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

Cuaderno N.º 3

Equipos en acción



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

Equipos en acción

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.
3. Equipos en acción [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 Diseño gráfico 5

Recomendaciones al momento
de diseñar 9
Sustratos de impresión 17

2 Iluminación 23

Consejos prácticos 26

3 Interactivos 29

Sugerencias útiles 32

4 Colecciones:
las grandes protagonistas 39

Buenas prácticas 42
El montaje también comunica 43

Corolario 51
Imprimibles 53
Bibliografía 58



Museo Arqueológico de La Serena



Museo Arqueológico de La Serena



Museo de Arte y Artesanía de Linares

Introducción

De las ideas a la práctica, un itinerario

En el cuaderno N.º 1 Las raíces de una exhibición se abordó la Estrategia interpretativa, cuya elaboración es clave para definir las bases del trabajo colectivo, actuando como una verdadera carta de navegación. Luego, la investigación se profundiza y desemboca en el desarrollo del guion y el diseño museográfico, que se presentan en el cuaderno N.º 2 El relato en tres dimensiones.

En la medida que el trabajo avanza puede ser necesario involucrar a equipos especializados que se hagan cargo en profundidad de algunos aspectos de la exhibición. En este cuaderno N.º 3 Equipos en acción ahondaremos en las especialidades que, por lo general, siempre

están presentes en una muestra: diseño gráfico, iluminación, interactivos y montaje de colecciones, con ejemplos y consejos prácticos que buscan ayudarte a concretar tu proyecto.

Inaugurada la muestra comienza una nueva etapa, enfocada en la gestión. Esto incluye el mantenimiento de la exhibición y la aplicación de evaluaciones periódicas para conocer quiénes la visitan y sus apreciaciones. Todos estos contenidos se abordarán en el cuaderno N.º 4 Abierta a público.

1

[Guion]



Diseño gráfico

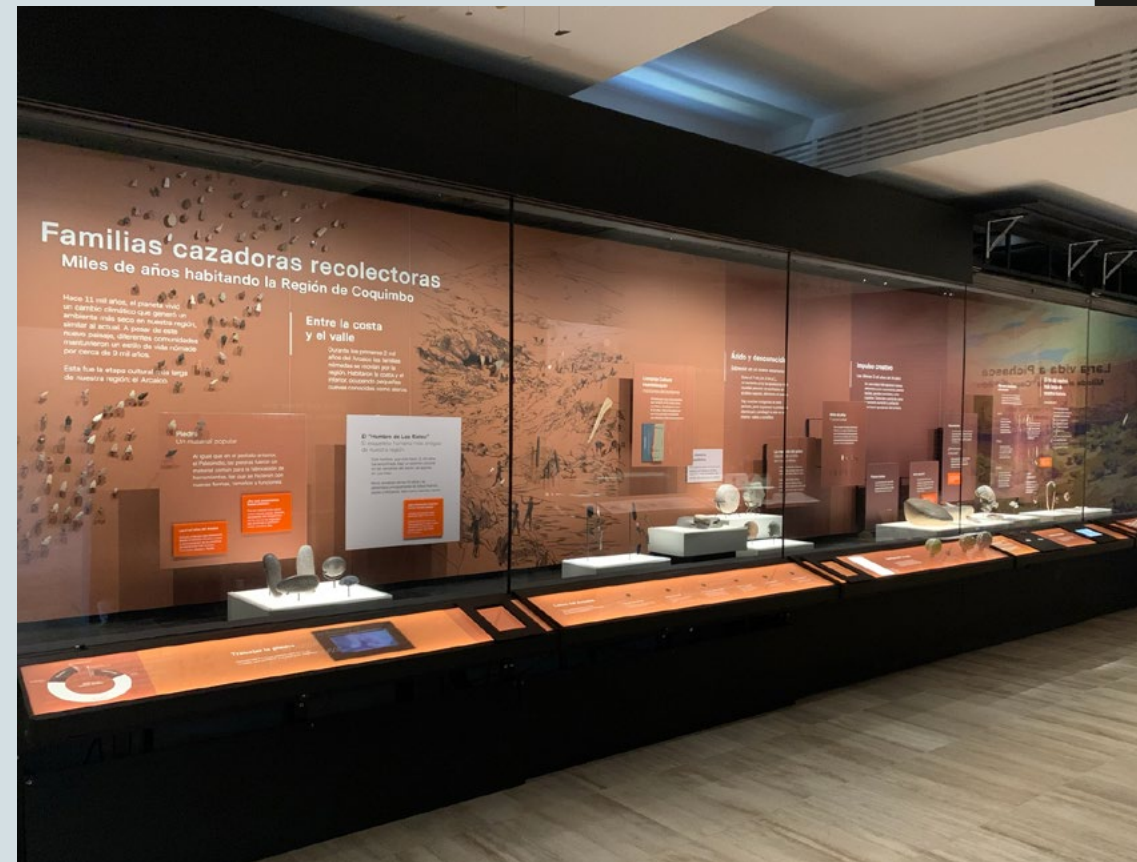
Las exhibiciones son, en gran medida, experiencias visuales, donde la propuesta gráfica es una de las principales herramientas comunicativas. Esta tiene que ser coherente con la Estrategia interpretativa y en función de sus mensajes.

El diseño tiene la tarea de definir las normas gráficas de la muestra, es decir, la identidad visual y los aspectos formales como paleta de colores, tipografía, jerarquías, estilo de ilustraciones, entre otros. Para esto, es esencial sumergirse en los contenidos y colecciones, que son la principal fuente de inspiración.

Luego, el trabajo se concentra en diseñar y diagramar todos los elementos aplicando las normas gráficas, cuidando la relación y proporción entre textos, colecciones, imágenes y otros recursos, sin olvidar el espacio donde va a estar desplegada.



Al momento de diseñar se debe tener claridad de la ubicación de las colecciones y otros recursos, con sus tamaños reales. La versión digital puede funcionar luego como una guía al momento de montar.



