

# INFORME FINAL

Trabajo Final de Graduación en modalidad Proyecto



**Universidad Nacional, Costa Rica**  
Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística- CIDEA  
Escuela de Arte y Comunicación Visual  
110208 – Licenciatura en Arte y Comunicación Visual

## **Caos ante el abismo:**

Una experiencia inmersiva basada en las obras pictóricas de Julio Escámez.

### **Trabajo Final de Graduación en modalidad Proyecto**

Para optar por el grado de Licenciatura en Arte y Comunicación Visual con los énfasis en Diseño Ambiental y Diseño Gráfico.

#### **Presentado por:**

**Jessica Jiamin Gao.**  
Cédula: A00148151  
jiamin.gao@est.una.ac.cr

**Laura María Alfaro Salas.**  
Cédula:118060223  
laura.alfaro.salas@est.una.ac.cr

**Manuel Antonio Fernández Vargas.**  
Cédula: 305080267  
manuel.fernandez.vargas@est.una.ac.cr

#### **Tutora:**

**MA. Marta Rosa Cardoso Ferrer.**  
marta.cardoso.ferrer@una.cr

#### **Asesores:**

**M. Sc. Wilfredo Bustamante Rodríguez.**  
wilfredo.bustamante.rodriguez@una.cr

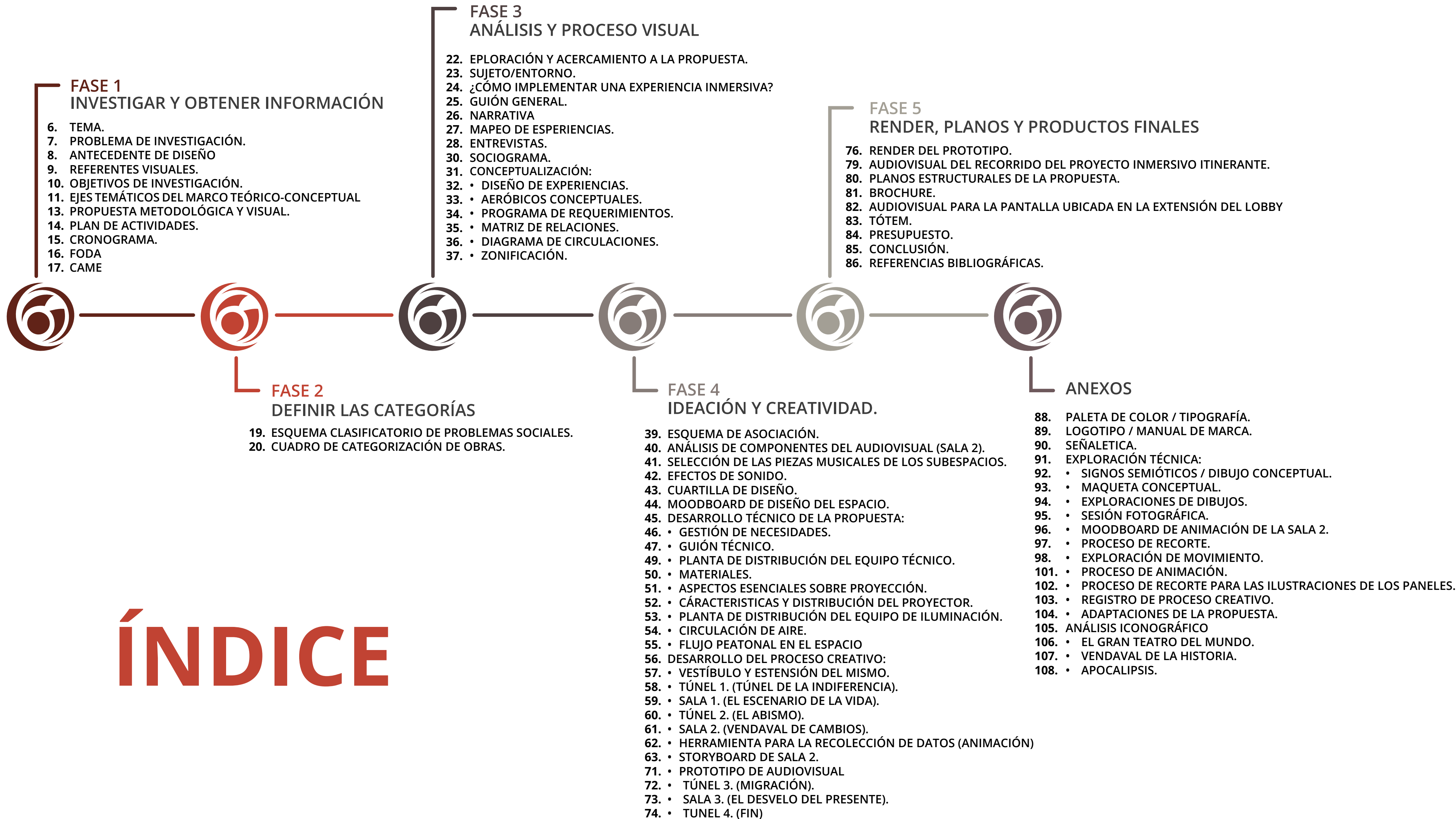
**Dr. Phil. Yamil Hasbun Chavarría.**  
yamil.hasbun.chavarria@una.cr

**2023**

# Ante el Abismo

Una experiencia inmersiva basada en las  
obras pictóricas de Julio Escámez





# ÍNDICE

FASE 1

# INVESTIGAR Y OBTENER INFORMACIÓN



## TEMA

**Problemas sociales que se visibilizan en obras seleccionadas de Julio Escámez.**

### **Resumen y justificación del tema.**

Este proyecto busca diseñar una exhibición experimental para la visibilización de los problemas sociales que son objeto de profunda crítica en la obra pictórica del artista chileno Julio Escámez a través de una impactante riqueza plástica que se identifica en las piezas de gran formato de la colección homónima donada por el artista a la Universidad Nacional, Costa Rica. El propósito del proyecto es redimensionar la obra de este creador, utilizando recursos tecnológicos contemporáneos que permitan a las personas participantes en la muestra ahondar en el contenido social de las mismas. La iniciativa consiste en la creación de un espacio multimedia itinerante, con el fin habilitar un entorno reflexivo donde el arte es empleado con una función tanto de agente difusor como de un recurso de exposición y denuncia de problemas sociales que aborda el artista; los cuáles continúan vigentes al día de hoy contribuyendo al conocimiento artístico y cultural del público, “permitiendo añadir enlaces que hagan la lectura de la obra más comprensible” (Robles G 2017) a partir de la implementación de herramientas del diseño multidisciplinar como eje principal de la comunicación visual, mediante la generación de estímulos perceptivos basados en las obras seleccionadas; se considera que además, el empleo de los elementos de espacialidad permiten trascender la bidimensionalidad de las obras y potenciar el diálogo con ellas a partir de experiencias de interacción derivadas del uso creativo de herramientas tecnológicas. Por otra parte, se constituye como una propuesta de interés para entidades como EACV, CIDEA, UNA, el Centro de Gestión del Acervo Artístico de la UNA, la Embajada de Chile y el Museo de Arte Costarricense; debido a que contribuye a la preservación y difusión del valor artístico, cultural e ideológico de la obra de Julio Escámez; viendo en el arte “un medio esencial del desarrollo de la conciencia humana” Escámez J. (1996).

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo diseñar un espacio multimedia itinerante que permita la visibilización de los problemas sociales identificados en la obra pictórica de Julio Escámez, utilizando un enfoque de diseño multidisciplinar?

### Definición y formulación del problema de investigación.

Entender las situaciones sociales que provocan las continuas crisis de nuestro tiempo, permite identificar los problemas sociales que constituyen amenazas para el equilibrio natural y humano, es una forma de empatizar con las dificultades que vivimos como colectivo a nivel local, regional y global, debido a que se encuentran muy enlazados con nuestros contextos sociales. Por otro lado, la extensa obra pictórica de Julio Escámez mantiene un lenguaje expresivo que representa escenas cargadas de un fuerte contenido social; siendo una obra desarrollada en base a un realismo social que deviene de su propia experiencia de vida. Asimismo, es importante resaltar que su patrimonio "resume la idea del arte revelador de la realidad" (Oliva, M. 2018. p13).

Por consiguiente, se observa en la obra de Escámez la oportunidad de potenciar estos discursos críticos para la consolidación de espacios de diálogo y reflexión. Por lo que, para la construcción de una narrativa coherente es necesario realizar una selección de obras en base a una categorización de los problemas sociales, que permita elegir tres de ellas (considerando la complejidad conceptual de las mismas). Asimismo, a partir del Diseño Multidisciplinar (Gráfico y Ambiental) se propone la exploración de herramientas tecnológicas que permitan resaltar escenas en las que se muestran determinados problemas sociales, empleando de esta manera medios de comunicación digitales (como la animación y la proyección sobre superficies) e impresos a partir de la edición y complementado a su vez con la iluminación para enfatizar detalles concretos de las obras; con la finalidad de permitir la consolidación de un diálogo fluido entre las imágenes, el usuario y el espacio, resignificando la experiencia de observar una obra de arte. Cabe destacar que para su desarrollo también se considera importante la proyección de rutas de evacuación y de espacios accesibles para personas con diferentes capacidades, como un método de garantizar tanto la seguridad como la inclusión en el espacio.

## ANTECEDENTES DE DISEÑO

### “Origen Mágico: difusión de los pueblos indígenas a través de la museografía lúdica e interactiva” (2019).

Fue creado con la finalidad de difundir las expresiones culturales de los ocho pueblos indígenas costarricenses y su vínculo con el legado del arte precolombino a un público enfocado en niños. Siendo de importancia para este proyecto por su propuesta metodológica, en la cual se hace un análisis espacial (recorridos y circulaciones) de los posibles lugares a intervenir, posteriormente contempla las necesidades del público meta por medio de herramientas participativas; además de la conceptualización por medio de elementos simbólicos para crear un guión museográfico (tomando en cuenta las expresiones culturales para extraer elementos visuales), sustentado desde la museografía didáctica e interactiva, con énfasis en el carácter lúdico y multisensorial; mostrando fundamentos teórico-metodológicos del diseño interdisciplinario, proceso de diseño participativo.

#### Imagen extraída de:

Documento de Origen Mágico: difusión de los pueblos indígenas a través de la museografía lúdica e interactiva. Seminario de Graduación, Universidad Nacional, Costa Rica.



### Mapping: Luz, sonido, espacio y percepción [TFM] (2013). Universidad Politécnica de Valencia, España.

Este trabajo final de maestría fue desarrollado por Elgorriaga I. en España, corresponde a un documento que estudia el desarrollo del mapping en la actualidad como una alternativa de la pantalla tradicional. Por lo que responde a una fuente precisa que nos permite comprender los procedimientos y el alcance de esta técnica como una disciplina híbrida y de convergencia social entre el mundo físico y digital. La misma es de nuestro interés debido a que explica y brinda recomendaciones para la proyección de imágenes en superficies tridimensionales, en donde se esclarecen los procesos metodológicos para abordar un proyecto de este tipo, desde la preproducción (planificación) la producción (animación) a la post producción (edición, ajuste de vídeo), así como la recomendación de programas y equipo técnico necesario para desarrollar el trabajo en cada una de las fases.

### Museografía didáctica interactiva (2005). Editorial Ariel, S.A. Barcelona.

Museografía didáctica interactiva desarrollada por un colectivo multidisciplinar de la Universidad de Barcelona (Santacana J, Serrat N, Hernández F, Font E, Fernández R, Sospedra R, Serra R, Fernández M, Busquets J, Martínez B, Asensio M, Elena Pol, 2005). Este documento abarca desde “una reflexión teórica sobre la museografía didáctica, sobre sus características y su función” (Santacana J, et al. 2005) hasta las didácticas desde el museo, el diseño de exposiciones y sus respectivas técnicas expositivas. Este antecedente nos aporta concretamente el concepto y los principios del tipo de museografía que nos interesa aplicar en este proyecto: la museografía didáctica interactiva. Además, si bien se plantea que “los museos y los espacios de presentación del patrimonio constituyen factores esencialmente dedicados a la instrucción de los ciudadanos de un país y a la educación popular” (Santacana J, et al. 2005); se propone extender estos recursos teóricos a nuevos espacios. Entendiendo que toda intervención espacial debe de tomar en cuenta los principios de la museografía con el fin de asegurar su efectividad como sistema de comunicación; brindándole a los usuarios de todas edades experiencias de aprendizaje; desde los más jóvenes e inexpertos hasta investigadores que buscan recursos o fuentes que sirvan como insumos para sus labores.

### Exposición “El Bosque interior” (2006). Madrid, España.

“El Bosque interior” fue dirigido por la comisaria Susana Blas Brunel e inaugurado por primera vez en la primavera de 2006 durante el día Internacional de los Bosques, en el gran Museo de la Ciudad de Madrid. Esta consiste en una exposición itinerante que alberga un total de trece artistas cuyo interés recae en la espiritualidad y “abordan el concepto de alma, permitiendo que las emociones desborden el entendimiento; dejando al espectador que se abandone a las evocaciones, visiones y simbolismos que las piezas le sugieran” (González, S, 2015). El proyecto itinerante ha tenido un largo recorrido en los últimos 10 años por todo España; visitando un total de 40 pueblos y ciudades de España. Además, según González, S. (2015), se propone explorar distintas formas de espiritualidad por medio de pinturas, dibujos, fotografías, piezas de esculturas y videos. Bosque interior es un antecedente de nuestro interés para desarrollar este proyecto ya que posee el carácter de ser una exposición itinerante, lo cuál nos permite entender el funcionamiento de cada de sus piezas modulares así como sus mecanismos de instalación y montaje en los diferentes espacios. Otro aspecto, que se debe rescatar de este proyecto es su empleo de distintas herramientas para lograr experiencias sensoriales en los usuarios que visiten la exposición.

#### Imagen extraída de:

<https://www.photoalquimia.com/blog/el-bosque-interior/>





## REFERENTES VISUALES

### “Tutankamon. La exposición inmersiva” (2023).

“Tutankamon. La exposición inmersiva” es una exhibición caracterizada por el uso del arte digital y se encuentra ubicada en el MAD (Madrid Artes Digitales), un centro de exposiciones ubicado en Matadero, Madrid de España. Por medio de la utilización de recursos tecnológicos y audiovisuales, le ofrecen al público un viaje al Antiguo Egipto; mostrando toda la historia del nacimiento de los faraones. La exposición cuenta con diferentes salas, las cuáles abarcan desde actividades interactivas hasta salas de realidad virtual con el propósito de sumergir al espectador en el contexto del Antiguo Egipto. El espacio del MAD utilizado posee aproximadamente 2000 m<sup>2</sup> así como pantallas de 1200 m<sup>2</sup> y realidad aumentada para facilitar la visita de la tumba de Tutankamon en tamaño real y el disfrute de los tesoros. Esta exposición es de nuestro interés debido a su ordenamiento y funcionalidad espacial; el planteamiento de diversas salas para diferentes propósitos así como del uso de las herramientas digitales para lograr la animación en dicho lugar. Cabe enfatizar la importancia del uso de los equipos y dispositivos tecnológicos en la exposición, los cuáles contribuyen a una mayor inmersión de la experiencia con un enfoque interactivo y didáctico. Para efectos de nuestro proyecto pretendemos hacer uso de dichas herramientas digitales para el tratamiento del espacio, no obstante también se propone la implementación de estructuras y volúmenes tridimensionales interactivos a nivel meso y micro dentro del espacio como parte de la exhibición con el propósito de lograr una mayor experiencia inmersiva e interactiva.

Imagen extraída de:

<https://www.elmundo.es/metropoli/arte/2023/02/16/63eb57a8e4d4d8806c8b45bb.html>



### Data-verse 1. Art Biennale (2019).

En esta exhibición, el compositor y artista electrónico japonés Ryoji Ikeda, emplea la codificación de datos para la composición de un espacio inmersivo, donde muestra diferentes imágenes alusivas a la ciencia y tecnología integradas con la música electrónica y efectos de sonido, de manera que el espacio permite al visitante sumergirse en una experiencia que apela a las emociones y sentidos del espectador. Por lo que, para nuestro proyecto nos interesa estudiar el empleo que se le dió al audio alineado con el movimiento proyectado para potenciar los aspectos perceptivos y emotivos de la instalación, esto con el fin de generar un espacio multisensorial y coherente, que le permita al público involucrarse en el recorrido. Sin embargo, a diferencia de este proyecto se propone la creación de un ambiente más inmersivo y sensorial.

Imagen extraída de:

<https://clotmag.com/oped/on-ryoji-ikedas-data-verse-trilogy-by-daniel-mackenzie>



### Apocalipsis de Nuestro Tiempo. (2014) Costa Rica.

Este recurso audiovisual desarrollado por la cineasta costarricense Ishtar Yasín, corresponde a una lectura sobre las pinturas de gran formato de Julio Escámez originalmente ubicadas en su Casa- Taller, en las que las transiciones son acompañadas por música clásica, resaltando las atrocidades sociales derivadas del modelo capitalista e industrial que el artista critica en sus obras. Este referente nos interesa debido a que permite estudiar las alternativas de movimiento y la adaptación de la obra a nuevos formatos, con el fin de articular una narrativa fácil de interpretar, de manera que se favorezca un acercamiento a la obra por parte de una audiencia no especializada en arte. Sin embargo, a diferencia de este referente nuestro proyecto propone el desarrollo de un espacio inmersivo, dándole vida a la obra utilizando técnicas de animación digital, así como la inclusión adicional de efectos de sonido, para generar una experiencia más envolvente.

Imagen extraída de:

<https://vimeo.com/92988202>

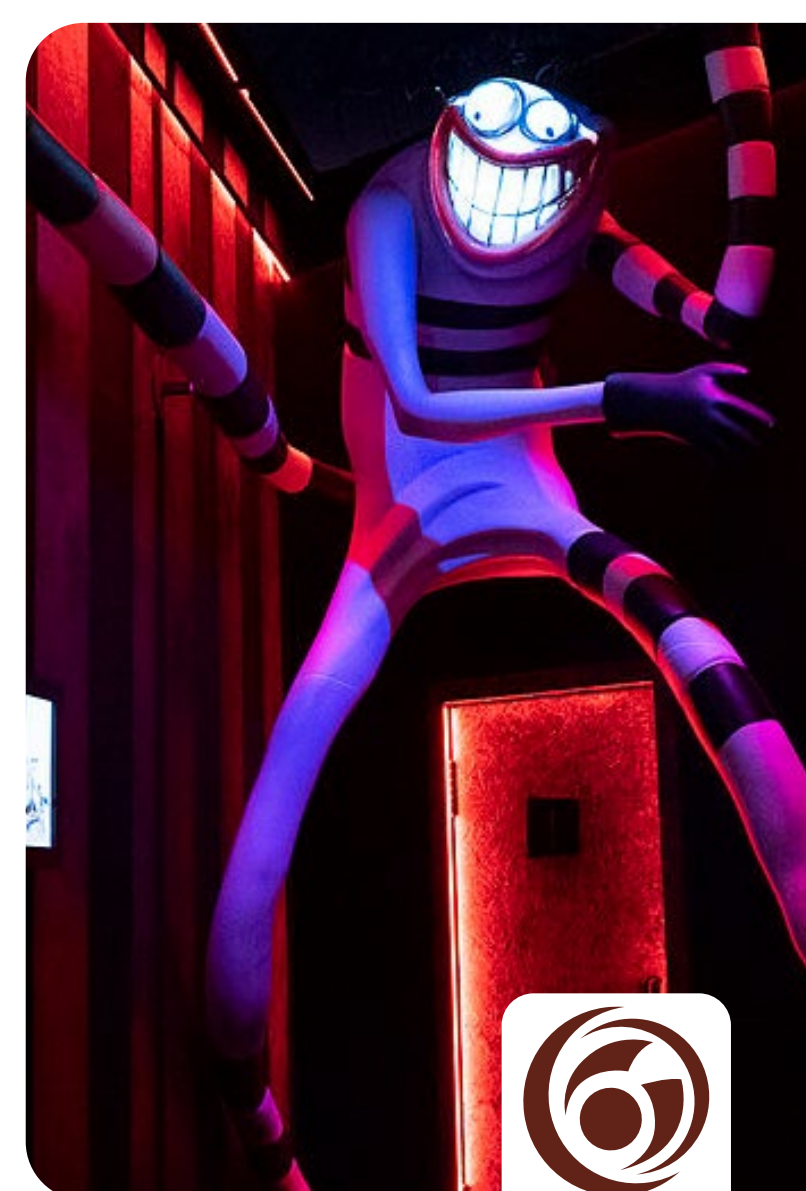


### Tim Burton, el laberinto (2022).

Esta exhibición interactiva de Tim Burton desarrollada en Madrid, busca mostrar su trayectoria artística a partir de maquetas, esculturas, videos y proyecciones basados en las películas, jugando con los aspectos tétricos y extravagantes de su obra, desarrollada a partir de diferentes salas que forman un laberinto en alusión a su proceso creativo; que nos muestra una forma de generar un recorrido inmersivo e interactivo. Por lo que, este proyecto es de nuestro interés, debido a que genera una experiencia didáctica e implementa una señalética informativa referente a curiosidades, datos o detalles de las temáticas tratadas. Sin embargo, a diferencia de este referente, nuestro proyecto no necesitará de un gran número de salas expositivas, debido a que a través de las herramientas multimedia se puede cambiar la ambientación de un único espacio.

Imagen extraída de:

<https://www.expansion.com/directivos/2022/09/29/63347419e5fdea270b8b4674.html>



# OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

## Objetivo General.

**Diseñar un espacio multimedia e itinerante que visibilice los problemas sociales identificados en obras pictóricas de Julio Escámez pertenecientes a la colección de la Universidad Nacional, Costa Rica desde un enfoque de diseño multidisciplinar.**

## Objetivos Específicos.

- 1-Elaborar un instrumento de categorización de datos que permita la identificación de los problemas sociales en la obra pictórica de Julio Escámez.
- 2-Definir la estructura narrativa y el contenido del proyecto a partir de la aplicación del instrumento de categorización para el análisis de las obras seleccionadas.
- 3-Definir los recursos tecnológicos y herramientas digitales para la generación de un espacio multimedia, interactivo y didáctico.
- 4-Diseñar una obra interactiva e itinerante para que se adapte a diferentes espacios expositivos.



# EJES TEMÁTICOS DEL MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL

## Problemas sociales.

El eje temático para la elaboración de este proyecto, son los problemas sociales, los cuales son definidos en el libro Problemas sociales y problemas de Programas Sociales Masivos del académico Francisco Suárez (1989) como “una condición que afecta a un número significativamente considerable de personas, de un modo considerado inconveniente y que según se cree debe corregirse mediante la acción social colectiva” (Suárez, F. 1989, p1). El autor plantea que Latinoamérica está permeado de diferentes tipos de “cuestiones” sociales problematizadas, los cuáles el autor antes mencionado se refiere a este concepto como, “necesidades y demandas socialmente problematizadas”, las cuales se dan a conocer por medio de herramientas de comunicación visual donde se muestra el dramatismo del problema, generando grupos de presión (movimientos sociales), provocando el debate al tipo de política social a formular. Es importante mencionar que no todos los problemas sociales se convierten en cuestiones sociales problematizadas por lo que es posible que existan un sin fin de problemas sociales a los que no se les presta atención.

Dentro de las tipologías de los problemas sociales categorizados por Suarez, se pretenden abordar en este proyecto los conceptos de Carencialidad, Vulnerabilidad, Participación social, Problemas sociales vinculados a la Identidad, Calidad de vida y Problemas de desviación social, los cuales van a ser de fundamental importancia para el desarrollo de una herramienta que ayude a facilitar el proceso de selección de las obras pictóricas del artista Julio Escámez que serán utilizadas para la exposición inmersiva y que además visibilizan la desigualdad social. La situación social de América Latina se singulariza por acentuadas inequidades que genera impactos desfavorables en diferentes áreas, “se limita el mercado interno, afecta la productividad, efectos negativos en el sistema educativo, perjudican la salud pública, potencian la pobreza y favorecen la exclusión social” (Kliksberg, B. s.f. p180), por lo que esto evidentemente perjudica a las familias con recursos limitados y cada vez se les hace más difícil acceder a sus necesidades básicas desarrollando tanto a corto como largo plazo nuevas y diferentes necesidades que pueden crearse.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se pretende desarrollar una propuesta de comunicación visual (espacio multimedia itinerante) que visibilice los problemas sociales que, en Latinoamérica y Costa Rica no evaden esa realidad. Por lo que, se pretende abordar el tema por medio de la obra pictórica de Julio Escámez, un artista latinoamericano (origen Chileno) el cuál según Zamora A. (2018), parte de su obra se caracteriza por abordar la temática de los problemas sociales. La propuesta visual de este artista es el resultado de sus experiencias de vida, las cuales son empleadas en diferentes manifestaciones artísticas, donde expone sus preocupaciones e

inquietudes con respecto a la sociedad de un tiempo determinado. Además, la producción de obras se ve afectada e influenciada continuamente por el entorno que rodeaba al artista; transformándose en una figura que plasma y transmite mensajes contra los sistemas de poder que manipulan las masas; cuyo enfoque social parte de sus preocupaciones por los cambios sociales, económicos y ambientales.

## La espacialidad y las interacciones multimedia.

El arte se desarrolla de forma relacional debido a que se nutre de las interacciones humanas dentro de un determinado contexto social, donde de acuerdo con Ávila, M. (2007. p8) la organización espacio-temporal de las diferentes sociedades interviene en su representación, y al igual que el diseño, se adapta a los cambios de la actualidad. En el caso del presente proyecto se busca desarrollar una experimentación relacionada con la obra de Escámez, empleando como soporte las herramientas multimedia; que, como su nombre lo indica, emplean varios canales simultáneamente para el desarrollo de una estrategia audiovisual, implementando la sinestesia para la creación de una experiencia a nivel de espacialidad que involucra al espectador y lo integra dentro de la experiencia.

En este aspecto, para el proyecto se resalta la importancia de generar un relato narrativo que mantenga al público interesado en la información expuesta, siendo una herramienta práctica que involucra tanto el arte como la tecnología y que puede ser aplicado desde un espacio controlado a nivel de proyección. En este caso estamos hablando de la intervención de un espacio por medio de herramientas digitales que emplea la sinestésica para el desarrollo de un entorno multimedia con fines académicos y destinado a un público más amplio. Cabe resaltar que actualmente en Costa Rica se pueden encontrar experiencias multimediales principalmente en museos, donde a través de pantallas y bocinas de audio se puede obtener una interacción directa con el público; dejando de ser solamente espectador.

## La experiencia inmersiva a través del desarrollo tecnológico.

Los entornos digitales y las herramientas tecnológicas ofrecen una gran variedad de formas de interacción, facilitando el acceso a la información e interviniendo en la manera en la que percibimos los datos. Siendo, la inmersión, (de acuerdo con la Rae) la acción de introducir o introducirse en un ambiente determinado, por lo que un entorno inmersivo corresponde a “un estado psicológico proporcionado a través de estímulos sensoriales, que ‘trasladan’ al observador a una escena envolvente distinta de su entorno físico” (Ferrer, M. 2009). Esta experiencia se desarrolla como una forma de

adaptación a las nuevas necesidades del usuario en cuanto al desarrollo de una sensación más duradera que según Gilmore J y Pine J (1999) apela a los valores intangibles que desde la economía de experiencias han cobrado una mayor relevancia en el mercado actual. Sin embargo, se debe de considerar que para su desarrollo es necesario la creación de un lenguaje que, como comunicadores nos permita generar una experiencia que pueda ser percibida desde varios sentidos. De acuerdo con Guy, J. (2008) la tecnología nos abre un abanico de posibilidades para la comunicación e interacción a partir de un diálogo entre el espectador y el objeto, siendo el creador un intermediario indirecto que conecta estas dos realidades.

Asimismo, para que exista una interacción, debe de haber una respuesta. “Los avances tecnológicos actuales permiten la creación de espacios de inmersión que invitan al espectador a interactuar con una realidad híbrida, de elementos virtuales y reales” (Restrepo, A. 2010). Desarrollada a partir de una imagen ficticia relacionada con la parte perceptiva y psicológica del espectador ejerciendo un nuevo rol más activo. “De forma que el espectador deviene interactivo de un espacio-lenguaje que permite la experiencia sensible e inteligible” (Restrepo, C. 2010). Asimismo, como lo explica Restrepo C. (2010), la condición tanto espacial como inmersiva no es ajena al arte. Las asociaciones generadas de la sinestesia pueden propiciar un espacio inmersivo, cuya utilidad ha trascendido al ámbito artístico para extenderse a nuevas configuraciones del lenguaje, por lo que, estos “elementos adquieren una significación diferente al exigir de ellos una dimensionalidad distinta”, (Oliva, M. 2018, p142). De este modo se generan nuevas propuestas que exploran el contacto entre el arte y la tecnología, permitiendo nuevas formas de inmersión que atraen a diferentes tipos de público.

Por ende a través del abordaje de estos contenidos dentro del proyecto, se pretende hacer uso de la tecnología para el desarrollo de un espacio inmersivo, por medio de los elementos digitales e impresos (pantallas, impresiones en vinil, proyecciones en superficies, iluminaciones artificiales) además de la integración del elemento sonoro para el desarrollo del espacio; para lo que se recomienda “despojar de sus propios atributos temporales y así hacer posibles las relaciones con las formas visuales” (Oliva, M. 2018, p.142), generando un diálogo sinestésico entre ellas con el fin de desarrollar un entorno sensorial que aporte una sumersión del sujeto en el entorno propuesto, potenciando un escenario interpretativo para que el espectador pueda darle un sentido propio a su entorno.

## Inclusión del videoarte como herramienta de discurso audiovisual.



La propuesta de acercar la obra de Escámez al videoarte permite enlazar la tecnología y la pedagogía, por medio de la inclusión de herramientas digitales para el desarrollo de un medio visual que agiliza la comunicación y el proceso de enseñanza; con la finalidad de aproximar la obra y propiciar el interés en un público amplio; por lo que es considerada “como uno de los mejores medios para desarrollar un proyecto pedagógico desde la imagen en movimiento” (Sorrivas N, 2015). Por lo tanto, el desarrollo de un discurso audiovisual funciona como una herramienta expresiva, que promueve el pensamiento y la participación del usuario; por ende corresponde a un aspecto de interés para el proyecto debido a que habilita un espacio de divulgación de la obra; así como de reflexión, y denuncia de los problemas sociales que se evidencian en su discurso.

## La Narrativa visual adaptada a los nuevos soportes digitales.

El arte y las herramientas tecnológicas pueden convivir en una simbiosis que, con la aparición de nuevos soportes digitales genera un espacio de interacción más cercano. No obstante, es necesario implementar una serie de pautas narrativas para guiar al espectador a través de lo que estamos mostrando, en el caso de las artes visuales “la narrativa visual estudia las formas de transmitir mensajes con imágenes, ya sean en movimiento, únicas o en colecciones” (Ruiz, J. & Casona, C. 2017). Por lo que, se comprende que la narrativa “es un modelo universal que podemos manipular para crear vehículos eficaces de comunicación” (Skolos N. & Wedell T, 2012, p89). Siendo necesario estudiar el acento o punto focal para reforzar las jerarquías y conseguir un equilibrio tanto visual como narrativo, el cual utiliza como base principal un comienzo, un interludio y un final, siendo el comunicador el encargado de guiar al receptor durante este recorrido. Los usos de la narrativa van más allá de lo visual. Para el desarrollo del presente proyecto se propone el empleo del Storyboard y planteamientos creativos por medio del diálogo entre imágenes para la construcción narrativa interpretativa; generando un discurso desde la mirada de los creadores; pero que a la vez deja un espacio amplio para que el espectador estimule su imaginación y cree sus propias interpretaciones.

## Museografía didáctica interactiva como instrumento de aprendizaje.

Es posible comprender el espacio museográfico como un lugar de comunicación en el que se transmite y se recibe información, ya sea por medio de una exhibición de carácter permanente, temporal o itinerante. Por lo que, para efectos de este proyecto y a partir de la definición de Santacana J, et al. (2005) se entiende como “el conjunto de técnicas museográficas destinadas a un objetivo común: facilitar o permitir la interrelación o la relación activa entre el visitante y el objeto a visitar” (Santacana J, et al.

2005), comprendiendo de esta manera que los elementos de la exhibición requieren de la participación activa y pasiva del usuario; a partir del uso de sus sentidos así como de los distintos mecanismos físicos, mentales y emocionales. En el caso de las exposiciones itinerantes, están diseñadas con el objetivo de “presentarse en varios lugares, para seguir un itinerario” (López, F. 1993), de modo que, en cuanto a su construcción deben ser con materiales de características ligeras, fáciles de transportar, de ensamblar e instalar. Este tipo de exhibiciones son adaptables a todo tipo de entornos; ya sean en museos, centros educativos, casas de culturas, plazas entre otros, es decir, son consideradas exposiciones viajeras que pueden tener o no un recorrido establecido.

Por otro lado, la presencia de diferentes tipos de estimulación como la auditiva, táctil y visual en un espacio controlado por herramientas digitales aumenta la curiosidad, la concentración y el deseo de aprendizaje según lo expresado por Illescas, Z. y Carrión, D. (2011), entendiendo la multisensorialidad como “estímulos que favorecen la maduración del sistema nervioso, permitiendo mejorar y entrar al individuo en contexto con su ambiente, es un aprendizaje a largo plazo con motivación interna” (Illescas, Z. y Carrión, D. 2011). Cabe mencionar que, el concepto de interactividad, de acuerdo con Santacana (2005), se enlaza esencialmente con la interpretación; transformándose en un tipo de traducción del ambiente en el que se encuentran. Por lo que, se pretende que nuestra propuesta fomente el pensamiento lógico en los usuarios que se ubican en él por medio de diferentes estimulaciones sensoriales e interactividades en objetos; brindándoles el espacio para generar conclusiones propias.



# PROPUESTA METODOLÓGICA Y VISUAL

## Principios metodológicos.

En cuanto a las metodologías a implementar para el desarrollo del proyecto, se propone una primera fase basada en investigar y obtener información con respecto a los problemas sociales y las obras pictóricas de Julio Escámez, en la segunda fase se busca definir los temas a tratar, por medio de una tabla de categorización para enfatizar el contenido de los problemas sociales dentro su obra y dar inicio con la conceptualización a partir de herramientas como el aeróbicos conceptuales, diagrama de experiencias y el moodboard de diseño. En la tercera fase se busca empatizar con el público y profundizar en el tema a partir de entrevistas con personas especializadas o que tuvieron un contacto con Escámez. Asimismo se pretende sistematizar los requerimientos del espacio por medio de un programa de requerimientos; en el cuál se identifican, planifican y ordenan los elementos requeridos para el espacio a intervenir. La cuarta fase consiste en la generación de ideas a partir de bocetos, lluvia de ideas, dibujos conceptuales, maquetas y el desarrollo de guiones, así como otras herramientas para generar narrativas (storytelling y storyboard). Finalmente la quinta fase consiste en el desarrollo de una muestra de animación, así como del prototipado a partir del modelado y renderizado de estructuras tridimensionales. Cabe resaltar que para su desarrollo se va a realizar con el apoyo de metodologías de diseño, como el Design Thinking (como una metodología centrada en el usuario y que contribuye a orientar la acción de acuerdo a sus necesidades) y el Doble Diamante (el cual tiene como objetivo la formulación de procesos creativos concisos y transparentes).

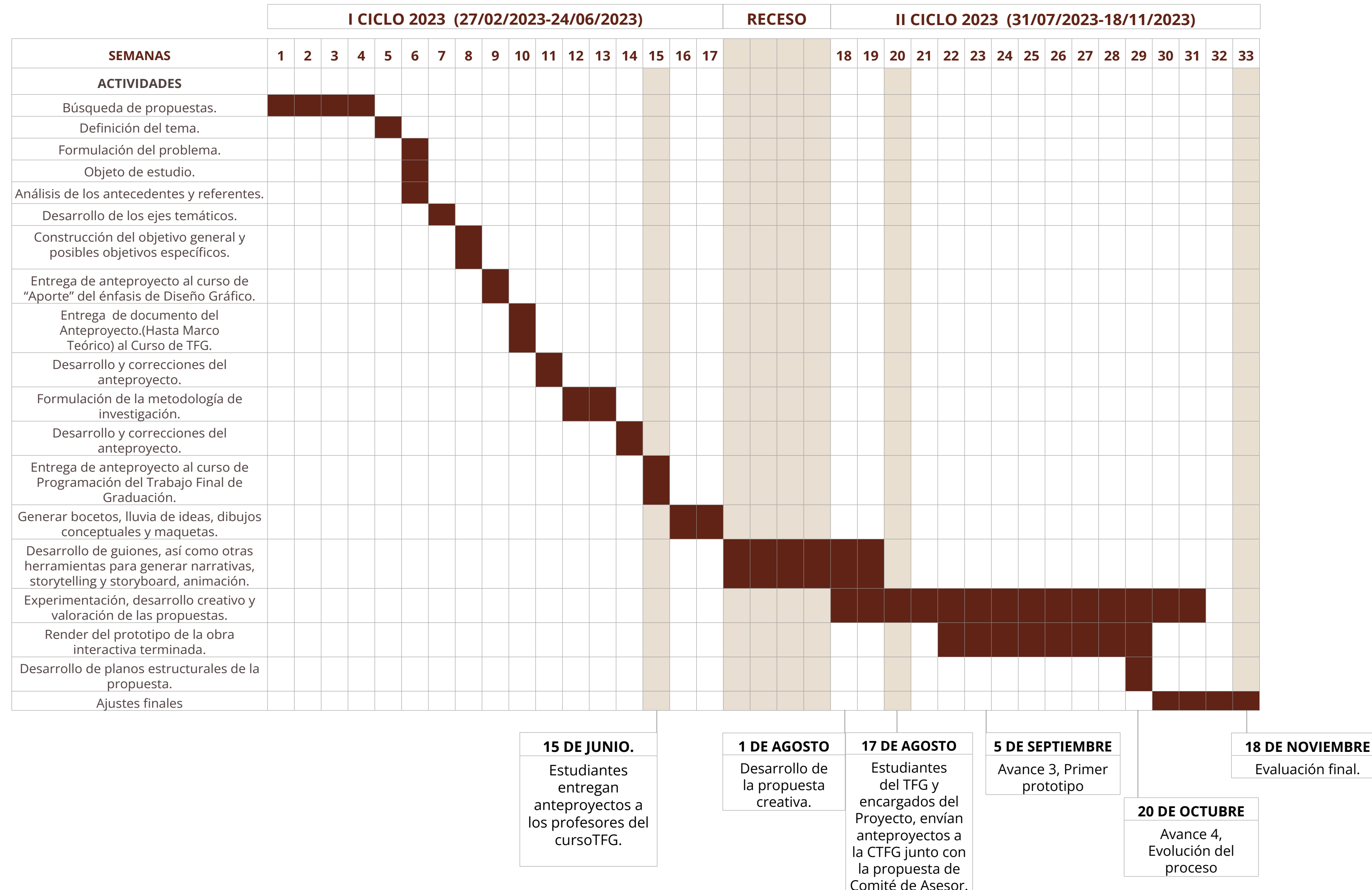


# PLAN DE ACTIVIDADES

Objetivo	Etapa	Actividad
1- Elaborar un instrumento de categorización de datos que permita la identificación de las problemáticas sociales en la obra pictórica de Julio Escamez.	Primera fase	1.1. Recopilar información y analizar sobre los problemas sociales en la obra de Julio Escamez.
2- Aplicar el instrumento de análisis a las obras seleccionadas para definir la estructura narrativa del proyecto.	Segunda fase	<p>2.1. Elaborar el instrumento de clasificación de los problemas sociales (tabla de categorización).</p> <p>2.2. Realizar un análisis iconográfico de las obras restauradas que pertenecen a la colección de la Universidad Nacional, Costa Rica</p> <p>2.3. En base a la tabla de categorización, realizar la clasificación y selección de tres de las obras de Julio Escámez</p> <p>2.4 Definir por medio de un diagrama el tipo de experiencia que se emplea en el espacio.</p> <p>2.5 Desarrollar un árbol del concepto para precisar y organizar conceptos e ideas relacionados al tratamiento del espacio.</p> <p>2.6 Elaborar un moodboard de diseño para visualizar de manera más concreta la propuesta de diseño.</p>
3- Investigar recursos tecnológicos y herramientas digitales para la generación de un espacio multimedia, interactivo y didáctico.	Tercera fase	<p>3.1 Elaborar un programa de requerimientos del espacio.</p> <p>3.2 Realizar entrevistas a personas especializadas en el tema de interacciones multimedia.</p> <p>3.3 .Hacer trabajo de campo (visitar laboratorios, talleres y estudios).</p>
4- Diseñar una obra interactiva e itinerante que se adapte a diferentes espacios expositivos para la visibilización de los problemas sociales presentes en las obras de Julio Escamez.	Cuarta fase y Quinta fase	<p>4.1. Generar bocetos, lluvia de ideas, dibujos conceptuales y maquetas.</p> <p>4.2. Desarrollo de guiones, así como otras herramientas para generar narrativas, storytelling y storyboard, animación.</p> <p>4.3. Fase de experimentación, desarrollo creativo y valoración de las propuestas.</p> <p>5.1. Render del prototipo de la obra interactiva terminada.</p> <p>5.2. Desarrollar planos estructurales de la propuesta.</p>



# CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES



# FODA

## FORTALEZAS

### Características y habilidades internas

- Es un espacio que permite visibilizar un enfoque social a través del arte.
- Es un espacio que involucra al espectador.
- Aprovechamiento de herramientas digitales
- Investigación de conceptos para el desarrollo de las propuestas visuales.

## OPORTUNIDADES

### Características y habilidades externas

- Medio diferente de acceso a la información.
- Contribuir a la preservación y difusión del valor cultural.
- Es una propuesta que despierta el interés en instituciones gubernamentales (Tanto de Chile y como Costa Rica.)

## DEBILIDADES

### Dificultades y limitaciones internas

- Apoyo y presupuesto insuficiente para el desarrollo.
- En el grupo no hay ninguna persona especializada en programación.
- Falencia en conocimientos técnicos de dispositivos de proyección o sonoro.

## AMENAZAS

### Dificultades y limitaciones externas

- Competitividad en el mercado con respecto a las propuestas inmersas
- Desarrollar una propuesta no le interesa al público
- La propuesta no es adaptable a diferentes espacios
- No todos tienen la misma capacidad lectora de obras





# CAME

## CORREGIR

### Nuestras debilidades

- Búsqueda de financiamiento (fondos).
- La búsqueda de alguien especializado en programación que pueda apoyar el proyecto.
- Adquirir conocimientos básicos técnicos para el desarrollo de la propuesta visual.

## MANTENER

### Nuestras fortalezas

- Posibilitar la reflexión de contenidos enfocados a problemáticas sociales en las obras de Escámez.
- Propuesta interactiva y participación activa para los usuarios.
- Aprovechar los conocimientos adquiridos en torno a las herramientas digitales y de diseño.

## AFRONTAR

### Nuestras Amenazas

- Diferenciación en el mercado debido al valor intangible de brindar experiencias y conocimientos.
- Generar una propuesta de valor a través de los sentidos y emociones.
- Generar un estudio y propuesta que sea adaptable a diferentes entornos de exhibición.
- Entablar una comunicación simple y directa

## EXPLOTAR

### Nuestras oportunidades

- A través de formas diferentes de acceso a la información atraer y captar audiencias más diversas.
- Propiciar un espacio de visibilización de la propuesta artística de Julio Escámez.
- Ampliar el alcance de la propuesta para obtener una mayor difusión.
- Las posibilidades de capacitaciones implementar cursos orientados al aspecto técnico del videomapping y creación de guiones en exhibiciones inmersivas.



FASE 2

# DEFINIR LAS CATEGORÍAS



De acuerdo con Suárez, F. (1989) en el documento Problemas sociales y problemas de programas sociales masivos, los problemas sociales pueden ser clasificados como:

Tras realizar la clasificación y el análisis de obra se subrayaron los ejemplos de las categorías que más se repetían en las obras de Escámez (de forma directa) Resaltando las categorías de Participación social, problemas vinculados a la identidad y desviación social. Siendo estas las temáticas que se van a resaltar. Cabe aclarar que categorías como carencialidad, vulnerabilidad o calidad de vida se encuentran presentes pero se van a pasar a un segundo plano, ya que se pueden suponer de manera lógica por el contexto (por ejemplo si hay sistemas de privilegio se sobrentiende que hay pobreza).






