De las ideas a la práctica,
un itinerario para crear exposiciones

Cuaderno N.° 2

El relato en tres dimensiones

SERPAT
Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio

Gobierno de Chile

De las ideas a la práctica,
un itinerario para crear exposiciones

—

El relato en tres dimensiones

Ministro de las Culturas, las Artes y el Patrimonio
Francisco Undurraga Gazitúa

Subsecretario del Patrimonio Cultural
Emilio de la Cerda Errázuriz

Director (s) Servicio Nacional del Patrimonio Cultural
Manuel Marín González

Subdirector Nacional de Museos
Alan Trampe Torrejón

Área de Exhibiciones
Andrea Müller Benoit, encargada de área
Nicole González Herrera
Carolina Gumucio Mallat
Javiera Maino González
Mariana Vidangossy González

Diseño e ilustraciones
Florencia García de la Huerta Eluchans

Subdirección Nacional de Museos
Santiago de Chile, octubre 2026.

Se autoriza la reproducción parcial citando la fuente.

Área de Exhibiciones, SNM, 2026. De las ideas a la práctica, un itinerario para crear exposiciones. 2. El relato en tres dimensiones [En línea] https://www.museoschile.gob.cl/serie-de-las-ideas-la-practica-un-itinerario-para-crear-exposiciones. Santiago de Chile: Subdirección Nacional de Museos, Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio.

Introducción 3

1 La narración de una muestra 5

De qué hablamos cuando hablamos de guion 6
El paso a paso 7
Investigar para interpretar 9
Palabras que comunican 13
Las cédulas, otra forma de comunicar 19

Museo Arqueológico de La Serena

2 Colecciones: las grandes protagonistas 21

Saber más, para contarlo mejor 25

Museo Arqueológico de La Serena

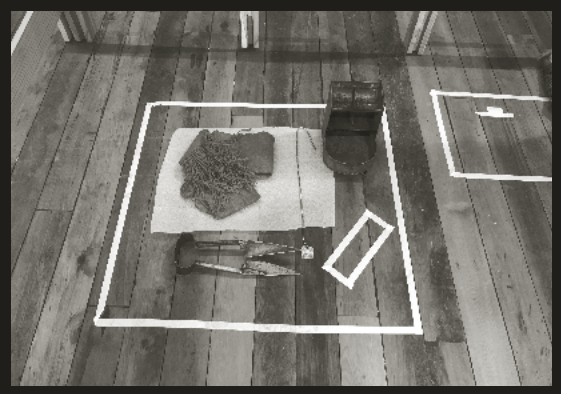
3 El diseño de una muestra 27

La representación de contenidos 29
Arquitectura, borde y proyección 31
Mobiliario museográfico 35

Museo Regional de Aysén

4 Manos a la obra 39

El trazado 41
Construir e instalar 43



Museo Regional de Aysén

Corolario 45
Imprimibles 47
Bibliografía 51

Introducción

De las ideas a la práctica, un itinerario

Crear exposiciones es un proceso que se construye en varias etapas. En el cuaderno N.° 1 Las raíces de una exhibición, te presentamos la Estrategia interpretativa que establece sus bases. En este ejemplar, El relato en tres dimensiones, el trabajo continúa y es momento de aterrizar los contenidos, de decidir cómo se va a organizar y representar el relato. Para esto, es esencial profundizar en la interpretación de los temas y las colecciones, y comenzar la redacción de textos.

De manera simultánea, el espacio cobra protagonismo: la cantidad y el tamaño de las salas con sus accesos, ventanas y otros elementos arquitectónicos van estructurando el diseño de la muestra.

El guion y la museografía avanzan en paralelo y se alimentan mutuamente. El diseño necesita contenidos y colecciones para trabajar y, al mismo tiempo, la propuesta espacial va guiando la estructura del relato. Este es un proceso de ajustes con mucho análisis, debate y acuerdos entre las diferentes áreas involucradas.

Con el diseño museográfico aprobado, es momento de presupuestar y programar los trabajos de construcción e instalación de los mobiliarios. En paralelo, y dependiendo de las características de cada muestra, otros equipos participan. Estas especialidades se abordarán en el cuaderno N.° 3 Equipos en acción.

1

La narración de una muestra

Una vez definida la Estrategia interpretativa, es momento de trabajar en el guion museográfico, un documento en el cual se presentan los textos, las colecciones, los recursos y las experiencias propuestas para la exposición. Su redacción es un proceso dinámico e incorpora las indicaciones para las distintas especialidades.

GUION

De qué hablamos cuando hablamos de guion

Es un relato que refleja los mensajes centrales y el espíritu de la muestra, en donde están incorporados los textos de sala, las colecciones y todos los recursos que dan forma a la exhibición.

Una exhibición se organiza en capas de información que responden a distintos tiempos e intereses: desde una primera capa que orienta, hasta niveles de mayor profundidad para quienes buscan explorar. Así, la muestra funciona para públicos diversos y siempre tiene algo nuevo que ofrecer.

El paso a paso

Todo comienza con un índice de contenidos, donde se enuncian los temas, la información y las posibles colecciones. Al avanzar en la investigación, el guion pasa a ser científico o académico, con datos y bibliografías que respaldan la importancia de cada enunciado. Cuando el texto se vuelve muy extenso o complejo, debemos revisar los objetivos, los mensajes y el público definido en la Estrategia interpretativa. Esta versión editada se conoce como guion curatorial.

La síntesis final, que describe el relato en un espacio concreto, con mobiliarios definidos e incorpora recursos, experiencias y colecciones, se llama guion museográfico.

