

Integración de los oficios como diseño y técnica de implementación gráfica. El caso del Museo de la Chilenidad

Sebastián Garrido Peña^(*)

Universidad Finis Terrae (Chile)

Resumen: La Museografía Contemporánea trasciende la disposición de objetos, constituyéndose como un conjunto de prácticas aplicadas que buscan la creación de ambientes narrativos y la generación de experiencias memorables para los/las visitantes. En este contexto, el proyecto de diseño gráfico, en el marco de la museografía contemporánea, se posiciona como un intérprete de la identidad cultural, contribuyendo en la fusión y comunicación del patrimonio tangible e intangible, no solo a través de la comunicación directa del contenido, sino también mediante la carga semiótica de los elementos formales y técnicos definidos desde interpretación de la identidad cultural, la historia y los códigos visuales que le rodean.

Este artículo presenta y analiza el proyecto gráfico del Museo de la Chilenidad (2021), diseñado a través de procesos digitales, pero implementado predominantemente mediante la integración de oficios artísticos, como la impresión en serigrafía, la inclusión de dibujos a mano, el tratamiento de metales y la confección de soportes materiales para sus aplicaciones. Esta definición técnica, realizada en el contexto social de la pandemia y post-pandemia, busca ir más allá de la función estética, erigiéndose como un dispositivo narrativo que, además de poner en valor el guion museográfico y la colección, busca promover el valor humano y los oficios dentro de la producción gráfica de su diseño.

La estrategia buscó contribuir al manifiesto de valor de la producción manual y el uso de materiales de stock local frente a la hegemonía digital, además busca dar visibilización y vigencia a los oficios como parte valiosa que contribuye a la industria nacional. La ejecución y dirección de Diseño Gráfico, al utilizar serigrafía, debía transformar el lenguaje visual, alterando procesos digitales convencionales dados por los códigos visuales y técnicos que requería el proyecto, en la definición de tratamientos, formas, contraformas, texturas, materialidades y terminaciones como recursos de producción y comunicación. Mediante el reconocimiento de cada proceso, cada atributo e imperfección inherente al trabajo manual, permite valorar lo único de cada pieza. Al integrar el oficio en el núcleo de la producción gráfica y el proceso creativo, su proceso de creación, es una parte intrínseca del mensaje patrimonial, contribuyendo desde el diseño gráfico y la técnica de implementación, al desarrollo de piezas singulares con capital visual y artístico, que visibiliza el contenido, y lo pone a disposición del visitante para enriquecer su experiencia.

Palabras clave: Diseño gráfico - Museografía - Identidad - Cultura técnica - Oficios - Tecnología - Postpandemia - Patrimonio - Visualidad - Puesta en escena

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 192-193]

(*) Ver CV de Sebastián Garrido Peña en página 193

I. El diseño como intérprete de la identidad

El diseño gráfico en el marco museográfico es mucho más que una capa de imagen y lectura; es un agente que fusiona el patrimonio tangible e intangible para la concepción de un lenguaje visual capacitado de función y significado. En el Museo de la Chilenidad, los elementos formales y técnicos nacen de una arqueología gráfica, basada en la interpretación de los códigos visuales que fueron propios de la cultura de la zona central de Chile y que han podido perdurar y generar un patrimonio propio donde se vincula la figura del habitante, el caballo y su territorio, observando elementos visuales existentes como monogramas, materiales, estructuras, objetos, códigos arquitectónicos, entre otros elementos. Así, la puesta en escena conceptual, en este contexto se traduce en la dimensión gráfica, que posteriormente se materializa. Como nos hace pensar Irene Pardow (2024), la construcción de atmósfera es una narración visual envolvente, pero aquí esa atmósfera se sustenta en la carga semiótica del material, por ende, el conjunto de teoría y práctica, es lo que sostiene el relato y su aplicación. Esta transición de lo conceptual a lo matérico exige que el diseño gráfico se retroalimenta desde su rol como ‘soporte de información’ y se agudice hasta transformarse en un soporte de sensaciones, donde relato y percepción trabajan en sintonía. Es aquí donde la selección técnica se vuelve una decisión narrativa, permitiendo que la gráfica y su técnica de aplicación, actúen como un prelude silencioso a la comprensión intelectual del guion.

