



JUGUETES con Memoria

Galería Virtual Interactiva

Juguetes con Memoria

Rescatando el patrimonio industrial del juguete en Chile

PROYECTO PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE DISEÑADOR INDUSTRIAL

NATALIA BELÉN MENA CARVACHO
PROFESOR GUÍA - **IVÁN MÉNDEZ OLIVARES**

Santiago de Chile 2023

JUGUETES
con
Memoria



*“El juguete antiguo no es sólo
un recuerdo de infancia. Es una
miniaturización de la vida real”*

Juan Antonio Santis

Agradecimientos

Ha sido un proceso largo para llegar hasta acá y nada de esto lo hubiese podido hacer sin el apañe de quienes me alentaron día a día a valorarme por lo que soy: valiente, fuerte y grande.

A mi hermosa familia, infinitas gracias, no hay palabras para definir este amor. Gracias por nunca dejarme sola incluso cuando todo era oscuro, son mi pilar fundamental.

A mis grandes amigos y amigas, sin duda son la fuente de inspiración que me hacen seguir creciendo. Gracias por las risas, los vuelos y el apoyo incondicional en mis momentos canónicos.

A todo aquel que me ayuda a tener el ánimo completamente preparado para recibir victorias y derrotas y enseñarme que la vida se camina sin prisa ni pausas

A mi profe, Iván Méndez, que fue un director técnico que confió siempre en mis capacidades y me inspiró a seguir siempre adelante para darle la vuelta a un partido que hace un año parecía imposible.

A Juan Antonio Santis, por su gran colaboración con este proyecto.

Y como no darle las gracias al equipo que muchas veces me levantó anímicamente, Colo Colo. Que a las dos estrellas que bajamos este año le sume la estrella que bajaré personalmente.

En memoria de mi Tata, maestro carpintero.

Gracias.

Resumen / Abstract

“Juguetes con Memoria” es una propuesta de Galería Virtual Interactiva con el propósito de rescatar el patrimonio industrial del juguete en Chile que se llevó a cabo principalmente durante el siglo XX. Este proyecto investigativo cobra relevancia producto de la desaparición de la acotada industria juguetera en Chile debido al alto nivel de importación de productos foráneos ocasionado por la apertura neo-liberal en el periodo de la dictadura civil-militar de nuestro país y que llevó a una competencia desproporcionada del mercado nacional frente al internacional. No obstante, el corto periodo de la industria del juguete en Chile se considera como una gran portadora de memoria cultural e idiosincrasia del país y resulta necesario preservarla desde el área del diseño y la tecnología.

Esta galería virtual interactiva está diseñada para llegar a un público diverso, abarcando desde aquellas generaciones que vivieron su infancia familiarizadas con estos objetos lúdicos hasta las más actuales que reconocen la tecnología digital como parte integral de sus vidas. La plataforma permite a los usuarios compartir experiencias, historias y recuerdos, facilitando un intercambio intergeneracional que fortalece la memoria autobiográfica y memoria colectiva de la sociedad en su conjunto.

Palabras claves:

Juguete - Patrimonio - Memoria - Tecnología digital - Industria - Chile

“Toys with Memory” is a proposal for an Interactive Virtual Gallery with the purpose of preserving the industrial heritage of toys in Chile, primarily developed during the 20th century. This research project becomes relevant due to the disappearance of the limited toy industry in Chile, driven by the high level of importation of foreign products caused by the neoliberal policies during the civil-military dictatorship in our country, leading to disproportionate competition in the national market against the international market. Nevertheless, the brief period of the toy industry in Chile is considered a significant carrier of cultural memory and the idiosyncrasies of the country, and it is necessary to preserve it through the fields of design and technology.

This interactive virtual gallery is designed to reach a diverse audience, spanning from those generations that grew up familiar with these playful objects to the more contemporary ones that recognize digital technology as an integral part of their lives. The platform allows users to share experiences, stories, and memories, facilitating an intergenerational exchange that strengthens both individual autobiographical memory and the collective memory of society as a whole.

Keywords:

Toy - Heritage - Memory - Digital Technology - Industry - Chile

Capítulo I: Contextualizando la investigación

1. Introducción	2
Descripción de proyecto	4
Justificación del proyecto	6
2. Contexto	7
Industria del juguete en Chile	8
Rescate patrimonial	10
El juguete, la memoria autobiográfica y colectiva	12
3. Marco teórico-conceptual	14
La memoria	15
La memoria autobiográfica como constructora de identidad	15
La memoria colectiva y los cambios sociales	17
El museo como espacio de memoria	20
El objeto	22
Los objetos como claves para la memoria autobiográfica	22
El objeto y su vínculo con el diseño emocional	26
La industria	29
Las Transformaciones en la industria chilena	29
La preservación de la industria del juguete chileno	32
Patrimonio y tecnología	34
El rescate patrimonial del juguete: identidad a través del tiempo	34
El patrimonio y su rol en la construcción de la identidad cultural de Chile	39
La tecnología al servicio de la memoria	41

Capítulo II: Formulando el proyecto

4. Estado del arte	46
Museo del juguete y patrimonio cultural	47
Plataformas digitales y experiencias virtuales	51
5. Oportunidad de diseño	53
6. Objetivos	54
Objetivo general	54
Objetivos específicos	54
7. Metodología: Galería virtual interactiva	55
Identificación de los juguetes chilenos patrimoniales	56
Digitalización de la galería virtual	59
Encuesta abierta digital	61
Diseño de la galería virtual interactiva	62

Capítulo III: Desarrollo del Diseño

8. Galería virtual interactiva Juguetes con Memoria	65
Conceptualización del diseño	66
Definición de usuario	66
Principios de diseño	67
Exploración de elementos del diseño industrial	70
Tecnologías y herramientas	73
Plataforma web	73
Inteligencia Artificial	74



Contenido

Diseño detallado y desarrollo	75
Diseño de la identidad visual	75
Estructura de secciones	88
Desarrollo web	90
Preservación y difusión del patrimonio	92
Preservación a largo plazo	92
Difusión y accesibilidad	93
Valor económico y sostenibilidad	96
Financiamiento	96
Recursos estratégicos monetarios	96
Evaluación y mejora continua	99
Período de Prueba y Retroalimentación	99
Innovación y adaptación a futuro	101
Cierre del diseño	103
9. Conclusiones	105
10. Bibliografía	108
11. Anexos	Externo



Capítulo I

Contextualizando la investigación

*“La historia de los juguetes
se pueden tomar desde varios
puntos de vista”*

Juan Antonio Santis

1. Introducción

1. Según el Sistema de Cuentas Nacionales (2008), el concepto de industria se asocia a un conjunto de establecimientos dedicados a una actividad económica similar, en el que existe un proceso de producción que busca transformar una materia prima (insumo) en un bien o producto de consumo intermedio (para otra actividad productiva) o consumo final (sector hogares). En este sentido la industria cumple un rol clave en el desarrollo de un país debido a que proporciona empleo, utiliza tecnologías de especialización y contribuye a la producción nacional a través de las ganancias derivadas del intercambio económico. Algunos tipos de industria corresponden a la industria manufacturera (alimentos, textiles, calzados), agrícola, minera, turismo, tecnología, entre otras.

La narrativa de un país se enreda de manera compleja con la evolución de su industria y los objetos que han dejado su marca en su desarrollo. En el caso de Chile, la industria¹ del juguete no solo proporcionó entretenimiento, sino que también constituye un testimonio viviente de la evolución social e industrial a lo largo del tiempo. “Juguetes con Memoria - Galería Virtual Interactiva” surge como un esfuerzo esencial para preservar y celebrar este legado, no solo como una colección de objetos, sino como una herramienta que aviva la memoria autobiográfica y colectiva de diversas generaciones.

En un mundo en constante transformación, la preservación del patrimonio se convierte en una brújula que nos conecta con nuestras raíces, permitiéndonos comprender mejor nuestro pasado y, por ende, nuestro presente. Los juguetes, en su aparente simplicidad, emergen como piezas clave que reflejan valores, estilos de vida y los cambios sociales de una sociedad. Esta apreciación se convierte en un hilo conductor que se teje a lo largo de la historia chilena, conectando generaciones y permitiendo una comprensión más profunda de la identidad nacional.

“Juguetes con Memoria” no se limita a la conservación de objetos físicos, sino que se presenta como un portal hacia la memoria autobiográfica y colectiva de diversas generaciones. Este proyecto no solo busca resguardar los

2. Esta etiqueta ha sido utilizada transversalmente por los países desde mediados del siglo XX, para promover el origen de producción de un bien o producto. El propósito es destacar la calidad de la producción local e informar a los consumidores sobre el valor agregado del producto nacional adquirido.

objetos lúdicos en sí, sino también recuperar una etapa fundamental en el desarrollo social de nuestro territorio, una época marcada por la industrialización que, a pesar de haber surgido a raíz de contingencias mundiales, fue esencial en la configuración de la identidad del país y que luego se vio truncada por los altos niveles de exportación.

Este período industrial representó una etapa significativa en la historia de nuestra nación, donde el impulso por lo “hecho en Chile”² no sólo promovió el desarrollo económico interno, sino que también fortaleció el sentimiento de orgullo y confianza en la capacidad productiva local. La preservación de esta era no sólo atestigua la adaptabilidad del país ante desafíos globales, sino que también celebra el impulso que generó en el desarrollo nacional y la conformación de una identidad arraigada en la producción nacional.

Este proyecto rinde homenaje no solo a la emotividad asociada a los juguetes, sino que también reconoce la importancia de esta época en el desarrollo de Chile. Esta iniciativa no solo busca preservar un legado, sino también fomentar la conexión entre generaciones y profundizar el sentido de pertenencia y continuidad histórica en la sociedad chilena.

“Juguetes con Memoria - Galería Virtual Interactiva” se presenta como un proyecto eminentemente investigativo que se manifiesta a través de una página web y tiene el potencial de materializarse como una exhibición

gráfica, tanto física como digital. Además, la riqueza de la investigación podría extenderse a la creación de un libro y otras líneas editoriales investigativas. Este enfoque integral no solo busca preservar la memoria a través de la plataforma interactiva, sino que también ofrece diversas formas de difusión y exhibición para compartir el legado de los juguetes chilenos de manera más amplia y accesible.

Descripción de proyecto

3. La estrategia de impulsar la industria nacional fue consecuencia, principalmente, de la crisis económica mundial de 1929 (gran depresión) y a la contracción económica de los países exportadores de materia prima (el salitre en el contexto nacional). Por lo que, en los años 30' el Estado chileno invirtió en la creación de empresas estatales, junto con el fomento de la industria local dentro de una política de industrialización por sustitución de importaciones, es decir, impulsó la producción interna de bienes que antes se importaban, tales como productos textiles, calzado y alimentos (Kramm, 2021).

El proyecto de la “Galería Virtual Interactiva” de la industria del juguete surge como un esfuerzo ambicioso para capturar y resaltar un período esencial de la historia nacional: el desarrollo y evolución de la industria juguetera entre las décadas de 1930 y 1975. Este lapso, marcado por transformaciones económicas, sociales y culturales, representa una época crucial que presencié el florecimiento de la producción de la industria de producción local³.



Imagen 1

Niño con sus juguetes 1950

Fuente: Juguetes: el derecho a la diversión
www.mhn.gob.cl/

La iniciativa de esta Galería Virtual Interactiva no se limita únicamente a la preservación de objetos materiales, sino que también busca tejer un tapiz narrativo que ilustre cómo la industria del juguete reflejaba el espíritu y la idiosincrasia de la sociedad chilena de aquel entonces. Este proyecto no solo exhibe juguetes en su forma estática, sino que también busca conectar a los visitantes con las historias, la nostalgia y las memorias vinculadas a estos objetos que alguna vez fueron protagonistas en la vida diaria de innumerables hogares chilenos.

“Juguetes con Memoria” ofrece a sus visitantes un viaje temporal a través de una colección de juguetes representativos de esa época dorada en la industria del juguete chileno. Mediante modelados en 3D, fotografías detalladas, descripciones minuciosas y, en ocasiones, relatos y anécdotas asociadas, se pretende no solo mostrar los objetos lúdicos de la época en su esplendor, sino también contextualizarlos en el escenario histórico y cultural que los vio nacer, y así mismo, rescatar el proceso industrial que conlleva su fabricación.

Esta plataforma digital, más que ser un repositorio estático, se concibe como un espacio interactivo. Los/as visitantes no solo podrán contemplar estos objetos históricos, sino también participar de forma activa, aportando sus propios recuerdos, historias o incluso contribuyendo con la identificación de juguetes no catalogados. Se busca, de esta manera, construir una experiencia colaborativa que enriquezca y amplíe la memoria colectiva en torno a la

historia del juguete en Chile y su industria.

En esencia, este proyecto se levanta como un homenaje dinámico a una época emblemática, ofreciendo una ventana interactiva que no solo preserva la historia del juguete chileno, sino que también promueve la conexión emocional y educativa con un patrimonio cultural significativo, fundamental en la identidad colectiva del país.

Justificación de proyecto

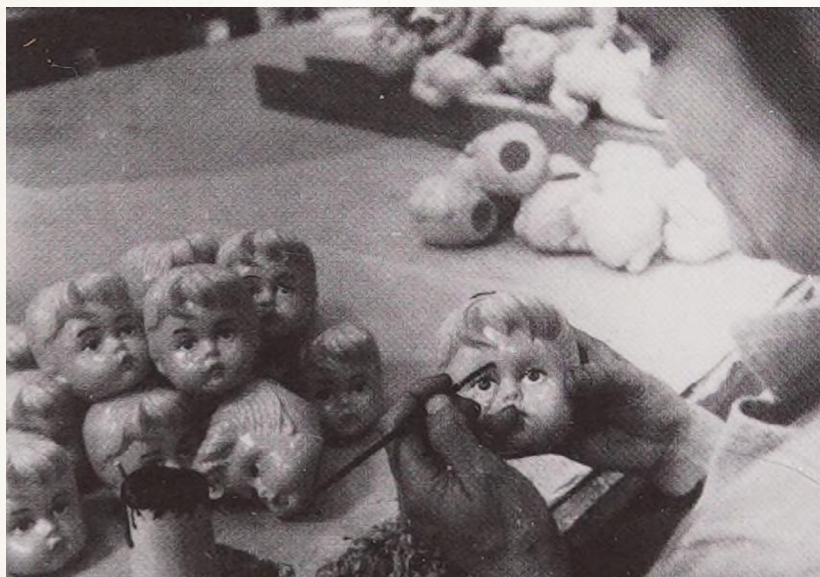


Imagen 2
Operaria pintando cabezas
1970

Fuente: Juguetes: el derecho a la diversión
www.mhn.gob.cl/

se catalogan como artefactos culturales que logran reflejar la identidad y los valores de un territorio. La conservación de esta parte del patrimonio juguetero se revela crucial para comprender y apreciar la historia y la evolución de la cultura chilena. Estos objetos son testimonios tangibles que desvelan las preferencias, modas y contextos de distintas épocas, contribuyendo a reconstruir la identidad y la forma de vida de generaciones pasadas.

Con el cuidado del patrimonio, es posible ofrecer una

La preservación del patrimonio de la industria del juguete en Chile se considera fundamental por diversas razones que abarcan tanto la esfera de la memoria histórica como la influencia cultural en la sociedad. Los juguetes trascienden su naturaleza como simples objetos;

plataforma educativa que permita a las generaciones actuales y futuras sumergirse en la historia a través de objetos concretos. Estos juguetes no solo constituyen elementos de entretenimiento, sino también herramientas para aprender sobre la biografía y los valores de la sociedad en diferentes periodos.

Los objetos lúdicos no solo representan recuerdos individuales, sino también fragmentos de una memoria pública. Al conservar y compartir esta colección, se crea un espacio para la interacción intergeneracional, donde las personas pueden compartir experiencias, historias y recuerdos, fortaleciendo la memoria autobiográfica y colectiva.

El resguardo del juguete fabricado localmente resalta la importancia y el valor de la producción nacional en una era de globalización. Pone de manifiesto la capacidad de la industria chilena para crear, innovar y dejar una huella única en su historia, reconociendo y celebrando el legado que estos juguetes representan en la identidad cultural y social del país. Este proyecto, al destacar la singularidad de la producción nacional y su periodo industrial, contribuye a consolidar la identidad cultural frente a las influencias de la globalización.

2. Contexto

4. El golpe militar fue encabezado por los militares, no obstante, éstos se combinaron con fuerzas de la sociedad civil con las que implementaron un gobierno autoritario y no democrático

5. El objetivo principal del Sello de Excelencia de Artesanía, entregado desde el 2008, es potenciar la creación y la calidad de la artesanía nacional según parámetros de innovación y autenticidad (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, s/f).

En el marco de “Juguetes con Memoria - Galería Virtual Interactiva”, es imperativo explorar el contexto histórico y cultural que nos conlleva a este proyecto. A fines del siglo XIX y durante la primera mitad del siglo XX, el país experimentó cambios significativos motivado por eventualidades globales, lo que generó la necesidad de fortalecer la producción interna, incluyendo la de objetos lúdicos. Este período marcó un hito en la evolución económica y cultural chilena, consolidando la preferencia por productos nacionales como una expresión de identidad y orgullo local.

No obstante, la llegada de la dictadura civil-militar⁴ introdujo nuevos desafíos, dando lugar al declive de la producción local debido a la competencia desigual con importaciones. Este cambio en el panorama industrial influyó en la disminución del interés por la producción nacional, impactando negativamente a diversas fábricas, incluida la de juguetes.

La práctica del rescate patrimonial, a nivel global, emerge como un elemento crucial en este contexto. En Chile, iniciativas como la entrega de la “Medalla de Artesanía” por parte del Ministerio de la Cultura, las Artes y el Patrimonio⁵, destacan el compromiso del país con la preservación de su rica herencia cultural. Este enfoque integral implica la colaboración efectiva entre el gobierno, instituciones culturales y comunidades locales para conservar, digitalizar

y promover prácticas sostenibles.

El proyecto “Juguetes con Memoria” se sitúa en la intersección entre el rescate patrimonial y la memoria autobiográfica y colectiva. Reconociendo la capacidad única de los juguetes para evocar recuerdos personales, la iniciativa no solo busca preservar objetos físicos, sino también tejer una narrativa colectiva que refleje la evolución de la infancia y la cultura del juguete en Chile. A través de esta galería, se pretende no sólo honrar el legado de la industria juguetera, sino también fomentar la conexión entre generaciones y fortalecer el sentido de identidad cultural en la sociedad chilena.



Imagen 3
Entrega de regalos 1950
Fuente: Juguetes: el derecho a la diversión
www.mhn.gob.cl/

Industria del juguete en Chile

6. Debido a la creación del salitre sintético que sustituyó la exportación del salitre natural.

Desde finales del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX, Chile experimentó transformaciones económicas y culturales notables, siendo fuertemente influenciado por eventos globales, como la Gran Depresión económica de 1929 y las Guerras Mundiales. El avance que había logrado la producción nacional en los años de guerra fue seguido por un periodo de inestabilidad, asociado a la crisis del salitre⁶ y a la entrada de productos extranjeros que empezaron a reconquistar mercados (Santis, 2010). El periodo de impacto económico y la conmoción provocada por estos eventos mundiales, resultó en la interrupción de los suministros extranjeros, generando un bloqueo en la importación de diversos productos, incluyendo juguetes. En este contexto de escasez, Chile se vio obligado a fortalecer su propia producción, dando origen al surgimiento de numerosas fábricas manufactureras locales durante la década. Se dice que en Chile no existieron mayores posibilidades de desarrollo manufacturero hasta que la Gran Depresión forzó a la economía local a tomar el camino de la industrialización (Palma, 1984).

La fabricación local de juguetes –casi extinta hoy en día– tuvo su *boom* en los años en que Europa vivió sus guerras mundiales lo que impidió la importación desde el exterior, motivando así la creación de empresas nacionales dedicadas a la elaboración de juguetes. Se trataba principalmente de empresarios que migraron de Europa y que se asentaron en

Chile dedicándose a la producción de juguetes de madera, hojalata e incluso de plástico.

Algunas de las marcas nacionales más importantes presentes en la muestra fueron la casa “Pinocho Mr.” que produjo jeeps, camiones y aviones; “René Doggenweiler” dedicada a la producción de los más importantes trenes eléctricos a nivel latinoamericano; fábricas de juguetes de madera como “Oscar Bubert” o “Juguetes Cortés” y “Neumann” que produjo todo tipo de juguetes, especialmente autitos, camiones y cocinitas. Este periodo se manifiesta como un hito trascendental en la evolución económica y cultural del país. La necesidad de satisfacer la demanda interna de juguetes impulsó la producción local, convirtiéndola en una respuesta pragmática y también en un medio para fortalecer la identidad nacional. “Chile no construyó juguetes en sus inicios, estos llegaban desde Europa por medio de los



Imagen 4
Auto deportivo, Ardilla-Neumann, 1950.
Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno



Imagen 5

Niños con juguetes

Fuente: Juguetes; el derecho a la diversión
www.mhn.gob.cl

españoles y las diversas colonias extranjeras quienes coleccionaban o regalaban los objetos entre sus conocidos de la alta sociedad” (Santis, 2010, p21-23).

La preferencia por los productos nacionales dejó de ser simplemente una cuestión de disponibilidad, transformándose en una expresión palpable de identidad y orgullo local. “Nacieron muchos artesanos que pasaron de copiar a generar sus propias obras y de a poco fue ganando valor la incipiente

industria del juguete que le dificultaría el panorama a la importación” (Santis, 2010, p23). Los juguetes fabricados en Chile no solo cumplían con la función de proporcionar entretenimiento; se convirtieron en manifestaciones tangibles de la identidad cultural y la creatividad arraigada en la sociedad chilena. En las páginas de los diarios nacionales comenzaron a aparecer más imágenes de industria local que extranjera por lo cual se presagiaba una favorable transición para la economía (Céspedes, 2015).

Sin embargo, el escenario cambió radicalmente con la llegada de la dictadura civil-militar en Chile. El aumento de las importaciones y la competencia desigual, alimentada por los bajos costos de los productos extranjeros, condujeron

al cierre de numerosas industrias, incluyendo la producción de juguetes.

A partir de 1975, con el golpe militar y la apertura comercial aplicada por los modelos de mercado, la industria nacional general comenzó decaer, no se eximieron de esta realidad los juguetes que tuvieron que reducir sus fábricas y en la mayoría de los casos, cerrarlas (Céspedes, 2015). La preferencia por la importación se consolidó, disminuyendo significativamente el interés y la viabilidad económica de la producción local. Este contexto, marcado por políticas económicas y sociales específicas, ejerció una influencia determinante en el cierre de industrias nacionales, dejando una huella palpable en sectores clave.

Tras este periodo crítico, la industria del juguete en Chile se enfrentó a desafíos significativos. La apertura económica y las políticas de importación contribuyeron al declive continuo de la producción local, generando una transformación estructural en el panorama industrial del país.

Hoy en día, Chile cuenta con un número reducido de fabricantes de juguetes, los cuales a su vez, producen la mayor parte fuera del país. La mayoría de las compañías que operan en el sector son distribuidoras de otras marcas internacionales, tales como Mattel o Hasbro. “En cuanto a las importaciones, China es el principal país proveedor de juguetes: un 90% de los juguetes y juegos comercializados en Chile proviene del país asiático” (García, 2015, p6).

Rescate patrimonial

7. UNESCO corresponde a la sigla en inglés de *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura).

En los documentos de la UNESCO⁷, el patrimonio se define como nuestra herencia del pasado, nuestros bienes actuales y lo que legamos a las generaciones futuras. El patrimonio es, o debería ser, algo que se transmite de generación en generación porque se valora (UNESCO, 2009). El patrimonio cultural es inicialmente pasivo, existe como objeto, independiente del reconocimiento o no de su valor cultural, y es la comunidad la que, en un momento determinado de su desarrollo, lo selecciona, lo escoge como elemento que debe ser conservado, por valores que trascienden su uso o función primitiva. Es sólo en este acto que queda definido como bien cultural (Arjona, 1986).

A nivel global, el rescate patrimonial se erige como una práctica fundamental que aborda la identificación, documentación y preservación de elementos culturales que encierran un valor histórico, artístico o social de gran relevancia. Este compromiso integral se extiende tanto a aspectos tangibles como a componentes intangibles de la rica herencia cultural de la humanidad. Objetos, tradiciones, prácticas, manifestaciones artísticas y conocimientos que han sido transmitidos a lo largo de las generaciones se encuentran en el centro de este esfuerzo global.

Organizaciones internacionales, entre las que destaca la UNESCO, desempeñan un papel crucial en este ámbito. A través de la designación de sitios como Patrimonio

Mundial, se busca no solo proteger lugares de excepcional importancia cultural y natural, sino también fomentar la comprensión y el respeto hacia la diversidad cultural a nivel mundial. Esta práctica contribuye significativamente a la construcción de la memoria colectiva, promoviendo la apreciación de las múltiples expresiones culturales y fortaleciendo la identidad global compartida.

El patrimonio cultural es un conjunto determinado de bienes tangibles, intangibles y naturales que forman parte de prácticas sociales, a los que se les atribuyen valores a ser transmitidos, y luego resignificados, de una época a otra, o de una generación a las siguientes. Así, un objeto se transforma en patrimonio o bien cultural, o deja de serlo, mediante un proceso y/o cuando alguien -individuo o colectividad-, afirma su nueva condición (Dibam, 2005). El patrimonio cultural no se limita a monumentos y colecciones de objetos, sino que comprende también tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes.

En el año 2003, la Asamblea General de la UNESCO aprueba la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial cuyo objetivo principal es entregar las orientaciones para salvaguardar usos, expresiones, conocimientos y técnicas que comunidades e individuos reconocen como parte integral de su patrimonio cultural

Imagen 6

Mención honrosa concurso CICOP
Fuente: Centro internacional para la conservación
de patrimonio.

8. CICOP corresponde a la sigla del Centro Internacional para la Conservación del Patrimonio.

9. La que está integrada principalmente por arquitectos e historiadores del arte, todos especialistas en conservación del patrimonio cultural material.

(Servicio Nacional del Patrimonio Cultural, s/f).

Chile aborda el rescate patrimonial mediante diversas iniciativas que buscan preservar y promover su rica herencia cultural. Como se mencionó en el apartado anterior entre las estrategias implementadas se destaca la entrega de reconocimientos a diseños objetuales como la “Medalla de Artesanía” que se entiende como representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, s/f). Esta distinción no solo celebra la destreza artesanal, sino que también impulsa la protección de tradiciones que son fundamentales para la identidad cultural chilena.

Si lo llevamos al diseño mismo, en Chile desde el año 2008 la CICOP⁸, tiene por misión contribuir al reconocimiento, difusión y protección del patrimonio cultural en general y del construido en particular (CICOP, 2008). Las áreas de trabajo de la corporación⁹ se focalizan en investigación, asesoría especializada, cooperación, difusión y formación en todos sus niveles (Universidad Finis Terrae, 2021). Esta corporación entrega un premio a diseñadores que hablan de los bienes y las expresiones del patrimonio cultural que constituyen el testimonio de las identidades de las distintas comunidades que conforman la sociedad. Por lo tanto, el rol del diseño es claro en cuanto al pilar de las connotaciones culturales que identifican a las comunidades y su proyección a las generaciones futuras, es decir, “el Diseño tiene el gran



potencial de plasmar y transmitir la identidad cultural de una sociedad con lo que se puede transformar en un gran promotor de las identidades locales” (CICOP, 2008).

La colaboración efectiva entre el gobierno, instituciones culturales y las propias comunidades se vuelve esencial para implementar medidas de conservación, digitalización de archivos y promoción de prácticas sostenibles. Este esfuerzo conjunto contribuye de manera significativa al rescate y preservación del gran patrimonio cultural de Chile, asegurando que las generaciones futuras puedan conectarse con sus raíces y comprender la evolución de su identidad cultural única.

Juguete, memoria autobiográfica y colectiva

¿Qué es la memoria? ¿En qué lugar de nuestra biología se encuentra? ¿Por qué recordamos? ¿Por qué olvidamos? Entendida como esa capacidad para almacenar y recuperar información, la memoria no es más que el producto de una imagen erosionada por el olvido (Auge, 1998).

La memoria autobiográfica y colectiva se erigen como pilares fundamentales que confieren profundidad y significado a la iniciativa “Juguetes con Memoria.” La conexión singular entre individuos y objetos, especialmente los juguetes, constituye el núcleo emocional de este proyecto, cuyo fundamento descansa en la capacidad de estos elementos para evocar recuerdos personales y contribuir a la construcción de la memoria autobiográfica y colectiva.

Si entendemos la memoria como ese vínculo necesario con nuestra propia historia, con nuestro pasado, podríamos afirmar que todas y todos tienen el derecho a inscribirse en la cadena de la memoria. “Nuestros objetos y producciones se convierten en testimonio y referente de un pasado adquiriendo con el tiempo un valor simbólico; en ocasiones estos objetos son heredados y aquel legado material recibe la denominación de patrimonio. El patrimonio es una prueba evidente de la existencia de vínculos con el pasado” (Ballart, 2007, pág. 36). Los objetos tejen y portan nuestra memoria.

