

DISEÑO | UC



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

Pontificia Universidad Católica de Chile
Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos
Escuela de Diseño



DE LA FUNCIÓN A LA FORMA

Los Diaguitas del ayer y hoy.

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad
Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñadora

María de los Ángeles Ríos Koke / Profesor Guía: Patricio Pozo
Julio 22, 2019 - Santiago, Chile.



DE LA FUNCIÓN A LA FORMA

Los Diaguítas del ayer y hoy.

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad
Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñadora

María de los Ángeles Ríos Koke / Profesor Guía: Patricio Pozo
Julio 22, 2019 - Santiago, Chile.

“ En muchas de las antiguas culturas, remontándonos un millón de años, empezaron a utilizarse los objetos naturales a modo de herramientas e instrumentos que **complementaran o reforzaran** las capacidades de la mano ”
(Heskett, 2005)

ÍNDICE.

Introducción

Marco Teórico

- Mapa Diaguitas en el Tiempo
- Diaguitas y su historia
 - La Llegada
 - Historia
 - Hoydía
- MCHAP
 - Historia.
 - Museografía
 - Colección
 - Público
- Diseño VS Arte
- Diseño Hoy Día.

Proyecto

- Planteamiento del problema
- Oportunidad de diseño
- Formulación
 - Que, porque, para que
 - Objetivos (general, específico)
 - Contexto
 - Usuario
- Fundamentos del proyecto
 - Antecedentes
 - Referentes

Proceso de Diseño

- Desarrollo de propuesta
- Sala 1
- Sala 2
- Gráfica
- Catálogo
- Difusión

Modelo de negocios

Conclusiones

Anexos

INTRODUCCIÓN.

“La forma sigue a la función” es una de las frases más recurridas dentro del mundo del diseño, desde que Luois Sullivan la propone en el año 1896 dentro de su ensayo “The tall office building artistically considered”.

La historia del diseño suele partir en los años previos a la primera guerra mundial, con la invención de la imprenta y de las primeras industrias. Lo que no se toma en cuenta, es que el Diseño comienza cuando las personas sienten la necesidad de realizar objetos como extensiones de su cuerpo para realizar acciones que por sí solos estos no podrían realizar. Es, desde ese minuto en la historia, en el que comienzan a existir variedades de objetos, los cuales cumplen una función determinada, y poseen una forma concreta la cual está directamente relacionada con la función que cumplen.

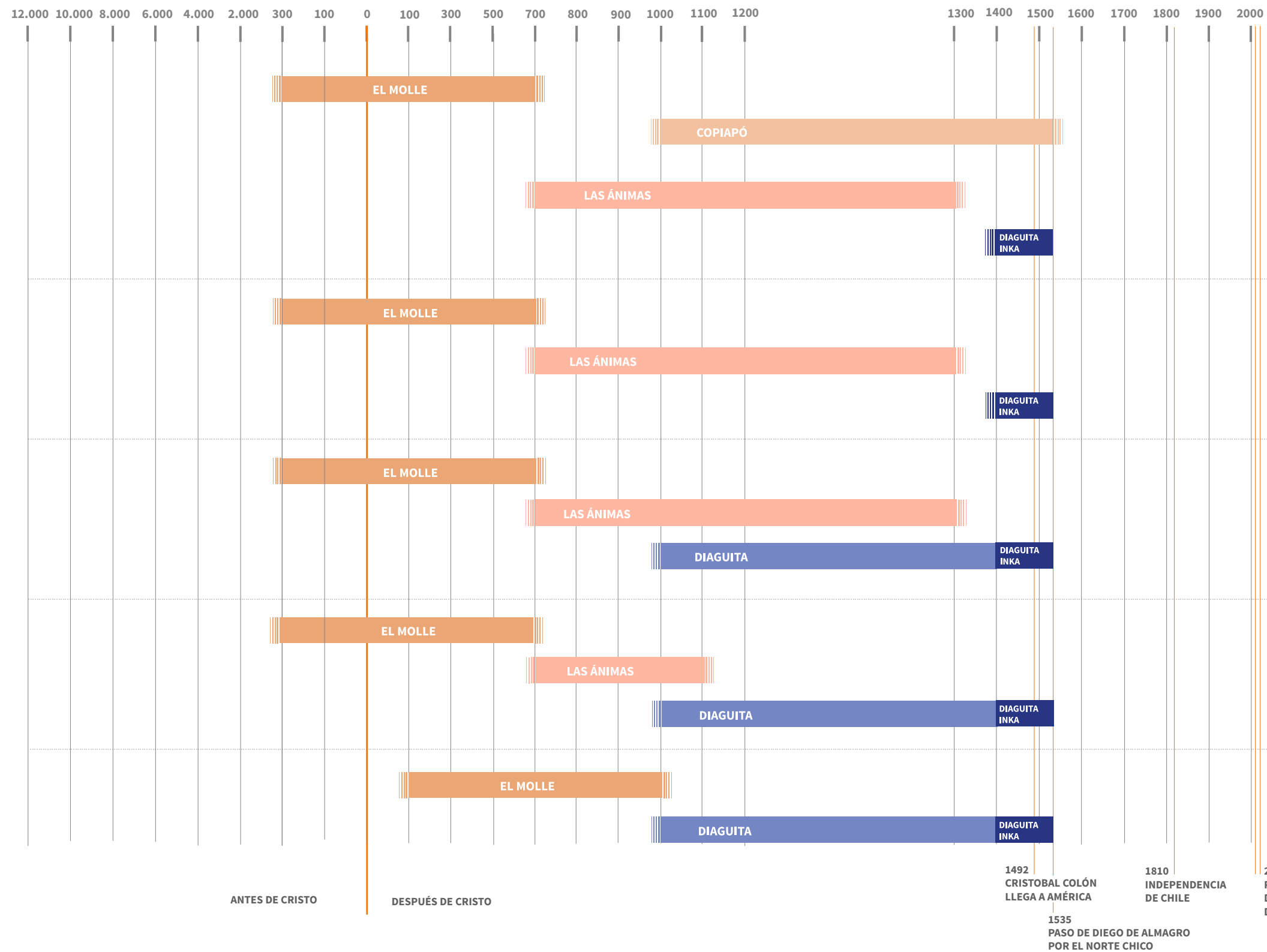
Con el pasar de los años, y desde los tiempos Precolombinos, las necesidades básicas de los seres humanos no han cambiado, y por lo tanto los objetos y la forma de estos continúa teniendo relación.

Este proyecto busca, a través de la museografía, resaltar las características inherentes que tienen estos objetos de ser piezas diseñadas para una función específica y que tienen una forma específica; y al mismo tiempo la correlación que estos mantienen con los objetos de hoy en día.

MARCO

TEÓRICO.

CULTURA DIAGUITA



1492 CRISTOBAL COLÓN LLEGA A AMÉRICA
 1535 PASO DE DIEGO DE ALMAGRO POR EL NORTE CHICO
 1810 INDEPENDENCIA DE CHILE
 2006 Y 2013 RECONOCIMIENTO DEL PUEBLO INDÍGENA DIAGUITA

LOS DIAGUITAS.

“ En el caso de la cerámica actual, si **no tiene una función** que desempeñar, ni práctica ni espiritual -religiosa por ejemplo- y, además no tiene calidad artística... ni siquiera técnica, entonces, nada puede salvarla ” (MCHAP, 1986)

LA LLEGADA.

Dentro de estas culturas se puede ir viendo un avance tecnológico, en donde “la industria alfarera y metalurgia, a su vez, refleja fuertes influencias estilísticas de los desarrollos culturales transandinos, en especial la cultura Aguada del noroeste Argentino, dando cuenta de las estrechas relaciones culturales que hubo entre estos pueblos” (Gleisner, Montt; 2014).

Es, desde el complejo de Las Ánimas, donde descienden las sociedades Copiapó y Diaguitas, que se desarrollan en forma paralela.



*Imagen recuperada en Mayo 18, 2019 desde: https://www.museolimari.gob.cl/635/w3-article-38619.html?_noredirect=1

HISTORIA.

Esta cultura basaba su economía en la recolección de frutos silvestres y la caza de mamíferos y aves, de los cuales utilizaron sus huesos para la manufactura de distintos artefactos.

“Fue la agricultura el centro de la economía Diaguita” (MCHAP, 2016), en donde el riego en acequias permitía cultivar el maíz, quinoa, papas, porotos y zapallos. Además cosechaban el algodón para luego sacar la fibra y elaborar sus vestimentas, esta importancia que se le dio a la producción textil es evidente gracias a la gran cantidad de objetos vinculados con su manufactura, tales como vichuñas y torteras ya que la mayoría de los textiles no se lograron conservar debido a la humedad.

Durante los primeros años de la cultura se siguen manteniendo las influencias de la cultura El Molle y la cultura de las Ánimas, esto se puede ver en la economía basada en la agricultura y en los motivos de las cerámicas: “En la alfarería, coinciden la manufactura de jarros asimétricos, llamados ‘jarros zapatos’, es escudillas con protuberancias opuestas en el borde, o con una hendidura circular en la base y en cuencos de formas subglobulares” (MCHAP, 2016).

En el año 1500 D.C, los Diaguitas fueron conquistados por los Inkas, lo que permite para esta cultura un progreso de la tecnología, una fusión dentro de la alfarería y cambios sociales y culturales importantes. “Creemos que la ocupación Inka en el territorio de los Diaguitas Chilenos estuvo marcada por una asimilación del dominador

con el dominado tras un corto rechazo armado. Los alfareros Diaguitas copiaron, sin mayor problema, formas y decoraciones de la alfarería de los invasores” (Gleisner, Montt; 2014).

“No podemos hablar de **futuro** si no comprendemos como nuestro **presente** se vincula con nuestro **pasado**” (MCHAP, 2016)

Se comienza a percibir un aumento en la jerarquización social, que se ve reflejado en la existencia de contextos fúnebres más ricos gracias a un aumento en las ofrendas cerámicas y una variedad y cambio en sus formas. Mejora, al mismo tiempo, la tecnología ya que comienzan a utilizar nuevos métodos en la metalurgia y nuevos materiales como la plata y el oro. Este importante cambio cultural tiene también un correlato gráfico en la iconografía plasmada en la cerámica y en el arte rupestre.

Uno de los temas de origen Cuzqueño más tratados dentro de la iconografía alfarera consiste en la idea de la cuatripartición, que consiste en un principio simbólico de gran importancia para la cultura Inka, que se utiliza como mediación entre fuerzas opuestas y complementarias como por ejemplo: femenino/masculino, cielo/tierra, arriba/abajo.

En el año 1540 D.C, llegan a Copiapó Pedro de Valdivia e inicia la conquista de Chile. Organiza a los indígenas en “pueblos indios” lo que consiste en reducciones territoriales lo que permitía un mayor control de ellos; al mismo tiempo se realiza un



“sistema de encomiendas”, en donde el encomendero se encargaba de una determinada cantidad de indios a quienes exigía un tributo, a cambio el encomendero los cuidaba y protegía, lo que no siempre fue de esta manera. Desde la conquista española del pueblo Diaguita, este comienza drásticamente a reducir su población debido al

mestizaje, los “pueblos indios” y los malos tratos producidos dentro de las encomiendas.

*Imágenes recuperada en Mayo 18, 2019 desde: <http://www.precolombino.cl/en/exposiciones/exposiciones-temporales/el-arte-de-ser-diaguita/maneras-de-ser-diaguita-antes-de-los-inkas/la-ceramica-diaguita-exhibe-rostros-de-aves-felinos-y-reptiles/>

DIAGUITAS HOY.

Con la llegada de Pedro de Valdivia, se calcula que “la población en el corazón del territorio Diaguita era de unas 6.000 personas en el Valle del Elqui y 2.500 en el Valle del Limarí” (MCHAP, 2016).

Desde esos momentos, la historia del pueblo Diaguita comienza a ser desconocida por los Chilenos. Desde el siglo XIX, desaparecen como categoría étnica y social y sólo desde el año 2006 se modifica la Ley Indígena de 1993, la cual dice que “El Estado reconoce que los indígenas de

Chile son descendientes de las agrupaciones humanas que existen en el territorio nacional desde tiempos precolombinos, que conservan manifestaciones étnicas y culturales propias siendo para ellos el fundamento principal de su existencia y cultura”. Desde ese minuto, los Diaguitas se reconocen como etnia originaria, considerando que su historia territorial, sus apellidos y tradiciones culturales tenían características semejantes a las de otros pueblos indígenas de Chile.



