



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE TEATRO



LO ESCENOGRÁFICO Y LO MUSEOGRÁFICO:
ANÁLISIS DEL DISEÑO EXPOSITIVO HISTÓRICO SOBRE ISIDORA ZEGERS,
EN EL MUSEO DEL CARMEN DE MAIPÚ

Memoria para optar al Título Profesional de Diseñadora Teatral

PALOMA VICTORIA ANDREA RUZ MARTÍNEZ

Profesor Guía: Dr. Rodrigo Bruna

Diciembre, 2023

Santiago, Chile

A mi madre, Camila Ruz, que me acompañó en cada paso.

AGRADECIMIENTOS

A Rodrigo Bruna, por guiarme en este proceso de inicio a fin, y a la paciencia que me tuvo.

A mi familia, sobre todo a mi madre, por su apoyo incondicional.

A Juan, por ver cosas en mí que de a poco voy encontrando.

A Thania, Daniela, Natalie, Martín, Walala, Mimi, Sergio, y a todos quienes me ayudaron en este proceso.

RESUMEN

La presente investigación se centra en el análisis de la propuesta de diseño expositivo histórico en torno a las tertulias de Isidora Zegers, proyecto que formó parte de la práctica profesional desarrollada en el Museo del Carmen de Maipú MCM. El objetivo de este trabajo es analizar los vínculos existentes entre lo escenográfico y lo museográfico a partir del diseño expositivo histórico realizado en torno a Isidora Zegers, en el MCM. Los resultados principales revelan que la escenografía teatral y la museografía comparten principios fundamentales, como el manejo del espacio, la exposición de objetos y la consideración del espectador. Ambas disciplinas tienen la capacidad de narrar una historia, destacando la importancia de la visualidad en la puesta en escena y la atención del espectador. Las implicaciones y relevancia de este estudio van más allá de enriquecer la comprensión de la intersección entre la museografía y el diseño teatral, sino también, sientan las bases para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas en el campo del diseño de exposiciones históricas.

Palabras claves: Escenografía Teatral; Museografía; Dioramas; Isidora Zegers.

ÍNDICE

Introducción	06
I. Encuentros Visuales: Teatro y Museo en Reflexión.	10
1.1 Museografía	11
1.1.1 Diferencia entre museografía, museología y curatoría.	16
1.1.2 Dioramas	18
1.1.3 Espectador y la Museografía	21
1.2 Escenografía Teatral	23
1.2.1 La Participación Activa	27
II. Propuesta Expositiva Histórica de Isidora Zegers	30
2.1 Museo del Carmen de Maipú	31
2.2 Isidora Zegers	32
2.2.1 Las Tertulias	33
2.3 Creación y Descripción del Proyecto Expositivo	34
2.4 Relaciones y Conexiones	36
Conclusiones	44
Bibliografía	48

INTRODUCCIÓN

Los museos se presentan como una ventana al pasado, ofreciendo a los visitantes la oportunidad de contemplar legados artísticos de épocas y culturas diversas. Los objetos exhibidos en los museos están inmersos en valores materiales, formales, estéticos, simbólicos y funcionales. Es por ello por lo que surge la disciplina de la museografía. William Alfonso López señala que “la museografía es la práctica de puesta en espacio de una obra o de un conjunto de obras para un público previsto” (2003, p. 29).

Los museos y la museografía pueden ser comparados con el teatro y la escenografía teatral, pues ambos espacios involucran el diseño de dispositivos de exhibición de objetos/acciones generando una interacción dinámica con el espectador y abriendo las puertas a una interpretación creativa. Por ejemplo, en la misma línea de la museografía existe lo que se conoce como “recursos museográficos”, es decir, el color con el que se pueden pintar las paredes o los paneles, pasando por el mobiliario museográfico y los carteles y fichas técnicas, hasta la forma de iluminación que se implemente dentro de una sala de exposiciones (López, 2003, p. 33), algo que comparte con la rama del diseño teatral al momento de diseñar una obra, pudiendo encargarse del vestuario, maquillaje y de la escenografía, utilería e iluminación de la puesta en escena en general. La idea de conectar la museografía y el diseño teatral podría generar una lectura sobre el rol del espectador en estos ámbitos disciplinares.

Este proyecto se propone analizar las similitudes y diferencias en la creación del diseño expositivo sobre Isidora Zegers en el Museo del Carmen de Maipú, explorando principalmente las dimensiones contextuales tanto del ámbito museal como del teatral. El foco de atención se centra en el diseño y en cómo estas disciplinas cohesionan en la exposición. A través de este estudio, se espera obtener nuevas perspectivas que arrojen posibilidades y desafíos en el espacio laboral de los diseñadores teatrales. Al explorar las intersecciones entre el diseño de exposiciones en el ámbito museal y teatral, se pretende enriquecer nuestra comprensión de cómo estas disciplinas pueden colaborar de manera efectiva, abriendo oportunidades para la innovación y la mejora en la creación de experiencias expositivas significativas.

Para guiar el proyecto se implementaron tres preguntas de investigación con el propósito de servir como herramientas fundamentales para orientar la integración entre el diseño museal y teatral en este contexto específico. Las preguntas son las siguientes: “¿Cómo se comprenden las disciplinas de la museografía y de la escenografía teatral? ¿Cómo se articula la relación espacial, visual y narrativa entre los dioramas y las escenografías teatrales? ¿Cómo los enfoques creativos de la museografía y el diseño teatral influyen en los aspectos del diseño expositivo histórico de Isidora Zegers?”.

A partir de estas preguntas, se propone como objetivo general “Analizar los vínculos existentes entre lo escenográfico y lo museográfico a partir del diseño expositivo histórico realizado en torno a Isidora Zegers, en el Museo del Carmen de Maipú”.

Con el fin de abordar de manera ordenada la exploración de las relaciones entre el diseño museal y teatral en el proyecto expositivo de Isidora Zegers se han establecido los siguientes objetivos los cuales guían esta investigación: Comprender las disciplinas de la museografía y la escenografía teatral; Estudiar la relación espacial, visual y narrativa entre los dioramas y las escenografías teatrales; examinar la influencia de los recursos museográficos y los elementos de diseño teatral en la construcción del proyecto expositivo histórico de Isidora Zegers

En atención al objeto de estudio de nuestra investigación este se configura como resultado de la observación y participación en la práctica profesional en el Museo del Carmen de Maipú. Durante esta experiencia, se evidenciaron notables similitudes entre el diseño teatral y la museografía, lo que generó un interés en comprender más profundamente cómo estas disciplinas convergen y se entrelazan en la creación y presentación de experiencias visuales y espaciales.

Esta investigación busca, por lo tanto, explorar las intersecciones entre el diseño teatral y la museografía, destacando cómo el proyecto puede iluminar y enriquecer nuestra comprensión de estas disciplinas. En este sentido se pretende identificar patrones, enfoques creativos y metodologías comunes que puedan no solo mejorar la práctica actual en el museo,

sino también inspirar nuevas formas de abordar la creación de experiencias visuales y espaciales tanto en contextos museales como teatrales. Es por esto por lo que esta investigación plantea la posibilidad de introducirnos en un nuevo espacio, incorporando nuevas habilidades en el diseño escenográfico y el uso de nuevas narrativas visuales conectando las prácticas de la museografía y el diseño teatral.

La viabilidad de esta investigación se llevó a cabo colaborando estrechamente con el Museo del Carmen de Maipú, Santiago de Chile a través de la práctica profesional “*Diseño Expositivo Histórico sobre Isidora Zegers*”. La colaboración con el Museo del Carmen fue fundamental, ya que proporcionó recursos teóricos necesarios para comprender la museografía y la experiencia práctica de colaboración para llevar a cabo el proyecto de manera efectiva. Trabajar directamente en el entorno museal ha permitido comprender los desafíos asociados con la presentación de contenido histórico. Esta experiencia directa no solo ha ayudado a la ejecución de la investigación, sino que también ha contribuido a una comprensión más profunda de las dinámicas curatoriales y las expectativas del público visitante.

La metodología propuesta es de carácter cualitativa y tuvo como finalidad comprender en profundidad la creación del proyecto en el contexto museal y a la luz de los conocimientos propios del diseño teatral. Este enfoque permitió construir una narrativa a partir de ambas disciplinas, brindando una comprensión integral y contextualizada de los fenómenos en estudio. Este trabajo se basó en un diseño investigativo compuesto por las siguientes etapas.

En primer lugar, se realizó una revisión bibliográfica, a través de esto y el análisis crítico de la literatura existente, se pudo definir los conceptos de museografía y escenografía teatral, contemplando sus subtemas. Esto permitió identificar los antecedentes relevantes y conceptos fundamentales relacionados con el objeto de estudio, sirviendo para fundamentar la relevancia del proyecto. La segunda etapa contempló la inmersión en el campo de estudio, instancia que formó parte de la práctica profesional desarrollada en el Museo del Carmen de Maipú. Como herramienta de recogida de información se utilizó la hoja de campo con el fin de registrar observaciones y reflexiones relevantes sobre el propio análisis e inquietudes

sobre el espacio, los objetos y las exhibiciones del museo, las cuales se complementaron con los registros escritos e ideas que se plantearon en el momento.

La tercera etapa se centro en el análisis de los datos se realizó siguiendo un enfoque de análisis de contenido desde la perspectiva teatral. Para las hojas de campo se llevó a cabo una codificación y categorización sistemática de los datos para identificar los temas emergentes relacionados con la interacción entre ambas disciplinas. Por último, se recurrió al marco conceptual para enriquecer y contextualizar los hallazgos. Para poder desarrollar el análisis, se adoptó un enfoque de narrativo, el cual se centró en la práctica de creación del proyecto. El análisis incluyó la contextualización histórica de la época de Isidora Zegers y el estudio detallado de la creación del proyecto. Como última etapa se abordaron los resultados a partir de las similitudes y diferencias de ambas disciplinas y como se aplicaron en el diseño del proyecto.