Así como en teatro un vestuario de arpillera comunica algo distinto a uno de seda antes de que el actor hable, aquí se buscó contribuir en eso desde la gráfica, en donde la serigrafía, las ilustraciones, y el metal son los que “actúan” en el relato de la zona central antes de que el visitante lea los textos, quizás de forma imperceptible para el visitante, pero aún así se manifiesta.

Esa manifestación silenciosa del material, además de articular parte del guion museográfico a través de la disposición del contenido, contribuye a garantizar su permanencia. En un mundo de consumos efímeros, la confección de los soportes, el trabajo del metal, la serigrafía, los dibujos y por sobre todo, el sellado de todas las piezas, aseguran que el mensaje patrimonial no se desvanezca en el tiempo, creando piezas que son resistentes al uso y limpieza. Este fenómeno invita a reflexionar sobre la perdurabilidad; desde la observación directa, he podido contrastar cómo ciertos constructos de diseño –principalmente el japonés– permiten que los objetos permanezcan en forma y función gracias a un equilibrio entre tradición e innovación. Así, la atemporalidad deja de ser una intención estética para convertirse en el resultado de procesos técnicos capaces de resistir tanto al paso del tiempo como a la desmaterialización.

Si bien el total de las piezas gráficas fue diseñado desde el entorno digital, su ejecución final se desplazó hacia una dimensión artística y artesanal. Se propuso así una ruta inversa al flujo convencional: en lugar de digitalizar una obra manual para su postproducción, aquí fue el oficio el encargado de la postproducción de lo digital. Este tránsito dota al diseño de una densidad material que la pantalla no puede ofrecer, poniendo en valor el trayecto entre la representación gráfica digital y la aplicación física; es decir, el proceso guiado, es capaz de convertir al diseño gráfico digital en una puesta en escena que mediante sus múltiples procesos, se manifiesta de forma análoga y material.

Esta materialidad que habita en el soporte termina por configurar el espacio mismo, transformando el diseño en una experiencia habitable. Bajo esta premisa, la gráfica deja de ser bidimensional para convertirse en el eje conductor de un recorrido que se despliega en etapas.

A modo de contextualizar lo comentado, el recorrido museográfico se articula en distintas atmósferas, dividiendo el espacio completo en tres salas y un pasillo exterior.

Sala Caballo

La atmósfera de esta sala se inspira en una caballeriza. El proceso conceptual analizó los establos, los materiales, sus atmósferas, e integró el rescate de sus códigos visuales para construir un entorno que se manifiesta a través de la escala, la distribución del contenido y la materialidad de sus soportes. Al entrar, el visitante es recibido por un mural de 69 tablas de madera machimbrada que reproducen una ilustración de Mauricio Rugendas¹. A cada una de ellas se le aplicaron distintas capas de tinte para lograr un tono envejecido, distanciándose del aspecto de la madera nueva. Gráficamente, además del tratamiento de la imagen para la producción serigráfica, implicó un trabajo de calce: cada tabla se estampó por separado, lo que obligó a prever en el archivo digital que ningún detalle relevante de la ilustración coincidiera con la hendidura del machimbrado. Es un ejercicio donde el soporte manda sobre el dibujo. El recorrido continúa por el perímetro con distintos módulos gráficos y una línea de tiempo que combina madera, metal e intervención digital interactiva. En el centro, una isla gráfica y video organiza el flujo espacial, mostrando una infografía sobre la anatomía del animal y una serie de razas dibujadas a mano.

Para reconocer cada ámbito temático que se manifiesta en el pasillo y en cada sala, se diseña un sistema visual inspirado en monogramas construido a partir de las siglas de cada título. Como nos propone el tipógrafo Roberto Osses (2017), la tipografía posee una capacidad narrativa intrínseca para formar parte de la cultura de un lugar, por ende, al convertir la marca de fuego en un sistema de signos metálicos, el diseño rescata un lenguaje patrimonial y le otorga vigencia contemporánea.

Cada iconografía de la muestra fue confeccionada en metal, considerando el soporte como parte del diseño, donde su anclaje sea imperceptible y así convertir el diseño en un acto de precisión. Siguiendo la visión de Kenya Hara, la calidad de un proceso técnico se manifiesta cuando el diseño logra eliminar lo accesorio –en este caso, la fijación física– para que la atención se centre en la belleza del objeto sintetizado y/o en su significado (*Ver Figura 1*).



Figura 1. Elevación Gráfica Muro Oriente Sala Caballo. Se aprecian las jerarquías y distribuciones de contenido que caracterizan la sala (Fuente propia).