Siguiendo con su historia luego de la conquista española, los Diaguitas están ligados a los “pueblos indios” del Norte Chico que se formaron en los siglos coloniales, esto se mantiene tomando en cuenta las comunidades formadas en los valles del Huasco y del Choapa y la Ley Indígena de 1993 que en su artículo N°9 señala que una comunidad se constituye por una agrupación de

personas pertenecientes a una misma etnia indígena y que comparten uno o más de los siguientes requisitos: provenir de un mismo tronco familiar, reconocer una jefatura tradicional, poseer o haber poseído tierras indígenas en común y/o provenir de un mismo poblado antiguo.

*Imagen recuperada en Junio 20, 2019 desde: <https://ronnytrabajosocial.wordpress.com/2012/10/27/familia-diaguita/>

“ La reparación de las comunidades diaguitas responde a una etnicidad estratégica que tiene por objeto la superación de las condiciones de pobreza y marginalidad de las que estas personas se han desenvuelto. Tal maniobra se inscribe dentro de las oportunidades que la cultura dominante ofrece a un grupo en determinado momento.”

(Toulemont, 2014)

MUSEO CHILENO DE ARTE PRECOLOMBINO.



Imagen recuperada en Junio 20, 2019 desde: <https://www.radiozero.cl/podcasts/podcast-santiago-adicto-museo-chileno-arte-precolombino/>

HISTORIA.

El Museo Chileno de Arte Precolombino tiene *“el propósito sería mostrar objetos de alta calidad artística, representativos de diferentes culturas y reunidos en el mismo lugar, para apreciar y comparar, viéndolos juntos, las similitudes y diferencias, las recíprocas influencias, la expansión territorial y su permanencia en el tiempo. Estudiar su simbología mágico-religiosa, sus conocimientos técnicos y científicos, sus sistemas informativos y, por sobre todo, procurar penetrar el misterioso mensaje que nos han llegado sus pinturas, esculturas y textiles”* (Aldunate, 1998). Como explica José Berenguer, uno de los curadores del museo, *“más que promover la ‘unidad de la diversidad’ cultural de Chile, al Museo Chileno de Arte Precolombino le interesa exponer las ‘diversidades de esa unidad’, a fin de que esas experiencias, logros y legados sirvan al público para conocer su pasado indígena, valorar su presente multicultural e imaginar el futuro, mientras se construye un nuevo sentido de comunidad nacional”* (MCHAP, 2001).

Este se encuentra ubicado en el antiguo Palacio de la Real Aduana, en la calle Bandera esquina Compañía, en el casco histórico de Santiago. Fue fundado por Sergio Larraín García-Moreno, el cual da cuenta de su larga colección de obras precolombinas y decide donarla con el fin de exhibirla, conservarla y acrecentarla. Para esto inicia conversaciones con entidades universitarias y estatales, en donde logra encontrar respuesta en el entonces Alcalde de Santiago, Patricio Mekis, quien acoge la idea y comienza a trabajar para encontrar un inmueble que cobije a la institución. Al mismo tiempo, Sergio Larraín crea la Fundación Familia Larraín Echenique, con el fin de crear y mantener un museo orientado al cuidado, estudio y difusión de la misma colección. De esta manera, mediante un convenio entre la Fundación y la Ilustre Municipalidad de Santiago, quien aporta el edificio y los gastos generales de administración, en diciembre de 1981 abre sus puertas al público el Museo Chileno de Arte Precolombino.

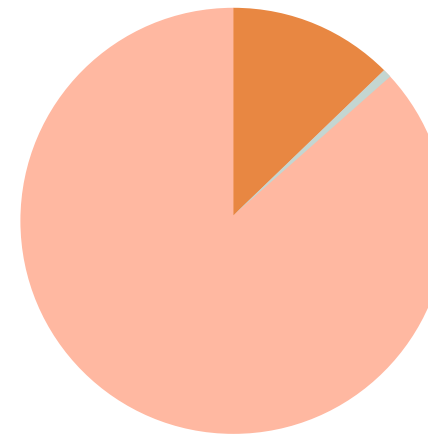
MUSEOGRAFÍA.

El Museo exhibe cuatro tipos de exposiciones: dos exposiciones permanentes llamadas Chile antes de Chile que abarca desde los más antiguos grupos de pescadores hasta los actuales pueblos originarios y América Precolombina en el Arte, esta exposición muestra el arte de los distintos pueblos americanos exhibido en vitrinas agrupadas por áreas culturales; también se encuentran las exposiciones temporales, exposiciones fuera del museo que corresponden a exhibiciones realizadas y producidas por el Museo pero fuera del edificio, y las exposiciones itinerantes las cuales son exhibiciones preparadas por el Museo para itinerar por Chile y el Mundo. La exposición permanente Chile antes de Chile abarca todo el piso -1, luego en el primer piso se encuentran las dos salas de exposiciones temporales: Sala Asea Furman y Sala Fundación Andes, junto con la Sala Julio Philippi que corresponde a la sala de zona interactiva (ZIM), y finalmente en el segundo piso se encuentra la exposición de América Precolombina que contiene las salas de Obras Maestras, Mesoamérica, Área Intermedia, Surandina, Andes Centrales, Sala Textil y Caribe y Amazonia. El Museo como anteriormente explicaba, "debía abarcar el arte del continente entero, desde los inicios de la creación propiamente artística, que coincide casi con la aparición de la cerámica, hasta la llegada de los europeos, después de la cual es difícil delimitar la influencia de estos en las simbologías, formas y técnicas locales" (Aldunate, 1998), es por esto que Sergio Larraín se basa para su estructura museográfica en el libro de Gordon Willey "La introducción a la arqueología americana" el cual corresponde al inicio de

la historiografía de la arqueología a escala del continente; en este libro Willey hace una división del continente en áreas culturales y es esa la división que se utiliza para organizar la exposición del Museo hasta hoy en día. Al mismo tiempo, se toma en cuenta para la museografía la arquitectura patrimonial del edificio en el cual se emplaza, con el fin de no tener que modificarlo. "Don Sergio dio las orientaciones fundamentales del Museo. Por ejemplo, siempre nos repetía que el edificio era nuestra primera 'pieza de arte', que era una de las cosas más importantes que nosotros teníamos aquí, así que había que cuidarlo. Hablaba también de los 'espacios nobles', que eran los espacios estrictamente patrimoniales del edificio" (Aldunate, 2001), es por esto que el orden de los elementos y el diseño de las vitrinas tuvo como restricción la arquitectura del edificio.

"Muchos museos y centros de diseño constituyen ejemplos típicos de objetos y letreros bonitos colocados junto a etiquetas ilegibles y nada informativas. Sospecho que se trata sobretudo de que esos edificios se consideran como **lugares de arte**, en los cuales se trata de que se admire lo expuesto, y no de que se aprenda nada de ello"

(Norman,)



- 180.131 personas fué la asistencia del 2018
- 152.222 personas visitaron el museo
- 23.376 vieron las exposiciones temporales en regiones, fueron parte de la programación de extensión y de la 12ª Muestra de Cine + Video Indígena
- 4.536 personas asistieron a la biblioteca

51 % Locales (chilenos y extranjeros residentes)

49% Extranjeros.

PÚBLICO.

En el año 2018 el Museo Precolombino recibió a 180.131 personas, consiguiendo la mayor asistencia de público en sus 37 años de historia. Durante los años el foco del Museo se ha puesto en conocer al público, fidelizarlo, saber quienes no van y las razones del porqué; al mismo tiempo han tratado de derribar las brechas de acceso y generar experiencias únicas a través de vínculos afectivos entre las personas y la institución.

Es por esto que han ido subiendo la cantidad de público chileno de un 40% en 2017 a un 51% en 2018, todo por medio de disminuciones en el precio de entrada, entradas gratis a ciertas personas que cumplan con el sistema de gratuidad del museo y por medio de difusión gracias a un aumento en los soportes audiovisuales, de radio, de comunicación escrita y digital que realiza el área de Comunicaciones y Públicos del Museo.

RELACIÓN ENTRE ARTE Y DISEÑO.

El arte es considerado como una actividad que mantiene una estrecha relación con su fin estético, *“las obras producidas por el artista son consideradas en muchos casos como objetos culturales, de culto incluso, y gozan de altísima estimación. En el caso de la obra de un pintor quizá podría decirse que su valor cultural reside, obviamente, en su carácter de objeto único, en la calidad de su ejecución, pero, sobre todo, en la apertura y revelación de nuevas percepciones y de nuevos mundos visuales”* (Calvera, 2003).

Las piezas que se encuentran dentro del Museo son consideradas, como mencionaba anteriormente, objetos de arte, estos se muestran al visitante tomando en cuenta su carácter estético y único siendo que estos aspectos no corresponden a las características por las cuales fueron creados; como explica Sergio Larraín *“A este coleccionar al azar de los hallazgos y guiado por mi propio gusto, se debe la unidad de criterio estético que quizás exista en el conjunto que forman estas piezas, así como es la causa de importantes vacíos, que el tiempo irá llenando y que no se habrían producido si la colección hubiera sido planificada por arqueólogos profesionales”* (Aldunate, 1998). Estas piezas no corresponden a objetos únicos en cuanto a su forma, sino que dentro de los depósitos del Museo se encuentran miles de copias de cada uno de ellos, ya que fueron creados en serie. Esta es una de las principales características por las cuales se

puede decir que las piezas precolombinas son objetos de diseño antes que obras de arte. *“Un objeto que se diseña es un objeto para algo, para conseguir un determinado fin, de modo que debería ser concebido para facilitar lo más satisfactoriamente posible la consecución del mismo”* (Calvera, 2003).

“El significado de las pinturas rupestres: para los primitivos no existía la diferencia entre lo útil y lo artístico, su actividad se orientaba a una finalidad, sin detenerse a considerar lo que nosotros entendemos por cualidades estéticas. Incluso en los casos en los que no se apreciaba finalidad alguna en un objeto, este no se producía por sí mismo, por su forma bella o su color. Detrás de todas las obras de los primitivos hay una inspiración puramente utilitaria, social, mágica o religiosa” (Müller-Brockmann, 2005).

Tomando esto en cuenta, se puede decir que los objetos precolombinos cumplían una función específica más que ser objetos de contemplación, y esta es otra de las características por la cual corresponden a objetos de diseño. *“No podemos esperar comprender esos extraños comienzos del arte a menos que tratemos de introducirnos en el espíritu de los pueblos primitivos y descubrir qué clase de experiencia es la que hizo imaginar las pinturas, no como algo agradable que contemplar, sino como objetos de poderoso empleo”* (Gombrich, 2007).

“Todos los hombres son diseñadores. Todo lo que hacemos casis siempre es diseñar, pues el diseño es la base de toda actividad humana. La planificación y normativa de todo acto dirigido a una meta deseada y previsible constituye un proceso de diseño” (Papaneck, 1977).

“ Puede afirmarse que el diseño nace al mismo tiempo que el ser humano, puesto que desde que este comienza a elaborar los primeros instrumentos, desde un utensilio de cocina a uno de caza, ha prestado a tales objetos una configuración especial, **una forma determinada que sirve a su función específica**, pero que además es el resultado de una opción personal del individuo que los ha construido o de las personas que se han procurado su construcción ” (McLuham, 1988) .

El diseño, como propone el autor John Heskett, es la capacidad humana para dar formas y sin precedentes en la naturaleza a nuestro entorno, para servir a nuestras necesidades y dar sentido a nuestras vidas. Dentro de su libro “El Diseño en la vida cotidiana”, nos explica que para entender la capacidad humana del diseño debemos determinar exactamente donde y cuando los seres humanos empezaron a cambiar su entorno en un grado significativo, esto ocurre cuando *“en muchas de las antiguas culturas, remontándonos un millón de años empezaron a utilizarse los objetos naturales a modo de herramientas e instrumentos que complementarían o reforzarían las capacidades de la mano”* (Heskett, 2005).