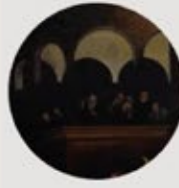
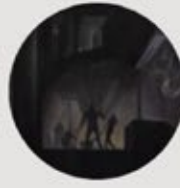




Esquema clasificatorio de Problemas Sociales	
Categoría	Ejemplo
<p><b>1. Carencialidad:</b> Factores que pongan en peligro la supervivencia del ser humano.</p>	<p>Necesidades de alimentación, vivienda, vestimenta, atención de la salud, desnutrición infantil, déficit habitacional, <b>pobreza</b>.</p>
<p><b>2. Vulnerabilidad:</b> Situaciones de riesgo potencial que pueden cambiar las condiciones de vida de una persona. La situación de menores abandonados, como la de los ancianos y todos los otros problemas que puedan poner en peligro las bases de supervivencia física, social o cultural.</p>	<p>Desempleo , adicción, situaciones de abandono (niños, ancianos y minorías), minusvalidez, drogadicción</p>
<p><b>3. Participación social:</b> Participación que afecta las necesidades de sociabilidad. Es decir, determinados sistemas de privilegio que vulneran principios de equidad o formas de participación.</p>	<p><b>Discriminación</b> (social, de género, racial, religioso, enfermedad) <b>exclusión, migración forzosa, sistemas de privilegio</b>, inserción laboral, alienación</p>
<p><b>4. Problemas sociales vinculados a la identidad:</b> Tiene relación con temas relacionados con el control de grupos más poderosos sobre grupos con mucho menor poder, dando como resultado problemas de desarraigo de grupos migrantes, relocalizaciones poblacionales o los problemas de aculturación forzosa</p>	<p>Desarraigo, aculturación forzosa, <b>presión de grupos más poderosos sobre minoritarios</b>, relocalizaciones poblacionales.</p>
<p><b>5. Calidad de vida:</b> Hace referencia a las necesidades humanas, divididas por Suárez, F. (1989) como el poder realizar actividades gratificantes (laboral y extra-laboral), tener la potestad de elegir ambientes y condiciones de vida, capacidad por ser un factor activo y tener la capacidad de influir. Poder expresar su personalidad. Libertad creativa.</p>	<p>Poder de decisión, <b>calidad de vida, necesidades humanas</b>, insatisfacción con las condiciones de trabajo (bajo salarios, formas de alienación), salud mental, educación, explotación laboral, violencia familiar, analfabetismo.</p>
<p><b>6. Desviación Social:</b> Formas de transgresión a los códigos normativos vigentes en las sociedades, son consideradas indeseables y nocivos (tanto individual como colectivo.)</p>	<p><b>Delincuencia, criminalidad, violencia, corrupción</b>, incesto.</p>













**Cuadro de categorización de obras**

Problemática	Ejemplo	Técnica	Obra	Detalle
1-Participación social 2-Desviación social	1-Migración, sistemas de privilegio, exclusión. 2- Violencia, corrupción.	Mixta sobre tela	 Título: Apocalipsis Año: 2000 Dimensiones: 241.5 x 367 cm.	 1  2  2
1-Participación social 2-Desviación social	1- Sistemas de privilegio 2- Delincuencia, criminalidad, violencia y Corrupción	Mixta sobre tela	 Título: El Gran Teatro del Mundo Año: SF Dimensiones: 200 x 344.5 cm.	 1  2  2
1- Desviación social. 2-Participación social	1-Corrupción 2- Discriminación	Mixta sobre tela	 Título: Gran Vendaval Año: SF Dimensiones: 200 x 344.5 cm.	 1  2











**Cuadro de categorización de obras**

Problemática	Ejemplo	Técnica	Obra	Detalle
1- Desviación social. 2-Calidad de vida	1-Corrupción, Violencia 2-necesidades humanas.	Pintura, Mixta (Témpera y óleo)	 Título: Vendaval de la historia Año: SF Dimensiones: 187 x 338.5 cm.	 1  1  2
1- Participación social. 2-Vinculados a la identidad.	1- Sistemas de privilegio 2-Explotación Laboral.	Mixta sobre papel y tela	 Título: América trágica Año: SF Dimensiones: 197.5 x 268.5 cm.	 1  2
1- Participación social 2- Desviación social 3- Calidad de vida	1- exclusión 2- Violencia 3- necesidades humanas	Mixta sobre papel y tela	 Título: Caballero del oro Año: SF Dimensiones: 202 x 270 cm.	 1  2  3

**Cuadro de categorización de obras**

Problemática	Ejemplo	Técnica	Obra	Detalle
1- Calidad de vida 2- Vinculados a la identidad	1- Poder de decisión, calidad de vida 2- Desarraigo	Mixta sobre papel y tela	 Título: Escena Ritual Año:SF Dimensiones: 75 x 89.5 cm.	 1  2
1-Participación social 2- Desviación social	1-Discriminación (género), exclusión, migración forsoza 2- Violencia, corrupción	Mixta sobre papel y tela	 Título: Gentes: desnudos, poder, carnaval, pobreza Año: SF Dimensiones: 68 x 96.5 cm.	 1  2  2
1-Participación social 2-Carencialidad	1-Migración 2.Déficit habitacional	Óleo sobre tela	 Año: SF Dimensiones: 260 x 210 cm.	 1  1

**Cuadro de categorización de obras**

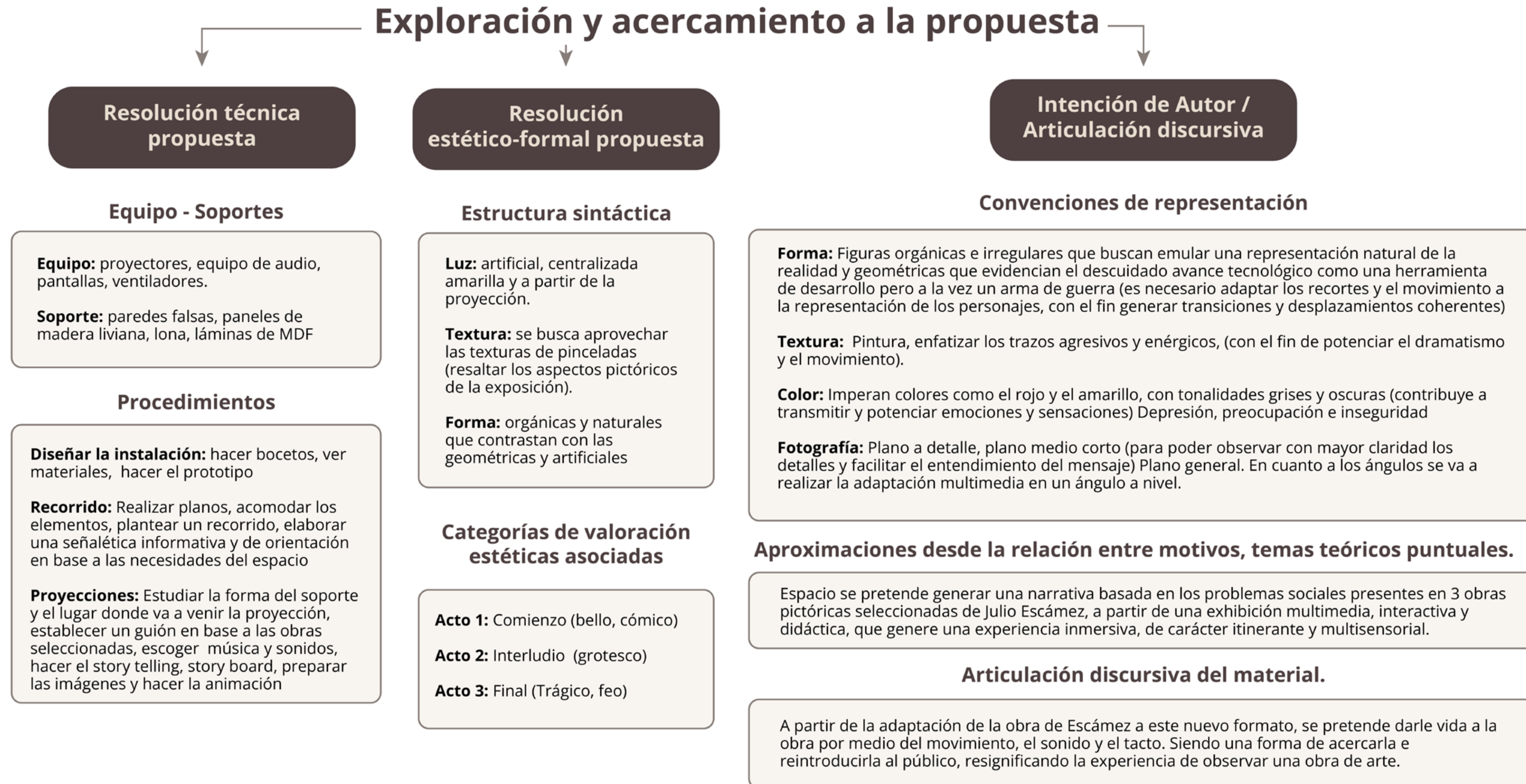
Problemática	Ejemplo	Técnica	Obra	Detalle
1-Participación social 2-Calidad de vida	1-Discriminación 2-Poder de decisión	Óleo sobre tela	 Título: Gente entre la floresta Año: Sfch Dimensiones: 140.5 x 166.8 cm.	 1  2
1- Vinculados a la identidad 3-Desviación social	1- Calidad de vida 3- Corrupción	Óleo sobre tela	 Título: "Tarde de domingo" Año: SF Dimensiones: 140.5 x 166.8 cm.	 1  1  2
1-Participación social 2- Desviación Social	1- Sistema de privilegios 2-Corrupción	Óleo sobre tela	 Título: Visita de la vieja dama Año: 1994 Dimensiones: 204.5 x 188.5 cm.	 1  2

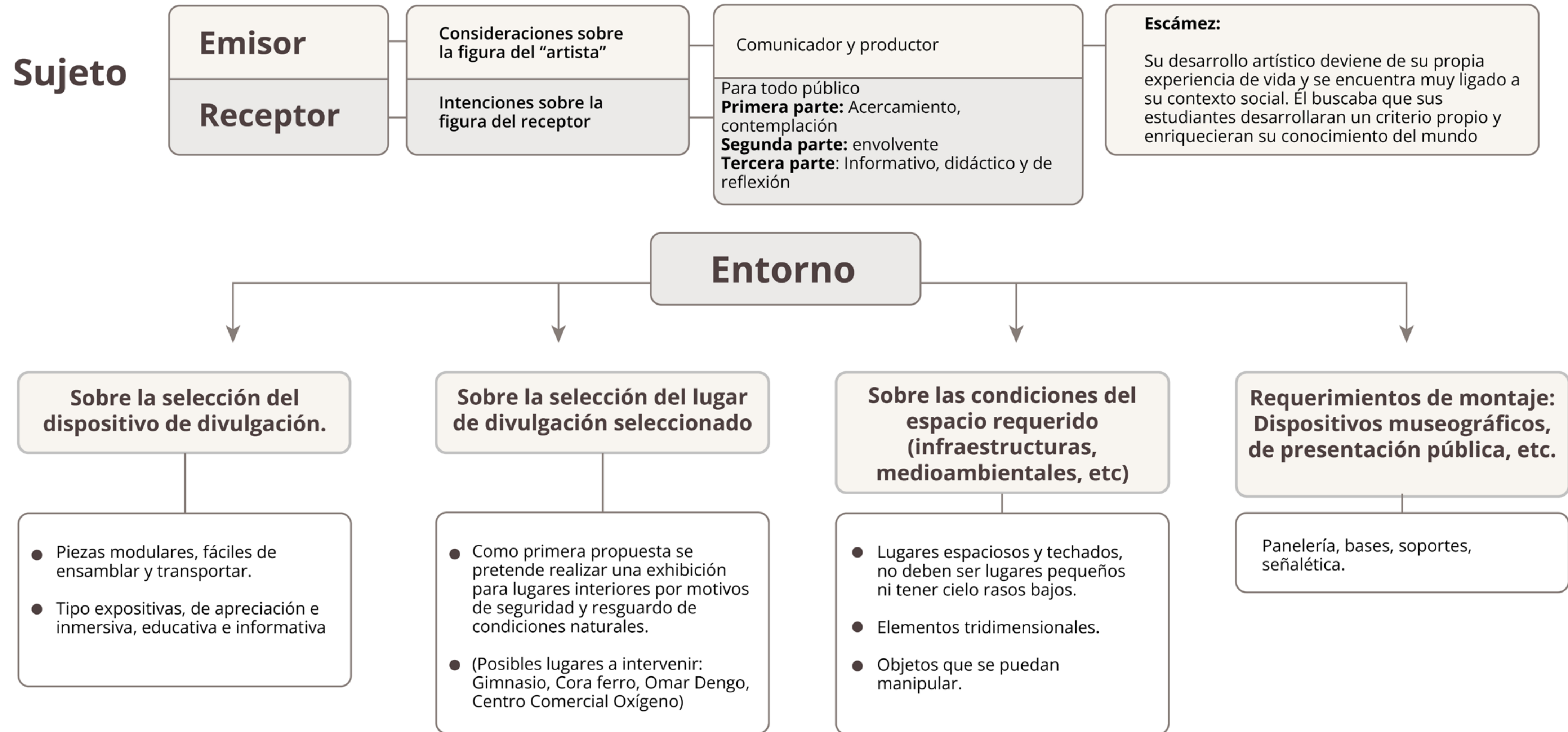




FASE 3

# ANÁLISIS Y PROCESO VISUAL





## ¿Cómo implementar una experiencia inmersiva?

### Medio

- **Para la animación:** Proyección (paredes)
- **Intervención de espacio:** Estructura con características itinerantes y modulares.

### Audiencia

Para todo público

### Ubicación de la Historia

Tanto el recorrido como la narrativa se ubica dentro del contexto de la obra connotando problemas de la actualidad.

### Tono

Pasa de una atmosfera alegre a una más seria y reflexiva

## Idea Base de la Narrativa

Un audiovisual inmersivo, que plantee los problemas sociales presentes en la sociedad, por medio de las obras de Julio Escámez

1. **Función.**
2. **Guión.**
3. **Forma.**

## Estructura Lineal:

La más común, históricamente se alinea con 3 actos donde el acto 1 establece el conflicto, el acto 2 define una búsqueda de soluciones para el conflicto y finalmente el acto 3 establece la solución al conflicto.

Con final abierto





# GUIÓN GENERAL



Fotografías tomadas por Manuel Fernández V



# NARRATIVA

## La presente narrativa plantea la historia que se va a seguir en todos los subespacios que componen la experiencia

### Vestíbulo

El usuario entra a la exposición. Se escucha música clásica en el ambiente. El usuario compra la entrada a la exposición con el encargado del lugar. Se observan 2 displays con diferentes productos (merchandising) relacionado a la temática de las obras de Julio Escámez.

-Productos: pines, tote bags, rompecabezas.

### Extensión del vestíbulo.

Se muestra la frase "Bienvenido al caos"

Se ingresa por una caja que contiene iluminación, haciendo referencia al conocimiento, la abundancia y la alegría.

### Túnel 1: (alegría, fiesta, luz) Temática: El gran teatro del mundo.

El usuario es un personaje dentro de las salas. Introduciéndose al túnel de la indiferencia, un ambiente en el que se encuentra rodeado por personas de la aristocracia, los cuales voltean a otro lado e ignoran por completo al público. Hasta que en la última pared se observa su reacción al interactuar con las acciones que suceden en la siguiente sala.

### Sala 1: Estructura modular. (Sala de espera)

En esta sala el usuario es testigo de un gran festejo, viéndose sumergido en un jolgorio, es un momento de liberación y catarsis. Sin embargo, conforme se va recorriendo y adentrando cada vez más a la sala, las cosas se empiezan a distorsionar, se observan figuras peleando y robando además hay una alta criminalidad que había sido enmascarada por el carnaval, connotando el alto impacto de las decisiones de la burguesía a la cual permanece indiferente. Ya no hay forma de enmascarar los problemas sociales (Enmascarar que?: la corrupción, la violencia, posicionamiento de prestigio, indiferencia, abuso de poder

Los problemas sociales se empiezan a acarrear desde esta sala.

(el señor tirando la comida a otro hombre)  
A mi no me afecta.¿ Y esto en qué te afecta?

Los colores se empiezan a volver más oscuros y tétricos, donde se pueden ver rastros de billetes y sacos de dinero dejados por los ladrones

V.O. "acérquese a la puerta"

### Conector a la sala 2:

Posterior a la salida de la sala 1 para ingresar a la sala 2 se debe transitar por un túnel "conector" en donde interacciona una dualidad entre lo artificial (chatarra) y la naturaleza (aves). Donde el usuario transita por entre las dos.  
V.O. ¿deseas sumergirte en el caos?

### Sala 2 (Sala inmersiva)

Primero se muestra el cielo en donde van a suceder los acontecimientos, mientras ingresa el público a la sala 2. Posteriormente aparece una gran ciudad visualizando su magnificencia la cual se va acercando poco a poco, parece idílica y una ciudad del progreso. Un hombre el cual parece fusionado con la máquina sobrevuela los cielos, él se encuentra por encima de los visitantes.

Resultado de la indiferencia de los problemas provocados. Visibilizar los problemas sociales, primero los problemas relacionados con el sistema social (político, económico) posteriormente como estos generan efectos y consecuencias en la población mayoritaria ( la población popular).

Sin embargo, la ciudad no es lo que parece, a causa de la ambición y el deseo de acumulación de la clase acomodada (corrupción), genera un choque. Estos conflictos causan migraciones forzadas, sin embargo, ya que la ciudad también está en crisis estas personas no son bien recibidas y deben de entregarse, en ese momento nos damos cuenta que la ciudad está sobre los cimientos de una antigua civilización, la cual desaparece tras los cañonazos, son borradas de la historia, junto con su gente.

Dando paso a otra escena de violencia, donde la ambición carcome el espíritu humano, además de las personas que buscan sobrevivir. Se convierte la escena de la ciudad en un torbellino de criminalidad, el cual afecta a todos (sometimiento de grupos). Finalmente, a causa de tanta corrupción, violencia y criminalidad, la fe en el futuro se va apagando, pierde su brillo y se transforma en una esperanza muerta que cae (Trozo de carne).

Como consecuencia de esto aparecen unos ángeles oscuros que desean destruir la ciudad, estos combaten con otros que se oponen a sus ideales. En ese momento se remarca como los políticos y la clase privilegiada devoran la determinación, la libertad y el optimismo del pueblo (el gato atacando a la paloma y el jinete cayendo del caballo) dando paso al fin; al inicio del apocalipsis donde los ángeles recorren el cielo y hacen sonar sus trompetas, dando paso a la destrucción de esta ciudad.

### Conector a la sala 3:

Se avanza por un recorrido obligatorio, el espectador se guía por una luz baja blanca en el suelo que connota un futuro incierto (el público avanza en línea recta, recreando la escena de la migración).

### Sala 3 (apocalipsis)

Al ingreso a la sala 3 (semiabierta) se observa un escenario distópico, donde se presentan los restos de una población sometida, manipulada, e influenciada. Los niños juegan inocentes entre la chatarra sin estar conscientes del conflicto, mientras que la burguesía aísla al pueblo de la ciudad idílica. frente a esta escena se encuentran las que aluden a la migración, se observan despedidas mientras un conjunto interminable de personas avanzan hacia la incertidumbre, manteniendo su esperanza sobre un futuro mejor.

Sin embargo, se retratan escenas de sometimiento, hay mayor presencia de máquinas y armas que se muestran amenazantes hacia el público, desarrollando una interacción a partir de espejos con el que el usuario se puede ver completamente rodeado por este escenario distópico.

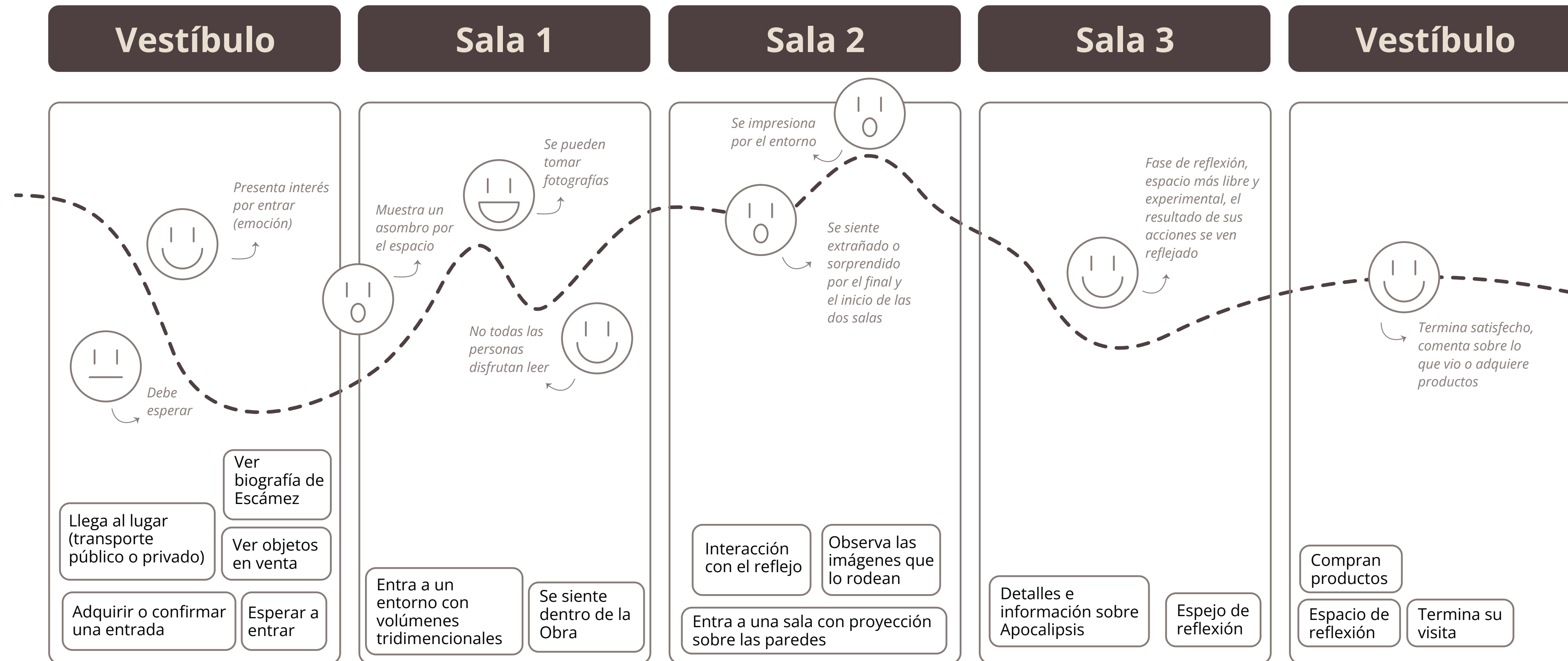
Asimismo, el usuario puede interactuar con un rompecabezas giratorio el cual contiene la biografía de Escámez, interactuando de forma didáctica con el espectador, como una forma diferente de presentar al autor al público. Asimismo, se observa un video planteado a partir de transiciones y planos a detalle en el que se observa el desarrollo creativo de las obras, mediante la muestra de la obra Apocalipsis. Finalmente el usuario es despedido por las miradas directas de la burguesía, que en los ángeles que anuncian el apocalipsis continúan tocando las trompetas, observando en el fondo la escena de un abrazo de despedida, mientras que el pueblo es consumido por la máquina.

Por ultimo, el espectador sale por un tunel negro (espacio de reflexión) que lo conecta nuevamente con la realidad



# MAPEO DE EXPERIENCIAS

Es una herramienta que ayuda a representar gráficamente el viaje del usuario. Muestra las posibles interacciones de la persona con el objetivo de identificar oportunidades. Ayuda a entender mejor las necesidades y deseos del usuario



## Mejoras y aprendizajes:

- Observar productos, las fotografías o imágenes, se puede mantener al público interesado por conocer el interior. Más se debe de conservar el misticismo
- No a todas las personas les gusta leer, por lo que las herramientas de audio corresponden a un buen apoyo que refuerza la narrativa
- Considerando la ventilación de la sala se propone el uso de ventiladores que se integren con la narrativa del vendaval
- Las personas terminan el recorrido con un final abierto y un espacio ideoneo para la reflexión.
- La conclusión de la experiencia. Se pueden obtener souvenirs de la visita (que contribuyen a conservar la intalación y al pago de los trabajadores).



# ENTREVISTAS

## Paula Rojas

### Docente y coordinadora del proyecto Laboratorio Escénico Digital (LED)

Esta entrevista realizada en mayo del 2023 constató en nuestro primer acercamiento directo al mapping y a las proyecciones, en la cual Paula Rojas, coordinadora del proyecto LED (cuyo objetivo principal es el de la investigación), menciona que desde su perspectiva lo interesante de los medios digitales es revivir aquello que no tiene vida, ya que a través de lo digital, se pueden potenciar las narrativas, es decir; materializar algo que antes era invisible.

Comenta que para el desarrollo de una sala inmersiva es sumamente importante conocer el espacio, esto con el fin de poder saber cuantos proyectores se necesitarán, trabajar con la la distorsión trapezoidal y tener una noción aproximada de la cantidad de lúmenes necesarios para trabajar con los colores o la profundidad requerida, así como planificar un centro de mando de acceso restringido (donde se colocan las computadoras). Asimismo, resalta la importancia del orden durante el proceso para la obtención de un adecuado resultado. En cuanto al cuidado del equipo, comenta que entre los mayores riesgos que hay que considerar son el daño por sobrecalentamiento o el robo.

Desde su experiencia menciona que generalmente trabajan en LED trabajan con una resolución de 1080p. A la vez, menciona que lo ideal es tener proyectores iguales, es decir, casi comprados simultáneamente “porque sino uno tiene mucho uso, el otro menos y la vista varía”. Rojas P (2023)

## Diana Zuleta

### Fundadora y Directora del equipo PULSE.

Zuleta D, en la entrevista realizada con respecto a su proceso creativo en un equipo multidisciplinar el 23 de junio del 2023 comenta que con el transcurso del tiempo ha desarrollado un proceso de análisis que se puede numerar en cinco pasos:

1. El espacio físico: comenta que se deben tener claro cuales son las condiciones del espacio, ya que pueden tener muchas variables ¿es un espacio abierto, cerrado, iluminado, con suficiente ventilación para evitar sobrecalentar el equipo? y de esta manera pensar en otras soluciones.
2. El tiempo: generalmente los proyectos tienen poco tiempo de producción, por lo que esto debe de considerarse durante la planificación.
3. Contenido: ¿qué es lo que se desea comunicar a través del espacio? (considerando el tiempo)
4. Nivel de interacción: ¿qué es lo que las personas harán en el espacio? y ¿qué quieren que sientan? (qué energía, reflexión, sentimiento) también influye la finalidad que tiene el espacio.

“A mí me gusta mucho anclar un sentimiento o una necesidad humana a lo que estamos haciendo, porque eso ayuda a que uno no pierda el norte.” (Zuleta D 2023). En este aspecto ella menciona tres niveles:

- A. Contemplativo, la persona se sienta y ve algo (similar a la propuesta de participación pasiva de la sala 1 en nuestro proyecto).
- B. Un segundo nivel más activo es cuando se planifica un recorrido (como el recorrido obligatorio que se observa en la sala dos)
- B. El tercer tipo es cuando la persona ya debe de

interactuar con un objeto (como la sala tres de participación activa)

“A mí me gusta diseñar pensando que no todas las personas están dispuestas a llegar al nivel más alto de interacción. Si ustedes van en diciembre a un Mall que hay un montón de actividades, hay una porción de la gente que están viendo de lejos, hay una porción de la gente que se acerca y toma fotos mientras otra gente que en efecto está participando” (Zuleta D 2023). Asimismo, menciona que si se desea una participación activa por parte del espectador es un indicador, ya sea con texto, auditivo o algo que genere un impulso natural de interacción por el cual las personas sientan curiosidad o deseo de participar.

5. El presupuesto:

Zuleta D (2023) menciona que el proceso es muy intuitivo, donde la sensibilidad del diseñador juega un papel primordial para captar la parte emocional de su audiencia y generar un producto que responda a las necesidades planteadas de la exhibición. Asimismo, resalta la importancia de la narrativa, donde a través de del Experience Mapping genera una herramienta para planificar una historia que deje al espectador con una emoción en específico, de ahí es donde inicia su proceso creativo, genera un Moodboard, la paleta de color y una línea del tiempo, sin embargo recalca que no todos los procesos son iguales, ya que varía dependiendo del proyecto y las personas. Siendo este el punto de partida para la formulación de la idea inicial, la cual en el transcurso del proyecto va madurando.

En cuanto a su papel como parte de directora de

arte e interacción en un equipo multidisciplinario considera que es importante generar propuestas claras a partir del boceto para que los otros integrantes del equipo puedan entenderlo con facilidad y continuar el proyecto a partir de sus conocimientos.

Finalmente las principales recomendaciones que nos dió es definir y dejar completamente en claro el mensaje, los insumos materiales y el público. Una vez terminado este proceso ya se pueden tomar acciones más firmes. Asimismo, para la creación del video nos recomienda adecuar el tamaño del archivo desde el editor de video con respecto al tamaño que corresponde al espacio, para lo que se deben de considerar la cantidad de proyectores necesitamos, la resolución y realizar el cálculo de todas las superficies sobre las que queremos proyectar para saber el tamaño del video, después seguiría el proceso de pruebas y el blending para sincronizar proyectores.

## David Fonseca Mena

### Derechos de autor

De acuerdo con David Fonseca Mena, jefe de asociados de la Asociación de Compositores y Autores Musical (ACAM) en la entrevista realizada el ocho de Agosto del 2023, menciona que generalmente para poder reproducir una canción se debe de contactar y pedir el permiso al autor, a la persona o disquera que tenga los derechos y negociar su uso, después se requiere una “licencia de sincronización” (en caso de su empleo en un audiovisual) o de “exhibición pública”, las cuales son tramitadas por la ACAM. La única excepción al caso es si se emplea con fines educativos.

Sin embargo; si la música es anterior a 1923 (es decir la música comúnmente conocida como música clásica) es reconocida como música de “dominio público” por lo que, es libre de copyright, esto también ocurre después de 70 años de la muerte de su autor, es decir cuando la obra ya no tiene un titular sobre los derechos de la misma. No obstante siempre se deben de reconocer los derechos morales de la autoría, al igual que los derechos conexos (la mención de los intérpretes que ejecutan la pieza).

En lo referente a las obras libres de copyright “no es que son libres en sí, sino que el autor decidió no hacer reclamaciones sobre esa obra. Es por eso que se les llaman libres de copyright, entonces las pueden utilizar sin ningún inconveniente, siempre y cuando esté catalogado como libre de copyright” (Fonseca D. 2023)



## Jasson Granados Retana.

### Productor Audiovisual.

Por medio de una conversación informal, se tiene el acercamiento con el Productor Audiovisual para obtener su opinión y consejos con respecto al formato adecuado para desarrollar el archivo del audiovisual para el las especificaciones que se van a utilizar en la sala 2 (inmersiva), considerando las calidades y pesos del archivo, el productor audiovisual da los siguientes consejos:

- Granados.J menciona que para establecer el formato hay que considerar el concepto de “relación de aspecto” el cual esto se refiere a las proporciones del audiovisual; en donde el menciona que las dimensiones deben ser mas pequeñas pero equivalentes a las medidas que se pretenden proyectar, esto por el peso del archivo, mencionando que, “seria imposible de editar el archivo por el peso”, refiriendose al tamaño de los fotogramas.

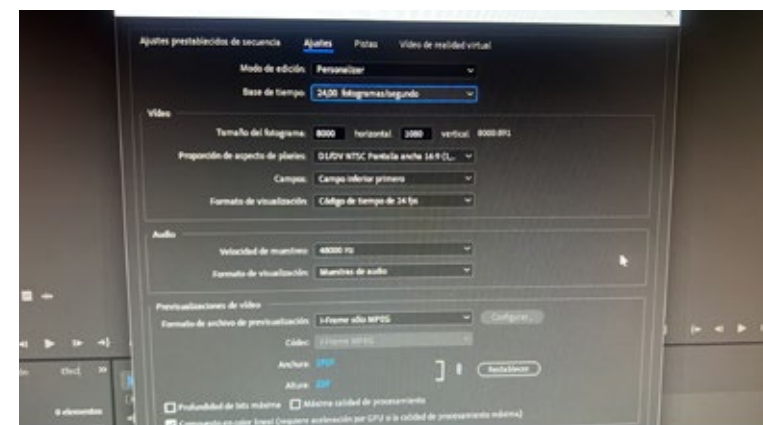


Imagen proporcionada por Jasson Granados Retana, 28/7/2023.

- El productor audiovisual solicita las medidas que el grupo estable para el espacio inmersivo, esto para facilitar las dimensiones del archivo en el software de Adobe Premier, mencionando que las medidas del largo de las paredes son largas (aconsejando que se disminuya las paredes de

16,5 metros de largo).

7 metros de ancho (de la pared mas angosta)  
16,5 metros de largo (paredes largas)  
4,5 metros de alto (alto de las paredes)

Las medidas que se interpretan son el resultado de las mencionadas anteriormente:

Superficie	Resultado	Medidas en Pixeles
Alto de la pared	4,5	450 pixeles (vertical)
El largo de la pared con las 4 medidas juntas	40	4000 pixeles (horizontal)

Mencionando Granados. J que, “Yo diría que sería bueno que fueran como de 16,5 metros entre las 2 largas y 7 la más corta”

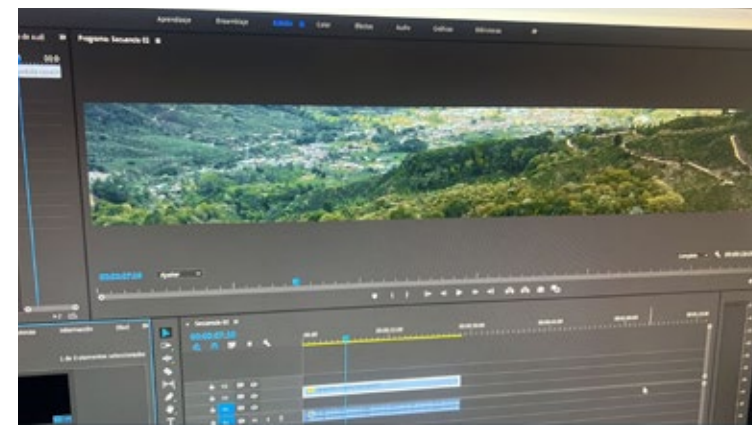


Imagen del formato con las medidas recomendadas por asson Granados Retana, 28/7/2023.

- Los pasos que el Productor Audiovisual menciona que son los adecuados para crear el archivo son los siguientes:

**Paso 1:** al crear la nueva secuencia en el Archivo de Adobe Premier, en ajustes predeterminados se selecciona (HDV 1080p24) el cual esta en la carpeta de HDV.

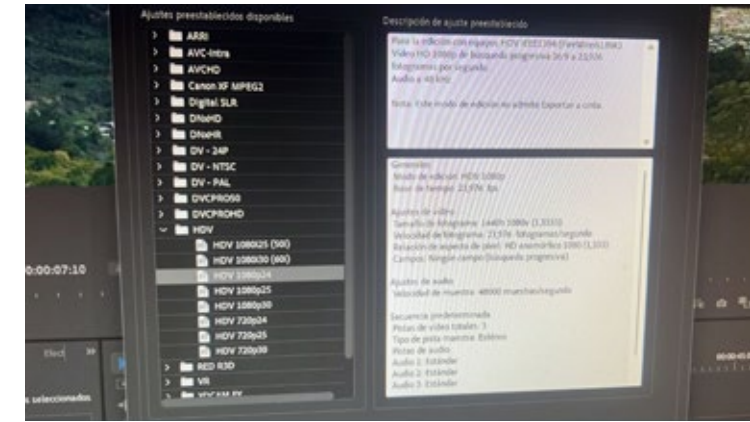


Imagen proporcionada por Jasson Granados Retana, 28/7/2023.

**Paso 2:** en la casilla de “Ajustes” se debe seleccionar en la opción de “modo de edición” la configuración de Personalizar, dando como resultado la opción de cambiar el formato como se considere adecuado.

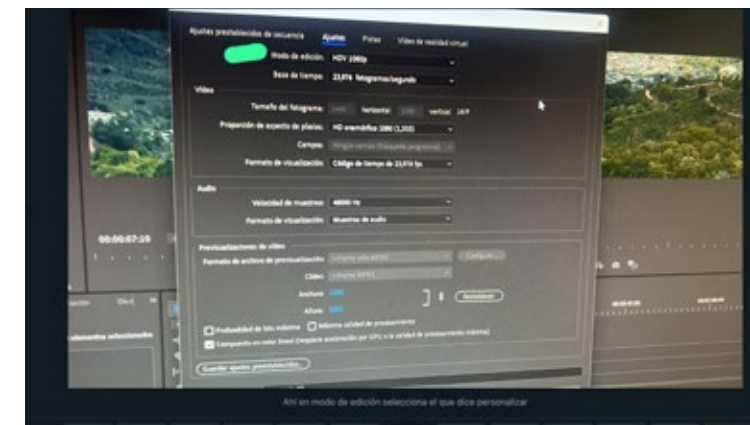


Imagen proporcionada por Jasson Granados Retana, 28/7/2023.

**Paso 3:** mencionando Granados. J que en el tamaño del fotograma las dimensiones serian (16,5 de ancho más 7 son 23,5 m de ancho, entonces pongamos 2350 pixeles de ancho y de alto 4,5 metros entonces pongamos 450 pixeles de alto); es importante recalcar que faltaron las medidas de una cuarta pared, por ende las dimensiones no son 23,5 sino 30,5, pero para temas del ejercicio que se ejemplifica en imágenes se entiende la

transformación de metros a pixeles, siendo el resultado de 3050 pixeles.

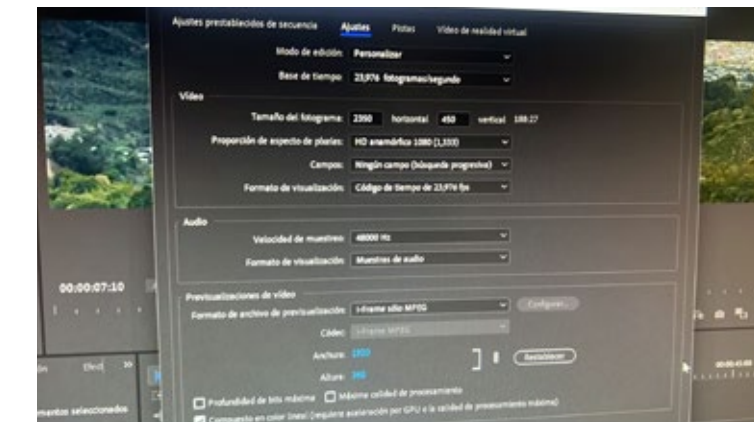


Imagen proporcionada por Jasson Granados Retana, 28/7/2023.

**Dando como resultado este proceso editar con las medidas adecuadas en el timeline de la secuencia creada en Adobe Premier.**

**Paso 4:** Ajuste de velocidad para exportar el archivo.

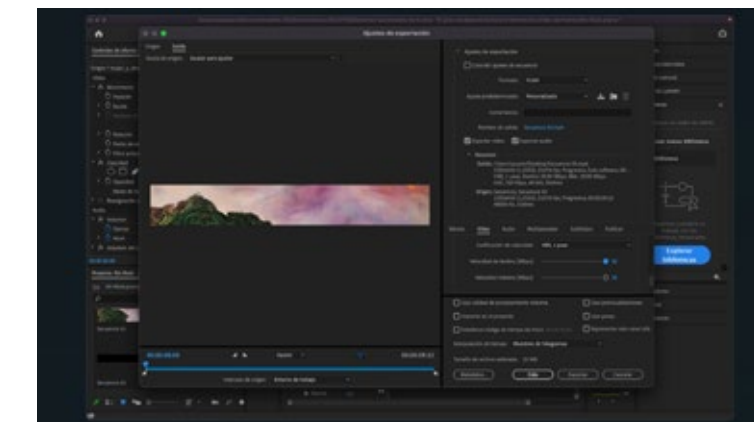


Imagen proporcionada por Manuel Fernandez Vargas, 28/7/2023.

Colocando el “Ajuste de velocidad” al maximo se garantiza una calidad adecuada para la proyección.

### Conclusión:

Llegando a un acuerdo grupal que las dimensiones

en las que vamos a trabajar son:

- 7 metros de ancho cada una ( la pared mas angosta)
- 10 metros de largo cada una (paredes largas)
- 4,5 metros de alto todas las paredes(alto de las paredes)

Dando como resultado las siguientes medidas para generar la secuencia en Adobe Premier:

450 pixeles (Vertical) x 3400 pixeles (Horizontal)

Dando el resultado a los siguientes valores:

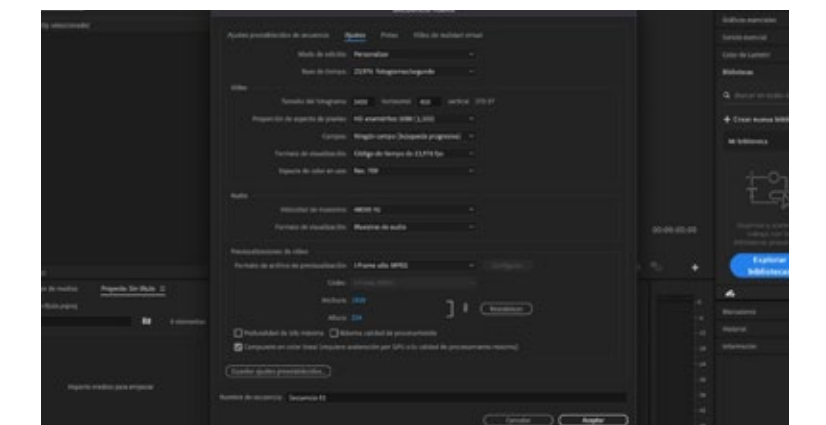


Imagen proporcionada por Manuel Fernandez Vargas, 01/8/2023.

# Sociograma

El proyecto contribuye a la preservación y difusión del valor artístico, cultural e ideológico de la obra de Julio Escámez. Viendo en el arte "un medio esencial del desarrollo de la conciencia humana" Escámez J. (1996).

- Plan de Medios
- Aliados Estratégicos
- Beneficiarios
- Patrocinadores
- Institucionalidad Responsable
- Retorno de Inversión

⊕ Tienen relación



An aerial photograph of a coastline at sunset. The sun is low on the horizon, casting a warm, golden glow over the water and the sky. The water is a mix of light blue and white, with gentle ripples. The sky is a mix of light blue and white, with some wispy clouds. The text is centered over the image.

**CONCEPTUALIZACIÓN**  
**PLANIFICACIÓN Y ORDENAMIENTO DEL ESPACIO**

## DISEÑO DE EXPERIENCIAS

Diseñar un espacio multimedia e itinerante que visibilice las problemáticas sociales identificadas en la obra pictórica de Julio Escámez perteneciente a la colección de la Universidad Nacional, Costa Rica desde un enfoque de diseño multidisciplinar.

Experiencias que contendrá cada uno de sus subespacios:

### -Educativa: Extensión del vestíbulo

Subespacio apoyado con recursos interactivos como el Rompecabezas giratorio con la biografía de Julio Escámez y el tótem táctil vertical que contiene el proceso creativo de las obras del mismo. Los usuarios aprenden el contexto y el proceso creativo del artista.

### -Estética: Túneles y Sala 1 y Sala 3

Subespacios en el que los usuarios están inmersos de manera física; aprecian y reflexionan las imágenes que existe en dichos mientras son estimulados de forma visual, auditiva y táctil.

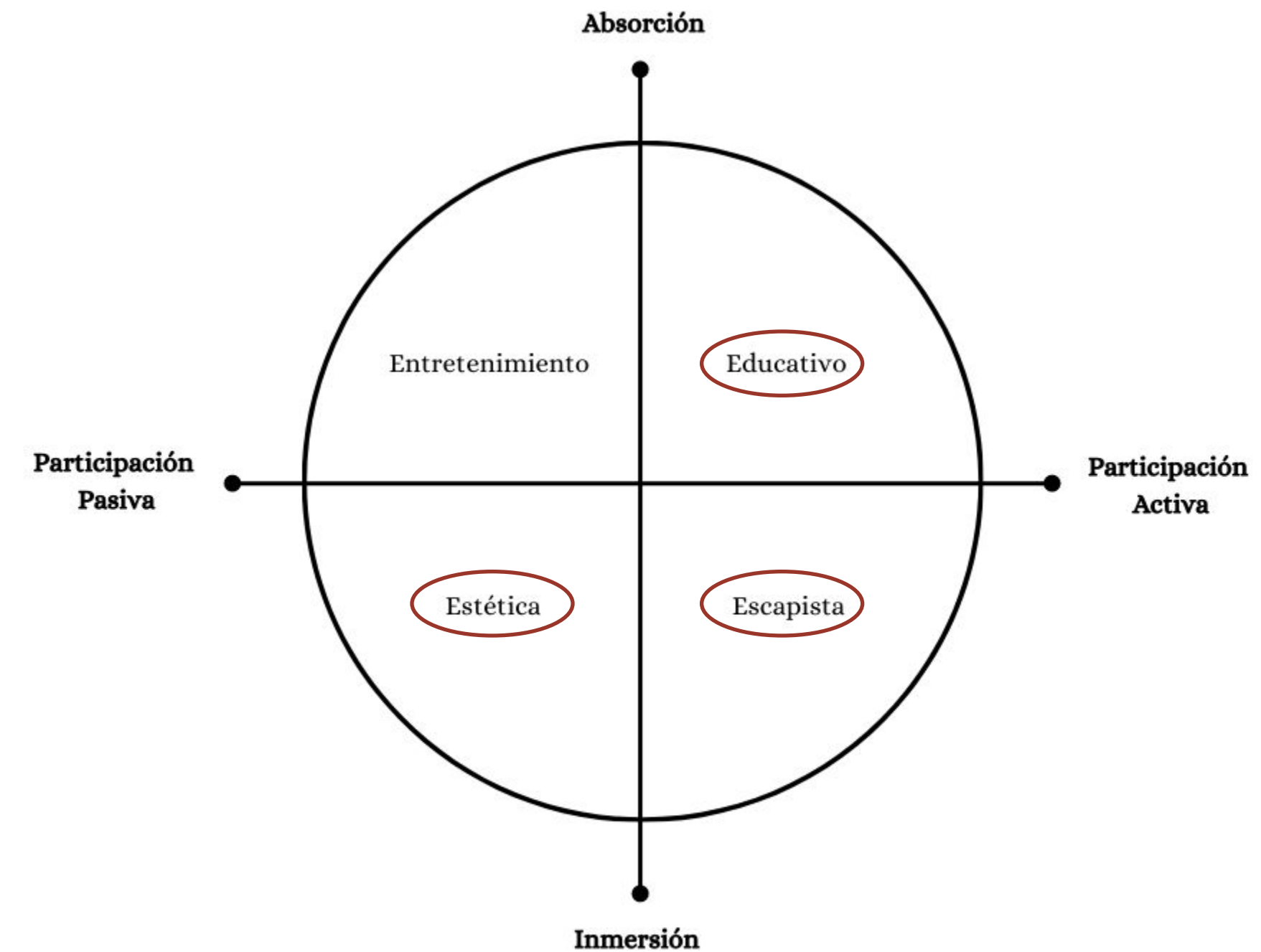
Los túneles funcionan como un lugar de transición entre salas.

La Sala 1 está basada en la obra de "El gran Teatro del Mundo".

La Sala 3 está basada en la obra de "Apocalipsis".

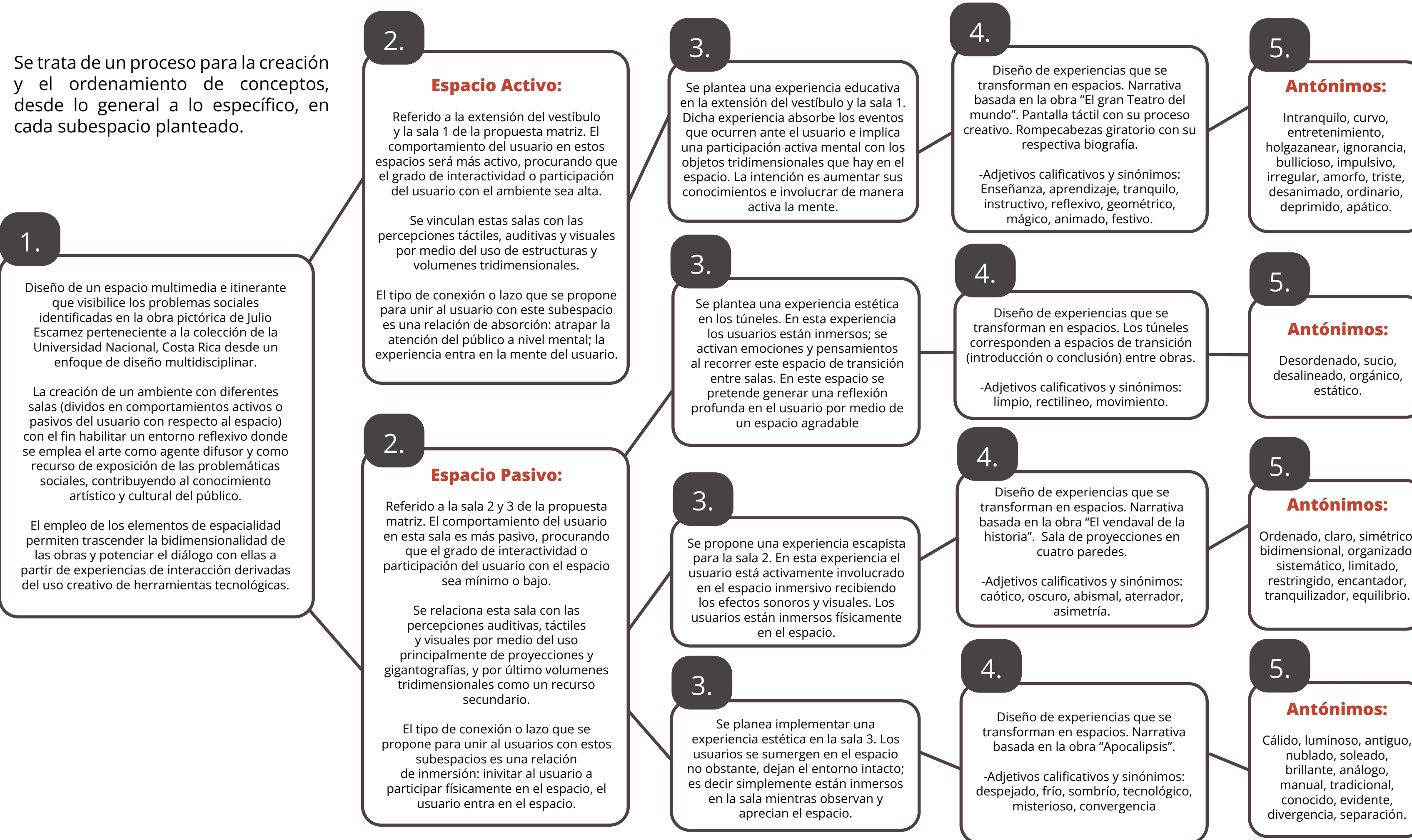
### -Escapista: Sala 2

Subespacio basado en la obra "Vendaval de la historia". El usuario está completamente inmerso en la sala de proyección. Se trata de reforzar la experiencia inmersiva por medio del uso de tecnologías digitales.





# AERÓBICOS CONCEPTUALES



# PROGRAMA DE REQUERIMIENTOS

Se pretende identificar, planificar y ordenar los elementos y equipos requeridos para el espacio a intervenir.

