

DESCÁMEZ

Casa Museo



Casa Museo Julio Escámez, 2023 - 2025.

Fotografías: CONARTE, Julieta Escámez, Manuel Fernández y Hugo Pineda.

Diseño y diagramación: María Fernanda Araya Aguilar, Hillary Sibaja Rojas y Arlyn Solís Gutiérrez.

Tutora: Marta Cardoso Ferrer

Asesor 1: Wilfredo Bustamante Rodríguez

Asesor 2: Yamil Hasbun Chavarría

Asesor 3: Robert Rodríguez Delgado



Manual de estilo gráfico

Contenido:

1.	Introducción	7-11	5.	Señalética	38-53
	1.1. Sobre el manual			5.1. Paleta de color	
	1.2. Nuestra identidad			5.2. Tipografía	
	1.3. Nuestra historia			5.3. Iconografía	
2.	Lenguaje visual	12-18		5.4. Inclusividad	
	2.1. Conceptualización			5.5. Clasificación	
	2.2. Materiales y Formas			5.6. Soportes y materiales	
	2.3. Naming			5.5. Distancia de la visión y tamaños	
3.	Elementos gráficos	19-25	6.	Estilo vectorial	54-58
	3.1. Logotipo			6.1. Justificación	
	3.1.1. Contrucción y modulación				
	3.1.2. Área de seguridad y reductibilidad				
	3.2. Tipografía		7.	Diseño interactivo	59-69
	3.3. Paleta de colores			7.1. Elementos interactivos	
4.	Uso de elementos gráficos	26-37			
	4.1. Logotipo Versiones Correctas				
	4.2. Logotipo Versiones Incorrectas				
	4.3. Aplicaciones				

1. *Introducción*

- 1.1. Sobre el manual
- 1.2. Nuestra identidad
- 1.3. Nuestra historia

1.1 Sobre el manual

El tener una identidad gráfica definida va a ser de suma importancia. Los colores, las formas y elementos que se usan cuentan una historia ¿Quién se es? ¿Qué se representa? Es por esto que se crea el presente manual, el cual va a funcionar como una brújula que guía la presencia visual de la Casa Museo de Julio Escámez.

En las páginas siguientes se detallarán los elementos que conforman la identidad gráfica de la institución, desde los colores y su significado hasta la elección de tipografías que transmiten la personalidad que pretendemos comunicar.

El objetivo principal de este manual es ser una herramienta que contenga principios y elementos claros para garantizar que la identidad gráfica sea coherente y poderosa. Le invitamos a abrazar cada uno de estos elementos y que, a la hora de aplicarlos, contribuya a que este relato visual se mantenga unificado y que perdure en la mente de quienes lo conozcan.

1.2 Nuestra identidad

Nuestra identidad es la base y esencia de lo que somos, cómo nos relacionamos con lo que nos rodea y qué impacto buscamos dejar en la sociedad. Es más que un conjunto de elementos visuales; es la expresión de nuestra misión, visión y valores.

Además de una marca visualmente atractiva, buscamos construir una conexión profunda con aquellos que acerquen nuestra institución.

MISIÓN:

Preservar el legado artístico de Julio Escámez, brindando a los visitantes una experiencia interactiva y educativa, a través de programas educativos y exposiciones que fomenten el aprendizaje y reflexión.

VISIÓN:

Convertir la Casa - Museo de Julio Escámez en un referente nacional y regional de la preservación artística y la promoción cultural. Además, generar este espacio con un ambiente interactivo que contribuya a la difusión educativa y que logre inspirar, estimular el diálogo intercultural y enriquecer a la comunidad.

OBJETIVOS:

- Preservar el legado artístico de Julio Escámez.
- Proporcionar una experiencia enriquecedora y educativa a las personas que visiten la casa museo.
- Generar una conexión entre el artista y los visitantes al darles acceso a su mundo creativo y emocional.
- Ofrecer un espacio que invite al diálogo y reflexión sobre el arte, la creatividad y temas relevantes.

VALORES:

- Creatividad
- Pasión
- Autenticidad
- Familiaridad
- Educativo
- Interactivo

1.3 Nuestra historia



Julio Escámez Carrasco (1925-2015) fue un artista, grabador y muralista chileno. En 1974, debido a la situación política de su país, se vio obligado a trasladarse a Costa Rica, donde vivió hasta sus últimos años de vida. En este país fue donde dedicó 40 años a la labor de académico en la Universidad Nacional (UNA), por lo que representa un pilar importante para la Escuela de Arte y Comunicación Visual (EACV).

Dada su estrecha relación con la UNA; en 2015, y aún en vida, Julio Escámez dona una parte significativa de su obra realizada en Costa Rica. También otorgó su casa y taller, donde se incluye mobiliario, insumos de su vida cotidiana y su amplia biblioteca, que albergaba libros, documentos, fotografías, música y objetos que coleccionó durante años, traídos al país de los viajes frecuentes que realizaba por diferentes partes del mundo.



Estos insumos se encuentran resguardados en un espacio de acopio de la UNA, pero de momento inaccesibles para su conocimiento y estudio. Es por ello que se plantea la necesidad institucional de poner en valor y uso este patrimonio. Además, dada la herencia de activos (propios) que realizó el artista, se analiza como estos insumos pueden ser implementados para informar y divulgar su conocimiento y trayectoria.

Para converger información documental de carácter histórica, biográfica, y el diseño de experiencias de un espacio creativo, se crea esta Casa - Museo. En ella se aborda el diseño desde un enfoque multidisciplinar en el que se utilizan como herramientas, directrices del diseño del espacio y el diseño gráfico, en relación con otras estrategias de comunicación visual que potencian la interactividad.

2. *Lenguaje visual*

- 2.1. Conceptualización
- 2.2. Materiales y Formas
- 2.3. Naming



2.1 Conceptualización

Experiencia

Experiencia como una memoria, en donde los visitantes no sólo tengan la oportunidad de sumergirse en la Casa-Museo y lo que contiene, sino también vivan y participen activamente en el arte que se muestra, y que exploren la historia y la cultura. Un acercamiento a la **experiencia** del arte latinoamericano, y a vivir la **experiencia** Escámez.



