

Informe final

Casa Museo Julio Escámez

María Fernanda Araya Aguilar
Hillary Sibaja Rojas
Arlyn Solís Gutiérrez

2023-2025

Universidad Nacional
Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística
Escuela de Arte y Comunicación Visual
Portal al pasado: El universo creativo de Julio Escámez
Trabajo Final de Graduación
Modalidad Proyecto
Para optar por el grado de Licenciatura en Arte y
Comunicación Visual
Énfasis: Diseño gráfico y Diseño ambiental
María Fernanda Araya Aguilar
N° de Carnet: 182687
Hillary Sibaja Rojas
N° Carnet: 173978
Arlyn María Solís Gutiérrez
N° Carnet: 182361
Tutora: Marta Cardoso Ferrer
Asesor 1: Wilfredo Bustamante Rodríguez
Asesor 2: Yamil Hasbun Chavarría
Asesor 3: Robert Rodríguez Delgado
Año 2023-2025

Agradecimientos

Quisiera aprovechar esta oportunidad para agradecer a mis compañeras de proyecto, que se llegaron a convertir en grandes amigas. No es un secreto que este tipo de trabajos pueden llegar a ser agotadores física y mentalmente, pero haber compartido este proceso con ustedes hizo que el trayecto fuera divertido y ameno. A todos aquellos compañeros y amigos de carrera que me brindaron palabras de aliento y estuvieron conmigo en el camino durante los últimos seis años; le extiendo mi gratitud.

Por último y no menos importante, agradezco a mi familia por darme la oportunidad de realizar y estudiar aquello que más disfruto en la vida: diseñar y crear. A mi madre, padre, hermano y hermana, son ustedes quiénes me dieron las alas para poder seguir mis sueños y los que me inspiran cada día a seguir buscando la mejor versión de mí misma, por haber estado en los mejores y peores momentos de este proceso les doy las gracias infinitas, ya que, estoy segura que sin ustedes no habría llegado hasta este punto en mi vida y carrera, es un honor poder compartir esto que llamamos vida con ustedes.

- Arlyn Solis Gutierrez

A mis padres, por su amor incondicional y su apoyo a lo largo de mi vida. A mis compañeras de investigación, Arlyn y Fer, por su ayuda, compañía y amistad durante este proceso. Gracias a ustedes, los desafíos fueron más llevaderos. También agradezco a nuestros profesores de carrera, especialmente a los que nos guiaron como tutores de proyecto, por su guía experta, sus valiosas sugerencias y su constante apoyo. También, agradezco a la Universidad Nacional por haberme permitido estudiar. Finalmente, me agradezco a mí misma, por permitirme concluir con mis estudios, probarme y retarme con cada trabajo y dar lo mejor de mí en mi carrera.

- Hillary Sibaja Rojas

Al concluir esta etapa tan importante solo me queda agradecer a todos aquellos que me acompañaron durante todo este tiempo. A la Universidad Nacional, por permitirme ser profesional en lo que me apasiona, a mis tutores y profesores por su guía y apoyo durante todo este proceso. A mis compañeras de tesis que hicieron de esta experiencia algo maravilloso y se convirtieron en grandes amigas con las que compartí grandes momentos y con las que espero vivir muchas nuevas experiencias.

Por último, quiero agradecer a mis padres y familia, que siempre han estado para mí incondicionalmente y me han dado su apoyo, sin ustedes no sería la persona que soy hoy. Este nuevo logro es en gran parte gracias a ustedes. Muchas gracias a todos aquellos seres queridos que han estado presente en mi vida.

- María Fernanda Araya Aguilar

Este informe propone la creación de un espacio museográfico que recupere el legado personal y artístico de Julio Escámez, un destacado artista chileno que residió en Costa Rica y donó parte significativa de su obra y propiedad a la Universidad Nacional (UNA).

El proyecto busca replantear el entorno creativo de Escámez, entendiéndose como su bien inmueble y lo que albergaba, mediante estrategias interdisciplinarias de diseño gráfico y ambiental. Se considera de gran importancia esta recuperación mobiliaria por el valor testimonial de la infraestructura y la voluntad del artista de hacer su legado accesible al público general.

El proyecto se enfoca en repensar y rediseñar el entorno creativo de Escámez, para recuperar y poner en valor su legado mediante herramientas de museografía interactiva. Se plantea la necesidad de rehabilitar la casa taller; la cual se encuentra en mal estado, lo cual detallaremos posteriormente. Otro objetivo es diseñar una experiencia enriquecedora para los visitantes que tengan acceso al espacio y a la información que contenga, la cual será tratada bajo elementos de diseño gráfico y ambiental, para transmitir de manera simbólica la representación del artista y el valor de su obra como aporte valioso al arte latinoamericano.

En conclusión, el informe plantea la creación de un museo en la casa taller de Julio Escámez, donde se utilicen estrategias interdisciplinarias de diseño para poner en valor su legado y fomentar la interacción y el aprendizaje del público.

1.

1. Introducción

- 1.1. Tema y justificación
- 1.2. Problema
- 1.3. Justificación del problema
- 1.4. Estado de la cuestión
- 1.5. Objetivos
- 1.6. Ejes temáticos del marco teórico conceptual
- 1.7. Principios metodológicos
- 1.8. Plan de actividades
- 1.9. Cronograma

5.

5. Diseño

- 5.1. Referentes gráficos
- 5.2. Referentes ambientales
- 5.3. Moodboard
- 5.4. Creación del manual de estilo
- 5.5. Señalética
- 5.6. Estilo vectorial
- 5.7. Diseño interactivo
- 5.8. Resultado
- 5.9. Aplicaciones
- 5.10. Salas
- 5.11. Modificaciones estructurales

2.

2. Contexto físico y condicionantes

- 2.1. Contexto del espacio
- 2.2. Análisis topológico
- 2.3. Condicionantes de diseño
- 2.4. Clima del lugar

6.

6. Conclusiones

- 6.1. Presupuestos
- 6.2. Conclusiones y recomendaciones

3.

3. Conceptualización

- 3.1. Árbol de concepto
- 3.2. Cuartilla de diseño
- 3.3. Maqueta conceptual
- 3.4. Bocetos iniciales
- 3.5. Mapa de empatía
- 3.6. Encuesta a realizar
- 3.7. Resultado
- 3.8. Entrevistas
- 3.9. Narrativa

7.

7. Anexos

- 7.1. Anexos
- 7.2. Bibliografía

4.

4. Planificación estratégica

- 4.1. Customer Journey Map
- 4.2. Programa de Necesidades
- 4.3. Equipamiento
- 4.4. FODA
- 4.5. CAME

1. *Introducción*

- 1.1. Tema y justificación
- 1.2. Problema
- 1.3. Justificación del problema
- 1.4. Estado de la cuestión
- 1.5. Objetivos
- 1.6. Ejes temáticos del marco teórico conceptual
- 1.7. Principios metodológicos
- 1.8. Plan de actividades
- 1.9. Cronograma

1.1.Tema

Propuesta de un espacio museográfico que recupere elementos del legado personal y artístico de Julio Escámez, mediante estrategias interdisciplinarias de diseño gráfico y diseño ambiental.

1.1. Justificación del tema

Julio Escámez Carrasco (1925-2015) fue un artista, grabador y muralista chileno que se vio obligado a trasladarse a Costa Rica en 1973 tras el exilio al que se vio sometido debido el golpe militar de ese año en Chile. 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 donó una parte significativa de su obra. Esta incluye dos inmuebles: su taller y su casa, esta última se encuentra declarada como inhabitable, estado que detallaremos adelante.

Actualmente, estos insumos son catalogados como bienes muebles y artísticos, y se encuentran ubicados en un espacio de acopio de la UNA, resguardados como colección. Es por ello que se plantea la necesidad institucional de poner en valor y uso este patrimonio. Este proyecto dedicará su atención a proponer la conceptualización de espacios seleccionados dentro de la casa, que permitan exponer al público parte de la colección de los bienes.

Se selecciona este espacio inmueble por diversos motivos; en primer lugar, la UNA tiene el interés de rehabilitar el espacio de acuerdo a las rectificaciones citadas anteriormente. También, de acuerdo con las convicciones que mantuvo Escámez sobre el arte al alcance de todos, preservar su legado puede incidir positivamente en la comunidad, la cual está en Barva de Heredia en una zona vulnerable socialmente.

Por último, al ser un espacio físico que conserva el legado de la memoria del artista, guarda recuerdos tanto propios como de vecinos, estudiantes y colegas del mundo del arte, los cuales participaron de muchas formas en los procesos creativos que el artista desarrolló en este lugar.

Por la necesidad de converger información documental de carácter histórico, biográfico y el diseño de experiencias de un espacio creativo, este proyecto plantea abordar el diseño desde un enfoque multidisciplinar en el que se utilicen como herramientas las directrices del diseño del espacio y el diseño gráfico, en relación con otras estrategias de comunicación visual que potencian la interactividad.

Debido a las características de ambas ramas, se considera que es una manera efectiva de resolver el espacio, ya que el diseño ambiental cuenta con la facilidad de comunicar mensajes a través de espacios diseñados con énfasis semiótico. Además, al diseñar se consideran las necesidades específicas tanto del objeto de estudio como de aquellos que van a hacer uso de este, características que no suelen estar presentes en otras áreas de conocimiento. También, con el diseño gráfico se puede generar un mayor reconocimiento, posicionamiento y permanencia del artista, pues se pueden sintetizar estos valores intangibles generando un concepto gráfico, una identidad visual y una estrategia para poder llegar a las personas y que estas se acerquen a visitar el lugar.

Convergen ambas disciplinas para la conceptualización y ejecución técnica proyectada en la interactividad que se busca en el proyecto. En cuanto a la interactividad llevada a la museografía, el arqueólogo y profesor Santacana (2010) explica que es una disciplina que busca orientar o establecer descodificadores de los conceptos u objetos expuestos en un museo, de manera que los receptores puedan controlar los mensajes que consumen dentro de las posibilidades que les brinda el emisor.

1.2.Problema

¿Cómo recrear el entorno creativo de Julio Escámez en el emplazamiento correspondiente a su Casa Taller de acuerdo a las herramientas de uso adaptativo de espacios e insumos de la colección de bienes donados a la Universidad Nacional, mediante una estrategia conceptual de museografía interactiva que permita poner en valor el patrimonio tangible e intangible legado por el artista?

1.3.Justificación del problema

Existe un valor testimonial en esta infraestructura, ya que alberga recuerdos ligados a la vida del artista. Su condición actual presenta deterioros, los cuales son necesarios de atender para su conservación y difusión. Tal como se mostró en el informe final de “Proyecto colección Julio Escámez” (2018) de la Licda. Alicia Zamora Murillo, la UNA tuvo el interés de registrar, conservar y trasladar algunas de las obras del artista, por lo que contactó a Conarte para llevar a cabo este proceso. En el informe se detalló el estado en que se encontró tanto la casa como el estudio a inicios del proyecto:

En ambos espacios se podían observar importantes niveles de deterioro; no obstante, el espacio más crítico es la Casa Julio Escámez. Parte de este deterioro, probablemente existía desde que era habitado por el artista y se agravó a dos años de su fallecimiento. A ello se suma: la mala calidad

de materiales empleados en la construcción y las deficiencias constructivas, la suciedad acumulada por años, la presencia de plagas de insectos y gatos (orina y excrementos), el crecimiento de la caña de bambú en áreas verdes, así como el incremento de las lluvias; entre otros.

La conservación estructural de la casa no permite una reconstrucción, por lo que la alternativa de recuperación implica un enfoque de reuso adaptativo del espacio. Este proyecto plantea el reto de proponer el diseño conceptual para su uso en calidad de Casa Museo del artista. En el documento de donación, el artista expresó: “... Es mi voluntad como artista plástico poner en uso público mi legado, para lo cual haré entrega a la Universidad Nacional de Costa Rica, una serie de bienes muebles e inmuebles que constituyen parte importante de mi patrimonio”. (Escámez, 2015, párrafo 1).

Resulta de interés personal el plantear este proyecto por tratarse de una oportunidad para rediseñar y rehabilitar este espacio, trabajando en armonía con la identidad y el estilo del artista. Se contempla que la propuesta cumpla con el objetivo de reactivar el espacio, incluyendo elementos que permitan la interacción entre los receptores de la Casa-Museo. Se fusiona el arte, el diseño y la arquitectura, creando una experiencia enriquecedora tanto para nosotras como diseñadoras, como para quienes interactúen con el espacio a futuro.

Por lo tanto, a nivel del diseño gráfico, se busca comunicar y tener una cohesión visual en el proyecto, que genere una

experiencia que permita articular documentación personal, entorno creativo y testimonios de sus viajes por el mundo. Se combina la estética y se genera una narrativa que contemple las memorias históricas y el legado del artista. La identidad visual, como aporte desde el diseño gráfico, pretende generar una imagen reconocible que comunique aspectos conceptuales sobre quien fue el artista a través de la generación de un logotipo, una paleta de colores, tipografías y un estilo visual que plasme la esencia del inmueble y de Escámez. Una identidad visual permitirá transmitir los valores intangibles que se encuentran relacionados tanto con su vida como su obra. Desde la perspectiva ambiental, se busca crear un espacio que responda a las necesidades de su entorno, con el objetivo de estimular la visita del público y el reconocimiento del valor de la figura de Escámez.

Con el uso de las herramientas de ambos énfasis, se implementarán estrategias museográficas, específicamente en la museografía interactiva. En el pasado, los museos de arte poseían un enfoque tradicional en el que se colocaban las obras para ser exhibidas y observadas por el usuario, dejando a este con una interacción limitada al no contar con mayor contexto. Es por ello que se propone implementar un enfoque museográfico moderno, además de hacer uso de herramientas tecnológicas que ayuden a reforzar el mensaje a transmitir (Manual de museografía interactiva, 2010):

Algunas de las razones para esta ausencia de la museografía audiovisual, escenográfica, o interactiva en los museos de arte son, en primer lugar, la idea de que el arte se explica por sí solo, de que el arte, al ser una forma de expresión, ya “nos habla”, nos comunica sensaciones y sentimientos.

Sin embargo, el problema viene cuando realmente no nos dice nada, como pasa con algunos tipos de manifestaciones artísticas o cuando alguien es ajeno al lenguaje del arte. En ese momento el arte no se explica por sí mismo y la museografía a través de la interactividad puede contribuir en gran manera a que el arte hable claramente (Santacana y Martín, 2010, pág. 559).

Bajo este enunciado, se busca poner en práctica herramientas que la contemporaneidad ha facilitado, para obtener un producto final en el cual el usuario pueda no solo contemplar el trabajo del artista, sino también, interactuar, aprender y socializar en torno a este. Al fusionar las herramientas tecnológicas interactivas con las obras e información presente en la Casa - Museo del artista, se espera que surja interés del espectador, y que, con esto, haya mayor visibilización tanto de sus obras como de su trayectoria.

A su vez, al rescatar este inmueble en abandono, se pretende contribuir no sólo a la preservación del patrimonio cultural y al legado del artista, sino también se contempla un impacto positivo en la comunidad de San Pedro de Barva en Heredia. Gracias a esto se fortalecería su propio sentido de responsabilidad hacia la cultura y las artes. El enfoque del proyecto Casa - Museo Julio Escámez, como parte de la proyección social de la Universidad Nacional, plantea tener un impacto comunitario positivo donde se encuentran emplazados los inmuebles, se toma como precedente el propio efecto del artista como vecino reconocido y admirado por la comunidad.

1.4.Estado de la cuestión (Antecedentes)

1.4.1.Arq. Guzmán. A. (2019). Casa Taller Alfredo Zalce. Restauración y nuevo uso (Tesina para obtener el grado de especialista en restauración de sitios y monumentos). Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México.

Esta es una tesina desarrollada en México, y expone el proceso de restauración y nuevo uso de la Casa - Taller del muralista Alfredo Zalce. El inmueble pertenece al Estado de Michoacán, y se pretendía, en ese momento, su restauración y apertura abierto a todo el público. Para el 2019, año en que se ejecuta el proyecto, la casa presenta deterioros notorios evidentes, y es necesaria una intervención para restaurar este espacio considerado de interés cultural. Su objetivo es rescatar el lugar mientras prevalece y comunica abiertamente los valores de la esencia del artista. La metodología empleada es cualitativa, porque recolecta información a través de investigación histórica, observación del inmueble, fichas de alteraciones, registros fotográficos, entre otros insumos, para obtener un diagnóstico del estado del inmueble. También se realizó un modelo tridimensional para un análisis del estado estructural del edificio. Se analizaron los materiales, el ambiente y paisaje, el estado del inmueble, las estrategias sugeridas y se propuso el levantamiento arquitectónico.

Resulta de interés este antecedente por lo estrechamente similar con el caso de Julio Escámez y su vivienda. Ambos casos pretenden recuperar un inmueble en condiciones deplorables y exponer novedades que resulten atractivas para el reacondicionamiento del espacio. Explora las condiciones del edificio y las toma en consideración, junto con concepciones que evocan al legado personal y artístico del muralista, para proponer una remodelación pertinente al contexto.

1.4.3.Niebla-Arévalo, E.R. & Sandoval-Pintado, N.K. (2015). Propuesta de rediseño de marca gráfica del Museo Municipal de Guayaquil.

En esta tesis se investiga la parte de valores intangibles que queremos abarcar en el proyecto. Explora las conexiones entre la memoria y la narrativa en el arte y el papel de lo intangible en este proceso. La metodología que utiliza la autora parte de los actos de morir, recordar, soñar y narrar, y cómo estos procesos se conectan por medio de fragmentos acumulados. Desarrolla términos como recordar, narrar, memoria y soñar, relacionándolos con los procesos de la creación artística. Existen varias muestras de exploraciones por lo intangible en espacios personales, como la casa; que es una estructura que resguarda recuerdos.

Se cuestiona sobre la fisicidad de una casa, y si logran transgredir de manera importante la mente, o si más bien son los habitantes los que impregnan estos lugares. Se plantea si se puede invocar recuerdos en lo abandonado, lo cual resulta preciso para este trabajo por la relación entre este postulado y la casa - taller de Julio Escámez. La autora también menciona que diseñó un espacio artístico tridimensional titulado "Distancias íntimas", un trabajo en conjunto con un diseñador gráfico, donde experimentaron diseñando e imprimiendo en 3D sus espacios de trabajo intervenidos. Es interesante y de utilidad la forma en que abordaron este replanteamiento de espacio.

Debido al estado actual en el que se encuentra el inmueble, podemos rescatar de las conclusiones a las que llega Owens, el cuestionamiento que se plantea de si realmente los objetos poseen un aura propia o si son las personas que hacen uso de los mismos los que les dan un significado

intangibles cada vez que hacen uso de los mismos. Esto es un planteamiento importante, ya que, la estructura principal de la casa-taller de Julio Escámez no puede ser salvada, lo cual implicó, un trabajo de proyección y reconstrucción de espacios que reflejaran al usuario lo que implicó estar dentro del mundo creativo del artista y su vida diaria.

Como se menciona en la tesis “Lejos de poseer recuerdos, como instantáneas alojadas en nuestro cerebro, lo que hacemos es reconstruir el pasado cada vez que retornamos a él. Acordarse de algo es un acto de narrativa...” (Ferryhough, 2013, como se citó en Owens, 2020). Por medio de los espacios diseñados, rescatando obras y objetos, se espera reflejar aquello que fue el mundo del artista.

1.4.3. Niebla-Arévalo, E.R. & Sandoval-Pintado, N.K. (2015). Propuesta de rediseño de marca gráfica del Museo Municipal de Guayaquil.

Esta investigación presenta una propuesta de rediseño de marca gráfica para el Museo Municipal de Guayaquil. Para esto se tomaron en cuenta aspectos relevantes como la situación en la que se encuentra la institución actualmente, y la forma en que percibe la comunidad el museo y la marca actual. Toda esta recolección de datos se realiza por medio de encuestas, además hacen un análisis de la marca y del perfil del consumidor. Esta tesis es de nuestro interés en cuanto a la recolección de datos y su diseño de investigación, el cual se dividió en dos fases: una parte exploratoria y otra de recolección de datos.

Este proyecto es relevante pues le brinda una solución gráfica al problema de comunicación visual que tiene este museo, de la misma forma busca fortalecer la relación entre éste y la comunidad. Además, se exteriorizó lo que es la creación de marca de una institución cultural sin fines de lucro y que alberga patrimonio cultural.

Es un antecedente de nuestro interés por las similitudes

que posee con nuestro proyecto, pues se busca crear una identidad visual de la Casa - Museo Julio Escámez y tener antecedentes como este van a ser de ayuda desde la parte de recolección de datos hasta la de conceptualización y diseño.

1.4.4. Palomino-Bartolo, K. (2022). Reuso adaptativo para el Museo Nuestro Maravatío.

Esta tesis es de nuestro interés pues busca resolver diversas problemáticas que presenta el Museo Nuestro Maravatío, en México. Destacan el mal estado en el que se encuentra su espacio físico, tanto a nivel externo como interno. Además, presenta una falta de espacio para exhibir las piezas y diversos problemas de funcionamiento, pues no es un espacio diseñado para albergar gran cantidad de material físico.

Lo que aquí se propuso fue hacer un reuso adaptativo en un nuevo inmueble donde se cuente con los espacios necesarios para las exhibiciones y para nuevas salas de exposición, en donde artistas y artesanos locales pudieran exponer sus obras. En compromiso con la recuperación de la imagen urbana de la zona sur de Maravatío, se creó el proyecto Canal San Miguel Curahuango, el cual apostó a la construcción de espacios de recreación y esparcimiento que doten a la comunidad de áreas para la formación educativa, artística y cultural, y la readaptación del espacio del museo.

Palomino define reuso adaptativo como “el proceso de reutilización de un edificio o espacio antiguo o en desuso, alterando su uso original y adaptándolo al contexto actual y las necesidades del área”. Es por esto que se considera relevante como antecedente pues se busca aplicar el reuso adaptativo en este proyecto sobre Julio Escámez y de esta forma lograr una conceptualización de ciertos espacios de la Casa - Taller.

1.4.1 Referentes

1.4.1.1. Casa-estudio Ricardo Bofill

Al visitar la cementera de San Just Desvern, el arquitecto español Ricardo Bofill Levi encontró un lugar construido a modo de collage por medio de diferentes tendencias estéticas. El lugar se encontraba abandonado, decidió remodelarlo y convertirlo en una casa-estudio. Esta fábrica crea un equilibrio donde se mantiene esa herencia de la fuerza creativa que moldeó la periferia moderna en las naciones occidentales con la sensibilidad de la sociedad y las culturas alejadas del centro a las necesidades cambiantes. “El proceso que emprendió Ricardo Bofill fue, principalmente, un replanteamiento teórico de la relación entre espacio y función. El uso puede, de hecho, adaptarse al espacio” (Bofill, s.f.).



Figura 1. “La Catedral” Casa-Estudio Ricardo Bofill Fuente: Elle Decor

En el área categorizada como “La Catedral” (ver Figura 1) se observa como permanecen los silos de la fábrica y diseña su estudio exhibiéndolos de manera escultórica. Hace uso de texturas de madera natural y coloca un mobiliario minimalista que logra complementar los arquitectura que esta fábrica ya posee. Este aprovechamiento de materiales resulta de interés pues, con este proyecto, se busca intervenir la casa-taller de Escámez pero de manera tal que mantenga su legado tangible

e intangible, donde se implementen los espacios como un recurso para transmitir a un público más amplio su historia y carrera.

1.4.1.2. TEOR/ética

Virginia Pérez Ratton (Costa Rica, 1950-2010) fue la fundadora de este espacio. Teorética es un proyecto sin fines de lucro dedicado al arte y la cultura. Al visitar el lugar se aprecia la distribución que le han dado al espacio. Destinan un lugar para la exposición, tienen salones multiusos para distintas actividades como charlas o talleres, y también, en una de las casas, cuentan con un espacio de biblioteca y zona de lectura (Ver Figuras 2 y 3).



Figura 2 y 3. “Biblioteca” TEOR/ética Fuente: Fotografía personal.

