DOSSIER DE REUNIÓN · PROYECTISTA → FOTÓGRAFO

ZARA
Barra Shopping

Barra Shopping · Río de Janeiro · Brasil

Código tienda	**7017**
Apertura	**Miércoles 11/11/2026**
Fotógrafo	**Emilio Montero**
Proyectista	**Sofía Vigo Díaz · Jesús Bañuls Moja**
Reunión	**Teams · 02/11/2026**
Contacto tienda	**Sofía Vigo Díaz (proyectista) · por WhatsApp desde la obra**
Salida de tienda	**Pendiente**

RENDER



Fachadas ZARA MAN y ZARA (Señora) hacia el centro comercial

Documento interno de trabajo. Imágenes: renders, planos y fotos mostrados por el proyectista en la reunión. Confidencial: no difundir fuera del equipo.

Indicación del proyectista Recomendación de Emilio Montero

Lo que hay que saber antes de entrar

1

MUY PARECIDA A PORTA DI ROMA

Las dos salen de la tienda piloto. Diferencias: planta muy grande, Señora y Caballero seguidas, dos cambios de nivel y una habitación especial de madera entre Basic y TRF.

2

ESQUINA DE CABALLERO ABIERTA

Tras una visita se abrió también la fachada de la esquina de Caballero, con logo: una marca continua que recoge la esquina. Delante hay bancos del centro comercial.

3

DESCOLGADOS DE TECHO POR CONDUCTOS

Unos conductos enormes del centro comercial obligan a bajar el techo (línea discontinua del plano). En Señora queda a mitad de habitación y en Caballero coincide con la habitación del Tempe. Evitar las vistas en las que se ve.

4

FOTO FRONTAL DE LA HABITACIÓN DE SEÑORA, CASI IMPOSIBLE

Los muebles no dejan espacio, como pasó en Porta di Roma. La mesa aquí es rectangular y más corta.

5

LO QUE NO COINCIDE CON LOS RENDERS

Muro de la escalera con proyector (no barra), núcleo de la escalera sin espacio delante y una esquina con mesa improvisada por un muro que apareció en el suelo.

PARTICULARIDAD 1

Fachada de Señora libre; la de Caballero, abierta en esquina

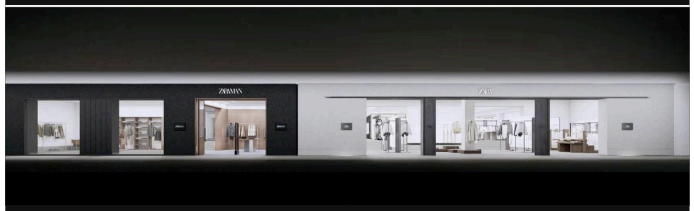
SOFÍA

La fachada de Señora es como la de Porta di Roma, entera y sin nada delante. En una visita vieron que la esquina de Caballero tiene mucha fuerza, así que abrieron también esa fachada con logo, como una marca continua que recoge la esquina. Desde Señora hay fachada propia hacia Niño y hacia Caballero. El problema de Caballero son los bancos y elementos del centro comercial que hay delante; se puede tirar desde el lateral. Hay algún pilar, pero no muy cerca.

RECOMENDACIÓN

Ir pronto, cuando no haya nadie en el pasillo. Señora frontal y centrada. Caballero: buscar la vista desde el lateral que recoja la esquina completa y deje fuera bancos y jardineras.