Con el paso de los años, el diseño se ha ido involucrando en nuestras vidas hasta el punto de ser *“un método para abordar problemas, desafíos y oportunidades en todas las escalas. Les permite ser vistos no sólo como problemas distintos, sino también como parte de un sistema o una red. Cómo un objeto hecho es tan importante viendo como está diseñado como la pregunta de cómo se usará”* (Design Museum, 2017). El diseño a través de los años también se ha ido modificando, rediseñando y

mejorando, en donde el objeto es creado y utilizado, luego es corregido, luego usado nuevamente; este corresponde al ciclo del diseño y *“esto también significa que la forma llega a una forma final. Esto no significa que los diseñadores seleccionaron esta forma final, sino que la forma ha resultado del uso de ese objeto en la vida cotidiana de muchas personas a lo largo del tiempo”* (Fukasawa, 2014) y que al mismo tiempo, como explica Heskett, la evolución a un nuevo estadio en el diseño no sustituye completamente a lo que ha ocurrido antes, sino que se superpone a ello.

El diseño parte de una necesidad concreta, la cual es suplida por medio del objeto diseñado. Estas necesidades muchas veces son fruto de nuestra cultura en un espacio y tiempo determinado, pero también existen necesidades que son inherentes del ser humano, como lo es alimentarse, protegerse, tener creencias, etc; y por lo tanto existen desde el nacimiento del ser humano hasta el día de hoy. Como la frase célebre de Sullivan, “la forma sigue a la función” en donde el modo en el que algo está hecho y su uso final deberían estar expresados evidentemente en la forma del objeto.

DISEÑO HOY.

P R O

Y E C

T O -

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Actualmente los Museos Precolombinos en Chile tales como el Museo de Arte Precolombino, el Museo del Limarí, el Museo Arqueológico de la Serena, entre otros, dan cuenta de una museografía que está enfocada en exponer las piezas desde el punto de vista de la arqueología y el arte, sin tomar en cuenta la característica de objetos de diseño que estos poseen.

Desde la época precolombina, los objetos han estado en constante relación e interacción con la vida cotidiana de las culturas hasta el punto que muchas veces las formas de los objetos se adaptaban tan correctamente a las necesidades de las sociedades que estos llegaban a mezclarse con el estilo de vida y las tradiciones.

Ver los objetos precolombinos desde el punto de vista del diseño permite tomar en cuenta las necesidades que estos pueblos poseían y por lo tanto dan pie para crear

OPORTUNIDAD DE DISEÑO.

La oportunidad que da origen a la formulación de este proyecto encuentra sus aspectos críticos dentro de la museografía tomada para exponer los objetos precolombinos y Diaguitas dentro de los museos. Esta da cuenta de las características gráficas, territoriales y culturales de las piezas pero deja de lado el ámbito del diseño, y por lo tanto, su funcionalidad y forma, que es finalmente por lo que fueron creadas.

Es por esto que al realizar una transformación dentro de la museografía, se puede poner en evidencia la atemporalidad, funcionalidad y forma del diseño existente dentro de los objetos de la cultura Diaguita y la actual. exposición temporal dentro del Museo Chileno de Arte Precolombino.

FORMULACIÓN.

QUÉ

Exposición itinerante dentro del Museo Chileno de Arte Precolombino, que bajo la perspectiva museográfica del diseño, ponga en contexto los objetos de la cultura Diaguita en conjunto con objetos de diseño contemporáneo.

POR QUÉ

Las piezas dentro del museo están expuestas como objetos de arte cuando se pretende explorar su exhibición museográfica desde la perspectiva del Diseño.

PARA QUÉ

Al poner en conjunto los objetos Diaguitas y contemporáneos, estos pueden ser observados por el visitante dejando en evidencia su cualidad de piezas de diseño.

OBJETIVOS.

GENERAL

Incorporar la característica de piezas de diseño que poseen las obras Diaguitas para crear una exposición itinerante que comience dentro del Museo Chileno de Arte Precolombino.

ESPECÍFICOS

- Crear una comparación entre las piezas precolombinas y objetos de diseño actual.
- Promover la existencia y presencia del diseño dentro de la vida cotidiana del pueblo Diaguita.
- Mostrar el carácter de actualidad que poseen las piezas Diaguitas.
- Generar una experiencia única que logre vincular afectivamente al visitante con su pasado y presente precolombino.

CONTEXTO.

PATRIMONIO CULTURAL

Dentro de Chile el patrimonio cultural se encuentra formado por el patrimonio inmaterial y material, compuesto por manifestaciones culturales, de arquitectura, de artesanía, etc. Dentro del patrimonio material se encuentran los museos, estos constituyen una de las entidades responsables de la apropiación y difusión de la cultura con el fin de rescatar, conservar, investigar y difundirla al resto del mundo.

La mayor parte de los Museos de nuestro país se encuentran suscritos al Consejo Internacional de Museos (ICOM) cuya finalidad es investigar, perpetuar, perennizar y transmitir a la sociedad el patrimonio cultural y natural mundial, presente y futuro, tangible e intangible; este, al mismo tiempo, se encarga de establecer estándares profesionales y éticos para las actividades de los museos. Hoy en día, el ICOM Chile cuenta con 130 socios y socias, de los cuales 111 son individuales y 19 institucionales.

MUSEOS PRECOLOMBINOS

A lo largo de nuestro país la colección de objetos Diaguitas se encuentra distribuida a lo largo de siete museos, estos corresponden al Museo Regional de Atacama, el Museo Arqueológico de La Serena, el Museo del Limarí, el Museo Chileno de Arte Precolombino, el Museo Histórico Nacional, el Museo Nacional de Historia Natural y el Museo de Historia Natural de Concepción.

USUARIO.

La finalidad de este proyecto es aportar a los visitantes de museos precolombinos en Chile una visión de estos objetos que se encuentre centrada en la característica y cualidad de diseño que estos poseen. Es aquí donde entran en juego los visitantes del Museo Chileno de Arte Precolombino, los cuales se han ido expandiendo y diversificando a partir del año 2017, para llegar a encontrarnos con visitantes que van desde Chilenos mayores de 18 años, entre los que se encuentran vecinos de la comuna, profesores, periodistas y personas de las comunidades indígenas de nuestro país, que en su mayoría visitan por primera vez el museo y menores de 18 años que acuden por medio de colegios como complemento de su aprendizaje; hasta visitantes extranjeros que buscan conocer la cultura chilena por medio de estas visitas.

ANTECEDENTES.



Designer Maker User. Exposición permanente dentro del Design Museum de Londres, en donde se muestra y analiza el desarrollo del diseño moderno por medio de los roles de diseñador, fabricante y usuario, los cuales se encuentran constantemente interconectados. Dentro de esta exposición se encuentra un muro en donde se presentan objetos de la vida cotidiana con el fin de que el visitante pueda entender que estos son objetos de diseño, y que este se encuentra inmerso dentro de nuestras vidas sin que nos demos cuenta. El objetivo de esta exposición es atraer a un público que no es experto ni conocedor del ámbito del diseño para hacerle ver que este no se encuentra tan distante ni tan ajeno a él.

*Muro de objetos, parte de la exposición Designer Maker User. Imagen recuperada en Junio 20, 2019 desde: <https://designmuseum.org/exhibitions/designer-maker-user>



Super Normal. Exposición curada por Naoto Fukasawa y Jasper Morrison, en donde estos proponen que un objeto super normal “puede definirse por algo que no está presente o algo que no tiene. Estilo, identidad, originalidad, singularidad. Cualquier cosa que se pueda ver como una excelencia o como una marca inequívocamente connotativa, es incompatible con el estado de objeto super normal” (Fukasawa, Morrison; 2011). La cualidad de estos objetos consiste en que poseen la capacidad de ocultar sus características hasta que estas se vuelven prácticamente invisibles. Dentro de la exposición, los objetos cotidianos que se reconocen como super normales se ponen en evidencia, testificando sus cualidades de atemporalidad y anonimato.

*Vista de la exposición Super Normal: Sensations of the ordinary. Imagen recuperada en Junio 20, 2019 desde: <https://www.lars-mueller-publishers.com/super-normal>.



Museo del Barro. Asunción, Paraguay. Su objetivo principal es mostrar a través de las piezas el carácter pluricultural y multiétnico del país, esto por medio de sus más de 4.000 piezas correspondientes a producciones mestizas desde el siglo XVII en adelante. Su museografía consiste en la exposición de una serie de piezas iguales, unas al lado de las otras lo cual deja en evidencia que estas piezas fueron creadas como objetos seriados, por medio de la cantidad se puede ver que estos tenían una utilidad y un fin específico y, por lo tanto, constituyen objetos de diseño.

*Trajes ceremoniales Ischir junto a máscaras Chiriguano en la sala de arte indígena del Museo del Barro. Imagen recuperada en Junio 20, 2019 desde: <https://www.ultimahora.com/el-museo-del-barro-un-espacio-la-memoria-n878840.html>.



María. 2016. Esta corresponde a una instalación realizada por Bill Viola en la catedral de San Pablo de Londres, la cual se compone de tres pantallas plasma que forman un tríptico y muestran un video mudo de una duración de 13 minutos. La instalación pretende poner en evidencia valores como la creatividad, procreación, fuerza interior, amor y compasión; y al mismo tiempo narra por medio de tradiciones artísticas y espirituales, con el fin de invitar a la reflexión.

Se toma el formato de tríptico para la distribución de los televisores haciendo alusión a los trípticos religiosos .

*Vista frontal del tríptico. Imagen recuperada en Junio 20, 2019 desde: <https://www.descubrirelarte.es/2016/09/15/la-espiritualidad-de-bill-viola-en-san-pablo.html>.



Gabriel Orozco. Asterisms. Esta obra consiste en la recolección por parte del artista de objetos recuperados en una playa en México. Crea una gran instalación escultórica a partir de residuos que descubre tales como botellas de vidrio, bombillas, boyas, herramientas, etc., organizándolos de acuerdo a características como el color, forma, función y tamaño en el piso de la galería. Al mismo tiempo, en la pared se encuentran imágenes cuadrículadas a escala de todos los objetos recuperados.

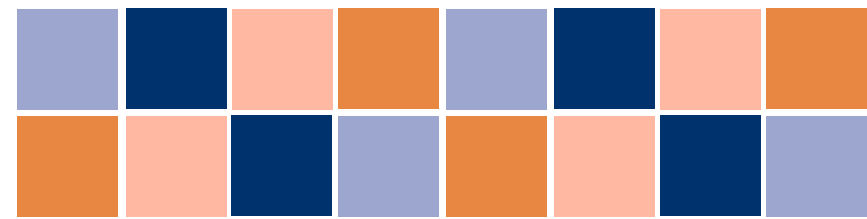
Se toma como referencia la manera de ordenar los objetos según ciertas características con el fin de mostrar al visitante una nueva manera de observarlos.

*Vista frontal de la exposición Imagen recuperada en Junio 20, 2019 desde: <https://www.guggenheim.org/exhibition/gabriel-orozco-asterisms>



100 chairs in 100 days. Martino Gamper decide crear 100 sillas nuevas en el transcurso de 100 días, su misión fue crearlas a partir de restos de otras sillas que encontró en la calle. Su motivación consistió en vivir el proceso de crear sillas eliminando las expectativas de crear la silla perfecta, es así como crea 100 sillas que cumplen la función para la cual fueron concebidas y al mismo tiempo todas tienen una forma diferente. Hoy en día se puede ver esta situación con los objetos actuales, en donde todas las sillas cumplen la misma función pero la estética y por lo tanto la forma es la que cambia.

*Vista de la exposición Imagen recuperada en Junio 20, 2019 desde: <http://thepositivetrend.com/upcycling-100-sillas-en-100-dias/>



DE LA FUNCIÓN A LA FORMA

El título de la exposición deriva de la frase propuesta por Luois Sullivan “*la forma sigue a la función*”, la cual es uno de los pilares del diseño y es uno de los fundamentos de esta carrera dentro de la universidad.

Texto Curatorial.

*“El diseño puede definirse como la capacidad humana para dar formas y sin precedentes en la naturaleza a nuestro entorno, para servir a nuestras necesidades y dar sentido a nuestras vidas”
(Heskett, 2005)*

Llega un minuto dentro de la historia del hombre en el que este necesita comenzar a realizar objetos con el fin de crear extensiones de su cuerpo para realizar acciones que por sí solos no eran capaces de realizar.