La biblioteca que posee el lugar originalmente, era una de las zonas verdes de la casa, sin embargo, crearon una estructura tipo mezzanine para sacar provecho del espacio, dejando en el primer piso el almacenamiento de la bibliografía y transformando el segundo nivel en una zona de lectura, donde las personas pueden apreciar a su vez de la arquitectura original, ya que quedan las paredes expuestas. Utilizan un techo en arco de bambú, lo que logra dar 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, sacando mejor provecho del espacio con el que contaban.

Es interesante como 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 en el lugar está el jardín (ver Figura 4), que se mezcla con el interior de la casa y es una extensión de la zona de café. 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.



Figura 4. "Jardín/ Deck" TEOR/ética. Fuente: Imagen personal.

Nos resulta de interés para este proyecto la manera en que Teorética planteó su transformación y optimizó el espacio que tenía disponible para readaptarlo a sus necesidades. Esta reestructuración es una inspiración directa para la Casa-Museo. La reconfiguración de áreas; como la biblioteca, logra maximizar su funcionalidad y logra un uso eficiente de este espacio disponible. Además, su capacidad para diseñar áreas multifuncionales, como lo son los salones multiusos y los lugares de exposición que combinan con zonas para lectura y café, ejemplifican una comprensión de como hacer que un espacio responda a múltiples propósitos. Es esta versatilidad de importancia para un proyecto cultural que busca ser dinámico y que pueda acoger una variedad de actividades y eventos.

1.4.1.3. Casa Museo Isla Negra

Esta casa frente al mar (ver Figura 5) posee una estrecha relación con el escritor Pablo Neruda, amigo cercano de Escámez, y se le bautizó como Isla Negra. Es una casa diseñada como un barco, posee techos bajos, pasillos estrechos y pisos de madera. En ella Neruda escribió gran parte de su obra, con el paso del tiempo, hizo cambios cambios en ella lo que provocó que en este espacio esté presente su esencia. También, dentro de la casa se encuentran múltiples objetos de diversas partes del mundo. Fue luego de su muerte que quedó en abandono, hasta que en 1986 la Fundación Neruda decidió rescatar este espacio, lo que permitió una apertura al público como una Casa-Museo. "La casa de Isla Negra es una especie de compendio visual y material del imaginario poético de Neruda" (Fundación Pablo Neruda, s.f.).

Este referente es vital para el proyecto pues posee ciertas similitudes notorias en cuanto a las características que posee la casa de Julio Escámez y su proceso de readaptación y nuevo enfoque del inmueble. Además, se observa cómo lograron zonificar el espacio de manera que sea posible exhibir gran

parte de la colección que el poeta poseía (ver Figura 6), lo que permite sumergir a los usuarios en el espacio, al conservar las texturas originales como el ladrillo, la piedra y la madera, con lo que se logra percibir la calidez del hogar y la presencia de quien una vez estuvo ahí. A pesar de poseer gran cantidad de objetos expuestos, se rescata cómo lograron crear armonía entre todos los elementos.



Figura 5. Casa-Museo Isla Negra. Fuente: GoChile
Figura 6. "Sala" Casa-museo Isla negra. Fuente: Viator

1.5. Objetivos de investigación:

1.5.1. Objetivo General

Diseñar la conceptualización de espacios museográficos para la Casa Taller Julio Escámez, que recreen el entorno creativo del artista, mediante el uso de herramientas del reuso adaptativo de espacios, la museografía interactiva y el diseño gráfico para poner en valor los bienes patrimoniales donados por el artista a la Universidad Nacional.

1.5.2. Objetivos Específicos

1.5.2.1. Identificar datos biográficos del artista, principalmente en la etapa de su vida como exiliado político en Costa Rica.

1.5.2.2. Sistematización de datos espaciales y simbólicos por medio de testimonios sobre el espacio Casa - Museo.

1.5.2.3. Seleccionar la información y bienes relativos a la donación de Julio Escámez a la UNA que corresponda a los insumos que serán expuestos en la Casa-Museo.

1.5.2.4. Estudiar la tipología casa - museo y las estrategias de implementación de experiencias de interacción en este tipo de espacio.

1.5.2.5. Conceptualizar los espacios y la identidad visual dinámica para el reuso adaptativo, como estrategias basadas en un enfoque multidisciplinar de diseño.

1.5.2.6. Diseñar una propuesta de reuso adaptativo del espacio para Casa Museo del artista Julio Escámez teniendo en cuenta su potencial de impacto comunitario.

1.6.Ejes temáticos del marco teórico-conceptual

1.6.1. Valores tangibles e intangibles como medio de recuperación de memoria y archivo.

El concepto de valores tangibles e intangibles se abordará desde los objetos y elementos físicos presentes en el inmueble del proyecto, los cuales se impregnan en el espacio del espíritu invisible de quien lo habitó. Es a través de estos elementos que se conjugan los espacios para preservar y comunicar las memorias creadas en este espacio. Son aspectos inmateriales de la cultura, sus creencias y prácticas.

Se abordan los valores tangibles e intangibles como un medio para recrear la memoria, no únicamente como registro de un evento, sino para dar vida al recuerdo. Se ejecuta a través de la narración, no limitando a la obra a presentar tal evento, sino que actúa en detallar en cómo recordamos, por qué lo recordamos y su repercusión.

De esta manera, la memoria y el archivo van unidos y conforman un medio narrativo el cual, en el contexto de este trabajo, será útil para comunicar todos aquellos aspectos relevantes al espacio y el artista, y guiar a los visitantes del espacio a entender, mediante el recorrido y la puesta en escena, la memoria impregnada en el inmueble. De acuerdo con los objetos como su archivo, estos valores tangibles e intangibles son herramientas complementarias para conservar y promocionar el patrimonio cultural. La combinación entre estos valores funciona para la recuperación de su memoria.

1.6.2. Casa - Museo como espacio que refleje el universo creativo del artista.

En el marco de este proyecto se entenderá el concepto de Casa - Museo como un inmueble de doble cualidad, espacio que custodia tanto el patrimonio material como inmaterial, lo físico de lo simbólico, que alguna vez perteneció a un personaje de la historia, lo cual se ajusta a las necesidades planteadas. Según la UNESCO, su característica principal es presentar, de manera contextualizada, las obras de arte, objetos y/o espacios de un determinado marco conceptual, con el objetivo que el público comprenda el discurso narrativo expuesto a través del lugar. Debido a la naturaleza de la intervención espacial el concepto de casa - museo es el que mejor se adapta para relatar, presentar y visualizar la historia del artista por medio de múltiples espacios que muestren su recorrido como persona y artista.

Por otra parte, hay una diferencia entre los museos de índole histórica y las casas-museo. Esta diferencia se expone en la tesis de grado “Casas Museo, Casas Históricas”:

Comparadas con los museos históricos, las casas museo tienen un más vasto potencial educativo, porque pueden acercar al espectador a un mundo pasado de manera coloquial, de más fácil aprehensión y acceso porque se refleja en lo que puede ser la vida cotidiana. (López.C.E, 2015, p.9).

La Casa Museo es un proyecto que será un espacio que va más allá de mostrar las obras de arte y objetos del artista.

Tiene, además, la responsabilidad de preservar, comunicar y transmitir su legado intangible, incluyendo su contexto histórico, influencias artísticas y visión creativa. Esto involucra diseñar un ambiente que logre capturar la esencia y la personalidad de Escámez. En resumen, este referente bibliográfico es de importancia para el proyecto porque justifica el cómo un espacio puede reflejar el universo creativo de un artista, brindando una base teórica y conceptual que logre generar un diseño que se acople a lo intangible del espacio y tenga sentido de coherencia. Que, además, se trate como un área que exhibe sus obras, y también ofrece experiencias inmersivas y educativas, por lo que el público puede adentrarse en la Casa Museo y comprender su legado de manera más profunda.

1.6.3. Estrategias de interactividad en la museografía contemporánea

Las propuestas interactivas pueden ser un excelente complemento en la museografía contemporánea, ya que permiten promover la interactividad y participación del público. Como lo mencionan Joan Santacana y Carolina Martín:

La museología contemporánea ya no concibe el museo de arqueología e historia como un mero lugar que conserva objetos del pasado y obras de arte para su contemplación estética – aunque no hay nada de malo en este uso –, sino como un espacio interactivo de aprendizaje y de construcción de saberes y pensamiento crítico (2010, p.552).

Es gracias a la tecnología que muchas de estas estrategias de interactividad se han hecho posible, sin embargo, es importante tener claro que estas innovaciones tecnológicas no son lo más relevante, si no lo son “el planteamiento museológico y el tratamiento del relato histórico: qué se quiere explicar, por qué y para quién” (2010, p.552). No obstante, estas herramientas brindan muchas facilidades y posibilidades a la hora de proponer este espacio que permite el aprendizaje, la construcción de saberes y el pensamiento crítico. Se puede hacer uso de pantallas táctiles, proyecciones, códigos QR, realidad aumentada, aplicaciones, entre otros.

También, es importante considerar otros medios como la creación de espacios de colaboración que permitan la interacción social y el intercambio de ideas o el auge de las redes sociales que permiten la participación en línea con encuestas, concursos o debates.

Al integrar propuestas interactivas, el proyecto de la Casa Museo también le proporcionará a sus visitantes la oportunidad de que participen de manera directa y se sientan parte de la experiencia. Se fomentará un mayor compromiso por parte del público, y ayudará al proceso de aprendizaje, la construcción de conocimientos y el pensamiento crítico, tal como lo mencionan Santacana y Martín. Además, los enfoques contemporáneos de la museología no se limitan a una contemplación de objetos y piezas, sino que, además, buscan generar espacios que sean interactivos para fomentar la participación y el diálogo.

También, a semejanza del referente con el proyecto es la gama de herramientas interactivas que se consideran, como pantallas táctiles, proyecciones, códigos QR, realidad

umentada, aplicaciones y redes sociales. Se proponen muchas de ellas, ya que adaptan las estrategias interactivas a las necesidades específicas de la Casa Museo y su público objetivo. Estas estrategias enriquecerán la experiencia de los visitantes, y ayudarán a que la Casa Museo sea relevante y atractiva en el panorama cultural contemporáneo.

1.6.4. Exploraciones lúdicas, diseño participativo y recursos de interacción como medios de comunicación visual.

Costa menciona como “la comunicación visual deviene una herramienta estratégica, incluso para el propio diseñador, que le es indispensable en la toma de decisiones, en la planificación de contenidos, en el diseño de acciones, servicios, eventos, etc.” (2012. p.3). Se debe tomar en cuenta que los seres humanos son seres visuales, por lo cual, se considera que es la manera más efectiva de transmitir mensajes y significados.

Existen múltiples formas de comunicar al receptor aquellos mensajes que se desean transmitir, sin embargo, para el marco de este trabajo se considera que las exploraciones lúdicas, entendiendo lúdico como todo aquello “Pertenece o relativo al juego.” (RAE. 2023). Este tipo de exploración puede llegar a ser una manera efectiva de aprender y transmitir información, ya que se involucra al receptor en el proceso y se fomenta la participación y educación receptiva a través del juego.

La combinación de múltiples recursos visuales puede colaborar a una mejor absorción de información por parte de los usuarios, que serán partícipes del espacio lo cual genera

un mejor flujo y absorción de información y aprendizaje.

1.6.5. Guión conceptual de la casa-museo como medio para realizar un guión museográfico.

Al plantear el diseño de distintos espacios dentro del contexto de una casa-museo, surge como necesidad la creación de un guión conceptual, como menciona Eduardo Kingman y Mireya Salgado en su artículo “El Museo de la Ciudad Reflexiones sobre la memoria y la vida cotidiana” (2000, pág.121) este se encargará de dictar las pautas de diseño, de dar sentido y significado al lugar y ayudar a la toma de decisiones que se realicen durante el proceso museográfico.

Además, podemos comprender museografía como “el conjunto de técnicas museográficas destinadas a un objetivo común: facilitar o permitir la interrelación o la relación activa entre el visitante y el objeto a visitar” (Santacana J, et al. 2005). Es así que por medio de este método se proyecta que el usuario logre experimentar de manera óptima el espacio en su totalidad, donde se logre una armonía y coherencia en el diseño de los espacios.

1.6.6. Identidad de marca para conceptualizar de manera gráfica

En el contexto de esta investigación se va a concebir la identidad de marca como un proceso conceptual donde se interpretan y traducen ideas a nivel gráfico. Según el experto en diseño, Jorge Frascara “la marca es la sumatoria de valores que se proyectan en la mente del individuo a partir del contacto con nombres, símbolos, objetos o experiencias,

todos conectados con una promesa que busca generar valor” (Frascara, 1998, p. 19).

Todo esto implica una comprensión profunda de la esencia de la Casa - Museo, con el fin de definir una identidad visual acorde con sus características y necesidades. Este proceso abarca desde la creación de un nombre y logotipo que reflejen estos valores conceptuales hasta la elección de la paleta de color la cual toma en consideración la psicología del color. Además, se debe seleccionar tipografías acordes a la personalidad de la marca y que a la vez tengan características importantes como lo es la legibilidad.

El incluir todos estos elementos dentro de un manual de identidad conceptual y visual resulta indispensable para mantener la consistencia de la identidad de marca a lo largo del tiempo, ya que con ello se garantiza un estilo visual que se va a aplicar a todos los elementos gráficos, como imágenes, patrones, ilustraciones e íconos.

Al considerar este referente para el proyecto, en primer lugar, se tomará el proceso de conceptualización de la identidad de marca como una comprensión de la esencia y los valores fundamentales de la Casa Museo. Esto ayudará a plantear una identidad visual que refleje una misión, visión y carácter único acorde. El objetivo del manual de identidad conceptual y visual asegura una coherencia y consistencia en la correcta aplicación de la marca a través del tiempo. Así se logrará una imagen visual sólida y reconocible en todos los elementos gráficos asociados con el proyecto de Escámez. Los elementos visuales empleados deben comunicar los valores y la personalidad de la Casa Museo. Una vez que se defina la identidad visual, se procederá a aplicarla en varios contextos, desde la señalética del museo hasta su difusión en redes sociales, lo que posicionará eventualmente el proyecto en el ámbito cultural y en la mente del público meta.

1.7. Principios metodológicos

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 podrá recabar información pertinente para el desarrollo del proyecto en curso, en este caso en específico se estudiaría el ambiente cultural al cual Julio Escámez formó parte 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 constructora 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 realiza la investigación sobre la vida del artista y se identifican las necesidades que prevalecen en el espacio. La segunda fase es de síntesis de la información, donde se selecciona lo pertinente para el proyecto. En este punto se identificarán los valores intangibles claves del artista y las características del espacio, 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. Por último, la implementación de la solución final como la construcción del espacio, identidad de marca personal, señalética y creación de planos finales.

El diseño se enfocará en implementar elementos lumínicos y de interacción, que ayuden a generar una experiencia enriquecedora, en la cual los usuarios puedan conocer y aprender del artista por medio de una participación activa. Estos métodos funcionan como soporte al desarrollo del proyecto, sin embargo, el abordaje de este trabajo puede variar según las circunstancias que se den en el campo, por lo cual las fases planteadas podrían sufrir cambios según las necesidades que se presenten.

1.8. Plan de actividades

FASE	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	Resultados esperados
Fase 1 Descubrir	1. Identificar datos biográficos del artista, principalmente en la etapa de su vida como exiliado político en Costa Rica.	1.1 Recopilar textos e información en bibliotecas físicas y virtuales, relacionados a la vida y obra del artista.	Identificar y analizar fuentes relevantes que brinden información pertinente sobre el artista.
		1.2 Lectura y análisis de la información recolectada de fuentes bibliográficas.	
		1.3 Selección de información pertinente recolectada en el proceso de investigación.	
	2. Recopilar testimonios sobre el espacio casa - taller que permitan la recuperación de datos espaciales y simbólicos del sitio.	2.1 Redactar preguntas pertinentes para las entrevistas.	Recopilación de testimonios, datos simbólicos y espaciales para obtener resultados fundamentales para la conceptualización.
	2.2 Selección y datos de personas que convivieron con Julio Escamez.		
	2.3 Realizar las entrevistas a personas que hayan tenido relación con el artista y acceso a su casa - taller.		
	2.4 Análisis, recolección de conceptos y datos relevantes para el proceso de diseño.		
Fase 2 Definir	3. Analizar la información relativa a la donación de Julio Escámez a la UNA que corresponda a insumos de su espacio de habitación y taller.	3.1 Revisar la documentación proporcionada por la UNA en relación a los objetos y espacios donados por el artista.	Identificar y analizar las donaciones, su contextualización, su importancia y significado, para una comprensión entre la relación de los objetos y el espacio.
		3.2 Análisis y selección de los espacios pertinentes para la conceptualización.	
		3.3 Análisis y selección de los objetos pertinentes para la conceptualización.	
	4. Estudiar la tipología casa - museo y las estrategias de implementación de experiencias de interacción en este tipo de espacio	4.1 Investigar referencias visuales donde converjan los énfasis de diseño para la creación de las estrategias de interacción.	Comprender las estrategias de interacciones, identificar técnicas, herramientas y estrategias de interactividad, y adaptarlas a la Casa-Museo.
	4.2 Realizar visitas a museos, casas-museos y galerías existentes con el fin de estudiar cómo han resuelto las necesidades de estos espacios.		
	4.3 Analizar estas referencias para implementarlas en exhibiciones interactivas, recorridos guiados, actividades dinámicas participativas, entre otros.		
Fase 3 Desarrollar	5. Conceptualizar los espacios y la identidad visual dinámica para el reuso adaptativo, como estrategias basadas en un enfoque multidisciplinar de diseño.	5.1 Investigar los conceptos y metodologías del reuso adaptativo y las identidades visuales dinámicas.	Desarrollo de concepto de diseño, la creación de una identidad visual dinámica y la integración de medios interactivos y tecnológicos.
		5.2 Sesiones de diseño participativo multidisciplinarias donde se hagan lluvias de ideas. Investigación y creación de moodboards que ilustren los conceptos a tratar.	
		5.3 Investigación y creación de moodboards que ilustren los conceptos a tratar.	
		5.4 Relacionar los conceptos con los espacios seleccionados.	
	6. Diseñar una propuesta de reuso adaptativo del espacio para Casa Museo del artista Julio Escámez teniendo en cuenta su potencial de impacto comunitario.	6.1 Traducir los conceptos al diseño de espacios e identidad visual.	Diseñar una propuesta que haga un reuso adaptativo en el espacio Casa Museo, para preservar y exhibir la obra del artista.
		6.2 Modelado y renderizado del prototipo del espacio.	
		6.3 Realizar la estrategia del manual de marca de identidad visual flexible.	
		6.4 Guión museográfico.	

Tabla 1. Lista de actividades. Elaboración propia

1.9. Cronograma de actividades

FASE	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	Tiempo Aproxinado en Semanas																																
			7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34					
Fase 1 Descubrir	1. Identificar datos biográficos del artista, principalmente en la etapa de su vida como exiliado político en Costa Rica.	1.1	■	■			■																												
		1.2		■	■				■																										
		1.3																																	
	2. Recopilar testimonios sobre el espacio casa - taller que permitan la recuperación de datos espaciales y simbólicos del sitio.	2.1												■	■																				
		2.2												■	■																				
		2.3																																	
		2.4																																	
	Fase 2 Definir	3. Analizar la información relativa a la donación de Julio Escámez a la UNA que corresponda a insumos de su espacio de habitación y taller.	3.1	■				■								■	■																		
3.2																																			
3.3																																			
4. Estudiar la tipología casa - museo y las estrategias de implementación de experiencias de interacción en este tipo de espacio		4.1																																■	
		4.2																																	■
		4.3																																	
Fase 3 Desarrollar	5. Conceptualizar los espacios y la identidad visual dinámica para el reuso adaptativo, como estrategias basadas en un enfoque multidisciplinar de diseño.	5.1																																	
		5.2																																	
		5.3																																	
		5.4																																	
	6. Diseñar una propuesta de reuso adaptativo del espacio para Casa Museo del artista Julio Escámez teniendo en cuenta su potencial de impacto comunitario.	6.1																																	
		6.2																																	
		6.3																																	
		6.4																																	

Tabla 2. Cronograma. Elaboración propia



Antecedentes académicos

- Casa Taller Alfredo Zalce. Restauración y nuevo uso. Arq. Guzmán. A. (2019)
- Relatos de lo intangible: La memoria y la narrativa en el arte. Owens, J. (2020)
- Propuesta de rediseño de marca gráfica del Museo Municipal de Guayaquil. Niebla-Arévalo, E.R. & Sandoval-Pintado, N.K. (2015).
- Reuso adaptativo para el Museo Nuestro Maravatío. Palomino-Bartolo, K. (2022).



Referentes visuales

- Casa-estudio Ricardo Bofill
- TEOR/ética
- Casa Museo Isla Negra



Principios metodológicos

- La etnografía
- La fenomenología
- La semiótica de la imagen

Portal al pasado: El universo creativo de Julio Escámez

Propuesta de un espacio museográfico que recupere elementos del legado personal y artístico de Julio Escámez, mediante estrategias interdisciplinarias de diseño gráfico y diseño ambiental.



¿Dónde?

En la casa de Escámez



¿Para quién?

Según Escámez "el arte al alcance de todos"



¿Cómo?

Mediante una propuesta de Casa-museo que conceptualice espacios



Objetivos

Diseñar la conceptualización de espacios museográficos para la Casa Taller Julio Escámez, que recreen el entorno creativo del artista, mediante el uso de herramientas del reuso adaptativo de espacios, la museografía interactiva y el diseño gráfico para poner en valor los bienes patrimoniales donados por el artista a la Universidad Nacional.

1. Identificar datos biográficos del artista, principalmente en la etapa de su vida como exiliado político en Costa Rica.
2. Sistematización de datos espaciales y simbólicos por medio de testimonios sobre el espacio Casa - Museo.
3. Seleccionar los insumos donados por el artista a la UNA, que serán material expositivo dentro de la Casa - Museo.

4. Estudiar la tipología casa - museo y las estrategias de implementación de experiencias de interacción en este tipo de espacio.
5. Conceptualizar los espacios y la identidad visual dinámica para el reuso adaptativo, como estrategias basadas en un enfoque multidisciplinar de diseño.
6. Diseñar una propuesta de reuso adaptativo del espacio para Casa Museo del artista Julio Escámez teniendo en cuenta su potencial de impacto comunitario.

Marco teórico-conceptual



- Valores tangibles e intangibles como medio de recuperación de memoria y archivo.
- Casa - Museo como espacio que refleje el universo creativo del artista.
- Estrategias de interactividad en la museografía contemporánea.
- Identidad de marca para conceptualizar de manera gráfica.
- Guión conceptual de la casa-museo como medio para realizar un guión museográfico.
- Exploraciones lúdicas, diseño participativo y recursos de interacción como medios de comunicación visual.

Esquema 1. Resumen de la investigación. Elaboración propia

2. Contexto físico y condicionantes

- 2.1. Contexto del espacio
- 2.2. Análisis topológico
- 2.3. Condicionantes de diseño
- 2.4. Clima del lugar

2.1 Contexto del espacio

Escala Macro:
Costa Rica



Imagen 1. Mapa de Costa Rica. Fuente: Google Earth

Escala Meso:
San Pedro
Barva



Imagen 2. Mapa de Barva. Fuente: Google Earth

Escala Micro:
Casa Julio Escámez



Imagen 3. Ubicación de la casa de Julio Escámez. Fuente: Google Earth

La casa se encuentra en el distrito de San Pedro, esta zona es reconocida por sus tradiciones culturales, entre las más destacadas sus mascaradas, posee además gran tránsito de ciclistas y turistas que se encaminan al volcán.

2.2 Análisis topológico

En la zona predomina una arquitectura antigua y tradicional. Las casas que rodean el espacio suelen ser altas debido a la geografía del lugar. La entrada para llegar a la casa es angosta y se encuentra en pendiente, por lo que el flujo vehicular puede llegar a ser complicado. Bajando la calle es zona rural, por lo cual se recorre gran cantidad de metros sin que haya casas a los alrededores. Existe gran flujo de ciclistas debido al reto físico que implica transitar estas calles con grandes pendientes.

A 300mts se ubica la iglesia católica de la zona. Casa Julio Escámez



Super del barrio al cual acuden muchos ciclistas.

Taller Julio Escámez

Parque del barrio en este se coloca una placa en honor a Julio Escámez.