Museo de Historia Natural de Valparaíso

ESTUDIO DE CASO

Extracto de guion museográfico del Museo Arqueológico de la Serena
Sala 1 Período Paleoindio
Sección Diorama

La sección del diorama es un primer acercamiento al Paleoindio. Dentro de la vitrina se recrea un paisaje de un ambiente lagunar, propio de este período, con una ilustración impresa en tela. Se debe incorporar iluminación dinámica que vaya iluminando de a poco las telas hasta tener la visión general del paisaje. Se busca transmitir la sensación de un paisaje onírico, imaginado, del que no se tiene claridad exacta de cómo era. En plintos dentro de vitrina se exhiben 5 fósiles de megafauna.

Texto sobre telas:

[Título] El Norte Chico hace 13 mil años
[Bajada] El paisaje que nos vio llegar

Texto en plinto:

Hace unos 13 mil años nuestra región era diferente, con un clima un poco más húmedo y frío que el actual. Las lagunas y humedales costeros estaban dominados por la megafauna, animales hoy extintos que vieron llegar a nuestros antepasados.

Texto dato:

Se conoce como megafauna pleistocénica a los animales cuyo peso como adulto era superior a los 45 kilos.

Colecciones	**1. Paleolama**	**2. Ciervo**
Cédulas	Fémur izquierdo de Paleolama *Paleolama sp.* Sitio de Quereo, Los Vilos, Provincia de Choapa 83-26	Cornamenta izquierda de ciervo de los pantanos Antifer ultra Sitio de Quereo, Los Vilos, Provincia de Choapa 83-32
Medidas	112,7 diámetro 450 largo	350 ancho / 45,94 diámetro 930 largo

Investigar para interpretar

Para escribir un buen guion museográfico es esencial investigar los temas y sus colecciones desde diferentes miradas, identificar sus significados y elaborar un relato que colabore con los objetivos de la muestra.

Museo Mapuche de Cañete

Museo del Limarí

Debemos apuntar a que cada persona sea capaz de construir puentes entre su experiencia previa y los contenidos, objetos o memorias que se presentan en la muestra.

Interpretar un tema

Piensa en un hecho histórico, como la independencia de Chile, el golpe militar o la llegada de la televisión a color, y analízalo bajo estas miradas:

1
Género
¿Cómo vivieron este hecho las mujeres o las personas LGBTIQ+?

2
Territorial
¿Cómo incidió en los territorios y las comunidades rurales o alejadas del centro?

3
Etaria
¿Qué le llamaría la atención a un niño o una niña? ¿A qué se jugaba en esa época?

4
Política
¿Quiénes fueron protagonistas? ¿Quiénes fueron invisibilizados?

5
Inclusiva
¿Qué otras relaciones pueden encontrarse entre el tema y el público?

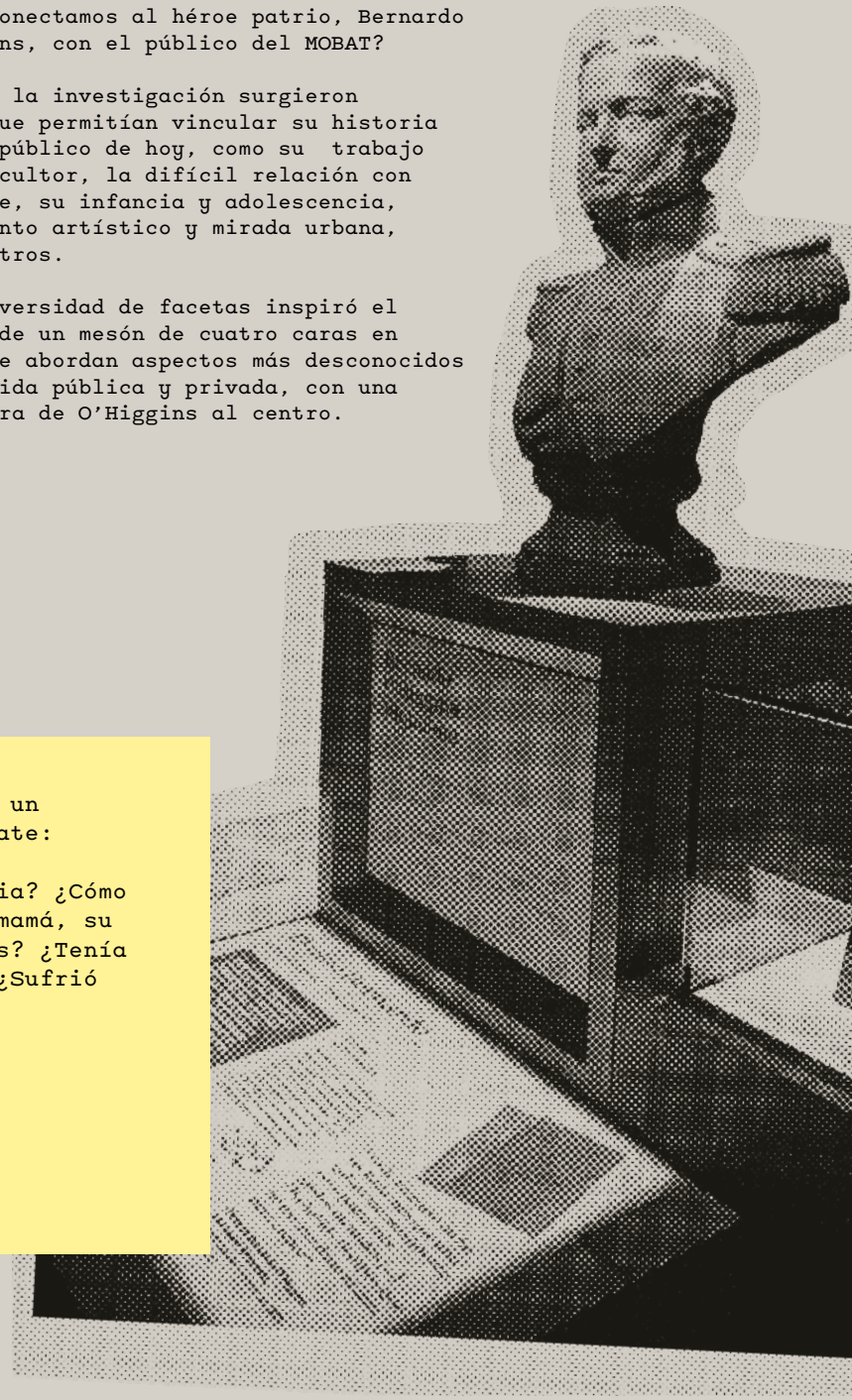
6
Accesible
¿Qué palabras serían adecuadas para llegar a un público más amplio? ¿Cómo lo describirías a una persona ciega?

