

Entre el encargo y el dispositivo: Museografía y diseño interactivo en la sala *pulpería* del Museo Regional de Aysén (Chile)

Carlos Rojas-Sancristoful^(*)
Museo Histórico Nacional (Chile)

Resumen: Este artículo analiza el proceso de diseño de dispositivos interactivos analógicos en la sala pulpería del *Museo Regional de Aysén* (MuRay), Chile, a partir del estudio de una licitación pública de diseño museográfico del año 2017. Utiliza un enfoque de estudio de caso exploratorio comparando dos propuestas en competencia que configuran lógicas proyectuales distintas: una de orientación escenográfica-sensorial y otra de orientación didáctica-modular. El análisis de los dispositivos instalados revela que la implementación final incorpora elementos de ambas lógicas proyectuales, evidenciando que ningún proceso de diseño controla completamente la cadena de mediaciones que termina por transformar una propuesta adjudicada en un objeto museográfico para ser usado. El estudio se circunscribe al proceso de producción del dispositivo y no aborda los efectos de los interactivos sobre la experiencia de los visitantes reales, ámbito que excede el alcance de este trabajo.

Palabras clave: Museos estatales - Museografía interactiva - Diseño expositivo - Licitación pública

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 141-142]

(*) Ver CV de Carlos Rojas-Sancristoful en página 142

1. Introducción

El artículo es un estudio de caso de carácter exploratorio que analiza el proceso de diseño de los dispositivos interactivos de uno de los componentes temáticos de la museografía del *Museo Regional de Aysén* (MuRay), específicamente de aquellos localizados en la sala *pulpería*. El caso se enmarca en un proceso global de consolidación que ha tenido el sector museos durante la última década en Chile a través de proyectos destinados al mejoramiento, ampliación y construcción de museos regionales y especializados.

Este proceso de renovación de los museos de dependencia estatal se ha llevado adelante por la *Subdirección Nacional de Museos*, entidad especializada perteneciente al *Servicio Nacional del Patrimonio Cultural* (SERPAT) que también presta asesoría técnica en el di-

seño e implementación de las museografías de nuevos espacios museales estatales, como el recientemente inaugurado *Museo Regional de Atacama* (2026) y, anteriormente, del *Museo Regional de Aysén* (2018).

Este último se localiza en la zona sur austral de Chile, específicamente en el Km. 3 Camino a Coyhaique Alto, ciudad de Coyhaique, Región de Aysén del General Carlos Ibáñez del Campo. Se emplaza en los terrenos que albergaron las antiguas construcciones de la *Sociedad Industrial de Aisén (SIA)*, empresa ganadera que obtuvo la concesión de aquellos territorios con posterioridad al laudo arbitral del límite entre Chile y Argentina de 1902, como una de las modalidades utilizadas por Estado chileno para ejercer soberanía en un espacio geográfico para entonces periférico.

Después del cese de la concesión de la SIA el año 1947 el terreno y las correspondientes edificaciones fueron traspasadas de regreso al Estado y, por su intermedio, traspasadas a las labores de la *Escuela Agrícola de la Patagonia*. El año 2009 estas construcciones fueron declaradas Monumento Histórico, por lo cual la decisión de traspasar el predio para construir allí el museo regional implicó considerar el doble ejercicio de, por un lado proponer una nueva construcción, así como también restaurar las antiguas construcciones (Osorio, 2021) (Ver Figura 1).

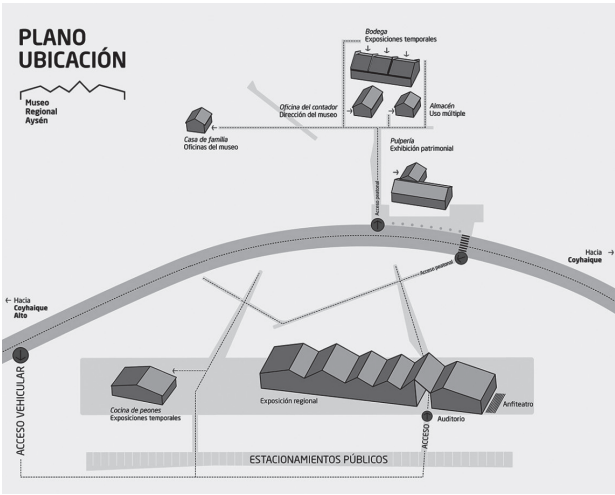
Las edificaciones que componen el museo se distribuyen en dos polígonos o sectores que en total suman un terreno de cerca de 3 hectáreas que se encuentran separadas por el antiguo trazo de la Ruta CH-240. En el sector norte está la antigua cocina de peones de la estancia y el edificio nuevo que alberga auditorio, depósito de colecciones, laboratorios y una construcción de aproximadamente 1.129 m² con una exhibición permanente referida al territorio de Aysén, con un recorrido que propone un “viaje” por las zonas geográfico-culturales de la región en sentido sur-norte cuyos núcleos temáticos son: Zona Hielos, Zona Río Baker, Zona Lago General Carrera, Zona Pampa, Zona Litoral, Zona Palena-Queulat (Ver Figura 2).

En el sector sur se encuentran las construcciones restauradas de la ex bodega de fertilizantes, la oficina del contador, un antiguo almacén, la ex casa del capataz y su familia y la pulpería que proveía de bienes de consumo a los trabajadores de la estancia como también a pobladores de la zona que acudían a abastecerse. En el edificio restaurado de la pulpería se construyó una exposición de carácter permanente de alrededor de 200m² con referencias a las estancias ganaderas, con especial énfasis en la SIA que ocupó el lugar, operando así como un espacio de interpretación del *Monumento Histórico Construcciones de la Sociedad Industrial de Aisén* (Ver Figura 3).

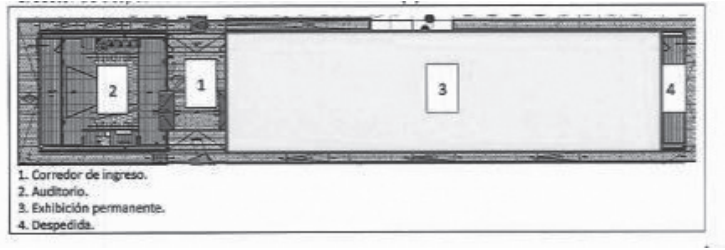
Como evidencia una revisión de estudios vinculados con museografía interactiva, estos han tendido a analizar los dispositivos bien en su estado final –evaluando su efectividad pedagógica o la experiencia del visitante (Santacana i Mestre & Martín Piñol, 2010; Macdonald, 2007)– bien en su proceso de concepción desde perspectivas de prototipado y co-diseño (McLean, 2018; Derda, 2024), pero prácticamente no se articulan ambos momentos como parte de un mismo objeto de estudio. Esta disociación es particularmente significativa en el contexto de los museos de dependencia estatal chilenos, donde el diseño museográfico se contrata mediante licitaciones administradas por el Estado, definiendo especificaciones técnicas que organizan anticipadamente las relaciones posibles entre espacio, materialidad, interacción y contenido. En ese sentido, la licitación opera como un

dispositivo de codificación que estructura el campo de posibilidades del diseño antes de que cualquier propuesta sea elaborada, delimitando –aunque no determinando en su totalidad– lo que puede ser pensado, construido y experimentado en el espacio museal. Analizar ese proceso en continuidad con el resultado instalado permite comprender de qué modo se configura efectivamente la experiencia museográfica en museos públicos cuyo diseño está mediado por instrumentos de contratación estatal.