Finalmente, y en atención a la estructura del documento, este se estructuró en tres apartados, de manera progresiva, profundizaron en aspectos esenciales para la comprensión y análisis del proyecto expositivo de Isidora Zegers en el Museo del Carmen de Maipú. El primer capítulo se establece las bases teóricas de ésta a través de un marco conceptual donde se abordaron y definieron los conceptos de museografía y escenografía teatral, desglosando sus subtemas correspondientes. El segundo capítulo planteó la base histórica del proyecto presentando al personaje de Isidora Zegers y su vinculación con las tertulias de la época. También se conoció el proceso de planteamiento y creación del proyecto y la singularidad que adoptó de ambas disciplinas trabajadas. Por último, se plantean las conclusiones finales de la investigación, sus hallazgos más importantes, las limitaciones que pudieron surgir durante el estudio, proporcionando una visión reflexiva sobre el alcance y las áreas de mejora y las futuras direcciones que podría tomar en un futuro.

CAPÍTULO I.

ENCUENTROS VISUALES: TEATRO Y MUSEO EN REFLEXIÓN.

En este capítulo se realizó un análisis de los principales conceptos en los que se fundamenta esta investigación. En esta ocasión se decidió trabajar con dos conceptos: *museografía* y *escenografía teatral*. La *museografía*, en su esencia, se ocupa de la creación y presentación de exposiciones culturales, mientras que la *escenografía teatral* se centra en el diseño y la producción de escenografía para el teatro. Esta elección responde a la necesidad de crear las bases y delimitar el objeto de estudio, proporcionando un marco conceptual que la guiará y permitirá profundizar en la comprensión de cómo estos conceptos pueden converger y enriquecer el análisis del diseño histórico expositivo sobre las tertulias Isidora Zegers.

1.1 Museografía

Desvallées y Mairesse (2010) en su texto *Conceptos claves de Museología* definen que el término museografía, que hizo su aparición a partir del siglo XVIII es más antiguo aún que el término museología y reconoce tres acepciones específicas. (Neickel, 1727 citado por Desvallées y Mairesse, 2010, p. 55).

Desde un punto de vista etimológico el concepto de museografía se entiende como el conjunto de técnicas desarrolladas para llevar a cabo las funciones museales y particularmente las que conciernen al acondicionamiento del museo, la conservación, la restauración, la seguridad y la exposición (Desvallées y Mairesse, 2010, p. 55). El término se utiliza principalmente en el mundo francoparlante (Francia, Canadá, Bélgica, etc.) ya que países anglosajones (Reino Unido, Estados Unidos de América, Australia, etc.) prefieren el término práctica de museo (*museum practice*) y en países del Este de Europa (Rusia, Ucrania, Armenia, etc.) utilizan el concepto de museología aplicada (p. 55).

Como segundo significado, se define que la museografía abarca el arte y las técnicas de la exposición en un museo, engloba la definición de los contenidos de la exposición y sus imperativos. Además, los autores comparan, en cierta manera, la museografía con la escenografía teatral:

La museografía parte del marco de la escenografía -entendida como el conjunto de técnicas de acondicionamiento del espacio- del mismo modo que la escenografía parte del marco de la arquitectura de interiores. Hay mucho de escenografía y de arquitectura en la museografía, hecho que acerca el museo a otros métodos de visualización y a otros elementos vinculados a su relación con el público. (Desvallées y Mairesse, 2010, p. 56)

De manera similar a cómo la escenografía se basa en la arquitectura y el diseño de interiores histórico para el diseño de obras de corte realistas, la museografía se apoya en las técnicas de escenografía para diseñar la disposición y presentación de objetos en los museos.

Como tercer y último significativo, los autores detallan que, antiguamente, la museografía se refería a la descripción del contenido de un museo y se utilizaba para facilitar la investigación de fuentes documentales relacionadas con los objetos exhibidos en los museos (Desvallées y Mairesse, 2010, p. 57). Aunque esta acepción persiste en algunos idiomas, como lo es en Rusia, esto ha evolucionado para incluir las técnicas de exposición y gestión de museos en la actualidad.

Por otro lado, Paula Dever y Amparo Carrizosa en *Manual Básico de Montaje Museográfico* (2020) describen museografía como la práctica especializada que se enfoca en la exhibición de colecciones, objetos y conocimiento en un entorno museístico. Su objetivo fundamental radica en la difusión artística-cultural y la comunicación visual. En el diseño museográfico, se lleva a cabo una interpretación de la visión curatorial, transformando el guión curatorial en una propuesta concreta para el montaje de una exposición (p. 1).

En esta definición se coloca a la museografía desde lo práctico, especialmente desde la comunicación visual, encargándose de transmitir mensajes a través de elementos visuales, como lo son la disposición de objetos, el diseño de exposiciones, la selección de colores y la presentación gráfica. Esta comunicación visual desempeña un papel importante en la forma en que los espectadores perciben y decodifican los montajes museales.

Además, Dever y Carrizosa también trabajan con la función fundamental de la museografía, es decir, el diseño museográfico:

Se refiere específicamente a la exhibición de colecciones, objetos y conocimiento, y tiene como fin la difusión artística - cultural y la comunicación visual. (...) Esto se logra por medio de elementos museográficos (recorrido, circulación, sistemas de montaje, organización por espacios temáticos, material de apoyo, iluminación, etc.) y valiéndose de distintas estrategias para garantizar la efectiva función de la museografía como sistema de comunicación (p. 2).

En conjunto, estos elementos y estrategias hacen que la museografía funcione como un sistema de comunicación integral en el contexto de un museo, conectando a los visitantes con las exhibiciones. Aun así, hay que tener en consideración dos parámetros importantes que se desarrollan para crear este diseño museográfico: el guión y el espacio de exhibición. Durante el proceso de diseño es probable que se hagan ajustes para adecuarlo al espacio museográfico disponible o reformas temporales al espacio para mostrar los objetos de la forma más coherente (Dever y Carrizosa, 2020, p. 6). Para poder definir y trabajar estos parámetros se deben considerar, en primera instancia, las piezas de exhibición. Así, es necesario saber las medidas de cada objeto y su peso, su calidad de conservación y conocer su forma de creación para determinar si su materialidad es sensible y puede, o no, estar en contacto con agentes dañinos como lo son la pintura, el agua, la luz directa, etc. Con esto definido, comienza la conversación con el curador para definir el guion.

Para iniciar el diseño es indispensable tener en cuenta el área de cada una de las salas que conforman el espacio disponible, así como el área total con que se cuenta para montar; hay que establecer el metraje lineal de muros y paneles aptos para montaje, así como la altura de cada uno. También hay que identificar claramente los accesos y salidas y tener en cuenta que las normas de seguridad exigen que las obras deben estar exhibidas a una distancia inferior a 30 metros de una salida. (Dever y Carrizosa, 2020, p. 7)

Junto a esto van unidas las necesidades técnicas, los sistemas de iluminación, la capacidad eléctrica del espacio, las fuentes de luz cercanas y la ubicación del aire acondicionado. Como ejemplo de lo ya señalado en este apartado, en la Figura 1 podemos ver un diorama del Museo del Carmen de Maipú.



Figura 1

Salón del Museo del Carmen de Maipú, exhibición para el Día del Patrimonio 2015 batalla de Maipú. Fotografía de Centro de documentación de Bienes Nacionales.

Finalmente, Dever y Carrizosa sugieren que el espacio debe considerar tres puntos vitales: Primero que todo, la preservación de los objetos, es decir, las consideraciones mínimas que se deben tener al momento de la creación del diseño museográfico en torno de la seguridad. Poner en práctica medidas de prevención contra robo o incendio, la adecuada preservación de las piezas y que el diseño garantice un buen manejo de público, son fundamentales para garantizar la protección de los objetos y evitar el deterioro de las piezas que se exhiben; segundo, se debe determinar si hay suficiente espacio de montaje, calculando la relación entre el metraje de los muros disponibles y la suma de las medidas de todas las obras; y tercero, el recorrido.

Existen distintos tipos de recorridos de acuerdo con los tipos de visitantes al museo y las exposiciones; éstos se pueden determinar mediante la utilización de paneles, el

manejo del color, la ubicación de los textos y el montaje de las obras. (Dever y Carrizosa, 2020, p. 10)

Las autoras señalan que existen tres tipos de recorridos como se pueden observar en la Figura 2, los cuales identifican como el recorrido sugerido, donde presenta un orden secuencial para facilitar la comprensión del guion de la exposición; recorrido libre, el cual permite a los visitantes realizar la visita de acuerdo con sus gustos e intereses personales y el recorrido obligatorio, este tipo de recorrido se aplica en guiones secuenciales en los que se espera que los visitantes sigan un orden específico durante su visita (p. 10).