Imagen 4. Ubicación de la casa de Julio Escámez. Fuente: Google Earth

2.3 Condicionantes de diseño



Imagen 5. Casa de Julio Escámez. Fuente: Centro de Gestión de Acervo Artístico (CGAA)

Como se muestra en las imágenes adjuntas, la casa del artista se encuentra en una zona con gran pendiente. El inmueble en su estado actual se encuentra en gran estado de deterioro, por esta razón, dentro del proyecto se considera la reconstrucción de la casa del artista en otro espacio, ya que este lugar es inhabitable y cuenta con las mejores cualidades para una nueva construcción. Dado estas condiciones, el diseño de los espacios se plantea con ciertos cambios respecto a la estructura original para que se adapte mejor a las funciones de casa-museo que se detallan en el marco de este proyecto.



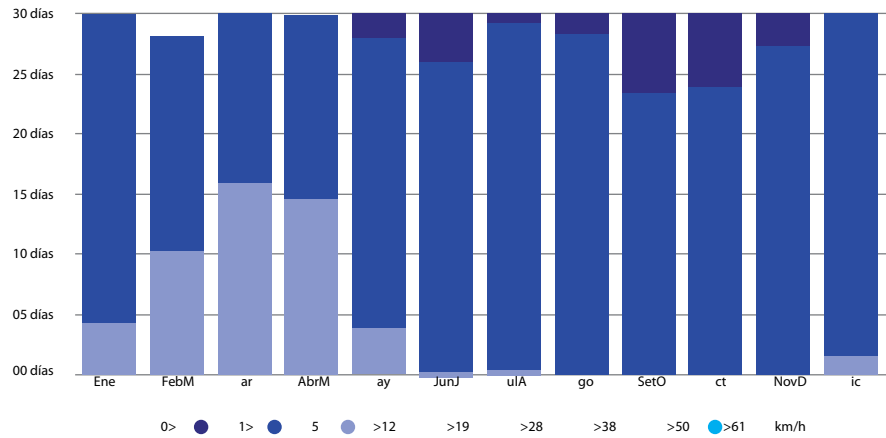
Imagen 6. Casa de Julio Escámez. Fuente: CGAA



Imagen 7. Casa de Julio Escámez. Fuente: CGAA

2.4 Clima del lugar

Velocidad del viento



Cantidad de precipitación

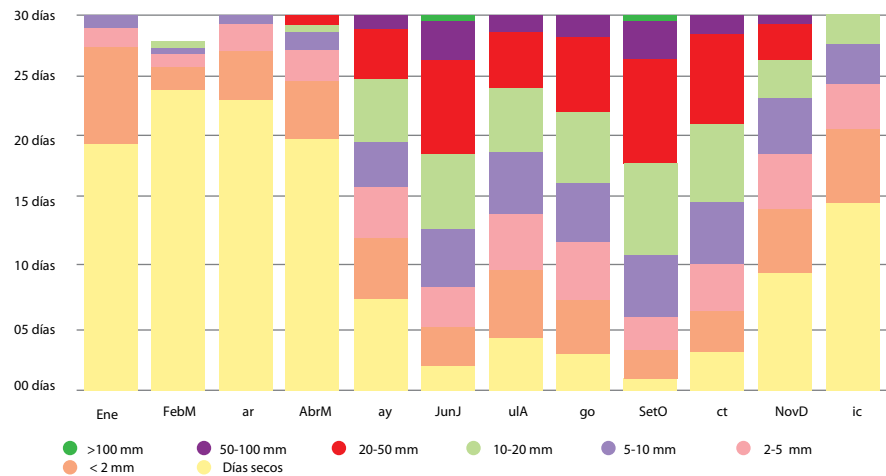
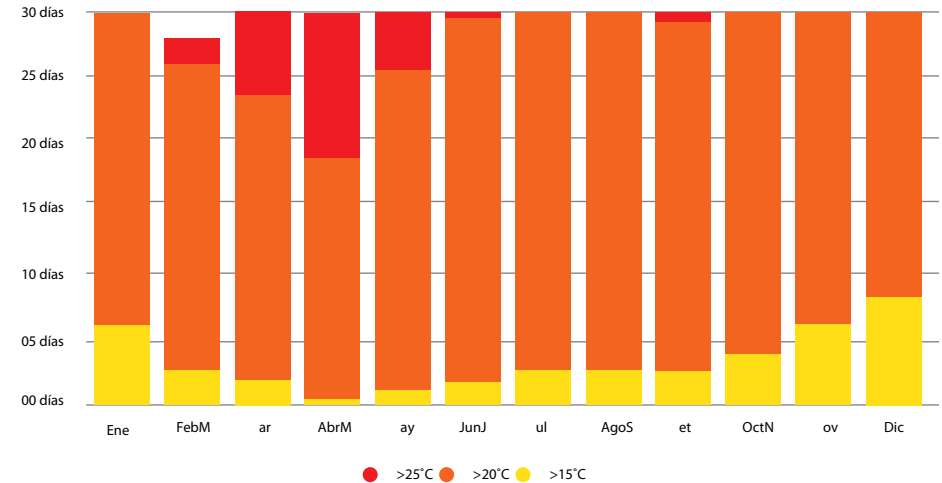


Gráfico 2. Cantidad de precipitación. Fuente: Meteoblue

Temperaturas máximas



Como se muestra en las tablas adjuntas, la zona presenta gran incidencia de vientos, en su mayoría de 5km/h. También, presenta temperaturas entre los 20° gran parte del año, sobretodo en época lluviosa, donde predominan las precipitaciones de hasta 50-100mm.

En este lugar predomina un clima húmedo, lo cual se toma en consideración durante el proceso creativo. Pues es importante contar con un lugar con las condiciones necesarias para combatir los elementos y proteger así el inmueble y su activos.

3. *Conceptualización*

- 3.1. Árbol de concepto
- 3.2. Cuartilla del diseño
- 3.3. Maqueta conceptual
- 3.4. Bocetos iniciales
- 3.5. Mapa de empatía
- 3.6. Encuesta a realizar
- 3.7. Resultados
- 3.8. Entrevistas
- 3.9. Narrativa

3.1. Árbol de concepto

1. Visión general/diseño conceptual de la casa-museo.

Se plantean múltiples espacios que permitan al usuario conocer la trayectoria Julio Escámez (vida - talleres - carrera - obras - viajes).

Se cuenta con la réplica de la casa - taller del artista, donde se plantea que este espacio sea un lugar que guíe al usuario a conocer al artista.

Experiencia: educativa-inmersiva-interactiva.

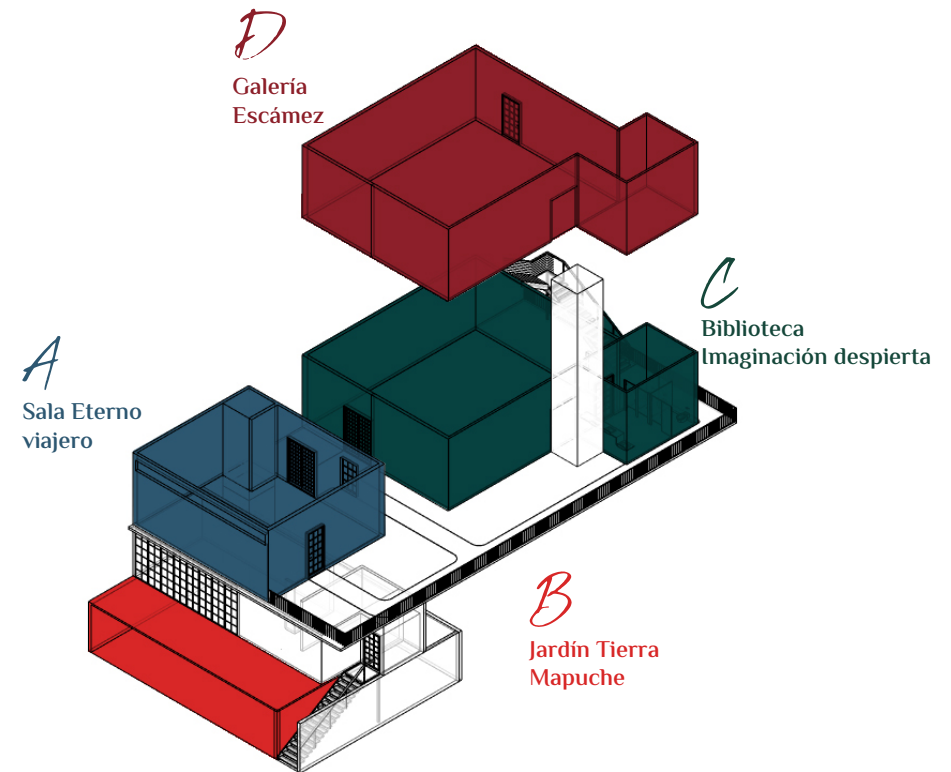


Imagen 8. Isométrico Casa Julio Escámez. Fuente: Elaboración propia

Primer y Segundo Nivel

2. Visión específica por áreas.

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

Esta será el primer espacio al que el usuario tendrá acceso dentro de la casa-museo, por esta razón, se plantea que en esta área se introduzca al artista desde un carácter más personal, exponiendo su trayectoria y como sus relaciones interpersonales se relacionaban con su trabajo artístico.

Experiencia: educativa

3. Componentes para lograr la visión por área.

- Se plantea el uso de vitrinas para exhibir elementos relevantes de su vida.
- Piezas artísticas.
- Viniles adhesivos para paredes.

4. Palabras clave

- Familia
- Amistad
- Recorrido
- Calidez
- Unión

5. Antónimos palabras clave

- Abandono
- Independiente
- Frío

Nota: para efectos de este proyecto, solo se estará desarrollando el diseño conceptual del tercer nivel en adelante. En el primer nivel se encuentra el parqueo de la casa-museo.*

Tercer Nivel

Sala "Eterno viajero". (Tercer piso. Área frontal.)

2. Visión específica por áreas.

Exhibición de artículos recolectados en sus viajes. Juegos interactivos en pantallas táctiles y juegos/zonas que involucren acción y física. Además, habrán obras artísticas en distintos formatos a través de la sala.

Experiencia: educativa

3. Componentes para lograr la visión por área.

- Por medio de pantallas táctiles que poseen juegos interactivos, que muestren los lugares que influenciaron al artista.
- Línea temporal + mapa que trace sus viajes por el mundo.
- Espacio que cuente su historia como exiliado. Actividad física.

4. Palabras clave

- Viajes
- Juegos
- Exilio
- Movimiento
- Conexión
- Recorrido
- Atemporal
- Cápsula del tiempo

5. Antónimos palabras clave

- Permanencia
- Aburrimiento
- Repatriado

Conceptualización

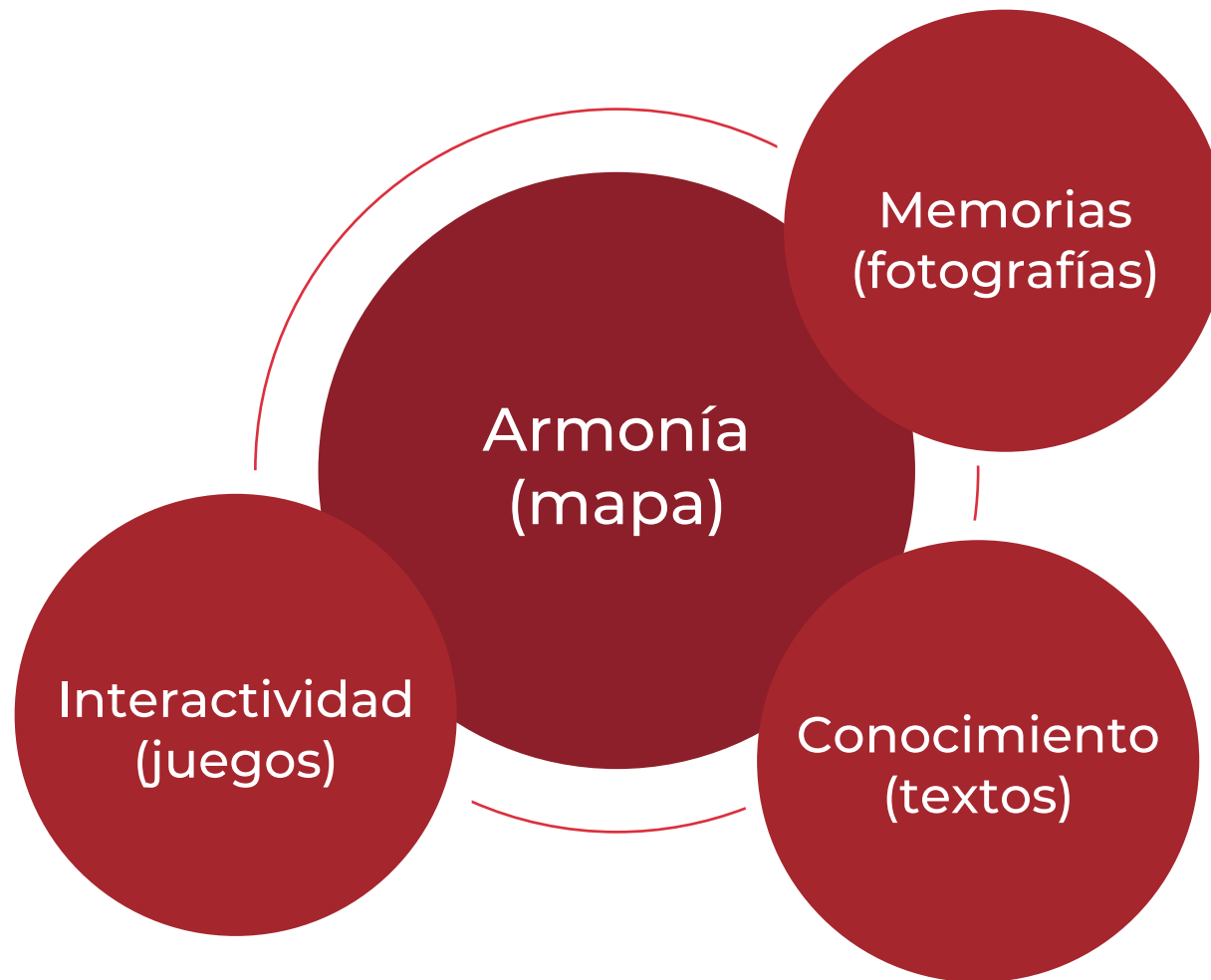


Gráfico 4. Esquema de relaciones. Fuente: Elaboración propia

Tercer Nivel

Patio Espiritu Tierra Mapuche

2. Visión específica por áreas.

Se plantea que el usuario pueda sentarse y descansar. Es un espacio que conecta 2 sectores de la casa, por ello se desea que funcione como una transición. Se propone que en esta zona se resalta el amor que el artista poseía por la naturaleza y su afinidad con los mapuches.

Experiencia: escapista

3. Componentes para lograr la visión por área.

- Se colocan zonas de descanso.
- Se diseña un recorrido por la zona verde.
- Se implementa vegetación que complementa el lenguaje de la casa – museo.

4. Palabras clave

- Conecta
- Transición
- Amor
- Descanso
- Recorrido
- Vegetación
- Movimiento
- Frescura
- Calma

5. Antónimos palabras clave

- Desconectar
- Permanencia
- Odio
- Fatiga
- Detenerse

Conceptualización



Gráfico 5. Esquema de relaciones. Fuente: Elaboración propia

Tercer Nivel

Biblioteca "Imaginación Despierta" (Tercer piso. Área trasera.)

2. Visión específica por áreas

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

Experiencia: escapista – educativa

3. Componentes para lograr la visión por área

- Espacio de reposo para leer
- Zona para consultar bibliografía.
- Zonas de exposición de libros.

4. Palabras clave

- Reposo
- Almacenamiento
- Acogedor
- Familiar
- Informativo

5. Antónimos palabras clave

- Actividad
- Aproximar
- Repartimiento

Conceptualización



Gráfico 6. Esquema de relaciones. Fuente: Elaboración propia

Cuarto Nivel

Galería Escámez

2. Visión específica por áreas

Esta será una sala dedicada a exponer obras del artista, así como un área dedicada a exponer su afinidad por el teatro, por medio de un teatrino interactivo. Actividades como observación de obras-interacción con el espacio y/o objetos.

Experiencia: escapista – educativa - estética

3. Componentes para lograr la visión por área

- Escenografía para obras con títeres.
- Luces y tensores para exhibir obras de J.E o que funcione como galería.

4. Palabras clave

Se plantean múltiples espacios que permitan al usuario conocer la trayectoria Julio Escámez (vida - talleres - carrera - obras – viajes.)

Se cuenta con la réplica de la casa - taller del artista se plantea que este espacio sea un lugar que guíe al usuario a conocer al artista.

Experiencia: educativa-inmersiva-interactiva.

5. Antónimos palabras clave

- Distracción

Conceptualización

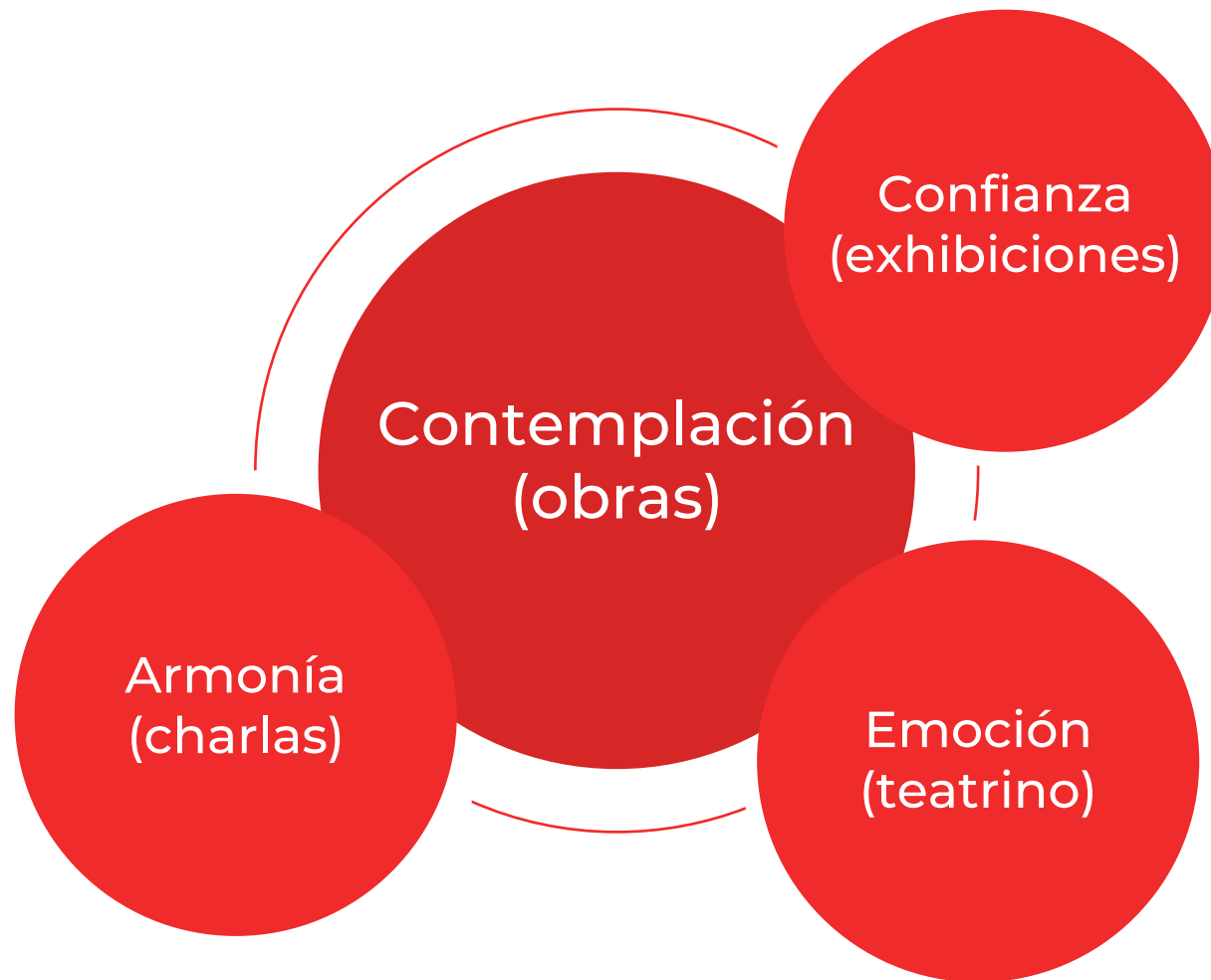


Gráfico 7. Esquema de relaciones. Fuente: Elaboración propia

3.2. Cuartilla de diseño



Imagen 9. Dibujo conceptual. Fuente: Elaboración propia

Simbolismo

- Circunferencias rojas: pretenden representar la observación y concentración en un objeto o punto en específico.
- Rectángulos rojos: representan el exilio, contrario a los demás elementos del dibujo, estos no se conectan al resto de figuras.
- 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.
- Flechas verdes: se utiliza como representación de la naturaleza y como esta sigue creciendo.
- Trazos azules: simboliza el recorrido. Puede significar camino artístico de Escámez, y a su vez, el recorrido del usuario por el espacio.
- Símbolos negros: representan la suavidad y lo acogedor que se desea evocar en ciertos espacios.

Este proceso de conceptualización surge del texto “Fundamentos de la teoría de los signos” de Charles Morris (1994), implementado en el énfasis de diseño ambiental. En él se expone como el ser humano es la especie predominante que implementa 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 implementan 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.

En el marco de este proyecto se extraen tres términos de los estudiados en el texto y se entenderá el lenguaje semántico como

el discurso que se desea proporcionar al usuario: la pragmática la función del concepto y la sintáctica la forma general del espacio o espacios.

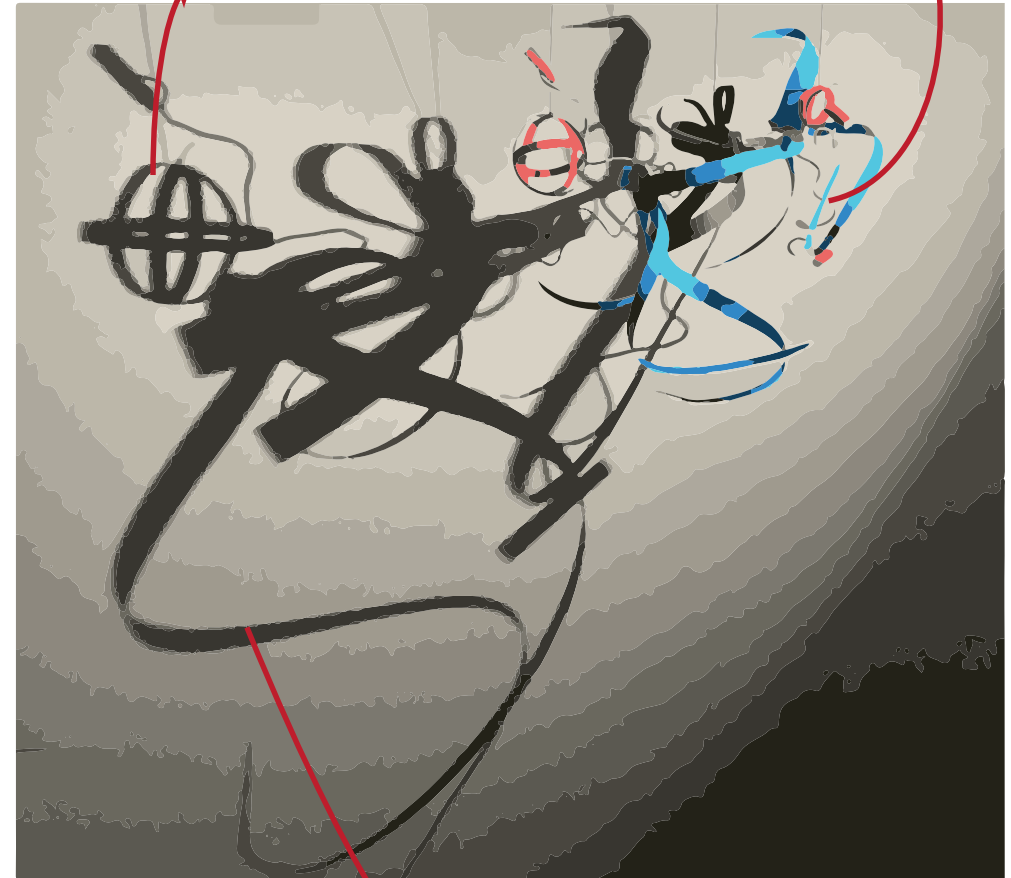
- Semántica (discurso): se propone rediseñar cuatro espacios de la casa-taller de Julio Escámez, en los cuales el usuario sea capaz de aprender sobre el artista. A su vez, se busca conservar el legado artístico y patrimonio de Escámez al darle un nuevo propósito a la que una vez fue su casa.
- Pragmática (función): por medio de espacios inmersivos, interactivos y educativos se busca promover el arte del artista y reactivar la zona en donde se encuentra, al atraer un mayor flujo de personas.
- Sintáctica (forma): por medio de espacios interactivos se busca fomentar una manera de aprendizaje activo, que le facilite al usuario conocer y disfrutar del arte por medio de juegos, actividades, etc.