La memoria autobiográfica representa un conjunto de informaciones y de recuerdos propios de uno mismo, acumulados desde el nacimiento, que constituyen la historia personal y que permiten construir un sentimiento de identidad y continuidad (Piolino et al., 2002).

“La memoria colectiva, tejida a través de la intersección de diversas historias y experiencias compartidas, emerge como un componente vital, son tipos de experiencias, de las cuales las memorias específicas de los individuos que recuerdan son muestras” (Conway, 1998, pág. 60). No obstante, se plantea una definición de memoria colectiva como la influencia que los factores sociales tienen en la memoria individual (Páez y Basave, 1998).

Al compartir recuerdos relacionados con juguetes específicos, las personas contribuyen a la construcción de una narrativa histórica colectiva. El juguete es además un objeto con una connotación formal, es decir, posee una “personalización” que lo acerca a la subjetividad del sujeto, pero que lo declara, al mismo tiempo, un objeto cultural, un objeto de la producción de masas. “De ahí que se pueda contravenir su función y hacerlo todavía más personal a través de los propios recuerdos, aunque estos se presenten alterados” (Braudrillard, 2007, pág. 7).

Investigaciones anteriores destacan la poderosa influencia

Imagen 7

La memoria del juguete

Fuente: Fundación del Museo del Juguete Chileno

de los juguetes como portadores de significados y emociones, autoras como Zijlema (2018), nos presenta un análisis global de cómo los objetos pueden ser clave para el recuerdo autobiográfico. Los juguetes están presentes en la cultura y en la sociedad en general, y tienen una historia que reconoce dos dimensiones: “la acción de jugar como divertimento, y la acción de jugar como la posibilidad de transmitir el imaginario de un adulto al mundo de los niños” (Agudelo, 2015, pág. 156). Estos artefactos de la infancia se transforman en anclajes nostálgicos que transportan a las personas a momentos específicos de su pasado. Estudios psicológicos revelan que los recuerdos vinculados a objetos, como los juguetes, tienden a ser más vívidos y perdurables debido a su intrínseca conexión con experiencias emocionales y situacionales únicas. Conway, Singer y Tagini (2004) describen la memoria autobiográfica como la memoria del propio ser en relación con el mundo y con otras personas, además ayuda a construir la propia identidad y la consecución del desarrollo personal. Este proceso no solo enriquece la comprensión de la evolución de la infancia y la cultura del juguete en Chile, sino que también crea un tejido común de experiencias compartidas que fortalecen los lazos comunitarios.

En esta dualidad, de lo colectivo y lo biográfico, el juguete supera ampliamente la definición etimológica de ser un objeto curioso y bonito con que se entretienen los niños para transformarse en una “huella, portadora de símbolos y signos socioculturales” (Montenegro, Ridao, 2014, pág. 6). Así, la memoria autobiográfica y colectiva entrelazan



sus hilos en “Juguetes con Memoria,” utilizando estos elementos como catalizadores emocionales para revivir y preservar historias personales y colectivas. La iniciativa no solo celebra la nostalgia individual asociada a estos objetos queridos, sino que también impulsa la creación de un archivo colectivo que refleje la riqueza y diversidad de la infancia y la cultura del juguete en Chile a lo largo del tiempo.

3. Marco teórico - conceptual

El Marco Teórico desplegado en este capítulo constituye la columna vertebral conceptual que subyace a la comprensión profunda de los temas centrales de la investigación. En este contexto, se exploran y examinan críticamente temas fundamentales que enriquecen el análisis de la memoria autobiográfica, la industria del juguete chileno, el papel del patrimonio en la construcción de la identidad nacional, así como la intrínseca relación entre la memoria y los cambios sociales.

En este sentido, el Marco Teórico no solo actúa como un conjunto de conceptos abstractos, sino que se convierte en una herramienta analítica vital que orienta la investigación hacia un entendimiento más profundo y matizado de las dinámicas interrelacionadas entre los elementos clave de estudio. Además, al fundamentar la investigación en teorías sólidas, se proporciona un contexto intelectual que potencia la validez y la relevancia de los resultados obtenidos, contribuyendo así a la solidez y originalidad del proyecto.



Imagen 8
Carro de Bomberos 1955
Fuente: Fotografía propia colección Juan Antonio Santis.

La memoria

La memoria autobiográfica como constructora de identidad

Para comprender qué es la memoria autobiográfica lo primero que tenemos que tener en cuenta es la palabra autobiografía. Esta narración de nuestra propia vida está presente en el nombre de este tipo de memoria porque la memoria autobiográfica es el nombre que recibe la habilidad para retener en la memoria los episodios que nos han sucedido en el pasado.



Los recuerdos autobiográficos se definen como recuerdos de eventos de nuestras propias vidas (Zijlema, 2018) y son una parte fundamental de nuestra existencia desde el momento en que nacemos y comenzamos a experimentar el mundo que nos rodea. A lo largo de nuestra vida, nos encontramos con una gran variedad de estímulos, experiencias y situaciones que nos moldean y nos ayudan a construir nuestra propia narrativa. Este tipo de memoria se puede diferenciar de otros tipos de memoria, por ejemplo, la memoria para aprender y recordar habilidades, recordar rostros y nombres de personas, o memorizar información nueva para un examen en la escuela (Zijlema, 2018).

La memoria autobiográfica es particularmente interesante dado que forma parte de la memoria a largo plazo, permitiendo almacenar información durante un largo periodo de tiempo. “Pero además, representa un conjunto de informaciones y de recuerdos propios de uno mismo, acumulados desde el nacimiento, que constituyen la historia personal y que permiten construir un sentimiento de identidad y continuidad” (Lopez, 2017, pág. 23).

Es importante tener en cuenta que no todos los estímulos

Imagen 9

Cuestión de Recuerdos

Fuente: <https://www.desdemisgafas.com/blog/la-fotografia-y-la-memoria>

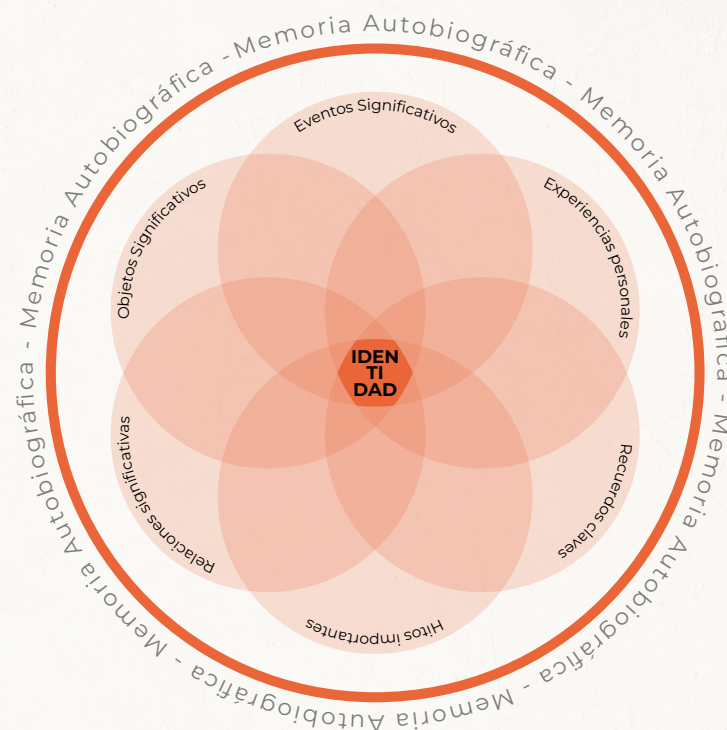
Figura 1
Memoria Autobiográfica
Fuente: Elaboración Propia

y experiencias que experimentamos quedan grabados en nuestra memoria de manera consciente o duradera. Sin embargo, estos estímulos y experiencias influyen en nuestra formación y desarrollo como individuos, incluso si no podemos recordarlos específicamente. Por lo mismo, cuando queremos generar memoria, es mucho más simplificado que nuestro cerebro lo asocie a algo para recordarlo.

Nuestra biografía se va construyendo a partir de una serie de sucesos y experiencias que, en conjunto, moldean nuestra identidad y nuestra forma de pensar. Estos eventos pueden ser tanto positivos como negativos, y cada uno de ellos aporta un elemento único a nuestra historia personal. A medida que avanzamos en la vida, nuestra autobiografía se convierte en un recurso esencial para comprender quiénes somos y cómo llegamos a serlo. La memoria autobiográfica a pesar de que se trata de una memoria personal e idiosincrásica está limitada por la cultura (Vadillo, 2017).

Es a través de esta memoria que podemos recordar los momentos clave, las relaciones significativas, los aprendizajes, los logros y los desafíos que hemos enfrentado. Nuestra memoria autobiográfica no sólo nos ayuda a recordar el pasado, sino que también influye en nuestras acciones, es decir, la forma en que percibimos el mundo que nos rodea y cómo actuaremos en un futuro.

Es interesante destacar que nuestra memoria autobiográfica está vinculada a elementos específicos de nuestro espacio



físico-temporal, es decir, “hace referencia a los recuerdos que se mantienen de uno mismo y las relaciones con el mundo que le rodea” (Lopez, 2017, pág. 25). Los lugares, las situaciones y los objetos que forman parte de nuestras experiencias se convierten en anclajes importantes para nuestra memoria autobiográfica. Estos elementos complementan y enriquecen nuestra narrativa personal, ya que nos permiten contextualizar y revivir momentos y emociones pasadas.

La memoria colectiva y los cambios sociales

Es cierto que la memoria humana está sujeta a cambios temporales y puede ser influenciada por diversos factores, como el contexto social y los constructos culturales. Estos factores pueden determinar la forma en que recordamos eventos y experiencias a lo largo de nuestra vida. Sin embargo, es importante destacar la importancia de preservar la memoria individual y colectiva, incluso cuando existen intentos de modificarla por diversas razones. La memoria es un proceso complejo y dinámico que implica la adquisición, almacenamiento y recuperación de información. A medida que envejecemos y experimentamos cambios en nuestra vida, nuestras redes neuronales y conexiones sinápticas también se modifican, lo que puede tener un impacto en cómo recordamos ciertos eventos. Adicionalmente al factor biológico, los factores sociales y culturales influyen en la construcción de la memoria, ya que nuestras experiencias individuales están enmarcadas en un contexto más amplio que incluye normas, valores y creencias compartidas.

Cuando se habla de memoria colectiva no se dice que los factores sociales o colectivos ejerzan influencia sobre las operaciones o actividades de la memoria, sino que —y es importante subrayarlo— son estos factores sociales y colectivos los que están precisamente constituidos por ésta (Manero & Soto, 2005, pág. 181).

En este sentido, las construcciones sociales pueden

influir en la forma en que interpretamos y recordamos eventos históricos o colectivos. Los procesos de selección, interpretación y transmisión de la información pueden verse afectados por intereses políticos, sociales o ideológicos. Esto puede dar lugar a la manipulación o tergiversación de la memoria colectiva, ya sea para mantener o cambiar ciertas narrativas o para justificar acciones específicas. Sin embargo, es fundamental que no se pierda ni la memoria individual ni la colectiva, especialmente cuando existen intentos de modificarla por razones ajenas a la propia experiencia y testimonio de las personas. La preservación de la memoria histórica y personal es esencial para comprender el pasado, aprender de él y evitar la repetición de errores y por lo tanto, entender la memoria colectiva.

Es necesario fomentar la investigación, la preservación de archivos y testimonios, así como promover un análisis crítico de la información para preservar una memoria auténtica y enriquecedora, la historia es siempre la memoria de una sociedad, e incluso una memoria de grupos (Manero & Soto, 2005, pág. 183).

Andreas Huyssen (2001) comenta la importancia de la memoria colectiva y su relación con la cultura en el contexto de globalización. Explora cómo los eventos históricos y traumáticos, así como los cambios sociales y tecnológicos, afectan la forma en que recordamos y construimos narrativas sobre el pasado.

Nos resalta la necesidad de preservar y dar voz a las



Figura 2
Memoria Colectiva
Fuente: Elaboración Propia

10. Producto de la rápida expansión e innovación tecnológica.

11. Especialmente en contextos de dictadura.

memorias “olvidadas” que no encajan comúnmente con la historia oficial, desafiando así las versiones dominantes y contribuyendo a una comprensión más profunda y completa de la historia en su totalidad. Huyssen (2001) argumenta que estas memorias alternativas son esenciales para evitar la simplificación y la manipulación del pasado, especialmente en sociedades afectadas por regímenes dictatoriales o conflictos violentos. Por lo tanto, “el tema no es olvidar o recordar sino más bien cómo recordar y cómo manejar las representaciones del pasado recordado” (Huyssen, 2001, pág. 86).

Uno de los principales espacios en que se concentra la investigación de Huyssen son los museos, ya que son lugares de memoria que preservan la historia colectiva y la cultura de un territorio, por ende transmiten la identidad de una sociedad, el “museo como medio masivo” (Huyssen, 2001).

Considerando lo que plantea Huyssen (2001), es innegable entender que la tecnología se tomará todos los espacios para contextualizarlos a las nuevas generaciones. No

obstante, es importante considerar que en la era de la simulación y la realidad virtual¹⁰, la relación entre lo real y su representación adquiere nuevos contornos. Los medios tecnológicos permiten documentar y almacenar cada vez mayor cantidad de información convirtiendo nuestra realidad circundante en un museo a cada segundo, es decir, todo se convierte en pasado rápidamente (Huyssen, 2001).

El mensaje del autor es que la memoria colectiva y la cultura son fundamentales para la comprensión de nosotros mismos y de nuestra historia. Este aboga por la importancia de abordar críticamente la forma en que recordamos y representamos el pasado, reconociendo las luchas por la memoria y la necesidad de mantener viva la memoria de eventos traumáticos y/o violentos para evitar su repetición¹¹. Además, Huyssen (2001) examina cómo la globalización influye en la memoria y la cultura, planteando interrogantes sobre cómo los flujos de información y la circulación de imágenes pueden afectar nuestras percepciones y construcciones de la memoria colectiva.

En cuanto al contexto de Chile, Huyssen (2001) aborda la forma en que la cultura y la memoria se entrelazan en este país sudamericano, particularmente en el contexto postdictadura. Examina cómo la memoria colectiva en Chile ha sido moldeada por los eventos traumáticos de la dictadura militar de Augusto Pinochet y la posterior transición a la democracia. Destaca la importancia de los usos políticos de la memoria chilena y cómo diferentes grupos y actores han intentado dar forma a la narrativa



Imagen 10

La emergencia de la
memorialización social

Fuente: <https://www.politika.io/fr/article/pasado-reciente-y-debates-publicos-el-chile-post-dictatorial>

histórica y mantener viva esta memoria de abusos y violaciones a los derechos humanos. Reconoce la labor que distintas organizaciones han contribuido a la preservación de la memoria y la lucha por la reparación y justicia, cómo por ejemplo, el Museo de la Memoria y los Derechos Humanos (MMDH), la Vicaría de la Solidaridad, artistas, intelectuales o simplemente ciudadanos comunes que quieren mantener viva la memoria.

La necesidad de preservar y dar voz a las memorias marginales, desafiar las narrativas oficiales y examinar críticamente la influencia de la globalización en la memoria y cultura. El autor aboga por una comprensión reflexiva y auténtica del pasado, reconociendo su importancia en la construcción de identidades individuales y colectivas.

La identidad es una construcción lingüístico-intelectual que adquiere la forma de un relato, en el cual se establecen acontecimientos fundadores, casi siempre referidos a la apropiación de un territorio por un pueblo o a la independencia lograda frente a los invasores o extraños (Subercaseaux, 1999, pág. 151).

12. La definición fue extraída del ICOM (sigla en inglés de *International Council of Museums*) Consejo Internacional de Museos

El museo como espacio de memoria

En el contexto global actual, la proliferación de museos y galerías como guardianes de la memoria histórica es evidente. Estos espacios, más allá de ser estructuras arquitectónicas, cumplen un papel crucial al reunir datos fundamentales que ofrecen una comprensión más profunda de la historia y la idiosincrasia de una sociedad. Los museos no solo encapsulan la memoria individual, sino que se erigen como forjadores de una memoria colectiva que trasciende las barreras físicas.

Un museo se puede definir como una institución sin fines de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Son abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Éstos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la comunidad a través de la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos¹².

El elemento primordial con el que cuentan los museos para comunicarse son los objetos, en la exposición cada objeto es un desafío para el observador, es portador de un sentido oculto, un valor que lo diferencia de los objetos que manipulamos en la cotidianidad, el deseo de apropiarse de este sentido es la principal riqueza de la exposición como medio de comunicación (Nuñez, 2007, pág. 190).

Según Baudrillard (1968), el objeto adquiere valor dependiendo de categorías cargadas de sentidos culturales que lo ubican en el plano de lo simbólico; autenticidad, antigüedad, unicidad y lo convierten en signo o símbolo dependiendo de las relaciones que se establezcan entre el objeto y dichas categorías.

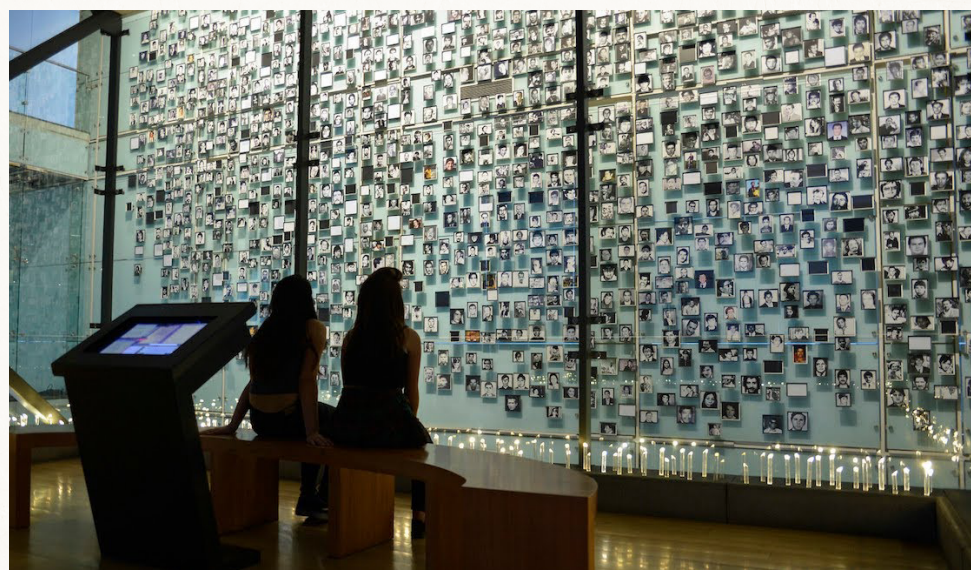


Imagen 11

Museo de la Memoria Chile

Fuente: <https://www.revistasur.cl/revistasur.cl/2022/08/>



Imagen 12
 Museo del Estallido Social en Chile
 2019
 Fuente: <https://www.theclinic.cl/>

El museo, visto como un vehículo de desarrollo intelectual, se convierte en un espacio donde convergen

múltiples memorias y, al mismo tiempo, configura identidades. No obstante, esta perspectiva no puede ignorar la dualidad inherente del museo. Según señala Maillard (2012), es tanto un santuario para celebrar el patrimonio, como un reflejo de los regímenes semióticos establecidos por grupos hegemónicos. La visita al museo se puede convertir en una experiencia única tomando una fuerza insospechada en la sociedad actual ya que ofrece posibilidades que los otros medios no, principalmente la materialidad del objeto y la experiencia sensible en el espacio real, según lo planteado por Huyssen (1995).

La educación crítica se nos presenta como una posibilidad cierta de observar al museo y su patrimonio como tensión y no como catálogo, especialmente porque lo que se gestiona: [...] no son bienes materiales o prácticas culturales por sí mismas, sino que en relación al sentido que estos bienes o prácticas pueden tener para una determinada comunidad o sociedad [...] un mismo objetivo o práctica patrimonial puede adquirir diferentes sentidos —incluso contradictorios— para diferentes grupos de personas (Maillard y Marsal, 2012, pág. 190).

La evolución constante del ámbito museístico se manifiesta en la emergencia de nuevas instituciones y la expansión de colecciones y actividades en museos ya existentes. La digitalización, por su parte, ha abierto la puerta a museos virtuales y experiencias en línea, ampliando la influencia y el acceso a las instituciones culturales.

En este contexto, el espacio virtual no debe ser subestimado. Es un terreno de expresión social que fusiona lo público y lo privado, lo individual y lo social, lo particular y lo colectivo. Scheiner (2008) establece que se debe “reconocer al museo virtual como modelo ya operante, y al patrimonio intangible como la gran alternativa para la comprensión de las relaciones que existen hoy entre memoria y museo” (Scheiner, 2008, pág. 29). Por tanto, el museo es esencial en la comprensión de cómo estos espacios evolucionan y siguen desempeñando un papel vital en la preservación de la memoria histórica.

“El gran rol de los museos en el escenario contemporáneo será el de actuar de modo más efectivo como instancia de representación y preservación de los valores culturales de los grupos humanos” (Scheiner, 2008, pág. 28).

El objeto

Los objetos como claves para la memoria autobiográfica

La preservación de pertenencias materiales a lo largo de nuestras vidas está relacionada con el deseo de mantener y evocar situaciones significativas del pasado. Este fenómeno se puede analizar desde una perspectiva más técnica en términos de memoria autobiográfica, emociones y asociaciones simbólicas. Las emociones también desempeñan un papel determinante en la relación entre objetos materiales y memoria. La teoría de la memoria emocional sugiere que los eventos que provocan una respuesta emocional intensa se graban en la memoria de manera más vívida y duradera. La memoria autobiográfica (como sistema de memoria) consiste en estructuras de conocimiento que se relacionan con objetivos personales a largo plazo (Zijlema, 2018).

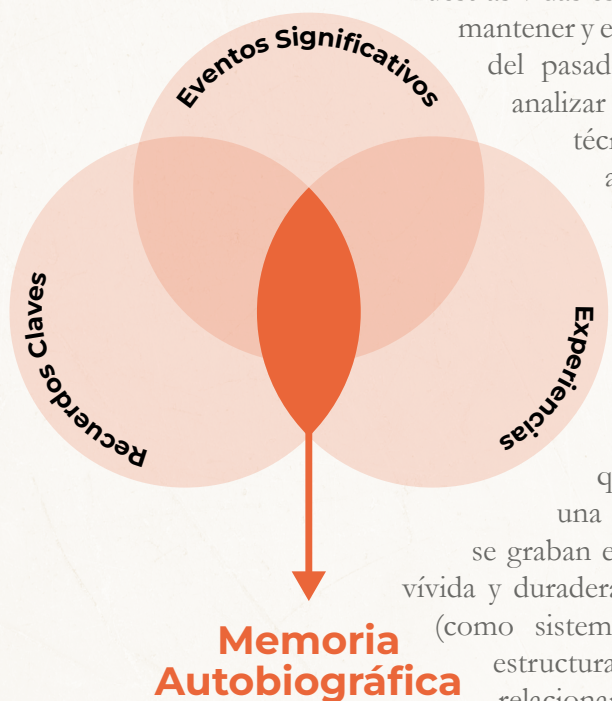


Figura 3

Memoria Autobiográfica
Fuente: Elaboración Propia

Al mirar un objeto que guarda una carga emocional,

podemos experimentar una reactivación de esas emociones asociadas con el evento original, lo que contribuye a la evocación de la memoria y al sentido de conexión con el pasado. Los objetos materiales a menudo adquieren una carga simbólica y representan más que simplemente su forma física, es decir, pueden ser portadores de significados culturales, personales o sociales. Por ejemplo, un anillo de matrimonio puede representar una unión emocional y un compromiso duradero. Estos objetos simbólicos se convierten en una especie de sinécdoque, ya que una pequeña parte material representa la totalidad del evento, la relación o el período de la vida al que está asociado.

En psicología, una señal (de memoria) es algo que puede activar el proceso de búsqueda en la mente para reconstruir un recuerdo. La fuente de la señal puede estar en la mente, como un pensamiento o una idea, o algo en el mundo externo, como una conversación, algo personal o un lugar (Zijlema, 2018).

La tesis *“Personal Possessions as Cues for Autobiographical Remembering”* de Annemarie Zijlema ofrece una valiosa contribución al campo de la memoria autobiográfica y su relación con los objetos personales, que se puede interpretar perfectamente como parte de la identidad individual. Existe un estrecho vínculo entre el apego a las posesiones y los recuerdos (Zijlema, 2018). A través de su investigación minuciosa sobre este tema, la autora examina cómo los objetos pueden actuar como disparadores de recuerdos y nos proporciona siete recomendaciones técnicas y oportunas para diseñar objetos que potencien esta función.

13. Por ejemplo, el viaje a una playa y la adquisición de un colgante semejante al “evento”.

Una de las principales recomendaciones que surge a través de esta investigación es la importancia de la disponibilidad y la accesibilidad de los objetos. Es decir, que para que un objeto pueda servir efectivamente como un disparador de recuerdos, este debe estar presente en el entorno cotidiano en el que se desenvuelve la persona dueña de este objeto. Esto implica que las y los diseñadores a la hora de crear un objeto puntual, deben considerar la forma en que el objeto

se integra en la vida del usuario, asegurándose de que esté en lugares donde la persona pueda tener estímulos de parte del objeto de forma constante.

El recuerdo retrospectivo a menudo se basa en cosas, personas, lugares y situaciones. Nuestro espacio

personal a menudo contiene posesiones que apreciamos o que nos recuerdan nuestro pasado personal y estas posesiones personales pueden actuar como señales y traer de vuelta experiencias pasadas (Zijlema, 2018). La tesis nos sugiere que como diseñadores debemos prestar atención a la durabilidad y a la longevidad del objeto, ya que la continuidad de su presencia (física) es importante para entender la capacidad de evocar recuerdos a lo largo del tiempo. Por lo tanto, es importante asegurarse que el objeto pueda resistir el paso del tiempo y mantener su integridad física.

Debido a que el apego aumenta cuando los recuerdos positivos se asocian con los elementos, los diseños de éstos se convierten fácilmente en señales de memoria y pueden tener consecuencias positivas para su uso y longevidad (Zijlema, 2018).

Recomienda también, que es importante tener en cuenta las características del objeto que pueden influir en la evocación de recuerdos, es decir, la semejanza del evento original. La investigación destaca que los objetos que se asemejan estrechamente al evento original tienen más probabilidades de evocar recuerdos detallados y vívidos¹³. Por lo tanto, los diseñadores deben considerar cómo pueden capturar la esencia del evento en el objeto, ya sea a través de su forma, color, textura u otros elementos sensoriales.

Adicionalmente, la autora recomienda que los objetos que muestran rastros de envejecimiento y uso pueden ser especialmente poderosos para evocar recuerdos



Imagen 13
La memoria a través de
fotografía y juguete
Fuente: Fundación Museo del Juguete
Chileno

14. Entendiendo que los diseñadores deben asegurarse de que los objetos digitales sean fáciles de encontrar, navegar y utilizar, es decir, que sean intuitivos. Por ejemplo, una aplicación para la gestión de recuerdos digitales.

15. Por ejemplo, un diario de vida que permita ir agregando elementos a medida que se va analizando el recuerdo desde distintos periodos y perspectivas.



Imagen 14

La memoria a través de fotografía y juguete

Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno

para preservarse a largo plazo¹⁴.

Es necesario, prestar atención a la forma de los objetos digitales y cómo estos pueden interactuar con los objetos físicos, creando una experiencia enriquecedora. Los diseñadores deben considerar cómo estos dos tipos de objetos pueden interactuar de manera coherente y significativa, permitiendo una transición fluida entre el mundo físico y el digital. Un ejemplo de lo anterior es un álbum de fotos físicas convertidas en un álbum de fotos digitales.

relacionados con la experiencia de poseer y utilizar el objeto a largo tiempo. Por lo tanto, se recomienda que los diseñadores puedan explorar distintas formas de incorporar elementos que simulen desgaste en los objetos, para crear una sensación de historia y conexión emocional.

En el contexto de la memoria digital, se plantean desafíos y oportunidades que pueden ser únicas. La autora habla de los objetos digitales, como fotografías o archivos de audio, que pueden tener un papel importante en la generación de recuerdos autobiográficos. Sin embargo, la investigación indica que se necesita una comprensión más profunda sobre qué elementos digitales son efectivos para evocar recuerdos y cómo se puede diseñar de manera significativa y efectiva

En cuanto a la evolución de los recuerdos a lo largo del tiempo, se recomienda tener en cuenta la dinamicidad de la relación entre los objetos y los recuerdos.

Los diseñadores deben tener en cuenta a la hora de crear que los recuerdos evocados por un objeto pueden adaptarse a lo largo del tiempo y hay que ver cómo estos pueden ajustarse a estos cambios. Esto puede implicar permitir la personalización del objeto, para que se pueda actualizar o modificar a medida que los recuerdos evolucionan¹⁵. En base a esto, se sugiere diseñar objetos que fomenten la reflexión y la reinterpretación de los recuerdos, en lugar de simplemente actuar como un recordatorio estático.