Sala Tierra

Al avanzar hacia el centro del museo, el recorrido se altera mediante la Sala Tierra. Si la estación anterior se definía conceptualmente para protagonizar al caballo, esta se encarga de cambiar el ritmo y la atmósfera hacia una dimensión un poco más inmersiva. El diseño espacial simula el interior de una capa terrestre, donde la información en vez de presentarse en paneles rígidos rectos, en este caso, emergen los soportes de la textura misma. La gráfica se despliega en “amebas” que rompen con la geometría tradicional. Estas piezas combinan el bajorrelieve con la aplicación serigráfica, generando una profundidad que invita a la observación un poco más cercana. Sin embargo, el elemento que termina por consolidar la atmósfera son dos murales ejecutados a mano, estos, guiados por la representación del proyecto gráfico, se funden con la textura del fondo como una imagen que nace del mismo material.

En este espacio, el dibujo manual vuelve a ser protagonista. Al ser trazos directos sobre el soporte, se logra una orgánica que el vinilo o la impresión digital no pueden alcanzar. Como señala Juhani Pallasmaa (2009) en *La mano que piensa*: “La mano no es solo un ejecutor de las intenciones del cerebro, sino que posee su propia sabiduría”, por ende, el material y su aplicación también la tienen. En esta sala, esa sabiduría se manifiesta en la irregularidad del trazo y en la respuesta de la pintura sobre las superficies; es un diseño que apela a la sensibilidad, observación y a la lectura (Ver Figura 2).

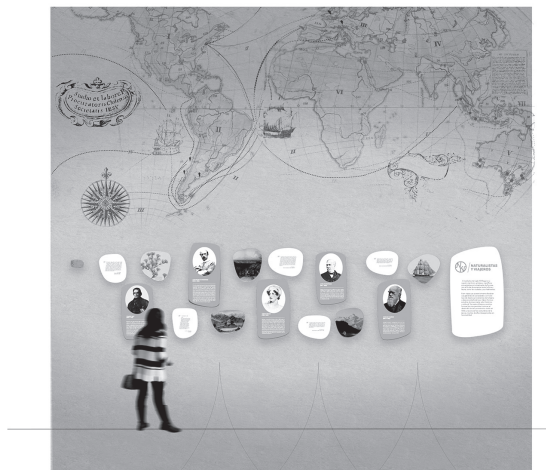


Figura 2. Elevación Gráfica Muro Poniente Sala Tierra. Distintas placas adheridas a la textura de tierra narran el contenido vinculado a los naturalistas y viajeros. En su fondo, un gran mapa cuenta las trayectorias realizadas (Fuente propia).

Sala Habitante

Para cerrar el recorrido, la Sala Habitante recupera la escala del sujeto. Si las estaciones anteriores se centraron en la especie y el entorno, esta se inspira en la arquitectura de la hacienda para reflexionar sobre la figura del hombre y la mujer de la zona central. Aquí, aparece otra paleta cromática predominante, se mantienen los soportes impresos, y aparece la verticalidad en algunas aplicaciones.

En esta sala, la comunicación gráfica se manifiesta en títulos similares a los monogramas antes mencionados, textos de sala, grandes telas impresas y aplicaciones ilustradas manualmente en el núcleo del espacio. Es en este punto donde la serigrafía alcanza su escala más exigente, con impresiones que ocupan casi la totalidad de las superficies, desafiando los límites del registro y la presión manual en el taller. La narrativa concluye con el gesto de una cita grabada en bajo relieve y un mural de tela de gran formato, donde otra ilustración de Mauricio Rugendas es la protagonista.

Es importante destacar que el énfasis de este análisis se ha puesto en la partida gráfica, pero el espacio funciona como un sistema integral dirigido por la oficina Sumo Museografía, que lideraron el proyecto que incluyeron la iluminación, interactivos análogos, piezas digitales, guion, gráfica, entre otras áreas. La museografía es el resultado de una articulación de procesos y equipos especialistas qué, guiados por lo definido en el proyecto de diseño, permite la convergencia de recursos gráficos, digitales, interactivos análogos, iluminación y la colección histórica para posicionar un relato empírico hacia el visitante. En este engranaje, el diseño gráfico opera como el narrador del contenido curatorial y como el tejido que otorga coherencia y profundidad a la experiencia del visitante. Esta articulación encuentra sustento en lo que Marcelo Uribe Lamour describe sobre la metáfora visual, siendo un proceso donde la gráfica no se limita sólo a representar, sino que traslada sig-

nificados de un dominio a otro (2004). Como comenta Craig Frazier en la contraportada del libro de Uribe, la metáfora visual es el ‘antídoto contra la banalidad y la uniformidad’ de la profesión; en este proyecto, los códigos visuales y materiales, los monogramas metálicos, la escala y complejidad silenciosa de los soportes son parte de la traducción de esa búsqueda, contribuyendo a que el diseño se convierta en un vehículo de pensamiento y memoria (*Ver Figura 3*).