Por último, los anteriores facilitarán el aprendizaje sobre el artista y el arte en general, lo que incrementa la cantidad de público que usualmente consume arte.

3.3. Maqueta conceptual

Representan observación y detalle.

Simboliza el recorrido y narrativa del espacio.



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

Imagen 10. Maqueta conceptual. Fuente: Elaboración propia

3.4. Bocetos iniciales

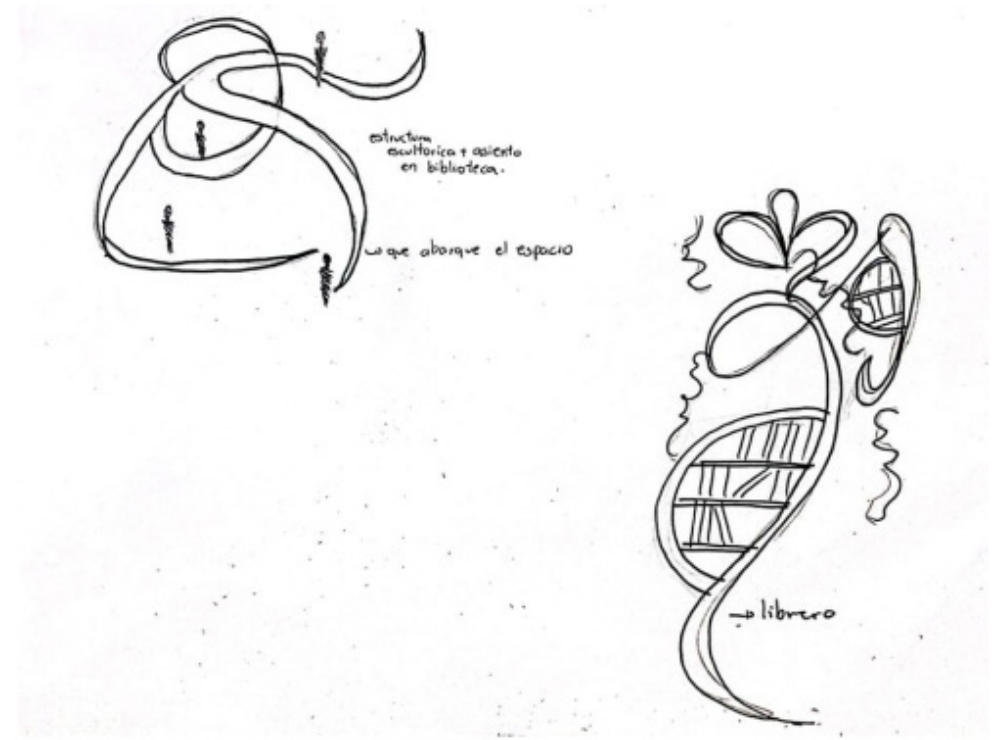
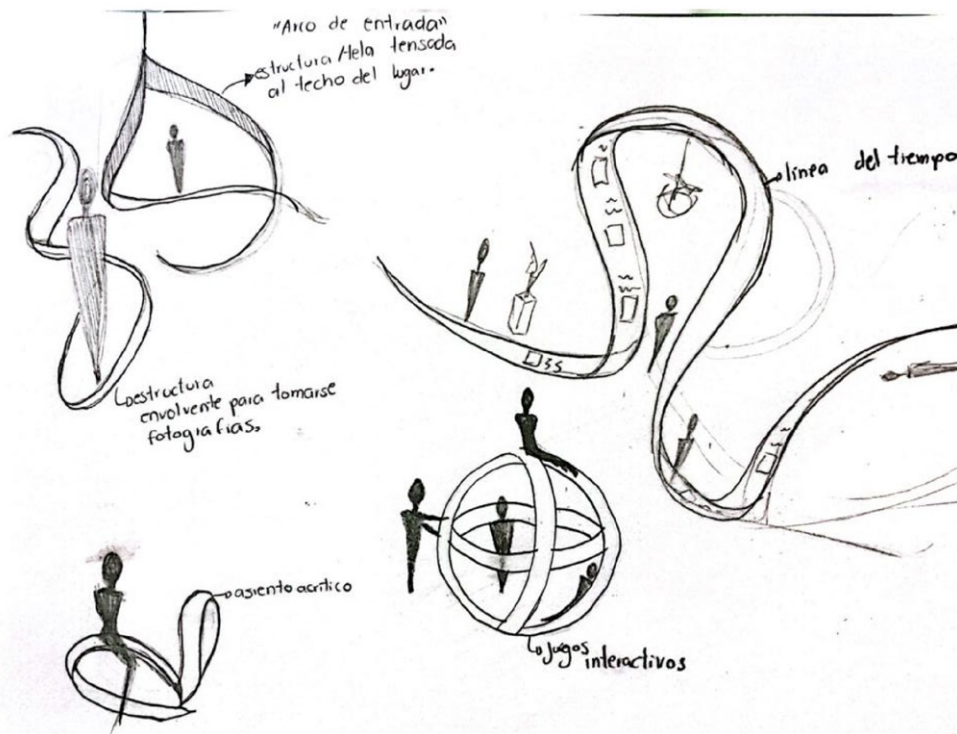


Imagen 11. Bocetos iniciales. Fuente: Elaboración propia

Palabras clave

- 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

¿Qué piensan y sienten?

- Buscan interactuar con las obras y ver la interacción que tienen otras personas con ella, pues cada percepción es distinta y es interesante para ellos percibir esas diversas reacciones.
- Quieren que el lugar les brinde una experiencia o inmersión.
- Pueden recordar la sensación del lugar cuando piensan en el olor.

¿Qué oyen?

- Ruido blanco.
- Sonidos ambiente.
- Conversaciones.
- Notas musicales.
- Pero en general es un lugar silencioso
- Depende de la experiencia que quieran inducir al usuario.



¿Qué ven?

- Las obras y sus técnicas.
- La exhibición y cómo está presentada.
- El diseño museográfico.
- El espacio, la iluminación.
- Los colores.

¿Qué dicen y hacen?

- Analizan las obras.
- Conocer una exposición en específico
- Analizar las nuevas propuestas y técnicas pictóricas
- Interés en el concepto y el tema expuesto
- Analizar la experiencia o inmersión que me pueda brindar el lugar

Resultados

Enfoque en conceptos, iluminación y colores

Esquema 2. Mapa de empatía. Elaboración propia

3.5. Mapa de empatía



Mapa de empatía

¡Hola! Esta es una encuesta para la creación de un mapa de empatía, acerca de lo que se percibe en un museo.

Cuando visita un museo, ¿Qué es lo que realmente le interesa? *

Tu respuesta _____

Dentro de un museo, ¿Qué es lo que suele llamar su atención? *

Tu respuesta _____

Para recolectar datos sobre la percepción que tienen los usuarios de los museos, se realizaron encuestas digitales bajo la metodología de crear un mapa de empatía. Se trabajó cada pregunta siguiendo los 4 ejes temáticos del mapa: lo que se ve, lo que se piensa y siente, lo que se escucha y lo que se dice y hace.

El objetivo de las encuestas es posicionarnos en cómo piensa y siente el usuario, representarlo al comprenderlo, sus motivaciones, preocupaciones y deseos. Es fundamental entender el producto como lo haría el receptor para dirigirnos hacia ellos de manera más acertiva y eficaz, y poder proporcionarles las soluciones más óptimas. Se obtuvieron cinco respuestas en total, los usuarios oscilan los 23 a los 30 años y todos poseen experiencia al visitar museos.

Imagen 12. Preguntas de entrevista. Fuente: Elaboración propia

3.6. 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 fue 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?

3.7. 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



Imagen 14. Teatrino. Fuente: CGAA

3.8. 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 porqué se desconoce bastante su gran obra de arte en el pueblo.

Nos comentó que su profunda sensibilidad humana y

su convulsa vida política, 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 y como 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

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, mencionando las consideraciones principales al momento de diseñar un recorrido en un museo.

Héctor Gamboa

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 a Escámez. Muestra un par de libros, ilustrados por el mismo Escámez con temática naturalista. Uno de ellos 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 hidrataba cal, para contrarrestar el olor del óleo y sus demás productos para la creación. 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

Directora de CONARTE

Esta entrevista se llevó a cabo de manera presencial en el Teatro Nacional, espacio de trabajo de Alicia en ese momento. Más que una entrevista, se trató de una conversación sobre la experiencia de la directora de CONARTE con la restauración de las obras y registro de 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.

3.9. Narrativa

La experiencia del usuario en la Casa Museo es una inmersión total en la vida y el arte de Julio Escámez. Los visitantes no sólo observan su obra, sino que también participan activamente en su historia. A medida que avanzan a través de los diferentes espacios, aprenden, se relajan y aprecian la belleza de la naturaleza y el arte. La experiencia es educativa y escapista, las cuales ofrecen un recorrido que estimula la mente y el espíritu, y que deja una impresión duradera en todos aquellos que la experimentan.

Clasificación de salas

Se seleccionan cuatro áreas de la casa-museo a desarrollar en el marco de este proyecto. La primera sala se bautiza “Eterno viajero”, en la cual se busca un balance entre los juegos interactivos y la cantidad de obras expuestas originales del artista. Esta es una sala de experiencia educativa que busca enseñar de manera intractiva al usuario sobre los viajes que el artista realizó por el mundo. El segundo espacio es bautizado “Jardín Tierra Mapuche”, es un conector entre la sala anterior y la biblioteca, y se encuentra al aire libre. Debido a que es el tercer espacio que el usuario visita, se plantea que sea una zona en la cual se pueda reposar y disfrutar de la flora que se encontrará en el lugar, y es experiencia escapista.

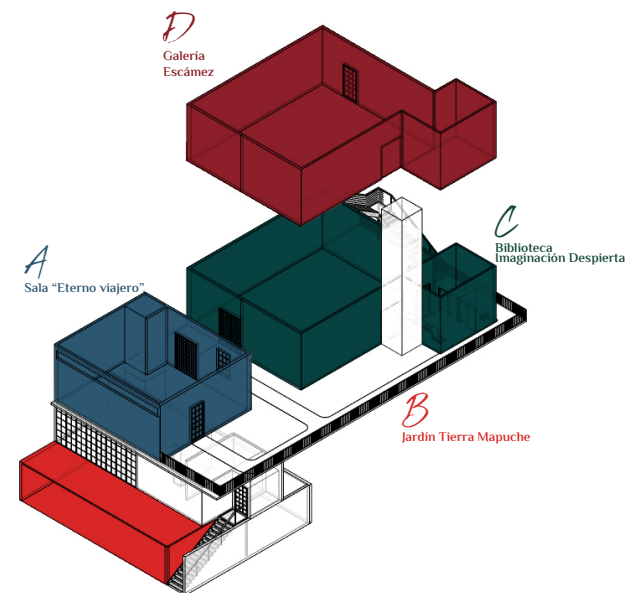


Imagen 13. Isométrico Casa Julio Escámez. Fuente: Elaboración propia

El tercer espacio será la Biblioteca “Imaginación Despierta”, y el objetivo principal de este espacio es resguardar desde la bibliografía que poseía el artista, sus distintas etapas, las cuales también se ven reflejadas en sus obras, se busca que sea un espacio educativo para acceder a múltiple información. Es una experiencia educativa-escapista. El último espacio es la “Galería Escámez”, la cual es una experiencia escapista – educativa – estética, ya que alberga las obras de Julio Escámez, algunos de sus objetos y un teatrino interactivo.

4. Planificación estratégica

- 4.1. Customer Journey Map
- 4.2. Programa de Necesidades
- 4.3. Equipamento
- 4.4. FODA
- 4.5. CAME

4.1 Customer Journey Map: “Eterno Viajero”

FASES	INGRESO	RECORRIDO	ACTIVIDADES	SALIDA
OBJETIVO	Acceder a la sala	Desplazarse por medio de la sala.	Interactuar con las actividades en la sala.	Continuar a la siguiente parte de la casa museo.
ACTIVIDAD	Ingresar a la sala desde el ascensor o las escaleras del 2º piso.	Caminar a lo largo de la sala y observar la línea de tiempo.	Interactuar con las distintas actividades colocadas al rededor de la sala.	Abrir puerta.
PUNTOS DE CONTACTO	Fachada de la casa. Escaleras, ascensor.	Los objetos que están al rededor de la sala.	Los objetos interactivos y otras personas dentro de la sala.	Puerta de salida.
SENSACIONES	<p> ● Positiva ● Intermedia ● Negativa </p>			
CONCLUSIONES	Puede se tedioso el cambiar de pisos para realizar el recorrido,	Puede ser difícil esquivar a las personas y los objetos al redor de la sala.	Las interacciones pueden romper con la monotonía de un recorrido tradicional.	Para pasar a la biblioteca se debe cruzar por un pasillo exterior.

Tabla 3. Customer Journey Map “Eterno Viajero”. Elaboración propia

Customer Journey Map: “Jardín Tierra Mapuche”

FASES	INGRESO	RECORRIDO	SALIDA
OBJETIVO	Acceder al patio	Desplazarse por medio del patio, sentarse, interactura con los tótems.	Continuar a la siguiente parte de la Casa - Museo.
ACTIVIDAD	Se accede por medio de la sala “Eterno Viajero”	Aprender de las obras de Escámez por interacciones con el mobiliario.	Abrir puerta, caminar y subir escaleras o ascensor.
PUNTOS DE CONTACTO	Naturaleza del exterior, mobiliario externo.	Personas que esten en el espacio, tótems y el mobiliario exterior.	Puerta para ingresar a la biblioteca. Escaleras para subir al cuarto piso.
SENSACIONES	<p>● Positiva ● Intermedia ● Negativa</p>		
CONCLUSIONES	Es incómodo abrir y cerrar puertas durante el recorrido	Es relajante estar al aire libre durante parte del recorrido.	Para personas con discapacidad solo es posible acceder al cuarto piso por medio del ascensor debido a las limitantes del espacio.

Tabla 4. Customer Journey Map “Jardín Mapuche”. Elaboración propia

Customer Journey Map: “Biblioteca Imaginación Despierta”

FASES	INGRESO	RECORRIDO	ARCHIVO	SALIDA
OBJETIVO	Acceder a la sala	Recorrer la biblioteca.	Acceder a la bibliografía de Escámez.	Continuar a la siguiente parte de la casa museo.
ACTIVIDAD	Se ingresa por medio de dos puertas.	Caminar por la biblioteca observar libros originales, poder agarrar réplicas.	Dispositivos tecnológicos (tablets, laptops, etc) para acceder a la base de datos.	Abrir puerta.
PUNTOS DE CONTACTO	Puertas colocadas en la parte frontal y trasera de la sala.	Libreros, mobiliario y computadoras	Dispositivos electrónicos.	Puerta de salida.
SENSACIONES	<p> ● Positiva ● Intermedia ● Negativa </p>			
CONCLUSIONES	Es complicado abrir y cerrar las puertas.	Puede ser aburrido solo observar los libros originales sin poder tomarlos.	Depende de un buen acceso a internet para poder acceder al mismo y una buena base de datos.	Posee múltiples accesos para un mejor flujo de personas.

Tabla 5. Customer Journey Map “Biblioteca Imaginación Despierta”. Elaboración propia

Customer Journey Map: “Galería Escámez”

FASES	INGRESO	RECORRIDO	TEATRINO	SALIDA
OBJETIVO	Acceder a la sala	Desplazarse por medio de la sala.	Zona fotográfica.	Salir del museo.
ACTIVIDAD	Ingresar a la sala desde el ascensor o las escaleras que vienen desde el 3° piso	Caminar a lo largo de la sala y observar las obras de Escámez.	Que el usuario interactúe con el teatrino.	Abrir puerta.
PUNTOS DE CONTACTO	Patio-escaleras y ascensor.	Obras artísticas.	Teatrino.	Puerta de salida.
SENSACIONES				
CONCLUSIONES	Puede ser tedioso cambio de piso para realizar el recorrido.	Este es un espacio de observación. 4° piso puede llegar a ser caliente.	Depende de un buen acceso a internet para poder acceder al mismo y una buena base de datos.	Se debe salir por el mismo lugar del que se ingresó.

Tabla 6. Customer Journey Map “Galería Escámez”. Elaboración propia

4.2 Programa de Necesidades

Espacios - Salas	Actividades	Usuarios	MobiliarioE	quipamientoR	recursos Humanos	Recursos EspacialesM	20	bservaciones
Sala Eterno Viajero	Interacción con los objetos personales y consumo de información.	6 personas	Sobre Vitrinas Paneles Elementos interactivos	Pantalla táctiles Focos	Ingeniero eléctrico y civil	Espacio para que el usuario pueda estar de pie. Espacio óptimo para poder transitar la sala.	50m2	Se coloca un ascensor en esta sala.
Jardín Tierra Mapuche	Descanso - lectura - contemplación.	8 personas	Bancas de exterior. Macetas	Aspersores luminaria exterior barandas sistema de drenaje	Ingeniero electromecánico Jardinero	Espacio para poder caminar de manera libre por el jardín	55m2	
Biblioteca Imaginación Despierta	Lectura y archivo.	10 personas	Libreros mesas sillas sillones puff	Computadoras Sistema control de humedad y aclimatización	Bibliotecólogo, Ingeniero electromecánico	Espacio con un control de temperaturas y humedad para la preservación del patrimonio.	75m2	Se coloca un ascensor en esta sala.
Galería Escámez	Observación, interacción con el espacio y lo presentado.	8 personas	Vitrinas Rieles para obras Teatrino	Sistema control de humedad - Sistema aclimatización.	Ingeniero Civil, eléctrico, de sonido y electromecánico	Recursos Espaciales	75m2	Se coloca un ascensor en esta sala.

Tabla 7. Programa de Necesidades. Elaboración propia

4.3 Equipamiento



Vitrina con gaveta corrediza, rodines, y marcos en tubo.



Luces LED en riel para museo.



Reflector LED para exterior 10 W.



Vitrina con luces integradas y base sólida.



Extractor de humedad.



Riel para colocar cuadros.

Imagen 14. Equipos. Fuente: Google

4.4 Análisis FODA



Gráfico 8. FODA. Fuente: Elaboración propia



Fortalezas

Patrimonio cultural: la Casa-Museo albergará objetos y obras de arte de un gran valor histórico y cultural para el país y Latinoamérica. Es un recurso valioso para la preservación y divulgación del patrimonio cultural.

Educación: es una oportunidad para la comunidad y los visitantes en general la visita en esta Casa - Museo, pues brinda oportunidades educativas mediante la exhibición del patrimonio cultural, y al utilizar recursos interactivos genera interés y aprendizaje mediante el juego. Además, la sala de la biblioteca es una ventana al conocimiento literario de múltiples tópicos.

Experiencia inmersiva: los visitantes experimentarán de manera lúdica las salas y objetos en su contexto, y se sumergirán en contextos envolventes en esta historia.

Turismo: al ser un atractivo patrimonial, la Casa-Museo atraerá visitantes turistas locales e internacionales interesados en la historia y la cultura, lo que contribuirá de manera positiva al desarrollo económico de la comunidad.



Oportunidades

Innovación: la Casa-Museo incorpora tecnología para mejorar la experiencia del usuario y reforzar con la educación de la visita, mediante pantallas interactivas para complementar la experiencia.

Eventos especiales: se organizarán eventos especiales de principal exposición en el jardín y en el cuarto piso, como talleres, charlas y exposiciones temporales, que pueden atraer a nuevos visitantes y promover la participación de la comunidad.

Colaboración: se buscarán alianzas con otras instituciones culturales para aumentar la visibilidad de la Casa-Museo.



Debilidades

Topografía: superficie irregular y con pendiente pronunciada.

Ubicación: se ubica en una zona difícil acceso debido al estado de la carretera. Al encontrarse en una carretera secundaria puede ser difícil dar a conocer el lugar sin una buena estrategia de señalización.

Mantenimiento: la preservación de los objetos de la colección; como los libros y las obras de arte, requerirán de especialistas que se encarguen periódicamente de la restauración para asegurar su vida útil en buen estado. También hay que monitorear que exista una temperatura adecuada, buen nivel de humedad y luz adecuada. Esto supone gastos fijos en cuanto a este mantenimiento diario, y gastos extraordinarios cuando se trate de intervenciones periódicas.

Dependencias de visitantes: al tener costos fijos y extraordinarios, existirá una dependencia en gran medida por parte de la afluencia de visitantes para que la Casa-Museo mantenga sus operaciones, lo que puede implicar un desafío en épocas de baja demanda.



Amenazas

Se encuentra en un lugar húmedo, lo que dificulta la conservación de los objetos y la estructura de la casa.

Debido a la humedad, el lugar puede llegar a requerir mayor inversión monetaria para asegurar el buen estado de los bienes.

Competencia: al ser un atractivo patrimonial nuevo, tiene que competir con otros museos y galerías, ganarse un renombre y suponer un lugar de interés cultural mediante la publicidad para impulsar el deseo de visita de posibles consumidores.

4.5 Análisis CAME



Gráfico 9. CAME. Fuente: Elaboración propia



Corregir

Tener las condiciones aptas y el personal especialista para contrarrestar la amenaza de la humedad, asegurando la conservación de los objetos y la estructura del lugar.

Desarrollar estrategias para mejorar el acceso a la Casa-Museo con alianzas municipales, para mejorar el estado de la carretera y facilitar la ubicación.

Para reducir la dependencia de la afluencia de visitantes como único ingreso, se pueden diversificar los ingresos con eventos especiales, programas educativos, visitas guiadas y la búsqueda de financiamiento externo para el mantenimiento, como patrocinadores.



Afrontar

Investigar sobre alternativas de mejora para el acceso a la Casa-Museo, incluyendo colaboraciones con la municipalidad para mejorar la carretera.

Desarrollar estrategias de publicidad y difusión para atraer a visitantes.

Tener especialistas que se encarguen del plan de conservación y mantenimiento sólido, para restauraciones periódicas de los objetos y la fachada.

Organizar eventos especiales, talleres, charlas y exposiciones temporales para atraer nuevos visitantes y generar ingresos adicionales.

Buscar fuentes de financiamiento externo, como subvenciones o patrocinios, para cubrir gastos fijos y extraordinarios.



Mantener

Atraer a nuevos visitantes, y aumentar la satisfacción de los mismos con experiencias interactivas y educativas, utilizando la innovación tecnológica, talleres y exposiciones.

Garantizar la conservación a largo plazo de los objetos y la estructura de la Casa-Museo mediante el mantenimiento y conservación.



Explotar

Colaborar con autoridades locales, como la Municipalidad, para mejorar el acceso a la Casa-Museo y la difusión pública del mismo con señalización y publicidad.

A nivel estructural, invertir en la mejora de la superficie y la pendiente de la Casa-Museo.

Establecer un equipo de especialistas para el mantenimiento regular y restauración de objetos.

Organizar eventos especiales, charlas, visitas guiadas, exposiciones, talleres y programas educativos.

Buscar fuentes de financiamiento externo a través de alianzas y patrocinios.

5. *Diseño*

- 5.1. Referentes gráficos
- 5.2. Referentes ambientales
- 5.3. Moodboard
- 5.4. Creación del manual de estilo
- 5.5. Señalética
- 5.6. Estilo vectorial
- 5.7. Diseño interactivo
- 5.8. Resultado
- 5.9. Aplicaciones
- 5.10. Salas
- 5.11. Modificaciones estructurales

5.1 Referentes gráficos

Gráficas y logos de otros artistas



Imagen 15. 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, con los cuales representa no sólo la elegancia y cierto estatus social, sino también la materialidad con la que suele trabajar: bronce, mármol y granito.