2.1 Conceptualización

Interactividad

Invitar al visitante a ser parte de la Casa-Museo, a participar creando espacios y memorias a través de lo lúdico, como una exploración para disfrutar y aprender. La **interactividad** como un recurso y compromiso que involucre a los visitantes de manera más profunda y personal, y crear una experiencia participativa.



2.1 Conceptualización

Conexión

Se establece una **conexión** entre la casa, la memoria y las obras, y se busca que con el recorrido los visitantes no sólo perciban esta conexión, sino que también conecten con lo que se narra. La Casa-Museo es perfecta para encontrar **conexiones** emocionales con las salas y lo que contienen, y lograr una profunda resonancia emocional con las piezas y las historias dentro del Museo.



2.1 Conceptualización

Memoria

Generar **memorias** a través de la colectividad, preservando la historia y cultura con el arte y literatura presentes. La **memoria** para dejar una impresión perdurable en la mente y corazón de quienes la experimentan. La Casa-Museo es el lugar donde los visitantes conectan sus propios recuerdos y experiencias, y las relacionan con las obras que presencian.

2.2 Materiales y Formas



Los materiales, las texturas, el ritmo, los tonos y las formas nos remiten sobre la personalidad del artista. Este espacio es un reflejo de sus intereses, y no se desliga de la parte cultural y social del que la diseña. Hay objetos y elementos que remiten a esa parte espiritual que solo se experimenta con el recorrido y la conexión. Estos materiales son parte de la identidad de la marca, de la Casa-Museo, de las obras y del artista.



2.3 Naming



J. ESCÁMEZ
Casa Museo

Se selecciona como Naming “Julio Escámez Casa Museo,” pues el mismo nombre del artista permite crear una conexión directa y clara, con la casa museo, la contribución artística y el legado de Escámez. Además, se le da un toque personal y auténtico.

Al nombrar “Casa museo”, se le connota la sensación de familiaridad y accesibilidad, pues esta combinación remite a un espacio acogedor y hogareño.

3. Elementos gráficos

3.1. Logotipo

3.1.1. Construcción y modulación

3.1.1. Área de seguridad y reductibilidad

3.2. Tipografía

3.3. Paleta de colores

3.1 Logotipo

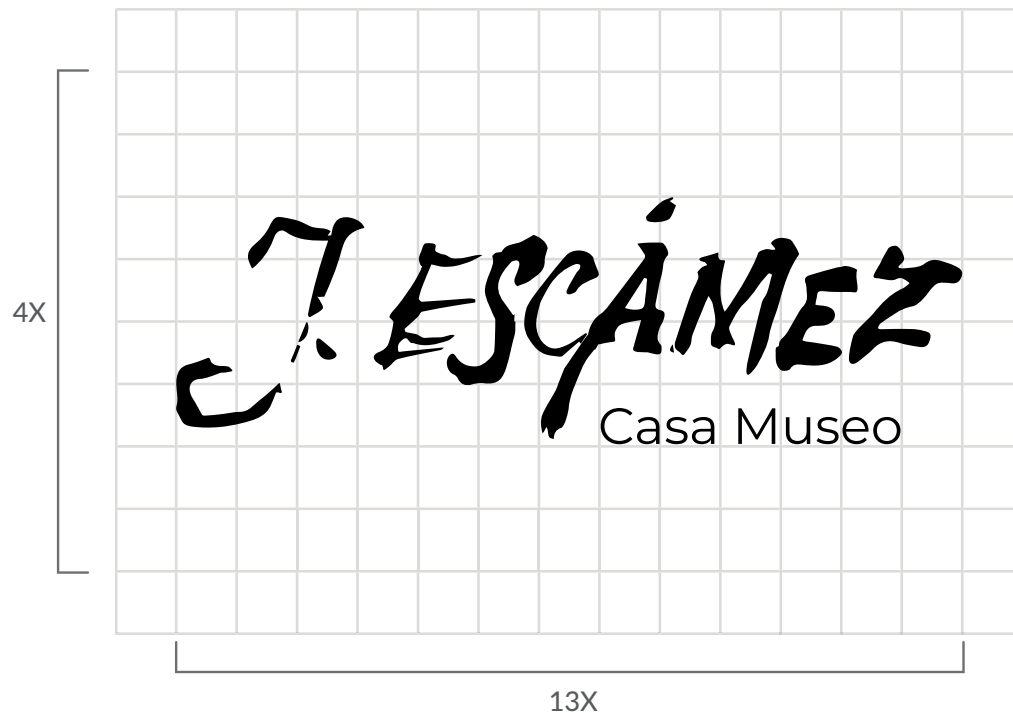


El logotipo es la piedra angular de la identidad visual de la Casa - Museo, ayuda a proporcionar una base que mantenga una coherencia en todos los aspectos de la marca, donde se trabaje bajo una misma línea gráfica. Se genera a través de un concepto que refleja el espíritu y carácter tanto del artista, su casa y su legado.

Es una herramienta poderosa para establecer una conexión, transmite emociones, un tono y una personalidad que hacen destacar.



3.1.1 Construcción y modulación



Se definen las proporciones de la marca sobre una superficie modular proporcional al valor "X".

De esta manera, aseguramos la correcta proporción del logotipo sobre cualquier soporte y medidas.

3.1.2 Área de seguridad y reductibilidad



Se estableció un área de protección en torno al logotipo. Esta área deberá estar exenta de elementos gráficos que interfieran en la percepción y lectura del identificador.

Se ha determinado un área de seguridad que equivale al valor de la letra "z" colocada a cada lado del logotipo, sin rotarse.

El tamaño mínimo al que el logotipo puede ser reproducido es a 3 cm de ancho en medios impresos y 90 px en medios digitales. Estas medidas son pensadas ya que, si se reduce más el tamaño al propuesto, se podrían perder detalles del logotipo, especialmente en material impreso como bordados o serigrafías.



3.2 Tipografía

Para la elección de la tipografía se tomó como referencia un texto escrito a mano por Escámez, presente en el libro *“Imágenes fugitivas, Acordeón y Visiones”*, y demás escritos del artista. Hay mucha presencia de las mayúsculas, e insinuaciones de letras capitulares para acentuar palabras importantes.