Recomendaciones

- Define el **estilo, la tipografía y el tamaño de cada jerarquía de texto** y repítelo en toda la muestra. Esto ayuda a los visitantes a comprender los contenidos y dónde poner la atención.
- Prefiere **tipografías simples**, legibles, atemporales, sobre todo cuando la muestra es permanente.
- Usa tipografías especiales o decorativas **solo en los títulos**. No escribas todo en MAYÚSCULAS, **negrita**, *cursiva* o subrayado.
- Al elegir la paleta de colores, piensa en **todas las aplicaciones** que puede tener: gráfica, textos, plintos, pintura de salas, entre otros.
- Evita **hacer cortes** de palabras.
- Los textos deben ir **alineados a la izquierda**. Justificar los párrafos a ambos lados complejiza la lectura al agregar espacio extra entre las palabras.
- Durante la diagramación de los paneles y recursos, define un **espacio para las cédulas**.
- Diseña pensando en el **soporte en el que se va a imprimir** para prevenir cortes en las palabras o imágenes. Para esto, averigua los tamaños de los sustratos como planchas de MDF, aluminio, foam o rollos de adhesivo.
- **Imprime y prueba los tamaños tipográficos en terreno**. La percepción cambia de la pantalla a la realidad. Ten en cuenta también que la iluminación puede alterar colores y contrastes.

Francisco Cornely fue el principal precursor de la arqueología regional. Sin tener estudios formales en esta disciplina, excavó diversos sitios y recuperó e investigó los objetos que forman la colección fundacional.

Justificado a la izquierda



Justificado en ambos lados



Francisco Cornely fue el principal precursor de la arqueología regional. Sin tener estudios formales en esta disciplina, excavó diversos sitios y recuperó e investigó los objetos que forman la colección fundacional.

Justificado al centro



La combinación de colores es fundamental al momento de diseñar

Legible

No legible

Tipografías

Para el Museo Regional de Atacama se escogió una tipografía inspirada en las formas angulares de las piedras, la geografía del desierto y la arquitectura del edificio.

MUSEO
ATACAMA



Un tamaño de letra adecuado es clave para la comunicación efectiva de los contenidos y la accesibilidad. Para definirlo, recomendamos hacer pruebas en terreno y comprobar la lectura con diferentes grupos de personas.

Colores

La paleta cromática del Museo Regional de Atacama alude a los distintos pisos ecológicos de su territorio.



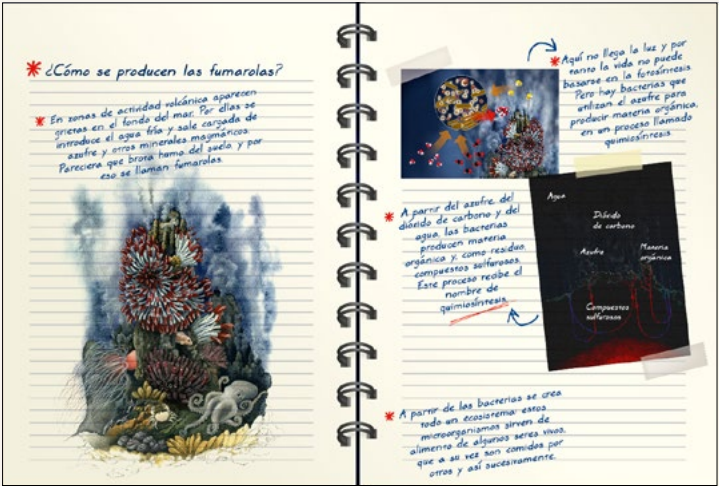
El cambio climático -de un ambiente húmedo y frío a uno árido y más templado- inspiró la elección de la paleta de colores de esta sala en el Museo Arqueológico de La Serena.

Algunos ejemplos

En la sala Independencia del Museo O'Higiniano y de Bellas Artes de Talca (MOBAT), la gráfica incorporó las firmas de hombres y mujeres de Talca que apoyaron la libertad de Chile, un tema que se identificó durante la investigación para la muestra. De esta forma se destaca el rol que tuvo la ciudadanía en el proceso, uno de los objetivos de la sala.



La incorporación de imágenes como gráfica de fondo en el Museo Territorial Yagan Usi permite contextualizar los objetos y poner en valor la colección fotográfica.



En el Museo de Historia Natural de Valparaíso se estableció que la información adicional o curiosa se representaría con un diseño tipo bitácora, que refuerza el sentido de expedición incluido en el manifiesto de la exhibición.



La determinación de jerarquías de información -definidas por tipografía y tamaños que se repiten en cada sala del Museo Regional de Atacama- es fundamental para guiar la lectura y comprensión de los contenidos.

* Ilustraciones

La definición del tipo de ilustración es también parte del trabajo gráfico. Las posibilidades son muchas y el estilo debe ser coherente con los objetivos, mensajes y público objetivo de la muestra, definidos en la Estrategia interpretativa.



Ilustración de Andrés Jullian,
Museo de Historia Natural
de Valparaíso



Ilustración de Angello García,
MOBAT



Ilustración de Felipe Muhr,
Museo Regional de Aysén



Ilustración de Angello García,
Museo Regional de Atacama



Ilustración de Felipe Muhr,
Museo Arqueológico de La Serena



Ilustración de Felipe Muhr,
Museo Regional de Aysén



Ilustración de Felipe Muhr,
Museo Regional de Aysén

Sustratos de impresión

La elección de los materiales sobre los que se va a imprimir incide directamente en el resultado gráfico. Las alternativas son muchas y la elección depende no sólo del presupuesto, sino que también del contenido y de lo que se busca transmitir en la muestra.

madera

tela

adhesivo

papel

acero

terciado

foam

Para la exhibición del Museo Regional de Atacama se imprimieron fotos y textos en láminas de cobre, reforzando el mensaje central de la sala Historia reciente, acerca del carácter minero del territorio.



Chañarcillo © Francisco Garrido



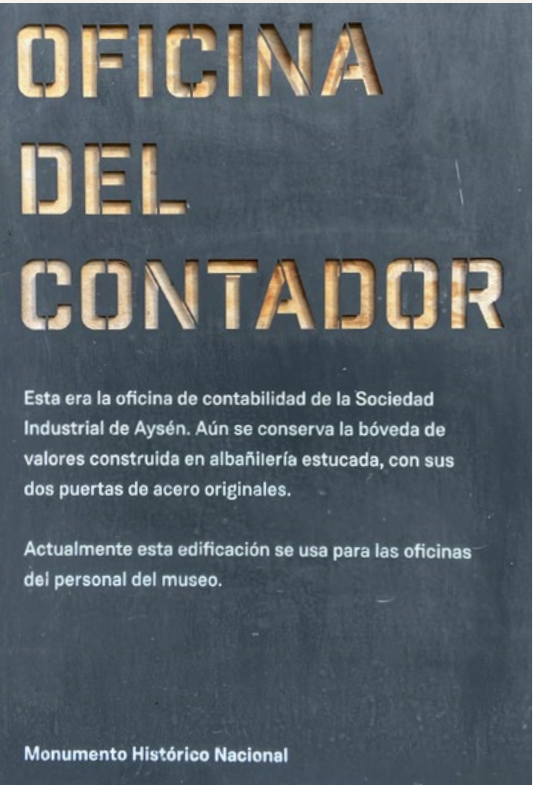
En el MOBAT, los mesones contienen gráfica retroiluminada en backlight film, pero además se incluyeron textos en papel boleta doblados a mano, cuya semitransparencia no bloquea el paso de la luz y le da un carácter más informal a la gráfica.



