



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño

# VOCES INMORTALES

**Dominga Teixidó Balbontín**

**Exhibición museográfica que  
revive la memoria de un periodo  
histórico de Chile a través de la  
cultura material cotidiana.**

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

Profesor guía  
Marcos Chilet Bustamante

*Julio 2023, Santiago de Chile*

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecer a mis padres por haberme acompañado en todo el proceso universitario y en esta etapa final de la carrera. Del mismo modo, quiero agradecer a mi abuela, mi tía y mis hermanos, quienes hicieron sus aportes y dispusieron de su tiempo cuando lo necesité.

También quiero expresar mi gratitud hacia mis amigas, con las cuales viví todo el proceso de obtención del título y fueron un pilar fundamental para hacer de esta etapa una experiencia amena. Gracias a su compañía y aporte continuo, pude disfrutar de todo el proceso. Nos apoyamos mutuamente no solo a nivel de trabajo, sino también emocionalmente.

Del mismo modo, quiero agradecer a mi profesor guía, Marcos Chilet. Además de guiarme en todo el proceso, siempre estuvo dispuesto a brindarme su tiempo y ayuda en cualquier momento que lo necesité.

Por último, quiero dedicar un agradecimiento especial a mi abuelo materno, quien ya no está conmigo. Él fue quien despertó mi interés por la temática que se abordó en este proyecto. Siempre luchó por lo que creyó justo y gracias a él, la historia se convirtió en un tema importante en mi vida actual.

A todos ellos, les expreso mi más sincero agradecimiento.

# CONTENIDOS

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>04</b>	<b>4. DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN</b>	<b>83</b>
• Abstract	<b>05</b>	• Metodología de trabajo	<b>84</b>
• Motivación personal	<b>06</b>	Fase de investigación	<b>85</b>
• Marco teórico	<b>07</b>	Fase de planificación	<b>86</b>
Museografía	<b>08</b>	Fase de diseño	<b>87</b>
Curaduría	<b>11</b>	Fase de desarrollo e identidad visual	<b>112</b>
Carátulas de disco	<b>13</b>	Fase de difusión	<b>115</b>
Exposiciones inmersivas	<b>17</b>		
Diseño de experiencias	<b>20</b>		
Memoriabilidad post experiencia	<b>21</b>		
<b>2. FORMULACIÓN</b>	<b>23</b>	<b>5. CIERRE</b>	<b>118</b>
• Oportunidad de diseño	<b>24</b>	• Proyecciones futuras	<b>119</b>
• Formulación del proyecto	<b>25</b>	• Conclusiones	<b>124</b>
• Objetivos	<b>26</b>		
• Estado del arte	<b>28</b>		
<b>3. PROYECTO</b>	<b>30</b>	<b>6. DATOS</b>	<b>130</b>
• Destinatarios	<b>31</b>	• Bibliografía	<b>131</b>
• Contexto de implementación	<b>32</b>	• Figuras	<b>134</b>
• Patrón de valor	<b>33</b>	• Anexos	<b>136</b>
• Metodología de investigación	<b>34</b>		
Etnografía	<b>35</b>		
Encuestas a destinatarios	<b>36</b>		
Entrevistas sobre la época (1968-1973)	<b>46</b>		
Entrevistas a especialistas	<b>61</b>		
• Conclusiones	<b>77</b>		

# 1. INTRODUCCIÓN

## ABSTRACT

La conexión entre los procesos políticos y sociales que dan forma a una época y su cultura material y visual es indiscutible. A través del diseño, se puede revivir la historia de una nación recreando tanto la vida cotidiana como los objetos distintivos de ese período. Estas exhibiciones brindan a los visitantes la oportunidad de sumergirse en el pasado, comprender las circunstancias sociales y políticas de aquel entonces, y reflexionar sobre su relevancia en el presente. Ya sea desde la perspectiva de aquellos que vivieron los eventos y recuerdan la vida cotidiana del pasado, o de los jóvenes que desean adentrarse y comprender de manera más cercana y no convencional el

contexto y la historia de su propio país. Según esto, se puede advertir que a través del diseño se abre la posibilidad de crear una exhibición museográfica que explore la memoria cotidiana del periodo chileno de 1968-1973, centrándose en la cultura material de los dormitorios y utilizando las carátulas de disco de la Oficina Larrea como eje narrativo. El objetivo es generar una experiencia memorable al exponer el contexto y reconstruir la cultura material de esa época. En el proceso de investigación se determinó que los estudiantes universitarios y las personas que vivieron y experimentaron la contingencia nacional de la época son los usuarios principales del proyecto. La

propuesta se enfoca en recrear la cultura material de ese periodo, permitiendo a los visitantes sumergirse en el pasado y comprender su contexto político y social. El propósito, es generar una experiencia significativa para este público objetivo. Todo esto mediante una metodología proyectual que triangula tres fases: la investigación bibliográfica y etnográfica, el análisis del material recopilado, y por último, la producción de la exposición.

**Palabras clave:** *Carátulas de discos, oficina Larrea, museografía, inmersión sensorial*

# MOTIVACIÓN PERSONAL

Desde que tengo recuerdos, uno de mis mayores intereses siempre fue la historia. Cada vez que conozco algún sitio, el mayor atractivo para mí es visitar los museos o lugares que brindan información sobre hechos relevantes que han ocurrido ahí en el pasado. Siempre me ha cautivado saber que un lugar que puede parecer irrelevante en la actualidad puede, también, albergar tantas vivencias de generaciones y épocas pasadas que han marcado a la humanidad y están escritos en los libros.

Hoy, y gracias a las materias cursadas en la universidad, he tenido la posibilidad de aprender sobre el rol que posee el diseño en la sociedad y la importancia que adquiere como instrumento

de comunicación. El diseño brinda una serie de oportunidades que permiten estructurar un pensamiento crítico sobre diversos temas sociales y políticos.

Siguiendo con esto, durante el octavo semestre de la carrera, tuve la oportunidad de cursar el Taller de Servicios, donde pude comprender, por medio de metodologías, la importancia de las etapas que componen un servicio y el foco que se le otorga a la experiencia que desarrollan los usuarios para que este tenga valor. Es en este ramo, en el cual pude proponer un proyecto que se basó en la idea de una experiencia inmersiva. Esto permitió que adquiriera mayores conocimientos en el tema y me cautivó el hecho de poder revivir la

experiencia de una persona memorable a través de las sensaciones y emociones que una atmósfera puede producir. Estos aprendizajes, mi interés sobre la historia, los museos, las exposiciones y los acontecimientos nacionales, son lo que me llevó a adentrarme en la temática de la museografía y la inmersión sensorial.

El proyecto “Proyecto museográfico inmersivo sobre las carátulas de discos de la oficina Larrea (1960-1970)” es el resultado de este conjunto de intereses, aprendizajes y experiencias, que mezclan la historia, el arte y el contexto histórico en las que nacieron para brindarle al usuario del museo una experiencia significativa y memorable.

## MARCO TEÓRICO

### EXHIBICIÓN MUSEOGRAFÍA

Para abordar la temática planteada, es necesario tomar en cuenta distintas esferas relevantes y el conocimiento en cada una de ellas. Si se quiere generar una experiencia significativa y memorable en el sujeto que visita un museo, se deben considerar los siguientes aspectos, desde un punto de vista técnico: **La museografía, la curaduría, las carátulas de discos, las exposiciones inmersivas, el diseño de experiencias y la memorabilidad.**

# MUSEOGRAFÍA

Para entender qué es museografía, se debe entender también qué es la museología. Para esto es necesario conocer el origen de estas. Ambas técnicas surgieron como respuesta a un interés por la recopilación, preservación y difusión del patrimonio compartido por muchas culturas a lo largo de la historia. Todas las colecciones que alguna vez fueron privadas tuvieron que ser reorganizadas para el uso y acceso público. Las obras se organizaron según su uso e interés, dando preferencia a aquellas que demostraron mayor demanda por parte del público. Para controlar y organizar el acceso a las colecciones, profesionales, críticos e historiadores desarrollaron un interés por la difusión y el cultivo del público, dando forma a lo que hoy se conoce como museología y la museografía (Fisher, 2016, como se citó en Martí, 2018, p.32).

En la tabla expuesta, se muestra cómo estos dos conceptos se relacionan entre sí, siendo distintos, pero estando directamente relacionados en el desarrollo de la composición del museo. Entendiendo cómo se vinculan, se puede

determinar de mejor manera en qué consiste el tema de interés: la museografía. ICOM la define como una técnica mediante la cual el conocimiento museológico se expresa en los museos y enfatiza la arquitectura y la organización de sus espacios: “La museografía se encarga desde el planteamiento arquitectónico de los edificios a los aspectos administrativos pasando por la instalación climatológica y eléctrica de las colecciones” (ICOM España, 2017, como se citó en Martí, 2018, p.31).

Esta es la aplicación de todos los principios y reglas que sistematizan la museología, utilizando técnicas profesionales. En definitiva, según establece Martí (2018) en su texto, la museología es la ciencia de los museos, mientras que la museografía es la técnica de expresión y aplicación de todos los conocimientos. Con esto queda claro que la museografía debe ser investigada en profundidad para entender sus etapas y poder aplicar este conocimiento a la composición de la propuesta proyectual.

Museografía	Museología
- Adquisición	- Aspectos arquitectónicos de circulación
- Clasificación	- Problemas de adquisición
- Conservación	- Almacenamiento
- Exhibición	- Seguridad y conservación
- Adaptación de la arquitectura a la exposición	- Restauración
	- Actividades culturales
	- Análisis, tesis y proyecto de las necesidades teóricas y prácticas
	- Historia y razón de ser de los museos
	- Tipos de museos

[Fig. 1] Tabla comparativa: museografía y museología, elaboración propia en base a “La museografía”, 2008.

# MUSEOGRAFÍA

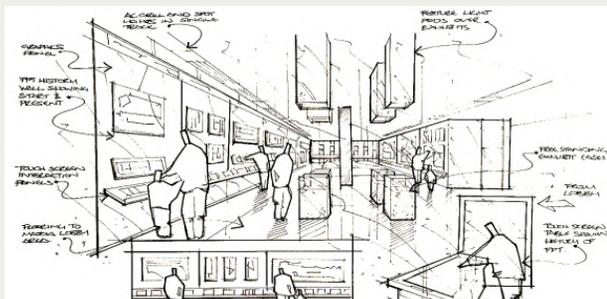
Profundizando en el tema que se quiere abordar, la museografía implica la creación de la puesta en escena de un museo y sus exposiciones. Este proceso abarca diversas actividades, como el montaje de exhibiciones, el diseño de iluminación para salas y obras de arte, el control del clima en los espacios, la arquitectura de las exposiciones, la señalización, así como el diseño de vitrinas y soportes para las piezas expuestas. Estas prácticas se aplican tanto dentro como fuera del museo, incluyendo galerías, espacios públicos, bibliotecas, escuelas y otros lugares no convencionales. La museografía es un campo multidisciplinario que combina aspectos artísticos, arquitectónicos y de diseño para crear una experiencia cautivadora y significativa para los visitantes (Quiroz, 2021). La creación de una museografía adecuada, mediante el uso de todos los conocimientos pertinentes, es de suma importancia para lograr que una exposición sea

significativa y cautivadora para el público que la visita. Es por esta razón que resulta crucial abordar esta temática, ya que implica investigar a fondo sobre el tema y adquirir los conocimientos necesarios para desarrollar un proyecto y propuesta museográfica cautivadora.

En relación a eso, tal como se menciona en Quiroz (2021), es esencial tener conocimiento sobre los componentes que conforman la museografía, a fin de abordar de manera adecuada los elementos necesarios para desarrollar una propuesta y su aspecto técnico. La museografía se compone de diversas etapas, como la planificación, la programación, el diseño, el montaje de exhibiciones temporales, permanentes o itinerantes, el mantenimiento de las exhibiciones, la investigación continua de materiales y el desmontaje.

Simultáneamente, el museógrafo debe considerar la disposición de los elementos exhibidos, las alturas de montaje, los soportes utilizados, el mobiliario, la iluminación tanto de los objetos como del espacio en general, la escenografía, el ambiente, las características de los objetos (como su peso, dimensiones, técnica utilizada y durabilidad), la electricidad, el uso del color, el tiempo de exposición, el recorrido, el orden de las piezas, el presupuesto necesario para la elaboración de la propuesta, la seguridad, el cuidado y mantenimiento de los elementos, y la conservación (Quiroz, 2021).

En definitiva, al tener en cuenta que el presente proyecto debe abarcar las responsabilidades propias del museógrafo, es crucial contar con un conocimiento sólido de los aspectos más relevantes que este campo de trabajo contempla.



[Fig.2] Diseño de exposiciones y museografía, 2023.



[Fig.3] Render esquemático de Museo de Arte Visigodo en Merida, 2023.



[Fig.4] Exposición museografica, 2022.

# MUSEOGRAFÍA

## EXHIBICIÓN MUSEOGRÁFICA

Como se mencionó previamente, tener conocimientos sobre museografía es de vital importancia para el proyecto, ya que este se basa en una exhibición museográfica. Un proyecto de esta índole se compone de dos elementos esenciales: el guion y el espacio de exhibición. Durante el proceso de diseño, es probable que se realicen ajustes al guion con el propósito de adaptarlo al espacio museográfico disponible, o se lleven a cabo modificaciones temporales en el espacio para presentar los objetos de manera coherente.

Para iniciar el trabajo en esta área, se realiza un análisis minucioso de las piezas de la colección, el guion y el espacio existente. Este análisis permite tomar decisiones fundamentadas y crear un diseño que cumpla con las especificaciones del guion, garantice una exhibición adecuada de las piezas y

posibilite un uso óptimo del espacio museográfico a disposición (Dever Restrepo, P., Carrizosa, A. s.f.). En el presente proyecto será necesario buscar lugares adecuados para su exposición. Será fundamental tener en cuenta las características específicas y adaptar el diseño a los espacios que se dispongan para lograr una exhibición exitosa en el futuro.

Considerando lo mencionado anteriormente y teniendo en cuenta que la propuesta se centra en la creación de una exhibición museográfica, es importante destacar, tal como lo expresa Pérez Valencia, 2010. Como se citó en Rodríguez, Ó. 2021 en su texto, que:

“La exposición de la colección no puede experimentarse como una sucesión de objetos

colocados asépticamente, con intenciones neutrales (algo banal), porque, en realidad, la exposición permite abrir la puerta de la memoria, la imaginación y el sueño, así que es interesante valorar consideraciones subjetivas.” (p.47)

Esto implica que la organización consciente de una exposición y los elementos que la componen desempeñan un papel fundamental, ya que una adecuada disposición del espacio y las obras puede generar una experiencia significativa y memorable para el público visitante. Basándose en la información recopilada, se da paso el siguiente tema: la curaduría, la cual está estrechamente relacionada con la museografía. El museógrafo se basa en un guión curatorial para hacer su labor y colabora estrechamente con el curador y los restauradores (Dever Restrepo, P., Carrizosa, A. s.f.).

# CURADURÍA

Es importante comprender qué es la curaduría, ya que tanto la museografía como la curaduría son dos ámbitos complementarios que conviven en el museo. En este sentido, es necesario familiarizarse con este concepto.

La labor de curaduría realizada por las instituciones museales se fundamenta en los pilares esenciales que sustentan un museo: la conservación, el estudio y la comunicación de los elementos que conforman una exposición. La curaduría tiene un impacto directo en la comunidad al garantizar la protección del patrimonio cultural material, mediante la recolección, catalogación y conservación de las piezas. Su objetivo principal es dinamizar la actividad museística, investigando las colecciones y difundirlas de manera accesible para todos los públicos que visitan estas instituciones (Ministerio de Cultura, Museo

Nacional de Colombia, Programa Red Nacional de Museos, 2010). Basándose en lo mencionado y en el tema anterior, se entiende que la museografía se encarga de la parte logística y técnica de la exposición, tomando en cuenta la arquitectura del lugar, mientras que la curaduría se ocupa de la conservación y la organización de la colección para su exhibición en el museo.

Conforme a eso, es de igual importancia conocer quién realiza ese trabajo, que es el curador. Este investigador es el encargado de profundizar en los temas y materiales que dan vida y propósito a un museo. Su labor consiste en aplicar su vasto conocimiento y experiencia para contribuir a la conservación y difusión de estos temas y materiales, permitiendo que cobren vida y sean accesibles para todos. Su trabajo se divide en dos direcciones fundamentales:

por un lado, se encarga de organizar, controlar y cuidar las valiosas piezas que forman parte de las colecciones del museo; por otro lado, se sumerge en el estudio minucioso de cada una de ellas, identificándolas y clasificándolas con el fin de desentrañar su significado y ofrecer interpretaciones valiosas para los visitantes (Larrauri, 2007, citado en CINAH México, 2020, p.19).

En definitiva, tanto la museografía como la curaduría están directamente relacionadas y se complementan entre sí. Ambas disciplinas son pilares fundamentales e igualmente importantes para cumplir la misión de un museo. Es esencial contar con conocimientos en ambas áreas para comprender la elaboración de una propuesta coherente y efectiva.



[Fig.5] Curaduría de arte, EVE Museos e innovación, 2022.



[Fig.6] Curador de arte, Crehana, 2022.



[Fig.7] Artista como curador, EVE Museos e innovación, 2022.

# CURADURÍA

## LA COLECCIÓN

La relevancia de la curaduría en la creación de una exposición radica en su capacidad para seleccionar y organizar narrativas y materiales. Esta práctica ofrece una visión única y construye un mapa de la escena artística a través de proyectos que abarcan más allá de las exposiciones. Además, la curaduría actúa como un punto de encuentro e interacción con diversos actores del ámbito artístico, como historiadores, críticos, directores de instituciones, coleccionistas, galeristas, entre otros, y establece una conexión directa con los diferentes públicos (Feldman. J, 2023)

Al igual que el museógrafo, el curador colabora y establece interacciones con otros actores del ámbito de las exposiciones. Juntos dan forma al concepto final que se presenta en estos espacios, donde se exhiben las colecciones.

Una colección puede ser definida como un conjunto de objetos tanto tangibles como intangibles, como obras de arte, artefactos, documentos y testimonios, que han sido recopilados, clasificados, seleccionados y preservados por individuos o instituciones, ya sea públicas o privadas. Estos objetos son reunidos en un contexto seguro con el propósito de comunicarlos, generalmente, a un público amplio. Para que una colección sea considerada como tal, es necesario que los objetos agrupados formen un conjunto coherente y significativo (ICOM, 2010, citado en Fonseca. A, 2021).

Es importante comprender la naturaleza de las colecciones, ya que en el actual proyecto, que busca desarrollar una exhibición museográfica, se exhibirán un conjunto de objetos estrechamente relacionados que forman una colección en su totalidad.

La investigación juega un papel fundamental en el trabajo de curaduría, ya que es la actividad que le proporciona fundamentos. En este sentido, la investigación de la colección se convierte en la tarea principal del curador, y se divide en diversas etapas. En primer lugar, se realiza la documentación con el objetivo de profundizar en el conocimiento existente sobre los elementos que componen la colección. Posteriormente, se procede a la elaboración del guion, que busca plasmar el conocimiento adquirido durante el proceso de investigación (Museo Nacional de Colombia, s.f.).

Al comprender qué es la curaduría, la importancia del curador y las funciones que desempeña en relación con las colecciones, se aprecia la relevancia que tiene para los espacios expositivos en conjunto con la museografía.

# CARÁTULAS DE DISCO

Teniendo en cuenta las temáticas anteriores, y considerando que el diseño y el arte son ámbitos que se suelen encontrar en exposiciones museográficas, es que surge el tema de las carátulas de discos como actor importante para el proyecto. Por esta razón es fundamental conocer la relevancia que tienen en el contexto histórico del país. Como menciona Manuel Pinto (2007) en su texto, el diseño de las portadas de discos a finales de los años 60 es considerado como un elemento clave en la historia del diseño gráfico en Chile. En el año 1967, se produjo la consolidación del incipiente movimiento del rock nacional, a pesar de tener una difusión limitada. Sin embargo, algunos sellos discográficos se esforzaron por lanzar una gran cantidad de discos con este tipo de música, y la mayoría de los grupos que publicaron sus discos eran los más destacados en la escena local. Además, muchos de ellos

interpretaron versiones de canciones de grupos de rock británicos.

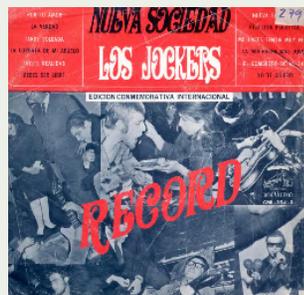
El rock llegó para desafiar las normas conservadoras y las influencias clásicas de América del Norte. Los nuevos grupos musicales representaron los cambios y la modernidad de un Chile inmerso en transformaciones políticas, culturales y sociales de la época contemporánea (Pinto, 2007). En este periodo, la carátula se encontraba posicionada como elemento fundamental a la hora de producir un disco por el peso que tenía a la hora de comunicar un mensaje. En este sentido, los músicos y diseñadores formaron una relación estrecha. La suma de la idea artística general, el esquema musical y los efectos visuales se relacionaron directamente con el resultado final: El disco. Los oyentes y seguidores de las bandas percibieron

estos cambios en los que tomó fuerza el poder de comunicación de la carátula. Esto a su vez generó valor e hizo que comenzaran a ser coleccionadas por los interesados en el tema (Pinto, 2007).

Los responsables de crear estas composiciones gráficas tuvieron la oportunidad de experimentar y crear mundos completamente nuevos con músicos que también exploraron y fusionaron estilos de manera innovadora. El diseñador de carátula se convirtió en una pieza trascendental en la creación de la imagen de marca de la banda, pues creaba desde el logotipo y los iconos, a las imágenes que componían la portada, mostrando distintas formas artísticas y la narrativa que la banda quería transmitir por medio de sus melodías y con la cual serían reconocidos el disco y el grupo musical (Pinto, 2007).



[Fig.8] Carátula Sargent Pepper's lonely club, 1967



[Fig.9] Carátula Nueva Sociedad, 1967



[Fig.10] Carátula Kaleidoscope men, 1967



[Fig.11] Carátula Fictions, 1967



[Fig.12] C. Their Satanic Majesties Request, 1967

# CARÁTULAS DE DISCO

Lo anterior, evidencia la importancia que tiene la música en la historia del país como un medio de comunicación que se relaciona directamente con la contingencia y el contexto social de una época. La música funciona como una herramienta y un arma de expresión para los músicos, quienes a través de las letras transmiten tanto sus propias emociones como las del pueblo.

Continuando con este tema, la carátula desempeña diversas funciones: como protectora, resguarda el contenido; como medio publicitario, brinda información al consumidor sobre el músico y el contenido del producto; como elemento de utilidad, puede acompañar la audición del disco; y como construcción simbólica, representa el contexto en el que el músico se sitúa, abarcando desde aspectos estilísticos hasta sociales (Inglis, 2010; Shuker, 2017, citado en Figueroa, A, 2020. p. 3).

De acuerdo con lo mencionado por Figueroa (2020) en su texto acerca de la historia de las carátulas de discos en Chile:

“En el caso de Chile, la consideración de las carátulas de discos como objeto de estudio ha sido escasa. Sí es importante mencionar que, desde el diseño gráfico y las artes plásticas, se suele regresar a la imaginería del periodo del gobierno de la Unidad Popular (1970-1973) por sus particularidades estéticas, pero en ello los álbumes han ocupado un lugar tangencial” (p. 3)

Esto evidencia la falta de estudios e investigaciones que aborden la temática planteada, la cual es de gran importancia. Las carátulas diseñadas por artistas chilenos han desempeñado un papel fundamental al acompañar periodos históricos significativos, lo que abre una oportunidad para su exploración y análisis en mayor profundidad.

El diseño y la música son disciplinas complejas que comparten una característica fundamental: están presentes en todos los aspectos de la vida cotidiana, de formas diversas y sorprendentes. Especialmente en la era actual, marcada por la globalización y una predominante influencia visual y auditiva, es donde encuentran su mayor intersección. Ambas disciplinas son formas de comunicación, que abarcan desde lo más básico hasta lo más complejo e integral (Escudero, s.f). Por esta razón, estas disciplinas establecen una estrecha relación y poseen un potencial significativo para transmitir ideas.

Con la información mencionada, se puede comprender la trayectoria de la carátula de disco en la historia nacional, adquiriendo una base que permite pasar a entender cómo esta se configuró según la identidad nacional e influencias de la época.

# CARÁTULAS DE DISCO

## OFICINA LARREA

Siguiendo con lo anterior, el inicio del estilo particular de carátulas chilenas con las partes identitarias que la componen, principalmente correspondientes a “La Nueva Canción Chilena”, desde la década de los ‘60, tiene sus bases en los nacientes “diseños tipográficos” realizados por obreros ilustrados para periódicos y pasquines, además de carteles, afiches, grabados y pintura en muros. Todos ellos intervinieron, de una forma u otra, como elementos artísticos expresivos en las ciudades de nuestro país a principios del siglo XX (Pinto, 2007).

En su texto, Javiera Escudero (s.f) menciona que entre los años 1960 a 1970, se privilegió la imagen en el diseño de carátulas, por lo que existió poco uso de texto. A fines de los 70’, destacaron las líneas negras, grandes y cerradas, y el texto y la

tipografía se convirtieron en factores importantes en la composición. Al mismo tiempo, se utilizó, en gran medida, el alto contraste característico del “pop art” y las influencias de los afiches y carteles hippies que contenían un fuerte sentido estético que iba más allá de transmitir información o un mensaje específico. Así, la Oficina de Diseñadores Larrea tomó, perfeccionó y personalizó todos estos elementos y convirtió su estudio gráfico en la cuna de las marcas con imágenes de muchos músicos y bandas que hoy se conservan, como Quilapayún, Inti-Illimani, Illapu, Víctor Jara y Violeta Parra, entre muchos otros.

Sin duda, la oficina Larrea es el máximo referente en cuanto a visualidad músico-cultural desde los años 60 y 70 hasta la actualidad (Pinto, 2007), y por esta razón, se convierte en un ente clave para

la propuesta, considerando que el diseño cuenta con la capacidad de entrar a momentos culturales e históricos de una época, poder exponerlos haciendo su apreciación más compleja y generar un valor distinto al de las exposiciones pasivas que se acostumbra a ver. De esta manera, se presenta un hecho histórico que tiene al diseño como protagonista por medio de una exposición contada desde esta misma disciplina.

En este contexto, debido a la notable relevancia artística que la oficina gráfica Larrea ha tenido para el país, resulta imprescindible profundizar en sus orígenes y trayectoria. Al comprender cómo esta entidad se ha convertido en un actor tan significativo en el ámbito abordado, se obtiene una visión más completa y apreciativa de su impacto en la escena artística y cultural de la nación.



[Fig.13] Carátulas de disco Oficina Larrea, 33 1/3 RPM. Historia gráfica de 99 carátulas 1968-1973, 2008.

## CARÁTULAS DE DISCO

### OFICINA LARREA

En relación a lo anterior, es importante destacar que la oficina Larrea se posicionó como un actor destacado en el ámbito del diseño gráfico y las carátulas de discos de la música popular del periodo, desde sus inicios.

En su texto sobre el desarrollo del diseño discográfico nacional, Pinto (2007) menciona que la oficina Larrea, considerada pionera en el diseño gráfico en Chile, fue establecida en 1963 por Vicente Larrea y comenzó su trayectoria en una pequeña oficina en la calle Huérfanos. Uno de sus primeros trabajos destacados fue la carátula del primer álbum del grupo folklórico Quilapayún. Posteriormente, Antonio Larrea, hermano menor de Vicente Larrea y estudiante de Artes Aplicadas, se unió al equipo. La mayoría de los encargos realizados por la oficina se basaban principalmente en el dibujo, priorizándolo sobre la fotografía, la tipografía o el color. Esta elección, que permitía que el trabajo visual desarrollado por la oficina fuera “dibujable” y reproducible por el público, generó un impacto significativo y resaltó

la artesanía, todo en el contexto de la valoración del trabajo humano promovida por el programa de la Unidad Popular. En años posteriores, se unió a la oficina Luis Albornoz, quien se convirtió en parte integral del equipo y contribuyó al trabajo de diseño. Juntos, Vicente Larrea, Antonio Larrea y Luis Albornoz conformaron lo que hoy en día se recuerda como los diseñadores de la oficina Larrea.

En resumen, gracias al trabajo de estas personalidades, las carátulas de discos que protagonizaron un movimiento musical de la época lograron arraigarse en el imaginario colectivo. Hasta el día de hoy, se recuerdan debido a que, como menciona Vicente Larrea en sus propias palabras: “Toda la gráfica que creamos para la música fue con el propósito de ayudar a las personas a comprender la letra” (comunicación personal, 18 de noviembre de 2022).). Esto les otorga a los diseñadores una responsabilidad, así como visibilidad y relevancia en ese periodo para el país.



[Fig.14] Vicente Larrea y Antonio Larrea, 1969.

## EXPOSICIONES INMERSIVAS

Como se mencionó anteriormente, la museografía abarca diversos ámbitos, como lo es el arte, la historia y el diseño, entre muchos otros. Por esta razón, surgen las carátulas de discos como una temática interesante de abordar en la elaboración de una exposición museográfica. Siguiendo con esto, las exposiciones inmersivas son un tema importante a tener en cuenta como formato de presentación de la información. En su texto “Los Museos Interactivos como Mediadores Pedagógicos”, Francisco Pereira menciona que:

Vinculadas al desarrollo de nuevos modelos expositivos, juntamente con una demanda creciente en el sector cultural, las llamadas “exposiciones inmersivas” vienen ganando espacio. En general, consisten en grandes instalaciones audiovisuales, con proyecciones animadas, una museografía rica en detalles, recursos multimedia y tecnologías digitales a fin

de crear en los espectadores sensaciones de inmersión en el espacio expositivo celebrados a menudo en grandes espacios sitios en ciudades populosas (2021, p.17).

Existe un consenso creciente entre los museólogos de que los museos modernos ya no deben ser percibidos ni organizados como lugares de contemplación pasiva para los visitantes. Deben entenderse como contextos que desarrollan su educación en situaciones comunicativas que fomentan la interacción lúdica, la exploración creativa, la experimentación propositiva, que a su vez permita a los usuarios involucrarse intelectual, cultural, física y emocionalmente. Esto significa desarrollar un programa educativo integral que permita que el propio museo sea un entorno innovador para el aprendizaje creativo y significativo. También significa presentar un diseño que apoye el aspecto pedagógico al tiempo

que da sentido educativo a los diversos objetos, imágenes, técnicas, herramientas, espacios, módulos y exhibiciones que lo componen (Orozco, 2015).

Dentro de los proyectos museográficos más modernos, la inmersión es una práctica expositiva especializada para museos, basada en la creación de una ilusión de tiempo y lugar, mediante la reconstrucción de características claves de un mundo contextual y la integración del visitante en este mundo reconstruido (Bitgood, 1990, como se citó en Cano, 2018, p.2). Del mismo modo, las autoras Collin-Lachaud y Passebois (2008, como se citó en Pereira 2021, p.9) mencionan en un artículo publicado por el International Journal of Arts Management, que las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) pueden crear una experiencia que se caracteriza por la inmersión y, por lo tanto, el escapismo.



[Fig.15] Time Out, Madrid, 2023.



[Fig.16] “Van Gogh, el sueño inmersivo”, 2022.



[Fig.17] Wave, 2022.

# EXPOSICIONES INMERSIVAS

La experiencia del museo puede hacer que los visitantes sientan que están en otro lugar, que han escapado del mundo que los rodea. El uso de las (TIC) en las exposiciones de arte no solo fomenta la participación del público, sino que también ofrece una experiencia memorable y facilita el aprendizaje. Esto quiere decir que el hacer una experiencia inmersiva tiene valor, ya que, estimulando las sensaciones de los visitantes, esta se vuelve significativa y, por lo tanto, más fácil de recordar.

Las experiencias inmersivas generan que una persona que se sumerge en este tipo de vivencias experimente la sensación de encontrarse en un contexto y lugar específico, aunque físicamente no esté presente en ellos. Estas experiencias colocan al individuo en un espacio diseñado por el emisor de la experiencia, donde se desea que se posicione. Según Lombard y Ditton (1997) citados

en Díaz (2022), expertos en medios inmersivos, argumentan que la sensación de presencia va más allá de simplemente sentirse presente en un lugar. En su intento de definir el concepto de manera más precisa, sugieren que la presencia real se experimenta cuando el receptor se siente como si estuviera inmerso en un entorno que no es generado por ningún medio, a pesar de que en realidad sí lo sea. Esto implica superar los límites entre la mediación y la no mediación, entre la realidad extendida y la realidad física. Se trata de una ilusión perceptiva donde el receptor reacciona como si la mediación no existiera. Según estos autores, cuantos más sentidos estén involucrados, mayor será la sensación de presencia.