Abuget es la tipografía principal, ya que transmite el toque humano, la calidez y la cercanía. Es acogedora, tal como el carácter de Escámez. Este estilo tipográfico manuscrito tiene similitud con la referencia que encontramos de un escrito suyo, pues no hay nada más humano y personal que su propia letra.

La fuente Montserrat será empleada para los cuerpos de texto debido a su legibilidad.

Se seleccionan dos tipografías con características muy diferentes entre sí, pues esto hace una analogía con la versatilidad que tiene Escámez dentro de sus proyectos y obras. Solía mezclar diversas técnicas para crear sus pinturas y estas funcionaban bien en conjunto. Además, constantemente estaba explorando otras áreas como el teatro, grabado, creación de vestuarios, y más.



Abuget

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s

t u v w x y z

A B C D E F G H I J

K L M N Ñ O P Q R S T

U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



Montserrat

a b c d e f g h i j k l m n

ñ o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L

M N Ñ O P Q R S T U V

W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

3.3 Paleta de colores

Contraste complementario

Tonos fríos predominan espacios en la casa y en sus obras, se complementan con tonos cálidos.

Los colores cálidos son más dominantes visualmente. Evocan pasión - energía - entusiasmo - emoción - calor - poder - agresividad - ira - lucha - revolución.

Los colores fríos son más relajantes, evocan la naturaleza - armonía - éxito - conocimiento - tranquilidad - contemplación.



RGB

217/39/39

CMYK

9% / 98%
100% / 1%

#D82727

RGB

140/31/41

CMYK

28% / 97%
85% / 29%

#8C1F29

RGB

45/87/113

CMYK

87% / 61%
38% / 18%

#2D5771

RGB

21/71/58

CMYK

86% / 47%
73% / 48%

#15473A

4. *Uso de elementos gráficos*

- 4.1. Logotipo Versiones Correctas
- 4.2. Logotipo Versiones Incorrectas
- 4.3. Aplicaciones

4.1 Logotipo

Versión principal



Versiones secundarias



Aplicable para bordados o material impreso, el cual requiere un formato menor a las dimensiones del logotipo original para que no se pierdan detalles pero se mantenga la identidad de la marca.



Aplicable para generar texturas o patrones.

4.1 Logotipo

Versión Blanco y Negro

El logotipo podrá ser utilizado en su versión en blanco o negro para los casos en que el medio en el que se va a emplear así lo requiera.

Cuando se tenga dudas sobre su uso en sustratos de impresión o cualquier otro material, es preferible la versión más legible del logotipo en contraste con el fondo.



J. ESCÁMEZ
Casa Museo



J. ESCÁMEZ
Casa Museo

4.2 Logotipo

Versiones incorrectas

Los lineamientos definidos en el presente manual de marca deben respetarse a cabalidad. Siempre que sea posible, será utilizada la versión horizontal del logotipo a color. En los casos en los que, por razones técnicas, no sea posible, se utilizarán sus versiones secundarias o las versiones en blanco y negro de ambas disposiciones.

La máxima legibilidad, visibilidad y contraste deben asegurarse en todas las aplicaciones.

El logotipo en sus diferentes versiones tiene unas medidas y proporciones relativas, determinadas por los criterios de composición, jerarquía y funcionalidad. En ningún caso podrán ser modificados.

Colores incorrectos



Tipografías incorrectas



Proporciones incorrectas



Deformaciones



Colores de fondo incorrectos



Colores de fondo sin contraste



4.3 Aplicaciones







Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur

Lorem ipsum dolor
sit amet, consete-
tur adipiscing elit,
sed do eiusmod

Lorem ipsum dolor
sit amet.

J. ESCÁMEZ
Casa Museo













5. Señalética

5.1. Paleta de color

5.2. Tipografía

5.3. Iconografía

5.4. Inclusividad

5.5. Clasificación

5.5. Soportes y materiales

5.6. Distancia de visión y tamaños

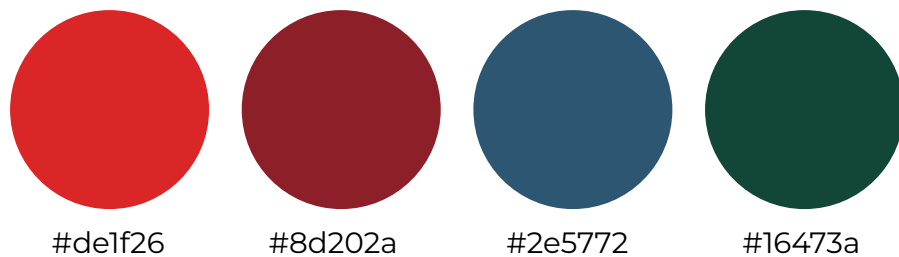
5.1 Paleta de color

Contraste complementario

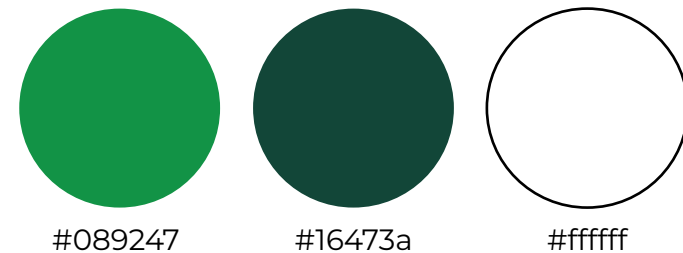
Para la señalética se utilizarán los colores de la marca, con el fin de reforzar la imagen gráfica propuesta en este manual. La combinación aplicada va a depender de la clase de señal, además, se deben tomar en cuenta aspectos importantes como lo son la legibilidad, visibilidad, contraste y armonía.

Con respecto a las señales restrictivas y de emergencia, debido a sus características e importancia a la hora de advertir y proteger a las personas de situaciones de peligro, se toma la decisión de mantener el código cromático de las leyes vigentes internacionales, para que sean reconocidas inmediatamente.