La gráfica de una exhibición temporal en el Museo Histórico Gabriel González Videla se imprimió sobre papel sintético, fijado con doble clip.



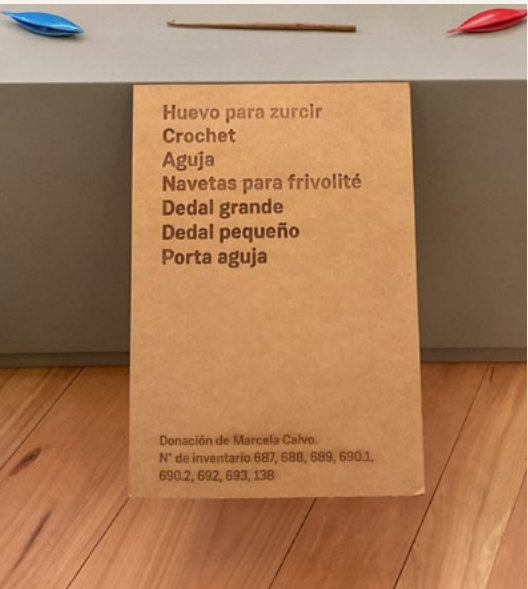
El uso de letras con volumen puede ser una alternativa para reforzar las jerarquías principales. En la imagen, letras en acrílico instaladas sobre el muro de hormigón en el Museo Regional de Atacama.



En el Museo Regional de Aysén, los nombres de los inmuebles donde funcionaba la Sociedad Industrial de Aysén se trabajaron en metal calado y electropintado, inspirándose en las antiguas plantillas con las que marcaban los fardos de lana.



En la sala Pulpería del Museo Regional de Aysén, la gráfica se imprimió sobre madera terciada, para hacer referencia a los inicios de la colonización y a las construcciones de esa época. Las vetas del soporte añaden contexto y textura a la gráfica.



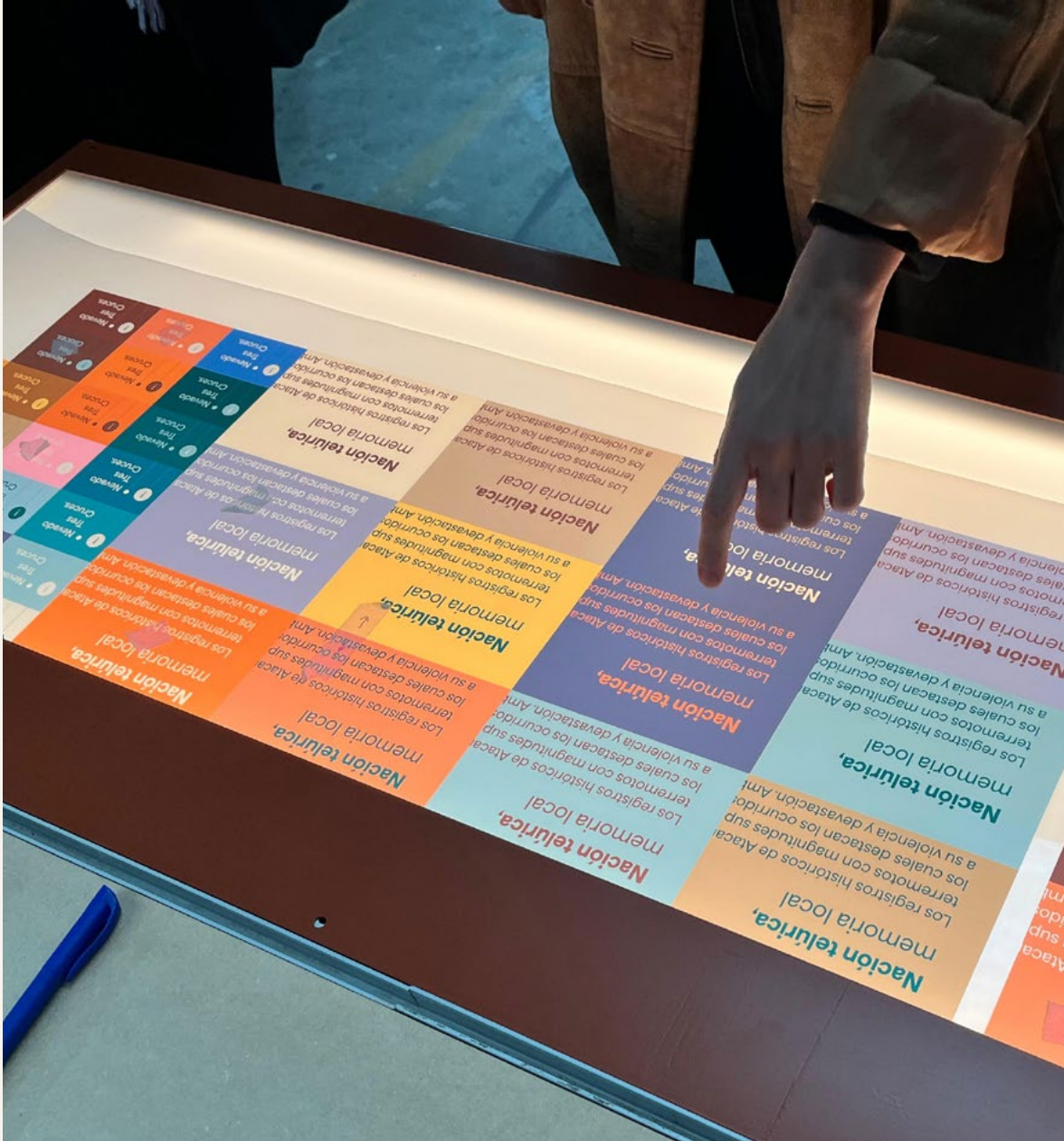
Las cédulas de los objetos de la Pulpería están pirograbadas sobre cartón, evocando la importancia del fuego para sus habitantes.