Siguiendo esta perspectiva, estos cambios ofrecen la posibilidad de redefinir el papel de los visitantes, lo cual podría llevarlos a tener una participación más activa. Esto implica interactuar con el entorno

y asumir un papel central en la experiencia. (Barnes y McPherson, 2019; citado en EVE museos, p.6).

Aunque se utiliza actualmente como un término contemporáneo, Irina Grevtsova y Joan Sibina (2020), sostienen en su texto “Experiencias inmersivas culturales” que esta práctica ha existido a lo largo de la historia de la humanidad:

“A pesar del uso frecuente del término inmersión en la actualidad, este concepto tiene una larga trayectoria histórica y cultural. Sus orígenes se adentran en la historia de la humanidad, cuando los relatos se contaban junto al fuego, y la mente humana, al escuchar las historias, se recreaba y sumergía en el mundo de la imaginación. Estas historias renacen y se enriquecen posteriormente en los guiones de los libros, en múltiples géneros literarios, en representaciones teatrales y en el cine” (p.23).

## EXPOSICIONES INMERSIVAS

Como se expresa de manera clara y concisa en la cita anterior, la inmersión desde sus orígenes tiene una connotación estrechamente relacionada con la voluntad consciente de las personas de sumergirse en otra realidad. Esta inmersión no se limita únicamente al ámbito virtual, sino que también puede adoptar formas estéticas, transformando los elementos cotidianos por otros que resultan poco comunes, como por ejemplo elementos de épocas pasadas. De esta manera, se logra posicionar al espectador en un período histórico distinto. Es una práctica ampliamente utilizada por los museos para narrar historias de vidas pasadas de manera cautivadora.

En la actualidad, se ha observado un creciente interés en la práctica de la inmersión, lo cual ha llevado a muchos museos a replantear su enfoque expositivo tradicional basado en la mera contemplación. En su lugar, buscan adoptar un enfoque más inmersivo con el fin de generar un mayor valor y ofrecer experiencias

más enriquecedoras a los visitantes. Según Bartlem (2005), citado en EVE Museos (2023), las técnicas utilizadas para sumergir al público y lograr una experiencia de inmersión completa son objeto de constante fascinación por parte de museógrafos, curadores y teóricos. Gilbert (2002), también citado en EVE Museos (2023), señala que los profesionales de los museos que están involucrados en la creación de exposiciones inmersivas se motivan por la necesidad de diseñar experiencias más atractivas y competitivas en el ámbito del ocio. Además, buscan que estas experiencias sean más memorables, atractivas y, en última instancia, más efectivas para transmitir contenido y otorgar significado, factores clave para el éxito de los museos.

Es importante tener en cuenta el valor mencionado en el texto, el cual destaca que para que una exposición inmersiva, como la propuesta en este proyecto, tenga mayores posibilidades de éxito, es fundamental involucrar al visitante en la

experiencia. Con el avance de las experiencias inmersivas, se reconoce la importancia de hacer que el público participe de forma activa y se convierta en parte integral de la exhibición.



[Fig.18] Arte inmersivo, Da Vinci Experience, 2021.

# DISEÑO DE EXPERIENCIAS

Relacionando las temáticas vistas anteriormente con el diseño, se puede decir, que esta es una disciplina que interviene directamente en la vida de las personas, cambiando las sensaciones que experimentan e incluso la composición de los espacios que las rodean. Esto se crea a partir de un campo emergente del diseño llamado: “Diseño de experiencias”, que Ospina y Forero definen como:

Un fenómeno relativamente nuevo y cada vez más sugestivo dentro de la disciplina del diseño que se sustenta en una variedad de disciplinas, en nuevas herramientas y técnicas de recopilación de datos acerca de los fenómenos emocionales desarrollados en la interacción del público con los productos o servicios diseñados (2013, p.83).

A raíz de lo anteriormente mencionado, las experiencias se pueden crear deliberadamente para mejorar el impacto que las personas tienen cuando interactúan con los espacios y para generar una impresión coherente con los

significados que se quieren construir; hacer percibir a las personas, haciéndolas consistentes con la imagen y el contexto en el cual se desarrollan. En definitiva, la manera de entender los objetos y los espacios se relaciona con las experiencias corporales en la interacción con el mundo. En ese sentido, conceptos como empatía son importantes para los profesionales a la hora de diseñar una experiencia (Ospina y Forero, 2013).

Todo esto es relevante a la hora de pensar en la propuesta de proyecto, ya que para hacerla significativa se debe estudiar y analizar la experiencia que el usuario experimenta con el espacio.

Press y Copper sugieren que el diseño debe ser considerado como un proceso que genera experiencias llenas de significados y que la creación de productos, comunicaciones y entornos es solamente un medio para llegar a este fin. De este modo, se entiende la visión de Press y Copper del papel del diseñador como “intermediario

cultural”, que comprende al usuario y crea para él experiencias significativas que integran diferentes etapas interactivas de una forma sensorial (Press y Copper, como se citó en San Cornelio, 2014, p.10).

La relevancia de este campo en la disciplina es innegable. En el transcurso del siglo XX, la economía se movió desde la producción de materias primas hacia la fabricación de productos y posteriormente hacia la provisión de servicios. En el siglo XXI, estamos presenciando una evolución hacia la creación de experiencias como una oferta de alto valor. Estas experiencias no buscan simplemente entretener, sino que su objetivo principal es involucrar y conectar de manera significativa con los usuarios y audiencias. Es así que, las nuevas generaciones otorgan más importancia a las experiencias que a los productos o servicios en sí (Vidal, 2018). Es por esta razón que resulta necesario abordar esta temática al momento de crear un nuevo servicio en la actualidad.

# MEMORABILIDAD POST EXPERIENCIA

Para garantizar que una experiencia tenga un impacto significativo en los usuarios, es fundamental cumplir con requisitos esenciales. Con el fin de investigar que requisitos serán esenciales para generar un impacto duradero en los usuarios.

Una experiencia memorable se define como la evaluación subjetiva y personal del compromiso de una persona con un evento, antes, durante y después de experimentarlo (Tung & Ritchie, 2011, citado en Tamayo-Buitrago, 2021, p.40). Generar una experiencia memorable implica suscitar respuestas cognitivas, emocionales, comportamentales, sensoriales y sociales por parte de las personas frente a una oferta de valor (Lemon y Verhoef, 2017, citados en Tamayo-Buitrago, 2021, p.40). Estas respuestas positivas en diversos aspectos son capaces de generar una experiencia memorable.

En el ámbito de la investigación en espacios expositivos, se ha observado que la memorabilidad se logra al tener en cuenta varios elementos clave. Por un lado, es importante dividir y variar el contenido de la exposición para que sea manejable y evitar abrumar a los visitantes. Esto se puede lograr distribuyendo el marco cronológico en salas de escala humana y presentando objetos y contenidos atractivos para un público amplio. Además, es fundamental utilizar diferentes estrategias interpretativas, como etiquetas de texto, videos, elementos táctiles e interactivos digitales, para ofrecer una experiencia enriquecedora y facilitar la navegación fluida del público. Al contextualizar los contenidos y crear un equilibrio agradable en las salas, se capta el interés de los visitantes y se genera una experiencia memorable (EVE Museos, 2017).

Estos elementos son relevantes al considerar

una propuesta, ya que en la actualidad las personas buscan experiencias que rompan con los esquemas tradicionales. Por lo tanto, estos elementos ofrecen nuevas posibilidades y un valor agregado a la experiencia. En última instancia, es importante destacar que la gestión de la experiencia y las vivencias de los visitantes en los museos deben traducirse en experiencias memorables que promuevan un mayor aprendizaje, apreciación y disfrute durante su visita (Chang, 2006, citado en Duran, 2021, p.26). Cuantos más sentidos se involucren, mayor será la efectividad y memorabilidad de la experiencia (Pine II & Gilmore, 1998, citado en Duran, 2021, p.24).

# CONCLUSIÓN

La interrelación entre las temáticas tratadas se evidencia en el ámbito de la museografía y el diseño de experiencias en exposiciones. Estas disciplinas colaboran estrechamente para crear propuestas coherentes y efectivas. La curaduría, como parte integral del proceso, se encarga de la conservación y comunicación de los elementos expuestos, mientras que la museografía se ocupa de la logística y la técnica necesarias para la presentación de las exhibiciones.

Dentro de este contexto, las carátulas de discos nacionales emergen como una temática relevante. Estas carátulas no solo transmitían mensajes, sino que también se convirtieron en objetos coleccionables y jugaron un papel fundamental en la creación de la imagen de marca de las bandas en los años 60. Los diseñadores utilizaron elementos visuales para representar simbólicamente el contexto musical y generar una

conexión visual con el público.

En la actualidad, la inmersión en exposiciones mediante tecnologías inmersivas se ha convertido en una tendencia para ofrecer experiencias memorable. El diseño de experiencias, como disciplina emergente, busca generar impresiones coherentes y significativas al modificar emociones y espacios. Los diseñadores desempeñan un papel crucial al crear experiencias sensoriales y significativas para los visitantes, actuando como intermediarios culturales.

Para finalizar, la museografía, la curaduría, las carátulas de discos, las exposiciones inmersivas y el diseño de experiencias se vinculan en la creación de exhibiciones museográficas de calidad. Estas temáticas se entrelazan para ofrecer al público experiencias memorables, combinando la conservación y la comunicación del patrimonio,

la representación simbólica a través del diseño y la creación de entornos inmersivos que generan una conexión emocional con los visitantes.

El siguiente proyecto tiene como propósito incorporar los conocimientos adquiridos y desarrollar una idea que aborde cada una de las temáticas tratadas. En términos generales, busca crear una experiencia inmersiva sobre la cultura material de la época entre 1968 y 1973, con el objetivo de contextualizar el entorno social de aquel periodo a través de la narrativa de las carátulas de disco de Larrea. Para lograr este objetivo, se aprovecharán los conocimientos adquiridos mediante fuentes bibliográficas, los cuales permitirán profundizar en cada ámbito y complementar la información a través de métodos etnográficos, como encuestas y entrevistas.

## 2. FORMULACIÓN

## OPORTUNIDAD DE DISEÑO

A partir del levantamiento de información realizado, surge la oportunidad de mostrar un período significativo de la historia del país a través de un formato innovador. Este formato busca generar sensaciones y simular la atmósfera de los años 1968-1973, un período histórico representativo en el cual se destacan las obras de la oficina Larrea. En lugar de seguir los enfoques tradicionales, la propuesta busca ofrecer una experiencia única al público, sumergiéndolos en la historia a través de la recreación de los dormitorios y la cultura material de las personas

que vivieron en ese contexto. Mediante este nuevo enfoque, se busca apelar a las emociones y lograr una experiencia memorable en torno a un tema de gran relevancia que tuvo un impacto significativo en las generaciones pasadas y, por ende, en la generación actual. Este formato de exposición proporciona una perspectiva única para presentar la historia, tanto a los estudiantes de la generación actual como a aquellos que vivieron en ese contexto histórico, despertando su interés y evocando recuerdos personales.

# FORMULACIÓN DEL PROYECTO

## QUÉ

Exhibición de carácter museográfico que aborda la memoria cotidiana del periodo de la historia de Chile entre los años 1968-1973, explorando la cultura material de los dormitorios de los jóvenes de ese momento, y utilizando como eje narrativo las carátulas de disco diseñadas por la Oficina Larrea.

## POR QUÉ

Los procesos políticos y sociales se enlazan con la cultura material y visual de una época. El diseño de exhibiciones puede contextualizar la historia del país con la realidad material y cotidiana de las personas que vivieron estos eventos. De cara a las nuevas generaciones es relevante ofrecer experiencias que ayuden a fomentar una reflexión amplia sobre un momento de trascendencia histórica para el país.

## PARA QUÉ

Con el fin de permitir que un período histórico importante para el país llegue a las emociones de las personas y, por ende, se logre su memorabilidad, se busca exponer el contexto de una manera distinta, creando una experiencia que involucra la reconstrucción de la cultura material de la época.

## OBJETIVO GENERAL

Diseñar una exhibición museográfica que genere una experiencia memorable para los visitantes, al explorar la cotidianidad del periodo comprendido entre 1968 y 1973 a través de la reconstrucción de la cultura material de los dormitorios de las personas que vivieron en esa época.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Recopilar información vivencial de jóvenes que vivieron el contexto histórico investigado.

**IOV:** Entrevistas realizadas y levantamiento de información por medio de observación en terreno de la cultura material del periodo.
2. Investigar la producción de una exhibición museográfica en torno a temas de memoria.

**IOV:** Recopilación de información en torno a el proceso de creación de una exhibición.
3. Desarrollar una propuesta expositiva que incorpore las etapas y el conjunto de elementos técnicos que la componen.

**IOV:** Exposición de la configuración de la propuesta mediante visualizaciones en render.
4. Generar una propuesta de viabilidad e implementación de la exhibición museográfica.

**IOV:** Documento de propuesta de exhibición museográfica.

## ESTADO DEL ARTE ANTECEDENTES

### 1. Haus der Musik - Viena



Es un museo que ofrece a sus visitantes una experiencia completamente musical. En este lugar la música no solo es audible sino también visible. Se puede experimentar la música descubriendo, jugando y participando de forma activa en el museo para aprender por medio de esta vivencia.

Se rescata este museo con el fin de comprender la manera de hacer experiencias inmersivas en que el visitante aprende mientras experimenta con los elementos que configuran las exposiciones.

Disponible en: <https://www.viajaraviena.com/casa-de-la-musica-haus-der-musik/>

### 2. Mystika - Tulum



Mystika Museum es un espacio que propone envolver al visitante en diferentes estímulos que evocan el surrealismo a través de la fotografía, filmes, video y música. Sitúa al espectador en la época de la civilización maya, brindando información sobre sus vivencias y cultura a través de las sensaciones.

Se rescata este museo por su capacidad de situar al observador en una época determinada por medio de la información que expone. “Transporta” al visitante a otra época, creando la sensación de que se encuentra físicamente dentro de la civilización maya.

Disponible en: <https://www.mexicodesconocido.com/mx/fotos-mystika-museum.html>

### 3. Beyond Van Gogh



Es una exposición inmersiva que contiene salas con pantallas gigantes en las paredes y el suelo, donde se proyectan imágenes que hacen que el visitante se sienta dentro de las pinturas de Vincent Van Gogh. Aparecen imágenes y videos que mezclan la historia, pensamientos y obras del artista, que se mueven frente a los ojos de quienes visitan el museo.

Se rescata esta exposición con el fin de contextualizar que las experiencias inmersivas en exposiciones existen en el ámbito artístico y que pueden tener un gran éxito como Beyond Van Gogh.

Disponible en: <https://finde.latercera.com/cultura-pop/beyond-van-gogh-chile-movistar-arena-precios-horarios/>

### 4. Salón Varengeville - MET



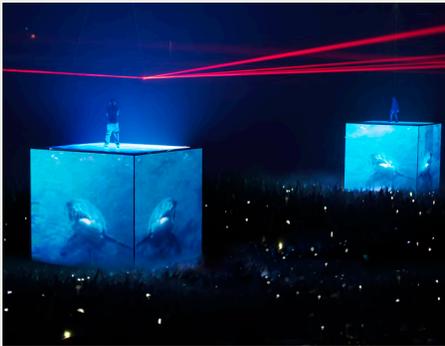
Este salón es parte de un grupo de salas que se exponen en el Metropolitan Museum de Nueva York, las cuales fueron creadas con el fin de reconstruir habitaciones de casas y hoteles de otra época. Esto permite a la gente conocer el estilo, diseño, estética y cómo era la vida de las personas en un contexto totalmente distinto al suyo.

Se rescata este salón por su capacidad de reproducir y reconstruir un contexto de otra época y otro país en un museo. Con ello, logran posicionar al espectador en el lugar representado, brindando una experiencia inmersiva y enriquecedora.

<https://www.vogue.com/slideshow/the-met-interiors-interiors/>

## ESTADO DEL ARTE REFERENTES

### 1. Es Devlin: Diseño de escenografía - Abstract, Netflix



Es Devlin es una diseñadora de emociones para las masas, mundialmente reconocida por crear experiencias visuales para las giras de conciertos de famosas celebridades. Diseña en función a crear emociones que liberen dopamina en los cuerpos de los receptores del show.

Se rescata esta diseñadora porque hace uso de elementos escenográficos para crear sensaciones en los espectadores de los conciertos, y que estos sean memorables para los asistentes de los eventos en los que trabaja, creando espectáculos efímeros que quedan permanentes solo en los recuerdos de las personas.

Disponible en: <https://adrianxaviermx.wordpress.com/2017/04/17/es-devlin-disenadora-de-emociones-para-las-masas/>

### 2. Carne y Arena: Alejandro Gonzales



Carne y Arena es una exposición del cineasta mexicano Alejandro González Iñárritu, que tiene como propósito hacer que el visitante entre al subconsciente del inmigrante y se ponga en sus zapatos; viva un fragmento de sus experiencias al cruzar la frontera por medio de la tecnología de realidad virtual.

Se rescata por la capacidad que tiene la instalación de sumergir al visitante en una realidad diferente a la suya, generando con esto que empatice con las vivencias de otras personas. Además, por la capacidad de posicionar al observador en otro lugar, gracias a lo que muestra por medio de la tecnología.

Disponible en: <https://unamglobal.unam.mx/todos-somos-inmigrantes-alejand-ro-gonzalez-inarritu/>

### 3. Monumento Nacional Canadiense al Holocausto, Ottawa



Es una experiencia sensorial en la que se amalgama arquitectura, arte, paisaje y memoria, a través de una escenografía altamente simbólica. El monumento sirve de reconocimiento a los sobrevivientes que huyeron de Europa y establecieron en Canadá su nuevo hogar. Este muestra el compromiso de la memoria, a partir de una experiencia sensitiva que relaciona arquitectura, artes plásticas, paisaje, historia y testimonios.

Se rescata este monumento porque mediante su fachada y su configuración, permite que el visitante recuerde y traiga de nuevo a su memoria un hecho importante para la historia de su país.

<https://www.archdaily.cl/cl/881636/monumento-nacional-del-holocausto-studio-libeskind>

### 4. El hotel - Sophie Calle



“El hotel” es una serie de fotografías de la artista Sophie Calle que busca expresar la transgresión de la separación entre lo público y lo privado. Además, muestra cómo las personas viven en el espacio transitorio del hotel y registra sus patrones de comportamiento. La artista se adapta cuidadosamente a contextos sociales seleccionados y revela aspectos de objetos y acciones cotidianas.

Se destaca esta serie porque su objetivo es retratar a través de la utilización de un lugar, la interacción y la modificación que se realiza en el espacio. Cada cama cuenta la historia de quien la utilizó, añadiendo una dimensión personal y reveladora a la serie.

<https://coleccion.caixaforum.org/obra/-/obra/ACF0647/ElhotelHabitaacion43>

## 3. PROYECTO

# DESTINATARIOS

## USUARIOS

Durante el proceso de investigación, se determinó que la propuesta debe tener en cuenta dos tipos de usuarios: los estudiantes universitarios y las personas que vivieron en ese contexto histórico. Si bien se busca atraer a un público general, estos dos grupos son los usuarios principales a los que se dirige principalmente la propuesta.

### ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

Es el usuario objetivo al cual va dirigido el proyecto. Al ser jóvenes, de la generación actual, alejados de las vivencias de las épocas pasadas, están directamente relacionados a lo que apunta la propuesta. Se debe considerar que para que una exposición sea exitosa debe tener al menos 10 mil visitantes, y hoy en Chile, solo en el ámbito del diseño, existen 20 mil estudiantes (Chilet. M., comunicación personal, 8 de diciembre de 2022). Esto quiere decir que se cuenta con una gran cantidad de potenciales usuarios de la propuesta museográfica.

Para el levantamiento de información sobre este usuario, se realizaron distintas entrevistas y la encuesta “Museos Inmersivos” (elaboración propia, 2022) a estudiantes entre 18 y 25 años para entender la relevancia que estas personas le dan a algunos aspectos de la configuración de estos espacios y la importancia que le otorgan a la experiencia e información relevante destinada a conocer distintos aspectos del área expositiva.

### PERSONAS QUE VIVIERON EL CONTEXTO HISTÓRICO DE LA ÉPOCA

El proyecto está dirigido a otro grupo de usuarios específico. Se trata de personas que vivieron en la sociedad chilena antes y durante la dictadura de Augusto Pinochet en el año 1973, y que fueron seguidores del movimiento musical conocido como “La Nueva Canción Chilena”. Este movimiento se caracterizaba por incluir letras en sus canciones que expresaban la realidad social y los sentimientos de los artistas y bandas que las componían, lo que las hizo ampliamente escuchadas por un gran porcentaje de la población chilena. Por esta razón, las personas que vivieron en esa época están directamente relacionadas con la propuesta del proyecto.

Para recopilar información sobre este grupo de usuarios en particular, se llevó a cabo la encuesta “Museografía sobre las carátulas de discos años 68-73” (elaboración propia, 2023). El objetivo de esta encuesta era conocer las diferentes emociones que experimentaban los usuarios al escuchar las canciones más populares de la época mencionada, así

## CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN

A través de las herramientas que se utilizaron para el levantamiento de información de la propuesta, tales como encuestas a usuarios de museos en Chile; revisión de literatura, entrevistas a especialistas en el tema museográfico, diseñadores, curadores, conocedores de la historia del diseño gráfico en Chile, y el trabajo de la oficina Larrea, se detectaron distintos puntos que denotan el sentido de la propuesta, evidenciando las aristas en las que se podría enmarcar. En un principio, el proyecto iba encaminado a exponer la importancia, la historia y el contexto en los que se enmarca el trabajo de carteles del diseñador Vicente Larrea en la década de los '60 para, luego de la investigación, observar que era una mejor opción centrarse en las carátulas de los discos que creó y diseñó la oficina en el mismo contexto histórico, siendo esta una opción más innovadora, sin antecedentes y estrechamente ligada a lo que se quiere lograr en el ámbito museográfico inmersivo.

Para la realización de la investigación se entrevistó a diferentes especialistas, entre ellos, Pedro



[Fig.19] Fotografía del entrevistado, Pedro Álvarez.

Álvarez, docente de la Universidad Católica y especialista en historia del diseño. Él aportó información sobre la historia del afiche y la carátula de disco en Chile, la importancia de la oficina Larrea para el período 1960 - 1970 y su relevancia en la memoria colectiva hoy en día (comunicación personal, 2 de noviembre de 2022) En segundo lugar, se entrevistó a Alejandra Amenábar, también docente de la Universidad Católica, comunicadora visual y especialista en diseño gráfico. Ella aportó información sobre la relevancia del diseño gráfico como actor en los períodos de manifestación y cambio y sobre la historia del diseño gráfico en Chile (comunicación personal, 5 de noviembre de 2022). Por otro lado, se entrevistó a Marilú Ortiz de Rozas, curadora chilena con exhibiciones en el Museo Nacional de Historia Natural, que aportó información sobre la forma de componer una exposición y la relevancia de cada parte del proceso (comunicación personal, 3 de noviembre de 2022). Por último, se entrevistó en reiteradas ocasiones, al diseñador Vicente Larrea -uno de los integrantes de la oficina Larrea- que se posiciona



[Fig.20] Fotografía de la entrevistada, Alejandra Amenábar.

como un actor importante para la propuesta. Él aportó información significativa sobre sus trabajos, el contexto histórico en el cual los creó y cómo los compuso; entregó numerosos detalles que ayudaron en gran medida a la investigación y adquisición de información (comunicación personal, 18 de noviembre de 2022).

A partir de la entrevista con la curadora Marilú Ortiz de Rozas se concluyó que los centros que se adecúan a las especificaciones necesarias para esta propuesta proyectual y a los cuales se les podría proponer la exposición inmersiva son: Matucana 100, el GAM, el MAVI -en Santiago-. Fuera de la capital se encuentran, como opción, el Centro de Extensión del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (Valparaíso), la Sala de Exposiciones de la Universidad Católica de la Santísima Concepción (Concepción) y, por último, la Galería de Arte de la Universidad Católica de Temuco, como algunos de los lugares en los que se podría presentar la propuesta por cumplir con las necesidades que esta requiere (comunicación personal, 3 de noviembre de 2022).



[Fig.21] Fotografía de la entrevistada, Marilú Ortiz de Rozas.

## PATRÓN DE VALOR

La cultura material y visual de una época está estrechamente ligada a los procesos políticos y sociales que la definen. A través del diseño de exhibiciones, se puede dar vida a la historia de un país al recrear la vida cotidiana y los objetos de esa época. Estas exhibiciones ofrecen a los visitantes la oportunidad de sumergirse en el pasado, comprender las condiciones sociales y políticas de ese tiempo, y reflexionar sobre su relevancia en el presente. Es especialmente importante llegar a las nuevas generaciones, brindándoles experiencias significativas que los conecten con el pasado y les permitan desarrollar

una visión crítica y reflexiva del legado histórico de su nación. Además, es igualmente valioso que las personas que vivieron en ese contexto específico puedan revivir y recordar su experiencia a través de la exposición museográfica. Al proporcionarles una representación auténtica de su propio pasado, se crea una conexión personal y emocional con la exhibición, lo que contribuye a que se vuelva realmente memorable ya que “para que un recuerdo se consolide en nuestra memoria necesita de algo fundamental: estar asociado a una emoción” (Logatt. C, s.f, p.6).

***"Es importante que las exhibiciones traten de meterse en las emociones de las personas, por un medio u otro. Si es que esta logra sensibilizar al visitante, tiene mucho valor; es más probable que los haga reflexionar."***

- Curadora Marilú Ortiz de Rozas (comunicación personal, 3 de noviembre de 2022 personal, 2023)



[Fig.22] Fotografía de la entrevistada, Marilú Ortiz de Rozas.

# METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

## ETNOGRAFÍA PARA EL DISEÑO EXPOSITIVO

El presente proyecto se enmarca dentro de la perspectiva del diseño expositivo. Se plantea una investigación de carácter cualitativo que busca recopilar la experiencia de usuarios que hayan vivido en el periodo al cual alude la propuesta. El objetivo es extraer información relevante para hacer que la exposición sea verosímil y lograr que los visitantes se sientan representados o empaticen con ella dependiendo el caso.

Con la misma finalidad, se llevará a cabo un estudio etnográfico para la extracción de información. Se realizarán **encuestas a usuarios y entrevistas a especialistas** en distintos temas que son necesarios para validar y obtener información importante para el proyecto.

Este enfoque permitirá recopilar testimonios y experiencias directas de quienes vivieron la época en cuestión, enriqueciendo así la propuesta expositiva. Además, brindará la oportunidad de conocer diferentes perspectivas y opiniones expertas que contribuirán a la construcción de un relato sólido y coherente.

# ENCUESTAS A DESTINATARIOS

## ENCUESTA A DESTINATARIOS SOBRE ESPACIOS EXPOSITIVOS

Durante el desarrollo de la investigación del seminario de titulación (2022), se realizó una encuesta a uno de los usuarios objetivos de la propuesta: estudiantes universitarios de 18 a 25 años con interés en los museos. El objetivo era recopilar información sobre los aspectos que configuran estos espacios y que llaman más la atención de los jóvenes estudiantes.

La encuesta tenía como propósito recolectar información sobre la frecuencia con la que estos usuarios visitan museos, en qué contexto lo hacen y, por último, qué temática y tipo de exposición les resultan más atractivos. Además, se les preguntó específicamente sobre los museos inmersivos, con la intención de conocer si han visitado alguno, si les atribuyen un mayor valor que a los museos contemplativos y qué tipo de sensaciones predominan en ellos.

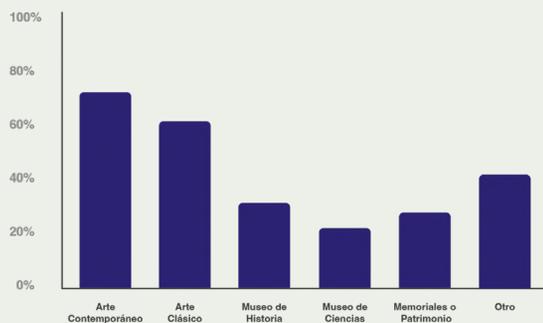
Se obtuvo una muestra de 44 estudiantes, a quienes se les realizaron varias preguntas. Entre los resultados, se encontró que el 72% de los encuestados prefiere los museos de arte contemporáneo y el 59% prefiere los museos de arte clásico antes que cualquier otro tipo de museo. Es importante mencionar que tenían la posibilidad de marcar más de una preferencia (Fig. 1). De esta muestra, se concluye que la mayoría de los estudiantes encuestados muestran preferencia por los museos de arte en comparación con otros temas.

Por otro lado, cuando se les preguntó qué tipo de exposición les llama más la atención, describiéndoles brevemente cada una, un 59% de los estudiantes respondió que las exposiciones inmersivas son las que más les interesan. De esta manera, se evidencia que las exposiciones

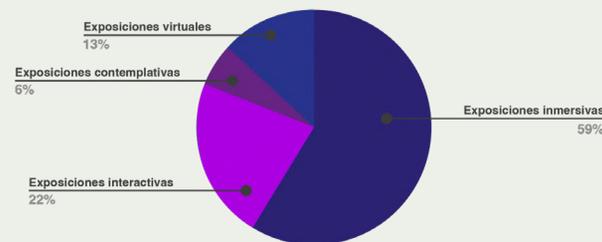
inmersivas generan mayor interés entre los jóvenes.

Finalmente, se les preguntó qué sentido les produce más sensaciones, y el 32% de los encuestados respondió que es la visión, mientras que otro 32% indicó que es la audición. Se les permitía marcar solo una opción. A partir de las respuestas, se concluye que el 64% de los estudiantes prefieren que se estimule su sentido de la visión o la audición en una exposición inmersiva, ya que esto les genera más sensaciones.

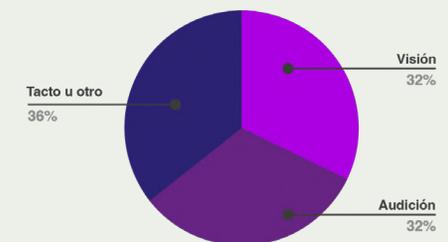
En conclusión, según los resultados de la encuesta realizada, se determinó que los estudiantes prefieren los museos inmersivos en el ámbito artístico y que las instalaciones que estimulan su visión o audición son las que generan mayor interés en ellos.



[Fig.23] Gráfico encuesta usuarios, elaboración propia, 2022.



[Fig.24] Gráfico encuesta usuarios, elaboración propia, 2022.



[Fig.25] Gráfico encuesta usuarios, elaboración propia, 2022.

## ENCUESTA A DESTINATARIOS SOBRE MÚSICA Y EMOCIONES

Como parte del desarrollo de la investigación de tesis en 2023, se llevó a cabo una encuesta titulada “Museografía sobre las carátulas de discos de los años 68-73” dirigida a las personas que vivieron el contexto histórico de esa época. El objetivo de esta encuesta fue recopilar información y determinar si las personas comprenden el contexto histórico presentado a través de las emociones y las canciones relacionadas.

Esta encuesta buscó obtener información sobre las emociones que experimentan los usuarios al escuchar la música contenida en ciertos discos específicos que se crearon en un contexto social particular a fines de la década de

1960 y principios de la década de 1970, con el propósito de manifestar una idea y una emoción. El objetivo era verificar la viabilidad de una propuesta museográfica con diferentes salas que representaran distintas emociones.

La encuesta consistió en cuatro canciones que debían ser escuchadas por los encuestados. Cada una de estas canciones provenía de un disco de ese período en particular. Después de escuchar la canción, los participantes debían responder con qué emoción la relacionaban: tristeza, alegría, rabia o miedo. Además, debían fundamentar su respuesta y explicar en qué contexto los ubicaba.

Se obtuvo una muestra de 31 personas. No se especificó el rango de edad para responder la encuesta, el único requisito fue haber vivido y escuchado la música popular del movimiento de la “nueva canción chilena” en la década de 1960. Por lo tanto, las personas que respondieron se encontraban en un rango de edad de entre 57 y 81 años.