Espacio	Sub-espacios	Actividades	Tipo de recorrido	Requerimientos del espacio					Perfil del usuario		Área en m <sup>2</sup>
				Equipo	Mobiliario	Otros elementos	Confort térmico	Confort lumínico	Tipos	Cantidad	
Vestíbulo	Vestíbulo	Recibir Comprar Sentar	Sugerido	-	Mesas Estantes Asientos	Señalética en la pared	Ventilación natural	Iluminación artificial amarilla y focal	Fijos (trabajadores)	4	53m <sup>2</sup>
	Extensión	Manipular Interactuar	Sugerido	Parlantes	-	Totem vertical Rompecabezas giratorio	Ventilación natural	Iluminación artificial amarilla y focal	Temporales (visitantes)	15	
Espacio activo	Sala 1 "El gran teatro del mundo"	Observar Sentar Tocar	Sugerido	Iluminación especializada Parlantes	Asientos	Señalética informativa, direccional e identificativa	Ventilación natural	Iluminación artificial amarilla y focal	Fijos (trabajadores)	2	150m <sup>2</sup>
	Sala 3 "Apocalipsis"	Observar	Sugerido	Iluminación especializada Parlantes Gobo	-	Señalética en la pared	Ventilación natural	Iluminación artificial amarilla y focal	Temporales (visitantes)	15	
Espacio pasivo	Sala 2 "El vendaval de la historia"	Sentar Apreciar Percibir Reflexionar	Sugerido	Proyector de video Ventilador industrial Parlantes	Asientos	Señalética led informativa	Ventilación artificial	Iluminación artificial del videobeam	Fijos (trabajadores)	2	70 m <sup>2</sup>
									Temporales (visitantes)	15	



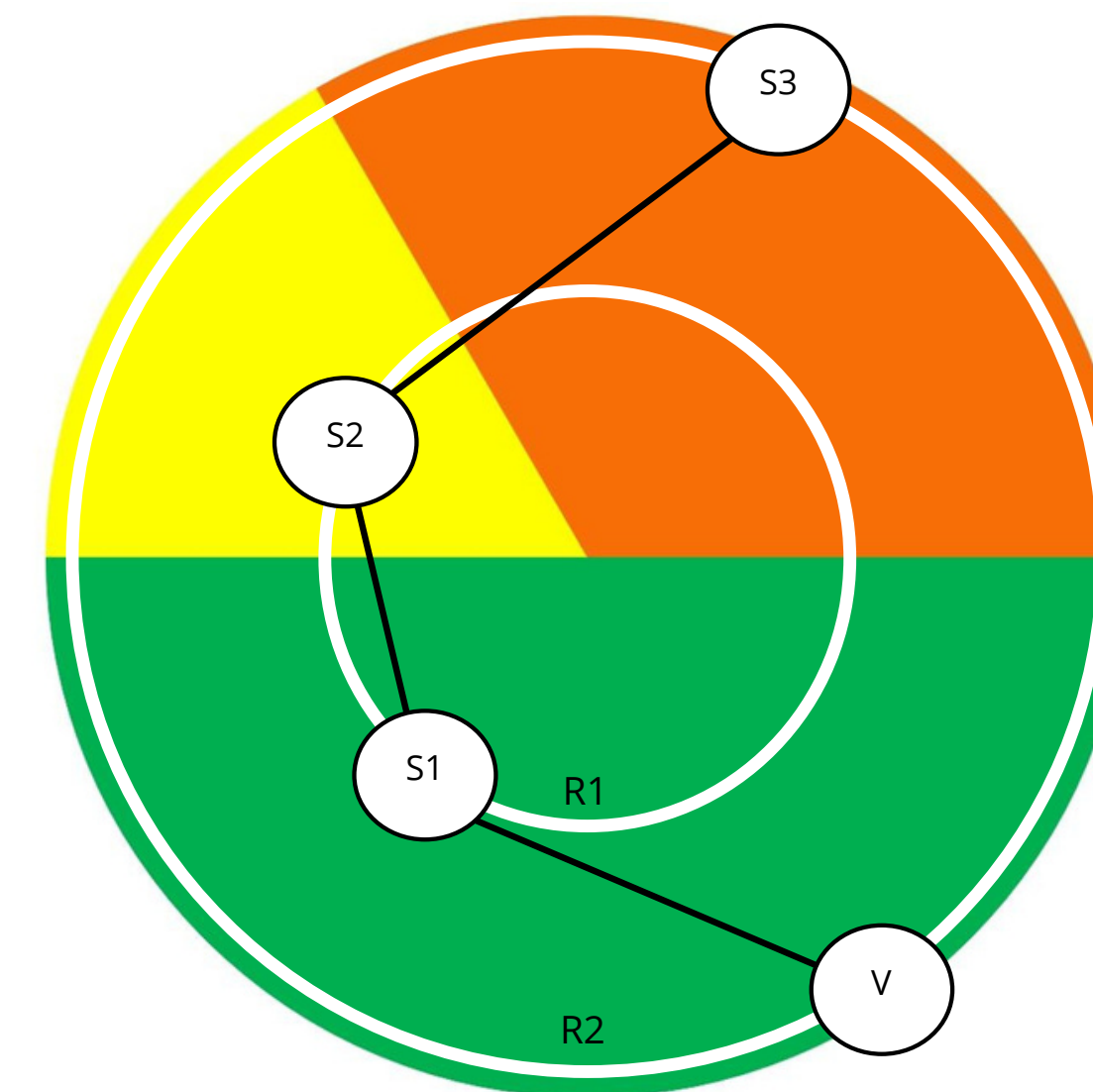
# MATRIZ DE RELACIONES



Rangos	
R1	Sala 1 y Sala 2
R2	Vestíbulo y Sala 3

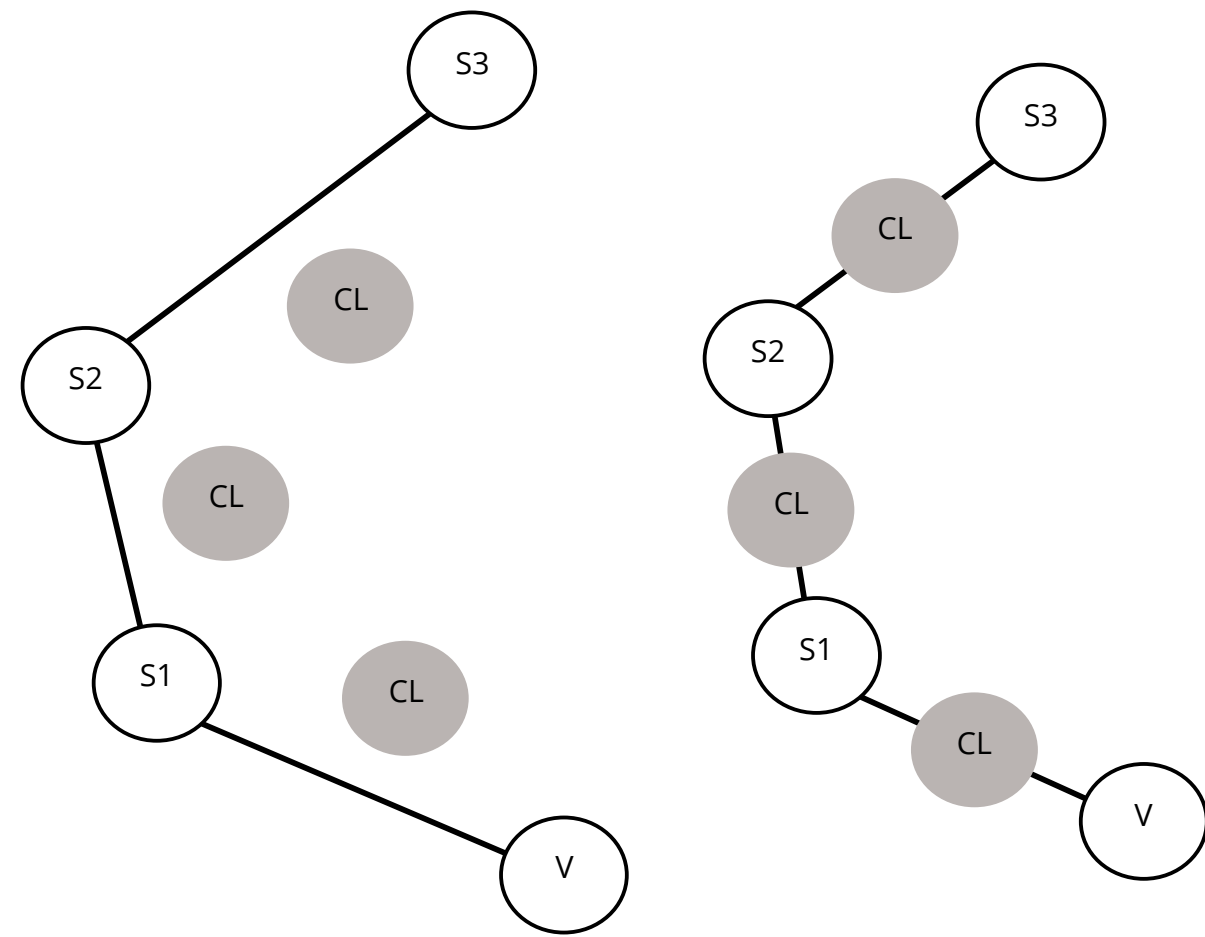
Columna con la lista de espacios definidos en el Programa de Requerimientos.  
Columnas diagonales para el cruce de relaciones.  
Columnas diagonales en rosado corresponde a la suma total de los números de las relaciones entre espacios.  
Última columna diagonal corresponde a los rangos determinados por la sumatoria de las relaciones entre espacios.

La relación necesaria: indispensable entre espacios, implica dependencia de un espacio con otro. Se define con un 4.  
La relación deseable: La dependencia no es total entre espacios y la proximidad de los espacios es conveniente. Se define con un 2.  
La relación inexistente: No existe relación entre espacios. Se define con un 0.



# DIAGRAMA DE CIRCULACIONES

Diagrama de Circulaciones

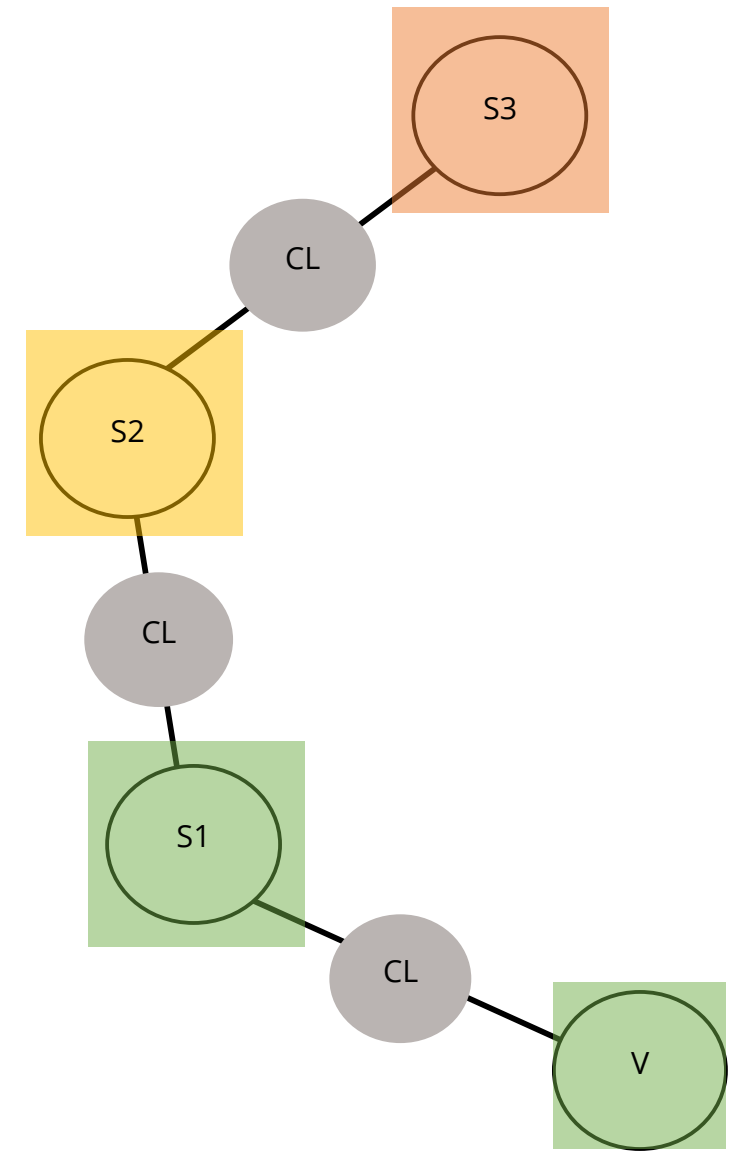


CL: Circulaciones lineales (pasillos o corredores)

Se ajusta el diagrama de relaciones tomando en cuenta la circulación lineal.

Espacio	Cantidad de usuarios y área
Vestíbulo	15 personas 18m <sup>2</sup>
Sala 1	15 personas 70m <sup>2</sup>
Sala 2	15 personas 70m <sup>2</sup>
Sala 3	15 personas 70m <sup>2</sup>

Diagrama de Burbujas



Se determinan las proporciones en función del área asignada a cada espacio en el Programa de Requerimientos.

Se trazan burbujas sobre los espacios dimensionados guardando correspondencia con el tamaño.



# ZONIFICACIÓN

Se traslada el diagrama de espacios proporcionados al sitio del proyecto.

Se toma en cuenta la escala y las dimensiones del espacio.

Se ajustan el diagrama de burbujas en función a las condiciones del sitio.



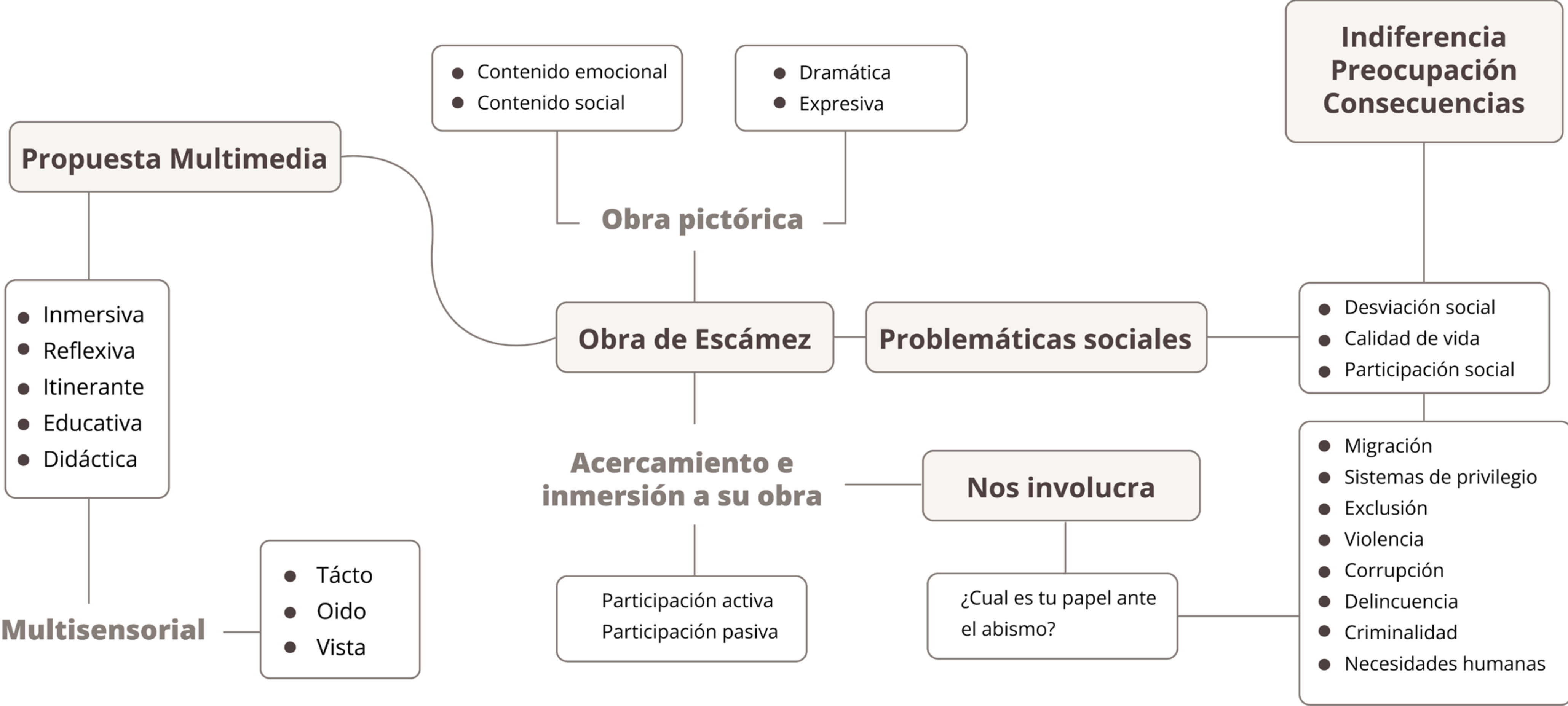


FASE 4

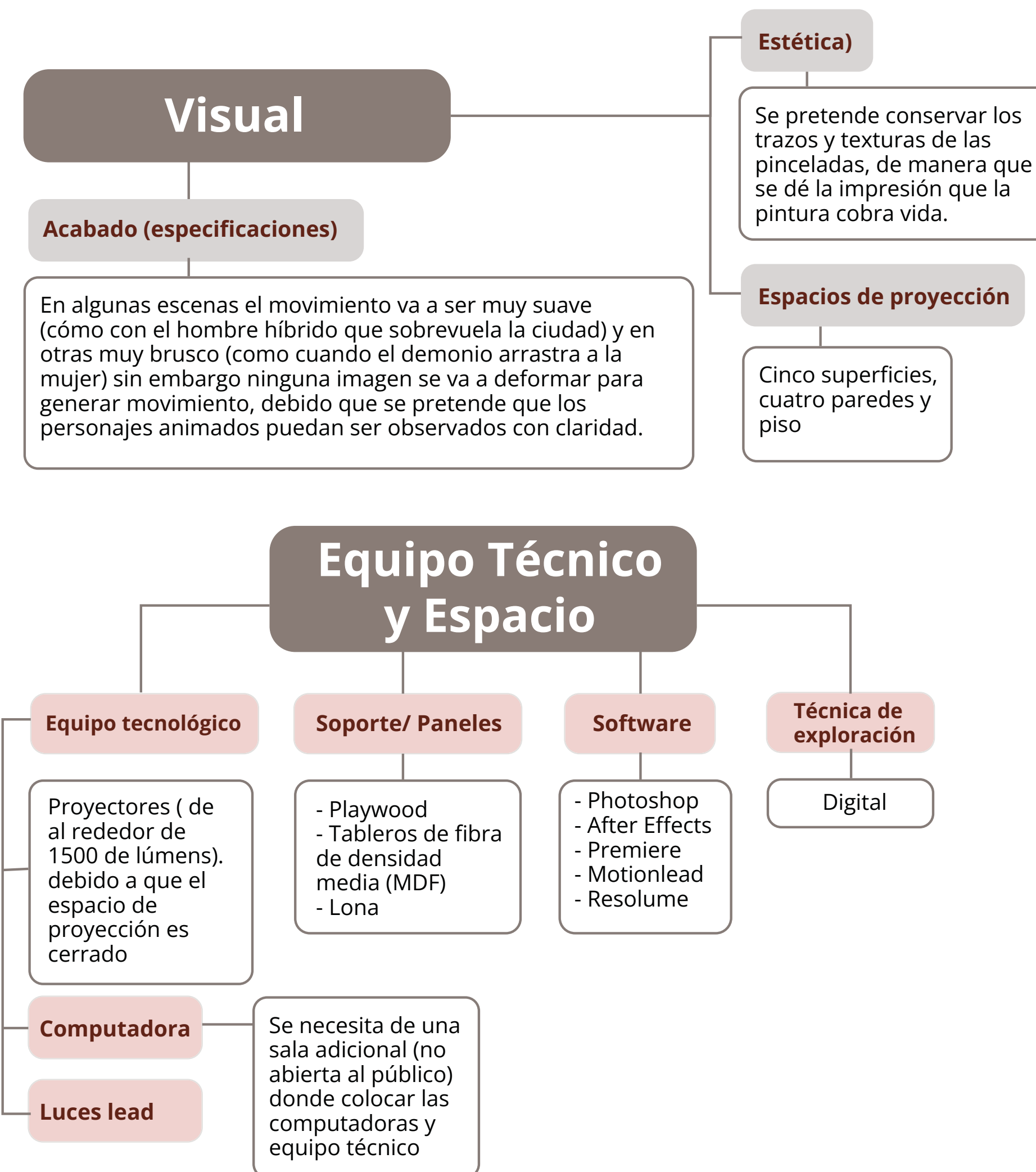
# IDEACIÓN Y CREATIVIDAD



# ESQUEMA DE ASOCIACIÓN



# ANÁLISIS DE COMPONENTES DEL AUDIOVISUAL





## SELECCIÓN DE LAS PIEZAS MÚSICALES DE LOS SUBESPACIOS

Sala	Autor	Pieza	Movimiento musical o minuto	Notas
Extensión del lobby	Serguéi Prokófiev (1891 - 1953)	Dance of the Knights (compuesta entre 1935-1936)	2:00 min - 3:00 min	Sentimiento contemplativo que se entrelaza con lo mágico y misterioso. El espectador se prepara para descubrir lo oculto
Túnel 1	Niccolò Paganini (1782 - 1840)	La Campanella (1838)	Toda la pieza	Tono más eufórico, alegre, burlón y extrovertido.
Sala 1	Serguéi Prokófiev (1891 - 1953)	Dance of the Knights (compuesta entre 1935-1936)	0:00 min - 2:00 min	Anuncia un entorno más catastrófico. Insinúa el caos que se avecinan. Se rompe la atmósfera festiva
Túnel 2	Richard Wagner (1813 - 1883)	Faust (1840)	0:35 min - 2:13 min	Siniestro, expectante, misterioso (Es como un espacio de preparación)
Sala 2	Modest Mussorgsky (1839-1881)	Night on Bald Mountain (1867)	3:30 min - 7:40 min	Corresponde a una atmósfera fantástica oscura
Túnel 3	Wolfgang Amadeus Mozart (1756 - 1791)	Requiem (1791)	4:22 min - 5 min	El requiem atestigua las vivencias de Mozart en su lecho de muerte, habla de sus carencias, sus arrepentimientos y su idea de la vida después de la vida.
Sala 3	Giuseppe Tartini (1692-1770)	Devil's trill sonata (Impresa en 1798)	0:00 min - 4:10 min	Fue escrita después que Tartini soñara con haber hecho un trato con el diablo, al despertar intentó escribir todo lo que recordaba. La obra proyecta un fuerte tono melancólico y triste, caracterizada por tener un ritmo aletargado al principio que se va intensificando



## EFFECTOS DE SONIDO

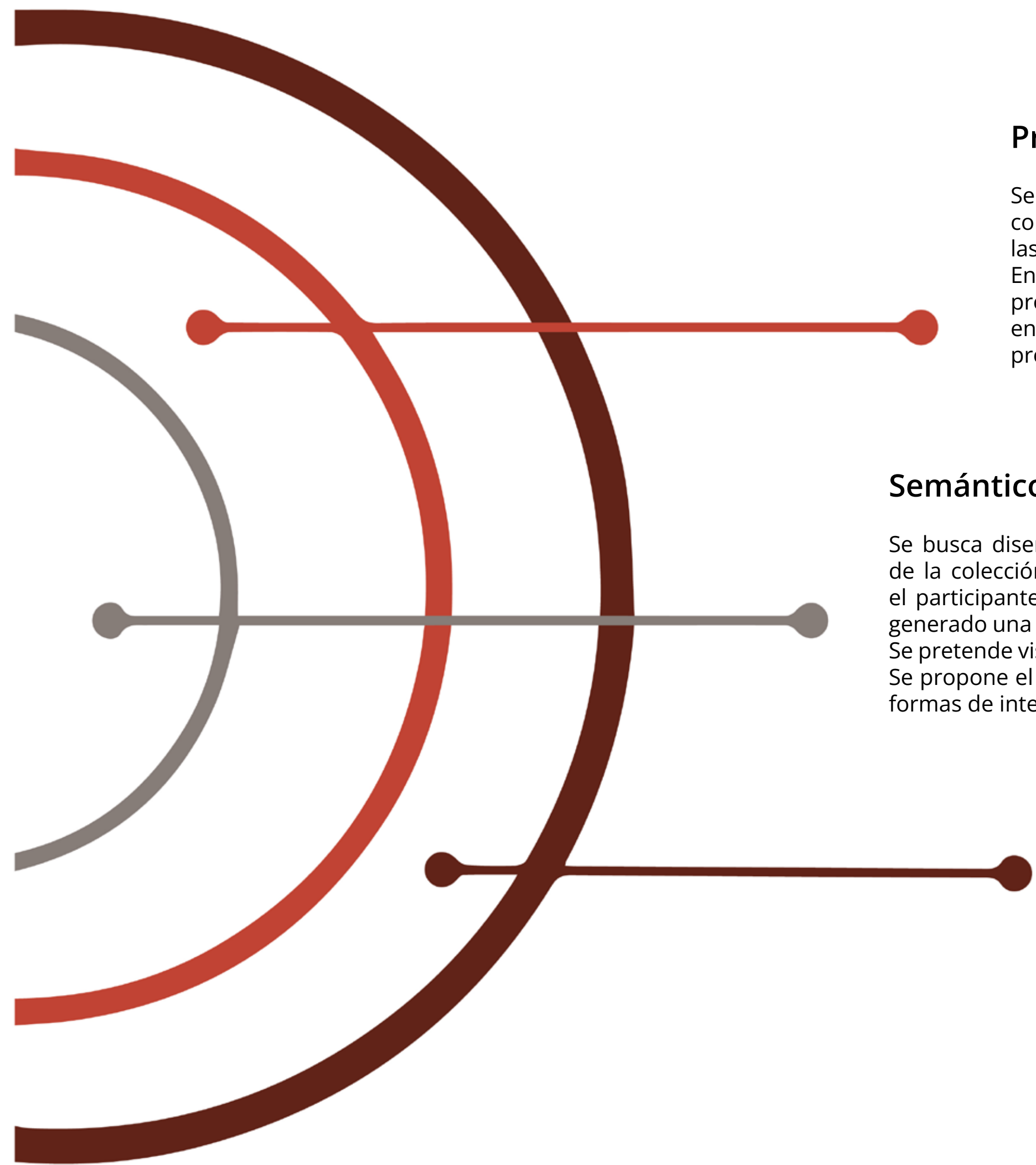
Sonido	Implementación	Plataforma de origen	Enlace
<b>Buitre Graznando</b>	Acto 1. Las aves	Youtube ([FREE] Efectos de Sonidos)	<a href="https://youtu.be/oHbbYeopJos?si=RXcC3LGkmJlpyK5-">https://youtu.be/oHbbYeopJos?si=RXcC3LGkmJlpyK5-</a>
<b>cerdo</b>	Acto 2. Cerdito	Pixabay sound effects	<a href="https://pixabay.com/es/sound-effects/">https://pixabay.com/es/sound-effects/</a>
<b>Ring de telefono 2</b>	Acto 2. Escena del escritorio	Youtube (Mundo audio)	<a href="https://youtu.be/o_977NZkBhw?si=zFS8kgKe-">https://youtu.be/o_977NZkBhw?si=zFS8kgKe-</a>
<b>Moviendo Papel</b>	Acto 2. Cuando aparecen billetes volando	Youtube (Sonidos Chingones FX)	<a href="https://youtu.be/lqwerFtrPis?si=dNw4y9HWrCtpSdCi">https://youtu.be/lqwerFtrPis?si=dNw4y9HWrCtpSdCi</a>
<b>Golpe de mesa</b>	Acto 2. Golpe del hombre híbrido	Youtube (Frameticon Animación)	<a href="https://youtu.be/eANvk0qKblg?si=gMmARWbsoEPhXATE">https://youtu.be/eANvk0qKblg?si=gMmARWbsoEPhXATE</a>
<b>Madera crujiendo</b>	Acto 2. Escena del armario	Youtube (Sonidos Chingones FX)	<a href="https://youtu.be/Lm9FKspKkXQ?si=autFDT1Y-zFD6hj9">https://youtu.be/Lm9FKspKkXQ?si=autFDT1Y-zFD6hj9</a>
<b>Viento soplando y hojas secas</b>	Acto 2. Escena del Maizal	Youtube (Sonidos Chingones FX)	<a href="https://youtu.be/stExcljU7E?si=O03qckAC5aOdkz2D">https://youtu.be/stExcljU7E?si=O03qckAC5aOdkz2D</a>
<b>Madera crujiendo</b>	Acto 2. Escena del armario	Youtube (Sonidos Chingones FX)	<a href="https://youtu.be/Lm9FKspKkXQ?si=QzAF1BE49t8gY7kv">https://youtu.be/Lm9FKspKkXQ?si=QzAF1BE49t8gY7kv</a>
<b>Espadas</b>	Acto 3. Lucha de los ángeles	Youtube (Sonidos para videos sin Copyright)	<a href="https://youtu.be/Vbugd0Ke2ME?si=kcnBo8vXv-SLdwg-">https://youtu.be/Vbugd0Ke2ME?si=kcnBo8vXv-SLdwg-</a>
<b>Látigo</b>	Acto 2. Escena de demonios	Youtube (Sonidos para YouTube / Sounds for Youtube)	<a href="https://youtu.be/X85rIDWcnyw?si=-8nPHwFb_Pd24AqY">https://youtu.be/X85rIDWcnyw?si=-8nPHwFb_Pd24AqY</a>
<b>Cañones</b>	Acto 2. Enfoque de los cañones	Youtube (Sounds fx)	<a href="https://youtu.be/LwiOCsfa_ZA?si=5tQ4er6G4bQf160K">https://youtu.be/LwiOCsfa_ZA?si=5tQ4er6G4bQf160K</a>
<b>Campana</b>	Acto 2. Confesionario	Youtube (Sin Copyright)	<a href="https://youtu.be/Af81Uv8L0Ms?si=CPK3hjFBA-wCn4d7">https://youtu.be/Af81Uv8L0Ms?si=CPK3hjFBA-wCn4d7</a>
<b>Mujeres peleando</b>	Acto 2. Mujeres que pelean	Youtube (The Girl of the Super Sounds)	<a href="https://youtu.be/DX-bXmyCF4w?si=eei5XCPLRU6oy06q">https://youtu.be/DX-bXmyCF4w?si=eei5XCPLRU6oy06q</a>
<b>Risas maliciosas</b>	Acto 2.	Youtube (Sonidos Chingones FX) Youtube (Gino TV)	<a href="https://youtu.be/p2aqRB-y-1U?si=yyFkO-J-43xQfdQ8">https://youtu.be/p2aqRB-y-1U?si=yyFkO-J-43xQfdQ8</a>
<b>Caballo</b>	Acto 3. Escena del Jinete	Youtube (Sin Copyright)	<a href="https://youtu.be/3WG_Rj009FA?si=vLdShSEqBZF1Lffh">https://youtu.be/3WG_Rj009FA?si=vLdShSEqBZF1Lffh</a>
<b>Gato</b>	Acto 3. Gato	Youtube (Sonidos para videos sin Copyright) Youtube (Sound Effect FX)	<a href="https://youtu.be/IlzGw8mi3Vg?si=hkKw1QH-">https://youtu.be/IlzGw8mi3Vg?si=hkKw1QH-</a> <a href="https://youtu.be/xyD1qYTfdeU?si=eiy4eDs057wl-">https://youtu.be/xyD1qYTfdeU?si=eiy4eDs057wl-</a>
<b>Aleteo</b>	Acto 3. Paloma	Youtube (Free templates & Backgrounds)	<a href="https://youtu.be/Lyota7rrAhM?si=H6q5Lb_JFOFu8CWP">https://youtu.be/Lyota7rrAhM?si=H6q5Lb_JFOFu8CWP</a>
<b>Rugido</b>	Acto 3. Dragón	Youtube. Realizado por Fabia Cristaldo	<a href="https://youtu.be/qpHsze_eO3g?si=Oi-np1wzUe57FvsZ">https://youtu.be/qpHsze_eO3g?si=Oi-np1wzUe57FvsZ</a>

Todos los efectos de sonido seleccionados son libres de copyright, por lo que se puede usar libremente. Únicamente se debe de respetar el derecho moral a través de los créditos.



# CUARTILLA DE DISEÑO

Basado en el círculo de oro, funciona para enfocar y definir tanto el propósito como las ideas de diseño de la propuesta.



## Pragmática:

Se propone generar en el espacio multimedia e itinerante diversas experiencias para el usuario, tanto de participación activa como de participación pasiva. Por medio del planteamiento de las distintas salas en el espacio se pretende relacionar todas las experiencias planteadas por Gilmore y Pine (1999) con los diferentes tipos de percepción humana (visual, táctil, auditiva). En la sala del contexto se implementará una experiencia educativa con el propósito de contextualizar y dar a conocer el proceso creativo del artista. En la sala de proyección se aplicará una experiencia escapista y estética para sumergir al usuario en la dimensión social de las obras de Julio Escámez. Y finalmente la sala de estética permitirá que los usuarios reflexión profunda en el usuario por medio de un espacio agradablemente limpio y con múltiples recorridos.

## Semántico:

Se busca diseñar una exhibición experimental para la visibilización de los problemas sociales desde la riqueza plástica de la colección de la Universidad Nacional, Costa Rica de las obras del artista chileno Julio Escámez; posibilitando que el participante pueda ahondar entre el contenido social de las mismas. Julio Escámez corresponde a un artista que ha generado una gran influencia para jóvenes, niños y adultos; cuya obra abarca un gran contenido de denuncia y crítica social. Se pretende visibilizar parte seleccionada de su obra y acercarla a nuevas audiencias como una nueva forma de aprendizaje. Se propone el implemento de herramientas digitales para el desarrollo de un espacio multimedia que potencie diferentes formas de interacción y expectación.

## Sintáctica:

Se plantea un espacio tecnológico por medio del empleo de equipos y dispositivos digitales para lograr dichas experiencias, así como el uso de volúmenes más lineales y geométricos para la creación de una estructura con características itinerantes y modulares. En cuanto a la selección de materiales para su construcción; se eligió materiales como el MDF, Plywood y como base y a nivel de apariencia, se pretende que texturas opacas y mates. En cada subespacio, se manejará una iluminación artificial amarilla debido a sus diferentes funciones para el usuario.



## MOODBOARD DE DISEÑO DEL ESPACIO

- La intervención de superficie es tanto a nivel de paredes, techo y suelo.
- El uso de planos irregulares y líneas geométricas.
- La implementación de volúmenes a nivel meso y micro.
- El empleo de materiales como la madera MDF o Plywood.
- El manejo de dispositivos y herramientas digitales.
- La intención de emplear texturas a nivel visual más metálicas.
- La implementación de iluminaciones especializadas.

TECNOLÓGICO



MODULAR



# DESARROLLO TÉCNICO DE LA PROPUESTA



# GESTIÓN DE NECESIDADES

## ¿En qué consiste lo que queremos hacer?

La presente propuesta consiste en diseñar una exposición de carácter itinerante, inmersiva y multisensorial basada en las obras pictóricas del pintor Julio Escámez, la cuál se dividirá en tres salas cuyas temáticas se relacionan con las tres obras pictóricas seleccionadas del pintor. El objetivo del espacio en general es la visibilización de los problemas sociales identificados en sus obras, las cuáles pertenecen a la colección de la Universidad Nacional, Costa Rica.

## Logística y gestión de necesidades

### 1. ¿Cómo lo vamos a hacer?

La exposición se basa en el diseño estructuras de naturaleza modular; ya que facilitan la movilidad, transporte, montaje y desmontaje. Cada sala cuenta con un lapso de tiempo establecido en el que los usuarios podrán explorar y experimentar distintas sensaciones y emociones con el apoyo de herramientas digitales y recursos tecnológicos.

### 2. Merchandising:

Pines, rompecabezas y tote bags.

### 3. ¿Qué necesitamos para hacerlo?:

#### **A) Equipo humano:** (limpieza, montaje, guías)

I. Guías: son los encargados de mantener la seguridad y el orden durante el recorrido. El mismo debe de recibir un pequeño asesoramiento que le permita cumplir correctamente su función

II. Agencia de logística de eventos: estas agencias se encargan de la mayoría de recursos necesarios para llevar a cabo el evento (limpieza, seguridad, montaje y transporte).

**B) Publicitar el evento** (puede ser por diferentes medios de comunicación, como las redes sociales, a través de aliados, o por canales más convencionales como la televisión)

**C) Solicitar los permisos correspondientes:** Relacionado con el espacio para la exhibición. En este caso en específico se debe de comunicar por medio de una carta a la Antigua Aduana para solicitar el permiso correspondiente

### 4. ¿Cuánto cuesta hacer lo que queremos hacer?

Costos fijos:

I. Estructura de la instalación. (especificar materiales y cantidad)

II. Producción pre-evento y contratación de personal. Esto incluye todo lo relacionado con el equipo humano (montaje, guías, seguridad y limpieza.)

III. Softwares (el pago de licencias para programas de proyección, como es el caso de Resolume)

IV. Equipamiento técnico (computadora, extensiones, sonido, proyectores)



# GUIÓN TÉCNICO

## Lobby

Este guión se utiliza para organizar y coordinar los aspectos técnicos relacionados con la experiencia del usuario en el espacio. El mismo permite visualizar y planificar cómo se llevará a cabo la organización del evento, buscando cumplir los requisitos técnicos necesarios para lograr la visión creativa del proyecto.

**Descripción general:** Los usuarios adquieren sus entradas. Asimismo, pueden comprar mercancías.

**Descripción del los objetos:** repisas para colocar el merchandising, con el cual se pretende contribuir al mantenimiento del equipo.

**Movimiento y actividad:** Recorrido libre, los usuarios pueden trasitar libremente por el espacio hasta el ingreso a la extensión del lobby

## Extensión del Lobby

**Descripción general:** Espacio de preparación y espera, en el cual se prepara al grupo para el ingreso de la sala, al fondo se observa el tunel 1, el cual asemeja la entrada de una caja iluminada.

**Descripción del tipo del equipo:** parlantes e iluminación puntual/focal amarilla.

**Movimiento y actividad:** Espacio de espera y preparación para el inicio del recorrido

## Túnel 1

**Pintura:** El gran teatro del mundo

**Tipo de experiencia:** Los usuarios se sumergen en el espacio, no obstante, dejan el entorno intacto; es decir simplemente están inmersos en la sala mientras observan y aprecian el espacio.

**Descripción general:** Espacio que sirve como conector cuya función es preparar y contextualizar al usuario antes de ingresar a la sala 1. Consiste en una circulación lineal (pasillo), el cuál posee la forma de una caja.

**Descripción del tipo del equipo:** parlantes e iluminación puntual/focal amarilla.

**Movimiento y actividad:** Recorrido obligatorio para los usuarios por medio de una circulación lineal. Apreciación sinestésica del espacio.

## Sala 1

**Pintura:** El gran teatro del mundo

**Tipo de experiencia:** Entretenimiento. Absorción pasiva a nivel mental del entorno, mientras el usuario toma asiento y observa el agradable espacio. Los usuarios se sumergen en el espacio, no obstante, dejan el entorno intacto; es decir simplemente están inmersos en la sala mientras observan y aprecian el espacio.

**Descripción general:** Subespacio abierto con un conjunto de estructuras modulares de diferentes tamaños que sirven como asientos.

**Descripción del tipo del equipo:** 2 parlantes, 2 ventiladores, mobiliarios modulares.

**Movimiento y actividad:** Recorrido sugerido para los usuarios, visualizar y apreciar los elementos visuales dispersos en el espacio

**Tipo de señalética necesaria:** Informativa, direccional e identificativa



# GUIÓN TÉCNICO

## Túnel 2

**Pintura:** El Vendaval de la Historia

**Tipo de experiencia:** Estética. Se refiere a la forma en que los elementos visuales, espaciales y sensoriales de un entorno influyen en la percepción y el disfrute estético de las personas que lo experimentan. Los usuarios se sumergen en el espacio, no obstante, dejan el entorno intacto; es decir simplemente están inmersos en la sala mientras observan y aprecian el espacio.

**Descripción general:** Espacio que sirve como conector cuya función es preparar y contextualizar al usuario antes de ingresar a la sala 2. Consiste en una circulación lineal (pasillo), el cuál posee la forma de una caja.

**Descripción del tipo del equipo:** 2 parlantes, iluminación.

**Movimiento y actividad:** Recorrido obligatorio para los usuarios por medio de una circulación lineal. Apreciación sinestésica del espacio.

**Tipo de señalética necesaria:** Señalética led informativa y rotulación corpórea 3D Informativa

## Sala 2

**Pintura:** El Vendaval de la Historia

**Tipo de experiencia:** Estética y escapista. Inmersión a nivel físico y mental del usuario mientras entra en el espacio propuesto y observa las proyecciones. En esta sala se busca crear un entorno o espacio que permita a las personas escapar de la realidad y sumergirse en un entorno imaginario, que cause una desconexión con el entorno cotidiano.

**Descripción general:** Subespacio cerrado con acrílico reflectante.

**Descripción del tipo del equipo:** 4 parlantes, proyectores (videobeam), 4 ventiladores.

**Movimiento y actividad:** Recorrido obligatorio para los usuarios. Apreciación del espacio y de las proyecciones que aparecen en las 4 paredes.

**Tipo de señalética necesaria:** Señalética led informativa

## Túnel 3

**Pintura:** Apocalipsis

**Tipo de experiencia:** Estética

**Descripción general:** Espacio que sirve como conector cuya función es preparar y contextualizar al usuario antes de ingresar a la sala 3. Consiste en una circulación lineal (pasillo), el cuál posee la forma de una caja.

**Descripción del tipo del equipo:** parlantes

**Movimiento y actividad:** Recorrido obligatorio para los usuarios por medio de una circulación lineal. Apreciación sinestésica del espacio.

**Tipo de señalética necesaria:** Señalética led informativa

## Sala 3

**Pintura:** Apocalipsis

**Tipo de experiencia:** Educativa. Absorción activa a nivel mental por medio de la interacción de los usuarios con los objetos del entorno. Se refiere a diferentes actividades o enfoques que promueven el aprendizaje y la conciencia sobre un determinado tema de la exposición: dar a conocer al artista y su obra.

**Descripción general:** Espacio abierto con la utilización de un espejo para interactuar con los planos geométricos.

**Descripción del tipo del equipo:** parlantes, iluminación, totem y rompecabezas giratorio.

**Movimiento y actividad:** Recorrido sugerido para el usuario. Interacción directa con la pantalla táctil de la sala.

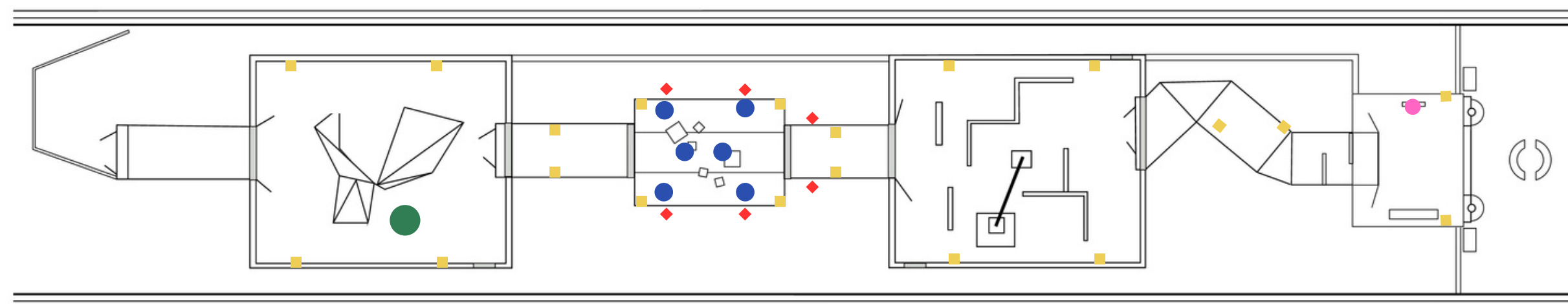
**Tipo de señalética necesaria:** Totems verticales, señalética informativa.





# PLANTA DE DISTRIBUCIÓN DEL EQUIPO TÉCNICO

Para lograr inmersión en el espacio, se pretende implementar distintas herramientas tecnológicas; como lo son los parlantes, altavoces, proyectores de videos, iluminación especializada y ventiladores para conseguir efectos inmersivos y de esta manera otorgarle al usuario una experiencia más realista y completa. Cabe resaltar que la elección realizada se basa en una selección que evalúa el precio y las características de los objetos, la misma puede estar sujeta a cambios, considerando el rápido avance tecnológico. Sus costos pueden ser observados en la tabla de presupuestos.



## VENTILADOR DE PIE

<https://cr.epaenlinea.com/ventilador-de-piso-20-cromado-basic-living.html>



- Modelo: Industrial de piso
- Velocidad del aire: 3 velocidades
- Cuchilla: 5 piezas de cuchillas de PP
- Material: Aluminio
- Base: De piso
- Dimensiones: 56.0 x 59.0 x 18.0 cm

5 en total



- Los ventiladores se encuentran fuera de la sala 2, el mismo debe de ir conectado a un adaptador para que por medio de una rendija permita el ingreso del aire al interior

## Parlante

<https://www.autosound.cl/audio-comercial/981-parlante-interior-exterior-pyle-plrm24b-pyle.html>



- Marca: PYLE
- Modelo: PLRM24B
- Dimensión: 5,25" x 3,75" x 3,75"
- Descripción: Cada paquete cuenta con 2 parlantes cada uno
- Peso: 4780g
- Potencia: 200W

10 en total



- Propuesto para la sala 2 debido a que contribuye a formar un entorno envolvente a través de la integración de diferentes frecuencias

## PROYECTOR

<https://mayoreoglobal.com/producto/ventilador-de-torre-40/>



- Marca: Panasonic
- Modelo: PT-MZ11KL
- Descripción: Motor de tracción multilástrovo y entrada de respaldo permiten proyección continua incluso en caso de problemas. Diseño de ahorro de energía de larga duración minimiza problemas
- Dimensión: 18 cm x 65 cm x 44 cm (HxWxD)
- Peso: 22,5 kg
- Voltaje: 615 Watts 100V - 240V
- Modos de Video: 720p, 1080i, 1080p/60, 1080p/24, 1080p/25, 1080p/30, 1080p/50, 2160p/24, 2160p/60, 576p, 480p

6 en total



- El proyector Panasonic PT-MZ11KL es un proyector de 11.000 lumen que incluye un conjunto completo de lentes opcionales, entre los que se encuentra el lente Zoom ET-EMU100 Ultra-Short-Throw para una proyección de pantalla grande en espacios reducidos, lo que contribuye a ampliar el área de seguridad en el presente proyecto.

## GOBO

<https://www.tiendamia.cr/product/anz/B08VDMYFC5?name=WELLMAKING-Conical-Snoot-Bowens-Mount-Studio-Lighting>



- Modelo: Wellmaking Optical S-200
- Descripción: Resistente a altas temperaturas, enganche magnético para los lentes
- Potencia: 600W
- Dimensión:
- Peso: 0.81 kg

1 en total



- El Gobo permite la proyección de una silueta sobre una determinada superficie, el mismo, por su poco peso y fácil ensamblaje corresponde a una estrategia factible para ser implementado en la señalética de la sala 3.

## Pantalla Publicitaria (Táctil)

<https://www.orthosupplycostarica.com/catalogo/publicidad-3/>



- ANDROID 7.1.2 RAM 2.0GB TACTIL LCD
- PANTALLA DE 49" MEDIDAS: 190CM ALTO X 70CM ANCHO
- USO EN INTERIORES.

1 en total



- Este tipo de display es una forma de publicidad interior y exterior que permite dar a conocer tanto los productos y servicios de la marca como sus ofertas y promociones.



# MATERIALES



## Bastidores de madera de pino

- **Aplicación:** Aforo del espacio
- **Espacio:** Toda la instalación
- **Características:** Madera blanda y económica. Buen aislamiento término y acústico. Propiedades higroscópicas

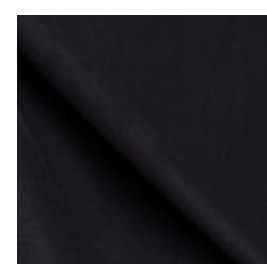
<https://agusgarama.com/madera-pinto-conoce-ventajas-desventajas/>



## Lámina de PVC

- **Aplicación:** Paredes
- **Espacio:** Sala 2
- **Características:** Ligero y rígido Durable y resistente Fácil instalación

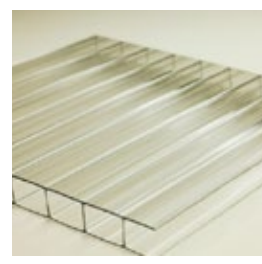
<https://www.plasticoscomerciales.com/planchas-opacas-de-acrilico-el-uso-que-jamas-habias-imaginado/>



## Tela de licra negra

- **Aplicación:** Bastidores de madera Tela tensada
- **Espacio:** Toda la instalación
- **Características:** Resistente y duradera. Aislante de la luz. Recuperación elástica

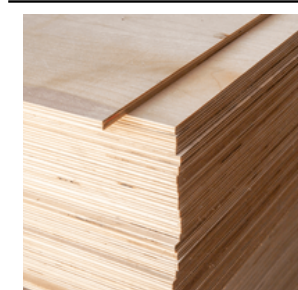
<https://www.proyectosenlonas.com.mx/blog/caracteristicas-de-las-telas-de-lona>



## Polycarbonato Celular

- **Aplicación:** Papelería
- **Espacio:** Sala 3
- **Características:** Láminado plástico Resistencia y versatilidad Ligereza

<https://polycenter.cr/celular.html>



## Láminas de Plywood

- **Aplicación:** Túneles y techos falsos
- **Espacio:** Toda la instalación
- **Características:** Versátil y duradero. Diferentes tamaños y grados de calidad. Ligereza y estabilidad

<https://edimca.com.ec/blogs/usos-beneficios-plywood.html>



## Vinil Adhesivo

- **Aplicación:** Túneles y techos falsos
- **Espacio:** Toda la instalación
- **Características:** Versátil y duradero. Diferentes tamaños y grados de calidad. Ligereza y estabilidad

<https://www.microperforadocostarica.com/vinil-adhesivo/>



## Madera MDF

- **Aplicación:** Panelería y mobiliarios
- **Espacio:** Extensión del lobby y sala 1
- **Características:** Facilidad en la manipulación y limpieza. Económico Superficies uniformes.

<https://ferconce.com/producto/000532lamina-mdf-1-22-x-2-44-x-3mm/>



## Suelo de linóleo

- **Aplicación:** Suelo de la exposición
- **Espacio:** Toda la instalación
- **Características:** Sostenible y ecológico. Biodegradable. Elaborado a partir de materiales naturales. Sencilla instalación.

