

MUSEO DE ARTE MODERNO PARA LA CIUDAD DE BUCARAMANGA

LUIS FERNANDO JARAMILLO PEREIRA

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
DIVISION DE INGENIERIAS Y ARTES
FACULTAD DE ARQUITECTURA
FLORIDABLANCA
2008**

MUSEO DE ARTE MODERNO PARA LA CIUDAD DE BUCARAMANGA

LUIS FERNANDO JARAMILLO PEREIRA

**Trabajo de grado presentado
Como requisito para optar al título de:
ARQUITECTO**

Director:

RUTH MARCELA DÍAZ

Doctor –Arquitecto

NESTOR JOSÉ RUEDA GÓMEZ

Doctor Historiador-Seminario Y Electiva

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
DIVISION DE INGENIERIAS Y ARTES
FACULTAD DE ARQUITECTURA
FLORIDABLANCA
2008**

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado.

Firma del jurado.

*A mi familia, la cual ha contribuido sustancialmente en la realización de este proyecto, y de mi persona movidos por un gran sentimiento. Siempre impulsándome a ser mejor.
Dándome la libertad para escoger el camino para ser feliz desde mi profesión.*

AGRADECIMIENTOS

Arquitecta Ruth Marcela Díaz, Especialista en Filosofía de la ciencia, Universidad de Antioquia. Magister en Estudios Semiológicos, Universidad Industrial de Santander. Doctora Docente Investigador de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Santo Tomas Bucaramanga, Colombia. Directora de Tesis.

Historiador Néstor José Rueda Gómez y Doctor en Ordenamiento Urbano y Planificación de la Universidad de Valencia, España. Docente Investigador de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Santo Tomas Bucaramanga, Colombia. Director Metodología y Seminario de Investigación.

Sociólogo Libardo León Guarín Universidad Nacional de Colombia, Docente de Sociología Urbana en la Universidad Industrial de Santander. Bucaramanga, Colombia.

Lucila González Aranda, Directora y Conservadora Museo de Arte Moderno de Bucaramanga.

ADVERTENCIA

La Universidad Santo Tomás no se hace responsable de los conceptos emitidos por el alumno de su trabajo. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y, porque la tesis no contenga ataques personales y únicamente se vea en ella el anhelo de buscar la verdad y la justicia.

(Artículo 23, Resolución del 13 de julio de 1956)

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	23
1. MUSEO DE ARTE MODERNO PARA LA CIUDAD DE BUCARAMANGA	25
1.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	25
1.1.1 Planteamiento del problema.	27
1.1.2 Delimitación del problema.	28
1.2 JUSTIFICACIÓN	29
1.2.1 Justificación teórica.	29
1.2.2 Justificación practica	30
1.2.3 Diagramas funcionales	31
1.2.4 Organigrama	34
1.2.5 Programa de Necesidades.	35
1.2.6 Fundamentos de configuración espacial	37
1.3 OBJETIVOS	45
1.3.1OBJETIVO GENERAL	45
1.3.2OBJETIVOS ESPECIFICOS	45
2. MARCO DE REFERENCIA	47
2.1 MARCO TEÓRICO	47
2.1.1 El objeto arquitectónico	47
2.1.2 La función del conservador	48
2.1.3 Actividad como característica primordial del museo	49
2.1.4 El Museo de Arte Moderno.	50
2.1.5 El Museo y las exposiciones temporales.	53
2.2 MARCO CIENTIFICO	55
2.2.1 Museología	55
2.2.2 Museografía	55
2.3 MARCO HISTORICO	56
2.3.1 Historización del espacio	56
2.3.2 Historización del objeto	56
2.3.4 MARCO CONCEPTUAL	58
2.4.1 Museo y arquitectura	58
2.5 MARCO TECNOLÓGICO	61
2.5.1 La luz en los museos	61
2.5.2 La Presentación de los objetos en el museo	62