En el Museo Ciudadano Vicuña Mackenna, la impresión de fotografías sobre fibrocemento refuerza el sentido de construcción de ciudad que tiene la exhibición.

Las citas que introducen cada tema se imprimieron en plotter de corte y los textos en paneles de aluminio, una alternativa sencilla y económica.



En la sala Urbano del Museo de Talca se instaló como trasera un gran adhesivo que alude a los papeles murales de la época de esplendor talquino. Sobre este se instalaron imágenes y textos impresos en paneles de aluminio, buscando dar cuenta de una época de dinamismo y cambio.



Museo Regional de Atacama

CONSEJOS

Haz pruebas de impresión en los distintos soportes definidos. El color se ve diferente en la pantalla y en cada sustrato.

Imprime la gráfica definitiva en una misma partida, porque -aunque sea la misma máquina y tinta- el resultado nunca queda igual.

2

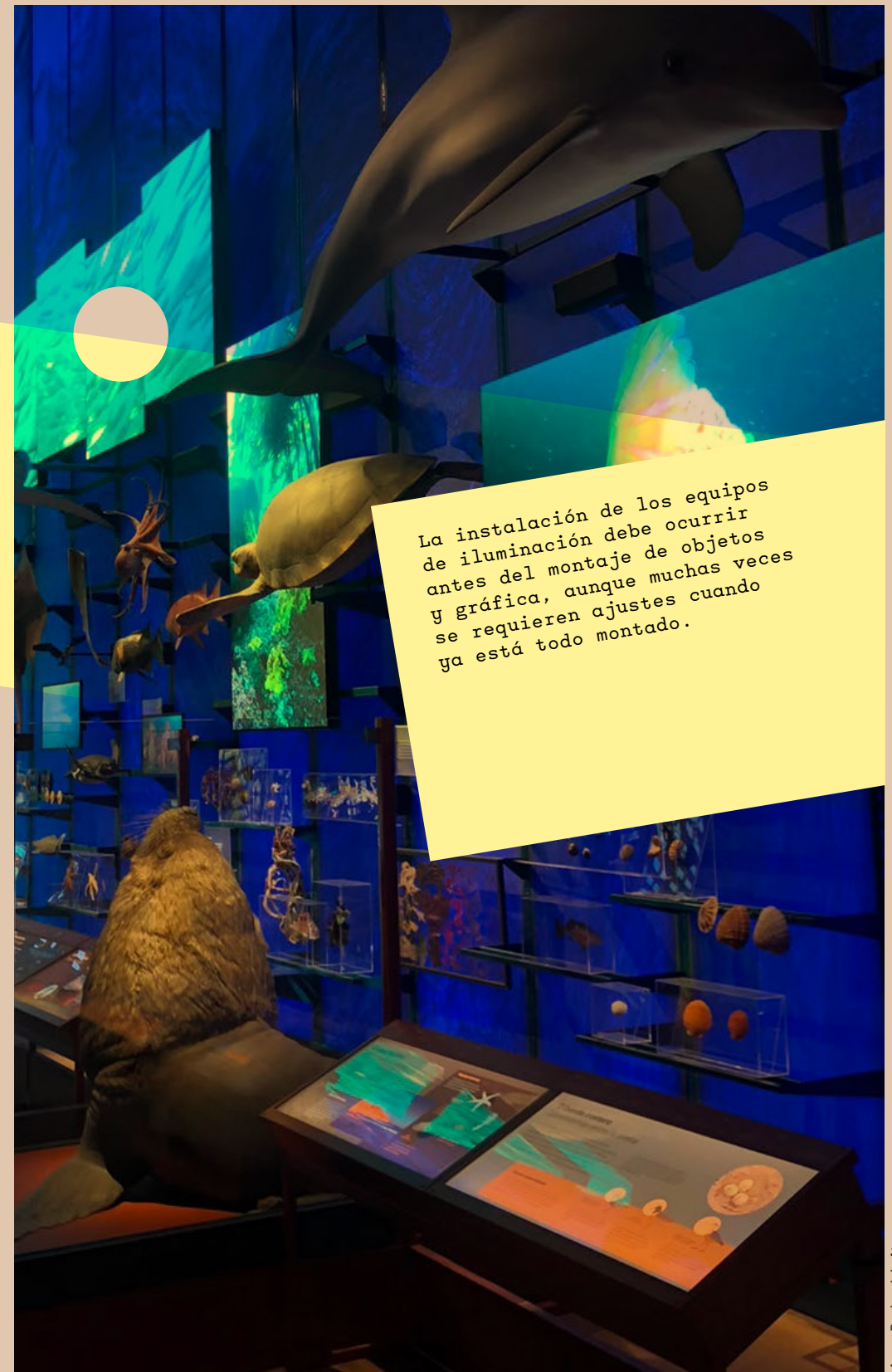
El diseño de los mobiliarios museográficos debe considerar los requerimientos técnicos de la iluminación, como la ubicación de fuentes de poder, cableados y equipos.

CONSEJOS

Iluminación

Es un elemento clave en toda exhibición. Colabora a destacar las colecciones o recursos y crea atmósferas que pueden contribuir a transmitir los mensajes.

Es una especialidad que se puede abordar desde el diseño museográfico, o requerir de la contratación de especialistas. Lo importante es la coordinación de todos los equipos.



La instalación de los equipos de iluminación debe ocurrir antes del montaje de objetos y gráfica, aunque muchas veces se requieren ajustes cuando ya está todo montado.

Estas imágenes muestran el antes y el después del proceso de iluminación museográfica en el Museo Arqueológico de La Serena.