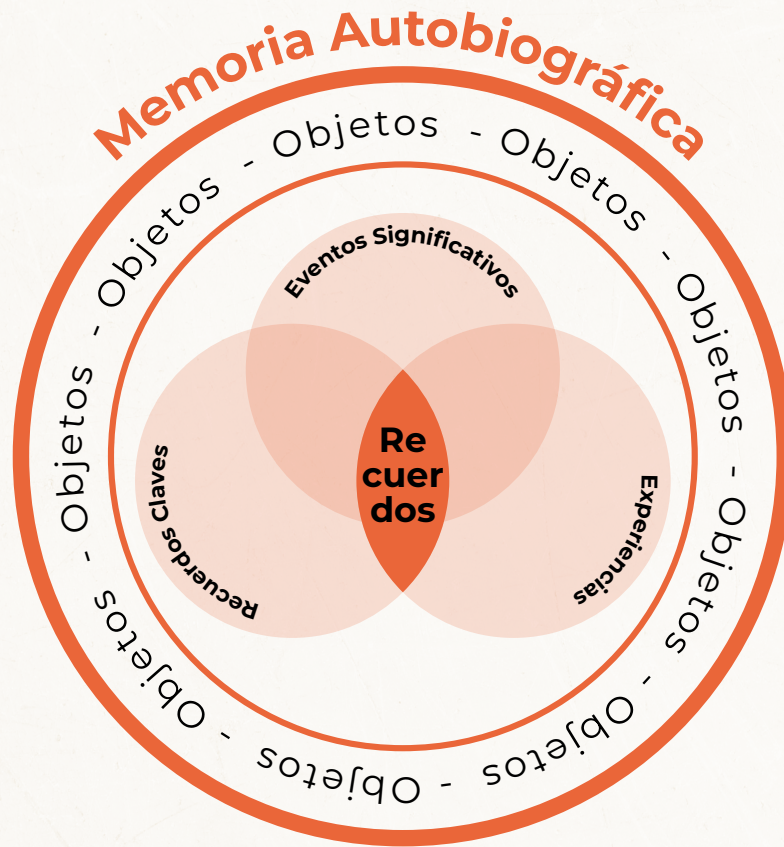


Figura 4

El objeto y la Memoria Autobiográfica
Fuente: Elaboración Propia

Esta serie de recomendaciones, donde la autora Zijlema (2018) logra descubrir a través de diferentes metodologías, proporciona pautas útiles para los diseñadores que deseen crear objetos que potencien la experiencia de recordar y fortalezcan el vínculo emocional entre las personas y sus recuerdos personales. Las posesiones personales pueden indicar estos recuerdos autobiográficos.

La tesis de Annemarie Zijlema (2018), nos ofrece una comprensión profunda de cómo los objetos personales pueden actuar como percutores de recuerdos autobiográfico y el cómo los objetos pueden ser creados bajo el concepto de potenciar la experiencia de recordar y que a la vez enriquezcan la conexión entre las personas y sus recuerdos máspreciado desde la perspectiva un objeto.

El recuerdo con claves también se ve afectado por el estado emocional de las personas, sus preocupaciones actuales o su opinión sobre los eventos recordados. La comprensión de las señales, de lo que se puede influir y conocer los factores que se pueden controlar en menor medida, puede guiar el diseño de artículos personales y las expectativas de lo que se puede lograr (Zijlema, 2018).

16. Ya sean experiencias positivas o negativas.

El objeto y su vínculo con el diseño emocional

En la actualidad, nos encontramos inmersos en una sociedad caracterizada por un consumo abundante y diversificado, en el cual el mercado se ha convertido en un ente que busca comprender y satisfacer los deseos y necesidades de los individuos. Como consecuencia, se realizan estudios de mercado y análisis de consumo para comprender en profundidad los patrones de comportamiento de la sociedad y así ofrecer productos y servicios que se ajusten a sus demandas. El consumismo, en este contexto, ha permeado diversos aspectos de nuestras vidas y ha generado una fuerte influencia en nuestras decisiones de compra. En muchas ocasiones, experimentamos una atracción hacia objetos materiales que evocan emociones en nosotros, generando un deseo inherente de adquirirlos y hacerlos parte de nuestro propio universo.

El diseño desempeña un papel crucial en esta dinámica, ya que se convierte en un elemento que establece un vínculo inmediato entre el consumidor y el producto. El diseño, entendido desde una perspectiva total, abarca tanto la estética visual como la funcionalidad del objeto, y tiene la capacidad de generar una conexión emocional y personal con el individuo. Cuando un objeto o producto resuena con nuestra identidad o personalidad, se crea una afinidad que nos impulsa a buscar su posesión. Esto se debe a que el diseño, de manera consciente o inconsciente, ha

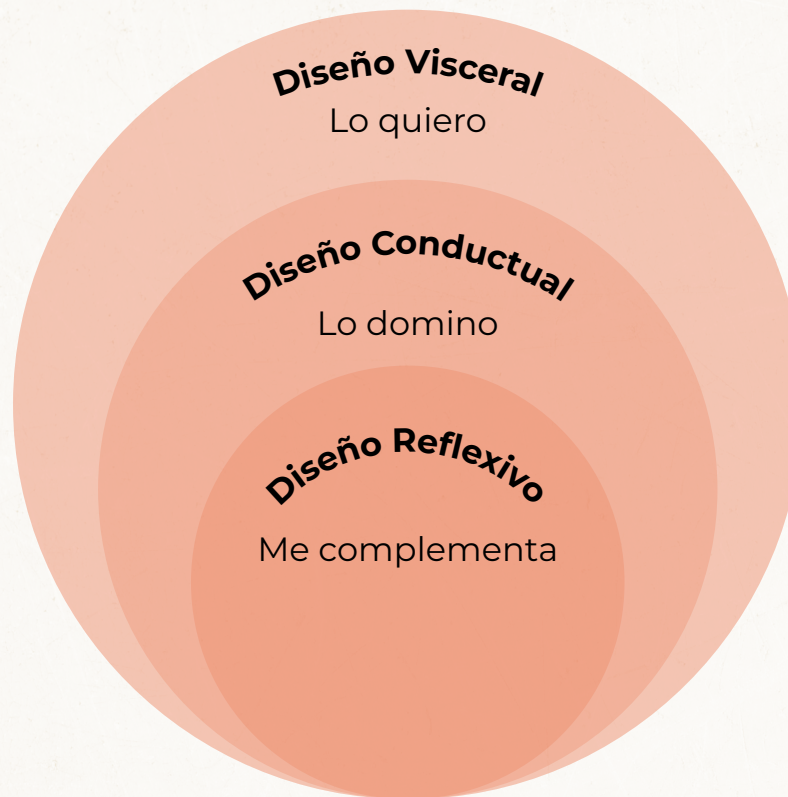
logrado captar elementos y características que se alinean con nuestros gustos, preferencias y valores, generando una sensación de afinidad y pertenencia.

Es en estos aspectos que Donald Norman (2005) se ha convertido en una referencia fundamental en el campo del diseño emocional. Su libro *“Emotional Design: Why we Love (or hate) Everyday Things”* aborda el diseño emocional y explora cómo las emociones influyen en nuestra relación con los objetos cotidianos.

Es en esta obra donde Norman presenta una perspectiva desde su experiencia en el diseño y psicología cognitiva para examinar los objetos y productos que pueden entregar respuestas emocionales en los usuarios. El autor argumenta que el diseño emocional no solo se trata de la parte funcional y estética del producto, sino que también se le agrega las experiencias emocionales¹⁶ que el producto genera. Por lo que “tendemos a vincularnos con las cosas y los objetos cuando tienen una asociación personal significativa, cuando traen a la mente momentos gratos y reconfortantes” (Norman, 2005, pág. 65), pero estos también pueden vincularse a recuerdos de contextos negativos.

Según Norman (2005), existen tres tipos de reacción que provocan los productos en las personas mediante el diseño:

1. El diseño visceral: es inconsciente. En este nivel surge la apariencia externa del elemento y la primera impresión que se tiene de él.



2. El diseño conductual: es la interacción entre el sujeto y el objeto. Se forma a través de la función, la utilidad y las sensaciones físicas que produce.

3. El diseño reflexivo: es la imagen que se tiene de uno mismo en relación con el objeto. Son los recuerdos, la satisfacción personal, entre otros.

Los niveles de diseño emocional interactúan entre sí y contribuyen a la experiencia global del usuario con un objeto. Norman (2005) sostiene que un diseño emocional efectivo debe abordar cada uno de estos niveles para generar respuestas emocionales positivas y una conexión más profunda entre el usuario y el objeto. Son numerosos los ejemplos y estudios de caso que nos proporciona para

Figura 5
El diseño emocional
Fuente: Elaboración Propia

respaldar y demostrar cómo el diseño emocional nos puede afectar nuestras emociones y nuestras interacciones con objetos cotidianos. Además, el autor destaca la importancia de considerar la personalidad y las necesidades individuales de los usuarios al diseñar productos con requerimientos emocionalmente afectivos.

En su obra de *La psicología de los objetos cotidianos*, Norman (1988) indaga sobre los distintos tipos de percepciones que tiene el usuario con el objeto, considerando una de ellas la memoria. La memoria “la cataloga en distintos tipos según cómo la gente la utiliza, considerando tres las importantes: Memoria de cosas arbitrarias, Memoria de relaciones significativas y Memoria mediante explicación” (Norman, 1988, pág. 91). Uno de los aspectos más relevantes e interesantes de la función de la memoria externa es el de los recordatorios, que constituyen un buen ejemplo de la interrelación entre el conocimiento que se encuentra en la cabeza y el que se encuentra en el mundo (Norman, 1988).

Uno de los aspectos destacados, es que Norman presenta consejos y pautas prácticas para los diseñadores que deseen aplicar el diseño emocional en sus proyectos. Proporcionando recomendaciones sobre cómo crear productos que logren generar respuestas emocionales positivas, tales como, diseñar interfaces intuitivas y considerar las necesidades emocionales de los usuarios durante todo el proceso creativo (Norman, 2003). El diseño es realmente un acto de comunicación, lo que significa

tener una comprensión profunda de la persona con la que el diseñador se está comunicando.

En nuestra vida, los objetos son mucho más que meras posesiones materiales. Nos hacen sentir orgullosos, no porque hagamos ostentación de nuestra riqueza o nivel social, sino por el sentido que dan a nuestra vida (Norman, 2005, pág. 21).

Considerando el diseño de los objetos como elemento importante para la conexión con la emoción y la memoria, es que al fin y al cabo no nos vinculamos solo con una cosa, sino con la relación, los significados y los sentimientos que ella expresa (Norman, 2003).

La industria

Las transformaciones en la industria chilena

La historia industrial de Chile, explorada en este proyecto de investigación, revela un proceso evolutivo que ha dejado una huella sustancial en el desarrollo económico y social del país, especialmente durante el siglo XX. Comprender las circunstancias que llevaron a este cambio es indispensable para contextualizar el desarrollo industrial.

Durante las décadas de 1850 y 1860, el crecimiento económico de Chile estuvo estrechamente vinculado a la exportación de trigo, plata y salitre. Este periodo marcó un significativo aumento en el desarrollo industrial, con la estabilización del sistema financiero, y con ello las finanzas públicas, así como la modernización de la infraestructura.

Tras la Primera Guerra Mundial, los efectos favorables de los altos precios del salitre se vieron opacados por una devaluación monetaria y una dependencia extrema de insumos importados. La respuesta a estos desafíos fue la transición hacia una economía sustitutiva de importaciones (ISI), iniciada como consecuencia de la crisis económica de 1929. Este proceso de industrialización es el “resultado de las guerras mundiales y la crisis del capitalismo mundial en el 30’, sucesos los cuales empujaron a Chile hacia un modelo de economía “hacia adentro” con la necesidad de

levantar una industria que satisfaga la demanda nacional” (Cademártori, 1971).

En la década de 1940, se crea la Corporación de Fomento de la Producción (CORFO) en respuesta a la necesidad de reconstrucción tras el terremoto de Chillán en 1939. CORFO se convierte rápidamente en un ente autónomo del Estado responsable de la industrialización. Estratégicamente, se crean empresas como la Empresa Nacional de Electricidad S.A. (ENDESA) en 1943, la Compañía de Acero del Pacífico S.A (CAP) en 1946, y la Empresa Nacional de Petróleo (ENAP) en 1950, entre otras. Estas iniciativas marcan un impulso clave para satisfacer la demanda nacional y potenciar diversos sectores industriales.

Durante los años venideros la industria se siguió impulsando, no obstante se debe considerar que el país estaba sumergido en una crisis económica de la cual no logró repuntar. De esta forma, no conseguía aprovechar los nuevos estímulos que estaban existiendo en el resto del mundo, así como los procesos industrializadores. Esto se explicó principalmente por las fuertes restricciones para importar los bienes de capital necesarios, como también los productos intermedios indispensables para la expansión de las actividades manufactureras. A su vez, ese lento crecimiento limitó las posibilidades de acrecentar la producción industrial para hacer frente a las nuevas dificultades de abastecimiento externo que surgieron durante la Segunda Guerra Mundial. Sólo a partir de 1945 la industria chilena logra iniciar una nueva etapa de crecimiento relativamente acelerado, en



Imagen 15

Fábrica de calzado Álvarez, Yarza y Cía 1933

Fuente: <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-71090.html>

17. La posibilidad de adquisición de créditos financieros disminuyó sus restricciones y permitió con mayor facilidad que las personas y empresas se endeudaran.

particular hasta mediados de los años cincuenta (CEPAL, 1965).

Durante las décadas de 1950 y 1960, la industria chilena experimenta un crecimiento sostenido, diversificando sectores clave para la economía nacional, en este periodo se creó la Sociedad Química y Minera de Chile (SOQUIMICH), la Compañía Chilena de Electricidad (CHILECTRA), y la Compañía de Teléfonos de Chile (CTCH). Aún así, es un periodo complejo para la industria, pues se vio sometida a las distintas aristas políticas de estos años, partió por Carlos Ibáñez del Campo y la gran inflación que experimentó durante su mandato. Fue seguido por Jorge Alessandri y su idea de reducir la intervención del Estado dentro de la economía del país. Finalmente, Eduardo Frei y su idea de modernizar la industria en Chile, dándole la prioridad económica que llevó a un gran crecimiento industrial en el país.

De esta forma la década de 1970, fue testigo del apogeo industrial chileno, donde varios sectores, no solo la industria

juguetera, experimentaron un crecimiento significativo a través de la satisfacción de la demanda interna y como consecuencia la generación de empleos. Sin embargo, este periodo de prosperidad se vio interrumpido por el cambio político de 1973 ocurrido en nuestro país. Durante la dictadura civil-militar en la década de 1980, diversas industrias enfrentaron dificultades debido al aumento de importaciones y la apertura económica, lo que significó nuevos desafíos y modificaciones en la dinámica industrial (Biblioteca Nacional de Chile, s/f). No obstante, el país se enfrentó a la posibilidad de abrirse a un nuevo sistema económico neoliberal, el que permitió la adquisición de créditos financieros, tanto para la población como para las empresas¹⁷.

En los años 80, las políticas de apertura económica y la creciente globalización facilitaron un aumento considerable en las importaciones, desafiando a las industrias nacionales, incluida la acotada industria juguetera. El cambio en las preferencias del consumidor, con una creciente inclinación hacia marcas internacionales y productos más modernos, marcó una tendencia que la industria local luchó por seguir. Además, el progreso tecnológico influyó en la demanda, eclipsando en parte la preferencia por los juguetes tradicionales fabricados localmente.

La transformación industrial en Chile ha sido un proceso complejo que ha atravesado diversas etapas, incluyendo la industria del juguete. Este cambio se encuentra vinculado con factores económicos, sociales y tecnológicos que

18. Esta situación generó desafíos para la estabilidad económica de la región.

19. Como por ejemplo, la industria textil que mucha de sus fábricas cerraron.

han delineado el curso de la producción manufacturera en el país. Reflejándose, principalmente, en el creciente desempleo de la época y el cierre de numerosas empresas locales. El país fue incapaz de competir eficazmente en el mercado global, llevándolo a una disminución drástica de la producción y, por lo tanto, al cierre de establecimientos industriales¹⁸.

La estrategia de algunas empresas para abordar estos desafíos incluyó intentos de reorientar su producción hacia otros sectores o diversificar su línea de productos para adaptarse a las nuevas demandas del mercado. Sin embargo, el declive de la industria no solo tuvo repercusiones económicas, sino que también impactó en la identidad nacional. Debido a que al perderse una parte de la producción local, la que

solía ser emblemática de la cultura y creatividad chilena¹⁹, los empresarios se vieron presionados a transformarse en importadores textiles y de vestuario, para poder sobrevivir al interior del mercado nacional e internacional (Memoria chilena, s/f).

Aunque es habitual escuchar sobre lo innovadores que son los emprendedores chilenos, lo cierto es que el 60% de nuestras exportaciones sigue siendo materias primas. Y la experiencia internacional muestra que, salvo excepciones, ningún país se transforma en desarrollado de esa manera (Hausmann, 2015).

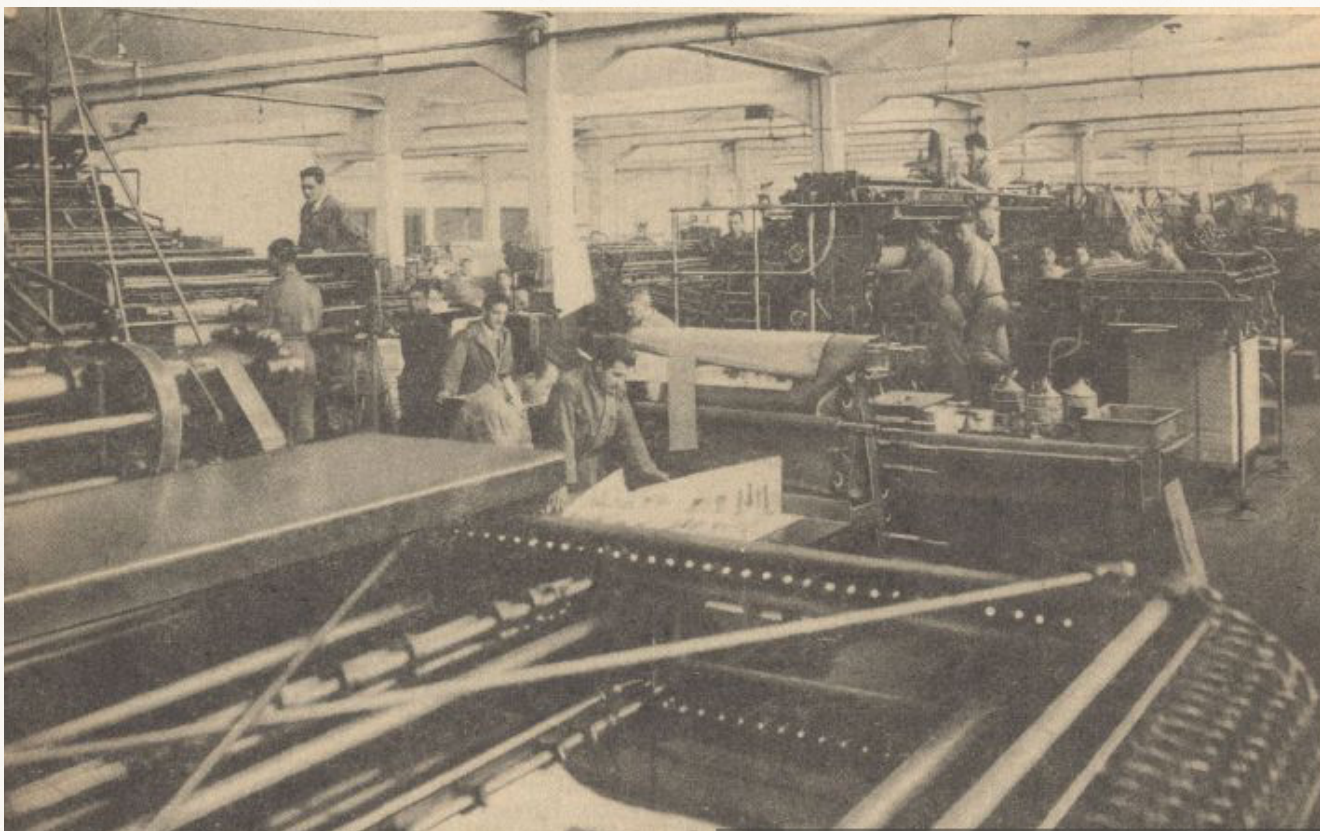


Imagen 16

Sala de prensas offset de la Editorial Zig-Zag, en Bellavista 069, 1945

Fuente: <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-76808.html>

La preservación de la industria del juguete chileno

20. En parte ha sido eclipsada por la presencia abrumadora de productos extranjeros en el mercado.

21. Publicado en el año 2010 por la editorial Ocho Libros.

En un país con tanta historia y cultura como Chile, es sorprendente cómo a menudo se pasa por alto un aspecto esencial de su identidad: la historia del juguete chileno. Aunque existió y floreció durante décadas, esta faceta de la industria nacional rara vez ha sido apreciada en su justa medida²⁰. Sin embargo, resulta innegable que el rubro de juguetes en Chile fue una parte importante del proceso industrial, donde

la producción nacional sustituyó a los juguetes importados a partir de la Segunda Guerra Mundial. Esta situación duró hasta 1975, donde la apertura comercial nuevamente abrió las fronteras a la importación



Imagen 17
Fábrica muñecas plásticas
1970

Fuente: Juguetes: el derecho a la diversión
www.mhn.gob.cl/

de productos extranjeros (Memoria Chilena, s/f).

Una figura clave en la recuperación y valoración de esta parte de la identidad cultural del país es Juan Antonio Santis (2010), cuyo trabajo ha sido un hito significativo en el reconocimiento de la historia del juguete chileno. En un escenario en el que los juguetes fabricados en Chile han sido relegados y poco valorados en comparación con los productos extranjeros, Santis ha dedicado su tiempo y esfuerzo a explorar y rescatar la valiosa tradición de la industria de juguetes nacional.

El autor comenzó con escasas referencias, pero no dejó que esto menguara su entusiasmo y determinación para investigar a fondo y reunir la mayor cantidad posible de datos e información relevante. Se sumergió en archivos, bibliotecas y revistas, Santis rastreó minuciosamente la historia del juguete chileno, desenterrando datos valiosos que ofrecen una perspectiva más completa de la evolución de esta acotada industria en el país.

A través de un arduo trabajo de campo, Santis emprendió un viaje por diversos lugares de Chile para rastrear y recopilar información sobre las fábricas de juguetes que alguna vez existieron. Esta minuciosa labor le permitió desentrañar los hilos de una historia que había quedado olvidada en los recovecos del tiempo.

El fruto de su investigación y dedicación se materializó en el libro *“Juguetes: 100 años de fabricación chilena”*²¹, una



Imagen 18

Neumann S.A. Fab. chilena

Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno

obra que documenta la evolución y desarrollo de la industria de juguetes en Chile a lo largo del tiempo. Este libro se ha convertido en una referencia indispensable para aquellos interesados en conocer y comprender el legado de la fabricación de juguetes en el país.

22. La Universidad Católica de Chile es la entidad que adquirió los derechos de la colección e investigación de Santis.

Pero la labor de Juan Antonio Santis no se ha limitado a la escritura. Con la determinación de dar a conocer esta parte de la historia chilena, ha organizado exposiciones temáticas que han permitido al público apreciar la relevancia histórica y cultural de la industria del juguete en el país. Estas exposiciones han sido una ventana para redescubrir una parte importante de la identidad chilena y han generado consciencia sobre la importancia de preservar y valorar el patrimonio relacionado con los juguetes fabricados en Chile.

Gracias al esfuerzo incansable de Juan Antonio Santis, la historia del juguete chileno ha comenzado a recibir la atención y el reconocimiento que merece. Su trabajo ha sido fundamental para cambiar la percepción y actitud hacia los juguetes fabricados en Chile, resaltando su importancia dentro de la identidad cultural del país y su significativo aporte al desarrollo económico e industrial a lo largo de distintas épocas.

En definitiva, el legado de la industria de juguetes en Chile es una parte esencial de su memoria colectiva, una narrativa que merece ser celebrada y preservada como parte de su identidad cultural. A través del importante trabajo de investigadores como Juan Antonio Santis, esta historia sigue siendo rescatada y compartida con las futuras generaciones. El propósito es recordarnos que mirar hacia adentro y valorar lo hecho en Chile es esencial para comprender la riqueza y diversidad de nuestra identidad nacional a través de los juguetes.

Hoy en día, el incansable trabajo investigativo de Santis para preservar el patrimonio del juguete chileno ha encontrado su hogar en la Universidad Católica de Chile²². Este entorno académico propiciará la investigación patrimonial, dando lugar a la creación de un archivo académico con resultados que trasciendan el ámbito del simple coleccionismo físico.

Imagen 19

Industria de plásticos F. Ripoll y Cía.

Ripoll y Cía.

Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno



Patrimonio y tecnología

El rescate patrimonial del juguete: identidad a través del tiempo

La importancia del rescate patrimonial en la industria juguetera radica en su capacidad para preservar y transmitir elementos esenciales de la identidad histórica y cultural del país. Estos juguetes no son simplemente objetos; son testimonios materiales que encapsulan la creatividad, valores y modos de vida de diversas generaciones.

Los juguetes fabricados localmente son testigos de la evolución social y cultural de Chile a lo largo del tiempo. Cada juguete cuenta una historia única sobre las preferencias, estilos de juego y valores de una época específica, proporcionando una ventana a la vida cotidiana y las experiencias de la sociedad.

Imagen 20

Fábrica de juguetes: Alemania
Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno



La preservación de esta industria contribuye a la construcción de la identidad nacional al destacar la capacidad de Chile para crear, innovar y dejar una huella única en la historia. Estos juguetes representan la creatividad local y la diversidad cultural, resaltando la importancia de la producción nacional en un

contexto de globalización.

El rescate patrimonial de juguetes genera una conexión inter e intrageneracional. Para las generaciones mayores, evoca recuerdos y experiencias de su infancia, mientras que para las más jóvenes, proporciona una oportunidad de comprender y apreciar la historia y la cultura a través de objetos tangibles.

Los juguetes son archivos vivos que documentan la infancia de quienes los disfrutaron. Preservar estos objetos va más allá de conservar sólo la producción industrial; es rescatar momentos, emociones y formas de entretenimiento que han moldeado la infancia de innumerables chilenos.

Cada juguete, desde los artesanales hasta los fabricados por grandes industrias, representa una expresión única de la creatividad. La conservación de esta diversidad creativa en la industria juguetera es esencial para entender y apreciar las distintas perspectivas y enfoques que han enriquecido la cultura chilena.

En resumen, el rescate patrimonial en la industria juguetera no solo es un acto de conservación de objetos, sino un compromiso con la preservación de la memoria colectiva y autobiográfica, la diversidad cultural y la identidad histórica de Chile. Estos juguetes, al ser rescatados y exhibidos, se



Imagen 21
Teleferico "Funicular San Cristobal"
Neumann SA, 1956.
Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno

convierten en valiosos nexos entre el pasado, el presente y el futuro, contribuyendo al enriquecimiento continuo de la historia cultural del país y a la conservación de los objetos físicos.

Para contextualizar esta investigación, es importante considerar el juguete chileno como parte de nuestro patrimonio, ya sea

industrial o social. Aunque son pocos los autores que se dedican a investigar en esta materia, existen aquellos que se especializan en rescatar este patrimonio. Juan Antonio Santis es uno de los investigadores más destacados en este campo. Durante su tiempo en la universidad, realizó un catastro sobre un objeto chileno y se percató de la falta de información al respecto. Esta brecha lo impulsó a emprender una investigación detallada que le permitió construir una historia sólida sobre el proceso de industrialización juguetera en Chile. Su trabajo, que hoy en día pertenece a la Universidad Católica de Chile, ha logrado que tanto intelectuales como aficionados comprendan la importancia de estos juguetes en nuestra historia cultural y

patrimonial. En trabajo con el Centro de Extensión UC, lo llevó a realizar su más reciente exposición "Pascua chilena: juguetes navideños de antaño" que inicia un viaje hacia la juguetería de las navidades del siglo XX son parte de esta muestra gratuita²³.

Para comprender cómo Chile llegó a esta etapa de industrialización juguetera, es necesario ahondar en el contexto global. Un personaje relevante en la historia de los juguetes en Chile es Carlos Neumann, quien es considerado el verdadero juguetero chileno, a pesar de no ser chileno de nacimiento. Neumann, originario de Alemania, llegó a Sudamérica a finales de los años 30 y quedó encantado con la cultura latinoamericana. Decidió establecerse en Chile y adquirió su primera litografía, a partir de la cual comenzó a desarrollar juguetes con identidad local. Con el tiempo, Neumann logró perfeccionar sus técnicas hasta el punto de que la calidad de sus juguetes competían con los importados.