2.5.3 Sistema constructivo	64
2.6 MARCO JURÍDICO	65
2.6.1 Constitución Política de Colombia	65
2.6.2 Disposiciones constitucionales específicas.	66
2.6.3 Disposiciones sobre la Administración Cultural Gubernamental.	67
2.6.4 Legislación sobre Instituciones Culturales No Gubernamentales	68
2.6.5 Regímenes Legales Específicos	69
2.6.6 Régimen Legal del patrimonio cultural	69
2.6.7 Ministerio de Cultura de Colombia	70
2.6.8 Red Nacional de Museos.	71
2.6.9 P.O.T	
3 DISEÑO METODOLÓGICO	73
3.1 ESTUDIO DE LOCALIZACIÓN	74
3.1.1 Comuna oriental	74
3.1.2 Localización lote	77
3.1.3 Vías de acceso	79
4. CUADRO DE ÁREAS	83
5. PROPUESTA ARQUITECTÓNICA	84
5.1 Planta Urbana	84
5.2 Plantas	85
5.3 Cortes	89
5.4 Fachadas	91
5.5 Volumen	94
10. CONCLUSIONES	98
BIBLIOGRAFIA	99

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1.	30
Figura 2.	31
Figura 3.	32
Figura 4.	32
Figura 5.	33
Figura 6	41
Figura 7.	41
Figura 8.	72
Figura 9.	75
Figura 10	76
Figura 11.	77
Figura 12	78
Figura 13.	78
Figura 14.	79
Figura 15	79
Figura 16.	79

Figura 17.	79
	Pág.
Figura 18.	80
Figura 19.	80
Figura 20.	80
Figura 21.	80
Figura 22.	81
Figura 23.	81
Figura 24.	81
Figura 25.	82
Figura 26.	82

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1.	62
Tabla 2.	81

GLOSARIO

ACADEMIA: se dice de las escuelas de arte y también de un dibujo, de una pintura representando una figura de un hombre o de mujer desnuda o vestida y generalmente ejecutada a partir de un modelo vivo.

ACERVO: conjunto de bienes morales o culturales acumulados por tradición o herencia. En el mundo de los museos son los objetos y las colecciones. Pueden dividirse en: Fondo público y fondo reservado. El primero es accesible a todos los usuarios del museo por medio de las exposiciones; el segundo solo lo es para los investigadores y no puede salir del museo.

ACCESORIOS: elementos que se utilizan para perfeccionar el montaje o armado de la exposición y/o exhibición museográfica: vitrinas, soportes, iluminación, color, sonido, entre otros.

ACLIMATAR: acostumbrar a un ser orgánico o a la materia orgánica a un clima o medio ambiente distinto al de su origen o en el que estuvo durante mucho tiempo, sin que este cambio produzca daños a su constitución.

ACUARIO: depósito de agua donde se tienen vivos animales o vegetales acuáticos, Edificio destinado a la exhibición de animales acuáticos vivos. De acuerdo a la definición de museos de ICOM, el acuario es un tipo de museo, como el zoológico y el botánico.

ADECUACIÓN AL MEDIO: acondicionamiento y acomodo de un objeto, acción o proyecto, a las características cualitativas y cuantitativas del ambiente físico, social, económico o político que lo contendrá.

ADMINISTRADOR DE MUSEOS: función ordenadora en el campo de las finanzas, la economía y el personal de los museos. Entre otras actividades, desarrolla principalmente aquellas relacionadas con: Preparación y ejercicio del presupuesto: Control del personal (admisión, tareas, horarios, vacaciones y licencias). El equilibrio ajustado de sus funciones permite una operación fluida de las actividades del museo: adquisición de colecciones, investigaciones de las mismas, conservación y mantenimiento, montaje y operación de exposiciones, actividades de difusión y, finalmente, la optimización de los recursos humanos y materiales de un museo.

ADQUISICIÓN: obtención de algún bien que se incorpora definitivamente al patrimonio de un museo o institución. La adquisición puede ser de varias clases. Por ejemplo: compra, exploración, donación, decomisación, entre otros

ALMACEN: casa o edificio, público o particular donde se guardan por junto cualesquiera géneros como granos pertrechos, comestibles, entre otros.

AMBIENTE: condiciones o circunstancias que rodean a las personas, animales o cosas. Fluido o aire suave que rodea a los cuerpos. El entorno ecológico. El conjunto urbanístico o decorativo que da fondo o carácter a una escena. Ejemplo: ambiente popular, intelectual, fabril, campesino, entre otros.

ANALISIS DE SITIO: serie de procedimientos encaminados a establecer la “vocación natural”, “potencial de uso” de una extensión de terreno o territorios en consideración a sus características físicas y económicas, esto es: topografía, clima, geología, edafología, hidrología, flora y fauna, ubicación, accesibilidad, existencia o factibilidad de construcción de infraestructura, usos existentes, entre otros.

