla 15 salas que albergan más de 330 exhibiciones interactivas. Este espacio es uno de los más visitados en Chile, recibiendo a 400 mil personas promedio al año (Rojas y Ramírez, 2016). En el museo confluyen el arte, la ciencia, la arquitectura y el diseño al servicio de las infancias para encontrar preguntas que les ayuden a reflexionar y conectar ideas para el presente y el futuro (Rivera, 2022). Los contenidos del museo se asocian a programas curriculares de enseñanza lo que facilita la mediación de sus visitas. Este ofrece a todos sus visitantes una experiencia lúdica e interactiva buscando incentivar la curiosidad por el conocimiento y formar un pensamiento crítico. Es un aprendizaje basado en la experiencia y el error. La museografía propone un recorrido libre, donde el error es parte del aprendizaje y en donde los visitantes proponen las conclusiones. Es un espacio de aprendizaje informal con autonomía y libertad en donde el artefacto es el mediador entre el individuo y el fenómeno que se muestra. El museo al igual que el diseño está en constante reformulación, es un ser vivo que necesita ajustes de contenido y de diseño se autoregenera permanentemente (Rivera, 2022). Dentro del programa de contenido de las

salas existen exhibiciones anclas que son las más llamativas y luego hay otras más complejas que plantean analogías donde el vínculo se tiene que hacer con el concepto científico a mostrar. El proceso de diseño tanto de una sala como de una exhibición requiere de un objetivo científico y de educación a comunicar para luego desarrollar un guión. Este relato es el que da paso a la propuesta conceptual de diseño y los tres conforman la Matriz Museográfica (Rojas y Riquelme, 2017). Al enfrentarse a un módulo interactivo, existen cuatro niveles de experiencia: la primera es la emoción, luego sigue el impulso a la interacción a través de la decodificación de las formas y la tercera es la exploración, junto a la pregunta que activa el proceso cognitivo de formulación de una hipótesis de que pasará si activo o muevo una palanca y por último al nivel de conocimiento si se cumple el objetivo científico propuesto en un inicio. El círculo se cierra en una experiencia de aprendizaje significativa, “sin el juego, el aprendizaje y la evolución son imposibles. Con el aprendizaje y la evolución se logra la transformación” (Jeger, Giannetti, 2015, p. 20). El juego invita a despertar y activar nuestros sentidos en pos del objetivo. El museo es un escenario donde los visitantes con total libertad pueden articular su recorrido para desarrollar la producción de sentido. Todas las instalaciones están disponibles para ser seleccionadas y activadas a través del juego de manera individual o colectiva. Estas generan constelaciones entre objetos-cuerpo-palabras-tiempo-acción en un espacio compartido para la transformación. Construir conocimiento a partir de un espacio “neutro” y enlazar las conclusiones a través del descubrimiento y la exploración de manera individual y compartida (Calvo y Stengler, 2004). Expresado de otra manera: a través de la lúdica se crea un espacio intersubjetivo y no privado en el que es posible compartir las ideas porque nunca pensamos solos (lo hacemos con otros y a través de los objetos mediadores). Un contexto configurado para el juego que relaciona lo real con lo imaginado, pero no es ni la realidad ni la fantasía, es el lugar del símbolo creado, escenificado y animado por nuestro propio psiquismo y la proyección del pensamiento.

La poética del Museo

La concepción del museo fue un proceso de planificación y desarrollo multidisciplinario y participativo. Para ello se convocó desde sus inicios a educadores, científicos, diseñadores, arquitectos e ingenieros para dar forma y materializar los contenidos. En un texto de Raúl Zurita se refiere

El museo Interactivo Mirador constituye un hito fundacional en la cultura de Chile y en la visión de nuestro país y su gente vayan adquiriendo del futuro, de sus propias posibilidades y del universo que la ciencia y los avances humanos se abren ante nosotros (1997, p. 35).