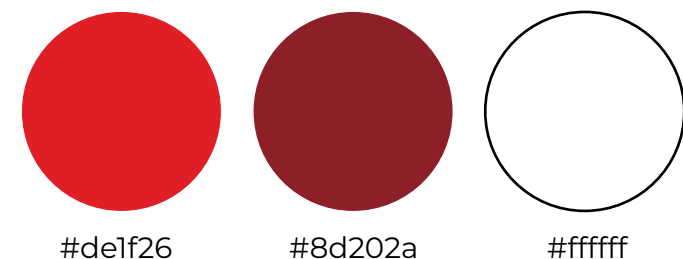
Señales generales



Salida y salida de emergencia



Salidas restrictivas y matafuegos



5.2 Tipografía

Considerando que el carácter tipográfico para la señalética debe ser lineal, legible, uniforme, con un diseño limpio, proporcionado, y en base a la tipografía según el manual de identidad gráfica, se elige la fuente Montserrat.

Esta es una tipo geométrica con ajustes ópticos sutiles, es versátil, atractiva, legible aún a cierta distancia y se adapta al medio en que se exponga.

Aa

abcdefghijklmn

ñopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLM

MNÑOPQRSTUVWXYZ

WXYZ

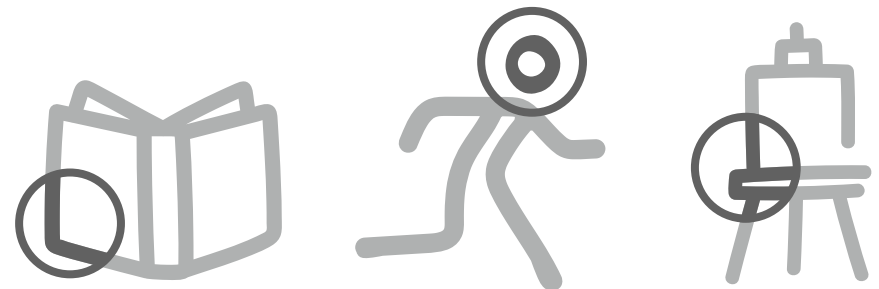
1234567890

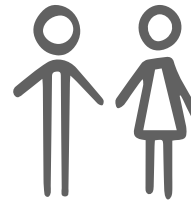
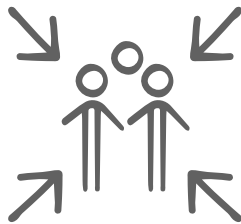
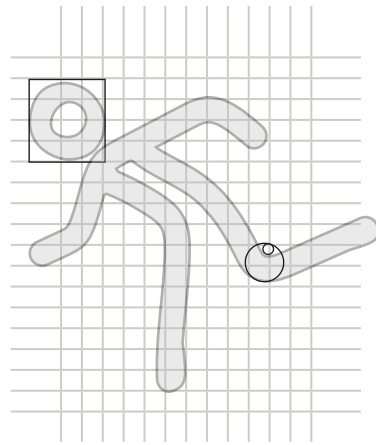
5.3 Iconografía

Al crear los pictogramas, se tomaron terminaciones, grosores alusivos y el trazo de carácter gestual del logotipo de la Casa - Museo. Con esto, se busca mantener una línea gráfica en la señalética acorde a la identidad. Son íconos con un trazado muy libre, casi esbozos expresivos y espontáneos que capturan gestos, como fue el objetivo del logo, que entre muchas otras características, busca expresar la gestualidad del artista.

La señalética de este manual se basa en las normas ISO 7010 en cuanto a los tamaños impresos y la distancia de visibilidad para los montajes de las señales, para que estas distancias permitan una correcta lectura por parte de los visitantes.

También se sigue la lógica gráfica de estas normas para el diseño del pictograma. En cuanto a la paleta de colores, cada clasificación se distingue por un color, el cual es universalmente relacionado con esa clasificación; por ejemplo, las restrictivas son rojas porque socialmente se relaciona este color con las restricciones y prohibiciones.





5.4 Inclusividad

Braille

Se utiliza el braille en las señaléticas que se posicionan al alcance de los usuarios, para garantizar que las personas con alguna discapacidad visual puedan acceder a la información de su entorno de manera autónoma. Para asegurar que los usuarios puedan interactuar con las señales de manera efectiva, estos signos son de material en relieve. Además, para el caso de una discapacidad visual reducida, los colores de la paleta son en alto contraste contra los pictogramas y cuerpos de texto, y los tamaños resultan lo suficientemente legibles.

La implementación de estas consideraciones garantiza un compromiso con los valores de igualdad y respeto a la diversidad, además de una mejora en la experiencia de todos los visitantes. También, el hecho de utilizar pictogramas simples y globalmente reconocibles es de importancia, pues garantiza que los visitantes que no hablan el idioma local o sean analfabetos puedan reconocer las señales de manera visual y comprender la información.



5.5 Clasificación

Los pictogramas para esta señalética son utilizados como representaciones gráficas, trazos simples que comunican información visual, y que son sencillamente identificables sin necesidad de texto, para un lenguaje más universal. Para efectos de este manual, se clasifican en:

- Orientativas
- Direccionales
- Informativas
- Reguladoras restrictivas o prohibitivas
- Emergencia



Orientativas

Sitúan al usuario del museo en el entorno. Permiten que se detecte e identifique la sala en la que se encuentra. Todas estas señales mantienen el mismo código cromático, tipografía y actúan bajo una misma línea pictográfica.

Señalética fabricada en acrílico con vinil con impresión directa.

Dimensiones: 30x40 cm



Rotulación de puertas de vidrio. Fabricadas en sandblasting con vinil adhesivo. El objetivo de estas es permitir que las personas que se encuentran en el jardín identifiquen las salas.

Dimensiones aproximadas: 190 x 65cm





Direccionales

Son las señales para la correcta circulación, e indican el o los caminos posibles que los visitantes pueden seguir según sus intereses. También mantienen la línea gráfica del resto de las señales.

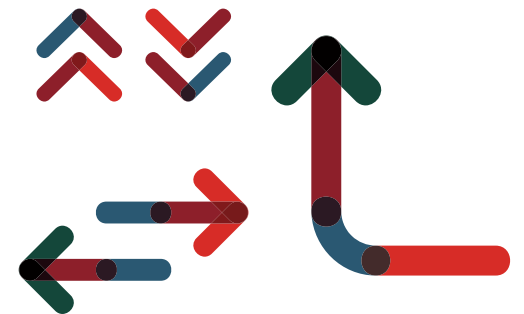
Se añade una señalética direccional para el suelo, la cual mantiene los colores de la marca y mantienen las formas orgánicas de la marca.