Otro personaje destacado en este contexto es Mauricio Amsterm, un maestro del diseño y la tipografía nacido en Polonia. Tras su paso por España y Francia, llegó a Chile a bordo del barco Winnipeg²⁴ junto a miles de exiliados. Amsterm fue contratado por la editorial Zig-Zag y creó elementos de juego para la época, como piezas para recortar que se convertían en figuras lúdicas.

Aunque pueda parecer curioso mencionar a personas que no eran chilenas de nacimiento, es fundamental destacar que

23. La exposición estará disponible hasta el 3 de enero en el Campus Oriente y luego se trasladará a la Casa Central de la Universidad Católica hasta el 25 de enero de 2024.

24. Pablo Neruda es quien realiza las gestiones con el Presidente de la República Pedro Aguirre Cerda, quien lo nombra Cónsul especial para la inmigración republicana española.

25. Definición de la Real Academia Española (RAE).

26. Al que le dan un sentido determinado según el nivel de conciencia y discernimiento.

este mestizaje cultural contribuyó al desarrollo de nuestro país en diversas áreas. Muchos intelectuales extranjeros llegaron a Chile en busca de oportunidades y dejaron un legado importante en nuestra historia de industrialización.

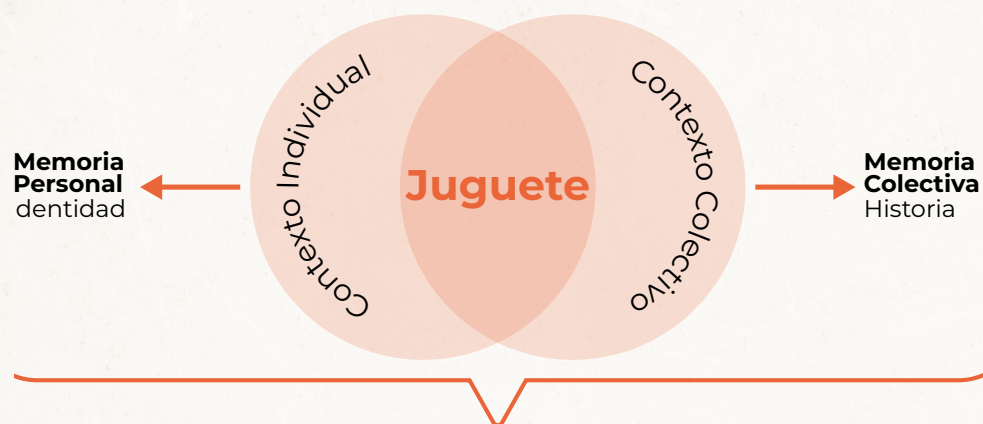
A nivel conceptual es necesario distinguir entre el juego y el artefacto denominado juguete. En lo primero, parecieran actuar ciertas capacidades del ser humano para desarrollar actitudes y comportamientos que se orientan hacia la diversión, el esparcimiento y la entretención, en un espacio imaginario o ficticio distinto del que impone la vida “corriente”. No obstante, “el juguete, es un artefacto confeccionado, artesanal o industrialmente, con la intención de ser utilizado para jugar, aunque no todos los juegos lo requieran” (Santis, s/f, pág. 20).

Los juguetes, como objetos lúdicos, han sido una parte importante en la historia de la vida humana. Es importante señalar que no existe conocimiento del primer juguete como tal, ya que un “juguete” puede ser considerado como un objeto con el que los niños y niñas juegan y desarrollan determinadas capacidades²⁵. Es decir, es posible remontarnos a tiempos inmemoriales donde el ser humano tiende a explorar diversos objetos²⁶ destinados a la “diversión”.

En muchos casos, estos objetos han desempeñado un papel fundamental en la formación de nuestra memoria colectiva y personal, además de generarnos una identidad propia que sumado al arraigo que generan las cosas “novedosas” se

transforman en identidad colectiva. Los juguetes como tal, pueden ser considerados y entendidos como herramientas para recordar y transmitir historias y experiencias personales y colectivas, donde podemos rememorar emociones y momentos específicos de nuestras vidas (y sobre todo de la infancia) si lo asociamos al objeto. Por ejemplo, un evento de cumpleaños que recordamos por un regalo recibido en específico o experiencias compartidas con base en un objeto utilizado como juguete.

Los juguetes pueden tener distintos significados según el enfoque personal que quisieramos darle, pero también pueden tener un significado cultural y simbólico. Esto puede ser considerado según el área geográfica, el contexto histórico, el segmento que lo utiliza, entre otros. Las posesiones personales pueden ayudar a recuperar recuerdos o complementar el conocimiento que de otro modo no se recordaría y, por lo tanto, ampliar la mente (Zijlema, 2018). Estos objetos lúdicos pueden ser considerados como objetos materiales que pueden tener un impacto significativo en la forma en que nos relacionamos e interactuamos con los demás, ya que en la época donde más los utilizamos, que es la infancia, somos seres “esponja” donde todo lo que aprendemos nuestro cerebro lo incorpora para el desarrollo cognitivo del futuro. Por lo mismo se habla de la importancia del ocio y la recreación en esta etapa de nuestras vidas (la infancia), porque biológicamente es donde aprendemos todo desde cero y un juguete puede ayudar con el estímulo de nuestro cerebro, además de desarrollar habilidades sociales importantes, como el trabajo colaborativo.



Patrimonio Cultural

Estos objetos pueden ser vistos como “objetos de memoria” porque nos permiten recordar y llevarnos a historias y experiencias personales que muchas veces se nos vienen a la mente con tan solo ver un objeto que nos lleve a esa época.

Cuanto más viejo sea un objeto más presencia puede encarnar, más distinto es de los objetos actuales que pronto serán obsoletos, lo mismo que de los objetos recientes y ya obsoletos. Ya eso solo puede bastar para prestarle un aura, para reencantarlo más allá de las funciones instrumentales que pueda haber tenido en una época anterior (Huysen, 2001, pág. 71).

Según Luis Hernán Errázuriz, coleccionista y académico del Instituto de Estética de la Universidad Católica, el juguete es un artefacto simbólico capaz de representar la realidad. Hay una historia de la era industrial escrita desde ellos: la guerra, la exploración del espacio, los autos, los artefactos domésticos. Los hechos históricos van dejando huellas en esos fragmentos, pero su dimensión lúdica permite una

Figura 6
Juguete Patrimonio Cultural
Fuente: Elaboración Propia

aproximación a la realidad desde otro espacio: el humor, la ironía, la distorsión.

Los objetos lúdicos-emocionales, como los juguetes, desempeñan un papel importante en la activación de la memoria y la evocación de sentimientos de nostalgia en la edad adulta. Estos objetos tienen un poderoso impacto emocional, ya que están asociados a momentos de juego, diversión y aprendizaje durante la infancia. Cuando un adulto encuentra un juguete que solía tener en su infancia, este objeto puede disparar una serie de recuerdos y emociones relacionados con aquellos momentos vividos. Esto se debe a la conexión emocional que se estableció con el juguete en el pasado, así como a la asociación de ese objeto con experiencias y situaciones significativas de la infancia.

Desde un punto de vista técnico, el cerebro humano tiende a almacenar recuerdos emocionalmente relevantes de manera más sólida y duradera. Durante la infancia, las experiencias de juego están cargadas de emociones intensas y positivas, lo que contribuye a que los recuerdos asociados a esos momentos sean más vívidos y perduren en la memoria a largo plazo. Las posesiones personales como señales no siempre dan como resultado un recuerdo, y el entorno e incluso la señal principal (posesión) en sí es propensa a cambiar, lo que posiblemente afecte la relación del elemento de memoria. En el campo del comportamiento del consumidor (en particular, el apego al producto), se sabe que los recuerdos son uno de los determinantes del

apego al producto (Zijlema, 2018).

Cuando encontramos un juguete de infancia, este estímulo sensorial puede activar regiones cerebrales relacionadas con la memoria, como el hipocampo y la corteza prefrontal. Estas áreas están involucradas en la recuperación de recuerdos y en la vinculación de emociones con experiencias pasadas. Además, la nostalgia experimentada al ver un juguete de la infancia puede estar relacionada con la búsqueda de la familiaridad y la seguridad emocional. Los juguetes representan una etapa de la vida en la que las responsabilidades eran menores y el mundo parecía lleno de posibilidades y diversión. Al revivir esos momentos a través de la visión del juguete, se pueden experimentar sentimientos de conexión con el pasado y una sensación reconfortante de volver a un tiempo más inocente y feliz.

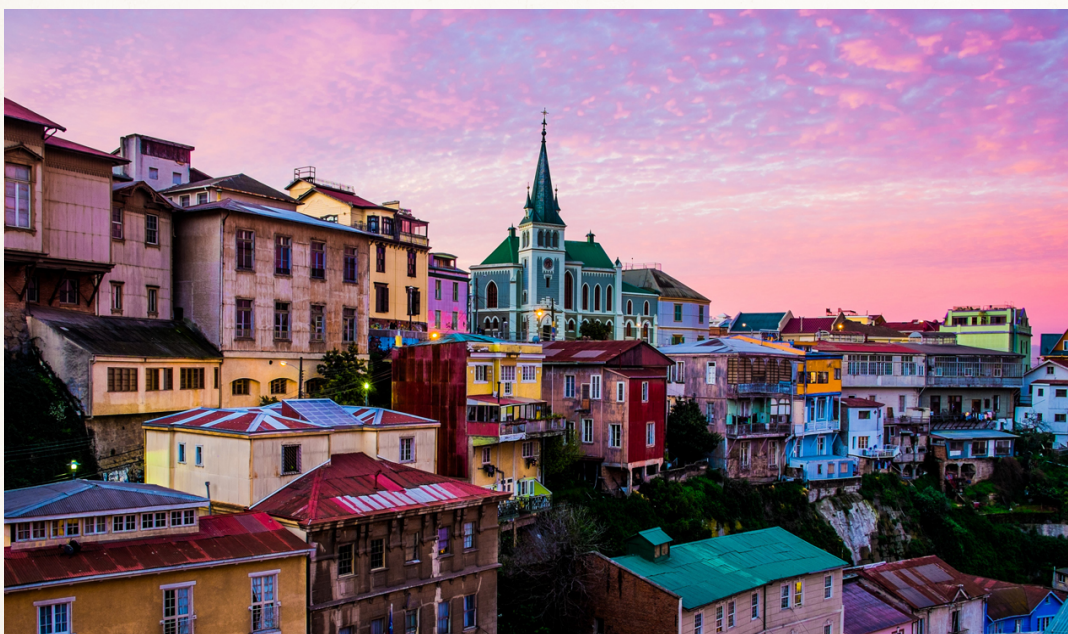
Es importante destacar que la evocación de la memoria y los sentimientos de nostalgia pueden variar de una persona a otra, dependiendo de sus experiencias individuales y su relación con los juguetes de la infancia. Algunas personas pueden experimentar una conexión profunda y positiva con los objetos lúdicos-emocionales, mientras que otras pueden tener asociaciones negativas o neutras.

El patrimonio y su rol en la construcción de la identidad cultural de Chile

Al explorar la complejidad del patrimonio y su vínculo con la identidad nacional desde una perspectiva especializada, se destaca el papel fundamental que desempeña en la construcción de la narrativa colectiva. Esta mirada se aparta de la concepción estática centrada en objetos para abrazar una visión dinámica y participativa, reconociendo al patrimonio como una construcción social reflejada en imaginarios colectivos, prácticas culturales, objetos y lugares simbólicos. “La naturaleza del enfoque actual sobre el patrimonio explica el porqué es un tema que desborda el enfoque unidisciplinario, invitando a disciplinas como

Imagen 22

Valparaíso. Patrimonio Cultural
Fuente: <https://www.nueva-acropolis.cl/valparaiso/dia-del-patrimonio-cultural/>



la historia, antropología, sociología, diseño, arquitectura, museología, conservación y restauración, a participar con reflexiones, metodologías y respuestas” (Serra, 2012, pág. 153).

El libro “Hecho en Chile: Reflexiones en torno al Patrimonio Cultural” de Daniela Marsal (2012), especialista en representaciones del patrimonio, es un punto importante para la discusión de un tema tan vasto como el patrimonial, constituyendo un valioso aporte que deja el desafío a futuras investigaciones (Marsal, 2012). En éste, se analiza críticamente y se enriquece con la perspectiva de diversos autores, compilando en la misma obra a autores y autoras que señalan el tema del patrimonio cultural, incluido Bernardo Subercaseaux, un destacado experto en patrimonio cultural chileno y su identidad. La visión de Subercaseaux juega un papel central al resaltar la evolución significativa del patrimonio hacia una perspectiva más participativa y contextual.

Desde esta óptica, se subraya la relevancia del patrimonio en la configuración de la identidad nacional, debido a “la visión tradicional que subyace una concepción esencialista en que el concepto de identidad tiene similitudes con el concepto de carácter, pero referido no a un individuo sino a un pueblo” (Subercaseaux, 1999, pág. 154). Su experiencia ofrece una visión profunda sobre la transformación del concepto de patrimonio y su impacto en la narrativa nacional chilena. La conjunción de obras como la de Marsal y las reflexiones de Subercaseaux proporcionan

27. Dibam es la sigla de la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos en Chile.

una comprensión integral de cómo el patrimonio, lejos de ser estático, se convierte en un elemento dinámico en la construcción y reconstrucción constante de la identidad. “En una versión distinta de esta postura, la identidad nacional se define no como una esencia inmutable, sino como un proceso histórico permanente de construcción y reconstrucción de la comunidad imaginada que es la nación” (Subercaseaux, 1999, pág. 151). La presencia, en su mejor dimensión, es la patentización de la trascendencia del ser. El patrimonio se arma con realidades que han cobrado este modo de hacerse presente a la comunidad (Llanos, 2010).

Subercaseaux recalca cómo la participación activa de la ciudadanía en la preservación del patrimonio no solo cumple una función de salvaguarda cultural, sino que también fortalece el sentido de pertenencia y la conexión con la identidad nacional. Destacando el llamado de Subercaseaux (1999) a una ciudadanía comprometida, subrayando que la preservación y valoración del patrimonio son tareas colectivas que enriquecen el tejido social y cultural del país por lo tanto, su identidad. “Se hace, pues, fundamental repensar la importancia de las identidades y de los patrimonios en el sistema de representaciones de la sociedad contemporánea, es decir, comprender cómo se articulan los modos y formas de generar e intercambiar cultura” (Scheiner, 2008, pág. 20).

A partir de los lineamientos de política pública de la Dibam²⁷, donde se expresa que el patrimonio es “producto de un proceso social, complejo y polémico de construcción

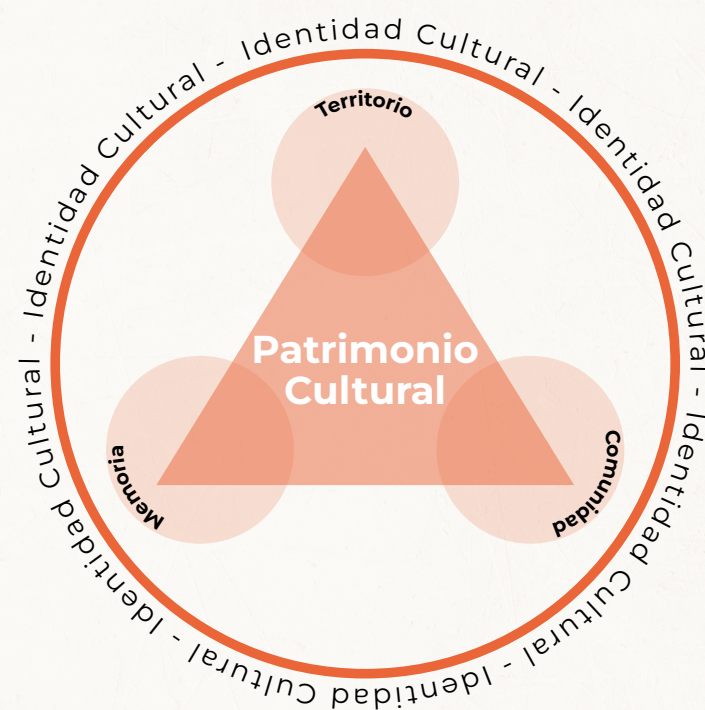


Figura 7
Identidad Cultural
Fuente: Elaboración Propia

de sentidos, cuyo valor no radica en el rescate fiel del pasado, sino en la relación que en el presente las personas establecen con los objetos de la memoria” (Dibam, 2005, pág. 10). Dado esto, es posible afirmar que el trabajo educativo, especialmente en este punto, cobra relevancia.

La tecnología al servicio de la memoria

Dentro de la era tecnológica en la que vivimos, la memoria puede ser aprovechada de manera beneficiosa a través del uso de herramientas digitales. La tecnología ofrece nuevas formas de preservar, compartir y acceder a la información histórica, permitiendo que la memoria perdure más allá de los límites físicos y temporales.

Vivimos en un periodo caracterizado por la instantaneidad y la tecnología omnipresente, donde el acceso a la información y los recursos se ha vuelto más fácil y rápido que nunca. Esta nueva época moderna ha sido impulsada por avances tecnológicos significativos, que han transformado la forma

Imagen 23
Equipos de digitalización de
archivos históricos
Fuente: www.libnova.com



en que nos comunicamos, trabajamos, aprendemos y nos relacionamos con el mundo. Las nuevas tecnologías podrían compararse con el espacio urbano lleno de monumentos como lo señala Huyssen (2011), construidos a muchas manos; un ecosistema tecnológico construido y alimentado por todos quienes las utilizan y suministran información al archivo universal.

En la actualidad, la tecnología se ha convertido en una parte integral de nuestro día a día. Los dispositivos electrónicos, como teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras, nos brindan acceso inmediato a una amplia gama de servicios y aplicaciones. Podemos comunicarnos instantáneamente con personas de todo el mundo a través de llamadas, mensajes de texto, correos electrónicos o redes sociales. Podemos acceder a información y conocimientos en línea en cuestión de segundos. También podemos realizar compras, pagar facturas, ver películas, escuchar música y realizar una variedad de tareas cotidianas con solo unos pocos toques en la pantalla. Así también, se podría revisar el papel de la memoria con relación a los avances tecnológicos. La versión optimista diría que la tecnología ha favorecido la función de la memoria, al recordar automáticamente los cumpleaños de amigos y familiares, además ya no es necesario memorizar números telefónicos (Herrera, 2019).

Cualquier sistema de memoria, ya fuera electrónico, físico o humano, requería de tres capacidades. La primera, considerada la capacidad para codificar o agregar información al sistema, la segunda, la capacidad para

28. La persona encargada de esta misión clave fue Juan Álvarez Rubio un académico de la Facultad de Ingeniería del Departamento de Informática.

almacenar dicha información y como tercera y última la capacidad de encontrar y recuperar la información previamente almacenada.

A pesar de que cada uno de estos tres procesos consta de funciones distintas, interactúan entre sí, ya que la forma en la que se registra o codifica el material influye sobre qué información se almacena y de qué forma, cosa que tiene efecto directo sobre la información que se podrá recuperar en un futuro (Agustí, 2017, pág. 11).

Esta dependencia de la tecnología ha cambiado radicalmente nuestra forma de vida. Por un lado, ha brindado innumerables beneficios y comodidades. La tecnología nos permite ser más eficientes y productivos en nuestro trabajo, nos brinda acceso a una gran cantidad de conocimientos y recursos educativos, y nos mantiene conectados con amigos y familiares en todo momento. Además, ha abierto nuevas posibilidades en términos de entretenimiento, creatividad y expresión personal.

Sin embargo, también existe el riesgo de volverse dependientes de la tecnología. La facilidad y la inmediatez con la que podemos obtener información y satisfacer nuestras necesidades pueden llevar a una falta de paciencia y a una disminución de nuestra capacidad para esperar y perseverar en la consecución de metas a largo plazo. Además, la tecnología ha generado cambios en nuestra forma de interactuar socialmente. Si bien podemos estar conectados virtualmente con personas de todo el mundo,

también existe el riesgo de una desconexión emocional y una disminución de las interacciones presenciales o cara a cara. Las habilidades de comunicación interpersonal pueden verse afectadas y se corre el riesgo de perder el contacto humano genuino. Las nuevas tecnologías modifican la concepción de tiempo y de espacio, han alterado las ideas sobre el pasado y el presente. Según Huysen (2011), las fronteras temporales se diluyen a través del “espacio virtual como una verdadera instancia de expresión social que opera simultáneamente lo público y lo privado, lo individual y lo social, lo particular y lo colectivo” (Scheiner, 2008, pág. 28).

Es importante encontrar un equilibrio saludable en el uso de la tecnología, aprovechando sus beneficios sin caer en una dependencia excesiva. Esto implica establecer límites, dedicar tiempo a actividades sin tecnología, fomentar las relaciones personales y la comunicación directa, y ser conscientes de los efectos que la tecnología puede tener en nuestra salud física y mental. En determinadas instancias “nos situamos frente a la paradoja en torno a si el desarrollo de las nuevas tecnologías contribuye en la misma medida al olvido colectivo o a la conservación de la memoria a nivel personal y social” (Trujillo & García, 2017, pág. 10).

Organizaciones sociales y entidades dedicadas a la preservación de la memoria histórica han reconocido el valor de la tecnología como una herramienta poderosa para mantener viva la memoria colectiva. Un ejemplo destacado es la Vicaría de la Solidaridad en Chile, que durante la dictadura civil-militar utilizó recursos tecnológicos para

29. MIM sigla del Museo Interactivo Mirador.

traspasar datos y testimonios²⁸ relevantes a las personas afectadas por ese período. Esto permitió que los familiares pudieran acceder a información digital actualizada y mantener viva la memoria de los acontecimientos ocurridos durante ese tiempo.

Asimismo, existen numerosas organizaciones y proyectos que utilizan la tecnología digital como un medio para preservar y difundir datos relevantes de la historia. Estos esfuerzos van desde archivos digitales de documentos históricos y fotografías, hasta plataformas interactivas que recopilan testimonios y relatos de experiencias vividas. Estas iniciativas permiten que la memoria sea accesible de manera más actualizada y amplia, evitando que se pierda o se olvide con el paso del tiempo. Existe una “herramienta básica que ya no es el objeto sino la palabra y la imagen digitalizadas, las cuales vehiculan, en escala planetaria, la fabulosa masa de informaciones ahora disponible para el hombre común” (Scheiner, 2008, pág. 18).

La tecnología digital también ofrece la posibilidad de conectar a personas de distintas partes del mundo y fomentar el intercambio de experiencias y conocimientos. A través de plataformas en línea, foros y redes sociales, es posible establecer lazos entre individuos que comparten un interés común en la memoria histórica. Esto crea comunidades virtuales en las que se pueden compartir relatos, investigaciones y reflexiones, enriqueciendo así la comprensión colectiva de la historia. Con la aparición del Internet y de los avances informáticos que se tiene hasta

hoy, se puede decir que, el momento histórico que estamos viviendo, tiene el mayor registro de datos, de memoria del mundo a lo largo de la historia (Herrera, 2019).

Sin embargo, es importante tener en consideración que el uso de la tecnología en el ámbito de la memoria histórica también plantea desafíos y limitaciones. La digitalización de la información y la dependencia de las tecnologías digitales pueden generar problemas de acceso y preservación a largo plazo. La obsolescencia tecnológica, los problemas de almacenamiento y la fragilidad de los formatos digitales pueden suponer riesgos para la conservación de la memoria. Por lo tanto, “los objetos y las tecnologías no sólo transmiten la memoria, sino que la informan y constituyen” (Trujillo & García, 2017, pág. 10).

En el contexto actual, la integración de la “Inteligencia Artificial” ha representado un avance tecnológico significativo, superando las capacidades humanas en muchos aspectos. La adopción de la IA como una herramienta para impulsar nuestras ideas es importante para mantenernos actualizados en esta era tecnológica en constante evolución. Es fundamental no quedarnos obsoletos y adaptarnos a estas innovaciones.

Una de las primeras iniciativas que permitió interactuar con la Inteligencia Artificial en nuestro país, fue la muestra interactiva que realizó el MIM²⁹ en colaboración con Google en el 2019. La exhibición cuenta con cuatro módulos interactivos para que, tanto niños como adultos,

30. El artículo completo está disponible en El Mostrador Cultura: “Colaboración de MIM y Google produce la primera muestra de Inteligencia Artificial en nuestro país”. Disponible en: <https://www.elmostrador.cl/cultura/2019/08/14/colaboracion-de-mim-y-google-produce-la-primer-muestra-de-inteligencia-artificial-en-nuestro-pais/>

31. El artículo completo está disponible en El Mostrador Cultura: “Piezas de museo perdidas en dictadura reviven gracias a inteligencia artificial”. Disponible en: <https://www.elmostrador.cl/cultura/2023/11/06/piezas-de-museo-perdidas-en-dictadura-reviven-gracias-a-inteligencia-artificial/>

puedan entender y conocer los beneficios y potencialidades de la IA³⁰.

Actualmente, diversos proyectos utilizan la IA para preservar piezas patrimoniales que han estado en riesgo de desaparecer. Un ejemplo concreto corresponde a la exposición “Memoria robada”³¹ estrenada el 24 de agosto de 2023 en la sala MAPA del Centro Cultural Gabriela Mistral (GAM) liderada por profesionales de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, en colaboración con expertos en diseño, multimedia y ciencias de la computación. La exposición deja en evidencia el despojo y el olvido del que fue víctima el Museo de Arte Popular Americano de la Universidad de Chile tras el golpe de Estado y su iniciativa exploró las posibilidades de recuperar este patrimonio a partir de información y fotografías históricas, demostrando el potencial de la IA en la preservación cultural y patrimonial.

Es en la virtualidad, en la complejidad y en la intangibilidad donde los museos deberán buscar las bases contemporáneas de organización y de administración: no dejando aparte su realidad material sino incorporando los nuevos modos y formas bajo los cuales se narra y documenta hoy a la sociedad, a la naturaleza y a la cultura (Scheiner, 2008, pág. 29).



Imagen 24

Modelado en 3D. MAPA

Fuente: <https://www.elmostrador.cl/cultura/2023/11/06/piezas-de-museo-perdidas-en-dictadura-reviven-gracias-a-inteligencia-artificial/>



Capítulo II

Formulando el proyecto

La historia de los juguetes rescata la memoria de un país que intentó industrializarse y que por diversos motivos e intereses económicos se vio forzado a dejar de lado la producción nacional.

Juan Antonio Santis, Artículo revista diseña, 2016

4. Estado del arte

En el proceso de formulación de nuestro proyecto, es esencial sumergirnos en el estado del arte para obtener una comprensión detallada del panorama actual en el ámbito investigativo. Este análisis se enfocará en una amplia gama de referentes, abarcando museos, galerías, plataformas digitales y otros espacios, tanto virtuales como físicos, que han explorado la preservación del patrimonio. Aunque nuestro tema central se vincula directamente con la industria del juguete en Chile, se considerará un espectro

más amplio para captar la riqueza y diversidad de enfoques en la preservación patrimonial. Cabe destacar que este análisis global se orienta hacia el rescate del patrimonio, tanto a nivel nacional como internacional, donde en algunos casos apuntan al rescate patrimonial del juguete.

Imagen 25

Exhibición colección de juguetes chilenos fabricados desde 1908

Fuente: <https://uv.cl/archivo-noticias-uv/7217-exhiben-coleccion-de-juguetes-chilenos-fabricados-desde-1908-7217>



Museo del juguete y patrimonio cultural

En el análisis de la preservación de la memoria histórica a través de museos y galerías, se ha explorado la existencia de espacios físicos en diversos territorios que desempeñan un papel crucial en este rescate. Estos lugares, diseminados por toda geografía, se presentan como auténticos guardianes de objetos y relatos que encapsulan la identidad de las comunidades locales.

En esta evaluación, se han considerado diferentes lugares de memoria, desde museos de carácter local que resaltan la historia regional hasta galerías de alcance nacional que celebran la diversidad cultural, cada espacio de memoria aporta una perspectiva única que enriquece el tejido de la historia colectiva.

El objeto lúdico, en este contexto, se piensa como el punto central del rescate histórico. Más allá de ser meras manifestaciones materiales, estos objetos se presentan como testigos tangibles de épocas pasadas. Actúan como vínculos directos con eventos, tradiciones y personas que han dado forma a la identidad de una comunidad. La consideración del juguete va más allá de su materialidad; se convierte en la representación física de la memoria, conectando generaciones y transmitiendo conocimientos a través de su presencia.

Museo del Juguete Chileno:

Si bien es cierto, hoy no existe un espacio físico como tal que albergue este museo para su exhibición, fue en el año 2014 que Juan Antonio Santis (Director del museo del Juguete chileno) inauguró el primer museo de esta índole en Chile y se ubicó en el Castillo del Parque Forestal de Santiago. Juguetes, documentos, fotografías, planos y más lograron una colección con más de 2500 piezas. Hoy en día esta colección está bajo la administración de la Universidad Católica de Chile



Imagen 26

Juguete Nacional - Centro Cultural Palacio La Moneda
Fuente: <https://www.registromuseoschile.cl/663/w3-article-118016.html>

Museo del Jugete Pampino (Chile):

Ubicado en el norte de nuestro país, María Elena cuenta con tres significativos museos, El Museo del Recuerdo; Museo del Salitre; y Museo del Jugete Pampino. Todos buscan rescatar la memoria colectiva de la población salitrera así como también relevar objetos de todo tipo con el fin de preservar el patrimonio cultural del desierto de Atacama. Fue inaugurado el año 2018 y en él se pueden apreciar los juguetes que utilizaban los habitantes de la zona, desde finales de 1800 y hasta 1930.