<https://arquitectura-sostenible.es/linoleo-el-reemplazo-natural-y-biodegradable-de-la-madera-para-interiores/>



## Lámina acrílico lechoso

- **Aplicación:** Suelo, pasarela
- **Espacio:** Sala 2
- **Características:** Posee una gran resistencia

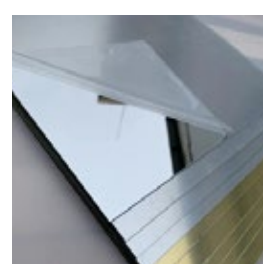
<https://cr.epaenlinea.com/lamina-acrilico-lechoso-61-x-122-cm.html>



## Listón de pino cepillado

- **Aplicación:** Panelería
- **Espacio:** Sala 2
- **Características:** Accesible y resistente

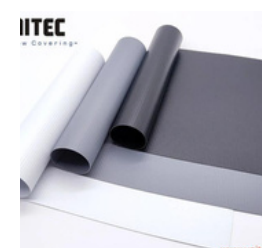
[https://cr.epaenlinea.com/liston-de-pino-cepillado-41-x-90-x-3200-mm.html?queryID=7ef357cb13be6d44cdaafa37802aca41&objectID=10171&indexName=magento2prod\\_t5\\_products](https://cr.epaenlinea.com/liston-de-pino-cepillado-41-x-90-x-3200-mm.html?queryID=7ef357cb13be6d44cdaafa37802aca41&objectID=10171&indexName=magento2prod_t5_products)



## Láminas Acrílica Reflectante

- **Aplicación:** Suelo
- **Espacio:** Sala 2
- **Características:** Posee características reflectantes al igual que el espejo, sin embargo tiene una mayor resistencia al impacto

<https://www.etsy.com/mx/listing/1467495923/hojas-de-espejo-acrilico-de-3-mm>



## Tela Black out

- **Aplicación:** Techo Falso
- **Espacio:** Toda la instalación
- **Características:** Accesible y resistente

[https://cr.epaenlinea.com/liston-de-pino-cepillado-41-x-90-x-3200-mm.html?queryID=7ef357cb13be6d44cdaafa37802aca41&objectID=10171&indexName=magento2prod\\_t5\\_products](https://cr.epaenlinea.com/liston-de-pino-cepillado-41-x-90-x-3200-mm.html?queryID=7ef357cb13be6d44cdaafa37802aca41&objectID=10171&indexName=magento2prod_t5_products)



# ASPECTOS ESENCIALES SOBRE PROYECCIÓN

## Aspectos a Consideración

A - Uno de los principales riesgos es la contaminación lumínica, por lo que de acuerdo con Elgorriaga I. (2013) es importante tener el control de la iluminación en el espacio de proyección

B - Es importante asegurarse que la resolución del proyecto y del proyector calcen

C - El proyector debe de posicionarse lo más perpendicular posible con el objetivo de minimizar la distorsión trapezoidal

D - Para que no se note la diferencia de imagen (con respecto a la nitidez, contraste y calidad de color) los proyectores deben de ser del mismo modelo, tener la misma potencia lumínica y tener una cantidad de uso similar

E - Asimismo, se debe de conocer el lugar donde se va a ubicar al público

## Descripción del Proceso

1- Lo primero que se debe de hacer es determinar el espacio y el número de proyectores que se van a necesitar (cuantos y cual va a ser su distribución). Así como hacer un desplegado del espacio, para poder generar una plantilla correspondiente a las formas y volúmenes reales (puede sacarse a partir de fotografías, planos constructivos o escáner

Desplegado del espacio:

--	--	--	--

2- Una vez se tiene la plantilla se da inicio con la fase de producción y postproducción (desarrollo del audiovisual)

3- Posteriormente inicia la fase de proyección, en donde se debe de realizar el matching con la superficie, para esto se debe de corregir la distorsión trapezoidal “que ocurre cuando el proyector está angulado respecto a la superficie” (Elgorriaga I. 2013). El cual se corrige de forma manual al poner el proyector lo más perpendicular posible. Asimismo, a partir del matching se debe de mezclar o difuminar la línea media para que no se note la división, con el fin de evitar que la imagen se solape. Una vez se haya terminado de calibrar el reproductor se reproduce el vídeo (se realiza la prueba). Cabe aclarar que “para poder tener varios proyectores con una misma señal de vídeo, es necesario tener un ordenador con una tarjeta gráfica que disponga de varias salidas de vídeo, si no se pueden usar tarjetas gráficas externas”(Elgorriaga I. 2013)

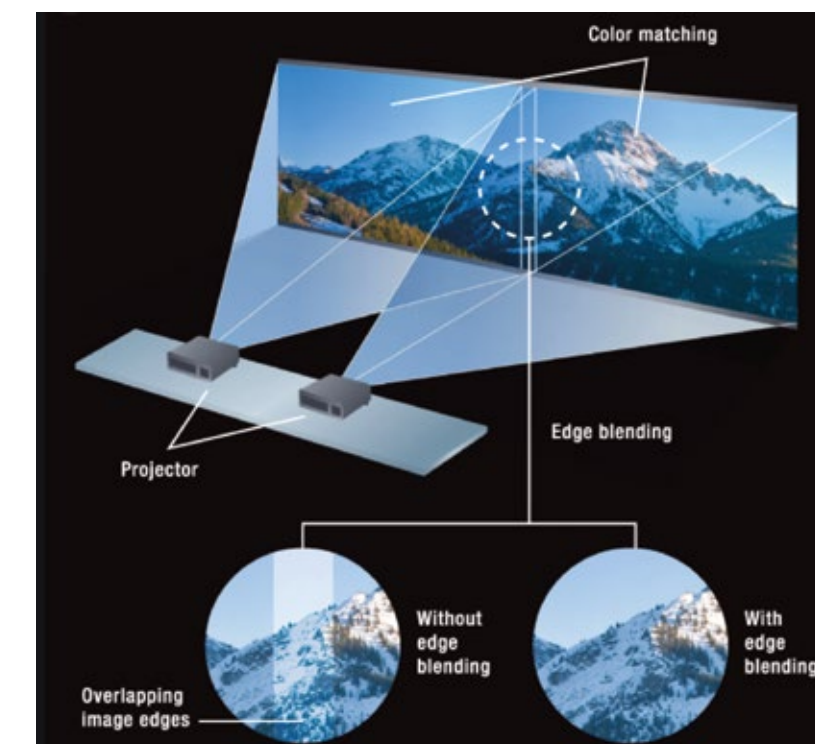


Imagen extraída de <https://www.projectorreviews.com/terms/edge-blending/>

4 - Entre las preparaciones de la proyección se deben de realizar ajustes manuales para asegurarse del correcto acomodo. Una vez se haya terminado de calibrar el reproductor se reproduce el vídeo (se realiza la prueba)

## Contraste

Un buen contraste, específicamente negros profundos, brinda impacto en las altas luces y la capacidad de ver detalles en áreas sombreadas. Un proyector con poco contraste se verá desgastado y poco atractivo. Asimismo, la luz ambiental puede dañar la experiencia, dando como resultado una visualización de menor calidad.

## Software a implementar

- Para el proceso del contenido videográfico se implementarán Photoshop (preproducción) After Effects (producción) y Premiere (postproducción)
- Para adaptar y encajar el contenido en el espacio se va a realizar por medio de Arena Resolume

## Selección del Proyector

Para seleccionar el tipo de proyector propuesto, se consultó [www.projectorcentral.com](http://www.projectorcentral.com), la cual corresponde a una página que alberga alrededor de 1000 proyectores diferentes junto con su precio y características, por lo que es una herramienta que facilitó la elección del equipo.



# CÁRACTERÍSTICAS Y DISTRIBUCIÓN DEL PROYECTOR

## Panasonic PT-MZ11KLBU

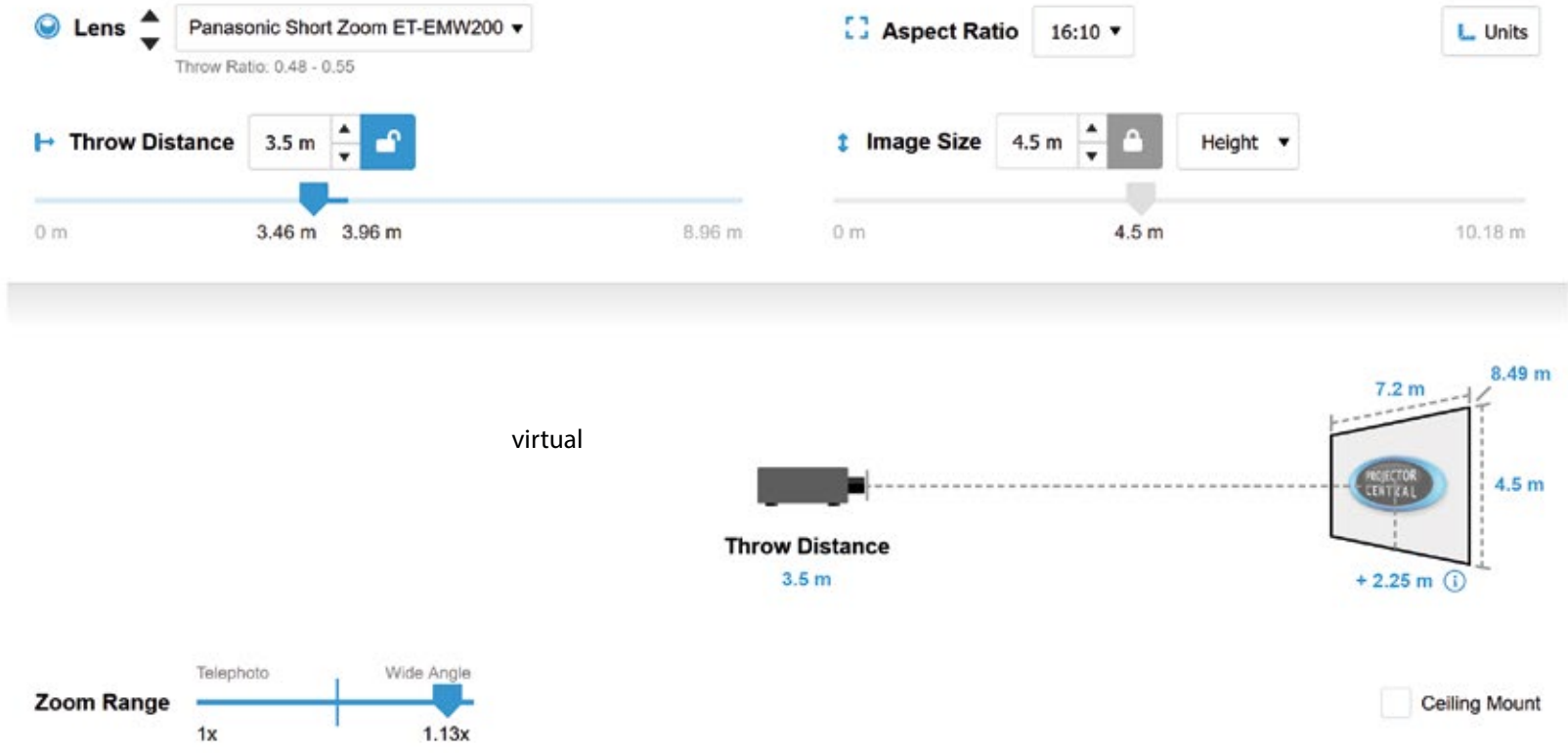
1920x1200 3LCD, 11,000 lumens, 11,000 lumens, 49.6 lbs

Para cumplir con las características requeridas del proyecto, estima que es necesario colocar el proyector a una distancia de 3.5 m de distancia, el cual va a ser complementado con el lente "Panasonic Short Zoom ET-EMW200" Logrando abarcar una dimensión de a= 7.2m x h= 4.5 m, por lo que se requiere de 6 proyectores para abarcar las cuatro paredes. Cabe aclarar que todas las medidas se establecen en base a cálculos, estimaciones y pruebas realizadas dentro del Laboratorio LED de la Universidad Nacional.

<b>Projector Size</b>	18 cm x 65 cm x 44 cm (HxWxD)	
<b>Weight</b>	22.5 kg	
<b>Audible Noise</b>	35 dB / 30 dB (Eco)	
<b>Internal Speakers</b>	No	
<b>Power</b>	615 Watts 100V - 240V	
<b>Connection Panel</b>	HD-SDI: BNC HDBaseT: RJ-45 HDMI 2.3 (HDCP) x 2	Network: RJ-45 RS232: DB-9pin USB



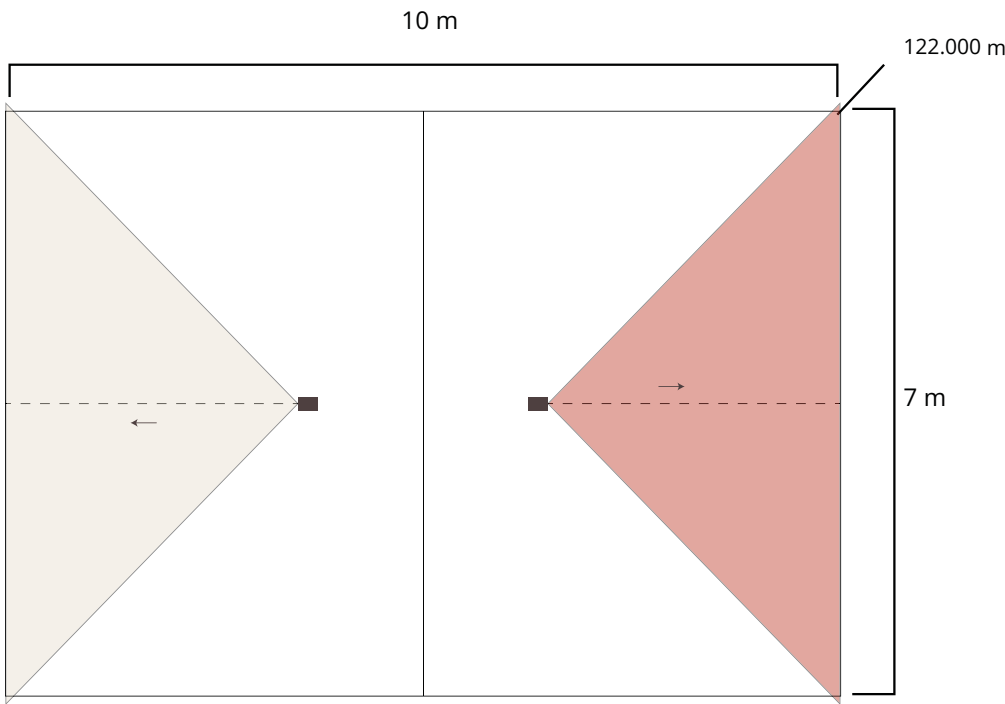
Esta herramienta corresponde a una representación gráfica que permite visualizar y ajustar de forma certera el tamaño o la distancia de la imagen deseada.



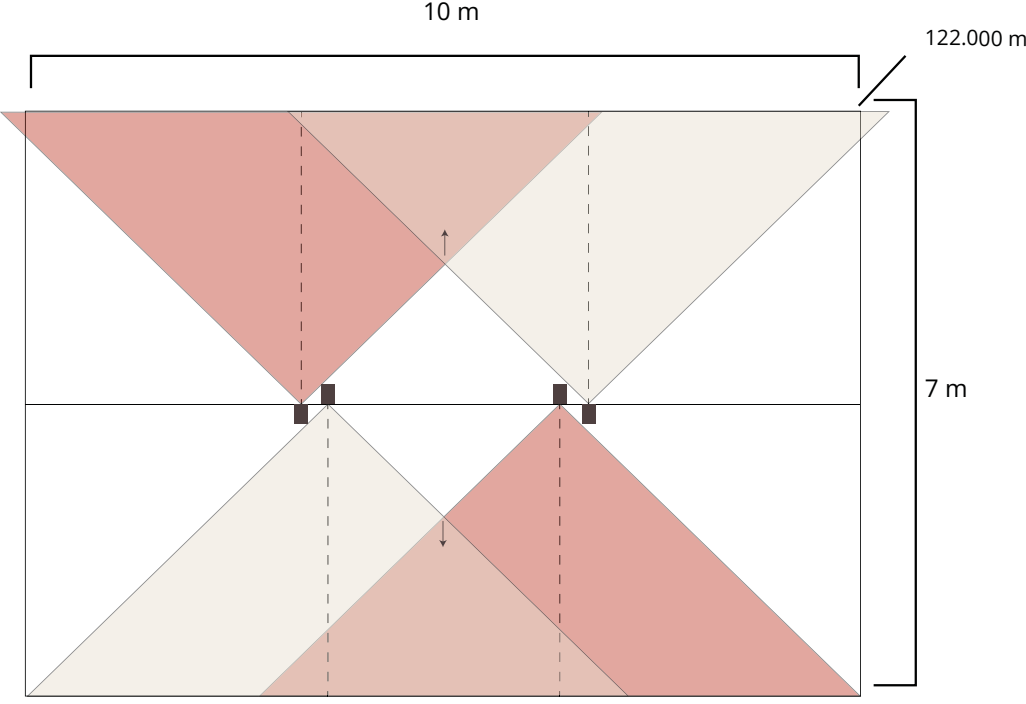
Información extraída de Projector Central: <https://www.projectorcentral.com/Panasonic-PT-MZ11KLBU-projection-calculator-pro.htm>

Calculador de Proyección, Projector Central: <https://www.projectorcentral.com/Panasonic-PT-MZ11KLBU-projection-calculator-pro.htm>

Posición de proyectores paredes cortas (Vista de planta)

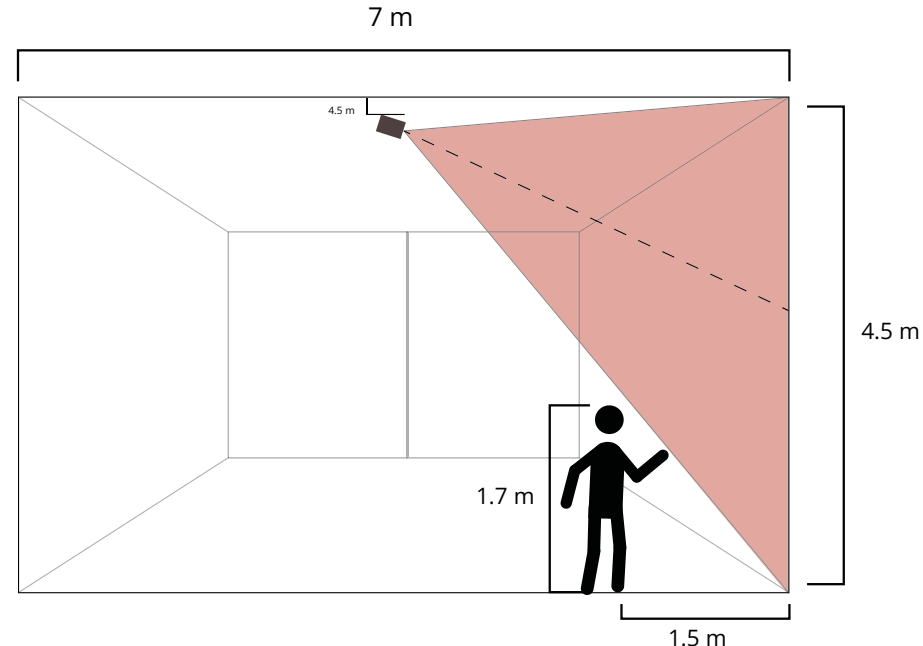


Posición de proyectores paredes largas (Vista de planta)

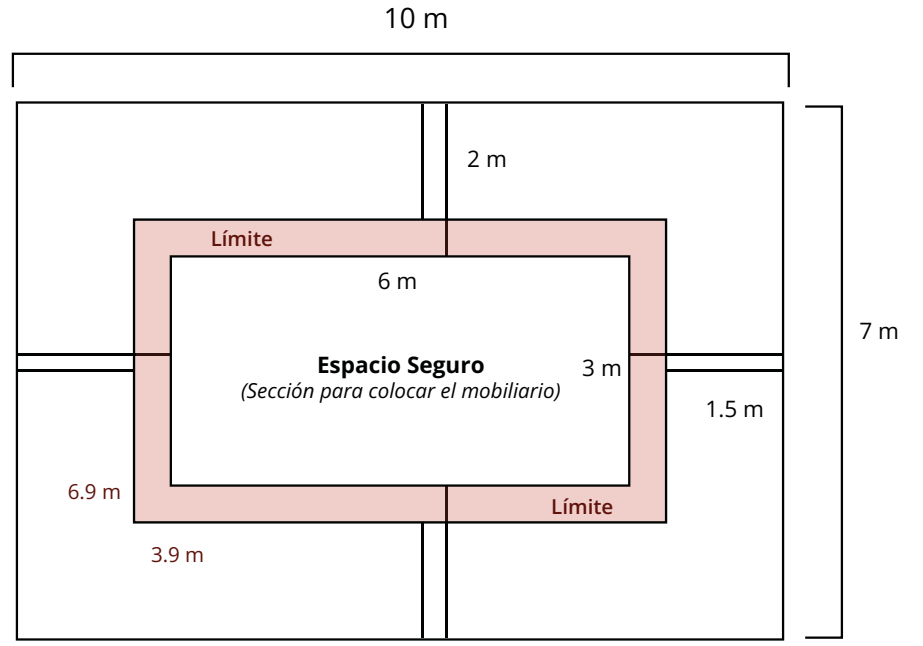


### Espacio de Seguridad:

Con el fin de evitar el ruido visual a través de la sombra, se planteó la propuesta de un área de seguridad, donde se va a colocar el mobiliario en el centro de la sala, el cual le sugiere al espectador permanecer en esa zona



Vista lateral



Vista de planta





# CIRCULACIÓN DE AIRE

Debido a las características de la segunda sala (siendo un espacio tan cerrado y con varios elementos de equipo técnico), es necesario establecer una propuesta que dote al espacio de una buena circulación de aire; por lo que como una forma de evitar producir un elevado ruido visual que pueda interferir con la apreciación del audiovisual, se propone el implemento de un adaptador de plástico para el ventilador, capaz de permitir la redirección del flujo del aire a través de una apertura de 10 cm x 30 cm, posicionadas en las paredes de 10 m y en el túnel. Siendo un mecanismo que le permite al usuario adentrarse en la pintura de Julio Escámez no solo por medio de la música o el apartado visual, sino que también integra el tacto.

## Tipo de Ventilador

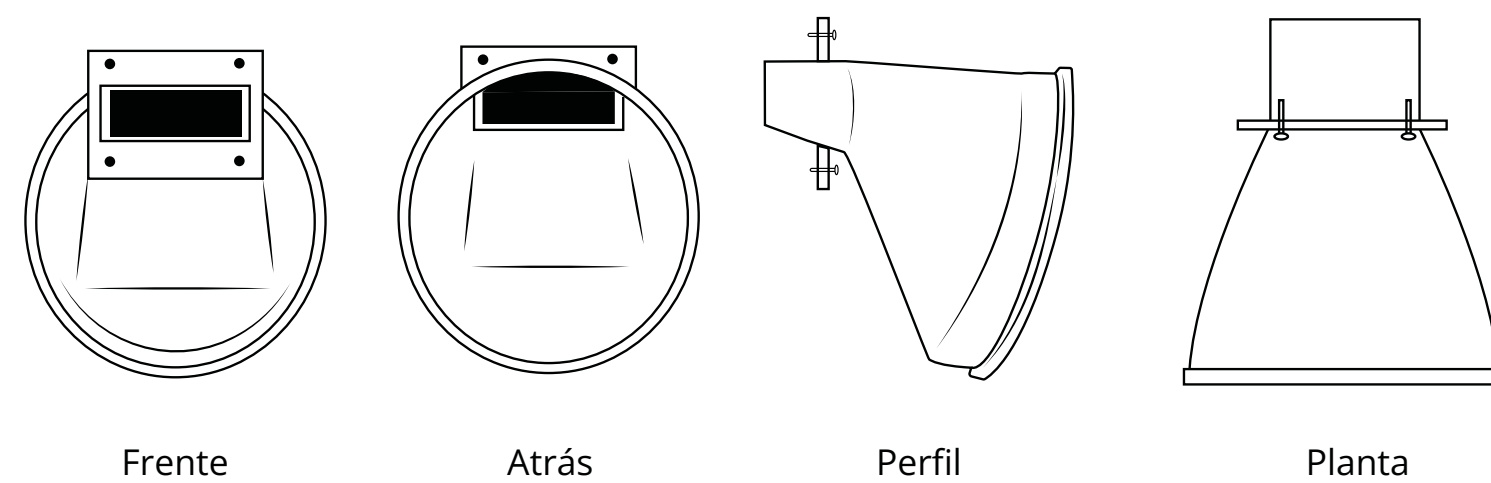


<https://cr.epaenlinea.com/ventilador-de-piso-20-cromado-basic-living.html>

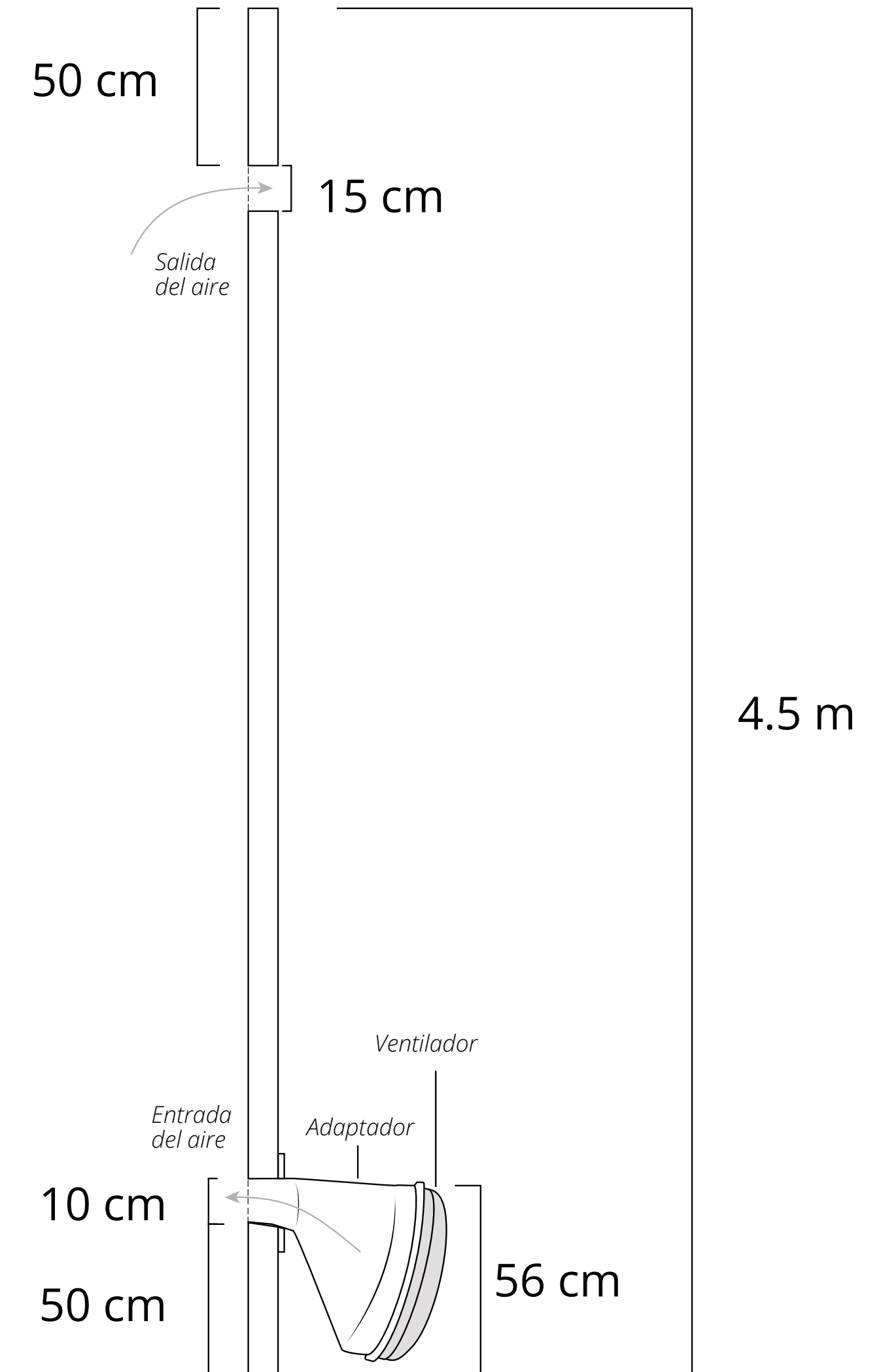
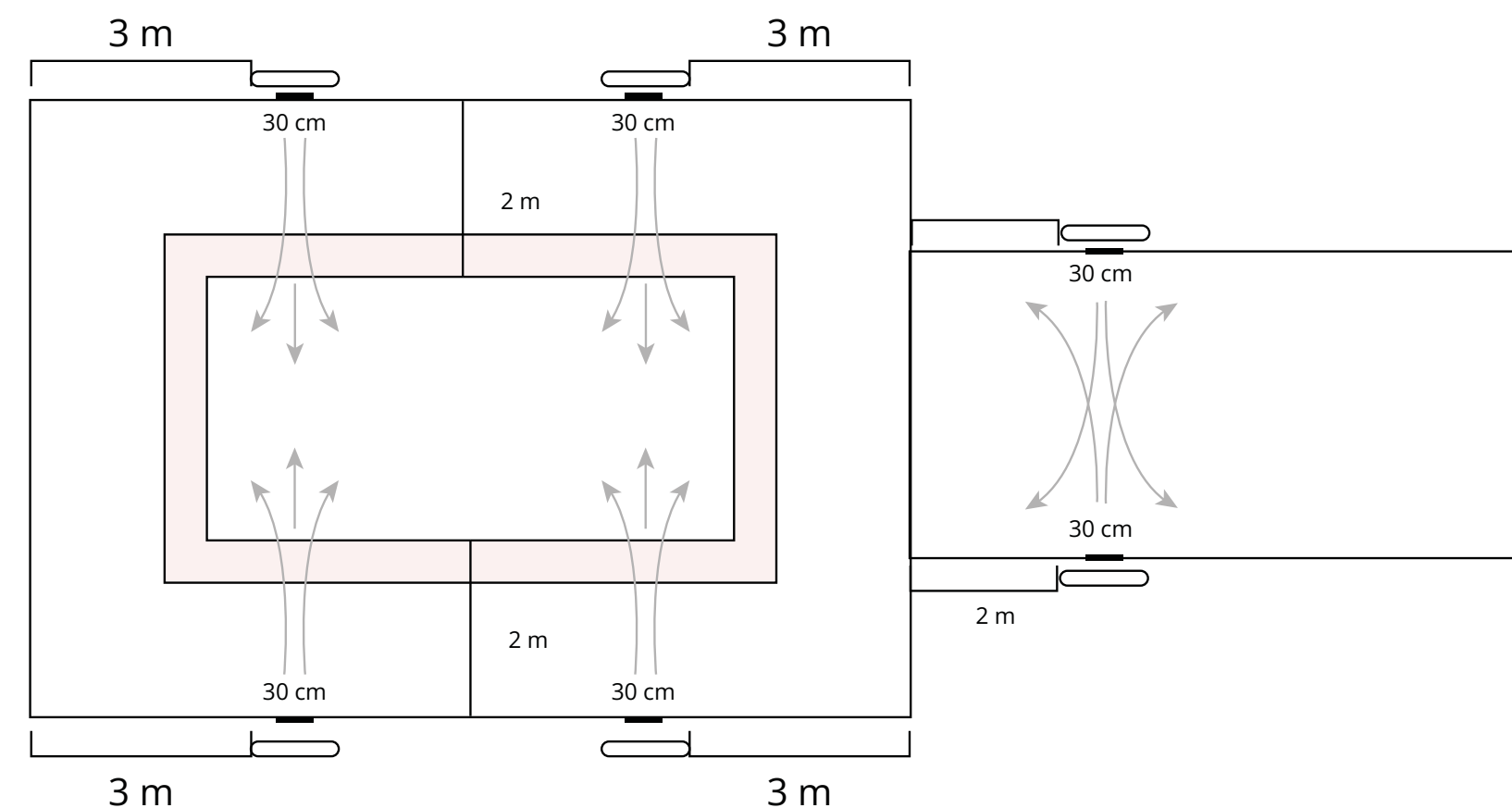
**Modelo:** Industrial de piso  
**Velocidad del aire:** 3 velocidades  
**Cuchilla:** 5 piezas de cuchillas de PP  
**Material:** Aluminio  
**Base:** De piso  
**Dimensiones:** 56.0 x 59.0 x 18.0 cm

El adaptador puede ser realizado a partir de un modelo personalizado en 3D e impreso a través de una impresora con este mismo formato, de manera que sus medidas van a responder de acuerdo a las medidas del ventilador a implementar. Asimismo, la propuesta emplea una pequeña extensión ideada para fijar el adaptador a la pared, con la finalidad de brindarle un mayor soporte. Cabe destacar que la propuesta cuenta con una apertura de entrada y salida del aire, las cuales buscan hacerse menos notorias mediante forro de la pared con un tipo de tela más delgada, que si bien no lo vuelve completamente invisible, evita hacer ese espacio demasiado evidente (únicamente se verá afectado el contraste y opacidad de la proyección sobre esa superficie).

## Vistas del adaptador



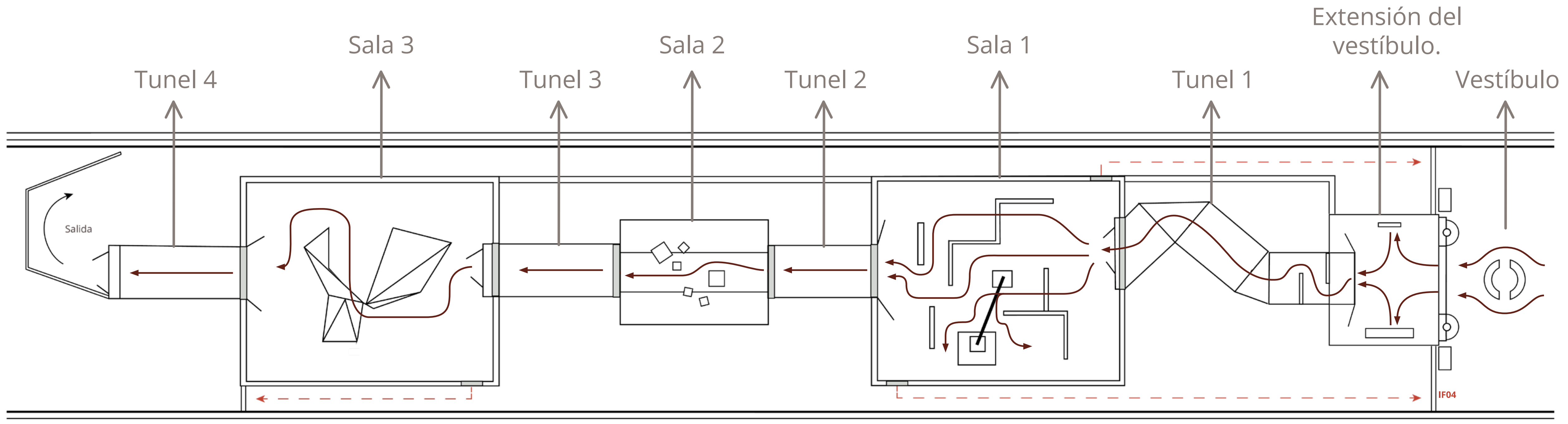
## Planta de distribución



Para esta representación se omitieron los soportes del ventilador, con la finalidad de poder observar el adaptador de forma más clara



# FLUJO PEATONAL EN EL ESPACIO



— Ruta de evacuación  
← Recorrido del usuario

Consiste en un esquema de los recorridos sugeridos en cada sala para los usuarios que visiten la exposición "Ante el abismo". En los esquemas actuales se detallan en distintos colores el trayecto que deberá seguir el usuario para garantizar el disfrute de su visita. Los túneles serán subespacios de carácter obligatorio que funcionan como un sitio de transición entre las distintas salas.



An aerial photograph of a coastline, showing a large body of water in the foreground and a small island in the distance. The sky is a mix of light blue and white, with some clouds. The water is a deep blue, and the land is a mix of green and brown. The overall scene is serene and natural.

# **DESARROLLO DEL PROCESO CREATIVO**

## **SEGMENTACIÓN DE LOS ESPACIOS**

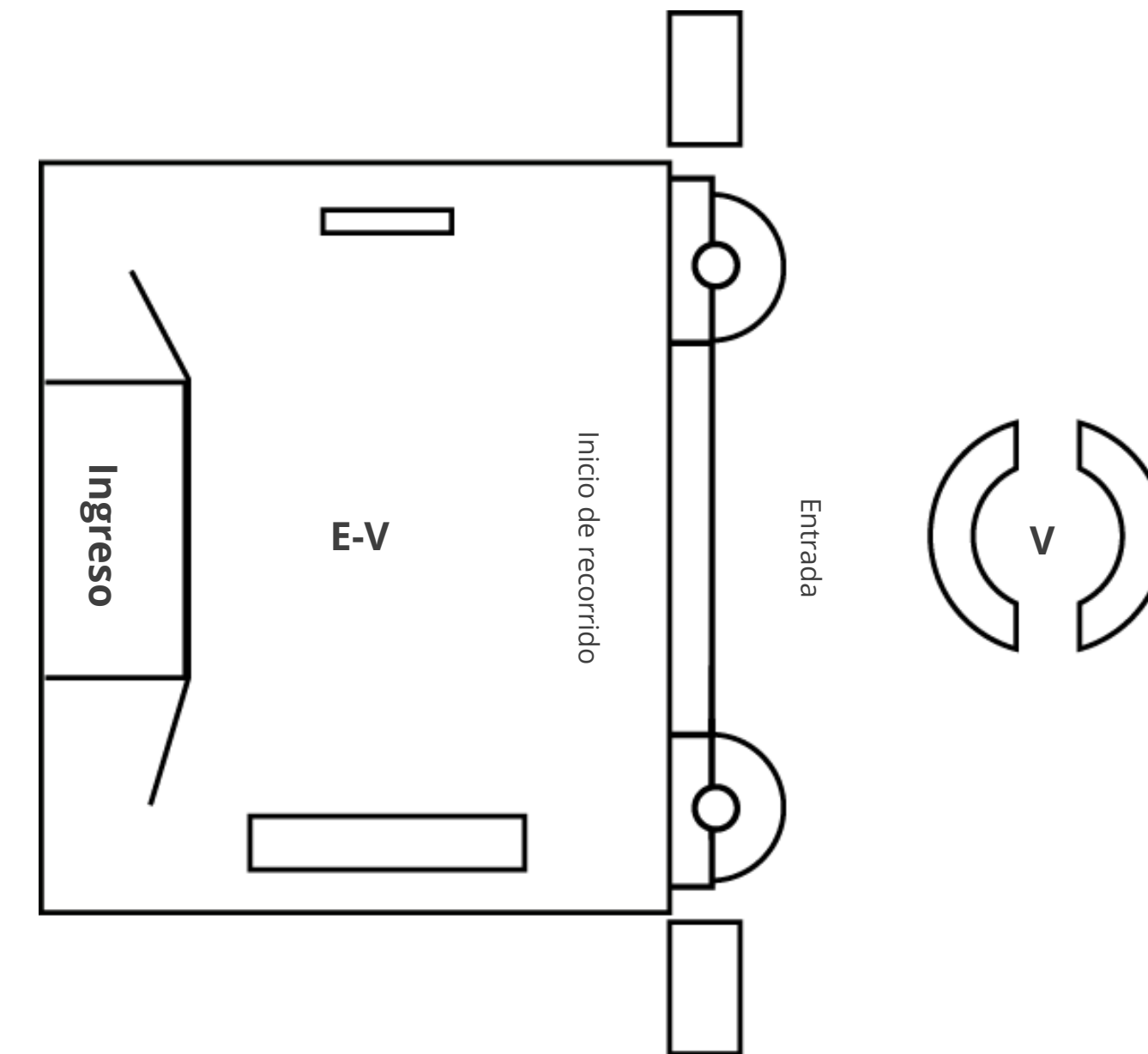


# VESTÍBULO Y EXTENSIÓN DEL MISMO

## PLANTA DE DISTRIBUCIÓN DE LA ESCENA

El ingreso de personas es de cada 10 min (tiempo estimado)  
Número aproximado de usuarios: 15 personas

#	Dimensiones	Notas	Descriptor
V	h=4.30m a=8m x 8.45m	Espacio abierto	El usuario al ingresar al lugar, podrá apreciar un vestíbulo que cuenta con la boletería y estantes con productos alusivos a la obra pictórica de Julio Escámez; posteriormente al ingreso a la extensión del vestíbulo, podrá observar el inicio del recorrido junto con un totem led (que muestra el desarrollo de sus obras) y una biografía a modo de rompecabezas giratorio, para posteriormente sumergirse en el proyecto inmersivo.
E-V	h= 4.30m a=7.10m x 8.45m	Sala oscura con paredes lisas	
Ingreso	h=3.50m a=6.30m x 3.50m	Ingreso por medio de una entrada con forma de caja con pliegos abiertos, el cual va a estar iluminada con tonos amarillos haciendo referencia al conocimiento, la abundancia y la alegría.	



### Guión Narrativo

Es el ingreso para la exposición inmersiva, se puede escuchar música clásica. En este espacio es donde se adquieren las entradas y algunos productos de merchandising alusivos a la obra de Escámez, esto como una forma del mantenimiento de la exposición; una vez dentro de la extensión del vestíbulo se puede ver una pantalla que muestra el Estarcido, boceto y obra final de varias pinturas, frente a ella se encuentra un rompecabezas giratorio, con la biografía de Escámez, como una forma de acercamiento al artista. Finalmente se observa una entrada con forma de caja con iluminación, por donde va a ingresar el usuario.



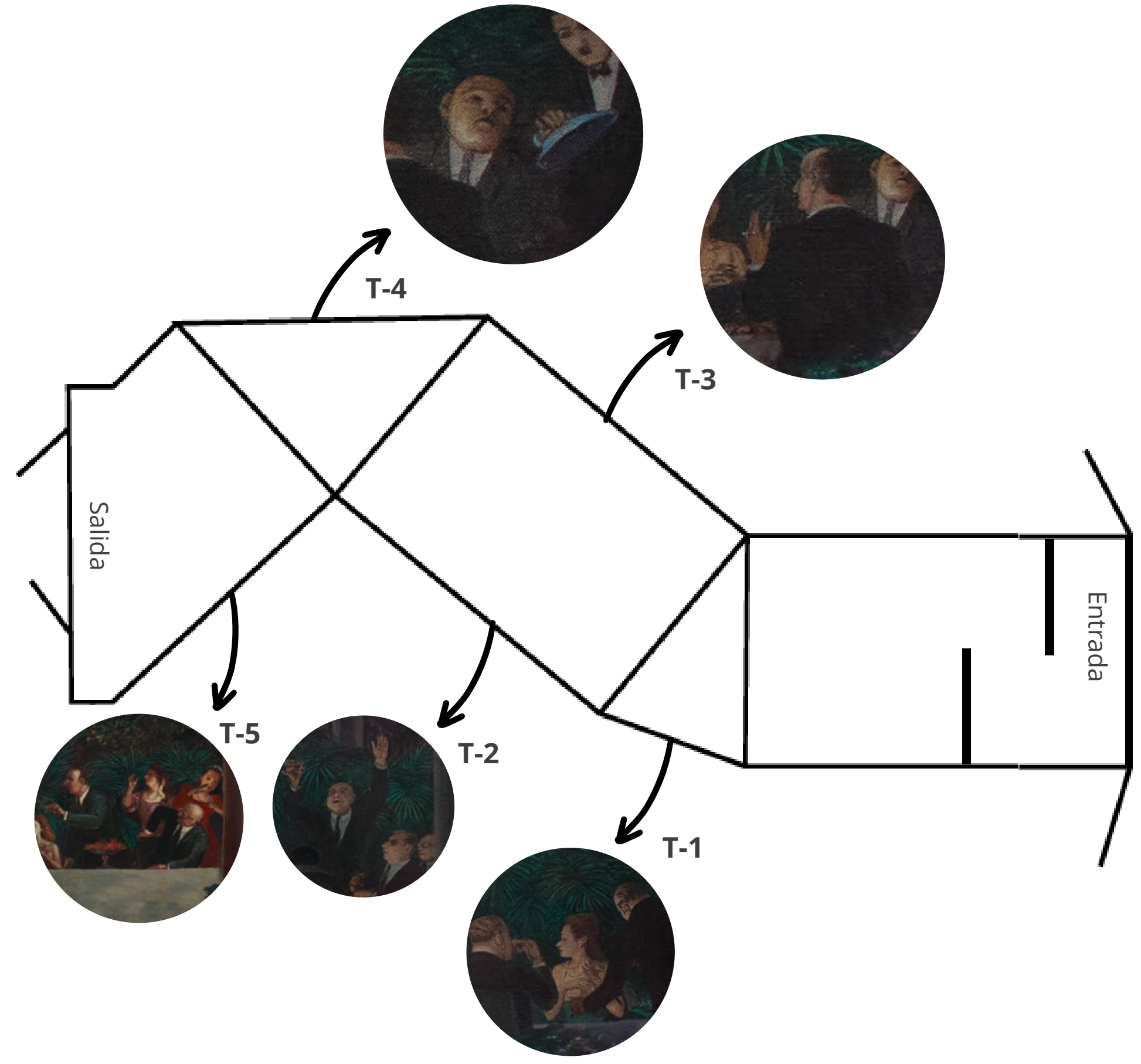
# TÚNEL 1. (TUNEL DE LA INDIFERENCIA)

El tiempo es un aproximado: 1 min  
Número aproximado de usuarios: 15 personas

## PLANTA DE DISTRIBUCIÓN DE LA ESCENA

Obra: El Gran Teatro del Mundo

#	Dimensiones	Interpretación	Descriptor
T-1	h= 3.50 m a=2.38 m	Indiferencia	<p>Iniciando el recorrido en el primer túnel, se observa a una mujer que dirige su mirada a otro lado mientras es atendida.</p> <p>En el siguiente panel se observa el festejo de un personaje que evidencia soberbia pero que el panel paralelo a este denota un desentendimiento de lo que ocurre, consecutivamente, se contempla un rostro de presunción.</p> <p>Finalmente, y de forma abrupta antes de salir del túnel, se observa una escena de la burguesía asustada e interesada por lo que pasa a su alrededor.</p>
T-2	h= 3.50 m a= 5.10 m	Soberbia	
T-3	h= 3.50 m a= 5.10 m	Desentendido	
T-4	h= 3.50 m a= 4.60 m	Presunción	
T-5	h= 3.50 m a= 5.10 m	Preocupación ante los temas ajenos	



### Guión Narrativo

El usuario es un personaje infravalorado dentro del tunel; introduciéndose en un ambiente de indiferencia. Mientras ingresa por el recorrido el usuario observa progresivamente escenas que referencian a una burguesía indiferente y ajena a todo lo que pasa a su alrededor.