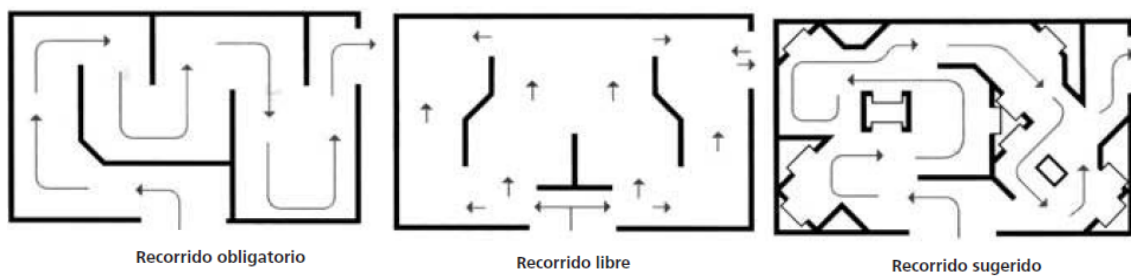


Figura 2

Tipos de recorrido, Paula Dever y Amparo Carrizosa, Manual Básico de Montaje Museográfico, 2010.

Para finalizar esta sección, detallamos que Desvallées y Mairesse en Conceptos claves de Museología (2010) definen la museografía de una forma más histórica y teórica, destacándose como el conjunto de técnicas relacionadas con las funciones museales, incluyendo el acondicionamiento del museo, la conservación, la restauración, la seguridad y la exposición, destacando la aplicación de técnicas museales, la organización de la exposición, y la descripción del contenido del museo en la historia. Por otro lado, Paula Dever y Amparo Carrizosa se centran en la practicidad de la disciplina, la cual se enfoca en la exhibición de colecciones, objetos y conocimiento en un entorno museístico. Destacan la importancia de la comunicación visual en el diseño museográfico, que incluye elementos como la disposición de objetos, el uso del color, la iluminación y la presentación gráfica.

1.1.1 Diferencia entre museografía, museología y curatoría.

Según Desvallées y Mairesse en su libro *Conceptos claves de Museología* (2010), al igual que hicieron con el concepto de museografía, identificaron diversas acepciones con diversos enfoques y perspectivas para poder definir museología, aun así, se ha decidido trabajar con la acepción que ellos definen qué se utiliza generalmente en gran parte del campo universitario occidental y se aproxima al sentido etimológico del término: el estudio del museo. (p. 57) Aquí la museología se considera el estudio del museo en sí mismo. Señalan que la definición más utilizada para poder definir museología es la propuesta de Georges Henri Rivière:

La museología es una ciencia aplicada, la ciencia del museo. Estudia su historia y su rol en la sociedad; las formas específicas de investigación y de conservación física, de presentación, de animación y de difusión; de organización y de funcionamiento; de arquitectura nueva o musealizada; los sitios recibidos o elegidos; la tipología; la deontología. (Rivière, 1981 citado en Desvallées y Mairesse, 2010, p. 57).

La definición destaca la diversidad de áreas de estudio dentro de la museología, desde la investigación histórica y el papel social de los museos hasta cuestiones más prácticas, además, se reconoce la importancia de aspectos organizativos. La inclusión de elementos como la tipología de museos y la deontología refuerza la idea de que la museología no solo se centra en los objetos y exposiciones, sino también en el contexto más amplio de la gestión y la ética en el ámbito museal.

En cambio, cuando nos referimos a curatoría, Alejandra Mosco nos entrega una definición bastante completa de este término:

Es la disciplina que se encarga del estudio de las colecciones, del conocimiento y/o la creación artística reunidos en el museo, a través de su identificación, clasificación, documentación, catalogación, investigación, selección y ordenamiento, para la conceptualización y desarrollo de contenidos que serán la base de las exposiciones y todos sus programas derivados, con un sentido de comunicación-divulgación dirigida a los públicos, por medio de la interpretación de sus valores y significados (Mosco, 2018).

También hay que tener en consideración que los museógrafos se suelen encargar de la curatoría de los museos, por lo cual, más que un encargado extra, suele ser una especialización.

Es decir, la museología se considera una ciencia que estudia los museos como instituciones culturales. Los profesionales de la museología se dedican a la planificación estratégica de museos, la investigación, la educación museal y la gestión de colecciones. Por otro lado, la museografía se refiere a la práctica de diseñar y montar exposiciones dentro de un museo. Su objetivo central es crear una experiencia significativa para los visitantes y comunicar visualmente la información cultural y artística; y dentro de la especialización en la curatoría, se realiza el proceso de selección, investigación y organización de objetos para una exposición encargándose de crear un discurso coherente a partir de los objetos seleccionados. En la museografía, se interpreta la visión curatorial para transformarla en una propuesta concreta de montaje de una exposición. Los museógrafos se centran en aspectos específicos relacionados con la presentación de objetos y conocimientos en el entorno museístico.

Es fundamental destacar la diferencia entre museología, museografía y curatoría para evitar confusiones y garantizar una comprensión clara de los roles y responsabilidades dentro del proyecto a presentar. A pesar de que ambas disciplinas trabajan en espacios similares, sus enfoques y funciones encuadran áreas de trabajo diferentes.

Una forma de representación de la museografía son los dioramas. Éstos, con su capacidad única para recrear escenas detalladas y cautivadoras, sirven como potentes herramientas de comunicación en diversos contextos, desde museos hasta exposiciones temáticas. En esta investigación, nos proponemos indagar en la historia, la técnica y el impacto de los dioramas por las similitudes del proyecto plantado con esta forma de exhibición. A través de este análisis, buscamos comprender cómo los dioramas han influido en la percepción del público, proporcionando y examinando su relevancia continua en el panorama museológico y artístico.

1.1.2 Dioramas

La palabra “diorama” significa “a través de lo que se ve”, se origina en 1823 para denominar un dispositivo de cámara que inventaron los franceses Louis-Jaques Daguerre y Charles Marie Bouton (Grasso, 2021, p. 29). Junto con otro alumno del artista, Charles Marie Bouton, Daguerre se decidió a montar un espectáculo de ilusionismo: el Diorama¹. Este invento consistía en un decorado de varios planos recortados, que, gracias a la combinación de pinturas opacas y transparentes, y mediante un juego de luces adecuado, producía un efecto tridimensional lo que hacía creer al espectador que se encontraba en medio de una tempestad o de una batalla, como se observa en la Figura 3.



Figura 3

Panel central conservado de un diorama de Daguerre, Iglesia de Bry-sur-Marne, 2007.

Los dioramas son representaciones tridimensionales y realistas de escenas, paisajes, eventos o situaciones que se exhiben en cajas o vitrinas. Estas representaciones suelen estar diseñadas para mostrar un momento específico en el tiempo o un lugar particular de manera detallada y precisa. La iluminación, por ejemplo, también puede desempeñar un papel importante en la creación de un efecto realista. Los dioramas permiten reproducir a escala

¹ Louis-Jaques Daguerre empezó a trabajar como aprendiz del famoso diseñador de escenarios francés Degoti. Tras pasar tres años a sus órdenes, Daguerre se incorporó como ayudante del escenógrafo más importante del París de la época, Pierre Prevost.

ambientes, ecosistemas, habitantes (plantas, animales, seres humanos), proponen al visitante un viaje en el que los paisajes, la luz, formas y texturas pueden ser apreciadas, cobrando vida en nuestra imaginación. (Murriello, 2020, p. 2).

Gabriel Grasso (2021) en su artículo Un viaje en tres dimensiones, nos adentra a los inicios históricos de los dioramas, donde señala que:

Los dioramas de los museos modernos, generalmente en museos de historia natural, comienzan a verse a partir de 1902. Por lo general, estas formas intentan reproducir una escena a escala con diversos planos que se suceden, pintando, en una superficie plana, un fondo con objetos o paisajes distantes, buscando una perspectiva visual de profundidad. (...) Se le adjudica a Carl Akeley, un personaje multifacético, naturalista y que dominaba la pintura, la escultura y la taxidermia, el primer diorama de un hábitat natural en el año 1889, en el Museo Americano de Historia Natural de Nueva York. (p. 30)

La característica principal de los dioramas es su enfoque en la creación de una ilusión de profundidad en una superficie plana. Para lograr esto, utilizan una técnica de pintura que combina objetos o paisajes reales en primer plano con representaciones pintadas en segundo plano. Esta mezcla de elementos reales y pintura crea una sensación de profundidad y perspectiva visual que transporta a los espectadores al escenario representado, como si estuvieran observando la escena en la vida real.

Además, el profesor Gabriel Grasso nos plantea una serie de puntos que el museógrafo debe seguir para que la composición del diorama sea lo más completa posible. En este caso podemos dividirlos en dos grandes temáticas donde situaremos los puntos señalados.

Primero, nos enfocamos en hacer el diorama estéticamente agradable con la *eliminación de paralelismos y perpendicularidades*, es decir, que en la construcción de un diorama, se debe evitar la apariencia de rigidez geométrica, como líneas paralelas y perpendiculares perfectas (Grasso, 2021, p. 33); *eliminar la planeidad* para evitar que la escena se vea plana y bidimensional y fijarnos en la *variedad cromática*, realizando una investigación exhaustiva

de la paleta de colores de la época a representar para evitar la monocromía y empastamiento de los objetos con la iluminación y la sombra.

En el segundo lugar planteamos la narración significativa, es decir, contar una historia coherente. Necesitamos tener un *rigor informativo*, saber con exactitud la historia de cada objeto en exhibición y que tengan una *coherencia con la historia*, cada elemento en el diorama debe contribuir a la narración de una situación pero siempre *evitando la saturación* y, en contraposición, los *espacios vacíos* ya que puede distraer y disminuir el impacto visual o sobrecargar; dentro de todo siempre se debe considerar la *experiencia del espectador* al crear un diorama y como último punto, la *originalidad* de lo que se presentará, buscar maneras únicas y creativas de montar (Grasso, 2021, p. 34).