Imagen 27

Museo del Jugete Pampino, María Elena, Chile
Fuente: <https://deserticas.cl/lec/museo-del-juguete-pampino/>



Imagen 28

Museo del Jugete, Perú

Fuente: <https://www.facebook.com/museodejuguetetrujillo/>

Museo del Jugete de Perú:

Ubicado en la ciudad de Trujillo, departamento de la Libertad, Perú. Exhibe una colección de juguetes antiguos, la mayoría de forma artesanal, peruanos y de todo el mundo. La colección particular abarca desde la época prehispánica hasta la década de 1950. Es el primer museo de juguete en Latinoamérica. En la actualidad, se encuentra lamentablemente cerrado.



Imagen 29

Museo Valenciano del Juguete, Ibi, Alicante, España

Fuente: <https://www.valenciabonita.es/2022/01/04/museo-valenciano-del-juguete-de-ibi/>

Museo Valenciano del Juguete:

Es un centro para la conservación, la investigación y la difusión del patrimonio juguetero. Ubicado en España, cuenta con más de 450 piezas de objetos lúdicos expuestas en el lugar y a través de su página web es posible visualizar su colección a través de un catálogo virtual donde cada pieza cuenta con su ficha técnica.

Museo del Juguete de San Isidro:

Inaugurado el año 2011, se encuentra ubicado en la Provincia de Buenos Aires, Argentina. Espacio público comprometido con la necesidad de pensar la infancia de manera crítica y promover los derechos infantiles. Un museo que abre la puerta para ir a jugar y a construir la memoria, la identidad, el disfrute y la reflexión en torno al patrimonio lúdico. Con más de 1400 piezas, en su mayoría juguetes del siglo XX y XIX que dan cuenta de la cultura lúdica, revelan algo sobre la historia de la industria juguetera en Argentina.



Imagen 30

Museo del Juguete San Isidro, Buenos Aires, Argentina

Fuente: <https://cultura.sanisidro.gob.ar/museo-del-juguete-de-san-isidro-ensayar-museos-2022/>

Museo del Juguete de Cataluña:

Ubicado en Figueres, España. La Fundación Museo del Juguete de Cataluña nace el año 1997 con la voluntad de convertirse en un servicio de vanguardia en la comunidad. Las actividades proyectadas garantizan el compromiso de promocionar la cultura, el conocimiento y la educación. Este espacio físico de memoria, menciona que desde su apertura hasta la actualidad, más de novecientas personas han realizado donaciones de objetos y que gracias a su generosidad, el Museo se ha convertido en uno de los referentes internacionales en materia de juegos y juguetes.



Imagen 32

Museo del Juguete de Cataluña, Figueres, España

Fuente: <https://visitmuseum.gencat.cat/es/museu-del-joguete-de-catalunya>

Imagen 31

Exposición Museo del Juguete Chileno, Universidad Católica de Chile

Fuente: https://www.instagram.com/p/C0Y09WBU3Ah/?hl=es-la&img_index=7



A modo de investigación, utilizaremos estos museos del juguete para analizar su plataforma de manera más específica y de forma digital, pero es necesario mencionar que a nivel de Latinoamérica, Chile es uno de los países que hoy por hoy no cuenta con ninguna plataforma física ni digital que hable de la industria del juguete. Siendo considerado un país en vías de desarrollo, es importante destacar la poca importancia que se le brinda a un tema tan relevante y nostálgico como la producción nacional.

Plataformas digitales y experiencias virtuales

En la escena cultural contemporánea, observamos un fenómeno notable: la proliferación de nuevas instituciones y galerías, así como la expansión de las ya existentes. Estos espacios dedicados a la preservación y exposición de la cultura han buscado no solo ampliar su presencia física, sino también diversificar sus enfoques y actividades. La dinámica renovada de los museos refleja un compromiso constante con la misión de proporcionar experiencias enriquecedoras a sus visitantes.

En este contexto de evolución cultural, la digitalización ha surgido como una fuerza transformadora. La migración

hacia lo digital ha permitido la creación de museos virtuales y experiencias en línea, introduciendo una dimensión completamente nueva en la forma en que las instituciones culturales interactúan con su audiencia. Esta transición digital no solo ha abierto nuevas fronteras geográficas para el acceso a la cultura, sino que también ha ampliado el alcance de estas instituciones, permitiendo la conexión con un público más diverso y global.

Considerando los referentes anteriormente mencionados como parte del estado del arte, es que se realiza un cuadro comparativo de las características más relevantes que se distinguen para llevar a cabo una buena plataforma digital, considerando toda la información necesaria del Museo.



Imagen 33

Oficina Salitrera - Recorrido Virtual

Fuente: <https://www.patrimoniovirtual.gob.cl/recorridos/iv-oficinas-salitreras-humberstone-y-santa-laura.html>

Cuadro de características Museos del Juguete

Museo	País	Espacio físico	Página Web	Redes Sociales	Catálogo virtual
Museo del Juguete Chileno	Chile	No tiene (Actualmente se encuentra bajo las dependencias de la UC)	No tiene	Instagram	No tiene
Museo del Juguete Pampino	Chile	Ubicado en Maria Elena, Antofagasta.	www.mariaelenapatrimonial.cl/	No tiene	No tiene
Museo del Juguete Trujillo	Perú	Ubicado en Trujillo, departamento de la Libertad.	No tiene	Instagram	No tiene
Museo Valenciano del Juguete	España	Ubicado en Ibi, Alicante.	www.museojuguete.com/es/	No tiene	Tiene alrededor de 70 piezas virtuales con su detalle técnico.
Museo del Juguete San Isidro	Argentina	Ubicado en San Isidro, Buenos Aires.	www.museodeljuguetesi.gob.ar/	Instagram Facebook Youtube	Tiene alrededor de 40 piezas virtuales con su detalle técnico.
Museo del Juguete Cataluña	España	Ubicado en Figueres, Cataluña.	www.mjc.cat/es/	Instagram Facebook Youtube Twitter	No tiene

Figura 8
Cuadro comparativo Museos del Juguete
Fuente: Elaboración Propia

5. Oportunidad de diseño

La acotada industria del juguete en Chile representa un capítulo significativo de su historia, influyendo no solo en el ámbito lúdico, sino también dejando una huella importante en los aspectos económicos y sociales de la época. Este contexto industrial, que a menudo ha sido eclipsado por la atención centrada en las grandes industrias, merece ser rescatado y preservado con la atención y reconocimiento que le corresponde.

La identificación de esta brecha en la narrativa histórica desencadenó la concepción del proyecto como una oportunidad única para rescatar, preservar y rendir homenaje al mundo industrial del juguete chileno. La idea fundamental fue trascender

la mera revisión histórica y crear una Galería Virtual Interactiva, “Juguetes con Memoria”, que no solo conservará la esencia de la industria del juguete, sino que también la presentará de una manera novedosa y accesible a través de la tecnología.

La elección de una galería virtual e interactiva como medio de expresión fue motivada por la necesidad de superar las limitaciones físicas de los espacios tradicionales y llegar a un público más amplio. La virtualidad permite no solo la preservación de los objetos y la historia industrial de los juguetes en Chile, sino también la creación de una experiencia inmersiva que involucra activamente a los visitantes.

La visión detrás de “Juguetes con Memoria” va más allá de simplemente mirar hacia el pasado. La intención es estimular la creatividad contemporánea al ofrecer a diseñadores actuales una plataforma dinámica para inspirarse en las raíces industriales del país. La galería virtual se concibe como un espacio vivo que no solo celebra la herencia cultural, sino que también actúa como catalizador para nuevas expresiones creativas en el diseño de juguetes y objetos en general.

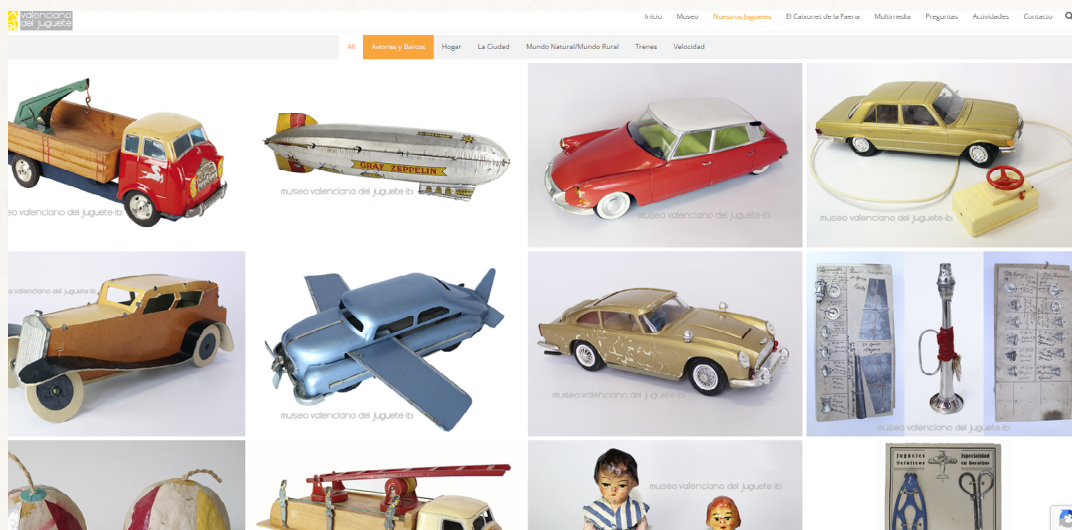


Imagen 34

Catálogo Virtual, Museo Valenciano del Juguete

Fuente: <https://www.museojuguete.com/es/nuestros-juguetes/>

6. *Objetivos*

Objetivo General

Puesta en valor patrimonial e histórico a escala de la memoria autobiográfica y colectiva respecto del acotado desarrollo industrial del juguete chileno.

Objetivos Específicos

Identificar una serie de juguetes como representativos de una cultura, sociedad y desarrollo industrial en Chile.

Caracterizar los juguetes chilenos representativos de una época para su exhibición y circulación museográfica digital.

Difundir el juguete patrimonial chileno mediante la creación de una galería virtual interactiva.

Verificar la interacción a escala de la memoria autobiográfica y colectiva de los usuarios/as de la galería virtual interactiva.

7. Metodología



En la búsqueda de preservar y celebrar la riqueza de la memoria autobiográfica y colectiva en el contexto del desarrollo industrial histórico de Chile, se ha concebido el proyecto “Juguetes con Memoria”. En esta era tecnológica, donde la interconexión digital desempeña un papel fundamental en la vida, el enfoque se centra en la creación de una galería virtual interactiva. A través de una cuidadosa selección, modelado 3D, caracterización con herramientas de Inteligencia Artificial (IA) y la creación de una galería virtual, se aspira no solo a rendir homenaje a los juguetes chilenos emblemáticos, sino también a establecer una conexión viva entre generaciones y sus experiencias compartidas.

La elección de una galería virtual

Imagen 35

Niño jugando con Micro Ardilla, Fiesta de Navidad 1964

Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno

interactiva se justifica en la capacidad de la tecnología para proporcionar una experiencia inmersiva y participativa, adaptándose a la forma en que se vive, recuerda y comparte en la actualidad. Cabe destacar que lo presentado a continuación es solo un vistazo a la totalidad del proceso, un resumen que brinda una perspectiva inicial sobre cómo se planea lograr un proyecto que trascienda la pantalla para convertirse en una experiencia inmersiva e inolvidable.

A continuación, desglosaremos los tres pasos fundamentales de nuestra metodología (Identificación, Digitalización y Diseño), explorando en detalle cada uno de ellos y delineando los criterios específicos a tener en cuenta para el proyecto “Juguetes con Memoria”.

Identificación de los juguetes chilenos patrimoniales

En la exploración de juguetes que encarnan la esencia de la época dorada del desarrollo industrial en Chile, se recurre a Juan Antonio Santis, un referente indiscutible en el ámbito del juguete chileno. Con su profundo conocimiento y experiencia, Santis se convierte en un guía experto que se sumerge en la rica historia de los juguetes y su arraigo en la

sociedad chilena.

Para garantizar una representación completa y diversa, Juan Antonio Santis, con su criterio, ha seleccionado cuatro industrias y juguetes dentro del catastro total que resonaron en la sociedad de la época, capturando así la pluralidad del contexto industrial chileno.

Además, Santis incorpora un elemento crucial al proceso de selección: la variedad en la materialidad de los juguetes. Esta elección deliberada destaca los distintos procesos industriales que contribuyeron a la creación de estas piezas, ofreciendo una visión detallada de la diversidad y complejidad del desarrollo industrial en Chile durante este período crucial.

Cada uno de estos juguetes, numerados del 1 al 4, será objeto de estudio y exhibición en la Galería Virtual Interactiva “Juguetes con Memoria”.



Imagen 36
Micro bus , Arcilla-Neumann, 1957.
Fuente: Fotografía propia

Cuadro de Jugete Seleccionados

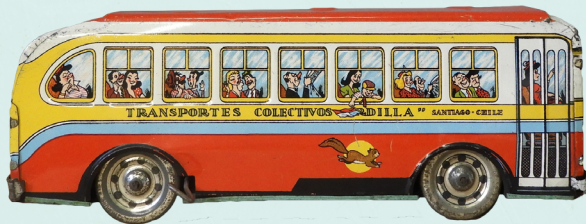
N°	Juguete	Año	Fabricante	Materialidad
1	Micro Bus Ardilla	1957	Neumann	Hojalata
2	Jeep Ambulancia	1944	Pinocho	Chapa de hierro
3	Pistola espacial	1967	okToys	Plástico
4	Carro de bomberos	1955	Juguetes Cortés	Madera

Figura 9
Cuadro Juguetes seleccionados
Fuente: Elaboración Propia

Esta tabla proporciona una visión estructurada de los criterios utilizados para la selección de los juguetes, desglosando información clave sobre el año de fabricación, el fabricante (industria) y la materialidad de cada pieza. Cabe mencionar, que cada uno de estos criterios fueron previamente sugeridos por Santis cuando le preguntamos en una de las entrevistas cuáles eran los mejores criterios para una ficha técnica de un museo. Estos detalles serán fundamentales en las siguientes etapas del proyecto.

Imágenes de Jugete Seleccionados

1 Micro Bus Ardilla



2 Jeep Ambulancia



3 Pistola espacial



4 Carro de bomberos



Figura 10
Imágenes Juguetes seleccionados
Fuente: Elaboración Propia

Digitalización de la galería virtual

Después de la elección de los juguetes representativos de la época del desarrollo industrial del juguete en Chile, se adentra en una fase esencial del proyecto: la digitalización. Esta etapa actúa como un puente que une generaciones al fusionar la riqueza histórica de los juguetes seleccionados con las posibilidades que ofrece la tecnología moderna.

Enfrentándose al desafío de crear una experiencia que resuene tanto con la generación que vivió estos momentos históricos como con las nuevas generaciones inmersas en la era digital, se ha considerado una serie de estrategias digitales.

Este enfoque integrador abraza la tecnología como un medio para tejer una narrativa visualmente rica y participativa. Al digitalizar estos juguetes, no solo se conservan en su forma física, sino que también se crea una experiencia inmersiva que trasciende las limitaciones del tiempo y espacio.

A continuación, se detalla de manera específica los pasos que conllevan a una digitalización del objeto.

Rescate de Material Fotográfico y Audiovisual:

Con la ayuda de Santis, realizamos un catastro fotográfico de su colección de juguetes, ahondando con mayor énfasis en las piezas que anteriormente él mismo había seleccionado.

Imagen 37

Sala albergue Universidad Católica de Chile

Fuente: Fotografía propia



Obtención de Datos:

Una vez completada la fase de rescate visual, nos centramos en los juguetes seleccionados por Santis. Aquí, recopilamos proporciones, medidas y texturas, preparándonos para el proceso de modelado en 3D. Este meticuloso análisis físico garantiza la fidelidad de la representación virtual.

Modelado 3D en Inventor:

Con los datos en mano, iniciamos la creación de modelos 3D en el programa Inventor. Este proceso técnico nos permite generar archivos que no solo replican las formas y texturas de las piezas originales, sino que también posibilitan su integración efectiva en nuestra galería virtual. Además, este proceso nos permite tener los archivos específicos para poder generar una recreación real del objeto, considerando sus planos y materialidad que el mismo programa nos ofrece.

Imagen 38
Modelado en 3D
Fuente: Fotografía propia

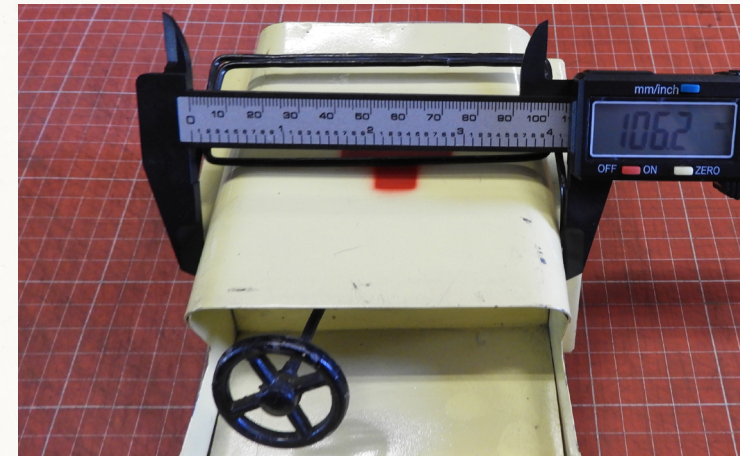
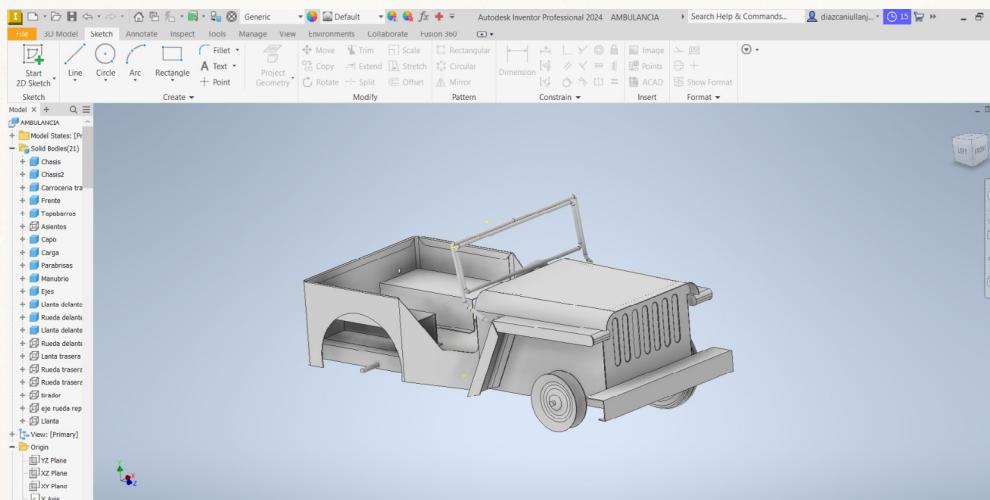


Imagen 39
Obtención de datos técnicos
Fuente: Fotografía propia

Este proceso de digitalización busca fusionar la realidad tangible de los juguetes con la inmersión virtual, creando una experiencia que va más allá de la contemplación estática. La combinación de fotografía especializada, montajes visuales dinámicos y modelado en 3D nos coloca en el umbral de una galería que no solo honra el pasado, sino que también redefine cómo interactuamos con la historia y la cultura.

Encuesta abierta digital

Con el fin de obtener información valiosa para el desarrollo de nuestro proyecto “Juguetes con Memoria”, hemos implementado una encuesta integral. Esta encuesta abarca dos grupos de usuarios esenciales: aquellos que vivieron su infancia entre 1940 y 1975, con experiencia directa en la industria del juguete chileno, y las nuevas generaciones nacidas posterior a 1990, familiarizadas con la tecnología pero no necesariamente con los juguetes tradicionales de la industria chilena.

La encuesta global se enfoca en la interacción con tecnologías y la percepción de una plataforma digital de calidad, elementos clave para nuestro proyecto. Además, se exploran aspectos esenciales relacionados con “Juguetes con Memoria”, como la conexión emocional con los juguetes durante la infancia y cómo los participantes perciben una interacción satisfactoria con la plataforma.

Estos datos proporcionarán una comprensión más profunda de las expectativas y necesidades de ambos grupos demográficos, permitiéndonos diseñar una plataforma integral que resuene de manera significativa con la diversidad de usuarios a los que aspiramos llegar.

Cabe mencionar que el número de personas encuestadas fue de 100 y los resultados obtenidos se adjuntaron en la sección de Anexos.

Imagen 40

Pistola espacial, OK Toys, c. 1970.

Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno



Diseño de la Galería Virtual Interactiva

La creación de “Juguetes con Memoria” marca un emocionante hito al dar vida a una Galería Virtual Interactiva, trascendiendo la mera construcción de una página web. Aspiramos a formar un espacio digital educativo y envolvente, enriquecido con detallados modelados en 3D y cautivadoras narrativas históricas. No solo creamos una galería, sino un entorno vivo que evoluciona con cada interacción. Desde el diseño intuitivo hasta los contenidos visuales, buscamos construir un lugar digital donde la historia cobra vida y las generaciones convergen en un diálogo significativo.

En esta etapa, definiremos detalles esenciales para la plataforma que serán considerados como la base de nuestro proyecto digital.

Objetivos de la plataforma:

- Accesibilidad:** Garantizar que la plataforma sea de fácil acceso para todo tipo de usuarios, independientemente de su nivel de familiaridad con la tecnología.
- Interactividad:** Fomentar la participación activa a través de elementos interactivos que permitan a los usuarios explorar las piezas, aprender sobre su historia y compartir sus propias experiencias.
- Educación:** Ofrecer contenido educativo y contextual que enriquezca la comprensión de la historia de los juguetes en Chile y su conexión con el desarrollo industrial.

Plataforma Digital:

En esta fase inicial, nos embarcamos en la creación de nuestra presencia digital mediante la página web. Aseguramos nuestro espacio en línea al registrar el dominio en Nic Chile (Empresa Certificada y Recomendada en Registro de dominios .CL) con el nombre de nuestra plataforma www.juguetesconmemoria.cl marcando así el punto de partida para la materialización de nuestro proyecto.



Imagen 41
Página web en construcción
Fuente: Elaboración propia

Secciones y contenidos:

Después de asegurar el dominio, es crucial definir el contenido específico de nuestra plataforma. A partir de la investigación y una encuesta aleatoria que identifica cuales son los conceptos para conseguir una plataforma “completa” (ver en anexo), hemos identificado tres conceptos clave: Educación, Participación y Conectividad. Basándonos en estos, hemos concretado tres secciones principales:

-Catálogo (Educativo):

En esta sección, presentaremos nuestra colección de Juguetes Chilenos con detalles técnicos específicos.
Objetivo: Proporcionar un recurso educativo completo sobre la industria del juguete en Chile.

-Foro Colectivo (Participación):

Una sección diseñada para la participación activa, permitiendo a los usuarios contribuir con comentarios y generar un relato colaborativo.
Objetivo: Fomentar la participación y construir una historia colectiva en torno a los juguetes chilenos.

-Comunidad (Conectividad):

En esta sección, proporcionaremos opciones para que los usuarios se conecten con aspectos relacionados a la industria del juguete en Chile y exploren diversas interacciones vinculadas a la comunidad juguetil.
Objetivo: Facilitar la conexión de los usuarios con la riqueza de la industria juguetera chilena, ofreciendo un espacio para explorar y participar en interacciones significativas dentro de la comunidad.

Según su perspectiva, al interactuar con plataformas digitales, ¿Qué conceptos considera más importantes según el contenido?

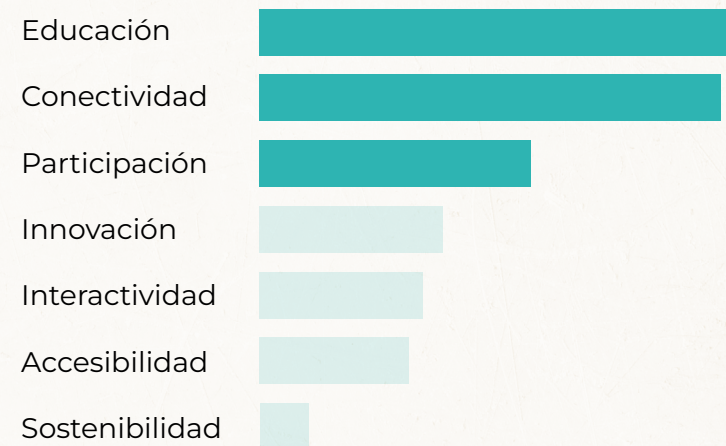


Figura 11
Conceptos importantes
Fuente: Elaboración Propia

Estas secciones están diseñadas para alinear nuestra plataforma con los conceptos fundamentales de Educación, Participación y Conectividad, ofreciendo así una experiencia integral y enriquecedora para los usuarios.



Capítulo III

Desarrollo del Diseño

*“Las experiencias de hoy son
los recuerdos del mañana”*

Isabel Allende

8. Galería Virtual Interactiva



El proceso de creación de esta plataforma va más allá de la simple construcción de una página web; es la construcción de un puente que une generaciones, una ventana interactiva que se asoma a la historia viva de Chile. Cada página diseñada no solo es un reflejo estático del pasado, sino una inyección de vitalidad en cada imagen, modelo y palabra, con la ambición de preservar no solo la memoria, sino de infundirla con vida en el presente y proyectarla hacia el futuro digital.

Este proyecto no es simplemente un destino estático; es un viaje continuo de descubrimiento y conexión. Cada clic, cada exploración, es un paso más en este recorrido, invitando a las generaciones presentes y futuras a sumergirse en la riqueza cultural e industrial de Chile. En lugar de limitarse a ser un punto en el tiempo, la plataforma se erige como un espacio dinámico donde la historia cobra vida y se entrelaza con la experiencia actual, tejida en un diálogo constante entre el pasado y el presente.

Imagen 42
J.A Santis junto a su colección
Fuente: Fotografía Propia

Conceptualización del diseño

En la conceptualización del diseño de este proyecto virtual, exploramos diversos factores que contribuirán a una experiencia positiva del usuario. Desde aspectos fundamentales hasta detalles más específicos, la meta es crear una experiencia agradable que fomente el uso activo de esta nueva plataforma. La esencia de este proceso radica en la generación de un diseño que no solo sea funcional, sino que también inspire y facilite la interacción del usuario de manera intuitiva.

Definición de usuario

Establecer perfiles de usuarios claros es esencial para adaptar la plataforma a sus necesidades. Comprender las características demográficas, comportamientos y expectativas de los potenciales usuarios garantiza un diseño que satisfaga sus requerimientos específicos. En el caso de nuestra plataforma, diseñada para usuarios de todas las generaciones, se llevó a cabo

una investigación mediante encuestas (ver anexo). Este enfoque permitió recoger información valiosa de diversas edades, fusionando las perspectivas de dos grupos principales:

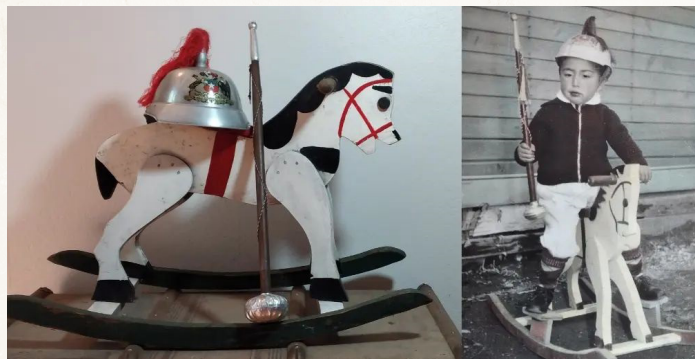


Imagen 43

Caballos Tomas Solís, guaripola y casco Gilbertt, 1970.

Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno

Tipos de Usuarios



Usuarios de generaciones pasadas (mayores de 50 años) en Chile:

Personas mayores de 50 años que vivieron su infancia durante el desarrollo industrial del juguete en Chile, aproximadamente entre 1940 y 1975. Aunque podrían no estar familiarizados con la tecnología actual, su aporte es invaluable gracias a su rica perspectiva histórica.



Individuos familiarizados con tecnologías contemporáneas:

Personas que, aunque no hayan tenido experiencia directa con juguetes chilenos de la época mencionada, sí están familiarizadas con las tecnologías modernas. Este enfoque inclusivo busca diseñar la plataforma considerando las necesidades y expectativas de ambos grupos generacionales, asegurando así una experiencia enriquecedora y accesible para todos.