Figura 3. Elevación Gráfica Muro Oriente Sala Habitante. Se aprecian las jerarquías y distribuciones de contenido que caracterizan la sala (Fuente propia).

II. El oficio frente a la hegemonía digital

Implementar este proyecto en el contexto de la postpandemia fue parte de una declaración de principios. Veníamos dando los primeros pasos posteriores a un confinamiento físico y social, y la industria junto a los medios de comunicación empujaba hacia lo virtual. Si bien el proyecto se definió antes de la crisis sanitaria de 2020, la ejecución gráfica/artística cobró más fuerza al volver a reunirnos en el 2021 –aún con mascarillas–, la gran misión era poner en valor y devolver la vigencia a los oficios dentro de la industria cultural. Esta visión coincide con el pensamiento de Richard Sennett (2009), para quien el oficio es una forma de resistencia: un diálogo constante entre el material y el pensamiento que otorga un sentido de realidad y pertenencia.

A veces, la puesta en escena de un proyecto no es sólo levantamiento de estructuras o soportes, es también la posibilidad de erigir procesos de ideación contextualizados, fortalecer pilares filosóficos y desarrollar una densidad reflexiva que debe ser propia de la disciplina. Esta concibe el proceso y su gestión como el núcleo de la visión profesional aplicada. En este caso, esta aproximación fue nutrida por el cruce disciplinar con las artes, en donde cuestionar la práctica del diseño no solo como un resultado funcional, simbólico y estético, sino también como un proceso crítico e investigativo. En palabras de Juhani

Pallasmaa (2009), el material tiene su propio lenguaje y su propia sabiduría. En una era de imágenes digitales y bidimensionales, el diseño debe recuperar su capacidad de interpelar a los sentidos, permitiendo que la materia hable por sí misma.

Esta apuesta por la materialidad encontró su respaldo en el equipo del proyecto. Por una parte, desde la gráfica, su producción y el montaje, se contó con profesionales capaces de dar vida material a este desafío. Se destaca la colaboración del equipo Cyan Taller, que aportaron el rigor técnico necesario para llevar el proyecto de diseño a su máxima expresión física. Se produjeron más de 100 metros cuadrados de impresión serigráfica, considerando los prototipos, las pruebas, los fallos, las piezas finales y sus distintas capas (*Ver Figura 4*).



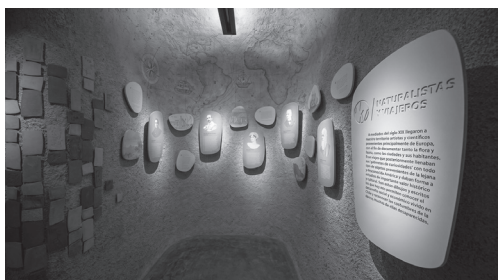
Figura 4. Proceso de Impresión Serigráfica. Proceso de confección de placas gráficas por dos personas de forma simultánea (Fuente propia).

Esta puesta en escena supuso una complejidad técnica creciente, desafiando la comodidad del diseño de escritorio. La fabricación de bastidores especiales para imprimir planchas completas reveló una realidad física y psicológica ineludible: la tinta, a diferencia del píxel, posee un tiempo de vida y secado que dicta sus propias reglas. En este escenario, conceptos como la interdisciplina, multidisciplina y transdisciplina –que suelen enunciarse con ligereza en la academia– revelaban su verdadera variabilidad al enfrentarse a la práctica. Mientras que en la teoría se presentan como una colaboración fluida y simbiótica, en la praxis, estas metodologías no son coreografías perfectas y pueden manifestarse como fricciones en algunas fases proyectuales.