# SALA 1. EL ESCENARIO DE LA VIDA

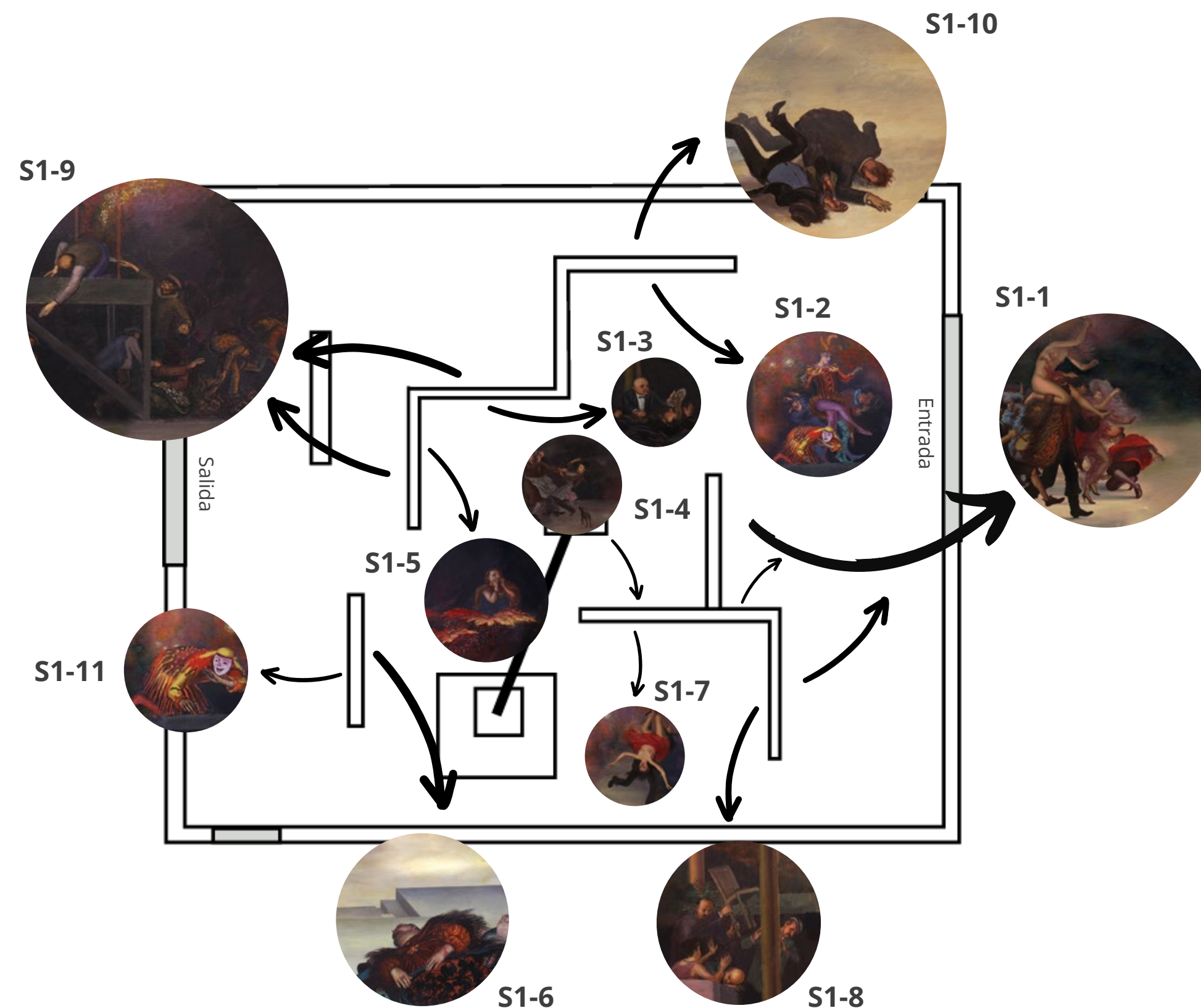
## PLANTA DE DISTRIBUCIÓN DE LA ESCENA

Obra: *El Gran Teatro del Mundo*

#	Dimensiones	Interpretación	Descriptor
S1-1	h= 4.65 m a1= 3 m a2= 1.40 m a3= 2.75 m	Jolgorio	<p>Iniciando el recorrido el usuario presencia un gran festival, que abarca tres paredes, donde posteriormente se observan varios actos violentos, así como diferentes crímenes. Finalmente, se despide la sala con el bufón que se burla de todos estos problemas sociales derivados de la indiferencia de la burguesía</p>
S1-2	h= 2.70m a=3.80m	Indiferencia	
S1-3	h=2.70m a=3.25m	Abuso de poder	
S1-4	h= 3.45 m a= 2.75 m	Violencia	
S1-5	h=2.70m a=2.75m	Susto, horror de su entorno	
S1-6	h=2.70m a=3m	Restos de indiferencia	
S1-7	h=3.45m a=3m	Criminalidad	
S1-8	h=3.45m a=3m	Violencia	
S1-9	h=2.70m a1=3m a2=3m	Criminalidad	
S1-10	h=2.70m a=3.80m	Violencia	
S1-11	h=2.20m a=2.75m	Burla	

El tiempo es un aproximado: 5 min

Número aproximado de usuarios: 15 personas



### Guión Narrativo

Al ingreso a la sala se puede observar un jolgorio que inunda las paredes de colores cálidos y enérgicos. El usuario pasa por debajo del el cuerpo de la mujer enmascarada para observar cómo las cosas se empiezan a distorsionar, se observan figuras peleando y robando además hay una alta criminalidad que había sido enmascarada por el carnaval, connotando el alto impacto de las decisiones de la burguesía, que había permanecido indiferente hasta el momento. Ya no hay forma de enmascarar los problemas sociales (la corrupción, la violencia, posicionamiento de prestigio, indiferencia y abuso de poder)



# TÚNEL 2. (EL ABISMO)

## PLANTA DE DISTRIBUCIÓN DE LA ESCENA

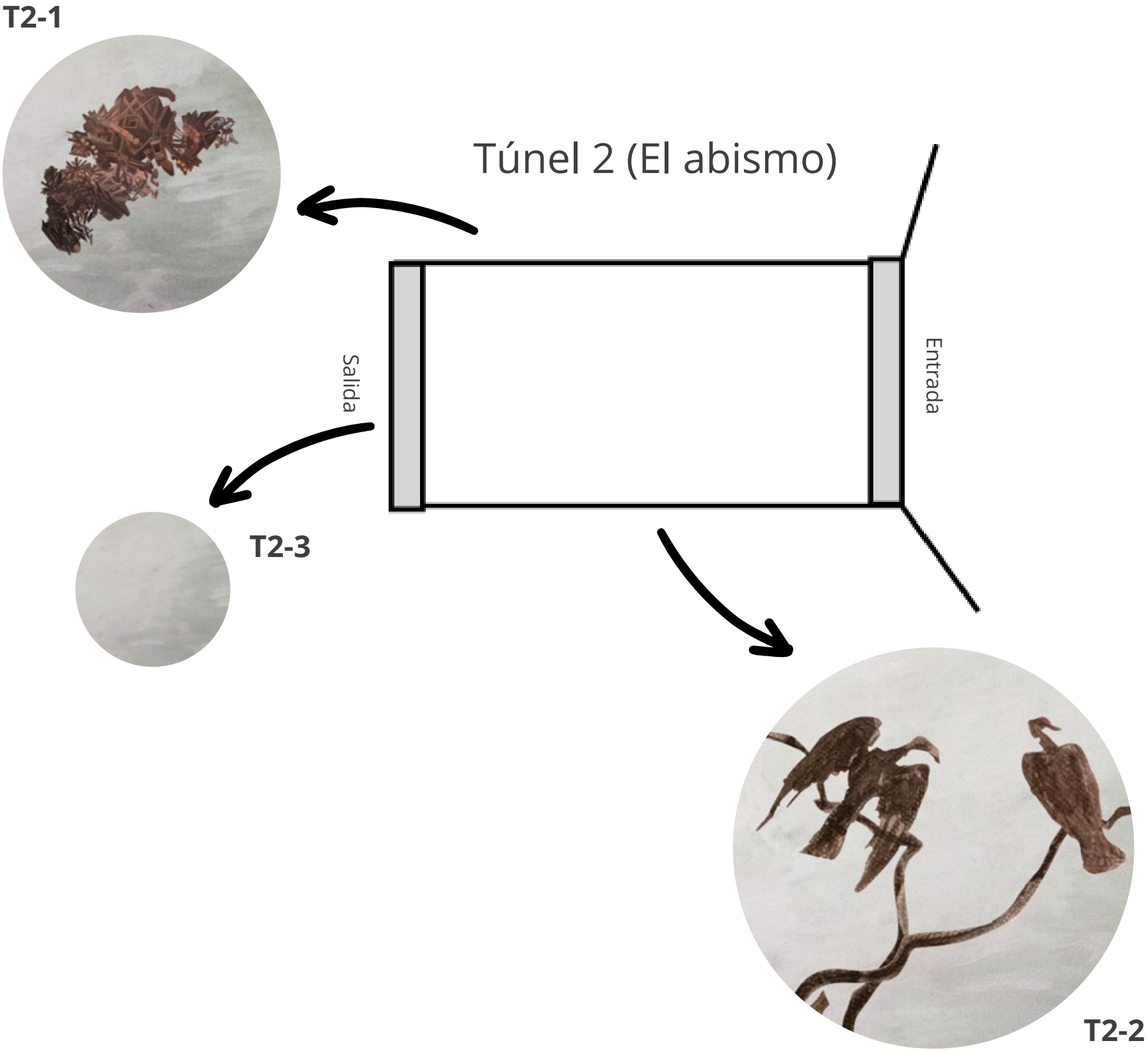
Obra: El Gran Teatro del Mundo

#	Dimensiones	Interpretación	Descriptor
T2-1	h=4.50m a=7.20m	Lo artificial, residuos, lo inerte	Se presentan dos imágenes que dialogan paralelamente a través de un aspecto dual entre lo viviente y el material inerte, residuo de la creación humana.
T2-2	h=4.50m a=7.20m	Lo viviente, orgánico	
T2-3	h=4.50m a=3.45m		

### Guión Narrativo

Posterior a la salida de la sala 1 para ingresar a la sala 2 se debe transitar por un túnel "conector" el cual empieza a mostrar un elevamiento del suelo que termina en un sistema de rampas y en este conector se empiezan a evidenciar elementos multisensoriales como es el caso de viento artificial, para denotar las sensaciones que se experimentaran en la sala inmersiva (Sala 2).

El tiempo es un aproximado: 1 min  
Número aproximado de usuarios: 15 personas



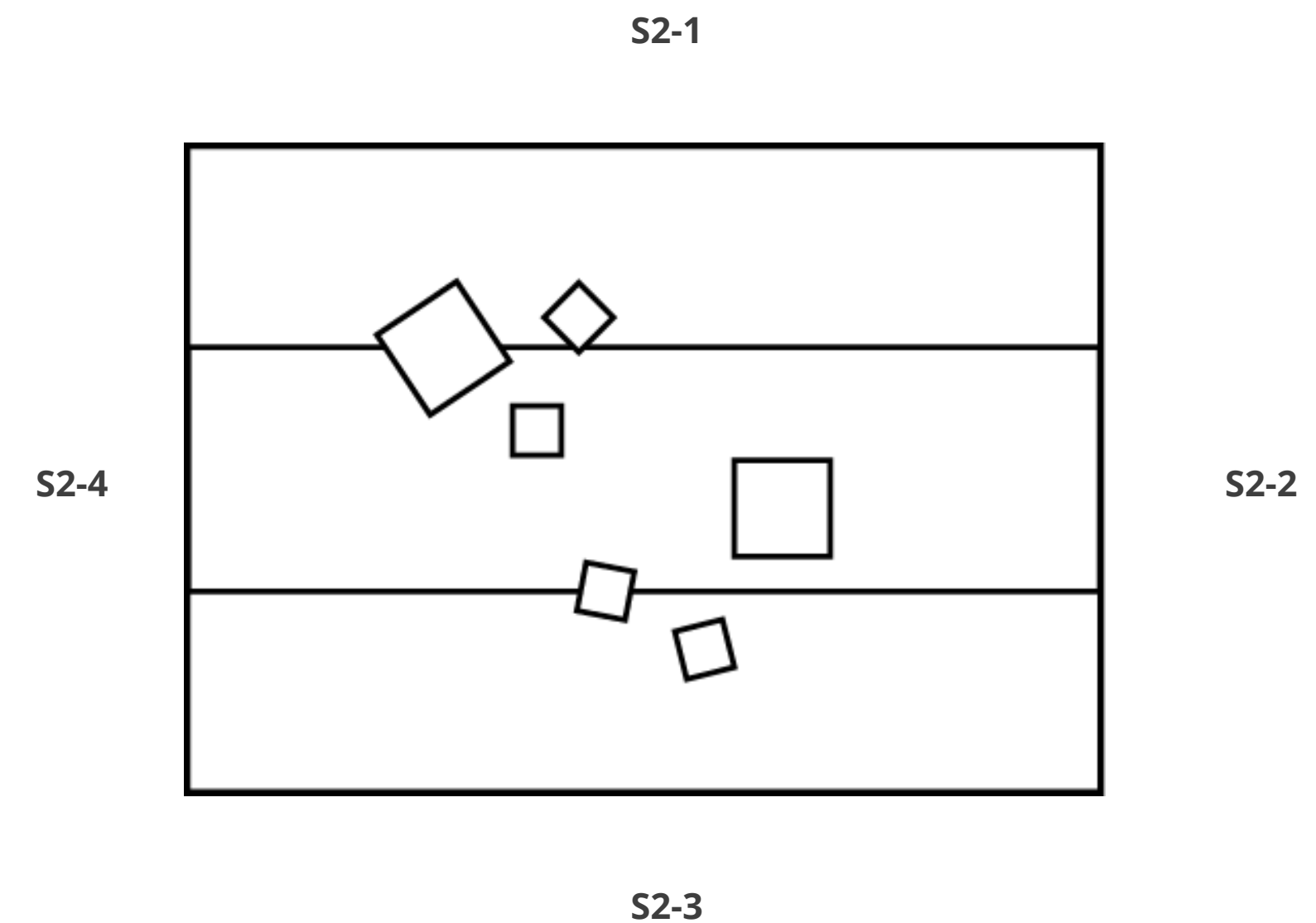
# SALA 2. (VENDAVAL DE CAMBIOS)

## PLANTA DE DISTRIBUCIÓN DE LA ESCENA

Obra: Vendaval de la Historia

#	Dimensiones	Notas	Descriptor
S2-1	h=4.5 m a=10 m	La sala se encuentra laminada con acrílico tipo espejo, buscando potenciar la sensación de ingravedad y de estar dentro de un abismo por parte del espectador. Asimismo se propone el implemento de una pasarela con acrílico opaco con la finalidad de convertir la sala en un espacio seguro para personas que lleven faldas o vestidos	Consiste en un audiovisual inmersivo a partir de la interpretación de la obra pictórica de Julio Escamez, creando una propuesta visual de la mano con las tipologías de los problemas sociales. Para esta fase se plantea la visibilización de los problemas sociales en la segunda sala, mostrando una ciudad idealizada que posteriormente se ve envuelta de problemas sociales tanto populares como de la alta sociedad, se pretende desarrollar a partir de equipo técnico como es el caso de videobeam, sonidos y olores generando imágenes sensoriales en el espectador.
S2-2	h=4.5 m a=7m		
S2-3	h=4.5 m a=10 m		
S2-4	h=4.5 m a=7m		

El ingreso de personas es de cada 5 min (tiempo estimado)  
Número aproximado de usuarios: 15 personas



### Guión Narrativo

Tras ingresar al abismo el espectador se ve inmerso por un espacio envolvente, en donde se desarrolla una proyección sobre cuatro paredes. Asimismo, se plantea el implemento de acrílico reflectante en el suelo, sobre el cual se tiene contemplado tanto la refección del techo como de las paredes, siendo un elemento con el cual el público puede interactuar.



## HERRAMIENTA PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS (ANIMACIÓN)

### Enfoque de la historia

<b>Título propuesto para la historia:</b>	Vendaval de cambios.
<b>Tema focal de la historia:</b>	<p><b>Visibilizar los problemas Presentes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Desviaciones sociales</b> (corrupción, violencia, las necesidades humanas)</li> <li>- <b>Participación social</b> (sistemas de privilegio, migración forzada)</li> </ul>
<b>Audiencia:</b>	Para todo público

### Antecedentes de la historia

<b>Periodo del tiempo en que se ubica:</b>	Refleja problemáticas aún vigentes en la actualidad
<b>Locación de la historia:</b>	En medio de un gran vendaval (un escenario aparentemente utópico que se transforma en uno caótico)
<b>Objetivos de la comunicación:</b>	Visibilizar los problemas sociales que Escámez presenta en su obra.
<b>Tono:</b>	Una transición entre el tono jovial a uno más serio (sala 1 y sala 3)
<b>Necesidades de la comunicación:</b>	Un espacio oscuro, superficies y proyectores (entre 1500 a 2500 Lúmenes)

### Implicaciones técnicas de la historia

<b>Tiempo de la historia:</b>	5 minutos
<b>Tipo de publicación para la historia</b>	Proyección (4 superficies) paredes. Asimismo, parte del audiovisual se ve reflejado sobre el suelo, gracias a su materialidad
<b>Objetivos de la comunicación:</b>	Visibilizar los problemas sociales que Escámez presenta en su obra.
<b>¿Incluye Voice Over?:</b>	No
<b>Referencias:</b>	La Danza (desarrollada por docentes de la EACV de la UNA) y Animated Painting de BlackmountainVideoFilms.



# STORYBOARD

## Sala 2. Proyección: Vendaval de cambios.

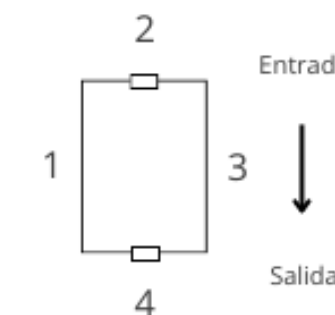
*El tiempo es un aproximado y puede variar del resultado final\**

P= Pared  
A= Acto  
e= Escena

### Dimensiones de las paredes:

P.1 y P.3 = 10 m  
P.2 y P.4 = 7 m

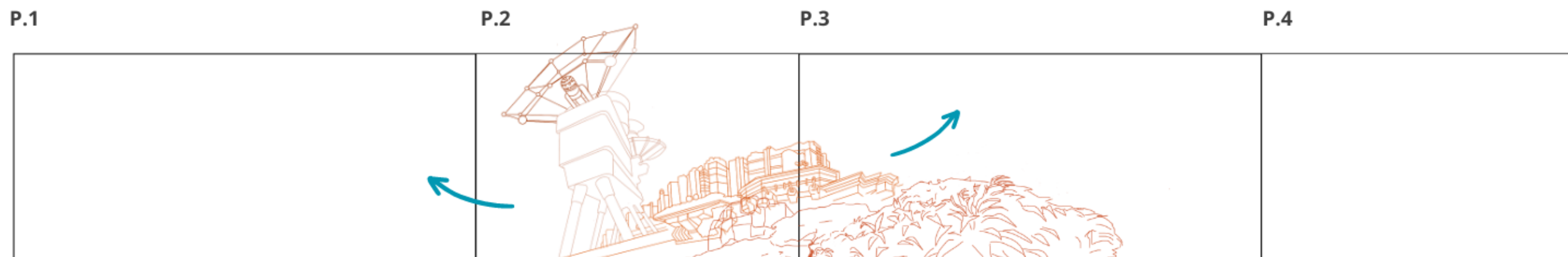
### Esquema:



### Piso

se muestra el vacío del cielo

A1.  
e1.1



**Descriptor:** De un fundido en negro se pasa a un primer plano de la ciudad que se acerca lentamente

**Concepto:** Se enfatiza la magnitud de una ciudad idealizada sin problemas, movimientos suaves

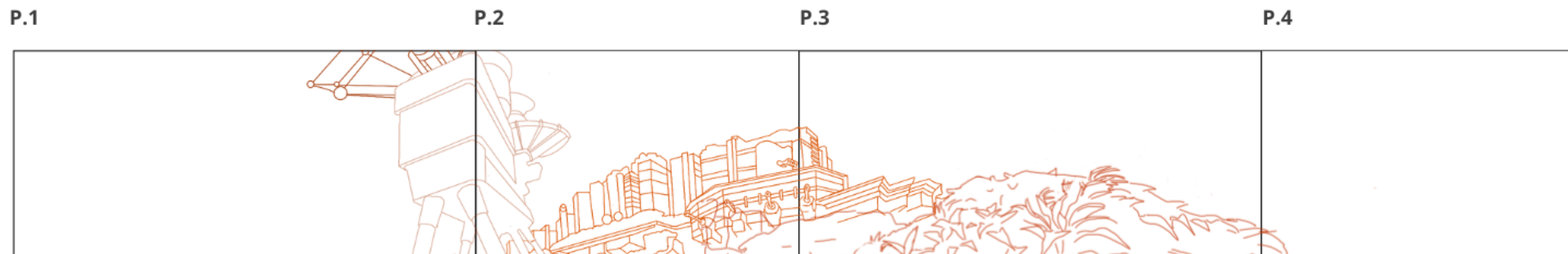
**Movimientos de animación:** se encienden las luces de la ciudad

**Tiempo:** transición 5s.  
Al segundo 10 empieza el zoom

**Música:** clasica

**Audio:** Efectos de sonidos (Viento)

A1.  
e1.2



**Descriptor:** primer plano de la ciudad

**Concepto:** Se enfatiza la magnitud de una ciudad idealizada sin problemas, movimientos suaves

**Música:** La flauta mágica  
**Audio:** Efectos de sonidos (Viento y de hojas moviéndose)

**Tiempo:** llega al segundo 10 de proyección

**Música:** Música clásica

**Audio:** Efectos de sonidos (Viento)



# STORYBOARD

## Sala 2. Proyección: Vendaval de cambios.

*El tiempo es un aproximado y puede variar del resultado final\**

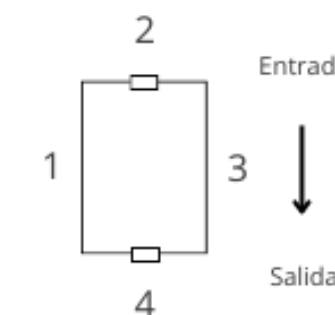
P= Pared  
A= Acto  
e= Escena

### Dimensiones de las paredes:

P.1 y P.3 = 10 m

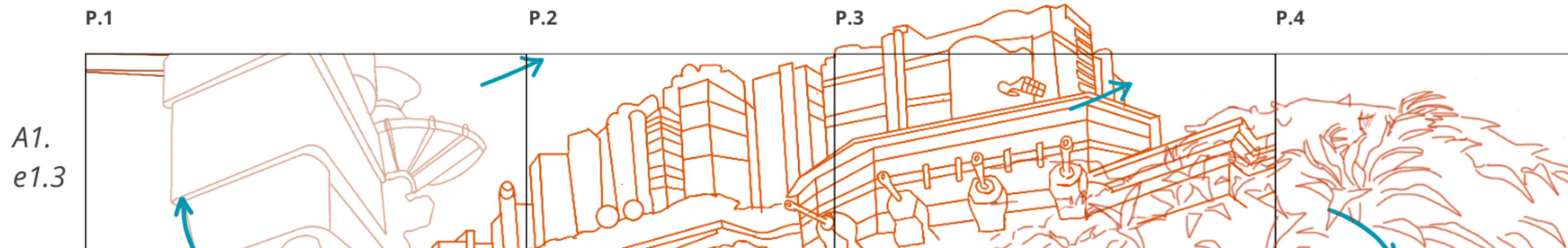
P.2 y P.4 = 7 m

### Esquema:



### Piso

se muestra el vacío del cielo



A1.  
e1.3

**Descriptor:** (transición difuminada)  
En un canon se realizan planos a detalle.  
Salida: P.1 Y P.4 transición, P.2 Y P.3  
la cámara se desliza hacia arriba

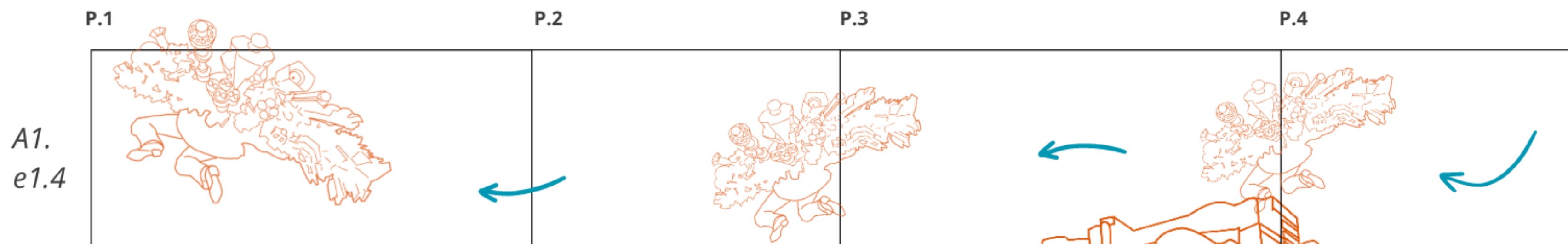
**Concepto:** Se muestra la importancia y énfasis de la tecnología en la convivencia. Cómo se sobrepone una sociedad colonizadora a la local  
Los cañones son sutilmente tapados por las hojas del maizal

**Movimientos de animación:** se encienden las luces de la ciudad

**Tiempo:** 10 s

**Música:** clasica

**Audio:** Efectos de sonidos (Hojas moviéndose, brisa)



A1.  
e1.4

**Descriptor:** El personaje entra volando de izquierda a derecha, pasa al redor de las 4 pantallas

**Concepto:** Desarrollo tecnológico. Híbrido humano maquina.  
No se ve afectado por lo que va a pasar. Está por encima de nosotros

**Movimientos de animación:** movimientos de pies y torzo, sobrevolando el espacio

**Tiempo:** 8 s

**Música:** Música clásica

**Audio:** Efectos de sonidos (Avión volando)

### Piso

se muestra el vacío del cielo





# STORYBOARD

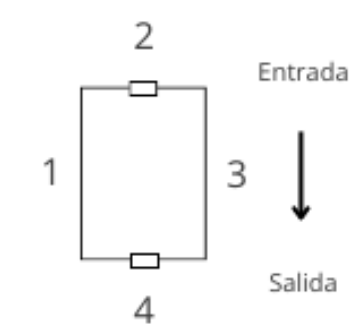
## Sala 2. Proyección: Vendaval de cambios.

*El tiempo es un aproximado y puede variar del resultado final\**

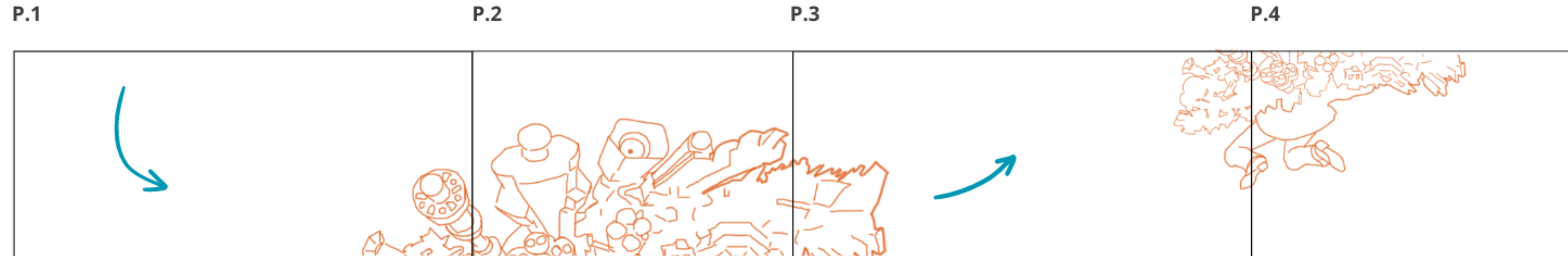
P= Pared  
A= Acto  
e= Escena

**Dimensiones de las paredes:**  
P.1 y P.3 = 10 m  
P.2 y P.4 = 7 m

**Esquema:**



A1.  
e1.4



**Descriptor:** Continuación de la escena anterior, regresa y sale de la escena rápido, la cámara es arrastrada por una corriente de aire, da vueltas

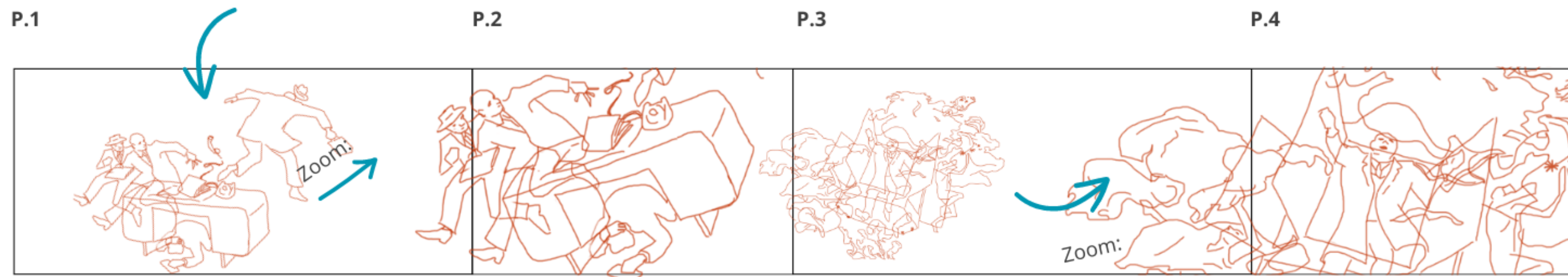
**Concepto:**

**Movimientos de animación:**  
Movimiento suave, cómo si fuera una hoja en el viento

**Tiempo:** 10 s  
**Música:** Música clásica  
**Audio:** Efectos de sonidos (Avión volando)

**Piso**  
se muestra el vacío del cielo

A2.  
e2.1.3  
e2.1.4



**Descriptor:** El viento trae a los personajes quienes se acercan a la cámara (p1 pasa a la p2 y p3 pasa a la p4)

**Concepto:** Se enfatiza en los problemas sociales (corrupción y sistemas de privilegio)

**Movimientos de animación:**  
Escritorio: los hombres saltan y los billetes vuelan. Armario: las personas caen y las prendas vuelan

**Tiempo:** 16 s  
**Música:** Música clásica  
**Audio:** Efectos de sonidos de telefono, sonido de sorpresa. papeles volando.

**Piso**  
se muestra el vacío del cielo



# STORYBOARD

## Sala 2. Proyección: Vendaval de cambios.

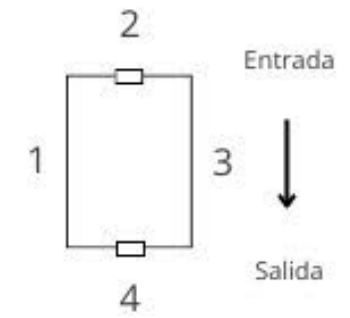
*El tiempo es un aproximado y puede variar del resultado final\**

P= Pared  
A= Acto  
e= Escena

### Dimensiones de las paredes:

P.1 y P.3 = 10 m  
P.2 y P.4 = 7 m

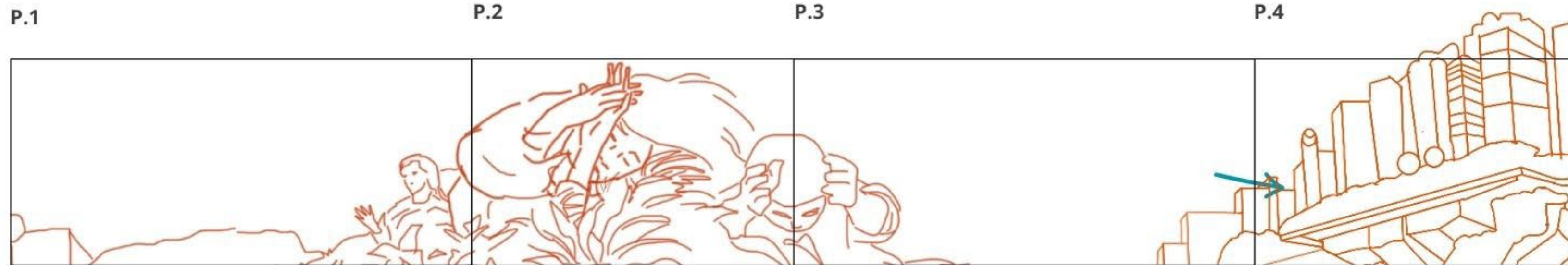
### Esquema:



### Piso

se muestra el vacío del cielo

A2.  
e2.1.1



**Descriptor:** La cámara se mueve hacia un primer plano de la escena del maizal.

**Concepto:** enfatizando en la migración forzada. aparecen lentamente las personas, mostrando a la mujer indígena del primer plano superior

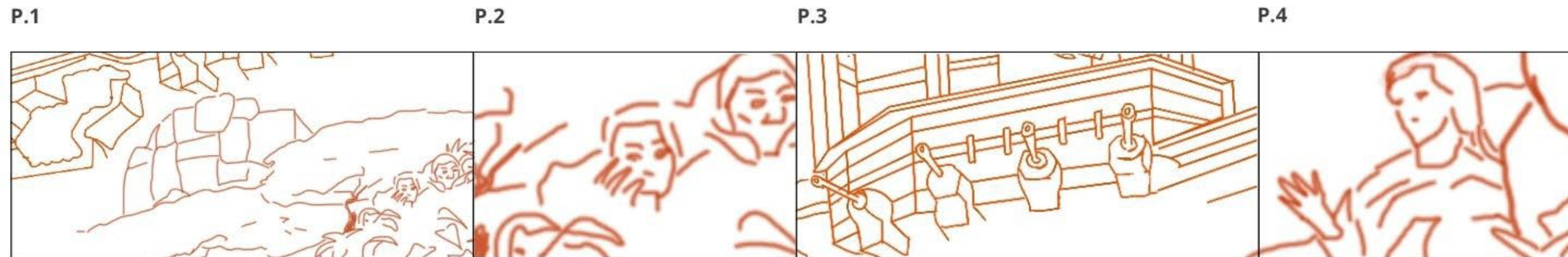
**Movimientos de animación:**  
Movimientos suaves de la mujer: brazos, pestañeo, algunas hojas  
El hombre: extiende sus brazos

**Tiempo:** 10 s

**Música:** Música clásica

**Audio:** Efectos de sonidos hojas moviéndose, viento)

A2.  
e2.1.  
1.1



**Descriptor:** La cámara se mueve hacia la izquierda, hasta hacer un plano a detalle de los rostros de los inmigrantes.  
Salida: los cañones disparan y las pantallas pasan a la siguiente escena (transición cortada)

**Concepto:** Se enfatiza la migración forzada, la discriminación y la violencia

**Movimientos de animación:**  
Los rostros de las personas salen del maizal, los cañones se mueven y disparan

**Tiempo:** 10 s

**Música:** Música clásica

**Audio:** Efectos de sonidos de Cañones, viento)

### Piso

se muestra el vacío del cielo



# STORYBOARD

## Sala 2. Proyección: Vendaval de cambios.

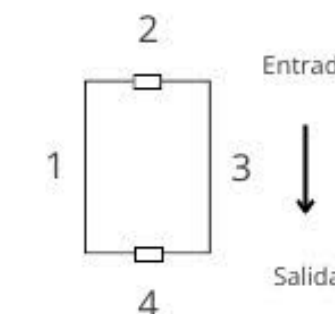
*El tiempo es un aproximado y puede variar del resultado final\**

P= Pared  
A= Acto  
e= Escena

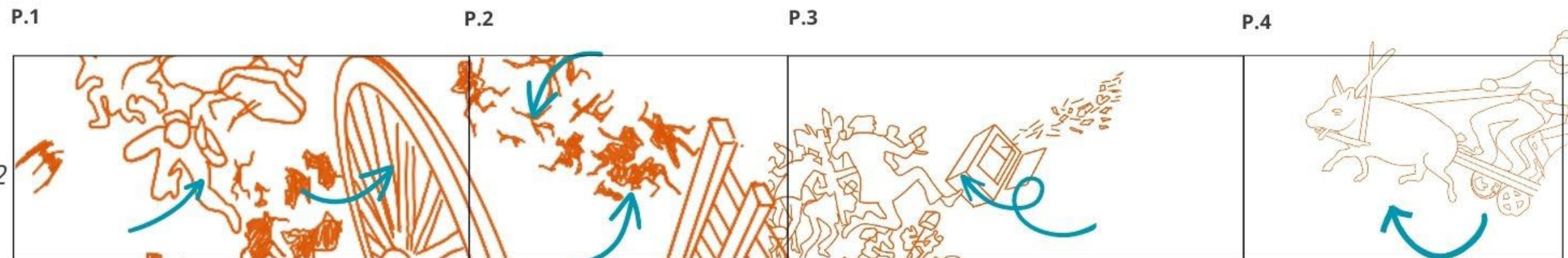
### Dimensiones de las paredes:

P.1 y P.3 = 10 m  
P.2 y P.4 = 7 m

### Esquema:



A2.  
e2.1.2



**Descriptor:** Salida el viento arrastra todo y entran los siguientes personajes

**Concepto:** Violencia, criminalidad  
Cerdito: Símbolo de la codicia y lujuria (él rompe con la lógica del resto de personajes, avanza firme hacia el caos)

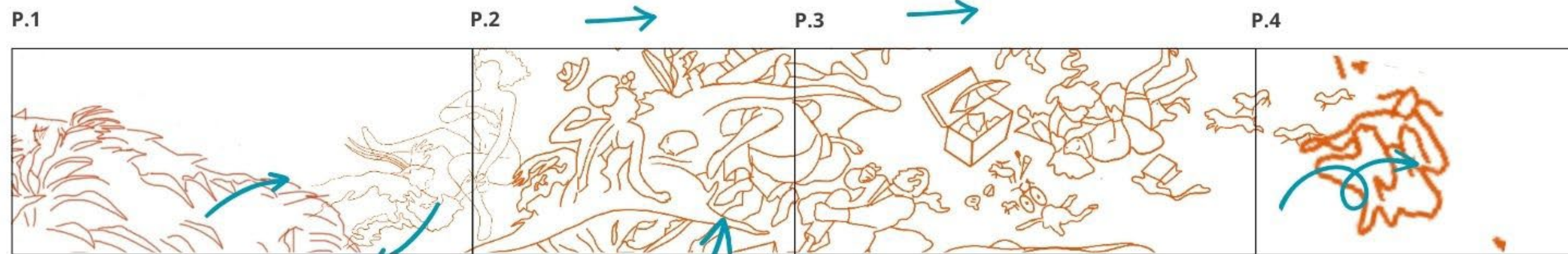
**Movimientos de animación:**  
hombre corriendo hacia la caja fuerte, las mujeres peleando, hombre asustado moviéndose en su propio eje. Además el cerdo camina.

**Tiempo:** 10 s

**Música:** Música clásica  
**Audio:** Efectos de sonidos de personas gritando y peleando, el viento rompiéndose

**Piso**  
se muestra el vacío del cielo

A2.  
e2.1



**Descriptor:** La transición, la cámara sale de la boca del demonio. Plano general, se observa a un grupo de personas que son arrastrados por el viento, salen del matorral hacia la derecha

**Concepto:** Se enfatiza en los problemas sociales (Vulnerabilidad y desviación social) (es más caótica)

**Movimientos de animación:**  
Las mujeres se pelean  
bufón: movimientos de brazos y pies  
La mujer arrastrada por el demonio al matorral

**Tiempo:** 10 s

**Música:** Música clásica  
**Audio:** Efectos de sonidos (Avión volando)

**Piso**  
se muestra el vacío del cielo

# STORYBOARD

## Sala 2. Proyección: Vendaval de cambios.

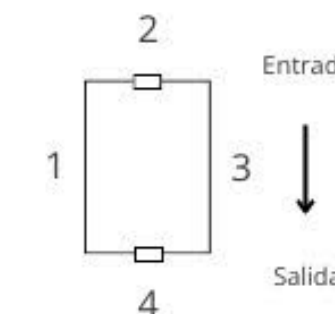
*El tiempo es un aproximado y puede variar del resultado final\**

P= Pared  
A= Acto  
e= Escena

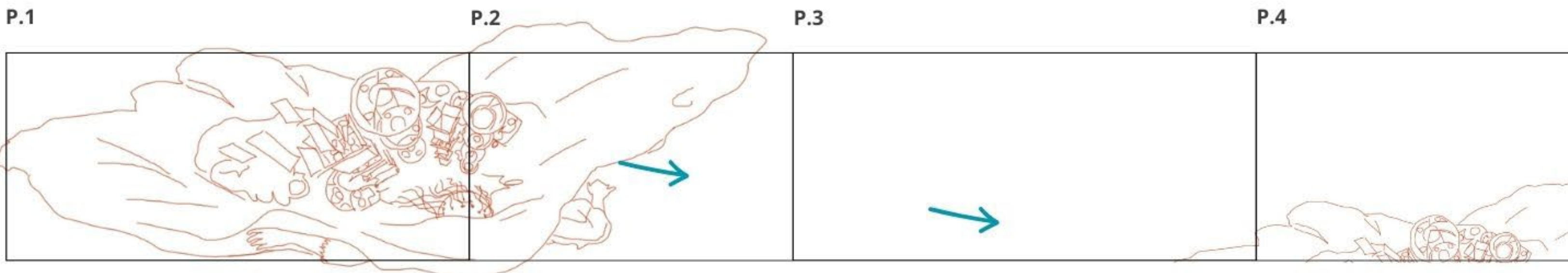
### Dimensiones de las paredes:

P.1 y P.3 = 10 m  
P.2 y P.4 = 7 m

### Esquema:



A2.  
e2.1.  
5



**Descriptor:** El objeto entra en primer plano y se va alejando a un plano en general conforme va cayendo (de izquierda a derecha)

**Concepto:** a esperanza en el futuro va muriendo. Enfatiza en un momento donde todo lo que contiene y brilla se va apagando sin retorno.

**Movimientos de animación:** el brillo se va apagando, los brazos flotan inertes

**Tiempo:** 15 s

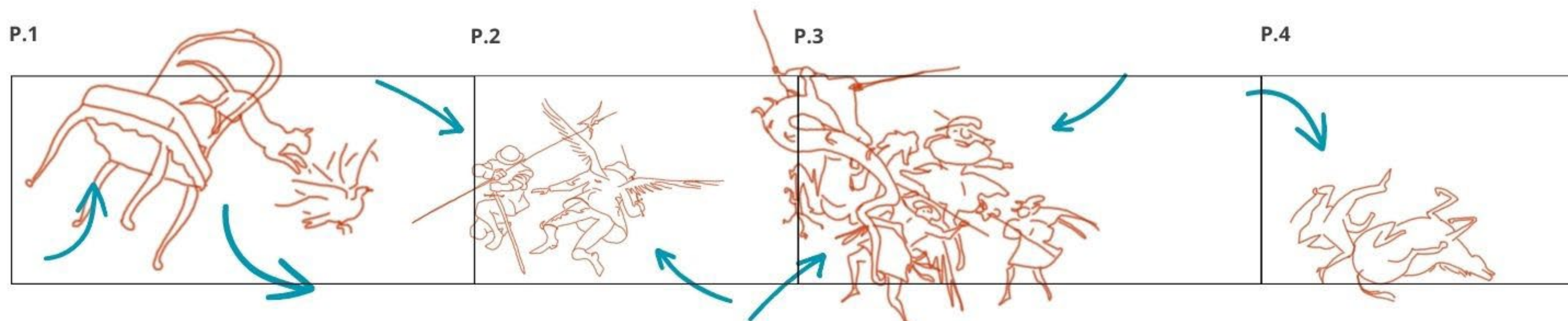
**Música:** Música clásica

**Audio:** Efectos de sonidos de brisa y viento.

### Piso

se muestra el vacío del cielo

A3.  
e3.1



**Descriptor:** El viento trae a los personajes, el gato y el caballo caen, la silla sale hacia arriba y los otros personajes se mantienen en escena

**Concepto:** la muerte de la paloma y el caballo se ligan con la caída de la liberación y el espíritu (en el caso del gato por la silla se evidencia el sometimiento que ejerce la clase alta) la lucha entre los ángeles del bien y el mal

**Movimientos de animación:** El gato salta de la silla para atrapar a la paloma, movimiento de las espadas y extremidades de los ángeles, además de movimiento de la caída del jinete y el caballo.

**Tiempo:** 10 s

**Música:** Música clásica

**Audio:** Efectos de sonidos (Paloma volando, y maullido del gato, sonidos de guerra, espadas)

### Piso

se muestra el vacío del cielo



# STORYBOARD

## Sala 2. Proyección: Vendaval de cambios.

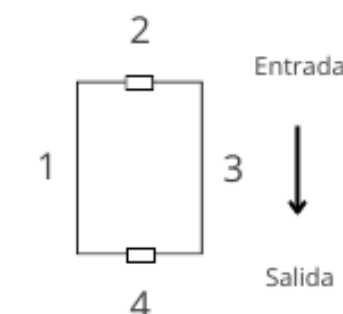
*El tiempo es un aproximado y puede variar del resultado final\**

P= Pared  
A= Acto  
e= Escena

### Dimensiones de las paredes:

P.1 y P.3 = 10 m  
P.2 y P.4 = 7 m

### Esquema:



### Piso

se muestra el vacío del cielo

A2.  
e2.1.  
5



**Descriptor:** Los ángeles entran a escena, y la cámara los sigue

**Concepto:** Los ángeles vienen apurados con un mensaje

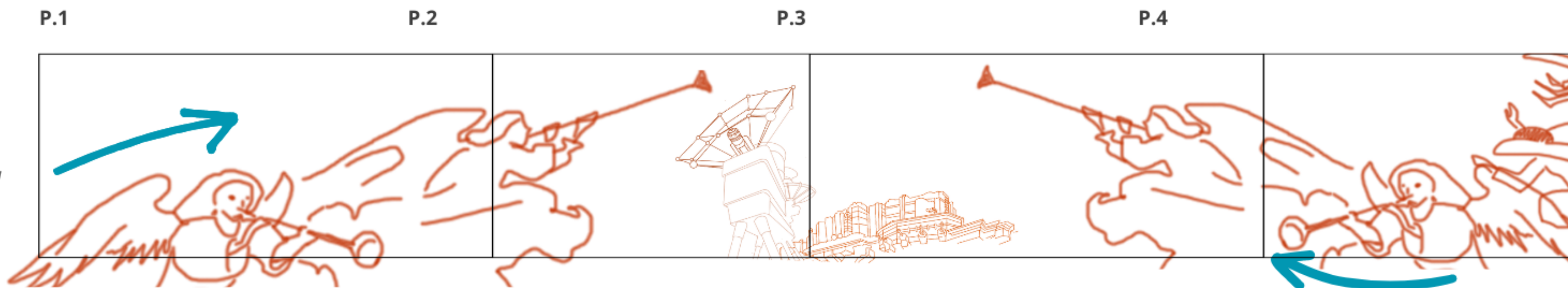
**Movimientos de animación:** la batalla de los ángeles se va alejando hacia el lado izquierdo, además de movimiento de piernas y torzo de los ángeles con las trompetas.

**Tiempo:** 10 s

**Música:** Música clásica

**Audio:** Efectos de sonidos de trompetas, sonidos de la batalla alejándose

A3.  
e3.1



**Descriptor:** Los ángeles se detienen frente a otros y tocan las trompetas con la ciudad de fondo

**Concepto:** Ellos anuncian el apocalipsis, es el fin de la ciudad idílica

**Movimientos de animación:** movimiento de torso para simular que tocan las trompetas

**Tiempo:** 15 s

**Música:** Música clásica

**Audio:** Efectos de sonidos de trompetas.

### Piso

se muestra el vacío del cielo



# STORYBOARD

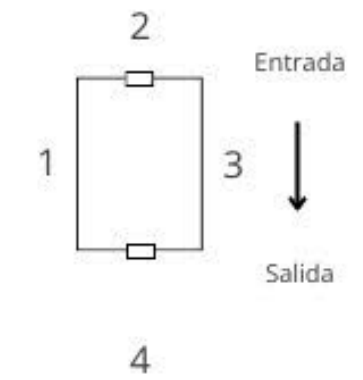
## Sala 2. Proyección: Vendaval de cambios.