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.



Imagen 16. 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.

5.2 Referentes ambientales

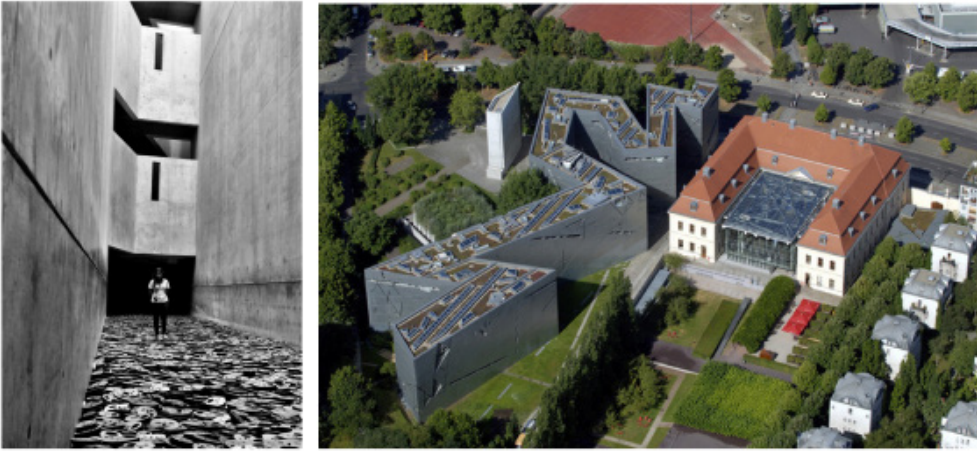


Imagen 17. Museo Judío de Berlín. Fuente: Urbipedia - Archivo de Arquitectura

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 que representa la tristeza, entre otras conceptualizaciones interesantes.

5.3 Moodboard

1.6. Moodboard - Referentes

Forma

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

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.

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.



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.



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



Smithsonian National Museum of African



Casa museo Isla Negra



Casa de Anne Frank

Imagen 18. Moodboard. Fuente: Elaboración propia

5.4 Creación del Manual de Estilo

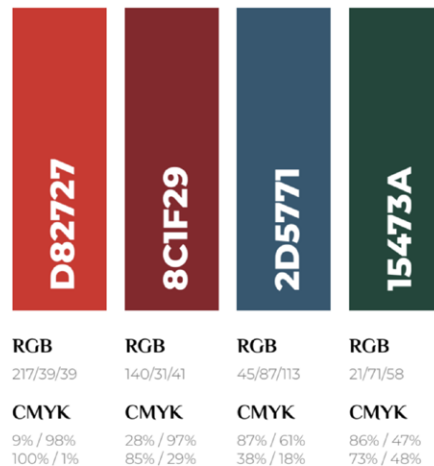
Las primeras decisiones de diseño se concentraron en la elección de la paleta de color y tipografías.

Contraste complementario

Los colores fríos predominan en 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.



Tipografías

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, la cercanía y es acogedora, tal como el carácter de Escámez. Este estilo tipográfico manuscrita tiene similitud con la referencia que encontramos de un escrito suyo, pues no hay nada más humano y personal que su propia letra.

Además, se tomó la decisión de seleccionar una tipografía secundaria para uso en cuerpos de texto.



Imagen 20. Manual de Estilo - Paleta 1.
Fuente: Elaboración propia

La tipografía encargada de los cuerpos de texto por su legibilidad es Montserrat.

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, entre otras.



Imagen 21. Manual de Estilo - Tipografías.
Fuente: Elaboración propia

Diseño del logotipo



5.5 Señalética

Para la creación de la señalética se tomaron varias decisiones pues la principal problemática que enfrentamos fue con respecto a la paleta de color pues debíamos llegar a un punto medio donde se respetara la paleta del manual y los colores establecidos universalmente para casos de emergencia.

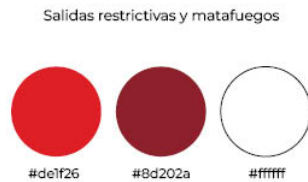
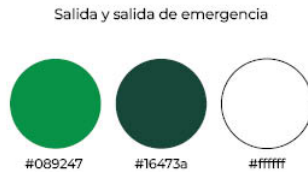
Posterior a esto se creó la iconografía, con esta buscábamos un estilo similar al del logotipo, sin embargo, al ser una señalética debía de ser legible.

5.1. Paleta de color

Contraste complementario

Para la señalética se decide utilizar 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 he 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 con la intención de estas sean reconocidas inmediatamente.



34

Imagen 22. Manual de Estilo - Paleta 2. Fuente: Elaboración propia



37

Imagen 23. Manual de Estilo - Iconografía Fuente: Elaboración propia

Se creó una clasificación de la señalética de acuerdo a su objetivo, además se tomaron aspectos relevantes como lo es la inclusividad al incluir el uso del braille en algunas señaléticas.

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, 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.

Los pictogramas para esta señalética son utilizados como representaciones gráficas, trazos simples que comunican información visualmente, 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



38

Imagen 24. Manual de Estilo - Señalética Fuente: Elaboración propia

5.5. Clasificación



Orientativas

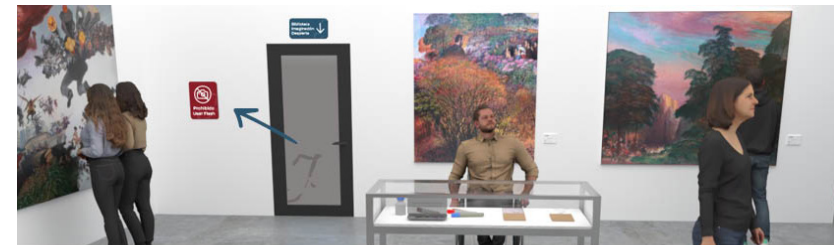
Sitúan al usuario del museo en el entorno. Permiten que se detecte e identifique la sala en la que se encuentra. Todas estas señales mantienen el mismo código cromático, tipografía y actúan bajo una misma línea pictográfica.

Señalética fabricada en acrílico con vinil con impresión directa.



39

Imagen 25. Manual de Estilo - Señalética Fuente: Elaboración propia



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.



44

Imagen 26. Manual de Estilo - Señalética Fuente: Elaboración propia

Por último, se decidió el tipo de materiales y soportes, además de las distancias de visión y los tamaños para la señalética.

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 vinilos 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 de ser de fácil instalación y se pueden retirar fácilmente sin dejar residuos lo cual es beneficioso en el caso de hacer alguna exposición temporal.



46

Imagen 27. Manual de Estilo - Soportes y materiales
Fuente: Elaboración propia

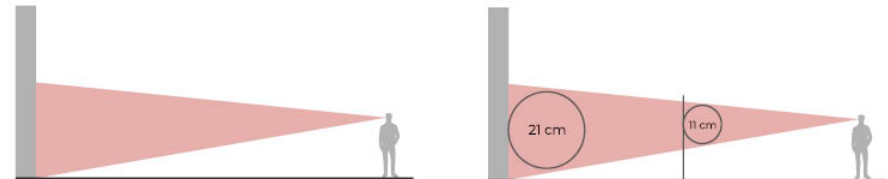
5.7. Distancia de visión y tamaños

Distancia de visión

Por las características del lugar, la distancia de visión que se va a tomar es la corta, para esta modalidad los letros 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 va a depender de la distancia de visión, por ejemplo si son 10 metros de distancia estas no deben tener un tamaño menor a 21 cm.



48

Imagen 28. Manual de Estilo - Distancia de visión y tamaños
Fuente: Elaboración propia

5.6 Estilo vectorial

Dentro de la casa museo existen varios elementos que llevan ilustraciones a partir de las obras de Escámez, es por esto que definió un estilo vectorial para estas.

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, permitiendo una expresión fluida de las ideas para una soltura en el trazo, y cierta limpieza.

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.



50

Imagen 29. Manual de Estilo - Justificación Estilo Vectorial
Fuente: Elaboración propia



51

Imagen 30. Manual de Estilo - Justificación Estilo Vectorial
Fuente: Elaboración propia

5.7 Diseño interactivo

Tótems

El patio “Espíritu Tierra Mapuche” es un espacio al aire libre dedicado a la cultura Mapuche, civilización altamente respetada por el artista, que retrata en múltiples dibujos y obras. Los tótems enriquecen este contexto al ser interactivos para los visitantes, y contener obras y frases del propio Escámez.

Además, son una manifestación tangible del legado artístico de Julio Escámez, lo que permite a los visitantes apreciar sus obras en un formato tridimensional. Las frases y poemas del artista agregan capas adicionales de significado, conectando las obras con las creencias y valores hacia la naturaleza.

La inclusión de grabados, bocetos y dibujos vectorizados preserva y exhibe diversas facetas del arte de Escámez, brindando una experiencia completa y multifacética. La capacidad de mover las cajas de los totems fomenta la interactividad, para explorar las obras desde diferentes ángulos y perspectivas. Esta interactividad no solo aumenta la participación del visitante, sino que también refleja la naturaleza dinámica y evolutiva del arte y la cultura.

Imagen 31. Manual de Estilo - Mockups-Tótem
Fuente: Elaboración propia



Pantallas interactivas

La Casa-Museo contempla dos pantallas interactivas, una de 26 pulgadas, ubicada en la entrada de la sala “Eterno Viajero”, y permite a los visitantes sumergirse en las experiencias de viaje de Julio Escámez de manera visual y participativa. Se segmentan las fotografías por países, lo que ofrece una organización temática, facilitando la comprensión de la diversidad cultural capturada por el artista.

Además de las fotos, hay curiosidades y fechas importantes de esos viajes, lo que enriquece la experiencia al proporcionar contexto histórico y cultural. Los usuarios obtienen una comprensión más profunda de la vida de Julio Escámez y los eventos que marcaron sus viajes.

La capacidad de tocar la pantalla y desplazar información involucra activamente a los visitantes, permitiéndoles explorar a su propio ritmo y profundizar en áreas de particular interés. Esta interactividad fomenta la participación activa y personalizada, creando una conexión más fuerte con la historia y el legado del artista.

La segunda pantalla se encuentra en la biblioteca “Imaginación despierta”, es vertical de 43 pulgadas, y ofrece una plataforma dinámica para resumir la vida y los aportes de Escámez. La disposición vertical es ideal para presentar una línea del tiempo hacia abajo, y permite a los visitantes explorar de manera cronológica los hitos más importantes en la vida del artista.

La futura incorporación de videos, juegos y sonidos en la pantalla ofrece una dimensión multimedia que enriquecerá aún más la comprensión del legado de Julio Escámez. Esta adición multimedia va a proporcionar una experiencia más envolvente y atractiva, especialmente para visitantes más jóvenes o aquellos que prefieren aprender de manera audiovisual.

Al permitir que los visitantes toquen ambas pantallas y puedan desplazar la información, fomenta una exploración detallada de los momentos clave en la vida del artista y sus contribuciones al mundo del arte, y hace que la experiencia sea más participativa y adaptable a las preferencias individuales de los visitantes.

Imagen 32. Manual de Estilo - Mockup pantalla interactiva.
Fuente: Elaboración propia



Mapa

El mapa proporciona una visualización clara y geográfica de los países que Julio Escámez visitó a lo largo de su vida. Permite a los visitantes tener una comprensión instantánea de la extensión y diversidad de los destinos explorados por el artista.

La iluminación LED detrás del mapa destaca visualmente la información, atrae la atención de los visitantes y resalta la importancia de la sala “Eterno Viajero” como un espacio central para explorar los viajes del artista.

Los países en los que Escámez estuvo destacan del resto por ser de colores, además, hay fotografías e información alrededor. Los elementos visuales cohesionados ofrecen una experiencia más completa y contextualizada de los viajes del artista.



Imagen 33. Manual de Estilo - Mockups-Mapa
Fuente: Elaboración propia

Combinarte

Este es un juego ubicado en la Sala “Eterno viajero”, en una de sus paredes. Es una especie de cadáver exquisito, e invita a los visitantes a participar en la creación de sus propios personajes, brindándoles la oportunidad de ser co-creadores en el entorno del museo.

Tienen que girar las tablas para mezclar las facciones de los personajes, los cuales son dibujos de Escámez. Esta mezcla permite a los usuarios personalizar y experimentar con distintas combinaciones de retratos.

Al basarse en los retratos originales de Julio Escámez, el juego interactivo mantiene la conexión con el espíritu artístico del creador, permitiendo a los visitantes experimentar con su estilo único y expresivo.

Al utilizar retratos hechos por Julio Escámez como base, el juego interactivo se integra naturalmente con la colección del museo, creando una experiencia coherente y enriquecedora para los visitantes.



Imagen 34. Manual de Estilo - Mockups-Combinarte
Fuente: Elaboración propia

Bocetos secretos

Las libretas se ubican en la sala “Eterno viajero”, y el nombre de este juego es “Bocetos secretos”. Permiten a los visitantes sumergirse en el proceso creativo de Julio Escámez al explorar sus bocetos y dibujos, recopilado en cuatro libretas. Su temática es América, y facilita una comprensión más profunda de cómo el artista desarrolló sus ideas y plasmó la riqueza cultural de América Latina en su obra.

Los bocetos y dibujos en las libretas ofrecen una representación visual detallada de la cultura de América Latina, abarcando aspectos como la cosmovisión mesoamericana, paisajes, fauna, flora y los retratos de aborígenes.

La posibilidad de abrir y ojear las libretas crea una experiencia íntima y auténtica para los visitantes, acercándolos al proceso creativo de Escámez de una manera que va más allá de las obras acabadas en exhibición. La disposición de las libretas en las paredes invita a los visitantes a explorar y descubrir los contenidos a su propio ritmo, fomentando la curiosidad y la exploración individual.

Las libretas también contemplan pensamientos y anotaciones del artista, lo que añade elementos narrativos que enriquecen la comprensión de los visitantes sobre el contexto y significado detrás de las imágenes.



Imagen 35. Manual de Estilo - Mockups-Bocetos secretos
Fuente: Elaboración propia

Objetos secretos

Este juego se encuentra en la sala “Eterno viajero”, y se trata de cajitas que ofrecen a los visitantes girarlas y explorar los objetos dentro desde varios ángulos. La presencia de objetos auténticos de colección dentro de las cajitas brinda a los visitantes un acercamiento directo a elementos traídos por Julio Escámez durante sus viajes a países asiáticos, como Japón.

La presencia de una ficha con información detallada al lado de cada cajita proporciona contexto y enriquece la experiencia educativa. Las personas pueden aprender sobre el origen, la historia y otros aspectos relevantes de cada objeto.

La presencia de objetos que Escámez trajo consigo durante sus viajes a Asia ofrece una ventana a su vida personal y a las experiencias que influyeron en su obra.

Esto contribuye a una comprensión más profunda del artista y de cómo su vida y viajes impactaron su producción artística.



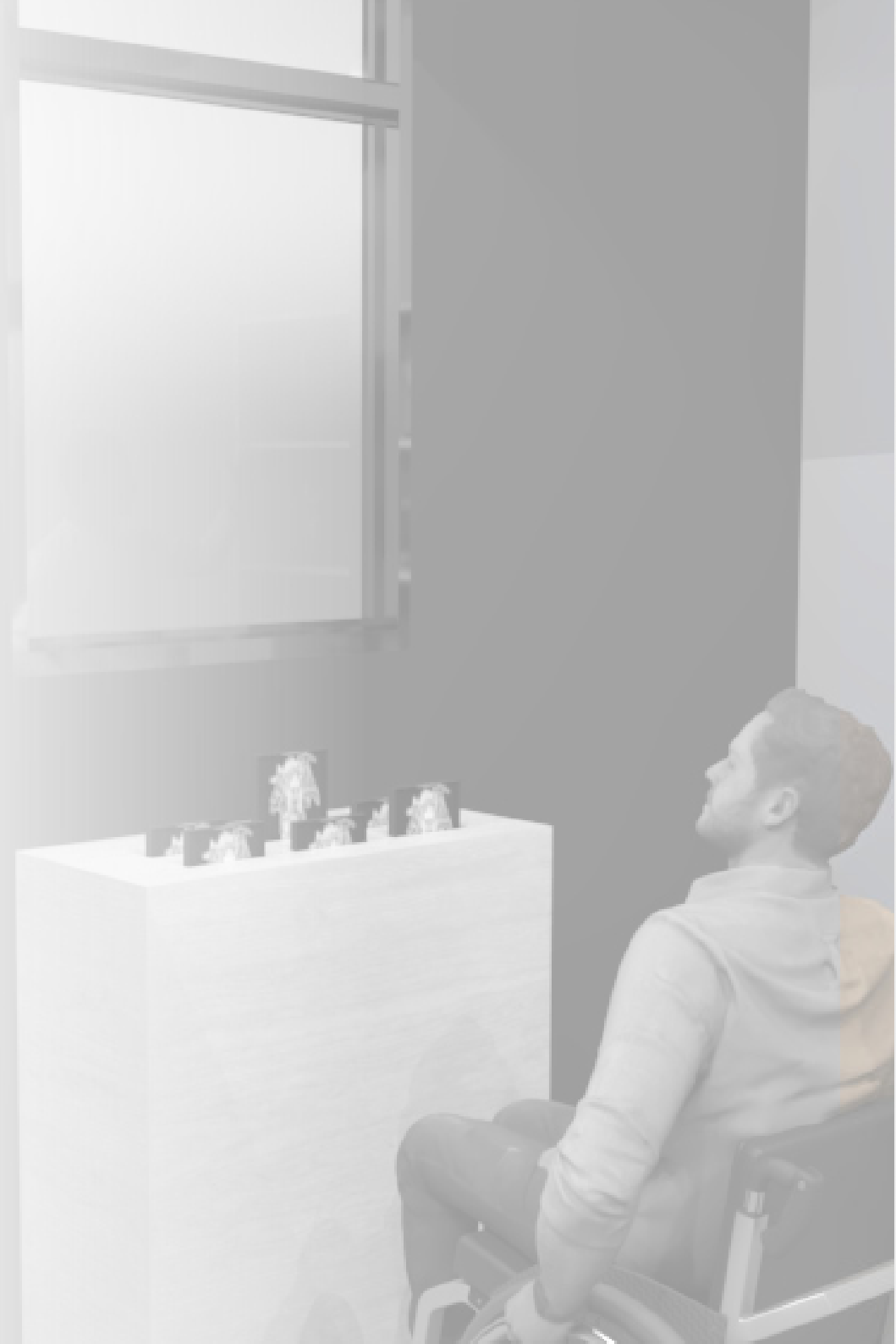
Imagen 36. Manual de Estilo - Mockups-Objetos secretos
Fuente: Elaboración propia

Memorias colectivas

Este juego se encuentra en la sala “Eterno viajero”, y es un juego que estimula la memoria visual de los visitantes al desafiarlos a recordar la ubicación de las tarjetas y sus parejas correspondientes. La inclusión de dibujos y bocetos de Julio Escámez como elementos visuales en las tarjetas no solo ofrece entretenimiento sino que también presenta la obra del artista de manera interactiva.

Los visitantes pueden apreciar la diversidad de estilos y temas presentes en la obra de Escámez mientras juegan. La simplicidad del juego lo hace accesible para diferentes niveles de habilidad.

La búsqueda y emparejamiento de las tarjetas requiere atención, concentración y habilidades cognitivas, lo que proporciona una actividad mentalmente estimulante.



5.8 Resultado

Todos estos aspectos se reunieron dentro de un manual de estilo gráfico.



Imagen 38. Manual de Estilo - Mockups-Manual de estilo
Fuente: Elaboración propia

5.9 Aplicaciones

El diseño gráfico es fundamental en la identidad y difusión de la Casa-Museo Julio Escámez, ya que permite establecer un vínculo visual coherente entre la infraestructura, su público y la obra del artista. La creación de materiales gráficos, tanto promocionales como de señalización y comunicación, responde a la necesidad de consolidar la presencia de la Casa-Museo en el imaginario colectivo y facilitar su reconocimiento en distintos contextos, principalmente como aporte cultural en el arte latinoamericano.

Los productos diseñados, como las tazas, los bolsos de tela, las libretas, los gafetes, las entradas para los usuarios y las tarjetas de presentación del personal, cumplen una doble función: por un lado, son los elementos de identidad de la institución, donde se refuerza la imagen del museo en cada punto de contacto con el visitante; y por otro, ofrecen una oportunidad para la difusión del legado del artista, al incorporar sus obras como recurso visual principal. Estos objetos no solo sirven como recuerdos para quienes visitan la Casa-Museo, sino que también generan una conexión más cercana con la figura del artista y su producción.

En el ámbito publicitario, las vallas, las plumas y lonas propuestas están ubicadas mediante montajes fotográficos en tres puntos geográficos: el centro de San José, en el parque de Barva de Heredia, y en la propia Casa-Museo, y garantizan la visibilidad del museo en espacios estratégicos. La capital, por su alta concurrencia, permite alcanzar a un público diverso y potenciar el interés por la propuesta cultural, mientras que la presencia en el Parque de Barva

y la Casa-Museo enfatiza la relación del museo con su entorno inmediato, invitando a la comunidad local y visitantes a conocer el espacio.

Desde el enfoque del diseño gráfico, la selección de una gráfica limpia, con una paleta de colores específica, el logotipo del museo y datos clave sobre las colecciones, facilita la legibilidad y cohesión visual en todos los materiales. La integración de obras de Escámez como eje central en la composición fortalece la identidad del museo y transmite su esencia sin necesidad de un exceso de elementos.

En conclusión, el desarrollo de estos materiales responde a la necesidad de construir una imagen sólida y atractiva para la Casa-Museo Julio Escámez, asegurando su reconocimiento, accesibilidad y permanencia en la memoria del público. A través del diseño gráfico, no sólo se potencia la comunicación institucional, sino que se enriquece la experiencia del visitante, generando un impacto significativo en la difusión del legado artístico y cultural de Julio.



Imagen 39. Tarjetas de presentación. Fuente: Elaboración propia



Imagen 40. Gafetes. Fuente: Elaboración propia



Imagen 41. Boletos. Fuente: Elaboración propia



Imagen 42. Mercadería. Fuente: Elaboración propia



Imagen 43. Valla publicitaria. Fuente: Elaboración propia



Imagen 44. Valla publicitaria. Fuente: Elaboración propia



Imagen 45. Lona. Fuente: Elaboración propia



Imagen 46. Banderines. Fuente: Elaboración propia



Imagen 47. Rótulo. Fuente: Elaboración propia

5.10 Salas

ETERNO VIAJERO

El objetivo principal es que el usuario construya de manera paulatina el mensaje en su cabeza a través del recorrido con la ayuda de varios estímulos y la suma de estos, de esta manera el usuario posee un rol activo en el espacio.

Se coloca un panel en el medio con el propósito de dividir la sala en dos además de ayudar a acondicionar la escala del lugar. Al salir del ascensor podrán seguir en línea recta (o doblar a la izquierda), en este caso se encontraría con un mapa donde se muestran los viajes y un poco de las experiencias que vivió en cada uno de ellos a su vez se encuentra un panel con varios bocetos creados por el artista para que el usuario vaya familiarizándose con el estilo del mismo, en esta zona de la sala se encuentra una vitrina con más piezas artísticas del artista al igual que fotografías en gran formato que retratan los eventos durante estos viajes, así mismo, tenemos en la pared cuatro libretas con bocetos realizados durante estos viajes.

En el lado opuesto de la sala se encuentra el panel con un texto introductorio además de piezas realizadas por el artista y juegos que ponen en exhibición el material y objetos que recolectó durante sus viajes por el mundo. Esta sala pretende demostrar el amor que el artista poseía por varias culturas y cómo estas llegaron a influenciar y reflejarse en sus obras.



Planos



Imagen 48. Render Sala Eterno Viajero
Fuente: Elaboración propia



Imagen 49. Render Sala Eterno Viajero
Fuente: Elaboración propia



Imagen 50. Render Sala Eterno Viajero
Fuente: Elaboración propia



Imagen 51. Render Sala Eterno Viajero
Fuente: Elaboración propia



Imagen 52. Render Sala Eterno Viajero
Fuente: Elaboración propia

Viajero

us innumerables viajes

onsectetur adipiscing elit,
ismod tincidunt ut laoreet
tapat. Ut wisi enim ad minim
on ullamcorper suscipit lob-
odo consequat. Duis autem
t in vulputate velit esse mo-
e eu feugiat nulla facilisis at
odio dignissim qui blandit
augue dui dolore te feugiat

ons ectetur adipiscing elit,
ismod tincidunt ut laoreet
tapat. Ut wisi enim ad minim
on ullamcorper suscipit lob-
odo consequat.



