

J. ESCÁMEZ

Casa Museo

Universidad Nacional
Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística
Escuela de Arte y Comunicación Visual

Portal al pasado

El universo creativo de Julio Escámez

Bitácora de proceso

Trabajo final de graduación en modalidad proyecto para
optar por el grado de Licenciatura en Arte y Comunicación.

Énfasis: Diseño gráfico y Diseño ambiental

Sustentantes:

María Fernanda Araya Aguilar

Nº de Carnet: 182687

Hillary Sibaja Rojas

Nº Carnet: 173978

Arlyn María Solís Gutiérrez

Nº Carnet: 182361

Tutora: Marta Cardoso Ferrer

Asesor 1: Wilfredo Bustamante Rodríguez

Asesor 2: Yamil Hasbun Chavarría

Asesor 3: Robert Rodríguez Delgado

Año 2023 - 2025

J. ESCÁMEZ
Casa Museo



Introducción

En esta bitácora se refleja el proceso de investigación, sistematización, conceptualización y diseño del Trabajo Final de Graduación “Portal al pasado: El universo creativo de Julio Escámez” en modalidad de proyecto, para optar por el grado de Licenciatura en Arte y Comunicación Visual, el cual aconteció en el periodo 2023-2025. Este proyecto da inicio con el objetivo de preservar el legado artístico de Julio Escámez, al igual que los bienes que éste donó a la Universidad Nacional.

Es una oportunidad para rediseñar y rehabilitar lo que fue el hogar del artista, además de trabajar en armonía con la identidad y el estilo del mismo, mediante estrategias planteadas desde el diseño ambiental y gráfico. Se contempla que esta propuesta cumpla con el objetivo de reactivar este espacio, de manera que se incluyan elementos que permitan la interacción entre los consumidores de la Casa-Museo y sus componentes. Se fusiona el arte, el diseño y la arquitectura, donde se crea una experiencia enriquecedora tanto para nosotras como diseñadoras, como para quienes consuman el espacio a futuro.

Fases metodológicas

Se propone una estrategia de trabajo basada en tres métodos de investigación y análisis distintos: la **etnografía**, la **fenomenología** y la **semiótica de la imagen**.

En este estudio comprenderemos la **Etnografía**, según la definición de Aguirre Baztán, como un “estudio descriptivo de una cultura o de algunos de sus aspectos, bajo la perspectiva de comprensión global de la misma.” (1993). Al implementar este método, se desea recabar información que sea pertinente para el desarrollo del proyecto, especialmente el estudio del ambiente cultural del cual fue parte Julio Escámez durante los años que residió en Costa Rica.

El segundo concepto que se estudió es la **Fenomenología**, la cual consiste en estudiar todos aquellos fenómenos que son vívidos, experimentados y percibidos por el ser humano, como lo menciona Luis Eduardo Rosales (2022) en su artículo “La danza como subconjunto en la sociedad del conocimiento: complejidad transdisciplinar construcciónista en valores”. Este método es esencial para la investigación, ya que, al entender cómo el hombre experimenta el mundo que lo rodea, estos datos podrán ser implementados y valorados en la fase de diseño.

Y por último, y como unificador de los dos conceptos antes introducidos, se implementará la **Semiótica de la imagen** como la describe Tanius Karam en “Introducción a la semiótica de la imagen”:

La semiótica presenta una forma, una manera, una mirada acerca del modo en que las cosas se convierten en signos y son portadoras de significados, pero ésta no se limita a entender y explicar los significados de los signos y el proceso de cómo éstos llegan a significar, sino que le presta mucha atención a la dinámica concreta de los signos en un contexto social y cultural dado. La semiosis es un fenómeno operativo contextualizado, en el cual los diversos sistemas de significaciones transmiten sentidos, desde el lenguaje verbal al no verbal, pasando por los lenguajes audiovisuales, hasta las más modernas comunicaciones virtuales. (Karam, T, 2011, pág.3).

De esta manera, se implementará la semiótica de la imagen como uno de los medios para interpretar y transmitir mensajes por medio de la conceptualización y diseño de espacios internos en la casa-taller de Julio Escámez.

Al tomar en cuenta los tres métodos, se dividió la metodología en las siguientes fases: la **fase uno** consiste en la exploración del problema y sus posibles soluciones mediante una recolección de información; la cual consistirá principalmente en información primaria (por medio de entrevistas, trabajo de campo y recolección de datos). Para efectos de este proyecto, se realizará la investigación sobre la vida del artista y se identificará las necesidades que

prevalecen en el espacio del cual fue parte. La **segunda fase** es de síntesis de la información, donde se seleccionará lo considerado pertinente para el proyecto. En este punto se identificarán los valores intangibles claves del artista y las características del espacio en cuestión, para seleccionarlos al implementar el concepto Fenomenológico. La **tercera fase** pretende convertir la idea en un proyecto alcanzable, donde se construya visualmente la solución. Es aquí donde se diseñan los prototipos, bocetos, maquetas, materiales, colores, tipografías, formas, patrones, logotipos y demás elementos visuales con la ayuda de la semiótica de la imagen. Y por último, se trabajará en la implementación de la solución final como la construcción del espacio, identidad de marca personal, creación de planos finales, afiches y demás materiales promocionales.

El diseño se enfocará en implementar elementos sensoriales como lumínicos, sonoros y/o aromáticos, que ayuden a generar una experiencia inmersiva e interactiva, en la cual los usuarios puedan conocer y aprender del artista por medio de una participación activa. Así mismo, previo a la etapa de diseño, hay que estudiar materiales adecuados para evocar este universo de manera tangible y preservarlo. Estos métodos funcionan como soporte al desarrollo del proyecto, sin embargo, el abordaje de este trabajo puede variar según las necesidades que se den en el campo, por lo cual las fases planteadas podrían sufrir cambios según las necesidades que se presenten.

FASE 1
Proceso de Investigación.



FASE 2
Entrevistas.



FASE 3
Definir.



FASE 4
Investigación de referentes visuales.
Moodboard.



FASE 5
Conceptualización.



FASE 6
Diseño y producto final.



Descubrir

Fase 1: Proceso de investigación

Como parte del proceso investigativo, se realizaron múltiples visitas a museos, galerías y auditorios, con el objetivo de recolectar referencias de soluciones espaciales, tanto de exposiciones itinerantes como fijas. En el siguiente apartado se desarrollarán las visitas realizadas.



Foto #1 Visita Museo de Jade. Fuente: Elaboración propia

Visita 22 de abril 2023

Museo del Jade

Este fue el primer museo que se visitó como parte de la recolección de datos. Surgió interés su visita por las diversas exhibiciones que suelen presentarse, además de contar con múltiples secciones interactivas en sus salas como parte de la museografía del lugar. Este espacio cuenta con pantallas interactivas con juegos de adivinanzas, proyecciones en el piso y techos “falsos” que muestran imágenes. El ejemplificar las exhibiciones mediante proyecciones y vitrales ayuda a crear un espacio más inmersivo que genere una narrativa más

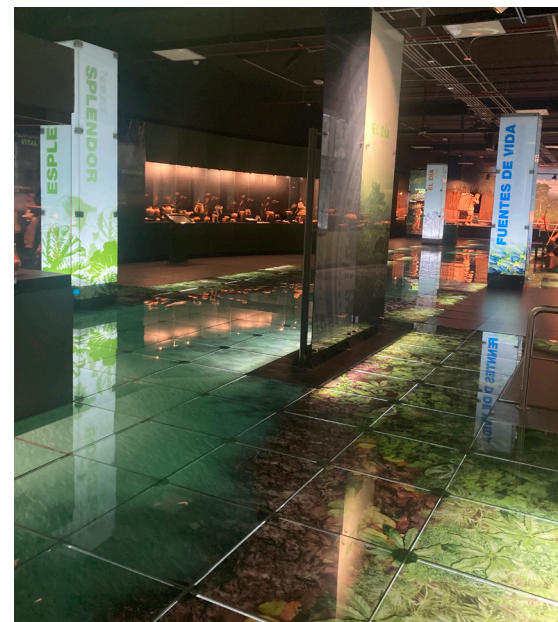


Foto #2 Visita Museo de Jade. Fuente: Elaboración propia

envolvente para el usuario con el lugar.

De este museo se rescata la manera en que logran resolver que las sala presenten imágenes en pantallas luminosas (ver fotos 1 y 2) tanto el suelo como el techo, donde se genera la percepción de estar realmente inmersivo en la naturaleza. Además, la luminosidad del lugar ayuda a crear la sensación de densidad como si se estuviese en un bosque. Al colocar pantallas con juegos, obliga al usuario dispuesto a jugar que preste mayor atención a las piezas e información expuestas. Para el desarrollo del proyecto, se toman notas de los juegos y la solución lumínica del espacio.



Foto #3 y 4. Visita Museo Nacional. Fuente: Elaboración propia

Museo Nacional de Costa Rica

Este museo se encarga de la divulgación y exhibición del patrimonio cultural, además de educar, proteger e investigar (Museo Nacional de Costa Rica, 2014). En sus salas se pueden observar la historia de Costa Rica por medio de sus habitaciones y celdas, se enfoca en recuperar objetos del pasado y preservar algunas habitaciones originales del lugar (ver fotos 3 y 4). También hay salones de las antiguas casas de los comandantes, donde se resguardan objetos pertenecientes a comandantes y personas involucradas en la guerra civil de 1948, donde el conocido como Cuartel Bellavista funcionó como un punto militar.

La Junta de Gobierno presidida por José Figueres Ferrer traspasó el Cuartel Bellavista al Museo Nacional después del “Cardonazo” en 1949. En ese proceso, previamente se demolieron los muros externos, el torreón suroeste y se bloquearon los túneles del edificio. Lo anterior con el objetivo de que la edificación en algún conflicto futuro no fuese usada como punto militar estratégico.

Conocer la historia del Museo, especialmente del Cuartel Bellavista, es de importancia para el proyecto porque conserva el legado cultural de un espacio que también fue un hogar, donde hay piezas originales de las casas de los comandantes; como lozas, baños, techo y divisiones espaciales.

Teorética

Virginia Pérez Ratton (Costa Rica, 1950-2010) fue la fundadora de este espacio. La biblioteca que posee el lugar, originalmente fue diseñada como una de las zonas verdes de la casa, sin embargo, posteriormente se creó una estructura tipo mezzanine para sacar provecho del espacio. Se dejó el primer piso como el almacenamiento de la bibliografía y se transformó el segundo nivel en una zona de lectura, donde las personas pueden apreciar la arquitectura original del espacio, ya que quedan las paredes expuestas. Se utiliza un techo en arco de bambú, lo que logra generar una sensación de amplitud al espacio al darle más altura y dejar la vista abierta al exterior. Para este trabajo es importante estudiar cómo han tomado la estructura original y la han adaptado a las nuevas necesidades del lugar, donde se aprovechó el espacio con el que contaban.



Foto #5, 6 y 7. Visita TEOR/ética Fuente: Elaboración propia.

Es interesante cómo logran readaptar los espacios originales de la casa para responder a las necesidades específicas y la nueva función que este inmueble cumple. Entre los espacios que tienen más de una función están el jardín (ver foto #5), el cual se mezcla con el interior con casa y es una extensión de la zona para merendar. Dentro de la proyección que se tiene con este proyecto es poner a funcionar distintas áreas del actual inmueble, donde se combinen áreas verdes y zonas de la casa para que respondan a nuevas funcionalidades.



Foto #8. Visita TEOR/ética. Fuente: Elaboración propia.

4 de julio de 2023

Galería Talentum

Fuimos a la exposición del colectivo “El Grupo”, artística y multidisciplinaria en el mes de julio del 2023, donde cinco artistas presentaron obras de interés público, abordando temas de interior personal, la dualidad del orden y el caos, la cosificación, el movimiento y las emociones. Es de utilidad para el proyecto para observar la curaduría que se le dieron a las piezas expuestas, y como resolvieron comunicar a través del espacio los tan diferentes temas que abordaron los artistas mediante un camino natural del usuario para que pudiesen interpretar todo el colectivo como algo diverso y a la vez, íntegro.

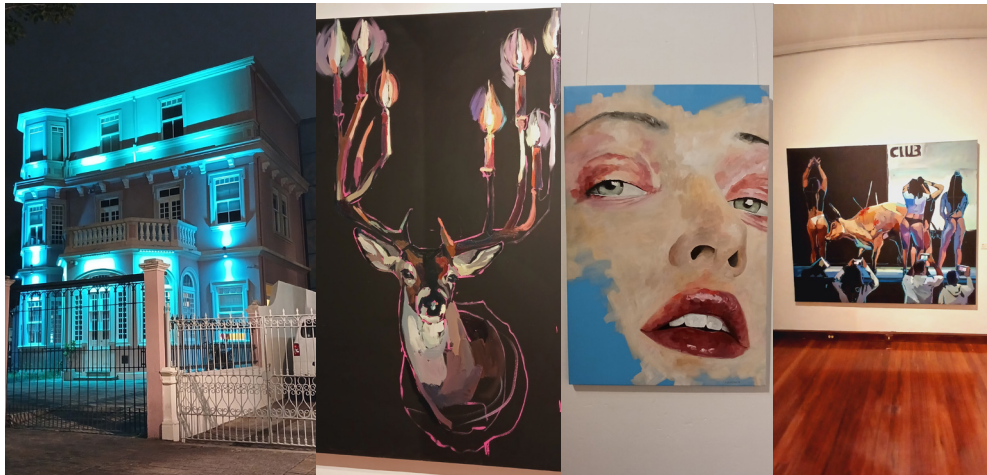


Foto #9, 10, 11 y 12. Visita Galería Talentum. Fuente: Elaboración propia.

Visita 10 agosto 2023

Museo de Arte Costarricense

En la visita a este museo logramos observar la amplia colección de obras con la que cuenta, donde se incluyen pinturas, esculturas y fotografías, tanto de artistas nacionales como internacionales. Sin embargo, el museo realiza otro tipo de programas y exhibiciones temporales que abren el espacio a artistas contemporáneos para exponer sus obras.

Además, para nosotras resulta importante resaltar este edificio por su gran valor arquitectónico, pues en un inicio funcionó como el Aeropuerto Internacional de Costa Rica. Posteriormente, cuando este dejó de funcionar como aeropuerto, fue gracias a su valor patrimonial y pensando en su conservación, que se le declaró como la sede del MAC. Se le han realizado varias restauraciones con el objetivo de preservar el inmueble, pero también se ha adecuado el espacio con la intención de tener mejores espacios de exhibición.



Foto #13. Visita Museo de Arte Costarricense Fuente: Elaboración propia.

Visita 27 agosto 2023

Casa-Taller Julio Escámez

Como parte del proceso investigativo, fue necesario visitar el objeto de estudio, que en el caso de este proyecto es la casa taller de Julio Escámez. Se visitó el 27 de agosto del 2023, y en esta exploración pudimos entender el entorno espacial donde se encuentra el inmueble, factores climáticos de la zona, pendientes geográficas, el contexto social que la rodea y por supuesto, el estado de la casa. Es importante mencionar que no pudimos tener acceso al interior del inmueble, debido al decreto de inhabilitación del oficio UNA-PRODEMI-OFIC-206-2023, ya que, el acceso representa un peligro contra la seguridad humana. Aún así, el hecho de conocer el espacio de manera tan reducida y todos sus componentes externos, fue vital para tomar decisiones posteriores de diseño.



Foto #15. Visita Casa - Taller Julio Escámez. Fuente: Elaboración propia.



Foto #14. Visita Casa - Taller Julio Escámez. Fuente: Elaboración propia.



Foto #16. Visita Casa - Taller Julio Escámez. Fuente: Elaboración propia.