Este proceso no estuvo exento de dudas, desde la dirección ejecutiva del diseño surgieron momentos de tensión y cuestionamiento sobre la idoneidad del método. El diálogo entre un diseñador y un artista existe en espacios de convergencia, pero a veces las prioridades divergen: mientras el diseño busca la precisión del sistema, el quehacer artístico responde a la sensibilidad técnica y la naturaleza, a ratos indómita, del material. Esta tensión no es un error de proceso, sino la esencia misma de la transdisciplina aplicada; es el punto donde el conocimiento, las habilidades y las virtudes de cada sujeto convergen para transfor-

marse en un acuerdo semiótico operativo. Todo proyecto es un proceso vivo, un esfuerzo técnico y filosófico que a menudo permanece oculto, que, sin embargo, así debe ser.

Existe una analogía pertinente con la dirección teatral: el director no sube a escena a narrar las vicisitudes del proceso o las horas de ensayo; su éxito radica en que la obra se sostenga por sí misma, permitiendo que el espectador se sumerja en el relato sin cuestionar la tramoya. De la misma forma, el rigor en la selección de materiales y la precisión en los procesos de sellado son nuestra 'tramoya' invisible. El visitante del museo no tiene por qué percibir el enorme esfuerzo de coordinación ejecutiva o la complejidad de la producción; su derecho es enfrentarse a un mensaje patrimonial que se siente sólido, atemporal y auténtico. El diseño de alta resistencia, en su máxima expresión, es aquel que logra que la complejidad técnica se traduzca en una simplicidad rotunda y silenciosa (*Ver Figuras 5, 6 y 7*).



5



6



7

Figura 5. Sala Caballo (Fuente propia).

Figura 6. Sala Tierra (Fuente propia).

Figura 7. Sala Habitante (Fuente propia).

Conclusiones

El proyecto del Museo de la Chilenidad demuestra que el proceso de creación y puesta en escena de un proyecto, no solamente responde a una ejecución de obra, más bien es un conjunto de etapas y procesos disciplinares e interdisciplinares que son una parte intrínseca y constitutiva de su valor y mensaje patrimonial. Al integrar el oficio en el núcleo de la producción, el diseño trasciende su valor digital para contribuir al desarrollo de piezas singulares con un alto **capital visual y artístico**, consolidando un compromiso ineludible con la verdad material de los procesos.

El diseño debe estar al servicio de la alta resistencia y la atemporalidad, que no solo se refiere a la durabilidad física de los soportes, sino a una postura política frente a la invisibilidad de lo genérico. En un mundo traccionado por la inmediatez, el valor radica en defender la densidad de la materia y la complejidad del pensamiento aplicado. Este ejercicio nos obliga a mantenernos siempre en la condición de diseñadores/investigadores en formación, aceptando que el aprendizaje más profundo es aquel que ocurre en la fricción entre la teoría y la práctica, y es allí donde el diseño se convierte, finalmente, en una herramienta de memoria viva y persistencia cultural.

Notas

1. Pintor romántico de origen alemán que recorrió Chile entre 1834 y 1842 retratando sus paisajes, gente y costumbres. Memoria Chilena.

Referencias bibliográficas

- Hara, K. (2007). *Designing Design*. Lars Müller Publishers
- Sennett, R. (2009). *El artesano*. Anagrama.
- Memoria Chilena. (2026). *Juan Mauricio Rugendas*. Biblioteca Nacional de Chile. <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-668.html>
- Osses, R. (2017). *Orígenes de la tipografía en Chile: impresos de la Colonia y la Independencia*. Biblioteca nacional de Chile.
- Pallasmaa, J. (2009). *La mano que piensa: Los detalles del diseño y la sabiduría del cuerpo*. Editorial Gustavo Gili.
- Papanek, V. (2019). *Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social*. Editorial Pollen. (Obra original publicada en 1971).
- Pardow, M. I. (2024). Construcción de atmósfera: la narración visual. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (229). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi229.11354>
- Uribe, M. (2004). *La metáfora visual*. Santiago: Universidad Finis Terrae.

Abstract: Contemporary Museography transcends the mere arrangement of objects, establishing itself as a set of applied practices dedicated to creating narrative environments and memorable visitor experiences. Within this framework, graphic design serves as an interpreter of cultural identity, fusing and communicating tangible and intangible heritage. This is achieved through both direct content delivery and the semiotic weight of formal and technical elements, which are rooted in the interpretation of history and its surrounding visual codes.