Dentro de la historia de Chile, el pueblo Diaguita crea objetos con el fin de suplir necesidades específicas como lo son contener, fortalecer, adornar, trascender y recrear. Estos objetos poseen una función determinada y una forma específica que deriva de esta función.

Hoy día estas necesidades y actividades cotidianas siguen persistiendo dentro de nuestra cultura por lo que los objetos y, por lo tanto su forma y función, siguen siendo semejantes.

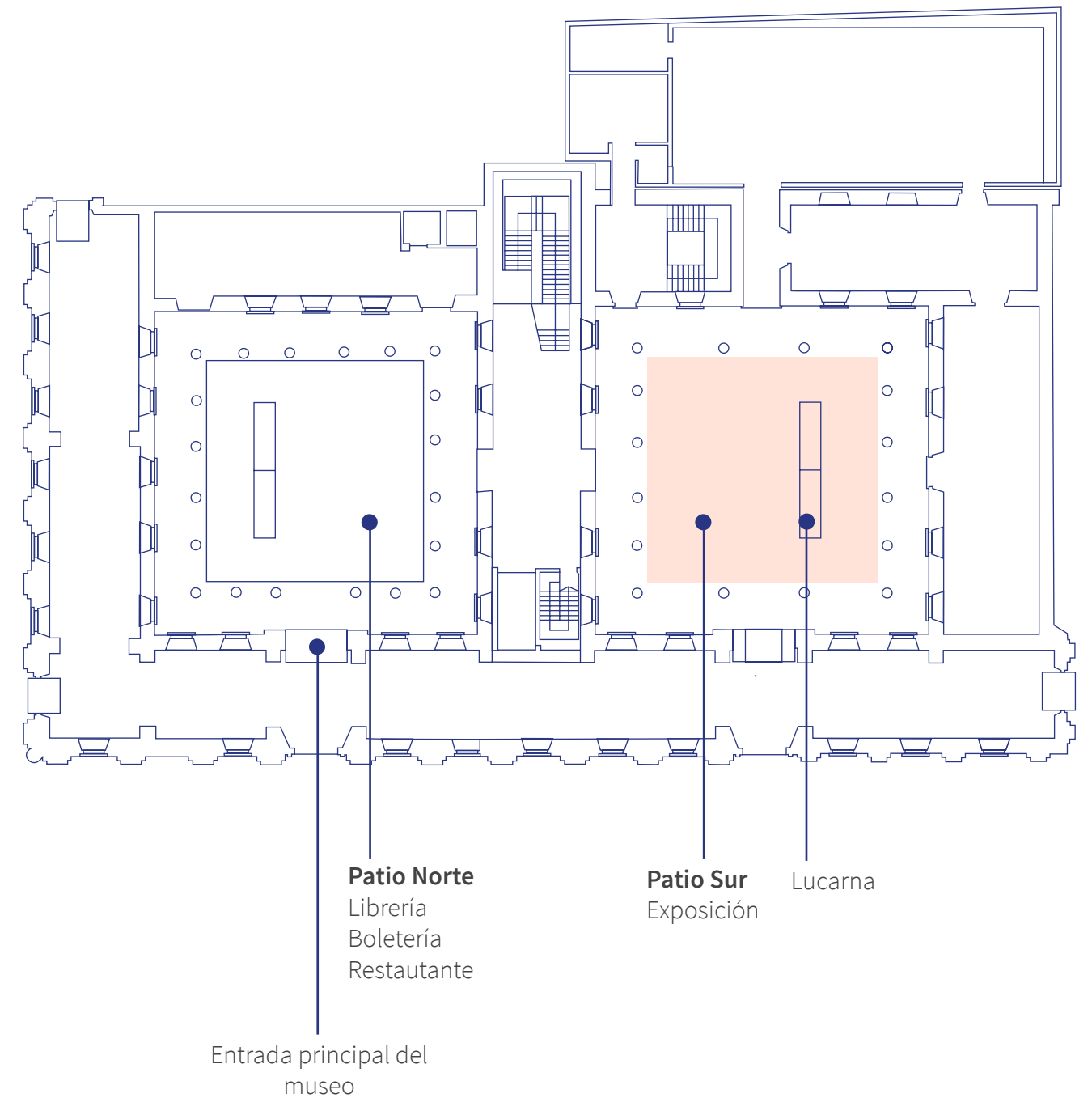
El diseño une culturas, un siglo, es por esto que dentro de esta exposición se pone en evidencia y se testimonia esta relación que existe entre diseño precolombino y diseño actual, por medio de formas y funciones que son prácticas, útiles, eficaces y atemporales.

LUGAR.

La exposición está pensada para ser exhibida en una primera instancia dentro del Museo Chileno de Arte Precolombino para luego presentarse en otros museos de Chile como lo son el Museo del Limarí, el Museo Arqueológico de la Serena, entre otros.

Ya que esta corresponde a una exposición de carácter itinerante, la cual va a ir recorriendo Chile, el lugar elegido para ser exhibida dentro del museo corresponde al patio sur. Este tiene unas medidas de 13 x 13 metros, y se encuentra rodeado por pilares que envuelven el pasillo. Dentro del patio interior se encuentra una lucarna que mide 1,20 x 8 metros, la cual alumbraba la sala subterránea del museo.

La muestra está compuesta de dos container de 6 x 2,5 metros, los cuales se ubican dentro del patio y a un costado de la lucarna. La intención es que esta no interrumpa el entorno y el funcionamiento diario del museo y, por lo tanto, no requiere el uso de ningún material provisto por este; es una muestra que aparece y se retira sin suspender las actividades cotidianas.



* Mapa de planta del primer piso del Museo.



Vista lateral del patio sur del Museo Precolombino, da cuenta del pasillo interior, los pilares y la lucarna ubicada dentro de este.

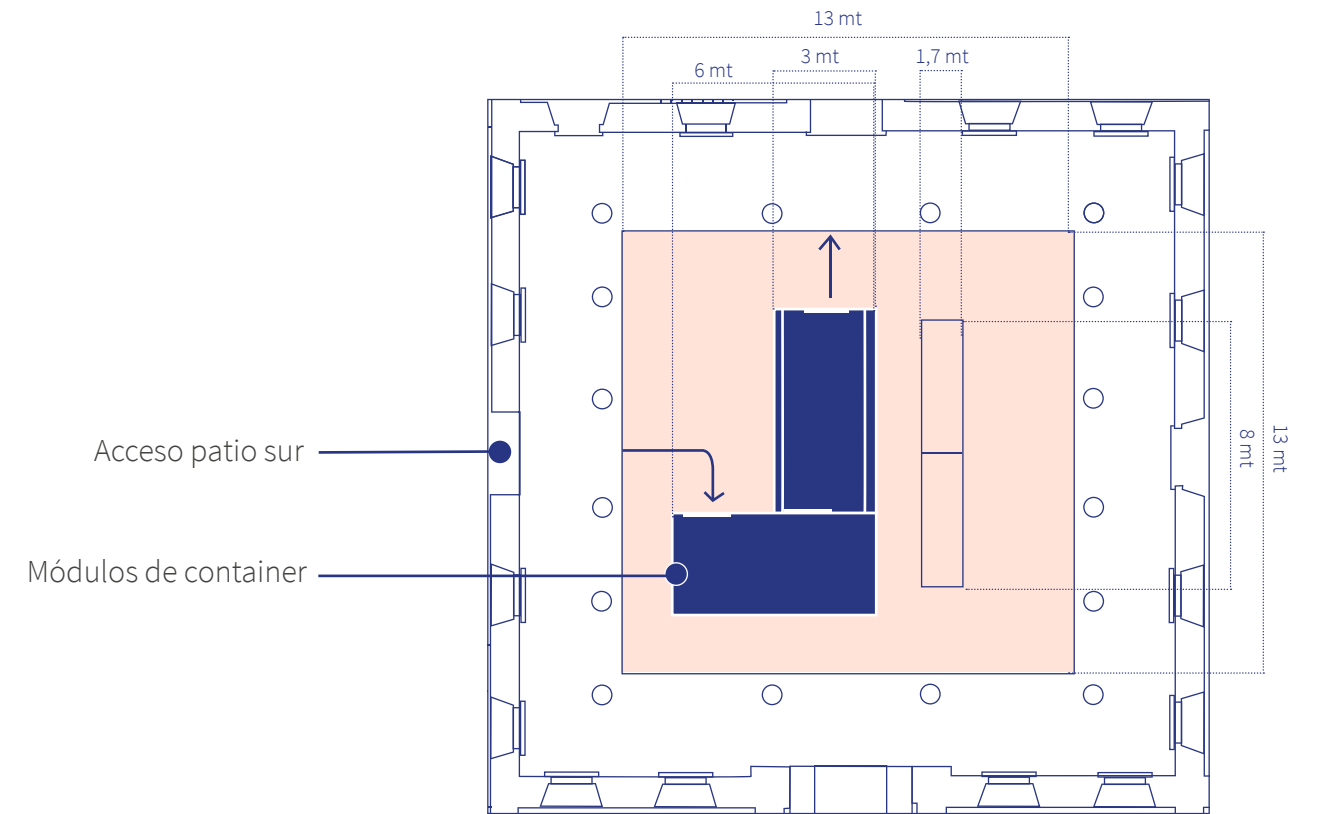
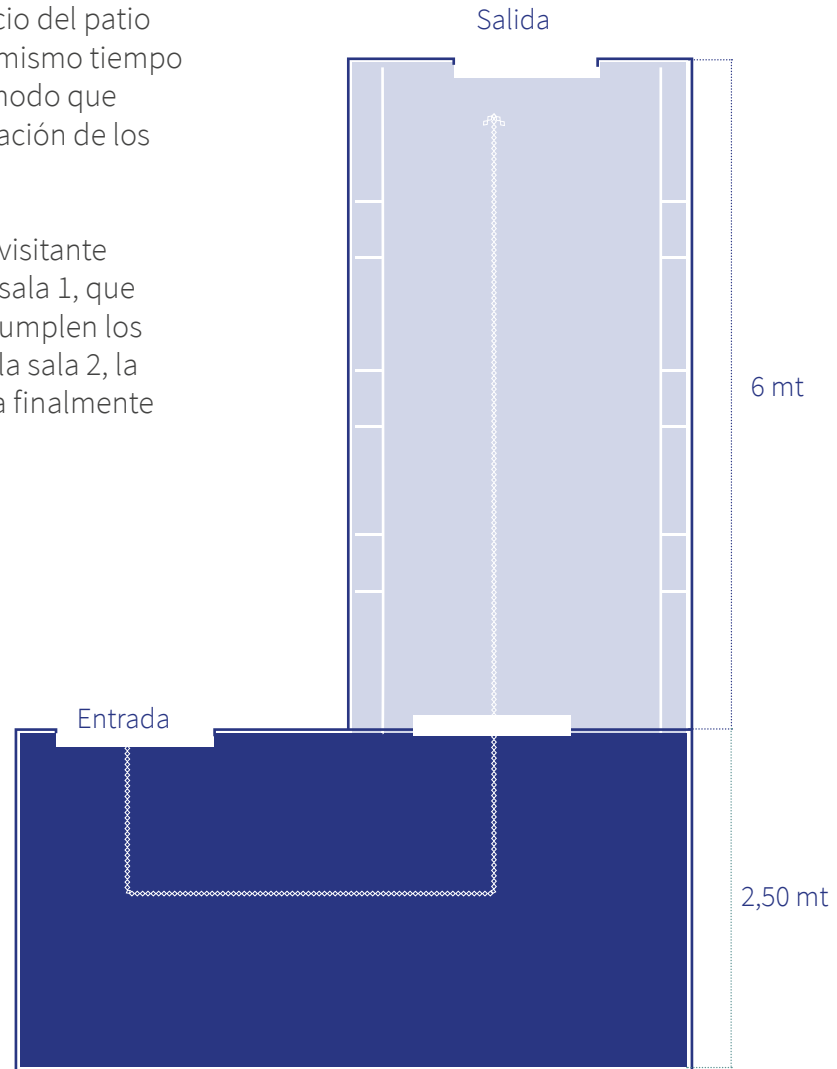
Imagen superior recuperada en Junio 25, 2019 desde: <http://yousense.info/61727465/arte-los-precolombinos-museo-chileno-de-arte-precolombino.html>

A la izquierda, imagen en recuperada en Junio 25, 2019 desde: <http://www.francescaiovene.com/museo-chileno-arte/>

DISTRIBUCIÓN.