El diseño tuvo un rol fundamental como disciplina presente desde su concepción. Este se convirtió en un articulador de ideas y un motor catalizador inicial de todos los proyectos. Una interfaz entre la ciencia y el arte y la comunidad. Antes de dar forma al museo se

construyó el Taller de la Creación. Este se edificó de 925 m² se emplazó en el extremo norte del programa. Estas instalaciones debían “mostrar, sin invadir” (Hurtado, M. 1997, p. 42), respetar el territorio ya existente como un faro de creatividad. Fue inaugurado en octubre de 1996 cuatro años antes que el Museo. Este espacio concebido como un taller de trabajo multidisciplinario al igual que una escuela de diseño albergó en sus inicios talleres gráficos, de madera, metales, eléctricos y digitales para producir prototipos de instalaciones interactivas. El proceso de trabajo al interior de este taller fue develando la estrecha relación entre el diseño, la educación, la tecnología y las ciencias sociales para colaborar en la transferencia material para la comprensión de los fenómenos científicos y artísticas además del entorno. Este espacio liderado por el diseñador Alberto Dittborn plantea que la funcionalidad de los objetos y experiencias interactivas del museo están al servicio de los visitantes. Para Dittborn, “el diseño tiene que ver con las emociones y la educación debería relacionarse con ellas, el tocar, con el oler, con ver” (2016). Como un proyecto inédito en el país, el Taller de la Creación se hizo cargo de resolver la interacción con los recursos tecnológicos del momento. Las exhibiciones se desarrollaron de manera desnuda y bajo una mirada local, sin un sobre diseño. Cada una de ellas al igual que el sistema de cédulas debían resistir el uso de más de 1.000 personas diarias, similar a la experiencia de uso de un paradero de locomoción colectiva o un juego de plaza. El diseño tiene el desafío de ser un articulador entre el aprendizaje, visibiliza y resuelve los temas a comunicar. En el Taller de la Creación “fue un hacer, observar, intuir y fabricar; el primer proyecto en la historia de Chile donde el diseño gráfico estuvo desde el primer día” (Dittborn, 2016, p. 164).

El MIM es un espacio de aprendizaje informal, implementado a través de experiencias lúdicas y prácticas compartidas mediadas por una propuesta estética de diseño transmisora de conocimientos, valores culturales para el contexto escolar (Abad y Velasco s/f). Como objetivo inicial las instalaciones interactivas fueron concebidas desprovistas de ornamentos, se prioriza en ellas la manipulación, la percepción sensorial para favorecer el aprendizaje a través del juego. Es importante señalar que al igual que las instalaciones del juego no hay un recorrido establecido, sino más bien los niños y niñas son los que configuran su recorrido según su interés y que, por supuesto sea una experiencia significativa y horizontal. A través de la práctica del juego se experimenta cierta liberación, las barreras de frenan la imaginación se liberan extendiendo las fronteras hacia territorios más fértiles. El juego facilita la curiosidad, asumir riesgos y tomar decisiones, “sin el juego, el aprendizaje y la evolución son imposibles. Con el aprendizaje y la evolución se logra la transformación” (Jeger y Gianetti, 2015, p. 21). La confianza es un elemento fundamental para la interacción dentro del museo.

El Taller de la Creación se consolidó como un espacio de permanente movimiento y transformación que, desde su concepción se planteó como otra forma de pensar. Un nuevo paradigma de organización, trabajo colaborativo de diseño y pensamiento de futuro (Jeger y Gianetti, 2015). Como metodología de trabajo de diseño se priorizó la incorporación de los usuarios finales en las etapas de prototipado. Una iteración permanente para facilitar la precisión de la comprensión del significado y la supresión de errores de interpretación de contenidos para “garantizar la igualdad del dato a transmitir a dato transmitido y comprendido (Bertin, 1991, p. 171). Munari precisa “un medio imprescindible para pasar informaciones de un emisor a un receptor, donde la condición esencial es la exactitud

de las informaciones, la objetividad de las señales, la codificación unitaria, la ausencia de falsas interpretaciones” (1990, p. 72). Un proceso de diseño transformado en un espacio de múltiples aprendizajes.