Visitas 01 septiembre 2023

Teatro Nacional de Costa Rica

Visita guiada y entrevista con Alicia Zamora sobre la recuperación y restauración de los bienes donados por el artista. En esta visita pudimos aprender sobre cómo fue el proceso de recuperación de bienes de la Casa-Taller y el taller de Julio Escamez, además de las dificultades encontradas en el proceso. También, encontramos al grupo de Conarte, liderado por Zamora, trabajando en la restauración de paredes y techos del segundo piso del Teatro Nacional, por lo que tuvimos la oportunidad de observar el proceso de restauración de “El Foyer”, con influencia italiana y francesa, y una simbología



Foto #17. Visita Teatro Nacional de Costa Rica. Fuente: Elaboración propia.

de la decoración inspirada en la Roma y Grecia clásicas, y así comprender lo complejo del proceso de preservación cultural.



Foto #18. Visita Teatro Nacional de Costa Rica. Fuente: Elaboración propia.

Intersecciones Situadas 50 años de la EACV (Museo Rafael Ángel Calderón Guardia)

En este museo resulta interesante cómo, a pesar de haber llevado a cabo trabajos de restauración previos, aún se muestran partes de la arquitectura original por medio de un piso falso transparente, por lo que se preserva así su memoria original y refleja el estilo de la época. Sin embargo, esto no limita que el espacio pueda ser implementado para exhibiciones temporales, como lo fue “Intersecciones Situadas”, a la que asistimos. Por medio de esta exposición, observamos como los espacios del lugar fueron intervenidos no solo por las obras, sino también por el color en sus paredes, donde algunas de ellas eran para observación y otras para intervenciones del público, como la sala “Rosa”, donde se podía dibujar en las paredes rosas y jugar con elementos que eran parte de la obra.

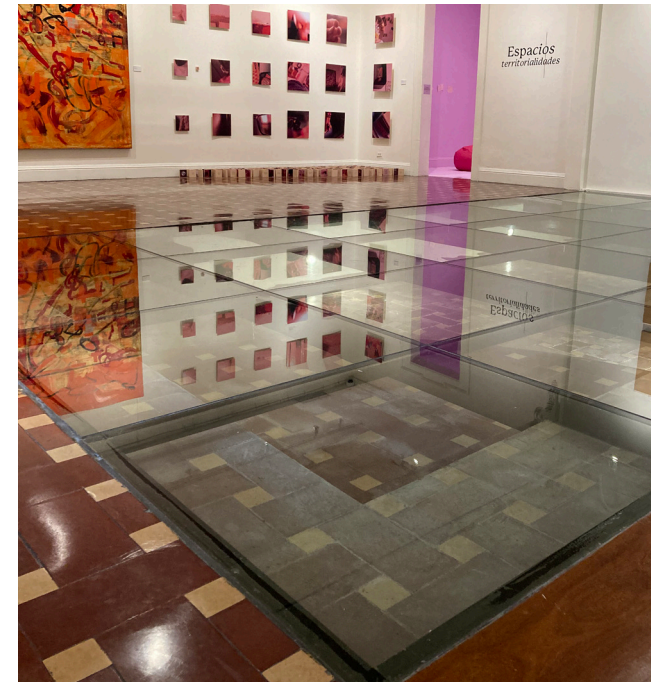


Foto #20. Visita Museo Rafael Ángel Calderón Guardia. Fuente: Elaboración propia.



Foto #19. Visita Museo Rafael Ángel Calderón Guardia. Fuente: Elaboración propia.

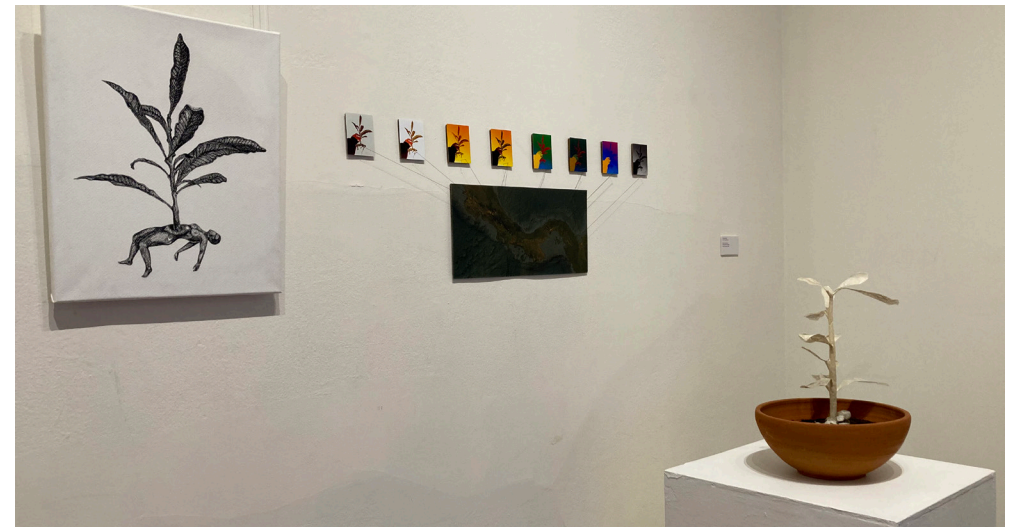


Foto #21. Visita Museo Rafael Ángel Calderón Guardia. Fuente: Elaboración propia.

20 de octubre 2023

Tramas de la memoria, el Universo Creativo de Julio Escámez (Auditorio Cora Ferro Calabrese)

En el marco de la conmemoración del 50 aniversario de la Universidad Nacional, la Escuela de Arte y Comunicación Visual y el Centro de Gestión de Acervo Artístico llevaron a cabo una exposición temporal en el Auditorio Institucional Cora Ferro Calabrese en octubre del año 2023. La exhibición contaba con múltiples obras de Julio Escámez, tanto finalizadas, de dimensión mural y bocetos. Además, se mostraron algunos objetos pertenecientes al artista, los cuales logran transmitir parte de su esencia humana. La exposición abría con un prólogo donde se ubicaba al usuario sobre quien fue Escámez, su importante donativo a la universidad y al patrimonio artístico. El objetivo de este espacio fue, además de conmemorar a la universidad por su aniversario, generar diálogos entre los usuarios para contribuir, reconstruir, redimensionar y difundir el valor de su legado.



Foto #22. Visita Museo Rafael Ángel Calderón Guardia. Fuente: Elaboración propia.



Foto #23. Visita Museo Rafael Ángel Calderón Guardia. Fuente: Elaboración propia.



Foto #24, 25 y 26. Visita Museo Rafael Ángel Calderón Guardia. Fuente: Elaboración propia.

Encuesta a realizar

Como se menciona en la estrategia metodológica, se realizaron entrevistas para recolectar información que sea pertinente. A continuación, las preguntas a detalle sobre las personas que tuvieron relación con Escámez durante su estancia en Costa Rica.

Sobre él

- ¿Cómo describiría a Julio Escámez?
- ¿Qué aspectos de su personalidad cree que se reflejan en su obra?
- ¿Cómo fue estar en un taller con Julio Escámez?
- ¿Qué le deja a usted haber conocido a Julio Escámez?
- ¿Cómo fué ser discípulo de Julio Escámez?
- ¿Qué se sentía al compartir con Julio Escámez?

Sobre su casa

- ¿Qué aspectos de su personalidad cree que se reflejan en su espacio (sí conocieron su casa)?
- ¿Qué aspectos de su personalidad cree que se reflejan en su obra?
- ¿Qué te viene a la mente cuando piensas en la casa del artista? ¿Puedes describir su apariencia y estilo?
- ¿Había algo especial o único sobre la casa del artista? ¿Recuerdas alguna anécdota o historia interesante sobre la vida cotidiana del artista en su casa?
- ¿Qué tipo de ambiente se respiraba en la casa del artista?
- ¿Era acogedora, artística, caótica, minimalista, etc.?
- ¿Había alguna habitación importante o distintiva en la casa del artista? ¿Podrías describir esa habitación?
- ¿Cuáles son las palabras clave o conceptos que podrían representar mejor la esencia del artista y su hogar?

Resultados

Se entrevistaron a Héctor Gamboa, Hugo Pineda, Alicia Zamora y Ana Virginia Duarte, debido a su acercamiento con el artista y/o su casa.

- Extraordinario artista
- Sensibilidad humana
- Convulsa vida política
- Viajero
- Caótico
- Intelecual
- Artista solitario
- Casa en estado deprimente
- Humanista
- Apasionado por el teatro
- Importancia de los libros, conocerlo a través de sus intereses literarios

Fase 2: Entrevistas

Se contactaron a varios conocidos de Julio Escámez para poder conocer al artista a través de sus recuerdos y experiencias. Se seleccionaron a cuatro personas, quienes nos detallaron sus acercamientos con Escámez y su hogar.

Ana Virginia Duarte González

Socióloga, conoció en persona a Julio Escámez.

Esta entrevista fue realizada por medio del correo electrónico, donde Ana nos comentó particularmente que Escámez fue amigo cercano de su pareja sentimental, y que ella tuvo ese acercamiento con el artista. Conoció su casa y el carácter de Julio, y detalla:

Julio fue una persona muy inteligente, y yo diría que también tenía dificultades para relacionarse fluidamente con otras personas, sobre todo en la comunidad de San Pedro, de manera que esa limitante, impidió que las personas pedreñas, se acercaran con confianza a ese gran artista, y quizá, esa es otra, de las explicaciones del ¿por qué? Se desconoce bastante su gran obra de arte en el pueblo.

Nos comentó que su profunda sensibilidad humana y su convulsa vida política, y el hecho de que lo convirtieron en exiliado, influenciaron en su obra. También, menciona que fue un hombre que viajó mucho y tuvo la oportunidad de conocer muchas otras culturas, lo que amplió su talento y obra. A nivel estructural, conoció su casa y la describe dentro de una dinámica artística, bastante caótica, por cuanto él no se ocupaba de tenerla de forma ordenada y acogedora, todo lo contrario, parecía que ese no era su interés. Mencionó que, como al artista le gustaba la naturaleza, dejaba que la misma creciera sin límite. “En general él era un intelectual bastante distante, me parecía que era una persona bastante sola, de hecho también es conocido como el “artista solitario” y de alguna manera era muy selectivo, diría yo, de sus amistades.”

Hugo Pineda, 21 de agosto del 2023

Museógrafo - encargado de última exposición en vida del artista.

Hugo describe a Escámez como consecuente, integral, sencillo, transparente, visionario, inteligente, preocupado por la realidad, “viajado”, y desgastado por los años. También lo considera como un gran humanista, y que su vida fue plena. A nivel estructural, nos mencionó que cuando conoció la casa de Julio para hacerle entrevistas y darle un espacio en lo que fue su última exposición en vida, se sorprendió por el estado en que el artista vivía. “Un montón de chunches”, como forma de expresar su apilamiento de objetos.

Hugo nos presentó ese recuerdo como un hombre mayor, solo, en una casa tan llena de recuerdos pero vacía en compañeros de vida que compartieran sus memorias con las de Escámez. También, nos dio cátedra en cuanto a museografía se trata, donde mencionó las consideraciones principales al momento de diseñar un recorrido en un museo.



Foto #27. Entrevista a Hugo Pineda. Fuente: Elaboración propia.

Héctor Gamboa, 16 de agosto, 2023
Alumno de Escámez - amigo

Héctor fue cercano al artista, desde que lo conoció siendo su alumno en la escuela de Arte de la Universidad Nacional. En su avanzada edad, ayudó a Escámez en su casa a recolectar y ordenar pertenencias, y durante la entrevista comenta sobre su aprecio y admiración al artista. Nos mostró un par de libros ilustrados por el mismo Escámez con temática naturalista. Uno de esos libros fue de Pablo Neruda, donde el artista ilustró aves.

A nivel estructural, recuerda que la base del suelo del primer piso tenía un pozo donde se hidratada cal, para contrarrestar el olor del óleo y sus demás productos para la creación de obras. La casa de Escámez era para el artista un espacio consagrado al trabajo, como un lugar para ver y hacer. Su personalidad fue sencilla, “cero lujos”, y con una inclinación por abordar temas de política, violencia, guerra y destrucción de la naturaleza.



Alicia Zamora, 1 de septiembre, 2023, Teatro Nacional
Directora de CONARTE

Esta entrevista se llevó a cabo de manera presencial en el Teatro Nacional, espacio donde se encontraba Alicia trabajando. Más que una entrevista, se trabajó como una conversación sobre la experiencia de la directora de CONARTE con la restauración de las obras y registro a la casa del artista que la Universidad Nacional solicitó a esta entidad en el 2020. Alicia nos resumió esa labor como retadora, incluso la cataloga como la tarea más exigente de su vida profesional, fue desgastante a nivel físico y mental porque las condiciones del inmueble eran deplorables cuando ingresó junto a su equipo.

Lo que más destaca de esta entrevista es que Alicia, a pesar de no haber conocido en persona a Escámez, asegura que lo conoció a través de los libros que consumía, sus obras, sus objetos y su espacio en general. También, al igual que la opinión de Hugo Pineda, le sorprendió que un artista de tal talento y renombre haya pasado sus últimos años en un estado deplorable y solo, donde su compañía fue la soledad y los recuerdos de una vida cargada de viajes, aventuras y arte.



Foto #29. Entrevista a Alicia Zamora. Fuente: Elaboración propia.

Foto #28. Entrevista a Héctor Gamboa. Fuente: Elaboración propia.

Definir

La segunda fase es de síntesis de la información, donde se seleccionó lo pertinente para el proyecto. En este punto se identificaron los valores intangibles claves del artista y las características del espacio, seleccionándolos al implementar el concepto Fenomenológico.

Fase 3: Definir. Recolección de información de la UNA y selección de espacios a trabajar.

Informe Final Levantamiento de Bienes Proyecto Colección Julio Escámez 2018. CONARTE

En este documento se detalla el proceso de recolección de bienes por parte del equipo de CONARTE, el cual se realizó en el 2018. Se encuentra un esquema de las dimensiones del lugar segmentado por espacios, y los bienes que se encontraban en cada área.

PROYECTO COLECCIÓN JULIO ESCÁMEZ

Informe final

Presentado por:

Licda. Alicia Zamora Murillo

Especialista en Conservación-Restauración de Arte y Manejo de Colecciones

Enero, Año 2018

Foto #30 Portada Informe Final Levantamiento de Bienes Proyecto Colección Julio Escámez 2018. Fuente: CONARTE

Informe Restauración Julio Escámez 2020. CONARTE

INFORME FINAL DEL PROYECTO 2020

SERVICIOS ARTÍSTICOS PARA LA CONSERVACIÓN, RESTAURACIÓN, MANEJO Y TRASLADO DE LAS OBRAS DE JULIO ESCÁMEZ

Este informe corresponde a las acciones realizadas entre el 18 de noviembre del 2019 y el 15 de mayo del 2020, dentro del marco de la preservación de la Colección del artista Julio Escámez, propiedad de la Universidad Nacional.

I. REUBICACIÓN DE LAS OBRAS

Desde enero del 2018, fecha en que se concluyó la Etapa del Rescate de la obra de Julio Escámez (ver informes entregados), toda la colección de arte y otros bienes del artista fueron ubicados en su Estudio en Calle Vega, Barva de Heredia. Tal y como se especificó desde entonces, su estadía en ese lugar debía ser temporal pues no reunía las condiciones para garantizar una adecuada conservación (controles varios, limpieza y protección de las obras); de allí que se recomendó trasladarlos a un lugar más adecuado en cuanto fuera posible. El nuevo lugar designado para su reubicación es una oficina ubicada en las instalaciones de la UNA, alquiladas en el Centro Comercial Plaza Heredia (CCPH); lugar que a pesar de no ser muy amplio, cumple especialmente con condiciones de limpieza, seguridad, aire acondicionado y control de plagas (insectos, roedores y otros).