## ENCUESTA A DESTINATARIOS SOBRE MÚSICA Y EMOCIONES

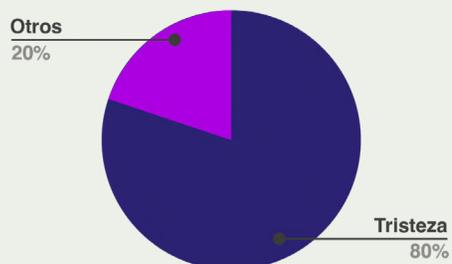
En primer lugar, se seleccionó la canción “Luchín” del disco “La Población” de Víctor Jara. El 80% de los encuestados respondió que les generaba tristeza y la relacionaban con la pobreza en la época previa a la dictadura del año 73. En segundo lugar, se utilizó la canción “Por Vietnam” de Quilapayún, y el 70% de los encuestados respondió que les generaba rabia y los situaba en el contexto de la protesta contra Estados Unidos por la guerra de Vietnam. En tercer lugar, se empleó la canción “Canción de la Nueva Cultura” de Inti-Ilumani, donde el 74% de las personas respondió que la relacionaban con la alegría y que los situaba en la época previa a la llegada

de Allende al poder mediante la democracia. Por último, se utilizó la canción “Vientos del Pueblo” de Víctor Jara con Inti-Ilumani, donde el 48% de los encuestados respondió que les generaba rabia y les recordaba la denuncia por justicia durante la dictadura militar.

Después de realizar la encuesta, se concluyó que en su mayoría, lo que expresan las canciones, las emociones que transmiten a través de las melodías y la estética de sus carátulas están directamente relacionados con los sentimientos que despiertan en el receptor que ha vivido en el período histórico en el que fueron creadas. El único resultado

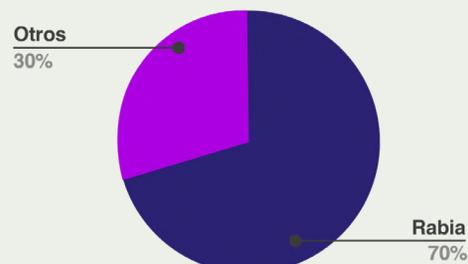
inconcluso se dio en la última canción, donde se esperaba que las personas sintieran miedo, pero un 48% experimentó rabia en su lugar.

Luchín, La población - Víctor Jara



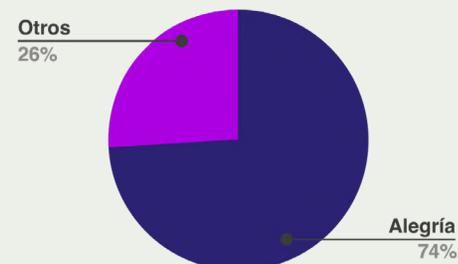
[Fig.26] Gráfico encuesta usuarios, elaboración propia, 2023.

Por Vietnam - Quilapayún



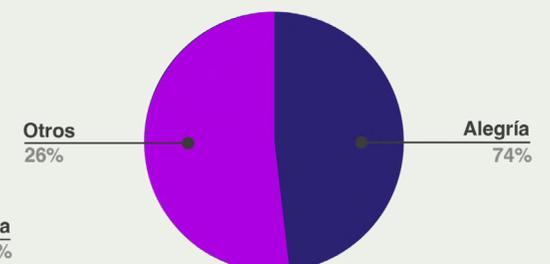
[Fig.27] Gráfico encuesta usuarios, elaboración propia, 2023.

Canción de la Nueva Cultura - Inti-Ilumani



[Fig.28] Gráfico encuesta usuarios, elaboración propia, 2023.

Vientos del pueblo - Víctor Jara, Inti-Ilumani



[Fig.29] Gráfico encuesta usuarios, elaboración propia, 2023.

## HALLAZGOS RELEVANTES

Luego de utilizar diversas herramientas de investigación, revisión bibliográfica, encuestas y entrevistas a usuarios y especialistas, surge una serie de puntos clave para la propuesta a desarrollar. En ella destacan interacciones críticas determinantes:

## HALLAZGOS RELEVANTES



### 1. Museo de arte, como principal atractivo frente a otras temáticas.

El usuario objetivo de la propuesta -jóvenes universitarios- prefiere las exposiciones de arte, como temática, antes que otros tópicos. En la encuesta “Museos Inmersivos” (Elaboración propia, 2022) realizada a usuarios objetivos, se les preguntó cuál es la temática de mayor interés para ellos, dentro de nueve opciones para elegir. Se podía marcar más de una respuesta. El 72% de los encuestados eligió la opción de arte contemporáneo y un 59 % prefirió el arte clásico, siendo las únicas dos alternativas dentro del ámbito artístico. Con esto se puede concluir que el arte, independientemente de la época en la cual se origina, es un tema relevante para las generaciones actuales que están interesadas en saber e interactuar con él.



### 2. Las exposiciones inmersivas son las que producen mayor interés.

Esto quiere decir que, dentro de las opciones y tipos de museos que existen, la inmersión sensorial es lo que más llama la atención de los jóvenes visitantes. En la encuesta “Museos Inmersivos” (Elaboración propia, 2022) se le preguntó a los encuestados cuál es el tipo de exhibición que les produce más ganas de visitar. Se dispusieron cuatro opciones de museos y el más elegido fue la exposición inmersiva con un 59% de los votos. Esto apunta a que hay un gran interés en la juventud por adentrarse más a las experiencias y no ser simplemente un observador pasivo. Existe la intención de formar parte y aprender por medio de la vivencia e interacción propia.

## HALLAZGOS RELEVANTES



**3. La visión y la audición son los sentidos que dejan aflorar más sensaciones.** En la encuesta “Museos Inmersivos” (Elaboración propia, 2022), mencionada en las interacciones anteriores, se le preguntó a los usuarios objetivos del proyecto cuál era el sentido que al ser estimulado, les dejaba aflorar más sensaciones. Un 32, 6% de los encuestados respondió que era la audición, mientras que otro 32, 6% respondió que era la visión. A partir de esto, se puede concluir que en una exposición inmersiva las obras deben ser expuestas en formatos o soportes que apunten a estimular la audición de las personas a través del sonido o la música. Por otro lado, sería relevante mostrar visualizaciones que salgan de lo común para lograr sorprender y atraer a los visitantes. Así, se podría lograr crear una exposición significativa para los usuarios.



**4. Contacto con el diseñador.** El tener contacto y comunicación directa con Vicente Larrea, diseñador de interés para el proyecto, es un gran beneficio para el desarrollo de la propuesta museográfica. La Pontificia Universidad Católica cuenta con la colección de trabajos del diseñador y ello entrega la disponibilidad y el acceso permanente a los archivos para poder ser analizados y ocupados como fuentes de información bibliográfica. No se necesitan permisos especiales y se tiene acceso directo a información pertinente para el proyecto.



## HALLAZGOS RELEVANTES



**5. Es necesario ser cuidadoso en la selección de las canciones que se reproducirán en la galería.** Según los resultados obtenidos en el formulario “Museografía sobre las carátulas de discos años 68-73” (Elaboración propia, 2023), se ha comprobado que las canciones que se esperaba que generaran un sentimiento de miedo en los usuarios, en cambio, han provocado tristeza u otras emociones. Por lo tanto, es fundamental realizar modificaciones y ser extremadamente cuidadoso al seleccionar las canciones que se reproducirán en la exhibición, con el objetivo de lograr que los visitantes experimenten específicamente las emociones que se desean transmitir.

**6. Memorabilidad de la exposición gracias a la inmersión,** ya que, según Ricardo Cano:

Ya son muchos los estudios e investigaciones que afirman que la inmersión multi-sensorial aumenta el compromiso emocional y que esta conexión, a su vez, crea experiencias más profundas y memorables en la visita al museo. En el contexto expositivo de estas instituciones... Las experiencias de los museos pueden estar profundamente arraigadas en los recuerdos de los visitantes con posibilidades de adquirir un aprendizaje significativo (2017, p.2).

Esto quiere decir que al estimular los sentidos de las personas, la exposición se vuelve significativa, generando que el visitante recuerde la experiencia más profundamente que una pasiva y, permite con esto, que reciba e integre el mensaje que quiere transmitir la exposición o el museo.

## ENTREVISTAS

## INTRODUCCIÓN A LAS ENTREVISTAS

Para iniciar el desarrollo de la exhibición museográfica, se llevaron a cabo entrevistas con personas que vivieron en la época abordada y con expertos en diferentes áreas. Cada entrevista aportó información relevante para establecer los primeros enfoques de la idea.

Las entrevistas tuvieron dos propósitos principales. En la mayoría de los casos, se realizaron para evaluar la viabilidad y coherencia de la idea en términos técnicos de la exhibición. En otros casos, se buscó obtener conocimientos específicos en áreas desconocidas. A partir de cada entrevista, se realizaron ajustes y modificaciones en colaboración con los especialistas.

Finalmente, se validó y corroboró la propuesta inicial mediante la opinión de un curador experto en museografía y de una persona con una estrecha relación con la temática del proyecto, quien vivió en la época mencionada.



## ENTREVISTAS SOBRE LA ÉPOCA: 1968 - 1973



Vicente Larrea



Manuel Vilches



Hernán Venegas



Domingo Baño



Luis Albornoz

# ENTREVISTA EXPERIENCIA PERSONAL

VICENTE LARREA

*“Mucha gente humilde tuvo toca discos porque era la única forma de acceder a la música envasada. Juntaban sus pesitos y compraban uno porque escuchar música era casi un ritual. Se escuchaba con mucho respeto y se sigue escuchando porque esa música nos identificó al igual que la cultura gráfica”*

- Vicente Larrea (comunicación personal, 2 de mayo de 2023)



[Fig.14] Vicente Larrea y Antonio Larrea, 1969.



[Fig.28] Vicente Larrea y Luis Albornoz, Integrantes de la Oficina Larrea, Iconos de la grafica nacional, 2017.

**VICENTE LARREA**  
fue profesor de Luis Albornoz en la Escuela de Diseño de la Universidad de Chile. “El fiaco es un dibujante extraordinario”

## ENTREVISTA EXPERIENCIA PERSONAL

VICENTE LARREA

Se realizó una nueva entrevista a Vicente Larrea, integrante de la Oficina Larrea, con el fin de comprender el contexto en el que él y la sociedad vivían a fines de los años 60, con el propósito de obtener información para el diseño de la galería y establecer una base de conocimientos confiables para un proyecto que aborda sus obras.

Se le preguntó a Vicente sobre el contexto de la sociedad entre 1960 y 1973, cómo vivía la gente según su nivel socioeconómico, qué músicos solían escuchar y cómo se componían las familias. Él respondió: “Con la Oficina Larrea, tuvimos un trabajo muy intenso durante todo ese período, desde 1968. Darnos cuenta de lo que sucedía más allá de nuestra oficina era prácticamente imposible... Te sugiero sumergirte en el clima de la sociedad de la época y hablar con personas que la

vivieron para obtener un mayor conocimiento del tema y una base con experiencias reales”.

En segundo lugar, se le preguntó a Vicente si la música en vinilos era accesible para todo el pueblo considerando que los tocadiscos tenían un alto precio. Él respondió: “Mucha gente humilde tuvo tocadiscos porque era la única forma de acceder a la música grabada. Otros tenían casetes, que eran más portátiles, pero en muchas casas tenían tocadiscos, aunque fueran de origen humilde. Juntaban sus pesitos y compraban uno, porque escuchar música era casi un ritual. Se escuchaba con mucho respeto y sigue siendo así, porque esa música nos identificó, al igual que la cultura gráfica”.



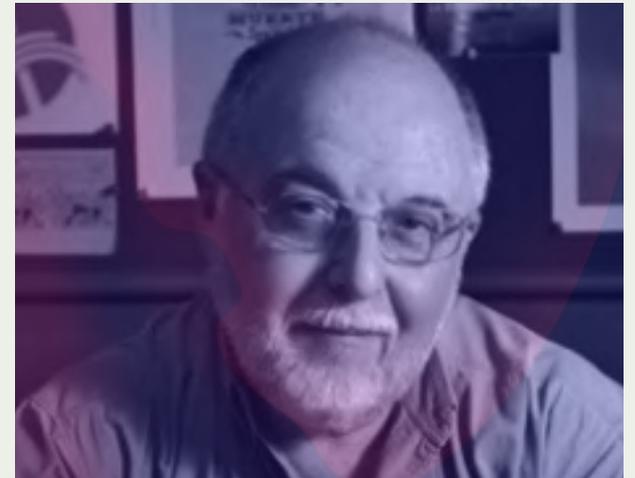
[Fig.30] Vicente Larrea, Instagram: @archivolarrea, 2022.

## IDEA PROPUESTA ESTÉTICA

### ENTREVISTA VICENTE LARREA

Siguiendo con la pregunta anterior, se le preguntó si el nivel socioeconómico de las personas era una característica que identificaba a quienes escuchaban la música de la Nueva Canción Chilena. A esto, respondió: “El pueblo chileno que apoyó a Allende y a la Unidad Popular se sintió muy identificado con esa música, la poesía, las expresiones culturales de ese momento, incluida la gráfica y los murales. Por lo tanto, las clases más adineradas no lo hicieron, porque esas expresiones vinieron del pueblo al que no conocían y siguen sin conocer. Cuando uno desconoce, desprecia, y cuando uno conoce, aprecia... La clase alta escuchaba poca música del folclore chileno. Poco y nada” (comunicación personal, 2 de mayo de 2023)

A partir de la entrevista, se puede concluir que la galería debe representar personalidades de la época con un nivel socioeconómico humilde, ya que fueron directamente afectados por las políticas públicas y se sienten identificados con las canciones y letras de los artistas que expresaban eso en sus letras, en el movimiento de “La Nueva Canción Chilena”. Por otro lado, se traza un camino en el cual se debe entrevistar a personas que vivieron y experimentaron de manera directa las repercusiones de la época, para poder involucrarse y conocer verdaderamente la experiencia de la sociedad de aquel tiempo, y así representarla de forma realista y fidedigna en la museografía.



[Fig.31] Vicente Larrea, Iconos de la grafica nacional, 2017.

# IDEA PROPUESTA ESTÉTICA

## ENTREVISTA VICENTE LARREA

Con la finalidad de generar un inventario sobre los objetos que podrían formar parte de la escenografía de la exposición y de cada uno de los dormitorios, se llevó a cabo un levantamiento de información y una observación en terreno visitando lugares donde se coleccionan y venden antigüedades. Específicamente, se visitaron locales en el Parque Los Reyes, el Persa Bío Bío y el Barrio Italia. Esto se hizo con el propósito de explorar opciones de objetos y elementos que aún existen y están disponibles para su compra, y posteriormente ser utilizados en la implementación de la exposición. Los objetos encontrados, identificados como piezas específicas de

dormitorios de la década de los 60 e inicios de los 70, y que son relevantes para el proyecto, fueron fotografiados para tener un registro y poder incluirlos en el listado de opciones.

Con la misma finalidad, se visitó el museo “La Casa del Presidente Eduardo Frei Montalva”, ya que conserva los objetos, elementos y distribución de los espacios tal y como estaban en la década de los 60, período en el cual el presidente vivió allí con su familia. La estética de la casa se ha mantenido a lo largo del tiempo, brindando información sobre cómo eran las viviendas en el periodo de interés para el proyecto.

En las siguientes páginas se presenta el inventario de los elementos y las salas del museo mencionado. Estas servirán para conocer la estética de los objetos decorativos y funcionales de las casas de la época del 68 al 73 (momento en el cual se crearon las carátulas de la Oficina Larrea) y utilizarlo como referencia para el diseño de la museografía.

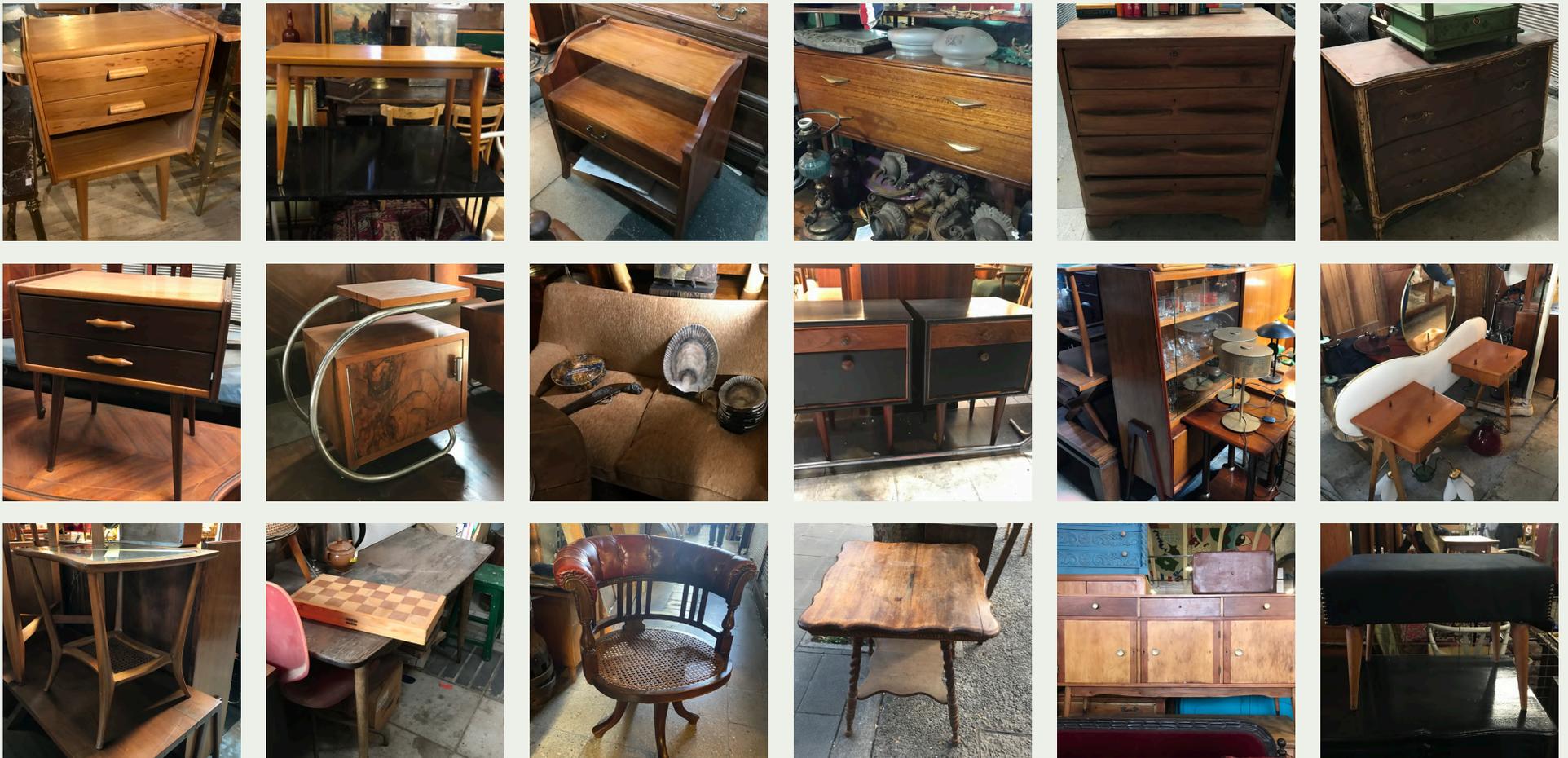


[Fig.32] Selección de imágenes de objetos de la década de los 60' y 70'

# INVENTARIO

## MUEBLES

Corresponden a cómodas para guardar la ropa, veladores, escritorios para trabajar, mesas de centro, sillas, sillones y mesas para maquillarse fabricados entre las décadas del 60 y la del 70. Estos muebles forman parte del conjunto de elementos que comúnmente se encuentran en las casas, y más específicamente, en los dormitorios para sentarse o para guardar elementos.

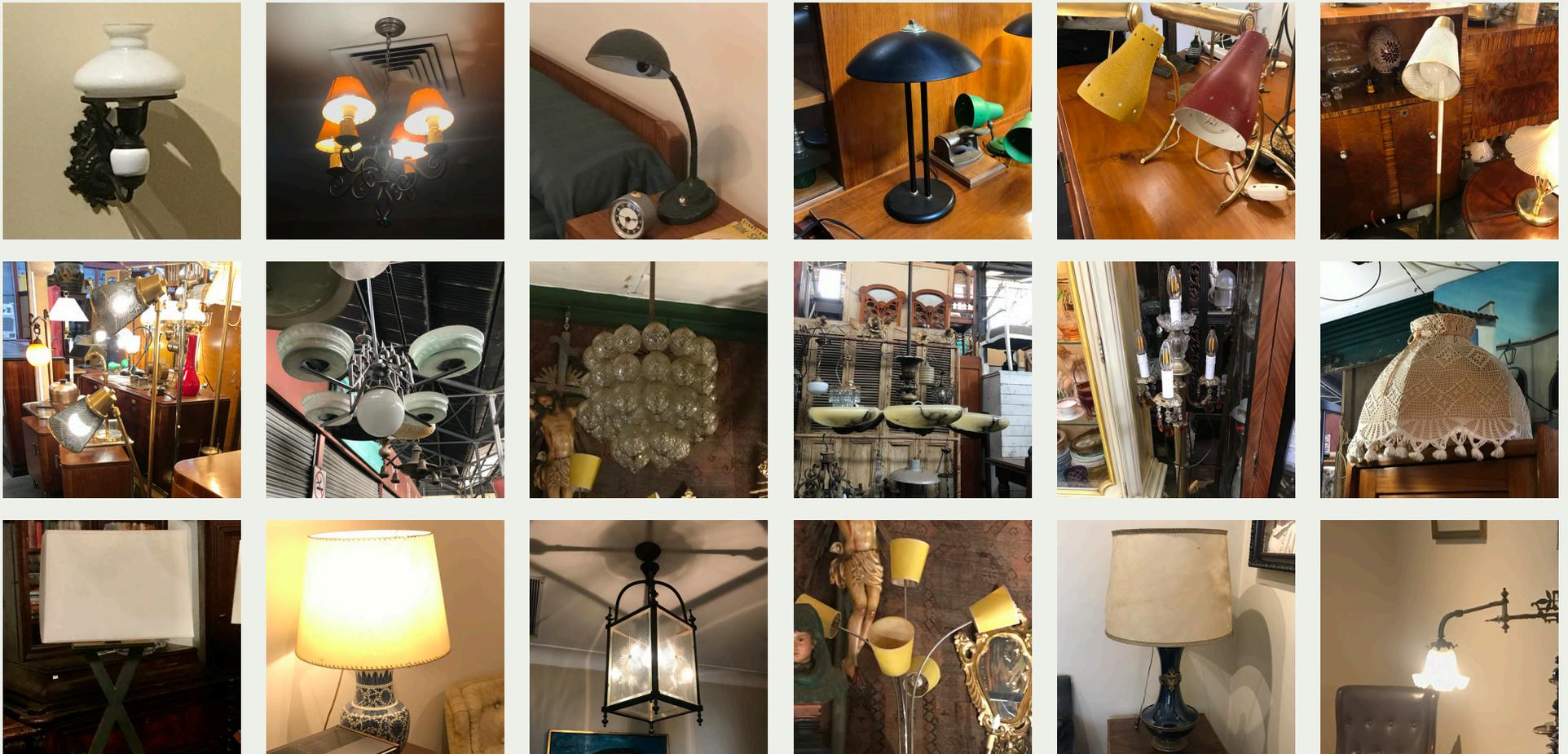


[Fig.33] inventario de elementos (1968 - 1973), elaboración propia, 2023.

# INVENTARIO

## LAMPARAS

Corresponden a lámparas, ya sean de piso, colgantes o de mesa, fabricadas entre las décadas del 60 y 70. Estas lámparas forman parte del conjunto de elementos que comúnmente se encuentran en los dormitorios. El valor de este tipo de muebles de esa época radica en su estética altamente variable, ya que presentan una amplia gama de estilos diferentes, lo que le otorga identidad, un estilo definido al espacio que habita.



[Fig.34] inventario de elementos (1968 - 1973), elaboración propia, 2023.

# INVENTARIO

## TELÉFONOS, RELOJES, TELEVISORES Y MAQUINAS DE ESCRIBIR

Corresponden a artefactos de uso doméstico fabricados entre las décadas del 60 y 70. Estos elementos son muy característicos de los dormitorios y representan los objetos que suelen encontrarse en los muebles de estas habitaciones. Además, tienen un alto valor para la escenografía del proyecto, ya que en su diseño y elaboración se juega con una amplia gama de colores, lo que ofrece una gran variedad de opciones para elegir.

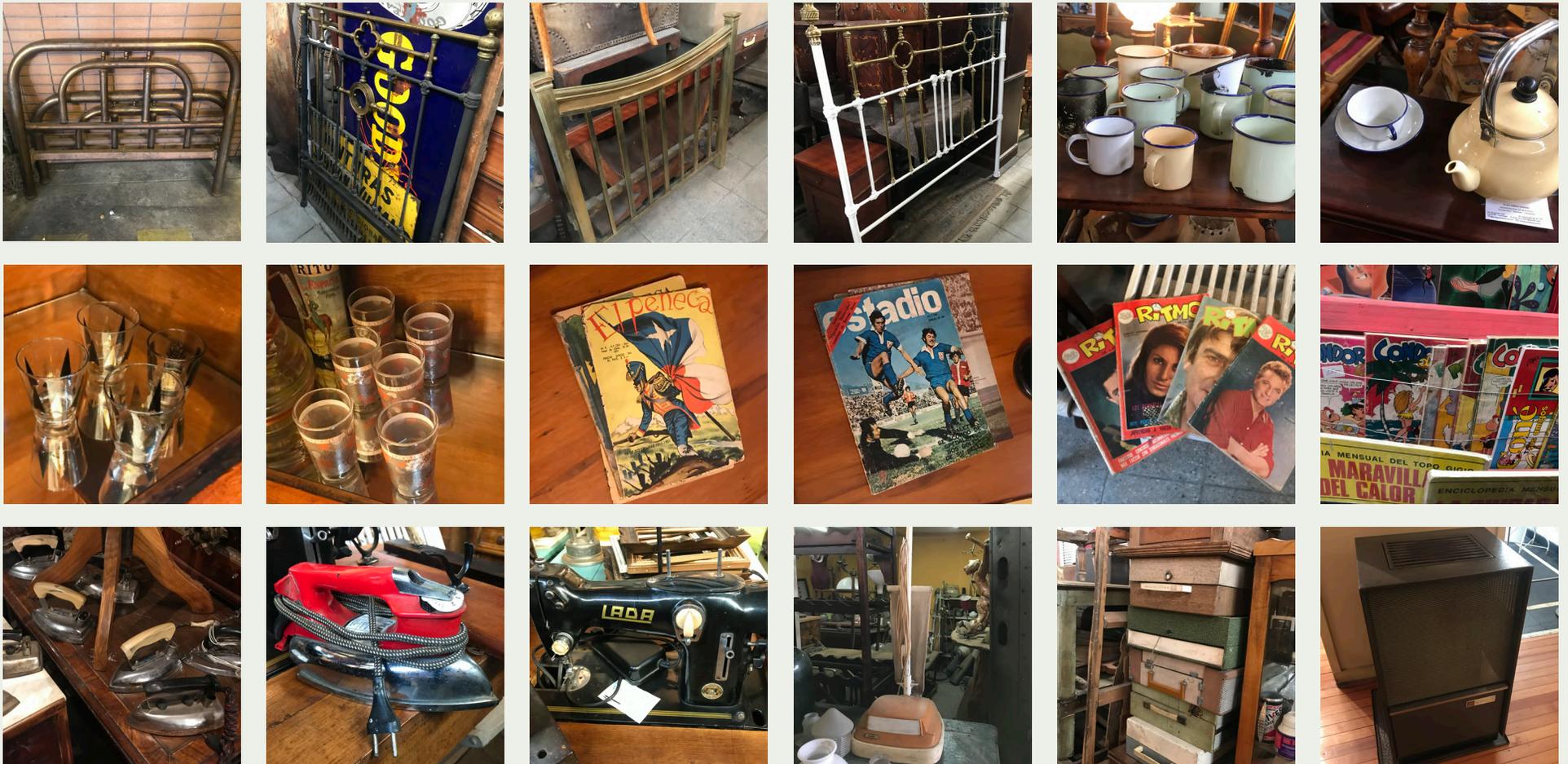


[Fig.35] inventario de elementos (1968 - 1973), elaboración propia, 2023.

# INVENTARIO

## RESPALDOS DE CAMA, LOZA, REVISTAS Y ELECTRODOMÉSTICOS

Corresponden a artefactos comunes del hogar fabricados entre las décadas del 60 y 70. Estos elementos son característicos de la época, ya que en la actualidad han experimentado reformas y evolucionado de manera radical. Representan de manera muy precisa la época y lo que las familias tenían en sus casas y dormitorios. Por ejemplo, se pueden encontrar revistas que abordaban la contingencia nacional.

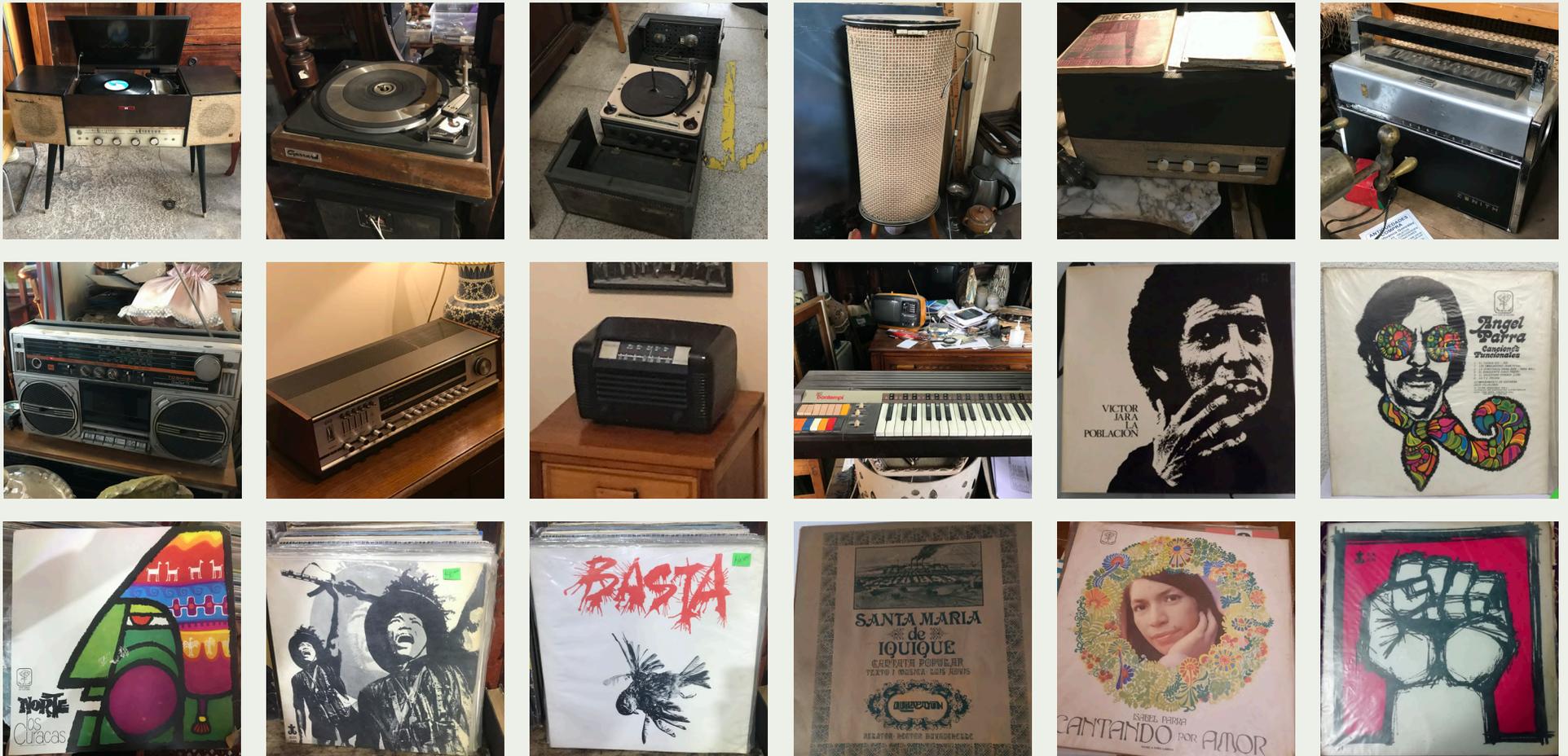


[Fig.36] inventario de elementos (1968 - 1973), elaboración propia, 2023.

# INVENTARIO

## ARTEFACTOS MUSICALES: TOCA DISCOS, RADIOS Y VINILOS (CARATULAS OFICINA LARREA)

Corresponden a artefactos de música, fabricados entre las décadas del 60 y 70. Estos elementos son relevantes para el proyecto, ya que se centra en las carátulas y la música del movimiento “Nueva Canción Chilena”, que tuvo un gran impacto en ese periodo. La música era un medio de expresión y el pueblo chileno se sentía identificado con las letras, por lo que era muy común encontrar estos artefactos en las casas y dormitorios.