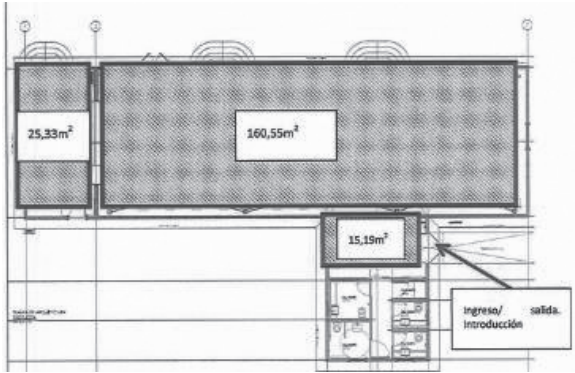
Con todo, el artículo aborda la cuestión por el modo en que el proceso de diseño de dispositivos interactivos se configura en la museografía contemporánea de los museos estatales en Chile. Específicamente, busca analizar cómo los requerimientos definidos en la licitación para el Museo Regional de Aysén estructuran las posibilidades de diseño, y de qué manera las propuestas desarrolladas traducen, reinterpretan o desvían dicho encargo. Asimismo, se examinan las diferencias entre estas propuestas en términos de modelo museográfico, interactividad, materialidad y concepción del visitante, con el fin de identificar tensiones entre enfoques en la configuración de la experiencia museal. Resulta pertinente precisar que el estudio se circunscribe al análisis del proceso de producción del dispositivo museográfico desde la licitación hasta el resultado instalado y no aborda los efectos de esos dispositivos sobre la experiencia de quienes lo visitan. La recepción e impacto de los interactivos en el público por ahora escapan a los alcances de este estudio de caso exploratorio.



1



2



3

Figura 1. Infografía “Plano de Ubicación” Museo Regional de Aysén (Fuente: <https://www.museoregionalaysen.gob.cl/>).

Figura 2. Plantas de edificios sector norte Museo Regional de Aysén (Fuente: Documento Bases técnicas y administrativas licitación ID 4389-4-LE17).

Figura 3. Plantas de edificio pulpería localizado en el sector sur del Museo Regional de Aysén (Fuente: Documento Bases técnicas y administrativas licitación ID 4389-4-LE17).

2. Marco conceptual

Los museos contemporáneos han experimentado una transformación profunda en su concepción institucional, transitando desde su rol tradicional como depósitos y custodios de objetos para constituirse progresivamente en agentes activos de valoración y resignificación del patrimonio cultural que resguardan. En ese propósito el carácter de las exposiciones a las cuales el público tiene acceso juega un rol preponderante, siendo capaces de fortalecer o debilitar visitas al museo cuya finalidad discurren entre aquellas que van desde el ocio y el esparcimiento, hasta fines educativos y de participación ciudadana.

En esa mirada la exposición deja de ser un mero soporte de objetos para convertirse en el dispositivo central mediante el cual el museo pretende producir sentido. Siguiendo a Desvalles (2010), la exposición constituye una característica fundamental de la institución museística

“en la medida en que es el lugar por excelencia de la aprehensión sensible, sobre todo por su puesta en presencia (visualización, mostración, ostensión) de elementos concretos que permiten su presentación (un cuadro, una reliquia) o evocan conceptos o construcciones mentales (la transustanciación, el exotismo). Si el museo es un lugar de musealización y visualización, la exposición es la visualización explicativa de hechos ausentes por medio de los objetos, así como de elementos de la puesta en escena, utilizados como signos” (p. 37).

La centralidad que ocupa la institución museal en el campo patrimonial (Alegría, 2012) radica precisamente en su rol como agente de producción simbólica, lo que supone reposicionar las prácticas de conservación y exhibición desde la puesta en valor de significados que los objetos poseerían de manera intrínseca hacia acciones abiertas a la participación de los visitantes en la construcción permanente de nuevos significados sobre el patrimonio que el museo custodia. En ello el diseño ocupa un lugar constitutivo y no meramente instrumental, posicionándose como un medio a través del cual esa apertura se materializa en dispositivos, espacios y experiencias concretas. En el contexto chileno, al analizar el *Museo Interactivo Mirador* (MIM) Brancoli (2024/2025) describe el diseño como

“articulador de ideas y motor catalizador inicial de todos los proyectos” operando como “interfaz entre la ciencia, el arte y la comunidad” (p. 360), estableciéndose una articulación dinámica de la relación entre museo y diseño, que no se limita a un acto único, sino que a un proceso de reconfiguración continua: “el museo, al igual que el diseño, está en constante reformulación, es un ser vivo que necesita ajustes de contenido y de diseño” (Rivera, 2022, citado en Brancoli, 2024/2025: 359).

Para profundizar en las implicancias de este vínculo en el cual la exposición resulta en dispositivo articulador, es necesario desplazar la concepción de las exposiciones museísticas como una simple suma de objetos dispuestos en un espacio, para comprenderlas como ensamblajes donde confluyen elementos heterogéneos como materialidades, discursos y

normativas institucionales que terminan por configurar modos singulares de mostrar y contextualizar el patrimonio. Esta perspectiva supone reconocer que el objeto museístico no es la cosa física por sí sola, sino que comprende, siguiendo a Dudley (2010), un conjunto completo de “información-objeto”, en el que la cosa material “es solo un elemento de una molécula de piezas de información interconectadas” (p. 2-3). El objeto, en este sentido, adquiere valor e importancia no por sus atributos intrínsecos sino por los significados culturales en el cual lo enmarca el ensamblaje expositivo, un campo de fuerza que, a la vez de potenciarlo, también puede constreñirlo.

Abordar el carácter dinámico y en constante transformación de las interacciones entre los diversos componentes que conforman un conjunto museístico, que van desde las políticas de colecciones hasta las acciones educativas, son comprendidas por Pfefferkorn (2023) como “prácticas museísticas”. El enfoque de la práctica se entiende como algo emergente y performativo que ofrece un gran potencial al estudio de los museos pues, como señala McCarthy (2015), permite a los académicos y profesionales estar más atentos a “la compleja interacción organizacional de las cosas, las personas y las organizaciones con sus redes constantemente cambiantes de agencia social y material” (p. xlvii).

Desde esta perspectiva, la infraestructura, los objetos, propuestas museográficas y dispositivos interactivos en el espacio del museo ejercen un rol material activo: el visitante se encuentra inmerso y en contacto con ellos, y estos tienden a dar forma al movimiento y a “predeterminar” (Pfefferkorn, 2023: 53) el recorrido y el orden de interacción ya sea con los objetos o espacios patrimoniales. Un museo pensado como experiencia inmersiva debe considerar, en consecuencia, cómo sus distintas facetas –desde la arquitectura hasta las exposiciones– permiten extender las prácticas de participación y conexión del visitante en diferentes niveles: entre el edificio y su entorno circundante, y en la multiplicidad de posibilidades que configuran las galerías para el desplazamiento y la interacción física, emocional e intelectual con el patrimonio exhibido (Pfefferkorn, 2023: 106).

En este contexto el diseño ocupa un lugar constitutivo –y no meramente instrumental– para la configuración de la experiencia museográfica. A través de la integración de distintos tipos de dispositivos, el diseño permite a los museos transitar de ser sitios de observación pasiva hacia espacios en los cuales los visitantes puedan involucrarse activamente desde múltiples dimensiones: intelectual, física y emocional. Esta capacidad del diseño para estructurar modos de relación entre personas, objetos y espacios es lo que Serrat y Font (2011) reconocen en su definición de museografía didáctica interactiva, entendida como “el conjunto de técnicas museográficas destinadas a un objetivo común: facilitar o permitir la interrelación o la relación activa entre el visitante y el objeto a visitar”, de modo que “los módulos o elementos de la exposición necesitan de la participación y acción del visitante poniendo en marcha sus sentidos, así como diferentes mecanismos físicos, mentales y emocionales” (p. 258). Lo relevante de esta definición para una perspectiva centrada en el diseño es que desplaza la pregunta desde el objeto exhibido hacia el dispositivo que media la relación entre ese objeto y quien lo visita, pues es el diseño de ese dispositivo el que determina qué tipo de participación es posible, qué sentidos se activan y qué experiencia se habilita.