Figura 12

Tipos de Usuarios

Fuente: Elaboración Propia

Principios de diseño

Los principios de diseño son pilares esenciales que dirigen las decisiones creativas y técnicas en la creación de la plataforma “Juguetes con Memoria”. Establecer principios claros, como simplicidad, consistencia, accesibilidad y atractivo visual, actúa como un faro orientador para el desarrollo. Estos principios garantizan una apariencia y funcionalidad coherentes en la plataforma, contribuyendo así a una experiencia de usuario armoniosa y efectiva. Considerando los datos recopilados mediante encuestas

segmentadas por la edad (ver anexo), se identificaron dos necesidades clave basadas en las preferencias de diferentes grupos de usuarios. Aquellos menos familiarizados con la tecnología expresaron la importancia de la familiarización con la navegación”. Por otro lado, los usuarios más jóvenes, habituados a la tecnología, destacaron la necesidad de “interactividad”. Así mismo, ambos segmentos señalaron la importancia de un diseño atractivo y además de fácil uso.

Ante esta diversidad de requerimientos, optamos por un enfoque de diseño “simple y dinámico”. Esto busca facilitar la interacción de usuarios de todas las edades, garantizando que la plataforma sea accesible y atractiva, al mismo tiempo que cumple con los estándares de navegación intuitiva para aquellos menos familiarizados con la tecnología.



Imagen 44
Micro Ardilla, litografía
Fuente: Fotografía propia.

¿Cuáles son los aspectos que más valoras al seleccionar una plataforma en línea?

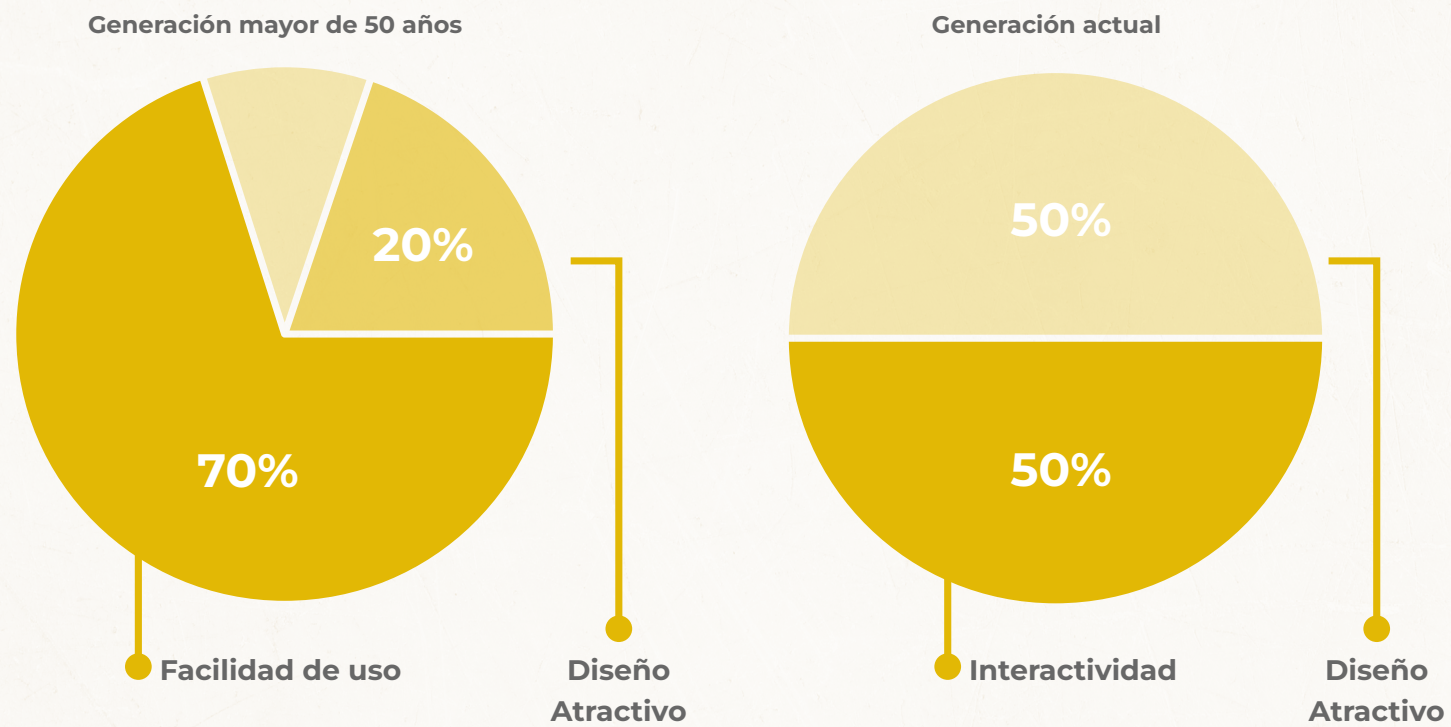


Figura 13
Aspectos valorados
Fuente: Elaboración Propia

¿Qué tan importante consideras la familiarización con la navegación en plataformas digitales?

Generación mayor de 50 años

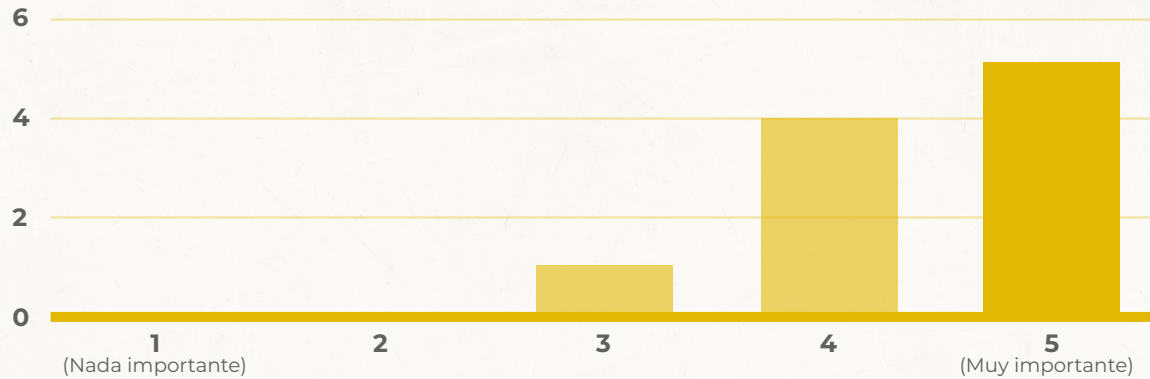


Figura 15
Familiarización plataforma digital
Fuente: Elaboración Propia

¿Cuánta importancia le das a la interactividad al utilizar plataformas en línea?

Generación actual

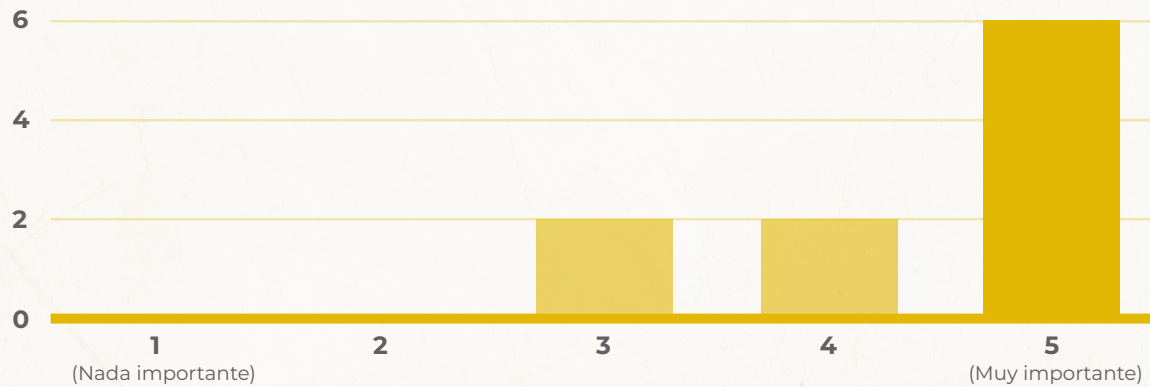


Figura 14
Importancia Interactividad
Fuente: Elaboración Propia

Exploración de elementos del diseño industrial

La exploración de los elementos del diseño industrial es fundamental para dar vida a la Galería Virtual de nuestro proyecto “Juguetes con Memoria”. Este proceso implica analizar cómo los principios de diseño industrial pueden ser aplicados de manera digital para potenciar la experiencia del usuario. Al adoptar aspectos estéticos y funcionales de esta disciplina, logramos conferir a la plataforma un toque único y atractivo, generando una experiencia visualmente impactante y coherente.

Considerando que el diseño industrial es esencial en la creación de juguetes chilenos, hemos integrado elementos clave para dotar a nuestra plataforma de un carácter industrial auténtico, más allá de su aspecto gráfico. En este contexto, hemos identificado dos elementos fundamentales:

Imagen 46
Pato balancín, Madera esmaltada, Oscar Bubert, 1936.
Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno

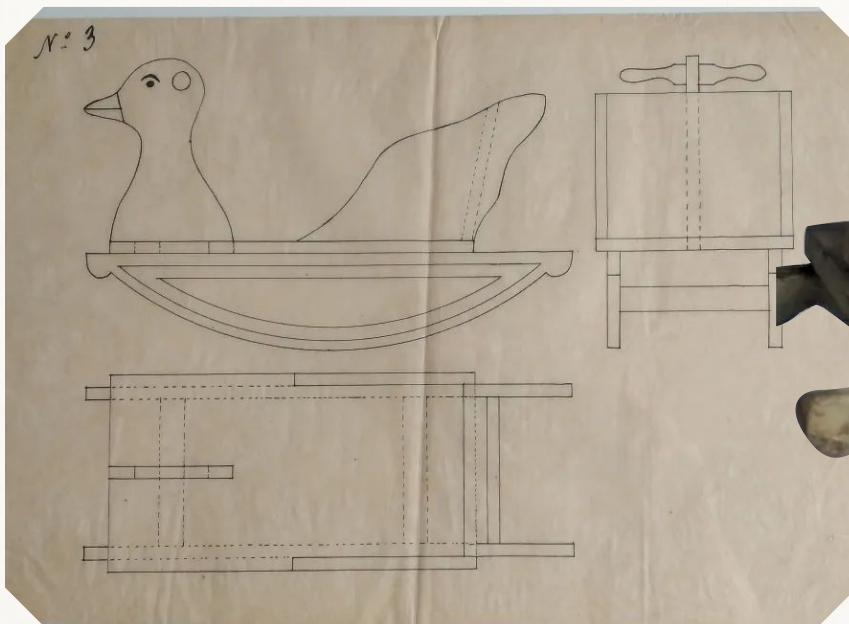
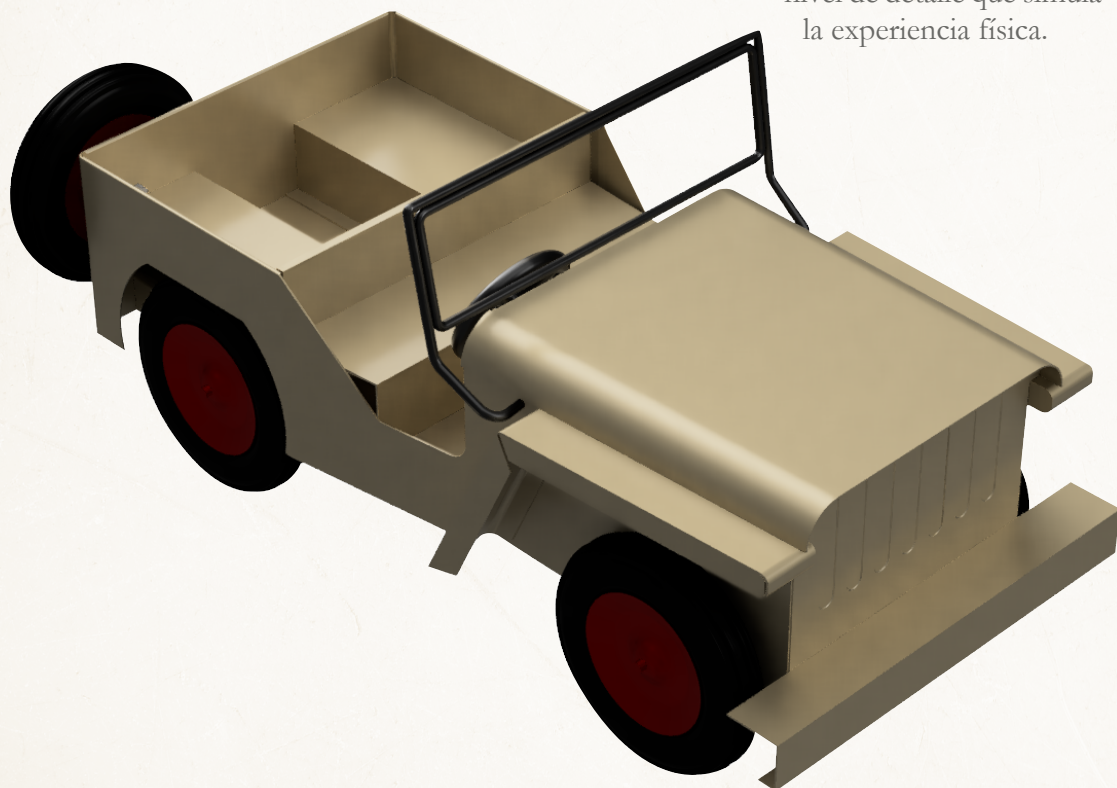


Imagen 45
Plano original, cabeza del balancín. Madera esmaltada, Oscar Bubert, 1936.
Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno



Visualización 3D

La capacidad de renderizado específico de programas como Inventor nos permite crear representaciones tridimensionales precisas de los juguetes seleccionados. Estas representaciones no solo ofrecen una imagen realista del objeto, sino que permiten a los usuarios interactuar con la pieza digital. La posibilidad de girar, acercar y alejar la imagen brinda una experiencia inmersiva, acercando virtualmente la pieza a los usuarios de manera única. Esta sección busca que el usuario pueda apreciar la pieza seleccionada con un nivel de detalle que simula la experiencia física.



Planimetrías

En nuestra galería virtual, dedicaremos una sección especial para exhibir las planimetrías reales de los juguetes seleccionados. Más allá de la estética, estas representaciones técnicas ofrecen una visión detallada del proceso industrial que dio vida a cada objeto. La inclusión de planos no solo acerca al usuario al aspecto técnico, sino que también preserva la esencia industrial de las piezas. Al proporcionar estos planos, no solo estamos ofreciendo información valiosa, sino que también estamos contribuyendo a la conservación del patrimonio industrial, permitiendo la recreación de las piezas en el futuro.

Imagen 47
Renderizado Jeep Ambulancia
Fuente: Fotografía propia

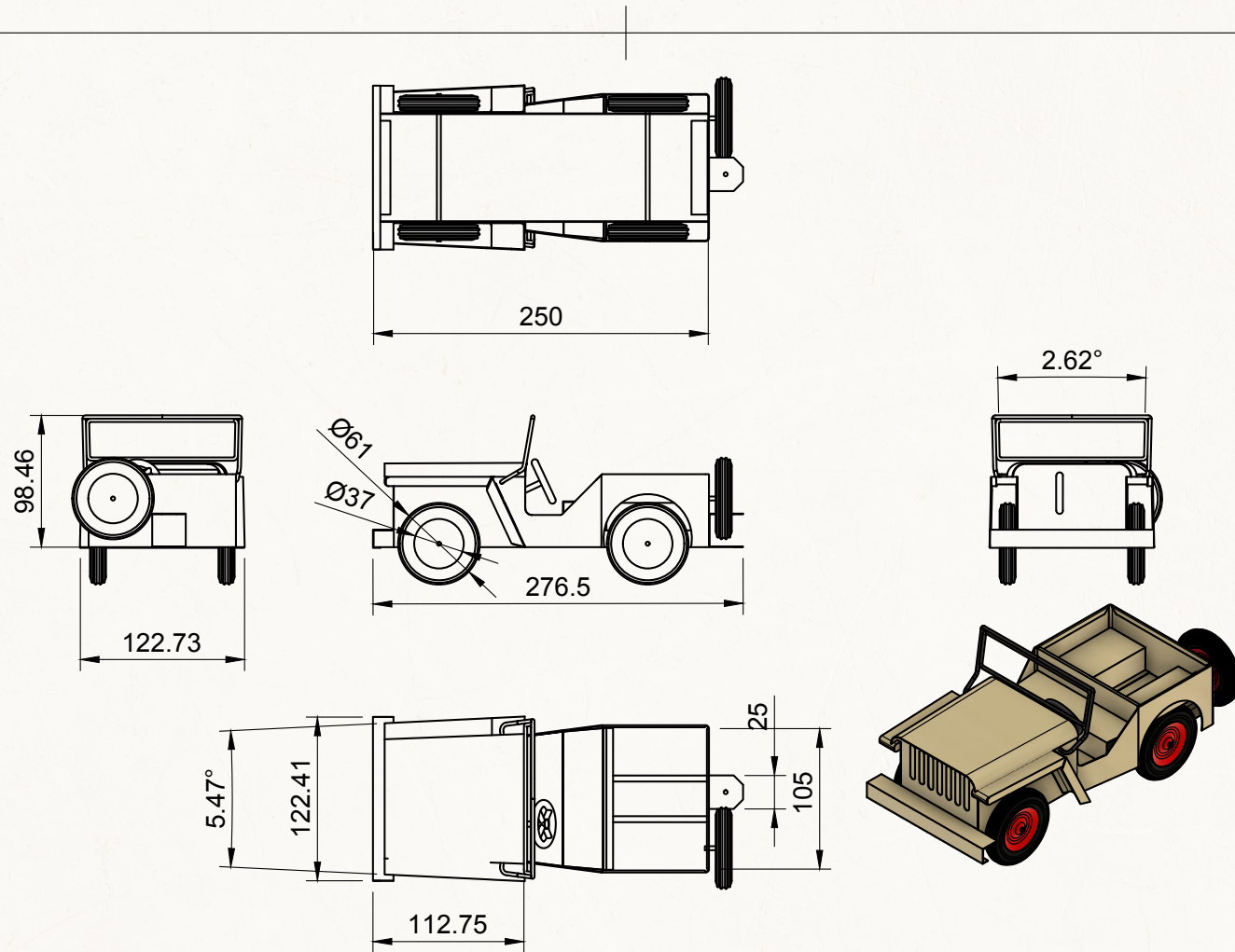


Figura 16
 Planimetría Jeep Ambulancia
 Fuente: Elaboración Propia

Tecnologías y herramientas

En una era caracterizada por avances tecnológicos significativos, nuestro proyecto “Juguetes con Memoria” se suma a esta evolución global, reconociendo la importancia de adaptarse a los cambios tecnológicos que acontecen de manera rápida y constante. La dinámica de la tecnología contemporánea exige una actualización constante, y nuestro proyecto se compromete a incorporar las herramientas más modernas y efectivas para ofrecer una experiencia de usuario vanguardista y enriquecedora.

Este enfoque tecnológico se traduce en la implementación de soluciones avanzadas y actualizadas que permitan una interacción dinámica y atractiva en la Galería Virtual. La adopción de herramientas de última generación garantizará no solo un diseño visualmente impactante, sino también una navegación fluida y accesible para usuarios de todas las edades.

Asimismo, se considerará la integración de tecnologías emergentes que potencien la experiencia del usuario, como la inteligencia artificial para personalizar contenidos, facilitar la navegación y enriquecer las interacciones. En este contexto, nuestro proyecto no solo se alinea con las tendencias actuales, sino que también anticipa futuros desarrollos tecnológicos para mantenerse a la vanguardia en la preservación y difusión del patrimonio juguetero chileno.

Plataforma web

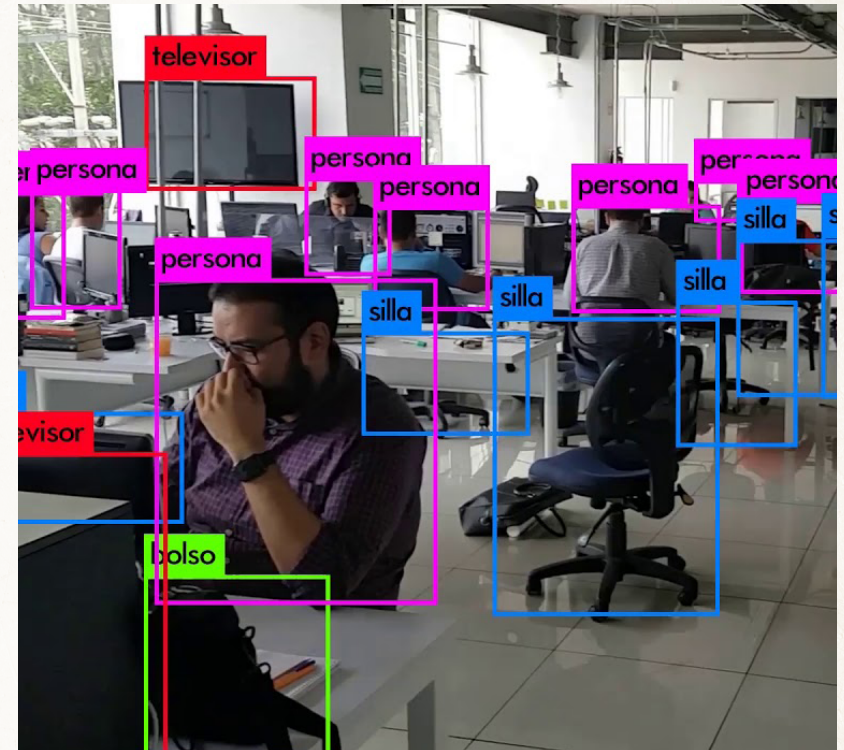
En el contexto del creciente panorama de medios virtuales, que abarca desde plataformas de streaming hasta redes sociales y aplicaciones diversas, hemos optado por la creación de una página web como el medio principal para llevar a cabo nuestro proyecto “Juguetes con Memoria”. La decisión de centrarnos en una plataforma web se basa en consideraciones claves extraídas de nuestra encuesta (ver anexo), donde se evidenció que las personas dedican una parte significativa de su tiempo diario a la navegación en la web.

Esta elección estratégica responde a la necesidad de llegar a un público global, permitiendo un acceso abierto y universal. En comparación con una aplicación independiente, la página web ofrece una mayor accesibilidad al eliminar la barrera de instalación de programas adicionales. Esta decisión se alinea con nuestra visión de crear una experiencia inclusiva que trascienda las limitaciones geográficas.

La página web no solo se concibe como una plataforma virtual, sino como un puente digital que vincula la rica colección física de juguetes de Santis con la audiencia global. Dada la ausencia de un espacio físico dedicado a la exhibición de estos juguetes, la preservación a través del formato digital se vuelve esencial. La plataforma web no solo cumplirá la función de galería virtual sino que también actuará como un archivo digital en constante evolución, preservando la memoria histórica de la industria juguetera chilena para las generaciones presentes y futuras.

Imagen 48

Reconocimiento de objetos y personas con inteligencia artificial

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=z8RVC7VmYBk>

Inteligencia Artificial

En los últimos tiempos, hemos sido testigos del creciente uso de la Inteligencia Artificial (IA), una innovación tecnológica que ha revolucionado diversos campos. La IA ha demostrado su capacidad para explorar y generar elementos específicos, así como reconstruir materiales perdidos debido a la influencia humana o el paso del tiempo. En este contexto, nuestra plataforma busca establecer una conexión simbólica con esta tecnología, reconociéndose como una herramienta beneficiosa para la sociedad.

Bajo estos principios, hemos integrado la capacidad de la IA en una de las secciones de la plataforma. Esta funcionalidad permitirá identificar piezas de forma personalizada, generando un contexto enriquecedor en torno a cada objeto dentro del espacio virtual. La intención es aprovechar el potencial de la IA para ofrecer experiencias únicas e interactivas a los usuarios, impulsando así el valor educativo y participativo de la plataforma, además de lograr una familiarización en los usuarios con esta tecnología.

Imagen 49

Juego interactivo de Inteligencia Artificial en colaboración con google.

Museo Interactivo Mirador

Fuente: <https://latam.googleblog.com/2019/08/la-inteligencia-artificial-se-vive-y.html>

Diseño detallado y desarrollo



Imagen 50
Cartel publicitario de "Casa García" Importante juguetería. 1943.
Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno

estético que se convertirá en la voz visual de la plataforma "Juguetes con Memoria". Este proceso implica la creación de elementos visuales coherentes con la esencia del proyecto, utilizando herramientas y técnicas de diseño para lograr una presentación atractiva y funcional. Cada detalle

En la fase de Diseño Detallado y Desarrollo, nos sumergimos en la creación visual y funcional de la Galería Virtual. Este paso crucial se desglosa en tres componentes esenciales que dan forma y vida a nuestra plataforma: los componentes de Diseño de identidad visual, la estructura de secciones y el desarrollo web. Cada aspecto se aborda con precisión y dedicación para garantizar una experiencia integral, desde lo estético hasta lo interactivo, proporcionando a los usuarios un viaje envolvente a través de la historia de los juguetes chilenos.

Diseño de la identidad visual

En la etapa del Diseño de la Identidad Visual, nos sumergimos en el lenguaje

gráfico se aborda con meticulosidad para ofrecer una experiencia visualmente impactante.

Al aplicar los principios de diseño propuestos por Samara (2007), tales como la importancia de tener un concepto claro, evitar el diseño sin propósito y seleccionar colores con significado, garantizamos una identidad visual que no solo sea estéticamente agradable, sino que también comunique de manera efectiva la narrativa y el propósito de nuestro proyecto.

A continuación, abordaremos de manera detallada los aspectos visuales relevantes que nuestra plataforma digital debe contener, guiado por dos conceptos claves en nuestro proyecto: Juguete y Recuerdo



Imagen 51
Diseño en litografía, Hojalata, Micro Ardilla.
Fuente: Fotografía propia

Paleta de colores

Los colores desempeñan un papel fundamental en la construcción de nuestra identidad de marca, sirviendo como una herramienta estratégica para transmitir significados y evocar sensaciones. La psicología del color, según Heller (2004), nos revela que cada color puede estar vinculado a conceptos y emociones específicas, influyendo en la percepción del espectador de manera inconsciente.

En nuestro análisis, identificamos el significado general de los colores y exploramos paletas específicas en Adobe Color asociadas a dos conceptos clave para nuestro proyecto: “Juguete” y “Recuerdo”.

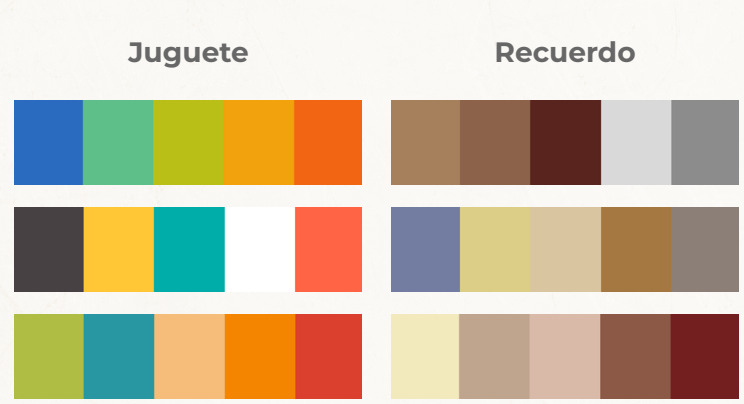


Figura 17
Paleta de colores concepto: Juguete y Recuerdo
Fuente: <https://color.adobe.com/es>

Al revisar la historia y la estética de los juguetes de épocas pasadas a través de fotografías, notamos que los colores predominantes eran vibrantes y a la vez algo opacos (muchas veces por el material), a menudo asociados con la simplicidad y la autenticidad. Esta observación nos inspiró a seleccionar una paleta que refleje la luminosidad y la nostalgia de los juguetes clásicos, manteniéndonos fieles a la esencia de la época.

Paleta de colores - Juguetes chilenos



Figura 18
Paleta de colores juguetes chilenos
Fuente: Elaboración Propia

Sacando los referentes anteriormente expuestos, la paleta de colores para nuestro proyecto queda compuesta de la siguiente forma:

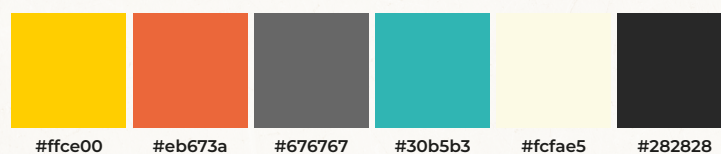


Figura 19
Paleta de colores proyecto
Fuente: Elaboración Propia

Esta paleta combina colores cálidos y fríos para lograr un equilibrio entre la vitalidad y la calma. El amarillo intenso y el naranja aportan energía y emoción, mientras que el verde azulado y el gris proporcionan un contraste refrescante y elegante. El amarillo pálido agrega un toque de suavidad y luz, creando una paleta versátil que puede adaptarse a diferentes contextos y transmitir una sensación general de positividad.