*El tiempo es un aproximado y puede variar del resultado final\**

P= Pared  
A= Acto  
e= Escena

**Dimensiones de las paredes:**  
P.1 y P.3 = 10 m  
P.2 y P.4 = 7 m

**Esquema:**



A2.  
e2.1.  
5



**Piso**

se muestra el vacío del cielo

**Descriptor:** se trasiciona a la ciudad el movimiento de la cámara va de la parte superior a la inferior de la obra, conforme más va bajando, más oscuro se vuelve

**Concepto:** la ciudad encuentra su fin.

**Movimientos de animación:** movimiento de la obra de la parte superior a la inferior.

**Tiempo:** 10 s

**Música:** Música clásica

**Audio:** Efectos de sonidos de brisa y viento.

A3.  
e3.1



**Descriptor:** las paredes se vuelven negras, unicamente en la P4 se proyecta apocalipsis, se abre la puerta para la sala 3

**Nota:** Es el preludio a la sala 3

**Movimientos de animación:**

**Tiempo:** 30 s

**Música:** Música clásica

**Audio:** Sonido de tensión.

**Notas:**

Piso: en negro



## PROTOTIPO DE AUDIOVISUAL

Para acceder al audiovisual de la sala 2 ingresar a este link:

[https://drive.google.com/drive/folders/1T\\_vjfaVSUS16Y-mboNXzzRKqH4aW7Kiv?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1T_vjfaVSUS16Y-mboNXzzRKqH4aW7Kiv?usp=sharing)



# TÚNEL 3 (MIGRACIÓN)

## PLANTA DE DISTRIBUCIÓN DE LA ESCENA

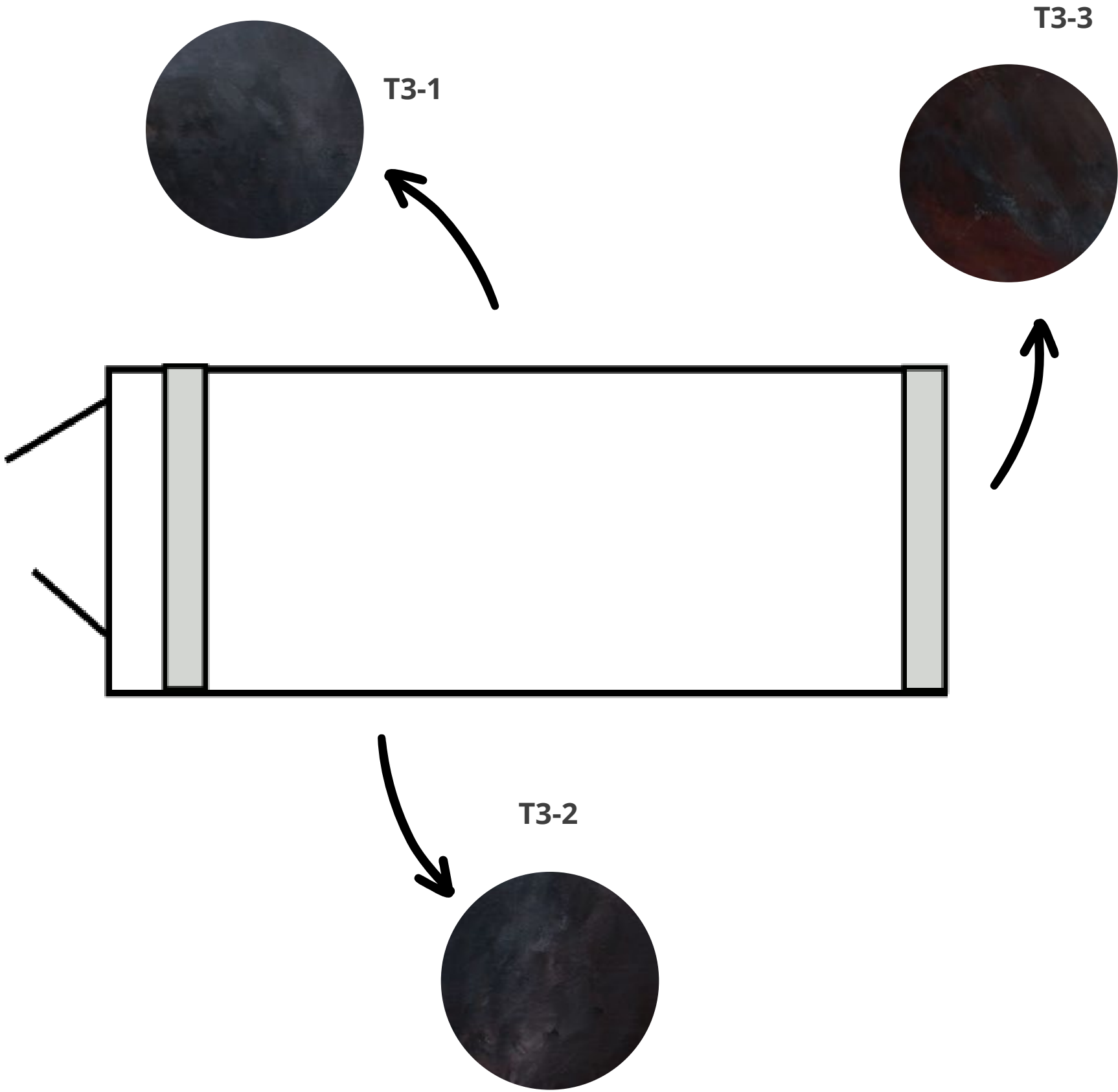
Obra: Apocalipsis

#	Dimensiones	Interpretación	Descriptor
T3-1	h=4.50m a=7.20m	Futuro Incierto	Se representa la escena de la migración, asimismo, a partir de la textura visual se busca desarrollar un ambiente misterioso que refleje el futuro incierto al cual se enfrentan
T3-2	h=4.50m a=7.20m	Futuro Incierto	
T3-3	h=4.50m a=3.45m	Futuro Incierto	

### Guión Narrativo

Al salir de la sala 2 se entra a un túnel con las paredes forradas con la textura del abismo. Asimismo, al generar un recorrido lineal obligatorio, busca representar con los visitantes la escena de la migración, la cual se encuentra en apocalipsis

El ingreso de personas es de cada 1 min (tiempo estimado)  
Número aproximado de usuarios: 15 personas





# SALA 3. (EL DESVELO DEL PRESENTE)

## PLANTA DE DISTRIBUCIÓN DE LA ESCENA

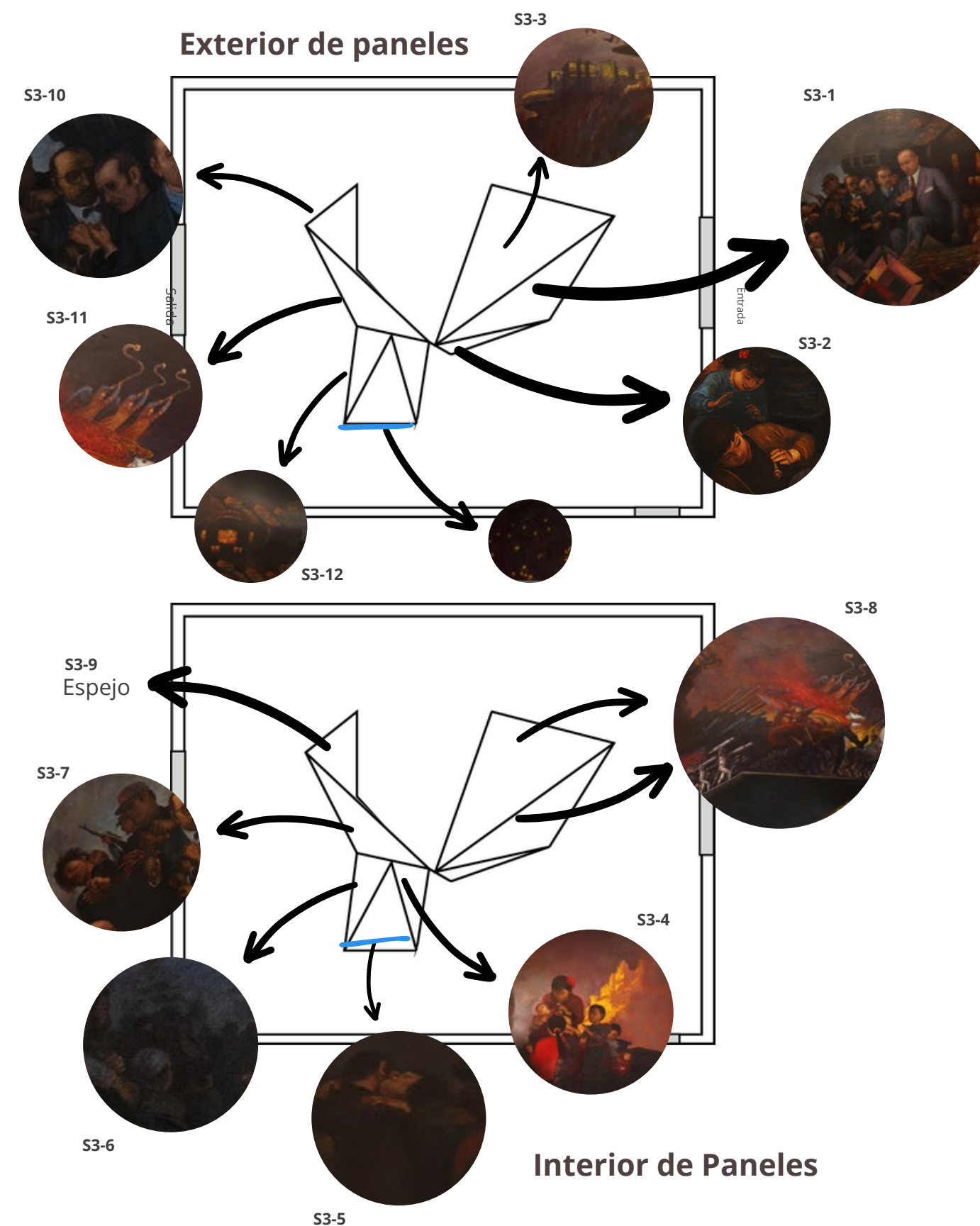
Obra: Apocalipsis

#	Dimensiones	Interpretación	Descriptor
S3-1	a= 5.70m b=8.30m c=3.90m	h= 394 a= 650	La burguesía por sobre el pueblo, control
S3-2	a=2.70m b=3.20m c=3.30m	h= 240 a= 371	Curiosidad inocente
S3-3	a=8.30m b=6m c=4.20m	h= 691 a= 462	La ciudad inalcanzable
S3-4	a=2.85m b=2.90 c=3.15m	h =2,40 a = 1.97	La esperanza en el mañana
S3-5	a=2.90m b=3.70m c=2.30m	h = 335 a = 234	La despedida a un futuro incierto
S3-6	a=3.65m b=2.15m c=3.10m	h= 216 a= 318	La sociedad no tiene futuro
S3-7	a=5.80m b=5m c=4.45m	h= 453 a= 544	Represión
S3-8	a1=6m b1=8.30m c1=4.20m a2=8.30m b2=5.75m c2=3.90m a3=3.20m b3=2.65m c3=3.30m	h=502 a=728	Sometimiento, Bélico, Catástrofe
S3-9	a=4.45m b=3.45m c=4.50m	h= 345 a=410	La persona se ve amenazada por las armas
S3-10	a=3.45m b=4.45m c=4.50m	h=314 a= 457	Mirada indiscreta
S3-11	aa=5.80m b=5m c=4.45m	h=448 a=498	Los ángeles que iniciaron el apocalipsis despiden al público
S3-12	a=2.10m b=3.65m c=3.05m	h=257 a= 312.	El ciclo sigue alimentandose

Al ingresar a la sala se puede apreciar a la burguesía en el primer plano, así como una escena de unos niños que juegan en el suelo representando la ingenuidad, inocencia y pureza de un pueblo que ignora lo que le espera en el futuro. Se presenta una escena de una madre junto a sus hijos simbolizando los esfuerzos que realiza la misma para ofrecerle una mejor calidad de vida a sus hijos. Mientras más se adentra el espectador, es posible observar un gran espejo con una frase "¿Qué personaje eres?", el cual se encuentra paralelo a una escena de guerra armada, connotando la manipulación de nuestras decisiones. Al lado del gran espejo, se muestra una escena de represión por parte de la autoridad.

Al final del recorrido, se presenta una imagen de unos señores de la burguesía murmurando entre ellos con una mirada indiscreta.

El tiempo es un aproximado: 5 min  
Número aproximado de usuarios: 15 personas



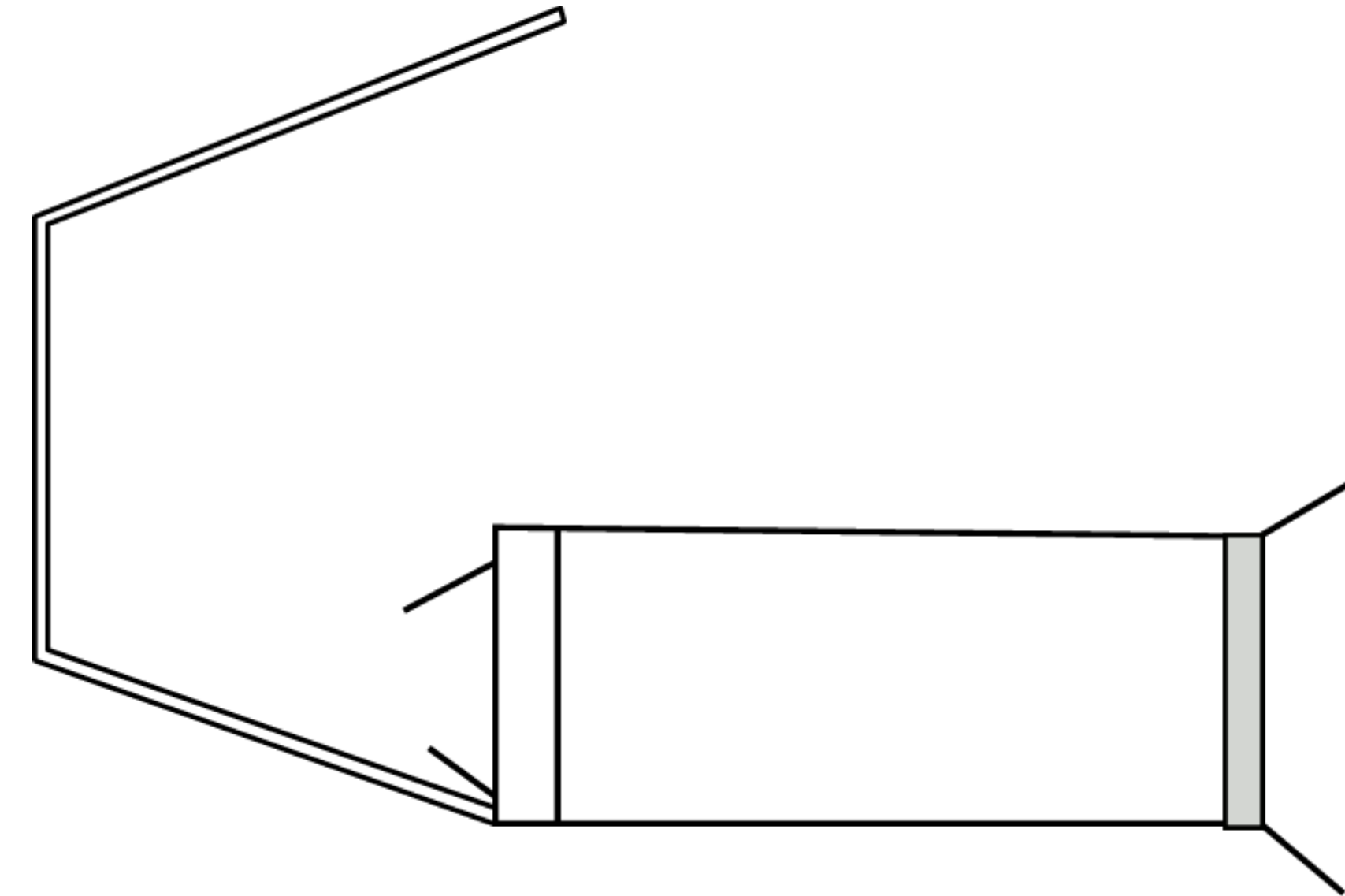
### Guión Narrativo

Se observa un escenario distópico, se presentan los restos de una población sometida, manipulada, e influenciada no sólo por los problemas sociales, sino también por una clase alta y acomodada. La clase popular es la víctima de estos conflictos sociales; conforme se va adentrando en la estructura se observa cada vez más el sometimiento del pueblo y hay mayor presencia de máquinas y armas que se muestran amenazantes hacia el público.



## TÚNEL 4 (FIN)

#	Dimensiones	Interpretación	Descriptor
T3-1	h=4.50m a=7.20m	Espacio de reflexión	Final abierto, paredes negras
T3-2	h=4.50m a=7.20m	Espacio de reflexión	
T3-3	h=4.50m a=3.45m	Espacio de reflexión	



### Guión Narrativo

Una vez finalizado el recorrido este túnel funciona como el conector con la realidad, propiciando un espacio libre para la reflexión de la experiencia desarrollada. Al salir de él se ubican tres paredes donde se observa el logo, estas tres paredes tienen la función tanto de propiciar un cierre como de redirigir al espectador al principio, donde se ubica la tienda de recuerdos.

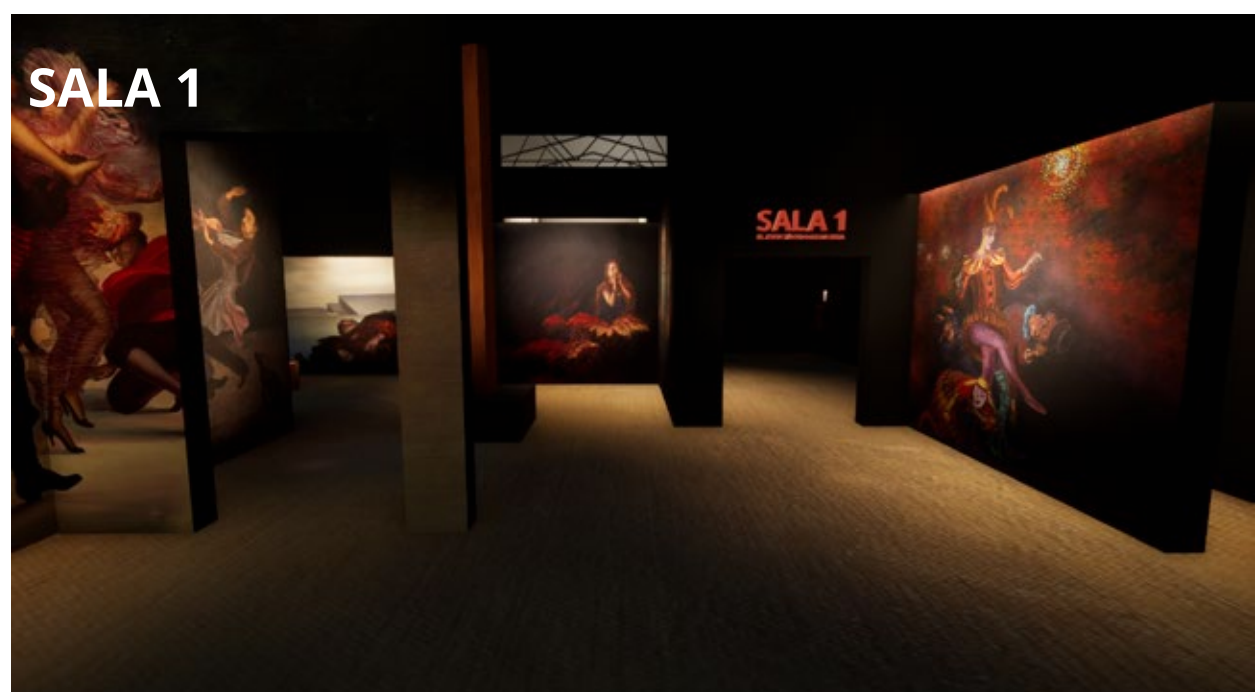
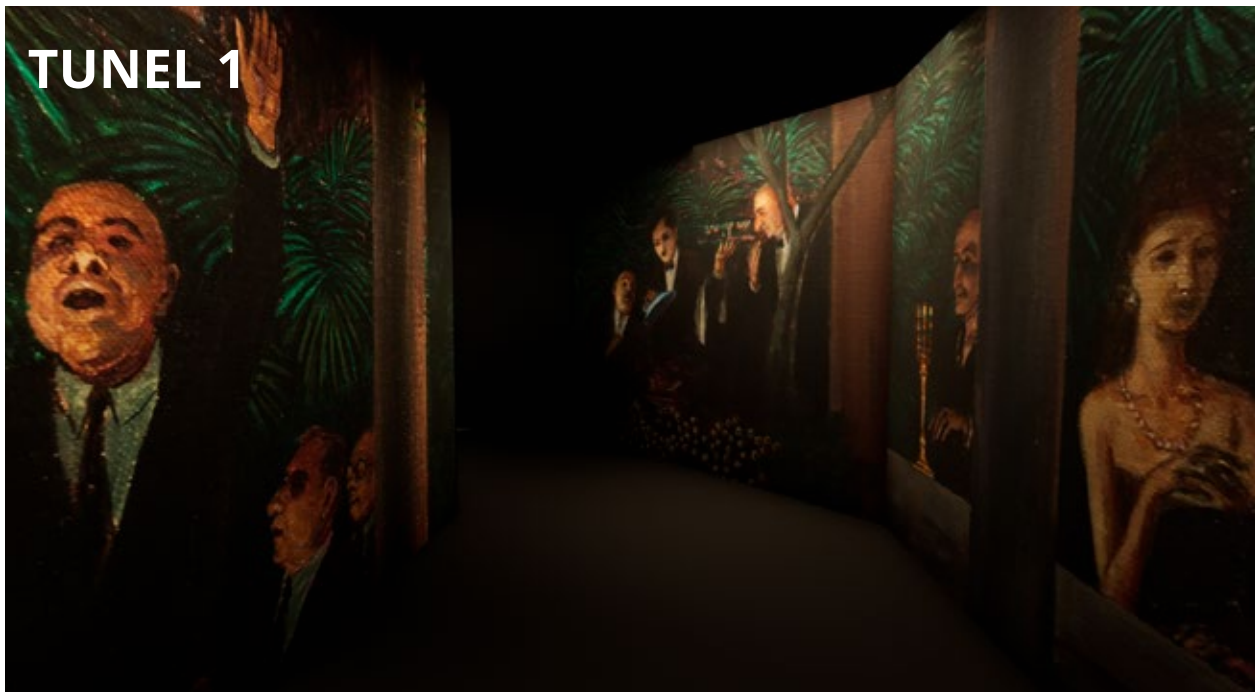


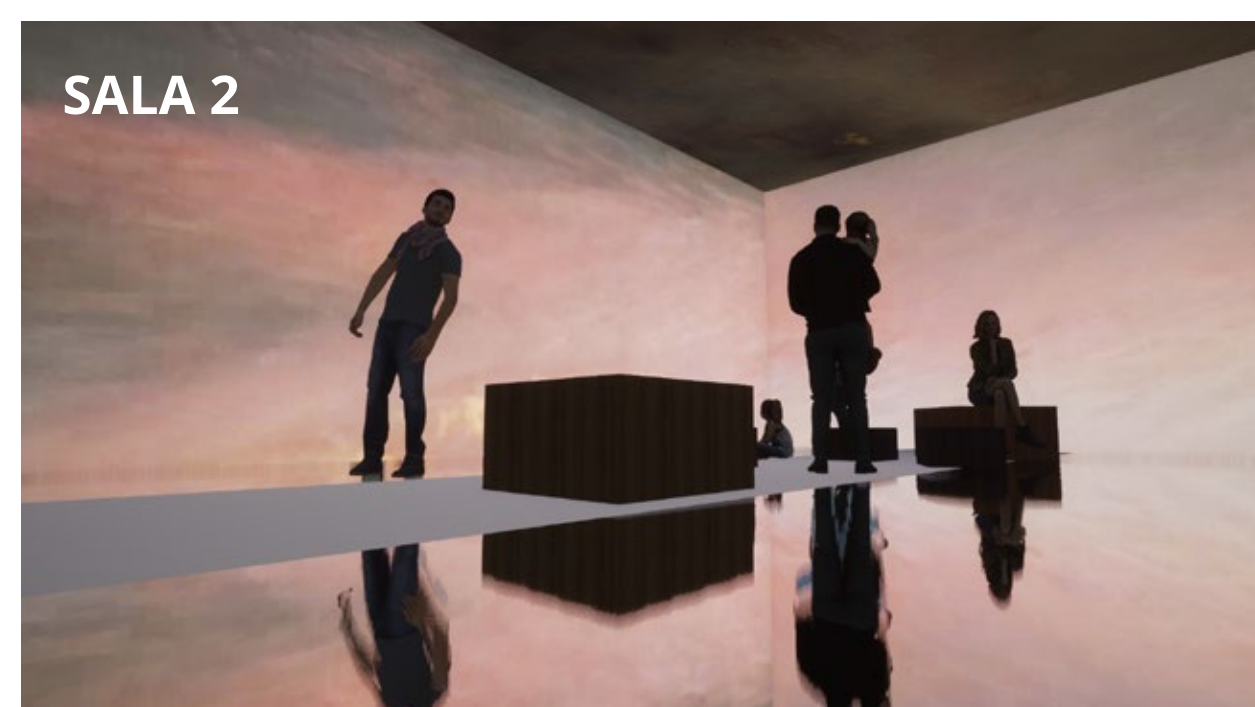


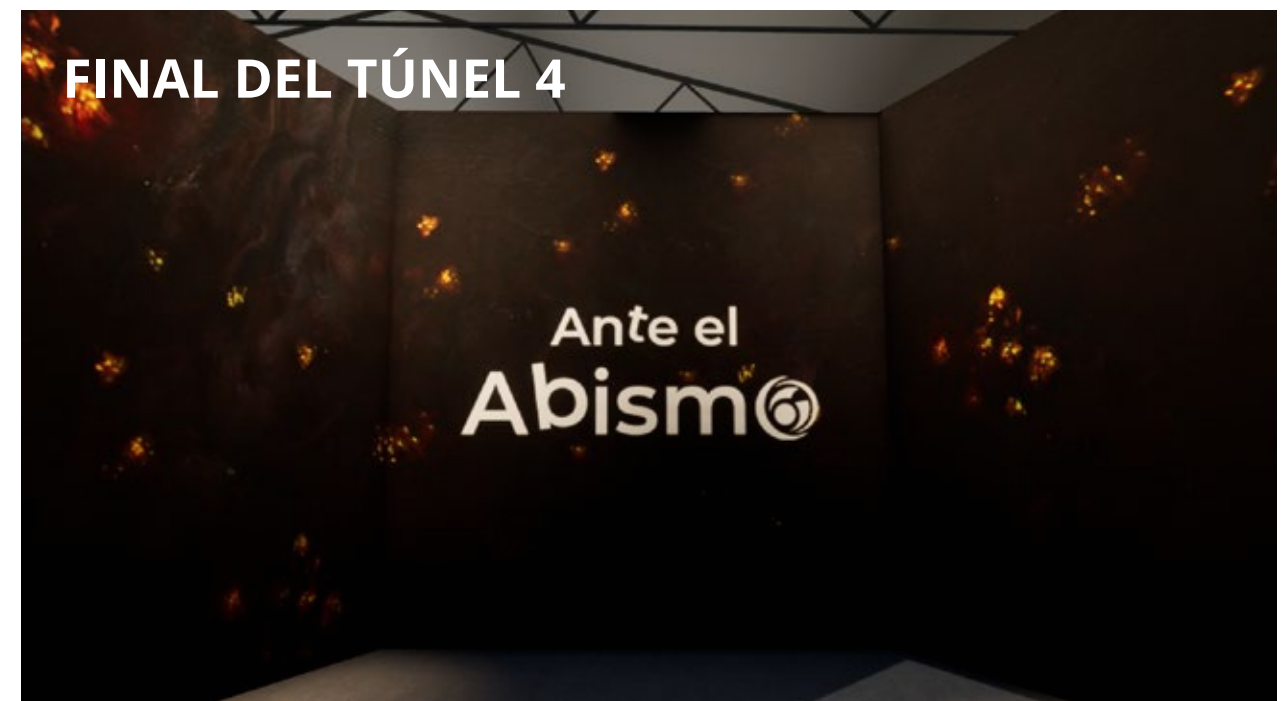
FASE 5

**RENDER, PLANOS Y PRODUCTOS FINALES**

# RENDER DEL PROTOTIPO







## AUDIOVISUAL DEL RECORRIDO DEL PROYECTO INMERSIVO ITINERANTE



Para acceder al audiovisual ingresar a este link:

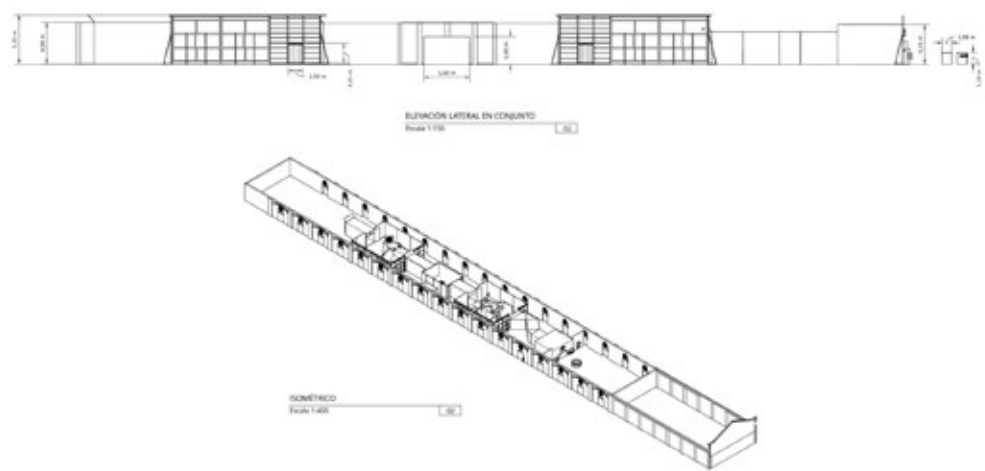
[https://drive.google.com/drive/folders/1j41ccVMiEHdgm3fOxJfxbtQeOHKy5\\_0m?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1j41ccVMiEHdgm3fOxJfxbtQeOHKy5_0m?usp=sharing)



# PLANOS ESTRUCTURALES DE LA PROPUESTA

Con respecto a la propuesta planteada se propone el diseño de una exhibición itinerante con la finalidad de llegar a un mayor número de usuarios, por lo que, la propuesta desarrollada se puede montar con facilidad gracias a la ligereza de sus materiales, aspecto que puede ser visto desde los planos de la estructura.

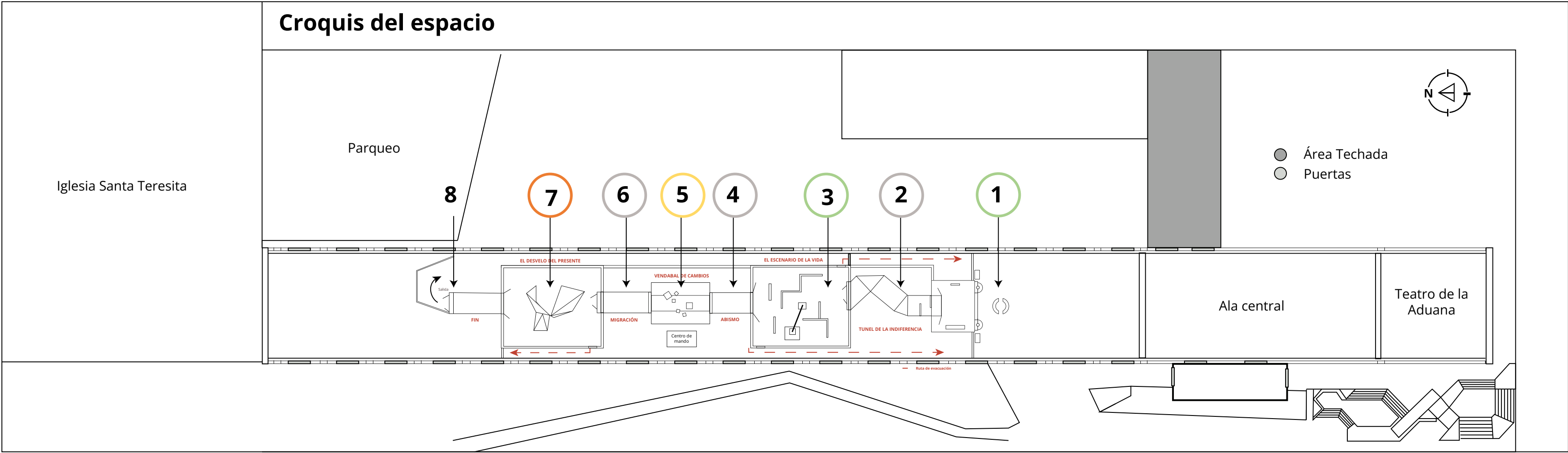
Croquis del espacio



Zonificación



Renders:



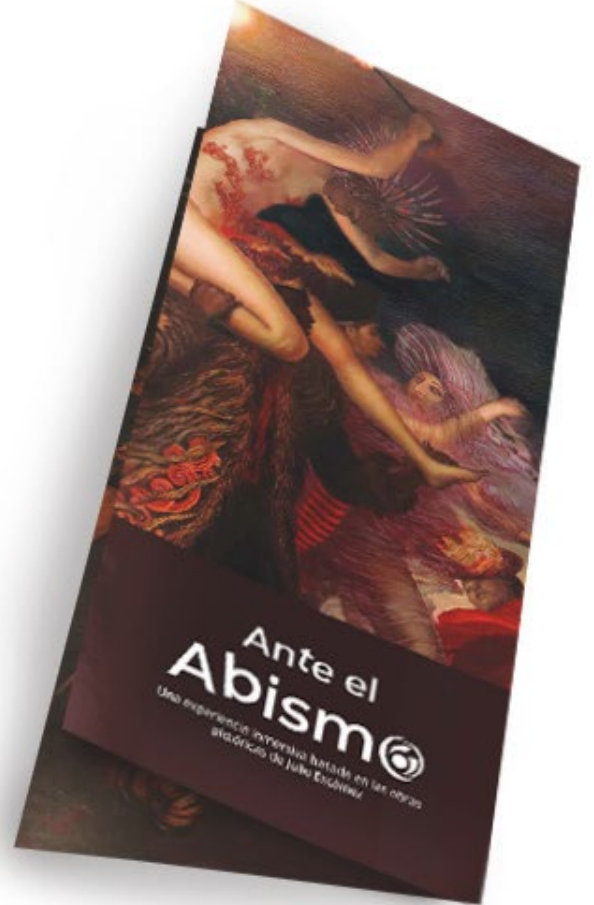
Para acceder al documento de los planos ingresar a este link:  
[https://drive.google.com/drive/folders/11V0AynCBJLnn-x9o5hqttnvQ47dP\\_A96?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/11V0AynCBJLnn-x9o5hqttnvQ47dP_A96?usp=sharing)





# BROCHURE

Como una forma para complementar la experiencia, así como la información suministrada al usuario, se diseñó un brochure con información tanto del proyecto, como del artista y las obras expuestas. Asimismo, como un método para ayudar a ubicar al usuario dentro del recorrido, se implementó un croquis de planta, con el nombre de cada espacio y la señalización de las salidas de emergencia correspondientes.



Para acceder al documento del brochure ingresar a este link:  
<https://drive.google.com/drive/folders/1KnE2S0jxe-rG-bNAhQlcP8jkB6GSpWxc?usp=sharing>



## AUDIOVISUAL PARA LA PANTALLA UBICADA EN LA EXTENSIÓN DEL LOBBY

Se encuentra ubicado en la extensión del Lobby, al inicio del recorrido; en ella se puede observar un audiovisual producido a partir de desplazamientos y transiciones, el cual consiste en una forma para familiarizar y acercar al público en general al proceso de desarrollo de la producción pictórica de Escámez, perteneciente a la colección de la Universidad Nacional, Costa Rica. Para lo que se emplea como muestra la obra de "Apocalipsis". Por consiguiente, la propuesta permite tanto entender el proceso como ver con mayor claridad los detalles de las obras.



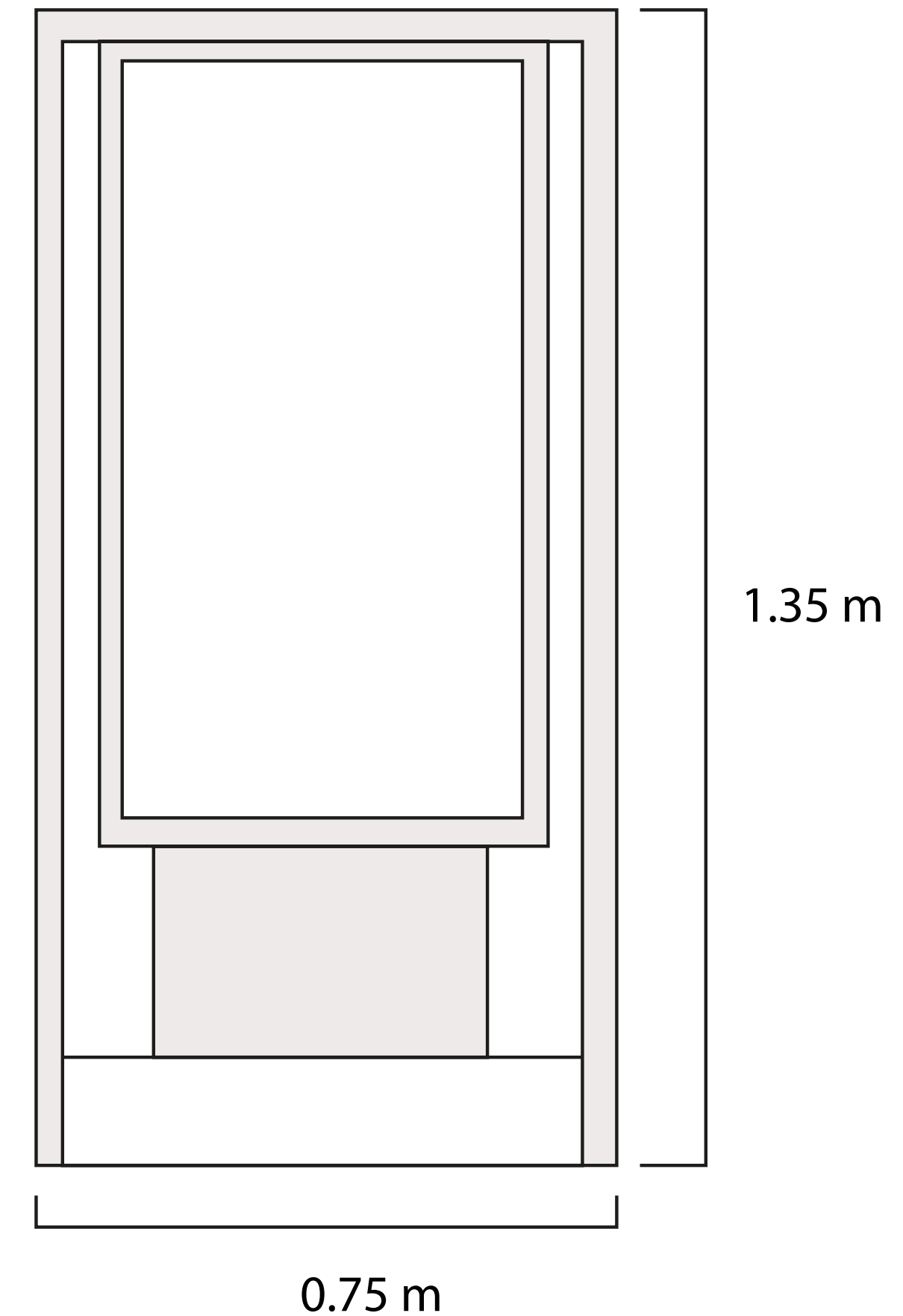
Estarcido



Boceto



Obra Finalizada



*Imágenes pertenecientes a la Colección de la Universidad Nacional, Costa Rica*

**Para acceder al documento del brochure ingresar a este link:**

[https://drive.google.com/drive/folders/19Dz4reEpIF\\_NP8-A7jUNjSfZoB7ptKVZ?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/19Dz4reEpIF_NP8-A7jUNjSfZoB7ptKVZ?usp=sharing)

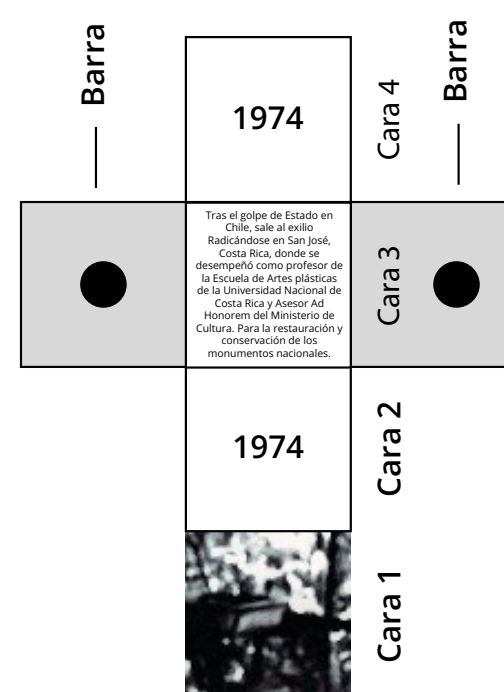


# TÓTEM CON LA BIOGRAFÍA DE ESCÁMEZ UBICADA EN LA EXTENSIÓN DEL LOBBY

Para mostrar la biografía de Julio Escámez de una manera interactiva y didáctica se propuso el empleo de un rompecabezas giratorio de 28 cubos, por medio del cual se pretende mostrar de manera resumida parte de la vida del pintor, como una forma de acercarlo al público; el mismo está planteado para ser expuesto en la sala 3.

En la primera cara de cada cubo se propone un estrato de una fotografía la cual en conjunto crea una imagen en grande, posteriormente tanto en la cara 2 como en la 4 se muestra el año, de esta manera independientemente de la dirección en la que se gire el espectador podrá contextualizarse temporalmente. Finalmente, la tercera cara contiene la información. Cabe destacar que la misma fue extraída del libro "Visiones" (2004).

## Composición del cubo



## Guía para la colocación de las imágenes

**Julio Escámez**

Acreedor del título de Doctor Honoris Causa por parte de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA) por su destacada trayectoria artística y su contribución al campo de las artes visuales.

E-1	E-2	E-3	E-4	E-5	E-6	E-7
E-8	E-9	E-10	E-11	E-12	E-13	E-14
E-15	E-16	E-17	E-18	E-19	E-20	E-21
E-22	E-23	E-24	E-25	E-26	E-27	E-28

Información extraída del libro Visiones (2004)  
Fotografía perteneciente a Colección de la Universidad Nacional, Costa Rica

2 m

Numeración	Año	Descripción
<b>E-1</b>	1925	Julio Escámez Carrasco, pintor, ilustrador, grabador y Muralista, nace en la localidad de. Antihuala, provincia de Arauco, Chile.
<b>E-2</b>	1942	Recibió su formación artística primera en la Academia de Bellas Artes de Adolfo Bercheco en Concepción.
<b>E-3</b>	1943	Es elegido como ayudante del pintor Gregorio de la Fuente para la ejecución del mural de Hall en la estación de ferrocarriles de dicha ciudad. "Historia de Concepción".
<b>E-4</b>	1945	Ingresa a la Escuela de Bellas Artes y Escuela de Artes aplicadas de la Universidad de Chile, donde es alumno de Gregorio de la fuente, Laureano Guevara y José Venturelli.
<b>E-5</b>	1955	Sin solar en Concepción, donde es profesor de pintura, cerámica, grabado y dibujo. Realiza sus clases en la Academia de Bellas Artes. En la década del 50 viaja invitado por Diego Rivera para conocer y comprender las culturas precolombinas y coloniales de Perú, Bolivia y México.
<b>E-6</b>	1955	Obtiene una beca para estudiar la técnica de la pintura mural en el fresco en Florencia, Italia. Ahí estudió la pintura de los siglos XIV y XVI E Especialmente de El Giotto, y Piero de la Francesca Continuó estudios en Alemania de arte de Düsseldorf. Donde trabajó en artes gráficas y tecnología de la pintura.
<b>E-7</b>	1956	Regresa a concepción, donde ese mismo año recibe el premio municipal de arte otorgado por el municipio de esa ciudad.
<b>E-8</b>	1957 a 1958	Realiza el mural "historias de la Medicina y la farmacología en Chile". En la farmacia Maluje (concepción), actualmente monumento histórico nacional.
<b>E-9</b>	1959	Expone dibujos y pinturas en el Instituto cultural Bharatjeja Uitya Bharanau, Nueva Delhi, India.
<b>E-10</b>	1965	Viaja a Japón, donde conoce y se conecta con extraordinarios maestros del grabado y del dibujo.
<b>E-11</b>	1971 a 1972	Realiza el mural principio y fin en el salón de honor de la municipalidad de Chillán, INAUGURADO en 1972 y que más tarde fue borrado por la censura impuesta por la dictadura chilena.
<b>E-12</b>	1972 a 1973	Se desempeña como docente en la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas, en el recientemente creado Instituto de Artes plásticas de la Universidad de Concepción.
<b>E-13</b>	1973	Se publica el libro de Pablo Neruda, arte de Pájaros, editado por Losada, con ilustraciones de julio Escámez, en colaboración con el pintor Héctor Herrera.
<b>E-14</b>	1974	Tras el golpe de Estado en Chile, sale al exilio Radicándose en San José, Costa Rica, donde se desempeñó como profesor de la Escuela de Artes plásticas de la Universidad Nacional de Costa Rica y Asesor Ad Honorem del Ministerio de Cultura. Para la restauración y conservación de los monumentos nacionales.
<b>E-15</b>	1974	Trabaja como profesor en el Centro de Investigación, docencia y extensión artística, sede de la Universidad Nacional de Costa Rica imparte clases en la Escuela de Artes plásticas, en la asignatura de estética y técnicas gráficas, convirtiéndose después. En catedrático de dicha escuela, estancia que prolonga hasta su jubilación en febrero de 1998.
<b>E-16</b>	1974	Trabaja como profesor en el Centro de Investigación, docencia y extensión artística, sede de la Universidad Nacional de Costa Rica imparte clases en la Escuela de Artes plásticas, en la asignatura de estética y técnicas gráficas, convirtiéndose después. En catedrático de dicha escuela, estancia que prolonga hasta su jubilación en febrero de 1998.
<b>E-17</b>	1981	Realiza murales "La Tierra" y "La Ciudad del Futuro" en el Instituto Nacional de Seguros San José, Costa Rica.
<b>E-18</b>	1988	Viaja a Chile a realizar dos exposiciones de sus pinturas en la galería de arte caballo verde de Concepción y dibujos y grabados en la Escuela Moderna de Música de Santiago.
<b>E-19</b>	1991	Viaja a Chile a impartir un seminario sobre espacio Escénico y Escenografía para ballet.
<b>E-20</b>	1994	Participa en la escuela de verano realizada en la Universidad de Concepción.
<b>E-21</b>	1996	Expone una retrospectiva de pinturas, dibujos y grabados en el Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago.
<b>E-22</b>	1997	Realiza una exposición en la corporación cultural de Viña del Mar, Chile.
<b>E-23</b>	2004	La Universidad de Concepción publica el libro visiones de la infancia y adolescencia del poeta Neruda, 1906 a 1921, el que es preparado durante más de una década en Costa Rica.
<b>E-24</b>	2014 2015	Prepara como último libro bajo el título genérico visiones. En el contexto del festival de las Artes de Costa Rica, expuso una treintena de esos dibujos en témpera sobre papel.
<b>E-25</b>	2015	Dona a la pinacoteca la Universidad de Concepción, una serie de dibujos, grabados, pinturas y objetos artísticos, los que serán expuestos en una de sus salas que llevará su nombre como un homenaje a su legado artístico.
<b>E-26</b>	2015	Recibió el título de Doctor Honoris Causa por parte de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA) por su destacada trayectoria artística y su contribución al campo de las artes visuales.
<b>E-27</b>	2015	Fallece el 23 de diciembre en la ciudad de Heredia, Costa Rica.
<b>E-28</b>	-	Las obras de Julio Escámez son el resultado de sus experiencias de vida, desarrolladas a través de diferentes discursos visuales, donde expone sus preocupaciones e inquietudes con respecto a la sociedad, abordando temáticas que siguen presentes hasta el día de hoy.



# PRESUPUESTO

	Tipo	Dimensiones	Aplicación	Espacio	Proveedores	Precio Unitario	Cantidad	Total	Enlace
Materiales	<i>Acrílico espejo</i>	140 x 120 cm	Revestimiento de piso y espejo de reflexión	Sala 2	La Plotería	€ 85148	17 =48 m2 +2	€1.455,301	<a href="https://www.laploteria.com/product-page/espejo-dorado-1">https://www.laploteria.com/product-page/espejo-dorado-1</a>
	<i>Lámina acrílica lechoso</i>	61 x 122 cm	Revestimiento de piso	Sala 2	EPA	€16.550	29= 22 m2	€464,000	<a href="https://cr.epaenlinea.com/lamina-acrilico-lechoso-61-x-122-cm.html">https://cr.epaenlinea.com/lamina-acrilico-lechoso-61-x-122-cm.html</a>
	<i>Suelo de linóleo</i>	5.42 m2	Suelo de la exposición	Toda la instalación	rotulatumismo.com	€24.793	542 m2 =24 x 23 m	€9.809,333	<a href="https://www.rotulatumismo.com/3317-impresi%C3%B3n-de-suelo-linoleo-personalizado.html">https://www.rotulatumismo.com/3317-impresi%C3%B3n-de-suelo-linoleo-personalizado.html</a>
	<i>Bastidores de madera de pino</i>	3x4.50 m	Aforo del espacio	Toda la instalación	molaliber.com	€25.058	46	€1156,424	<a href="https://molaliber.com/es/bastidores-de-madera-para-lienzo-bastidor-de-madera-para-lienzo-a-la-medida-6000.html">https://molaliber.com/es/bastidores-de-madera-para-lienzo-bastidor-de-madera-para-lienzo-a-la-medida-6000.html</a>
	<i>Tela de lycra negra fría</i>	94.55m x 4,5m	En los bastidores de madera, Tela tensada	Toda la instalación	Tedecor Telas Zapote	1m= €1600	94.55m x 4,5m	€160,000	2280 9534
	<i>Policarbonato Celular Transparente</i>	11.80m x 2.10 m	Panelería	Sala 3	Polycenter	11.80m x 2.10 m = €107,960	8	€863,680	<a href="https://polycenter.cr/celular.html">https://polycenter.cr/celular.html</a>
	<i>Madera MDF</i>	18 mm en 122 x 244 cm	Ropecabezas giratorio, asientos sala 2, Mobiliario sala 1, soporte proyectores	Extensión del lobby, sala 1 y sala 2	EPA	€26.500	62	€1,643,000	<a href="https://cr.epaenlinea.com/lamina-mdf-18-mm-en-122-x-244-cm.html?queryID=48dd7e73c4af81f096aff525e60c7e42&amp;objectID=10097&amp;indexName=magento2prod_t5_products">https://cr.epaenlinea.com/lamina-mdf-18-mm-en-122-x-244-cm.html?queryID=48dd7e73c4af81f096aff525e60c7e42&amp;objectID=10097&amp;indexName=magento2prod_t5_products</a>
	<i>Láminas de PVC negro</i>	244 x 122 cm, 1cm ancho	Revestimiento de paneles	Sala 1	accesartshop	€28.40	6 láminas por pieza (48)	€72,085	<a href="https://accesartshop.com/products/pvc-lamina">https://accesartshop.com/products/pvc-lamina</a>
	<i>Listón de pino cepillado</i>	41 x 90 x 3200 mm	Estructura interna	Sala 1	EPA	€7.750	12 reglas	€93,000	<a href="https://cr.epaenlinea.com/liston-de-pino-cepillado-41-x-90-x-3200-mm.html?queryID=7ef357cb13be6d44cdaafa37802aca41&amp;objectID=10171&amp;indexName=magento2prod_t5_products">https://cr.epaenlinea.com/liston-de-pino-cepillado-41-x-90-x-3200-mm.html?queryID=7ef357cb13be6d44cdaafa37802aca41&amp;objectID=10171&amp;indexName=magento2prod_t5_products</a>
	<i>Láminas de Plywood corriente</i>	1.22 m x 2.44 m	Túneles	Toda la instalación	Construplaza	€9.500	239	€2,270,500	<a href="https://www.construplaza.com/Materiales/Maderas/L%C3%A1minas/Lamina-plywood-corriente-BBBB-5-mm-x-122-x-244-metros">https://www.construplaza.com/Materiales/Maderas/L%C3%A1minas/Lamina-plywood-corriente-BBBB-5-mm-x-122-x-244-metros</a>
	<i>Tela Black out</i>	50m x 2.80m	Techo falso	Toda la instalación	Orotexcr	Al por mayor €3300	12	€39,600	<a href="http://www.erotexcr.com/">http://www.erotexcr.com/</a>
	<i>Pintura Negra</i>	---	Túneles	Toda la instalación	Construplaza	€8,500	5	€42500	<a href="https://www.construplaza.com/Materiales/Pinturas/Arquitect%C3%B3nica?gclid=CjwKCAiAu9yqBhBmEiwAHTx5p1E1KAfu9H7ZMgwRCImAVIzZay1b5R5tpwAS EDam6hQI2LLUpiGC2SxoCnkoQAvD_BwE">https://www.construplaza.com/Materiales/Pinturas/Arquitect%C3%B3nica?gclid=CjwKCAiAu9yqBhBmEiwAHTx5p1E1KAfu9H7ZMgwRCImAVIzZay1b5R5tpwAS EDam6hQI2LLUpiGC2SxoCnkoQAvD_BwE</a>
	<i>Vinil Adhesivo</i>	1.20 x el largo deseado	Paredes	Toda la instalación	Reprocentro	€27000 x metro cuadrado	300 m2	€8,100,000	2263 3983
							<b>Total</b>	<b>€24,525,638</b>	

(El costo total está sujeto a la fecha de realización de los pagos, por lo que puede variar)

	Tipo	Cantidad	Proveedor	Espacio	Precio Unitario	Total	Enlace
Equipo Técnico	<i>Panasonic PT-MZ11KLBU</i>	6	Proyectorcentral	Sala 2	\$1,999	€6,343,266	<a href="https://www.proyectorcentral.com/Panasonic-PT-MZ11KLBU-prices.htm">https://www.proyectorcentral.com/Panasonic-PT-MZ11KLBU-prices.htm</a>
	<i>Ventilador de piso Gobo</i>	6	EPA	Sala 2	€33.950	€169,750	<a href="https://cr.epaenlinea.com/ventilador-de-piso-20-cromado-basic-living.html">https://cr.epaenlinea.com/ventilador-de-piso-20-cromado-basic-living.html</a>
		1	Tiendamia	Sala 3	€ 129,419	€ 129,419	<a href="https://www.tiendamia.cr/product/amz/B08VDMYFC5?pname=WELLMAKING-Conical-Snoot-Bowens-Mount-Studio-Lighting">https://www.tiendamia.cr/product/amz/B08VDMYFC5?pname=WELLMAKING-Conical-Snoot-Bowens-Mount-Studio-Lighting</a>
	<i>Parlante Interior Exterior PYLE PLRM24B</i>	10	Autosound	Toda la instalación	€23,739	€237,390	<a href="https://www.autosound.cl/audios-comercial/981-parlante-interior-exterior-pyle-plrm24b-pyle.html">https://www.autosound.cl/audios-comercial/981-parlante-interior-exterior-pyle-plrm24b-pyle.html</a>
	<i>Pantalla Publicitaria (Táctil)</i>	1	Orthosupply	Extensión del Lobby	€1,200,000	€1,200,000	<a href="https://www.orthosupplycostarica.com/catalogo/publicidad-3/">https://www.orthosupplycostarica.com/catalogo/publicidad-3/</a>
					<b>Total</b>	<b>€8,079,825</b>	

costo total está sujeto a la fecha de realización de los pagos, por lo que puede variar)

	Tipo	Descripción	Cantidad	Total	Enlace
Recurso Humano	<i>Guías</i>	Contribuyen a preservar el orden y la seguridad durante la exhibición	6	€700,000	<a href="https://eventoslscr.com/eventos-corporativos/">https://eventoslscr.com/eventos-corporativos/</a>
	<i>Seguridad</i>	Sefuridad, orden y ayuda ante cualquier imprevisto	2	€600,000	
	<i>Montaje</i>	Colaboración con transporte y el ensamblaje de las piezas	-----	€1,200,000	
			<b>Total</b>	<b>€2,500,000</b>	

(El costo total está sujeto a la fecha de realización de los pagos, por lo que puede variar)

Las siguientes tablas corresponden a un aproximado del presupuesto en base a estimaciones, por lo que los precios pueden variar. El mismo está sujeto a cambios

**Total: € 35,105,463**



# CONCLUSIÓN

El presente proyecto propone el desarrollo de una exhibición experimental para la visibilización de los problemas sociales presentes en parte de la producción artística del artista chileno Julio Escámez. De manera que partir del estudio y la reinterpretación de tres de las piezas pictóricas de gran formato de la colección homónima donada por el artista a la Universidad Nacional, Costa Rica, se logró generar un espacio de acercamiento y conocimiento para un público general, sobre el legado artístico y cultural de Julio Escámez, viendo en él, una propuesta que a partir de la combinación de recursos tecnológicos contemporáneos y un enfoque multidisciplinario (abordado desde los énfasis de diseño gráfico y diseño ambiental), consigue generar una experiencia enriquecedora que permite dimensionar el poder del arte para transformar y generar conciencia en la población. De manera que la experiencia desarrollada pretende redimensionar su obra y propiciar un espacio que promueva la reflexión, sobre estos problemas que a pesar del paso del tiempo continúan estando vigentes, resaltando el valor y la importancia de la preservación y difusión de su legado.