Para poder desarrollar el gui3n de la muestra, y tomando en cuenta el espacio disponible (patio sur), se decidi3 utilizar dos m3dulos de container de 20 pies cuyas medida es de 6 x 2,50 x 2,80 mts. Para la organizaci3n y el emplazamiento de estos se considera el espacio del patio que deja fuera la lucarna y al mismo tiempo los container se ordenan de modo que permita el control de la circulaci3n de los espectadores.

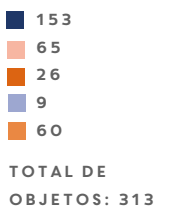
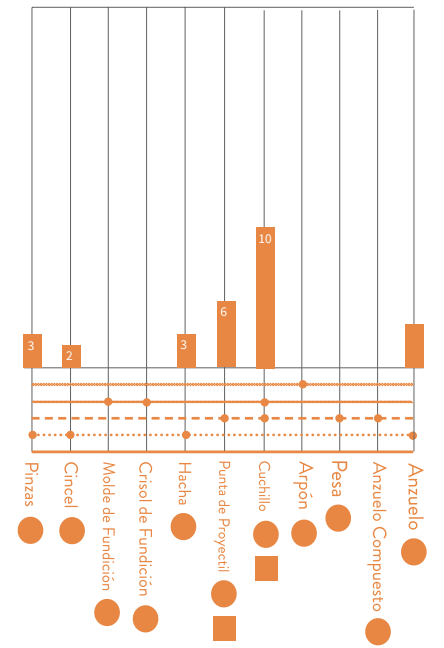
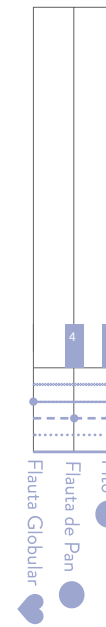
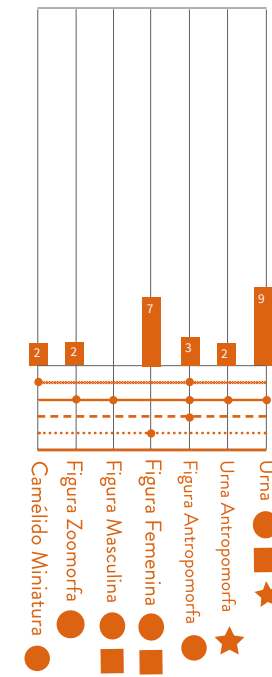
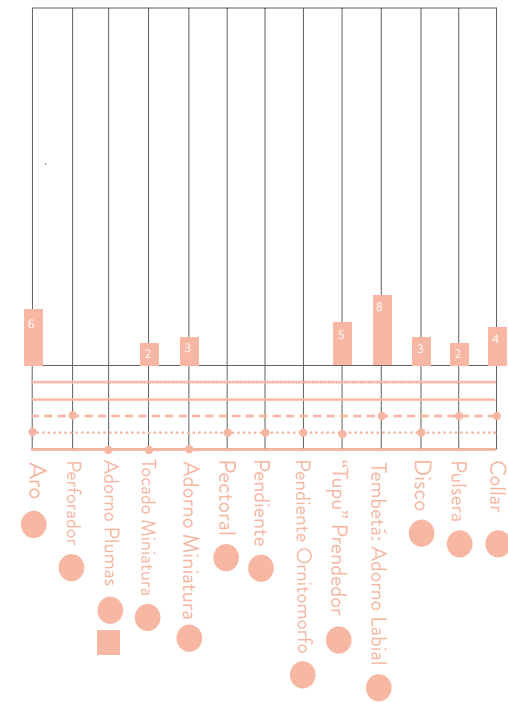
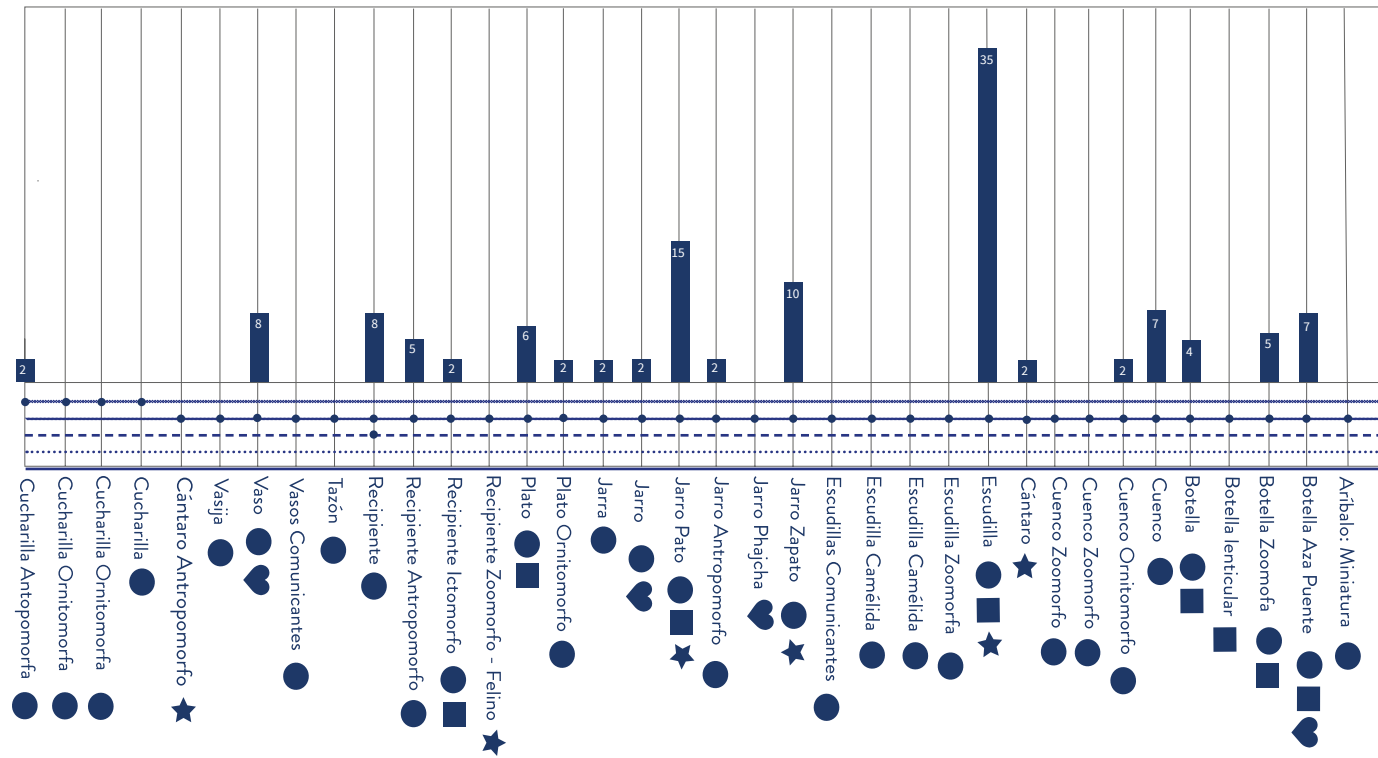
Este recorrido permite que el visitante ingrese a la exposici3n por la sala 1, que da cuenta de la funci3n que cumplen los objetos para luego dirigirse a la sala 2, la cual compara las formas, para finalmente salir por esta misma.



***Patio sur del museo.**



OBJETOS DIAGUITAS EN MUSEOS CHILENOS.



SALA 1

FUNCIÓN.

Texto Curatorial

*“Las cerámicas Diaguitas estuvieron hechas, en parte, para satisfacer necesidades prácticas, como cocción y almacenamiento de agua y alimentos, y también para rendir culto a los Dioses o a los muertos”
(MCHAP, 1986)*

La forma de los objetos está directamente relacionada con la función que estos cumplen. Dentro de la cultura Diaguita se pueden ver piezas que están directamente relacionadas con objetos que utilizamos hoy en día para realizar la misma función como lo es contener, fortificar y recrear.

Jarros, cucharas, flautas, platos, ollas, anzuelos son objetos que continuamos utilizando en la actualidad, y que gracias a las nuevas tecnologías los materiales han ido cambiando pero no así su forma y mucho menos su función; como explica John Heskett *“la evolución a un nuevo estadio en el diseño no sustituye completamente a lo que ha ocurrido antes, sino que se superpone a ello”*.

GUIÓN.

OBJETIVO GENERAL

Dar cuenta de la característica que poseen los objetos Diaguitas de ser piezas diseñadas por medio de la función que estos cumplen. Al mismo tiempo se produce una relación con los objetos actuales, los cuales comparten la misma función.

INTENCIONALIDAD DEL MONTAJE

El diseño del montaje para la primera sala consiste en una disposición que permita realizar una comparación entre los objetos Diaguitas reales y los usos que se les da a los mismos objetos hoy día, con el fin de que el espectador pueda relacionar y dar cuenta de que las piezas precolombinas fueron creadas para satisfacer necesidades físicas.

Dentro de la sala se encuentran tres vitrinas que contienen objetos Diaguitas, estas se encuentran divididas según la función que cumplen estos objetos. Es por esto que podemos encontrar la vitrina de contener (1.1), la de fortificar (1.2) y la de recrear (1.3). Enfrentadas a cada una de las vitrinas, en la pared, se encuentran cuatro pantallas las cuales muestran un video de una mano realizando la acción y utilizando objetos contemporáneos.



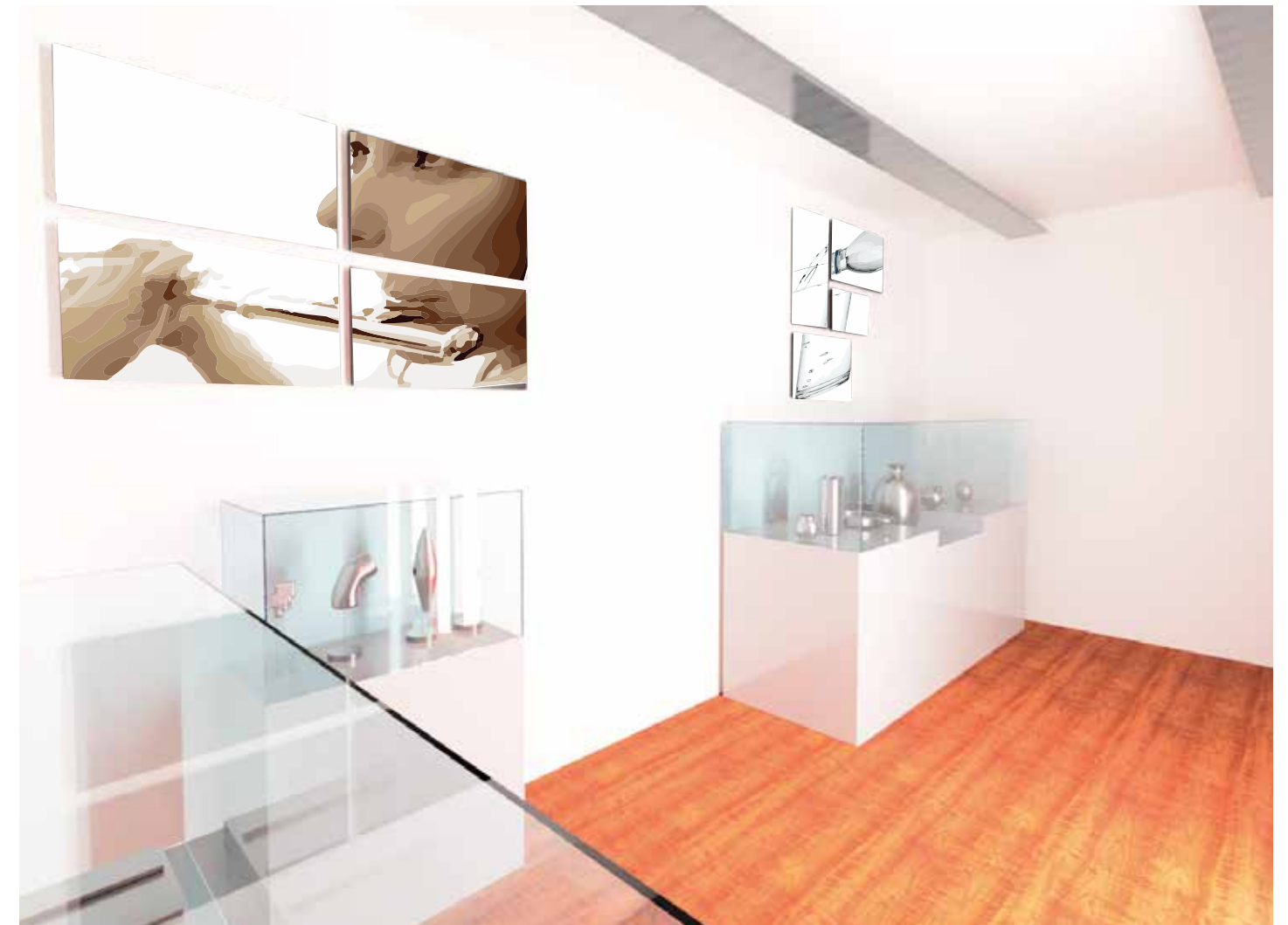
*Resultados de render de visualización de la Sala 1 de la exposición.