Consejos *Muy* prácticos

- La iluminación debe **facilitar la lectura y el desplazamiento** seguro por los espacios.
- Considera que la **luz natural** puede ser una **alternativa sustentable** y agradable para los públicos, siempre y cuando no dañe las colecciones.
- Si estás utilizando luz natural, es imprescindible que la luz visible (lux) y los rayos ultravioletas (UV) e infrarrojos (IR) **no lleguen de manera directa sobre los objetos** de papel, cerámica, pluma o textil. Puedes incorporar cortinas o láminas de control solar.
- La **iluminación LED es la más adecuada**, ya que emite un 80% menos de calor que un foco halógeno y no produce radiación UV ni IR, factores que pueden dañar las colecciones. Además, su vida útil es 50 veces mayor que la de una lámpara halógena.
- Prefiere la **luz cálida** sobre los tonos fríos.
- Uno de los grandes desafíos al iluminar son las sombras que generan los propios objetos. Puedes incorporar **“baños de luz”** en las traseras para disminuir este efecto.
- Al iluminar una vitrina desde afuera, ten **precaución con los reflejos** que se generan sobre los vidrios.
- Prefiere equipos cuyo tamaño y diseño pasen desapercibidos. Recuerda que las **colecciones son las protagonistas, no el equipamiento**.
- No dejes **interruptores a la vista**, así evitas que sean manipulados.
- Ten en cuenta estos valores referenciales:
 - **Máximo 50 lux:** materiales muy sensibles, como textiles, papeles, acuarelas, pigmentos naturales y materiales orgánicos en general.
 - **Máximo 250 lux:** materiales sensibles, como pinturas al óleo, maderas, huesos, marfiles o cueros.
 - **Máximo 300 lux:** materiales poco sensibles, como metales, piedras, cerámicas sin pigmentar o vidrios.

El arte de iluminar
algunos ejemplos

La retroiluminación es una muy buena alternativa para la gráfica, como estos mesones y telas de la sala Costa en el MOBAT. La impresión debe ser en materiales que permitan el paso de la luz, como *backlight film*. Se debe considerar una distancia mínima de 10 cm entre las cintas LED y la gráfica, y equipos en los que se pueda regular la intensidad, es decir, con *dimmer*.



La iluminación puede contribuir a transmitir los mensajes de una muestra. En el Museo Arqueológico de La Serena, por ejemplo, la luz busca acercar, no intimidar: es cálida y evoca un pasado vivo y habitable, no solemne ni distante.



En el Museo de Artes Decorativas, la iluminación con fuertes claroscuros y contrastes, resalta las colecciones como protagonistas del relato, como "joyas" de la exhibición.



En la sala Biodiversidad terrestre del Museo Regional de Atacama, se instaló una iluminación dinámica, que recrea un día en el desierto -del amanecer al atardecer- creando una atmósfera especial para cada visita.

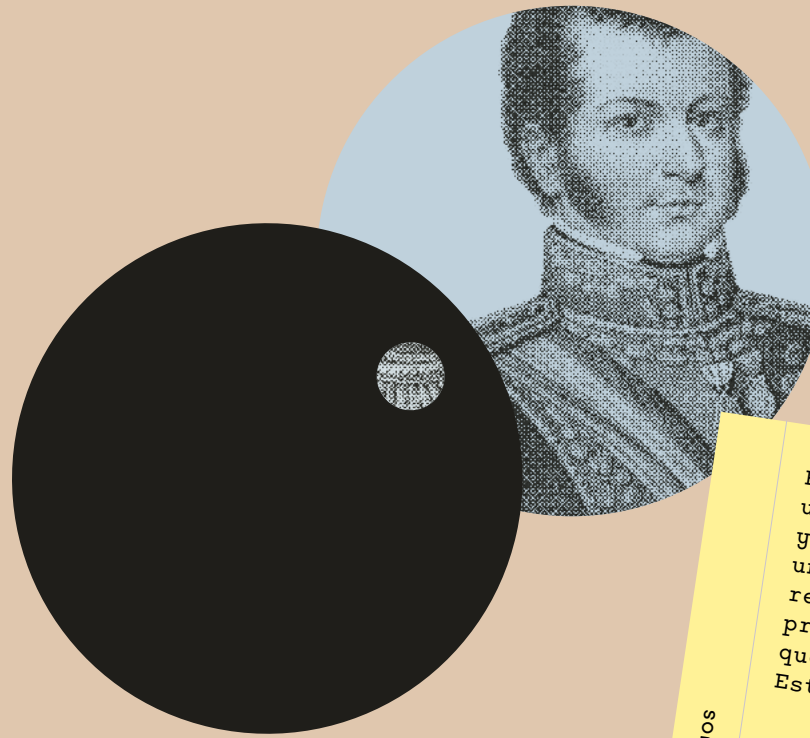
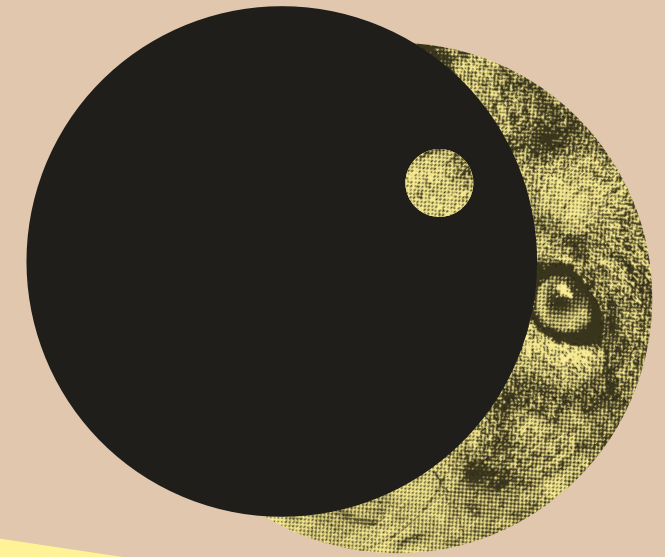


En el Museo Mapuche de Cañete, la iluminación azul, junto al *wampo* — embarcación tradicional— y la imagen de una ballena, evocan la continuidad de la vida después de la muerte. La luz azul simboliza el mar y el mundo espiritual que lo habita.



La iluminación puede ser también un recurso interactivo, como este "fuego" creado en base a luz en el Museo Mapuche de Cañete.

3



El diseño de estos recursos es una de las tareas más complejas y desafiantes. Estos deben tener un objetivo que complemente o refuerce los contenidos y la propuesta de interacción tiene que tener sentido con la Estrategia interpretativa.

CONSEJOS

Interactivos

Para efectos de este manual, llamamos “interactivos” a aquellos recursos pensados para acercar los contenidos de manera didáctica, utilizando distintos medios: tecnológicos, mecánicos o sensoriales, y que invitan a un mayor análisis, observación o cuestionamiento de los temas de la muestra.

Los interactivos permiten profundizar en algunos contenidos y ofrecer otras puertas de entrada, que apelen a las distintas formas de aprendizaje o edades.