Interpretar a un personaje

¿Cómo conectamos al héroe patrio, Bernardo O'Higgins, con el público del MOBAT?

Durante la investigación surgieron temas que permitían vincular su historia con el público de hoy, como su trabajo de agricultor, la difícil relación con su padre, su infancia y adolescencia, su talento artístico y mirada urbana, entre otros.

Esta diversidad de facetas inspiró el diseño de un mesón de cuatro caras en donde se abordan aspectos más desconocidos de su vida pública y privada, con una escultura de O'Higgins al centro.



CONSEJOS

Si vas a abordar a un personaje, pregúntate:

¿Cómo era su familia? ¿Cómo lo describiría su mamá, su papá o sus cercanos? ¿Tenía algún pasatiempo? ¿Sufrió alguna enfermedad?

Palabras que comunican

El guion museográfico incluye los textos que estarán impresos y visibles en la muestra. Para redactarlos:

¡Escribe sin miedo! Al comenzar no es necesario que la redacción quede perfecta, no son textos académicos y poco a poco se irán puliendo.

Ten en mente a tu público objetivo para que los textos tengan la redacción adecuada.

Escribe como hablas. Usa una redacción simple y directa, incluso para los temas más técnicos.

Evita el exceso de adjetivos o los lugares comunes.

Busca un equilibrio entre la síntesis y la información suficiente para presentar los contenidos.

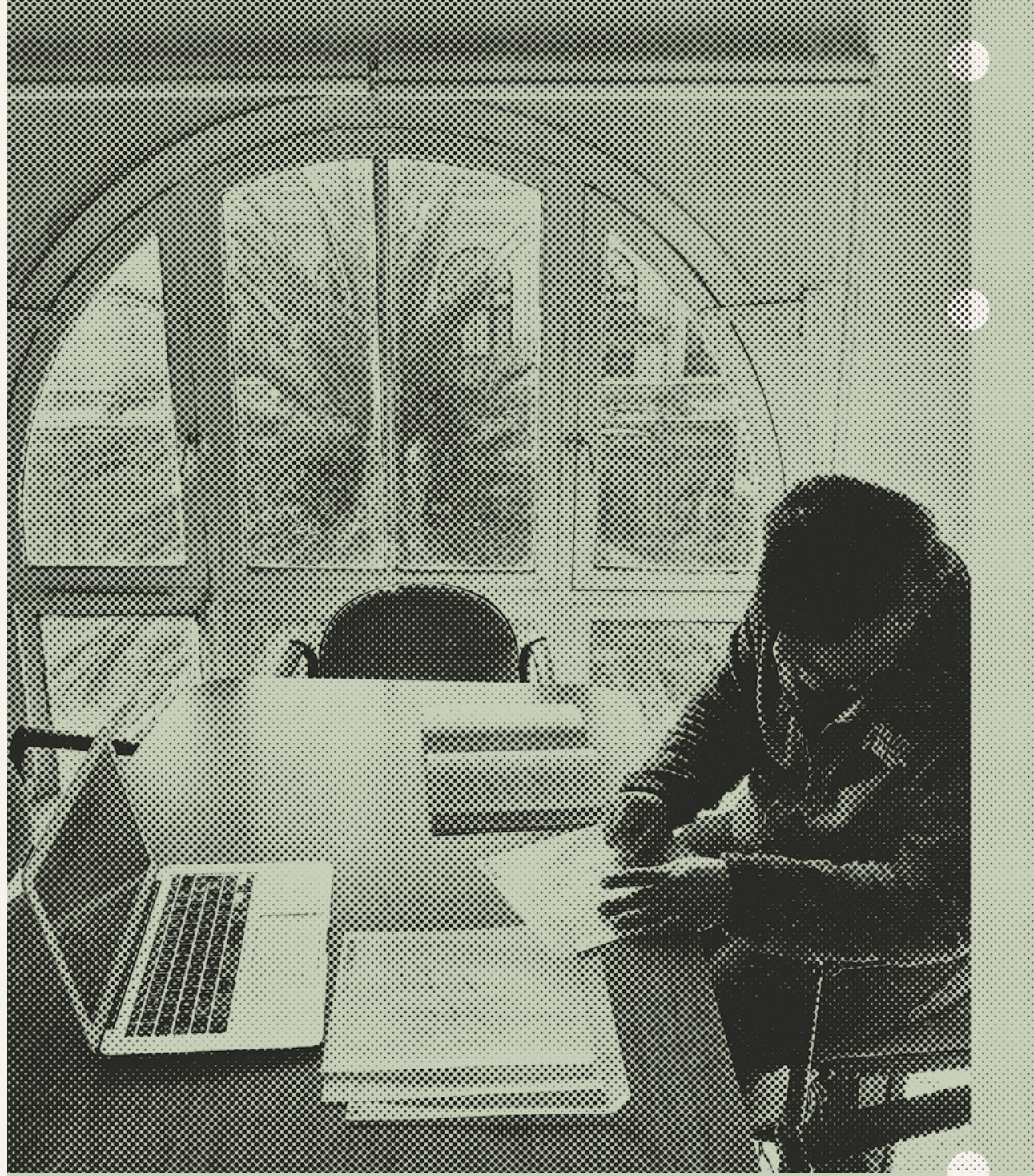
Los títulos son fundamentales para cautivar la atención.

