

1. Introducción: De la vitrina a la mediación interactiva

Actualmente, en materia de museografía y disciplinas estrechamente vinculadas a la puesta en valor del patrimonio cultural, aún es posible encontrar propuestas, recursos e instituciones que heredan el modelo tradicional, propio del periodo de la ilustración y consolidado durante el auge de los estados-nación en el siglo XIX. Sin embargo, este último ha comenzado a ceder espacio, sobre todo ante las demandas de una sociedad que ya no busca la “verdad” en el objeto, sino la relación con él (Smith, 2006). Las definiciones más recientes del Consejo Internacional de Museos (ICOM, 2022) subrayan este cambio, desplazando el foco desde la mera custodia de colecciones hacia la participación comunitaria, la sostenibilidad y la experiencia del visitante como ejes centrales del ecosistema museal. No obstante, históricamente las exhibiciones se cimentaron en lo que Cameron (1971) definió como “Museo Templo”. Bajo esta premisa, la disciplina operaba mediante el rescate y canonización de hallazgos en espacios de silencio y reverencia. Teóricas como Aurora León (1978) advirtieron tempranamente que este formato imponía una estructura rígida que aislaba el patrimonio de la vida cotidiana. Este modelo clásico perpetuó lo que ha sido denominado como “hegemonía visual” (Classen y Howe, 2006), donde la vitrina actúa no solo como protección física, sino como una barrera ontológica que privilegia la vista y suprime cualquier otra aproximación sensorial, distanciando afectivamente al visitante. Eco de lo anterior es el devenir de la práctica museográfica en Chile, cuya historia demuestra no haber sido ajena a dichas tendencias y paradigmas. En concreto, la historia de los museos se inicia en 1830 con la fundación del Museo Nacional de Historia Natural por el naturalista francés Claudio Gay. Su objetivo era contener y mostrar las principales producciones vegetales y minerales del territorio. Le siguieron los Museos de Historia Natural de Concepción (1841) y de Valparaíso (1878), sumando cierto interés en la evolución humana. Luego, bajo el impulso de las sociedades arqueológicas regionales, nacieron el Museo Arqueológico de La Serena (1943), el Museo Regional de Arica (1957), el Museo Arqueológico y Etnológico de Calama (1961), entre otros. Instituciones que, salvo pequeñas modificaciones, permanecieron sin grandes cambios hasta la década del 2000, cuando se inicia el Plan Nacional de Mejoramiento Integral de Museos Estatales. Su objetivo fue elevar los estándares museológicos y consolidar una plataforma adecuada para su gestión. Se construyeron nuevos edificios y se renovaron las exhibiciones, incluyendo progresivamente recursos táctiles y tecnologías digitales, pero se mantiene la estética aséptica en la presentación de las vitrinas y el enfoque histórico-cultural en los contenidos sobre el pasado humano. En 2015 se publica la Primera Política Nacional de Museos y se acaba de presentar la segunda, con los lineamientos hasta el 2031. Pese a los avances, los museos estatales -y más aún los municipales- cuentan con recursos humanos y financieros limitados para realizar exposiciones temporales. A ello se suma que la única iniciativa para investigar sus colecciones es escrita, por lo que responde a la divulgación de un público especializado¹. Por lo mismo, suelen realizar exposiciones discretas y sencillas a partir de fondos concursables o instalar proyectos mayores que vienen “empaquetados” de otras instituciones.

Distinto es el caso de los museos privados o de financiamiento público-privado, que tienen la capacidad de generar exhibiciones temporales propias y de alto nivel. En relación con la

arqueología, el Museo Chileno de Arte Precolombino realiza todos los años exposiciones que duran seis meses con financiamiento de Minera Escondida-BHP. Desde el 2015, estas exposiciones son preparadas por curadore/as contratados especialmente para desarrollar las investigaciones y contenidos de las muestras. En los últimos años, además, estas cuentan con la participación de connotados artistas visuales que hacen de la museografía una verdadera obra de arte. Sin embargo, el desafío actual planteado por las nuevas corrientes museográficas no radica únicamente en modernizar la estética, sino en transformar el modelo de mediación e interacción con las personas. Muchas de estas grandes muestras mantienen la hegemonía visual y escasamente utilizan recursos interactivos, digitales o táctiles que rompan la barrera de la contemplación pasiva.

Es en este punto donde la experiencia con el objeto exige una evolución. Al sustituir la vitrina de vidrio tradicional por reproducciones multiformato y elementos interactivos, no se realiza un mero reemplazo estético, sino una reestructuración profunda del discurso patrimonial. Al cambiar el soporte, se altera intrínsecamente cómo la comunidad percibe el conocimiento (McLuhan, 1964). El patrimonio deja de ser un objeto sacralizado y distante para transformarse en una experiencia accesible. Como argumenta Sandra Dudley (2010), la experiencia con el objeto no debe limitarse a la información textual o visual, sino que debe permitir un compromiso sensorial que detone respuestas emocionales y preguntas políticas en el público.

Bajo este contexto, el uso de tecnologías digitales y reproducciones físicas se ha convertido en un recurso clave para alcanzar dicha mediación. A nivel global, estas tecnologías se agrupan en diversas estrategias: desde el *videomapping* proyectado en fachadas (como en el Museo Nacional del Prado), pasando por la intervención digital de espacios patrimoniales (Sant Climent de Taüll), hasta la creación de salas que combinan materiales físicos con interfaces interactivas (Gallery One en el Cleveland Museum of Art) o museos enteramente virtuales (UNESCO Virtual Museum of Stolen Cultural Objects).

En Chile, la incorporación de estas estrategias ha sido progresiva. El Museo Chileno de Arte Precolombino integró modelos fotogramétricos 3D en su muestra “Quiebres y Reparaciones” (2023-2024). Mientras que la Fundación Desierto de Atacama apostó por una exposición plenamente digital mediante *videomapping* sobre modelos 3D en “El Pasado Presente en el Futuro Desierto” (2024). Asimismo, la pandemia aceleró la virtualización del patrimonio, impulsando recorridos inmersivos del Servicio Nacional del Patrimonio Cultural y la publicación de repositorios tridimensionales abiertos, como el acervo en *Sketchfab* del Museo Nacional de Historia Natural.