Chileno internacional

Lorem ipsum
dolor sit amet,
consectetur
adipiscing elit, sed
diam nonummy
nibh Lorem ipsum
dolor sit amet,
consectetur adip



Imagen 53. Render Sala Eterno Viajero
Fuente: Elaboración propia

Justificación

La recopilación de obras expuestas en la sala “El Eterno Viajero” posee como principal objetivo exhibir aquello que fue creado durante los múltiples viajes realizados por el artista Julio Escámez a lo largo de su trayectoria. Estas piezas seleccionadas son bocetos extraídos durante el proceso de recolección realizado por ConArte, estos en su mayoría fueron capturados en el momento durante sus viajes, como una forma de reflejar su impresión sobre estos lugares, su cultura y las personas que conoció a lo largo de su recorrido.

A través de estos dibujos, bocetos y fotografías, el artista logró captar la esencia de sus aventuras, y a su vez, logró capturar cómo estos espacios despertaron en él nuevas sensaciones y emociones que se verían reflejadas en sus proyectos artísticos. Estos bocetos son un registro visual espontáneo de su interpretación del mundo, puede leerse como su diario gráfico que le permitió registrar su experiencia en estos lugares y por medio de ellas se busca conectar al espectador con el artista.

Como menciona Jose Morales (2015) en su artículo “Interpretación del patrimonio y Museografía. Un romance posible”, en el proceso museográfico, es trabajo de quién diseña lograr transmitir el mensaje a su receptor (por mensaje vamos a entender todo aquello que se desee presentar y transmitir a los visitantes del espacio expositivo), tomando esto en consideración debe tomar provecho de todo soporte y contexto físico que ayude a trascender en la lectura que los visitantes realicen del espacio y su mensaje. (pág 11-12)

Por medio de la selección de estas obras, se busca ofrecer al espectador una vista única al proceso creativo de Escámez, donde se muestre la manera en que sus viajes influyeron de manera directa y profunda en su arte. Las piezas seleccionadas para esta sala pretenden mostrar una conexión y visión más clara entre el pintor y sus vivencias, además de mostrar cómo el pintor se mantenía en movimiento.

De este modo, las obras seleccionadas no solo presentan el talento técnico de Escámez, sino también su capacidad para captar la esencia de cada lugar y transmitirla en un formato más íntimo y personal. Es así que al usuario se le presenta la oportunidad de entender cómo este proceso influyó directamente en su obra, invitándolo a acompañar al pintor en su recorrido.



Planos

JARDÍN

Este es un espacio de transición en el cual se busca que las personas se relajen y disfruten de la naturaleza.

Se coloca un techo suspendido con paneles de policarbonato para brindar cobertura de la luz solar y las posibles lluvias, de color verde; ya que es un color agradable a la vista, además, ayuda a relajar y crear un ambiente refrescante, y azul; pues es un color que genera en el cuerpo químicos relajantes, lo cual logra el objetivo de este espacio.

Se deja el mobiliario exterior y el piso monocromáticos para generar contraste entre el entorno y las sombras de color que el techo realiza. Se colocan tres tótems donde se muestran frases dichas por el artista y reinterpretaciones de sus obras artísticas. Al cruzar este espacio se llega a la biblioteca.



Imagen 54. Render Jardín Fuente: Elaboración propia



Imagen 55. Render Jardín Fuente: Elaboración propia



Imagen 56. Render Jardín Fuente: Elaboración propia

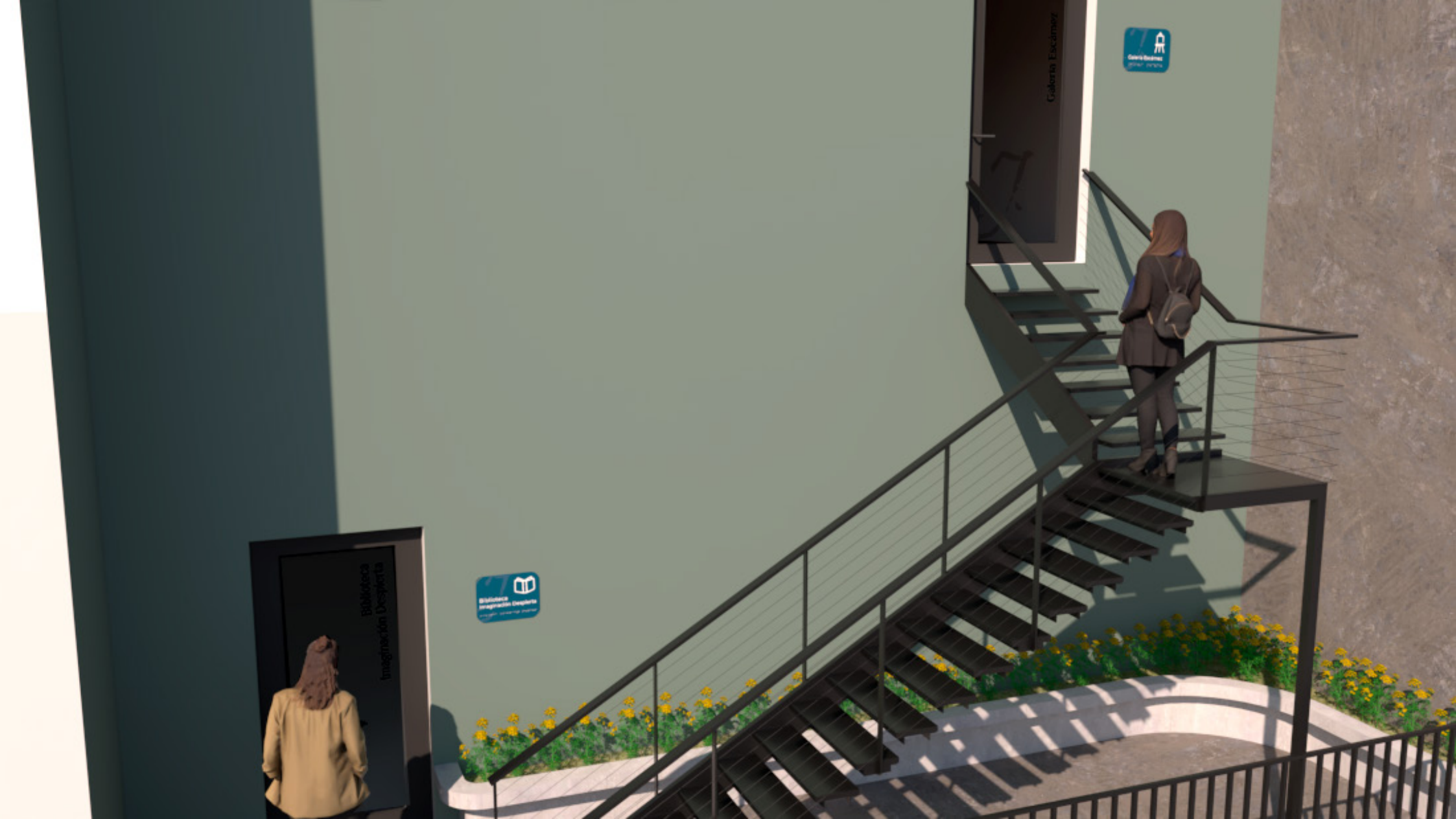


Imagen 57. Render Jardín Fuente: Elaboración propia



Imagen 58. Render Jardín Fuente: Elaboración propia

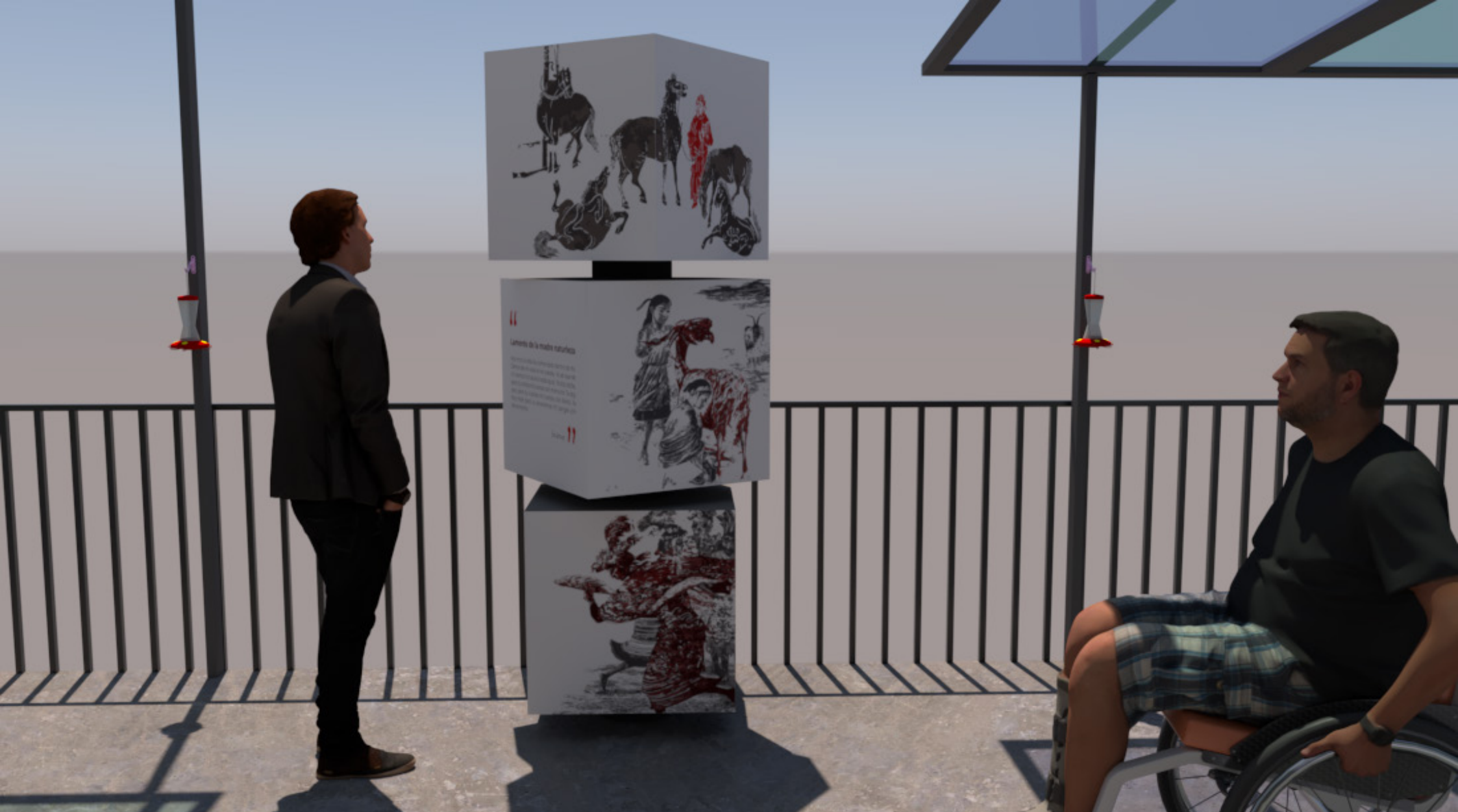


Imagen 59. Render Jardín Fuente: Elaboración propia

Justificación

El jardín de la Casa-Museo, bautizado como “Tierra Mapuche”, surge pensado como un espacio de diálogo entre arte, cultura y naturaleza. Se basa en la conexión que el artista chileno mantuvo con las tradiciones aborígenes de su país. A lo largo de su trayectoria, Escámez estudió y representó en su obra a los pueblos originarios, donde se refleja su identidad, cosmovisión y resistencia cultural. Su interés por la historia y el simbolismo mapuche es evidente en sus grabados, los cuales reinterpretamos y adaptamos para integrarlos en este espacio.

La decisión de incorporar estas ilustraciones en el jardín responde de manera muy clara a la relación intrínseca que los mapuches tienen con la naturaleza. Dentro de su cosmovisión, se considera a la tierra como un ser vivo con el que deben convivir en armonía (Antil Leviqueo & Pukol Antil, 2009) , una perspectiva alineada con el objetivo del jardín: ser un espacio de contemplación y conexión espiritual. A través de la digitalización y la intervención cromática de los grabados, se logró resignificarlos sin perder su objetivo, lo que permite que las formas dialoguen con el paisaje y se integren en una experiencia sensorial para los usuarios.

Es por medio de este diseño que se incentiva a los usuarios a una interpretación no secuencial, esta la podemos comprender como: “aquella en la que los responsables (museógrafos, comunicadores, etc) no tienen control de la secuencia. Es el propio visitante quien decide por dónde empezar en la visita a exposiciones...” (Morales, 2015, pág 19) por medio de las distintas exposiciones visuales en esta zona el receptor posee

la libertad de recorrer e interpretar el espacio a su ritmo. Dentro de este recorrido podrán encontrar, elementos que acompañan al mural tales como tótems donde podrá explorar e interactuar con el mobiliario propuesto en los cuales se aprecian obras del artista.

Estos tres tótems instalados en el jardín son una representación del vínculo entre lo ancestral y lo contemporáneo, donde se combinan fragmentos de los grabados readaptados con frases del propio Escámez. Esta fusión busca enfatizar su visión humanista y su admiración por las culturas aborígenes, y refuerza la importancia de su legado con el mundo. Por otro lado, el mural que retrata a diversos personajes mapuches funciona como una representación visual de la historia y resistencia de este pueblo, lo que refuerza la identidad del espacio y su carga simbólica.

En conjunto, la intervención del jardín con estos elementos permite resignificar la obra de Escámez y destacar su interés por la cultura mapuche, promover el reconocimiento de los pueblos indígenas y su riqueza simbólica en el contexto de un museo que celebra la memoria y el arte.

BIBLIOTECA

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.

A su vez, se colocan libros físicos similares para brindar una alternativa a lo virtual. Hay múltiples áreas para la lectura con el fin de facilitar el uso de esta área. Además, se pone a disposición del usuario pantallas táctiles, Kindle y laptops para acceder al material digital de los libros.



Planos



Imagen 60. Render Biblioteca Fuente: Elaboración propia



Imagen 61. Render Biblioteca Fuente: Elaboración propia



Imagen 62. Render Biblioteca Fuente: Elaboración propia



Imagen 63. Render Biblioteca Fuente: Elaboración propia



Imagen 64. Render Biblioteca Fuente: Elaboración propia



Imagen 65. Render Biblioteca Fuente: Elaboración propia

Justificación

La biblioteca “Imaginación Despierta” se concibe como un espacio de conocimiento, memoria y exploración creativa. Con cientos de libros que le pertenecieron al artista, este espacio no solo resguarda su legado intelectual, sino que también invita a los usuarios de la Casa-Museo a sumergirse en el pensamiento, exploración y la imaginación. Por medio de este patrimonio bibliográfico se invita a las personas a relacionarse con todos los involucrados en estos textos. Como comentan Jaramillo y Marín-Agudelo: “En este sentido, se convierten en dispositivo de conservación de la memoria histórica y colectiva, en suma, en instrumentos de creación y preservación de identidad.” (2014, pág 427).

Estos textos se consideran parte de la identidad del artista y son un medio importante para revelar sus intereses al público, brindando de esta manera un panorama y contexto general de la cosmovisión del artista. Para reforzar la identidad de este espacio, se han integrado dos dibujos monocromáticos de Escámez, los cuales activan zonas estratégicas del espacio, y se promueve una conexión entre el arte y el conocimiento literario.

El primer dibujo, un bosquejo de naturaleza, se ubica en la pared del área de computadoras, con una función simbólica como una ventana hacia el jardín “Tierra Mapuche”. Esta obra en ese espacio refuerza la relación entre el interior y el exterior, lo que permite recordar que el conocimiento no solo está presente en los libros y las tecnologías, sino también en la observación y la contemplación de la naturaleza.

Por otro lado, el segundo dibujo, situado cerca de la puerta de salida, representa una composición caótica y apocalíptica, donde múltiples personajes flotan y caen junto a objetos y edificaciones. Su elemento central es un rostro de perfil compuesto por otra figura flotante, es un rostro formado por figura - contorno. Esta pieza funciona como un contraste con la serenidad de la biblioteca, sugiriendo la dualidad entre el orden y el caos, el conocimiento y la incertidumbre. Además, su ubicación estratégica invita a la reflexión al momento de abandonar el espacio, como si el arte acompañara la transición entre el mundo del conocimiento y la realidad exterior.

La inclusión de estas obras en la biblioteca busca enriquecer la experiencia del usuario con la interacción entre arte y pensamiento. Al situarse en puntos clave de la biblioteca, los dibujos de Escámez no sólo complementan el entorno, sino que también refuerzan la esencia de este espacio: un lugar donde las ideas, las imágenes y el conocimiento se entrelazan en un diálogo abierto y continuo.

GALERÍA

Se colocan las obras de gran formato realizadas por el artista, donde se mostrará al usuario sus trabajos más destacados, además, se colocan dos vitrinas para mostrar algunos de los materiales artísticos implementados por el artista. Se utilizan colores neutros para no competir con las obras expuestas. En el área derecha se encuentra una sala en la cual se construye un diseño realizado por Escámez, este es un teatro interactivo el cual se pone a disposición del usuario como un espacio para realizar fotografías y jugar con él, se puede describir como un área secundaria para romper con la formalidad de la sala principal.





Imagen 66. Render Galería Fuente: Elaboración propia



Imagen 67. Render Galería Fuente: Elaboración propia



Imagen 68. Render Galería Fuente: Elaboración propia

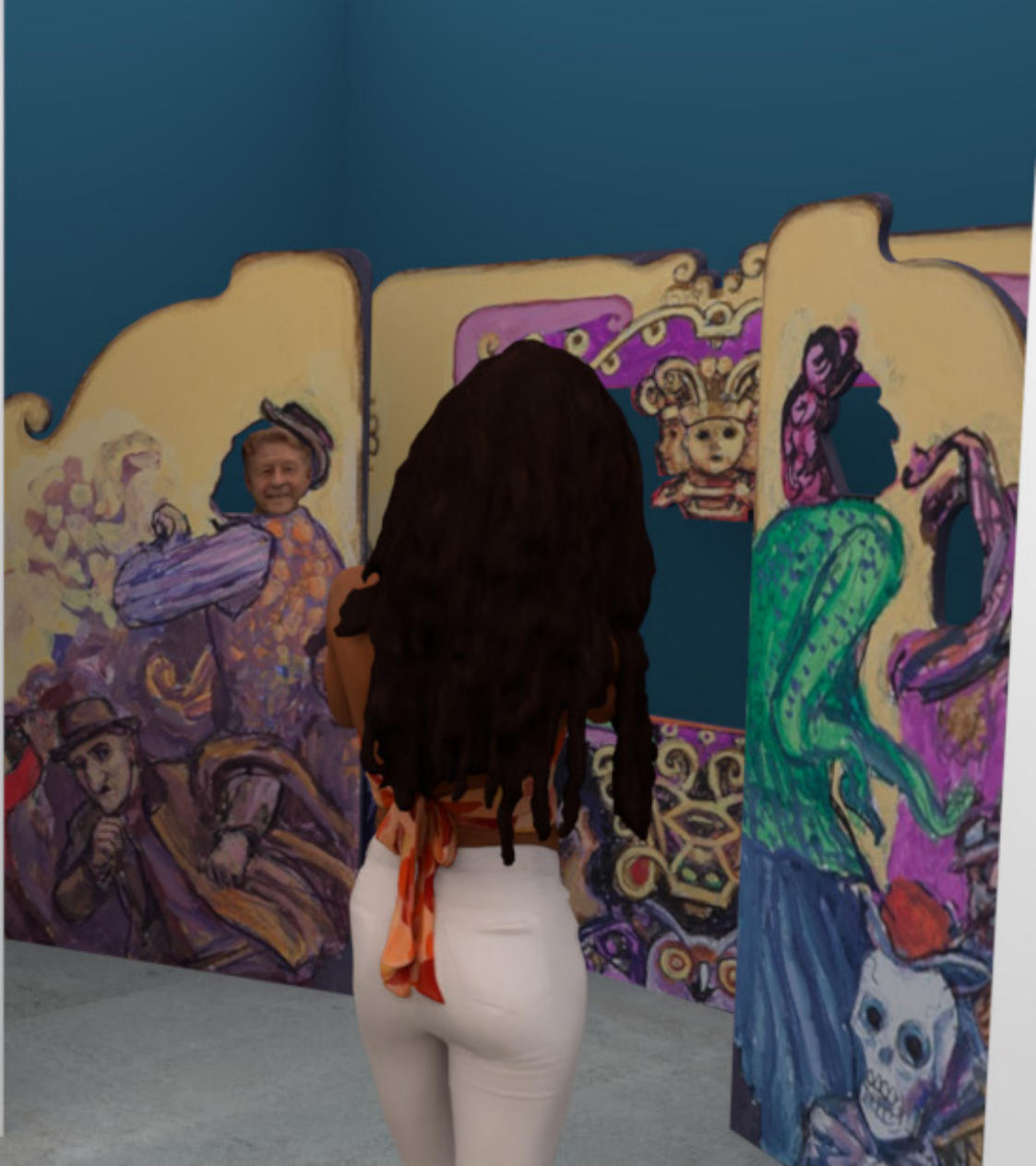


Imagen 69. Render Galería Fuente: Elaboración propia



Imagen 70. Render Galería Fuente: Elaboración propia



Imagen 71. Render Galería Fuente: Elaboración propia

Justificación

A través del recorrido de la Casa - Museo, se exhibieron varias obras artísticas reinterpretadas para activar el espacio y generar un mayor impacto e interacción con los usuarios, sin embargo, la intención de la “Galería Julio Escámez” fue diseñar una exposición permanente la cuál podemos definir como una “exhibición diaria de las piezas propias de un museo que permanece abierta al público por un tiempo definido” (Carrazo y Dever, 2010, pág 5); el propósito final de esta sala fue regresar las obras de gran formato a su lugar original, esto como un homenaje a la propuesta espacial del artista.

Las obras de gran formato son imponentes en este entorno lo que permite al espectador una interacción única y contextualizada, al haber recorrido y aprendido su historia por las salas anteriores, les permite apreciar su lenguaje y visión artística.

A su vez se diseña un espacio para resaltar su trabajo en proyectos para espectáculos de teatro, danza y ópera (Museo de Arte Contemporáneo, s.f). Es por esto que se selecciona uno de sus bocetos conceptuales de un teatrino, con el objetivo de permitir al usuario interactuar con la obra, al punto de poder ser parte de la misma, tomando la forma de un personaje.

5.11 Modificaciones estructurales

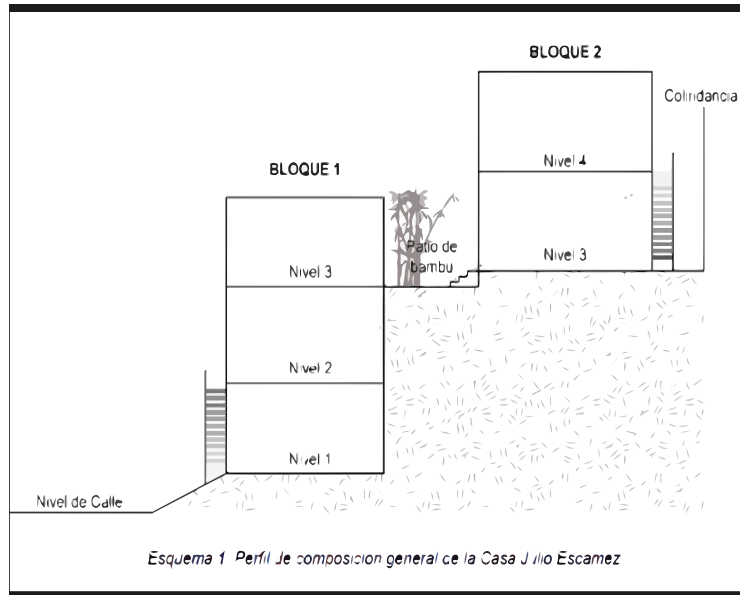


Imagen #72. Esquema composición general.