Usa jerarquías para organizar y facilitar la comprensión, pueden ser: títulos, subtítulos, textos, textos como datos, cédulas, otros.

Lee los textos en voz alta para revisar la puntuación y sus ritmos.

Asocia la información de los textos con imágenes, infografías o colecciones.

Antes de imprimir, revisa junto a diferentes grupos de personas si los contenidos se entienden.



Trabajo de guion para el Museo Regional de Atacama.

¿Cuánto escribir?

ESTUDIO DE CASO | Jerarquías y palabras en vitrina del Museo Arqueológico de La Serena

Título + bajada + texto

85 palabras

Subtítulo + texto + texto dato

105 palabras

Subtítulo + texto

120 palabras

Subtítulo + texto

50 palabras

Subtítulo + texto

50 palabras

En esta vitrina de cuatro metros de largo, se presenta la historia de miles de años en cerca de 600 palabras. Para lograr esto fue esencial definir los mensajes centrales y el público objetivo de la muestra.

CONSEJOS

Toma estas cantidades de palabras como una orientación. Cada proyecto tiene sus propias características, temáticas y espacio disponible para textos.

Para la década de 1780 ~~se sitúa~~ el arribo de un nuevo tipo de navegantes al maritorio, los balleneros y loberos, en su ~~gran mayoría de origen europeo y norteamericano.~~

Los balleneros, comenzaron a recorrer los mares del sur una vez que ~~casi se agotaron las presas en los mares del norte.~~ Así tras sortear con estas embarcaciones el Cabo de Hornos hacia el océano Pacífico Austral, enormes aguas se abrieron para esta industria sumamente rentable, que empujó la revolución industrial de sus países de origen.

A diferencia de ellos, que circundaban las aguas exteriores, los loberos también se adentraron por los canales, al interior del Usi yagán, en busca de los otáridos y sus apetecidas pieles. ~~Atravesaron todo el planeta para instalarse durante meses en los archipiélagos del llamado Mar del Sur cazando "focas" y extrayendo aceite de lobos, elefantes marinos y ballenas.~~ Toda esta intervención tuvo lamentables consecuencias para los yaganes, quienes perdieron un elemento central de su cultura y alimentación, la que debió concentrarse en otros recursos.

—
170
palabras

En la década de 1780 arribó otro tipo de navegantes al maritorio: balleneros y loberos, atraídos por la abundancia descrita por James Cook.

Los balleneros comenzaron a recorrer desde el Cabo de Hornos hacia el océano Pacífico Austral. Las enormes aguas del sur se abrieron para esta industria cuyo éxito empujó la Revolución Industrial en Europa y Norteamérica. Los loberos, en cambio, se adentraban por archipiélagos y canales, para matar a los otáridos y obtener sus apetecidas pieles y aceites.

Ambas intervenciones tuvieron lamentables consecuencias para el pueblo yagán, pues menguaron un elemento central de su alimentación y cultura.

—
99
palabras

Museo Regional de Atacama

CONSEJOS

Un texto breve invita a comenzar la lectura. Si el contenido es interesante y la redacción es atractiva, el público llegará hasta el final.

Las cédulas, otra forma de comunicar

Cada pieza exhibida debe tener su información técnica, que puede variar dependiendo de la naturaleza de cada objeto y el relato general de la muestra. Por ejemplo, para una obra de arte puede ser interesante conocer su autoría y técnica, mientras que en una colección arqueológica es relevante el sitio desde donde se recuperó.

CONSEJOS

¡No lo dejes para el final!

Las cédulas pueden requerir de mucho trabajo y ocupan un espacio que debe ser considerado por la gráfica y montaje.

Te proponemos 3 tipos de cédulas:

Cédula extensa

Información más desarrollada, como el contexto de creación del objeto, su autoría, uso o cómo se relaciona con el contenido.

Puco

Cerámica
Sitio Iglesia Colorada, Iglesia Colorada
76-26

Algunas cerámicas de este período incorporan el color blanco y su uso se mantiene en el tiempo.

Cédula técnica

Los contenidos más comunes son: título, creador/a, fecha, materialidad y número de inventario.

Plano de la plaza fortificada de Talca

1859
Papel impreso
Autoría desconocida
N° inv. 7.178

Cédula de conjunto

Es ideal para agrupar las colecciones similares. Puedes identificar con números o siluetas cada objeto.

Vestigios de un pasado prehispánico

Las piezas en exhibición pertenecieron a las primeras poblaciones que transitaron desde tiempos arcaicos, entre los valles y quebradas de la precordillera y alta cordillera maulina. En su mayoría provienen de los sitios arqueológicos Vilches Alto, Radal 7 Tazas y Pehuenche.