La importancia de los dioramas dentro de la investigación nace al poder compararlos con la escenografía teatral en una puesta en escena de teatro. Los dioramas, con su capacidad para crear representaciones tridimensionales detalladas de escenas y paisajes, desempeñan un papel esencial en la investigación al brindar la oportunidad de compararlos con la escenografía teatral. Esta comparación va más allá de la mera apreciación estética, ya que permite explorar de manera más profunda conceptos clave en el diseño visual y la narración espacial. En ambos casos, se busca crear una ilusión de profundidad y perspectiva en un espacio limitado. Además, la narrativa visual es un elemento común en ambas disciplinas, ya que tanto los dioramas como las escenografías teatrales utilizan objetos y elementos escenográficos, aunque con diferencias. Mientras en el teatro el objeto principal suele ser el actor quien realiza la acción, en los museos son aquellos objetos conservados que encarnan el corazón de la presentación.

Como ejemplo presentamos un diorama histórico expuesto en el Museo de Colchagua de Santa Cruz (Figura 4)



Figura 4

Coches usados en Colchagua hasta mediados del siglo XX Vista parcial del salón de carruajes con recreación del uso de coches para transporte de personas. Museo de Colchagua de Santa Cruz. Carruaje donado por Roberto Edwards E.

Como podemos ver, esta exposición trabaja con objetos históricos de conservación, como lo son el carruaje, el baúl y la bicicleta que se encuentra al fondo. Cumple las normativas propias de los dioramas, crea el enfoque de profundidad a través de una pared curva donde se pintó un paisaje típico del siglo XX, incluyendo la arquitectura y el suelo de piedras del lugar, el cual está construido de forma fidedigna y la singularidad de la taxidermia del caballo. Los maniqués vestidos con los vestuarios de la época ayudan a reconstruir la escena, otorgándole una narrativa visual.

1.1.3 Espectador y la Museografía

El espectador, en el contexto de la museografía, juega un papel crucial como receptor activo de la experiencia. La museografía no solo se trata de la disposición física de objetos en un espacio, sino también de cómo se guía y se impacta al espectador durante su visita al museo. Jorge Morales Miranda en *Interpretación del Patrimonio y Museografía, un Romance Posible* (2015) centra su objeto de estudio en las exposiciones en sí mismas, abarcando su

diseño y ejecución, así como la adaptación y musealización de espacios destinados a la presentación de contenidos museísticos. Esto resalta la versatilidad de la museografía al permitir que sea considerada tanto como una disciplina artística y técnica, como una ciencia que se enfoca en la organización y comunicación de información cultural y artística (p. 11). Y siempre pensando en mejorar las experiencias del público, enriqueciendo su visita con significados, y conseguir que adopte una actitud de respeto y cuidado por el patrimonio (p. 13).

Morales explica el modelo TORA (acrónimo de Temática, Organizada, Relevante y Amena) planteado por Ham (2014), el cual se centra, principalmente, en la mediación con el público. Éste se define de la siguiente manera: la temática es la idea central del mensaje; Organizada es cómo la presentación deben ayudar al receptor a organizar y entender a través una estructura clara; Relevante, que contenga mensaje significativo y que tenga un mensaje personal; y Amena, que el público sienta que se lo está pasando bien mientras capta un mensaje. (2015, p. 14-15)

Esta categorización es fundamental para que los museógrafos adapten sus estrategias y logren satisfacer las necesidades e intereses de estos diferentes grupos y comportamiento de los visitantes, brindando una experiencia más accesible para todos. Es por ello por lo que existen dos formatos de interpretación que se aplican junto a la museografía para aplicar de manera exitosa el método TORA.

Primero nos plantean la interpretación secuencial, aquella que cuenta con la presencia de alguien que lleva el control de la secuencia temporal y espacial que el público deberá seguir en todo momento, como un guía en un recorrido (Morales, 2015, p. 19). Al igual que una presentación, el guía nos entrega un inicio, un desarrollo y una conclusión, y es aquí donde debe comentar la temática principal en repetidas veces y de diferentes formas, así no se pierde el hilo conductor. Y en la interpretación no secuencial, los visitantes son soberanos y deciden de manera autónoma por dónde y a qué prestan atención. La interpretación complementa la museografía al hacer que la información sea más accesible y significativa para los visitantes. Es esencial para garantizar que las exposiciones en los museos cumplan con sus objetivos

educativos y curatoriales, y proporcionen experiencias memorables y enriquecedoras para el público.

1.2 Escenografía Teatral

La escenografía teatral, disciplina en las artes escénicas, desempeña un papel en la creación que cobran vida en el escenario. Patrice Pavis define el concepto de escenografía de una forma etimológica pasando contextos culturales específicos.

La skénographia es, para los griegos, el arte de adornar el teatro y el decorado pictórico que resulta de esta técnica. En el Renacimiento, la escenografía es la técnica que consiste en dibujar y pintar un telón de fondo en perspectiva. En el sentido moderno, es la ciencia y el método del escenario y del espacio teatral. (1983, p. 153)

La escenografía teatral es un componente fundamental dentro de las artes escénicas que abarca el diseño y la creación del espacio físico en el que se desarrolla la obra teatral. Para comprender su relevancia, es necesario analizar sus aspectos claves que pondremos en comparación en esta investigación con la museografía.

Para comenzar a comprender el concepto de escenografía teatral, nos centraremos en una definición propuesta por el diseñador teatral chileno Rodrigo Bazaes en el libro Herramientas para los Técnicos en Artes Escénicas El Diseño Teatral: Iluminación, Vestuario, Escenografía (2013) el cual lo define de la siguiente manera:

Constituye el espacio concreto y atmosférico creado para ser habitado, física o virtualmente, en circunstancias preestablecidas por una ficción (no necesariamente impulsada por factores dramáticos), con el fin de narrar, representar, comunicar o producir una experiencia sensorial durante ciertos límites temporales concretos. (Bazaes, 2013, p. 62).

La definición de Bazaes destaca que la escenografía no se limita a la construcción de un simple escenario; más bien, engloba la creación de un espacio concreto y atmosférico. Este espacio no se limita a lo tangible; también evoca una atmósfera específica que influye en la percepción de los espectadores. La escenografía existe dentro de un marco temporal específico. Su presencia está acotada a lo largo de la representación teatral, y su diseño debe

ser coherente con el ritmo y la duración de la obra. Esto resalta la importancia de considerar la temporalidad y la sincronización de la escenografía con la narrativa en el teatro.

Dentro de ésto, debemos identificar que la escenografía teatral está situada en el espacio teatral. Efectivamente, el espacio teatral es el espacio físico en cuyo interior tiene lugar el acontecimiento teatral; incluye por tanto la escena y la sala, y se opone a un ámbito exterior no teatral. (Cueto M, 2007, p. 6).

En esencia, la cita establece que el espacio teatral no se reduce solo al lugar donde ocurre la acción dramática, sino que también involucra el espacio donde se encuentran los espectadores. Un ejemplo de escenografía teatral es la puesta en escena de “Esperando la Carroza” en el Teatro Nacional Chileno, como se puede observar en la Figura 5.



Figura 5

Esperando la carroza, comedia costumbrista urbana del dramaturgo uruguayo Jacobo Langsner, Teatro Nacional Chileno temporada oficial 2015-2016.

Esta misma noción de espacio se puede ramificar en varios aspectos que Patrice Pavis en su libro *Diccionario del teatro dramaturgia, estética, semiología* (1983) nos describe cuatro grupos importantes.

Espacio dramático o espacio representado en el texto que el espectador debe construir con su imaginación; Espacio escénico es aquel que es representativo, en el cual evolucionan los personajes y las acciones. Espacio escenográfico, el cual abarca el espacio escénico y el espacio de los espectadores; se define por la relación entre ambos, por la forma en que la sala percibe la escena y por la forma en que la escena se manifiesta al público. Espacio lúdico, creado por la actuación del actor, por su

evolución sobre el escenario en el seno del grupo. Es como una emisión por el actor, que es su centro y su origen. (pp. 156-157).

La escenografía teatral se centra en la representación de una historia en tiempo real ante un público en vivo. Su objetivo principal es dar vida a una obra dramática, en este contexto, la escenografía tiene una función efímera, ya que se crea y se desmonta en cada función o temporada. Pavis nos presenta a la escenografía con un enfoque mucho más moderno, con lo cual nos otorga diversas tendencias que él ha podido identificar y con los cuales podemos complementar las definiciones ya propuestas:

Primero, se sugiere abandonar la disposición tradicional de la escena italiana, se busca una mayor cercanía entre la acción teatral y el espectador. Segundo, se propone diversificar los ángulos de visión y distribuir al público alrededor de la acción teatral. Tercero, que la disposición del escenario se deba diseñar considerando las demandas específicas de la obra y las necesidades de los actores. Cuarto, se propone ir más allá de la concepción estática y utilizar el espacio, objetos y vestuario de manera alternativa y dinámica. Y, como último punto, se destaca el uso de materiales ligeros y móviles para permitir que la escena sea un instrumento dinámico y una extensión del actor. (1983, p. 154).

Estas prácticas reflejan una redefinición de la escenografía teatral como un elemento dinámico y adaptable, en contraste con las concepciones más estáticas del pasado que consistían en telones de fondos pintados. Por otro lado, la museografía se relaciona con la presentación y exhibición de objetos y obras de arte en museos y galerías. Su objetivo es educar e informar a los espectadores sobre la historia, la cultura o el arte representados por los objetos expuestos. A diferencia de la escenografía teatral, la museografía tiende a ser más permanente y duradera, porque la escenografía depende de la temporada de funciones, los cuales pueden durar semanas y no recibir la conservación necesaria al terminar.