RENDER



Fachadas MAN y Señora en alzado

FOTO



Pasillo del centro comercial con la obra cerrada

PARTICULARIDAD 2

Planta muy grande con dos cambios de nivel

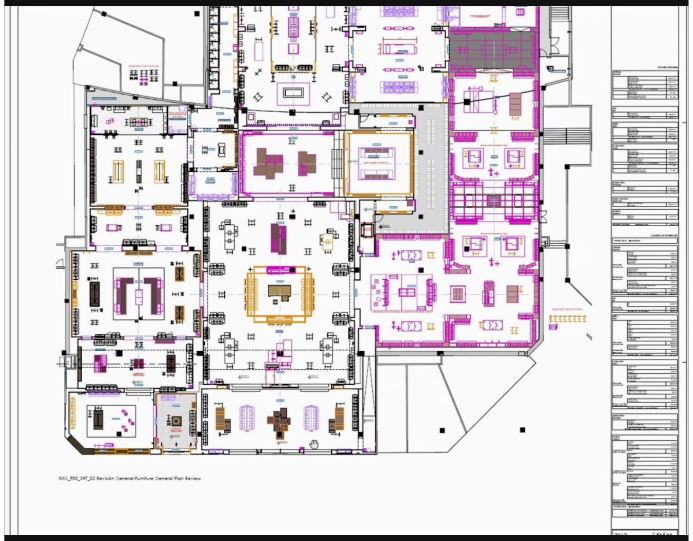
SOFÍA

Hay dos cambios de nivel: uno después de la primera habitación de Señora y de Caballero, y otro en el Tempe, que queda como una grada. El cambio real del forjado está más atrás; se ha retocado para que el desnivel coincida con el final de una habitación. TRF y Niño están en el nivel más alto. Altura de techo en Señora y Caballero: 3,70 m; en las escaleras, 3,55 m.

RECOMENDACIÓN

Con 3,70 m de techo no debería haber problema en fotos. Usar los cambios de nivel y las gradas como recurso en las tomas de profundidad.

PLANO



Planta general de la tienda

PLANO



Detalle de la zona del cambio de nivel

PARTICULARIDAD 3

Conductos del centro comercial que bajan el techo

SOFÍA

La línea discontinua del plano son unos conductos enormes del centro comercial que obligan a hacer un descolgado contundente. Se ha disimulado en el mismo gris de la greca y en los vídeos de obra no se nota tanto. En Señora queda en mitad de la habitación; en Caballero coincide con la habitación del Tempe. «No es algo bonito de fotografiar».

RECOMENDACIÓN

Evitar las vistas en las que se ve el conducto atravesando la habitación; si se evitan, no se nota.

RENDER



Señora · descolgado a mitad de habitación

PLANO



Línea discontinua: recorrido de los conductos

PARTICULARIDAD 4

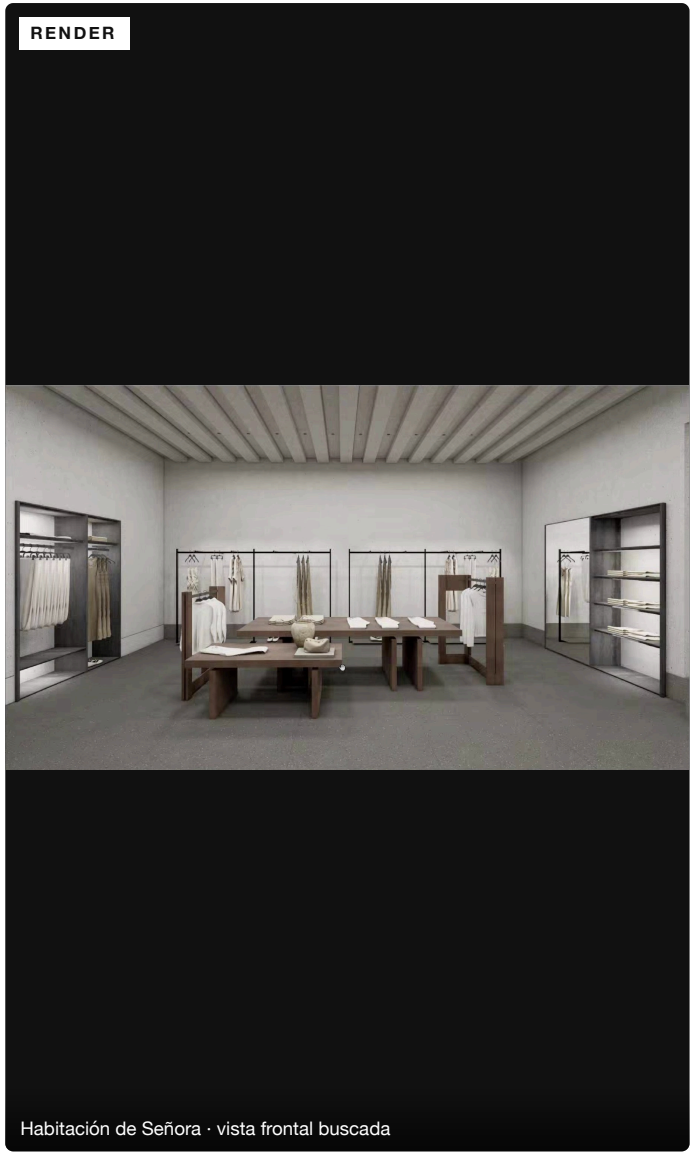
La foto frontal de la habitación, sin espacio