VITRINAS.





Las vitrinas se diseñan en función del objetivo principal que es dar protagonismo a las piezas, estas deben pasar casi inadvertidas al visitante con el fin de que las ideas expresadas en el guión se expresen claramente.

Para la realización de las vitrinas se tiene en cuenta las medidas de las piezas que se desean exponer por cada uno de los temas y la mejor distribución de estas. Las vitrinas ayudan a mantener una temperatura y humedad constantes que impiden el deterioro de los objetos, aseguran las piezas del contacto con los visitantes y, al mismo tiempo, permiten que estos sean accesibles a la vista de todo tipo de público: niños, adultos y personas discapacitadas.

Se debe tomar en cuenta al diseñarlas que estas *“estén niveladas, sean estables y no vibren, que al mismo tiempo garanticen la seguridad de los objetos, que sean fácilmente accesibles para montar y desmontar objetos, que estén fabricadas de materiales inertes que no deterioren las piezas exhibidas en su interior, que tengan mayor iluminación que la sala en donde se encuentran para evitar la reflexión del visitante con el vidrio, que los materiales empleados y el método de fabricación sean los adecuados desde el punto de vista de la durabilidad y que sean de fácil acceso para realizar actividades de mantenimiento básico (cambio de iluminación y limpieza periódica) sin poner en peligro las piezas”*. (Dever, Carrisoza; 2001).



1.1 CONTENER.

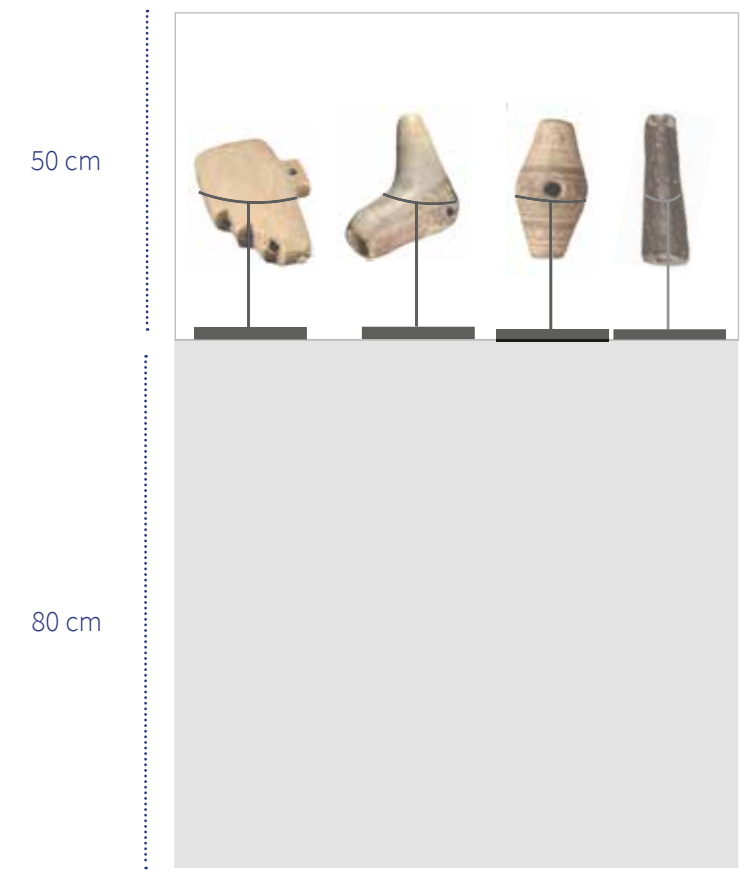
			
<p>Olla</p> <p>Cerámica Fase III (Diaguita - Inka) Museo del Limarí Diámetro: 138 x 113 cm</p>	<p>Vasos Comunicantes</p> <p>Cerámica Fase III (Diaguita - Inka) MCHAP Diámetro: 125 mm 291</p>	<p>Botella Ornitoromfa Bottle</p> <p>Cerámica Fase III (Diaguita - Inka) MCHAP Alto: 120 mm de alto x 145 mm de alto h</p>	<p>Aribalo Aryballos</p> <p>Cerámica Fase III (Diaguita - Inka) MCHAP Alto: 420 mm 302 (0351)</p>
			
<p>Recipiente</p> <p>Piedra Fase III (Diaguita - Inka) MCHAP Alto: 65 mm de alto x 410 mm de largo x 300 mm diámetro</p>	<p>Botella Bottle</p> <p>Cerámica Fase II (Diaguita - Inka) MCHAP Alto: 80 mm x 91 mm largo x 67 mm de ancho MCHAP 3397</p>	<p>Jarro</p> <p>Cerámica Fase II (Diaguita Clásico) MCHAP Alto: 225 mm MCHAP 1598</p>	<p>Cuenco</p> <p>Cerámica Fase I (Diaguita Transición) MCHAP Alto: 12 mm alto x 56 mm largo MAS-2182</p>

* Vitrina que contiene los objetos de contener.
Sus medidas son 2,5 x 1 x 1,3 mt.













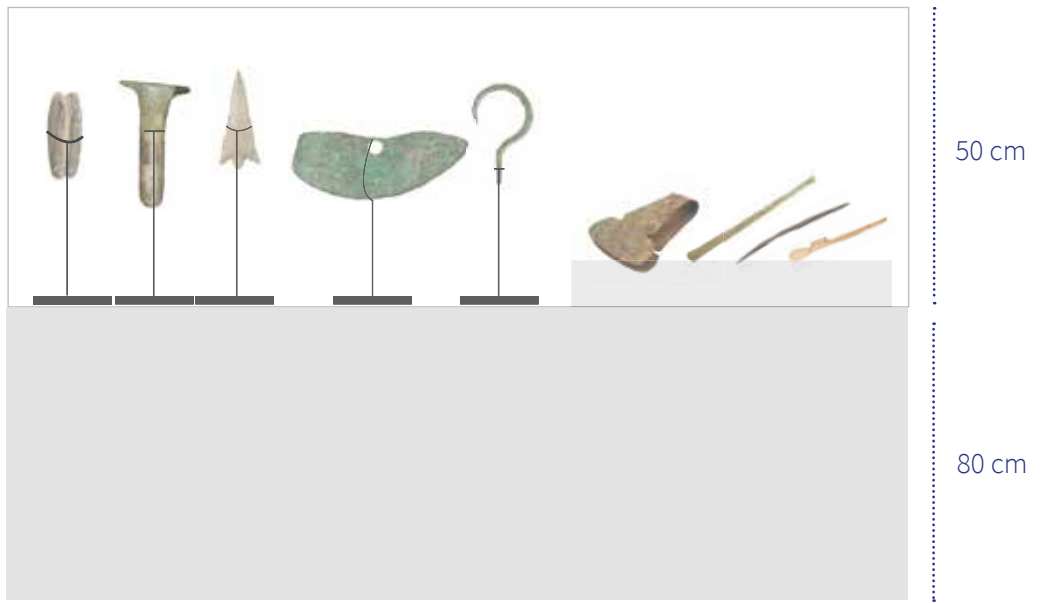
1.2 RECREAR.

			
<p>Antara Piedra</p> <p>Cerámica Fase II (Diaguita Clásico) Museo del Limarí 60 mm ancho x 100 mm largo</p>	<p>Silbato Piedra</p> <p>Piedra Fase II (Diaguita Clásico) Museo del Limarí Diámetro 100 mm x 5 mm ancho</p>	<p>Flauta Globular Pitcher</p> <p>Cerámica Fase III (Diaguita Inka) Museo del Limarí Largo: 83 mm 281</p>	<p>Silbato</p> <p>Piedra Fase II (Diaguita Clásico) Museo del Limarí 45 mm ancho x 12 mm diámetro</p>

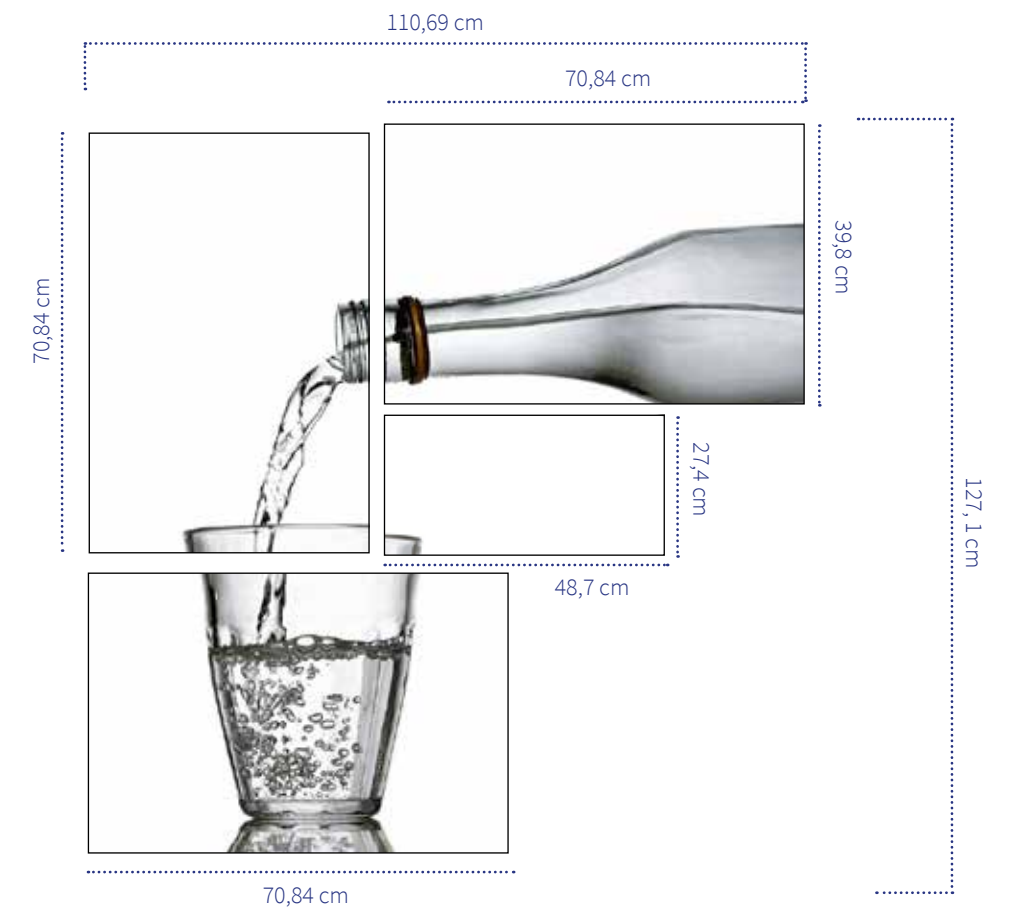


1.3 FORTALECER.

 <p>Flauta Globular Pitcher</p> <p>Cerámica Fase III (Diaguita Inka) Museo del Limarí Largo: 83 mm 281</p>	 <p>Tembetá</p> <p>Piedra Fase II (Diaguita Clásico) Museo del Limarí</p>	 <p>Punta de proyectil</p> <p>Piedra Fase III (Diaguita - Inka) Museo del Limarí Alto: 3,6 x 1,4 cm</p>	 <p>Anzuelo</p> <p>Cobre Fase III (Diaguita - Inka) Museo del Limarí</p>	 <p>Espátula</p> <p>Hueso Fase III (Diaguita - Inka) Museo del Limarí Alto: 18,9 x 2 cm</p>
 <p>Pinzas</p> <p>Metal Fase I (Diaguita Transición) MCHAP Alto: 64 mm largo MAS-2528</p>	 <p>Cuchillo Ovalado</p> <p>Cobre El olivar MCHAP</p>	 <p>Cinzel</p> <p>Cobre Fase III (Diaguita Inka) Museo del Limarí 9,90 x 262,5 mm</p>	 <p>Aguja</p> <p>Metal Fase III (Diaguita - Inka) Museo del Limarí</p>	 <p>Pesa</p> <p>Piedra Fase I (Diaguita Transición) Museo del Limarí</p>



TELEVISORES. CONTENER.