Estos ejemplos dan cuenta de una reciente incorporación de técnicas de mediación interactiva en el panorama nacional, instalándose como aproximaciones pioneras que constituyen procesos de aprendizaje y consolidación de nuevos estándares. Así, estos medios configuran la transición hacia una experiencia que interpele y active sentidos, definiendo la frontera de la innovación museográfica actual. A continuación, exploraremos cómo esta transformación teórica se materializa en dos casos de estudio de exposiciones temporales, las cuales rompen con la tradición de la vitrina para proponer nuevas formas de resignificar el patrimonio arqueológico.

2. Casos de estudio: El proyecto FANSA en el norte semiárido

Las exposiciones que aquí se presentan se enmarcan en el proyecto FANSA (Formación de Arqueólogas y Arqueólogos especializados en el Norte Semiárido), financiado por Minera Los Pelambres. FANSA es un programa de investigación científica orientado a promover una comprensión integral de la arqueología del norte semiárido de Chile, con especial énfasis en la provincia del Choapa. Su propósito central es generar conocimiento arqueológico de alto estándar, contribuir a su difusión y fortalecer la valoración social del patrimonio arqueológico, articulando investigación, formación y divulgación como dimensiones complementarias.

La divulgación científica y puesta en valor del patrimonio, ha sido abordado mediante diversas modalidades de extensión orientadas a públicos especializados y no especializados. Entre estas se consideran exposiciones, seminarios, talleres, charlas, cursos y publicaciones en distintos formatos. Estas actividades se desarrollan en estrecha colaboración con instituciones culturales, destacando los convenios con el Museo Arqueológico de La Serena y la Ilustre Municipalidad de Los Vilos.

De manera transversal, FANSA promueve la articulación entre múltiples actores, públicos y privados, relevantes para la investigación y gestión del patrimonio arqueológico, incluyendo instituciones culturales, gobiernos locales y regionales, comunidad indígenas y no indígenas, organizaciones civiles e investigadores de disciplinas afines. En ese sentido, el proyecto se inscribe en una perspectiva de arqueología pública, orientada a generar propuestas innovadoras de divulgación y a fortalecer la valoración social del patrimonio arqueológico del norte semiárido, integrando conocimiento académico, participación y transferencia cultural.

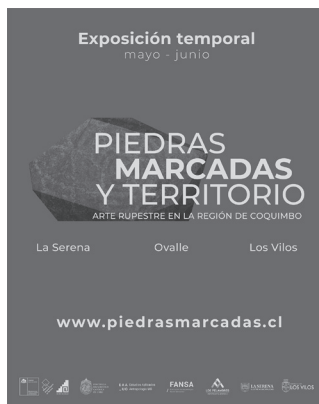
2.1. Aproximación temática

Para materializar los lineamientos teóricos y metodológicos descritos, el proyecto FANSA desarrolló dos exposiciones temporales centradas en temáticas arqueológicas del norte semiárido:

Personas de la tierra: figurillas desde la corporalidad Diaguita (2024). Muestra itinerante instalada en el Museo Arqueológico de La Serena, Bodegón Cultural de Los Vilos, Edificio Corporativo de Antofagasta Minerals y Centro de Innovación de la Universidad Católica (Ver Figura 1). Aborda una de las expresiones materiales menos conocidas del pueblo Diaguita chileno del pasado: figurillas humanas de arcilla cocida. A través de los ojos de jóvenes investigadoras e investigadores, sumado al uso de diversas tecnologías, se invita a reflexionar sobre el paisaje corporal de esta cultura y el valioso universo de distinciones del cuerpo en el presente.



1



2

Figura 1. Afiche exposición “Personas de la Tierra: figurillas desde la corporalidad Diaguita” (Fuente propia). **Figura 2.** Afiche exposición “Piedras Marcadas: Arte rupestre en la región de Coquimbo” (Fuente propia).

Piedras marcadas: arte rupestre en la región de Coquimbo (2025). Intervenciones de arte en el espacio público, de manera simultánea en las ciudades de La Serena, Los Vilos y Ovalle (Ver Figura 2). Entendido el arte rupestre como una forma de habitar el espacio, se explora cómo las personas se relacionan con sus territorios, tanto en el pasado como desde el presente. Esto mediante las imágenes que plasmaron, los lugares y soportes que se eligieron para ubicarlas, las tecnologías, formas, texturas y colores que se usaron en la producción y visualización de estas manifestaciones arqueológicas.

3. Proceso curatorial: del dato arqueológico al relato museográfico

3.1. Génesis: la decisión de exponer sin piezas originales

La génesis de estas muestras respondió a un proceso dinámico de toma de decisiones basado en la intersección de tres ejes: la investigación científica del equipo, los avances teóricos en los proyectos de los estudiantes de arqueología vinculados a FANSA y la identificación de temas patrimoniales con escasa presencia en el espacio público. Un factor determinante y transversal en la gestación de estas ideas fue la decisión metodológica de prescindir de piezas arqueológicas originales. Esta premisa permitió que las exposiciones se diseñaran

desde su origen como dispositivos versátiles, sin depender de las estrictas medidas de seguridad, vitrinas climatizadas o permisos legales que requiere el traslado de colecciones, priorizando así la movilidad y el alcance en diversos territorios de la provincia del Choapa y la región.

Sin embargo, la conceptualización no fue estática, sino que evidencia una clara evolución metodológica entre la primera y la segunda muestra, reflejando el aprendizaje y la consolidación del equipo de trabajo.

La experiencia piloto: “Personas de la Tierra: figurillas desde la corporalidad Diaguita”

La exposición sobre figurillas antropomorfas de arcilla operó como la experiencia piloto del proyecto. Durante su gestación, se constató que ciertos elementos del patrimonio regional, como la cerámica decorada Diaguita, ya poseían una alta recordación comunitaria. Por ello, se decidió estratégicamente visibilizar un material menos difundido para discutir temas contemporáneos como la corporalidad.

Al ser la primera experiencia, el desafío principal radicó en definir una metodología de trabajo inédita para el equipo: integrar los datos de terreno, con los proyectos de título de los estudiantes y una propuesta museográfica propia. Esto implicó armar un equipo de producción y montaje capaz de sostener una itinerancia de siete meses (mayo a noviembre de 2024), adaptándose a diversos espacios y públicos. En esta etapa comenzó la implementación de tecnologías digitales, destacando el uso de proyectores holográficos 3D como elemento central de mediación, lo que permitió a los visitantes observar en 360° piezas que regularmente solo se ven por una de sus caras en una vitrina tradicional. Esta fase piloto permitió evaluar la excelente recepción de los elementos táctiles interactivos (tecnología no digital) y medir el impacto de la muestra tanto en museos tradicionales como en espacios no convencionales, como el Centro de Innovación UC.