En este sentido, en esta etapa se llevó a cabo lo siguiente:

1. Revisión de condiciones en que se encontraban los bienes en el Estudio. Se detectaron problemas como:
 - a. Acumulación de suciedades: polvo, basuras, deyecciones de insectos y otros animales; así como restos de plantas que ingresaron por debajo de la puerta que da al patio.
 - b. Filtraciones de humedad que afectaron algunas etiquetas.
 - c. Concentración de calor a través de láminas plásticas.
 - d. Algunas cajas habían sido movidas y no se encontraban ordenadas como originalmente se dispuso.

Esta revisión se hizo el 13 de noviembre del 2019. Ver en las imágenes de registro cómo se encontraron.

Foto #31 Informe Restauración Julio Escámez 2020. CONARTE. Fuente: CONARTE

Declaratoria de Inhabitabilidad de la Casa-Taller Julio Escámez.

Este documento fue proporcionado por PRODEMI, en el cual recomiendan que el lugar sea demolido debido a que representa un riesgo a la integridad humana el ingresar al inmueble. Es por esto que se toma la decisión de presentar el proyecto con base a los espacios que la casa cuenta, sin embargo, los conceptos y lenguajes diseñados pueden ser implementados y adaptados a cualquier espacio deseado.



10 de agosto de 2023
UNA-VADM-OFIC-1473-2023

Máster Marta Rosa Cardoso Ferrer
Encargada, Centro de Gestión de Acervo Artístico
Escuela de Arte y Comunicación Visual




Asunto: remisión de criterio técnico sobre propiedad donada por Julio Escámez

Estimada señora:

De conformidad con la revisión técnica realizada por parte de PRODEMI sobre la propiedad donada a la Universidad Nacional por el señor Julio Escámez, le remito para su conocimiento el oficio [UNA-PRODEMI-OFIC-206-2023](#), con el cual se indica que dicha propiedad se declara inhabitable y se recomienda realizar acciones de clausura y posible demolición del inmueble, lo anterior considerando que atenta contra la seguridad humana.

Atentamente,

 ROXANA MORALES RAMOS (FIRMA)
PERSONA FÍSICA, CPF-01-1197-0000.
Fecha declarada: 11/08/2023 02:45:35 PM

MSc. Roxana Morales Ramos
Vicerrectora de Administración

 Archivo

Foto #32 Declaratoria PRODEMI. Fuente: PRODEMI

Fase 4: Investigación de referentes visuales, antecedentes de diseño (moodboard)

Gráficas y logos de otros artistas

Exploración de ejemplos sobre logotipos e imagotipos de otros artistas. Resaltan las tipografías con el nombre y algún elemento gráfico representativo de sus obras pictóricas o escultóricas.



Foto #33. Logotipo Jiménez Deredia. Fuente: Página web de Jiménez Deredia

En el caso de Jorge Jiménez Deredia, escultor costarricense, su línea gráfica representa muy bien la magnitud de sus obras. Usa 3 colores: dorado, negro y blanco, representando no sólo la elegancia y cierto estatus social, sino también la materialidad con la que suele trabajar: bronce, mármol y granito.



Foto #34. Logotipo artistas. Fuente: Pinterest

Se encontraron varias versiones de imagen gráfica de Salvador Dalí, pero todas coinciden en resaltar su carácter a través de las tipografías, y se apoderan de elementos de su estética personal o extraen personajes de sus pinturas surrealistas.

Brief para Manual de Identidad

Objetivos

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

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.

Valores:

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

Naming

Se selecciona como Naming Casa Museo Julio Escámez, pues el mismo nombre del artista permite crear una conexión directa y clara, con la casa museo y la contribución artística y legado de Escámez. Además, se le da un toque personal y auténtico. Al nombrar “Casa museo” se le otorga cierta sensación de familiaridad y accesibilidad, pues esta combinación pueden llegar a remitir a un sitio acogedor y hogareño.

Referencia de inmueble

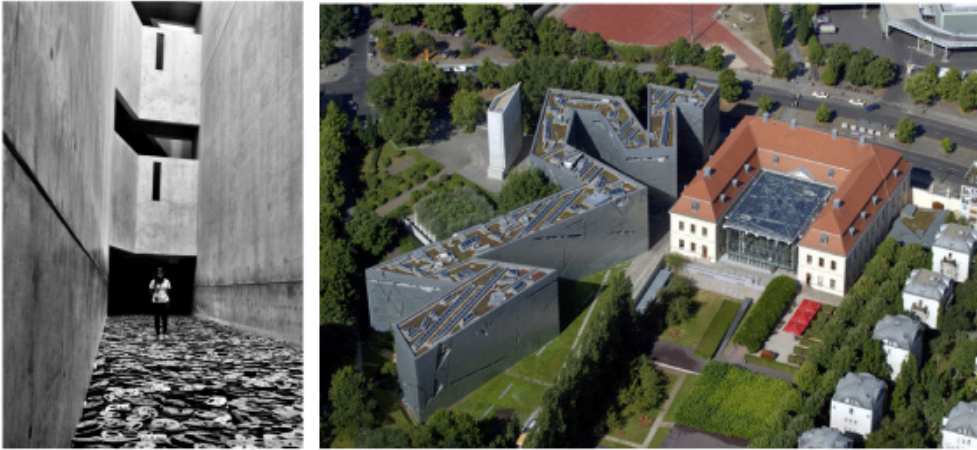


Foto #35. Museo Judío de Berlín. Fuente: Urbipedia - Archivo de Arquitectura

El Museo Judío de Berlín nos resulta de interés conceptual por su poderoso mensaje a través de la arquitectura. Posiciona a los usuarios a experimentar una serie de sentimientos cercanos a lo que pudieron sentir los judíos en la Segunda Guerra Mundial: un trayecto con paredes estrechas que asfixián, máscaras de hierro sobre las que caminan y pisotean, ausencia de colores como representando la tristeza, entre otras conceptualizaciones interesantes.

1.6. Moodboard - Referentes

Forma

Al igual que se observa en las imágenes, en los espacios a trabajar en este proyecto se desean implementar proyecciones juegos de luces y actividades interactivas.



Proyección láser de Christie en Museo Athletic Club

Implementan proyecciones, elementos tangibles y texto para contar la historia que desean.



Museo de la Memoria Rural

Por medio de pantallas táctiles logran involucrar al usuario en el espacio y de esta manera las personas logran aprender mejor sobre el tema expuesto.

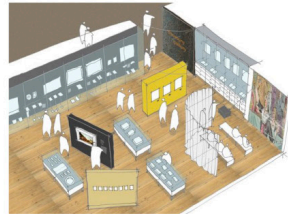


"1.000 m2 de deseo" Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona

Por medio de luces y texturas logran crear un espacio inmersivo en el cual el usuario se pueda mezclar con el mismo y perderse en él.

Función

Por medio del diseño del espacio se desea que el usuario se pueda sumergir en la vida de Escamez y su obra. Por medio de sonidos y texturas, especialmente en la sala 4 de una manera teatral.



Mark Ridwell Design.

Por medio de estructuras y paneles logra subdividir un espacio manteniendo a su vez su cohesividad, permitiendo al usuario disfrutar de distintos tiempos dentro de un mismo lugar.



Malvinas: hitos de soberanía

Por medio de una línea del tiempo se propone contar los viajes y recorrido de Julio Escamez desde el momento en que fue exiliado de Chile, por esto se considera este tipo de panel como una de las opciones debido a su claridad.



Lunar Ensemble for Uprising Seas

Por medio de sonidos, figuras, actores e interacciones se expone al público a una réplica de un ecosistema

Discurso

La finalidad del proyecto es que los usuarios logren aprender sobre arte, sobre Julio Escámez y su obra de una manera emocionante, donde se logre mantener el interés de los visitantes al espacio.



Smithsonian National Museum of African



Casa museo Isla Negra



Casa de Anne Frank

Foto #36. Moodboard. Fuente: Elaboración propia

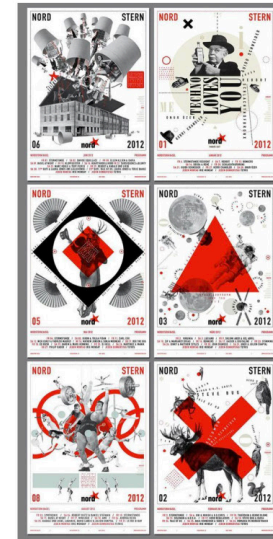
Contrastes cromáticos



Uso de texturas



Personalidad caótica



Desconexión - Laberinto



Uso de tipografías



Foto #37. Moodboard. Fuente: Elaboración propia

Desarrollar

La tercera fase de la metodología pretende convertir la idea inicial del proyecto en una meta alcanzable, porque es aquí donde se construirá visualmente la solución.

Da inicio el diseño de los prototipos, los bocetos, la maqueta conceptual, la elección de los materiales, los colores, las tipografías, las formas, los patrones, el logotipo y demás elementos visuales, donde se utiliza la semiótica de la imagen como disciplina para comprender y fundamentar cómo los signos y elementos empleados tienen sentido con el concepto y responden a él, visualmente hablando.

Por último, la implementación de la solución final como la construcción del espacio, identidad de marca personal, creación de planos finales, afiches y demás materiales promocionales.

Fase 5: Conceptualización (GRÁFICO- AMBIENTAL)

Árbol de concepto

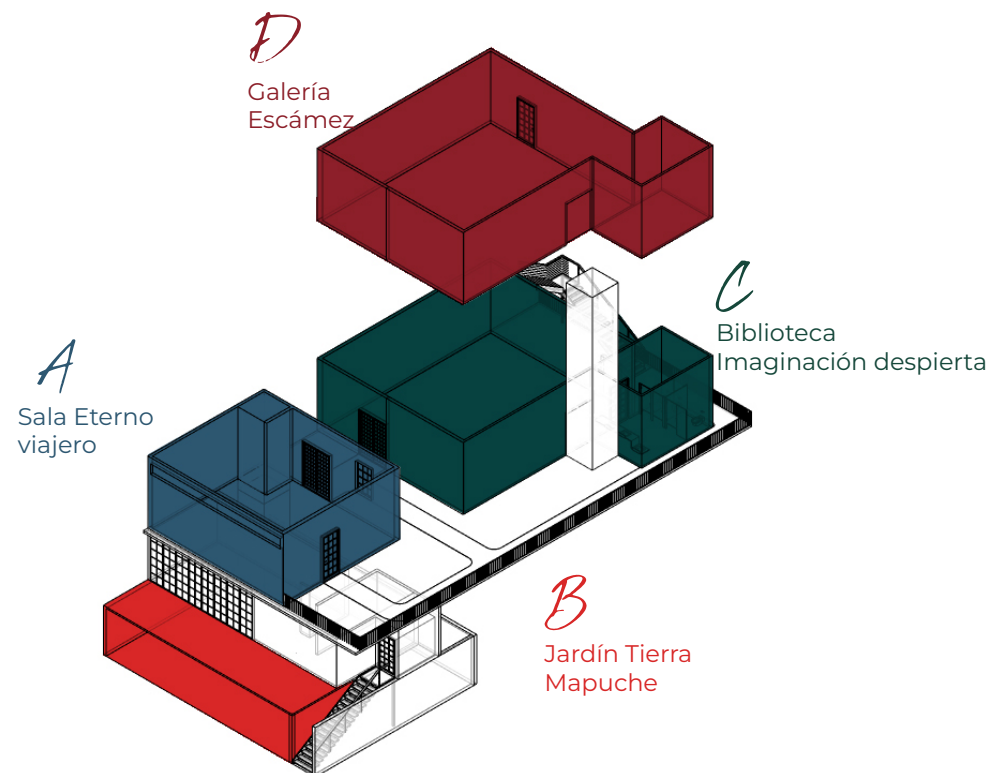


Foto #38. Isométrico Casa Julio Escámez. Fuente: Elaboración propia

1-Primer y segundo nivel

Sala “Carrera + relaciones interpersonales de Escámez” (Segundo Nivel.)

Primer espacio se plantea que en esta área se introduzca al artista desde un carácter personal.

Experiencia: educativa

Palabras clave: familia - amistad.

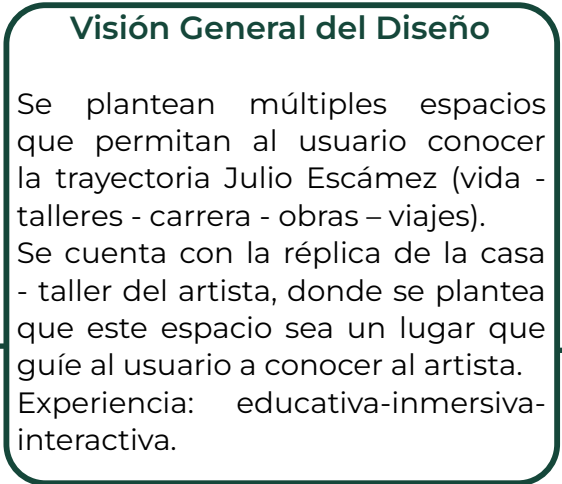
2-Tercer Nivel

Sala “Eterno Viajero” (Tercer piso Frente.)

Exhibición de artículos recolectados en sus viajes + obras artísticas en distintos formatos a través de la sala.

Experiencia: educativa

Palabras clave: viajes - movimiento



3-Tercer Nivel

Sala “Jardín Tierra Mapuche”

Se plantea que funcione como zona de transición. Se resalta el amor que el artista poseía por la naturaleza y su afinidad con los mapuches

Experiencia: escapista

Palabras clave: descanso - calma

4-Tercer nivel

Sala “Biblioteca Imaginación Despierta” (Tercer Nivel trasero)

Se propone que esta zona sea de lectura, archivística y que, además, exponga parte de la bibliografía del artista.

Experiencia: escapista - educativa

Palabras clave: familiar - almacenamiento.

5-Cuarto Nivel

Sala “Galería Escámez”

Sala dedicada a exponer obras del artista, así como exponer su afinidad por el teatro por medio de un teatrino interactivo.

Experiencia: escapista - educativa - estética

Palabras clave: atención.

Conceptos clave extraídos del análisis y recolección de información

- Eterno viajero-exilio
- Influencia de la arquitectura japonesa
- Facilidad de movimiento
- Amor por la naturaleza
- Influencia teatral - circense

- Distintos lenguajes
- Personalidad caótica - presente en sus pinturas
- Contrastes cromáticos

- Laberinto - yuxtaposición de espacios
- Desconexión

Cuartilla de diseño

Trazos azules:

simboliza el recorrido. Puede significar camino artístico de Escámez, y a su vez, el recorrido del usuario por el espacio.

Líneas verdes con puntos azules y rojos:

simboliza la conexión entre los bienes donados y el artista, que están ligados a la esencia del mismo.

Circunferencias rojas:

pretenden representar la observación y concentración en un objeto o punto en específico.

Flechas verdes:

se utiliza como representación de la naturaleza y como esta sigue creciendo.

Símbolos negros:

representan la suavidad y lo acogedor que se desea evocar en ciertos espacios.

Rectángulos rojos:

representan el exilio, contrario a los demás elementos del dibujo, estos no se conectan al resto de figuras.