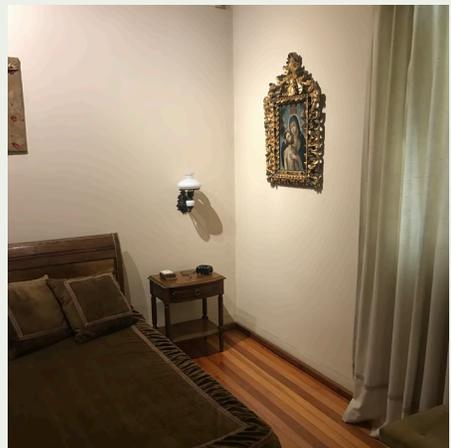


[Fig.37] inventario de elementos (1968 - 1973), elaboración propia, 2023.

## REFERENTE ESTÉTICO

### DISPOSICIÓN DE LOS ARTEFACTOS EN EL DORMITORIO (MUSEO CASA EDUARDO FREI MONTALVA)

Corresponde a un referente de la estética y disposición utilizada para decorar las casas durante el periodo de 1960 a 1970. Este recurso permite comprender cómo se organizaban los objetos y elementos que solían encontrarse en los dormitorios tanto de niños como de adultos.



[Fig.38] inventario de elementos (1968 - 1973), elaboración propia, 2023.

## EXPERIENCIA JÓVENES DE LA ÉPOCA

### ENTREVISTA ARTISTAS GRÁFICOS



[Fig.39] Domingo Baño, 2023.

A partir de la realización de los inventarios de objetos, se procedió a buscar personas que hubieran tenido entre 14 y 35 años durante el período de 1968 a 1973 y que hubieran vivido en un nivel socioeconómico medio o bajo. El objetivo era conversar con ellos y obtener información para crear y caracterizar los personajes de cada sala de la exposición. Según mencionó Vicente Larrea en la última entrevista, las personas que escuchaban música folklórica y del movimiento “Nueva canción chilena” no pertenecían a la clase acomodada (comunicación personal, 2 de mayo de 2023).

Vicente Larrea proporcionó contactos que consideraba ajustados a las características buscadas. Por esta razón, se entrevistó a Domingo Baño, diseñador gráfico nacido en



[Fig.40] Hernán Venegas, 2023.

1945, quien trabajó durante muchos años como director de arte y jefe de comunicaciones corporativas en la Empresa Diario El Sur, además de dedicarse al diseño teatral y escenográfico (comunicación personal, 3 de mayo de 2023). De la misma manera, se entrevistó a Hernán Venegas, nacido en 1948 y diseñador gráfico de la Universidad de Chile. A partir de 1973, trabajó como Director de Arte en diversas agencias de publicidad, incluyendo la oficina de Vicente Larrea (comunicación personal, 8 de mayo de 2023). Por último, se entrevistó a Luis Albornoz, nacido en 1948, quien se unió al estudio de Vicente y Antonio Larrea en 1970, participando como ilustrador y posteriormente como diseñador en gran parte de la producción de afiches, carátulas de discos y marcas comerciales de Larrea (comunicación



[Fig.41] Luis Albornoz, 2023.

personal, 9 de mayo de 2023).

Las entrevistas permitieron extraer una gran cantidad de información sobre la vida, estilo, costumbres e intereses de las personas que vivieron en la época mencionada, además de obtener información sobre la estética de las casas en las que habitaban.

Como hallazgos relevantes, se encontró que los tres entrevistados, al ser artistas y tener edades similares, experimentaron la vida, el período y el contexto de manera muy distinta. Cada uno vivió la vida a su manera, pero las emociones que experimentaron durante ese proceso fueron comunes.

## EXPERIENCIA JÓVENES DE LA ÉPOCA

### ENTREVISTA ARTISTAS GRÁFICOS



[Fig.42] Carabineros supervisando las calles, Santiago, 1968.

Los tres artistas, Domingo, Hernán y Luis, se vieron directamente afectados en el período mencionado. Al ser artistas que creaban contenido comunicativo, estaban constantemente bajo la mirada del público y, posteriormente al golpe militar, bajo la vigilancia de los militares.

Su vida alrededor del año 1968 estuvo marcada por un anhelo de revolución, cambios y fe en las reformas que se avecinaban en el ámbito social. Tenían la ilusión de que el país lograra las transformaciones prometidas en ese período. Por lo tanto, el ánimo general en esa época era de esperanza e ilusión.

Como jóvenes estudiantes, la vida de estos artistas estaba fuertemente influenciada por las enseñanzas, la contingencia y la cultura de las universidades nacionales. En ese momento, estaban inmersos en el ambiente revolucionario y con ansias de cambio propio de los estudiantes.



[Fig.43] Estudiantes en la Universidad de Concepción, Concepción, 1967.

Su pensamiento político estaba vinculado al interés por lo social. Escuchaban música nacional, folclor chileno y la “nueva canción chilena”, como Víctor Jara, Violeta Parra, Quilapayún, y asistían a la peña de los Parra, entre otros. Se sentían identificados con las letras y melodías, ya que reflejaban sus emociones y vivencias.

Al ser artistas y estar vinculados al ámbito comunicacional, como se mencionó anteriormente, se vieron gravemente afectados después del golpe militar de 1973. Quedaron desempleados y uno de ellos incluso fue exiliado y sometido a maltratos e interrogatorios por parte de los militares. Como menciona Domingo Baño en su entrevista: “Al segundo día del golpe, un individuo desconocido nos gritó en la calle, dijo que nos conocía y llamó a una camioneta con soldados y fuimos detenidos y maltratados. Fuimos enviados a la Base Naval y de ahí a la Isla Quiriquina, donde permanecí hasta que me interrogaron, seis días”.



[Fig.44] Protesta estudiantil, Santiago, 1967.

Vivieron una época de mucho miedo e incertidumbre, donde a menudo tuvieron que dejar de realizar los trabajos a los que se dedicaban antes. Luis Albornoz tuvo que dejar de hacer carátulas de discos en la Oficina Larrea debido a la censura que prohibía las canciones del folclor chileno. En cuanto al ambiente, Luis Albornoz menciona que vivió “con miedo por lo que estaba pasando, había mucha represión, escondiendo los afiches o los pocos discos que tenía”.

En cuanto a la estética y estilo de la época, los entrevistados coinciden en que fue un período en el que vivían modestamente, con una fuerte influencia hippie en su forma de comportarse, vestir y peinarse. Esto refleja, al igual que todo lo mencionado anteriormente, la contingencia y los pensamientos generales de la sociedad de la época, la forma de vivir y expresarse de los jóvenes, sus emociones y anhelos.

## COSTUMBRES DE LA ÉPOCA

### ENTREVISTA MANUEL VILCHES

Con la misma intención que en las entrevistas anteriores de investigar sobre la vida y cotidianidad de los jóvenes en la época estudiada, se procede a entrevistar a Manuel Vilches. Vilches es un periodista chileno con un magíster en Artes y especialización en Musicología. Durante veinte años, ha desarrollado programas de radio dedicados a la música chilena y latinoamericana. Actualmente, es el conductor de “Toda una vida”, un programa radial en Radio Usach que se enfoca en la música del recuerdo.

Durante la conversación con Manuel Vilches, menciona que los discos de la nueva canción chilena eran consumidos por personas de todas las clases sociales. Muchas personas de la

“élite social” asistían a la peña de los Parra y escuchaban las canciones de Víctor Jara, al igual que personas de otros estratos sociales. Por otro lado, los discos de la DICAP eran principalmente escuchados por jóvenes estudiantes, universitarios con convicciones firmes, generalmente de pensamiento de izquierda, y personas que formaban parte de sindicatos.

Él afirma que las personas de estrato social medio-bajo siempre tenían un tocadiscos en sus hogares, a pesar de que su acceso era difícil debido a su alto costo. Como él dice: “Es como la televisión actual, es costosa, pero la gente se las arregla para tener una; si no, alguien en el entorno familiar la tiene y se reúnen en torno a ese elemento”.



[Fig.45] Manuel Vilches, 1976.

Imágenes de los tocadiscos que existían en ese período. Fueron extraídas del inventario realizado a partir de observación e investigación en el terreno.



[Fig.46] Toca discos extraídos del inventario de objetos realizado en la investigación.

## COSTUMBRES DE LA ÉPOCA

### ENTREVISTA MANUEL VILCHES

Del mismo modo, menciona que cuando llegó el golpe de estado y se censuró la música del movimiento “nueva canción chilena”, la gente se las arregló para seguir escuchándola. Muchas personas escondían y enterraban los vinilos en el patio porque los militares allanaban y quemaban las obras artísticas de este ámbito. Los vinilos circulaban clandestinamente y la gente los escuchaba y cantaba en sus hogares. Aunque dejaron de editar, diseñar y emitir los vinilos, nunca dejaron de ser escuchados (comunicación personal, 15 de mayo de 2023)

Como hallazgo principal de la entrevista realizada a Vilches y relacionándola con la entrevista a Vicente Larrea, se determinó que aunque la música de la nueva canción chilena era escuchada y consumida

por personas de todos los estratos sociales, las personas que se sentían identificadas con las letras, las melodías y la estética eran aquellas de un estrato social medio-bajo.

En conclusión, las ideas de Manuel Vilches se asemejan a los pensamientos de las demás personas entrevistadas: Domingo Baño, Hernán Venegas, Luis Albornoz y Vicente Larrea. Esto es relevante para el proyecto, considerando que los entrevistados tienen conocimiento sobre la vida, historia y música del periodo entre 1968 y 1973, y sus pensamientos están sincronizados. Esto permite tener una idea bien fundamentada sobre el tema, lo cual es pertinente para la elaboración del proyecto.



[Fig.47] Manuel Vilches, 2022.

***"La musica fue muy importante para representar el sentimiento general de la sociedad de esa epoca, de echo eso se ve expresado en el moviimiento "cancion protesta"”***

- Manuel Vilches (comunicación personal, 15 de mayo de 2023)

## ENTREVISTAS A ESPECIALISTAS



Gonzalo Sánchez



Cristián Rodríguez



Ignacio Agüero



Douglas Leonard

## PRIMERA APROXIMACIÓN ARTICULADOR NARRATIVO

Luego de determinar y analizar los hallazgos y las interacciones críticas relevantes para el proyecto, se estableció una primera aproximación a un articulador narrativo para exponer las carátulas de disco de la oficina Larrea del periodo (68-73) de forma inmersiva.

Esta exposición consiste en mostrar un momento histórico específico de Chile a través de cuatro estados anímicos de la sociedad de esa época, expresados mediante las carátulas. La intención es contar la historia a través de las emociones y posicionar al visitante en otro periodo, ya sea despertando la nostalgia de sus propias vivencias o generando empatía con las emociones expresadas en la exposición.

En su texto “Luz y Emociones: Estudio sobre la Influencia de la Iluminación Urbana en las Emociones; tomando como base el Diseño

Emocional”, Amparo Berenice menciona lo siguiente:

“La iluminación tiene un rol determinante en la percepción, por lo tanto, su posición, distribución, intensidad y color determinan nuestra lectura del entorno, modificando sustancialmente la percepción del mismo” (2010, p. 64).

Como describe la autora, la iluminación es un factor clave para que las personas perciban un elemento de cierta manera. Al modificar las características de la iluminación, se puede lograr que las personas comprendan una situación, objeto o lugar de la forma en que el emisor del mensaje desea que lo entiendan.

De igual manera, según menciona Leticia Iribarne en su estudio “Música, emociones y Neurociencias: influencia de la música en las

emociones y sus efectos terapéuticos”:

“Las emociones son susceptibles de ser afectadas significativamente por la música. A través de su influencia en las emociones, la música puede incidir tanto en el estado de ánimo como en el comportamiento. Además, la música funciona como un amplificador de las emociones, además de ser capaz de evocarlas” (2021, p. 11).

Esto significa que tanto la iluminación como la música son factores que afectan directamente la percepción y emoción de las personas. Estos elementos se pueden utilizar para posicionar a los visitantes en un contexto histórico determinado, donde ocurrieron eventos importantes y se crearon discos que reflejaban el sentir de la sociedad de la época, a través de las letras de las canciones y las carátulas de los discos.

## PRIMERA APROXIMACIÓN ARTICULADOR NARRATIVO

A partir de lo anterior y considerando que la época mencionada es aquella en la cual la oficina Larrea diseñó portadas de discos para las bandas más reconocidas a nivel nacional, surge la idea de crear una exposición que conste de cuatro salas distintas, cada una expresando una emoción diferente: alegría, tristeza, rabia y miedo. Esto se basa en el contexto de los ánimos de la sociedad chilena en aquel momento (1968-1973) y en lo que las bandas transmitían a través de sus canciones y el diseño de sus carátulas.

La propuesta narrativa consiste en modificar las características de la iluminación de cada sala (cambiando su intensidad y color) para sumergir al visitante en una de las emociones, al mismo tiempo que se reproduce una canción de algún artista de aquel periodo que refleje la contingencia y los sentimientos de la época. Además, se acompañará con la proyección de videos de archivo que muestren el momento y la sociedad. Con esto, se pretende situar al visitante en un estado anímico que le provoque nostalgia

o empatía, y al mismo tiempo dar a conocer las carátulas que representaban los sentimientos que experimentaba la sociedad en general durante aquel tiempo.

En primer lugar, nos encontramos con la sala de la rabia, donde se exhiben las carátulas y la música de “Basta” y “X Vietnam”, con el objetivo de situar al visitante en la década de los 60, cuando Chile experimentó importantes movimientos de protesta y lucha social debido a la desigualdad económica, la marginalización de los sectores más pobres y la falta de libertades democráticas. Entre las principales manifestaciones y movilizaciones destacaron las huelgas y protestas obreras, los movimientos estudiantiles y las demandas campesinas, además de la influencia de movimientos sociales y políticos a nivel internacional, como la guerra de Vietnam (Casali, A, 2011)

Durante el proceso, la propuesta experimentó cambios en la forma de presentar el período,

pero se mantuvo la idea principal, centrándose en las emociones que el período transmite. Cada sala representa una emoción distinta: la primera sala expone la protesta, la segunda sala muestra la ilusión, la tercera sala refleja la desesperanza y la última sala expresa la incertidumbre. Estos sentimientos se vinculan estrechamente con la narrativa inicial, aunque se afinó aún más la representación emocional.

Además, se decidió incorporar una escenografía destacada en cada sala, representando el dormitorio de una persona que vivió en ese período y contexto específico. Estos personajes son ficticios y se basaron en las entrevistas realizadas. Los dormitorios incluyen un televisor que actúa como una ventana hacia el exterior de la casa, mostrando videos que reflejan la vida cotidiana, el paisaje y los eventos socio-políticos de la época.

## PRIMERA APROXIMACIÓN ARTICULADOR NARRATIVO

En segundo lugar, se encuentra la sala de la tristeza, donde se exhiben las carátulas y la música de “El derecho de vivir en paz” y “La población”, con el objetivo de posicionar al visitante durante la década de los 70, cuando Chile vivió un período de profunda tristeza como resultado de los cambios políticos, las tensiones internas y externas, la inestabilidad económica y las divisiones sociales que se manifestaban en el país. Estos factores generaron una sensación de precariedad y malestar en la vida cotidiana de las personas (Passing. P, 2021).

Del mismo modo, se encuentra la sala de la

alegría, donde se exhiben las carátulas y la música de “Canto al programa” y “Ahora es tiempo nuevo”, con el objetivo de posicionar al visitante en el periodo de 1970, en un contexto en el cual la llegada al poder del presidente Salvador Allende fue recibida con gran entusiasmo por amplios sectores de la población chilena que veían en él la oportunidad de llevar a cabo un proyecto político de corte socialista y transformador (Corvalán. L, 2003).

Por último, se encuentra la sala del miedo, donde se exhiben las carátulas y la música de “Tiempos que cambian” y “Pisagua”, con el objetivo de

posicionar al visitante en el año 1973, cuando la censura fue una de las armas preferidas de la dictadura chilena para mantener el control. La falta de libertad de expresión y la opresión constante de la población generaron un clima de miedo y represión (Castro. A, 2022)

Cada vinilo seleccionado expresa el sentimiento específico en el cual se busca sumergir al visitante al visitar cada sala. Por esta razón, es importante que los usuarios escuchen la música y las canciones para que esta idea sea probada y validada.

1

## SALA 1

Posiciona al visitante  
en el año **1968**

2

## SALA 2

Posiciona al visitante  
en el año **1970**

3

## SALA 3

Posiciona al visitante  
en el año **1972**

4

## SALA 4

Posiciona al visitante  
en el año **1973**

## ARTICULADOR NARRATIVO

### ENTREVISTA GONZALO SÁNCHEZ

Para comprender la viabilidad narrativa del proyecto, se llevó a cabo una entrevista con el artista visual chileno Gonzalo Sánchez, reconocido por sus exposiciones individuales y colectivas tanto en Chile como en el extranjero.

Entre sus destacados trabajos artísticos se encuentran una instalación en el Aeropuerto Arturo Merino Benítez, una instalación permanente en una estación del Metro de Santiago, exposiciones en la galería Charlotte Norberg Galerie en París y en el Museo de Arte Contemporáneo (MAC) en Santiago. Además, ha participado en la Feria Internacional de Arte Contemporáneo Art Lima en Perú y en Spectrum, la feria de Art Spot en Miami. Recientemente, también fue nombrado miembro del directorio del Centro Cultural Palacio de la

Moneda por el Ministro de Cultura. Durante la entrevista, se presentaron al artista los fundamentos y la descripción del proyecto mediante esquemas y visualizaciones, con el fin de obtener su opinión sobre la viabilidad de la propuesta.

Al respecto, Gonzalo Sánchez comentó: “Encuentro muy atractiva la idea para una museografía, ya que la utilización de las carátulas como vehículo de exposición ilumina el contexto y facilita su comprensión de manera más accesible, evitando densidades innecesarias. Además, esta propuesta logra captar la atención de diversos públicos, a diferencia de otras exposiciones con temáticas similares.”



[Fig.48] Gonzalo Sánchez, La segunda, 2023.

## ARTICULADOR NARRATIVO

### ENTREVISTA GONZALO SÁNCHEZ

Otra tema interesante es la forma en que organizas y contextualizas la información. Siento que esto puede conectar a las generaciones jóvenes con un contexto y eventos de los que no fueron testigos, a través de los colores, las emociones y los sonidos. Les permite viajar en el tiempo y les proporciona una base de información para hablar sobre esa época en lugar de extraer conclusiones sin fundamento, como muchos hacen en la actualidad”.

En cuanto a la finalidad de la propuesta, Sánchez comentó: “Considero que el proyecto es altamente pertinente en la actualidad y resulta muy atractivo como vehículo de conocimiento y familiarización con una época determinada, lo cual nos invita a reflexionar sobre ella. Además, creo que es sumamente importante que a través de la exposición se genere un proceso de aprendizaje

que nos ayude a comprender el presente y el futuro, y cómo se han ido conformando a lo largo del tiempo. La propuesta transmite un mensaje muy poderoso, ya que no se trata solo de mostrar algunas carátulas, sino de leer el pasado y comprenderlo a través de una reflexión estética. Lo innovador radica en que las personas ingresan a la obra, su forma de pensar se ve intervenida al conectarse con las emociones, y salen transformadas” (comunicación personal, 28 de mayo de 2023).

Según la entrevista y la validación realizada por Gonzalo Sánchez, se ha decidido mantener la idea principal de la narrativa y realizar modificaciones a medida que se desarrollen las entrevistas con otros personajes importantes que sean relevantes para el proyecto.



[Fig.49] Gonzalo Sánchez, Galería La sala, 2022.

***"Me parece que la propuesta tiene una muy buena narrativa, sitúa a la persona adentro del periodo como si estuviera ahí"***

- Gonzalo Sánchez (comunicación personal, 28 de mayo de 2023)

## PRIMERA APROXIMACIÓN VISUAL DE LA PROPUESTA

En el proceso de investigación y durante la entrevista con la curadora chilena Marilú Ortiz de Rozas, se exploraron diversas opciones de ubicaciones que cumplieran con las especificaciones para albergar una exposición con las características del proyecto, tanto en la capital como en regiones. Tras investigar cada uno de los lugares, se determinó que el “Centro Cultural Matucana 100” es el sitio que

mejor cumple con los requisitos necesarios para exhibir la museografía, en particular la “Galería Concreta”, que cuenta con tres salas separadas y un bajo nivel de iluminación natural, ya que es un espacio cerrado con solo dos salidas al exterior. Estas características son fundamentales, como se mencionó anteriormente en la explicación de la propuesta, dado que el proyecto requiere de cuatro salas con divisiones entre ellas para aislar

los sonidos y la música que se produce en cada una. Además, es necesario que sea un lugar oscuro que permita que la iluminación llegue solo a áreas específicas de la sala (proporcionada por las luminarias) donde se presenta la escenografía de cada instalación.



[Fig.50] Fotografías Galería Concreta, Centro cultural Matucana 100, 2020.

## PRIMERA APROXIMACIÓN VISUAL DE LA PROPUESTA

A partir de esta conclusión, se procedió a buscar el plano de la galería disponible en la página web del centro cultural, aunque solo estaba disponible en forma de renderizado. Con base en eso, se generó un render del espacio para poder diseñar la parte técnica del proyecto, determinar cómo se organizará la curaduría de la exposición y tener una proyección visual de cómo se vería en un centro que cumple con las necesidades de la exhibición.



[Fig.51] Captura de pantalla render técnico idea, elaboración propia, 2023.

La creación del modelo 3D se llevó a cabo con el objetivo de tener una aproximación a la propuesta formal del proyecto y poder entrevistar a especialistas en museografía para evaluar su viabilidad. Este modelo representa solo un enfoque estructural, ya que la propuesta oficial incluye la dirección de arte, que contempla la selección de mobiliario y la estética que se desea mostrar.

Una vez con el diseño y la idea plasmados en el



[Fig.52] Captura de pantalla render técnico idea, elaboración propia, 2023.

modelo 3D, se procedió a entrevistar a Cristián Rodríguez, productor de artes visuales y cine en el Centro Cultural Matucana 100, esto con el fin de determinar si las características necesarias para el proyecto en el espacio disponible en la sala pueden desarrollarse. Se incluye la creación de “paredes falsas” (paneles modulares) para colocar los soportes de los televisores, la colocación de calcomanías en las paredes y la disposición de las luces, entre otros aspectos.



[Fig.53] Cristián Rodríguez, 2020.

# ENTREVISTA GALERÍA

## E ITERACIÓN

En la entrevista con Cristián Rodríguez, se le presentó el primer prototipo de la propuesta museográfica, con el fin de darle a conocer las estructuras que se colocarían en la galería y el diseño general, a partir de lo cual se determinó que lo siguiente: los televisores que muestran visualizaciones y que forman parte de los cuartos de la escenografía no pueden ser instalados con soportes de brazos articulados, ya que “Matucana 100” solo dispone de soportes de pie fijo que pueden ser utilizados para cualquier exposición.

En segundo lugar, se estableció que existe la posibilidad de crear paneles modulares con las medidas necesarias para separar espacios dentro de la galería, según las características que requiera



[Fig.54] Captura de pantalla render técnico idea, elaboración propia, 2023.

el proyecto y su circuito curatorial. Por último, se concluyó que no es posible pegar calcomanías ni utilizar ningún tipo de adhesivo ni clavos en las paredes de concreto del espacio, pero sí se permite en las paredes falsas, las cuales ofrecen la posibilidad de cambiar, pegar o modificar libremente (comunicación personal. 15 de mayo de 2023).

A partir de lo observado se llegó a la conclusión de que es necesario realizar modificaciones a la forma en que se exhiben las habitaciones en la exposición. Esto debido a que no se puede pegar papel mural en las paredes de concreto, se deben colocar paredes falsas en cada sala de la galería para poder pegar el papel del cuarto en ellas.



[Fig.55] Paredes tabique idea exposición, elaboración propia, 2023.

Además, debido a la falta de soportes de brazos plegables para los televisores, se debe crear un agujero en la pared falsa con las dimensiones del televisor para “ocultar” el soporte de pie fijo, como se puede apreciar en la imagen, y simular la vista desde la ventana de la habitación. Por último, se confirmó que se pueden construir paredes con paneles modulares en la exposición. Se deben diseñar cinco de estas paredes para la museografía: una estructural, para separar la sala más amplia de la galería y formar un total de cuatro salas distintas, y otras cuatro paredes para imitar las paredes de las habitaciones de la exposición y colocar los objetos pertinentes.

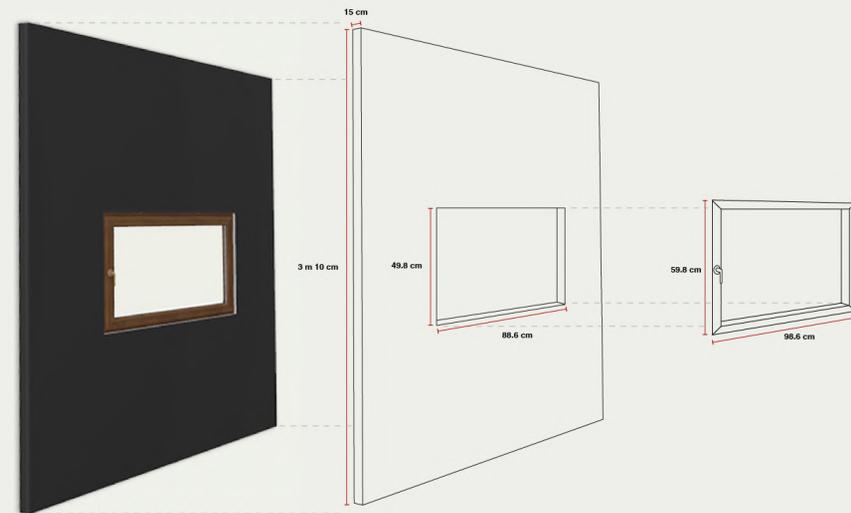


[Fig.56] Paredes tabique idea exposición, elaboración propia, 2023.

## PLANO VENTANA SALAS GALERÍA

Con respecto a la iteración realizada, se ha diseñado la planimetría que servirá de guía para la construcción de los muros (paneles modulares) de la exposición. El recorte rectangular que se muestra en el plano tiene una medida estándar. En los cuatro muros que se incorporarán en las cuatro salas, el tamaño del agujero por donde se visualizará el televisor y se colocará la ventana debe ser el mismo. Esto se debe a que los televisores que se encuentran disponibles en el museo tienen las mismas dimensiones.

De acuerdo a lo conversado con Cristián Rodríguez (elaboración propia, 2023), director de proyectos de “Matucana 100”, la galería cuenta con veinte televisores. Cuatro de ellos tienen las mismas dimensiones (40 pulgadas). El resto de los televisores presentan medidas extremas (9 o 53 pulgadas) y no cumplen con las características necesarias para simular una ventana. Por lo tanto, teniendo en cuenta que esta galería, como se mencionó anteriormente, cumple con todas las condiciones requeridas para la exposición, se establece la medida que deben tener los muros, el recorte en el muro (para que la galería los fabrique) y la ventana que se insertará en la pared. La única medida que no se estandariza es la longitud del muro, ya que la arquitectura de cada sala es diferente y la longitud de los paneles debe ajustarse en consecuencia.



[Fig.57] Plano muro expositivo dormitorios galería, elaboración propia, 2023.

## VISUALIZACIÓN VENTANA SALAS GALERÍA

A continuación, se muestra un ejemplo de dos de las salas de la exposición a través de la visualización del prototipo. En las imágenes se presentan los dormitorios con el soporte de las visualizaciones y luego se muestra cómo se ven cuando se exhiben. Los videos que muestran el contexto social del período mencionado se presentan al público que visita la galería.



[Fig.58] Captura de pantalla render técnico idea, elaboración propia, 2023.



[Fig.59] Captura de pantalla render técnico idea, elaboración propia, 2023.

## PROPUESTA AUDIOVISUAL

### ENTREVISTA IGNACIO AGÜERO

A través de las visualizaciones que se observan en la sala, se generara una propuesta audiovisual simulando la vista desde los dormitorios de las personas que habitan allí. Se buscó entrevistar a personas especializadas en el cine chileno de la época para aprender e informarse sobre la estética de los años 60-70 y también sobre cómo llegar al público a través de la visualización.

Con este propósito, se entrevistó a Ignacio Agüero, uno de los documentalistas más reconocidos en Chile. Agüero es socio fundador de la Asociación de Documentalistas de Chile y fue su primer presidente. Ha destacado por la realización de documentales independientes y ha trabajado como

productor, editor, camarógrafo y actor, además de haber sido jurado en certámenes nacionales e internacionales. En 1988, participó como codirector y editor de “La Franja del NO”, el mensaje televisivo en la campaña para el plebiscito que puso fin a la dictadura de Augusto Pinochet.

En primer lugar, se le preguntó a Ignacio cómo logra llegar a la emotividad del público a través de sus obras audiovisuales. Él respondió que esto se logra cuando a él, como director de la película, y al montajista del proyecto les gusta lo que ven en pantalla, es decir, lo que han creado.



[Fig.60] Ignacio Agüero, 2020.

## PROPUESTA AUDIOVISUAL

### ENTREVISTA IGNACIO AGÜERO

Ellos son los representantes del público en la sala de montaje, por lo tanto, si a ellos les convence lo que ven y han producido, se logrará comunicar lo que se quiere al público, al menos al que a Ignacio le interesa llegar, aquel que tiene una sensibilidad y humor equivalentes.

Por otro lado, se le preguntó a Ignacio cuál es la estética y las características esenciales para lograr que una película audiovisual parezca o simule ser de la época de los años 60-70. A esto, él respondió que para lograrlo es necesario investigar la estética de la época, conocerla muy bien, ponerse en el lugar de los gustos, las costumbres y las ideas de las personas de aquel tiempo. Para eso, se requiere ver películas, leer libros y

escuchar música de la época, además de revisar diversas revistas, periódicos y conversar con muchas personas que vivieron en ese período.

A partir de la entrevista y los hallazgos encontrados en las respuestas de Ignacio, se procedió a investigar la estética de las películas de la época mencionada, preguntar a las personas que vivieron en aquel tiempo cómo lo recuerdan y cómo piensan que era, y ver películas y documentales de las décadas del 60 y 70 para adquirir conocimientos sobre este ámbito. De esta manera, se buscó crear cápsulas audiovisuales verosímiles a la contingencia de aquel período que se desea simular (comunicación personal, 25 de junio de 2023).



[Fig.61] Ignacio Agüero, 2023.

***" Para producir una cápsula audiovisual con la estética de los años 60-70, es necesario inspirarse en las películas que ya han logrado capturar ese estilo. "***

- Ignacio Agüero (comunicación personal, 25 de junio de 2023)

# PROPUESTA DE ILUMINACIÓN

## ENTREVISTA DOUGLAS LEONARD

Con el objetivo de investigar qué tipo de luminarias son las más adecuadas y logran la atmósfera deseada en la exposición, se entrevistó a Douglas Leonard, docente de la Escuela de Diseño UC e ingeniero eléctrico especializado en Iluminación. Como experto en el diseño de iluminación para el ámbito expositivo, pudo brindar información sobre las luminarias más idóneas para iluminar y exhibir los elementos y lugares requeridos por el proyecto.

En primer lugar, se determinó que las carátulas deben ser iluminadas por luminarias Pollux ERCO, que proporcionan una iluminación con contornos definidos (especialmente diseñadas para resaltar arte y arquitectura, en formato de riel). Estas luminarias “permiten delimitar con

precisión los haces de luz sobre los cuadros. Mediante reguladores, la luz puede reproducir con nitidez el contorno de objetos rectangulares. El efecto logrado es que los cuadros parecen emitir luz por sí mismos. En contraste con una sala completamente oscura, se crea así una atmósfera concentrada y misteriosa” (Revista ERCO Culture - Luz para el Arte, 2023). Cada carátula debe tener una luminaria de este tipo, de color negro, que la ilumine desde el techo de la galería, donde se coloca un riel en cada sala. De esta manera, cada carátula captará la atención del visitante, destacando y resaltando en la sala correspondiente.

Por último, se determinó que en el espacio de

las salas donde se encuentra la escenografía, es decir, la representación de los dormitorios, se debe iluminar utilizando luminarias LED de color ámbar, ubicadas en el perímetro de la habitación a nivel del suelo. Esta iluminación proporciona el dramatismo necesario para lograr la atmósfera de nostalgia que se pretende implementar en la exposición. Además, al no enfocarse en un objeto en particular y al iluminar la sala en su conjunto, se permite que los visitantes no se centren únicamente en un elemento, sino que presten atención a todo el panorama de la sala, a la puesta en escena general del dormitorio. (comunicación personal, 17 de mayo de 2023)



[Fig.62] Douglas Leonard, 2019.