EMILIO

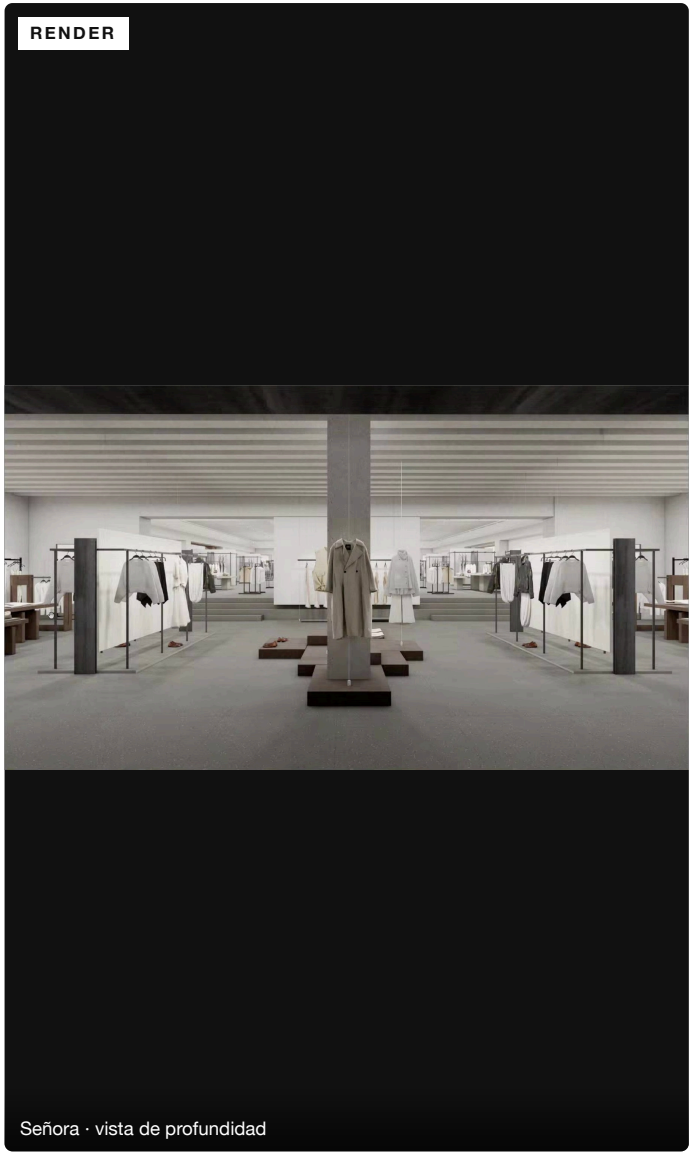
Sofía confirma que el espacio preocupaba y se ha ajustado. La mesa es rectangular y más corta que la cuadrada de Porta di Roma.

RECOMENDACIÓN

La foto frontal que se ve en el render es la que se quiere, pero con esos muebles es casi imposible (pasó en Porta di Roma). Intentarla desde el punto más retrasado posible; si no entra, quedarse con una de las vistas alternativas del render.



Habitación de Señora · vista frontal buscada



Señora · vista de profundidad

PARTICULARIDAD 5

Zona de bajantes con espacio justo y muro con proyector

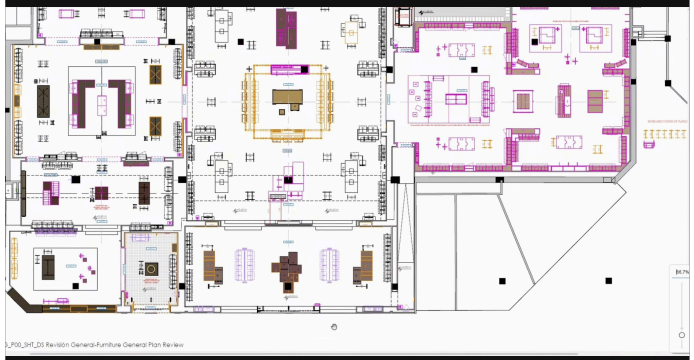
SOFÍA

En una zona hay muchas bajantes y un pilar con los que no se podía hacer nada; se hizo una composición alrededor, con unos 2 m de mueble a mueble. Las medidas en naranja del plano se modificaron porque todo el mundo subirá por esas escaleras. En el muro de la escalera se quitó la barra para dar más aire: lleva un proyector, aunque el render muestra la barra. Se deja la estructura sin cables por si después se pone la barra.

RECOMENDACIÓN

Comprobar en el sitio si hay proyector o barra y tirar el muro de la escalera con lo que haya. En la zona de bajantes, tomas cortas; no forzar una general.