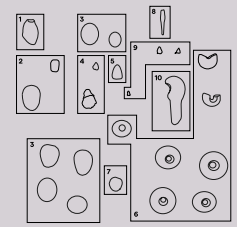
1. Tajador
Instrumento lítico cortante, que consta de un filo transversal formado por la unión de dos caras de lascado. Se utiliza para dividir una cosa en dos o más partes, por ejemplo, el cuero o la carne.
N° inv. 10.145

2. Instrumentos líticos
N° inv. 10.147 / 10.148

3. Manos de moler
Piedras utilizadas para moler o machacar frutos, semillas, raíces y hierbas.
N° inv. 10.132 / 10.169 / 10.130 / 10.160 / 10.133 / 10.131

4. Raspadores
Herramientas fabricadas a partir de lascas, fragmentos delgados y cortantes desprendidos de una piedra. Dentro de sus usos, servía para curtir pieles, raspando o frotando el lado de la carne del cuero para hacerlo más suave y flexible.
N° inv. 10.169 / 10.170

5. Piedras horadadas
Se encuentran a lo largo del país, principalmente en la zona centro sur. Son representativas de grupos que poblaron nuestro territorio entre el Periodo Arcaico y la llegada de los españoles. Su principal característica es su orificio central que le da la forma de una argolla. Estas Katancura, que significa "piedra perforada" en mapudungun, pudieron tener diversos usos, como armas de caza, de guerra o herramienta agrícola.
N° inv. 10.134 / 10.167 /10.150 / 10.138 / 10.135 10.166 / 10.168



2

[1]

[2]

[3]

[4]

Colecciones: las grandes protagonistas

Son las que articulan la narración, con ellas se presentan y representan los temas que seleccionaste. Mientras más las conozcas, mejor será el relato en torno a ellas, su vinculación con los contenidos y con el público objetivo.

[1]
Museo Arqueológico de La Serena

[2-3]
Museo Regional de Atacama

[4]
MOBAT

En el cuaderno N.° 1
Las raíces de una exhibición
hiciste un listado con posibles objetos. En esta etapa debes profundizar en su documentación y estudio, buscando conocer su origen, autoría, creación, contexto, usos, entre otros.

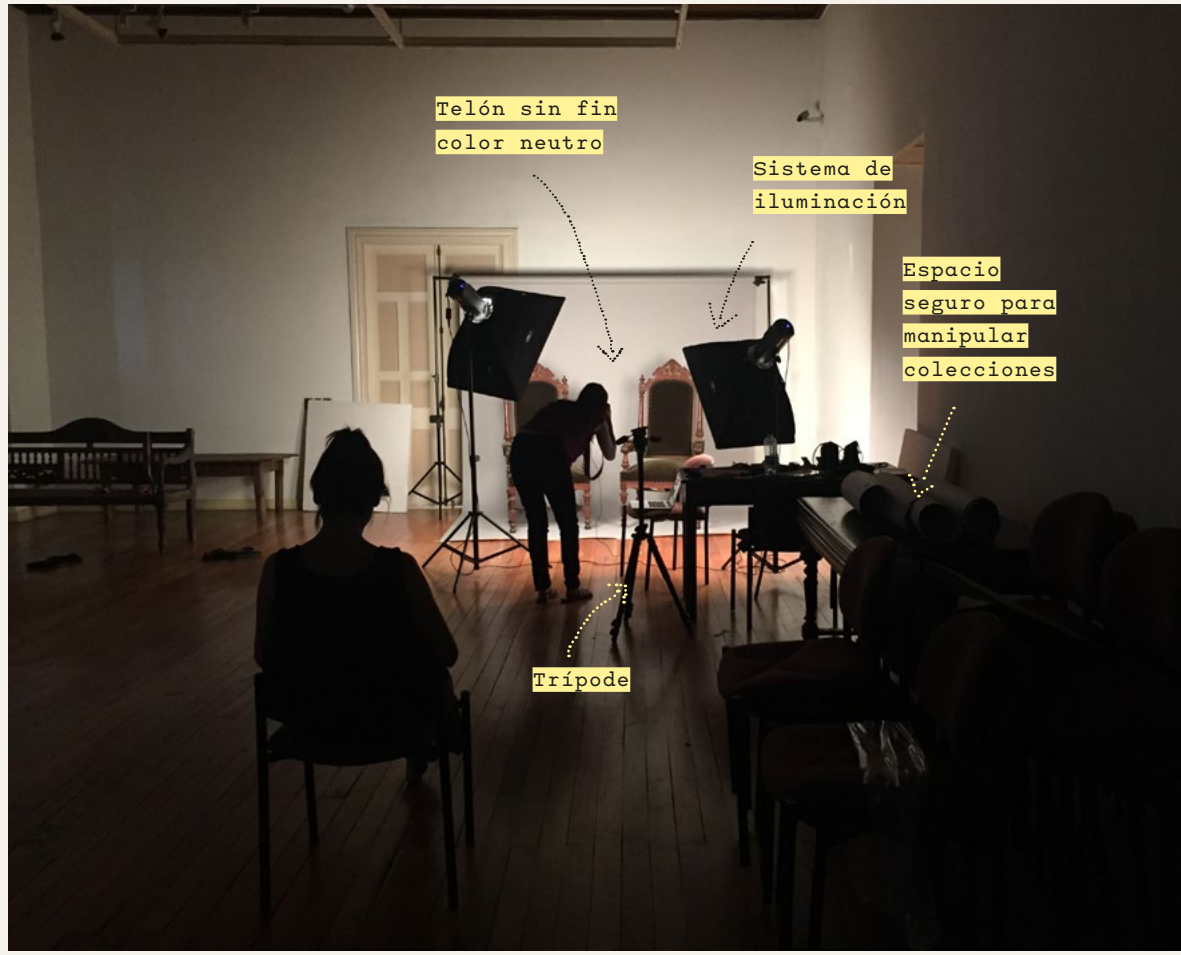
Puedes adquirir nuevos objetos, incentivar las donaciones o los préstamos de piezas, de manera coherente con la misión de la institución y su política de colecciones.