El MIM y su propuesta gráfica

Según lo que plantea Joan Costa (2003), la identidad es un término que presenta un sentido cultural y estratégico. Mediante ella una institución es distinta y única ante las demás. Estas tienen valores y estrategias que las diferencian. Es así como surge una marca, con el fin de simbolizar. Para que el proceso sea exitoso se debe utilizar recursos exclusivos y atemporales, sin dejar de lado su fin que es representar conceptualmente una imagen. El museo se emplaza en una zona que antiguamente se le llamaba Mirador. Desde esa palabra surge nombre Museo Interactivo Mirador. Este nombre se ensambla conceptualmente a la programación del proyecto. Según la RAE un mirador es un lugar para contemplar un acontecimiento, que sumado a la palabra interactivo es una invitación que va más allá de mirar, es un espacio libre para experimentar y relacionarse con los otros. Tanto la arquitectura como la museografía recogen el concepto de libertad, recorridos libres al interior del espacio pero siempre contemplando que existieran hitos para sorprender a los visitantes y atraer su atención con el fin de ir hilando la experiencia (Dittborn, 2000). Este principio de libertad también lo recoge el diseño visual para el desarrollo de la propuesta gráfica: “una invitación a descubrir” (Brancoli, 1998). Al igual que en la arquitectura y en el desarrollo de la museografía, la imagen gráfica refleja de manera simple y lúdica el contenido del museo planteando un discurso atemporal que nace de la práctica. La experiencia museográfica es un viaje a través de los sentidos y una cuidada sintaxis visual compartida. El logotipo se construye a partir de la sigla MIM, “una construcción artificial mediante iniciales o fragmentos de la palabra” (Chaves, 1990 p. 42) que se ubican sobre el isotipo. Se diseña a partir de letras minúsculas de carácter bold. Para el diseño del isotipo se seleccionan las manos como sentido a destacar, estas nos permiten tocar, encuadrar, sentir y activar nuestra percepción. Las manos están contenidas en un cuadrado azul que simboliza el espacio cognitivo del museo. Al centro dos ojos permiten mirar a través de ellos e iniciar el camino hacia el descubrimiento (*Ver Figura 1*). El isotipo es una ventana, una metáfora que funciona como una bisagra (López, M., 2015) para conceptualizar el espacio, un espectador entre el sujeto y la imagen. La paleta de color utilizada es brillante, de colores primarios: azul, rojo y amarillo con un balance hacia la calidez. Su simple diseño conversa con la arquitectura y la museografía. Un diseño simétrico donde la disposición de los elementos en la estructura del espacio compositivo se utiliza la diagonal como eje facilitador que devuelve la mirada hacia el logotipo. Se distinguen claramente las unidades, sus relaciones y las proporciones entre cada uno de sus elementos gráficos utilizados (Arnheim, 1992; Müller-Bröckmann, 1982). Tanto el logotipo como el isotipo son imágenes pregnantes, y el isotipo se convierte en un gesto repicable para las campañas de comunicación y un gesto usual entre los visitantes del museo. Esta imagen permanece durante las dos primeras dé-

cadadas de funcionamiento de la institución, permeando rápidamente hacia la comunidad logrando un carácter distintivo, relevante y sostenible en el tiempo.



Figura 1.
Imagen inicial del
Museo Interactivo
Mirador.

2020: la renovación de su imagen

Según la mirada de López-León (2018), tanto el museo como la disciplina del diseño pueden responder a una relación entre el desarrollo tecnológico y el contexto sociocultural para generar su discurso gráfico, un binomio que se vuelve visible en el año 2020.

En ese año, en pleno período de pandemia, la dirección de este espacio decide renovar el sistema de comunicación gráfica. Habían pasado veinte años desde su puesta en marcha y como parte de las celebraciones se decide modificar la imagen gráfica con el fin de “modernizarla o contemporizarla” adaptándose a las demandas formales y tecnológicas del mercado. Para ello se contrata a una agencia consultora externa para desarrollar una imagen. La nueva propuesta elimina toda traza del diseño anterior, como un acto de rebelión ante el pasado. Esta se desarrolla a partir la sigla MIM. El nuevo logotipo se concentra en enfatizar las letras “M” del comienzo y del final. El texto se inserta dentro de una grilla de módulos de formas geométricas ortogonales: la primera M se configura a partir de triángulos rectángulos insertos en un cuadrado, la i en un cuadrado y la M final se configuran a partir de dos rectángulos con círculos que aluden a los ojos de un personaje (*Ver Figura 2*). La paleta de color es vibrante y se incorpora el negro como foco de atención.