Museo Arqueológico de La Serena

Sugerencias útiles

- Establece los **objetivos del recurso** y a quién está dirigido.
- Revisa cada uno con un **enfoque de accesibilidad**. ¿Es adecuado para personas ciegas o sordas? ¿La altura es apropiada para una persona en silla de ruedas o para las infancias?
- **El movimiento es clave para las infancias** y puedes incorporar elementos que lo promuevan, como seguir huellas de animales o pistas entre salas, siempre inspirándose en la colección y los contenidos.
- Diseña pensando en la **seguridad, limpieza y mantención de la muestra**, así como en los posibles costos de reparación de los interactivos.
- Procura que la interacción sea lo más **intuitiva posible**. Si requiere una acción específica, incorpora instrucciones claras.
- **Ojo con las tecnologías**. Lo que hoy parece moderno, en un par de años se puede ver desactualizado.
- **¡Vuelve a lo análogo!** Puzzles, álbumes de fotos o visores tipo *view master* cautivan a todas las edades.
- **Solicita respaldos y garantías** con los proveedores, considera licencias y autorizaciones de uso.
- Si vas a incorporar elementos como códigos QR o aplicaciones digitales, asegúrate de **mantenerlos vigentes** y que haya una **buena conexión** a internet en sala.
- En caso de interactivos que necesiten materiales como papel o lápiz, considera cómo **se van a reponer**.

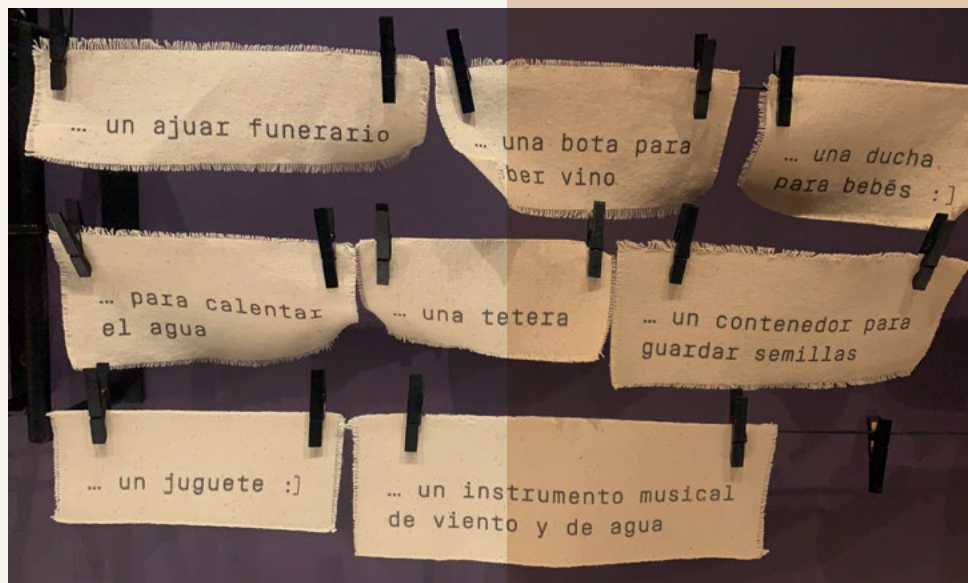


Interactivos, algunos ejemplos

Digitalizar e imprimir contenidos en 3D hace que la exhibición sea más accesible, como esta escudilla Diaguita impresa que facilita la comprensión de su iconografía para personas ciegas.



En el Museo Arqueológico de La Serena un interactivo invita a observar e interpretar las colecciones. Dentro de la vitrina se incluyeron respuestas de visitantes de un ejercicio previo de participación, que facilita el acercamiento y prolonga el acto interpretativo.

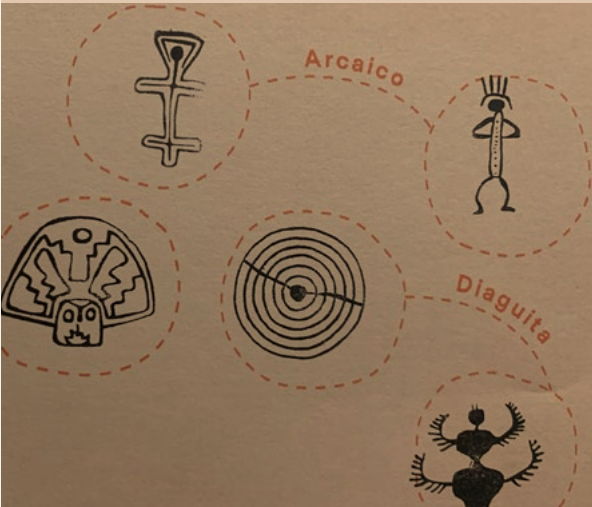


En el Museo Regional de Atacama, un rompecabezas invita a los visitantes más pequeños a descubrir las placas tectónicas mediante el juego.



Interactivos,
algunos ejemplos

Interactivos inspirados en la búsqueda del tesoro invitan a recorrer la muestra con un propósito. En el Museo Arqueológico de La Serena, el desafío consiste en encontrar las estaciones de arte rupestre y timbrar una tarjeta que queda como recuerdo, prolongando la experiencia más allá de la visita.



Este recurso en el Museo Regional de Aysén invita a descubrir los remedios caseros de los primeros colonos que llegaron a la zona, reforzando el mensaje central de la épica de poblar y habitar el territorio.



En el Museo de Historia Natural de Valparaíso los interactivos profundizan los contenidos, permitiendo tocar distintos tipos de piel y conocer las adaptaciones de algunos animales.



En la sala Historia reciente del Museo Regional de Atacama, los audios incorporados relevan la memoria local a través de distintas temáticas: leyendas y canciones vinculadas a la minería, uso de objetos tradicionales, recuerdos de infancia, discursos políticos, derechos humanos, entre otros.

Los interactivos ofrecen una oportunidad para conectar con las emociones. En el Museo Regional de Aysén se invita al público a escribir sus propios recuerdos o historias personales asociadas al emblemático puente Presidente Ibáñez en una maqueta que lo representa.