ANAQUEL: tabla de un armario o alacena. Sinónimo de estante,, Este último se define como un armario con anaqueles o entrepaños, de donde una estantería es un juego de estantes o anaqueles.

ANTICUARIO: el que hace profesión o estudio particular del conocimiento de las cosas antiguas. El que las colecciona o negocia con ellas.

ANTIGÜEDAD: calidad de antiguo. Este término abarca generalmente el conjunto de testimonios materiales y documentales que se refieren a épocas pretéritas. Por ejemplo: “antigüedades clásicas” son las que se relacionan a los resto de Grecia y Roma en el antiguo continente y “antigüedades prehispánicas” son las que integran los objetos existentes que pertenecen a las culturas que se desarrollaron antes de la llegada de los españoles al nuevo continente, entre otros.

ANTROPOLOGÍA: ciencia que estudia al hombre desde el punto de vista de la cultura. Existen dos corrientes de estudios antropológicos.

Los de los EE.UU., que divide a la antropología en antropología cultural y antropología física; de la primera se derivan: la antropología histórica o etnología, la prehistórica o arqueología prehistórica y la lingüística o antropología lingüística. A su vez, de la antropología descriptiva. De la etnología comparada surgen áreas especializadas como: tecnología, musicología, mitología.

La corriente denominada “continental europea” divide el estudio de la antropología de la siguiente manera: etnología con dos ramas principales etnología y

antropología física; de la primera se desprenden: etnología “stricto sensu”, descripción histórica y comparada, la prehistórica y comparada, la prehistoria o etnología prehistórica, la a lingüística o etnología lingüística. Finalmente de la etnología “stricto sensu” surgen las áreas especializadas de investigación tales como: tecnología, musicología, mitología, etcétera.

La antropología filosófica es una de las ramas de mayor antigüedad y surge como tal en Alemania en el siglo XVI.

ARQUITECTURA DE MUSEOS: los museos se presentan en un 90% dentro de los espacios arquitectónicos. Básicamente existen dos clases de museos en relación con su arquitectura: a) con edificios adaptados; b) con edificios construidos precisamente para museos.

La arquitectura y los arquitectos tienen una vinculación decisiva con las actividades propias de un museo y en el desarrollo a mediano y largo plazo de sus funciones. Una defectuosa adaptación de un edificio o bien un mal planteamiento de las operaciones que en el museo deben desarrollarse como prioritarias- la exposición, por ejemplo. – pueden perjudicar las actividades propuestas para un museo.

El estrecho contacto del curador, investigador, museógrafo y museólogo, con el o los profesionales de la arquitectura, deben dar como resultado soluciones óptimas. Ya sea que se trate de edificios adaptados, como pueden ser casas particulares, monumentos coloniales o históricos, edificios con anterioridad destinados a actividades burocráticas, oficinas, o bien como en la actualidad esta sucediendo con mayor frecuencia, grandes edificios antes destinados a la enseñanza, la producción (fábricas) o el comercio (depósitos), o ya sea que fueren de edificios concebidos para museos desde sus inicios, los profesionales de los museos ya citados, deben plantear sus necesidades y el arquitecto ajustarse a ellas.

ARTE DECORATIVO: (Y/O APLICADO): la pintura o escultura en cuanto no crean obras independientes, sino subordinadas al embellecimiento de los edificios. Por ejemplo: los murales y las esculturas de ciertos edificios que son colocados o ejecutados allí mismo para realzar la obra arquitectónica.

ARTE APLICADO: todos aquellos objetos de usos común que por la calidad de los mismos, materiales, trazo y ejecución, adquieren singular belleza, Mobiliario, vestuario, etcétera. Existen Museos de Arte Decorativo y Aplicado. Por ejemplo, el Museo Nacional de Arte Decorativo de Buenos Aires, Argentina.

ASIMETRICO: la asimetría es una de las composiciones del montaje museográfico más difícil de lograr de manera “equilibrada”, ya que los volúmenes e incluso

colores y texturas de los objetos, tienen mucho que ver en la interpretación visual que el museógrafo va a ofrecer a la contemplación del visitante.