Piedras Marcadas: Arte rupestre en la región de Coquimbo (2025)

Para la segunda exposición, centrada en el arte rupestre del Norte Semiárido, el equipo operaba bajo la lógica de una iniciativa en vías de consolidación con un equipo de trabajo definido. Esto permitió abordar la propuesta desde un foco mucho más colaborativo e implementar los aprendizajes de la experiencia anterior.

El cambio más significativo en la conceptualización fue abandonar la lógica de la itinerancia única para apostar por muestras simultáneas (Museo Arqueológico de La Serena, Museo del Limarí y Casa de la Cultura de Los Vilos). Además, la muestra dio el salto hacia la intervención del espacio público, utilizando estructuras a gran escala que evocaban los bloques de piedra donde se encuentra el arte rupestre original, pero con perfiles modernos y de un color rojo muy llamativo. El diseño apostó fuertemente por el uso de una plataforma web asociada a códigos QR. El objetivo original de esta herramienta era generar instancias de mediación expandida a las que el público pudiera acceder más allá de la presencialidad, un esfuerzo por lograr un alcance mayor que, posteriormente, dejaría lecciones sobre los hábitos de consumo digital de las audiencias locales frente a la efectividad comprobada de los elementos físicos y táctiles.

3.2. Construcción colaborativa y articulación interdisciplinaria

Como se indicó anteriormente, las premisas nacen de la detección de vacíos de información pública en áreas donde, paradójicamente, existe un gran volumen de conocimiento arqueológico acumulado. La definición de los relatos y el levantamiento de las evidencias que sustentan ambas exposiciones no operan bajo un modelo jerárquico tradicional, sino mediante una construcción colaborativa interdisciplinaria.

En base a esta lógica, se evaluaron las características más tangibles de los materiales para construir el guion. En la exposición “Personas de la Tierra”, se decidió utilizar la morfología de las figurillas de arcilla en comparación con la diversidad del cuerpo humano, como punto de conceptualización. Por su lado, en “Piedras Marcadas”, se trabajó desde la materialidad de los grabados, su ubicación y tipología, para plantear temas como la relación entre pueblos diversos, con los animales y con el paisaje, para pensar sobre el futuro.

La materialización de estas exposiciones se sustentó en un modelo de trabajo horizontal donde el rol de los estudiantes fue determinante, operando en distintos niveles de involucramiento que enriquecieron el guion museográfico. En el caso de la exposición sobre figurillas, el vínculo con los estudiantes tesistas fue de acompañamiento integral. El equipo de profesionales de Estudios Aplicados UC participó activamente en el proceso formativo²: desde los viajes al Museo Arqueológico de La Serena para la revisión de colecciones, hasta el análisis y presentación de resultados. De esta forma, la finalización de estudios de los alumnos y la curaduría de la muestra avanzaron en paralelo, convirtiendo sus hallazgos académicos en los insumos directos de la exposición. Para “Piedras Marcadas”, la participación estudiantil adquirió un carácter técnico y creativo. Diversos estudiantes³ apoyaron directamente la traducción visual de los datos realizando animaciones de los motivos rupestres y la fotogrametría de los bloques del parque rupestre Monte Aranda.

Para garantizar la profundidad teórica del relato, la curaduría fue apoyada por arqueólogos invitados, seleccionados estratégicamente por su afinidad con las problemáticas abordadas.

La articulación del proceso creativo interdisciplinario

Más allá de los actores humanos involucrados, el núcleo del proceso creativo radicó en la fricción y posterior síntesis entre disciplinas que tradicionalmente operan por separado. El desafío metodológico consistió en traducir la matriz de datos científicos al lenguaje de la comunicación visual y el diseño de experiencias. La iteración constante entre arqueólogos, antropólogos y diseñadores permitió que la evidencia no se “simplificara” perdiendo su rigor, sino que se “decodificara”. Las paletas de colores, la distribución espacial de las reproducciones, el diseño de la interfaz web y la iluminación de las proyecciones 3D fueron decisiones tomadas en conjunto para asegurar que la museografía misma actuara como una extensión del dato arqueológico, facilitando su comprensión intuitiva.

4. Estrategias de mediación: Diseño Universal y el desafío de la multisensorialidad

El diseño de estas exposiciones se sustentó en la aspiración de transitar hacia un Diseño Universal. Siguiendo los lineamientos fundacionales de Mace *et al.* (1997), entendemos este concepto como la decisión metodológica de pensar la experiencia expositiva desde su inicio considerando la diversidad humana, evitando la práctica tradicional de crear una muestra estándar para luego intentar “adaptarla” a posteriori. En este sentido, nuestro horizonte de trabajo ha sido la accesibilidad integral, definido como el conjunto de características de las que debe disponer un entorno, producto o servicio para ser utilizable en condiciones de confort, seguridad e igualdad por todas las personas y, muy particularmente, por aquellas que se encuentran en situación de discapacidad física o sensorial. En ese sentido, la accesibilidad debe ir más allá de las normativas físicas para convertirse en un garante de inclusión cognitiva, sensorial y social. Esta aproximación ha sido traducida en el paradigma “Cultura para todos” (Filová *et al.*, 2022), el cual busca garantizar un acceso democrático al conocimiento sin soluciones segregadas.

Si bien reconocemos que la implementación de estos conceptos es un proceso complejo y que aún no hemos alcanzado un cumplimiento total de este estándar, cada exposición ha representado un esfuerzo consciente por avanzar hacia esa meta. Nuestra propuesta operativa para acercarnos a ese objetivo ha sido implementar múltiples dispositivos de exhibición que puedan ser experimentados simultáneamente. Con esto no nos referimos a la creación de un único “artefacto inclusivo”, sino a que la muestra en su conjunto sea capaz de entregar el mismo contenido y relato a través de canales pensados para distintas personas. Esto se logra, por ejemplo, utilizando a la par de textos descriptivos, fotografías e infografías que no requieran saber leer, disponiendo al mismo tiempo de audiodescripciones para personas con distintos grados de discapacidad visual.