Por lo anterior es preciso advertir que el concepto de interactividad en museos no es unívoco ni está exento de discusión disciplinar. El término, como señala Gándara Vázquez

(2020) suele emplearse de manera reduccionista, asociándolo principalmente a la posibilidad de manipular dispositivos, lo cual no implica necesariamente una comunicación más horizontal entre el museo y sus visitantes. En su análisis, distingue entre interacción –como intercambio entre agentes– e interactividad –como propiedad de ciertos sistemas y dispositivos–, advirtiendo que la mera presencia de medios interactivos no convierte automáticamente a un museo en interactivo. Esta precisión tiene consecuencias directas para la práctica del diseño, pues implica que la interactividad no es un atributo que se incorpora a una exhibición por el solo hecho de incluir elementos manipulables, sino una cualidad relacional que debe ser proyectada, es decir, deliberadamente construida mediante decisiones de diseño que consideren al visitante, el contenido, el espacio y los materiales como componentes de un sistema integrado.

Al respecto, Santacana y Martín Piñol (2010) han sistematizado los modelos de interactividad en museos identificando una variedad de aproximaciones que van desde la manipulación directa de objetos hasta la simulación y la representación, pasando por mecanismos de exploración guiada. Lo relevante de esta sistematización para el diseño es que pone de manifiesto que no existe un único régimen de interactividad sino una pluralidad de modos, cada uno de los cuales supone decisiones proyectuales específicas sobre materialidad, secuencia narrativa y concepción del visitante. Esto también impacta sobre la investigación de las visitas a museos desplazando la atención, como señala Macdonald (2007), hacia el reconocimiento de las dimensiones afectivas y corporizadas de la experiencia, más allá de las cuestiones cognitivas, interpelando directamente al diseño de dispositivos interactivos para incorporar esa complejidad en sus decisiones proyectuales.

En el contexto chileno, el MIM ofrece un ejemplo paradigmático de cómo el diseño puede estructurar distintos niveles de experiencia interactiva de manera integrada. Rojas y Riquelme (2017, citados en Brancoli, 2024/2025) describen una Matriz Museográfica que articula tres componentes: objetivo científico o educativo, guion narrativo y propuesta conceptual de diseño como condición previa al desarrollo de cualquier módulo interactivo. Esta matriz genera, al enfrentarse a cada dispositivo, cuatro niveles de experiencia secuenciales: emoción, interacción a través de la decodificación de formas, exploración mediante la formulación de hipótesis y, finalmente, adquisición de conocimiento (Brancoli, 2024/2025, p. 360). Este modelo, orientado a la integración de lo sensorial y lo cognitivo, ilustra cómo una interactividad va más allá de la manipulación de dispositivos para constituirse en una experiencia de aprendizaje significativa y multidimensional.

En este marco, resulta analíticamente productivo distinguir entre dos orientaciones del diseño interactivo en museos que no son mutuamente excluyentes pero sí configuran lógicas proyectuales diferenciadas. La primera es una orientación didáctica, en la que el diseño estructura secuencias pedagógicas orientadas a la adquisición guiada de contenidos, en que el dispositivo conduce al visitante a través de operaciones predefinidas y la materialidad cumple una función principalmente operativa y de soporte. La segunda es una orientación sensorial y escenográfica, en la que el diseño construye ambientes de inmersión donde el sentido emerge de la exploración y en que la materialidad no se concibe como soporte del contenido, sino como una encarnación del mismo. En la primera el visitante es más bien concebido como un usuario-aprendiz, mientras que en la segunda su agencia acentúa más la exploración. Estas dos orientaciones nos enfrentan con concepciones distintas de

lo que es diseñar para un museo, qué rol cumple el diseñador en el proceso museográfico y qué tipo de experiencia se considera legítima y deseable para el visitante. Como se verá en el análisis del caso, esa diferencia de orientación es precisamente lo que separa las dos propuestas examinadas en este artículo.

En el contexto de los museos estatales chilenos, el proceso de diseño de una exhibición museográfica está mediado por la figura de la licitación pública como instrumento de contratación estatal, la que antecede y estructura el trabajo de los diseñadores. Esta mediación ha recibido escasa atención en la literatura especializada, que más bien tiende a estudiar el proceso de diseño ya sea desde perspectivas centradas en el prototipado y la experimentación (McLean, 2018), como desde enfoques de co-creación entre museos y visitantes (Derrida, 2024), pero no abordan el modo en que los instrumentos institucionales de contratación operan anticipadamente como organizadores del campo de posibilidades museográficas. En ese cometido, si bien las licitaciones contienen un conjunto de especificaciones técnicas y administrativas, también es posible entenderlas como un dispositivo que no se limita a describir lo que debe construirse, sino que dispone y organiza anticipadamente las relaciones posibles entre espacio, materialidad, interacción y contenido, delimitando aquello que puede ser pensado, diseñado y experimentado en el espacio museal. En definitiva, si la exposición es un ensamblaje donde confluyen elementos heterogéneos, la licitación es el momento institucional en que dicho ensamblaje comienza a ser prefigurado, incluso antes de que alguna propuesta haya sido elaborada y presentada formalmente.

Siguiendo la Teoría del Actor-Red (Latour, 2008), esta prefiguración resuena como una instancia que opera como un proceso de inscripción en la cual los objetos y documentos no son meros intermediarios pasivos sino mediadores activos que transforman, traducen y desplazan aquello que transportan. Desde esta perspectiva, las bases técnicas de una licitación adquieren estatus de un actor que inscribe en el documento un conjunto de expectativas sobre el tipo de visitante, el régimen de interacción deseable, la materialidad apropiada y la narrativa que debe sostenerse, incorporando a los diseñadores en una red de relaciones y un campo de fuerza prefigurado.

Los diseñadores que concursan traducen, reinterpretan o incluso desvían los requerimientos de la licitación, produciendo propuestas que pueden intensificar la lógica del encargo, desplazarla o reconvertirla en una dirección distinta. De allí que el estudio comparativo de las propuestas presentadas permite revelar la particularidad de la lectura que se hizo del encargo institucional y la concepción específica del visitante, del patrimonio y de la experiencia museal. Poner atención en el proceso de traducción del encargo y su posterior materialización permite comprender de mejor manera cómo se configura la experiencia museográfica en los museos públicos dependientes del Estado como resultado de una cadena previa de mediaciones institucionales, profesionales y materiales. Es precisamente aquella cadena la que este artículo se propone explorar a partir del caso de la sala pulpería del *Museo Regional de Aysén*.

3. Metodología

Siguiendo la propuesta de Yin (2018) el artículo adopta una estrategia metodológica cualitativa de estudio de caso de carácter exploratorio, para lo cual se contempló la secuencia de tres procedimientos. Primero, articular como unidad de análisis los dispositivos interactivos de la sala pulpería del MuRay y el proceso licitatorio que los originó. Segundo, triangular la información a partir de múltiples fuentes de evidencia, tales como los documentos de licitación, las propuestas de diseño y los registros fotográficos de los dispositivos instalados. Finalmente, una fase de análisis de la evidencia acorde al marco teórico propuesto. Esta última se organiza en tres momentos analíticos articulados. El primer momento consiste en la reconstrucción de los requerimientos de diseño a partir de las bases técnicas de la licitación pública *Servicio de diseño y construcción de elementos interactivos para pulpería del MRA*, ID 4389-4-LE17, publicada en Mercado Público entre el 28 de marzo y el 25 de abril de 2017.

El segundo momento consiste en un análisis comparativo de las propuestas de diseño presentadas al proceso licitatorio a través de una matriz categorial construida a partir de cuatro dimensiones: el modelo museográfico, el régimen de interactividad, la materialidad y la concepción del visitante. Esto se complementa con el examen de los registros fotográficos de los dispositivos ya instalados en la sala, lo que permite articular el momento del encargo con el del resultado.

El tercer momento examina de qué manera cada propuesta traduce, intensifica o desvía los requerimientos inscritos en el dispositivo licitatorio, distinguiendo entre modalidades de traducción que refuerzan la lógica pedagógica del encargo y aquellas que la reconvierten mediante una reconfiguración más bien escenográfica.