Es una paleta por contraste, relativa a los años y que además, atribuye a los conceptos de infancia, siendo interactivo y a la vez nostálgico.

Para validar la idoneidad de esta paleta de colores para nuestro proyecto “Juguetes con Memoria”, se consultó a distintos usuarios acerca de los conceptos o frases que les evocaba al observar esta combinación cromática. El cuadro

que se muestra a continuación refleja las respuestas diversas, pero al mismo tiempo correlacionadas, que obtuvimos.

¿Qué concepto o frase se te viene a la mente cuando ves la paleta de colores?

Persona	Concepto/Frase	Persona	Concepto/Frase
1	“Reuerdo”	2	“Me causa alegría”
3	“Los juguetes tenían esos tonos”	4	“Son colores felices y nostálgicos”
5	Divertido	6	“Algo antiguo pero vivo”
7	“Colores de recuerdo”	8	“Un recuerdo alegre”
9	“Me hace sentir contento”	10	Movimiento

Figura 20
Concepto o frase asociada a paleta de colores
Fuente: Elaboración Propia

Con base en los resultados obtenidos y el criterio de diseño implementado, hemos creado el moodboard de nuestro proyecto. Esta herramienta visual funciona como un collage estratégico que representa nuestras ideas y la esencia de Juguetes con Memoria.



Figura 21
Moodboard Juguetes con Memoria
Fuente: Elaboración Propia

Logo “Juguetes con Memoria”

Para desarrollar el logo de nuestro proyecto, exploramos diversos referentes visuales alineados con los conceptos fundamentales. Durante este proceso, identificamos elementos significativos que merecían ser destacados.

En lo que es destacable, cabe resaltar que todos los logos presentan elementos distintivos propios de un juguete.

Además, se juega creativamente con las letras para conferirles un enfoque didáctico. Algunos logran integrar de manera excepcional el objeto con el logo, mientras que en otros casos se nota más la desconexión entre los elementos del logo y los objetos. Este contraste aporta variedad y abre oportunidades para ajustar y mejorar la cohesión visual en algunos casos.

Posteriormente, generamos varios bocetos digitales que incorporan los requisitos clave: simplicidad, atractivo, concepto y nostalgia. Después de un análisis interno, seleccionamos el diseño final que cumplía con estas características.



Imagen 52
Pollito de arrastre en madera, sin identificar, 1925.
Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno

Referentes visuales



Figura 22
Referentes de logos
Fuente: Elaboración Propia

En la creación del logo final, seguimos un proceso de diseño que partió desde lo más simple y evolucionó al incorporar aspectos de movilidad para infundir dinamismo en nuestro bosquejo. Inicialmente, lo muy simple parecía desconectado de la esencia que realmente buscábamos transmitir. Para abordar esto, decidimos inspirarnos en los antiguos carritos de juguete y las ruedas emblemáticas de ese período.

El objetivo era vincular nuestro logo con estos elementos del juguete. Comenzamos incorporando de forma simbólica una parte de estos elementos, manteniendo una referencia sutil. A medida que avanzábamos, experimentamos con la paleta de colores, notando que las letras parecían demasiado rígidas. Para capturar la esencia natural de los juguetes y añadir un toque de movimiento, decidimos darle dinamismo a la tipografía.

Después de múltiples análisis y recibir comentarios de diversas personas, llegamos al logo final. En este, se refleja una paleta de colores que se ajusta a la atmósfera que describimos anteriormente. Además, para recrear la estética de los juguetes antiguos, añadimos un toque de materialidad gastada, evocando el paso del tiempo que a menudo se encuentra en estos objetos patrimoniales.

Para evaluar exhaustivamente la efectividad del logo y su



Figura 23

Proceso creativo logo Juguetes con Memoria
Fuente: Elaboración Propia

Imagen 53
Manumovil de madera,
Oscar Bubert, 1938
Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno



Imagen 54
Carrito de arrastre,
Neumann, 1956
Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno

Figura 24
Opiniones sobre percepción de logo.
Fuente: Elaboración Propia

capacidad para representar la esencia fundamental que buscamos comunicar, decidimos someterlo al juicio de un grupo conformado por cinco individuos ajenos al ámbito del diseño. Estas personas, seleccionadas por su perspectiva externa y fresca, proporcionaron insights valiosos que contribuyeron significativamente a nuestra evaluación del impacto y la comprensión que el logo genera en un público más amplio. Sus percepciones fueron las siguientes:

¿Qué percibes de este logo?

Persona	Opinión
1	“Me gusta porque tiene movimiento y se asemeja muy bien a las actividades que uno hacía con los juguetes”
2	“Me encanta que tenga rueditas, se ve igual que un carrito de esos de madera”
3	“A parte de parecer un carro de madera antiguo, parecen dos ojos que están mirándome, como mirar al pasado”
4	“Lo encuentro genial, los colores y la forma, siento que van muy complementados”
5	“El logo me transmite nostalgia y juguetes clásicos. La combinación de colores es agradable”

Tipografía

En el diseño efectivo, el uso apropiado de las tipografías es esencial, según las pautas de Samara (2007). Se destaca la importancia de abordar las tipografías con la misma atención que se presta a las imágenes, considerando cómo una familia tipográfica específica puede transmitir la idea pretendida.

Siguiendo el principio de “menos es más”, nos propusimos seleccionar una tipografía que fuera simple y fácilmente legible, manteniendo coherencia con la intención de nuestro proyecto: la intuitividad.

Para ello, exploramos varias tipografías que pudieran concordar con nuestras metas. Finalmente, elegimos la familia tipográfica Montserrat para utilizar en toda nuestra plataforma. Diseñada por la argentina Julieta Ulanovsky, se ha convertido en una popular y muy utilizada tipografía en el mundo.

Es importante destacar que expertos en tipografía sugieren evitar mezclar muchas tipografías dentro de una obra, ya que puede resultar visualmente abrumador. Por lo tanto, dentro de la familia Montserrat, optamos por utilizar solo dos formatos: Extra Bold y Regular.

Extra Bold

Montserrat

**A B C D E F G H I J K L
M N Ñ O P Q R S T U V**

W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! ; ? ¿ - + # \$ &

Regular

Montserrat

A B C D E F G H I J K L M
N Ñ O P Q R S T U V W X

Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! ; ? ¿ - + # \$ &

Imagen 55
 Platillo volador, Termokhon, 1964.
 Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno

La tipografía Montserrat se utiliza con frecuencia en diseño gráfico y proyectos visuales debido a sus características estéticas y funcionales. Aquí hay algunas razones comunes para usar la tipografía Montserrat:

Legibilidad: Montserrat es conocida por su legibilidad y claridad, lo que la hace adecuada para diversos contextos de lectura. Su diseño simple y limpio facilita la comprensión del texto.

Versatilidad: La versatilidad de la tipografía Montserrat la hace adecuada para una variedad de aplicaciones, desde diseño de logotipos hasta material impreso y digital. Se puede utilizar tanto en títulos como en cuerpos de texto.

Modernidad: Montserrat tiene un estilo moderno y contemporáneo, lo que la convierte en una opción popular para proyectos que buscan transmitir una imagen fresca y actualizada.

Diseño Geométrico: Esta tipografía se basa en principios geométricos, con formas limpias y proporciones bien equilibradas. Este enfoque geométrico le da un aspecto moderno y ordenado.

Gratuita y de código abierto: Montserrat está disponible de forma gratuita y bajo una licencia de código abierto, lo que significa que se puede utilizar sin costos y se puede modificar según las necesidades del proyecto.

Amplia Gama de Estilos: Montserrat ofrece varias opciones



de pesos y estilos, lo que permite una mayor personalización y adaptabilidad a diferentes estilos de diseño.

Compatibilidad con Diseño Responsivo: Su diseño claro y simple facilita su legibilidad en diversos tamaños y dispositivos, lo que es beneficioso para proyectos de diseño responsivo.

En resumen, la tipografía Montserrat es apreciada por su combinación de legibilidad, modernidad y versatilidad, lo que la convierte en una elección popular en el ámbito del diseño gráfico y la comunicación visual.

Íconos

En el contexto de nuestra plataforma web, “Juguetes con Memoria”, los íconos desempeñan un papel crucial al proporcionar representaciones visuales instantáneas de las diversas funciones y categorías. Estos elementos gráficos simplificados son esenciales para mejorar la comprensión y facilitar la navegación del usuario.

La selección de íconos se ha realizado cuidadosamente para alinearse con la identidad visual general del proyecto y garantizar su comprensión intuitiva. Mantener la coherencia en el estilo y diseño de los íconos es fundamental para lograr una apariencia unificada y mejorar la experiencia del usuario. Además, la elección de íconos ha considerado la diversidad de usuarios, asegurando que las representaciones gráficas sean comprensibles para todas las edades y niveles de familiaridad con la tecnología.

Proponemos una iconografía sencilla y de fácil visualización, con trazos uniformes que permiten una comprensión instantánea de las secciones y sus funciones. Además, hemos incorporado una textura de íconos en el fondo de la plataforma, representando juguetes fabricados en la época. Estos íconos, con un estilo de “trazo de lápiz”, añaden un toque de globalidad y ligereza visual al conjunto.



Figura 25
Íconos botones galería virtual interactiva
Fuente: Elaboración Propia

Botones

Los botones también desempeñan un papel importante en la plataforma, ya que sirven como puntos de interacción directa para los usuarios, los llamados “Call to Action” (CTA). Su diseño y disposición afectan directamente la usabilidad y la experiencia general del usuario. Aquí presentamos algunas consideraciones clave relacionadas con los botones en nuestra plataforma “Juguetes con Memoria”.

Diseño atractivo y coherente: Los botones deben tener un diseño atractivo y coherente con la identidad visual de la plataforma. Esto incluye la elección de colores que se alineen con la paleta general y el uso de tipografías consistentes.

Tamaño y Espaciado: Es fundamental que los botones tengan un tamaño adecuado para facilitar su interacción. El espaciado entre los botones también debe ser cuidadosamente considerado para evitar confusiones y garantizar una experiencia de usuario fluida.

Funcionalidad Clara: Cada botón debe tener una función clara y comprensible. Los usuarios deben poder identificar fácilmente la acción que realizarán al hacer clic en un botón específico.

Los botones en nuestra plataforma “Juguetes con Memoria” están cuidadosamente diseñados para brindar

una interacción intuitiva y agradable, manteniendo la coherencia visual y teniendo en cuenta la diversidad de usuarios y dispositivos. Siguiendo la premisa de la simplicidad, hemos optado por utilizar el concepto clásico de “botón”, presentándolo de manera clara y con la forma reconocible de un botón tradicional. Esta elección busca que los usuarios puedan identificar de forma instintiva las áreas de interacción.

Además, para agregar un toque de nostalgia y conexión con la temática de juguetes, hemos incorporado figuras geométricas que reflejan las formas simples características de los juguetes de esa época. Este enfoque no solo refuerza la identidad visual de nuestra plataforma, sino que también evoca recuerdos relacionados con los propios juguetes.



Imagen 56

Cocinita Ardilla, 1948

Fuente: Juguetes, 100 años de fabricación chilena

Diseño de botones circulares

Botón + Ícono + Palabra



Diseño de botones horizontal

Botón + Palabra



Estructura de secciones

Con las nociones básicas de diseño resueltas, se avanza hacia la configuración de los elementos clave de las secciones en nuestra plataforma “Juguetes con Memoria”. La estructura ha sido meticulosamente diseñada para asegurar una distribución lógica y fácil navegación, brindando a los usuarios una experiencia organizada y fluida. La selección de las secciones se fundamenta en los principios fundamentales de nuestro proyecto: educación, participación y conectividad.



Imagen 57
Tren hojalata, litografía
Fuente: Fundación Museo del Juguete Chileno

Sección de Página Inicial:

La intención es que el usuario obtenga una buena primera impresión al ingresar a nuestra plataforma. Destacamos el logo con elementos visuales y un botón de gran tamaño para asegurar que el usuario identifique fácilmente estos elementos visuales como botones, generando así una acción intuitiva y una respuesta predeterminada cuando vea elementos similares en el resto de las secciones.

Sección de Página principal (menú):

En una segunda fase de interacción, el usuario accede a la página del menú principal, donde se destacan tres botones principales que dirigen a distintas secciones de la plataforma. Esta página central reúne todas las opciones disponibles dentro del sitio web y es el punto al que redirigen las otras secciones al volver al menú principal.

Sección Catálogo (Educativo):

En este espacio, exhibimos la completa colección de Juguetes Chilenos. La finalidad es que el usuario pueda visualizar todos los objetos de manera ordenada. La disposición de los elementos está diseñada para facilitar la exploración y comprensión de cada juguete, proporcionando una experiencia educativa y detallada. Además, se incorporará la opción de utilizar un filtro de búsqueda que permita agrupar los elementos según el año, fabricante o materialidad.

Sección específica (juguete) del catálogo:

Cada elemento que integra la colección contará con una página dedicada, donde el juguete se desglosará con diversos detalles técnicos e información relevante. La intención es crear una ficha individual asociada a cada juguete, proporcionando así una experiencia detallada y enriquecedora para los usuarios interesados en conocer más acerca de un juguete específico.

Sección Foro Colectivo (Participación):

Esta sección tiene como propósito fomentar la participación de los usuarios mediante la creación colaborativa de relatos. Permitirá a cada persona compartir sus comentarios, fotografías y experiencias para contribuir a la construcción de una historia colectiva en torno a los juguetes chilenos. La interacción activa de la comunidad en esta sección enriquecerá la narrativa general y promoverá la conexión entre los usuarios.

Sección Comunidad (Conectividad):

En esta sección, ofrecemos opciones para que los usuarios se conecten con aspectos relacionados con la industria del juguete en Chile y exploren diversas interacciones vinculadas a la comunidad juguetil. La sección incluye los siguientes elementos:

- **Escanea MemorIA:** Esta funcionalidad permite al usuario vincular su dispositivo a la inteligencia artificial para

reconocer el contexto de algún juguete u objeto utilizando esta tecnología. Esto se logra gracias al avanzado sistema de Google, que permite reconocer objetos mediante la IA y buscar información relacionada con ellos. A futuro, la idea es que los usuarios puedan escanear un juguete, y la plataforma lo vincule directamente para buscarlo en “Juguetes con Memoria”.

- **Reparadora de Juguetes:** Para preservar no solo los objetos digitalmente, sino también en la realidad, esta sección facilita el contacto directo con personas dedicadas a la restauración y reparación de objetos, especialmente juguetes. Aunque existen emprendimientos que realizan este tipo de trabajos, la visión a futuro es establecer una conexión directa con el museo del juguete chileno, contribuyendo así a preservar la historia autobiográfica y colectiva.

- **Contacto:** Siempre es fundamental mantener un contacto directo con quienes interactúan con la plataforma. Esta sección está destinada a aquellos que posean juguetes y deseen donarlos a la colección. Al contactarnos, se generarán una serie de preguntas predeterminadas que el usuario puede responder, permitiendo establecer un criterio de selección coherente con lo que realmente se necesita en la colección: juguetes de la industria nacional.

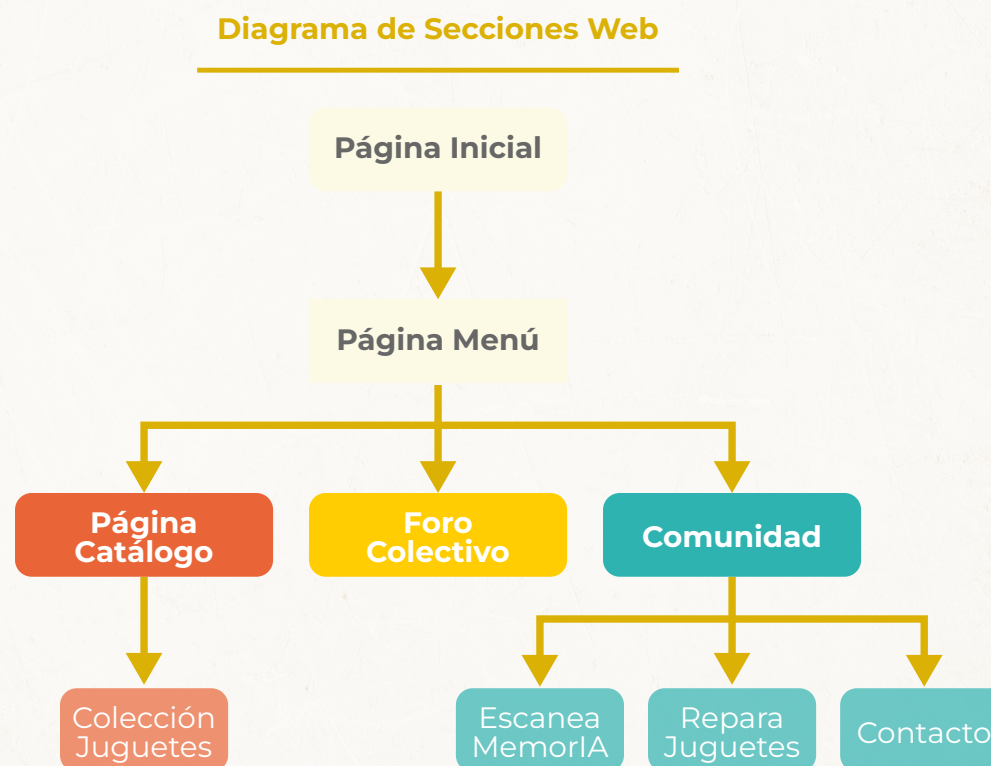
Desarrollo web

En esta etapa del desarrollo web, nos sumergiremos en un análisis detallado de cada sección, explorando a fondo tanto su presentación visual como la configuración de su diseño. Además, examinaremos minuciosamente la interconexión entre las distintas páginas, asegurándonos de proporcionar una experiencia fluida y coherente para el usuario a lo largo de toda la plataforma.

En la figura que se presenta a continuación, se detalla de manera lineal el diagrama de interacción entre secciones, describiendo con precisión el camino virtual que se recorre en la navegación por la plataforma.

Adicionalmente, realizaremos una visualización detallada de cada una de las secciones, profundizando en su composición gráfica y generando un bosquejo que refleje de manera fiel las posibilidades que nos ofrece la plataforma digital. Este enfoque permitirá obtener un diseño visualmente atractivo y funcional para optimizar la experiencia del usuario.

Figura 26
Diagrama web de secciones
Fuente: Elaboración Propia



Diseño y diagrama de Secciones Web

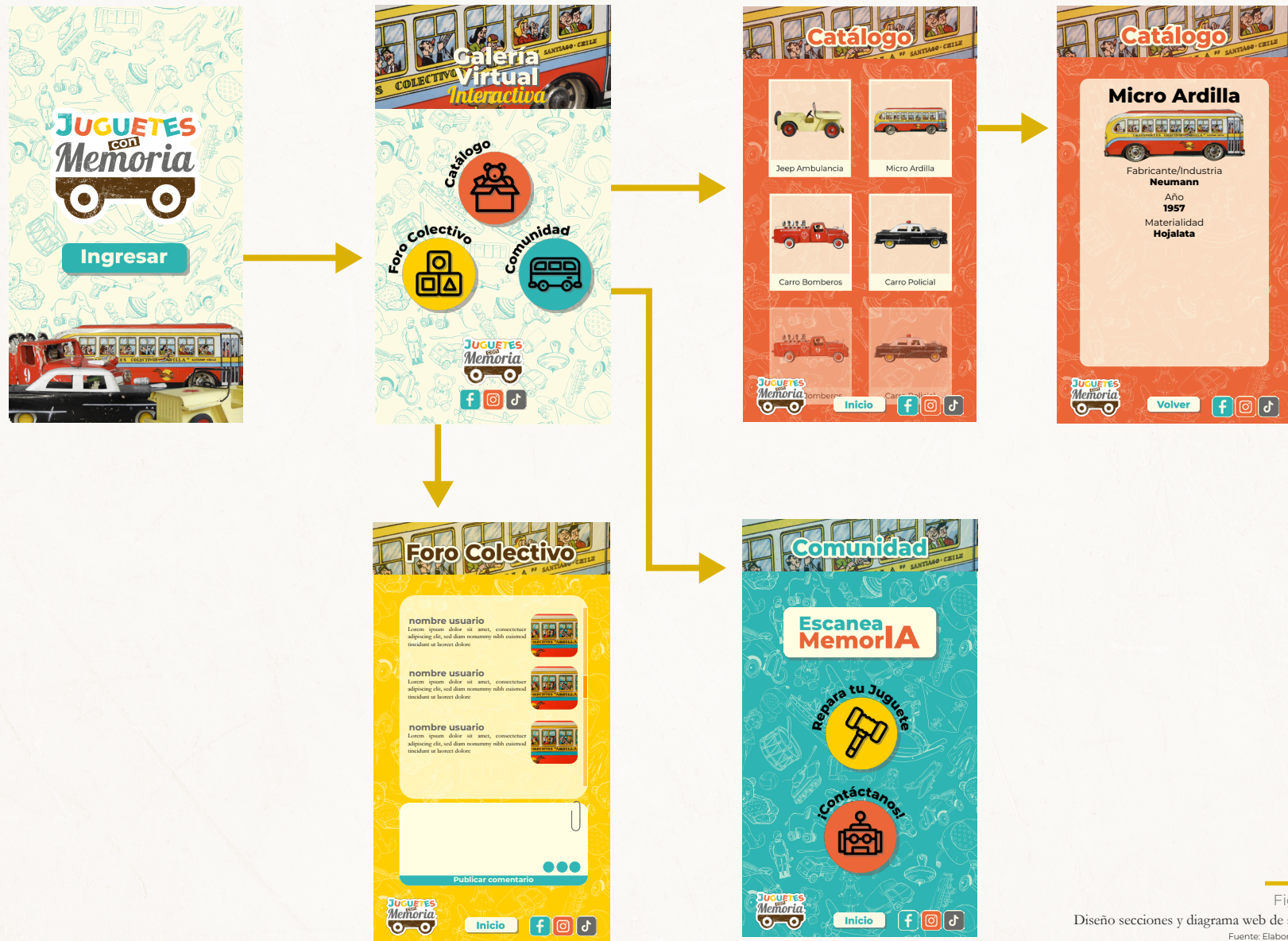


Figura 27

Diseño secciones y diagrama web de secciones

Fuente: Elaboración Propia

Preservación y difusión del patrimonio

En este segmento específico, nos sumergiremos de lleno en el análisis detallado de las estrategias y enfoques diseñados para la preservación a largo plazo y la difusión accesible del valioso patrimonio vinculado a la próspera industria del juguete en Chile. Exploraremos minuciosamente las tácticas implementadas para garantizar la conservación duradera de este legado cultural, al mismo tiempo que nos enfocaremos en proporcionar una difusión inclusiva y fácilmente accesible para todos los interesados en este fascinante universo del juguete chileno.

Preservación a largo plazo

La preservación a largo plazo es esencial para garantizar que el legado cultural de la industria del juguete chileno se conserve de manera adecuada y que esta plataforma sea segura frente a los posibles problemas virtuales. En este contexto, se llevarán a cabo las siguientes acciones:

Digitalización y Archivo:

Se implementará un proceso exhaustivo de digitalización de los juguetes y objetos relevantes, creando un archivo digital detallado. Este enfoque garantizará la conservación de la información visual y técnica asociada a cada pieza. Además, teniendo cada juguete modelado en 3D, nos permite contar con los archivos oficiales para compartirlos de manera abierta.

Almacenamiento Seguro:

Se establecerán medidas de almacenamiento seguro para proteger los objetos digitales, considerando condiciones óptimas y métodos de conservación que eviten los problemas técnicos a lo largo del tiempo. Un caso muy común dentro del mundo digital es que las páginas sean hackeadas y ante esto es necesario considerar los resguardos correspondientes de seguridad virtual.

Copias de Respaldo:

La creación de copias de respaldo periódicas, tanto de la plataforma digital como de la información asociada a los objetos físicos, asegurará la continuidad y la recuperación de datos en caso de eventos imprevistos.

Difusión y accesibilidad

En este apartado, se abordarán de manera específica las estrategias y técnicas fundamentales para lograr una difusión efectiva y una accesibilidad óptima del patrimonio cultural relacionado con la industria del juguete en Chile. Se detallarán de manera precisa las tácticas implementadas con el objetivo de maximizar la difusión del legado cultural, garantizando al mismo tiempo una accesibilidad eficiente para un público amplio.

Plataforma en Línea:

La plataforma “Juguetes con Memoria” proporcionará un acceso global a través de internet, permitiendo que personas de diversas ubicaciones puedan explorar y aprender sobre la rica historia de la industria del juguete en Chile.

Interactividad Educativa:

Se desarrollarán herramientas interactivas dentro de la plataforma que involucren a los usuarios para fomentar así una comprensión más profunda y participativa del patrimonio.

Redes Sociales

La integración con redes sociales facilitará la difusión del proyecto, permitiendo a los usuarios compartir sus experiencias, comentarios y contribuciones. La participación activa de la comunidad ampliará el alcance y la conciencia del proyecto. Es importante destacar que en caso de establecer una colaboración con la Fundación del Museo del Juguete Chileno, se podría explorar la opción de vincular las cuentas, teniendo en cuenta el alcance que ha tenido hasta el día de hoy.



Se decide implementar inicialmente estas tres plataformas (Facebook, Instagram y TikTok), teniendo en cuenta la proximidad que nuestros usuarios tienen con ellas.

Adaptación para Dispositivos:

Se optimizará la plataforma para distintos dispositivos, asegurando que la información y las experiencias educativas sean accesibles, promoviendo así la participación desde diferentes contextos y ubicaciones. Con esto queremos decir, que nuestra galería tendrá un diseño responsive.

Eventos y Colaboraciones:

La implementación de eventos, como exposiciones y colaboraciones con instituciones educativas y culturales, fortalecerá la presencia del proyecto, proporcionando oportunidades para exposiciones físicas, charlas educativas y otros medios de difusión tangibles. Aunque la principal estrategia es difundir el patrimonio del diseño industrial a través de los juguetes desde nuestra galería virtual, se reconoce la importancia de complementar esta difusión con eventos físicos y discursos. Además, es esencial destacar la colaboración con expertos en el tema, como el Museo del Juguete Chileno (fundado por Santis) y la Universidad Católica de Chile, dado que en la actualidad la colección está bajo la custodia de esta institución.



Imagen 59

Museo La Lígua. Creando entornos inclusivos e interculturales en su exposición permanente”

Fuente: <http://www.iberMuseos.org/recursos/noticias/museo-la-ligua-impulsa-proyecto-de-inclusion-en-su-exposicion-permanente/>



Idiomas y Accesibilidad Universal:

Se ofrecerá la plataforma en varios idiomas para ampliar su accesibilidad. Además, se implementarán características que promuevan la accesibilidad universal, como descripciones detalladas para contenido visual y opciones de accesibilidad para usuarios con discapacidades auditivas.

Códigos QR

Con el objetivo de simplificar el acceso a nuestra plataforma, se generará un código QR que enlace directamente a la página principal. Además, cada juguete exhibido contará con su propio código QR único. La finalidad de este enfoque es facilitar el acceso inmediato a información detallada sobre cada pieza en el caso de que se disponga de un espacio físico para exhibir continuamente los objetos. Estos códigos individuales dirigirán a los visitantes directamente a la página específica del catálogo correspondiente al juguete en cuestión, proporcionando información detallada de manera instantánea y virtual.



Figura 28

Código QR página web
Fuente: Elaboración Propia

Valor económico y sostenibilidad

Financiamiento

Una estrategia clave para sustentar financieramente el proyecto es la postulación a proyectos concursables. obtener apoyo financiero a través de estos programas contribuirá significativamente a la viabilidad económica de nuestra plataforma. Bajo estos criterios, y considerando el fin de este proyecto, es que nos hemos regido bajo la línea de creación artística, fondo concursable que entrega el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. Este fondo es entregado a iniciativas que promuevan y contribuyan al desarrollo de la creación artística, con alcance y desarrollo cultural territorial (Ministerio de las Culturas, 2023). La modalidad que mejor nos acomoda es la correspondiente a Diseño, quienes entregan un monto máximo por proyecto de \$23.000.000 (veintitrés millones de pesos chilenos) y tiene una duración de 12 meses. Este fondo concursable nos permitiría llevar a cabo Juguetes con Memoria.

Recursos estratégicos monetarios

Para asegurar una financiación sostenible a lo largo del tiempo, se implementarán diversas estrategias:

Alianzas Estratégicas:

Se buscarán colaboraciones con instituciones, museos u organizaciones vinculadas a la preservación del patrimonio cultural y la industria del juguete. Estas alianzas podrían traducirse en aportes económicos, donaciones de juguetes o participación en proyectos conjuntos, fortaleciendo así la base financiera del proyecto.