- 
Galería Escámez

- 
Biblioteca Imaginación Despierta

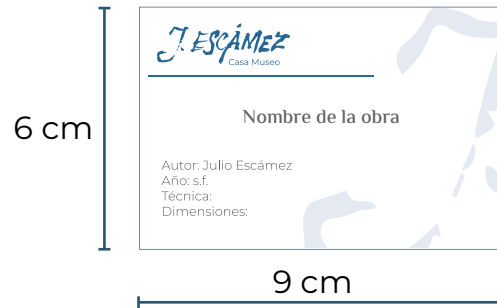
- 
Jardín Tierra Mapuche

- 
Sala Eterno Viajero

Informativas

Se encuentran en cualquier parte del entorno para brindar información relevante para el usuario. Ayudan a evitar confusiones y responder a posibles preguntas.



Pared introductoria

La biografía introductoria es una pared en medio de la sala Eterno viajero. A nivel altura, el cuerpo del texto termina a 90 cm desde el suelo para arriba, lo que garantiza una lectura correcta e inclusiva para los usuarios, especialmente los que tengan una altura menor a los 170 cm del promedio adulto; como niños y/o personas en silla de ruedas. Las letras del título y subtítulo son en relieve, y el cuerpo de texto en vinil blanco.





Reguladoras restrictivas o prohibitivas

Importantes para mantener el orden y prohibir actividades o comportamientos de los visitantes. Protegen a las personas, al Museo y a los objetos expuestos del peligro. Son fácilmente identificables por su color rojo y, en su mayoría, una línea que atraviesa el pictograma que indica prohibición.

Dimensiones: 30x40cm.



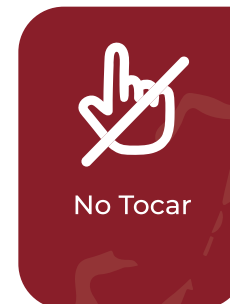
Prohibido Fumar



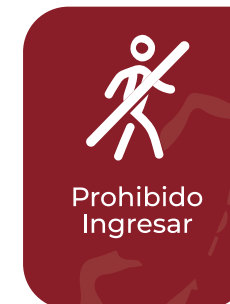
Prohibido Usar Flash



Prohibido Ingresar Mascotas



No Tocar



Prohibido Ingresar



No Botar Basura



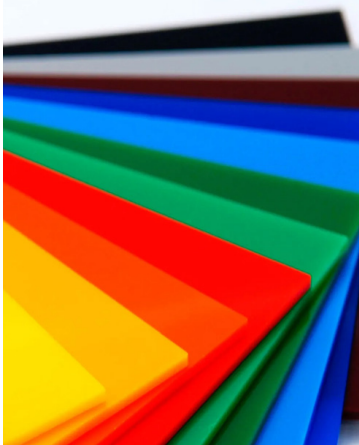
Señales de emergencia

Cumplen la función de informar a las personas de procesos en casos de emergencia, como incendios o terremotos. Estas señales deben ser llamativas y destacar sobre las demás.

Dimensiones: 30x40cm.



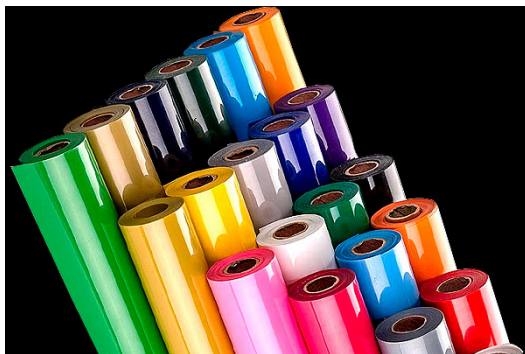
5.6 Soportes y materiales



Acrílico

Para la creación de la señalética se propone elaborarlas en acrílico, esto porque este material posee diversos beneficios. Es versátil y durable, permite ser moldeado y cortado en diversas formas y tamaños, es resistente a elementos ambientales, como la humedad o los rayos UV, lo cual permite que sea utilizado en espacios interiores y exteriores.

Además, es ligero, fácil de instalar y limpiar, lo que garantiza su mantenimiento a lo largo del tiempo.



Vinil Adhesivo

También se va a implementar el uso de viniles adhesivos por ser un material muy versátil, durable y con amplias opciones de acabado.

Permite ser adherido a múltiples superficies, desde ventanas, hasta paredes y pisos. Este puede ser usado incluso en entornos de alto tránsito y en condiciones ambientales adversas.

Es posible imprimir sobre ellos, por lo que se puede agregar gráficos, logotipos u otros y adaptarlos a variedad de formas y tamaños. Además, son de fácil instalación y se pueden retirar fácilmente sin dejar residuos, lo cual es beneficioso para las exposiciones temporales.



Vinil fotoluminiscente

En el caso de la señalética de emergencias, se debe usar un vinil fotoluminiscente, pues permite la visibilidad de la señalética aún en condiciones donde no haya electricidad, lo que facilita la evacuación de las personas.



MDF

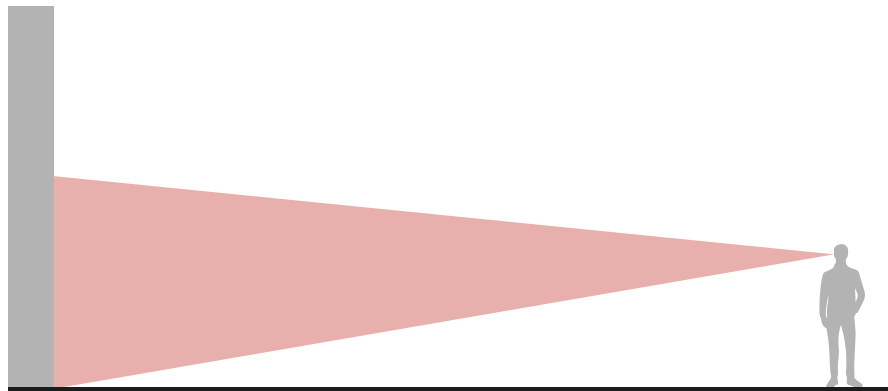
Este material ofrece ciertos beneficios como durabilidad y versatilidad. Es un material resistente, que no se expande o deforma fácilmente, además, permite darle diferentes acabados y es fácil de cortar.