4. Resultados

4.1. Requerimientos y evaluación del proceso de licitación

La licitación pública *Servicio de diseño y construcción de elementos interactivos para la sala Pulpería del Museo Regional de Aysén*, ID 4389-4-LE17, publicada en Mercado Público entre el 28 de marzo y el 25 de abril de 2017, se enfocó en desarrollar y construir dos áreas con elementos interactivos denominadas sector “maqueta” y sector “corral de madera”, en las cuales se abordan distintos aspectos del manejo ovino en Aysén. Ambos sectores forman parte de una museografía preexistente cuyos soportes expositivos evocan los corrales de esquila a través de estructuras confeccionadas con listones de madera cepillada de 1x5” y 1x3” a partir de un sistema de ensamblaje simple. En su interior se despliega la colección –en vitrinas y plintos según sea el caso– y en sus bordes un inforriel cuyo contenido tiene directa relación con los dispositivos interactivos solicitados. Las bases técnicas establecen explícitamente que la materialidad y el aspecto de los interactivos deben ir “en sintonía

con esta estética”, delimitando el campo estético y material dentro del cual el diseño debe operar (*Ver Figura 4*).

Los siete dispositivos interactivos solicitados en las bases cubren un espectro temático que va desde la dimensión geográfica e histórica de la actividad lanera hasta sus aspectos técnicos y proyectivos (*Ver Figura 5*).

Al proceso licitatorio postularon dos oferentes, las que consignaremos como Propuesta 1 y Propuesta 2. Ambos cumplieron con los requisitos formales exigidos por las bases y fueron sometidos a evaluación por un Comité de Recomendación constituido por funcionarios de la Subdirección Nacional de Museos de la entonces Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos (DIBAM), quienes emitieron acta el 4 de mayo de 2017 (DIBAM, 2017).

La estructura de evaluación contempló dos grandes dimensiones: la oferta económica y la oferta técnica. Dentro de la oferta técnica, los criterios considerados fueron la experiencia del equipo, la calidad de la propuesta, el plan de trabajo y carta Gantt y, finalmente la garantía de provisión e instalación de los interactivos.

Los resultados globales muestran una diferencia significativa entre ambos oferentes: la propuesta 1 obtuvo un puntaje ponderado de 99,7%, mientras que la propuesta 2 alcanzó un 77%. Esta brecha, que determina la adjudicación al primero, se explica fundamentalmente por la diferencia en dos criterios: experiencia del equipo y calidad de la propuesta. En los demás criterios –precio, plan de trabajo, garantía y requisitos formales– ambos oferentes obtuvieron puntajes iguales o muy similares.

La diferencia más significativa desde el punto de vista analítico se produce en el criterio de calidad de la propuesta, donde la brecha es de 18% a 7%. Este criterio se desagrega en tres dimensiones –creatividad, coherencia y materialidad– que el acta evalúa de manera diferenciada para cada oferente. Respecto de la creatividad, el acta señala que la propuesta adjudicada “presenta soluciones e ideas originales, proponiendo recursos que enriquecen la experiencia” (DIBAM, 2017: 3), mientras que la propuesta no adjudicada “se ajusta a las soluciones dadas en las bases técnicas, proponiendo recursos adecuados a la experiencia” (DIBAM, 2017: 3). En cuanto a la coherencia, la propuesta ganadora es calificada como “completamente coherente con los objetivos de cada interactivo” (DIBAM, 2017: 3), en contraste con la competidora, que “es coherente con los objetivos del 50% o menos de los interactivos” (DIBAM, 2017: 3). Finalmente, en materialidad, la propuesta adjudicada “se relaciona de muy buena manera con las materialidades del diseño del dispositivo” (DIBAM, 2017: 3), mientras que la no adjudicada simplemente “se ajusta” a ellas.

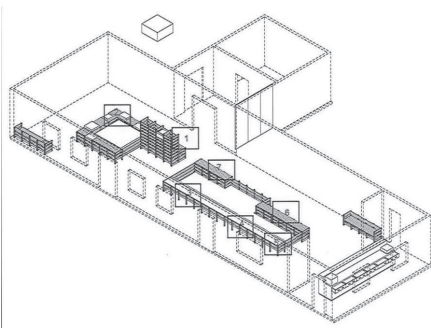


Figura 4. Localización numérica de encargo de dispositivos interactivos en exhibición de sala *pulpería* del Museo Regional de Aysén (Fuente: Documento Bases técnicas y administrativas licitación ID 4389-4-LE17).

Figura 5. Listado de interactivos solicitados para exhibición de sala *pulpería* del Museo Regional de Aysén (Fuente: Documento Bases técnicas y administrativas licitación ID 4389-4-LE17).

4

N° Dispositivo	
1	Mapa referido a los viajes de la lana durante el siglo XIX
2	Interactivo "Álbum de fotos" en sector que rodea a la maqueta
3	Glosario de un poema ubicado en el inforriel principal del corral
4	Muestra de distintas calidades de lana
5	Ruleta de preguntas frecuentes sobre la actividad ovejera y sus respuestas
6	La lana como materia prima
7	Nuevos usos de la lana

5

4.2. Las propuestas

Habiendo establecido el marco del encargo y su evaluación, ahora abordaremos las dos propuestas presentadas. Ambas responden a los mismos siete dispositivos definidos en las bases, pero lo hacen desde lógicas proyectuales radicalmente distintas, configurando dos modos de entender qué significa diseñar para un museo, cómo debe relacionarse el visitante con el patrimonio y qué rol cumple la materialidad en la construcción de experiencia.

4.2.1.- Propuesta 1

La propuesta 1 se presenta bajo el título *Zonas de aproximación* y desde su primera lámina establece un encuadre radicalmente distinto al de la propuesta 2. Antes de desarrollar los dispositivos la propuesta dedica una lámina completa a exponer su fundamento teórico bajo el título explícito “Museografía didáctica”, en la que articula un modelo de interacción estructurado en tres operaciones –percibir, descubrir y reflexionar– articuladas a través de tres dimensiones: exploración autónoma, dimensión lúdica y dimensión interactiva (Eduk Diseño, 2017, lámina 3). Con esto, el oferente explicita el modelo pedagógico que los fundamenta, inscribiendo en la propuesta una teoría de la experiencia museística que el visitante deberá recorrer.

Este encuadre teórico es coherente con la definición de museografía didáctica interactiva consignada por Serrat y Font (2011), concibiendo cada dispositivo como una operación didáctica específica que activa una o más de esas dimensiones de manera controlada y secuencial.

El planteamiento general establece tres ejes proyectuales que estructuran todos los dispositivos: espacio, aspecto y aproximación. En cuanto al espacio, los módulos “respetan la forma de los soportes existentes, creando un espacio de detención que se distingue del resto del soporte por su materialidad y color”, describiendo estos espacios como “paréntesis de actividad” (Eduk Diseño, 2017, lámina 4). En cuanto al aspecto, propone trabajar “de forma muy limpia los módulos, de manera de centrar la atención de los visitantes en los elementos protagonistas”, prefiriendo “planos de color planos y gráficas simples y directas” (Eduk Diseño, 2017, lámina 4). Estas decisiones del oferente permiten dirigir la atención cognitiva.

En cuanto a la materialidad en todos los dispositivos predominan materiales industriales, durables, de alto tráfico y fácil mantención, especialmente post-formados y de revestimiento decorativo como el aluminio compuesto, el policarbonato y el acrílico. Esta elección resulta proyectualmente significativa, toda vez que la información se encuentra en la gráfica y el soporte opera como el artefacto que la torna accesible.

El dispositivo 1 –el viaje de la lana– se traduce como un plegable de 80x50 cm en aluminio compuesto con páginas abatibles que presenta el recorrido en tres etapas secuenciales: producción en Aysén, traslado al puerto, llegada a Europa. La interacción consiste en girar las páginas mediante un eje metálico, siguiendo una narrativa predefinida. El dispositivo conduce al visitante de manera explícita y ordenada, reproduciendo en miniatura la lógica del libro que se lee de principio a fin e impidiendo ambigüedades así como posibilidades de exploración no lineal (Ver Figura 6).