PLANO



Zona de bajantes y pilar

RENDER



Muro de la escalera (en obra, proyector en lugar de barra)

PARTICULARIDAD 6

Suelo continuo, techo de greca y lechada correcta

SOFÍA

Toda la tienda lleva suelo de hormigón Mantis, continuo también en las escaleras. Las paredes son como en Porta di Roma y el techo de las habitaciones va en un tono algo más claro que la pared. Aquí no hay lamas (en Porta di Roma eran obligadas por el desenfumaje): techo de greca como en la piloto y techo cerrado en zonas especiales y operativa. Sobre la lechada blanca que salió en 4 o 5 tiendas seguidas: aquí se envió la correcta a tiempo.

RECOMENDACIÓN

Revisar al llegar el color de la lechada y el polvo del suelo; si hay problema, avisar antes de empezar a tirar.

RENDER



Suelo continuo hasta la escalera

RENDER



Habitación con techo de greca

PARTICULARIDAD 7

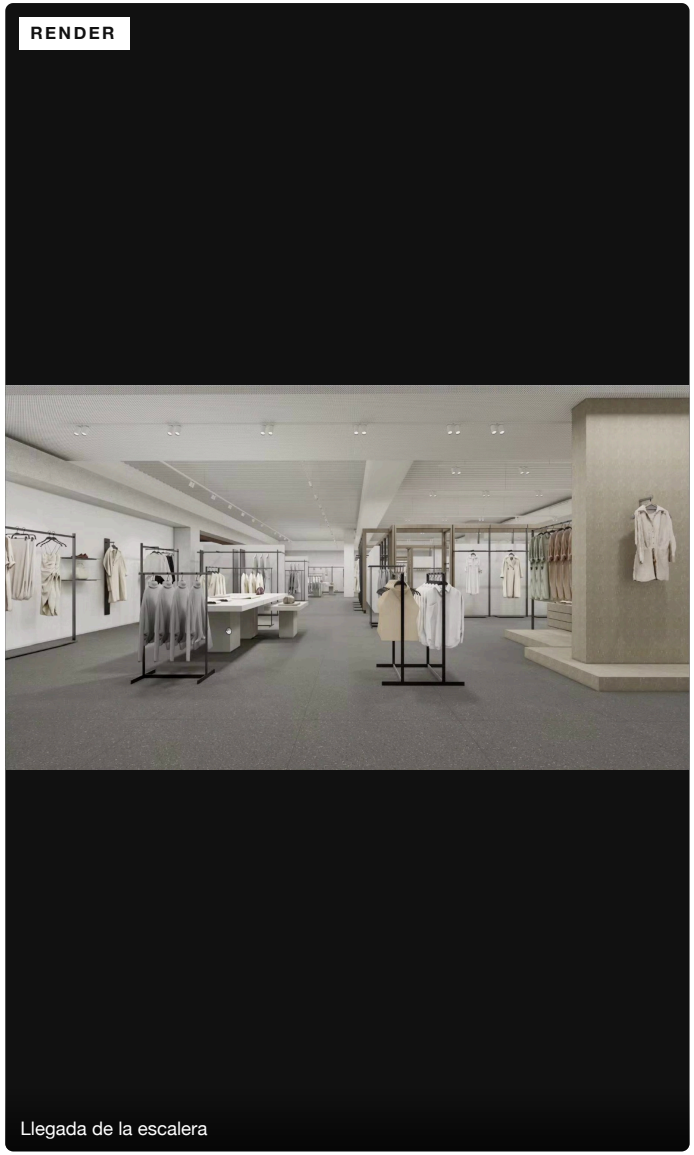
El render del núcleo no es real

SOFÍA

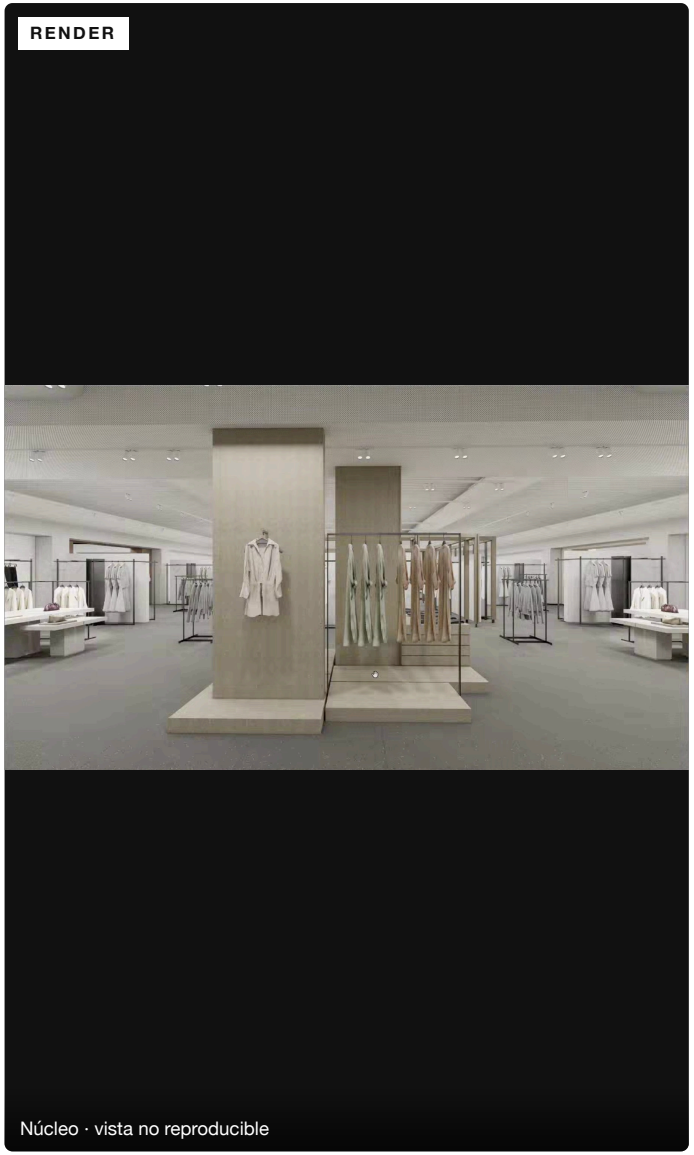
Al llegar por las escaleras se encuentra este núcleo. El render está tomado desde el murete, donde en realidad no hay espacio, así que esa vista no se puede reproducir. En las habitaciones no hay ese problema.

RECOMENDACIÓN

No buscar la vista del render; resolver el núcleo con la toma más abierta posible desde la escalera.



Llegada de la escalera



Núcleo · vista no reproducible

PARTICULARIDAD 8

Una esquina que puede cambiar en obra

SOFÍA

En una esquina apareció un muro en el suelo que no se pudo cargar, y hubo que improvisar una mesa adosada a la esquina con un alto. Les da la impresión de que puede quedar inestable; verán lo que se encuentran al llegar.

RECOMENDACIÓN

Es una previsión: ver en el sitio cómo ha quedado. Si no queda bien, no se fotografía.

PLANO



Plano mostrado al hablar de la esquina

PARTICULARIDAD 9