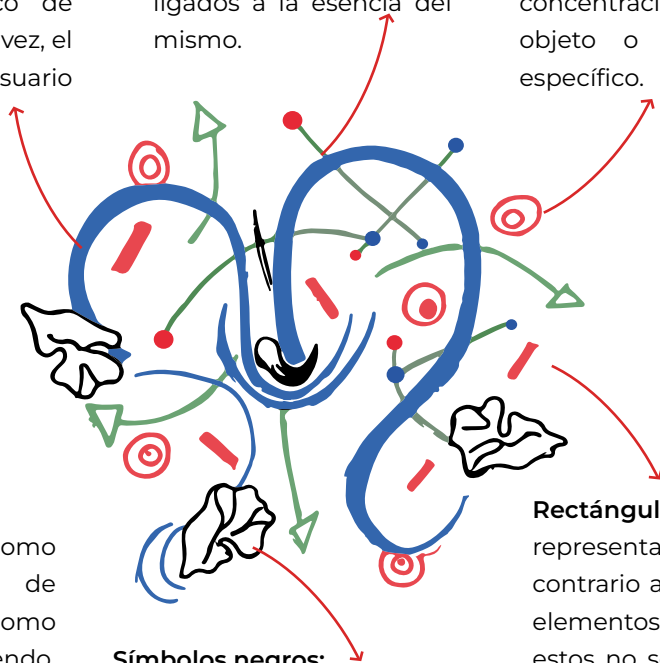
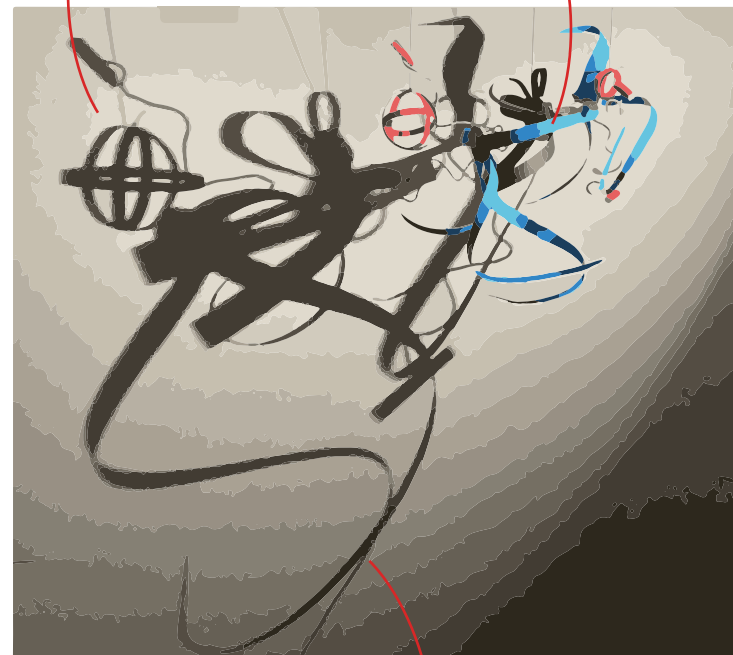


Foto #39. Dibujo conceptual. Fuente: Elaboración propia

Maqueta conceptual

Representa observación y detalle.

Simboliza el recorrido y narrativa del espacio.



Representa el caos controlado que se desea representar en ciertos espacios.

Foto #40. Maqueta conceptual. Fuente: Elaboración propia

Fundamentos de la teoría de los signos” de Charles Morris (1994), donde se implementa en el énfasis de diseño ambiental. En él, se expone como el ser humano es la especie predominante que utiliza signos, y como estos están conectados a la ciencia, como menciona “La civilización humana depende de los signos y de los sistemas de signos” (pág.1). Por esto, en el proceso de conceptualización, se aplican símbolos y signos, los cuales están ligados a palabras clave del proyecto, y por medio de su sistematización se puede representar de manera abstracta aquello que se desea representar y reflejar en el producto final.

Bocetos iniciales

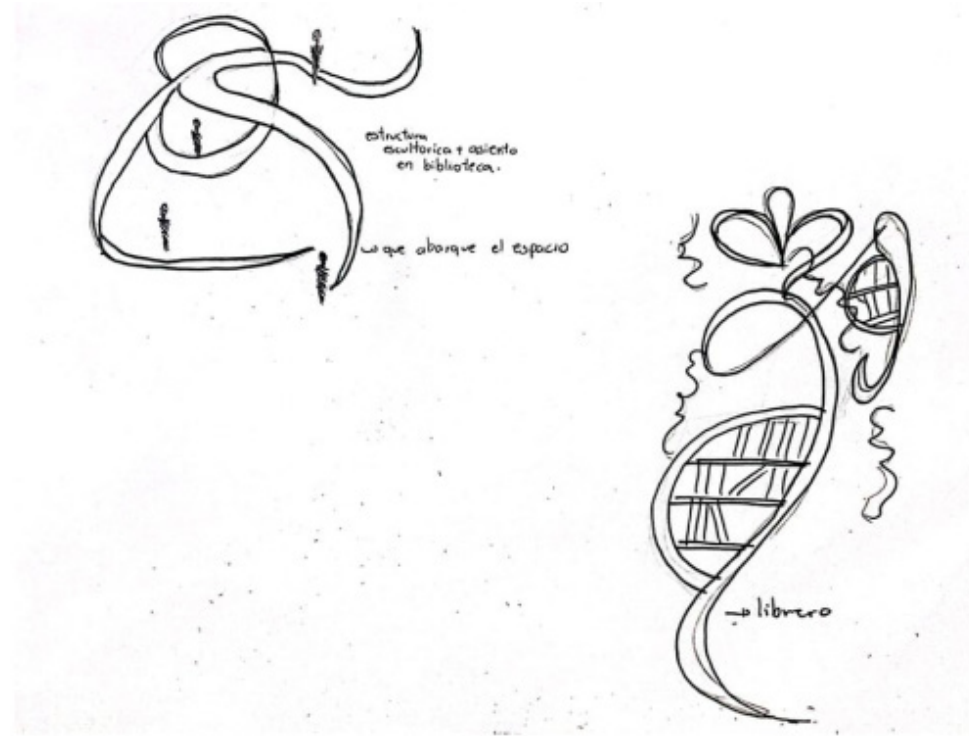
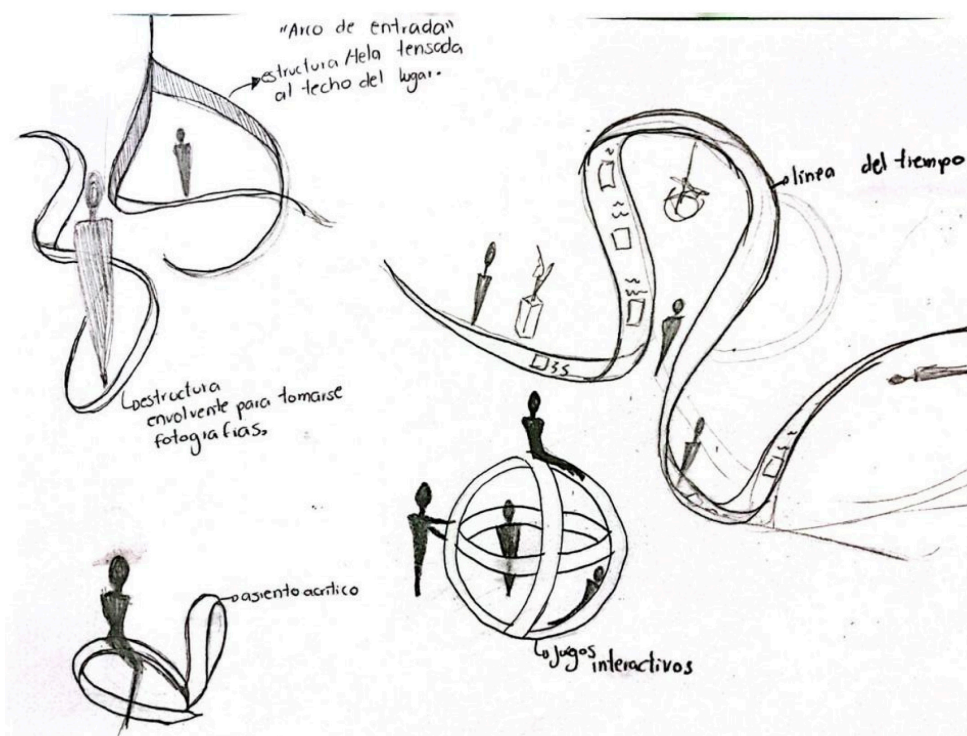


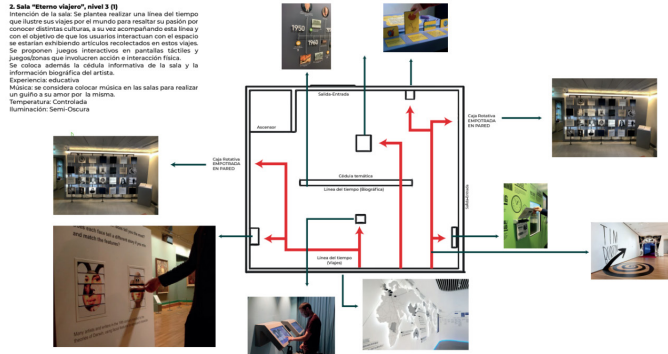
Foto #41. Bocetos iniciales. Fuente: Elaboración propia

Bocetos iniciales, donde se toma como referencia los resultados de la maqueta y dibujo conceptual. Se busca incorporar los elementos y palabras que fueron seleccionadas en el proceso de conceptualización. Además, se intenta representar la escala humana para visualizar como se comportarían estos elementos en la realidad.

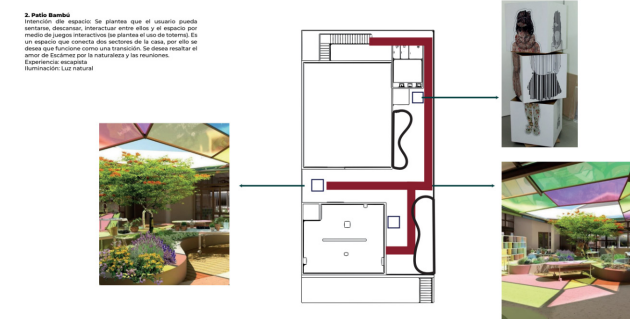
Exploraciones iniciales

Bocetos iniciales zonificación

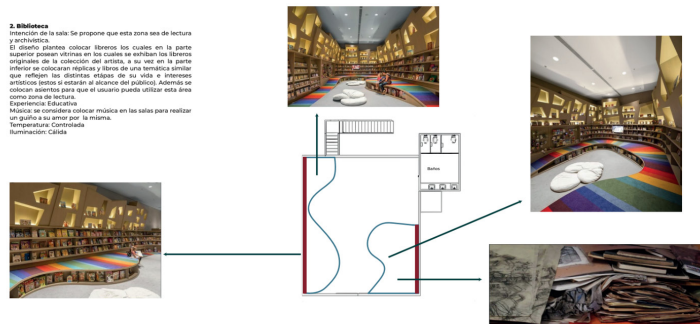
Sala Eterno Viajero



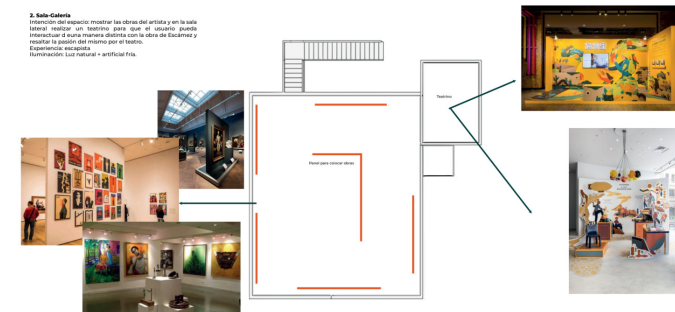
Jardín Tierra Mapuche



Biblioteca Imaginación Despierta



Galería Escámez



Fotos #42, 43, 44 y 45. Bocetos iniciales zonificación. Fuente: Elaboración propia

Se crean esquemas iniciales de la zonificación de las salas, los elementos que se espera colocar en ellas y el posible recorrido del usuario.

Primer acercamiento tridimensión



Fotos #46, 47, 48 y 49. Primer acercamiento tridimensión. Fuente: Elaboración propia

Tomando como guía los bocetos iniciales, se comienza con el modelado 3D. En estas primeras exploraciones en la biblioteca se intenta integrar el concepto de movimiento y recorrido por medio de libreros con curvas pronunciadas. Se ponen viniles de color en los libreros para romper con el blanco de las paredes y crear énfasis en la ubicación de los libros, que son el punto focal de esta sala.

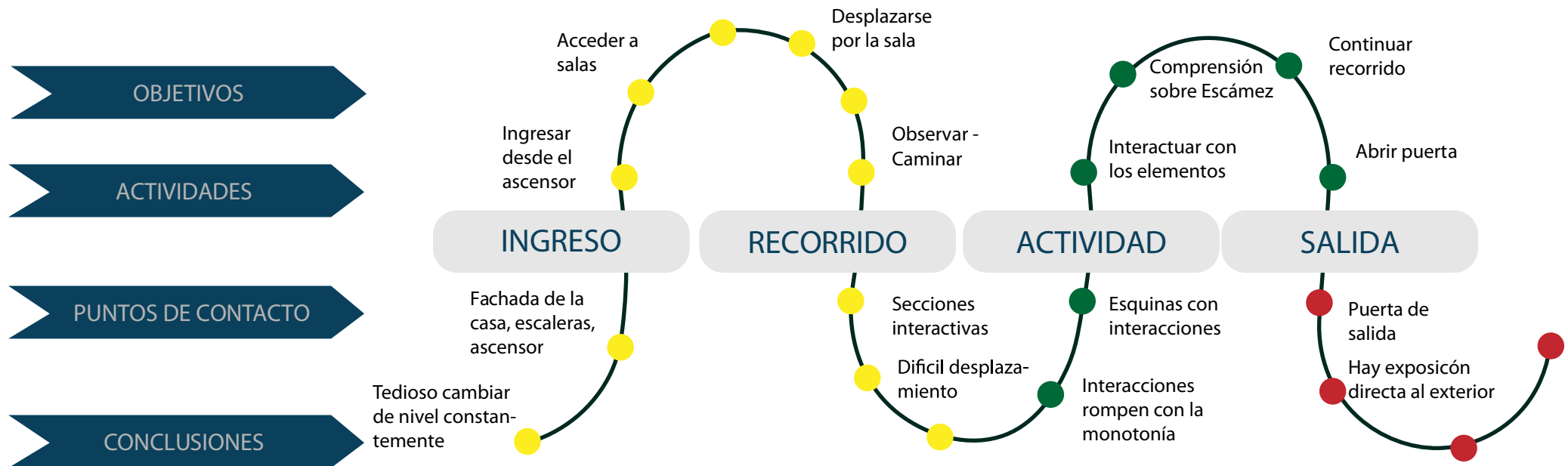
Segundo acercamiento tridimensión



Fotos #50, 51, 52 y 53. Segundo acercamiento tridimensión. Fuente: Elaboración propia

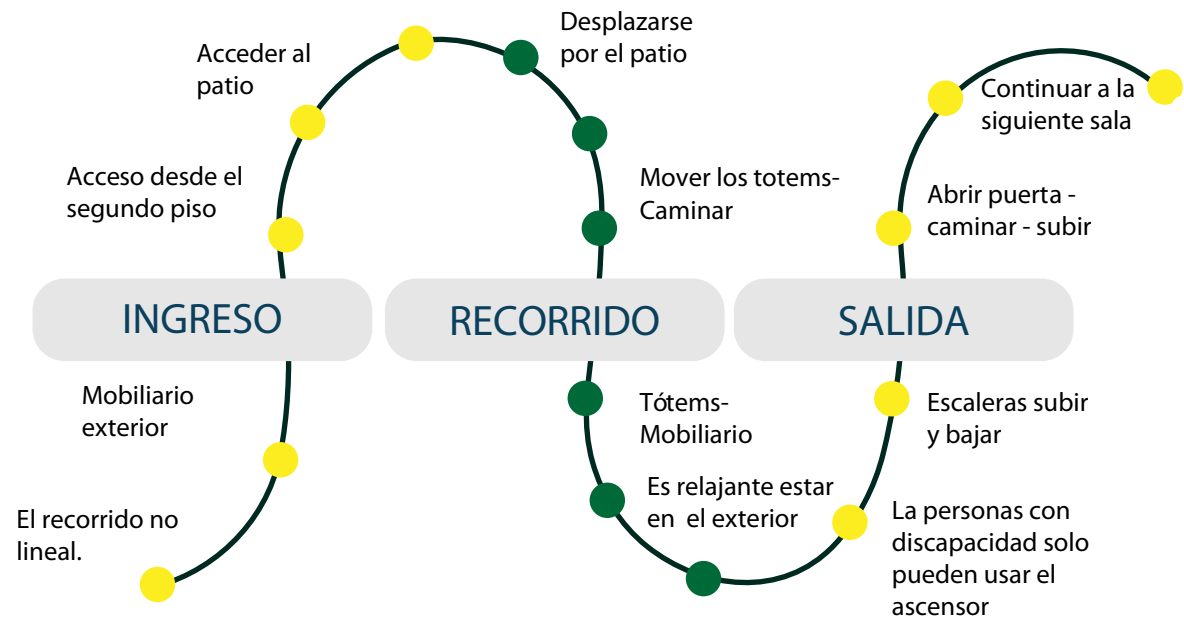
En este segundo acercamiento se mantienen las curvas, sin embargo, se desea realizar un contraste en las alturas en busca de crear dinamismo en el espacio. Se propone mantener el color natural de la madera en los libreros para que los libros tengan mayor oportunidad de resaltar en el espacio. Se añaden lugares de reposo.