Fuente: INFORME FINAL LEVANTAMIENTO DE BIENES. CONARTE

General

El inmueble se divide en dos estructuras primarias, con cuatro niveles entre ambas, el tercer nivel es el que las une con un patio en medio.

En el primer nivel se encuentran el garaje y las gradas de acceso. En el segundo nivel se encuentran dos dormitorios, una biblioteca y un servicio sanitario. En el tercero está la sala suroeste y el baño, el patio de bambú, la sala-taller y la bodega, el dormitorio principal, el baño y la biblioteca. El cuarto nivel estaría dedicado a los lienzos y una bodega (CONARTE, pág 20, 2018).

En respuesta a las necesidades conceptuales y espaciales de este proyecto, se decide modificar la zonificación de los espacios, al igual que otros elementos del inmueble para adaptarse a la Ley 7600, en medida que el espacio lo permita.

Segundo nivel

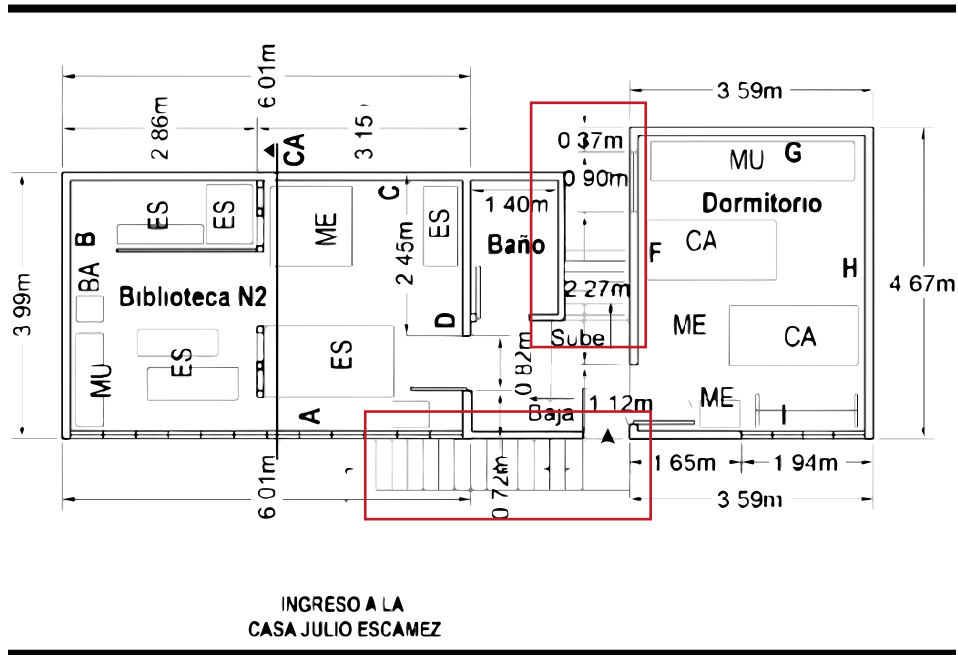


Imagen #73. Esquema segundo nivel.

Fuente: INFORME FINAL LEVANTAMIENTO DE BIENES. CONARTE

Una de las variables que surgió durante el proyecto, dado el estado de inhabilitación de la casa; el cual fue rebelado durante el proceso de diseño, fue proponer cambios en la distribución del inmueble en caso que este llegara a ser reconstruido. Sin embargo, se enfatiza que el concepto propuesto en cada sala puede ser implementado y adaptado a otros lugares.

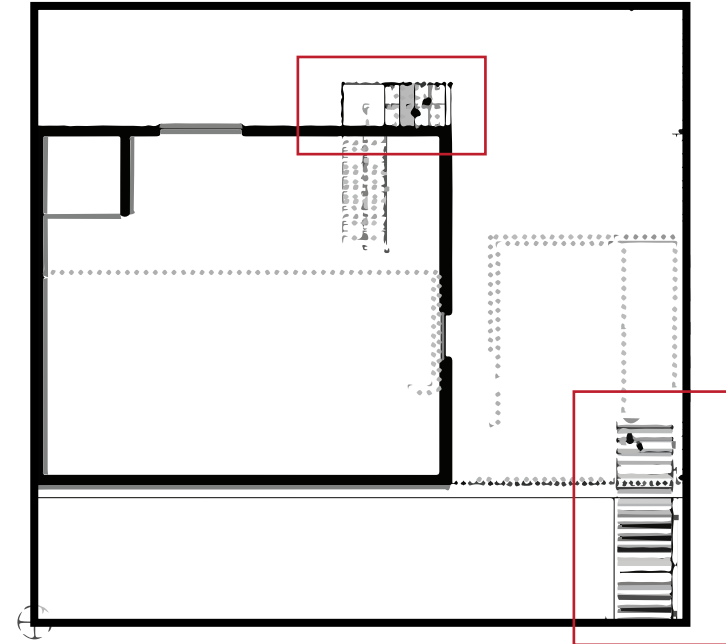


Imagen #74. Esquema segundo nivel. Fuente: Elaboración propia

Se propone cambiar las escaleras que van de primer al segundo piso al costado derecho del inmueble para liberar la parte frontal en caso de desear colocar un parqueo. A su vez, se propone modificar las escaleras que van del segundo al tercer piso para aprovechar el espacio.

Sala Eterno Viajero

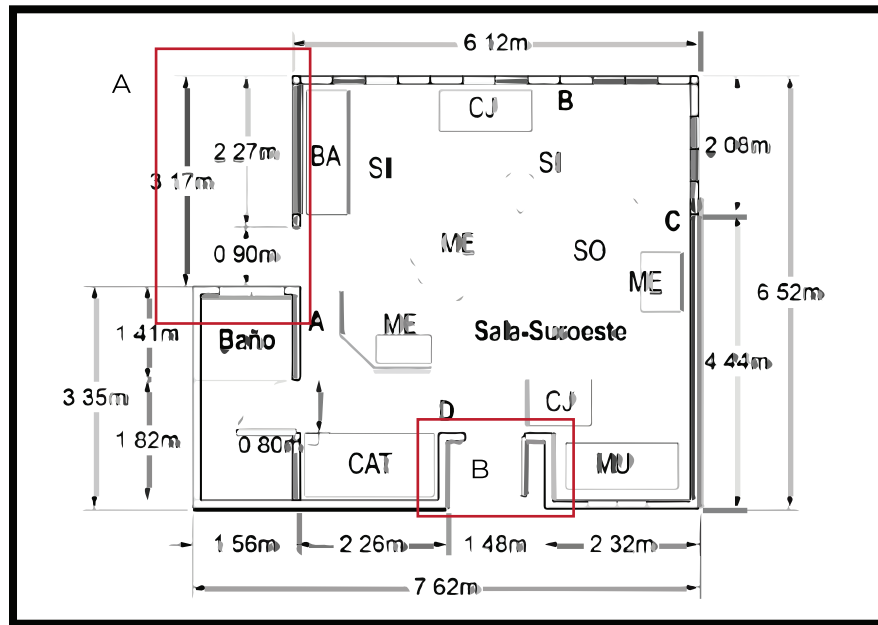


Imagen #75. Esquema tercer nivel.

Fuente: INFORME FINAL LEVANTAMIENTO DE BIENES. CONARTE

Se propone extender la pared en la sección "A" y derribar las paredes en la sección "B", con el propósito de agrandar la sala, ya que, al requerir la implementación de un ascensor se reduce el espacio libre para montar una exhibición.

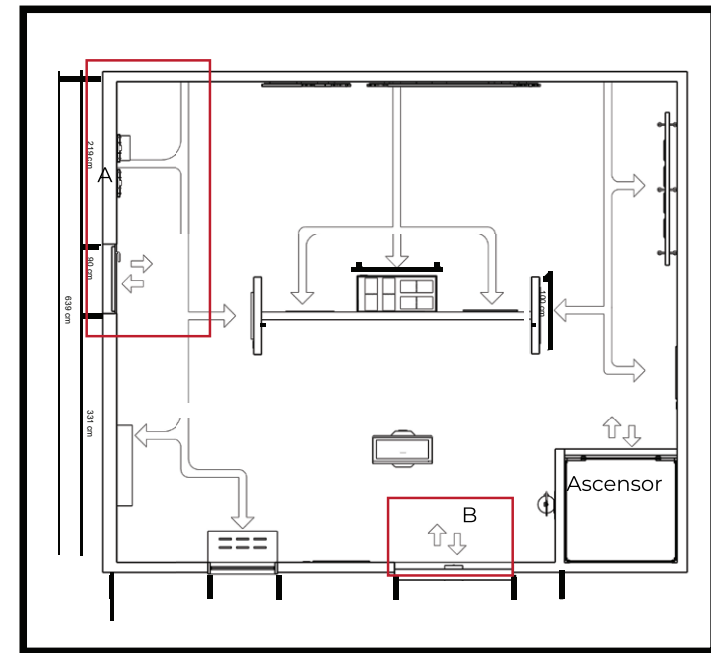


Imagen #76. Sala Eterno Viajero. Fuente: Elaboración propia

En esta imagen se pueden observar los cambios propuestos en las secciones "A" y "B". Con estas modificaciones se facilita el acceso para personas con discapacidad, de acuerdo a la ley nacional 7600.

Biblioteca Imaginación Despierta

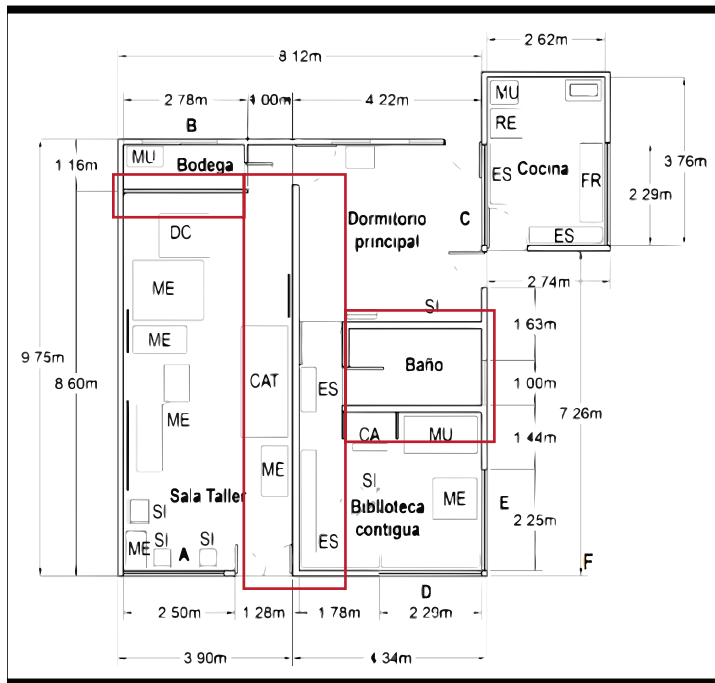


Imagen #77. Esquema tercer nivel.

Fuente: INFORME FINAL LEVANTAMIENTO DE BIENES. CONARTE

Se propone eliminar las paredes divisoras en el espacio para lograr una biblioteca abierta.

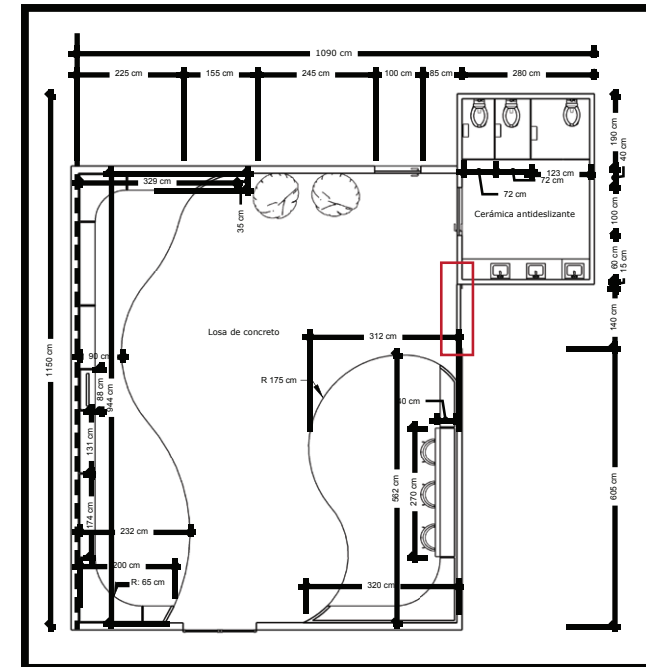


Imagen #78. Biblioteca Imaginación Despierta.

Fuente: Elaboración propia

Se propone colocar un ascensor en la parte exterior derecha, en el patio, cuyo acceso se encuentre en la parte interior de la biblioteca y que permita subir al cuarto piso.

Jardín Tierra Mapuche

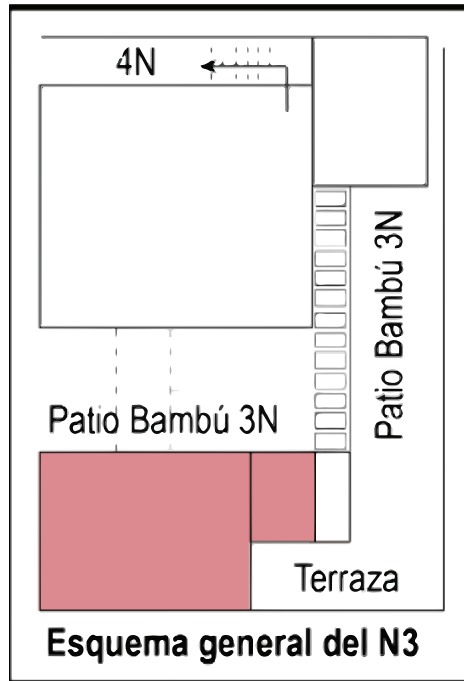


Imagen #79. Esquema general tercer nivel.
Fuente: INFORME FINAL LEVANTAMIENTO DE BIENES. CONARTE

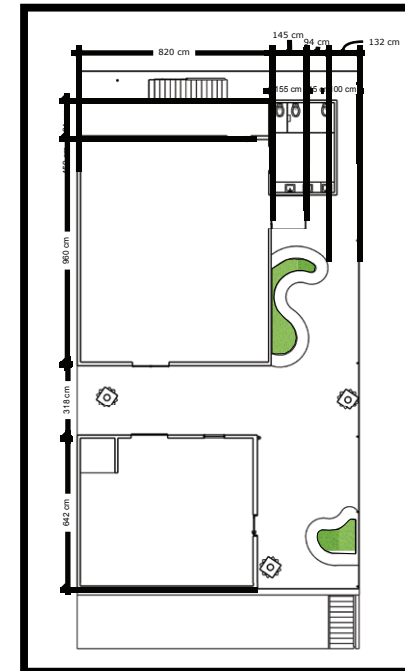


Imagen #80. Jardín Tierra Mapuche. Fuente: Elaboración propia

Se propone eliminar el patio de bambú, ya que este contribuye con los problemas de humedad del espacio. A su vez, se recomienda instalar un sistema de drenaje para prevenir futuros problemas dada la ubicación del inmueble. Se agregan maceteros-bancas para integrar naturaleza al espacio.

Galería Escámez

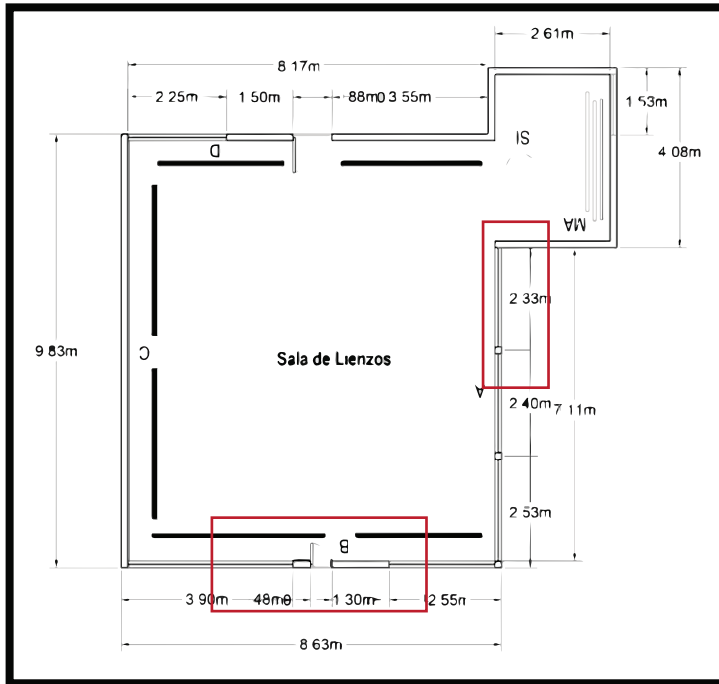


Imagen #81. Esquema general cuarto nivel.
Fuente: INFORME FINAL LEVANTAMIENTO DE BIENES. CONARTE

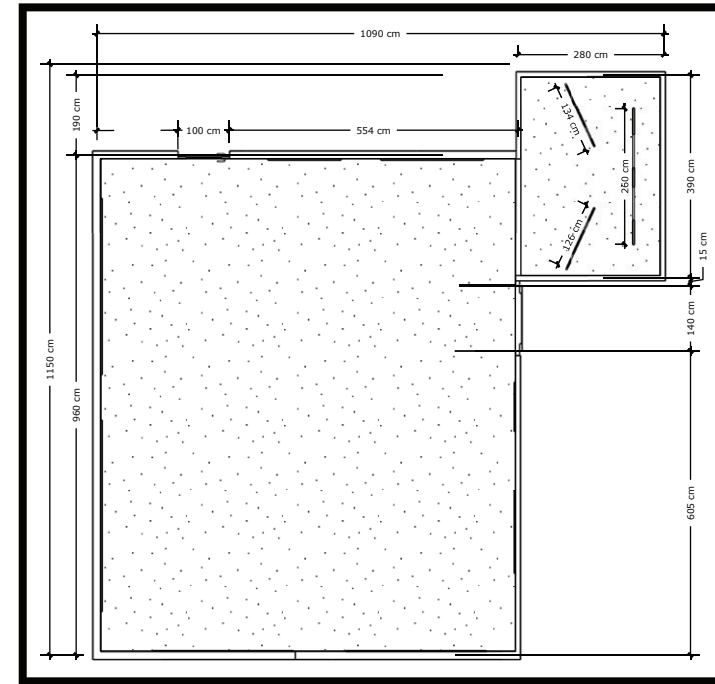
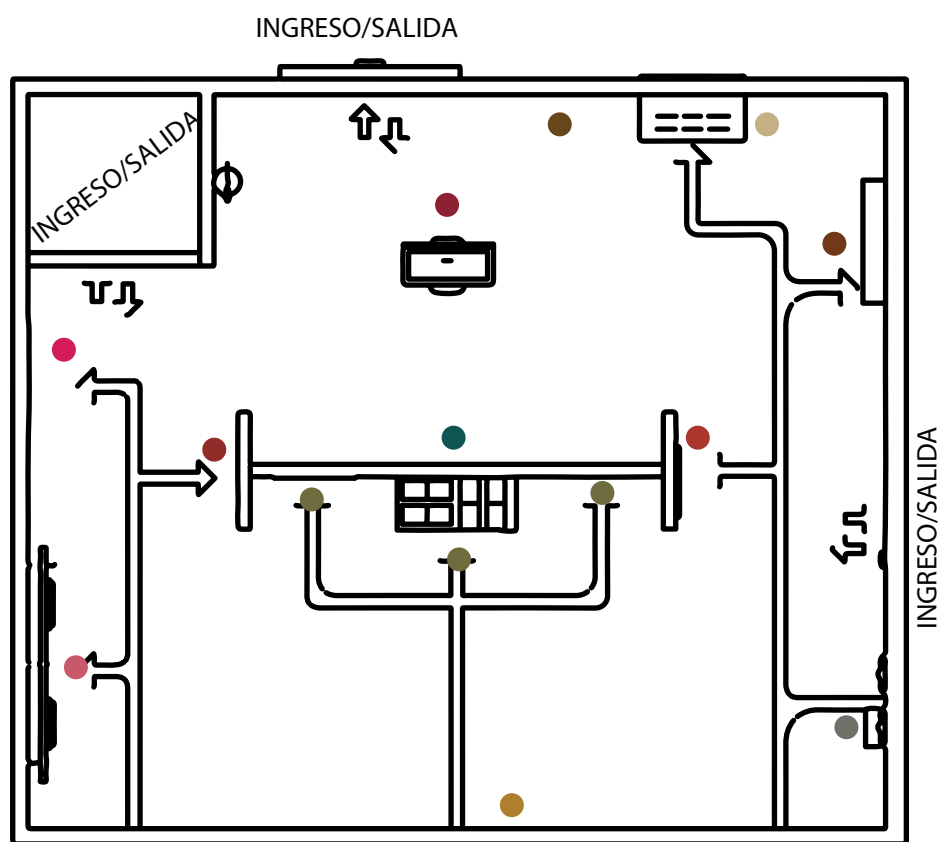


Imagen #82. Galería Escámez. Fuente: Elaboración propia

Se coloca un ascensor en el lateral de la galería, se bloquean las ventanas para preservar los bienes y se coloca un sistema de control de humedad y temperatura.