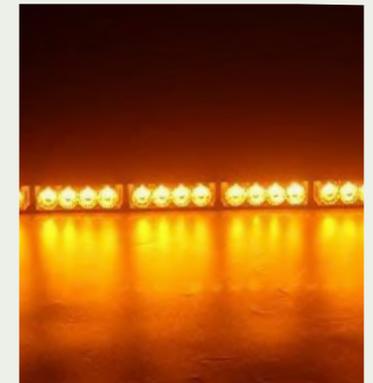
[Fig.63] Luminaria Pollux, Erco, 2023.



[Fig.64] Luminaria Pollux, Erco, 2023.



[Fig.65] Montaje Luminaria Pollux, 2023.



[Fig.66] Luminaria LED ámbar, 2023.

## PROPUESTA DE AUDIO

Durante la entrevista con Douglas Leonard acerca de la iluminación de la exhibición, surgió la pregunta de cómo asegurar una calidad óptima de audio en las cuatro salas donde se reproducirá música. Existen varios factores que podrían complicar este aspecto, especialmente porque las paredes de las salas carecen de un aislamiento especial, lo que podría causar una mezcla de sonidos y generar contaminación auditiva.

Dentro de la exhibición, hay un pilar con un tocadiscos que se simula estar reproduciendo música, pero en realidad se utiliza altavoces colocados en el techo de la exposición. Ante esta situación, se decidió investigar qué tipo de altavoces se utilizan en exhibiciones con música o audio para lograr un sonido diferenciado en cada espacio.

Después de realizar búsquedas y consultar a los especialistas entrevistados, se confirmó que la mejor opción son los altavoces direccionales. Estos altavoces permiten que el sonido de cada espacio se mantenga dentro de sus límites. Dado que hay cuatro salas separadas por paredes, esto facilita la creación de una experiencia auditiva individualizada en cada una de ellas. Es común en las exhibiciones sonoras emplear altavoces direccionales para lograr este objetivo. Por lo tanto, la propuesta consiste en instalar altavoces direccionales en cada sala, que reproduzcan las canciones simuladas por el tocadiscos. De esta manera, cuando los visitantes se desplacen de una sala a otra, no escucharán música ni sonidos que no se estén reproduciendo en esa sala en particular.



[Fig.67] Parlante direccional SB-18 SonicBeam, 2023.



[Fig.68] Ejemplo de uso de parlante direccional, 2018



[Fig.69] Ejemplo de uso de parlante direccional en el MET, New York, 2020.

En la primera imagen se ilustra la propagación del sonido desde su origen hasta llegar a las personas. La segunda imagen ejemplifica el uso de este tipo de altavoces en una exposición.

## NUEVOS HALLAZGOS

Tras llevar a cabo las entrevistas correspondientes a personas que vivieron en “primera persona” el periodo histórico en cuestión y consultar a expertos en diversas áreas relacionadas, como iluminación de espacios, curaduría y audiovisualidad, se han obtenido valiosos hallazgos que resultan relevantes para el diseño de la propuesta.

En las conversaciones mantenidas con el reconocido artista visual Gonzalo Sánchez, quien cuenta con una amplia trayectoria en exposiciones y ha colaborado con curadores a lo largo de su carrera, se ha confirmado la atractiva e innovadora propuesta narrativa. Según su criterio, la exhibición aborda de manera distinta y comprensible un periodo histórico significativo para el país, permitiendo a los visitantes familiarizarse y

aprender sobre el contexto, o incluso revivir sus propias experiencias de una forma única. Esto confirma la coherencia y el propósito de la narrativa propuesta.

Asimismo, en el transcurso de las entrevistas realizadas, se evaluaron diversos aspectos técnicos de la exhibición, validando su eficacia. Las decisiones de diseño se tomaron considerando las necesidades específicas de la exposición, logrando crear el ambiente y entorno deseados para los visitantes. Estos hallazgos respaldan la viabilidad de la propuesta y garantizan que los aspectos técnicos se ajusten a las expectativas.

En resumen, los resultados de la investigación han sido satisfactorios, ya que se confirma la

viabilidad de la narrativa propuesta. A través de la recopilación de información mediante entrevistas, encuestas y búsqueda de datos relevantes, se ha constatado que los museos de arte, especialmente cuando se emplea un enfoque inmersivo, captan la atención de los jóvenes. Por tanto, la propuesta se alinea con los intereses de este público. Además, se verifica que la emoción expresada en las letras y en la estética de las carátulas de las canciones del periodo histórico abordado se relaciona directamente con los sentimientos experimentados por quienes vivieron en aquel tiempo. El formato de presentación de la exhibición resulta atractivo y cumple su objetivo de facilitar el aprendizaje y la familiarización con el tema.

# CONCLUSIONES



**Mara Olivia  
Monckeberg**

Posteriormente a la realización de las encuestas y entrevistas para indagar sobre la experiencia de los jóvenes de la época y crear una propuesta técnica para la exposición, se llevó a cabo una validación de los conocimientos adquiridos y la idea inicial de la galería a través de entrevistas con especialistas en el tema.



**José Neira**

Por un lado, se contó con la participación de María Olivia Monckeberg, reconocida periodista y escritora nacional, quien tuvo una experiencia cercana al contexto social de la época abordada en el proyecto. El propósito principal fue verificar la verosimilitud de los personajes y la narrativa propuesta en relación con la realidad vivida. Por otro lado, se consultó a José Neira, experto en museografía y curaduría, con el objetivo de evaluar la viabilidad técnica de la idea de la galería y asegurar su adecuado desarrollo.

# CONCLUSIÓN

## ENTREVISTA SOBRE IDEA NARRATIVA

### MARÍA OLIVIA MONCKEBERG

Para validar y corroborar la verosimilitud de los personajes creados con la realidad de lo que ocurrió en la época, es importante contar con la perspectiva de alguien que haya vivido en ese periodo y experimentado directamente el contexto social. Por esta razón, se entrevistó a María Olivia Monckeberg, una destacada periodista, ensayista y académica chilena que recibió el Premio Nacional de Periodismo en 2009. Actualmente es profesora titular en la Universidad de Chile y ha sido directora del Instituto de la Comunicación e Imagen (ICEI).

A lo largo de su carrera, se ha destacado en el ámbito del periodismo de investigación en Chile y

ha publicado varios libros que han tenido un alto impacto en el momento de su lanzamiento. En septiembre de 1973, ingresó a la revista Ercilla, donde trabajó hasta principios de 1977. Luego, en ese mismo año, fue una de las fundadoras de la revista Hoy. En 1981, se unió a la revista política Análisis, la cual se oponía a la dictadura militar, desempeñándose como editora general y subdirectora hasta 1987.

En reconocimiento a su labor, en 1984 recibió el Premio Internacional de Periodismo Louis Lyon (Louis Lyon Award for Conscience and Integrity in Journalism), otorgado por la Fundación Nieman de la Universidad de Harvard, Estados Unidos.



[Fig.70] María Olivia Monckeberg, Radio U. Chile, 2020.

***" Encuentro que las descripciones son muy fieles a la realidad de la época. Siento que has logrado retratar a personas que podría haber conocido en ese entonces. "***

- Maria Olivia Monckeberg (comunicación personal, 21 de junio de 2023)

# CONCLUSIÓN

## ENTREVISTA SOBRE IDEA NARRATIVA

### MARÍA OLIVIA MONCKEBERG

En la entrevista con María Olivia se procedió a revisar y corregir los textos curatoriales establecidos, hasta ese momento, para cada una de las escenografías de las salas. Estos textos describen el contexto social de cada periodo y la vida del personaje que ocupa el dormitorio correspondiente. El objetivo era que María Olivia los analizara y corrigiera cualquier aspecto de las descripciones que considerara incorrecto en cuanto al contexto histórico, así como que evaluara la credibilidad de los personajes y su verosimilitud en la época mencionada. Durante la lectura de los textos curatoriales, la periodista realizaba acotaciones y sugería cambios en las partes que consideraba pertinentes.

Las principales características que se modificaron en los cuatro textos fueron la precisión de las fechas en la descripción del contexto social, la moderación en el posicionamiento político de los personajes involucrados en las protestas (evitando radicalismos) y la adición o eliminación de conceptos que describieran los problemas sociales de cada época.

En cuanto a la descripción de la vida de los personajes que habitan los dormitorios, las correcciones principales se enfocaron en cambiar la carrera o el trabajo al que se dedican, así como el movimiento político con el que se identifican, para hacerlos más precisos y más acordes con

la realidad vivida en la década de los 60 y 70 (comunicación personal, 21 de junio de 2023)

Después de la entrevista con María Olivia Monckeberg, se realizaron las correcciones necesarias en los textos curatoriales que describen la galería. Estos cambios se implementaron y los textos finales se pueden encontrar en las fichas técnicas de cada sala de la galería, que se presentan más adelante en el informe al explicar la propuesta formal del proyecto.

# CONCLUSIÓN

## ENTREVISTA IDEA CURATORIAL JOSÉ NEIRA

Con el fin de validar la propuesta museográfica con un especialista en el tema, se entrevistó a José Neira, docente de la Escuela de Diseño UC. José Neira es especialista en comunicación visual, cultura visual y material, curaduría, dirección de arte y diseño para la cultura y museos, entre otros ámbitos del diseño. Posee una amplia trayectoria profesional en el ámbito museográfico, habiendo realizado museografía para museos en Santiago, como el Museo Chileno de Arte Precolombino, el Museo Histórico Nacional, el Centro Cultural Palacio La Moneda y el Museo de Historia Natural.

Con esta información, se procedió a presentarle la descripción de la propuesta museográfica y mostrarle el render técnico del proyecto de la galería. Según Neira, considera que la clasificación

de las carátulas en diferentes salas, a su vez divididas según el estado de ánimo que se vivía en diferentes momentos del periodo entre 1968 y 1973, es una forma muy buena e inteligente de clasificar la exposición desde el punto de vista museográfico. Dado que hay tantas carátulas creadas en el periodo mencionado, se está sintetizando y seleccionando algunas de ellas para exhibirlas al público, lo que le da a la exposición un enfoque y una temática central.

Asimismo, el docente corroboró que dividir la exposición en cuatro salas y darles un orden definido es una buena manera de organizar y ofrecer un recorrido a los visitantes de la exposición.



[Fig.71] José Neira, 2022.

***" Es una excelente decisión que hayas seleccionado las carátulas y las hayas dividido en estados anímicos. Eso le proporciona un orden y estructura a la exposición."***

- José Neira (comunicación personal, 17 de mayo de 2023)

# CONCLUSIÓN

## ENTREVISTA IDEA CURATORIAL JOSÉ NEIRA

Por otro lado, al consultar la opinión de José Neira sobre cómo y dónde colocar las carátulas de los discos para que sean un elemento central en la exposición y no pierdan protagonismo en comparación con la escenografía de los dormitorios, él sugirió crear dos formatos de exposición en la galería. Por un lado, está la exposición inmersiva, que está compuesta por la escenografía de los dormitorios y busca hacer que los visitantes sientan la atmósfera del periodo en la sala. Por otro lado, está la exposición tradicional, que se enfoca en mostrar las carátulas y es la parte más informativa que muestra la creación, el diseño y la historia de las composiciones realizadas por la oficina Larrea (comunicación personal, 17 de mayo de 2023).

Como se puede apreciar en las imágenes, la pared norte de la galería alberga la parte tradicional de la exposición, con las carátulas clasificadas por sala y sus respectivas descripciones. Mientras tanto, la pared sur de la galería muestra la escenografía de los dormitorios y las visualizaciones audiovisuales del periodo. En la sala cuatro, este orden se invierte debido a la arquitectura de la galería (“Matucana 100”), pero se mantiene el mismo formato expositivo.

Basándose en esto, se decidió iterar en la propuesta tomando en cuenta los resultados de las entrevistas y los hallazgos obtenidos. Se realizaron modificaciones en la galería, como se puede observar en las imágenes, que muestran los cambios implementados.



[Fig.72] Captura Render técnico de galería, muro expositivo caratulas de disco, 2023.



[Fig.73] Captura Render técnico de galería, muro expositivo caratulas de disco, 2023.

# CONCLUSIÓN

## ENTREVISTA IDEA CURATORIAL JOSÉ NEIRA

Estos cambios corresponden a la disposición de la galería y a la forma en que se muestran las carátulas. Al ingresar a la galería, el visitante recorre una a una las salas donde las carátulas se exhiben en un muro, mientras frente a ellas se encuentra la escenografía de un dormitorio que representa la persona que escucha el disco. Como se mencionó anteriormente, esta combinación ofrece una experiencia que combina elementos de una exposición tradicional y una inmersiva, siendo la exhibición de las carátulas la parte clásica y los dormitorios la parte inmersiva.

Las descripciones curatoriales de cada carátula se encuentran debajo de ellas, permitiendo a los visitantes informarse sobre el proceso de diseño y elaboración de cada portada realizado por la oficina Larrea, tal como se describe en su libro “33 1/3 RPM. Historia gráfica de 99 carátulas 1968-1973”. Estas descripciones también contextualizan la época en la que fueron creadas y revelan la idea estética detrás de cada una.

Asimismo, se prestó atención al orden en el cual

se exhiben las salas. Se consideró que tenía sentido seguir un orden lineal, desde lo que ocurrió primero hasta lo que ocurrió al final. Por lo tanto, se decidió que la sala de la protesta sería la primera, seguida por la sala de la ilusión, luego la sala de la desesperanza y, finalmente, la sala de la incertidumbre.

Aunque muchos de estos estados anímicos ocurrieron simultáneamente, se reconoció que hubo momentos en la historia en los cuales ciertas emociones predominaron en la sociedad. Por esta razón, se determinó darle un orden de recorrido a la galería, que abarca el período de 1968 a 1973, reflejando la protesta del pueblo contra la desigualdad, la ilusión generada por la llegada de Allende al poder de manera democrática, la desesperanza causada por la marginalización de ciertos sectores de la sociedad, y finalmente, la incertidumbre producida por el golpe de estado de Augusto Pinochet contra el gobierno de la Unidad Popular.



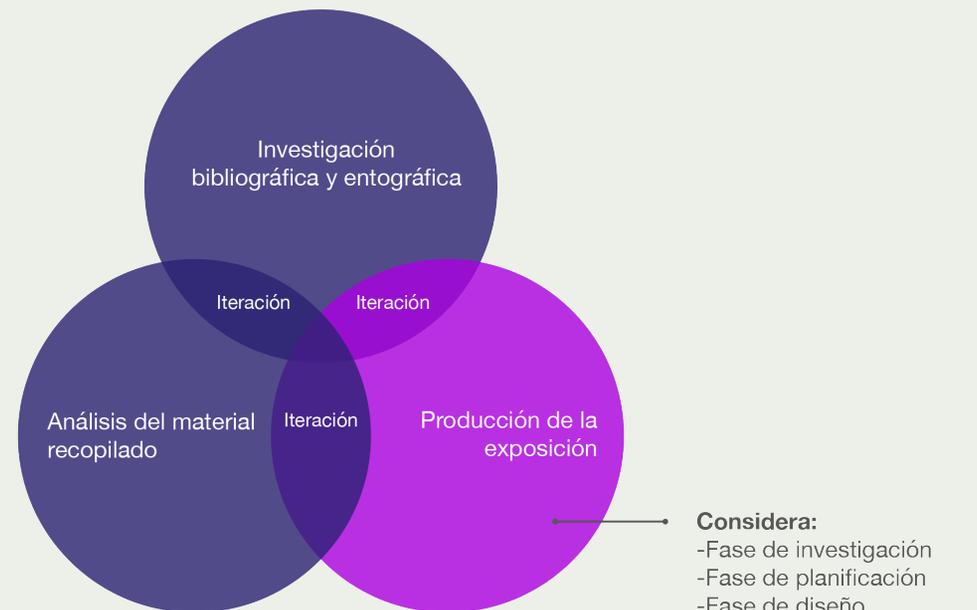
[Fig.74] Imagen de la idea de flujo en la galería, 2023.

## 4. DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN

## METODOLOGÍA DE TRABAJO

Tomando en cuenta las características del presente proyecto y considerando que se enmarca en el tema museográfico expositivo, se trabajó a partir de la triangulación de distintos métodos que permitieron el desarrollo e implementación de la propuesta. Esto permitió la iteración a partir de las diferentes etapas etnográficas y cualitativas de investigación para llegar a un resultado óptimo, que se acomodó a las especificaciones que esta requería. Estas tres fases consistieron en la investigación bibliográfica y etnográfica, en el análisis del material recopilado y, por último, en la producción de la exposición que se desglosa en diferentes etapas para llegar a un resultado final completo. Este formato fue creado por la estudiante Danae Muñoz (2021) para su proyecto de título. Al ser también una propuesta museográfica, fue pertinente utilizarlo como metodología para este proyecto.

En la imagen se puede ver un diagrama sobre cómo funciona la triangulación de métodos. Es importante determinar que dos de las etapas, Investigación Bibliográfica y Etnográfica y Análisis del Material Recopilado, se enmarcan en el desarrollo de la propuesta. La etapa de producción de la exposición es parte de su implementación. En los siguientes párrafos se abordará la última etapa mencionada y las fases que la componen, explicando en qué consistió cada una, en función del proyecto.



[Fig.75] Fig. 2: Diagrama de triangulación de métodos, elaboración propia en base a "Invisibles", 2022.

# 1. FASE DE INVESTIGACIÓN

En primer lugar, se encuentra la fase Investigación, que en el marco de esta propuesta consistió en indagar, por medio de bibliografía, observación en terreno, entrevistas a especialistas y encuestas a usuarios, sobre diversos temas de interés y especial relevancia para el proyecto. Primero, se investigó sobre el tema museográfico, se entendió su estructura, composición y necesidades para que un lugar expositivo califique como museografía. Luego, se indagó sobre el trabajo e importancia de la oficina Larrea, conformada por Vicente, su hermano Antonio y Luiz Albornoz, en la creación y estructuración de las carátulas de discos para músicos populares en las décadas de los '60 y '70. Además, se averiguó cuáles son

los estímulos sensoriales que permiten que una experiencia se vuelva memorable y significativa para sus espectadores para así comprender si una propuesta inmersiva tiene valor en el mercado.

A partir de esto se construyó el marco teórico y este permitió realizar y definir la estructura de las primeras etapas de la investigación cualitativa. Tras el análisis y clasificación de los temas críticos y relevantes para el proyecto, se abrió paso a la siguiente fase.

## 2. FASE DE PLANIFICACIÓN

### DEFINICION DE CONTENIDOS TEMATICOS

En segundo lugar, se encuentra la fase de planificación. En esta etapa, basándose en la investigación teórica y cualitativa, se define y estructuran los contenidos temáticos y el tipo de exposición en la que se presentarán los ámbitos de interés. Para ello, se analizaron y categorizaron las obras investigadas en la etapa anterior, y se determinó qué tipo de exposición inmersiva se ajusta mejor a la visión de los diseñadores. A continuación, se elabora una organización de contenidos tentativos que sean capaces de responder de manera coherente a las interacciones críticas identificadas. Por último, se presenta la estructura de contenidos temáticos, el recorrido y la experiencia que ofrecerá la muestra.

Como se puede observar, el contenido que se representará en la exposición está diseñado para proporcionar las sensaciones preferidas por las personas que colaboraron en la fase de investigación.



[Fig.76] Esquema contenidos tematicos galeria, elaboracion propia, 2023.

## 3.FASE DE DISEÑO

En la fase de diseño, que tiene lugar después de la planificación, se establece la historia, el relato y el contexto en los que los visitantes de la exposición se sumergirán. Estos elementos se determinan mediante las encuestas y entrevistas realizadas en las etapas anteriores, y se refinan a través de iteraciones basadas en las correcciones y sugerencias de los especialistas. Posteriormente, se genera una propuesta de diseño que utiliza un soporte específico para exhibir la información de las carátulas de discos de la oficina Larrea, con el objetivo de despertar la mayor cantidad de sensaciones en el receptor a través de la inmersión.

En la encuesta “Museos Inmersivos” (Elaboración propia, 2022), realizada con el fin de recopilar

información para el proyecto, se preguntó a una muestra de 44 encuestados qué sentido, al ser estimulado, les generaba más sensaciones. Un 32,6% de las personas respondió que era la visión, mientras que otro 32,6% indicó que era la audición, siendo estos los dos sentidos más elegidos con un total del 65,2%. Con estos resultados, se puede concluir que las exposiciones inmersivas, que formen parte de la museografía, deberían incorporar principalmente medios o soportes que estimulen estos sentidos, con el fin de lograr el objetivo de crear una exposición significativa para el visitante, que lo transporte a otro contexto. Esto se relaciona directamente con el tema del proyecto, ya que al tratarse de carátulas de discos musicales diseñadas por un artista, cobra sentido que la museografía esté

compuesta por elementos visuales y auditivos. En complemento con la estructuración y composición de la propuesta museográfica, se presentan diversos fotomontajes, esquemas, planos y renders que permiten visualizar cómo se verá la propuesta final confeccionada e implementada, mostrando el recorrido que experimentará el visitante. Esto brinda al espectador una idea de cómo será la exposición real sobre las carátulas de discos de la oficina Larrea durante su período de auge. Además, se realizan entrevistas con especialistas y pruebas con los usuarios objetivos del proyecto para obtener información sobre el valor y el correcto funcionamiento de la propuesta. Esto permite realizar las iteraciones necesarias y obtener una propuesta final lista para su implementación.

## PROPUESTA DE DISEÑO

Luego de los hallazgos encontrados a partir de las entrevistas, encuestas e investigación, se decidió modificar la narrativa (manteniendo su generalidad) y diseñar la propuesta para exhibir las carátulas de la oficina Larrea en un formato que exprese de mejor manera la emotividad vivida en esa época y posicione al visitante en el periodo histórico.

La propuesta consiste en una exposición que se lleva a cabo en un salón con cuatro divisiones. Cada división corresponde a una habitación donde se representa escenográficamente las carátulas de los discos creados por la oficina Larrea para las agrupaciones de música de la época del 68-73 (nueva canción chilena). Las carátulas de cada sala son seleccionadas de manera que cada

habitación exhiba un sentimiento experimentado en ese periodo (protesta, ilusión, desesperanza y incertidumbre). Esto se basa en el hecho de que durante ese periodo, los grupos y músicos componían y cantaban sobre las emociones que se vivían en la contingencia nacional.

Cada sala está compuesta por la escenografía y representación de un dormitorio de una persona que vivió en el contexto político-social de ese periodo y que escuchaba la música del artista que se expone a través de sus canciones y carátulas en la escena. Estos dormitorios son caracterizaciones basadas en la investigación y entrevistas realizadas a personas que vivieron y escucharon música popular en la década del

60 y principios de los años 70. Las tres primeras salas cuentan con un tocadiscos que aparenta reproducir el vinilo (las canciones musicales) exhibido en cada una de ellas, pero en realidad los sonidos se emiten a través de altavoces. En la cuarta sala, que representa incertidumbre, no se reproduce música, sino sonidos del contexto social, ya que debido a la censura no se permitió la reproducción de música que pudiera ser incriminatoria. Asimismo, cada sala contiene una ventana (representada a través de un televisor) en el centro, donde se muestra contenido audiovisual que representa “lo que estaba ocurriendo fuera de la casa”, es decir, la contingencia del país.

## PROPUESTA DE DISEÑO

El diseño del dormitorio se relaciona directamente con la estética de las carátulas. Los objetos que se disponen en el dormitorio reflejan los colores de la carátula de la agrupación musical que se está escuchando. Según menciona Vicente Larrea: **“Toda la gráfica que hicimos para la música fue para que la gente que la escuchaba tuviera una ayuda para entender la letra y se sintiera identificada. Grificábamos el contenido musical del disco”** (comunicación personal. 2 de mayo de 2023). Es por esto que esta familiarización de la persona con la música se hace presente de forma “poética” en la escenografía, y la instalación funciona como una “proyección” de la vida y

el contexto de las personas que escuchaban esos discos. Se busca inmortalizar la vida y las acciones de los individuos que habitaban un espacio en un momento determinado, mostrando la historia y sus características a través de la cama y la habitación en la que dormían.

La iluminación también acompaña la representación de las carátulas en el dormitorio. La intensidad y el uso de la luminaria representan el estado de ánimo que la sociedad en general experimentaba, sumergiendo al visitante en la atmósfera del personaje y del contexto social.

# PROPUESTA DE DISEÑO

## ÁMBITO AUDIOVISUAL

Para las visualizaciones que se incorporan en el televisor de la exposición, representando el contexto social fuera del dormitorio de la escenografía, se crearon cuatro montajes distintos. En primer lugar, cada video muestra visualizaciones que revelan lo que se observa desde la ventana de cada dormitorio hacia el exterior, capturando aspectos de la vida cotidiana, las calles y las casas vecinas. Luego, dependiendo de la sala representada y el personaje en cuestión, se exhiben diferentes aspectos de la época comprendida entre 1968 y 1973.

Cada montaje se encuentra ubicado en una sala específica de la exposición y permite a los visitantes observar y experimentar el estado de ánimo en el que vivían o expresaban las personas

retratadas, así como el ambiente que caracteriza cada dormitorio. Estos estados emocionales pueden variar entre la rabia y la revolución, la tristeza y la desesperanza, la ilusión y la confianza, o la incertidumbre y el miedo.

Cada visualización está estrechamente relacionada con la vida del personaje representado. El video en la sala uno, dedicada a las protestas, muestra manifestaciones estudiantiles. En la sala dos, que representa la desesperanza, se retrata la vida en las poblaciones. En la sala tres, dedicada a la ilusión, se exhibe la llegada de Allende al poder y la alegría de la gente al recibirlo. Por último, en la sala cuatro, que evoca la incertidumbre, se muestra a militares quemando libros y censurando información.

La producción de las visualizaciones se llevó a cabo con la intención de mantener un enfoque simple, sin elementos visuales llamativos. Como se mencionó anteriormente, el propósito de estas visualizaciones es simular ventanas a través de las cuales los visitantes pueden observar lo que sucede en el exterior. Por lo tanto, el minimalismo en la composición es importante para que los visitantes las perciban como creíbles. Cada uno de los cuatro videos tiene una duración promedio de cuatro minutos y están diseñados en formato de “loop”, es decir, se reinician automáticamente al finalizar para seguir siendo exhibidos durante toda la jornada en la galería.

### SALA 1 - PROTESTA



Visualización sala 1 galería

### SALA 2 - ILUSIÓN



Visualización sala 2 galería

### SALA 3 - DESESPERANZA



Visualización sala 3 galería

### SALA 4 - INCERTIDUMBRE



Visualización sala 4 galería

# PROPUESTA DE DISEÑO

## PERSONAJES ESCENOGRAFÍA (NARRATIVA)

Como se pudo constatar en la investigación, se realizaron inventarios de objetos y elementos antiguos (1960-1970) que aún existen y se pueden adquirir en la actualidad, con el fin de crear la escenografía de los dormitorios y los personajes ficticios que los habitan. Además, se llevaron a cabo entrevistas a jóvenes que experimentaron el contexto social de la época mencionada, para comprender cómo vivían en su vida cotidiana y qué estética los identificaba, así como para conocer cómo se desenvolvían en su entorno social. Todo esto con el objetivo de investigar y sumergirse más en el período del proyecto, a la vez que poder personificar y crear una escenografía acorde y verosímil a la realidad que vivió el país

entre los años 1968 y 1973.

En relación a esto, se puede decir que “a lo largo de la historia de Chile, tanto la idea de ‘casa’ como su materialización han tenido que adaptarse a los diferentes contextos geográficos y cambios sociopolíticos del país. Cada hogar o conjunto de ellos presenta condiciones específicas a las cuales se ha ajustado la vida doméstica. Desde otra perspectiva, diferentes tipos de hogares han sido determinados por la situación socioeconómica, la ubicación geográfica, los gustos, intereses o los ciclos de vida de sus habitantes, lo cual ha configurado una historia doméstica propia del país” (Biblioteca Nacional de Chile, 2020). Es por

esto que cada persona vive de manera totalmente diferente según su entorno social y el período en el que le toca vivir, lo cual afecta directamente sus elecciones y el tipo de lugar en el que reside.

Siguiendo esta línea, se crearon cuatro personajes principales, cada uno de ellos vive en un dormitorio que representa y proyecta un ambiente y estado de ánimo vivido por la sociedad de la época. El primer personaje se llama Manuel y representa la protesta. Es estudiante y se siente inspirado por los movimientos políticos de izquierda. Expresa y lucha por sus creencias. En segundo lugar se encuentra Marcela, quien representa la ilusión.

# PROPUESTA DE DISEÑO

## PERSONAJES ESCENOGRAFÍA (NARRATIVA)

Es madre soltera de dos hijos, se gana la vida con esfuerzo y ve en la llegada al poder de Salvador Allende una nueva y mejor vida para sus hijos. En tercer lugar, se encuentra el personaje de Olga, que representa la desesperanza. Vive con su marido José y su hijo de dos años. Se dedica al cuidado del hogar mientras su marido trabaja largas jornadas en una fábrica de zapatos. Se enfrenta diariamente al desabastecimiento y a largas filas para poder comprar elementos para su casa, lo que la hace sentir impotente al ser incapaz de cambiar esta situación. El cuarto y último personaje es Antonio, un artista visual que deja de hacer arte debido a la censura y al miedo posterior al golpe de estado realizado por Augusto Pinochet.

En la galería, al visitar cada una de las salas, los visitantes se encuentran, en primer lugar, con las carátulas de los discos que fueron creadas en la época contextualizada. Pueden leer la descripción detallada sobre cómo fueron elaboradas, su diseño y en qué contexto se crearon. A continuación, entran a la sala y pueden leer el texto curatorial que está dispuesto en la pared, el cual describe la escena que están observando y proporciona información sobre las personas que viven en ese entorno.

---

## PROPUESTA FORMAL

Después de realizar las entrevistas, investigaciones, encuestas y observaciones de campo con el fin de obtener información relevante para la composición de la propuesta, se procedió a realizar las iteraciones pertinentes y necesarias para lograr una propuesta coherente y funcional, que cumpliera con los objetivos establecidos.

A continuación, se presenta una ficha explicativa de cada una de las salas de la galería de la propuesta museográfica, donde se detalla el proceso de diseño realizado para componer y diseñar cada una de ellas. Primero se muestra una ficha de tipo genérico, que explica las partes que la componen, y luego se presentan las fichas de cada una de las salas del proyecto.

Por último, se exponen las primeras aproximaciones visuales de cómo lucirá “Voces inmortales” una vez implementado y materializado. Se contempla la posibilidad de realizar cambios en base a las iteraciones consideradas adecuadas durante el proceso de desarrollo y gestión.

# VOCES INMORTALES

## EXHIBICIÓN

### CONTENIDO TEMÁTICO TEXTO CURATORIAL

Esta pieza se encuentra ubicada en la entrada de la galería con el propósito de ofrecer una breve explicación sobre el contenido de la exhibición. Su objetivo es describir de manera general lo que se mostrará, sin entrar en detalles explícitos o técnicos de lo que será observado. Su intención principal es introducir al visitante en una atmósfera nostálgica, con el fin de prepararlo y situarlo en el ambiente al que será expuesto, logrando así el impacto deseado con la exposición.

### FORMATO

Con el objetivo de garantizar la máxima flexibilidad, el diseño de esta pieza ha sido cuidadosamente concebido para adaptarse a cualquier tipo de espacio y estructura. Por esta razón, se ha elegido como formato para el texto introductorio de la galería una impresión montada en cartón pluma, lo que permite una fácil colocación mediante el uso de cinta de doble contacto en cualquier superficie adecuada, como paredes lisas.

Teniendo en cuenta las características técnicas de la galería “Matucana 100”, se ha determinado que este formato se adapta de manera óptima al espacio disponible. Se ha seleccionado estratégicamente el uso de cartón pluma de color negro para exhibir el texto, con el propósito de que pase desapercibido en la pared de la galería. De esta manera, se logra una integración visual armoniosa y discreta. Asimismo, se ha decidido utilizar una tipografía de color blanco para resaltar el texto, aprovechando el contraste con el color de la pared y el cartón. Esta combinación de colores garantiza que el mensaje sea legible y se destaque adecuadamente, sin distraer la atención del entorno artístico circundante.



[Fig.78] Texto curatorial introductorio a Voces inmortales, la galería, elaboración propia, 2023.

# SALA UNO

## PROTESTA

### CONTENIDO TEMÁTICO

La pieza consiste en representar, a través de un dormitorio, la vida y cotidianidad de una persona que vivió los momentos sociales que atravesó Chile en la década de los 60', con el fin de exponer la música que se escuchaba en ese periodo. Mediante la escenografía dispuesta en la sala, se “proyecta” la vida de las personas representadas en las canciones de “la canción protesta”.

Esta sala en particular representa la música revolucionaria, de protesta e injusticia, que habla sobre el periodo de las manifestaciones estudiantiles, obreras y campesinas que se hicieron presentes a fines de los 60' en Chile.

Las carátulas de este periodo y de este estado anímico generalmente contienen colores rojos, negros y blancos, que representan la rebeldía. Por esta razón, la puesta en escena, como se verá a continuación, presenta un predominio de esos colores en los elementos que la componen.