El espacio desarrollado genera una oportunidad de descubrimiento y aprendizaje que permite sumergirse en el mundo artístico y social de Escámez, posibilitando la apertura al público de interactuar y dialogar con las obras, generando una conexión emocional y una comprensión más profunda de los mensajes y las temáticas que Escámez abordó en su trabajo, enriqueciendo la experiencia a partir de los sentidos, donde el usuario es desligado de la cotidianidad para sumergirse al universo de las obras de Julio Escámez, haciendo un recorrido que va desde cómo se ignoran y se invisibilizan los problemas sociales a observar como a consecuencia de este desinterés se va transformando gradualmente a un futuro incierto y apocalíptico. La exhibición cuenta con espacios de reflexión y transición (los túneles) los cuales preparan al usuario para continuar con el recorrido. Finalmente se desarrolla un diálogo con el espectador a partir de imágenes, culminando con la apreciación de su reflejo frente a un espejo, cuestionando su papel en la sociedad. La propuesta deja un final abierto, que le permite al espectador interactuar con el espacio, a la vez de cuestionarse sobre las consecuencias de la normalización e invisibilización de los problemas sociales que persisten en nuestra sociedad contemporánea. Finalmente, se puede afirmar que "Ante el Abismo" constituye un espacio de encuentro y reflexión, donde el arte se convierte en un agente de cambio y propiciador de conciencia social, que permite crear una experiencia que trasciende la mera contemplación de las obras hacia un medio para promover el diálogo, la reflexión mediante el involucramiento del público.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ávila, M. (2007). El espacio y el tiempo en las artes. ESCENA. Revista de las artes, 61(2), 07-16.

Bourriaud, N. (2021). Estética relacional. Adriana Hidalgo Editora.

Del Pozo Mendez, D., Souchay Fabrega, D., & Villar Barroso, O. J. (2007). Multimedia AprendArte (Bachelor's thesis).

Escámez J. (1996) Julio Escámez: el arte y la poesía hacen posible la revelación de las esencias. Número Extraordinario 2015. ISSN 0259-2339

Ferrer, M. (2009). Inmersión en la imagen visual: espacio, visión y presencia (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

Gilmore J y Pine J (1999). The experience economy: past, present and future.

González, L. (2022). Comentario del libro Exiliados, expatriados e integrados: chilenos en Costa Rica (1973-2018), de Mario Oliva Medina (coordinador). <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/historia/article/download/17091/25212?inline=1>

Guy, J. (2008). La cultura del Diseño. Interactividad en pantalla. Editorial Gustavo Gili. Barcelona España.

Illescas, Z. y Carrión, D. (2011). Diseño e Implementación de una sala multisensorial para el Instituto Fiscal Especial de Invidentes y Sordos del Azuay. Universidad Politécnica Salesiana.

Irola, A. Sanchún, E. Sánchez, M. Rojas, O. Soto, P. Arias, R. (2019). Origen Mágico: difusión de los pueblos indígenas a través de la museografía lúdica e interactiva. Seminario de Graduación, Universidad Nacional, Costa Rica.

Kliksberg, B. (s. f.). LA SITUACIÓN SOCIAL DE AMÉRICA LATINA Y SUS IMPACTOS SOBRE LA FAMILIA Y LA EDUCACIÓN. Revista de la Facultad de Ciencias Económicas. N 14. [https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/economia/14/pdf/situacion\\_americalatina.pdf](https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/economia/14/pdf/situacion_americalatina.pdf)

López, F. (1993). Manual de Montaje de exposiciones. Museo Nacional de Colombia.

Sorrivas, N. (2015). El videoarte como herramienta pedagógica.

Norambuena, C. (2008). El exilio chileno: río profundo de la cultura iberoamericana. Sociohistórica, (23-24), 163-195.

Oliva, M. (2018). Julio Escámez Carrasco. Imágenes fugitivas, acordeón y visiones. EUNA

Ravazzola, A. M., Landa, C. G., Vitores Spinetta, M. G., & Avido, D. N. (2021). Territorios virtuales y campos de batalla: El uso de mapas digitales como espacios multimedia de estudio y divulgación. Restrepo Acevedo, I. C. (2010). Interfaces vivenciales: espacios de inmersión y formación.

Robles, G (2017). La importancia del museo en la educación: un binomio en continua evolución.

Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas.

Ruiz, J. & Casona, C. (2017). Narrativa Visual: Recursos.

Santacana, J et al. (2005). Museografía didáctica interactiva. Editorial Ariel, S.A.

Skolos, N. & Wedell T. (2012). El proceso del diseño gráfico. Del problema a la solución, 20 casos de estudio. Blume

Suárez, F. M. (1989). Problemas sociales y problemas de programas sociales masivos. <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/33446>

Ciudad de Madrid (2021). Tim Burton, el laberinto. <https://www.esmadrid.com/agenda/tim-burton-laberinto-espacio-ibercaja-delicias>

Tutankamon. La exposición inmersiva. (n.d.). Madrid Tourisme. <https://www.esmadrid.com/agenda/rey-tut-cosas-maravillosas-experiencia-inmersiva-mad-madrid-artes-digitales-centro-experiencias-inmersivas-nave-16>

UNA Comunica. (2015, 16 noviembre). Semblanza Julio Escamez: Homenaje al maestro [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Mq1ZHQaezU>

Zamora, A. (2018). PROYECTO COLECCIÓN JULIO ESCÁMEZ, Informe final.

Articulación cultural (2014). El Lissitzky. La experiencia de la totalidad. <https://articulacioncultural.wordpress.com/2014/12/04/el-lissitzky-la-experiencia-de-la-totalidad/>

Nideesh A (2019). Saudi Arabia & Japan event. <https://www.behance.net/gallery/87223249/Saudi-Arabia-Japan-event-2019>

Theme Lower (2020). Augmented Reality Art Exhibition In South Korea <http://themelower.com/>

Van Gogh (2021). Van Gogh Exhibition: The Immersive Experience <https://vangoghexpo.com/>

Alvarado, J. (2022). Frida Inmersiva»: la exhibición llegará a Costa Rica en 2023 <https://elmundo.cr/cultura/frida-inmersiva-la-exhibicion-llegara-a-costa-rica-en-2023/> <https://www.dresden.de/de/tourismus/sehen/sehenswuerdigkeiten/stadtgebiet/panometer.php>

La República Cultural (2022). El universo modernista de la mano de Klimt. La experiencia inmersiva <https://larepublicacultural.es/article13514>

Dresden (2021). Panometer Dresden

<https://www.dresden.de/de/tourismus/sehen/sehenswuerdigkeiten/stadtgebiet/panometer.php>

Costa, J. (1987). Señalética: De la señalización al diseño de programas. Barcelona: ceac.

Neufert, Ernest (1975). Arte de proyectar en arquitectura. Decimosexta edición.

S-COM: Davinsson Nunjar Flores. (n.d.). Sistema Costarricense de Información Jurídica. S-COM. [https://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm\\_articulo](https://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_articulo).

<https://www.amazon.com/-/es/Pyle-PIC8E-altavoces-amplificador-incorporado/dp/B08VT413LY?th=1>

<https://www.xataka.com/audio/esto-es-lo-que-tienes-que-saber-sobre-los-altavoces-surround-para-tu-home-cinema>

<https://www.ebest.cl/parlantes-columna-yamaha-ns-f150.html>

[https://www.projectorcentral.com/Barco-F80-4K7-projection-calculator-pro.htm?td\\_21%2E3254593176&id\\_334%2E274915108&l\\_2393w](https://www.projectorcentral.com/Barco-F80-4K7-projection-calculator-pro.htm?td_21%2E3254593176&id_334%2E274915108&l_2393w)

<https://www.floornature.es/tres-instalaciones-interactivas-desde-canada-hasta-europa-12221/>

<https://www.d-and-p.com/lighting>

<https://evemuseografia.com/2017/12/12/la-museografia-sostenible/>

<https://www.archdaily.cl/cl/755616/arte-y-arquitectura-la-arquitectura-del-happy-hour-trazado-no-revuelto/543d4616c07a80762d0001c3>

[https://auth.services.adobe.com/en\\_US/deeplink.html#/social-only](https://auth.services.adobe.com/en_US/deeplink.html#/social-only)

<https://www.behance.net/gallery/78110255/JUST-GO-BIGGER-Nike-Air-Max-720>



**ANEXOS**



# PALETA DE COLOR (CONTRASTE CROMÁTICO)

Desarrollada tras la observación de la obra pictórica de Escamez

La paleta tiene como tónico el color rojo, implementando tonos grisáceos que devienen de matices con menor saturación para generar los tonos de mediación, cuyo acento se constituye en el beige. Asimismo, se implementa principalmente un contraste por luminosidad y claros-oscuro (basada en un contraste cromático).



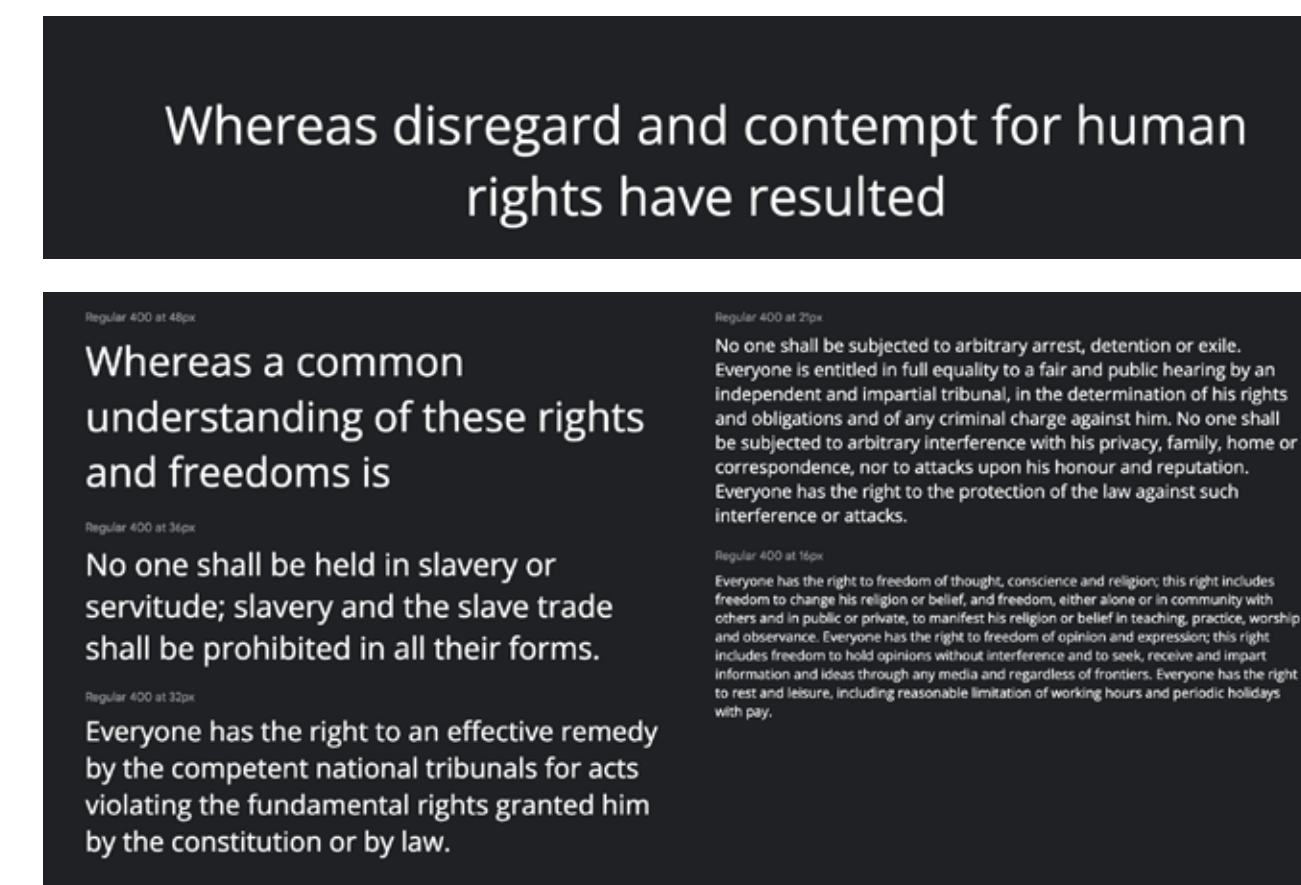
# TIPOGRAFÍA

Open Sans

La tipografía Open Sans fue diseñada por Steve Matteson en el año, según Google fonts esta tipografía Palo seco es, "es un tipo de letra sans serif humanista".

En dicha pagina se menciona que la licencia permite, "Puede usarlos en sus productos y proyectos: impresos o digitales, comerciales o de otro tipo".

La elección de esta tipografía es por su legibilidad, además contiene diferentes grosores, siendo de facil adaptación a diferentes formatos.



Imágenes extraídas de:  
<https://fonts.google.com/specimen/Open+Sans?query=Steve+Matteson>





## Concepto



## Mockups:



## Premisa:

La experiencia busca generar un acercamiento a las obras de Julio Escámez y de su discurso crítico a través de una exposición inmersa. Por lo que para generar una unidad entre la propuesta y la identidad visual se generó un enlace entre la obra de Escámez y la conceptualización formulada para la definición del espacio.



## Nombre:

Remite a la incertidumbre de un peligro oculto, una amenaza que asecha o una brecha de reflexión al cambio ante un desafío.

## Icono:

Flotar, dinamismo y geométrico

## Imagotipo:

Juega con los pesos y la gravedad, de tono caótico, irreverente y dinámico

Ante el  
**Abism**

## Nuestros Signos:

Se emplean formas geométricas con las puntas un poco redondeadas, extrayendo las formas de la conceptualización realizada y la descomposición de formas para la formulación del icono. Asimismo, a partir de estos signos se desarrollará la propuesta de señalética



## Pantone:

G-1 G-2 G-3 R-1 R-2  
#e8dfd1 #867c78 #4e4040 #c24333 #612317



Variantes cromáticas recomendadas



## Color:

Fue desarrollada a partir de las tres pinturas seleccionadas de la obra de Escámez. La paleta tiene como tónico el color rojo, implementando tonos grisáceos que devienen de matices con menor saturación para generar los tonos de mediación, cuyo acento se constituye en el beige.

Ante el  
**Abism**



Ante el  
**Abism**

Ante el  
**Abism**

Ante el  
**Abism**

Ante el  
**Abism**

Las versiones se aplicarán de acuerdo al medio y al fondo. Asimismo, puede ser implementado para web, seligrafía, impresiones o en sellos, por lo que es adaptable a varios formatos

## Tipografía:

**Aa**

Títulos

**Open Sans** es una tipografía sans-serif humanista. Gracias a sus formas y aperturas la convierte en una tipografía muy legible. Asimismo, su licencia de software libre por lo que puede ser empleada o alterada para cualquier medio sin ningún inconveniente

Como primera opción se emplea la versión bold para títulos y la regular para cuerpo de texto, sin embargo también se puede emplear el resto de la familia tipográfica de acuerdo a las necesidades del formato (y siempre priorizando mantener una buena legibilidad)

**Títulos:** Se sugiere un tamaño de 45 pt, con la tonalidad R-1 y en bold  
**Cuerpo de Texto:** puede usarse 15 pt, no obstante, su tamaño puede variar dependiendo del formato o la cantidad de texto requerido

Para acceder al documento de manual de marca ingresar a este link:

<https://drive.google.com/file/d/1Ya1BRWZ7eqkYrcuxHBssIYIGgEEOB3d/view?usp=sharing>



# SEÑALETICA

Para generar las propuestas de las formas, se toma en cuenta algunos aspectos de la tipografía Open Sans , pero se hacen ciertas modificaciones en los ángulos de las líneas o formas, para realizar una forma más dinámica. Además se establece que los remates de los iconos van a estas con formas redondeadas.

Con respecto a los colores ya establecidos de señales de prevención (extintor, discapacitados), se decide dejar los que ya están, esto porque se hacen modificaciones en las formas, lo que ayuda a una unión visual de todo el trabajo, asimismo por reglas ya establecidas para identificar dicha señalética.

Además se pretende desarrollar una señalética que no perturbe el espacio, esto para que no acapare el espacio, el cual va ayudar a identificar los espacios pero la síntesis de las formas va a aportar un trabajo limpio que sea amigable con su entorno.



## SEÑALÉTICA INFORMATIVA



## SEÑALÉTICA DIRECCIONAL



## SEÑALÉTICA IDENTIFICATIVA



## MOCKUP



Rotulación corpórea 3D



Señalética LED

Para acceder al documento de señalética ingresar a este link:  
<https://drive.google.com/drive/folders/1Qwnu6aisqz8wSA1pZpCcaa7ZQkIR6l2f?usp=sharing>



# EXPLORACIÓN TÉCNICA

# SIGNOS SEMIÓTICOS

Derivados del aeróbico conceptual; los adjetivos calificativos de lugar de cada experiencia.

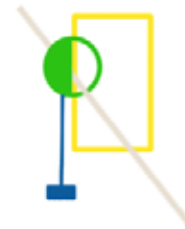
## Tecnológico:

Relativo y perteneciente a la tecnología. El uso de herramientas digitales para la creación de la propuesta. El uso de líneas rectas y azules enlazados para crear una unión.



## Educativo:

Relacionado a la educación, enseñanza y pedagogía. Transmitir solidez y equilibrio en las formas. El uso de colores como el amarillo, verde y azul para generar estabilidad y orden.



## Mágico:

Relacionado a lo extraordinario y fantástico. Remitir al movimiento y la imaginación por medio de colores como el lila y el verde rebajado. Relación con la intuición.



## Caótico:

Relacionado al caos que se visibilizan en las obras de Escámez. Conjunto de elementos individuales que se unifican. Evocan movimiento y desorden. El uso de colores como el marrón, anaranjado y púrpura.



## Sombrío:

Presencia de poca luz y mucha sombra. Formas circulares de colores oscuros y neutros como el negro, café y el gris para neutralizar elementos y evocar globalidad, infinito y flexibilidad.



# DIBUJO CONCEPTUAL

## Las triangulaciones evocan 3 ejes:

La unión entre usuario del espacio, entorno físico y el avance de la tecnología.



Las rectas y curvas presentes en el entorno, dramatismo y fantasía; signos.

Elementos lineales de la tecnología y de caos se unen para formar una estructura en conjunto.

Tecnología experimental educativa

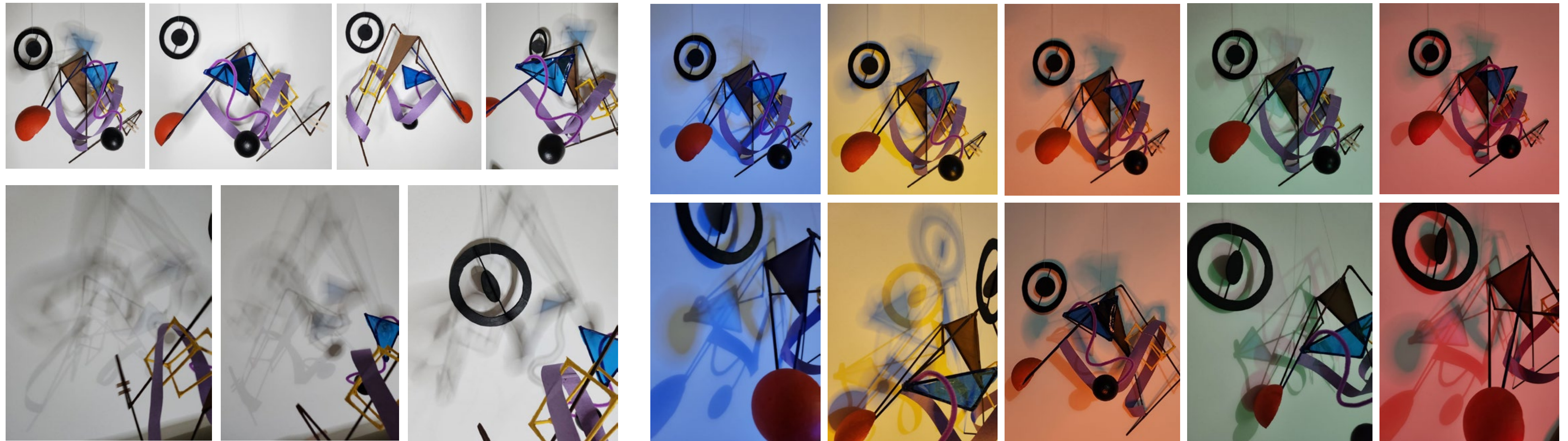
Elementos circulares y cuadrados que flotan alrededor para aludir al concepto de lo caótico.

## PALETA DE COLOR

-  Neutralidad, sombrío, misterio, estabilidad, atemporalidad.
-  Reflexión, serenidad, tecnología, intuición, concentración, fantasía.
-  Energético, dinámico, atención, estimulantes, frescura.
- 
- 
- 
- 



## MAQUETA CONCEPTUAL

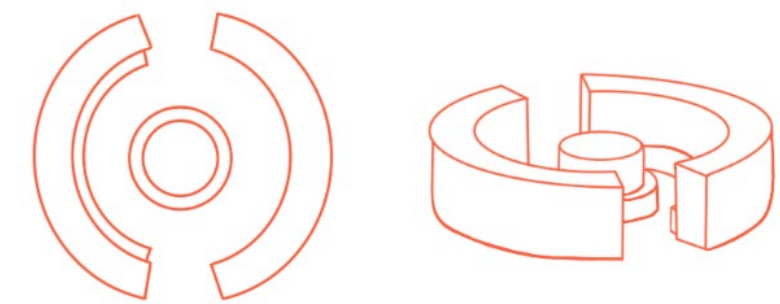
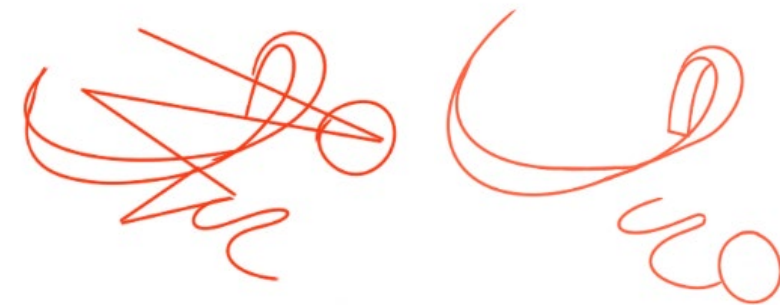
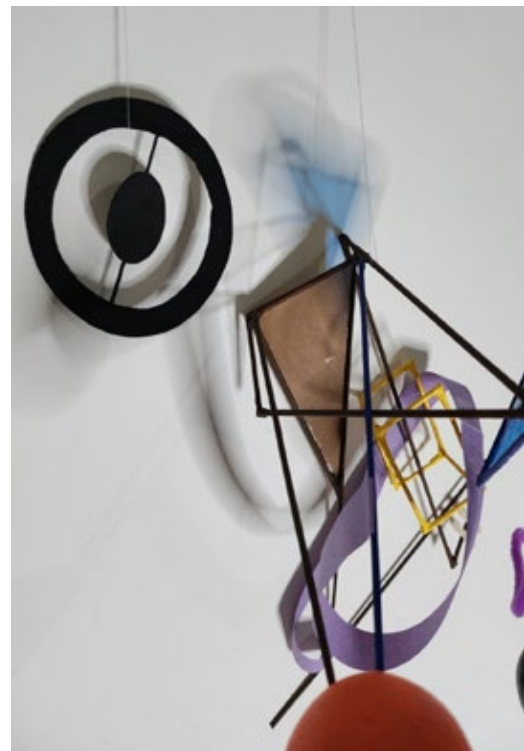


Estudio de luces y sombras

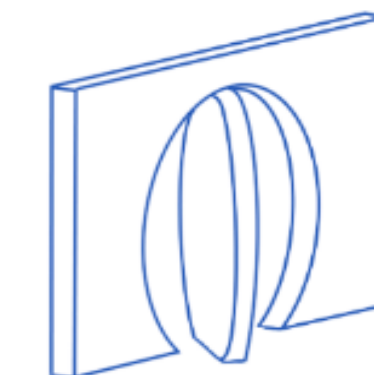
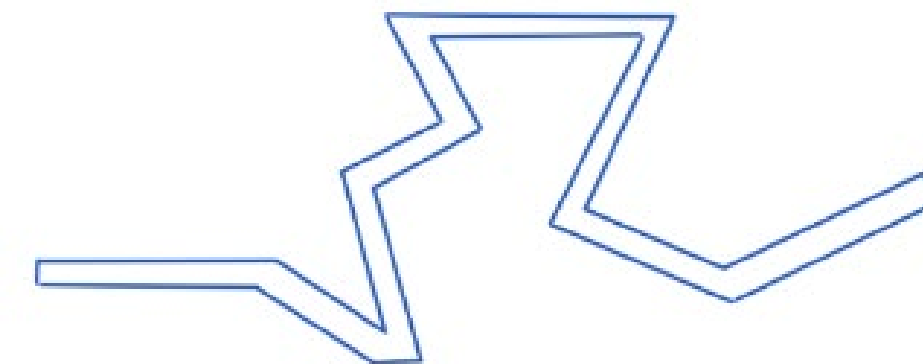
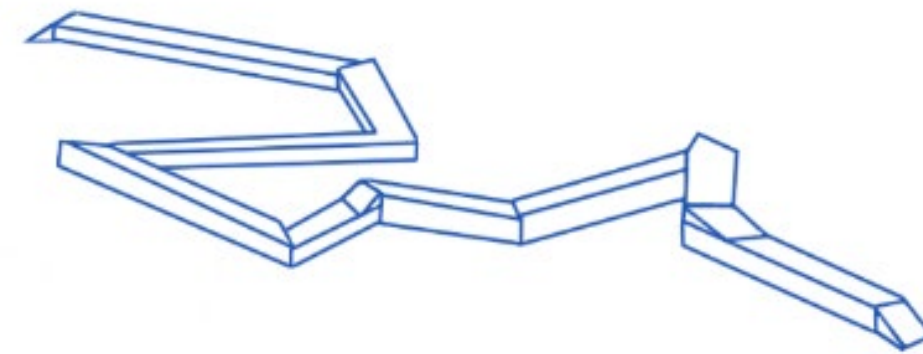
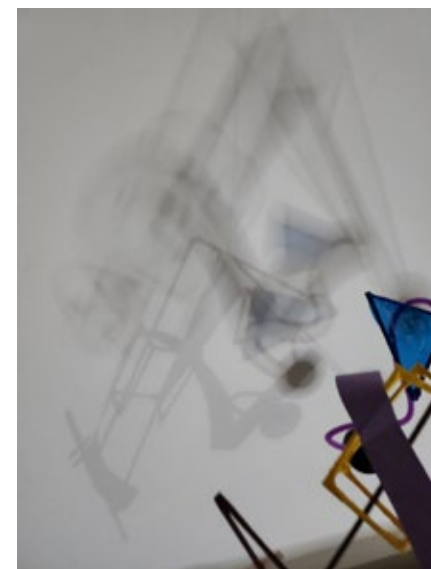


# EXPLORACIONES DE DIBUJOS

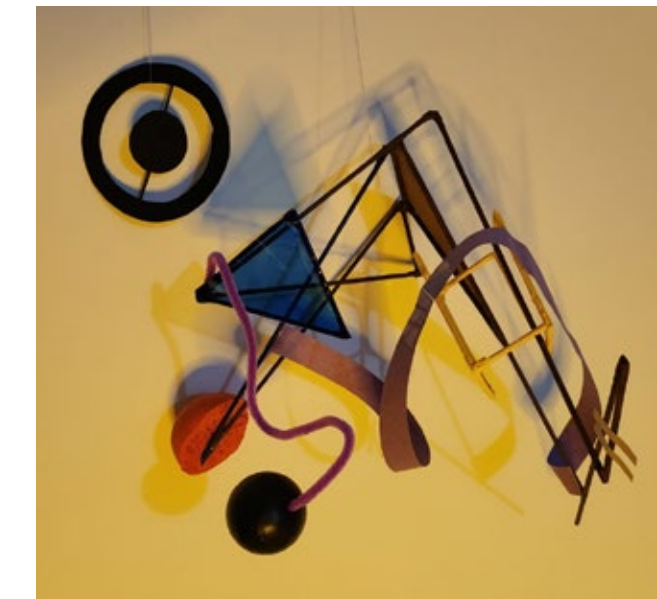
## Primeros esbozos



**Sala 1:**  
Experiencia de entretenimiento  
Formas más orgánicas y agradables.  
Mobiliarios e intervenciones en las paredes.  
Señalética en el suelo.



**Sala 2:**  
Experiencia escapista y estética  
Sistema de plataformas/puentes de diferente altura.  
Puerta giratoria.  
Proyecciones.



**Sala 3:**  
Experiencia educativa  
Formas lineales y geométricas.  
Intervenciones en las paredes por medio de pantallas táctiles

# SESIÓN FOTOGRÁFICA

Para poder optar por fotografías en buena calidad (necesario para conservar los detalles de la imagen en un espacio de proyección tan amplio como el propuesto) Se agendó y se pidió permiso para realizar una a sesión fotográfica en el Auditorio Institucional Cora Ferro a través de nuestra profesora tutora, Marta Cardoso.

Para lo cual se utilizó una cámara Canon (T6) y un teléfono Samsung Galaxy X. Entre los principales retos que se enfrentaron fue el acceso a la obra (debido a que por la altura no se lograban capturar correctamente los detalles, por lo que se pidió prestada una escalera. Un segundo reto fue la iluminación de la sala ya que la reflexión de la luz causaba una interferencia en la imagen, que se veía incrementado por las tonalidades oscuras de la obra y las características del material. Posteriormente se volvió a acudir al lugar para mejorar o tomar otras fotografías.



## MOODBOARD DE ANIMACIÓN DE LA SALA 2

En la siguiente lámina se exponen varios referentes de animaciones (con su respectivo enlace) que fueron realizadas en base a pinturas mediante una técnica anacrónica, el mismo se desarrolló con el fin de tener un ejemplo más claro de la manera en la que se va a desarrollar la animación del "vendaval de cambios" (adaptación a animación de la pintura "El vendabal de la historia", realizada por Julio Escámez). Las mismas se caracterizan por poseer movimientos que evitan alejarse de se postura original, por lo que se recurre a animar extremidades enteras.

### La danza



Créditos: Adrián Arguedas Ruano (Pintura, La Danza, óleo sobre tela, 2020), Marvin Camacho Villegas (Música, Sonata Infernal 3) Jonathan Rodríguez Moya (animación y edición).  
Escuela de Arte y Comunicación Visual UNA. (2021, 8 septiembre). La Danza [Vídeo]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=yWYfpMuWe0Q>

### Animated Painting



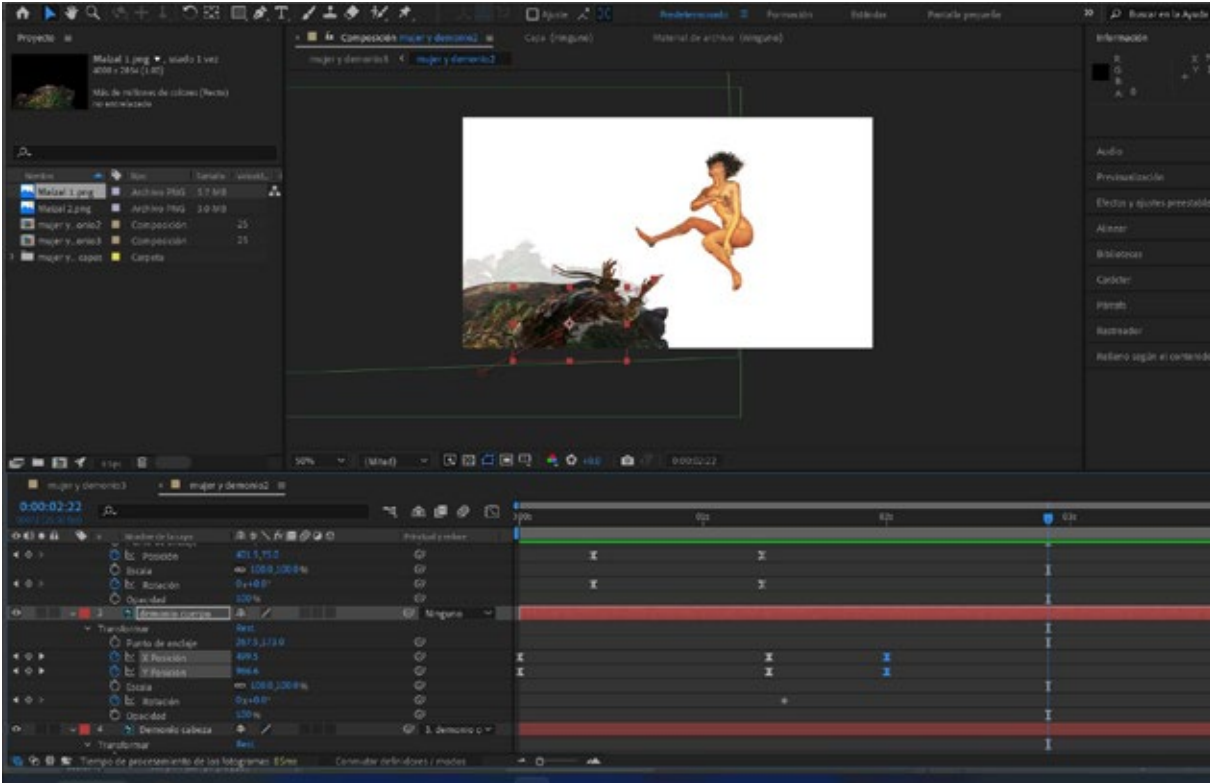
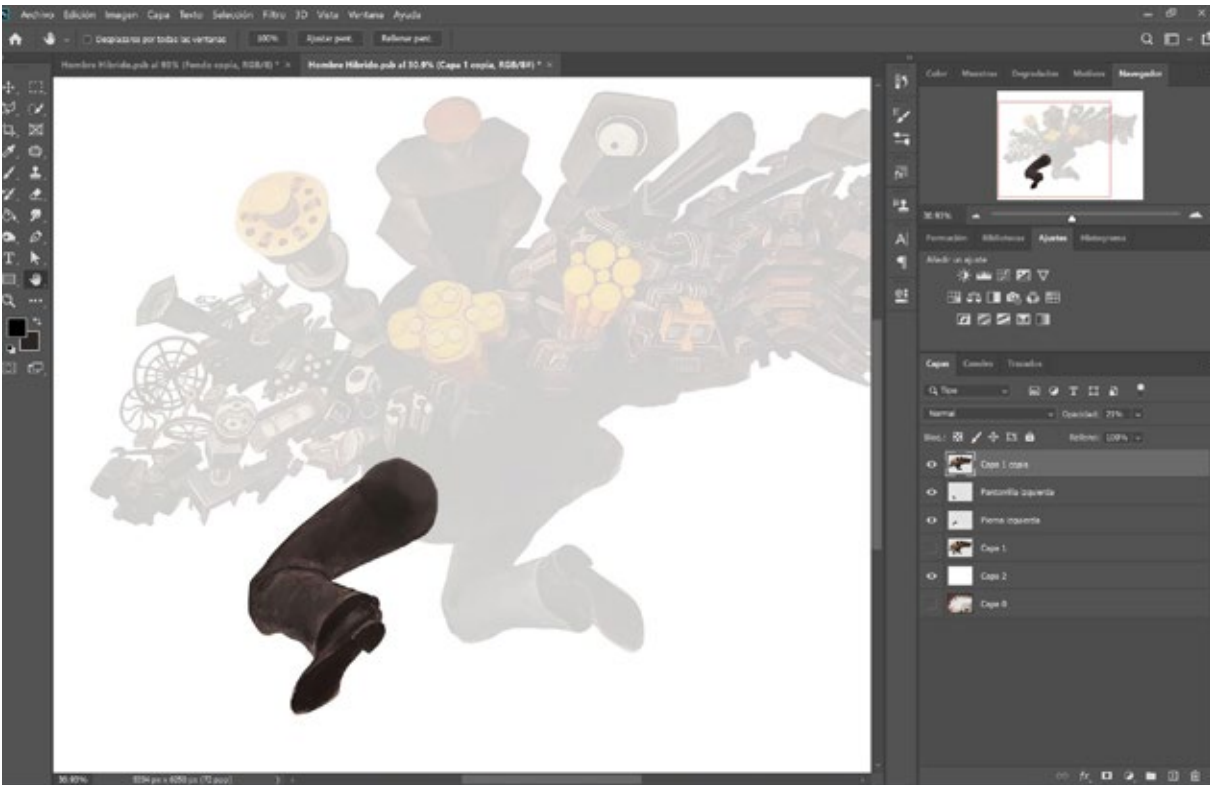
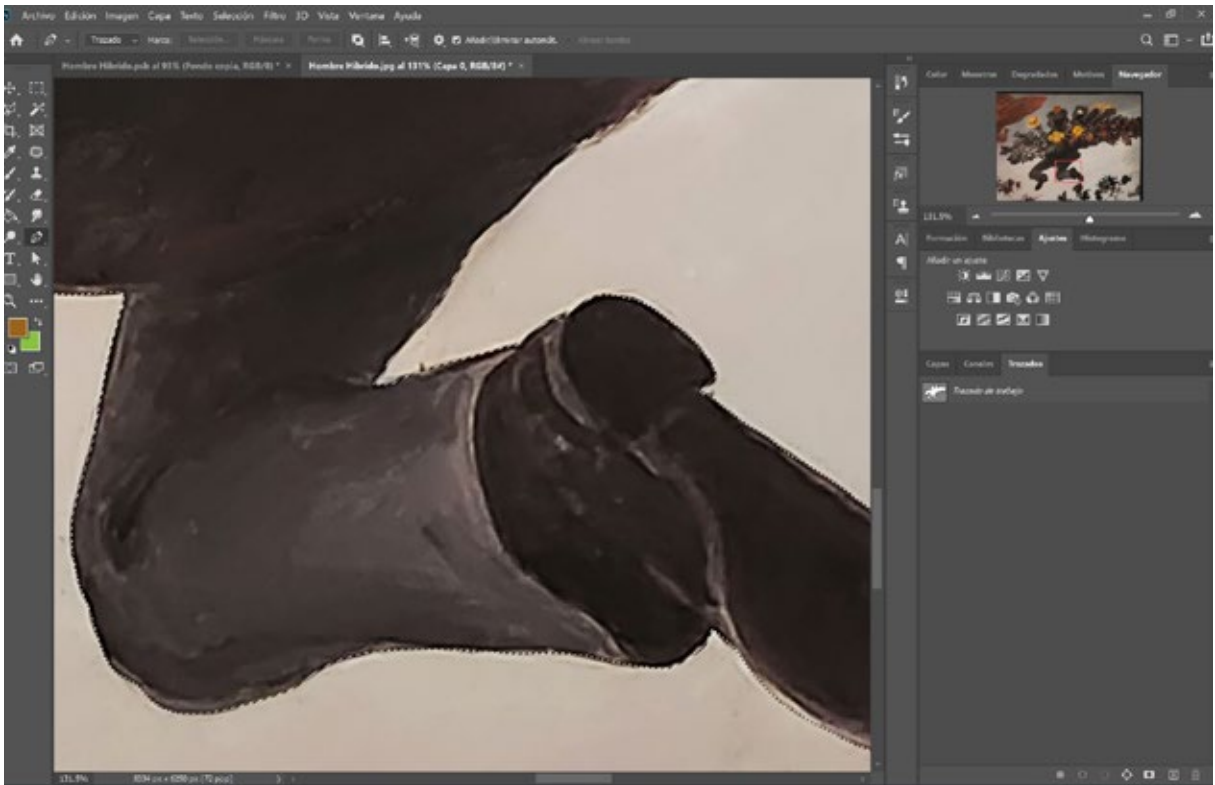
BlackmountainVideoFilms. (2022, 4 febrero). Animated Painting [Vídeo]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=ER-m02M\\_Cx4](https://www.youtube.com/watch?v=ER-m02M_Cx4)





# PROCESO DE RECORTE

Para realizar las exploraciones del movimiento de los personajes primero se deben pasar las fotografías de buena calidad a Photoshop, ahí se edita la fotografía y se separa el color del fondo, posteriormente se separan todas las extremidades o elementos que se van a mover y de ahí se observan posibles frames claves, una vez listo la imagen puede ser utilizada para animar. Es importante tomar en consideración que el personaje segmentado debe de completar los espacios que quedan en blanco.



# EXPLORACIÓN DE MOVIMIENTO

La siguiente parte tiene como objetivo el de generar una guía de los frames más relevantes para los personajes que se requieren de animar.

1.




Movimientos guía del  
hombre híbrido



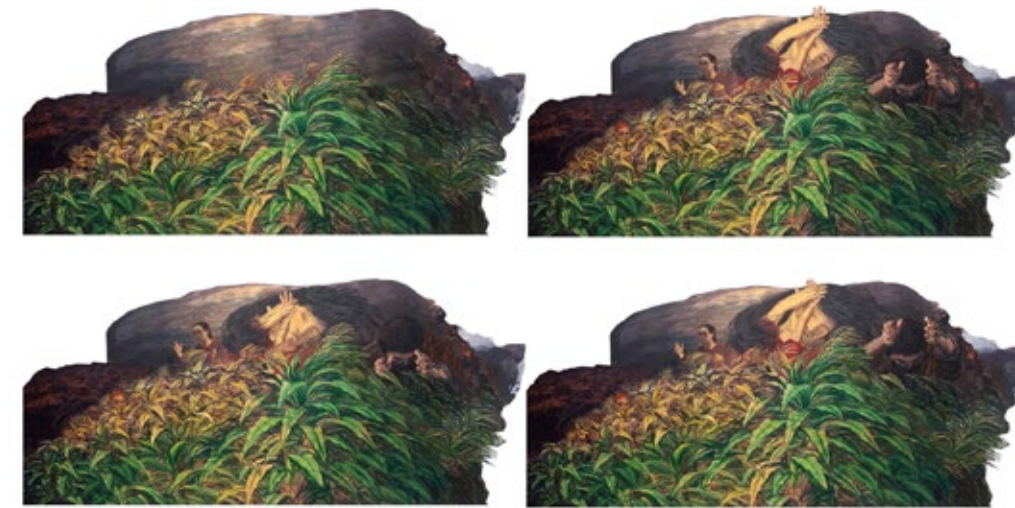
2.