ATRIL: mueble en forma de plano inclinado, con pie o sin él, que sirve para sostener libros o papeles abiertos y leer con más comodidad. En museografía además se utiliza para mostrar determinado tipo de objetos con mayor propiedad.

BIOMBO: mampara compuesta de varios bastidores unidos por medio de bisagras que se cierra, abre y despliega. Accesorio plegable compuesto de dos o más bastidores articulados que se utilizan para determinar áreas de exposición, sentidos de circulación y que pueden también llevar información en su superficie.

CABALLETE: accesorio o mueble, generalmente de madera, utilizado para sostener cuadros en trance de ejecución o de exposición, en posición adecuada para su elaboración y/o contemplación. El caballete puede ser sencillo o complementado con múltiples mecanismos que permiten el desplazamiento o inclinación en posiciones diversas del cuadro que sustenta. Existen tres clases de caballetes:

Caballete de campo. Totalmente desarmable para su transporte y uso fuera del taller del artista.

Caballete de estudio. El común utilizado en taller

Caballete de mesa. Pequeño caballete de materiales ricos y terminación más acabada para colocarse en repisas o mesas y presentar pequeñas obras.

CANCEL: contrapuerta generalmente de tres hojas, una de frente y dos laterales, ajustadas éstas a las jambas de una puerta de entrada y cerrado todo por un techo. Evita las corrientes de aire y amortigua los ruidos exteriores. Biombo, mampara, persiana.

CENSO: padrón o lista que los censores romanos hacían a las personas o haciendas. Padrón, registro o lista estadística de diversos elementos y datos de un país, estado o región que puede tener carácter general, parcial, sectorial, de acuerdo con los alcances y las características de la información tratada.

Por extensión, toda investigación de campo o gabinete, cuyo objetivo es fijar de manera segura a través de un cuestionario idóneamente planeado, las características fundamentales de un trabajo, como por ejemplo: censo poblacional, censo industrial de producción, censo escolar de alumnos, o de cual quier tipo. Los censos pueden ser realizados cada vez que se requiera obtener cierto tipo de información periódicamente.

COLOR LOCAL: se designa así en pintura para identificar el color real de un objeto bajo una luz natural difusa. Se emplea también para designar el ambiente de una comunidad humana en el momento del desarrollo de una actividad que le es propia. Por ejemplo, un día de mercado, una corrida de toros, una playa con turistas, una procesión religiosa, un acto político, todo lo cual debe ser cuidadosamente estudiado para volcarlo en la representación museográfica correspondiente.

COMODATO: es un préstamo gratuito que, de acuerdo con ciertas condiciones, facilita el uso del objeto o colección de un museo a otra institución por tiempo determinado.

CONSERVADOR: en algunas dependencias es el funcionario que cuida de sus defectos o intereses con mayor representación que los llamados 'conserjes' en otras. Título de ciertos funcionarios de museos, asimilados a la dirección de éstos, particularmente en el área cultural francófona. El conservador es en realidad la suma de funciones de un museólogo y un museógrafo más la administración. Existen carreras de 'Conservadores de Museos'. Funcionario encargado de la conservación de los museos y de las colecciones públicas de obras de arte.

COSMORAMA: exhibición de cuadros reproduciendo vistas de diversas comarcas, ejecutadas, bien a la aguada, bien a la acuarela, bien al óleo y montada a través de lentes. El primer cosmorama se estableció en París en 1808 por el Abate Gazzena.

CROMOTIPIA: impresión de colores, lámina así obtenida.

CULTURA URBANA: conjunto de patrones sociales, usos, hábitos, costumbres y formas de vida, característicos y propios de las ciudades, en función de las actividades y el medio urbano, diferenciados de los mismos elementos que se dan con otras características, en el medio rural.

DENDROCRONOLOGIA: técnica aplicada en la arqueología para la determinación de la edad de los árboles por medio del recuento de los anillos de éstos, y por comparación, deducir la antigüedad de ciertos objetos construidos con madera, así como también la de los yacimientos o lugares arqueológicos asociados a los árboles vivos o sus restos.

DIAFANORAMA: lienzo pintado iluminado por detrás, de modo que la luz, al atravesar el lienzo, produce la ilusión de la iluminación natural.