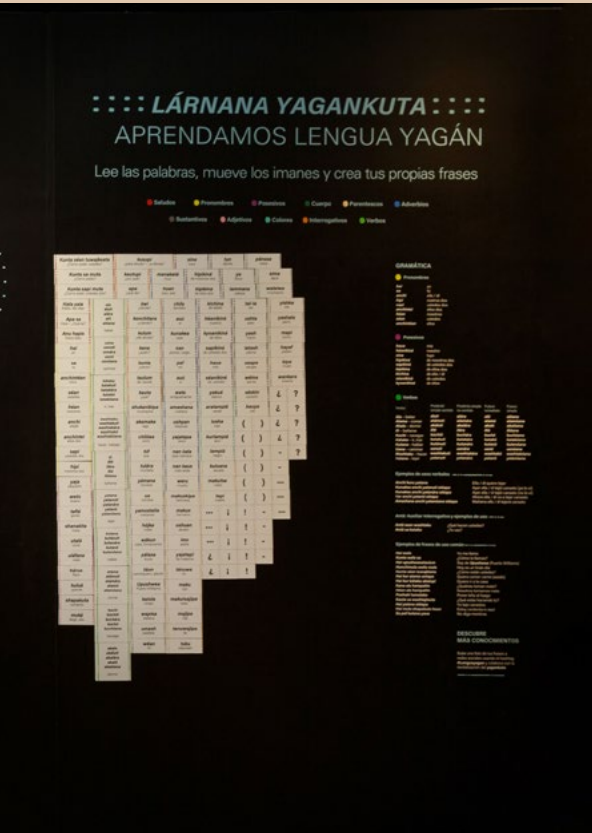
Para fomentar la participación, muchas veces es mejor proponer alternativas de respuesta. Considera también quién estará a cargo de recopilar los votos y qué se puede hacer con la información recabada.

En la imagen, un interactivo del Museo Arqueológico de La Serena que invita a observar e interpretar el uso de unas piedras talladas del período Arcaico.



Las pantallas táctiles permiten profundizar los contenidos y mostrar de manera dinámica temas que pueden parecer complejos.

Para el Museo Regional de Atacama se desarrolló una aplicación que superpone mapas coloniales del territorio sobre cartografía actual, permitiendo navegar en detalle y relacionar la representación histórica con la geografía presente.



En el Museo Territorial Yagan Usi, se incorporó un interactivo que, de manera lúdica, invita a conocer y combinar palabras de la lengua yagankuta, para crear nuevas oraciones y contribuir así a visibilizar y valorar esta lengua originaria.

4

CONSEJOS

El trabajo con colecciones, especialmente para el montaje, requiere de personas que tengan estudios en conservación y conocimientos de las distintas materialidades y cuidados.

Colecciones: las grandes protagonistas

En esta etapa, cuando los objetos ya están seleccionados y documentados, el trabajo se concentra en su preparación para la muestra. El montaje debe colaborar con la comunicación de los contenidos y contemplar soportes con criterios de conservación y seguridad de las piezas.

FICHA OBJETO EXHIBICIÓN

Nº INVENTARIO

5532

prendedor de cobre

Deposito 1 Caja 24
15 A

EJE

TEMA AL QUE CORRESPONDE

Molle

SUBTEMA AL QUE CORRESPONDE

Cosmovisión. Ornamentación sacra

OBJETOS QUE ACOMPAÑAN

Medidas

Alto 4 cms.

Ancho 1,9 cms.

Espesor 0,1 cms.

Peso

4 grs.

RANGO DE IMPORTANCIA

FICHA OBJETO EXHIBICIÓN

Nº INVENTARIO

14246

OBJETO

Punta Proyectil

UBICACIÓN

Rotonda

caja 34

EJE

TEMA AL QUE CORRESPONDE

Molle

SUBTEMA AL QUE CORRESPONDE

Tecnología, cacería terrestre y marina

OBJETOS QUE ACOMPAÑAN

MEDIDAS

alto 3,9 cms.

Ancho 2,4 cms.

Espesor 0, 5 mms.

PESO APROXIMADO

20 grs.