PANTALLAS.

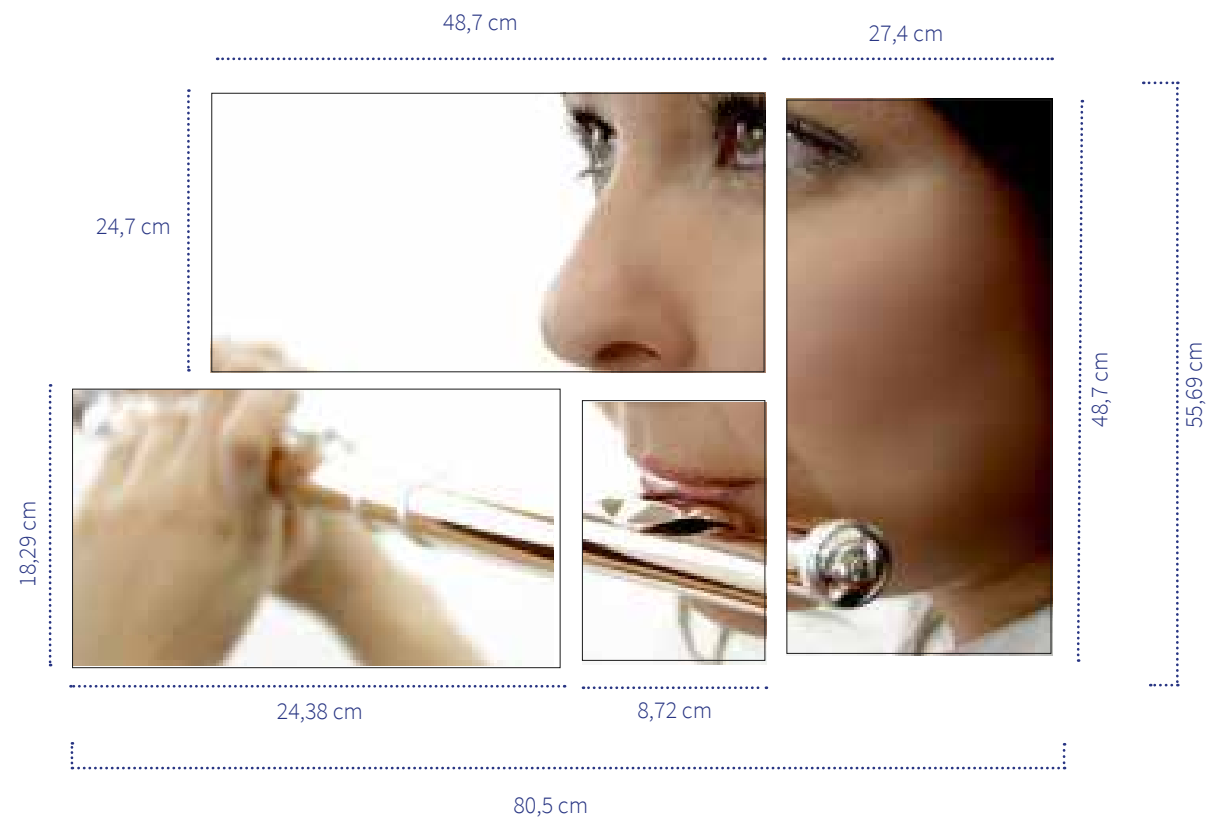
Al costado o sobre cada vitrina se encuentra una serie de cuatro televisores, haciendo referencia al número de la suerte del pueblo Diaguita. Estos televisores en conjunto formarán un video que muestra una mano realizando la acción correspondiente a cada categoría (contener, recrear y fortalecer) y utilizando objetos contemporáneos. Todos los videos tienen un fondo blanco y están en un modo de cámara lenta con el fin de enfatizar la acción

que se produce, por lo tanto estos tienen una duración de 20 segundos cada uno.

En el caso de Contener, el video muestra una mano sosteniendo una botella que vierte agua sobre un vaso. Al estar en cámara lenta, el agua cae paulatinamente destacando la función de estos objetos.

- ★ 4 pantallas (3 x 32 pulgadas, 1 x 22 pulgadas)

RECREAR.



Sobre la vitrina que contiene las piezas de recrear se encuentran cuatro televisores, los cuales muestran un video de una mujer tocando una flauta. Este, al igual que el anterior, estará filmado en cámara lenta por lo que su duración es de 20 segundos y está programado en modo de loop.

- ★ 4 pantallas (2 x 22 pulgadas, 1 x 12 pulgadas, 1 x 7 pulgadas)

FORTALECER.



Sobre la vitrina que contiene las piezas de recrear se encuentran cuatro televisores del mismo tamaño, los cuales muestran un video de una mano que sostiene una cuchara. Este, al igual que el video de contener y recrear, estará filmado en cámara lenta por lo que su duración es de 20 segundos y se encuentra programado en modo de loop.

- ★ 4 pantallas
4 x 40 pulgadas

SALA 2

FORMA.

Texto Curatorial

“El modo en que algo está hecho y su uso final deberían expresarse indefectiblemente en la forma”
(Sullivan, 1896)

La forma que se le ha dado a los objetos a lo largo del tiempo está íntimamente relacionada con la función que estos cumplen y las necesidades que suplen. El diseño de objetos ha sido parte de un proceso de superposición, en donde las nuevas tendencias y tecnologías se han ido añadiendo a lo que ya existe, con el fin de crear una interacción dinámica entre el pasado y el presente; es por esto que la capacidad de diseñar se ha mantenido constante, pero no así los medios y métodos utilizados. Existen necesidades que son intrínsecas del ser humano como lo son adornar el cuerpo y creer en divinidades, por lo que estas se mantienen desde los tiempos precolombinos hasta hoy en día, es por esto que los objetos siguen cumpliendo la misma función y manteniendo la misma forma.

GUIÓN.

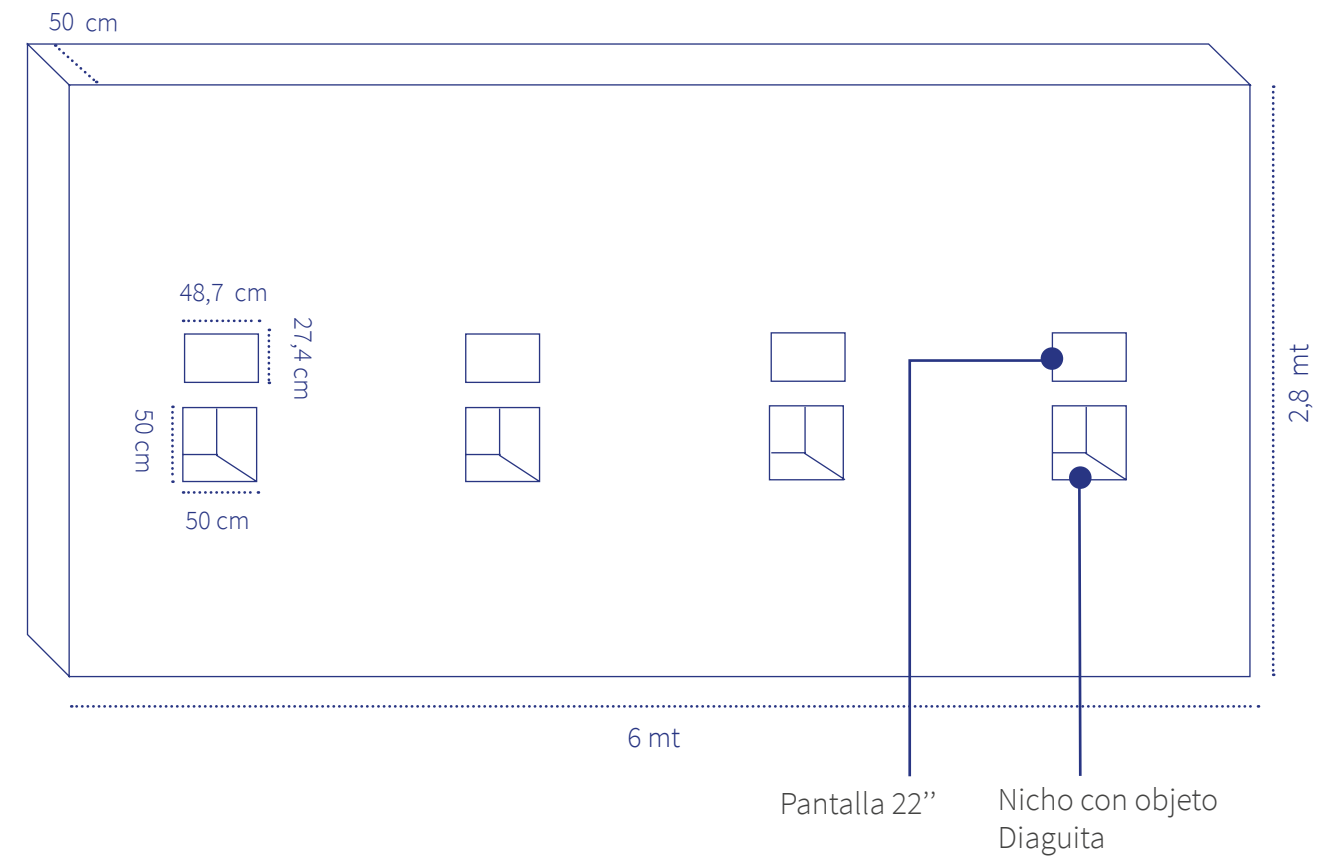
OBJETIVO GENERAL

Dar cuenta de la característica que poseen los objetos Diaguitas de ser piezas de diseño por medio de la forma que estos poseen. Al mismo tiempo se produce una relación con los objetos actuales, con los cuales mantienen similitudes en cuanto a la forma.

INTENCIONALIDAD DEL MONTAJE

El diseño del montaje para la segunda sala consiste en una disposición que permita realizar una comparación en cuanto a forma entre objetos Diaguitas y el mismo objeto pero fabricado hoy día, con el fin de que el espectador pueda ver las similitudes que existen entre los dos objetos y comprender que mientras el objeto siga cumpliendo la función por la que fué creado y siga sufriendo esa necesidad concreta, el diseño de su forma no va a cambiar. Para esto se toman los grupos de adornar (2.1) y trascender (2.2).

Para el montaje de la sala, en las dos paredes correspondientes, se disponen tres objetos Diaguitas dentro de nichos en la pared; sobre cada uno de estos se encuentra una pantalla de 22 pulgadas que proyecta un loop de imágenes de una búsqueda en google de cada uno de los objetos actuales, por ejemplo: collar, pulsera, dios, etc.



*Visualización entrada Sala 2

2.1 ADORNAR.



Collar
Pitcher

Piedra
Fase III (Diaguita Inka)
Museo Arqueológico de la Serena
Largo: 590 mm 33



Aro

Cobre
Fase II (Diaguita Clásica)
Museo Arqueológico de la Serena
Alto: 47 mm 134



Brazalete

Cobre
Fase III (Diaguita - Inka)
Museo del Limarí
Alto: 21,5 x 9,5 cm

Se pueden observar sobre los objetos Diaguitas las tres pantallas que realizan un loop de las búsquedas en google de los objetos. En el caso del collar, la pantalla exhibe todos los resultados de la búsqueda "collar" en google, con el fin de realizar la comparación de estas con la pieza precolombina.