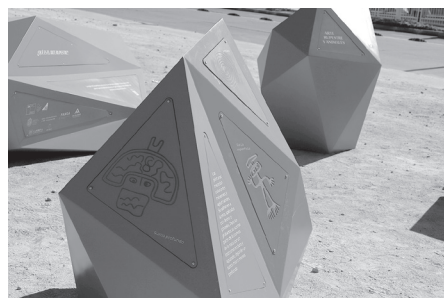
Las exposiciones desarrolladas se han basado en el principio de estructuración de un relato con base arqueológica, es decir, desde el pasado, pero trascendiendo al presente tratando temas amplios que interpelan al público y generen momentos de reflexión. Por ejemplo, “Personas de la Tierra” utilizó las figurillas como una comparativa de la autorrepresentación humana y las diversas corporalidades, invitando a pensar en cómo estas conviven y se sitúan conjuntamente en un espacio social. De manera similar, en “Piedras Marcadas”, el arte rupestre trasciende el pasado y permite discutir la necesidad humana de expresarse en espacios socialmente compartidos, los mensajes que se comunican y cómo las personas se inscriben (o no) en contextos identitarios. Esto genera que el visitante reciba el conocimiento arqueológico con una perspectiva de presente, evitando que se retenga meramente como una memoria inactiva del pasado.

En coherencia con la búsqueda de un Diseño Universal, nuestro trabajo potencia activamente una interacción multisensorial. Comprendemos que la comunicación solo es verdaderamente efectiva cuando incorpora diferentes modos perceptivos; por lo tanto, una exposición debe ser interactiva y apoyar un enfoque práctico (Filová *et al.*, 2022). En consecuencia, no basta con un texto dispuesto en una pared para generar aprendizaje o reflexión; se requiere activar el tacto y la espacialidad. Así, en “Personas de la Tierra” se dispusieron de impresiones 3D a escala real de las piezas para su manipulación directa (*Ver*

Figura 3), mientras que en “Piedras Marcadas: Arte rupestre en la región de Coquimbo”, los surcos de los grabados contaban con diferencias de profundidad que permitían “sentir” el petroglifo al tacto (Ver Figura 4).



3



4

Figura 3. Impresiones 3D a escala real de figurillas diaguita (Fuente propia). **Figura 4.** Grabados y surcos en los bloques de arte rupestre (Fuente propia).

En esa misma línea, se utilizan técnicas narrativas visuales dinámicas. Mediante fotogrametría y animación, “Personas de la Tierra” contó con proyectores holográficos LED que mostraban las figurillas Diaguita a una mayor escala, con su textura de color y girando en todos sus ángulos, permitiendo comprender toda su espacialidad en lugar de ver piezas estáticas. En “Piedras Marcadas”, se crearon reconstrucciones virtuales del emplazamiento original de los bloques, devolviéndolos a su contexto espacial de manera animada, interactuando con diversos tipos de vegetación e iluminación. Esto permite demostrar la hipótesis científica arqueológica fuera del texto, directamente en un dispositivo temporal animado.

La mediación e interconexión generada es plenamente presencial, utilizando medios tanto digitales como físicos para integrar a la mayor diversidad de público posible. Todo esto se logra a través de una exhibición que combina dispositivos multisensoriales y relatos arqueológicos con impacto presente, logrando prescindir de la exhibición de piezas arqueológicas originales para sostenerse, de manera innovadora, en reproducciones multi-formato.

5. Despliegue Territorial: Montaje, extensión y comunidad

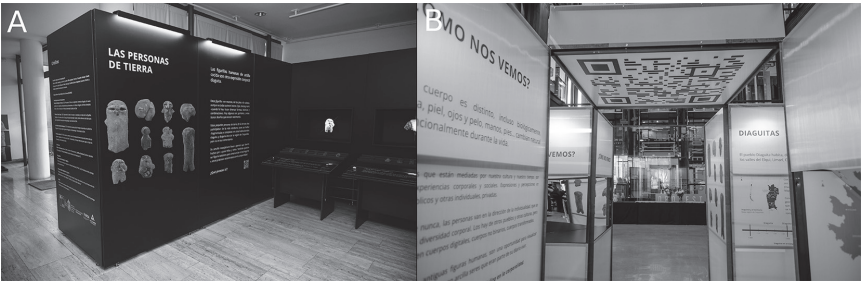
5.1. La exposición como dispositivo central

En el marco del proyecto FANSA, las exposiciones temporales se conciben como un dispositivo de mediación que permite la transferencia de conocimiento y la puesta en valor del patrimonio cultural, material e inmaterial. En su diseño e implementación, hay tres instancias que resultan fundamentales para lograr los objetivos que el equipo de Estudios Aplicados Antropología UC ha establecido en esta línea de trabajo.

Proceso de diseño y montaje

La base del trabajo en el proceso de diseño y montaje de las muestras “Personas de la tierra: Figurillas desde la corporalidad diaguíta” y “Piedras Marcadas. Arte Rupestre en la Región de Coquimbo”, está en la traducción que se hace del conocimiento arqueológico a contenido y experiencias accesibles, esto se logra en el trabajo colaborativo entre el equipo de curaduría y el equipo de diseño. Este último debe lograr el desarrollo de una narrativa clara que permita a las personas que interactúan con la muestra, seguir el guion propuesto en las distintas secciones de esta, a través de una experiencia inmersiva.

Una vez que se define el mensaje, comienza el trabajo en el diseño del montaje, lo que debe considerar en primer lugar el espacio en donde se realizará (espacio cerrado o espacio público), elementos de cada lugar como iluminación, sonidos, circulación, entre otros, así como, qué se quiere lograr en la experiencia desde lo cognitivo, sensorial y emotivo. En “Personas de la Tierra”, se definió el trabajo en espacios cerrados, estructurando la muestra museográfica en base a paneles modulares que permitían generar distintas formas y montajes según el espacio por la itineraria de esta (*Ver Figura 5*). Dado que los espacios eran diversos, se debía lograr que los paneles fueran autosustentables y que dispusieran de iluminación propia. En el caso de “Piedras Marcadas”, se trabajó fundamentalmente en espacio público de manera simultánea, esto originó que se utilizaran estructuras autosustentables que se pudieran integrar bien en el espacio y que no obstaculizaran la circulación normal de las personas, además, debían ser claramente identificables como instalaciones expositivas (*Ver Figura 6*).



5



6

Figura 5. Paneles modulares utilizados en la itinerancia. A) Museo Arqueológico de La Serena; B) Centro de Innovación UC (Fuente propia). **Figura 6.** Estructuras de la exposición “Piedras Marcadas” en la vía pública. Plaza de Armas, La Serena, Chile (Fuente propia).