VISTA GENERAL DE ANTECEDENTES DE LA CONVOCATORIA

Modalidades	Monto máximo por proyecto	Gastos financiables	Duración máxima del proyecto
Artes Visuales Fotografía Nuevos Medios Arquitectura Artesanía Diseño Interdisciplina	\$23.000.000.- (Veintitrés millones de pesos chilenos)	Operación, personal e inversión	Hasta 12 meses

Figura 29
Tabla postulación Fondart
Fuente: Elaboración Propia

Ventas Colaterales:

Se explorarán oportunidades de comercialización de productos relacionados con la plataforma, como merchandising temático. Estas ventas colaterales servirán como fuente adicional de ingresos, respaldando la continuidad y el crecimiento sostenido del proyecto a medida que se consolida en el espacio digital.

Donaciones:

Se habilitará una sección dedicada en la plataforma para recibir donaciones directas de usuarios y entusiastas interesados en contribuir al proyecto. Estos fondos se destinarán al mantenimiento, actualización y expansión continua de la plataforma, permitiendo una participación activa de la comunidad en su respaldo financiero.

Estas estrategias combinadas buscan diversificar las fuentes de financiamiento, garantizando así la estabilidad económica del proyecto a lo largo del tiempo y permitiendo su evolución y adaptación continua a las necesidades de la comunidad y la preservación del patrimonio cultural relacionado con los juguetes.



Imagen 60

Ejemplos de merchandising
Fuente: Fotomontaje propio

COSTO DE PROYECTO DE JUGUETES CON MEMORIA			
Ítem	Detalle	Cantidad (mensual)	Valor Neto
Honorarios y Servicios Profesionales (Incluye pago de leyes sociales y previsionales)			
Diseñador Industrial	12	\$1.324.562	\$15.894.744
Diseñador Gráfico	3	\$467.819	\$1.403.457
Fotógrafo	3	\$137.256	\$411.768
Programador web	2	\$114.943	\$229.886
Community Manager	12	\$160.920	\$965.520
		Subtotal	\$18.905.375
Software e informática			
Inventor (Suscripción anual)	1	\$1.642.500	\$1.642.500
Adobe (Suscripción anual)	1	\$293.760	\$293.760
Hosting y Dominio	12	\$4.690	\$56.280
Internet y servicios básicos	12	\$53.890	\$646.680
		Subtotal	\$2.639.220
Materiales Operacionales			
Notebook y accesorios	1	\$878.940	\$878.940
		Subtotal	\$878.940
COSTO TOTAL PROYECTO			\$22.423.535

Figura 30
Costo total proyecto
Fuente: Elaboración Propia

Evaluación y mejora continua

Es crucial mantener una atención constante en posibles mejoras futuras, especialmente a través de las observaciones y comentarios de los usuarios. Con este objetivo, se instaurará un periodo de prueba en el cual los usuarios tendrán la oportunidad de brindar retroalimentación y sugerencias destinadas a mejorar la interacción. Durante este periodo:

Período de Prueba y Retroalimentación

Después de las primeras interacciones de los usuarios con nuestra plataforma digital, galería virtual interactiva dedicada a los juguetes chilenos, hemos identificado aspectos que requieren atención para el futuro desarrollo del proyecto. Entre los comentarios recopilados destaca la capacidad de los juguetes para estimular la memoria autobiográfica de aquellos que tienen conocimiento de los objetos presentados. Por otro lado, personas que no conocían estos objetos expresaron el deseo de ampliar la variedad de juguetes en la galería, permitiéndoles reconocer aquellos que les rememoren su infancia.

Adicionalmente, se ha evidenciado un interés en ampliar el alcance del proyecto, ya que cumple con la importante tarea de rescatar una parte del patrimonio chileno que parece estar en el olvido. Esto se refleja en los resultados de la encuesta realizada, donde se consultó a los/as participantes sobre su conocimiento de la industria del juguete chileno donde

una parte importante de los/as encuestadas admitieron no tener noción de esa época y, por ende, desconocían que los productos visualizados fueran de origen nacional (ver anexo, encuesta).

La plataforma digital demuestra su aporte para preservar y rescatar el patrimonio industrial de los juguetes chilenos. Es necesario considerar siempre la mejora de la experiencia de los usuarios con esta interfaz y así aumentar su impacto. Algunos de los comentarios obtenidos considerando el uso y la visualización de este proyecto se pueden ver en la siguiente tabla:

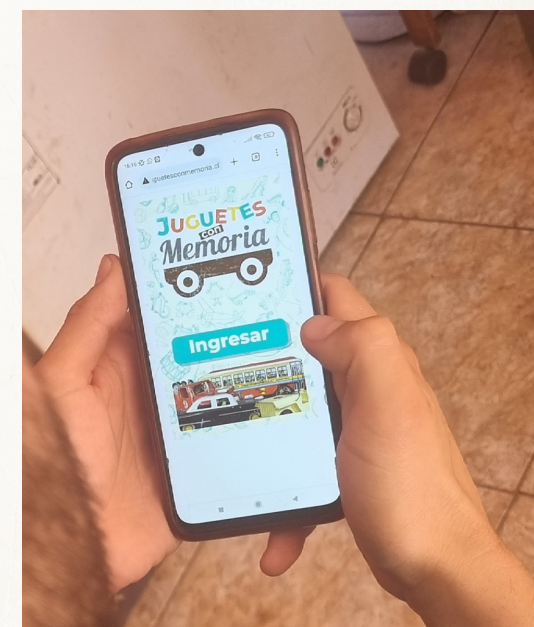


Imagen 61
Uso de plataforma Juguetes con Memoria
Fuente: Fotografía propia

¿Qué te pareció la galería virtual interactiva?

Persona	Opinión
1	"La galería se ve muy piola y buena onda. Se pueden revisar fácil los juguetes. ¿Vas a colocar más cosas?"
2	"Está bacán! Me gustó revisarla y aunque ahora hay poquitos juguetes me imagino cuando estén todos"
3	"La página está bien, se agradece que quieran mostrar estos juguetes antiguos"
4	Me gusta la iniciativa, si se logra difundir bien sería un muy buen aporte. Incluso lo pensé como mostrándolo en un colegio"
5	"Creo que es importante rescatar el patrimonio cultural de Chile, por lo general le tomamos más importancia a lo de afuera"

Figura 31

Tabla de opiniones rescatadas

Fuente: Elaboración Propia

Para asegurar una mejora continua, se implementará un periodo de prueba constante donde los usuarios podrán explorar y utilizar la plataforma de manera continua. Este proceso incluirá la recopilación activa de comentarios, sugerencias y observaciones por parte de los usuarios, seguido por un análisis detallado de la retroalimentación recibida. Este análisis se realizará de manera constante con el objetivo de identificar áreas de mejora y oportunidades para optimizar la experiencia del usuario de manera continua a lo largo del tiempo. Este enfoque permitirá una adaptación dinámica de la plataforma, asegurando que las mejoras se implementen de manera ágil y eficiente en respuesta a las necesidades, requerimientos y expectativas cambiantes de los usuarios.



Imagen 62

Estudiantes del curso de Realidad Virtual FAU colaboran con el MIM diseñando experiencias virtuales educativas

Fuente: <https://chile.cl/noticias/208389/estudiantes-del-curso-de-realidad-virtual-fau-colaboran-con-el-mim->

Innovación y adaptación a Futuro

Con el compromiso constante de ofrecer una experiencia vanguardista, la proyección a futuro de la plataforma digital se enfocará en la integración de nuevas tecnologías y en la respuesta ágil a las demandas de la comunidad. Este enfoque contempla:

Ampliar la Implementación de Inteligencia Artificial (IA):

Dado que ya contamos con capacidades de Inteligencia Artificial (IA) en nuestra plataforma digital, es crucial expandir su integración para potenciar aún más la experiencia del usuario. La IA no solo mejorará la personalización al analizar el comportamiento pasado y anticipar preferencias, sino que también optimizará la interacción en tiempo real. Al avanzar en estas capacidades, no solo obtendremos recomendaciones de contenido más precisas, sino que también impulsaremos la eficiencia operativa

mediante la automatización de procesos internos. Este enfoque nos permitirá adaptarnos dinámicamente a las cambiantes necesidades de los usuarios, proporcionando una experiencia más inteligente y centrada en el usuario a medida que avanzamos hacia el futuro.

Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA):

En el marco de nuestra estrategia de innovación, estamos llevando a cabo un proceso estructurado para integrar experiencias de Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA) en nuestra plataforma. Evaluamos la viabilidad técnica y práctica de incorporar RV y RA, centrándonos en los beneficios potenciales para enriquecer la visualización de productos y mejorar la interacción del usuario. Actualmente, nos encontramos en la fase de desarrollo de funcionalidades específicas que permitirán a los usuarios explorar la plataforma de manera más inmersiva. Este desarrollo tiene como objetivo abrir nuevas oportunidades al integrar el espacio físico, transformando significativamente la experiencia del usuario. Además, estamos explorando la posibilidad de incorporar elementos del espacio físico directamente en las experiencias de RV y RA, buscando así cambiar fundamentalmente la forma en que los usuarios interactúan con nuestra plataforma.

Entrevistas con fabricantes:

Aunque la realización de entrevistas con los fabricantes originales de estos juguetes puede resultar complicada debido a la antigüedad de la época y al hecho de que muchos de ellos ya no están vivos, surge una alternativa valiosa. Considerar entrevistas con personas expertas y conocedoras del tema podría enriquecer significativamente la experiencia de los usuarios. Estas personas, involucradas en la investigación y preservación del patrimonio, pueden aportar perspectivas valiosas y contextualizar la importancia de esta época en la industria del juguete chileno. Esta iniciativa no solo ampliará el alcance de la plataforma, sino que también enriquecería el proyecto al ofrecer una perspectiva experta y apasionada sobre la historia del juguete chileno.

Cápsulas digitales

Según los resultados de nuestra encuesta (consultar anexo), muchos de los participantes expresaron un interés considerable en la inclusión de elementos audiovisuales de carácter histórico y educativo dentro de nuestra plataforma. Esta sugerencia apunta a generar una conciencia más profunda sobre la historia de la industria del juguete en Chile durante esta época específica. La incorporación de documentales históricos en la galería virtual podría proporcionar a los usuarios una experiencia más enriquecedora y educativa, profundizando su comprensión de este periodo crucial.

Esta visión a futuro se basa en la adaptabilidad y la capacidad de respuesta a las tendencias emergentes y las necesidades de la comunidad. La plataforma estará en constante evolución, abrazando nuevas tecnologías y colaborando activamente con los usuarios para asegurar que sus expectativas y deseos sean considerados en el desarrollo continuo.

Imagen 63

Porta de artículo: Cuando jugar es cosa seria de Juan Antonio Santis
<https://www.bibliotecanacionaldigital.gob.cl/bnd/628/w3-article-574586.html>



Cierre del diseño

Tras un exhaustivo proceso de investigación sobre el contexto histórico del juguete chileno como parte del patrimonio de su limitada industria, se han identificado diversas facetas esenciales para su preservación. Entre ellas, resalta la figura crucial del diseño industrial y su aspecto identitario, que frecuentemente reflejaba detalles visuales que simulaban parte de la idiosincrasia chilena.

La comprensión del contexto mundial relacionado con los juguetes antiguos ha sido fundamental para evaluar el estado actual en este ámbito y encontrar elementos de referencia en relación con el contexto chileno. Los museos, como guardianes de objetos, personas y momentos significativos para una sociedad, desempeñan un papel central en la preservación de la historia y la memoria colectiva.

En cuanto a los aspectos de diseño presentados y concretados, se han identificado diversos elementos gráficos que surgen de la lógica de preservar el juguete patrimonial chileno y su identidad visual, en este sentido, los colores y formas han sido concebidos bajo esta perspectiva para referenciar los objetos lúdicos de aquella época. La galería virtual interactiva ha rescatado varios referentes internacionales que han dedicado tiempo al rescate de estos objetos lúdicos. Por ello, consideramos crucial que el esfuerzo de preservación que llevamos a cabo en torno a los juguetes como objetos internalizados en una etapa del proceso

industrial sea efectivo. Aunque Chile tenga una industria juguetera limitada en comparación con otros países, la importancia de este trabajo no disminuye.

Con la conclusión de esta sección, que marca el fin del capítulo dedicado a los aspectos de diseño, se destaca la creación de la página virtual interactiva “Juguetes con Memoria”, donde se exhiben y comparten los juguetes como testigos vivos de la historia lúdica chilena. Este proyecto representa un aporte hacia la preservación y difusión del patrimonio juguetero del país, contribuyendo así a su reconocimiento a nivel nacional e internacional.

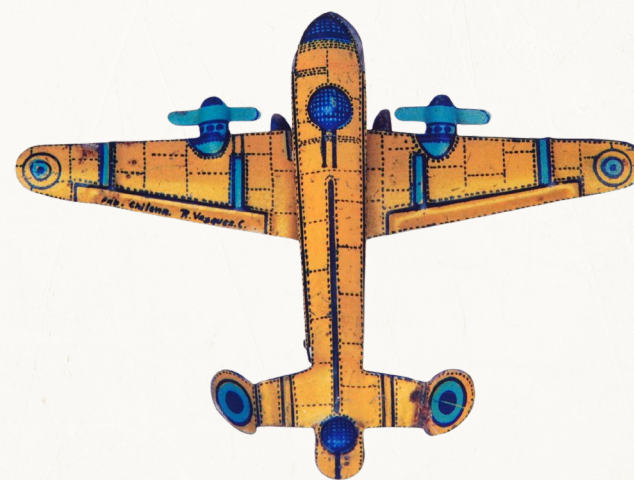


Imagen 64

Avión Bombardeo, Ramón Vasequez, 1942

Fuente: Libro Juguetes: 100 años de fabricación chilena

9. Conclusiones

A lo largo del proceso de investigación y desarrollo de “Juguetes con Memoria - Galería Virtual Interactiva”, se ha explorado minuciosamente la intersección entre la tecnología, la identidad cultural y la interfaz emocional. Desde la acreditación inicial de preguntas de investigación en base de la memoria hasta la definición de objetivos específicos, este proyecto ha surgido como una herramienta válida para la preservación del juguete patrimonial en Chile.

La creación de un rescate virtual de los juguetes chilenos no solo implica revisar el proceso industrial de estos objetos, sino que también representa un esfuerzo por retrasar inevitablemente el deterioro físico de los elementos originales. A través del registro digital se facilita el acceso global y sin restricciones físicas a estos objetos utilizando la tecnología como herramienta para este propósito.

El rescate de elementos industriales como los modelados en 3D y las planimetrías de cada juguete, proporciona un archivo virtual tridimensional de cada objeto patrimonial. Esta digitalización no solo permite la reproducción fiel a escala o tamaño real, sino que también abre la puerta a consideraciones futuras como la posibilidad de fomentar el diseño industrial de este periodo histórico. Al entender que estos juguetes sirven como desencadenantes de memoria y objetos emocionales, se plantea incluso la viabilidad de obtener financiamiento a través de la distribución de

réplicas.

La incorporación de inteligencia artificial, aunque actualmente eficaz, sugiere una evolución continua con el tiempo. Esta evolución fortalece la interfaz cultural entre la tecnología digital y la preservación del patrimonio tanto a nivel colectivo como autobiográfico.

El uso de elementos patrimoniales no solo amplía nuestra memoria autobiográfica sino que también contribuye a la formación de comunidades en torno a este legado. La interactividad como elemento central ha demostrado ser esencial para establecer conexiones emocionales y culturales entre los usuarios/as. Cada interacción no solo representa un acto de exploración digital sino también un vínculo emotivo que trasciende el tiempo revelando capas de la identidad nacional chilena. La tecnología actúa como un medio facilitador clave permitiendo experiencias más ricas y conexiones más profundas entre las generaciones.

La declaración de los objetivos específicos desde la identificación de juguetes representativos hasta la creación de la galería virtual interactiva contribuye a la preservación del legado histórico y cultural de Chile. La caracterización y modelado digital de juguetes no son solo tareas técnicas sino procesos que establecen un estándar para la conexión generacional y la valoración patrimonial.

Las preferencias de los usuarios/as destacan la relevancia de la contribución activa a la preservación del patrimonio y la identidad nacional, más allá de mejoras en la experiencia digital. Este feedback valida no solo la efectividad de la Galería sino también el papel clave de la tecnología digital como facilitadora de la participación ciudadana en la conservación de la memoria colectiva.

Además, hemos concluido que la retroalimentación de los usuarios/as es fundamental para continuar construyendo una plataforma digital que preserve el patrimonio de los juguetes chilenos y su industria nacional, entre las sugerencias se destaca el énfasis en el uso de elementos audiovisuales educativos para situar el juguete chileno en su contexto histórico y cultural. Asimismo, se rescata la idea de realizar cápsulas digitales y entrevistas a expertos con el fin de profundizar en el conocimiento de este objeto emocional y preservar aún más la memoria colectiva y autobiográfica.

La difusión de este legado histórico jugará un papel importante en el desarrollo de nuestro objetivo principal. Más allá de la herramienta tecnológica digital es imperativo considerar otros aspectos para difundir y potenciar este rescate de patrimonio cultural. Es en este caso, que las redes sociales se presentan como un aporte importante en el proyecto ya que amplían considerablemente el alcance más allá de la plataforma en sí misma. Además, se plantea la posibilidad de expandir este proyecto a través de la creación de un libro y otras publicaciones investigativas

con el mismo propósito: preservar el juguete chileno y su periodo de industria nacional.

Al realizar un análisis comparativo con museos en otros países resalta la paradoja de que a pesar de la rica historia y cultura de Chile exista una carencia de instituciones dedicadas a la preservación de la identidad a través de objetos significativos, en este caso los juguetes. Esta ausencia subraya la necesidad de innovación en el diseño de museos, tanto virtuales como físicos, para construir una representación patrimonial más avanzada adaptándola al contexto histórico y a la diversidad cultural chilena.

La falta de museos especializados en juguetes señala una oportunidad en el diseño museográfico reconociendo el diseño como un medio esencial para la interacción emocional y cultural, y como una herramienta fundamental para construir una identidad colectiva arraigada en la riqueza cultural del país. Este enfoque investigativo contribuye a la preservación de la memoria colectiva adaptada a la diversidad cultural del país en el siglo XXI.

Es fundamental concluir que el valor del rescate patrimonial se extiende más allá de la propia industria si nos centramos en el juguete chileno como clave para la investigación. Este elemento característico de las infancias, reconocido como un objeto elemental en nuestros primeros pasos hacia la memoria autobiográfica, destaca la importancia de llevar a cabo un rescate histórico de estos objetos dentro del ámbito del diseño industrial. En este contexto, la creación

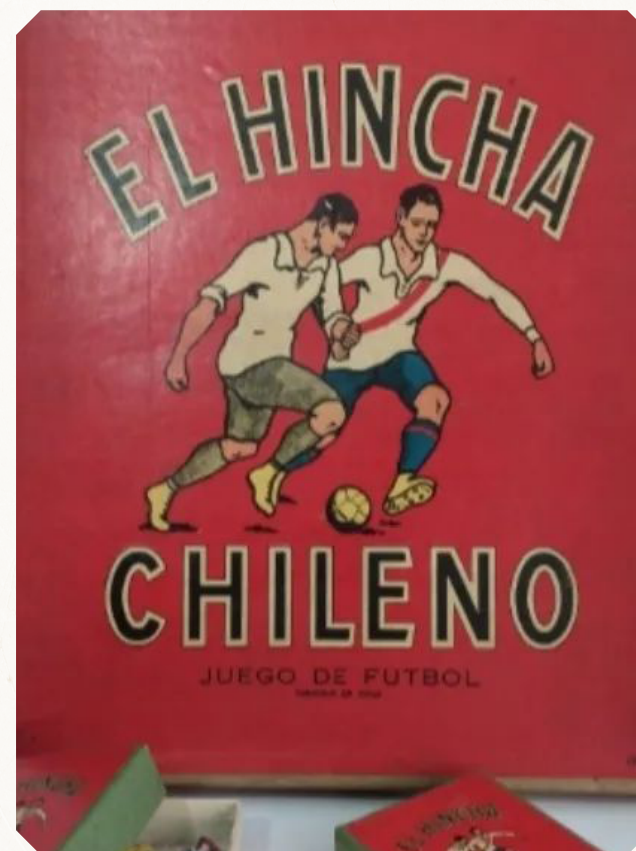
de una herramienta digital para preservar y difundir este tipo de patrimonio cultural nos proporciona la oportunidad de conservar un legado de identidad y diseño de objetos ligados a la emocionalidad

En definitiva, Juguetes con Memoria ha propuesto la creación de una galería virtual interactiva sino que también colabora a una reflexión crítica sobre la identidad cultural, el papel de la tecnología en la preservación patrimonial y la necesidad de construir espacios que resguarden la memoria colectiva. Este proyecto no solo aporta a preservar los juguetes como tal, sino que también señala la importancia de la tecnología digital como aliada en la construcción de un futuro arraigado en la comprensión y apreciación de la riqueza cultural del país.

Imagen 65

El señor Andrés Muñoz donó a Juan Antonio Santis juegos de mesa que pertenecían a la colección de su padre, el señor Arturo Menanteaux Cavada (14/12/1934-06/11/2021)

https://www.instagram.com/p/CyzH6wiuGjF/?hl=es-la&img_index=4



10. Bibliografía

- Agudelo, P. (2015). Cartografías artísticas: reflexiones acerca de los juguetes y la memoria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 45, 143-158. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/663/1194>
- Agustí, A. (2017). Memoria autobiográfica y atención. *Perspectiva cognitiva y experimental* (tesis doctoral). Universitat de València, Valencia.
- Arjona, M. (1986). *Patrimonio, cultura e identidad*. La Habana, Cuba: Editorial Letras Cubanas.
- Auge, M. (1998). *Las formas del olvido*. Barcelona, España: Gedisa.
- Ballart, J. (2007). *El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso*. Barcelona, España: Ariel.
- Baudrillard, J. (1968). *Le système marginal: La collection*. Paris: Gallimard.
- Baudrillard, J. (2007). *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.
- Biblioteca Nacional de Chile. “El ocio infantil”, en: *La infancia en el siglo XX. Memoria Chilena*. Disponible en <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-95299.html>. Accedido en 11/12/2023. Accedido el 7/12/2023
- Biblioteca Nacional de Chile. *Inicios de la industria en Chile (1860-1930)*. *Memoria Chilena*. Disponible en <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-647.html>. Accedido en 9/12/2023.
- Céspedes, J. (2015). *Diseño de colección de Figuras Art Toys, basadas en la televisión infantil chilena de los años 80'*. (Tesis de pregrado). Universidad de Chile, Santiago, Chile.
- Conway, M. (1998). *El inventario de la experiencia: memoria e identidad*. En D. Páez (Ed.): *Memorias colectivas de procesos culturales y políticos*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Dibam, (2005). *Memoria, cultura y creación. Lineamientos políticos*. Santiago de Chile: Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos.
- *El primer Museo del Juguete Chileno* (2014, 7 de mayo). *Revista Paula*. Recuperado el 12 de marzo de 2023, de <https://www.latercera.com/paula/el-primer-museo-del-juguete-chileno/>
- *Enciclopedia Ilustrada Europeo Americana* (1926) Tomo XXVII, Espasa Calpe España.
- García, M. (2015). “Jugueterías Rivendell” Parte 2– Análisis organizativo- Financiero. (Plan de negocios para optar al grado de magíster de administración) Universidad de Chile, Santiago, Chile.
- Hausmann, R. (2015). *El mito de la educación*. Artículo rescatado de: <https://www.project-syndicate.org/commentary/education-economic-growth-by-ricardo-hausmann-2015-05/spanish?barrier=accesspaylog>
- Herrera, M. (2019). *El arte en la era de la informática: un*

- camino a la revisión de la emergencia de la memoria. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/18573/2019mariaherrera.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Huyssen, A. (2001). En busca del futuro perdido: Cultura y memoria en tiempos de globalización. Fondo cultura económica.
 - Kramm, S. (2021) “El desarrollo industrial en Chile en el contexto de la crisis del 30’ y el desarrollo de la industrialización por sustitución de importaciones (1930-1964)”. XIX Congreso Internacional de AHILA.
 - La fundación. (s/f). Museo del Juguete de Cataluña. Recuperado el 12 de marzo de 2023, de <https://www.mjc.cat/es/la-fundacio/>
 - Llanos, F. S. (2010). Patrimonio, identidad, tradición y creatividad. Centro de Investigaciones Diego Barros Arana, LOM.
 - Maillard, C., (2012). Construcción social del patrimonio. En Hecho en Chile, reflexiones en torno al patrimonio cultural, D. Marsal, comp., pp. 24-29. Santiago de Chile: Ediciones del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.
 - Manero Brito, R., & Soto Martínez, M. A. (2005). Memoria colectiva y procesos sociales. Enseñanza e Investigación en Psicología, 10(1), 171-189.
 - Marsal, D. (2022). Hecho en Chile: Reflexiones en torno al patrimonio cultural. Volúmen 2. Chile: Ediciones Mis raíces.
 - Ministerio de las Culturas, las A. y. el P. (2023). Convocatorias Cultura 2023-2024. <https://www.fondosdecultura.cl/wp-content/uploads/2023/09/CREACION-FNACIONAL-2DA2024.pdf>
 - Ministerio de las Culturas, las A. y. el P. (s/f). Sello de Excelencia a la Artesanía de Chile. Sello Excelencia. Recuperado el 12 de enero de 2023, de <https://selloexcelencia.cultura.gob.cl/sello-de-excelencia-en-artesania/>
 - Montenegro, A. M., & Ridaio, A. (2014). Los juguetes de la infancia: intervención y diálogo intergeneracional. Espacios en blanco. Serie indagaciones, (24), 127-150.
 - Museo del juguete retro. (s/f). Museo del Juguete. Recuperado el 12 de mayo de 2023, de <https://www.museo-deljugueteperu.com/museo/>
 - Museo Valenciano del Juguete. (s/f). Museo Valenciano del Juguete. Recuperado el 12 de enero de 2023, de <https://www.museojuguete.com/es/>
 - Norman, D. (1988). La psicología de los objetos cotidianos. Nerea.
 - Norman, D. (2005). El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos (29 ed). San Diego: Basic Books
 - Núñez, A. (2007). El museo como espacio de mediación: el lenguaje de la exposición museal (Vol. 63 pp. 181-199). Universitas Humanísticas.
 - ONU et al. (2016). Sistema de Cuentas Nacionales 2008. New York: Naciones Unidas, Comisión Europea, OCDE,

- FMI, Banco Mundial. Obtenido de <https://unstats.un.org/unsd/nationalaccount/docs/SNA2008Spanish.pdf>
- Páez N., D. y Basabe G., J.L. (1998). Memoria colectiva y traumas políticos: investigación transcultural de los procesos sociales del recuerdo de sucesos políticos traumáticos. En D. Páez (Ed.): Memorias colectivas de procesos culturales y políticos. Bilbao: Universidad del País Vasco.
 - Palma, J. G. (1984). CHILE 1914-1935: DE ECONOMÍA EXPORTADORA A SUSTITUTIVA DE IMPORTACIONES (Vol. 81, pp. 61-88). Santiago: Estudios Cieplan.
 - Pampa Salitrera. (s/f). María Elena Patrimonial. Recuperado el 12 de enero de 2023, de <https://mariaelenapatrimonial.cl/>
 - Piolino, P., Desgranges, B., Benali, K. y Eustache, F. (2002). Episodic and semantic remote autobiographical memory in aging. *Memory*, 10, 239-257.
 - Sagredo, R. (s/f). LA INDUSTRIALIZACIÓN EN CHILE: MITOS Y REALIDADES. Repositorio UC. Recuperado el 12 de enero de 2023, de <https://repositorio.uc.cl/server/api/core/bitstreams/16a51cd9-d8e8-4def-819e-54b6c304c616/content>
 - Santis Márquez, J. A. (2010). Juguetes: 100 años de fabricación chilena. Ocholibros.
 - San Isidro, M. del J. (s/f). Misión. Museo del juguete de San Isidro. Recuperado el 12 de 2023, de <https://www.museo-deljuguetesi.gob.ar/el-museo/>
 - Scheiner, T. C., (2008). El mundo en las manos: museos y museología en la sociedad globalizada. *Cuicuilco*, 15(44), 17-36.
 - ONU et al. (2016). Sistema de Cuentas Nacionales 2008. New York: Naciones Unidas, Comisión Europea, OCDE, FMI, Banco Mundial. Obtenido de <https://unstats.un.org/unsd/nationalaccount/docs/SNA2008Spanish.pdf>
 - Subercaseaux, B. (1999). Caminos interferidos: de lo político a lo cultural. Reflexiones sobre la identidad nacional. *Estudios Públicos*.
 - Trujillo Amaya-J., García Hernández A.L. (2017). De la memoria colectiva a las nuevas ecologías de la memoria: derroteros en la investigación sobre memoria, medios y tecnologías de la comunicación. *Comhumanitas: Revista Científica de Comunicación*, 8(2), 1-21.
 - Vadillo, A. (2017). LA MEMORIA AUTOBIOGRÁFICA Y LA INFLUENCIA DE LA CULTURA EN SU DESARROLLO. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
 - Zijlema, A. F. (2018). Posesiones personales como clave para el recuerdo autobiográfico [Tesis Doctoral].



JUGUETES
con
Memoria