La pieza establece una relación entre todos sus componentes: los colores, la música, los sonidos y las visualizaciones sumergen al visitante en el estado anímico de la población que se veía directamente afectada por los aconteceres sociales de la época.

### CARATULAS SELECCIONADAS



“X la CUT”  
Jota-Jota  
(1968)

[Fig.79] Carátula “X la Cut”



“X Vietnam”  
Quilapayún  
(1968)

[Fig.80] Carátula “X Vietnam”



“Basta”  
Quilapayún  
(1969)

[Fig.81] Carátula “Basta”

### JUSTIFICACIÓN SELECCIÓN

En primer lugar, la carátula “X la Cut”, publicada por el sello Jota-Jota para la Central Única de Trabajadores, se escogió debido a que en sus letras representa el espíritu de lucha, la rabia por la injusticia y el levantamiento de los obreros. Expresa el dolor del pueblo y la rebeldía que se experimentaba a fines de la década del 60'.

Por otro lado, la carátula “X Vietnam” de Quilapayún, publicada en 1968, se escogió para esta sala, ya que es la primera carátula del sello Jota-Jota creada por las juventudes comunistas para difundir la música revolucionaria.

Por último, se escogió la carátula “Basta” de Quilapayún (1969), ya que simboliza la injusticia y crueldad que expresa el conjunto de música en este disco y que se vivía en el entorno de la época (A. Larrea, 2008).

### CANCIONES ELEGIDAS PARA SER REPRODUCIDAS EN LA SALA

Las canciones seleccionadas para ser reproducidas en la sala, debido a sus letras y melodía de protesta, son “La huelga” de Los Piriquireños, “Zambita de los humildes” de Inti-Illimani y “La CUT” de Eduardo Carrasco, del disco “X la CUT” del sello Jota-Jota. También se escogieron las canciones “Himno De Las Juventudes Mundiales” y “Los pueblos americanos” de “X Vietnam” de Quilapayún. Por último, fueron seleccionadas las canciones “Basta Ya!”, “A la mina no voy” y “Patrón” del álbum “Basta” de Quilapayún.

Estas canciones, pertenecientes a los álbumes de las carátulas que se exponen en la sala, representan de mejor manera el estado anímico de la época.

## SALA UNO

### TEXTO CURATORIAL DE CADA CARÁTULA



[Fig.79] Carátula "X la Cut", Jota-Jota, 1968.



[Fig.80] Carátula "X Vietnam", Quilapayún, 1968.



[Fig.81] Carátula "Basta", Quilapayún, 1969.

“El sello Jota-Jota publicó un disco dedicado a la Central Única de Trabajadores: ‘X la CUT’. El artista Pedro Lobos, gran muralista y profesor de la Escuela de Artes Aplicadas, pintó en 1967 este mural para la sede de los trabajadores de la planta siderúrgica de Huachipato. Destaca en él la figura de Luis Emilio Recabarren, llamado el padre del movimiento sindical chileno, acompañado de una alegoría que expresa tanto el dolor del pueblo como su rebeldía contra las injusticias; espíritu de lucha que se expresa en los puños alzados de los obreros. En estas manos empuñadas de los trabajadores se basó Vicente para ilustrar el puño que ocupa casi la totalidad de la portada del disco. En el título se utiliza el signo ‘X’ que reemplaza la palabra ‘por’. Esto remite a la velocidad que debe emplear un muralista callejero al escribir su consigna” (Larrea, 2008. p.8).

“En 1968 se edita el disco ‘X Vietnam’ de Quilapayún. Es el primero del sello Jota-Jota, creado por las Juventudes Comunistas con el fin de rescatar y difundir la música popular revolucionaria. La imagen de la portada, un desafiante soldado vietnamita con el fusil en alto, se obtuvo de una revista de propaganda china dedicada a la intervención norteamericana en la guerra de Vietnam. Bajo la foto periodística se indica: ‘Desarrollando el espíritu de luchar decididamente y alcanzar la victoria, los combatientes del Ejército Popular de Vietnam asestan severos golpes a los bandidos aéreos yanquis’.

El tratamiento fotográfico, luego de sucesivos trasposos positivo-negativo, la convirtió en la imagen que constituye la carátula” (Larrea, 2008. p.10)

“Un pequeño pájaro muerto, que podría ser la paloma de la paz, simboliza la injusticia y la crueldad que denuncia este disco de Quilapayún. Junto con ‘X Vietnam’ y la Cantata Popular ‘Santa María de Iquique’, está entre las obras más reconocidas del conjunto.

Para lograr el expresivo efecto del título, el ilustrador Luis Salinas trazó las letras con abundante tinta y luego las sopló, dándole el potente efecto de protesta que se requería.

En el interior, puesto que se publicó inicialmente como un álbum, hay una gran foto del grupo junto a documentos históricos del movimiento obrero y un texto que da cuenta del compromiso cultural de Quilapayún” (Larrea, 2008. p.11).

# SALA UNO

## TEXTO CURATORIAL QUE EXPONE LA SALA

A fines de los años 60, Chile fue escenario de importantes movimientos de protesta y lucha social que marcaron un hito en la historia del país. Estos movimientos surgieron como respuesta a diversos factores, como la creciente desigualdad económica, la marginalización de los sectores más pobres y la falta de mejores condiciones laborales.

Las protestas de la década de los 60 en Chile se expresaron a través de huelgas y manifestaciones obreras, movimientos estudiantiles y protestas campesinas, entre otros. Estas manifestaciones tuvieron un gran impacto en la sociedad chilena y sentaron las bases para futuros cambios y transformaciones.

Un elemento crucial que influyó en las protestas de esos años en Chile fue la influencia de movimientos sociales y políticos a nivel internacional. Las luchas anticoloniales en África y Asia, el movimiento por los derechos civiles en Estados Unidos y la revolución cubana fueron fuentes de inspiración para muchos jóvenes y activistas chilenos, que encontraron en estos movimientos un ejemplo a seguir.

En definitiva, la protesta en los últimos años de la década de los 60 representó un momento

de intensa movilización social y lucha política que dejó una huella profunda en la historia del país. Estas protestas sentaron las bases para futuros cambios y transformaciones, incluyendo el gobierno de Salvador Allende en 1970 y la posterior dictadura militar encabezada por Augusto Pinochet.

En ese contexto, conocemos a Manuel, un estudiante de Historia, de 22 años de la Universidad de Chile. Se identifica políticamente con movimientos de izquierda y participa periódicamente en marchas junto a sus compañeros para exigir cambios y reformas en el ámbito político chileno. Como universitario, se mantiene informado sobre la realidad tanto nacional como internacional, y le preocupa especialmente la persistente desigualdad socioeconómica que afecta diariamente a Chile. Además, se siente inspirado por los movimientos revolucionarios que están teniendo lugar en otras naciones, lo cual lo conmueve y desencadena en él un sentimiento de lucha contra la injusticia. Por esta razón, cada día, al llegar a su casa después de estudiar, pone en el tocadiscos de su padre un disco de la nueva canción chilena, ya que se siente ampliamente identificado con las carátulas y las letras.



[Fig.82] Texto curatorial sala 1, protesta, elaboración propia, 2023.

## SALA UNO

### FORMATO FINAL DE LA PIEZA

Primera aproximación visual de “Voces inmortales”. Podrían hacerse ajustes durante el desarrollo y la gestión del proyecto.

Video



[Fig.83] Mockup formato final de la pieza 1 (protesta) en la exhibición “Voces inmortales”, elaboración propia, 2023.

# SALA DOS

## ILUSIÓN

### CONTENIDO TEMÁTICO

La pieza consiste en representar, a través de un dormitorio, la vida y cotidianidad de una persona que vivió los momentos sociales que atravesó Chile a inicios de los 70', para exponer la música que se escuchaba en ese periodo. Se “proyecta” la vida de las personas representadas en las canciones creadas con el fin de apoyar la llegada al poder de Salvador Allende.

Esta sala en particular representa la música de esperanza e ilusión. Habla sobre el periodo previo a la llegada de Allende al poder y también de la etapa inicial, el apogeo a su mandato.

Las carátulas de esta época y de este estado anímico, generalmente contienen muchos colores alegres para representar la esperanza y los cambios. Por esta razón, la puesta en escena, como se verá a continuación, contiene un predominio de esos colores en los elementos que la componen.

La pieza presenta una relación en todos sus componentes: los colores, la música, los sonidos y las visualizaciones sumergen al visitante en el estado anímico de la población que se veía directamente afectada por los acontecimientos sociales de la época.

### CARATULAS SELECCIONADAS



[Fig.84] Carátula "Canto al programa".

**"Canto al programa"**  
Inti-Illimani  
(1970)



[Fig.85] Carátula "40 medidas cantadas".

**"40 medidas cantadas"**  
Grupo Lonquimay  
(1971)



[Fig.86] Carátula "Ahora es tiempo nuevo".

**"Ahora es tiempo nuevo"**  
DICAP  
(1971)

### JUSTIFICACIÓN SELECCIÓN

En primer lugar, la carátula "Canto al programa" (Inti-Illimani) se escogió debido a que es una manifestación de apoyo de las JJCC (Juventudes Comunistas de Chile) al gobierno de Allende y su compromiso con el nuevo gobierno.

Por otro lado, la carátula "40 medidas cantadas" del Grupo Lonquimay se escogió para esta sala, ya que como su nombre indica, representa las cuarenta primeras medidas sociales que prometió cumplir el mandatario al inicio de su gobierno, y este álbum las acerca al público, describiéndolas en sus canciones.

Por último, se escogió la carátula "Ahora es tiempo nuevo" de DICAP porque canta sobre los cambios que se avecinan con la llegada de Allende al poder, la esperanza que se tiene depositada en su gobierno y la ilusión de una nueva y mejor vida para la sociedad chilena (A. Larrea, 2008).

### CANCIONES ELEGIDAS PARA SER REPRODUCIDAS EN LA SALA

Las canciones seleccionadas para ser reproducidas en la sala, debido a sus letras y melodías de esperanza, son "El vals de la profundización de la democracia", "Vals de la educación para todos" y "Venceremos" del álbum "Canto al programa" - Inti-Illimani. También se decidió reproducir las primeras cuatro medidas que componen una melodía de "40 medidas cantadas" - Grupo Lonquimay. Por último, se seleccionaron las canciones "Elevar la producción", "Canta conmigo" y "No es en vano" de Tiempounuevo.

Estas son las canciones pertenecientes a los álbumes de las carátulas que se exponen en la sala y que mejor representan el estado de ánimo de la época.

# SALA DOS

## TEXTO CURATORIAL DE CADA CARÁTULA



[Fig.84] Carátula “Canto al programa”, Inti-illimani, 1970.

“Tonada de las Tareas Sociales”, “Canción de la Nueva Cultura” y “Vals de la Educación para Todos” son algunas de las canciones del álbum “Canto al Programa”. La edición de este diseño por DICAP es una manifestación de apoyo de las JJCC al gobierno del compañero Allende: “porque esta vez no se trata de cambiar un Presidente”. En este disco, de evidente compromiso político con el gobierno recién asumido, se da una interacción que “une”, en cierta forma, el tablero y la calle, el lápiz y la brocha, el trabajo de Larrea y el muralismo de la Brigada Ramona Parra. Vicente bocetea y diseña ambos lados de la carátula, con la habitual fuerza propia de su estilo, logrando dos imágenes que resumen el programa del gobierno popular. Posteriormente, la BRP las reproducen en infinidad de muros por todo el país” (Larrea, 2008. p.15)



[Fig.85] Carátula “40 medidas cantadas”, Grupo Lonqui, 1971.

“Cuarenta fueron las primeras medidas sociales que se comprometió a cumplir el gobierno del presidente Salvador Allende. Para acercarlas a la gente, Richard Rojas y el Grupo Lonqui le ponen música, resultando este disco que se editó bajo el sello Odeón.

Antonio recurre a una de sus fotos tomadas en una población marginal de Santiago, donde se ve a un niño jugando con un aro hecho con restos de neumático y diseña la portada del disco. La imagen que representa el sentido social del disco se aplica en alto contraste sobre un fondo verde, entre alegre y esperanzador, y una bandera dentro del cero grafica el carácter nacional de estas medidas”. (Larrea, 2008. p.18).



[Fig.86] Carátula “Ahora es tiempo nuevo”, DICAP, 1971.

“Tiempo Nuevo, el trío de los cerros de Valparaíso, canta a los cambios de los nuevos tiempos. Con sus canciones “consignas”, los tres discos del conjunto son una voz de apoyo al gobierno de Salvador Allende. Vicente Larrea diseña las carátulas de los dos primeros discos. Con una ilustración de los cerros de Valparaíso y sus típicas casas, soluciona la portada del primero. Para el diseño del segundo, toma los títulos de algunas de las canciones, como “Hemos dicho Basta”, “No nos moverán” y “Con estas manos”, y las convierte en consignas rayadas en los muros del puerto. El tercero, con temas como “Elevar la producción”, “Lo lograremos” y “Contra vientos y mareas”, que reflejan distintos momentos del gobierno popular en 1971, es diseñado con una colorida ilustración de Ximena del Campo”. (Larrea, 2008. p.20)

## SALA DOS

### TEXTO CURATORIAL QUE EXPONE LA SALA

Durante el año 1970, el gobierno de Salvador Allende despertó un gran sentido de esperanza en Chile. Su elección como presidente marcó un hito en la historia del país y generó una gran expectativa de cambios significativos y transformaciones sociales.

Allende, representante de la coalición de izquierda conocida como la Unidad Popular, prometió llevar a cabo una serie de reformas orientadas a la justicia social, la igualdad y la redistribución de la riqueza. Sus propuestas incluían la nacionalización de importantes sectores de la economía, la implementación de políticas de reforma agraria y la promoción de derechos laborales y sociales.

Estas promesas y objetivos resonaron en amplios sectores de la población, especialmente entre los trabajadores, campesinos y grupos marginados, que veían en el gobierno de Allende una oportunidad para mejorar sus condiciones de vida y alcanzar una mayor igualdad de oportunidades.

Durante los primeros años de su gobierno, se implementaron diversas medidas que respaldaban estas promesas, como la nacionalización del cobre, la entrega de tierras a campesinos y la expansión de programas de educación y salud.

Estas acciones fortalecieron la esperanza y la confianza en el proyecto de transformación liderado por Allende.

En este escenario, conocemos a Marcela, tiene 29 años y es vendedora en un local que queda cerca de su casa. Es madre soltera, cuida sola de sus dos hijos: Claudia, de 4 años, y Esteban, de 2 años de edad. La madre de Marcela los cuida mientras ella trabaja. Al ser el único sustento para su familia, trabaja todos los días horas extras en la tienda para poder conseguir un poco más de sueldo y alcanzar a llegar a fin de mes, por lo que se esfuerza y no descansa, trabajando para sacar adelante a sus hijos y a su madre. Es por esto que ve en el nuevo candidato presidencial que se postula, esperanza para su familia y el país. Siente mucha ilusión al pensar que ese nuevo gobierno podría hacer que su vida sea distinta, con un mejor futuro para sus hijos. Cada vez que la gente sale a las calles a hacer campaña por Allende, ella va con banderas y con sus hijos, y al llegar a su casa reproduce el tocadiscos para escuchar música de la Nueva Canción Chilena, ya que con las carátulas y las letras se siente ampliamente identificada y se siente inmersa en una atmósfera de cambios.



[Fig.87] Texto curatorial sala 2, ilusión, elaboración propia, 2023.

# SALA DOS

## FORMATO FINAL DE LA PIEZA

Primera aproximación visual de “Voces inmortales”. Podrían hacerse ajustes durante el desarrollo y la gestión del proyecto.

Video



[Fig.88] Mockup formato final de la pieza 2 (ilusión) en la exhibición “Voces inmortales”, elaboración propia, 2023.

## SALA TRES

### DESESPERANZA

#### CONTENIDO TEMÁTICO

La pieza consiste en representar, a través de un dormitorio, la vida y cotidianidad de una persona que vivió los momentos sociales que atravesó Chile a finales de los años 60 e inicios de los 70. Mediante la escenografía dispuesta en la sala, se “proyecta” la vida de las personas representadas en la música y las letras de las canciones, las cuales denuncian la pobreza que se vivía en Chile.

Esta sala en particular representa la música de desesperanza debido a las malas gestiones de los gobiernos. Habla sobre la marginalización de algunos sectores de la sociedad y la tristeza que experimentaba la población a causa de ello.

Las carátulas de este periodo y estado anímico, generalmente contienen fotografías de alto contraste en blanco y negro. Por esta razón, la puesta en escena, como se verá a continuación, contiene un predominio de esos colores en los elementos que la componen. La pieza presenta una relación en todos sus componentes: los colores, la música, los sonidos y las visualizaciones sumergen al visitante en el estado anímico de la población que se veía directamente afectada por los acontecimientos sociales de la época.

#### CARATULAS SELECCIONADAS



“El derecho de vivir en paz”  
Víctor Jara  
(1971)

[Fig.89] Carátula “El derecho de vivir en paz”.



“La población”  
Víctor Jara  
(1972)

[Fig.90] Carátula “La población”.

#### JUSTIFICACIÓN SELECCIÓN

En primer lugar, se escoge la carátula “El derecho de vivir en paz” de Víctor Jara porque, además de ser un disco emblemático del cantautor, tiene un significado especial para la oficina, ya que es uno de los discos en los que Antonio se involucra más. Expone y denuncia con un sentimiento de tristeza los maltratos producidos por los Estados hacia los pobladores que conforman las distintas sociedades nacionales e internacionales.

Del mismo modo, se escoge la carátula “La población” de Víctor Jara e invitados debido a que en sus letras expone el desamparo y la cruda realidad que se vive en las poblaciones de Chile, como resultado de la marginalización de estos sectores y la falta de atención por parte de los últimos gobiernos de esa época (A. Larrea, 2008).

#### CANCIONES ELEGIDAS PARA SER REPRODUCIDAS EN LA SALA

Las canciones seleccionadas para ser reproducidas en la sala, debido a sus letras y melodía que denuncian las malas condiciones laborales y de vida, la pobreza, la marginalización y el desabastecimiento, son “El alma llena de banderas”, “El niño yuntero” y “La muchacha del telar” del álbum “El derecho de vivir en paz” de Víctor Jara. Del mismo modo, se seleccionaron las canciones “Luchín”, “Herminda de la Victoria” y “Te recuerdo Amanda” del álbum “La población” de Víctor Jara y sus cantautores invitados.

Estas canciones pertenecen a los álbumes cuyas carátulas se exponen en la sala y representan de manera más fiel el estado anímico de la época.

## SALA TRES

### TEXTO CURATORIAL DE CADA CARÁTULA



[Fig.89] Carátula “El derecho de vivir en paz”, Víctor Jara, 1971.

““El derecho de vivir en paz” es un disco emblemático de Víctor Jara y tiene una especial significación para la oficina Larrea. Especialmente para Antonio, porque es en el diseño de este disco en el que más se involucra. Es el trabajo que lo tuvo más cerca de Víctor como un autor muy completo y porque tuvo una pionera intervención en el diaporama que se proyectó, con imágenes alusivas a las canciones, durante el lanzamiento del disco en el Cine Marconi. En el evento, ya histórico, participan Los Blops, Inti-Illimani, Ángel Parra y Patricio Castillo, quienes también fueron invitados a la grabación del disco.

Un día de 1970, la cámara de Antonio y el rostro de Víctor Jara coincidieron en un campo de la precordillera de Santiago, lo que hoy es un sector urbanizado de la comuna de Las Condes. De la sesión fotográfica, una de las tomas se transformó en el motivo principal de la carátula del disco. La fotografía del rostro de Víctor, antes de convertirse en portada del disco, fue procesada en el laboratorio con la técnica de alto contraste, procedimiento que caracteriza el aporte gráfico de Antonio Larrea en aquellos años” (Larrea, 2008. p. 32).



[Fig.90] Carátula “La población”, Víctor Jara, 1972.

““La Población”, con textos de Víctor Jara y Alejandro Sieveking, es un disco complejo, una obra que ya no es la suma de canciones sueltas. En ella, Víctor -e invitados- denuncian la pobreza que se vive en las poblaciones marginales de Chile.

La fotografía de dos niñas con miradas de desamparo, tomada en 1969 por Antonio Larrea en un sector marginal de Santiago, refleja esa cruda realidad. Con ese significado, se utiliza como motivo central en el diseño de la carátula del tercer disco que Víctor graba para Dicap. Los niños son fundamentales en la temática de “La Población”” (Larrea, 2008. p.34).

## SALA TRES

### TEXTO CURATORIAL QUE EXPONE LA SALA

En 1972, Chile se sumergió en un contexto social cargado de una profunda incertidumbre. Durante aquel periodo, el país se encontraba bajo el gobierno de Salvador Allende, quien impulsaba cambios políticos, económicos y sociales de gran envergadura.

Si bien el gobierno de Allende despertó esperanzas en amplios sectores de la población, también suscitó tensiones y divisiones en la sociedad chilena. Las políticas de reforma agraria, nacionalización de industrias y transformaciones económicas generaron resistencia y oposición tanto a nivel interno como externo.

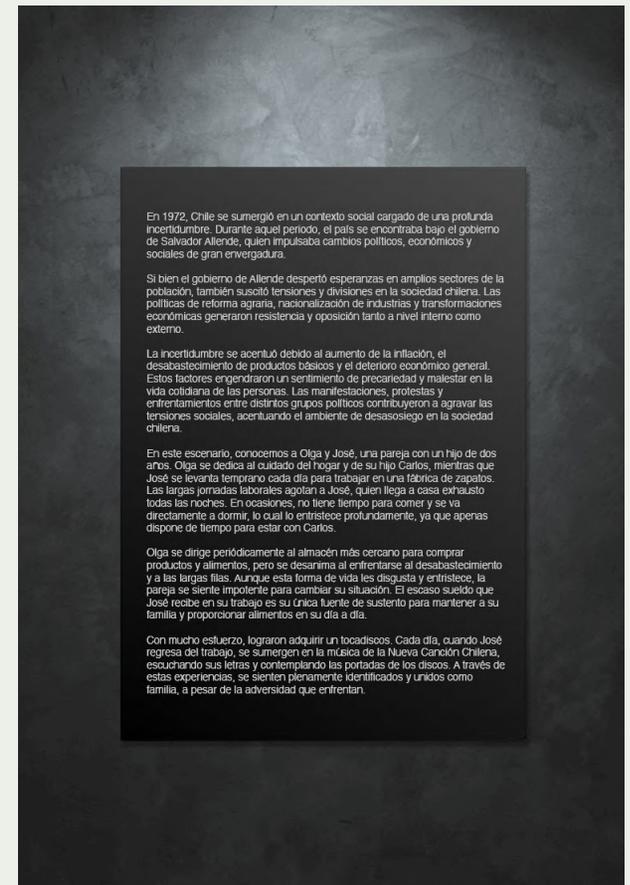
La incertidumbre se acentuó debido al aumento de la inflación, el desabastecimiento de productos básicos y el deterioro económico general. Estos factores engendraron un sentimiento de precariedad y malestar en la vida cotidiana de las personas. Las manifestaciones, protestas y enfrentamientos entre distintos grupos políticos contribuyeron a agravar las tensiones sociales, acentuando el ambiente de desasosiego en la sociedad chilena.

En este escenario, conocemos a Olga y José, una pareja con un hijo de dos años. Olga se dedica al

cuidado del hogar y de su hijo Carlos, mientras que José se levanta temprano cada día para trabajar en una fábrica de zapatos. Las largas jornadas laborales agotan a José, quien llega a casa exhausto todas las noches. En ocasiones, no tiene tiempo para comer y se va directamente a dormir, lo cual lo entristece profundamente, ya que apenas dispone de tiempo para estar con Carlos.

Olga se dirige periódicamente al almacén más cercano para comprar productos y alimentos, pero se desanima al enfrentarse al desabastecimiento y a las largas filas. Aunque esta forma de vida les disgusta y entristece, la pareja se siente impotente para cambiar su situación. El escaso sueldo que José recibe en su trabajo es su única fuente de sustento para mantener a su familia y proporcionar alimentos en su día a día.

Con mucho esfuerzo, lograron adquirir un tocadiscos. Cada día, cuando José regresa del trabajo, se sumergen en la música de la Nueva Canción Chilena, escuchando sus letras y contemplando las portadas de los discos. A través de estas experiencias, se sienten plenamente identificados y unidos como familia, a pesar de la adversidad que enfrentan.



En 1972, Chile se sumergió en un contexto social cargado de una profunda incertidumbre. Durante aquel periodo, el país se encontraba bajo el gobierno de Salvador Allende, quien impulsaba cambios políticos, económicos y sociales de gran envergadura.

Si bien el gobierno de Allende despertó esperanzas en amplios sectores de la población, también suscitó tensiones y divisiones en la sociedad chilena. Las políticas de reforma agraria, nacionalización de industrias y transformaciones económicas generaron resistencia y oposición tanto a nivel interno como externo.

La incertidumbre se acentuó debido al aumento de la inflación, el desabastecimiento de productos básicos y el deterioro económico general. Estos factores engendraron un sentimiento de precariedad y malestar en la vida cotidiana de las personas. Las manifestaciones, protestas y enfrentamientos entre distintos grupos políticos contribuyeron a agravar las tensiones sociales, acentuando el ambiente de desasosiego en la sociedad chilena.

En este escenario, conocemos a Olga y José, una pareja con un hijo de dos años. Olga se dedica al cuidado del hogar y de su hijo Carlos, mientras que José se levanta temprano cada día para trabajar en una fábrica de zapatos. Las largas jornadas laborales agotan a José, quien llega a casa exhausto todas las noches. En ocasiones, no tiene tiempo para comer y se va directamente a dormir, lo cual lo entristece profundamente, ya que apenas dispone de tiempo para estar con Carlos.

Olga se dirige periódicamente al almacén más cercano para comprar productos y alimentos, pero se desanima al enfrentarse al desabastecimiento y a las largas filas. Aunque esta forma de vida les disgusta y entristece, la pareja se siente impotente para cambiar su situación. El escaso sueldo que José recibe en su trabajo es su única fuente de sustento para mantener a su familia y proporcionar alimentos en su día a día.

Con mucho esfuerzo, lograron adquirir un tocadiscos. Cada día, cuando José regresa del trabajo, se sumergen en la música de la Nueva Canción Chilena, escuchando sus letras y contemplando las portadas de los discos. A través de estas experiencias, se sienten plenamente identificados y unidos como familia, a pesar de la adversidad que enfrentan.

[Fig.91] Texto curatorial sala 3, desesperanza, elaboración propia, 2023.

## SALA TRES

FORMATO FINAL DE LA PIEZA

Primera aproximación visual de “Voces inmortales”. Podrían hacerse ajustes durante el desarrollo y la gestión del proyecto.

Video



[Fig.92] Mockup formato final de la pieza 3 (desesperanza) en la exhibición “Voces inmortales”, elaboración propia, 2023.

## SALA CUATRO INCERTIDUMBRE

### CONTENIDO TEMÁTICO

La pieza consiste en representar, a través de un dormitorio, la vida y cotidianidad de una persona que vivió los momentos sociales que atravesó Chile en el año 1973 y los años más restrictivos posteriores al golpe de estado, con el fin de exponer la música que se escuchaba en ese periodo. Mediante la escenografía dispuesta en la sala, se “proyecta” la vida de un artista que experimenta el miedo e incertidumbre debido a su trabajo. Esta sala en particular representa la música que habla en sus letras sobre la censura, el miedo y la frustración que se vivía en ese momento debido a la situación del país.

Las carátulas de este periodo generalmente contienen pocos colores, utilizan tonos tenues y oscuros. Por esta razón, la puesta en escena que se verá a continuación contiene un predominio de esos colores en los elementos que la componen.

La pieza presenta una relación en todos sus componentes: los colores, la música, los sonidos y las visualizaciones sumergen al visitante en el estado de ánimo de la población que se veía directamente afectada por los acontecimientos sociales de esa época.

### CARATULA SELECCIONADA



[Fig.93] Carátula “Tiempos que cambian”.

“Tiempos que  
cambian”  
Víctor Jara  
(1974)

### JUSTIFICACIÓN SELECCIÓN

La carátula “Tiempos que cambian” de Víctor Jara se escogió debido a que representa la censura, la violencia y la incertidumbre del periodo. Fue diseñada y compuesta en el año 1973, pero debido al acontecer político, finalmente fue publicada en 1974. Aunque las letras de las canciones de este álbum no hablen en su totalidad de una denuncia a la contingencia político-social y las emociones que esto conlleva, como sucede en las otras salas, igualmente representan este estado anímico general del periodo, por lo que representa, no haber podido ser publicada. Este álbum contiene las últimas canciones de Víctor Jara antes de ser asesinado el día del golpe de estado por sus ideales, canciones y debido a la censura (A. Larrea, 2008).

En 1973, preparó el álbum para ser publicado y el 11 de septiembre fue asesinado con el álbum inconcluso. No alcanzó a vivir la dictadura, por eso no puede hablar sobre ello. Pero sí dejó este álbum que presenta sus últimas canciones y representa el intento de acallar el arte y la expresión en ese periodo.

### SONIDOS ELEGIDOS PARA SER REPRODUCIDAS EN LA SALA

Esta sala crea una atmósfera de incertidumbre y censura al jugar con el silencio y los sonidos. Su objetivo es impactar al espectador y brindarle una experiencia emocional intensa como culminación de la exposición. En esta sala, se reproducen sonidos de bombas, disparos, así como el discurso pronunciado por Allende antes de su muerte y las leyes impuestas por Augusto Pinochet a través de la radio después del golpe, las cuales debían ser acatadas por el pueblo para evitar riesgos de arresto. El contraste entre el silencio y los sonidos de esta naturaleza en comparación con las otras salas, que se enfocan en la música, busca lograr el impacto deseado en la exposición.

## SALA CUATRO

### TEXTO CURATORIAL DE CADA CARÁTULA



[Fig.93] Carátula "Tiempos que cambian", Víctor Jara, 1974.

“En su inagotable producción musical, Víctor Jara combina el rescate de lo folklórico con la canción reflexiva y aquella que responde a la contingencia política. A fines de 1973, prepara un nuevo álbum con sus últimas composiciones. Junto a la grabación del disco, simultáneamente, se inicia la producción de la carátula. La portada muestra una fotografía de perfil de Víctor, tomada por Antonio. En ella, sus rasgos latinoamericanos se resaltan con una fuerte iluminación natural. Desde 1971, el cantante y el fotógrafo ya tenían la imagen reservada para un trabajo especial. En la contraportada, se repite la misma imagen con un juego de positivo y negativo. Para el disco original se realiza un boceto con el título “Tiempos nuevos”, pero finalmente Víctor opta por “Tiempos que cambian”, que en retrospectiva es un título más significativo para la vorágine histórica que se estaba viviendo.

Era septiembre de 1973 y para finalizar el diseño solo faltaban las últimas canciones por grabar y definir el orden de los temas. Víctor, además, estaba ocupado en actividades de extensión cultural de la Universidad Técnica.

Allí, junto a estudiantes y docentes, es tomado prisionero. El día 17, como lo supo con espanto el mundo entero, es asesinado. El minuto de silencio se multiplica en el recuerdo, especialmente al revisar un manuscrito de Antonio. Con la juventud de sus 26 años y una historia truncada, la foto elegida todavía lo desconcierta, como en la despedida silenciosa de ese 21 de septiembre:

*“Hoy supe de tu muerte y en mi mesa de dibujo quedó esperando inconcluso, el diseño de tu último disco: “Tiempos que Cambian”. Me habías contado que estabas proyectando otros discos con temas instrumentales y cantos a lo humano. No entiendo tu muerte. Pensaba en la libertad de tus creaciones y en la gran calidad humana que te caracterizaba. También pensaba que a tus adversarios les respondías con tus canciones y hoy supe como apagaron tu voz. Lloré tu muerte y salí a caminar por el parque vecino al taller. Quería hablar pero no había nadie. Seguí caminando y pensando... pensando...en ese derecho de vivir en paz. Antonio”” (Larrea, 2008. p.48).*

## SALA CUATRO

### TEXTO CURATORIAL QUE EXPONE LA SALA

Durante la dictadura de Augusto Pinochet en Chile (1973-1990), la censura de la música se convirtió en una práctica común. El régimen militar consideraba la música como una posible fuente de disidencia y subversión, lo que llevó a establecer regulaciones estrictas sobre lo que podía ser tocado en público, en la radio y en la televisión.

Esta censura tuvo un impacto significativo en varios géneros musicales, pero afectó especialmente a estilos populares entre los jóvenes, como el rock, la música folclórica y el pop. Las letras de las canciones eran vigiladas y censuradas de manera especialmente rigurosa.