Figura 2.
Imagen desarrollada
en el año 2020.

El periodo de confinamiento imposibilitó desarrollar espacios colaborativos de participación. También dificultó el proceso de una difusión adecuada para fortalecer la apropiación y por tanto afectó a su reconocimiento externo e interno. Por otra parte, su fase de implementación no se completa y por tanto no se logra eliminar totalmente el sistema gráfico inicial dejando un contraste visual y museográfico en el sistema de señalización. Durante tres años convivieron las dos imágenes, sin lograr hacer una transición corporativa total. En un mismo espacio conviven dos sistemas de comunicación que se interpelan simultáneamente generando desorientación en los visitantes, la primera de un carácter “humanista” generada por un equipo que participó desde la concepción del museo y, una segunda desarrollada por profesionales externos, en una época de largos periodos de cierre y de confinamiento, donde el contexto dificulta el relevamiento de información para la investigación y el testeo las propuestas. La segunda imagen no tuvo mucha aceptación al interior del museo y termina por desaparecer.

La gráfica como valor patrimonial

Es importante hacer la pregunta de ¿cuándo una imagen gráfica cobra valor patrimonial? ¿Existe una relación entre una imagen y el sentido de pertenencia y de significación para una comunidad? En general el diseño gráfico no es considerado un bien patrimonial, sino un bien de mercado consumible y desechable “el rótulo de una vieja carnicería va a parar al contenedor con los escombros de la demolición y pocos tendrán, con ello, alguna sensación de pérdida” (Chaves, 2001). Sin embargo, el diseño de la imagen gráfica de las manos de MIM se constituyó en un imaginario único y colectivo que reflejaba la identidad y la experiencia del museo. Su simplicidad de eran reconocibles para todo público por su rápida decodificación. Era común ver este gesto reproducido en fotografías de visitantes a este espacio (Ver Figura 3). Al igual que en las pinturas rupestres de la Cueva de las manos en la patagonia, las manos del MIM se convirtieron en mediadoras entre el lenguaje gráfico y un espacio de encuentro social.



Figura 3.
Antiguo aviso de prensa del MIM del año 2000.

Confirmando este sentido de pertenencia social es posible encontrar el isotipo del MIM reproducido de manera vernacular en los sistemas de transporte público que llegan al museo (Ver Figura 4), donde la imagen se anticipa a la palabra como una manera de ser parte de este espacio memorable. Esto reafirma la propuesta de Chaves (2001), que una producción gráfica ocupa un lugar privilegiado en el corazón mismo de la cultura. Sus manifestaciones constituyen instrumentos específicos de transmisión de mensajes, es el gesto de primera comunicación visual, hay culturas que no escriben; pero todas ellas tienen algún sistema de expresión gráfica.

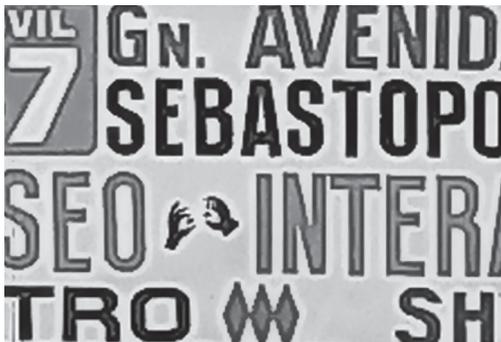


Figura 4.
Fotografía de aplicación vernacular del isotipo del museo en sistemas de transporte público.