DIORAMA: procedimiento escenográfico, ideado por Boston y Daguerre a fines del siglo XVIII y principios del XIX, mediante el cual se recrean paisajes o situaciones

reales a escala con el complemento de objetos tridimensionales en primer plano: personajes, animales, plantas, maquetas, etcétera, y en segundo plano, al fondo, una pintura que configura el entorno o ambiente donde se desarrolla la escena, todo lo cual proporciona al espectador una impresión de realismo.

DIPTICO: unión de dos obras de caballete que con una representación generalmente religiosa, se mantienen en un equilibrio a la manera de un biombo. Tríptico y políptico son similares pero difieren en el número de partes.

DOMO: bóveda en forma de semiesfera utilizada ya sea como techo o con material traslúcido como ventana. Ejemplo de lo primero es el Museo de Historia Natural de México que esta integrado por diez domos de cemento armando de 34 metros de diámetro por 8 metros de altura. Ejemplo del segundo son los domos del Museo de Arte Moderno de la Ciudad de México que proporcionan iluminación natural cenital.

ECOMUSEO: proyecto francés, desarrollado a partir de 1970 en Le Creusot, que conjuga el ecosistema, las actividades diarias y los edificios de una zona amplia, conservando un verdadero museo vivo que presente una forma de vida en una región dada, para su comprensión ecológica, social, económica y cultural. (Museum Vol. XXXXII. Núm. 4. 1980)

EMBALAJE: caja cubierta con la que se resguardan los objetos que han de transportarse a puntos distantes.

Algunas de las características mínimas y necesarias de un embalaje profesional son: materiales idóneos, volumen adecuado al objeto a transportar, peso en relación con el contenido, hermeticidad total (contra aperturas, seguridad contra el clima-humedad-temperatura), finalmente, permanente identificación de contenidos y lugar de procedencia y destino.

EPIGRAFIA: ciencia cuyo objeto es conocer e interpretar las inscripciones antiguas que fueron realizadas sobre piedra, metal, o en diferentes materiales.

ESCALADA: acción y efecto de trepar por una pendiente o una gran altura. Acentuación progresiva de elementos (piezas, accesorios, iluminación, color.) que van a proporcionar un 'clima' cada vez más fuerte a un desarrollo temático dado. En museografía: la escalada se inicia con una sala introductora que posteriormente llevará a una serie de salas en las cuales pueden irse acentuado la curiosidad y el interés del público visitantes, mediante el agregado de mas y mejores piezas significativas, hasta llegar a un final con elevadas connotaciones de mensaje, ya sea este histórico, estético o técnico. Ejemplo de una escalada es el desarrollo de la secuencia de visita a la "Galería de la Lucha del Pueblo

Mexicano por su Libertad”, la cual concluye en el “Recinto de la Constitución de 1917”, resumen Augusto de Aquella en el museo Mexicano de D.F.

ESTOR: largo trozo de tela que se enrolla por uno de sus extremos sobre un cilindro y que sirve para proteger una ventana del ardor del sol, de la vivacidad de la luz. En los museos, en las galerías de cuadros, los estores interiores son indispensables para atenuar la viveza de luz natural.

ESTRADO: tarima cubierta con alfombra sobre la cual se pone el trono real o la mesa principal en actos solemnes, y en el salón de actos, el sitio de honor, algo elevado. Tarima cuyas medidas generales determinan mayor amplitud de largo y ancho sobre el alto, proporcionando un espacio destacado para la colocación de uno o varios objetos importantes.

EXODIFUSIÓN: la difusión que el museo realiza fuera de su recinto: cine, TV; radio, carteles, volantes, prensa, revistas, e incluso a través de exposiciones temporales, ya sean circulantes o itinerantes.

FASCIMIL O FACSIMILE: exacta imitación o reproducción de objetos, documentos, obras de arte, generalmente con la finalidad de poner al alcance de gran número de personas, obras de gran significado cultural. El facsímile debe estar bien identificado como tal, para evitar manipulaciones dolosas.

FILATELIA: ciencia y técnica de la investigación, conservación, intercambio y montaje de sellos de correo principalmente, aunque hoy en día también hay colecciones de sellos de impuestos y marcas.

FIDEICOMISO: disposición testamentaria que en el caso de los museos determina aplicar a edificios, colecciones, y operación, una suma de dinero para el mantenimiento de uno de aquéllos, por tiempo indeterminado y a cargo de un grupo de fideicomisarios: un banco y personas representativas de la especialidad y confianza del fideicomitente.