Este material se propone para señalética interior únicamente, pues a pesar de ser resistente a la humedad y cambios climáticos moderados, no está capacitado para resistir ante condiciones extremas.

5.7 Distancia de visión y tamaños

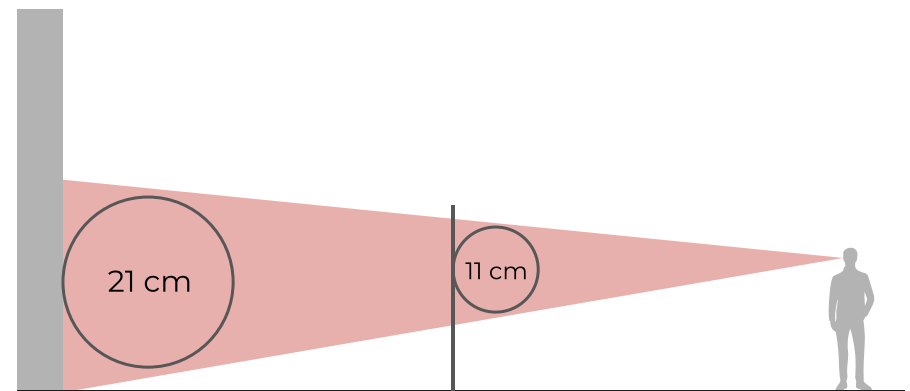
Distancia de visión

Por las características del lugar, la distancia de visión que se va a tomar en consideración es la corta. Para esta modalidad, los letreros son de un formato pequeño y se encuentran a distancias menores a 10 metros con relación a las personas. Para su colocación respecto al suelo, estas deben estar en un margen entre 1,5 y 2,5 metros de altura.



Dimensiones

En relación a la dimensión mínima, esta va a depender de la distancia de visión. Por ejemplo, si son 10 metros de distancia, las dimensiones de la señalética no debe tener un tamaño menor a 21 cm.



6. *Estilo Vectorial*

6.1. Justificación

6.1 Justificación

Estilo de ilustración vectorial

La elección del estilo de ilustración para la parte gráfica de la Casa-Museo se fundamenta en la profunda influencia artística de Julio Escámez, cuyos bocetos, grabados y dibujos han sido la base conceptual de las representaciones visuales. Al estudiar detenidamente la obra del artista, se identificó una paleta de técnicas, colores y estilos que se integraron de manera deliberada para enriquecer la experiencia visual y conceptual de la investigación.

Las ilustraciones se inspiran directamente en la estética única de Escámez, particularmente en su habilidad para capturar la esencia de los personajes y situaciones. La elección de vectores digitales como medio refleja la adaptación contemporánea de su trabajo a través de la tecnología, lo que permite una expresión fluida de las ideas para una soltura en el trazo, y limpieza en el acabado.

La intervención de color se emplea estratégicamente para resaltar personajes clave y elementos significativos en cada ilustración. Esta técnica no solo pretende llamar la atención del visitante, sino que también busca enfocar la mirada en aspectos específicos que contribuyen a la narrativa de lo que se cuenta. Este enfoque se alinea con la capacidad de Escámez para destacar elementos simbólicos en sus composiciones.