El dispositivo 3 –el glosario del poema– es denominado *Descifrando un poema* y lo resuelve mediante un módulo que presenta el texto escrito con botón de audio, acompañado de ocho cubos macizos de madera revestidos con gráfica de alta resolución, cada uno con el nombre de una palabra difícil y su definición. Los cubos pueden extraerse de sus nichos y reubicarse, con un sistema de colores que funciona como “instrucción tácita” para guiar la acción correcta (Eduk Diseño, 2017, lámina 9). En la interacción el visitante descifra, clasifica y compara. La experiencia es operativa y su resultado es el conocimiento de un léxico específico (Ver Figura 7).

El dispositivo 6 –la lana como materia prima– alcanza la mayor complejidad de la propuesta e ilustra la capacidad de exceder el encargo que el comité evaluador valoró. Denominado *Las posibilidades de la lana*, propone cuatro experiencias integradas a lo largo de una mesa: a) un marco digital con la secuencia de procesos desde el lavado al ovillado; b) un muestrario de lanas en tres estados táctiles –sucia, lavada, escarmenada– que pueden tocarse y olerse; c) nueve cilindros con lanas teñidas que en un segundo estado revelan el objeto vegetal con que fueron teñidas y d) una ovilladora mecánica mediante manivela que permite al visitante ovillar sin fin, trasladando el ovillo de una rueca a otra. Esta última solución introduce un elemento de acción corporal directa que trasciende la lógica puramente cognitiva para incorporar una dimensión kinésica que la propuesta no había desarrollado en los dispositivos anteriores (Ver Figura 8).

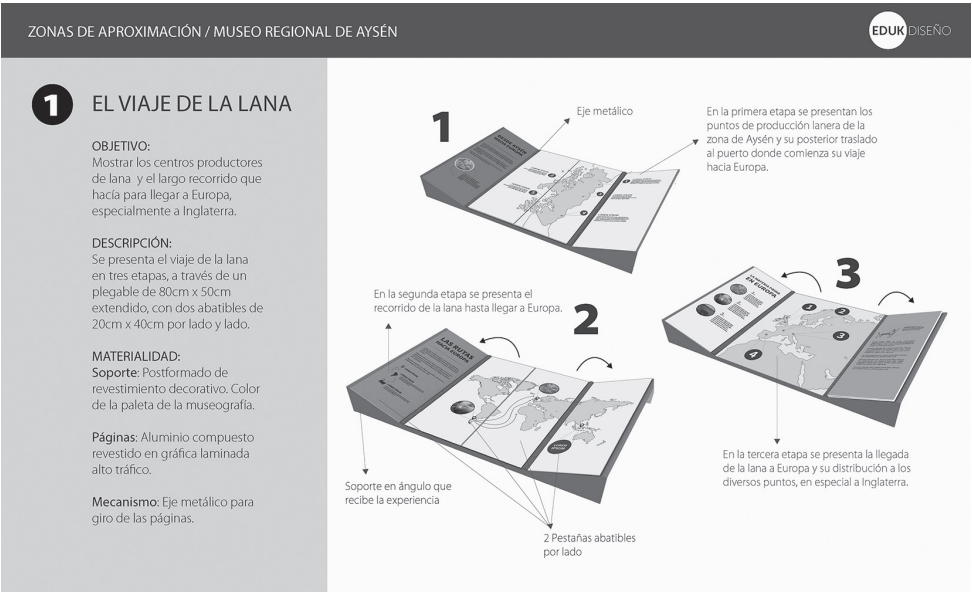
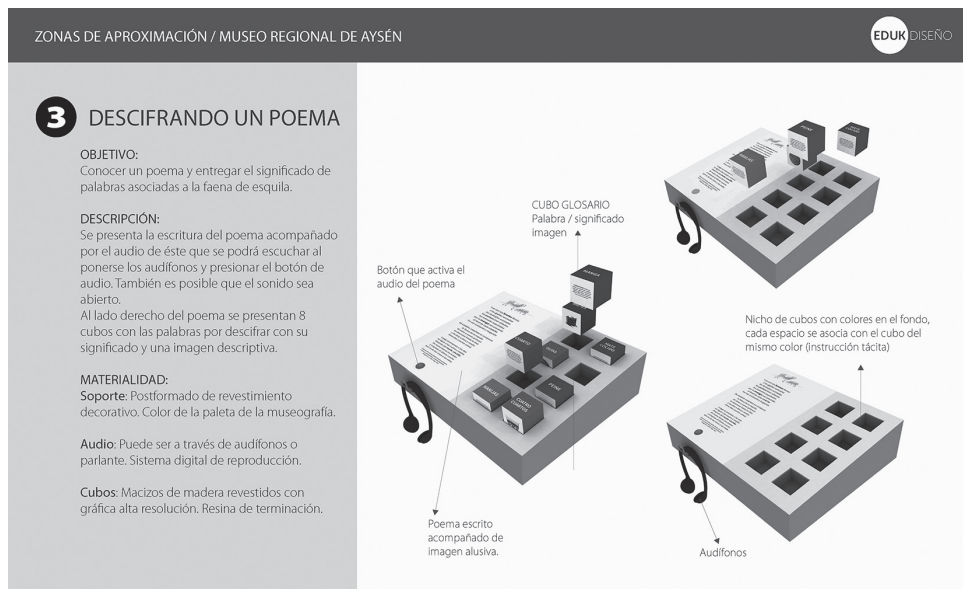


Figura 6. Lámina propuesta dispositivo 1—«El viaje de la lana», Eduk Diseño, 2017 (Fuente: documento de propuesta técnica licitación ID 4389-4-LE17).



7



8

Figura 7. Lámina propuesta dispositivo 3—»Descifrando un poema», Eduk Diseño, 2017 (Fuente: documento de propuesta técnica licitación ID 4389-4-LE17). **Figura 8.** Lámina propuesta dispositivo 6—»Las posibilidades de la lana», Eduk Diseño, 2017 (Fuente: documento de propuesta técnica licitación ID 4389-4-LE17).

4.2.2 Propuesta 2

En el dispositivo 1 –el mapa referido a los viajes de la lana– el oferente propone trabajarlo mediante tres técnicas simultáneas: un mapa sobre relieve en madera construido por capas cortadas con láser; un sistema de lana entretejida que representa el mar y las rutas de traslado; y fichas con códigos QR que permiten acceder a información ampliada. Lo relevante es que en su fundamento proyectual la lana no ilustra el mapa, sino que lo constituye materialmente, excediendo su concepción como solución técnica. El recorrido de la lana desde Aysén hacia Europa es encarnado en el mismo material que es objeto del relato, no es representado mediante gráfica impresa.

El dispositivo 3 –el glosario del poema– es una propuesta que el oferente convierte en una verdadera “instalación ambiental”, que escapa de la función informativa más bien discreta solicitadas en las bases técnicas. El texto aparece grabado sobre una simulación de cuero de oveja; alrededor se disponen elementos tridimensionales –boinas, cuerdas, tijeras, vellón– que evocan la vida del esquilador; las palabras del glosario cuelgan como etiquetas físicas con ilustraciones. La propuesta señala que busca “conectar con las emociones de los lectores y transportarlos hacia esta época de mayor auge de estancias laneras” (Estudio Mezcla, 2017, lámina 3). De esta manera ya no se trata de sólo definir palabras, sino de producir un efecto de presencia a través de una escena que cuida todos los elementos.

Para el dispositivo 4 –la muestra de distintas calidades de lana– el oferente propone un sistema de lanas colgantes a distintas alturas, con muestras en estado bruto y lavado, que el visitante puede ver, tocar y comparar sin instrucciones explícitas. Para el dispositivo 5 –la ruleta– propone una mecánica con forma de oveja, cubierta de texturas lanudas, que conecta los datos duros sobre la actividad ovejera con una experiencia sensorial y lúdica. Para los dispositivos 6 y 7 –la lana como materia prima y sus nuevos usos– propone respectivamente un panel sobre *Trabajando la lana* con réplicas, elementos colgantes y mecanismos accionados a batería, y un sistema modular de cajas de madera volante con iluminación LED que expone productos hechos con lana etiquetados según sus propiedades sustentables (Ver Figura 9).