Customer Journey Map: "Eterno Viajero"



Verde: Experiencia Positiva
Amarillo: Experiencia Intermedia
Rojo: Experiencia Negativa

Customer Journey Map: "Jardín Tierra Mapuche"



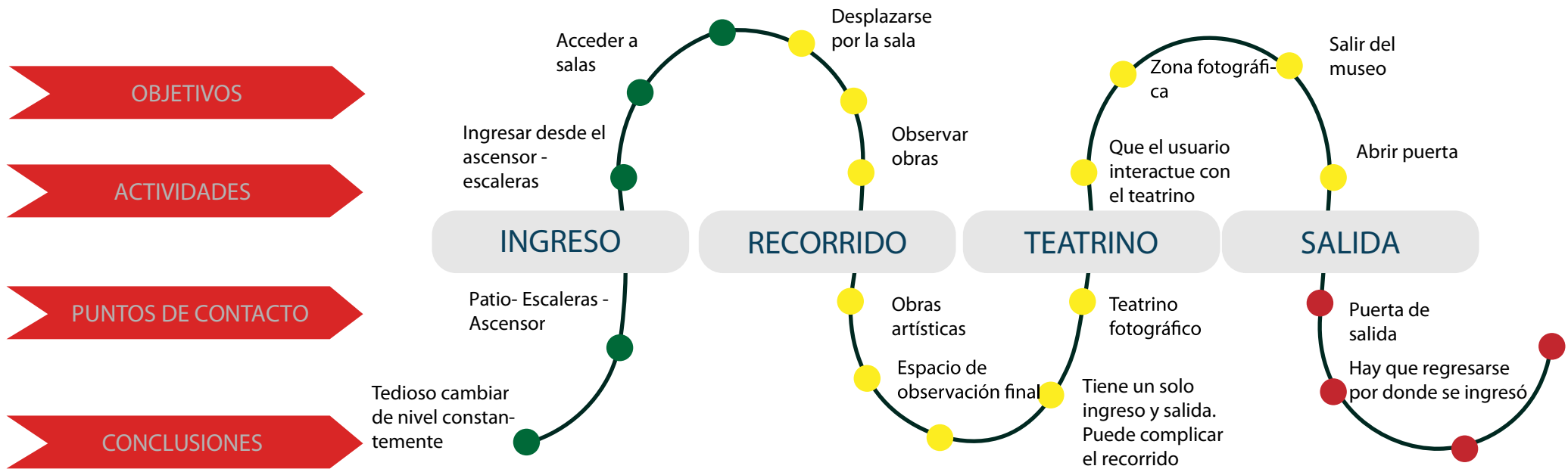
Verde: Experiencia Positiva
Amarillo: Experiencia Intermedia
Rojo: Experiencia Negativa

Customer Journey Map: "Biblioteca Imaginación Despierta"



Verde: Experiencia Positiva
Amarillo: Experiencia Intermedia
Rojo: Experiencia Negativa

Customer Journey Map: "Galería Escámez"



Verde: Experiencia Positiva
 Amarillo: Experiencia Intermedia
 Rojo: Experiencia Negativa

Manual de identidad

Se trabajó desde julio 2023 hasta diciembre 2023.



Foto #105 Manual de estilo. Fuente: Elaboración propia

Brief para manual de identidad

Previo al desarrollo de la imagen gráfica del Museo, se elaboró un brief para definir las bases del proyecto. Este incluye la misión, visión, naming, valores y conceptos clave, obtenidos a través de entrevistas, análisis de fotografías, lecturas sobre Escámez y otras investigaciones relacionadas.

Objetivos:

- Preservar el legado artístico de Julio Escámez.
- Proporcionar a los visitantes una experiencia enriquecedora y educativa al explorar la casa museo.
- Fomentar una conexión emocional y creativa entre el artista y los visitantes, brindándoles acceso a su universo artístico.
- Ofrecer un espacio que promueva el diálogo y la reflexión sobre el arte, la creatividad y temas de relevancia cultural.

Misión

Preservar el legado artístico de Julio Escámez, ofreciendo a los visitantes una experiencia interactiva y educativa mediante programas y exposiciones diseñadas para inspirar el aprendizaje y la reflexión.

Visión

Convertir la Casa-Museo Julio Escámez en un referente nacional y regional de preservación artística y promoción cultural. Este espacio busca destacarse como un entorno interactivo que fomente la difusión educativa, inspire el diálogo intercultural y enriquezca a la comunidad.

Valores

- Creatividad
- Pasión
- Autenticidad
- Familiaridad
- Educación
- Interactividad

Naming

El nombre seleccionado, “Casa-Museo Julio Escámez”, establece una conexión directa y clara con el artista, reforzando la autenticidad y el vínculo entre el espacio y su legado. La denominación “Casa-Museo” aporta una sensación de familiaridad y accesibilidad, evocando un ambiente acogedor y hogareño.

Conceptos clave

A partir del análisis y recolección de información, se identificaron los siguientes conceptos esenciales que guiarán la imagen y la narrativa del Museo:

- El eterno viajero (exilio).
- Influencia de la arquitectura japonesa.
- Desconexión.
- Amor por la naturaleza.
- Facilidad de movimiento.
- Laberinto.
- Pluralidad de lenguajes.
- Personalidad caótica reflejada en sus pinturas.
- Contrastes cromáticos.
- Influencia teatral y circense.

Diseño del logotipo

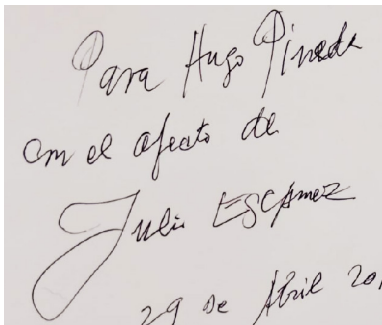
17 de agosto de 2023

Gracias a las entrevistas realizadas con diversas personas que convivieron con el artista, así como a una exhaustiva búsqueda entre sus documentos, obras y bocetos, recuperamos una fotografía que contiene un mensaje escrito de puño y letra por Julio Escámez. Se trata de una dedicatoria dirigida a Hugo Pineda, quien tuvo la responsabilidad de organizar la última exposición del artista en vida. El mensaje dice:

“Para Hugo Pineda, en el afecto de Julio Escámez. 29 de abril de 2014.”

Lo que llamó nuestra atención fue el trazo de la firma, particularmente la forma de la letra “J” en la palabra “Julio”. Este trazo es notablemente fuerte y ocupa un espacio considerable en comparación con las demás letras, lo que refleja carácter y determinación en el momento de su creación.

Este detalle se convirtió en el punto de partida para el desarrollo del diseño del logotipo, tomando la fuerza y singularidad de la firma como inspiración central.



Fotos #54 y 55. Fuentes: Manuscrito de Julio Escámez encontrado en libro.



24 de agosto de 2023

Inicialmente, se propuso desarrollar una identidad visual basada en la firma del artista. Para ello, se vectorizó su letra y se convirtió en un logotipo. Esta versión, como las posteriores, se trabajó en blanco y negro, donde se permite analizar la forma y el diseño sin la influencia del color, que podría alterar las percepciones en la toma de decisiones. Además, se incorporaron las palabras “Casa Taller”, ya que en ese momento no se había definido el nombre oficial del espacio. Más adelante, este término fue sustituido por “Casa Museo”.

Esta versión fue descartada por varias razones:

- Escámez firmaba sus obras de formas muy diversas, y esta variante no lograba representar características esenciales de su estilo ni de su personalidad.
- La firma daba mayor protagonismo al nombre “Julio” en lugar de su apellido, “Escámez”, por el cual es más reconocido.
- En general, no transmitía gráficamente los valores que buscábamos destacar del artista.

Segundo acercamiento al logotipo

En esta etapa, se continuaron explorando más firmas a mano alzada como punto de partida. Sin embargo, debido a la amplia variabilidad en los trazos, se optó por experimentar digitalmente con una tipografía que se asemejara al estilo de escritura de Escámez. Esta elección permitió unificar los caracteres y lograr un trazado continuo y coherente.

Paralelamente, se analizaron sus bocetos en busca de elementos gráficos que pudieran integrarse al diseño. Como resultado, algunas variantes del logotipo incluyeron ilustraciones vectoriales basadas en dibujos del artista, los cuales fueron intervenidos digitalmente. Entre estos elementos figuraban:

- Un autorretrato de Escámez.
- Dos personajes recurrentes en sus pinturas.

Este enfoque buscó capturar de manera más fiel la esencia artística de Escámez y conectar gráficamente con su legado visual.



Foto # 57 Fotomontaje branding. Fuente: Elaboración propia.



Foto # 56 Bocetos branding. Fuente: Elaboración propia.

1 de septiembre

Para la tercera propuesta del logotipo, se incorporaron factores conceptuales y gestuales con el objetivo de dotar a esta versión de un carácter distintivo. Tras las exploraciones previas, se buscó destacar elementos clave que reflejaran la conexión del artista con la cultura japonesa, evidente en esta propuesta por el uso de formas que evocan pinceladas de tinta china, donde se transmiten gestualidad y fuerza expresiva.

Así mismo, el logotipo pretende capturar la dualidad de la personalidad de Escámez: una figura fuerte, pero también romántica, característica que se refleja en sus obras. Este equilibrio se representó gráficamente a través de contrastes tipográficos.

El diseño se basa, al igual que las propuestas anteriores, en una de las firmas originales del artista. Sin embargo, esta versión se distingue por su mayor presencia y solidez:

- Todas las letras están en mayúsculas, lo que refuerza la contundencia visual.
- La ligera inclinación hacia la derecha invita al lector a prestar mayor atención.
- Las colas amplias y marcadas de las letras aportan dinamismo y fuerza al diseño.

La grafología es una técnica que estudia las características psicológicas de las personas a través de su escritura y sugiere, entre otros aspectos, seguridad y amplitud emocional en el carácter del artista (Hughes, 2007; Xandró, 1986). Estas características en los trazos sugieren aspectos psicológicos como determinación, energía y creatividad, cualidades que buscábamos destacar en este logotipo.

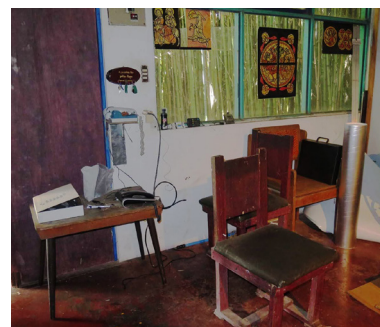


Foto # 58 Logotipo. Fuente: Elaboración propia.

Paleta de colores

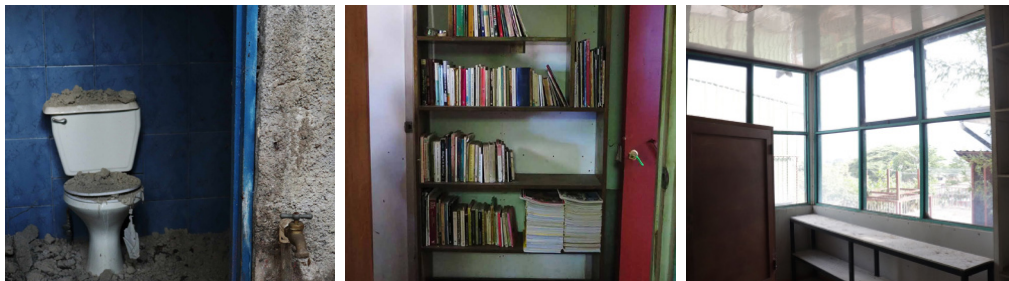
Primer paleta de colores

En relación con la selección inicial de la paleta de colores, se realizó un análisis exhaustivo de las fotografías recolectadas tanto de la casa del artista como de sus obras. Entre los hallazgos más destacados, resalta la presencia de acentos de color aplicados sobre fondos neutros. En las imágenes de su casa, se pueden observar cómo los colores cálidos y terrosos de la madera y las puertas contrastan con tonos fríos como los verdes y azules, presentes en los marcos de puertas y ventanas. Este contraste no sólo refleja la estética visual del espacio, sino también las influencias de Escámez en su obra.



Bambú y marcos fríos que contrastan con los colores cálidos del piso y muebles.

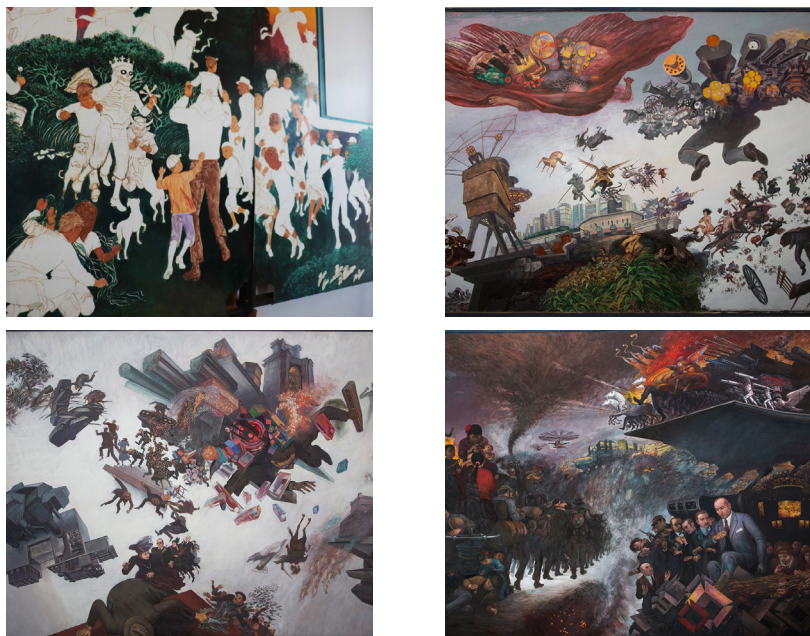
Fotos # 59, 60, 61, 62 Fotografías de la casa. Fuente:



Fotos # 63, 64, 65, 66 Fotografías de la casa. Fuente:

Colores fríos que resaltan del resto de ambiente de las habitaciones.

En cuanto a sus obras, predomina una paleta de colores oscuros, con tonos terrosos, negros y grises. No obstante, al igual que en su casa, se pueden observar pinceladas de colores vibrantes como el rojo o el naranja, y tonos más fríos como el azul o el verde, aplicados en ciertas áreas. Estos contrastes no sólo aportan dinamismo visual a las composiciones, sino que también refuerzan la interacción entre luz, sombra y emoción en el contexto artístico de Escámez.