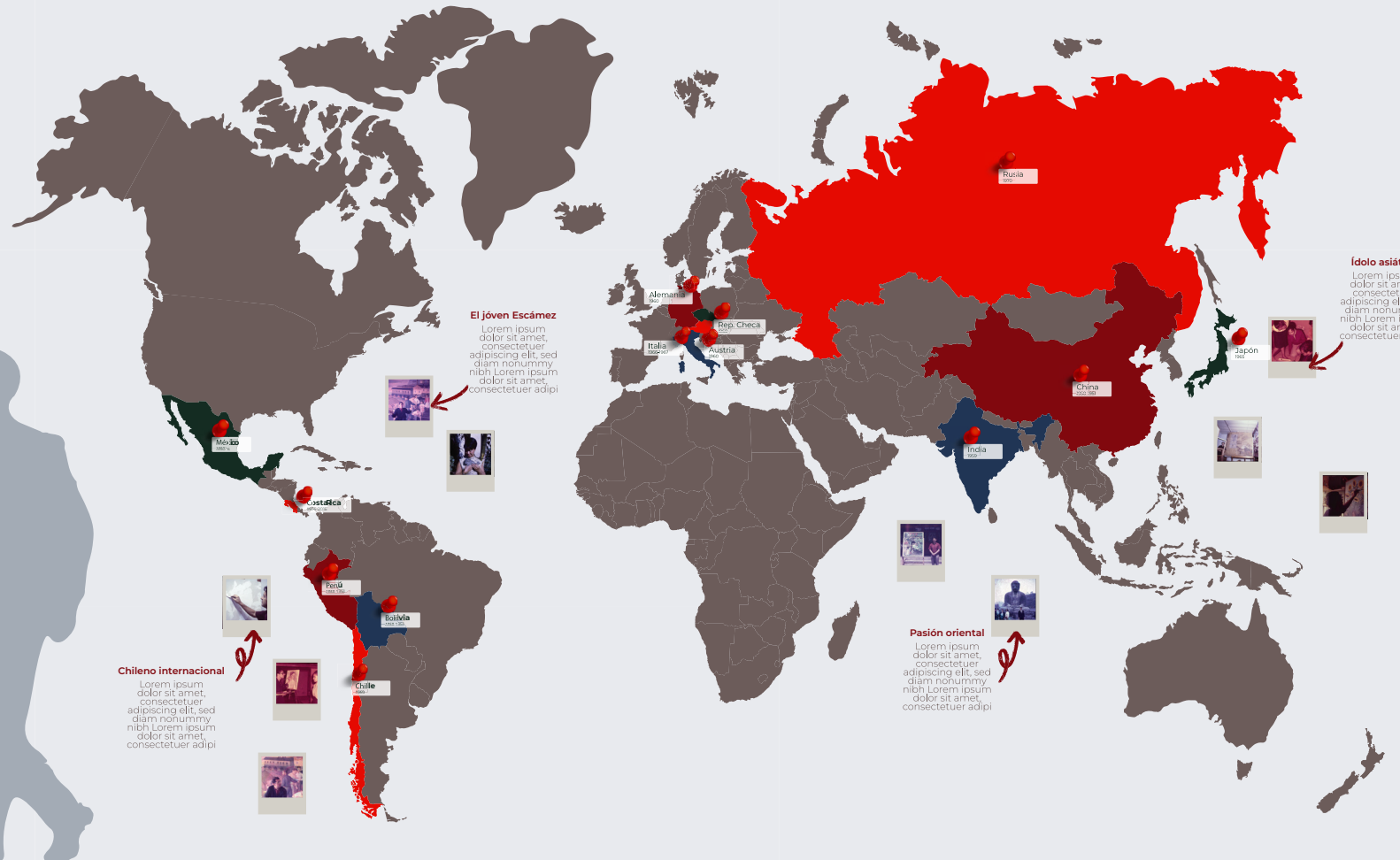




El Eterno Viajero

Descubre más acerca de sus innumerables viajes

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et justo odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue dui dolore te feugait nulla facilis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.



Chileno internacional
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipi

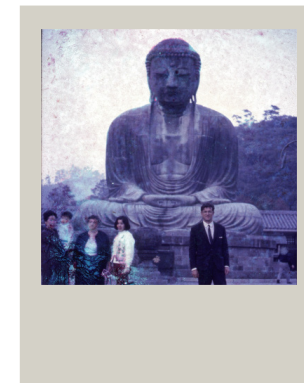
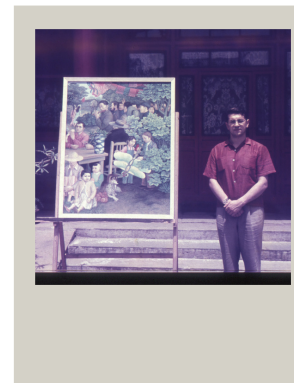
Ei jóvenes Escámez
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipi

Pasión oriental
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipi

Ídolo asiático
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipi

Mapamundi (Eterno Viajero)

Fabricado en vinil adhesivo. Se realiza una gráfica vectorial que busca resaltar, por medio del color y de ciertos elementos como pines, los lugares que el artista visitó. Además, muestra fotografías e información de los mismos.





324 kilometers

Germany

Rep. Czech

Italy

Austria

Mexico

Cuba

Peru

Bolivia

Chile

7. *Diseño Interactivo*

7.1. Elementos interactivos

7.1 Elementos interactivos



Tótems exteriores

Se fabrican con tableros de madera, donde se coloca una placa de rodamiento que permite el giro. Se coloca una base de madera sellada para proteger los tótems de la humedad del exterior. Se coloca vinil adhesivo con gráficas en cada cara de los cuadrados con poemas e ilustraciones vectoriales.



Tótem 1



Tótem 2



Tótem 3



Pantalla táctil 1

Se coloca una pantalla interactiva e informativa en la entrada de la sala “El Eterno Viajero”. En ella se van a mostrar diferentes fotografías y textos acerca de sus viajes por distintos países.



Pantalla táctil 2

Esta pantalla interactiva e informativa se va a encontrar en la biblioteca “Imaginación Despierta”. En ella se van a mostrar infografías y líneas del tiempo con información relevante.



Empezó sus primeros viajes por Bolivia y Perú, motivado por conocer el pasado prehispánico y colonial de América Andina, donde realizó bocetos que fueron referencia esencial para sus grabados y pinturas.

1950

1959

1964

1973

1974

2015

Relaciones
Perteneció a un grupo de arquitectos, pintores y graficos del Movimiento Renovador que gestaba la Escuela de Arquitectura y la Escuela de Artes Aplicadas. Junto a este grupo proyectaron una obra en la farmacia Modelo (Malajpi) de la Ciudad de Concepción, tomando como tema La Historia de la Medicina en Chile, la ejecución se dio a cabo durante dos años y se inauguró en 1959.

Noroda
Vivió durante medio año en la residencia de Pablo Neruda en Isla Negra con el propósito de ilustrar algunos de sus libros.

Exilio
Golpe de Estado en Chile liderado por Augusto Pinochet. Muchos artistas, incluido Escámez, enfrentaron dificultades durante este periodo de represión.

Costa Rica
Llega a Costa Rica, donde a los pocos meses comienza a trabajar como profesor en la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Nacional, comienza su carrera dentro del Ministerio de Cultura.

Muerte del artista
Muere a la Universidad Nacional sus bienes muebles e inmuebles. Julio Escámez falleció en Costa Rica a la edad de 90 años.

170 cm

185 cm

CombinArte

Girá y creá parejas



Juego “CombinArte”

Retratos vectorizados de diferentes personajes hechos por el artista, que representan diferentes culturas.

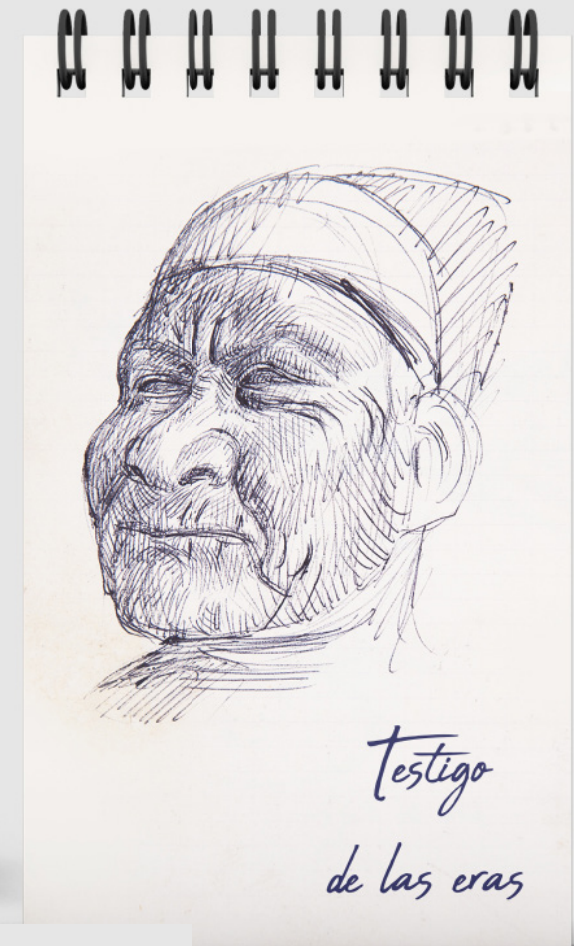
Interactividad: los usuarios pueden mover las cajas y armar los rostros, semejante a un cadáver exquisito.