Como ejemplo teatral, pero no necesariamente de teatro por las particularidades del objeto de estudio, se ha seleccionado esta puesta en escena de la Reina Isabel II del museo Madame Tussauds de Londres que se ve en la Figura 6.



Figura 6

Exposición de la Reina Isabel II para tomar el té en el Museo Madame Tussauds de Londres.
Fotografía del 2021 por Sanna P.

En esta puesta en escena, se representa a la Reina Isabel II en una mesa para tomar el té al estilo inglés en el Palacio de Buckingham, al otro lado de la mesa, hay una silla disponible para poder tomarse fotografías junto a la monarca. La particularidad de este ejemplo es que, a partir de la recreación, se ha integrado un toque interactivo que permite a los visitantes participar activamente en la experiencia. La presencia de la silla estratégicamente colocada del otro lado de la mesa invita a los asistentes a sumergirse completamente en la escena, poder tomar la loza, apoyarse en la mesa o tomar los aperitivos.

El Museo Madame Tussauds (más conocido como Museo de Cera) utiliza reproducciones y elementos ficticios para construir sus exhibiciones. Aunque esta técnica ofrece flexibilidad creativa, también plantea la pregunta sobre la conexión tangible con la historia. En resumen,

la puesta en escena que representa a la Reina Isabel II en el Palacio de Buckingham ofrece una experiencia única al integrar la recreación visual precisa con un toque interactivo que invita a los visitantes a participar activamente en la escena.

1.2.1 La Participación Activa

Indagando en el espectador y la experiencia artística se plantea a Manuel Hernández Belver y Juan Luis Martín Prada juntos en el texto *La recepción de la obra de arte y la participación del espectador en las propuestas artísticas contemporáneas* (1998) en el cual indagan cómo los cambios en la producción artística y la conceptualización del arte han llevado a nuevas formas de participación del espectador, desafiando las tradicionales ideas de pasividad y contemplación, donde el público es integrado a la obra de arte y su misma creación.

Además, Aris Spentsas con su texto *Siendo espectador (II) La experiencia del espectador como forma de participación no reglada* (2017), comenta que la participación no reglada cuestiona, intercambia o potencia los roles del artista y del espectador para dar forma a los acontecimientos. Si el arte no está en el objeto, o en el uso simbólico de este, está entonces en los ojos del espectador y estará en lo que hace este espectador con este objeto (Spentsas, 2017, p. 204).

Por un lado, Spentsas resalta la importancia de la indecisión y la confusión en las propuestas artísticas contemporáneas, donde no se presenta una experiencia definida, sino que se invita al espectador a tomar un lugar dentro de ella, así destaca el juego y la autonomía como elementos importantes en la participación del espectador, cuestionando la naturaleza del proyecto artístico.

Se le trata como usuario que no sólo completa la obra, sino además es el sujeto de la propuesta. Trabajos de este tipo destacan que el hecho de que ver una obra de arte no debería responder a la capacidad de entenderla, sino a una capacidad de poder volver a relacionarse con esta. El ver entonces no está dirigido solamente al hecho de mirar;

su potencia traspasa este hecho y trata de generar relaciones que no tienen que ver solamente con lo que se expone a la mirada. (Spentsas, 2017, p. 209).

El autor sostiene que el espectador no es simplemente un observador pasivo, sino que desempeña un papel activo y participativo en la interpretación y apreciación de la obra, el proceso de ver implica establecer conexiones y significados más allá de lo visual. Además, se plantea que la experiencia de ver una obra de arte no se limita a la capacidad de entender intelectualmente, sino que se trata más bien de una capacidad de establecer y mantener una relación continua con la obra.

Junto a esto, Belver y Prada nos exponen la recepción de la obra planteando al espectador, nuevamente, como un ente activo y con un contexto social implícito.

A pesar de la importancia otorgada al análisis de los factores mediáticos y contextuales en el trabajo de los artistas previamente comentados, esto no implica que el espectador sea concebido como un mero observador pasivo, ni que la recepción de la obra de arte se entienda como el resultado unilateral de un proceso socialmente condicionado (Belver y Prada, 1998, p. 59).

La interpretación y apreciación del espectador no están completamente determinadas por influencias externas y sociales, sino que también se considera la subjetividad y la participación activa en la construcción de significado. Es un ámbito que comparten ambos autores expuestos en este subtema, que en la recepción de las obras los espectadores son un ente activo a los cuales son parte del proyecto en sí.

En conclusión, el análisis de la participación activa del espectador en la experiencia artística revela una transformación en las concepciones tradicionales de la relación entre la obra de arte y su público. Los autores coinciden en desafiar las nociones convencionales, proponiendo en su lugar un enfoque que integra al espectador como parte activa en la creación y recepción de la obra.

Belver y Prada destacan la importancia de considerar al espectador no solo como un observador pasivo, sino como un ente activo con un contexto social implícito y Spentsas

señala que el espectador no solo completa la obra, sino que también es el sujeto de la propuesta, subrayando la importancia de establecer relaciones más allá de lo visual. En conjunto, estos enfoques sugieren un cambio en la comprensión del papel del espectador.

CAPÍTULO II.

PROPUESTA EXPOSITIVA HISTÓRICA DE

ISIDORA ZEGERS

2.1 Museo del Carmen de Maipú

El Museo del Carmen de Maipú (Figura 7) es un museo de carácter privado que fue fundado en 1956 por el Cardenal José María Caro. Esta institución es dependiente de la Corporación de Voto Nacional O'Higgins, constituyendo un espacio privilegiado para adentrarse en la historia de nuestro país por ser depositario de valiosísimas colecciones provenientes de legados, depósitos, adquisiciones y donaciones particulares. Tiene como objetivo comunicar a través de sus colecciones la historia de Chile, principalmente el significado de la Batalla de Maipú, mediante los objetos patrimoniales que custodia, restaura, documenta, investiga, interpreta, exhibe y difunde de manera permanente en el tiempo. También busca preservar, exhibir y vincular su patrimonio histórico con la ciudadanía y poner a su alcance el conocimiento de sus colecciones, que representan la presencia testimonial de acontecimientos, personajes y objetos desde sus orígenes ancestrales, vinculados con la historia patria y sus principales protagonistas, los cuales se centran en mantener viva la historia de Maipú, como lo fue la batalla de Maipú. Este proyecto fue solicitado por el museo en el marco de la práctica profesional de la carrera de Diseño Teatral.



Figura 7
Entrada del Museo del Carmen de Maipú, 2018. Foto de Jorge Barrios Riquelme.

2.2 Isidora Zegers

En el contexto del siglo XIX en Chile, la figura de Isidora Zegers de Montenegro levanta no solo la escena musical de la época, sino también de la alta sociedad chilena. Este capítulo se sumerge en la propuesta expositiva histórica dedicada a Isidora Zegers, destacando la importancia de comprender la base histórica que fundamenta dos elementos cruciales: la vida y obra de esta destacada figura, y el fenómeno social de las tertulias.

Con el propósito de contextualizar adecuadamente la propuesta expositiva, resulta esencial establecer una base histórica que dé fundamento a la comprensión de dos ámbitos cruciales: el personaje central de Isidora Zegers y las tertulias.

Isidora Zegers (Figura 8), figura central en este proyecto, se revela como un personaje de gran relevancia histórica. Profundizar en la vida y obra de Isidora Zegers se convierte en un componente esencial para la construcción de la propuesta expositiva, ya que esta se propone no solo resaltar su papel central en las tertulias históricas, sino también comunicar de manera auténtica la riqueza de su legado.



Figura 8

Retrato de Doña Isidora Zegers por Raymond Monvoisin, 1843 Museo Histórico Nacional.

Nacida en Madrid en 1803 al interior de una familia de origen flamenco y educada bajo los paradigmas de la cultura franco-hispana, Isidora Zegers llegó a Chile debido a la contratación de su padre por el gobierno chileno, estableciéndose en el país el año 1823. Estudió en Europa arpa, guitarra, piano y canto con Federico Massimino. Practicó la composición, creando obras para canto (solo o acompañado) y obras instrumentales, todas ellas escritas en Francia en la década del veinte. Se desarrolló como artista en la música de salón, espacio que representaba plenamente el espíritu romántico y la cultura burguesa de la época. Es ahí donde conoció a su segundo esposo, Jorge Huneeus.

La casa de Isidora Zegers se transformó con los años en un espacio de intercambio cultural. En salones especialmente acondicionados se reunían, en estricto protocolo, artistas de todo tipo, intelectuales, músicos nacionales e ilustres visitantes extranjeros. Entre los invitados que asistían a su casa se cuentan Bartolomé Mitre, Mauricio Rugendas, Raymond Monvoisin y Andrés Bello.

Inmersa en su labor de gestora y difusora cultural, además, participó en la fundación de la Sociedad Filarmónica de Santiago, en 1827. Fundó la Escuela de Música en 1849 y luego su obra de mayor importancia el 17 de junio de 1850, el primer Conservatorio Nacional de Música y en el que fue nombrada por el entonces mandatario, Manuel Bulnes, presidenta honoraria de la Academia Nacional del Conservatorio de Música.

Participó, además, en la publicación de la primera revista de música del país (1852) El semanario musical, junto a José Bernardo Alzedo, Francisco Oliva y José Zapiola. Por razones de salud, se trasladó a Copiapó, donde fundó una Sociedad Filarmónica similar a la santiaguina. Falleció el 14 de julio de 1869.