Luego de definir los detalles técnicos del montaje, se debe integrar la tecnología que permita el desarrollo de una experiencia inmersiva. En el caso de la primera exposición se consideró el uso de proyectores/ventiladores holográficos, que permitían visualizar las figurillas en 360° y en mayor escala (ya que no se expusieron estas piezas), acompañado de las reproducciones en impresión 3D de las figurillas en tamaño real. Esto permitió dar accesibilidad al contenido, así como lograr el traspaso del conocimiento sobre estos hallazgos y sus características de manera didáctica y accesible. Respecto a las reflexiones sobre corporalidad se trabajó con fotografías de figurillas y de personas de la región de Coquimbo, que mostraran diversidad en los cuerpos en el pasado y en el presente. Adicionalmente, esto fue acompañado con el diseño de un filtro para Instagram con una figurilla, la cual, por medio de su uso, difundir la exposición. En la segunda exposición, se consideró el uso de una plataforma web con elementos interactivos digitales como animaciones de motivos, filtros para ver/esconder motivos de arte rupestre, línea de tiempo, mapa de ubicación de los sitios, modelados 3D, entre otros. A este contenido se accedía a través de los códigos QR que estaban en cada estructura de la muestra.

5.2. Acciones de extensión: El museo fuera del museo

En paralelo al diseño y montaje de la exposición como dispositivo central, el modelo de trabajo del proyecto FANSA comprende la implementación de una nutrida agenda de acciones de extensión. Estas instancias de mediación son fundamentales, ya que permiten trascender la contemplación visual y generar espacios activos de diálogo y transferencia de conocimiento. Las actividades se estructuran principalmente en dos ejes: espacios de debate académico y talleres formativos.

Seminarios y charlas

Estos espacios están orientados a establecer un diálogo bidireccional entre las y los investigadores, sus pares y la comunidad local, otorgando el sustento científico a la experiencia museográfica de cada exhibición. A través de exposiciones, paneles de conversación y rondas de preguntas y respuestas, se facilita un intercambio directo de los resultados de las investigaciones.

En el marco de la muestra “Personas de la Tierra”, se llevó a cabo el “Seminario sobre Arqueología del Norte Semiárido” en el Museo Arqueológico de La Serena, realizado previo a la inauguración de la exhibición, operando como un preámbulo académico de la misma (*Ver Figura 7*). De igual forma, para la exposición “Piedras Marcadas”, se desarrollaron diversos conversatorios en el Museo Arqueológico de La Serena y en la Casa de la Cultura de Los Vilos, promoviendo la discusión del arte rupestre directamente en los territorios.



Figura 7. Seminario sobre Arqueología del Norte Semiárido, Museo Arqueológico de La Serena (Fuente propia).

Talleres con niños, niñas y adolescentes (NNA)

La mediación orientada al público escolar se considera un pilar central del proceso de divulgación. Los talleres con NNA se efectuaron bajo dos modalidades distintas. La primera se enmarcó en el Día de los Patrimonios, con actividades desarrolladas en el Museo Arqueológico de La Serena y el Museo del Limarí. En estas jornadas, se implementaron dinámicas de creación plástica para facilitar la transmisión de los contenidos de la exposición. Por ejemplo, en “Personas de la Tierra”, se invitó a los participantes a crear su propia figurilla y reflexionar sobre las motivaciones que impulsaban a las poblaciones diaguita a elaborarla. En “Piedras Marcadas”, la invitación consistió en crear arte rupestre mediante la experimentación práctica con las técnicas prehispánicas de surco profundo, surco superficial y pintura, complementando con una reflexión sobre el simbolismo de estas manifestaciones (Ver Figura 8).



Figura 8. Taller con NNA sobre la exposición “Piedras Marcadas”. Los Vilos, Chile (Fuente propia).

La segunda modalidad se llevó a cabo mediante una colaboración con la Municipalidad de Los Vilos. En esta instancia, se diseñaron e implementaron talleres específicos para estudiantes de educación básica y media, generando propuestas pedagógicas adaptadas a los contenidos curriculares y a las etapas de desarrollo de cada grupo etario.

En su conjunto, este ecosistema de acciones de extensión permite transferir el conocimiento especializado, expuesto en el guion museográfico, a las comunidades locales de manera horizontal, asegurando que la puesta en valor del patrimonio responda respetuosamente a las necesidades e intereses de los contextos locales.

6. Evaluación de impacto: expectativas, métricas y lecciones en terreno

6.1. Realidad territorial y estandarización de calidad

El diseño de exposiciones con un alto componente tecnológico y un enfoque de Diseño Universal generó expectativas operativas que rápidamente debieron dialogar con la realidad material y logística de cada territorio. La itinerancia de la muestra evidenció que no existe un “espacio expositivo estándar”. Por ejemplo, “Personas de la Tierra” exigió repensar y readaptar la exhibición para infraestructuras radicalmente distintas y públicos disímiles: desde instituciones patrimoniales por defecto, como el Museo Arqueológico de La Serena, pasando por centros de convergencia comunitaria como el Bodegón Cultural de Los Vilos, hasta entornos académicos y corporativos en Santiago, como el Centro de Innovación UC “Anacleto Angelini” en el Campus San Joaquín de la Pontificia Universidad Católica de Chile y las oficinas administrativas de Antofagasta Minerals.

Este escenario representó un desafío constante. Mantener la coherencia del relato y la funcionalidad de los dispositivos tecnológicos (como los proyectores holográficos o las estructuras interactivas) requirió un trabajo previo de levantamiento riguroso de cada locación y una coordinación con el equipo de diseño y construcción, demostrando que la museografía itinerante exige una flexibilidad arquitectónica que va mucho más allá del simple traslado de paneles y objetos.

Históricamente, las exposiciones de contenidos patrimoniales hacia provincias han estado ligadas a formatos simplificados. El proyecto FANSA apostó por subvertir esta lógica, llevando un estándar museográfico de alta complejidad tecnológica e interactiva a las comunidades locales, pero asumiendo el riesgo de hacerlo prescindiendo totalmente de piezas arqueológicas originales.

Los resultados demuestran que las exposiciones generan un alto potencial de congregación e influencia en el público, validando que el uso de reproducciones multiformato tiene la misma, o mayor, fuerza interpeladora que la vitrina original. Generando así un nuevo estándar de calidad local.