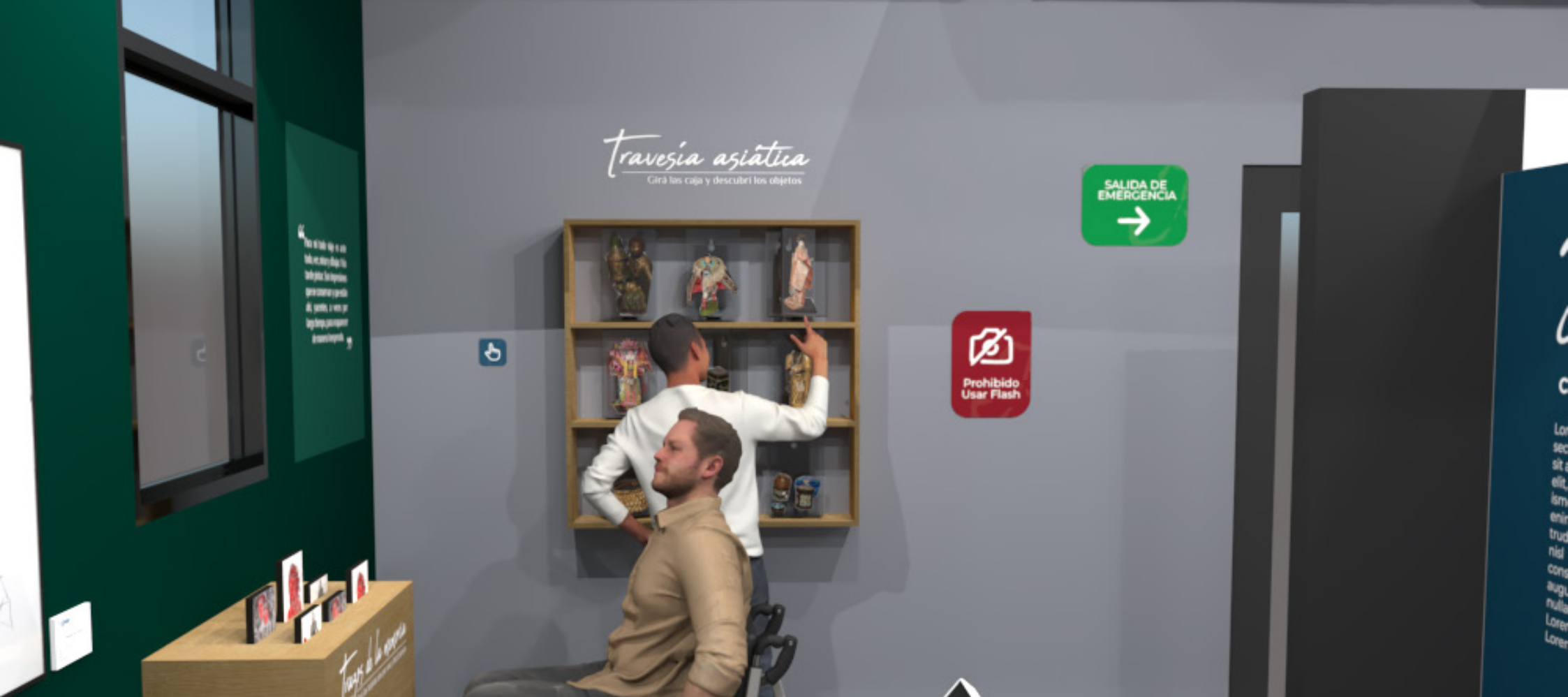


Juego “Bocetos secretos”

Se colocan cuatro libretas con portadas de acrílico y vinil adhesivo de color. Estas poseen impresiones de bocetos, citas y memorias de los viajes por América.

Interactividad: los usuarios pueden manipular las libretas. Además, pueden realizar una copia de los bocetos de Escámez, usando una hoja de papel pergamino para calcarlo. Este papel lo pueden encontrar dentro de las libretas.

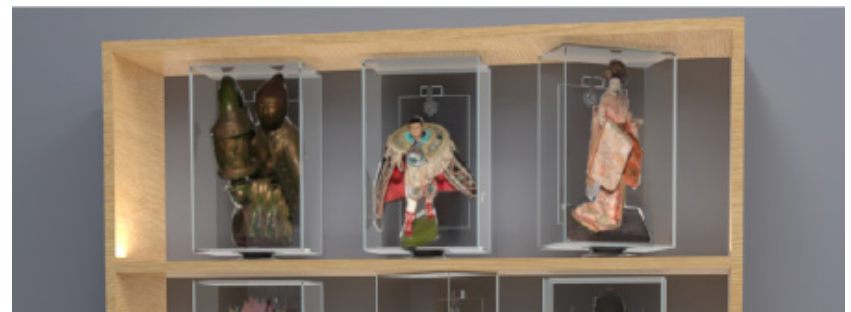




Travesía Asiática

Cajas acrílicas transparentes que contienen objetos de sus colecciones privadas, recordando viajes y culturas.

Interactividad: los usuarios pueden mover las cajas y leer por las caras del cubo la información del objeto.



Casa Museo Julio Escámez, 2023.

Fotografías: CONARTE, Julieta Escámez, Manuel Fernández y Hugo Pineda.

Diseño y diagramación: María Fernanda Araya Aguilar, Hillary Sibaja Rojas, Arlyn Solís Gutiérrez.

Tutora: Marta Cardoso Ferrer

Asesor 1: Wilfredo Bustamante Rodríguez

Asesor 2: Yamil Hasbun Chavarría

Asesor 3: Robert Rodríguez Delgado.

J. ESCÁMEZ
Casa Museo