Fotos # 67, 68, 69, 70 Fotografías de la casa. Fuente:

Paleta de colores

Contraste complementario

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

Color más dominante visualmente. Pasión - energía - entusiasmo - emoción - calor - poder - agresividad - ira - lucha - revolución.



#D92525
R217 G37 B37
C7,08 M95,14 Y88,71 K0,85



#8C1F28
R140 G31 B40
C28,26 M96,51 Y77,27 K32,57



#044040
R4 G64 B64
C90,96 M47,13 Y57,89 K56,04

Colores relajantes - naturaleza - armonía - éxito - conocimiento - tranquilidad - contemplación



#39748F
R57 G116 B143
C77,76 M40,96 Y29,29 K12,76



#09415C
R9 G65 B92
C97,16 M66,13 Y40,18 K33,55



#002920
R0 G41 B32
C93,13 M53,03 Y73,13 K74,59

Foto #71 Paleta de colores. Fuente: Elaboración propia.

Elección de la primera paleta de color

Tras realizar el análisis de las fotografías y las obras del artista, se llegó a una elección de paleta que aprovecha los contrastes complementarios entre tonos fríos y cálidos, para equilibrar emociones intensas con calma visual.

Colores cálidos: El naranja se presenta como el color dominante, siendo el primero en captar la atención. Por ello, se considera un tono de acento, utilizado para representar elementos clave y puntos de interés en la composición. El rojo, aunque menos vibrante que el naranja, también evoca intensidad, emoción y poder. Además, contribuye a crear un ambiente más oscuro y serio.

Colores fríos: El verde, por su parte, es el color que más se asocia con la naturaleza. Se vincula con estabilidad, perseverancia, fortaleza y esperanza, y crea un contraste interesante con la energía del rojo. El azul, relacionado con la serenidad y el conocimiento, es ideal para elementos que sugieren reflexión y contemplación. También ofrece descanso visual en áreas amplias, a diferencia de los colores cálidos.

Paleta de color final: A medida que el proyecto avanzaba, se observó que la paleta original era demasiado amplia y presentaba colores muy similares entre sí. Por ello, se decidió reducirla de seis a cuatro colores. Se seleccionaron los tonos más semejantes y se fusionaron, resultando en dos colores cálidos y dos fríos: un rojo-naranja, un rojo, un azul y un verde.

- Rojo-naranja: transmite intensidad y energía, y se utiliza para resaltar elementos clave (color de acento).
- Rojo oscuro: menos llamativo, pero igualmente asociado a emociones fuertes.
- Azul: su oposición a los colores cálidos lo hace ideal para transmitir calma y melancolía.
- Verde: se elige para representar la naturaleza y la esperanza.

Esta paleta logra un equilibrio entre tonos cálidos y fríos que se contrastan entre sí, generando armonía visual en la propuesta.

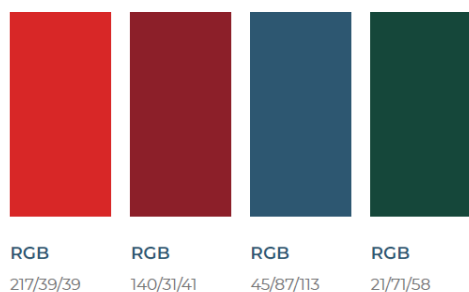


Foto #72 Paleta de colores. Fuente: Elaboración propia.

Proceso de tipografía

10 de agosto 2023

El proceso de elección de las tipografías presentes en el manual de estilo comenzó con la búsqueda de referencias en fuentes inspiradas en el trabajo de Julio Escámez. Durante la investigación, se encontró un texto escrito a mano por el artista, presente en el libro *Imágenes fugitivas, Acordeón y Visiones*. En este texto, se observa una combinación de letras mayúsculas y minúsculas, con el uso de letras capitulares para destacar palabras importantes al inicio o en medio del texto.

Según la grafología, que analiza la escritura manuscrita para determinar rasgos de personalidad del escritor, resaltar ciertas letras del resto de los glifos puede interpretarse como una manifestación de un carácter predominante y fuerte. De acuerdo con Federico Carelli, grafólogo argentino, el uso de mayúsculas en lugares inusuales dentro de un texto indica “agilidad mental, velocidad en el pensamiento, rapidez y dinamismo en la acción; pensamiento intuitivo y un alto nivel de inteligencia”.

Con esta observación, se optó por utilizar tipografías que reflejaran tanto la fuerza como la sutileza presentes en la escritura de Escámez, donde se genere una conexión visual con su estilo único.

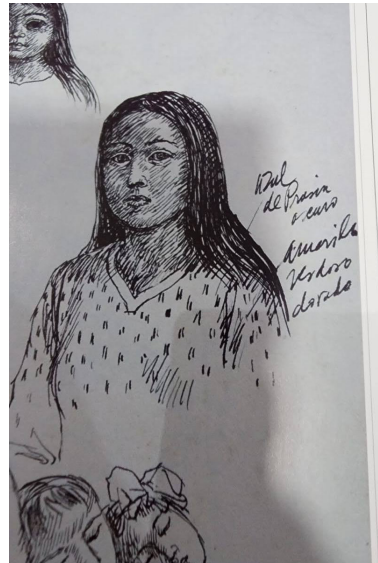
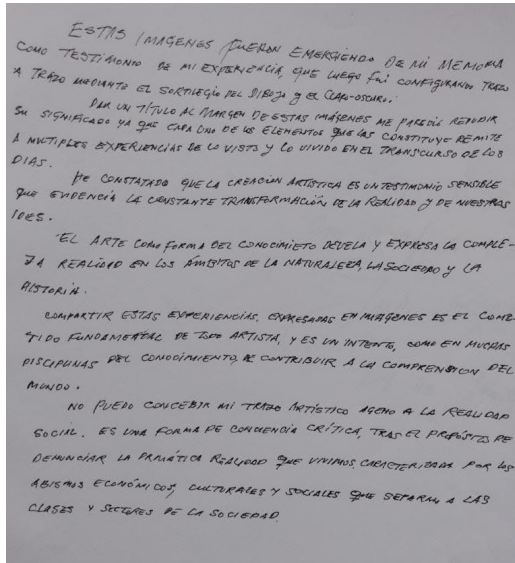


Foto #73 Manuscritos de Julio Escámez. Fuente: libro Imágenes fugitivas, Acordeón y Visiones.

17 de agosto 2023

Tras la exploración de los manuscritos de Escámez, se decidió que las tipografías digitales para la Casa-Museo sería “Abuget” la tipografía principal, debido a que transmite un toque humano, calidez y cercanía, cualidades que reflejan el carácter de Escámez. Este estilo tipográfico manuscrito se asemeja a los rasgos presentes en su propia escritura, ya que no hay nada más personal que su letra. Esta fuente evoca la intimidad de lo escrito a mano, reforzando la conexión emocional con el artista.

Además, se seleccionó la fuente “Montserrat” para los cuerpos de texto debido a su excelente legibilidad. La combinación de estas dos tipografías —una con un estilo manuscrito y otra con un diseño más estructurado y moderno— crea una analogía con la versatilidad de Escámez dentro de sus proyectos y obras. Al igual que Escámez solía mezclar diversas técnicas para

crear sus pinturas, estas fuentes funcionan bien en conjunto, y equilibran lo humano con lo funcional. También es relevante destacar su continuo interés por explorar distintas disciplinas, como el teatro, el grabado y la creación de vestuarios, lo que subraya su enfoque multidisciplinario.

Esta mezcla de tipografías no solo refleja la dualidad de su carácter artístico, sino que también establece una identidad visual coherente con la amplitud de su obra.

Proceso de señalética

14 de septiembre al 1 de noviembre 2023 aproximadamente.

Durante este período, se realizaron los primeros acercamientos a la gráfica de la señalética para la Casa-Museo. Para la conceptualización de los íconos, se extrajo la gestualidad presente en los bocetos de Escámez, adaptándola digitalmente con un pincel que simula el trazo de tinta china. Esta elección hace un guiño tanto al logotipo de la Casa-Museo como a las influencias asiáticas que marcaron la obra del artista.

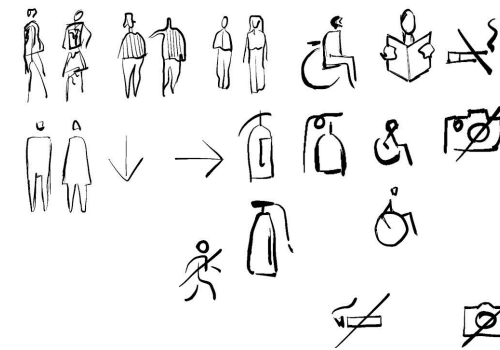


Foto #75 Primeros bocetos de iconografía. Fuente: elaboración propia.

Los íconos fueron diseñados con la premisa de ser fácilmente reconocibles, y se utilizó la simplicidad como una de las características clave de la señalética internacional. Además, en un esfuerzo por ser inclusivos, se incorporó el lenguaje braille en las señales que fueron ubicadas a una altura accesible para la población con discapacidad visual que pueda visitar el museo.

La señalética fue clasificada en diferentes categorías: regulatoria restrictiva, orientativa, accesibilidad, direccional y regulatoria preventiva. A cada grupo se asignó un color específico para facilitar la identificación y diferenciación de las señales.

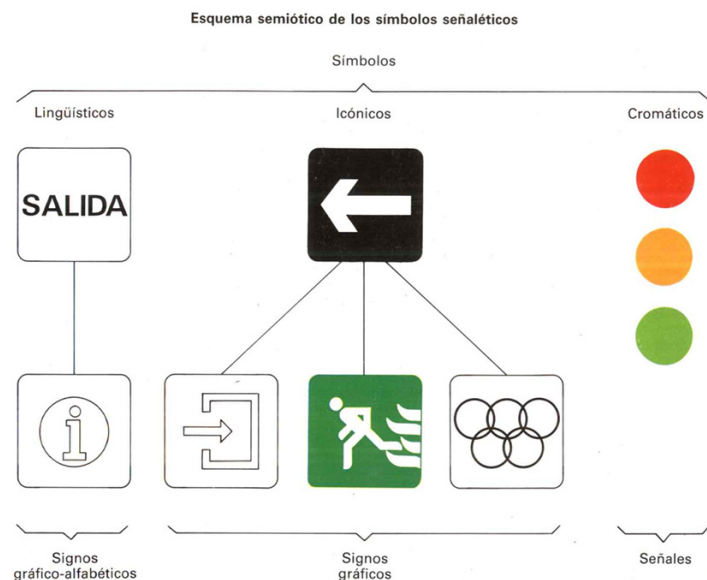


Foto #74 Mapa conceptual. Fuente: elaboración propia.

El proceso de categorización se guió por las **Normas ISO 7010**, que establecen los lineamientos internacionales para la señalización de seguridad.

Según estas normas, las señales orientativas ayudan a los visitantes a conocer su ubicación y cómo llegar a destinos específicos dentro del museo, como los mapas o planos con rutas señaladas. Las señales de accesibilidad indican información relevante para personas con movilidad reducida, como las ubicaciones de ascensores, rampas y áreas accesibles. Las señales regulatorias restrictivas informan sobre comportamientos o actividades prohibidas, tales como “no fumar”, “no entrar” o “no estacionar”. Por último, las señales direccionales guían a los usuarios hacia destinos específicos, como salidas, habitaciones o áreas de servicio, mediante flechas y otros símbolos.



Foto #76 Primeros acercamientos de la señalética, sin color. Fuente: elaboración propia.



Foto #77 Proceso de ilustraciones vectoriales Fuente: elaboración propia.

La señalética se diseñó siguiendo la línea gráfica de la Casa-Museo, donde se mantuvieron las formas orgánicas que caracterizan la identidad visual de este espacio, y se refleje la misma filosofía que se ha empleado en otros aspectos del diseño, como el logotipo y las tipografías.

Este fue el primer acercamiento en cuanto a forma (foto #77). Inicialmente, se planteó un fondo blanco y detalles en color de acuerdo al grupo al que pertenece cada señal. Esta idea se descartó debido a que la combinación entre fondo blanco e iconografía de color no resulta ser tan legible como se requiere para una señalética, pues no permite que sea leída rápidamente.



Este proceso, al igual que otros elementos visuales del museo, no solo busca funcionalidad y claridad, sino también mantener la coherencia estética que conecta con la obra de Escámez y su influencia cultural.

Foto #78 Primeros acercamientos de iconografías Fuente: elaboración propia.



Foto #79 Primeros acercamientos de señalética Fuente: elaboración propia.

Debido a este aspecto de legibilidad, se tomó la decisión de replantear el diseño de la iconografía, simplificar su forma y trazos, y así facilitar su identidad a nivel visual. Sin embargo, con esta versión perdimos esa gestualidad presente en los bocetos de Escámez.

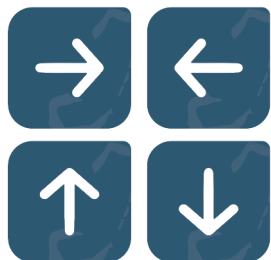
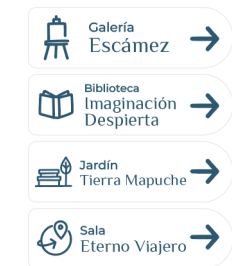
Además, se decidió simplificar la forma final de la señalética. Estos fueron los resultados obtenidos para este punto. (foto #80) Se decidió invertir el uso de los colores, usar los colores seleccionados para la señalética de fondo y colocar la iconografía, textos y braille en color blanco. Esto mejoró considerablemente la legibilidad. Además de que, al incluir detalles como la J en el fondo, permite reforzar la presencia de la marca en la señalética. Sin embargo, se decidió dejar el

color blanco de fondo para las señaléticas que van sobre las puertas y que indican hacia dónde se dirigen las mismas.



Por último, realizamos un cambio con respecto a la forma, donde se busca mayor dinamismo y se suavizan los ángulos.

Foto #80. Pruebas de señalética con cambio de forma. Fuente: elaboración propia.



Fotos #81 y 82 Primeros acercamientos de señalética. Fuente: elaboración propia.

Para la señalética direccional de piso, se tomaron en cuenta dos aspectos esenciales: la visibilidad y la accesibilidad. Debía dar una direccionalidad clara y permitir que las personas se orientaran de forma intuitiva y natural, por lo que se decidió crear flechas direccionales que permitieran guiar a los usuarios hacia las salidas y dentro del espacio, lo que permite regular la fluidez dentro del espacio.

En cuanto al diseño, estas flechas siguen la línea de la iconografía, con formas simples y redondeadas. Además, se diseñaron de manera que fueran llamativas pero que siguieran con la identidad de marca. Es por esto que se decidió usar todos los colores institucionales, y se reforzó así el concepto gráfico de la Casa-Museo. Esta señalética es muy diferente al resto de las propuestas anteriores, pues con ella se busca romper con la estructura convencional de la señalética tradicional, y captar la atención de los visitantes de una manera más rápida y eficaz. Otro propósito de esta señalética es que sea percibida por un público más amplio, incluyendo niños, personas con discapacidad visual y personas con movilidad reducida, dada la altura donde se ubicarán.

Proceso de ilustraciones

24 de agosto 2023

Para generar las ilustraciones que se utilizarán en las diferentes activaciones espaciales de la Casa-Museo, se tomaron como referencia inicial los figurines que el propio Escámez había boceteado en sus libretas. Estos figurines muestran a los personajes en poses tanto frontales como posteriores, y en algunos casos, los rostros están representados en un ángulo de $\frac{3}{4}$, sin llegar a un perfil completo. Este acercamiento fue útil para estudiar cómo Escámez interpretaba y plasmaba el cuerpo humano, los personajes teatrales y, en particular, la ropa y los accesorios que estos llevaban.