Sin embargo, este proceso también arrojó lecciones críticas sobre los límites de la tecnología en contextos específicos. Un caso ejemplificador ocurrió en la exhibición de “Piedras Marcadas”, donde se integraron códigos QR diseñados para derivar al público a una plataforma web con información profundizada. En la práctica, esta herramienta no obtuvo el nivel de interacción proyectado, demostrando que la hiperconexión asumida desde el diseño no siempre se condice con los hábitos de consumo cultural presencial de los visitantes. Este hallazgo subraya que un estándar de calidad real no consiste en saturar el espacio con tecnología, sino en implementar dispositivos que respondan orgánicamente a las dinámicas de uso de cada comunidad.

La descentralización del conocimiento arqueológico alcanza su verdadero impacto cuando el contenido dialoga directamente con la identidad del territorio que lo acoge. La buena recepción por parte de las comunidades locales radicó en que ambas exposiciones abordaron el patrimonio de la propia región, pero enfocándose en temáticas históricamente subrepresentadas, como las figurillas diaguitas o las implicancias sociales del arte rupestre.

Diversos actores locales valoraron explícitamente la decisión de acercar estos debates a su territorio, alejándose de las narrativas más generales.

Finalmente, la experiencia en terreno demostró que la exposición como dispositivo físico no basta por sí sola para asegurar la apropiación patrimonial. Fue la articulación armónica con instancias de mediación directa, tales como charlas abiertas y talleres *in situ*, lo que dotó de sustancia y contenido a las exhibiciones. Este ecosistema de acciones generó un impacto transversal, evidenciando que la valoración del patrimonio local se consolida cuando la espectacularidad visual de la muestra es acompañada por un trabajo de mediación humana y comunitaria.

6.2. Métricas de alcance y participación

La evaluación de los resultados obtenidos en las exposiciones “Personas de la Tierra: Figurillas desde la corporalidad diaguita” y “Piedras Marcadas: Arte rupestre en la Región de Coquimbo” requiere una lectura bidimensional. Por un lado, exige un análisis cuantitativo centrado en el volumen de visitas y el alcance de los canales de difusión; por otro, demandan un enfoque cualitativo que permita dimensionar el impacto real que tuvo la participación de la comunidad en estas instancias, demostrando si efectivamente se logró transformar el espacio expositivo en un espacio de diálogo y discusión.

En términos cuantitativos, las métricas validan el alto poder de convocatoria del modelo museográfico propuesto. La experiencia piloto, “Personas de la Tierra” (2024), logró una atracción sostenida durante sus siete meses de itinerancia, superando la barrera de las 10.000 visitas físicas. Sin embargo, el impacto no se limitó a contemplación pasiva. El ecosistema de mediación asociado a la muestra logró convocar más de 300 niños, niñas y adolescentes (NNA) en talleres formativos específicos. A nivel académico, la exposición actuó como un catalizador de conocimiento, congregando a 176 asistentes, incluyendo 28 expositores, en el seminario de investigación sobre el Norte Semiárido realizado en el Museo Arqueológico de La Serena (*Ver Figura 9*).

Por su parte, la experiencia del modelo con “Piedras Marcadas” reflejó un salto exponencial en el alcance territorial. La decisión de abandonar la itinerancia única en favor de montajes simultáneos se tradujo en más de 30.000 visitas físicas. El trabajo de mediación directa mantuvo su relevancia, logrando la participación de 235 NNA en talleres prácticos y 110 personas en diversas charlas y conversatorios vinculados a la exhibición (*Ver Figura 9*).

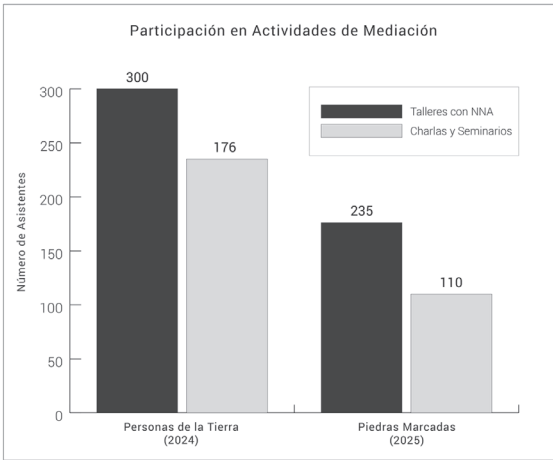


Figura 9. Gráfico de barras con la participación en actividades de mediación en cada exposición (Fuente propia).

Un hito evaluativo de esta segunda experiencia fue la incorporación sistemática de métricas digitales, las cuales permitieron medir la expansión más allá del museo. A través del monitoreo de la plataforma web (www.piedrasmarcadas.cl), las interacciones en redes sociales y la transmisión en vivo del conversatorio, se logró un alcance complementario superior a las 28.000 personas. Esta cifra no solo demuestra la efectividad de los canales digitales como herramientas de extensión patrimonial, sino que evidencia el interés latente del público por acceder a discusiones arqueológicas de alta calidad técnica.

La itinerancia de “Personas de la Tierra” y el montaje simultáneo de “Piedras Marcadas” en diferentes localidades no sólo operaron como indicadores de alcance geográfico y democratización del acceso al conocimiento, sino que generaron una serie de impactos positivos que no estaban contemplados en la planificación original. Uno de los hallazgos institucionales más relevantes fue el fortalecimiento orgánico de una red de colaboración interdisciplinaria entre diversas instituciones. Este ecosistema vinculó a museos locales, municipalidades, organismos públicos, organizaciones civiles, representantes de pueblos indígenas e instituciones de educación superior. Esta red excedió el marco de las exposiciones y propició nuevos proyectos de divulgación conjunta, como cursos y seminarios permanentes en el territorio. Asimismo, esta inmersión sostenida en la región abrió oportunidades para levantar nuevas preguntas de investigación, facilitando un círculo virtuoso de traspaso de conocimiento donde la información arqueológica se integra activamente a las necesidades de las comunidades locales.

6.3. Impactos no esperados y lecciones metodológicas

En el ámbito tecnológico y museográfico, estas experiencias arrojaron aprendizajes no esperados de gran valor técnico. En primer lugar, la exigencia de crear modelos 3D y proyecciones de alta fidelidad obligó al equipo de arqueología digital de Estudios Aplicados UC a elevar sustancialmente los estándares de registro de las piezas. Lo que nació como una necesidad museográfica de visualización mediante fotogrametría, término que se consolidó como un sistema de preservación digital del patrimonio.