2.2.1 Tertulias

Las Tertulias consisten en reuniones realizadas en los salones de la alta sociedad chilena del siglo XIX, En estas mismas es en donde convergen la mayor parte de las actividades sociales, fue escenario primordial para los negocios y la política, al igual que para presentar en sociedad a las jovencitas y relacionarlas con futuros pretendientes; Así es como las casas de las familias más importantes y de alto renombre se convirtieron en verdaderos centros

sociales, contando con intercambios de negocios y música con clavicordio, violín, guitarra, arpa y piano.

A partir de 1850 los cafés más concurridos fueron los que se encontraban al interior de los hoteles más lujosos de la capital. En esta misma época la aristocracia buscó otro espacio para reunirse, los hogares. Así, imitando la tertulia francesa, inauguraron el salón literario, en el que, progresivamente, participó la clase media ilustrada y las mujeres.

Por estos años, un grupo de selectos caballeros fundó El Club de La Unión, lugar donde se discutió la contingencia política y, además, se organizaron veladas literarias.

Si bien a fines del siglo XVII el salón era considerado un espacio de carácter íntimo y doméstico orientado a la práctica musical, a principios del siglo XIX, estos espacios sirvieron como escenario para reuniones más amplias entre sujetos de clase acomodada.

En estas instancias, conocidas popularmente como tertulias, además de circular ideas, se escuchaban y comentaban las últimas piezas musicales editadas por los almacenes de música: adaptaciones de piezas vocales de ópera, opereta y zarzuelas; así como se practicaban danzas con coreografías grupales, de cuadros y de pareja. En este sentido, los salones constituyeron una escena intermedia entre la música de concierto y la música popular.

2.3 Creación y Descripción del Proyecto Expositivo

Las tertulias de Isidora Zegers son un destacado ejemplo de la vida cultural y social en el siglo XIX. Estas reuniones artísticas y literarias proporcionaron un ambiente propicio para el intercambio de ideas y la expresión artística.

La propuesta de diseño expositivo se caracteriza por ser una representación auténtica de las tertulias históricas en la casa de Isidora Zegers. Se fundamenta en una sólida base histórica que abarca tanto la vida y obra de la compositora como el contexto cultural y social en el que se desenvolvía en Chile en el siglo XIX. El diseño expositivo se presenta como un medio para comunicar de manera impactante y fiel la riqueza del legado de Isidora Zegers, destacando su papel central en las tertulias de la época.

Esta propuesta se distingue por su enfoque integral, sumergiéndose en el análisis profundo de las dinámicas sociales y las corrientes artísticas de la época, permitiendo así una

presentación contextual que enriquece la experiencia de los espectadores. Además, la propuesta de diseño expositivo resalta la importancia del personaje de Isidora Zegers como el núcleo de la experiencia.

Durante la experiencia práctica en el Museo del Carmen de Maipú, se desempeñó un papel fundamental en el desarrollo del diseño expositivo que recreó las históricas tertulias en la casa de Isidora Zegers. Este proyecto implicó una combinación única de investigación, creatividad y habilidades técnicas, y contribuyó de manera significativa a la narrativa cultural y social del siglo XIX.

Se inició el proyecto sumergiéndose en una investigación detallada sobre la vida y obra de Isidora Zegers, así como el contexto cultural y social de la época (década de 1850). Esta investigación rigurosa fue esencial para comprender las características específicas de las tertulias y garantizar la autenticidad de la propuesta, como se puede observar en el croquis que aparecen en la Figura 9.

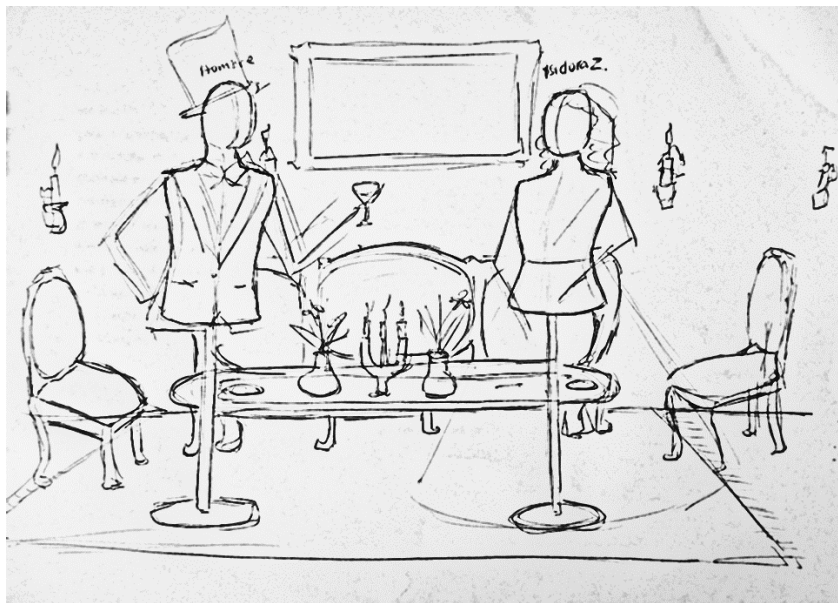


Figura 9

Croquis del diseño de la propuesta. Elaboración propia.

A partir de la investigación histórica, se desarrollaron conceptos creativos que capturaron la esencia de las tertulias de Isidora Zegers y su vida. Primero, se diseñó un espacio que no solo refleja fielmente la disposición y la atmósfera de las reuniones históricas, sino que

también transmitiera la energía del siglo XIX, en el cual se incluye la escenografía, la iluminación y la utilería que serían los objetos históricos para exponer. También se diseñó el personaje de Isidora Zegers en su totalidad, es decir, las joyas, el maniquí, la peluca con el peinado y el vestido que sería recreado por temas de conservación. También sucedió en el diseño y elección de la utilería/objetos a exponer, todos siguen una línea estética propuesta y fueron escogidos a través de una curatoría detallada.

Dentro de esto, se utilizó SURDOC, el centro de documentación y administración de colecciones de los museos públicos de Chile. En esta página se pudieron encontrar piezas históricas con sus fichas respectivas (año, materialidad, corriente artística, autor, etc.) lo que nos permitió ser mucho más preciso en la curatoría y la elección correspondiente.

Se lideró la planificación del diseño expositivo, lo cual implica crear un cronograma y un presupuesto acorde al trabajo que se espera entregar. El plan fue desarrollar la exposición en tres etapas: El diseño, que consta del diseño general de la exposición y los diseños museográficos; La realización donde se construye, clasifica y prepara el espacio y las piezas de las colecciones; por último, la etapa del montaje en el ámbito sonoro, de iluminación, las piezas y maniqués. Este proyecto no solo representó un desafío estimulante desde el punto de vista creativo y técnico, sino que también contribuyó directamente a la misión del museo de preservar y compartir la historia cultural de la región. Esta experiencia en el diseño expositivo resultó en un enriquecimiento significativo, ampliando tanto las habilidades como los conocimientos en los ámbitos museológico y del diseño teatral.

2.4 Relaciones y Conexiones

Cuando se comenzó la creación de este proyecto se debió tener consideraciones propias de la museografía en el diseño y una de las principales particularidades fue el saber realizar una correcta curatoría y aplicar la conservación necesaria en los objetos a exponer.

Primero, al momento de diseñar y escoger los objetos históricos, se tuvo que realizar las fichas técnicas de los objetos seleccionados, las cuales contenían las dimensiones, la técnica

y materialidad utilizada, dónde se encuentran (ya que se plantea trabajar con préstamos intermuseales) y sus códigos, como se muestra en la Figura 10.



Figura 10

Ficha técnica de mobiliario para la exhibición. Las imágenes corresponden a SURDOC. Elaboración propia.

También se contribuyó al diseño visual de los textos museográficos, proponiendo las descripciones, disposiciones, materialidades y tipografías como se puede ver a en la Figura 11.

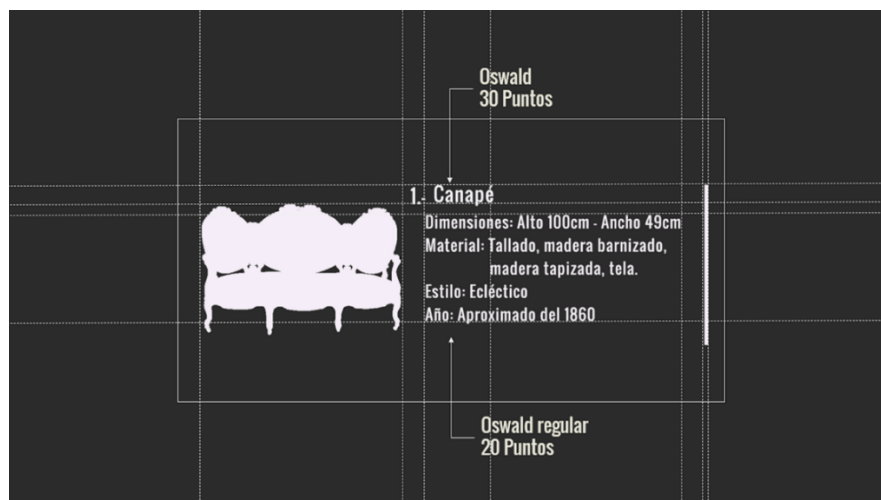


Figura 11

Diseño propio preliminar del texto para la descripción de objetos expuestos.