Sin embargo, un desafío al seguir esta línea gráfica fue la limitación en los planos y direcciones en los que podían ser ubicados los personajes. Los dibujos del artista carecían de gestualidad y poses dinámicas, lo que restringía la variedad de representaciones posibles. Este aspecto se convirtió en un punto crítico en el proceso de adaptación para las activaciones espaciales, ya que la falta de diversidad en las posturas y la gestualidad no proporcionaba el dinamismo necesario que se buscaba.

Este estudio inicial fue crucial para comprender los elementos clave del estilo de Escámez en cuanto a la representación de figuras humanas y su enfoque sobre la moda, pero también impulsó la necesidad de evolucionar la gráfica para incluir más flexibilidad y acción en las posturas de los personajes.



Foto #83 Bocetos. Fuente: Colección Julio Escámez



Fotos #84 y 85 Ilustraciones vectoriales. Fuente: Elaboración propia



Foto #86 Primeros tótems con figurines. Fuente: Elaboración propia

14 de noviembre 2023

Para la segunda etapa de las ilustraciones, se realizó una exploración más profunda de las obras de Escámez, con la intención de que los personajes no solo funcionaran como figurines, sino que se integraran al contexto de las piezas. Esta nueva fase tomó como base los grabados xilográficos del artista, los cuales fueron digitalizados mediante un proceso

de vectorización. Para ello, se utilizaron programas de diseño gráfico que permitieron añadir texturas y ajustar grosores de trazado, así como la incorporación de color, particularmente el tono rojo, utilizado para resaltar elementos clave dentro de la narrativa visual de cada pieza.

Este trabajo gráfico de las ilustraciones fue implementado en diversos espacios, y se destaca su presencia en los tótems y el mural de la Sala Eterno Viajero, así como en el Jardín Tierra Mapuche. La combinación entre los grabados originales y la intervención vectorial, le da a estas piezas un enfoque contemporáneo, y permite que los elementos más importantes resalten y, al mismo tiempo, inciten al espectador a interactuar con las ilustraciones. Además, estas gráficas fueron empleadas en los juegos interactivos de la Sala Eterno Viajero y en las pantallas interactivas, para proporcionar una experiencia visual enriquecedora y moderna dentro del contexto del museo.



Fotos #87 Tótems con figurines. Fuente: Elaboración propia

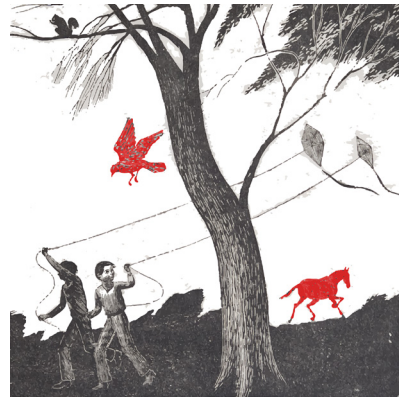
Proceso de mapa

20 de agosto 2023

Con el propósito de crear un espacio que sintetizara los diversos recorridos internacionales de Julio Escámez, así como las culturas que conoció y que posteriormente plasmó en sus obras, se concibió la idea de instalar un mapa mundial en una de las paredes de la sala “Eterno Viajero”. Este mapa destacaría los países que el artista visitó y se complementaría con fotografías de esos viajes, brindando a los usuarios del museo un contexto más amplio sobre su vida y obra, enfatizando su faceta como un “hombre de mundo”.

El mapa tiene como objetivo ofrecer una visualización clara y geográfica de los destinos explorados por Escámez a lo largo de su trayectoria. De esta manera, los visitantes pueden comprender de forma inmediata la amplitud y diversidad cultural de los lugares que influyeron en su trabajo artístico.

El diseño inicial del mapa consistió en una ilustración sencilla, sin embargo, no lograba transmitir con claridad la magnitud ni la riqueza de las experiencias del artista.



Fotos #88 y 89 Ilustraciones vectoriales. Fuente: Elaboración propia

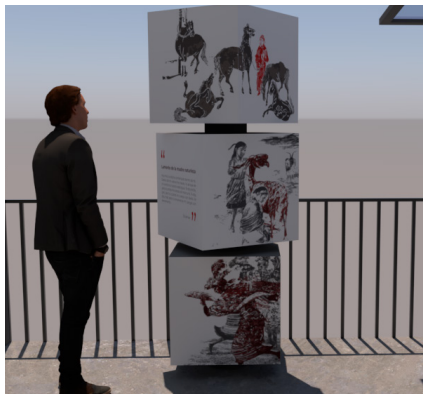


Foto #90 Tótems con ilustraciones, diseño final. Fuente: Elaboración propia



Foto #91 pared del jardín, diseño final. Fuente: Elaboración propia

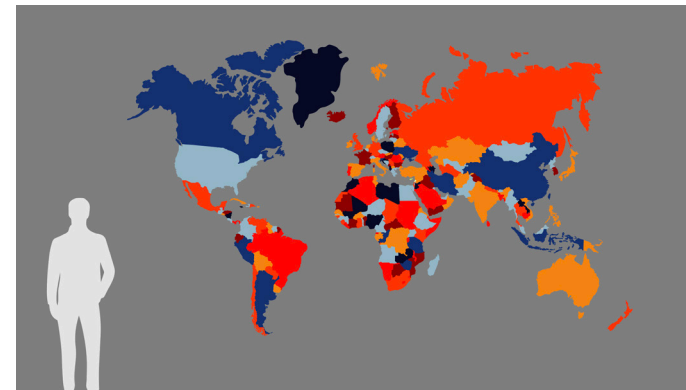


Foto #92 Ilustración del mapa. Fuente: Elaboración propia

13 de setiembre 2023

En el segundo acercamiento se incorporó iluminación LED detrás del mapa, lo que no solo mejora su visibilidad, sino que también atrae la atención de los visitantes y resalta la importancia de la sala “Eterno Viajero” como un espacio clave para explorar los viajes de Julio Escámez.

Los países que el artista visitó se distinguen del resto al estar representados en colores más fuertes y saturados, y se crea un contraste visual que facilita su identificación. Además, se añadieron fotografías e información contextual en torno al mapa, enriqueciendo la narrativa y la experiencia del visitante.

La integración de estos elementos visuales cohesionados permite ofrecer una experiencia más inmersiva y completa, brindando un contexto claro y atractivo sobre los viajes que influyeron en la vida y obra de Escámez.



Foto #93 Mapa. Fuente: Elaboración propia

Proceso de pantallas interactivas

25 de agosto al 5 de octubre aproximadamente.

La incorporación de pantallas interactivas en el museo responde al objetivo de ofrecer elementos educativos, intuitivos, dinámicos y de interés para los visitantes. Estas pantallas no solo proporcionan datos relevantes sobre Julio Escámez y su obra, sino que también permiten agregar información en caso de ser necesario, adaptándose a futuras necesidades curatoriales.

La Casa-Museo cuenta con dos pantallas interactivas:

1-Pantalla en la sala “Eterno Viajero”

Una pantalla de 26 pulgadas está ubicada estratégicamente en la entrada de la sala “Eterno Viajero”. Esta herramienta interactiva permite a los visitantes sumergirse en las experiencias de viaje del artista de forma visual y participativa. Las fotografías se organizan temáticamente por países, facilitando una comprensión clara de la diversidad cultural que Escámez capturó en sus recorridos.

Además de las imágenes, la pantalla incluye curiosidades y fechas relevantes de cada viaje, donde se proporciona un contexto histórico y cultural que enriquece la experiencia del visitante. La posibilidad de interactuar directamente con la pantalla, desplazando información y explorando a su propio ritmo, fomenta una participación activa y personalizada. Esto no solo crea una conexión más profunda con la historia de Escámez, sino que también permite que cada visitante enfoque su atención en los aspectos que más les interesen.



Fotos #94 Pantalla interactiva 1. Fuente: Elaboración propia

2-Pantalla en la biblioteca “Imaginación Despierta”

En la biblioteca se encuentra una segunda pantalla interactiva, de formato vertical y 43 pulgadas. Este diseño es ideal para presentar una línea de tiempo descendente que detalle los hitos más significativos de la vida y obra del artista. La disposición cronológica permite a los visitantes explorar de manera organizada y clara los eventos que marcaron su trayectoria.

En el futuro, se integrarán videos, juegos y sonidos, donde se presente una dimensión multimedia que hará la experiencia aún más envolvente y atractiva, especialmente para los



visitantes más jóvenes o aquellos que prefieren un enfoque más audiovisual e interactivo.

Foto #95 Render de pantalla interactiva 2. Fuente: Elaboración propia



Foto #96 Línea del tiempo de pantalla interactiva 2. Fuente: Elaboración propia

Proceso de juegos

10 de agosto 2023 - CombinArte.

Con el objetivo de comunicar la vida y obra de Julio Escámez de una manera divertida y pedagógica, se diseñaron varios juegos interactivos dentro del museo. Uno de estos juegos, titulado CombinArte, está ubicado en la sala “Eterno Viajero”, específicamente en una de sus paredes.

CombinArte se inspira en el concepto del “cadáver exquisito”, y busca involucrar activamente a los visitantes en un proceso creativo. Los participantes pueden girar tablas que contienen fragmentos de retratos realizados por Escámez, mezclando las facciones de los personajes para crear combinaciones únicas y personalizadas. Este diseño ofrece a los visitantes la oportunidad de convertirse en co-creadores dentro del entorno del museo, fomentando su conexión con la obra del artista.

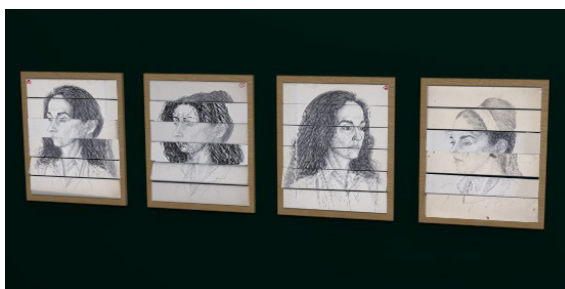


Foto #97 Primer render de CombinArte. Fuente: Elaboración propia



Foto #98 Render final de CombinArte. Fuente: Elaboración propia

El juego mantiene un vínculo directo con el espíritu artístico de Julio Escámez, ya que utiliza como base impresiones de los retratos originales del artista. Esto permite que los participantes experimenten con su estilo distintivo y expresivo, al tiempo que preserva la esencia de su legado creativo.

CombinArte se integra de manera natural con la colección del museo, ofreciendo una experiencia interactiva y enriquecedora que conecta la creatividad del visitante con el talento de Escámez. Este enfoque no solo promueve la participación activa, sino que también refuerza la misión educativa del museo, lo que permite que el arte sea accesible y significativo para todos los públicos.

15 de agosto 2023 - Bocetos secretos.

Las libretas que conforman el juego titulado “Bocetos Secretos” están ubicadas en la sala “Eterno Viajero” y ofrecen a los visitantes una experiencia única para sumergirse en el proceso creativo de Julio Escámez. Este juego interactivo permite explorar cuatro libretas temáticas dedicadas a América, que recopilan bocetos y dibujos del artista.

A través de estas libretas, los visitantes obtienen una comprensión más profunda de cómo Escámez desarrolló sus ideas y capturó la riqueza cultural de América Latina. Los bocetos incluyen representaciones detalladas de la cosmovisión mesoamericana, paisajes, fauna, flora y retratos de aborígenes, donde se proporciona una ventana al enfoque artístico y cultural del creador.



Fotos #99 y 100 Ilustraciones y render de Bocetos secretos. Fuente: Elaboración propia

La disposición de las libretas en las paredes permite que los visitantes las abran y “ojeen” a su propio ritmo, y se cree una experiencia íntima y auténtica. Este diseño invita a la curiosidad y fomenta una exploración individual, conectando de manera personal al público con el proceso creativo del artista, más allá de las obras terminadas exhibidas en el museo.

Además, las libretas contienen pensamientos y anotaciones de Julio Escámez, lo que añade un componente narrativo que enriquece la comprensión del contexto y significado detrás de las imágenes. Esta combinación de elementos visuales y textuales transforma la experiencia en una exploración integral, destacando tanto la profundidad como la diversidad del legado del artista.

29 de agosto - Travesía Asiática.

Ubicado en la sala “Eterno Viajero”, este juego interactivo invita a los visitantes a girar cajitas especiales para explorar los objetos en su interior desde diferentes ángulos. Cada cajita contiene elementos auténticos de colección que Julio Escámez trajo consigo durante sus viajes a países asiáticos, como Japón, ofreciendo una conexión directa con las experiencias personales del artista.



Foto #101 Primer render de cajas de Travesía Asiática.
Fuente: Elaboración propia

Junto a cada cajita se encuentra una ficha informativa que proporciona detalles sobre el origen, la historia y otros aspectos relevantes de los objetos. Esta información enriquece la experiencia educativa, y permite a los visitantes comprender mejor el significado cultural y artístico de cada elemento.

La inclusión de estos objetos auténticos no solo destaca la riqueza cultural que Escámez descubrió en sus viajes, sino que también brinda una ventana única a su vida personal y a las experiencias que moldearon su obra. Esta interacción ayuda a los visitantes a profundizar en la influencia que los viajes a Asia tuvieron en su proceso creativo y en su producción artística, y promueve una conexión más cercana y significativa con el legado del artista.

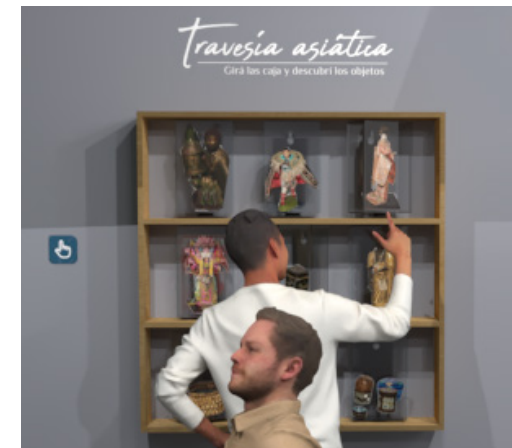


Foto #102 Render final de Travesía Asiática.
Fuente: Elaboración propia

3 de setiembre 2023 - Trazos de la memoria.

Este juego, ubicado en la sala “Eterno Viajero”, está diseñado para estimular la memoria visual de los visitantes, desafiándolos a recordar la ubicación de tarjetas y encontrar sus parejas correspondientes. Utiliza dibujos y bocetos originales de Julio Escámez como elementos visuales en las tarjetas, lo que no solo enriquece la experiencia lúdica, sino que también permite explorar la obra del artista de manera interactiva y dinámica.

A medida que los visitantes participan en el juego, pueden apreciar la diversidad de estilos y temas que caracterizan el trabajo de Escámez. La simplicidad de la dinámica hace que sea accesible para personas de todas las edades y niveles de habilidad, fomentando la participación inclusiva.

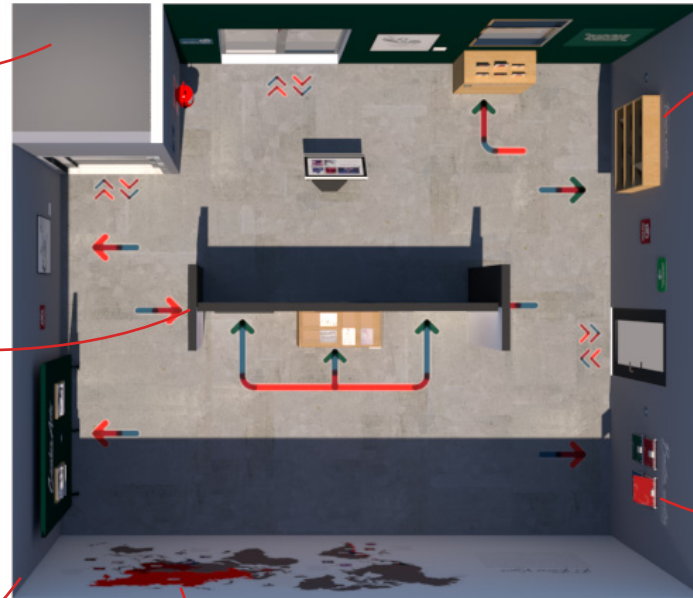
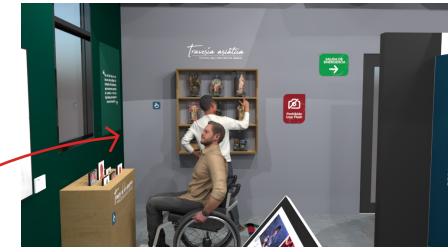


Foto #103 Trajetas de Trazos de la memoria.
Fuente: Elaboración propia

Además de su componente de entretenimiento, el juego requiere atención, concentración y habilidades cognitivas, lo que se traduce como una actividad mentalmente estimulante, que conecta a los visitantes con el legado artístico de Julio Escámez de una manera memorable y educativa.