En términos de percepción del público, la exhibición holográfica “Personas de la Tierra” demostró ser altamente efectiva para permitir una visión en 360° imposible de lograr en vitrinas tradicionales. Sin embargo, se constató que la tecnología no se sostenía por sí sola: la manipulación de las réplicas en tamaño real (impresiones 3D) resultó ser la clave para que los visitantes comprendieran lo que estaban observando en las proyecciones holográficas. Esto corroboró lo mencionado anteriormente de que la accesibilidad universal se fortalece mediante la integración multisensorial de diversas tecnologías complementarias. Por otro lado, la intervención en el espacio público con “Piedras Marcadas” entregó lecciones críticas sobre el comportamiento de las audiencias. Al salir del museo tradicional, se evidenció que los mensajes deben ser más concisos, autónomos y presentar “llamados de atención” (interacción) mucho más directos. Un impacto no esperado en esta etapa fue el bajo nivel de uso de los códigos QR destinados a ampliar información en la plataforma web. Esta métrica adversa sugirió que, en entornos de espacio público, el tiempo de atención es más acotado y los usuarios privilegian la experiencia visual inmediata por sobre la hiperconexión digital de profundidad. Finalmente, este análisis revalidó el rol irremplazable del factor humano; a pesar del alto estándar tecnológico, se constató que la comunicación y la integración real de los conocimientos en la población solo cuajan cuando se acompañan de instancias de mediación humana, como los conversatorios o los talleres dirigidos a NNA.

Reflexiones finales

A lo largo de este artículo hemos expuesto la trayectoria metodológica y curatorial del proyecto FANSA, detallando cómo las exposiciones temporales “Personas de la Tierra” y “Piedras Marcadas” buscaron subvertir el modelo tradicional del “Museo Templo”. Al prescindir de colecciones originales y apostar por un diseño universal multisensorial, se demostró que es factible democratizar el conocimiento arqueológico de alto estándar en diversos territorios de la provincia del Choapa y la región.

Sin embargo, este modelo no es estático. La finalización de cada montaje y su posterior itinerancia abren una etapa crítica de retroalimentación interna. Mediante reuniones de cierre interdisciplinarias, el equipo evalúa aciertos, fallos, el cumplimiento de los plazos y los contratiempos logísticos. Este ejercicio de honestidad metodológica, donde se analizan hallazgos en terreno, como la baja interacción con los códigos QR en el espacio público o la necesidad fundamental de la mediación táctil, permite que la práctica museográfica

actúe como un puente real y mejorable entre la academia y la sociedad civil. Estos aprendizajes son los que hoy moldean la planificación de los futuros ciclos del proyecto, incluyendo una nueva exposición actualmente en desarrollo centrada en las sociedades costeras prehispánicas del Norte Semiárido.

Estas experiencias permiten transmitir a la disciplina la viabilidad de agilizar la transferencia de conocimiento hacia el público general mediante exposiciones sin piezas arqueológicas reales. Es indudable que el objeto original posee un magnetismo histórico y un “aura” irremplazable, y siempre existirá el interés genuino del público por enfrentarse a lo auténtico. No obstante, las estrictas exigencias de conservación y los entramados burocráticos suelen enlentecer los procesos y confinar el patrimonio en las capitales o, peor aún, en depósitos. Al sustituir la pieza por reproducciones físicas y digitales de alta fidelidad, es posible eludir estas barreras logísticas, permitiendo que el contenido llegue a localidades y audiencias diversas. Este enfoque demuestra ser altamente replicable en otros espacios e instituciones con recursos limitados, siempre y cuando se sitúen las necesidades locales en el centro del diseño.

En este paradigma, se reafirma que la tecnología es estrictamente un medio, no un fin en sí misma. Es una herramienta para traducir el rigor científico a un lenguaje accesible e interactivo. Un vuelco hacia estas formas de mediación, que exploran el patrimonio más allá de lo puramente visual, genera un mayor interés y comprensión. Es más, la tecnología requiere de un ecosistema humano para cobrar sentido. Acompañar el diseño museográfico con instancias de mediación territorial -como talleres para NNA, charlas y conversatorios- logra que el espacio expositivo traspase sus propias paredes, convirtiéndose en un ambiente vivo de discusión, aprendizaje e intercambio.

En definitiva, la búsqueda de formas innovadoras para transmitir el conocimiento arqueológico debe tener siempre un enfoque de presente y futuro. Este proceso creativo no consiste en mirar con nostalgia el pasado, sino en utilizar los vestigios materiales como herramientas para comprender nuestro presente y pensar nuevos y distintos futuros. El desafío actual ya no es como proteger el objeto de las personas, sino cómo diseñar experiencias que le devuelvan a la sociedad el derecho de interpelar, tocar y cuestionar su propia historia. La vitrina ha cumplido su ciclo histórico, siendo momento de construir experiencias museográficas donde el visitante deje de ser un espectador silencioso para convertirse en un participante activo de su memoria.

Agradecimientos

Las exposiciones “Personas de la Tierra: Figurillas desde la corporalidad diaguita” y “Piedras Marcadas: Arte rupestre en la Región de Coquimbo” fueron posibles gracias al trabajo colaborativo de un amplio grupo de profesionales. Queremos expresar nuestro profundo agradecimiento a todas las personas que, más allá de quienes figuran en este artículo, dedicaron su esfuerzo, talento y compromiso a la materialización de estos proyectos.

Un reconocimiento especial merecen los curadores invitados, quienes con su trayectoria y conocimiento especializado aportaron la profundidad teórica indispensable para la cons-

trucción de los relatos museográficos de ambas muestras. Agradecemos especialmente al área de Antropología de Estudios Aplicados UC por su labor fundamental en el diseño y ejecución de los talleres con niños, niñas y adolescentes (NNA). Asimismo, destacamos el invaluable apoyo del equipo de Producción de Estudios Aplicados UC, cuya diligencia y rigor garantizaron el éxito logístico de la itinerancia y los montajes. En esta misma línea, extendemos un reconocimiento especial al equipo de TUNDRA, dirigido por José Figueroa; como empresa de arquitectura y diseño.

Finalmente, extendemos nuestra sincera gratitud a las instituciones que acogieron estas muestras y a sus respectivos equipos humanos, cuyo respaldo y disposición fueron vitales para el correcto desarrollo de las exhibiciones y sus actividades asociadas: Museo Arqueológico de La Serena, Museo del Limarí, Bodegón Cultural de Los Vilos, Casa de la Cultura de Los Vilos, Servicio del Patrimonio de Coquimbo y las ilustres municipalidades de La Serena y Los Vilos.