Como todos los objetos a utilizar se deben de cuidar y preservar de la mejor manera posible, se tomó la decisión que el vestido seleccionado para Isidora Zegers debiese ser una

reproducción fidedigna al original. La decisión de reproducir un vestido de época parte por la necesidad de conservar y preservar el traje, muchas prendas históricas son delicadas y propensas a daños con el uso y la exposición continua, por lo que la reproducción permite salvaguardar la autenticidad sin comprometer la integridad de la pieza original. Pero la principal razón de esta elección fue el acceso limitado al vestido seleccionado. Se debe tener en consideración que hay museos y colecciones privadas que no están abiertos a generar préstamos de las prendas. La selección principal de este vestido de recepción rojo de tafetán es por lo particular de la pieza respecto a la época (1855), es poco común encontrar un vestido con un escote con poco encaje cubriendo la zona del busto y el color brillante que presenta éste. Es probable que este vestido esté influenciado por la moda victoriana. En esa época, los vestidos de noche y de recepción eran elaborados, con crinolinas y faldas amplias y los materiales comunes incluían seda, encaje y tafetán. Este último era un tejido popular en la moda de esa época debido a su brillo y textura suave. El vestido original y el boceto final del vestido en maniquí con joyería y peluca se observan en la Figura 12.



Figura 12

A la izquierda, vestido N° 30 de la exposición Vestidas 100 años de moda de recepción en tafetán de seda, c. 1855, usado por Isidora Zegers de Huneeus. Fotografías de Luz Eugenia Echeverría. A la derecha, boceto completo de Isidora Zegers para el proyecto histórico expositivo.

Diversas variables fueron investigadas y diseñadas para hacer el proyecto fidedigno, como lo son la iluminación de la época y también el tipo de suelo tenían en los salones; la mayoría estaba cubierta en su totalidad de alfombras pero es necesario saber, por ejemplo, si al momento de bailar estas alfombras se mantenían o se sacaban, y si de ser así, cómo sonaban los zapatos y tacones de la época (con las particularidades de la estatura y peso de las mujeres de la época y la materialidad con la que eran creados los zapatos) al caminar sobre ellas. Todas estas particularidades fueron necesarias de investigar para poder diseñar de la forma más creíble posible. A su vez, se debía tener en consideración los cuidados que deben tener cada objeto expuesto, es especial de las reglas de conservación. No se puede colocar cualquier foco directo a las obras expuestas pues, como se ha señalado antes, cada pieza tiene sus propias reglas para mantener los estándares de conservación (Iluminación directa, humedad, calor, etc.). Se prefiere una iluminación LED antes de las halógenas ya que no generan calor ni contiene rayos UV, los cuales suelen oxidar los pigmentos y dañar telas como la seda.

La elección de la hora del día como punto de partida para el diseño lumínico resulta crucial, ya que las tertulias, mayoritariamente, se desenvuelven al anochecer. Ante la ausencia de la electricidad en el Chile de esa época, la utilización de velas y lámparas de aceite se convierte en un elemento central. Cabe destacar que la primera casa en Chile en contar con electricidad lo hizo en 1885, posterior al periodo representado en la exhibición. Por lo tanto, se optó por una iluminación que simula fielmente la luz producida por las velas, capturando la atmósfera íntima y cálida que estas ofrecían en las reuniones sociales de la época.

El espacio proyectado para la exhibición requirió una atención especial en el diseño de la planta de iluminación. El objetivo primordial fue lograr una luz homogénea que abarcara cada rincón, imitando la sensación de una luz cálida general en la sala. Esta estrategia busca garantizar que todos los elementos expuestos pudieran apreciarse con claridad, transportando a los visitantes a la atmósfera auténtica. Se incorporó una iluminación específica artificial que replicara la luz de las velas y las lámparas de aceite naturales. Este detalle no solo añade realismo a la representación, sino que también ayuda a recrear fielmente la ambientación de

las tertulias. Se diagramó una sencilla planta de iluminación. Cada cuadrícula es de un metro por un metro, cada circunferencia sin pintar es de dos metros por metro y medio (Iluminación general) y las circunferencias pintadas de un metro por un medio metro (iluminación específica). El espacio de exposición es de diez metros de largo y con un máximo de tres metros de ancho. En la zona delantera se encuentran tres rectángulos que son los textos museográficos que explican la vida de Isidora Zegers y los objetos en selección. A continuación, en la Figura 13 se encuentra la planificación.

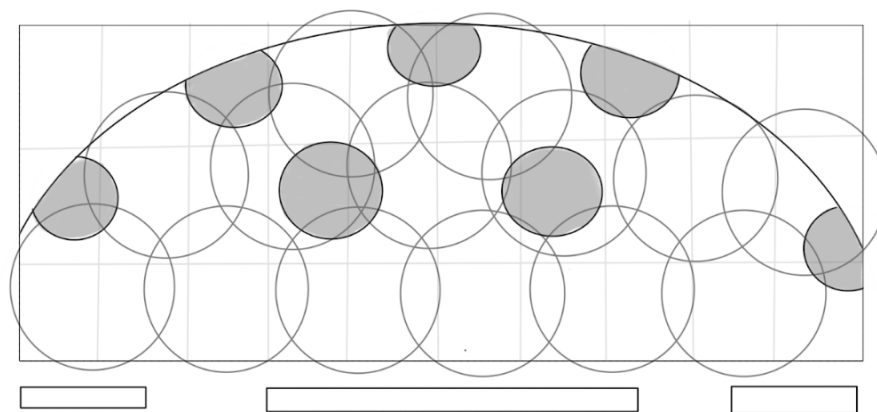


Figura 13
Planta de iluminación. Elaboración propia.

En este proyecto, se escogió poder implementar música en la escena; aquí se eligió incluir piezas originales de Isidora Zegers del álbum de Isidora Zegers, estableciendo una base musical que define el tono de la escena. La música de la época puede ampliarse mediante la creación de una lista de reproducción que incluya piezas adicionales del mismo álbum para no volverse repetitivo. Es esencial trabajar en transiciones suaves entre las pistas musicales y los sonidos del entorno. Para añadir capas adicionales a la experiencia auditiva, considera la inclusión de efectos de sonido que coincidan con la propuesta. Incorporar sonidos de la vida cotidiana, como tazas chocando con el plato, añadiendo autenticidad. La superposición gradual de los sonidos ambientales mientras la música se desvanece y cambia a otra de las piezas, contribuirá a evitar cortes abruptos asegurando una experiencia auditiva fluida y natural, esta integración suave es clave para lograr un ambiente envolvente y agradable.

Dentro de la creación siempre se debió tener en cuenta al espectador para poder activar la exposición. La propuesta no se limita a la observación pasiva; más bien, busca la participación activa del espectador. Elementos interactivos, como la disposición del espacio para que los visitantes sigan un recorrido sugerido, fomentan la exploración y la interacción directa con la exhibición. La contextualización histórica ayuda al espectador a comprender, de mayor manera, el significado y la importancia del tema central de la exposición.

La propuesta incluye el diseño visual de los textos museográficos, proponiendo descripciones, disposiciones, materialidades y tipografías. Esto facilita la comprensión y la conexión del espectador con la información presentada, guiando a lo largo de la narrativa de manera clara y atractiva. Tanto en el teatro como en el museo, plantean la necesidad de tener en consideración que cada visitante tiene conocimiento previo que ayudará a agregar mayor significado y profundidad a la experiencia. Al generar la posibilidad de entrar al diorama, generamos dos tipos de recorridos sugeridos, a través de la exposición y por fuera de ella, fomentando así la autonomía y la exploración personal como se puede ver en la Figura 14.

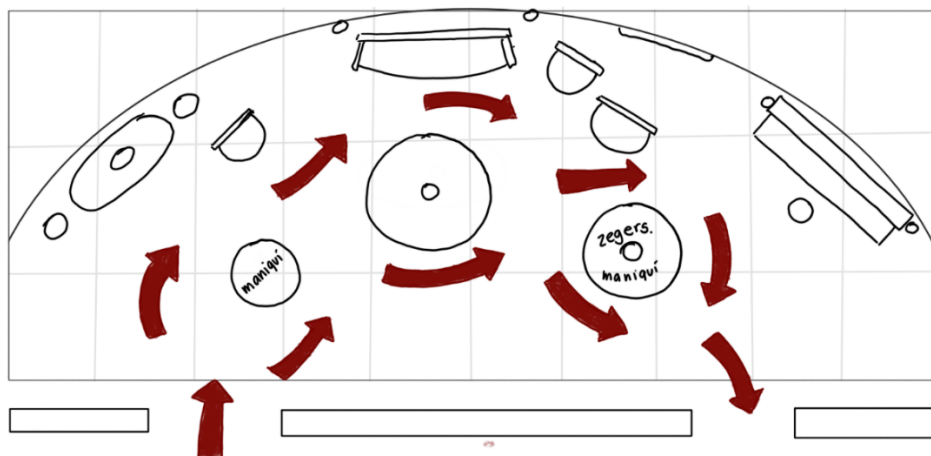


Figura 14
Ejemplo de recorrido sugerido. Elaboración propia.

En la planificación de este recorrido, se propone una fase inicial de mediaciones educativas que tiene como objetivo brindar a los espectadores una comprensión profunda de

la historia que se presentará en la exhibición. Esta estrategia enriquecerá la experiencia del visitante y también asegurará un desarrollo efectivo y respetuoso del recorrido. La sensibilización sobre el valor histórico de las piezas será una parte crucial de las mediaciones educativas. Se destacará la singularidad de los objetos y el vestido, y se explicarán las razones detrás de la prohibición de tocar las piezas, haciendo hincapié en la fragilidad de estos elementos y su importancia para la preservación de la historia. La participación activa de los visitantes se fomentará mediante preguntas, debates y actividades interactivas que refuercen la exhibición durante y después de ésta. Este enfoque no solo refuerza la comprensión, sino que también crea un espacio para que los espectadores expresen preguntas y reflexiones, promoviendo así el diálogo y la comprensión mutua. Para garantizar la eficacia de las mediaciones, se implementará un sistema de evaluación continua, permitiendo ajustes según la retroalimentación de los visitantes y manteniendo la relevancia de la información proporcionada a lo largo del tiempo. Este enfoque proactivo de mediaciones educativas contribuirá significativamente a la preservación del patrimonio histórico y cultural.