La imagen es reciclada para dar nuevas formas de comunicar: un vínculo entre la imagen original y la transformada

En el año 2023, a casi 30 años del hito fundacional y bajo una nueva dirección del museo se realiza un trabajo de reflexión. La institución alcanza un nivel de madurez que le permite dialogar con la esencia inicial del proyecto. Desde una mirada más inclusiva se comienza a realizar entrevistas al equipo inicial que desarrolló la conceptualización de MIM para poder configurar desde la historia una nueva etapa del proyecto que vincula el pasado con una proyección de futuro. Como parte de este proceso se realizan consultas participativas a los colaboradores del museo sobre la identidad vigente (nueva imagen), un 90% de los consultados se sentía identificado con la imagen anterior y un 60% encontraba que no era necesario crear una nueva imagen.

Es relevante destacar que el desarrollo de la imagen gráfica inicial fue una construcción simbólica colectiva realizado por un equipo de diseño cohesionado y recursos articulados para materializar el proyecto (Jegger y Gianetti, 2015). Para que una nueva imagen gráfica sea aceptada e incorporada debe ser compartida por los diferentes sectores que confluyen en un proyecto. Este espacio simbólico de un conjunto de vivencias no se vieron reflejadas en la propuesta gráfica del año 2020, no logrando evidenciar el sentir colectivo de la comunidad. El MIM es un espacio que propicia el movimiento y la energía social a través de la accesibilidad horizontal y participativa al conocimiento. Es un diseño que va más allá de un marco histórico y que interpela a los procesos culturales, sociales, formales, conceptuales y técnicos que se alimenta de sí mismo, de la experiencia y se retroalimenta (Mosqueda, C. 2018).

A raíz de este levantamiento de información se conforma un equipo de diseño interno para recuperar la imagen original del Museo. Se realiza una revisión interna de los valores y se resuelve volver al origen del proyecto tanto conceptual como formalmente. Junto a esto, se vuelve a la propuesta fundacional de 1994 de renombrar al parque contenedor como “Centro Interactivo del Conocimiento” y que en su interior alberga el Museo Interactivo Mirador, el Museo Interactivo de la Astronomía (ex Túnel del Tiempo) y el parque Adriana Hoffmann y a todos las futuras áreas programáticas que se puedan desarrollar.

Las manos reaparecen

En un proceso inédito en Chile y como parte de una revalorización gráfica patrimonial desde una institución hacia la primera imagen, la iconografía de las manos vuelven reaparecer y el museo recupera su imagen inicial. El “antiguo isotipo” cobra vida nuevamente para dar identidad visual a todos los programas, estas son las contenedoras del conocimiento y se manifiestan como una ventana que permiten albergar distintos contenidos. Se diseña una marca paraguas para el Centro Interactivo del Conocimiento y tres bajadas para cada uno de los programas (Ver figura 5). Por otra parte, se realiza un diseño tipográfico y un sistema de colores para todas las aplicaciones. Este valioso proceso da cuenta que el museo es un ente vivo, que aprende de su entorno y de la experiencia para su autoregeneración.



Figura 5. Imagen de Centro Interactivo Mirador (2024) y sus aplicaciones a los distintos programas diseñada a partir de la imagen inicial del MIM.

A modo de conclusión

La disciplina del diseño tiene la responsabilidad de evaluar la pertinencia un cambio de un sistema gráfico de una institución, en este caso un museo. Estos operan como un espacio de vinculación social, que presuponen un punto de encuentro de diversos actores. Conceptualmente el cambio de una imagen va asociado a una nueva mirada estratégica mediano y largo plazo que acompaña una nueva propuesta programática que da paso a una renovación museográfica y de contenidos que dan paso a una fundamentación sólida de la propuesta formal, elementos basales que refuerzan el sentido de esta identidad. No basta con responder al contexto de la época, sino en observar como la experiencia de marca dialoga con el espacio, con la comunidad externa e interna y se autogenera a partir de la diversidad. Sin estos propósitos la imagen queda vacía y no logra vincularse con los visitantes y la comunidad. Por lo tanto, es perentorio hacerse la pregunta de la pertinencia de una renovación total del diseño y reflexionar sobre la importancia de la historia y del vínculo emocional previo con la imagen inicial que tiene para una comunidad que precede al diseñador gráfico (De Ugarte y Brancoli, 2022). Para comenzar hay que reflexionar si existen elementos afectivos y lazos de pertenencia sobre los elementos gráficos existentes. La nueva propuesta presentada en marzo de 2024 retoma el isotipo original como un pilar gráfico fundamental y patrimonial de proyección para todos los espacios del Centro Interactivo y como reservorio de una identidad local haciendo de este diseño un proceso valioso y replicable para otras instituciones culturales que se vinculan a territorios y comunidades. El desafío es volver a mirar al patrimonio gráfico desde una mirada más sensible, revalorizarla para su disfrute y como dice Chaves “devolver sustancia y profundidad a la labor de producirlos” (2001).