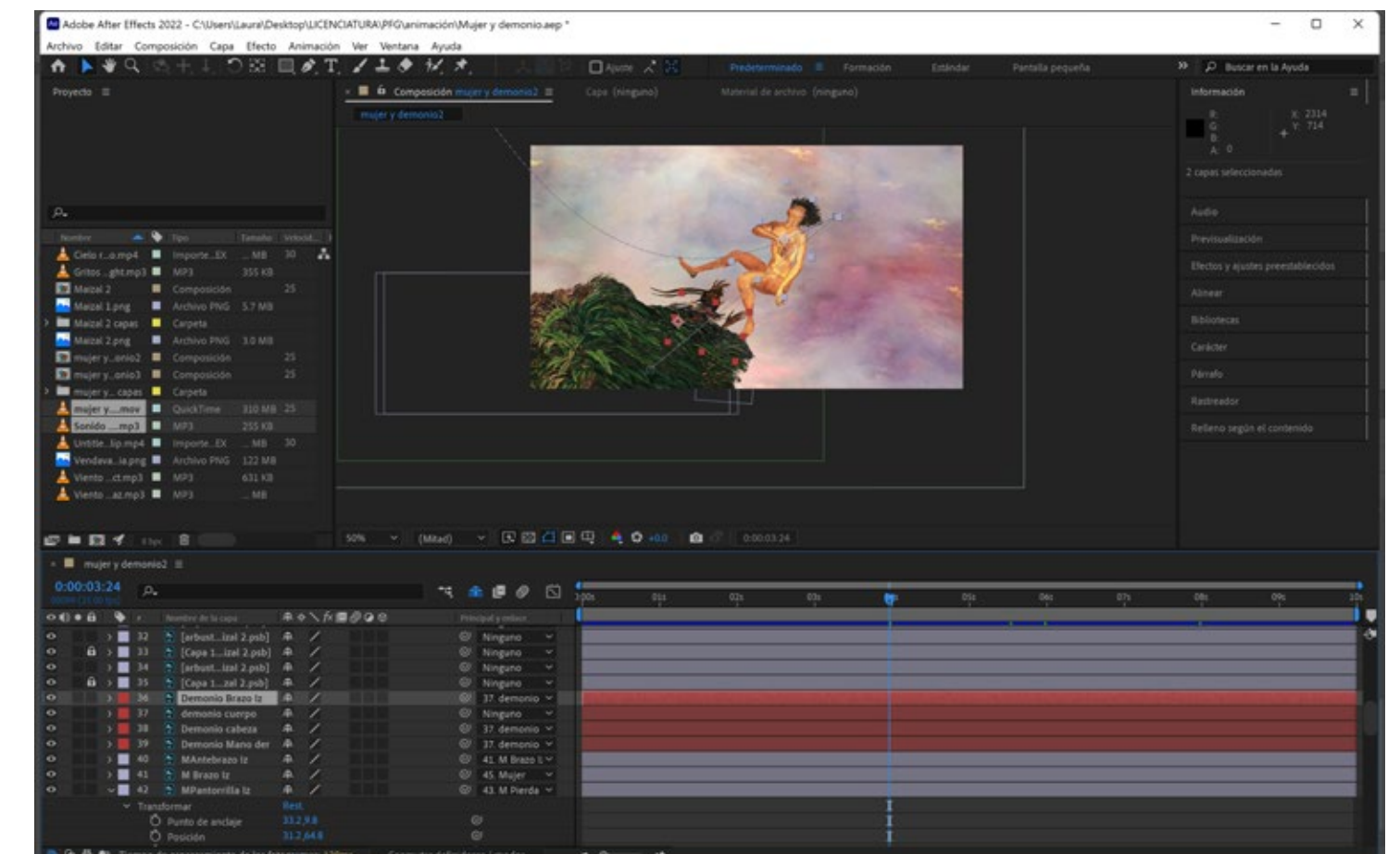
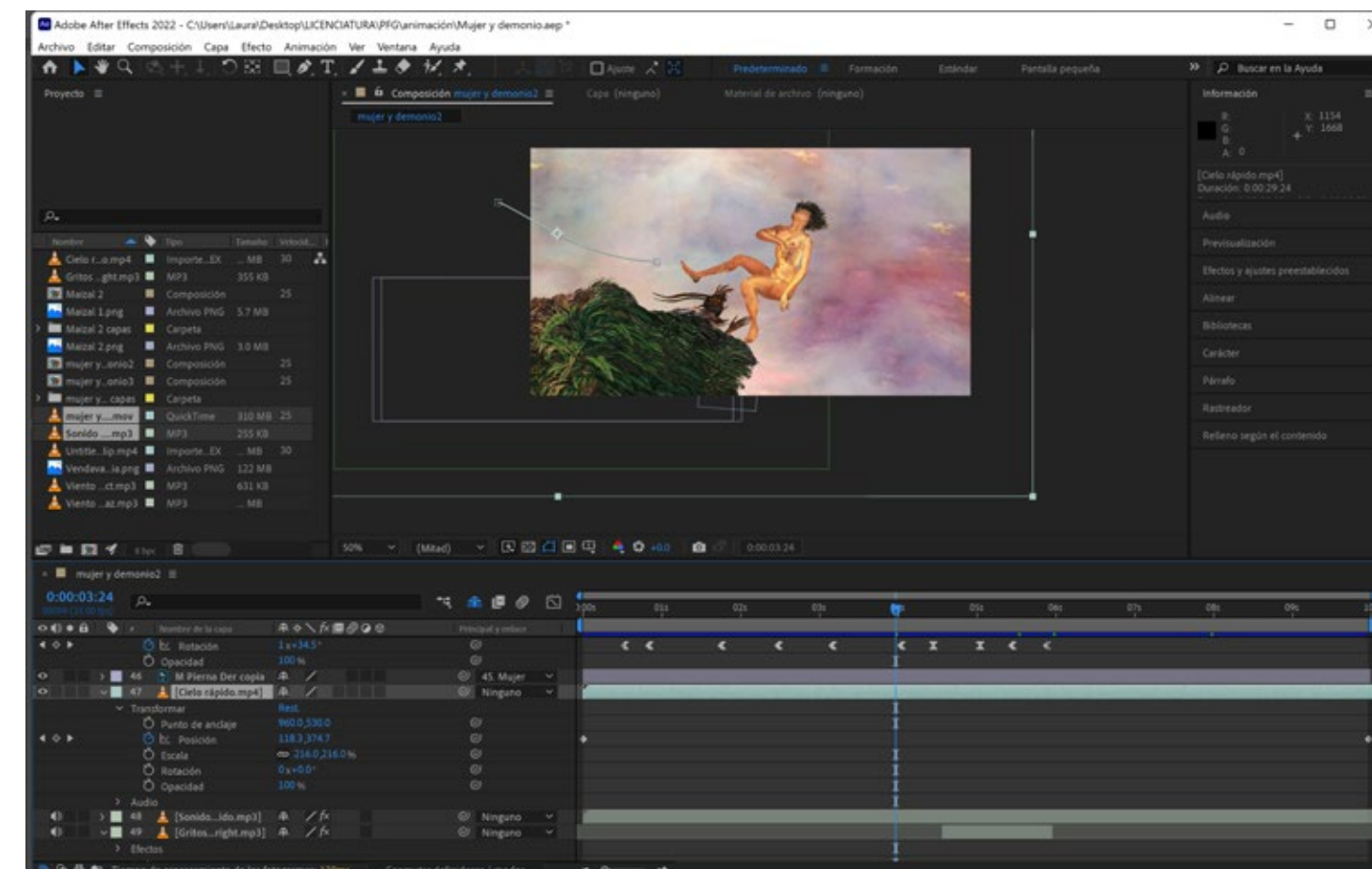
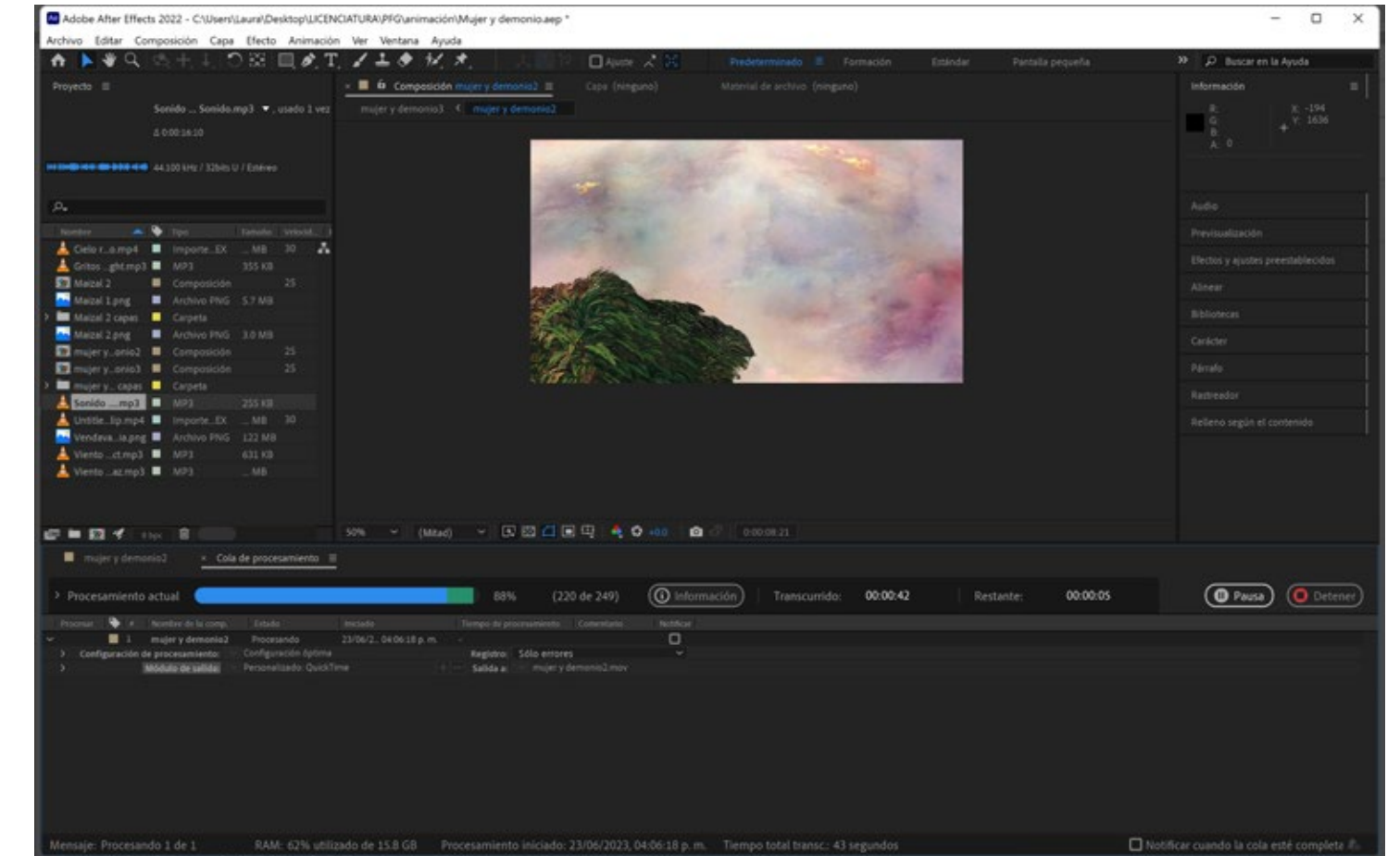
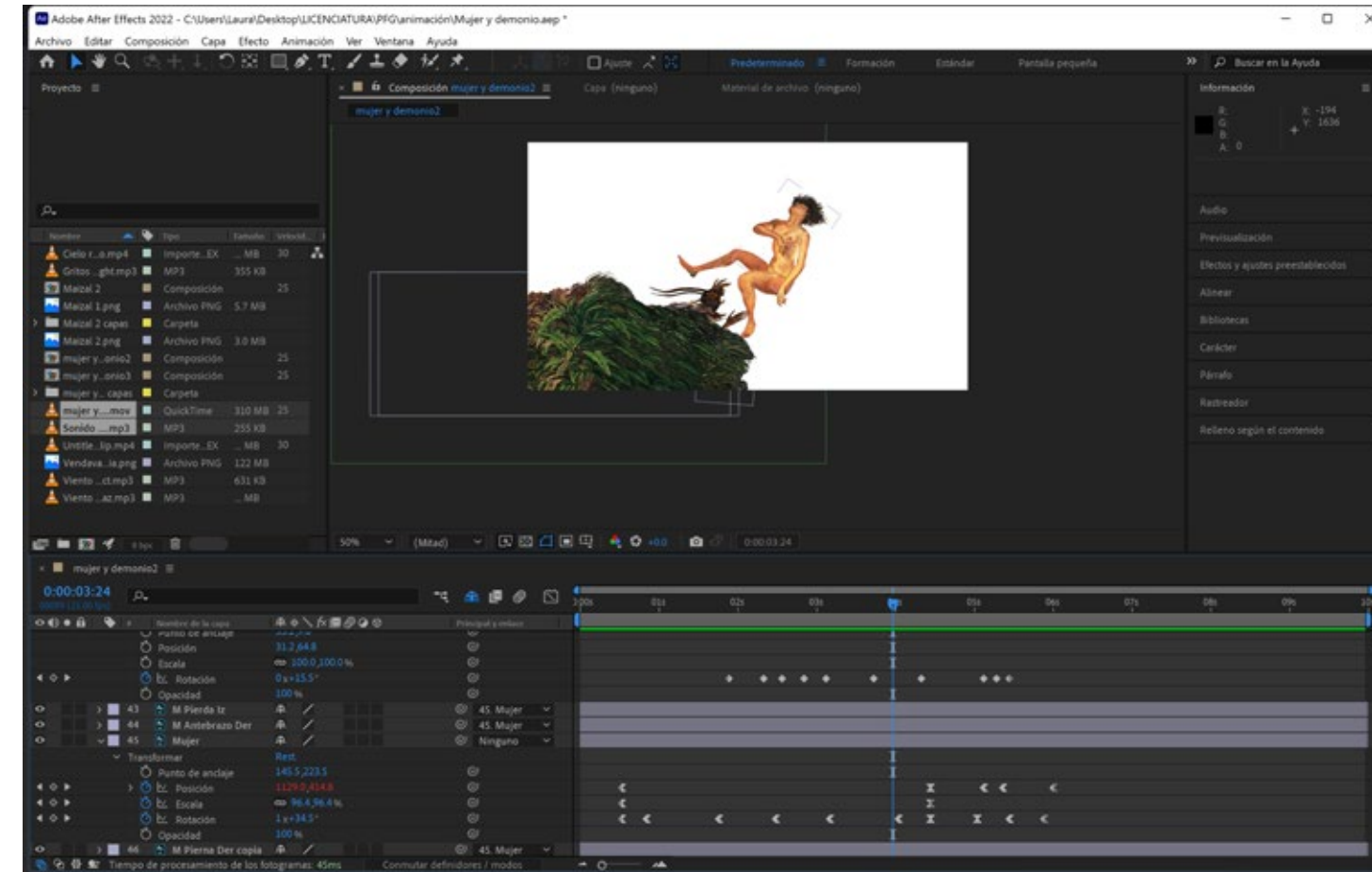
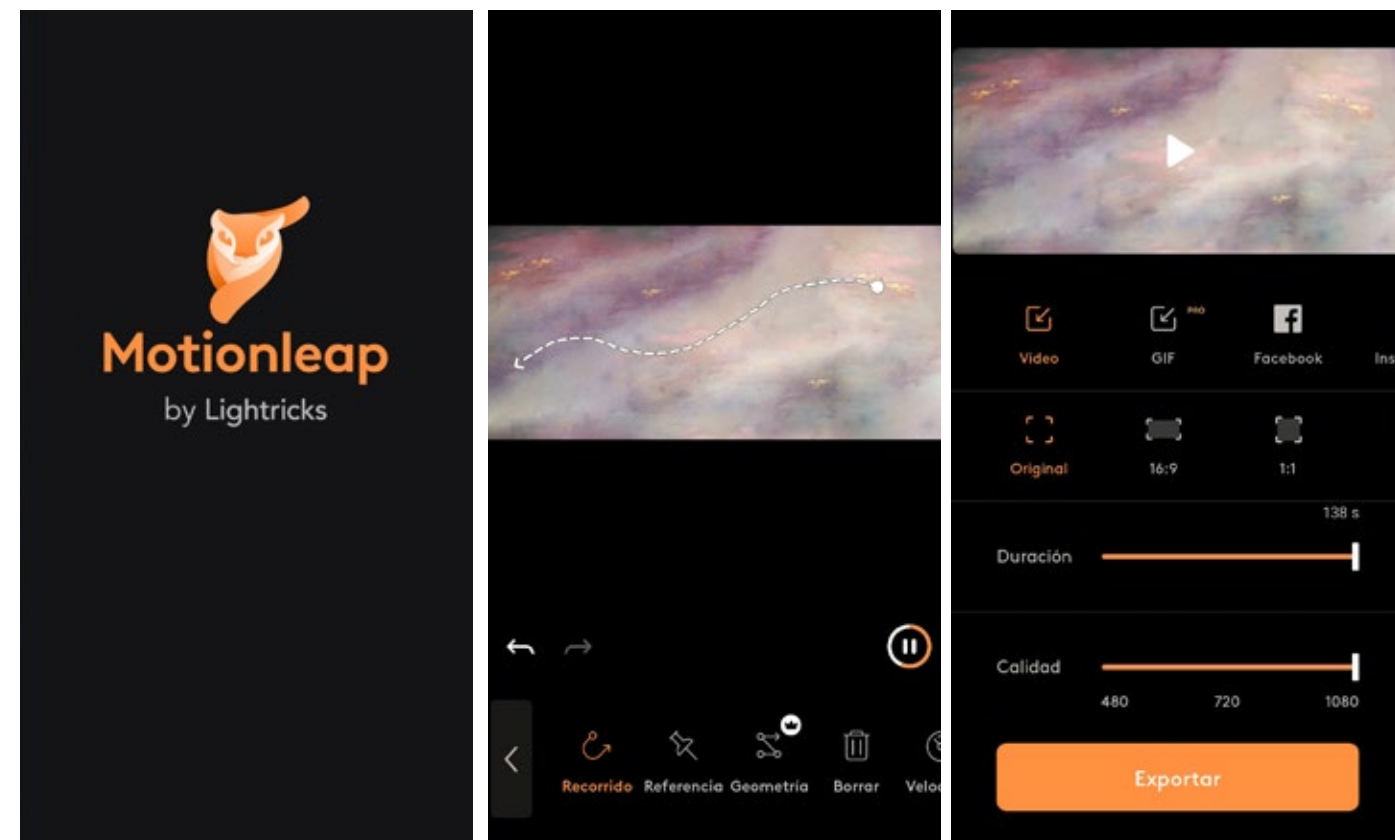
-  No se va a animar pero se debe recortar.
-  Animación principal (animación de extremidades).
-  Ondulaciones.





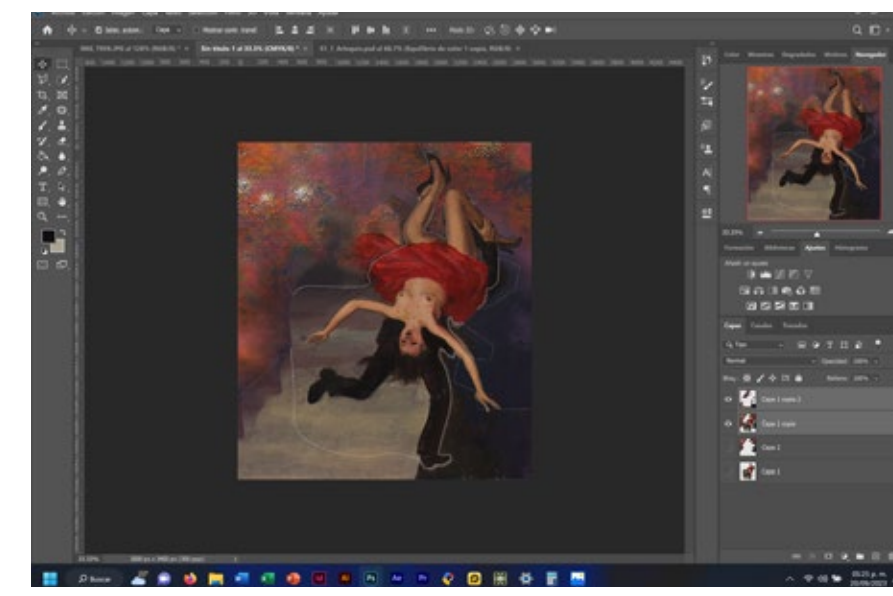
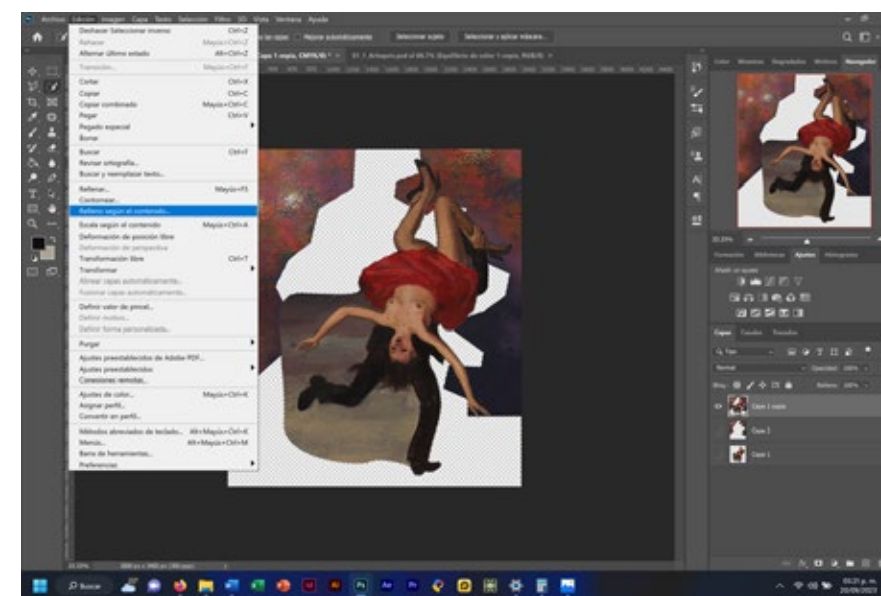
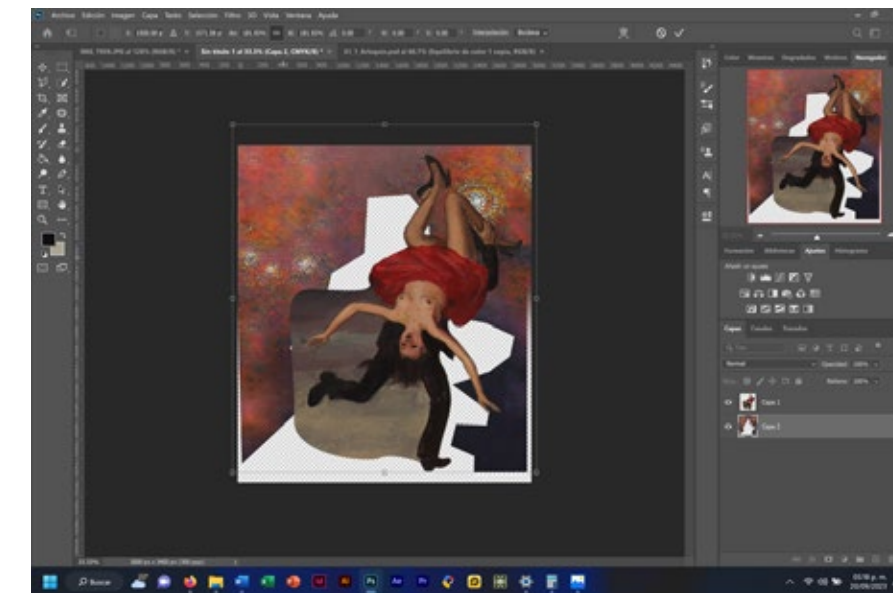
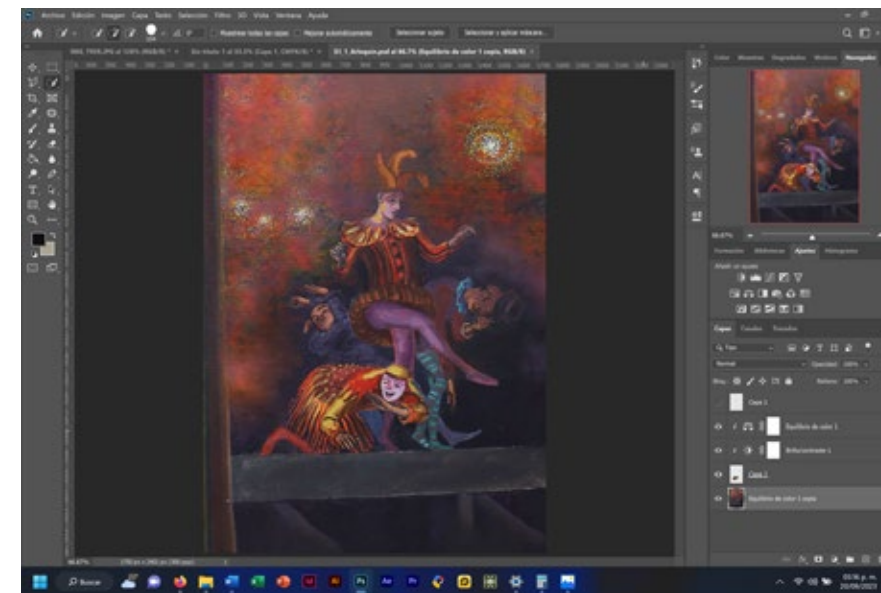
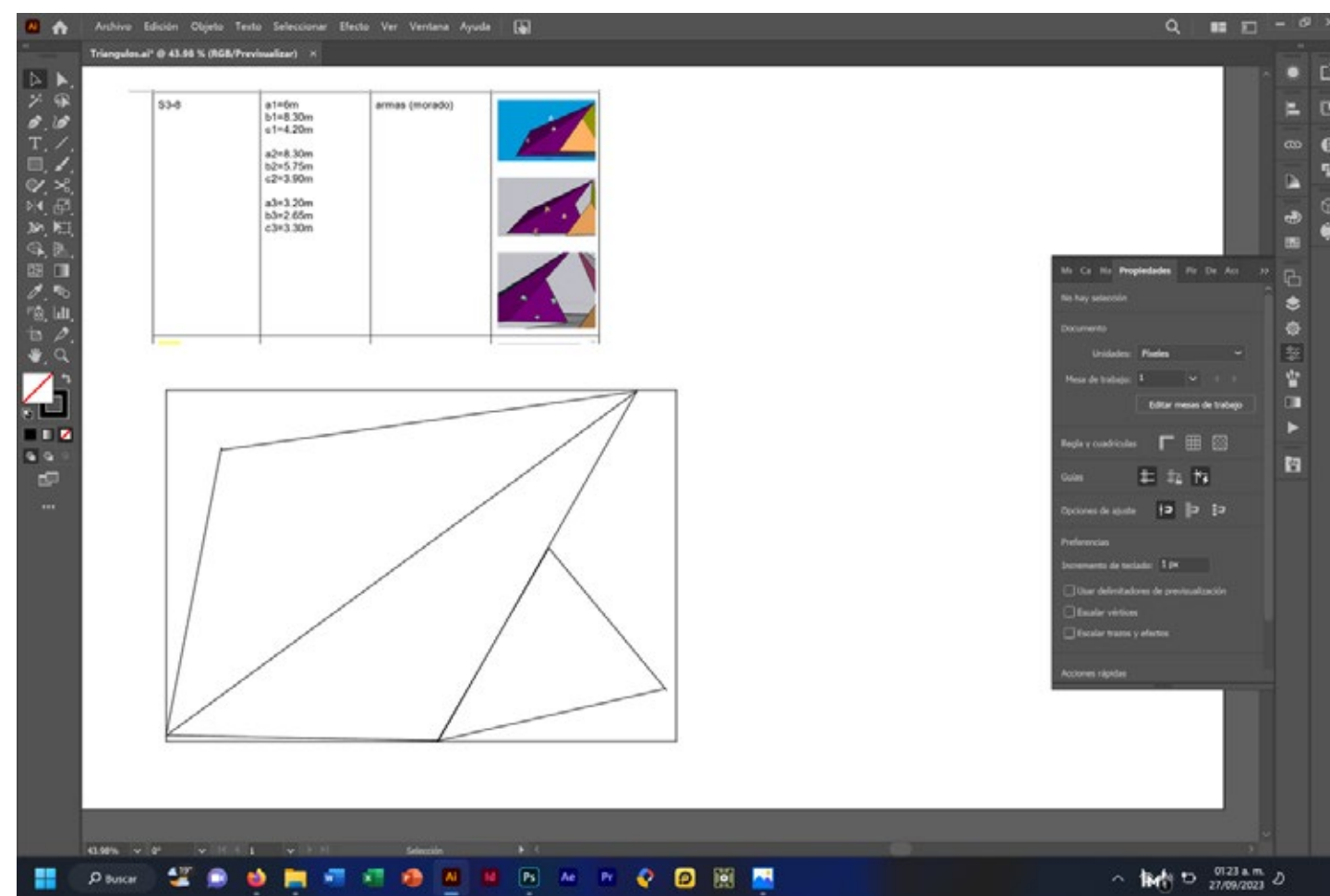
# PROCESO DE ANIMACIÓN

Posteriormente, para realizar el primer acercamiento exploratorio a la animación, se utilizó la técnica de páradax, donde a partir de los recortes realizados con anterioridad se pasaron a After Effects para animar. En este caso primero se enlazaron las extremidades de los personajes con sus determinados cuerpos (ajustando a la vez el punto de rotación de cada una), se determinó el recorrido por el espacio y se implementaron frames con efecto de aceleración y desaceleración suavizada. Una vez terminada esta etapa se preparó el fondo con ayuda de Photoshop y Motionleap, después al integrarla en After Effects se realizó un desplazamiento suave. Finalmente se agregaron los efectos de sonido. Cabe resaltar que para el acabado final se pretende incluir otras figuras que recorren el fondo (desde un plano diferente) como un método de conseguir una atmósfera caótica y que refuerce la vinculación de cada superficie de proyección.



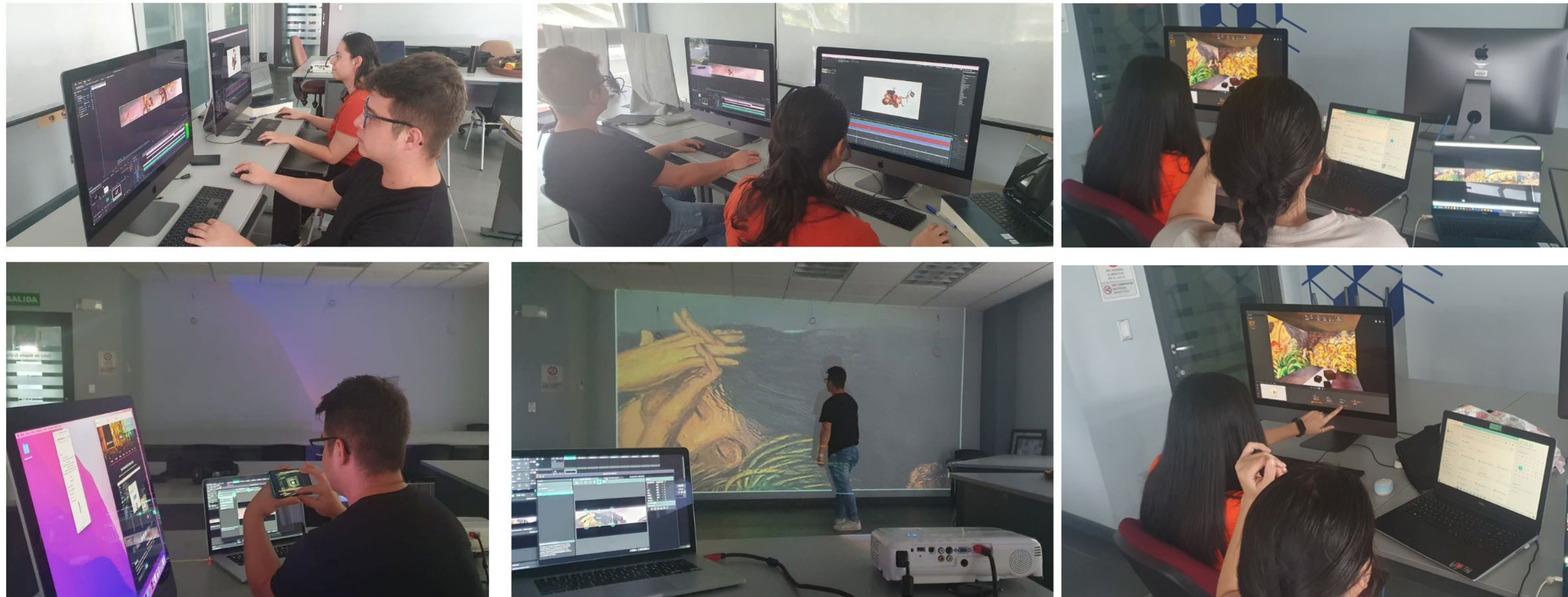
## PROCESO DE RECORTE PARA LAS ILUSTRACIONES DE LOS PANELES

Después de definir la posición de las imágenes, se utilizó un desplegado del espacio en Adobe Illustrator para generar una guía con la finalidad de realizar el respectivo recorte y edición de cada una. Posteriormente en Adobe Photoshop se recortaron los personajes y se limpiaron las escenas (mediante el empleo del tapón de clonar o la opción de “relleno según contenido” para enfatizar un determinado problema social. Finalmente fueron exportadas en JPG y añadidas al programa de Sketchup Pro



## REGISTRO DE PROCESO CREATIVO

Posteriormente se realizaron varias pruebas con un proyector, para lo que se empleó la versión gratuita del programa Arena Resolume. Así como el renderizado de las imágenes, empleando los programas de Twinmotion y Sketchup



## ADAPTACIONES DE LA PROPUESTA

Muestra en formato para pantallas de la animación 2D “Vendaval de Cambios” durante la exposición “Tramas de la memoria: el universo creativo de Julio Escámez” (2023).



24-26 de noviembre del 2023

Colaboración en el espectáculo “Principio y Fin” mediante la creación de contenido audiovisual en animación 2D, mediante la técnica Parallax, como una forma de readaptación del audiovisual “Vendaval de Cambios”.



12 de octubre del 2023 hasta febrero del 2024





# ANÁLISIS ICONOGRÁFICO DE LAS OBRAS PICTÓRICAS SELECCIONADAS



## EL GRAN TEATRO DEL MUNDO

El gran teatro del mundo corresponde a la primera obra a analizar del pintor Julio Escámez; esta consiste en una gran variedad de escenas cuyo simbolismo reside en la temática de los problemas sociales (participación social y desviación social) relacionados con el hombre. Estas escenas se encuentran ubicadas en distintos planos a lo largo de la obra y para efectos del análisis de esta pieza, se pretende empezar de izquierda a derecha; segmentándolos en primer, segundo y tercer plano. En el primer plano, la cuál comienza en la esquina inferior derecha podemos observar a un par de personas inconscientes (o probablemente en un estado cercano a la muerte) apilados en la esquina de la composición; todos acostados boca arriba, aparecen en la esquina de la composición y es posible observar en conjunto a las personas, una botella; representando que dichas personas podrían encontrarse en estado de ebriedad.

Con respecto al segundo plano, la segunda escena que abarca gran parte de la composición (empezando del lado izquierdo) podemos apreciar a un grupo de personajes tocando instrumentos como lo es la flauta y el tambor, danzando al ritmo de la música como si estuvieran realizando una apertura al inicio de algo. Además de poder interpretarse como un ritual. Estas figuras humanas (algunos tienen con características travestis) visten con ropas extravagantes de colores oscuros, así como joyerías y tocados en la cabeza, a excepción del personaje con un tocado puntiagudo que se encuentra levantado por otra de raza afrodescendiente; quien viste con un abrigo café excéntrico de piel y una corona. Con respecto a la figura levantada, podemos observar que tiene la cabeza agachada sin embargo, eleva su mano derecha, la cuál posee una antorcha; dando a interpretar que esta escena es la apertura de un espectáculo, una fiesta ó un teatro. Asimismo en esta escena, se puede contemplar el dramatismo que existe en los movimientos de estos músicos y bailarines, quienes al mismo tiempo debido a sus movimientos corporales, se puede interpretar la existencia de un gran viento presente en la escena; entendiendo que se aproxima un gran vendaval que desatará el fin del mundo y con ello la humanidad.

En cuanto al tercer plano, nos ubicamos en la línea del horizonte, es decir; en el fondo de la escena (de izquierda a derecha), en donde se aprecia cierta vegetación de árboles y lo que parece ser una capilla o quiosco. En esta tercera escena podemos contemplar a un conjunto de personas que debido a su vestimenta de trajes elegantes y formales; pertenecen a la clase alta y adinerada (podríamos deducir que son políticos) que están brindando y celebrando el comienzo de algo. A diferencia de la segunda

escena; la cuál remite a un sentimiento más eufórico y activo, la clase alta se muestra desinteresada, serena y pasiva en la capilla mientras cenan en conjunto.

Siguiendo con el tercer plano y avanzando más al lado derecho, podemos observar en la cuarta escena el espectáculo de un bufón sobre una tarima, además de la presencia de diversos personajes que están en una especie de disputa o combate. Por ejemplo, es posible ver cómo un hombre levanta una silla con intención de golpear a otra en la cabeza, un panadero sujetando de la camisa a otro hombre y apunto de golpearlo con el objeto sólido de su otra mano, un hombre calvo con traje que tira el plato de comida sobre otro personaje entre otras más escenas que demuestran el inicio del caos en la clase baja. Regresando a la parte superior de la cuarta escena (el personaje del bufón sobre la tarima), podemos apreciar cómo varios personajes debajo de la tarima; roban objetos y tratan de huir, además de la presencia de animales como perros que se unen a la escena caótica. Asimismo, cabe mencionar que en el cielo existe una atmósfera catastrófica debido al uso de colores truncados.

La última escena (de lado derecho en la esquina superior) es posible contemplar a un serie de figuras humanas desnudas que parecen formar parte del espectáculo de la segunda escena, sin embargo se plasman un poco separados y casi descontextualizados. Este grupo de personas lucen despreocupados ante el caos que se aprecia en el fondo de la obra y sólo parece preocuparles su baile acrobático. Cabe resaltar que, se muestra a un joven afroamericano con vestidura de toreros que sostiene un elemento largo y flexible (la varilla como un objeto utilitario) manejado por las acróbatas para realizar sus movimientos.

La pieza del "El gran teatro del mundo", al igual "El vendaval de la historia" y "Apocalipsis" corresponden a obras que evidencian un fuerte contenido social y político; plantea desde exilios, migraciones, sistemas de privilegios, criminalidad hasta violencia y corrupción. Analizando propiamente las distintas escenas del "El gran teatro del mundo" es posible connotar que reflejan una serie de subproblemas sociales que van desde delincuencia hasta discriminación social entre las clases altas y bajas. Cabe agregar que el expresionismo y el realismo social son lenguajes visuales muy notorios que Escámez emplea en su obra, además de la presencia de fantasía y ficción reflejada tanto en los personajes y sus respectivas acciones como en la atmósfera de la obra.

En la segunda escena es donde podemos apreciar el expresionismo, el cuál

se caracteriza por la representación distorsionada de las figuras humanas; es decir mostrando una imagen contraria a los principios de objetividad. Además de reflejar temáticas oscuras como la miseria, muerte, violencia entre otras más, utilizando colores fuertes y muchos contrastes para evidenciar una crítica y denuncia del hombre moderno. El realismo social se representa por mostrar la realidad tal y como es; de manera directa y sin filtros; en la cuarta escena podemos apreciar de mejor manera este lenguaje: la violencia y agresión presente en las acciones de los personajes, al igual que la corrupción de la clase alta.

Por otra parte, "El gran teatro del mundo" representa una obra cuyas escenas están llenas de dramatismo que expresan el inicio del desastre; de una apocalipsis. En las escenas del fondo, es donde se detallan las manifestaciones, disputas o conflictos entre la burguesía y la clase baja; disputas entre lo conservador y las nuevas ideas que surgen.



Título: El Gran Teatro del Mundo (OT-55)  
Año: SF  
Técnica: Mixta sobre tela  
Dimensiones: 200 x 344.5 cm.  
Temática: Composición con figura, Alegoría.  
Imagen fotográfica tomada por Manuel Antonio Fernandez Vargas en el Auditorio Institucional Cora Ferro Calabrese, Campus El Higuierón.

## VENDAVAL DE LA HISTORIA

La segunda obra consiste en el vendaval de la historia, la misma evidencia problemas sociales tales como la desviación social (relacionada con la corrupción y violencia) y Calidad de vida (donde se realzan las necesidades humanas). Asimismo, al igual que en la primera obra, la pieza está dividida por ocho escenas (Se analizaron escena por escena en un orden en contra de las manecillas del reloj, siguiendo composición de la espiral que guían el espectador al centro, empleando diferentes puntos de fuga) las cuales son conformadas por varias agrupaciones de objetos, personas, figuras mitológicas o divinas y tecnología, acomodadas en forma de pequeños tumultos que se elevan alrededor de una ciudad futurista, donde resaltan los altos rascacielos que se alzan imponentes ubicados en el centro de la composición. Resaltando la estabilidad dotada por las formas geométricas y ordenadas que contrastan con el resto de las figuras. La representación a primera vista corresponde a una ciudad utópica, donde los avances de la civilización conviven con un ordenado grupo de árboles, que crecen alineados al borde de esta isla. Sin embargo, al contrario de esta pacificidad que se muestra, a un costado se puede observar que sobresalen cañones. Por lo que a diferencia de lo que aparenta, la ciudad no es perfecta, contamina el ambiente (como se observa con la montaña de carros) y lo destruye (debido a que se encuentra edificada sobre una infraestructura antigua, aplastándola) Evidenciando de cierta manera la existencia de un sistema de privilegio.

Una segunda escena está relacionada al tema de la migración forzosa, en ella se observa a un grupo de personas que se esconden en lo que aparenta ser un maizal, notando una fila de personas que avanzan sigilosamente al frente, quienes al llegar al primer plano extienden sus manos como si se estuvieran entregando, asimismo, se observa a una mujer que entrelaza sus dedos mientras el viento desordena su cabello, donde sobresale una mirada melancólica, resaltando esta tristeza explícita en los expresivos rostros de los personajes (asimismo, también tiene relación con las necesidades humanas).

En una tercera escena podemos observar como el viento eleva varios elementos como bolsos, candelabros o hasta animales. La escena es un completo caos, donde se resaltan actos violentos como: agresiones, véase a la mujer que es atacada por un hombre, la cual por su vestimenta, por su bolso y por los perros salchicha que la acompañan se intuye que es de un estrato social acomodado. Asimismo, también se observan escenas de robo como el hombre que lleva una pistola y una barra, el cual intenta alcanzar el dinero que el viento está sacando de la caja fuerte. En la escena se puede apreciar una carreta destruida, en la cual un hombre permanece parado mientras observa incrédulo el caos, asimismo, parece que un joven ubicado al lado izquierdo intenta decirle algo, notando a la vez la presencia de varias personas que intentan huir mientras otras se quedan perdidas en los vientos de la historia. Sin embargo, puede que lo más impactante sea la escena de los demonios devorando a los humanos, por la expresión de terror de las personas.

En la cuarta escena se observa a un híbrido entre hombre y máquina, quien a simple vista parece haber reunido partes de carros u otro tipo de chatarra para construir estas alas, las cuales parecen pegadas a su espalda como un imán. La quinta corresponde a una escena de concepción, en él se observa lo que aparentan ser los

brazos de una mujer, la cual se encuentra envuelta en un manto de carne. Sobre este trozo de carne se acumulan varias figuras geométricas que son empaquetadas en cajas (y que como se verá más adelante en la parte semántica del análisis está relacionado con la calidad de vida), donde al acercarnos al núcleo se observa un óvulo, el cual está siendo fecundado. La sexta escena (es la representación de la corrupción) gira en torno a un escritorio, en ella se observan varios hombres que huyen e intentan refugiarse, como si hubiera una bomba. Debido a sus vestimentas aparentan ser hombres de negocios que al descolgar el teléfono corren despavoridos dejando una hilera de billetes que vuelan con el viento.

En la séptima escena destaca el armario cuyas puertas parecen haberse abierto de golpe. De él salen varias prendas y accesorios femeninos, los cuales son robados por el viento, sin embargo, de las personas que persiguen estas prendas solo una es mujer. En el centro hay un hombre (del cual por su ropa se intuye que pertenece a un estrato social acomodado) que salta al vacío, con los ojos abiertos y las manos extendidas con una expresión preocupada y de desesperación. Mientras tanto, al lado derecho se encuentra un hombre desnudo quien también saltó del armario intentando agarrar otra prenda de ropa, sin embargo, mientras tapaba su rostro. Por último, la mujer es la que está cayendo más rápido, notando que estaba intentando agarrar la tela y el sombrero, pese a ella ya tener dos vestidos puestos. Finalmente, en la octava escena se desarrolla una lucha en el aire, donde los ángeles parecen estarse enfrentando a caballeros vestidos con armaduras negras, notando la presencia a la vez de criaturas mitológicas como un dragón, destacando de esta manera parte de la influencia asiática en Escámez. Asimismo, ajeno a todo lo que está pasando, un gato salta de una silla de oro buscando cazar a una paloma blanca, la cual continúa luchando por escapar y mantenerse en el aire pese a estar a punto de ser devorada. Por último, un grupo de ángeles avanzan mientras tocan unas trompetas, detrás de ellos se observan banderas azules mientras que un segundo grupo alza sus manos en dirección a la ciudad, como si estuvieran intentando detener algo.

En lo referente al color, del lado izquierdo superior de la imagen se puede observar un celaje de tonalidades violetas, (relacionan con la sabiduría y la creatividad), el cual se ve difuminado con tonalidades grises hacia el costado inferior derecho (asociadas con la frialdad, ausencia de energía e indecisión). asimismo, se observan varios detalles en amarillo (optimismo e innovación) y dorado (el cual se encuentra asociado al lujo). Por último se encuentra el color verde el cual simboliza la naturaleza.

De acuerdo con Escámez en la entrevista realizada por (UNA Comunica, 2015) esta obra corresponde a la representación del cambio y el paso del tiempo a lo largo de la historia, que al igual que el viento se convierte en un elemento de la naturaleza puede arrasarse con todo. La obra resalta como todo se transforma y que no hay nada definitivo en la vida, siendo el cambio lo único constante.

Entre los animales presentes en la obra se encuentran el cerdo (posible representación de la codicia, el libertinaje y la pereza) el caballo (símbolo de la libertad, el espíritu y la determinación, sin embargo se representa como si se hubiera caído) por último el perro que simboliza la lealtad (no obstante, el perro salchicha

también es relacionado con la caza). Asimismo, el dragón es una representación de la cultura asiática, que probablemente está ligado al socialismo. Por último está el gato que salta sobre la paloma desde una silla de oro, tal vez aludiendo a cómo la libertad es devorada por esta clase privilegiada. En cuanto a los demonios que se observan al costado derecho de la composición, pueden ser la representación de cómo la ambición carcome el espíritu humano, asimismo, se observan otras alusiones de cómo las personas son consumidas por la tecnología (como con el hombre híbrido).

Volviendo a la escena del maizal, la misma puede estar aludiendo a la huida silenciosa al exilio por la que pasó el autor y muchos de sus conocidos en Chile, abandonando lo que hasta ese momento fue su hogar. Por otro lado, la escena de la concepción se puede interpretar como es que se empaquetan los conocimientos de la historia para ser utilizados y readaptados por las nuevas generaciones, sin embargo el cuerpo femenino se encuentra simplemente flotando, es una esperanza inerte que se deja llevar por el viento, sin potestad.

Finalmente los ángeles que tocan las trompetas, son ángeles que están anunciando la llegada del apocalipsis, es un preludio de la transformación de este vendaval a un tornado capaz de arrasar con todo. La obra nos muestra las luchas y la crisis del hombre moderno ante los conflictos de la humanidad, nos hace replantearnos el devenir de la historia, de la que simplemente somos un acto más, rodeados de injusticias, desigualdades y abusos de poder.



Título: Vendaval de la historia  
Año: SF  
Técnica: Pintura, Mixta (Témpera y óleo)  
Dimensiones: 187 x 338.5 cm.  
Temática: Composición con figuras, alegoría.  
Imagen fotográfica tomada por Manuel Antonio Fernandez Vargas en el Auditorio Institucional Cora Ferro Calabrese, Campus El Higuierón.

## APOCALIPSIS (2000)

La tercera obra artística denominada Apocalipsis que se analizará, evidencia los problemas sociales relacionados con la desviación social (mostrando escenas de migración, sistemas de privilegio y exclusión) y Participación social (evidenciando violencia y corrupción). Está dentro del formato denominado “pieza de gran formato” esto porque sus dimensiones son de 241.5 cm horizontal x 367 cm vertical, siendo esta una de las piezas más grandes expuestas en el Auditorio Institucional Cora Ferro Calabrese. Dentro de la propuesta se observan diferentes escenas, que para facilitar su lectura se hará una descripción fragmentada en 4 partes (Izquierda superior e inferior y derecha superior e inferior); dentro de la obra se puede observar la presentación de un fenómeno natural y en su mayoría representaciones de cuerpos humanos interactuando con máquinas.

En la zona izquierda superior se observa un torbellino el cual interactúa con múltiples helicópteros en donde se ve un celaje turbio y oscuro, pero que además se ve la representación de una montaña con tonos cálidos en conjunto con un edificio (el cual contiene una antena) en donde están ingresando las personas. Asimismo en la parte izquierda inferior está cargada de mucha expresividad de personajes que se denotan como la baja sociedad (trabajadores y personas con maletas sencillas) el cual marchan en fila, además se observan niños jugando con piezas mecánicas que se encuentran rotas e inservibles y como representación central se sitúa una madre con su hijo en brazos en donde hay una interacción con otras personas en esa escena.

Por otra parte en el área derecha superior, está cargada con elementos que hacen referencia a la tecnología (con la ciudad en el fondo), además de encontrar animales robotizados como es el caso de los caballos, con un ejército que cuenta con armas de destrucción (cañones), pero que además cuenta con elementos ficticios como es la representación de los ángeles, todo esto colocado en una plataforma que descansa en una máquina. Por último, en la zona derecha inferior, se encuentran personas con poder e influencia (Burguesía) con gestos de expresividad y conversación, asimismo se observa un grupo de mujeres (interactuando con un tipo de energía luminosa) en un plano más inferior que los hombres; terminando con un conjunto de cajas abiertas vacías. La paleta cromática es rebajada acentuando con tonos muy vibrantes pero que respeta los colores de lo que representa de la vida real; evidenciando un uso de los planos para generar volumetría, dando relevancia al estudio del dibujo y la perspectiva desde un enfoque naturalista.

La obra según el Museo de Arte Costarricense, MAC se centra, “en los seres humanos, sus dilemas terrenales, el avance desenfrenado de la tecnología y lo catastrófico del final de los tiempos”, el cual presenta el devenir de la sociedad visibilizando las virtudes y defectos de la humanidad, además de desigualdades, injusticias, enajenación y abusos de poder; generado por medio de escenas de la imaginación (escenas y personajes ficticios) en el lado derecho y escenas en el lado izquierdo enfocado en la realidad (escenas cotidianas y enfoque realista) provocando interacciones entre etnias, pero que sin duda hay un abismo en el medio que separa a estos dos mundos.



Título: Apocalipsis (OT-54)  
Año: 2000  
Técnica: Mixta sobre tela.  
Dimensiones: 241.5 x 367 cm.  
Temática: Composición con figura, Alegoría.  
Imagen fotográfica tomada por Manuel Antonio Fernandez Vargas en el Auditorio Institucional Cora Ferro Calabrese, Campus El Higuierón.

# Ante el Abisismo