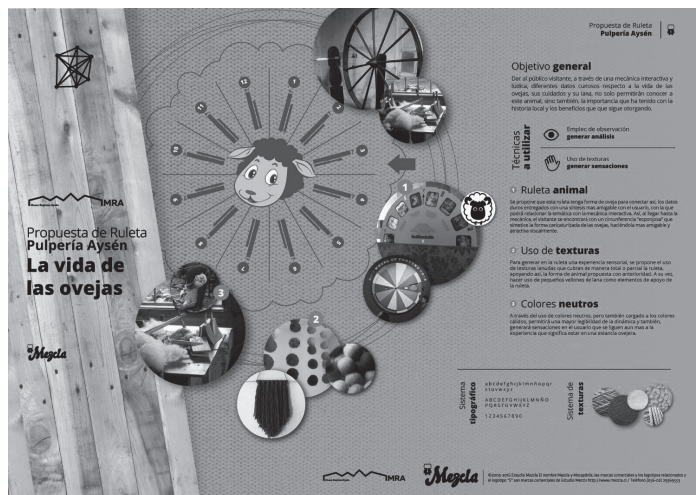


Figura 9. Lámina propuesta dispositivo 5—Ruleta «La vida de las ovejas», Estudio Mezcla, 2017 (Fuente: documento de propuesta técnica licitación ID 4389-4-LE17).

Lo que unifica estas soluciones es una decisión proyectual persistente en la cual la materialidad es el medio a través del cual el contenido es posible de ser experimentado, tornándose en más que un soporte o un material de acabado.

4.3. Análisis comparativo

El examen conjunto de ambas propuestas nos permite proyectar los tipos de operación que cada una realizó sobre el encargo institucional. Empleando la taxonomía de dimensiones definida en la metodología, la comparación puede sintetizarse según muestra la *Figura 10*. La tabla grafica las diferencias que tienen las propuestas en el modo de traducir la solicitud institucional y no sólo una diferencia de estilo. La propuesta 2 se desvía al reconvertir los requerimientos funcionales que aparecen en las bases en experiencias ambientales en que el sentido emerge por una práctica inmersiva más que instruccional. En contraste, la propuesta 1 intensifica los requerimientos de la licitación y los implanta en una arquitectura pedagógica en una lógica de secuencia y aprendizaje guiado que termina por tornarlos más completos

La adjudicación de la propuesta 1 no implica que sea una propuesta museográficamente superior en términos absolutos, pues ambas propuestas son portadoras de concepciones radicalmente distintas de qué es la interactividad, qué es el patrimonio y cuál es el rol del diseño en la mediación entre ambos. Lo que el acta de evaluación indica es que prevalece el criterio de coherencia con lo establecido en la lógica del dispositivo licitatorio, es decir, de la capacidad de traducir el encargo de manera que cada elemento de la propuesta pueda ser evaluado en correspondencia directa con cada elemento de las bases.

Dimensión	Propuesta 1	Propuesta 2
Relación con las bases	Traducción modular y ampliada	Reinterpretación escenográfica
Modelo museográfico	Secuencia pedagógica estructurada	Ambiente evocativo
Régimen de interactividad	Mecánico-didáctica / guiada	Sensorial / abierta
Materialidad	Industrial	Orgánica
Concepción del visitante	Usuario-aprendiz / agencia guiada	Sensible / agencia exploratoria
Relación con el espacio	Módulos discretos en espacio existente	Continuidad ambiental

Figura 10. Tabla comparativa de propuestas (Fuente propia).

4.4. Los dispositivos instalados. La propuesta adjudicada en el espacio museal

El tercer momento analítico definido en la metodología consiste en articular el análisis del encargo y las propuestas con el resultado efectivamente instalado en la sala pulpería del MuRay. Las fotografías obtenidas en visita al museo permiten examinar de qué manera la propuesta adjudicada se materializó en el espacio expositivo, y en qué medida el resultado mantiene, ajusta o transforma las decisiones proyectuales contenidas en la propuesta original.

Este ejercicio es precisamente el que la literatura sobre museografía interactiva raramente realiza y constituye uno de los aportes específicos de este estudio de caso, pues la observación de los dispositivos instalados revela la coherencia entre la propuesta y el resultado, especialmente en la lógica modular, la paleta cromática, la materialidad industrial y la estructura pedagógica que organizaba la propuesta son claramente reconocibles en los dispositivos en uso. Sin embargo, la implementación también revela ajustes significativos que permiten profundizar el análisis comparativo.

Dispositivo *El viaje de la lana*

La imagen general de la sala muestra el dispositivo 1 instalado como una mesa horizontal de gran formato ubicada frente a la estructura de corral de madera. El mapa está resuelto como una superficie impresa sobre la que se despliega una ruta tridimensional desde Puerto Aysén hacia Europa a través del Canal de Panamá, materializada mediante una línea en relieve con un objeto de madera –una embarcación estilizada– que el visitante puede deslizar a lo largo de la ruta (*Ver Figura 11*). La instrucción “Navega la ruta de la lana por el canal de Panamá” está impresa directamente sobre la superficie del dispositivo. Este resultado revela una diferencia respecto de la propuesta original del oferente, que planteaba un plegable con páginas abatibles. El dispositivo instalado opta en cambio por

una superficie continua con objeto manipulable, lo que introduce una dimensión kinésica y háptica –deslizar la embarcación– que no estaba en el diseño original. Esta modificación es analíticamente relevante porque desplaza el dispositivo desde una lógica puramente informativa hacia una que incorpora acción corporal directa, acercándose a lo que Macdonald (2007) describe como la dimensión corporizada de la experiencia museística. Paradójicamente, el resultado instalado incorpora un elemento que era más característico de la propuesta del segundo oferente dentro de la arquitectura formal y cromática del adjudicado.

Dispositivo *El álbum fotográfico*

Se trata de tres álbumes con tapas impresas sobre tela con fotografías históricas de la *Sociedad Industrial de Aysén*, dispuestos en un sistema de guías de madera nativa que permite extraerlos y hojearlos (Ver Figura 12). El resultado es cercano a la propuesta original del adjudicado, pero con una materialidad que supera lo previsto al considerar textura de tela para las tapas de los álbumes, las esquinas de las fotografías interiores replican los esquineros metálicos de los álbumes de época y la tipografía de los pies de foto emula la escritura manuscrita.

Dispositivo *Glosario del poema Esquilando*

El dispositivo instalado (Ver Figura 13) es quizás el que más fielmente reproduce la lógica pedagógica de la propuesta adjudicada. El poema *Esquilando*, de Carlos Bello Durán, aparece impreso a la izquierda con las palabras técnicas destacadas en color y vinculadas cromáticamente a ocho botones cuadrados de colores dispuestos en una grilla a la derecha. Cada botón, al ser presionado, activa un parlante que emite la definición de la palabra correspondiente. La instrucción “presiona y escucha” aparece señalada con un ícono circular. Este dispositivo materializa con precisión lo que Serrat y Font (2011) describen como museografía didáctica interactiva: la participación del visitante activa un mecanismo físico –presionar– que pone en marcha un proceso mental –decodificar, asociar– y una experiencia sensorial –escuchar. El dispositivo instala al visitante en el rol de usuario-aprendiz que el marco teórico identificaba como característico de la orientación didáctica del diseño interactivo.

Dispositivos *La primera clasificación de la lana y preparar la lana*

Los dispositivos documentan dos muestrarios táctiles de lana instalados en la sala (Ver Figura 14). El primero, titulado *Preparar la lana recién esquilada*, presenta lana en tres estados –sucia, lavada y escarmenada– en nichos de policarbonato que permiten el contacto táctil directo a través de perforaciones circulares. El segundo, titulado *La primera clasificación de la lana*, presenta cuatro calidades –desecho, gruesa, media y fina– en una caja con cubierta de policarbonato y gaveta con información adicional. Ambos están resueltos con materiales de alto tráfico –policarbonato, post-formado blanco, señalética con código de color– coherentes con la propuesta.