RANGO DE IMPORTANCIA

FICHA OBJETO EXHIBICIÓN

Nº INVENTARIO

12259

OBJETO

Pipa litica

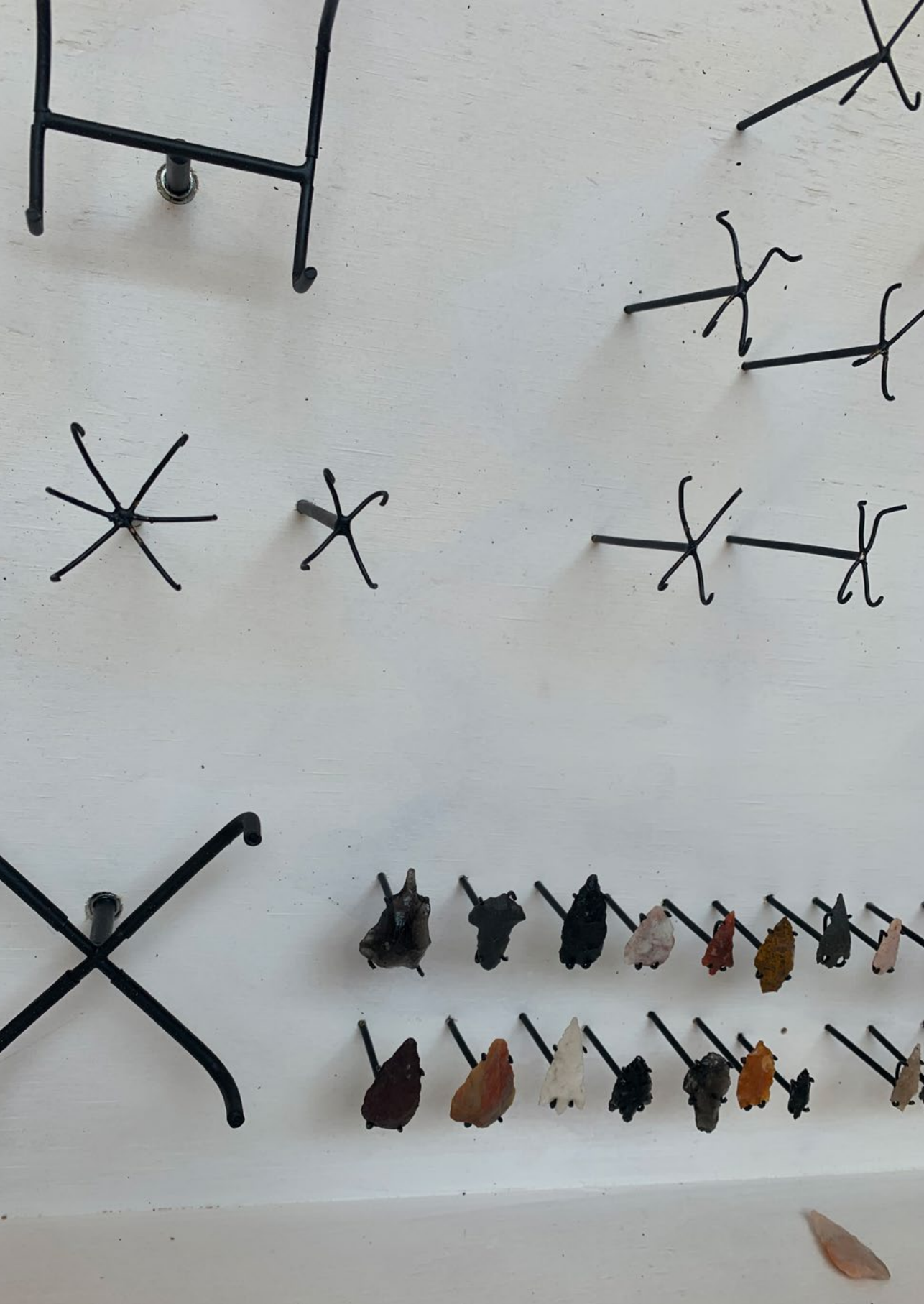
UBICACIÓN

Caja 36

Deposito 1

Nº 98





Buenas prácticas

(montaje)

- Nunca olvides que Chile es un país de terremotos. En lo posible, recomendamos que cada objeto tenga una **sujeción individual**.
- Busca un equilibrio entre firmeza y delicadeza del soporte, para que este **destaque lo menos posible** y el objeto no pierda el protagonismo.
- Usa soportes **inertes e inocuos** en contacto con los objetos, como *tyvek*, papel libre de ácido o telas de pH neutro, para asegurar su conservación.
- **Evita adhesivos permanentes.** Prefiere sistemas de fijación reversibles, como abrazaderas, costuras o soportes mecánicos, que permitan retirar la pieza sin dañarla.
- **Juega con las alturas** de los plintos para dar mayor o menor protagonismo a las piezas.
- Es más seguro disponer los objetos muy **pesados y grandes en la parte inferior** de los mobiliarios. También sugerimos que sean los primeros en montarse.
- Privilegia la exhibición de los **textiles en posición horizontal** o con almohadillas protectoras, sobre todo si tienen elementos decorativos pesados. También establece una rotación periódica para disminuir su exposición a la luz.
- En caso de **exhibir libros, lo mejor es usar atriles** que eviten forzar la apertura para no dañar la encuadernación. Incorpora un sujetador de páginas y procura cambiar las hojas que están expuestas para evitar su deterioro.

Tipos de soporte,
algunos ejemplos

Abrazaderas



Museo Arqueológico de La Serena

Grillas que sostienen
colecciones



Museo de Artes Decorativas



Museo Histórico Dominicano

Atriles para libros



Museo de Historia Natural de Concepción

Tarimas o plintos



MOBAT

Rieles y cables

Soportes
con argollas



Museo de Historia Natural de Concepción

Bandejas



Museo Territorial Yagan Usi



Museo Mapuche de Cañete

El montaje también comunica

La ubicación de las colecciones en la muestra depende de los contenidos y objetos con los que se relaciona. El montaje mismo, es decir, la manera en que se disponen en cada mobiliario, puede ser también un medio para reforzar estos mensajes.

La distribución de los objetos sobre un mapa que indica el lugar donde fueron encontrados, colabora a transmitir de manera entretenida y eficaz los contenidos de la Sala Secano, del MOBAT.



En el Museo Regional de Aysén se instaló un apero de caballo sobre una estructura de fierro que representa cómo las piezas se disponen sobre el animal.



Si se busca destacar el interior de un objeto, es conveniente ponerlo a baja altura, con un soporte adecuado. En la imagen, una cerámica Ánimas del Museo Arqueológico de La Serena.



El soporte puede colaborar a entender el uso de un objeto o su forma original. En este caso, del Museo Territorial Yagan Usi, la estructura metálica que sostiene el fragmento de balsa, recrea la embarcación.

El montaje también comunica

En el Museo Arqueológico de La Serena se utilizaron distintas capas de profundidad, destacando a los objetos protagonistas en un primer plano, mientras que el resto acompaña como personajes secundarios.



En el Museo Regional de Atacama, las puntas de proyectil se montaron formando “nubes de piedras” que invaden la vitrina y los textos. Esto busca reforzar el mensaje del uso intensivo de esta herramienta en tiempos prehispánicos. Este mismo recurso se repite en los diferentes periodos, dando una señal de continuidad.



Los objetos únicos tienen un atributo de valor relevante, pero exhibir varios objetos similares puede ser también interesante en una muestra.

En el MOBAT, por ejemplo, el marco del Acta de Independencia tiene un lugar protagonista y en torno a él se organizó toda una sala. En el mismo museo se montaron decenas de estribos sobre un muro de la sala Valle, dando cuenta del uso extendido de este objeto en la región.

Réplicas de aves simulando estar en vuelo contribuyen a dar cuenta de la envergadura de estos animales. Las colecciones de especies reales, taxidermizadas, fueron dispuestas en vitrinas para preservarlas y reforzar su carácter patrimonial.

Con el montaje también se pueden recrear espacios, como una antigua sala de clases a partir de escritorios escolares, parte de la colección del Museo de la Educación Gabriela Mistral.

Las distintas especialidades contribuyen, cada una desde su experiencia, a planificar y concretar de mejor manera el proyecto. Con esto la exhibición queda lista para abrir a público. Los consejos para su gestión y evaluación serán revisados en el cuaderno N.º 4.

Ejercicios museográficos

- ① Imprime, recorta y pega los objetos emblemáticos de tu exhibición.
Identifica una paleta de colores ↓

- ② Describe un interactivo que permita acercarse a los contenidos o a las colecciones a través del tacto, el olfato o el oído ↓

③ ¿Qué forma tiene la pieza más compleja o frágil de tu exhibición? Dibuja dónde instalarías su soporte ↓

④ Escribe los acuerdos más importantes que deberían guiar a los equipos de trabajo ↓

Ministerio de Cultura de Colombia. (2014).

Buenas prácticas en la planeación, diseño
y comunicación museográfica. Bogotá:
Corcas Editores Ltda.

Blais, A. (1995). Text in the Exhibition Medium.

Québec: La Société des Musées Québécois.

Simon, N. (2010). The Participatory Museum.

Santa Cruz, CA: Museum 2.0. 2010.