En definitiva, la censura se convirtió en una de las herramientas predilectas del régimen dictatorial chileno para ejercer su dominio. La supresión de la libertad de expresión y la constante opresión sobre la población tejieron un sombrío entramado de miedo y represión que aún pervive en la memoria colectiva de Chile.

En medio de este contexto represivo, conocemos a Antonio, un estudiante de la escuela de artes aplicadas que dedica su tiempo a la fotografía y la edición de imágenes para crear composiciones

gráficas. Identificado con los movimientos sociales de izquierda, Antonio expresa su descontento con la política del país a través de la creación de afiches y propaganda que buscan difundir sus ideales.

La vida de Antonio cambia drásticamente con el golpe de estado de 1973. Como artista y comunicador comprometido con las ideas de la oposición, se siente amenazado. Aunque intenta ocultar su participación y guarda los afiches y material incriminatorio, es frecuentemente hostigado y detenido por los militares cuando sale de su hogar.

Este constante peligro sumerge a Antonio en un profundo miedo. Abandona la creación de afiches y gráficos relacionados con sus ideales políticos y deja de escuchar la música que antes le brindaba compañía y representación. Su dormitorio, un lugar que solía ser refugio y donde se sentía a gusto durante mucho tiempo, ahora se ha convertido en un espacio donde no se siente seguro. De hecho, ya ha sido irrumpido para buscar elementos incriminatorios y Antonio vive con el temor y la incertidumbre de que pueda volver a suceder.



[Fig.94] Texto curatorial sala 4, incertidumbre, elaboración propia, 2023.

## SALA CUATRO

FORMATO FINAL DE LA PIEZA

Primera aproximación visual de “Voces inmortales”. Podrían hacerse ajustes durante el desarrollo y la gestión del proyecto.

Video



[Fig.95] Mockup formato final de la pieza 4 (incertidumbre) en la exhibición “Voces inmortales”, elaboración propia, 2023.

# PASILLO EXPOSITOR DE CARÁTULAS

## FORMATO FINAL DE LA PIEZA

Primera aproximación visual de “Voces inmortales”. Podrían hacerse ajustes durante el desarrollo y la gestión del proyecto.



[Fig.96] Mockup formato final del pasillo expositor de las carátulas en la exhibición “Voces inmortales”, elaboración propia, 2023.

## 4. FASE DE DESARROLLO E IDENTIDAD VISUAL

### NAMING

“Voces Inmortales” es el nombre del proyecto, que surge de una investigación y búsqueda de un concepto que defina la exposición de manera clara, comprensible y rápida para los usuarios. Dado que la exposición trata sobre carátulas de discos, está directamente relacionada con el ámbito de la música y las agrupaciones musicales que eran populares en el pasado pero que continúan perdurando y siendo escuchadas. Con este nombre se hace referencia a las voces que siguen sonando y nunca mueren.

### ELECCIÓN TIPOGRÁFICA

La identidad gráfica del proyecto se basa en la tipografía “TXT Groovy Smooth” debido a su estética groovy, un estilo visual y cultural que se popularizó en la década de 1960 y principios de 1970. Se caracteriza por su diseño vibrante y psicodélico, así como por sus formas curvilíneas. Esta tipografía representa la época a la que hace alusión el proyecto y se utiliza para los títulos. Asimismo, se complementa con la tipografía “Helvetica Neue”. Esta fuente se caracteriza por su simplicidad y acompaña a la otra tipografía que tiene más personalidad, otorgando equilibrio a la imagen general de la exposición. “Helvetica Neue” se utiliza para las bajadas y los textos descriptivos.

### PALETA CROMÁTICA

El proyecto presenta dos colores principales: el morado y el azul, con detalles adicionales en colores como el naranja y el rojo. Estas elecciones cromáticas se basan en la oposición de tonalidades, lo que representa la diversidad. A su vez, simbolizan los diferentes estados de ánimo y géneros musicales que se exhiben en el museo.

Se utilizan degradados y mezclas entre los colores mencionados anteriormente para evocar una inmersión sensorial. Este enfoque busca representar el concepto de la exposición y sumergir al visitante en una experiencia multisensorial.

TXT GROOVY SMOOTH

**helvetica neue**

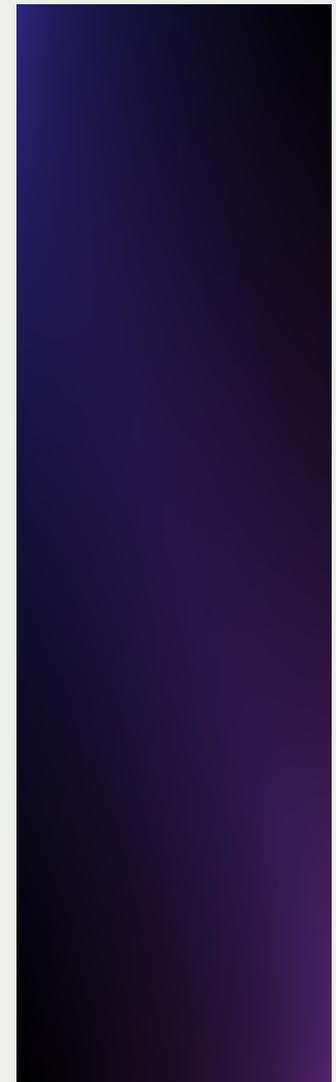
*helvetica neue*

helvetica neue

*helvetica neue*

**helvetica neue**

**helvetica neue**



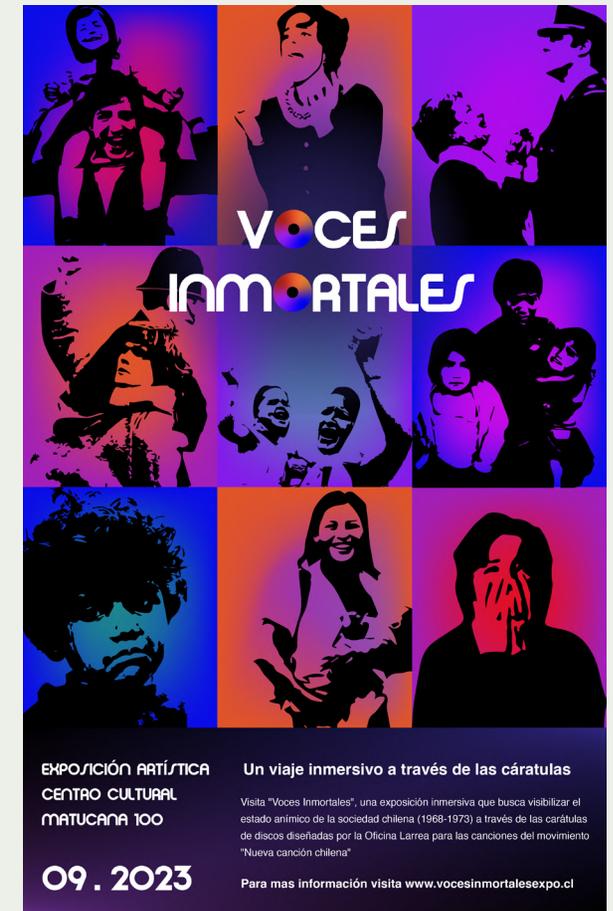
## 5. FASE DE DIFUSIÓN

En el contexto de esta exposición, uno de los principales objetivos es atraer al mayor número posible de visitantes. Se busca informar sobre su existencia a aquellos que desconocen el proyecto, invitándolos a descubrir este espacio dedicado a la exhibición de carátulas de discos que representan una época específica. Estas carátulas fueron creadas por la oficina Larrea y permiten adentrarse en el contexto social de aquel tiempo, siendo la inspiración detrás de las composiciones musicales y artísticas.

Para lograr este cometido, se han implementado dos estrategias. Por un lado, se realiza difusión a través de las redes sociales, en particular

en Instagram, brindando una plataforma para proporcionar información relevante sobre la exposición y la ubicación del museo. A través de publicaciones, se ofrece un breve resumen de lo que los visitantes encontrarán, generando un llamado a la acción para que nos visiten.

Por otro lado, se complementa la estrategia de difusión en línea con publicidad física en las calles. Se utilizan vallas publicitarias y carteles estratégicamente ubicados para generar mayor visibilidad y captar la atención de transeúntes y potenciales visitantes.



[Fig.97] Póster de difusión de la exhibición "Voces inmortales", elaboración propia, 2023.

## FASE DE DIFUSIÓN

La propuesta se basó en la estética “groovy” y pop, representativa de la época abordada en el proyecto, con el objetivo de transmitir la temática de manera coherente. Para lograrlo, se emplearon colores llamativos y diversos, además de aplicar contrastes en la edición de las fotografías. Esta elección estética también se encuentra presente en algunos de los diseños de las carátulas expuestas en la muestra.

Dado que el proyecto busca reflejar el estado anímico de la sociedad de aquel tiempo, se propuso buscar postales de la década del 60 y 70 que transmitieran la realidad y la contingencia de aquel período. Estas postales capturan las expresiones faciales de las personas y las situaciones que vivieron, lo que les permite manifestar sus emociones.

En cuanto al diseño de la publicidad de la exposición, se llevó a cabo una investigación exhaustiva de flyers utilizados en exposiciones previas, con el fin de obtener referencias visuales inspiradoras para el diseño del cartel. Además, se creó un moodboard que recopiló imágenes libres de derechos de autor, las cuales representan el contexto social en Chile durante las décadas del 60 y 70. De esta selección, se eligieron las imágenes más adecuadas que funcionaron de manera efectiva en el diseño general del cartel. De este modo, se logró la propuesta final para difundir la exposición, y se procedió a realizar los mockups que exhiben la propuesta de la exposición de manera visual.

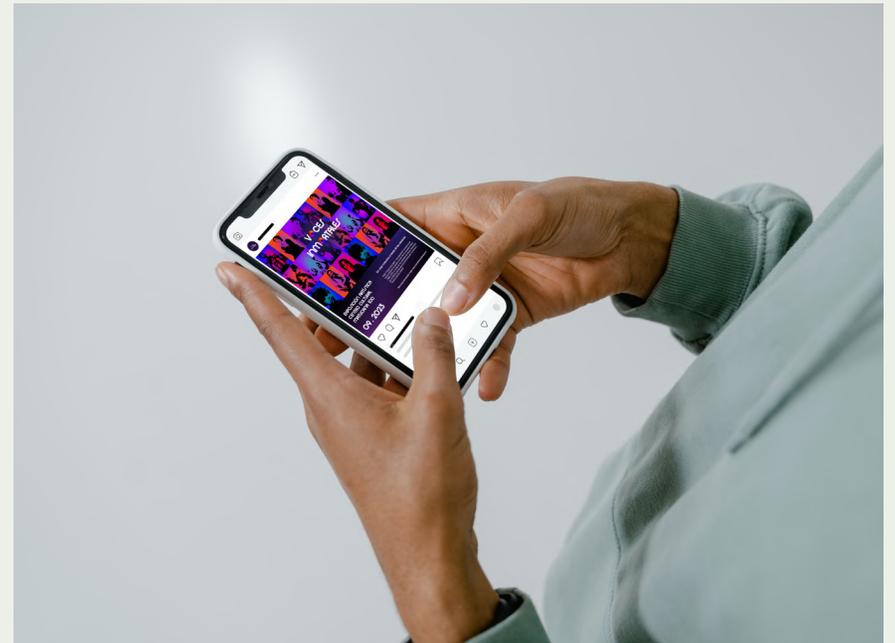
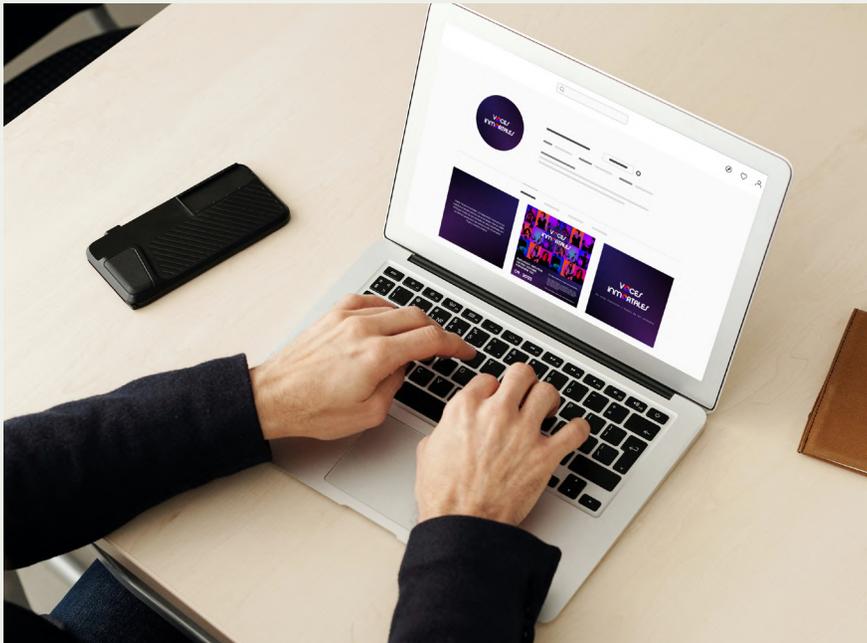


[Fig.98] Moodboard de referente para creación de imagen gráfica “Voces inmortales”, elaboración propia, 2023.

## FASE DE DIFUSIÓN

### POR REDES SOCIALES

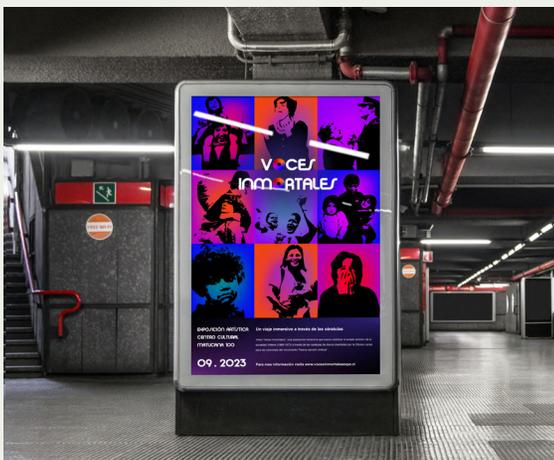
Se expone la difusión que se pretende llevar a cabo para informar sobre el proyecto “Voces Inmortales” en las redes sociales, específicamente en la plataforma de Instagram. Esto se realiza con el fin de llegar a la mayor cantidad de usuarios posibles y animarlos a visitar la exposición. Se considera que Instagram es una de las plataformas más utilizadas en la actualidad, lo que permite que la información llegue instantáneamente a una gran cantidad de usuarios.



[Fig.99] Mockups para exponer como se difundirá la exhibición “Voces inmortales” por RRSS, 2023.

## FASE DE DIFUSIÓN EN EL SECTOR PÚBLICO

Se expone la difusión que se pretende llevar a cabo mediante publicidad en las calles y espacios públicos. La población del país sale diariamente de sus hogares para realizar sus labores y llevar a cabo su rutina. Por lo tanto, la publicidad en medios de transporte, como paraderos de micro, buses o en el metro, es una forma efectiva de hacer que la exposición llegue al público.



[Fig.100] Mockups para exponer como se difundirá la exhibición "Voces inmortales" en la vía pública,

## 5. CIERRE

---

# PROYECCIONES FUTURAS

## FASE DE GESTIÓN

Una vez finalizado el documento que detalla minuciosamente el proyecto, las fichas técnicas de cada pieza o sala de la galería y los “renders” que proporcionan un panorama visual de cómo se verá cada sala, es imprescindible crear un documento en formato PDF que contenga la parte técnica de la propuesta para su gestión. Este documento se utilizará para presentar el proyecto a diversas galerías y buscar lugares donde se pueda llevar a cabo la exposición. Se establecerá contacto con las galerías que se ajusten a las características del proyecto, ya sea a través de correo electrónico o mediante la obtención de los números telefónicos de los responsables, con el propósito de comunicarles y presentarles “Voces Inmortales”.

Durante la investigación, se ha determinado que

el Centro Cultural “Matucana 100” se presenta como la opción prioritaria para exponer el proyecto debido a sus características particulares. Con sus cuatro salas y su limitada exposición a la luz exterior, se adecúa perfectamente a las necesidades de la propuesta. Por esta razón, se mantendrá como la primera opción y se realizará un esfuerzo adicional para generar interés por parte del centro cultural en el proyecto.

Este año, dada la conmemoración del quincuagésimo aniversario del golpe de estado en el país, se presenta una oportunidad única para que el proyecto sea considerado por las galerías. Se espera que los fondos culturales estén disponibles y el proyecto se pueda presentar en un plazo máximo de un año.

---

# PROYECCIONES FUTURAS

## INCIDENCIA DEL PROYECTO

Una vez que “Voces inmortales” sea desarrollado y esté disponible para el público, se espera que tenga un impacto significativo en dos áreas principales: el aspecto social y el aspecto cultural a nivel nacional.

### IMPACTO SOCIAL

El proyecto genera un impacto emocional en las personas al permitirles recordar y conectar con un período histórico relevante para la historia del país. Además, brinda la oportunidad de reflexionar sobre la época mencionada y las experiencias de las personas que vivieron y experimentaron aquel tiempo. Asimismo, posibilita que las nuevas generaciones se acerquen a la forma en que las personas de esa época vivían y experimentaban la contingencia en el interior de sus hogares, al tiempo que la música servía como una herramienta de expresión tanto para los músicos como para el público.

### IMPACTO CULTURAL

Al mismo tiempo, genera un impacto significativo en la cultura nacional al permitir que la sociedad acceda a la historia del país y reflexione sobre ella a través del diseño de un espacio expositivo que presenta un período histórico de manera diferente a lo tradicional. Esto agrega valor y contribuye a que este contexto y época queden grabados en la memoria colectiva.

## PROYECCIONES FUTURAS

### CONSIDERACIONES ÉTICAS DEL PROYECTO

Considerando que este proyecto se realiza con la finalidad de presentarlo a fondos de cultura para obtener financiamiento y posteriormente gestionarlo como una exposición en una galería, es importante tomar conciencia y asumir la responsabilidad ética del proyecto.

Para desarrollar esta propuesta, se debe tener en cuenta el derecho de autor de las canciones que se reproduzcan en la galería. Según lo establecido:

“Por regla general, siempre que se desee utilizar una obra, actuación artística o contribución conexas de cualquier forma, será necesario obtener permiso del titular de los derechos y, eventualmente, pagar una remuneración por su uso”.

Los artistas seleccionados cuyas canciones serán escuchadas en la exposición -ya que son las carátulas de sus discos las que se exhiben- incluyen a Víctor Jara, Quilapayún, Inti-Illimani, Grupo Lonquí, y algunos discos del sello Jota-Jota y la DICAP.

De acuerdo con el documento oficial de derechos de autor del Ministerio de Cultura:

“Las obras pertenecientes al folclore chileno están liberadas, a diferencia de las interpretaciones de Violeta Parra (1917-1967) de esas mismas obras, contenidas en su disco ‘El folclor de Chile’, las cuales se encuentran protegidas”. Por lo tanto, las canciones de los artistas mencionados pueden ser reproducidas libremente en la galería. (p. 38, 2022)

Por otro lado, también es necesario solicitar los derechos de autor a La Oficina Larrea para exhibir las carátulas de los discos, ya que son obras de su autoría. Sin embargo, considerando que se mantiene un contacto directo con Vicente Larrea y Luis Albornoz, integrantes de la oficina, resulta más fácil llegar a un acuerdo al respecto. Además, Vicente, a lo largo de las conversaciones e investigaciones del proyecto, siempre estuvo consciente y de acuerdo con la realización de esta propuesta.

## PROYECCIONES DE COSTO

### ENTREVISTA GESTORA CULTURAL

Con el objetivo de investigar la forma de financiamiento del proyecto y obtener información sobre la posibilidad de obtener fondos culturales asignados por el Ministerio para el país, se entrevistó a Bárbara Aliaga, encargada del Departamento de Cultura de la Municipalidad de Quinta Normal. El propósito era determinar si el proyecto, con sus características actuales y los costos aproximados asociados a su gestión, es apto para ser financiado por los fondos culturales del país.

Durante la entrevista, se informó a Bárbara que “Voces Inmortales” tiene un costo estimado de entre \$20.000.000 y \$30.000.000, basado en el montaje y considerando los elementos y características necesarios para su elaboración. En este sentido, la gestora cultural mencionó que

un proyecto de este tipo puede ser financiado a través de fondos culturales, pero no por las municipalidades, ya que generalmente no cuentan con los recursos para hacerlo. Lugares que disponen de presupuesto y podrían interesarse en un proyecto como “Voces Inmortales” por pertenecer a artistas emergentes y apoyarlos generalmente, son el Centro Cultural de Arte Contemporáneo de Cerrillos o el Centro Cultural del Palacio de La Moneda.

En el caso de querer presentar el proyecto al Centro Cultural Matucana 100 para ser apoyado, se debe considerar que, luego de financiar el montaje, este se convierte en co-productor de la exposición y se deben compartir las ganancias obtenidas por las visitas.



[Fig.101] Bárbara Aliaga, 2022.

## PROYECCIONES DE COSTO

### ENTREVISTA GESTORA CULTURAL

Suponiendo que la exposición es financiada por un fondo cultural, que en este caso es lo más probable y óptimo, Bárbara menciona que cualquier centro cultural que forme parte de la red de centros culturales de Chile, compuesta por 21 lugares, otorgará un espacio para que la exposición sea presentada al público.

La estimación del costo del proyecto es considerable, pero no presenta un costo elevado, por lo que es apto y adecuado para ser postulado y posteriormente financiado por fondos culturales destinados a exposiciones (comunicación personal. 24 de junio de 2023)

Según la entrevista y considerando la investigación realizada al respecto, algunos ejemplos de fondos que cumplen con las características para financiar “Voces Inmortales”, y que actualmente

tienen un proceso de postulación abierto para ser ejecutados el próximo año, son el concurso “Haz tu tesis en cultura 2023”, que busca promover y reconocer la investigación en cultura, artes y patrimonio, realizada por investigadores noveles y emergentes.

Por otro lado, existen fondos que son permanentes y están abiertos a recibir nuevos proyectos cada año. En este sentido, los fondos a los que el proyecto podría ser postulado, por sus características, son el “Fondart” de creación artística, que otorga financiamiento total o parcial a iniciativas que promuevan y contribuyan al desarrollo de la creación artística, con alcance y desarrollo cultural territorial. Este fondo entrega un monto máximo de \$23.000.000 pesos por proyecto, lo cual se ajusta a las necesidades de “Voces Inmortales”.

Por último, este año se abrió la convocatoria para exhibición en la Galería Gabriela Mistral 2024, dirigida a artistas y curadores chilenos emergentes, para formar parte de su programación del próximo año en exposiciones individuales y colectivas. Por esta razón, y considerando que las postulaciones están abiertas hasta agosto, se podría postular el proyecto para ser expuesto en 2024. Este fondo solo podría financiar parcialmente el proyecto, ya que dispone de \$15.000.000 para entregar a la exposición seleccionada.

Estos son solo algunos de los fondos dispuestos por el gobierno para financiar proyectos como este. Existen más opciones, pero estos son los que ofrecen mayores posibilidades debido a sus características.

# CONCLUSIONES

ENTREVISTA DIRECTOR CREATIVO  
EUGENIO GARCÍA

*“Las exposiciones siempre tienen que estar armadas como un recorrido y llegar a su culminación con un efecto sorpresa que impacte al visitante, lo que, en tu caso y como lo pensaste, se logra, creo yo, perfectamente”*

- Eugenio García (comunicación personal, 12 de julio de 2023)



[Fig.101] Eugenio García, entrevistas académicas “Chile88”, 1988.



[Fig.102] Eugenio García, Radio duna, 2020.

# CONCLUSIONES

## ENTREVISTA DIRECTOR CREATIVO EUGENIO GARCÍA

Eugenio García es actualmente profesor en la Universidad Católica de Chile. Es uno de los socios fundadores de la agencia de publicidad Porta (actual Lowe Porta). Además, desempeñó el cargo de director creativo en la campaña del NO, la cual fue crucial para el derrocamiento de la dictadura de Pinochet. García también ha sido director creativo en diversas campañas presidenciales y parlamentarias tanto en Chile como en América Latina.

Destaca su rol como Director Creativo General en el Pabellón de Chile durante la Expo Sevilla 92, donde logró el traslado de un iceberg desde Chile. Asimismo, fue Director Creativo General de los Contenidos del Pabellón Chileno en la Expo Shanghai 2010, que recibió el Trofeo de Oro al mejor pabellón de la exposición. Posteriormente, desempeñó el cargo de Director Creativo General de Contenidos en el Pabellón Chileno de la Expo Milán 2015, donde se obtuvieron dos trofeos internacionales.

Por esta razón, la opinión de García sobre la propuesta es de vital importancia para el proyecto, ya que su trayectoria, experiencia y relevancia en el ámbito expositivo lo convierten en una gran autoridad capaz de validar el proyecto.

Para permitir que surjan las iteraciones pertinentes para la gestión de la exhibición en el futuro, se llevó a cabo una entrevista con Eugenio García en la que se le explicó en qué consiste y cómo se compone la exhibición. Después de esto, García comentó que le parece muy interesante la exposición y que considera que el recorrido curatorial está muy bien pensado. Mencionó que "las exposiciones siempre tienen que estar armadas como un recorrido y llegar a su culminación con un efecto sorpresa que impacte al visitante, lo que, en tu caso y como lo pensaste, se logra, creo yo, perfectamente".



[Fig.103] Eugenio García, 2015.

# CONCLUSIONES

## ENTREVISTA DIRECTOR CREATIVO EUGENIO GARCÍA

García también mencionó que la presencia de música en las otras salas le lleva a reflexionar sobre la importancia de la expresión artística y su capacidad para transmitir emociones y mensajes. Él considera que el contraste entre la ausencia de música en la sala “Incertidumbre”, junto con la escenografía que incluye papeles y libros esparcidos en el suelo y audios de bombas que aluden al golpe militar, y la presencia de música en el resto de la exhibición crea un impacto significativo en los visitantes, generando una experiencia sensorial y reflexiva en relación al tema central de la exposición. Además, opina que la selección de obras musicales para expresar los sentimientos de cada sala está bien elaborada, ya que, basándose en su experiencia y trayectoria, esas canciones evocan los sentimientos a los que la exposición quiere hacer referencia.

Por otro lado, considera que “está muy bien

pensado que las salas sean oscuras, ya que sumerge a las personas en un espacio íntimo”, como lo son los dormitorios, y al mismo tiempo las introduce en un estado anímico nostálgico, que es precisamente lo que se quiere lograr.

Para finalizar, a Eugenio García le pareció una propuesta expositiva prometedora que puede convertirse en un excelente proyecto presentado. Se consideró que la temática del proyecto es importante y que se debe dar más visibilidad.

Según esta entrevista y considerando la importancia y trayectoria del entrevistado en el ámbito expositivo, se puede decir que existe una alta probabilidad de éxito y que es factible que la propuesta sea gestionada al presentarse a fondos concursables (comunicación personal, 12 de julio de 2023).



[Fig.104] Eugenio García, 2019.

## CONCLUSIONES Y REFLEXIONES FINALES

“Voces Inmortales” es un proyecto que surge a partir de la identificación de una oportunidad para exhibir, a través de un formato inmersivo y expositivo, los diseños y creaciones de las carátulas de discos de la Oficina de diseño Larrea y la cultura material de los dormitorios de la época. Durante los años 1968-1973, esta oficina se dedicó casi exclusivamente a la creación de afiches y carátulas de discos para artistas y músicos de la Nueva Canción Chilena. El proyecto busca despertar la nostalgia en los visitantes, sumergiéndolos en los dormitorios de personas que vivieron en esa época y experimentaron la cotidianidad y la emotividad de aquel período.

La música y los artistas de esa época establecieron un tema de gran importancia, ya que reflejaban la contingencia, los problemas sociales y las ansias de revolución y cambio en Chile a través de sus canciones. Por lo tanto, es fundamental difundir y dar a conocer este legado, que debe

formar parte de la cultura del país y estar presente en la conciencia de la población nacional, ya que es parte de la memoria colectiva de Chile.

Es por esta razón que surge la necesidad de crear este proyecto, considerando que la disciplina del diseño fue una de las principales herramientas para difundir el mensaje de los músicos y cantautores de la época a través de la estética de las carátulas, que complementaba el significado de las letras. El proyecto busca exponer a los visitantes la importancia de esta disciplina, mostrando que el diseño puede ser un arma de difusión y un generador de cambios, en lugar de ser simplemente un elemento estético.

Del mismo modo, el diseño permite también evidenciar los cambios y el desarrollo a lo largo del tiempo a través de la exposición. Permite que las personas que visitan la exposición tomen conciencia de las transformaciones que Chile ha

experimentado a lo largo de su historia, lo cual otorga un mayor valor a la propuesta desde mi perspectiva. Por tanto, creo que esta propuesta es necesaria e importante dado que repercute en la capacidad de un país de asumir su historia. Por ello debiera ser gestionada en un futuro cercano.

El proyecto nace, al mismo tiempo, gracias a un interés propio por la historia del país y la experiencia personal de mi familia en este ámbito. Mi abuelo, que ya no se encuentra vivo, formó parte de las personas que fueron relegadas durante la dictadura militar debido a su cercanía con la política y a que fue miembro de la Democracia Cristiana, de una parte de esa agrupación que se oponía al golpe de estado. Por estas razones y por lo mencionado anteriormente, sentí la necesidad de hacer una propuesta que evidenciara esa época y su relación con el arte.

# CONCLUSIONES

## Y REFLEXIONES FINALES

En cuanto a la investigación y el proceso de elaboración del proyecto, puedo decir que la etapa de diseño, que se encuentra dentro de la metodología de trabajo, fue la que generó un aprendizaje más significativo para mí. Me permitió relacionarme con grandes artistas, personas y expertos en sus disciplinas, y aprender de ellos sus experiencias y su vida en relación con la historia y contingencia del país.

La etapa etnográfica fue una de las fases más desafiantes para mí. El proyecto se desarrolló con un enfoque objetivo, sin incluir el “colores políticos” e intentando basarse en historias reales y en la historia del país que está escrita en los libros, sin embargo, fue difícil obtener opiniones imparciales al realizar encuestas a un público objetivo. Esto, no obstante, se convirtió en una oportunidad y un hallazgo, y finalmente no presentó un problema para la realización de la propuesta.

Para mí, fue muy importante llevar a cabo este proyecto, ya que el diseño expositivo crea múltiples posibilidades de reflexión tanto para quienes lo gestionan como para quienes lo visitan. Permite comunicar mensajes y revelar situaciones,

historias y eventos destacados tanto para la persona que crea el proyecto como para el país.

Siento que a la cultura museística en el ámbito nacional se le podría dar más relevancia, ya que Chile es un país con mucha historia y cultura, solo que tal vez no se le toma tanta importancia como a otros aspectos del ámbito nacional. El diseño expositivo ofrece múltiples posibilidades de encuentro y de conocimiento de la identidad de una cultura y, al mismo tiempo, existen los espacios para que estos temas puedan ser expuestos. Por esta razón, opino que es de suma importancia aprovechar estas posibilidades y dar a conocer en mayor medida nuestra cultura e historia.

Abiertamente, en un principio, no me visualizaba creando un proyecto museográfico; me imaginaba elaborando mi proyecto de título sobre una experiencia en el ámbito del diseño de servicios, pero comercial. A medida que fui investigando y siendo más fiel a mis intereses fuera de la universidad, pude darme cuenta de que la historia y las experiencias que generan una inmersión en las emociones de los usuarios que interactúan con ellos es lo que realmente me apasiona. No me

cierto a la idea de que en el futuro pueda dirigir o ser parte de una exhibición o de la producción escénica de un museo.

Disfruté mucho el proceso de titulación y eso hizo que me diera cuenta de que esta área es de alto interés para mí y de que en un futuro cercano podría relacionarme con esta. Agradezco enormemente la disponibilidad de los profesores de la universidad, que se mostraron interesados en el proyecto y me brindaron su ayuda. Esto me dio la oportunidad de aprender sobre sus áreas y poner sus conocimientos, y los adquiridos por mí, al servicio de crear -desde mi perspectiva-, un buen proyecto de título, del cual me siento orgullosa.

Por último, me siento plena y agradecida por haber tenido la oportunidad de realizar este proyecto y con mucha gratitud por la ayuda brindada por diferentes personas de mi vida y de la escuela. Puedo decir que este último año -plazo establecido para el proyecto- estuvo cargado de grandes aprendizajes, gracias a este enriquecedor proceso que llenó una gran parte de mi vida personal y estudiantil.