Desde el punto de vista analítico, estos dispositivos son los que más directamente evidencian la tensión entre las dos lógicas museográficas que este artículo examina.

Dispositivo *Teñir con tinturas vegetales*

Las imágenes documentan una sección del dispositivo 6 dedicada al teñido con tinturas vegetales. El dispositivo instalado presenta sobre la superficie de la mesa una serie de cilindros —correspondientes a los de la propuesta original— con lana teñida en la parte superior, que al levantarse revelan el vegetal con que fueron teñidas. En la *Figura 15* puede verse uno de estos cilindros levantado, mostrando yerba mate en el interior del contenedor transparente y lana teñida de color ocre en la cima. La instrucción de descubrimiento —levantar el cilindro para revelar el agente de teñido— es exactamente la que se había propuesto en su diseño original.

Este dispositivo introduce una operación de revelación que va más allá de la instrucción, pues el visitante debe inferir una relación causal entre el vegetal y el color de la lana, activando lo que el fundamento teórico del oferente consignaba como la dimensión de “reflexionar” dentro del ciclo percibir-descubrir-reflexionar. El resultado instalado demuestra que la propuesta adjudicada no solo ejecutó su encargo sino que lo desarrolló con una sofisticación pedagógica que, en este dispositivo particular, alcanza una articulación entre lo sensorial y lo cognitivo que trasciende la lógica puramente didáctica que el análisis comparativo de propuestas le atribuía.

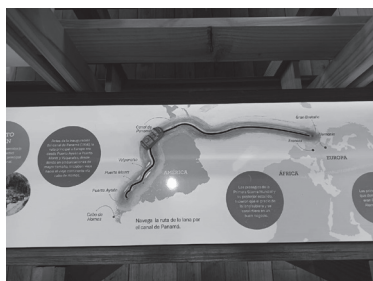
Dispositivos *La vida de las ovejas*

La *Figura 16* documenta el dispositivo instalado, que responde a la ruleta de preguntas frecuentes sobre la actividad ovejera. El resultado instalado difiere significativamente del diseño original, que proponía un abatible con audio automático. Lo que se observa en la sala es un sistema de láminas abatibles dispuestas horizontalmente, con una pregunta visible en la lámina superior de color rojo —“¿Cuánto dura el embarazo de una oveja?”— y la respuesta en la lámina inferior que el visitante debe voltear para revelar. La estructura modular, la paleta cromática y la tipografía son coherentes con el sistema visual general del oferente.

El examen conjunto de los dispositivos instalados permite formular tres observaciones posibles de articular con las consideraciones ya identificadas en los apartados anteriores. La primera es que la propuesta adjudicada se implementó con notable fidelidad a sus principios proyectuales: la lógica modular, la materialidad industrial, la paleta cromática contenida y la arquitectura pedagógica percibir-descubrir-reflexionar son reconocibles en el conjunto de los dispositivos instalados. Esto confirma la coherencia entre encargo, propuesta y resultado que el proceso de traducción del equipo oferente había configurado.

La segunda es que la implementación introdujo ajustes, lo cual sugiere que la tensión entre ambas orientaciones museográficas no se resuelve definitivamente en la adjudicación de la licitación sino que continúa operando en las decisiones de implementación, produciendo un resultado que es más híbrido en cuanto a enfoque de lo que el análisis de propuestas permitía anticipar.

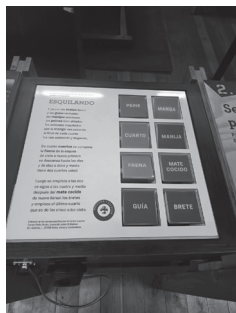
La tercera observación es que este resultado híbrido no puede ser atribuido exclusivamente a la propuesta adjudicada, pues el proceso de implementación involucra a otros actores como los equipos técnicos del museo, de la *Subdirección Nacional de Museos* y los propios proveedores/fabricantes que también traducen el diseño en su camino hacia la instalación final. Siguiendo a Latour (2008), cada uno de estos actores es un mediador que opera transformando, de modo que el dispositivo instalado es siempre el resultado de una cadena de traducciones que ningún diseñador controla completamente.



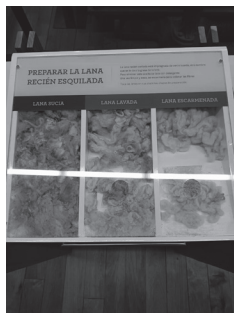
11



12



13



14



15



16

Figura 11. Detalle del mapa interactivo “El viaje de la lana” con ruta en relieve y embarcación deslizable (Fotografía del autor, 2026). **Figura 12.** Dispositivo álbum fotográfico instalado, vista general del soporte con guías de madera (Fotografía del autor, 2026). **Figura 13.** Dispositivo “Esquilando” instalado. Glosario interactivo con botones cromáticos y sistema de audio (Fotografía del autor, 2026). **Figura 14.** Dispositivo “Preparar la lana recién esquilada” instalado. Muestrario táctil con tres estados de la lana (Fotografía del autor, 2026). **Figura 15.** Detalle del dispositivo de teñido con tinturas vegetales. Cilindro levantado mostrando yerba mate como agente de teñido (Fotografía del autor, 2026). **Figura 16.** Dispositivo “La vida de las ovejas” instalado. Sistema de láminas abatibles con pregunta visible y respuesta oculta (Fotografía del autor, 2026).

Conclusiones

Este artículo se propuso examinar el proceso de diseño de dispositivos interactivos analógicos en la sala *pulpería* del *Museo Regional de Aysén* como un caso que permite acercarnos al modo en que los instrumentos institucionales de contratación estatal configuran anticipadamente el campo de posibilidades del diseño museográfico, y la manera en que los diseñadores traducen, intensifican o desvían esas configuraciones previas, una dimensión escasamente explorada en los estudios sobre museografía interactiva.

Los resultados obtenidos nos permiten formular tres cuestiones principales. En primer lugar, pensar la licitación pública como un instrumento que excede su dimensión administrativa de contratación. Además de describir un requerimiento de compra, las bases técnicas de la licitación ID 4389-4-LE17 transmiten una concepción del visitante, un régimen de interactividad deseable, una estética material y una arquitectura narrativa que operan delimitando el campo de lo posible antes de que ninguna propuesta fuera elaborada.

Esta característica de la licitación, prefigurativa si se quiere, no es exclusiva del caso estudiado. En el contexto de los museos estatales chilenos, donde el diseño museográfico se contrata mayoritariamente mediante procedimientos de compra pública administrados por el Estado a través de plataformas como Mercado Público, la licitación constituye el mecanismo estándar de acceso al encargo. De esta manera la cadena de mediaciones que produce una exhibición comienza en el momento en que funcionarios públicos, en este caso de la *Subdirección Nacional de Museos* y del *Museo Regional de Aysén*, redactan unas bases técnicas que inscribe -consciente o inconscientemente- una teoría de la experiencia museal. Analizar ese momento de inscripción es tan necesario para comprender la museografía resultante como analizar las propuestas de diseño o los dispositivos instalados.

En segundo lugar, el estudio comparativo entre las propuestas permitió identificar dos modalidades de traducción del encargo institucional que evidencian dos concepciones distintas de qué es diseñar para un museo y qué tipo de visitante se produce en el proceso. Es decir, no son sólo dos preferencias estéticas diferentes que se ponen en competencia.

La propuesta del oferente que no fue seleccionada tradujo el encargo tomando las funciones comunicacionales definidas en las bases y las reconvirtió en experiencias ambientales donde la materialidad encarna el contenido en lugar de soportarlo. Esto produce un visitante cuya relación con el patrimonio es afectiva y exploratoria. La propuesta adjudicada tradujo el encargo desarrollando cada requerimiento de las bases en una operación didáctica precisa, articulando los dispositivos en una secuencia pedagógica estructurada en torno al ciclo percibir-descubrir-reflexionar. Esta propuesta produce un visitante concebido como usuario-aprendiz cuya relación con el patrimonio es cognitiva e instrumental.