2.2 TRASCENDER.



Figurilla Zoomorfa

Cerámica
Fase II (Diaguita Clásica)
Museo del Limarí
Alto: 25 mm alto x 49 ancho
MAS-2196



Figurilla Antropomorfa

Cerámica
Fase I (Diaguita Transición)
MCHAP
Alto: 12 mm alto x 56 mm largo
MAS-2182



Figurilla Antropomorfa

Cerámica
Fase I (Diaguita Transición)
Museo del Limarí
445 x 64,6 mm

En el caso de la categoría de trascender, las pantallas exhiben todos los resultados de las búsquedas como "dios", "maría" (aludiendo a la divinidad femenina) y "objeto religioso" en google, con el fin de realizar la comparación de estas con las piezas precolombinas.

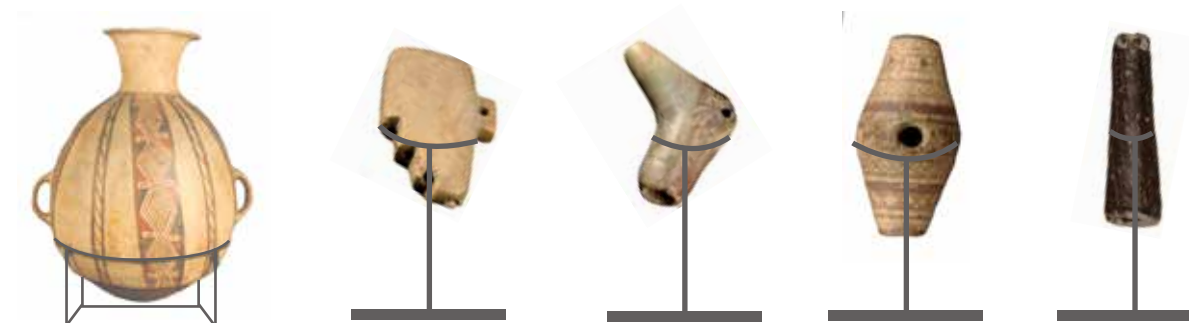
Se utilizan objetos católicos como forma de comparación, tomando en cuenta de que en Chile la mayoría de la población es de esta religión.

MONTAJE PIEZAS.

Para realizar el montaje de una exposición hay que tener en cuenta varios factores que determinan el éxito de este último. Los factores a considerar están siempre relacionados con la experiencia y la actuación del espectador, de esta manera hay que pensar en alturas, distancias, recorridos que realizará el espectador. Por otro lado se debe considerar la seguridad de la pieza expuesta, es decir, que se encuentre sobre un buen soporte y protegida del tacto de los visitantes.

Las piezas Diaguitas dentro de la exposición, además de encontrarse dentro de vitrinas de vidrio templado con el fin de evitar el contacto directo con los visitantes y mantener una temperatura y humedad constante para evitar deterioros en el objeto, existen algunas que, debido a su forma, son incapaces de apoyarse por sí solas, por lo que se les debe agregar un pedestal metálico.

Este pedestal metálico consiste de una base cuadrada que funciona como el contrapeso del objeto, luego tiene un tubo metálico perpendicular a la base que levanta la pieza y luego la sostiene.



Estas piezas se encuentran ubicadas sobre soportes de metal, los cuales sostienen el objeto y al mismo tiempo no se vuelven un estorvo en el minuto en el que el visitante las observa.

GRÁFICA.

Para realizar la muestra de diseño sobre “De la función a la forma” fué fundamental el desarrollo de una gráfica que tuviera una relación con lo Diaguita, pero al mismo tiempo fuera opuesta a la gráfica que utiliza el Museo Precolombino. Esto ya que esta es una exposición que, como se ha expuesto anteriormente, viene a contrariar la visión de arte que el museo le ha instalado a los objetos precolombinos a lo largo del tiempo.

Para la gráfica de la exposición se toma el diseño gráfico y la iconografía de uno de los pucos Diaguitas que se encuentra en el Museo del Limarí. Este objeto data de la época Inka-Diaguita, es por esto que se pueden ver temas recurrentes dentro de su cultura como lo son la cuatripartición inkaica, la repetición de módulos y el juego visual de los colores.



DE LA FUNCIÓN A LA FORMA

La paleta de colores fué tomada utilizando el color naranja como base, ya que es uno de los colores empleados dentro de la cerámica Diaguita y es al mismo tiempo, el color de fuera de los container que dan vida a la exposición.

Se decide tomar como colores secundarios un azul marino y otros dos derivados en pastel para hacer un contraste con los colores usuales que utiliza el Museo Precolombino en sus exposiciones y en su gráfica.

TIPOGRAFÍA.

Source Sans Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789



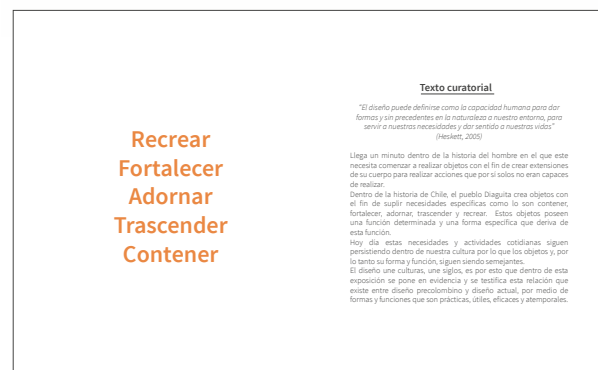
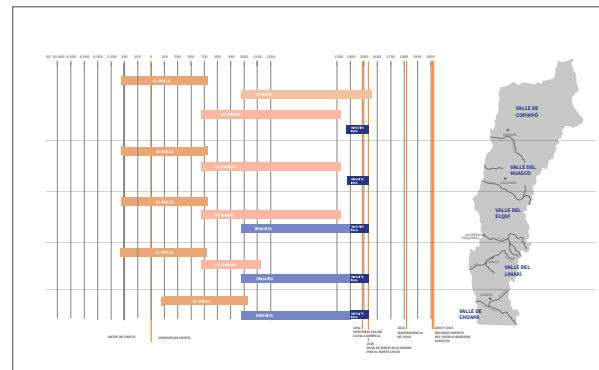
*Imagen en recuperada en Julio 4, 2019 desde: https://www.museolimari.gob.cl/635/w3-article-38627.html?_noredirect=1

CATÁLOGO.

Debido a que la muestra de diseño no se ha realizado, la realización de un catálogo de la exhibición no sería posible de producir, ya que su contenido son las fotografías de la muestra. Sin embargo, y tomando en cuenta que en todas las exposiciones dentro del Museo Precolombino se realizan, surgió la opción de hacer una maqueta del futuro catálogo que además de contener los textos curatoriales y mayor información sobre la muestra y la historia diaguita, contiene el catastro final de la investigación.

De esta manera se realizó un catálogo que mantiene la gráfica de la muestra y relata el guión museográfico de la exposición a través de fotografías de las piezas expuestas.

En las siguientes imágenes se presentan algunas de las páginas del catálogo de la muestra "De la función a la forma", donde se puede observar el uso de fotografías de objetos Diaguitas para unificar la gráfica, además del uso de los mapas de los Diaguitas y su historia.



PRESUPUESTO.

Container (dos container 20 pies)	\$1.400.000
Paredes interiores Sala 2: Terciado estructural de pino 12 mm para muro falso \$8.365 c/u	\$66.920
Vitrina de aluminio con vidrio Contener Recrear Fortificar	\$449.000 \$150.000 \$159.000
Vidrios Nichos (50 x 50 cm) \$10.000 c/u	\$60.000
Impresión vinilo de corte para texto curatorial Texto Sala 1 Texto Sala 2 \$16.000 c/u	\$48.000
Cédulas (impresión + cartón)	\$10.000
Impresión publicidad tela PVC (4 unidades)	\$13.000
Pantallas 3 de 32 pulgadas 3 de 22 pulgadas 1 x 12 pulgadas 1 x 7 pulgadas 4 x 40 pulgadas 6 x 22 pulgadas	\$360.000 \$180.000 \$58.000 \$25.000 \$560.000 \$360.000
TOTAL:	\$3.898.920

CONCLUSIÓN

En Chile existe una gran cantidad de museos, de los cuales siete corresponden a museos cuyo contenido es de la época precolombina. Todos ellos cuentan con un gran patrimonio cultural y educativo gracias a los objetos que estos poseen y la forma en la que los exponen.

Dentro de estos museos, las piezas se encuentran expuestas de forma que dejan al descubierto su cualidad de obras de arte y su grado arqueológico, siendo dejada de lado la característica de objetos de diseño que poseen.

Tomando como referencia la exposición “Designer, maker, user”, se puede ver que el diseño hoy día no se relaciona con algo cotidiano y corriente, es por esto que dar cuenta de que los objetos Diaguitas corresponden a objetos diseñados por medio de la función que cumplen y su forma viene a poner en evidencia que el diseño se encuentra inmerso en nuestra cultura y en nuestras vidas. Es por esto que esta exposición trata de reflejar y dar a conocer el diseño por medio de objetos precolombinos y objetos que utilizamos diariamente.

BIBLIOGRAFÍA.

A Aldunate, C. (1998). América Precolombina en el arte. Santiago, Chile. Editorial Trineo S.A.

*Ampuero, G. (1978). Cultura Diaguita. Santiago, Chile. Editora Gabriela Mistral.

B Berenger, J; Torres, A. (2011). Compartiendo memoria : 30 años del Museo Chileno de Arte Precolombino. Museo Chileno de Arte Precolombino: Museo Chileno de Arte Precolombino.

*Blackwell, L. (1992). La tipografía del siglo XX. Barcelona, España. Gustavo Gili.

C Calvera, A. (2003). Arte ¿? Diseño. Barcelona, España. Gustavo Gili.

D Design Museum. (2017). Designer Maker User. Londres: Phaidon Press.

*Dever, P., Carrizosa, A. (2000). Manual básico de montaje museográfico. Bogotá, Colombia. División de museografía Museo Nacional de Colombia.

F Fernández, L. (1999). Museología y museografía. Barcelona, España. Del Serbal. Editorial Trineo S.A.

*Fukasawa, N; Morrison, J. (2014). Super Normal: sensations of the ordinary. Zürich, Switzerland : Lars Müller Publishers.

G Gleisner, Montt . (2014). Diaguitas chilenos. Santiago, Chile : Fucoa.

*Gombrich, E. (2007). La Historia del Arte. Londres, Inglaterra. Phaidon Press.

H Haskell, F. (2002). El Museo Efímero: los maestros antiguos y el auge de las exposiciones artísticas. Barcelona, España. Crítica.

*Hoffman, J. (2014). Show time : the 50 most influential exhibitions of contemporary art. New York: DAP.

L Latcham, R. (1936). La prehistoria chilena. Santiago, Chile: Oficina del libro.

*Le Breton, D. (2002). La sociología del cuerpo. Buenos Aires : Eds. Nueva Visión.

M Marsal, D. (2012). Hecho en Chile: reflexiones en torno al patrimonio cultural. Santiago, Chile. FONDART.

*McLuham, M. (1988). El medio es el mensaje. Barcelona: Paidós.

*Müller-Brockmann, J. (2005). Historia de la Comunicación Visual. Barcelona, España. GG Diseño

*Museo Chileno de Arte Precolombino. (2016). El arte de ser Diaguita . Santiago, Chile : Museo Chileno de Arte Precolombino.

*Museo Chileno de Arte Precolombino. (2012). Los pueblos originarios en los museos. Propuestas curatoriales y museográficas. Santiago, Chile: ArtEncuentro.

N Norman, D. (1990). La psicología de los objetos cotidianos. Madrid: Nerea.

P Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real : : ecología humana y cambio social. Madrid: Madrid.

S Salazar, J. (2008). Aportes de Gordon R. Willey a la comprensión histórica de la arqueología americana. Revista Electrónica de Arqueología, N°4, pag 245-254.

T Toulemont, H . (2013). Apropiación social de los medios de comunicación. Una estrategia por la afirmación identitaria de las comunidades indígenas diaguitas. Santiago, Chile: Corpus.