Referencias bibliográficas

- Abad, J., Ruiz de Velasco, A. Repensar las instalaciones de juego: lugar de símbolo, metáfora y relación. *Cultura de la infancia*. s/f <https://culturadeinfancia.com/repensar-las-instalaciones-de-juego/>
- Abad, J., Ruiz de Velasco, A. (2020). La propuesta de las «instalaciones de juego»: metáforas del encuentro y la vida de relación. *Arqa.cl*. <https://arqa.com/actualidad/colaboraciones/la-propuesta-de-las-instalaciones-de-juego-metforas-del-encuentro-y-la-vida-de-relacion.html>
- Arnheim, R. (1992) [1954]. *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial.
- Baixas, J. (1997). Edificio Interactivo. Centro Interactivo del Conocimiento. *Revista CA* (87), 38-41
- Bertin, J. (1991). *Variables y gramática del lenguaje gráfico convencional en Costa, J. Moles, A. Didáctica*. pp 305-354
- Brancoli, B. (1998). *Memoria Gráfica Museo Interactivo Mirador MIM*.
- Calvo, C., Stengler, E., (2004). Los museos interactivos como recurso didáctico: El Museo de las Ciencias y el Cosmos. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, Vol. 3, Nº 1, 32-47 https://www.researchgate.net/publication/28092830_Los_Museos_interactivos_como_recurso_didactico_El_Museo_de_las_Ciencias_y_el_Cosmos#fullTextFileContent
- Chaves N., (2001). El patrimonio gráfico y su recuperación. *Revista Tipográfica* 47. https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/el_patrimonio_grafico_y_su_recuperacion
- Chaves, N., Belluccia, R. (2011). *La marca corporativa: Gestión y diseño de símbolos y logotipos*.
- Costa, J. (2004). *La imagen de marca*. Paidós Comunicación
- Dittborn, A. (2000). Museo Interactivo Mirador. Una Mirada desde el Diseño. *Diseño etc.* (11) 3-43-47
- Dittborn, A. (2016). *La educación debería relacionarse con las emociones, entrevista*. *Revista Base Diseño e Innovación* (3), 158-166
- De Ugarte, M., Brancoli, B. Brancoli (2022). El Museo de Alhué: un salto estratégico impulsado por el codiseño de la institución. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (103), 372-386. Epub 22 de febrero de 2022. <https://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi103.4167>
- Hurtado, M. (1997). Talleres y oficinas del diseño. Centro Interactivo del Conocimiento. *Revista CA* (87), 42-45
- Jeger, F., Giannetti, F., (2015). *Diseño de interfaz: comunicar para transformar contextos. Espacio social y espacio simbólico Territorios del diseño* (Coordinador Daniel Vidable). Wolkovicz. Editorial
- López, León, R. (2018). *Contexto y diseño. El binomio invisible*. Universidad de aguas Calientes. México
- López, M. (2015). *Espacio representado: espacio significado. Del espacio como creación subjetiva. Espacio social y espacio simbólico Territorios del diseño* (Coordinador Daniel Vidable). Wolkovicz. Editorial
- Mosqueda, C., (2018). *Un pensamiento original para la interpelación del contexto y prácticas del diseño. Contexto y diseño. El Binomio Invisible*. (Coord. Ricardo López León). Universidad Autónoma de Aguascalientes. México