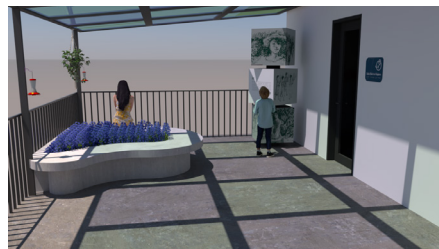
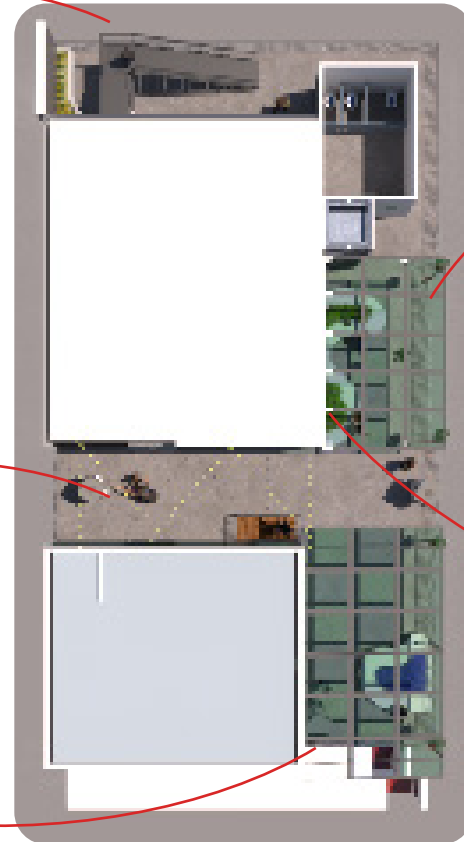
Foto #104 Render de Trazos de la memoria.
Fuente: Elaboración propia



Recorrido espacial. Eterno Viajero

El objetivo principal de la disposición del espacio físico de las salas es que el usuario construya, de manera paulatina, la narrativa que deseamos comunicarle en su mente a través del recorrido, además de tener la ayuda de diversos estímulos y la disposición de las obras. De esta manera, el usuario posee un rol activo en el espacio. Se plantea una experiencia educativa, por esto se colocan elementos que narren esta historia de manera más interactiva, y que permitan al usuario retener esta información. A su vez, las variaciones de color en el espacio desean reflejar las distintas culturas por las que el artista se vió influenciado.

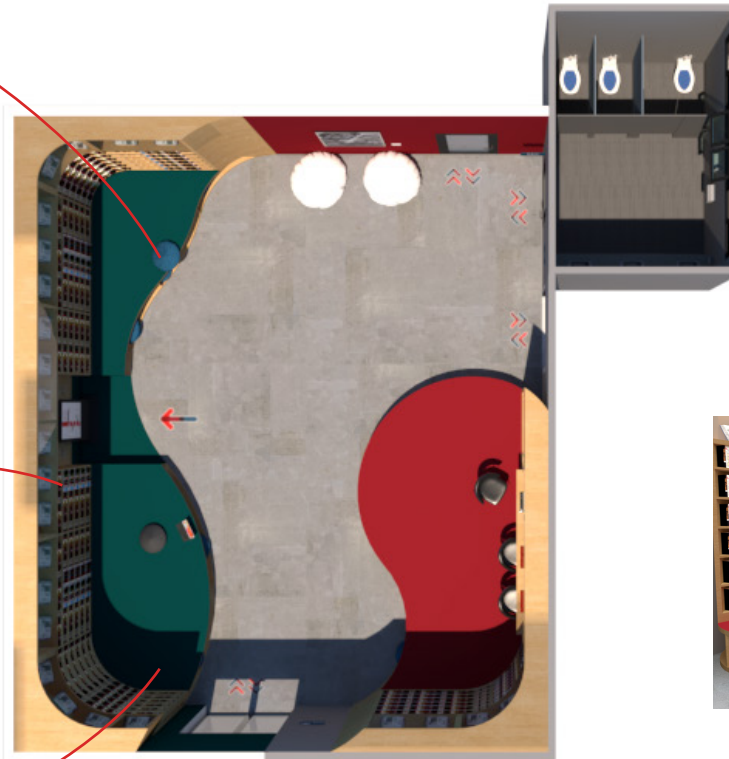
Fotos #106, 107, 108, 109, 110, 111 y 112. Renders Eterno Viajero. Fuente: Elaboración propia



Recorrido espacial. Jardín Tierra Mapuche.

Este es el espacio de transición en el cual se busca que las personas se relajen, disfruten de la naturaleza, y logren una experiencia escapista. Es por esta razón que se diseña una zona con amplio espacio para recorrer y disfrutar. También posee zonas de descanso y, evidentemente, áreas verdes, con el objetivo de transmitir tranquilidad. Se utilizan los colores verde y azul en un techo de policarbonato para que cuando el sol irradie a través de este, los colores se reflejen sobre el suelo y los espacios.

Fotos #113, 114, 115, 116, 117 y 118. Renders Eterno Viajero. Fuente: Elaboración propia



Recorrido espacial. Biblioteca Imaginación despierta

Este es un espacio para la lectura e investigación. Se busca poner al alcance de los usuarios la colección de libros de manera virtual, ya que, por temas de conservación, la bibliografía original estará resguardada. Se plantea una experiencia escapista y educativa en esta sala, por lo cual se pone a disposición espacios para almacenar material bibliográfico en forma física y electrónica, al igual que espacios para descansar, leer y observar algunas de las obras del artista. Se incorpora en el diseño de la sala el color rojo para representar la pasión de Escámez por su arte, el verde por amor a la naturaleza y distintos tonos de gris como descanso visual.

Fotos #119, 120, 121, 122, 123 y 124. Renders Eterno Viajero. Fuente: Elaboración propia

Proceso de selección de obras por sala

Para la selección de las obras, se realizó una búsqueda dentro de distintos registros donde encontramos bocetos, grabados, pinturas y fotografías.

Sala 1: El Eterno Viajero

Objetivo: En esta sala buscamos mostrar el “lado viajero”, sensible y curioso del artista frente a otros países y culturas. Buscamos destacar cómo sus viajes influyeron en sus obras. Se seleccionaron bocetos y pinturas que reflejaran todos esos viajes, así como las diversas culturas y personas que conoció durante este tiempo, pero que también transmitieran esa conexión humana que obtuvo a través de estos recorridos.



1. BO (488)



2. Hsueh Tao. Poetisa, Dinastía Tang



3. BO (487)



4. BO (492)

Fotos #125, 126, 127 y 128. Obras Eterno Viajero.

Sala 2: Jardín Tierra Mapuche

Objetivo: Este espacio, al ser abierto, es ideal para mostrar obras del artista relacionadas a un entorno de naturaleza y ambiente. Se seleccionaron obras relacionadas con el pueblo Mapuche, las cuales poseen una gran carga simbólica, donde se muestra su cosmovisión, su conexión con la tierra, su identidad y cultura.



Foto #129. Renders mural Jardín. Fuente: Elaboración propia

Sala 3: Biblioteca Imaginación Despierta.

Objetivo: Este espacio, al ser un lugar destinado al estudio, la introspección y el descubrimiento, permite que las personas se detengan a reflexionar sobre las obras que se encuentran en el lugar y conozcan al artista a través de los libros que poseía.

Se seleccionaron dos piezas contrastantes de manera premeditada, una inspirada completamente en la naturaleza, la cual cumple el papel de “ventana” hacia el jardín (foto #130). Y la otra obra, con una atmósfera más caótica, pero que invita a pensar (foto #131). Ambas piezas, a pesar de sus diferencias contextuales, cumplen un rol complementario, pues una acompaña al pensamiento mientras que la otra lo sacude.



Foto #130. Renders Biblioteca. Fuente: Elaboración propia



Foto #131. Renders Biblioteca. Fuente: Elaboración propia

Sala 4: Galería Julio Escámez

Objetivo: Con el fin de generar un cierre del recorrido, se tomó la decisión de que en este espacio se exhiban las obras encontradas durante el inventario inicial que realizaron principalmente en el taller.

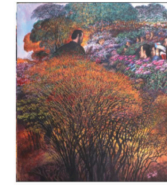
Son obras de gran formato y con una amplia carga simbólica. Estas obras prácticamente se apropian de espacio de manera natural, no se encuentran forzadas a encajar, lo que las hace protagonistas.



Foto #132. Renders Galería. Fuente: Elaboración propia



1. Tarde de domingo (OT-10)



2. Gente entre la floresta (OT-11)



3. Vendaval de la historia (OT-59)



4. Apocalipsis



4. América trágica (OT-57)



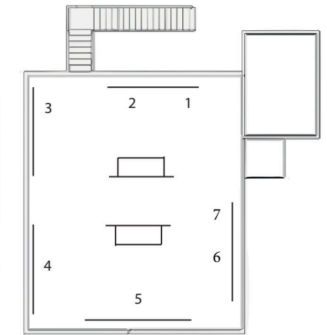
5. Caballero del oro



6. Visita de la vieja dama (OT-58)



7. Gentes - desnudos, poder, carnaval, pobreza



Fotos #133, 134, 135, 136 y 137. Obras Galería.

Proceso de aplicaciones y promocionales

Se crearon diversos materiales gráficos con el objetivo de consolidar la presencia de la Casa - Museo y facilitar su reconocimiento en distintos contextos.

Inicialmente, se diseñaron tarjetas de presentación, entradas y gafetes, con un estilo minimalista, donde se continuaba con los colores estipulados para la marca.



Foto #138. Primeros mockups. Fuente: Elaboración propia



Fotos #139 y 140. Primeros mockups. Fuente: Elaboración propia

Estos elementos debían cumplir una doble función: ser elementos de identidad de la institución pero también ofrecer una oportunidad para la difusión del legado del artista.

Es por esta última razón, que decidimos hacer ciertas modificaciones con respecto a estas aplicaciones, pues consideramos importante incluir en ellas sus obras como un recurso visual principal.



Fotos #141, 142 y 143. Mockups. Fuente: Elaboración propia

Además, se tomó la decisión de incluir otros artículos como cuadernos, bolsos y tazas, los cuales pueden ser adquiridos por los visitantes del museo. Además de ser recuerdos, ayudan a generar una conexión más cercana con el artista y con su obra.



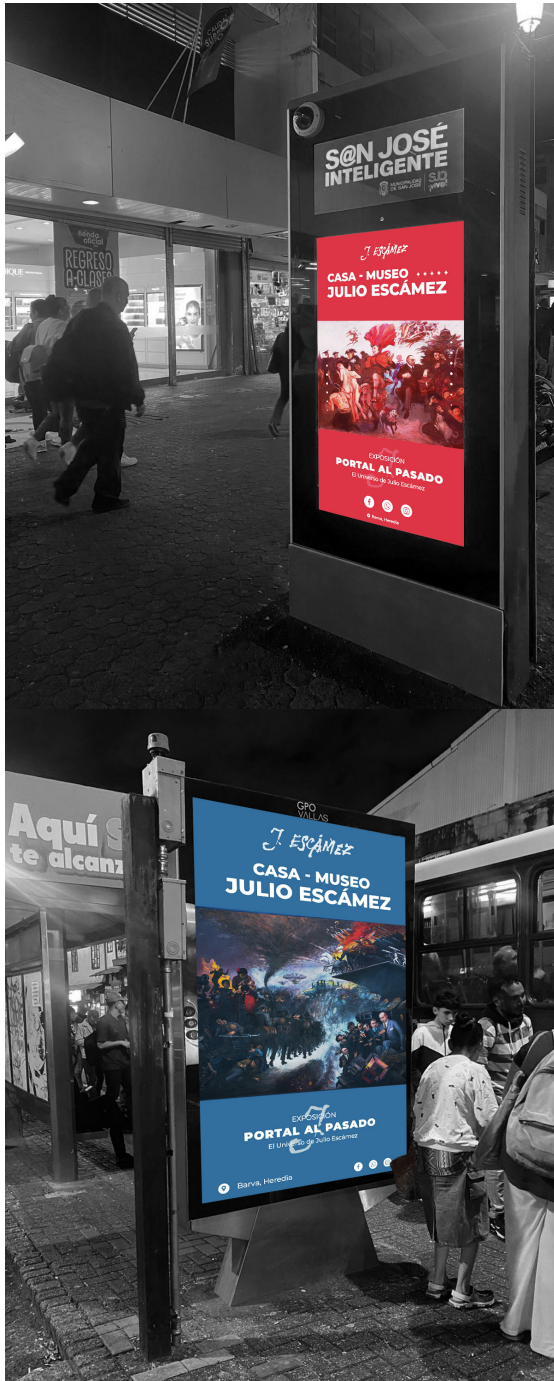
Foto #144. Mockup. Fuente: Elaboración propia

También se detectó la necesidad de crear en el ámbito publicitario vallas, lonas y banderines. Su propósito es que se coloquen en lugares estratégicos, como por ejemplo en el centro de San José por su alto tránsito, en el parque de Barva de Heredia por la cercanía al espacio físico original, y en la propia Casa Museo. El objetivo principal es dar visibilidad en espacios estratégicos, para poder alcanzar a diversos públicos e invitarlos a conocer y visitar este espacio.

Siempre se priorizó un diseño limpio, acorde con la identidad visual, legible, respetando la paleta de colores, con cohesión visual entre todos los elementos y el uso de las obras del artista como eje central.



Foto #145. Mockup. Fuente: Elaboración propia



Fotos #146, 147 y 148. Mockups. Fuente: Elaboración propia

Bibliografía y referencias

Antil Leviqueo, L., & Pukol Antil, M. C. (2009). Importancia de la tierra para los mapuche [Video]. Memorias del Siglo XX. <https://www.memoriasdelsigloxx.cl/601/w3-article-3658.html>

Hughes, A. E. (2007). Guía práctica de grafología. Herder Editorial.

Jaramillo, O., & Marín-Agudelo, S.-A. (2014). Patrimonio bibliográfico en la biblioteca pública: memorias locales e identidades nacionales. Profesional De La información, 23(4), 425–432. <https://doi.org/10.3145/epi.2014.jul.11>

Morales J. (2015). Interpretación del patrimonio y Museografía. Un romance posible. Museos. es: Revista de la subdirección General de Museos Estatales,(11), 9-24.

Museo Nacional de Costa Rica. (n.d.). Cuartel Bellavista o Buenavista. Museo Nacional de Costa Rica. Recuperado el [26 de febrero de 2024], de [<https://www.museocostarica.go.cr/museo/historia-cuartel/cuartel-bellavista-o-buenavista/>]

Umaña Barquero, L. (2024, enero 12). ¿Combinar mayúsculas y minúsculas puede revelar algo no muy positivo, según la grafología? Caracol. <https://caracol.com.co/2024/01/12/combinar-mayusculas-y-minusculas-puede-revelar-algo-no-muy-positivo-segun-la-grafologia/>

Xandró, M. (1986). Grafología superior. Editorial Paidós.

J. ESCÁMEZ
Casa Museo