VOCES  
INMORTALES

## 6. DATOS

# BIBLIOGRAFÍA

- Agüero, I. (2023). Entrevista personal. 25 de junio de 2023
- Albornoz, L. (2023). Entrevista personal. 9 de mayo de 2023
- Aliaga, B. (2023). Entrevista personal. 24 de junio de 2023
- Álvarez, P. (2022). Entrevista personal. 2 de noviembre de 2022.
- Amenábar, A. (2022). Entrevista personal. 5 de noviembre de 2022.
- Baño, D. (2023). Entrevista personal. 3 de mayo de 2023
- Cano, R. (2018). La museografía inmersiva. EVE Museos e Innovación Museológica. 1- 6. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/328102260\\_LA\\_MUSEOGRAFIA\\_INMERSIVA](https://www.researchgate.net/publication/328102260_LA_MUSEOGRAFIA_INMERSIVA)
- Cano, R. (2017). Museos: Valor de la inmersión sensorial. EVE Museos e Innovación Museológica. 1- 6. Recuperado de: [https://www.academia.edu/34460040/MUSEOS\\_VALOR\\_DE\\_LA\\_INMERSI%C3%93N\\_SENSORIAL](https://www.academia.edu/34460040/MUSEOS_VALOR_DE_LA_INMERSI%C3%93N_SENSORIAL)
- Casali Fuentes, A. (2011). Reforma universitaria en Chile, 1967-1973: Pre-balance histórico de una experiencia frustrada [Tesis de doctorado]. Recuperado de <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/172674/TESIS%20-%20movimiento%20estudiantil%20chileno.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castro Muñoz, A. (2022). Censura hacia los Movimientos Musicales Contraculturales durante la Dictadura Militar chilena 1973-1988 (Tesis de licenciatura en Historia, Mención Estudios Culturales). Recuperado de <http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/bitstream/handle/123456789/6568/TLHIS%20242.pdf?sequence=1>
- Chilet, M. (2022). Entrevista personal. 8 de diciembre de 2022
- Chubretovic Arnaiz, T. (2020). Guía de derechos de autor: La protección de la creación. Recuperado de [https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2020/09/guia\\_derechos\\_autor\\_2020.pdf](https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2020/09/guia_derechos_autor_2020.pdf)
- Corvalán, L. (2003). El gobierno de Salvador Allende. Santiago, Chile: LOM Ediciones. Recuperado de [https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/14867/1/El\\_gobierno\\_de\\_Salvador\\_Allende.pdf](https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/14867/1/El_gobierno_de_Salvador_Allende.pdf)
- Dever Restrepo, P., & Carrizosa, A. (s.f.). Manual básico de montaje museográfico. Recuperado de [http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/documents/manual\\_museografia.pdf](http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/documents/manual_museografia.pdf)
- Díaz, M. L. (2022). Medios inmersivos como experiencias corporizadas (Tesis doctoral) (p. 30). Recuperado de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/77516/69268%281%29.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Duran, A. M. (2021). Experiencias museísticas y comportamiento del consumidor en tiempos de COVID-19: una mirada prospectiva (Documento completo). Recuperado de [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/143140/Documento\\_completo.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/143140/Documento_completo.pdf?sequence=1)
- EVE Museos. (2023). Exposiciones inmersivas: Proceso creativo y producción. Revista EVE museos, 6. Recuperado de <https://evemuseografia.com/2023/04/12/exposiciones-inmersivas-proceso-creativo-y-produccion/>
- EVE Museos. (2017). ¿Un museo memorable?. Recuperado de [https://www.academia.edu/34231580/\\_Un\\_Museo\\_Memorable](https://www.academia.edu/34231580/_Un_Museo_Memorable)
- Escudero, J. (s.f.). La imagen de la música en Chile. Recuperado de: <https://wiki.ead.pucv.cl/images/4/45/Capitulo2pres.pdf>
- Feldman, J. (2023). Introducción a la Curaduría. Recuperado de [https://mi.umsa.edu.ar/miumsa/downloads/programas/artes/historia\\_del\\_arte/1\\_anio/introduccion\\_a\\_la\\_curaduria.pdf](https://mi.umsa.edu.ar/miumsa/downloads/programas/artes/historia_del_arte/1_anio/introduccion_a_la_curaduria.pdf)
- Fonseca, A. (2021). Curaduría y Planeación de Exposiciones. Recuperado de <https://galeriasantafe.gov.co/wp-content/uploads/2021/12/Lab.-5-Presentaci%C3%B3n.pdf>

# BIBLIOGRAFÍA

- Forero, A., Ospina, D. (2013). El diseño de experiencias. *Revista de arquitectura*, 15, 78-83. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1251/125130521009.pdf>
- García, E. (2023). Entrevista personal. 12 de julio de 2023
- Grevtsova, I., & Sibina, J. (2020). Experiencias inmersivas culturales: Formatos y tendencias (p. 23). Books on demand GmBh. Recuperado de <https://books.google.cl/books?id=FfP3DwAAQBAJ&lpg=PA23&ots=0->
- Larrea, A. (2008). 33 1/3 RPM. Historia gráfica de 99 carátulas 1968-1973. Santiago de Chile: Nunatak.
- Larrea, V. (2022). Entrevista personal. 18 de noviembre de 2022
- Larrea, V. (2023). Entrevista personal. 2 de mayo de 2023
- Leonard, D. (2023). Entrevista personal. 17 de mayo de 2023
- Logatt, C. (s.f). Descubriendo el cerebro y la mente. *Revista gratuita de Neurociencias y Neurosicoeducación*. (83), 1-34. Recuperado de: [https://www.upla.cl/inclusion/wp-content/uploads/2016/05/Descubriendo\\_el\\_cerebro\\_y\\_la\\_mente\\_n83.pdf](https://www.upla.cl/inclusion/wp-content/uploads/2016/05/Descubriendo_el_cerebro_y_la_mente_n83.pdf)
- María Olivia Monckeberg Pardo - Instituto de comunicaciones Universidad de Chile . (s. f.). Recuperado de: <https://fcei.uchile.cl/facultad/estructura/cuerpo-academico/maria-olivia-monckeberg-pardo>
- Martí, A. (2018). Hacia una museografía 4.0. Diseño de experiencias inmersivas con dispositivos de realidad aumentada. (Tesis doctoral). Universidad politécnica de Valencia, España.
- Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2020). Guía de derechos de autor. Recuperado de [https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2020/09/guia\\_derechos\\_autor\\_2020](https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2020/09/guia_derechos_autor_2020).
- Muñoz, D. (2021). In\_visibles. (Tesis para optar al título de diseñador integral). Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago de Chile.
- Museo Nacional de Colombia. (s.f.). Manual de Curaduría. Recuperado de <https://www.museonacional.gov.co/el-museo/manuales-de-area/Documents/mcuraduria.pdf>
- Monckeberg, M. (2023). Entrevista personal. 21 de junio de 2023
- Museo Nacional de Colombia. (s.f.). Manual de Curaduría en Museo [PDF]. Recuperado de [http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/Manual\\_de\\_Curaduria\\_en\\_Museo.pdf](http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/Manual_de_Curaduria_en_Museo.pdf)
- Neira, J. (2023). Entrevista personal. 17 de mayo de 2023
- Orozco, G. (2005). Los museos interactivos como mediadores pedagógicos. *Revista electrónica Sinéctica*. (26) 38-50. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/998/99815914005.pdf>
- Ortiz de Rozas, M. (2022). Entrevista personal. 3 de noviembre de 2022
- Passig Villanueva, P. A. (2021). Los niños y niñas de Allende, fragmentos de una historia rota (Tesis de licenciatura en Periodismo). Recuperado de <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/187369/Tesis%20-%20los-ni%C3%B1os-y-ni%C3%B1as-de-allende.pdf?sequence=1>
- Pereira, F. (2021). Auténticas reproducciones. (Máster de estudios avanzados en historia del arte). Universidad de Barcelona, España.
- Pinto, M.A. (2007). Proyecto Editorial: Carátulas del grupo musical Los Jaivas. Testimonio histórico, reflejo de identidad e imagen de marca. (Informe para optar a la Titulación). Universidad de Chile, Santiago de Chile.
- Quiroz, M. I. (2021). Museografía: un ejercicio creativo de coleccionismo desde lo cotidiano. Recuperado de [https://galeriasantafe.gov.co/wp-content/uploads/2021/12/Copia-de-Mar%C3%ADa-Isabel-Quiroz\\_Laboratorio-Museograf%C3%ADa-Curadur%C3%ADa-1.pdf](https://galeriasantafe.gov.co/wp-content/uploads/2021/12/Copia-de-Mar%C3%ADa-Isabel-Quiroz_Laboratorio-Museograf%C3%ADa-Curadur%C3%ADa-1.pdf)

## BIBLIOGRAFÍA

Rodríguez, C. (2023). Entrevista personal. 15 de mayo de 2023

San Cornelio, G. (2014). Diseño y experiencia. Recuperado de: [https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/79025/1/Innovaci%C3%B3n%20en%20dise%C3%B1o.%20Dise%C3%B1o%20de%20experiencias\\_M%C3%B3dulo%20\\_Dise%C3%B1o%20y%20experiencia.pdf](https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/79025/1/Innovaci%C3%B3n%20en%20dise%C3%B1o.%20Dise%C3%B1o%20de%20experiencias_M%C3%B3dulo%20_Dise%C3%B1o%20y%20experiencia.pdf)

Rodríguez, Ó. (2021). La museología y museografía aplicadas en el Museo Antonio Rodríguez Luna de Montoro: Análisis y propuesta (Trabajo Fin de Grado, Grado en Conservación y Restauración de Bienes Culturales). Recuperado de [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/131377/WAOTFG\\_435.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/131377/WAOTFG_435.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sánchez, G. (2023). Entrevista personal. 28 de marzo de 2023

Tamayo-Buitrago, S. (2021). Exploración de las experiencias memorables y la fidelización en las ventas por catálogo. *Ciencias de la Administración*, 23(40). Recuperado de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0124-46392021000100033](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-46392021000100033)

Venegas, H. (2023). Entrevista personal. 8 de mayo de 2023

Vergara, E. (2011). Arte, poder y consumo en Chile. La gráfica como artefacto cultural. *Revista 180 - Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño U.D.P*, 28(2), 16-19. Recuperado de: link <https://>

[repositorio.uc.cl/handle/11534/14191](https://repositorio.uc.cl/handle/11534/14191)

Vidal, F. (2018). El diseño como construcción de experiencias. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/324728406\\_2018\\_El\\_diseno\\_como\\_construccion\\_de\\_experiencias](https://www.researchgate.net/publication/324728406_2018_El_diseno_como_construccion_de_experiencias)

Vilches, M. (2023). Entrevista personal. 15 de mayo de 2023

# FIGURAS

[Fig.1] Tabla comparativa: museografía y museología, elaboración propia en base a “La museografía”, 2008. [https://repositorio.unam.mx/contenidos?c=VXaX8w&d=false&q=\\*&i=1&v=1&t=search\\_1&as=1](https://repositorio.unam.mx/contenidos?c=VXaX8w&d=false&q=*&i=1&v=1&t=search_1&as=1)

[Fig.2] Diseño de exposiciones y museografía, 2023. <https://evemuseografia.com/2023/03/09/tres-consideraciones-sobre-el-diseno-de-exposiciones/>

[Fig.3] Render esquemático de Museo de Arte Visigodo en Mérida, Cruz y Ortiz arquitectos, 2023. [https://www.cruzyortiz.com/?attachment\\_id=7310](https://www.cruzyortiz.com/?attachment_id=7310)

[Fig.4] Exposición museográfica, 2022. <https://evemuseografia.com/2022/02/23/que-es-museografia-2/>

[Fig.5] Curaduría de arte, EVE Museos e innovación, 2022. <https://evemuseografia.com/2022/04/11/curaduria-de-arte-y-sus-obligaciones/>

[Fig.6] Curador de arte, Crehana, 2022. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/que-es-curador-arte/>

[Fig.7] Artista como curador, EVE Museos e innovación, 2022. <https://evemuseografia.com/2018/11/01/artista-como-curador-curador-como-artista/>

[Fig.8] Caratula Sargent Pepper's Lonely club, 1967

[Fig.9] Caratula Nueva Sociedad, 1967

[Fig.10] Caratula Kaleidoscope men, 1967

[Fig.11] Caratula Fictions, 1967

[Fig.12] C. Their Satanic Majesties Request, 1967

[Fig.13] Caratulas de disco Oficina Larrea, 33 1/3 RPM. Historia gráfica de 99 carátulas 1968-1973, 2008. <https://endemico.org/vicente-larrea-cartel-medio-comunicacion-social-cultural/>

[Fig.14] Vicente Larrea y Antonio Larrea, 1969 <http://www.chileparaninos.gob.cl/639/w3-article-545660.html>

[Fig.15] Time Out, Madrid, 2023. <https://www.timeout.es/madrid/es/arte/las-mejores-exposiciones-inmersivas-de-madrid>

[Fig.16] “Van Gogh, el sueño inmersivo”, 2022. <https://peru21.pe/espectaculos/exposicion-inmersiva-de-vincent-van-gogh-llega-a-lima-funciones-y-precios-de-entradas-preventa-fechas-oficiales-rmmn-noticia/>

[Fig.17] Wave, 2022. <https://www.dondeir.com/ciudad/wave-exposi->

<cion-inmersiva-llega-a-plaza-satelite/2022/08/>

[Fig.18] Arte inmersivo, Da Vinci Experience, 2021. <https://www.latercera.com/culto/2019/05/04/da-vinci-arte-inmersivo/>

[Fig.19] Fotografía del entrevistado, Pedro Álvarez. <https://www.magisterdiseño.uc.cl/persona/pedro-alvarez/>

[Fig.20] Fotografía de la entrevistada, Alejandra Amenábar. <https://diseño.uc.cl/persona/amenabar-alejandra/>

[Fig.21] Fotografía de la entrevistada, Marilú Ortiz de Rozas. [https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Maril%C3%BA\\_Ortiz\\_de\\_Rozas](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Maril%C3%BA_Ortiz_de_Rozas)

[Fig.22] Fotografía de la entrevistada, Marilú Ortiz de Rozas. [https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Maril%C3%BA\\_Ortiz\\_de\\_Rozas](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Maril%C3%BA_Ortiz_de_Rozas)

[Fig.23] Gráfico encuesta usuarios, elaboración propia, 2022.

[Fig.24] Gráfico encuesta usuarios, elaboración propia, 2022.

[Fig.25] Gráfico encuesta usuarios, elaboración propia, 2022.

[Fig.26] Gráfico encuesta usuarios, elaboración propia, 2023.

[Fig.27] Gráfico encuesta usuarios, elaboración propia, 2023.

[Fig.28] Gráfico encuesta usuarios, elaboración propia, 2023.

[Fig.29] Gráfico encuesta usuarios, elaboración propia, 2023.

[Fig.30] Vicente Larrea, Instagram: @archivolarrea, 2022. <https://www.experimenta.es/noticias/grafica-y-comunicacion/maestros-del-diseno-en-america-latina-vicente-larrea-chile/>

[Fig.31] Vicente Larrea y Luis Albornoz, Integrantes de la Oficina Larrea, Iconos de la grafica nacional, 2017.

[Fig.32] Vicente Larrea, Iconos de la grafica nacional, 2017. <https://purochilemusical.blogspot.com/2017/02/iconos-de-la-grafica-nacional.html>

[Fig.33] inventario de elementos (1968 - 1973), elaboración propia, 2023.

[Fig.34] inventario de elementos (1968 - 1973), elaboración propia, 2023.

[Fig.35] inventario de elementos (1968 - 1973), elaboración propia, 2023.

[Fig.36] inventario de elementos (1968 - 1973), elaboración propia, 2023.

[Fig.37] inventario de elementos (1968 - 1973), elaboración propia, 2023.

[Fig.38] inventario de elementos (1968 - 1973), elaboración propia, 2023.

[Fig.39] inventario de elementos (1968 - 1973), elaboración propia, 2023.

[Fig.40] Domingo Baño, 2023. <https://www.experimenta.es/noticias/grafica-y-comunicacion/maestros-del-diseno-en-america-latina-domingo-bano-ahumada-chile/>

[Fig.41] Hernán Vengas, 2023. <https://www.dialogosdiseño.com/autores/hernan-venegas-ramirez/>

[Fig.42] Luis Albornoz, 2023. <https://purochilemusical.blogspot.com/2017/02/iconos-de-la-grafica-nacional.html>

[Fig.43] Carabineros supervisando las calles, Santiago, 1968. <https://www.trt.net.tr/espanol/programas/2020/03/16/hoy-en-1968-eeuu-masacro-a-los-civiles-en-vietnam-1378793>

[Fig.44] Estudiantes en la Universidad de Concepción, Concepción, 1967. <https://interferencia.cl/articulos/el-movimiento-estudiantil-de-los-60-en-el-gran-concepcion>

[Fig.45] Protesta estudiantil, Santiago, 1967. <https://werkenrojo.cl/reforma-universitaria-gran-deuda-pendiente/>

[Fig.46] Manuel Vilches, 1976. <https://www.cancioneros.com/co/3577/2/manuel-vilches>

[Fig.47] Manuel Vilches, 2022. <https://www.cancioneros.com/co/3577/2/manuel-vilches>

[Fig.48] Gonzalo Sánchez, La segunda, 2023. <https://seriesde.lasegunda.com/Conversaciones/2020/12/07/900117/gonzalo-sanchez-abogado-pikti-artista.html>

[Fig.49] Gonzalo Sánchez, Galería La sala, 2022. <https://www.galerialasala.cl/2017/07/04/exposicion-gonzalo-sanchez/>

[Fig.50] Fotografías Galería Concreta, Centro cultural Matucana 100, 2020. <https://www.m100.cl/espacios-m100/galeria-concreta/>

[Fig.51] Captura de pantalla render técnico idea, elaboración propia, 2023.

[Fig.52] Captura de pantalla render técnico idea, elaboración propia, 2023.

[Fig.53] Cristian Rodriguez, 2020. <https://twitter.com/tatanr/status/1460058405163331586>

# FIGURAS

[Fig.54] Captura de pantalla render técnico idea, elaboración propia, 2023.

[Fig.55] Paredes tabique idea exposición , elaboración propia, 2023.

[Fig.56] Paredes tabique idea exposición , elaboración propia, 2023.

[Fig.57] Plano muro expositivo dormitorios galería, elaboración propia, 2023.

[Fig.58] Captura de pantalla render técnico idea, elaboración propia, 2023.

[Fig.59] Captura de pantalla render técnico idea, elaboración propia, 2023.

[Fig.60] Ignacio Agüero, 2020. <https://radio.uchile.cl/2020/08/19/ignacio-aguero-me-gusta-que-una-pelicula-no-sea-tan-facil-de-decir-de-que-se-trata/>

[Fig.61] Ignacio Agüero, 2023. <https://fcei.uchile.cl/facultad/estructura/cuerpo-academico/ignacio-aguero-piwonka>

[Fig.62] Douglas Leonard, 2019. <https://www.linkedin.com/in/douglas-leonard-7bb80175/?originalSubdomain=cl>

[Fig.63] Luminaria Pollux, Erco, 2023. <https://www.erco.com/en/products/indoor/luminaires-for-track/pollux-119/>

[Fig.64] Luminaria Pollux, Erco, 2023. <https://www.erco.com/en/products/indoor/luminaires-for-track/pollux-119/>

[Fig.65] Montaje Luminaria Pollux, 2023. <https://www.erco.com/en/products/indoor/luminaires-for-track/pollux-119/>

[Fig.63] Luminaria LED ambar, 2023. <https://electricidadgomez.es/tienda/tira-led-conectar-red-blanca-calida/>

[Fig.66] Maria Olivia Monckeberg, Radio U. Chile, 2020. <https://radio.uchile.cl/2020/12/30/maria-olivia-monckeberg-el-desafio-de-hoy-es-como-hacer-periodismo-en-tiempos-de-covid/>

[Fig.67] José Neira, 2022. <https://joseneiradelano.com/about/>

[Fig.68] Captura Render técnico de galería, muro expositivo caratulas de disco, 2023.

[Fig.69] Captura Render técnico de galería, muro expositivo caratulas de disco, 2023.

[Fig.70] Parlante direccional SB-18 SonicBeam, 2023. <https://www.browninnovations.com/sonic-beam/sb-18>

[Fig.71] Ejemplo de uso de parlante direccional, 2018

[Fig.72] Ejemplo de uso de parlante direccional en el MET, New York, 2020.

[Fig.73] Imagen de la idea de flujo en la galería, 2023.

[Fig.74] Fig. 2: Diagrama de triangulación de métodos, elaboración propia en base a "Invisibles", 2022. Fuente: [https://diseno.uc.cl/memorias/pdf/memoria\\_dno\\_uc\\_2021\\_2\\_MUNOZ\\_BOZO\\_D.pdf](https://diseno.uc.cl/memorias/pdf/memoria_dno_uc_2021_2_MUNOZ_BOZO_D.pdf)

[Fig.75] Esquema contenidos tematicos galería, elaboracion propia, 2023

[Fig.76] Códigos QR que contienen los vídeos en los dormitorios de la galería.

[Fig.77] Texto curatorial introductorio a Voces inmortales, la galería, elaboracion propia, 2023.

[Fig.78] Carátula "X la Cut", Jota-Jota, 1968.

[Fig.79] Carátula "X Vietnam", Quilapayún, 1968.

[Fig.80] Carátula "Basta", Quilapayún, 1969.

[Fig.81] Texto curatorial sala 1, protesta, elaboración propia, 2023.

[Fig.82] Mockup formato final de la pieza 1 (protesta) en la exhibición "Voces inmortales", elaboración propia, 2023.

[Fig.83] Carátula "Canto al programa", Inti-illimani, 1970.

[Fig.84] Carátula "40 medidas cantadas", Grupo Lonqui, 1971.

[Fig.85] Carátula "Ahora es tiempo nuevo", DICAP, 1971.

[Fig.86] Texto curatorial sala 2, ilusión, elaboración propia, 2023.

[Fig.87] Mockup formato final de la pieza 2 (ilusión) en la exhibición "Voces inmortales", elaboración propia, 2023.

[Fig.88] Carátula "El derecho de vivir en paz", Victor Jara, 1971.

[Fig.89] Carátula "La población", Victor Jara, 1972.

[Fig.90] Texto curatorial sala 3, desesperanza, elaboración propia, 2023.

[Fig.91] Mockup formato final de la pieza 3 (desesperanza) en la exhibición "Voces inmortales", elaboración propia, 2023.

[Fig.92] Carátula "Tiempos que cambian", Víctor Jara, 1974.

[Fig.93] Texto curatorial sala 4, incertidumbre, elaboración propia, 2023.

[Fig.94] Mockup formato final de la pieza 4 (incertidumbre) en la exhibición "Voces inmortales", elaboración propia, 2023.

[Fig.95] Mockup formato final del pasillo expositor de las caratulas en la exhibición "Voces inmortales", elaboración propia, 2023.

[Fig.96] Moodboard de referente para creación de imagen gráfica "Voces inmortales", elaboración propia, 2023.

[Fig.97] Póster de difusión de la exhibición "Voces inmortales", elaboración propia, 2023.

[Fig.98] Mockups para exponer como se difundirá la exhibición "Voces inmortales" por RRSS, 2023.

[Fig.99] Mockups para exponer como se difundirá la exhibición "Voces inmortales" en la vía pública, 2023.

[Fig.100] Bárbara Aliaga, 2022. <https://www.solomaipucinos.cl/noticias/tribunal-calificador-ratifica-nueva-directiva-del-ps-maipu/>

[Fig.101] Eugenio García, 2015. <https://www.editando.cl/2015/10/eugenio-garcia-tvn-esta-en-el-piso.html/>

[Fig.102] Eugenio García, 2023. <https://chile88.cl/eugenio-garcia/>

[Fig.103] Eugenio García, Radio duna, 2020. <https://www.duna.cl/podcasts/eugenio-garcia-y-su-explicacion-del-momento-actual-de-la-sociedad-en-catarsis-no-articulable-y-sin-liderazgos-pero-con-la-esperanza-de-relacionarse-de-formas-distintas/>

[Fig.104] Eugenio García, 2019. <https://chile88.cl/eugenio-garcia/>

# ANEXOS

## TRANSCRIPCIONES

### DOMINGO BAÑO, 78

#### -¿Como era tu vida en ese periodo? (Contexto social, político, familiar)

“La época que viví, algo anterior a 1968, fue de cambios; desde una sociedad racional, de desarrollo, que vivía las ideologías sociales a la actual, caracterizada por individualidad y la competencia, la diversidad y la expresión.

En ese tránsito mi vivencia estuvo rodeada de una rica actividad cultural impulsada por un agitado clima social y político. Mi quehacer se nutría de la proliferación de diseños culturales, especialmente de la U. de Chile, la U. Católica y la U. de Concepción que anunciaban obras de teatro, conciertos, festivales de cine europeo y conciertos, se escuchaba mucha música latinoamericana de raíz folclórica, con grandes intérpretes.”

#### -¿Tenias un posicionamiento político definido en esa época?

“En la universidad los estudiantes participábamos activamente del clima social lo cual nos llevaba a definirnos políticamente, desde ahí, hasta hoy, me sentí de izquierda, sin militancia partidaria.”

#### -¿Cómo viviste el golpe de estado?

“El golpe de estado no fue una gran sorpresa para quienes percibíamos el clima que se estaba creando por los opositores externos e internos al gobierno, hasta llegar a una situación insostenible.

El mismo día del golpe la dictadura cerró muchas dependencias de la U. de Conce, entre ellas el Consejo de Difusión donde yo trabajaba en el cargo de diseñador gráfico. Perdí el trabajo sin pago alguno. Al segundo día del

golpe caminando con mi amigo, el escenógrafo del teatro de la Universidad de Concepcion, un individuo desconocido nos gritó en la calle, dijo que nos conocía y llamó a una camioneta con soldados y fuimos detenidos y maltratados. Fuimos enviados a la Base Naval y de ahí a la Isla Quiriquina, donde permanecí hasta que me interrogaron, seis días.

Llegar al hogar, mi señora angustiada junto a nuestros tres hijos y sin trabajo fue duro.

El prestigio ganado en trabajo anterior en diario El Sur me permitió postular a jornada parcial en otro diario, mi turno terminaba después del “toque de queda”, tenía salvoconducto, pero al volver a casa me paraban militares, me registraban, por lo menos tres veces. Viví la sensación de un país invadido por soldados enemigos. No fue una bella época, pero sí una gran experiencia.”

#### -¿Que clase de música escuchabas?¿Te sentías identificado con ella por sus letras y melodías?

“La música que escuchaba antes del golpe eran de cantautores: Violeta, Angel e Isabel Parra, Atahualpa Yupanqui, Mercedes Sosa, Los Chalchaleros, Serrat, Quilapayun, Víctor Jara, Patricio Mans y otros, también música popular de la Nueva Ola. Por supuesto que las letras, su poesía era lo más apreciado, como el ritmo americano.”

#### ¿Sientes que la música es fundamental para la expresión personas?

“Valoro la música como expresión artística pero no creo que sea

# ANEXOS

## TRANSCRIPCIONES

### DOMINGO BAÑO, 78

fundamental. Hoy la música está en todas partes parece una adicción, especialmente los jóvenes necesitan estar permanentemente conectados con un sonido armónico. En mi modesta opinión el ser humano también disfruta del silencio.”

### HERNÁN VENEGAS, 75

#### -¿Como era tu vida en ese periodo? (Contexto social, político, familiar)

“En el año 1973 tenía 24 años y estaba egresando de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Chile. Nuestro maestro en el ramo de Diseño Gráfico era Vicente Larrea, y ya estaba haciendo práctica en una agencia de publicidad que era proclive al gobierno popular, por lo tanto todos nuestros esfuerzos creativos estaban orientados a la difusión social del programa de gobierno, ya sea por las empresas o instituciones que estaban siendo traspasadas para que fueran gestionadas por sus trabajadores tanto en el área social, educación, salud, agrícola, industrial, etc. mas que a la venta de productos o consumo como se presume que hacían las oficinas publicitarias. Ese período fue muy intenso porque está todo pasando de modo muy rápido y nosotros como jóvenes inquietos y con nuevas ideas nos sentíamos con ganas y ánimo para intentar cambiar el mundo. Fue el período en que por primera vez se accedía a intentar hacer un país de ideas socialistas por vía electoral, era la época de los hippies, el Che, la revolución de mayo en París, The Beatles y la gráfica del Submarino Amarillo, los hippies, la película del festival de Woodstock, de Led Zeppelin, los Jaivas el rock y la nueva canción Chilena. Es decir una etapa en plena ebullición, donde todo estaba creándose. Además estamos hablando de un tiempo en que nosotros éramos prácticamente la primera generación de diseñadores gráficos de la Universidad de Chile, por lo mismo estábamos “inaugurando” una manera

de ver la comunicación visual y recurriendo a los referentes que teníamos a través de bibliotecas o literatura que nos llegaba. En lo familiar hubo muchas familias que se dividieron, las pasiones políticas estaban muy polarizadas y el diálogo en muchos casos fue insostenible: hermanos peleados, padres que discutían con los hijos y algunos que se iban de casa. Lo mismo sucedía con los vecinos, se dejaban de saludar o se increpaban en la calle. Ya nadie podía disimular su preferencia o disgusto con el gobierno. “

#### -¿Cómo viviste el golpe de estado?

“Yo trabajaba en pleno centro de Santiago a una cuadra de La Moneda. Ese día fui uno de los pocos trabajadores que llegué a mi trabajo, ya que solo me di cuenta del alboroto al llegar a la oficina. Por cierto, al enterarme de los acontecimientos, recogí mis elementos de trabajo y esperamos a que pasara el bombardeo de La Moneda, donde se dio un tiempo para que los que estábamos en el sector salieran de ahí y fuesen a sus hogares.”

#### -¿Tenias un posicionamiento político definido en esa época?

“En cuanto a mi posicionamiento político, la mayoría de mis amigos y compañeros compartíamos los anhelos de que al gobierno le fuera bien, estábamos muy esperanzados y creíamos firmemente que venía un mejor mundo del cual no podíamos restarnos.”

#### -¿Fuiste parte de alguna agrupación?

“Participé en mi barrio en Juntas de Vecinos y en la Escuela de Diseño en un grupo de música mientras estudiaba, después al ponerme a trabajar

# ANEXOS

## TRANSCRIPCIONES

### HERNÁN VENEGAS, 75

me dediqué solo al trabajo, con muchos desafíos en el campo de la gráfica y todo con carácter de urgencia.”

**-¿Que clase de música escuchabas?¿Te sentías identificado con ella por sus letras y melodías?**

“Siempre me ha gustado mucho la música, ya que en mi casa se escuchaba todo el día la radio. Mis gustos son transversales: desde la música clásica al folklore, neofolklore, tangos, boleros, el pop sudamericano y mi juventud con Led Zeppelin, Yes, Génesis, Grand Funk, The Monkees, The Who, Animals, Rare Earth, Bob Dylan, Pink Floyd y muchos mas, pero debo destacar por lejos a The Beatles que se transformaron en música de fondo para el resto de mi vida.”

**¿Sientes que la música es fundamental para la expresión personas?**

Por supuesto que la música es fundamental, tanto como son las otras artes, ya sea pictóricas, visuales o literarias. No me imagino la vida sin música, sería todo muy vacío y sin horizontes.

### LUIS ALBORNOZ , 75

**-¿Como era tu vida en ese periodo? (Contexto social, político, familiar)**

“Había mucha efervescencia política, muchas marchas, muchas huelgas. En el aspecto familiar, aun vivía con mis padres y mis ocho hermanos en San Bernardo, mucho caminar, mucho andar en micro.”

**-¿Cómo viviste el golpe de estado?**

“Con miedo por lo que estaba pasando, había mucha represión, escondiendo

los afiches o los pocos discos que tenía.”

**-¿Tenias un posicionamiento político definido en esa época?**

“Si.”

**-¿Fuiste parte de alguna agrupación?**

“No.”

**¿Tenía algún estilo de vestir o de estética en su vivienda que lo identificara?**

Vivía modestamente, eran tiempos difíciles, viéndolo desde la distancia, era casi un hippie, recuerdo aun mis anchos pantalones pata de elefante, muy comunes en la época y mi larga melena, cosa que ya no conservo porque estoy casi pelado.

**-¿Que clase de música escuchabas?¿Te sentías identificado con ella por sus letras y melodías?**

“Escuchaba bastante los discos que nosotros mismos diseñábamos, de la nueva canción chilena, pero era seguramente porque los teníamos más a la mano, y de Los Beatles que la estaban rompiendo por aquellos años, especialmente el Submarino Amarillo que tenía una especial conexión con nosotros los diseñadores gráficos.”

**¿Sientes que la música es fundamental para la expresión personas?**

“Me parece que si, me ha acompañado durante toda mi vida, aún trabajo con música de fondo, siempre lamenté no haber aprendido a tocar algún instrumento musical.”