Unidad 2
Colecciones: las grandes protagonistas

Documentación de características físicas

Museo Arqueológico de La Serena

Registro fotográfico



MOBAT

Saber más, para contarlo mejor

Un objeto puede tener múltiples miradas. Su ubicación en la muestra va a depender del significado que se busca destacar y la manera en que colabora con los contenidos. Algunos de ellos serán protagonistas, mientras otros cumplirán un rol complementario. Debes apuntar a que el público se interese no solo en el objeto, sino también en los significados subyacentes.

CONSEJOS

Observa los objetos y hazte las siguientes preguntas:

¿Por qué es interesante para el tema escogido? Si hay muchos, ¿es relevante destacar la cantidad? Si es una pieza única, ¿cómo puedes resaltar su unicidad?

ESTUDIO DE CASO | Interpretación de un objeto
Museo Regional de Aysén

Interpretar un objeto

En el Museo Regional de Aysén un tacho de café representa la épica de poblar y habitar el territorio descrita en el manifiesto. Para otro espacio, esta pieza podría interpretarse como el vestigio de una industria.

3

El diseño de una muestra

En la medida en que el trabajo avanza, los contenidos, las colecciones, las experiencias y los interactivos descritos en el guion se vuelcan en el espacio. Es un proceso multidisciplinario, que tiene como resultado la planimetría y el proyecto ejecutivo de la exhibición.

Este diseño anticipa lo necesario para el montaje, implica una organización de acuerdo al tiempo, el dinero y los recursos museográficos contemplados. Es crucial que lleves una coordinación efectiva y aprobada por todo el equipo involucrado.

¡Mirar para inspirar!
Los referentes visuales son claves para guiar el trabajo de diseño. Visitar otros museos o buscar referentes visuales en redes sociales o páginas especializadas en museografía te puede ayudar a imaginar y transmitir lo que quieres en tu muestra.

Referentes de montajes en exhibiciones permanentes, desarrolladas por la Subdirección Nacional de Museos.

Unidad 3
El diseño de una muestra

La representación de contenidos

Una muestra existe en un espacio tridimensional concreto, en un momento determinado y en el que prácticamente todos sus elementos tienen algo que comunicar. Acá presentamos algunos ejemplos del Museo Regional de Aysén, en los que cada recurso museográfico busca representar la épica de poblar y habitar ese territorio.

La identidad gaucha y campesina se aborda mediante una interpretación de un galpón tradicional, donde la vida puertas adentro cobra un rol fundamental en la supervivencia.

Los Campos de Hielo complejizan la vida y la conectividad. Las investigaciones y su importancia medioambiental se exhiben en esta estructura escenográfica inspirada en los paisajes glaciares.

El lago General Carrera se representa con una maqueta que, además de dar cuenta de su tamaño y forma, releva su importancia en la conectividad local. Las colecciones y los contenidos se despliegan como muelles que enfatizan la identidad de cada territorio.

Durante la visita todos los sentidos están involucrados. Revisa los contenidos e intenta incorporar interactivos que inviten a escuchar, oler o tocar. Además, según los estilos de aprendizaje, hay quienes aprenden más al hacer, moverse o conversar.

La geografía y la fragmentación del litoral se muestran con un gran mapa sobre el muro y la información se presenta en cubos de distintas medidas y profundidades.

Arquitectura, borde y proyección

Toda exposición está emplazada en un recinto determinado que, además de contener la muestra, define aspectos fundamentales como el recorrido, el tipo de vitrinas y la disposición de los temas. Factores como la luz, la altura de los muros, los accesos y las distancias a recorrer condicionan y nutren el proyecto museográfico y la experiencia del público. El desafío radica en analizar estas variables para utilizarlas a favor de los contenidos y las colecciones.

Puedes modelar objetos en 2D o 3D, imprimir fotografías a escala, hacer prototipos o maquetas para manipular y testear.

Subdirección Nacional de Museos

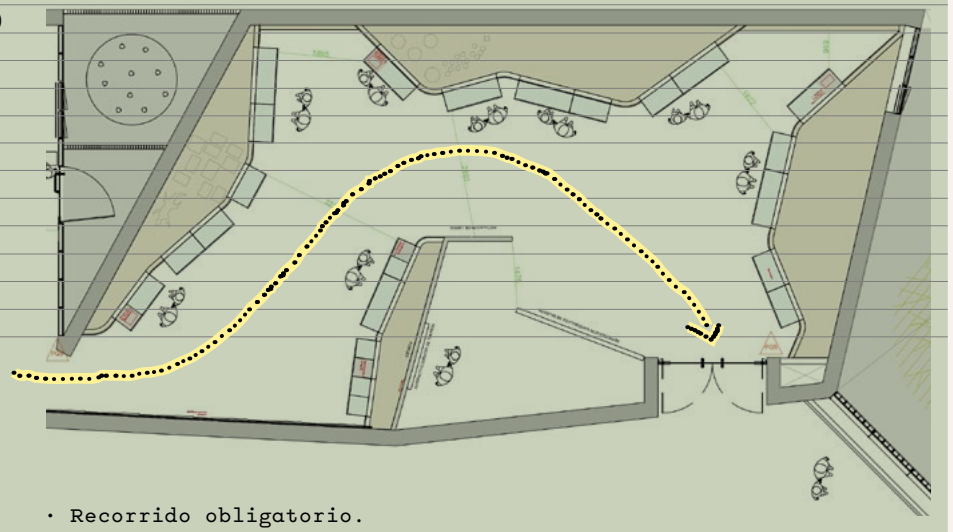
CONSEJOS

Algunas preguntas que pueden ayudarte:

¿La planta es libre o hay elementos como muros o pilares? ¿Son salas que se pueden intervenir? ¿Existen pies forzados como colecciones o temas que deban ir en ciertos espacios? ¿Hay puntos críticos en el desplazamiento? ¿Dónde están los enchufes? ¿Es posible controlar la luz?

ESTUDIO DE CASO | Algunos ejemplos de recorridos

①



- Recorrido obligatorio.
- Se visita en el orden propuesto.
- La muestra se va descubriendo de a poco.
- Ideal para exhibiciones cronológicas.

Sala de Paleontología
Museo Regional
de Atacama.

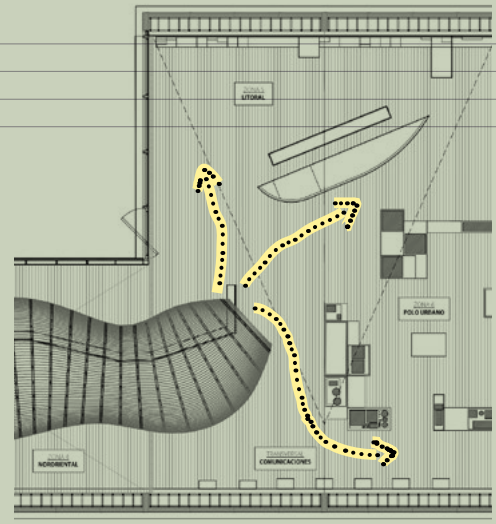
CONSEJOS

Aunque definas un recorrido, el público no siempre lo seguirá al pie de la letra. Si hay algún contenido imperdible incorpora señalética para reforzarlo.

②

- Recorrido libre.
- Colabora con la idea de exploración.
- Funciona bien para exposiciones temáticas.
- La primera impresión es el total de la exhibición.

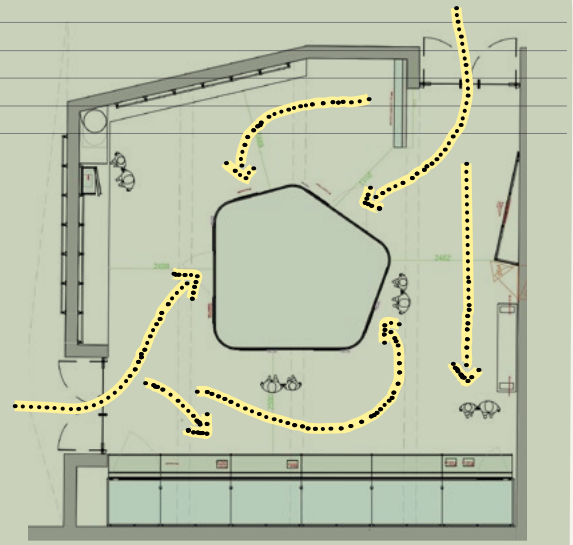
Sector oriental, litoral y urbano
Museo Regional de Aysén.



③

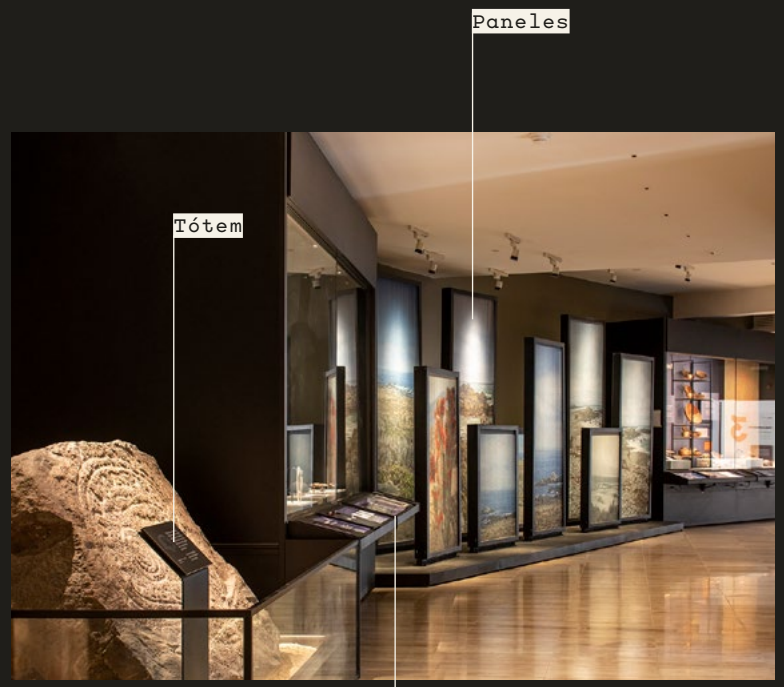
- Recorrido libre.
- Ideal para destacar un tema u objeto central.
- Es importante cuidar que los contenidos del perímetro no pasen desapercibidos.