En la convergencia entre la escenografía teatral, la museografía y el proyecto histórico de Isidora Zegers, se puede concebir una experiencia única que honre su legado artístico. La exhibición museográfica adopta un enfoque teatral en su diseño, empleando elementos visuales y una cuidadosa disposición del espacio para guiar a los visitantes a través de la narrativa de la vida de Zegers.

En resumen, el diseño expositivo se caracteriza por su enfoque integral, que no solo se centra en la figura de Isidora Zegers, sino que también profundiza en las dinámicas sociales y las corrientes artísticas de la época. La atención a detalles como la iluminación, la elección de objetos a exponer y la reproducción de un vestido de época contribuyen a la autenticidad y preservación del legado de Isidora Zegers. El enfoque teatral en el diseño lumínico y escenográfico, junto con la incorporación de música de la época y efectos de sonido, agrega capas a la experiencia del visitante, sumergiéndolo en la atmósfera auténtica de las tertulias. Además, se enriquecieron las habilidades y conocimientos en el ámbito del diseño teatral y se pudo adentrar en la disciplina de la museografía.

La experiencia práctica en el Museo del Carmen de Maipú se describe como fundamental para el desarrollo del proyecto, implicando una combinación única de investigación, creatividad y habilidades técnicas. Desde la primera idea hasta la planificación total del diseño, el proyecto no solo representó un desafío estimulante desde el punto de vista creativo y técnico, sino que también contribuyó significativamente a poner en valor la narrativa cultural y social del siglo XIX.

CONCLUSIÓN

Después de completar la fase de investigación, se vuelve esencial llevar a cabo la identificación de los hallazgos del estudio. Éstos revelan conexiones profundas que pueden ser fundamentales para comprender la evolución y el vínculo de elementos dentro del proyecto, especialmente las conexiones desde los orígenes del diorama, que ha sido influenciado por la estructura teatral, hasta la complementación de la narración visual de las exposiciones mediante la perspectiva teatral.

Se logró comprender las disciplinas de la museografía y de la escenografía teatral a través de la aplicación del marco conceptual. Se identificaron los elementos esenciales en la ideación y en la ejecución de exposiciones. Este enfoque comparativo ha aclarado sobre cómo ambas disciplinas comparten ciertos principios fundamentales, como el manejo del espacio, la exposición de objetos y la consideración del espectador. A su vez, se comprendieron puntos propios de cada ámbito que se tuvieron que ser considerados para su implementación en el proyecto expositivo histórico sobre Isidora Zegers.

Así mismo, al investigar las relaciones espaciales, visuales y narrativas entre los dioramas y las escenografías teatrales, encontramos puntos en común que plantean ambas disciplinas en sus objetivos: los más importantes que se desarrollaron fue el poder representar una historia, la visualidad y la atención del espectador. Tanto los dioramas como las escenografías teatrales demuestran la necesidad de cuidadosa planificación visual para crear entornos que no solo sean estéticos, sino que también sirvan como herramientas efectivas para la comunicación y la inmersión del espectador. Asimismo, la atención del espectador surge como un punto crucial, subrayando la importancia de la conexión entre la obra/exhibición y su audiencia. Estas divergencias y convergencias en las disciplinas ofrecen una comprensión más profunda de su naturaleza y propósito, destacando la importancia de considerar tanto el espacio físico como la temporalidad en la creación y apreciación de experiencias artísticas.

Al remontarse a los orígenes del diorama, se busca entender cómo la influencia teatral ha dado forma a su concepción y desarrollo a lo largo del tiempo. Esto incluye el explorar de cómo las técnicas teatrales, la disposición espacial y la iluminación, han influido en la forma en que se diseñan y presentan los dioramas. También, se analiza la manera en que la mirada

teatral complementa la narración visual de las exposiciones, incluyendo elementos como la disposición estratégica de los elementos visuales para guiar la atención del espectador, el uso de técnicas dramáticas para resaltar ciertos aspectos de la exposición que generan una conexión entre el público y las representaciones visuales y cómo funciona la iluminación en marco de la conservación.

Es a través de todo este análisis que se comprendió que el proyecto creado entra en la categorización de diorama con mirada teatral, lo que surge como el resultado lógico y revelador de todo el análisis previo. El término específico encapsula la esencia de los elementos identificados durante la investigación, los cuales evidencian una conexión profunda entre los orígenes del diorama y la influencia teatral. La categorización implica que el proyecto no se limita a ser simplemente una representación estática de eventos o escenas, sino que incorpora activamente elementos teatrales para enriquecer la experiencia del espectador. La disposición espacial, la iluminación estratégica, la dirección de la atención del público y otros elementos teatrales se ligan con la presentación visual, dando lugar a una experiencia más profunda y significativa. La mirada teatral no solo se convierte en una capa adicional de interpretación, sino que también contribuye a la creación de una narrativa más impactante y memorable.

Mediante el proceso de la creación, se identificaron puntos que debían congeniar entre las disciplinas para poder llevar un trabajo acorde; dentro de esto, se reconoció un punto muy importante de la museografía el cual es la conservación de los objetos expuestos, es decir, las alfombras y mobiliario, la loza y las decoraciones (candelabros, pinturas, instrumentos musicales, etc.), algo imprescindible para mantener la historia y, a la vez, el diseño debía mantener la disposición de estos mismos objetos de tal forma que crearan una correcta narración histórica de la época seleccionada. Por eso, el proyecto expositivo histórico de Isidora Zegers logró congeniar ambas partes, cuidar y contar una historia a través de los objetos expuestos, encontrando soluciones prácticas para poder resolver problemas respecto a la conservación, como lo fue la recreación del vestido presentado. Aun así, se cree que, a través de una investigación más profunda, se podría encontrar o proponer una nueva forma

de conservación que logre mostrar piezas inéditas sin entorpecer el recorrido visual y el recorrido espacial, con esto nos referimos a las vitrinas completas de vidrio, postes separadores y a las barreras, entre otros.

Con relación a las limitaciones de esta investigación, se puede mencionar la ausencia de aplicación concreta del proyecto reduce, en cierta medida, la capacidad de comprender a un nivel más concreto la interacción de los espectadores con la exhibición. La ausencia de ejecución del proyecto limita la capacidad de observar y analizar las reacciones reales de los espectadores frente a la puesta en escena. La teorización y el diseño pueden ofrecer ideas, pero solo la ejecución puede proporcionar una comprensión completa. Además, también impide la recopilación de datos empíricos sobre la eficacia de la perspectiva teatral en la comunicación de la narrativa visual. Sin una realización tangible, se dificulta medir de manera precisa el impacto de la mirada teatral en la experiencia del espectador museal.

Como futuras líneas de investigación, se resalta la necesidad de ejecutar el proyecto, someter a prueba sus conceptos y explorar y planificar la interacción entre disciplinas para su aplicación en diversas exposiciones. En última instancia, este proyecto no sólo ha enriquecido nuestra comprensión de la intersección entre la museografía y el diseño teatral, sino que también ha sentado las bases para futuras investigaciones y aplicaciones prácticas en el campo del diseño de exposiciones históricas.

BIBLIOGRAFÍA

- Alderoqui S. (2016). Los visitantes como actores y autores. Bienal de Cuenca XIII, Ecuador.
- Belver M., Prada, J. (1998). La recepción de la obra de arte y la participación del espectador en las propuestas artísticas contemporáneas. REIS: Revista Española de Investigaciones Sociológicas, N° 84, 45-63.
- Cueto M., Pérez V., Abuin A., Pérez J. (2007). El Texto en el Espacio. Revista de la Asociación de Autores de Teatro, Vol 30.
- Desvallées, A., & Mairesse, F. (2010). Conceptos claves de Museología. ICOM. Editorial Armand Colin. (Trad. A. Córdoba)
- Dever P. y Carrizosa A. (2020) Manual básico de montaje museográfico. Editorial Ministerio de Cultura, Museo Nacional de Colombia, Red Nacional de Museos.
- López, A. W. (2003). El objeto en el museo: algunas ideas sobre su estatuto semiótico. Revista Ensayos. Historia y Teoría del Arte, Vol 8, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá D.C, 26-50.
- Miranda, J. M. (2015). Interpretación del patrimonio y Museografía. Un romance posible. Revista de la subdirección General de Museos Estatales, Vol 11, pp. 9-24.
- Mosco Jaimes, A. (2018). Capítulo 1 Conceptos fundamentales: Museología, museografía y curaduría, el gran dilema. Publicaciones Digitales ENCRyM, 1(1). Recuperado a partir de <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/digitales/article/view/12873>.
- Murriello, S. (2020). Dioramas: el desafío de renovar la mirada. JCOM – América Latina, Vol 3, edición 2; pp. 1-3. <https://doi.org/10.22323/3.03021001>
- Pavis, Patrice (1983) Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología. Editorial Paidós. ISBN: 84-7509-237-3

Romero R., Zapata S., Bazaes R. (2013) Herramientas para los Técnicos en Artes Escénicas El Diseño Teatral: Iluminación, Vestuario, Escenografía. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

Spentsas A. (2017). Siendo espectador (II). La experiencia del espectador como forma de participación no reglada. Telondefondo. Revista Teoría y Crítica Teatral, Vol 13, pp. 204-220. <https://doi.org/10.34096/tdf.n25.3700>