- Müller-Bröckmann, J. (1982). *Sistema de retículas y grillas*. Editorial Gustavo Gili.
- Munari, B., (1990). *Diseño y comunicación visual*. Gustavo Gili
- Rivera, E. (2022). *Museo Interactivo Mirador. Memoria 2022*
- Rojas, O. Ramírez M. (2016). *MIM, museo de las experiencias*. *Revista Base Diseño e Innovación* (3), 86-95
- Varela, C., Stengler, E. (2004). *Los museos interactivos como recurso didáctico: El Museo de las Ciencias y el Cosmos*. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, Vol. 3, No 1, 32-47
- Zurita, R. (1997). *Antología geográfica de la poesía chilena. Plan general El Mirador. Centro Interactivo del Conocimiento*. *Revista CA* (87), 34-37
- MIM. https://mim.cl/?__cf_chl=tk=jaD2KFlducumJ7ZH9SAcD3z8.XhvfD4uSU2BxGBq5a5g-1711842009-0.0.1.1-1450
- MIM (2024) <https://www.youtube.com/channel/UCXeXRLBvUs8PObEzxsM8p8A>

Abstract: The graphic heritage corresponds to all those pieces created in a certain period, which contain elements of visual communication from which it is possible to perceive or deduce characteristics that serve to understand the context in which they were born and what they represent for a social group. This is how the Museo Interactivo Mirador (MIM), located in the southern part of the city of Santiago and inaugurated in March 2000, became a cultural reference for the territory where it is located, becoming the first museum belonging to the state to be located outside the economic, political and historical centre of the city.

For twenty years, the MIM kept the same graphic image, a visual system designed by the Museum's internal team, whose isotype gradually permeated the community, becoming a visual reference and transformed into a vernacular image of communication and adopted by the neighbouring community. According to Joan Costa, identity is a term that has a cultural and strategic meaning. Through it, an organisation is different and unique from others. The isotype, a pair of framed hands looking through them inviting visitors to look and explore the world, and the Museum's interactive exhibits became a local and memorable icon for its visitors. In 2020, to commemorate the 20th anniversary of the institution's establishment and in the midst of the pandemic, the management decided to change the image of the museum, without renewing the contents or the museography. The new identity produces a rupture in the internal and external community of the museum, revealing the symbolic and patrimonial value that the old image of the institution represented. In the year 2023 the new management of the museum decides to establish a past with the future and brings back to light the old image of the Mirador Interactive Museum.

Keywords: Museums - Community - Graphic image - Identity - Graphic heritage

Resumo: O patrimônio gráfico corresponde a todas aquelas peças criadas em um determinado período, que contêm elementos de comunicação visual a partir dos quais é possível perceber ou deduzir características que servem para entender o contexto em que nasce-

ram e que representam para um grupo social. Foi assim que o Museu Interativo Mirador (MIM), localizado na parte sul da cidade de Santiago e inaugurado em março de 2000, tornou-se uma referência cultural para o território onde está localizado, tornando-se o primeiro museu pertencente ao estado a ser localizado fora do centro econômico, político e histórico da cidade.

Durante vinte anos, o MIM manteve a mesma imagem gráfica, um sistema visual concebido pela equipe interna do Museu, cujo isotipo gradualmente permeou a comunidade, tornando-se uma referência visual e transformando-se em uma imagem vernacular de comunicação e adotada pela comunidade vizinha. De acordo com Joan Costa, identidade é um termo que tem um significado cultural e estratégico. Por meio dela, uma organização é diferente e única em relação às outras. O isotipo, um par de mãos emolduradas olhando através delas, convidando os visitantes a olhar e explorar o mundo, e as exposições interativas do museu se tornaram um ícone local e memorável para seus visitantes. Em 2020, para comemorar o 20º aniversário da fundação da instituição e em meio à pandemia, a gerência decidiu mudar a imagem do museu, sem renovar o conteúdo ou a museografia. A nova identidade produz uma ruptura na comunidade interna e externa do museu, revelando o valor simbólico e patrimonial que a antiga imagem da instituição representava. No ano de 2023, a nova direção do museu decide estabelecer um passado com o futuro e traz de volta à luz a antiga imagem do Museu Interativo Mirador.

Palavras-chave: Museus - Comunidade - Imagem gráfica - Identidade - Patrimônio gráfico