Notas

1. Bajo la Lupa | Subdirección de Investigación.
2. El proceso formativo involucró trabajos de finalización de la carrera profesional de arqueología de estudiantes de distintas universidades: talleres de título de la Universidad Católica de Chile (UC), tesis de pre y postgrado de la Universidad de Chile (UCH); y prácticas profesionales de estudiantes de la Universidad Alberto Hurtado (UAH). Además del trabajo de pasantía de una alumna de Antropología UC.
3. Estudiantes de arqueología UC y UAH, realizaron talleres de título, tesis y pasantías. Más una estudiante de Diseño en este último desempeño.

Referencias bibliográficas

- Cameron, D. F. (1971). The Museum, a Temple or the Forum. *Curator: The Museum Journal*, 14(1), 11-24.
- Classen, C. y Howes, D. (2006). The Museum as Sensescape: Western Sensibilities and Indigenous Artifacts. En E. Edwards, C. Gosden y R. Phillips (Eds.), *Sensible Objects: Colonialism, Museums and Material Culture* (pp. 199-222). Berg.
- Dudley, S.H. (2010). Museum materialities: objects, sense and feeling. En S.H. Dudley (Ed.), *Museum Materialities: Objects, Engagements, Interpretations* (pp. 1-17). Routledge.
- Filová, N., Rollová, L., y Čerešňová, Z. (2022). Universal Design Principles Applied in Museums' Historic Buildings. *Prostor*, 30(1), 92-105.
- León, A. (1978). El Museo: Teoría, praxis y utopía. *Cátedra*.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.
- Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.
- ICOM. (2022). Museum Definition. International Council of Museums. Praga.

Abstract: Contemporary museographic practice is shifting from a traditional model centred on visual hegemony and passive contemplation towards forms of interactive and multisensory mediation. Within this context, the present article analyses the methodological and curatorial experience of two temporary exhibitions developed between 2024 and 2025 by the Applied Anthropology Studies team at UC under the FANSA project in the Coquimbo region of Chile.

Adopting an interdisciplinary and collaborative approach, these initiatives challenge the conventional display-case paradigm by deliberately dispensing with original archaeological artefacts. Instead, they propose a universal design strategy based on multi-format reproductions, tactile 3D-printed replicas, and holographic projections. An analysis of their territorial deployment—which combined travelling exhibitions, interventions in public spaces, and extensive mediation through workshops and discussion forums—demonstrates a high level of public engagement and local appropriation. The lessons derived from these experiences reaffirm that technology functions strictly as a means rather than an end; genuine knowledge integration occurs when spaces for encounter are created, enabling society to reclaim the right to touch, question, and actively reflect upon its heritage from a contemporary perspective.

Keywords: Archaeological heritage - Museography - Temporary exhibitions - Interdisciplinarity - Co-creation

Resumo: A prática museográfica contemporânea vem transitando de um modelo tradicional, centrado na hegemonia visual e na contemplação passiva, para formas de mediação interativa e multissensorial. Nesse contexto, o presente artigo analisa a experiência metodológica e curatorial de duas exposições temporárias desenvolvidas entre 2024 e 2025 pela equipe de Estudos Aplicados em Antropologia da UC, no âmbito do projeto FANSA, na região de Coquimbo, Chile.

Por meio de uma abordagem interdisciplinar e de construção colaborativa, essas iniciativas desafiam a tradição da vitrine museológica ao prescindirem deliberadamente de peças arqueológicas originais. Em seu lugar, propõem uma estratégia de desenho universal baseada em reproduções em múltiplos formatos, réplicas táteis impressas em 3D e projeções holográficas. A análise de sua implementação territorial — que integrou itinerância, intervenções em espaços públicos e uma intensa mediação por meio de oficinas e rodas de conversa — demonstra elevado impacto em termos de mobilização de público e apropriação local. As lições obtidas reafirmam que a tecnologia opera estritamente como um meio; a integração efetiva do conhecimento ocorre quando são criados espaços de encontro que devolvem à sociedade o direito de tocar, questionar e refletir ativamente sobre seu patrimônio a partir do presente.

Palavras-chave: Patrimônio arqueológico - Museografia - Exposições temporárias - Interdisciplinaridade - Cocriação

(*) **Fernando Bastías Croudo** es Arqueólogo (Universidad de Chile) e investigador en Estudios Aplicados UC (Escuela de Antropología PUC). Su trabajo se ha centrado en arqueología digital, fotogrametría y divulgación del patrimonio. Colabora en el Laboratorio de Arqueología Digital UC y en proyectos ANID-FONDECYT sobre sociedades del norte de Chile.

(**) **Gloria Cabello Baettig** es Doctora en Arqueología (UBA) y Magíster en Museología (Universidad de Ginebra). Académica de la Escuela de Antropología PUC y Subdirectora de Arqueología en Estudios Aplicados UC. Su trabajo se centra en las expresiones visuales indígenas (arte rupestre, cerámica) y la difusión de colecciones museográficas del norte semiárido.

(***) **Loreto Ulloa Iglesias** es Diseñadora (Universidad de Chile) especialista en comunicación visual, museografía y accesibilidad. Jefa de Diseño y Comunicaciones en Estudios Aplicados UC, donde lidera iniciativas interdisciplinarias de divulgación patrimonial y diseño centrado en las personas.

(****) **Josefina Bascopé Julio** es Diseñadora Gráfica (Universidad de Chile) con formación en gestión cultural y narrativas visuales. Posee amplia experiencia en museografía para instituciones culturales nacionales e internacionales. Desde 2024 colabora en Estudios Aplicados UC en el diseño de experiencias expositivas.

(*****) **Víctor Méndez Muñoz** es Arqueólogo (Universidad de Chile) y Magíster en Patrimonio Virtual (U. de Alicante). Profesor adjunto en la Escuela de Antropología PUC y coordinador del Laboratorio de Arqueología Digital UC. Coinvestigador en proyectos ANID-FONDECYT vinculados a tecnología y registro arqueológico.

(*****) **Daniel Pascual Grau** Arqueólogo (Universidad de Chile) y candidato a Doctor en Arqueología (UBA). Docente, investigador y Gerente proyecto FANSA en Estudios Aplicados UC. Especialista en estrategias tecnológicas prehispánicas del Norte Chico y coinvestigador en proyectos ANID-FONDECYT sobre ocupaciones humanas y arte rupestre.