Lo que el análisis de los dispositivos instalados agrega a esta distinción es que la implementación final es más compleja e iterativa de lo que uno podría imaginarse, pues en el tránsito entre la propuesta adjudicada y la instalación de los interactivos intervienen fabricantes, profesionales del museo, curadores y otros actores que también inciden sobre el diseño, produciendo desplazamientos que el análisis de propuestas no puede anticipar. Esta observación tiene consecuencias teóricas relevantes pues sugiere que la distinción entre orientación didáctica y orientación sensorial, aunque analíticamente productiva, no debe entenderse como una oposición binaria sino como una tensión que se reconfigura

a lo largo de toda la cadena de mediaciones que produce un dispositivo museográfico. El resultado instalado es siempre el producto de esa tensión y no una resolución definitiva. En tercer lugar, el análisis del acta de evaluación reveló que el sistema de ponderación de la licitación inscribe de forma implícita una teoría museográfica que valora la correspondencia entre objetivos comunicacionales, decisiones de diseño y soportes materiales como criterio de excelencia proyectual, lo cual favoreció la propuesta del adjudicado, pues su lógica modular y pedagógica era más legible dentro del sistema de evaluación que la lógica escenográfica y ambiental del competidor. Esto tiene implicancias importantes para la práctica del diseño museográfico en museos públicos, toda vez que la licitación, en este sentido, si bien es un instrumento que busca ser neutral en la selección de la mejor propuesta, también es un mecanismo que opera -implícitamente- produciendo ciertos tipos de museografía y descartando otros.

Referencias bibliográficas

- Alegría Licuime, L. (2012). Patrimonio, museos y museología. En D. Marsal (Ed.), *Hecho en Chile. Reflexiones en torno al patrimonio cultural* (pp. 145–172). Ediciones del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.
- Brancoli, M. B. (2024/2025). Volver a los orígenes. La identidad gráfica de un museo como patrimonio de una comunidad. Museo Interactivo Mirador (Chile). *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (229), 357–370.
- Derda, I. (2024). Museum exhibition co-creation in the age of data: Emerging design strategy for enhanced visitor engagement. *Convergence*, 30(1). <https://doi.org/10.1177/13548565231174597>
- Desvalles, A. (2010). *Conceptos claves de museología*. Armand Colin / ICOM.
- Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos [DIBAM]. (2017). *Acta de recomendación: Servicio de diseño y construcción de elementos interactivos para la sala Pulpería del Museo Regional de Aysén. Licitación N° 4389-4-LE17*. Mercado Público. <https://www.mercadopublico.cl/Procurement/Modules/RFB/DetailsAcquisition.aspx?qs=EXObwbwksbYq5uzN03BfAA==>
- Dudley, S. (Ed.). (2010). *Museum materialities: Objects, engagements, interpretations*. Routledge.
- Eduk Diseño. (2017). *Zonas de aproximación: Propuesta técnica para el Museo Regional de Aysén. Licitación N° 4389-4-LE17*. Mercado Público. <https://www.mercadopublico.cl/Procurement/Modules/RFB/DetailsAcquisition.aspx?qs=EXObwbwksbYq5uzN03BfAA==>
- Estudio Mezcla. (2017). *Propuesta técnica: Servicio de diseño y construcción de elementos interactivos para la sala Pulpería del Museo Regional de Aysén. Licitación N° 4389-4-LE17*. Mercado Público. <https://www.mercadopublico.cl/Procurement/Modules/RFB/DetailsAcquisition.aspx?qs=EXObwbwksbYq5uzN03BfAA==>
- Gándara Vázquez, M. (2020). ¿Existe realmente una museografía interactiva? *Más Museos: Revista Digital*, 2(1). https://www.researchgate.net/publication/349151717_Existe_realmente_una_museografia_interactiva

- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social: Una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial.
- Macdonald, S. (2007). Interconnecting: Museum visiting and exhibition design. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 3(S1), 149–162. <https://doi.org/10.1080/15710880701311502>
- McCarthy, C. (2015). Introduction: Grounding museum studies: Introducing practice. En C. McCarthy (Ed.), *Museum practice. The international handbooks of museum studies* (pp. XXXV–LII). Wiley Blackwell.
- McLean, K. (2018). Examining process in museum exhibitions: A case for experimentation and prototyping. En S. MacLeod, T. Austin, J. Hale & O. Ho Hing-Kay (Eds.), *The future of museum and gallery design: Purpose, process, perception* (pp. 119–129). Routledge.
- Osorio, M. (2021). La ocupación del sector “Coyhaique Bajo”: desde la Estancia Coyhaique al Museo Regional de Aysén. *Proyecto Bajo la Lupa*. Subdirección de Investigación, Servicio Nacional del Patrimonio Cultural.
- Pfefferkorn, J. (2023). *Museums as assemblage: Analysing dynamic museum practice*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003393719>
- Santacana i Mestre, J., & Martín Piñol, C. (Eds.). (2010). *Manual de museografía interactiva*. Ediciones Trea.
- Serrat Antolí, N., & Font Guiteras, E. (2011). Técnicas expositivas básicas. En J. Santacana i Mestre & N. Serrat Antolí (Coords.), *Museografía didáctica* (pp. 253–300). Ariel.
- Servicio Nacional del Patrimonio Cultural [SERPAT]. (2017). *Servicio de diseño y construcción de elementos interactivos para pulpería del Museo Regional de Aysén. Licitación ID 4389-4-LE17*. Mercado Público. <https://www.mercadopublico.cl/Procurement/Modules/RFB/DetailsAcquisition.aspx?qs=EXObwbwksbYq5uzN03BfAA==>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Sage.

Abstract: This article analyzes the design process for analog interactive devices in the general store room of the Aysén Regional Museum (MuRay) in Chile, based on a study of a 2017 public tender for museum design. It employs an exploratory case study approach, comparing two competing proposals that represent distinct design logics: one with a scenographic-sensory orientation and the other with a didactic-modular orientation. Analysis of the installed devices reveals that the final implementation incorporates elements of both design logics, demonstrating that no design process fully controls the chain of mediations that ultimately transforms a winning proposal into a museum exhibit ready for use. The study is limited to the production process of the device and does not address the effects of the interactive elements on the experience of actual visitors, a topic that exceeds the scope of this work.

Keywords: State museums - Interactive museography - Exhibition design - Public tender

Resumo: Este artigo analisa o processo de design de dispositivos interativos analógicos na sala da pulpería do Museu Regional de Aysén (MuRay), Chile, a partir do estudo de uma

licitação pública de design museográfico realizada em 2017. Utiliza-se uma abordagem de estudo de caso exploratório, comparando duas propostas concorrentes que configuram lógicas projetuais distintas: uma de orientação cenográfica-sensorial e outra de orientação didático-modular.

A análise dos dispositivos instalados revela que a implementação final incorpora elementos de ambas as lógicas projetuais, evidenciando que nenhum processo de design controla integralmente a cadeia de mediações que termina por transformar uma proposta adjudicada em um objeto museográfico destinado ao uso público. O estudo circunscreve-se ao processo de produção do dispositivo e não aborda os efeitos dos interativos sobre a experiência dos visitantes reais, aspecto que excede o escopo deste trabalho.

Palavras-chave: Museus estatais - Museografia interativa - Design expositivo - Licitação pública

(*) **Carlos Rojas-Sancristoful** es Licenciado en Historia, Profesor de Historia y Ciencias Sociales. Diplomado en descentralización y desarrollo local-regional. Doctor en Estudios Americanos. Ha participado en distintos proyectos de investigación en temáticas de memoria y patrimonio, además de desempeñarse laboralmente en destacadas instituciones del campo patrimonial como el *Parque por la Paz Villa Grimaldi*, el *Museo de la Memoria y los Derechos Humanos* y el *Museo Regional de Aysén*. Actualmente es profesional del área Programación, Comunidades y Públicos del *Museo Histórico Nacional*, Chile. carlos.rojas.san@gmail.com /  <https://orcid.org/0009-0004-8589-2497>