This article analyzes the graphic project for the Museo de la Chilenidad (2021), a work designed through digital processes but implemented predominantly by integrating artistic trades. The project incorporates silkscreen printing, hand-drawn illustrations, metalwork, and the fabrication of physical supports. Developed during the social context of the pandemic and post-pandemic, this technical definition functions as a narrative device that goes beyond aesthetic function. It enhances the museographic script and collection while explicitly promoting human value and traditional trades within graphic production.

The strategy asserts the value of manual production and local stock materials against digital hegemony, providing visibility and relevance to these trades as vital contributions to national industry. In utilizing silkscreen printing, the design execution transformed the visual language by altering conventional digital processes to meet specific technical requirements. This involved a deliberate definition of treatments, forms, counterforms, textures, and materials as essential resources for communication.

Recognizing the inherent attributes and imperfections of manual labor grants each piece a unique character. By placing these trades at the core of the creative process, the act of making becomes an intrinsic part of the patrimonial message. Through specialized implementation techniques, graphic design contributes to the development of singular pieces with significant visual and artistic capital, enriching the visitor's experience by making the content both visible and profoundly accessible.

Keywords: Graphic design - Museography - Identity - Technical culture - Crafts - Technology - Post-pandemic - Heritage - Visuality - Staging

Resumo: A museografia contemporânea transcende a simples disposição de objetos, constituindo-se como um conjunto de práticas aplicadas voltadas à criação de ambientes narrativos e à geração de experiências significativas e memoráveis para os visitantes. Nesse contexto, o projeto de design gráfico, no âmbito da museografia contemporânea, posiciona-se como um intérprete da identidade cultural, contribuindo para a articulação e comunicação do patrimônio material e imaterial. Essa contribuição ocorre não apenas por meio da comunicação direta dos conteúdos, mas também através da carga semiótica dos elementos formais e técnicos definidos a partir da interpretação da identidade cultural, da história e dos códigos visuais que a circundam.

Este artigo apresenta e analisa o projeto gráfico do Museu da Chilenidad (2021), concebido por meio de processos digitais, mas implementado predominantemente pela integração de ofícios artísticos, tais como a impressão serigráfica, a incorporação de desenhos realizados à mão, o tratamento de metais e a produção de suportes materiais para suas

aplicaciones. Essa definição técnica, desenvolvida no contexto social da pandemia e do período pós-pandêmico, busca ir além da função estética, constituindo-se como um dispositivo narrativo que, além de valorizar o roteiro museográfico e o acervo, procura promover o valor humano e os saberes artesanais envolvidos na produção gráfica do projeto.

A estratégia adotada buscou contribuir para um manifesto de valorização da produção manual e da utilização de materiais provenientes de estoques locais frente à hegemonia digital, além de conferir visibilidade e atualidade aos ofícios como componentes relevantes para a indústria nacional. A execução e a direção de design gráfico, ao recorrerem à serigrafia, exigiram a transformação da linguagem visual e a revisão dos processos digitais convencionais, de acordo com os códigos visuais e técnicos requeridos pelo projeto. Tal abordagem refletiu-se na definição de tratamentos gráficos, formas e contraformas, texturas, materialidades e acabamentos como recursos simultaneamente produtivos e comunicacionais.

Por meio do reconhecimento de cada processo, de cada atributo e das imperfeições inerentes ao trabalho manual, torna-se possível valorizar a singularidade de cada peça produzida. Ao integrar o ofício ao núcleo da produção gráfica e ao processo criativo, o próprio processo de criação passa a constituir uma parte intrínseca da mensagem patrimonial. Dessa forma, o design gráfico e as técnicas de implementação contribuem para o desenvolvimento de peças singulares, dotadas de capital visual e artístico, capazes de dar visibilidade aos conteúdos expositivos e disponibilizá-los ao público de modo a enriquecer sua experiência de visitação.

Palavras-chave: Design gráfico - Museografia - Identidade - Cultura técnica - Ofícios - Tecnologia - Pós-pandemia - Patrimônio - Visualidade - Encenação museográfica

(*) **Sebastián Garrido Peña** es Diseñador Gráfico, *Universidad Mayor* y Magíster en Prácticas Artísticas Contemporáneas, *Universidad Finis Terrae* (Chile). Docente en la Escuela de Diseño *Finis Terrae* y especialista en diseño, producción y ejecución de proyectos interdisciplinarios de museografía, experiencias digitales y visualidad.