GLIPTOTECA: colección de piedras preciosas o semipreciosas grabadas. Por extensión se denomina también como Gliptoteca de Munich en Alemania.

HAGIOGRAFIA: historia de la vida de los santos.

HEMEROGRAFICO: colección de publicaciones periódicas. En la actualidad los archivos de periódicos y principalmente de recortes temáticos de artículos o noticias periodísticas va tomando cada vez mayor importancia como fuentes de información alternas y complementarias en los campos de investigación.

Un buen museo debe contar con un archivo de recortes hemerográficos para registrar ahí las actividades de otros institutos y las propias, y como fondo de investigación de sus profesionales.

HEMEROTECA: Biblioteca en que principalmente se guardan y sirven al público diarios y otras publicaciones periódicas.

HERALDICA: arte del blasón. Conjuntamente con la sigilografía , forman parte de una de las tanta disciplinas auxiliares de la historia y desde luego de la investigación museológica.

HEURISTICA: arte de inventar. Busca o investigación de documentos o fuentes históricas. Las fuentes clásicas de la investigación se concentran en: archivos, bibliotecas y museos, cada uno de ellos a través de sus respectivos fondos o acervos: legajos, libros y colecciones de objetos.

HIGROMETRO: instrumento que sirve para determinar la humedad del aire atmosférico.

I.C.O.M.: “International Council of Museums”. Consejo Internacional para los Museos. Organismo internacional dependiente de la UNESCO, que se ocupa de los museos y de los profesionales que en ellos trabajan. Su sede se encuentra en la ciudad de París.

ICONOGRAFIA: arte de describir las imágenes. Catálogo descriptivo de cuadros, pinturas o dibujos, principalmente relacionados con santos. Por extensión, reunión o colección de retratos y su estudio.

ICONOTECA: lugar donde se conservan las imágenes en los museos.

INCUNABLE: se dice de cualquier libro impreso desde la invención de la imprenta en 1445 hasta 1500 para Europa y desde 1539 hasta 1600 para América.

MANPARA: superficie rígida de materiales y dimensiones variables, armada con un bastidor, que por lo general sirve para dividir la circulación, a la entrada de una sala o edificio, al colocarse inmediatamente después de la puerta. También sirve para eliminar la incidencia directa de la luz solar que pueda entrar por las ventanas, al colocarse delante de las mismas y producir la difusión lateral de la luz natural, La mampara también es conocida como cancel.

MECENAS: persona poderosa, coleccionista, amante del arte que protege a los artistas y a sus obras.

MENSULA: sinónimo de estante. Soporte horizontal de mampostería, metal, piedra o madera, anclados al muro y que se proyectan horizontalmente de éste.

MICROCLIMA: se llama microclima al propio que existe en un ambiente particular más bien reducido, en la proximidad de un objeto en el lugar de su exposición o depósito: vitrina, estante, rincón de una sala o esta misma o una bodega.

Término definido por Geiger en 1966 como “Clima en un espacio pequeño”, Abarca conceptos tales como los de clima local, clima miniatura y clima de hábitat. En los museos el microclima, se detecta algunas veces en el que existe en el propio recinto, así como en salas, en partes de estas e incluso dentro de las vitrinas o en la proximidad de un objeto.

MNEMONIA: (La Memoria): revista de la teoría y práctica de los museos, al servicio de la cultura, que apareció en Buenos Aires durante los años de 1967 y 1968. Analizaba los aspectos técnicos y científicos del acontecer museístico. Su director y fundador fue el museólogo argentino Miguel A Madrid.

MULTIVISUAL: aplicación de técnicas audiovisuales con proyectores múltiples o bien con espacios fijos iluminados por transparencia, que sirven para enfatizar, antes, durante o después de la visita, un tema en exposición, la idea general de los contenidos o fines de un museo. En el Museo de la Ciudad de México se utiliza un espectáculo multivisual con proyectores múltiples para relatar los orígenes, aparición y estado actual de los asentamientos humanos que integran dicha ciudad. En el Museo Nacional de Antropología; el espectáculo multivisual esta proporcionado, en la Sala de Introducción, por una serie de maquetas y dioramas que van apareciendo bajo distintos tonos e intensidades de luz, todo lo cual va acompañado por una descripción oral grabada con fondo musical.