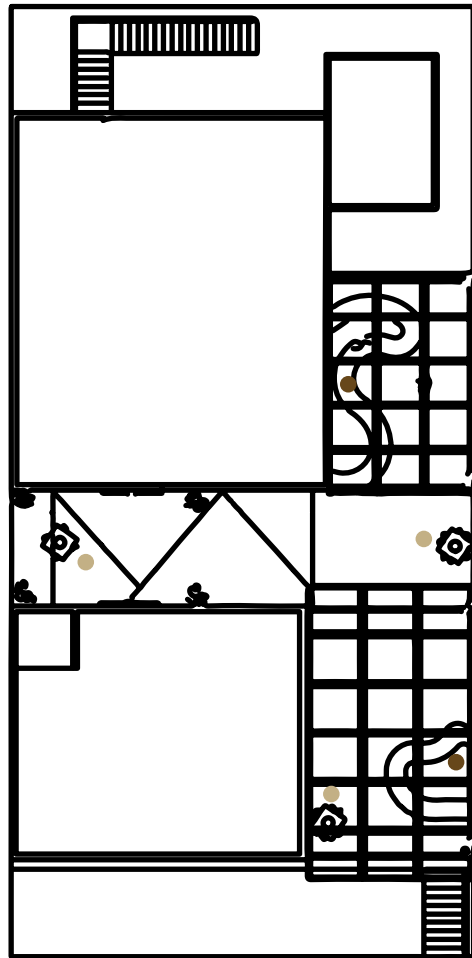
Zonificación Sala Eterno Viajero



- BO (488) Julio Escámez
- Juego interactivo "Trazos de la memoria"
- Juego interactivo "Objetos secretos"
- Juego interactivo "Bocetos secretos"
- "Hsueh Poetisa, Tang" Julio Escámez
- Fotografías y libretos de Julio Escámez (viajes)
- Mapa Mundi viajes del artista.
- Juego interactivo "Combin Arte"
- BO (487) Julio Escámez
- BO (492) Julio Escámez
- Información sobre la sala
- Pantalla interactiva/informativa

Gráfico #10. Sala Eterno Viajero, Zonidificación.
Fuente: Elaboración propia

Zonificación Jardín Tierra Mapuche



- Maceteros-Asiento
- Totems interactivos

Gráfico #11. Jardín Mapuche, Zonificación.
Fuente: Elaboración propia

Zonificación biblioteca Imaginación Despierta

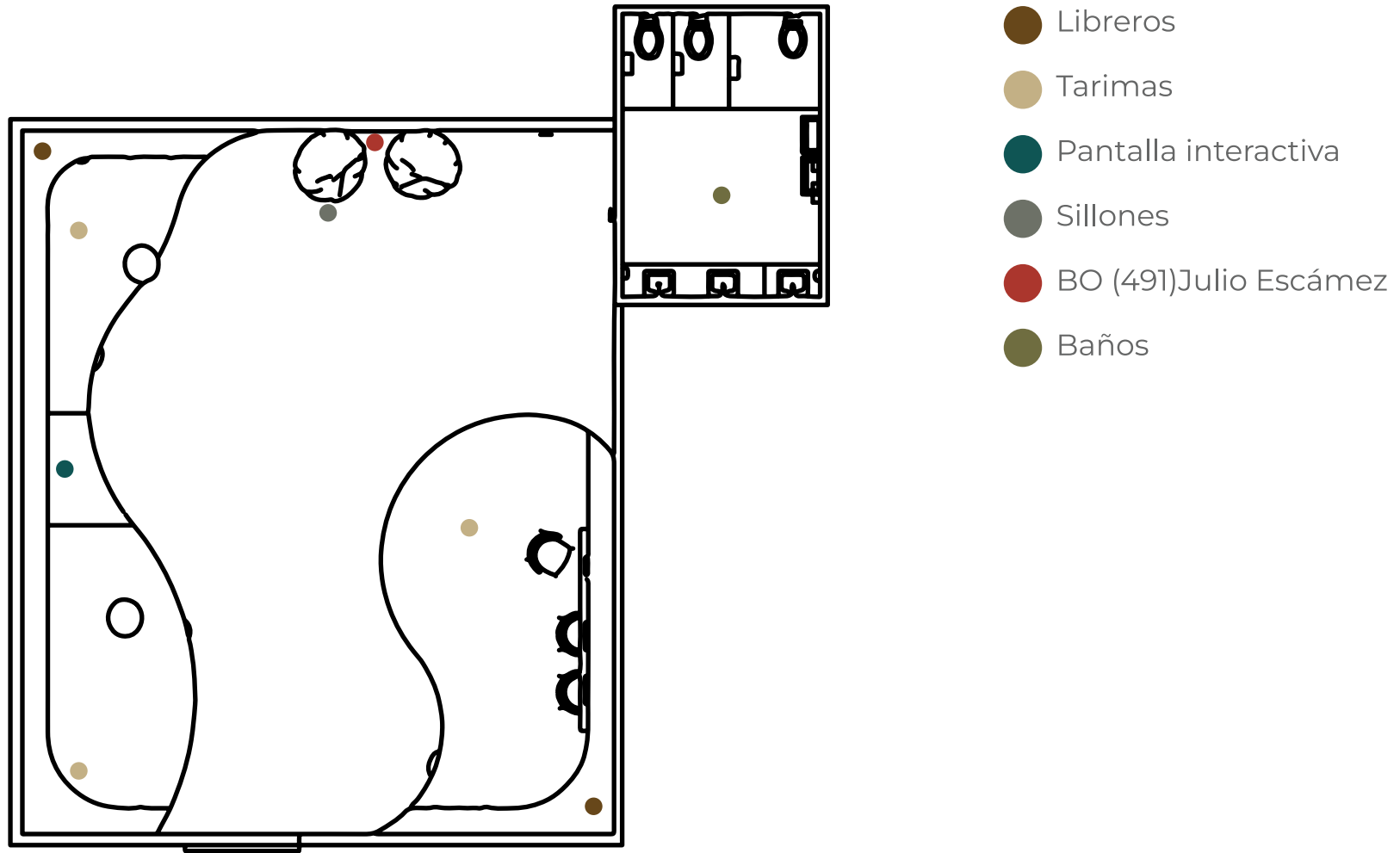
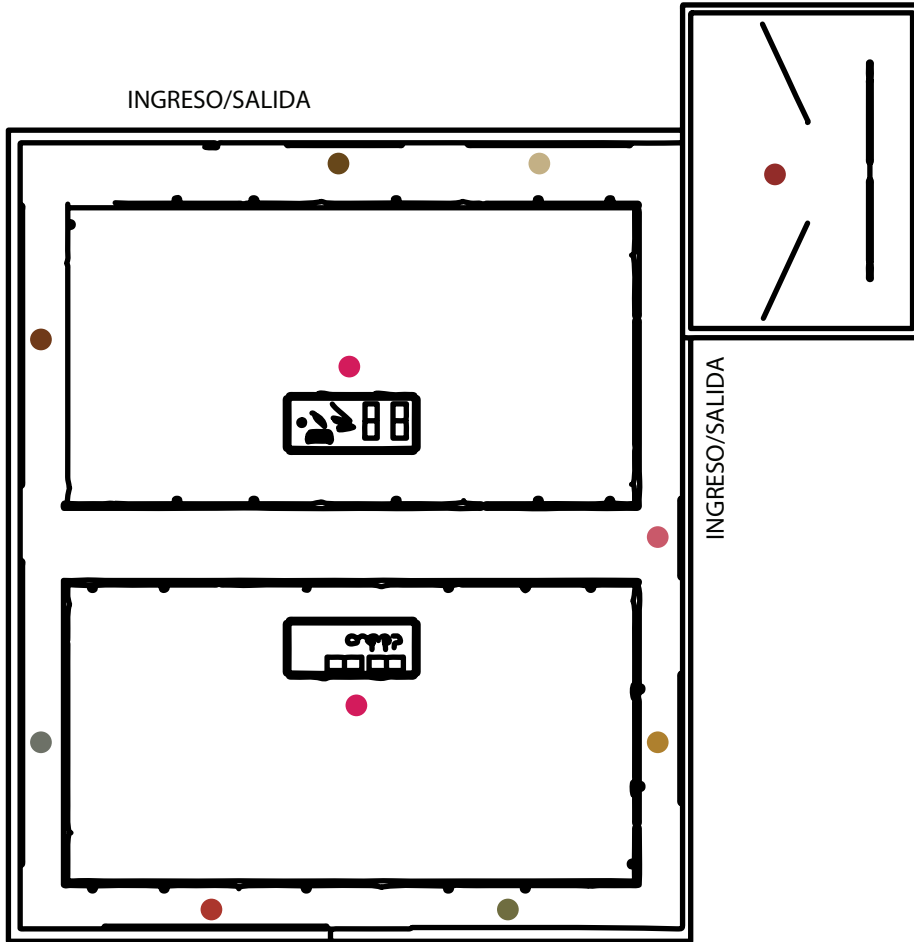


Gráfico #12. Biblioteca Imaginación Despierta, Zonidificación.
Fuente: Elaboración propia

Zonificación Galería Escámez



- “Gente entre la Floresta” Julio Escámez
- “Tarde de Domingo” Julio Escámez
- “Vendaval de la historia” Julio Escámez
- “Apocalipsis” Julio Escámez
- “América trágica” Julio Escámez
- “Caballero de Oro” Julio Escámez
- “Visita de la Vieja Dama” Julio Escámez
- “Gentes: desnudos, poder, carnaval, pobreza” Julio Escámez
- Teatrino Interactivo
- Objetos personales Julio Escámez

Gráfico #13. Galería Escámez, Zonidificación.
Fuente: Elaboración propia

6. Conclusiones

6.1. Presupuestos

6.2. Conclusiones y recomendaciones

6.1 Presupuestos

Los presupuestos y planos incluidos en el presente proyecto constituyen una estimación preliminar de posibles costos y la configuración del espacio.

Estos documentos representan un anteproyecto del posible proyecto constructivo, por lo cual, en caso de proceder con su desarrollo, sería necesario realizar un análisis más detallado tanto de las necesidades constructivas como financieras propuestas a continuación.

Sala Eterno viajero

Estos costos contemplan materiales para señalética, interactividad y elementos en paredes.

Material	Cantidad	Costo unitario	Costo total
Pantalla interactiva 26"	1	¢84.858,45	¢84.858,45
Acrílico para cajas 122x183 cm 2,4 mm	2	¢35.500,00	¢71.000,00
MDF para tarjetas de juego	1	¢84.858,45	¢84.858,45
Madera pino 18 mm 122x244cm	2	¢45.000,00	¢90.000,00
Vinil adhesivo impreso m ²	85	¢10.000,00	¢850.000,00
Aislante sonido Lana fibra r11 3,5" cobre 8,4 m ²	4	¢59.000,00	¢236.000,00
Vidrio templado 8mm m ²	4	¢25.000,00	¢100.000,00
		Total	¢1.516.716,90

Patio “Espiritu tierra Mapuche”

Estos costos contemplan materiales para señalética, interactividad, vegetación, elementos en paredes y techo.

Material	Cantidad	Costo unitario	Costo total
Policarbonato 244x122	10	¢25.000,00	¢250.000,00
Lámina acero inox. (Totems)	8	¢35.000,00	¢280.000,00
Bebederos de colibríes	3	¢8.040,00	¢24.120,00
Loza de concreto m ²	200	¢11.000,00	¢2.200.000,00
Planta Penta	8	¢1.515,00	¢12.120,00
Planta Cyclamen mariposa	8	¢2.350,00	¢18.800,00
Planta Lantana	10	¢1.150,00	¢11.500,00



Material	Cantidad	Costo unitario	Costo total
Planta Arturo grande	10	¢17.210,00	¢172.100,00
Planta Bromelia Grande	10	¢6.120,00	¢61.200,00
Palmera tallo rojo	10	¢12.720,00	¢127.200,00
Planta Anita Standar	8	¢11.490,00	¢91.920,00
Luces bombillas exteriores	3	¢20.000,00	¢60.000,00
Total			¢3.308.960,00

Biblioteca “Imaginación despierta”

Estos costos contemplan materiales para señalética, interactividad, equipo de cómputo y tecnología.

Material	Cantidad	Costo unitario	Costo total
Vidrio templeado m ²	15	¢25.000,00	¢375.000,00
Pantalla vertical interactiva 43"	1	¢1.084.067,82	¢1.084.067,82
Madera de pino 18mm 122x244cm	20	¢45.000,00	¢900.000,00
Sillas (mínimo 3) negras	3	¢32.800,00	¢98.400,00
Sillones (mínimo 2) blancos	2	¢32.000,00	¢64.000,00
Computadora	3	¢303.000,00	¢909.000,00
Tablets	3	¢125.090,00	¢375.270,00
		Total	¢3.805.737,82

Galería “Escámez”

Estos costos contemplan materiales para señalética, vitrinas y equipo de tecnología.

Material	Cantidad	Costo unitario	Costo total
Luces Spotlight (Marcos)	2	¢1.250.000,00	¢2.500.000,00
Rieles de acero 4m	8	¢25.000,00	¢200.000,00
Fichas técnicas en cartofón	15	¢1.500,00	¢22.500,00
Estructura teatrino	1	¢300.000,00	¢300.000,00
Audífonos	2	¢14.290,00	¢28.580,00
Proyector	1	¢419.990,00	¢419.990,00
Total			¢3.471.070,00
Total final			¢12.102.484,72

6.2 Conclusiones y recomendaciones

La investigación demuestra que los énfasis de diseño gráfico y ambiental se complementan a través de los recursos empleados para ambas áreas. Es posible llevar a cabo proyectos como el diseño de una Casa-Museo, donde se implemente una museografía interactiva, que no solo se centre en la distribución o conceptualización de espacios, sino que también logre crear una imagen de marca y un lenguaje visual distintivo y posicionado para el espacio. La implementación del conocimiento de estas dos áreas permite estudiar una necesidad desde perspectivas tridimensionales y bidimensionales, proporcionando un estudio más completo del concepto y una respuesta más adecuada a las necesidades del proyecto.

Dado el estado estructural actual del inmueble no se aconseja restaurarlo como se menciona en el oficio UNAPRODEMI-OFIG-206-2023 (Universidad Nacional de Costa Rica, 2023), ya que, presenta un peligro contra la seguridad humana. Aunado a esto se detectaron ciertas dificultades durante el proceso de investigación, se carece de información estructural del espacio, no se cuenta con curvas de nivel, estudios de uso de suelo, planos arquitectónicos registrados en la municipalidad, entre otros. También, se nos negó la posibilidad de visitar y recorrer el interior del espacio en persona por la declaratoria de inhabilitación del lugar, lo que nos llevó a conocer el espacio por otros medios, como lo son las fotografías, videos y entrevistas.

Desde el inicio del proceso de diseño y conceptualización, únicamente se contaba con la referencia de los planos generados por CONARTE (Zamora Murillo, 2018), durante su proceso de recuperación de bienes, los cuales fueron proporcionados en el informe brindado a la Universidad Nacional. Cuando CONARTE intervino en esta casa, ya había sido alterada por terceros, por lo que no se encontró tal y como el artista lo habitó en vida. Por lo tanto, durante la presente investigación y como sugerencia para efectos de llevar a cabo este proyecto, se decide modelar las dimensiones generales de la casa con los datos proporcionados por CONARTE, y diseñar espacios que transmitan la esencia y la filosofía del artista.

Se recomienda buscar un lugar con mejores condiciones espaciales y climáticas para el proyecto, considerando también las dificultades de accesibilidad debido al estado actual de la fachada y su ubicación. Al estar en una calle secundaria, esta se encuentra en mal estado además de ser estrecha, lo que complica el acceso y el paso de carros en ambos sentidos. A nivel estructural, el proyecto se plantea como un conjunto de salas conceptuales, y se sugiere que sean replicadas o implementadas en cualquier otro espacio físico dedicado al artista. Debido a esto, los detalles arquitectónicos y del mobiliario son aproximaciones de la realidad, no reflejan completamente el estado actual del inmueble, producto de las limitaciones encontradas durante el proceso investigativo.

Gracias a las entrevistas, a libros, pinturas, fotografías e informes, se logró recopilar información sobre él, incluyendo una aproximación a lo que fue su muy importante personalidad, preferencias y método creativo. Estas características fueron fundamentales para reflejar la esencia de Escámez en la conceptualización y diseño de los espacios y el material gráfico presente en ellos. La subdivisión de los espacios y la narrativa que se planteó transmitir a través de ellos, junto con la distribución de los bienes donados por Escámez, permitieron la creación de espacios interactivos que sumergen al usuario en la historia y el legado del artista. Esta Casa - Museo se convierte así en un espacio para conmemorar su vida y obra.

La fusión del diseño gráfico con el proyecto da como resultado un espacio creativo que orienta, comunica e interactúa con los usuarios, y gracias al enfoque multidisciplinario, se pretende crear una experiencia cohesiva y significativa. A nivel gráfico, se generó un reconocimiento, un posicionamiento y permanencia del artista, con elementos intangibles en una identidad visual que trabaja a través de un concepto, lo que facilita la comunicación. Con esto se define el carácter del espacio y establece una conexión emocional con los consumidores, incitándolos a explorar y participar de manera activa en la experiencia. El énfasis gráfico ayudó a la convergencia de información histórica y biográfica con experiencias creativas y sensoriales.

La sinergia del diseño del espacio y el gráfico potenció la interactividad del proyecto, donde cada elemento comunica de forma semiótica y efectiva y facilita la comprensión del objeto de estudio y las necesidades del usuario. Esta fusión resuelve efectivamente el espacio y establece un nuevo paradigma en la manera de abordar proyectos multidisciplinarios en el ámbito del diseño.

Con el fin de garantizar el fortalecimiento y la coherencia de la marca recomendamos tomar el manual de estilo y seguirlo al pie de la letra en la creación de diversos elementos de comunicación visual, lo cual, va a generar profesionalismo y credibilidad. Todo esto es importante si se quiere una identidad y una reputación a largo plazo. Sin embargo, también es importante una evolución continua, por lo cual se debe evaluar y actualizar la identidad gráfica periódicamente con el fin de mantenerla relevante. Además de aplicar nuevas estrategias para atraer visitantes y estar a la vanguardia de acuerdo a la expansión digital.

7. Anexos

7.1. Anexos

7.2. Bibliografía

7.1 Anexos

Piezas de la colección - Sala Eterno Viajero



1. BO (488)



2. Hsueh Tao. Poetisa,
Dinastía Tang



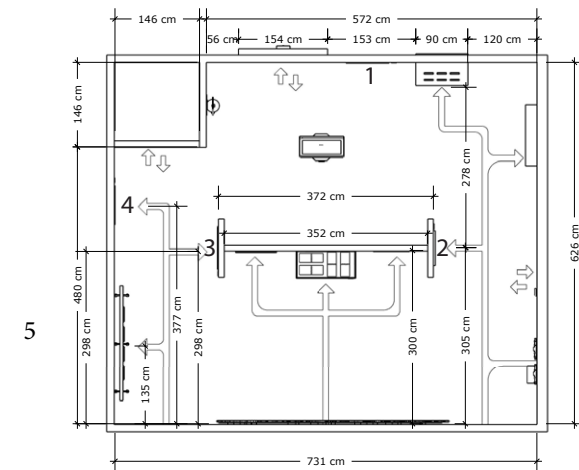
3. BO (487)



4. BO (492)



5. Obras sin título. Juego “Combin Arte”



Biblioteca "Imaginación despierta"



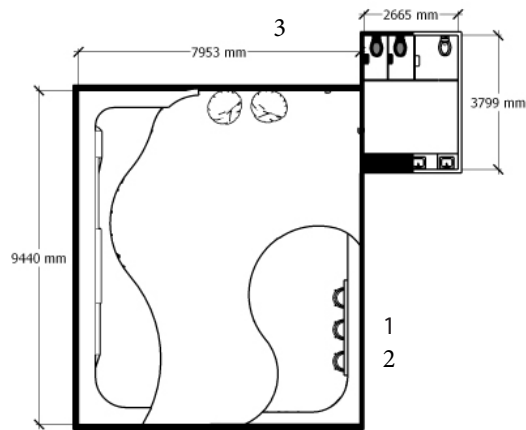
1.BO (491)



2. Sin título



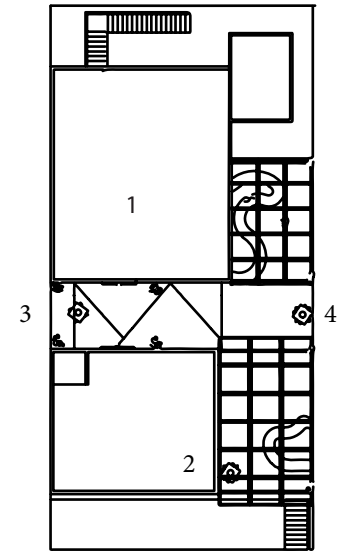
3. Sin título



Jardín "Tierra Mapuche"



1.BO



2. Obras sin título. Tótem 1



3. Obras sin título. Tótem 2



4. Obras sin título. Tótem 3

Galería “Escámez”



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)



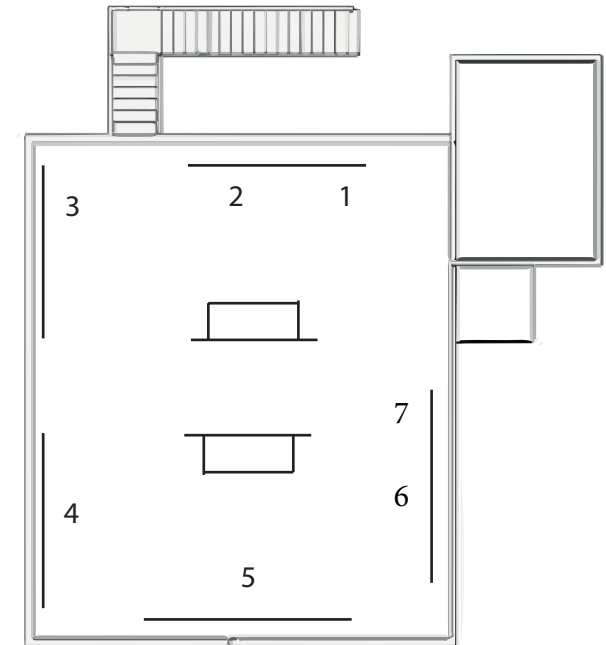
5. Caballero del oro



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



7. Gentes - desnudos, poder, carnaval, pobreza



7.2 Bibliografía

- Adams, S., & Lee - Stone, T. (2018). *El color en el diseño gráfico*. Barcelona: BLUME.
- Aguirre, A. (1993). *Diccionario temático de antropología*. Barcelona: Marcombo.
- 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>
- Bertola Garbellini, A., & Martín-Ramallal, P. (2022). Museos e identidades visuales dinámicas. Mecanismos de las marcas gráficas como vehículo de transmisión cultural. *ArtsEduca*, (32), 239–254. <https://doi.org/10.6035/artseduca.6355>
- Carrazo, A., & Dever Restrepo, P. (2010). *Manual básico de montaje museográfico*.
- Consejo de Monumentos Nacionales de Chile. (s.f.). Casa de Pablo Neruda de Isla Negra. <https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-historicos/casa-pablo-neruda-isla-negra>
- Costa, J. (2012). Cambio de paradigma: la Comunicación Visual. FOROALFA [Mensaje de un Foro]. <https://foroalfa.org/articulos/cambio-de-paradigma-la-comunicacion-visual>
- Escámez, J. (2015). Carta de intención del artista. Donación de Julio Escámez.
- Frascara, J. (1998). *Diseño gráfico y comunicación*. Infinito.
- Fundación Pablo Neruda. (s.f.). Historia Isla Negra. <https://fundacionneruda.org/museos-casa-museo-isla-negra/>
- Guasch, A. M. (2005). Los lugares de la memoria: el arte de archivar y de recordar. *Materia. Revista del Departamento de Historia del Arte*. Universidad de Barcelona, 5, 157–183.
- Hartmann, R. (2013). The Anne Frank House in Amsterdam: A museum and literary landscape goes virtual reality. *Journalism and Mass Communication*, 3(10), 625–644.
- 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>
- Jiménez Castro, A. G., & Zamora Murillo, A. (2020). Informe final del proyecto: Servicios artísticos para la conservación, restauración, manejo y traslado de las obras de Julio Escámez. [Informe técnico]. Universidad Nacional de Costa Rica.

Karam, T. (2011). *Introducción a la semiótica de la imagen*. Lecciones del portal. Portal de la Comunicación InCom-UAB.

Kawulich, B. B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos.

Kingman, E., & Salgado, M. (2000). El Museo de la Ciudad. Reflexiones sobre la memoria y la vida cotidiana. Desarrollo cultural y gestión en centros históricos.

Lope de Toledo, L. (s.f.). El sueño de Ricardo Bofill: la casa que primero fue fábrica de cemento. <https://www.yorokobu.es/casa-estudio-de-ricardo-bofill/>

López, C. E. (2015). Casa museo, casas históricas. Definiciones y ejemplos en Barcelona. <http://hdl.handle.net/2445/108857>

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 de Arte Costarricense. (s.f.). Julio Escámez: Exposición. <https://www.mac.go.cr/es/exposicion/julio-escamez>

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/>]

Morris, C. W. (1994). *Fundamentos de la teoría de los signos*. Editorial Paidós.

Real Academia Española. (2023). Diccionario de la lengua española (23.^a ed., versión 23.6 en línea). <https://dle.rae.es>

Risnicoff de Gorgas, M. (2001). *Reality as illusion, the historic houses that become museums*. *Museum International*, 53(2), 10–15.

Rosales, L. E. (2022). La danza como subconjunto en la sociedad del conocimiento: Complejidad transdisciplinaria constructivista en valores. *Revista Escandalar Investigativa*, (1).

Sánchez, G., & de Jesús, A. (2019). *Casa taller Alfredo Zalce. Restauración y nuevo uso una obra del siglo XX*.

Santacana, J., & Martín, P. (2010). *Manual de museografía interactiva*. España: Ediciones Trea, S.L.

TEOR/ética. (s.f.). Acerca de TEOR/ética. <https://teoretica.org/acerca-de-teor-etica/>

Tovilla, N. A. N., & Álvarez, M. A. M. (2021). El diseño gráfico en la conceptualización del branding. Un año de Diseñarte, *MM1(23)*, 48–59.

Umaña Barquero, L. (2024). ¿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/>

Universidad Nacional de Costa Rica. (2023, 10 de agosto). Remisión de criterio técnico sobre propiedad donada por Julio Escámez (Oficio UNA-VADM-OFIC-1473-2023). <https://agd.una.ac.cr/share/s/mpWRA58iSKyEQYB-CBf3Vw>

Zamora Murillo, A. (2018). Informe final del Proyecto Colección Julio Escámez 2018. [Informe técnico inédito]. Universidad Nacional de Costa Rica.

Zuñiga Muñoz, M. (2022). Un guión museológico (posible y pendiente) para la Casa Museo Rafael Núñez. *Avatares de la Comunicación y la Cultura*, (24). <https://publicaciones sociales.uba.ar/index.php/avatares/article/view/7251>

J. ESCÁMEZ
Casa Museo