Sala Historia reciente
Museo Regional de Atacama.



Mobiliario museográfico

Hay muchas maneras de presentar las colecciones y contenidos. Elige la más adecuada para tu proyecto, teniendo en cuenta las medidas de conservación, la altura de los dispositivos, los temas, entre otros factores. A continuación, algunos ejemplos de diferentes equipamientos.



Vitrinas, muchos tipos para diversas necesidades

Vitrina con trasera

Ideal para disponer colecciones en la base, en la trasera, en los laterales y desde el cielo.

•

Los textos se pueden incorporar en la trasera o paneles, sobre el vidrio o en tarimas inclinadas, entre otros elementos.

•

Para iluminar se puede ubicar una parrilla de suspensión en el cielo de la vitrina.

MOBAT

Vitrina mesa

Ideal para objetos como planos, libros y textiles.

•

Puedes incorporar textos dentro o fuera de la mesa.

•

Debes procurar que la altura de vitrinas, colecciones e interactivos permita la observación y uso cómodo para la mayor cantidad de personas.

Museo Gabriela Mistral de Vicuña

Museo Arqueológico de La Serena

Vitrinas empotradas

Ideal para relacionar de manera explícita contenidos y colecciones.

•

No olvides incorporar iluminación dentro de los nichos.

Museo de la Educación Gabriela Mistral

Vitrina isla

Ideal para rodear y observar todas las caras de los objetos.

•

La distribución de textos es un desafío. Se pueden usar paneles, textos sobre el vidrio o agregar elementos fuera de la vitrina.

•

Los objetos se pueden exhibir colgados, sobre bandejas, en la base o sobre plintos con diferentes alturas.

4

Museo Ciudadano Vicuña Mackenna

Manos a la obra

Con el diseño museográfico aprobado, es posible planificar los trabajos y calcular los costos de construcción e instalación. Es esencial entender a cabalidad las necesidades de cada partida y cómo se relacionan o dependen entre sí. Esto permitirá una mejor gestión de los recursos y reducir los imprevistos del camino.

Algunos consejos al momento de planificar:

–
El trabajo sucio primero: construir y preparar muros, pintar o instalar papeles murales, pulir pisos, entre otros.
–
Si los mobiliarios incluyen pantallas u otros equipos, la canalización eléctrica debe ser realizada antes de que los muebles se instalen.
–
Dependiendo del sistema de iluminación, hay que evaluar el momento preciso para su montaje. Una vez instalados los objetos, debes considerar la regulación lumínica.
–
El montaje de colecciones debe ser al final, o al menos, cuando se pueda garantizar su conservación.

Unidad 4
Manos a la obra

El trazado

Antes de construir, recomendamos siempre ir a terreno a trazar, es decir, marcar las dimensiones de cada mobiliario en el espacio (al menos el largo, ancho y profundidad) para chequear recorridos, contextos o contenidos enfrentados. Esto permite detectar puntos críticos y hacer los ajustes necesarios.

[1]

[2]

CONSEJOS

Durante el trazado, “recorre la muestra” chequeando los contenidos y experiencias de cada sector.

¿Dónde va el texto principal? ¿Es lógico el sentido de la lectura? ¿Se entienden las relaciones?

[1-2]
Trazados previos a construcción de mobiliario en el Museo Regional de Atacama.

Construir e instalar

En general, los mobiliarios se construyen en talleres y luego se trasladan a la muestra. Es importante considerar el recorrido que debe hacer cada mueble para llegar a su destino dentro del museo: los tamaños de los vanos, escaleras o esquinas críticas por donde debe transitar. Esto determinará el sistema de despiece y ensamblaje.

Los muebles deben quedar instalados de manera firme y segura, evitando puntas filosas y balanceos. Recomendamos usar patines regulables y fijaciones a la estructura del inmueble.

Museo Regional de Atacama

CONSEJOS

Es probable que durante el montaje sean varias las personas o equipos circulando. Planifica y comunica el cronograma, puedes establecer un nombre o código para cada sala o recurso, así hablarán el mismo lenguaje (ej: Sala 1, Vitrina A; Sala 2, Módulo 2.1.).

Durante el trabajo de diseño museográfico, y dependiendo de las características y necesidades de cada muestra, puede ser necesario incorporar otras especialidades en el proyecto. Estos temas serán abordados en el cuaderno N.º 3, con ejemplos y consejos prácticos.

Darle forma al relato

① Relaciona el listado de contenidos con las colecciones ↓

② Dibuja el recorrido de la muestra ↓

③ Analiza un objeto,
¿qué significados puede tener? ↓

④ Organiza los contenidos ¿cómo imaginas la
distribución entre paneles gráficos, colecciones
y otros recursos? ↓

Bibliografía

Bueno, C. (2003). La producción de las exposiciones temporales: Los aspectos museológicos de las exposiciones temporales. Museo, ⑧, 1-7.

Centro de Documentación de Bienes Patrimoniales. (2022). Manual de documentación de colecciones patrimoniales. Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio.

Consejo Internacional de Museos. (2010). Conceptos claves de museología. Armand Colin.

Ministerio de Cultura de Colombia. (2014). Proyecto museográfico.

Russell, R., y Winkworth, K. (2021). Significancia 2.0: Una guía para evaluar el significado de las colecciones. Programa Ibermuseos.

Ulrich, L. T., Gaskell, I., Schechner, S. J., Carter, S. A., y van Gerbig, S. (2015). Tangible things: Making history through objects. Oxford University Press.

SERPAT
Ministerio de las
Culturas, las Artes
y el Patrimonio

Gobierno de Chile