MUSEISTICO: actividad, trabajo o cosa relacionado con los museos.

MUSEO DE PROCER: museo dedicado a un personaje histórico que contiene colecciones relacionadas con él, representativas de su vida y actuación sobresaliente en la proyección social, cultura o política.

PALACIO DE CRISTAL: asiento de la primera gran exposición universal de Londres. Fue diseñado y obra de John Paxton (1803-1065), e inaugurado en 1851 cubriendo 70.000 metros cuadrados, con un armazón prefabricado de hierro fundido combinado con lucernas de vidrio a modo de un gran invernadero. A raíz de esta novedad arquitectónica propia de la revolución industrial, se produjeron gran cantidad de edificios de similares características (hierro y vidrio), que fueron construidos en Europa y algunos exportados al continente americano. Como

ejemplo podemos señalar al Museo de Chopo de la ciudad de México, instalado en los primeros años del Siglo XX.

PANOPLIA: colección de armas ordenadamente colocadas. Parte de la arqueología que estudia las armas de mano y las armaduras antiguas. Tabla, generalmente en forma de escudo, donde se colocan floretes, sables y otras armas de esgrima.

PARURE: adorno o conjunto de joyas que hacen juego; en general, constan de un gran collar, aretes, hebillas y pulseras.

PASTA: joyas de imitación confeccionadas con cristal transparentes y refractario al que suelen agregarse óxidos metálicos.

PATINA: especie de barniz duro, de color aceitunado y reluciente, que por la acción de la humedad se forma en los objetos antiguos de bronce. Tono sentado y suave que da el tiempo a las pinturas al óleo. Se aplica también a otros objetos antiguos.

Capa, por lo general de carbonato de cobre, de color verde, que aparece con el tiempo sobre los objetos de bronce o de cobre. Por extensión, se denomina patina al aspecto de vetustez que adquieren por los años y condiciones ambientales, las superficies de muebles y objetos varios.

PENTIMENTO: figuras que el artista cubre en las pinturas, pero que con el tiempo se hace visible a través de la capa, ya sea a simple vista

RESUMEN

El objeto arquitectónico concebido para dar solución es un contenedor definido bajo tres cánones específicos, el primero basado en la configuración del objeto para el público, el segundo del objeto hacia la ciudad y un tercero que corresponde del objeto para los objetos al servicio del público dentro de la museística de vanguardia que enmarcan características el diseño como la flexibilidad, la practicidad y la sencillez que cabalmente cumplen con los objetivos previstos en la investigación y estructuran el proyecto; es así que el objeto logra involucrar al individuo con la multiplicidad de funciones que puede desarrollar en diferentes espacios contenedores en la referencia a las actividades museológicas. El acercamiento del objeto hacia la persona busca por medio de lo formal y estético introducirse en el contexto urbanístico de la ciudad de Bucaramanga con el dinamismo generado por el artefacto que produce la flexibilidad y el dinamismo garantizando la permanencia en el tiempo no solo en el campo físico sino también como una institución social que trasciende el nivel regional.

El diseño del edificio busca el modo de establecer su propio sentido del lugar y responder al mismo tiempo a los requerimientos del imaginario de Museo de Arte Moderno para Bucaramanga, en cuanto a la disposición de una serie de espacios que se convierten en un conjunto que componen un hito como portal urbano que recoge las muestras culturales accesibles al público. El edificio tiene un planteamiento de visión industrial. Con respecto de loft y de significación por igual para las zonas de trabajo colectivo tanto como para las zonas de visualización más privadas; consecuente con esto los espacios se dividen en un conjunto de llenos y vacíos los cuales tienen dos volúmenes mayores que sirven para configurar un patio interior o atrio que se une con el patio de esculturas del MAMB siguiendo la serie de terrazas y plataformas escalonadas visible por todos desde diferentes ángulos, para acceder rápidamente a tan rico espacio

PALABRAS CLAVES

- **ARQUITECTURA – TESIS Y DISERTACIONES ACADEMICAS**
- **MUSEOLOGÍA – DISEÑOS Y PLANOS – BUCARAMANGA (SANTANDER)**
- **MUSEOGRAFÍA– DISEÑOS Y PLANOS – BUCARAMANGA (SANTANDER)**