Habitación especial de madera entre Basic y TRF

SOFÍA

Entre Basic y TRF hay una habitación toda en madera, con dos núcleos y el Tempe en grada. El Tempe se modificó: se cambió el suelo, se quitó un elemento para que quede como una ventana directa y se incluyeron barrisoles.

RECOMENDACIÓN

Los barrisoles dan una luz mucho más natural que los puntos de techo. Tomas frontales y centradas de la habitación y del Tempe con la grada. Los focos se alinean o se eliminan en postproducción.

RENDER



Habitación de madera con el Tempe al fondo

RENDER



Tempe en grada (versión modificada)

PARTICULARIDAD 10

TRF como la piloto, con techo de greca limpio

SOFÍA

TRF es lo más parecido a la piloto, con techo de greca. Aquí la idea era dejar el techo limpio, solo con conductos e iluminación, pero habrá altavoces y otros elementos. Sofía ha visto en vídeo los altavoces protegidos con cinta. Para evitar instalaciones distintas (tubos de plástico en lugar de metálicos, como en La Gavia), se ha enviado todo desde España. La última habitación tiene techo cerrado y bajo, como en la piloto, con butaquitas y una mesa: es más de imagen y decoración. Después, el perfume con los sacos y la zona de caja.

RECOMENDACIÓN

Revisar techo, altavoces, tubos y lámparas, que fallaron en varias tiendas seguidas. Sofía lo revisará en su visita.

RENDER



TRF · techo de greca

RENDER



TRF · última zona

PARTICULARIDAD 11

Caballero como la piloto, con habitación abierta

SOFÍA

Caballero sigue la piloto. La habitación de la esquina ahora es abierta y cambia un poco. Hay un Tempe pequeño con Origins y la zona Formal. Athletic lleva una base muy fuerte que hace que parezca que flota; han pedido cambiarla y está por ver si llega a tiempo. Se puso un decorado para que no sea todo muy alto. El perfume es muy pequeño y se le dio el mismo gesto.

RECOMENDACIÓN

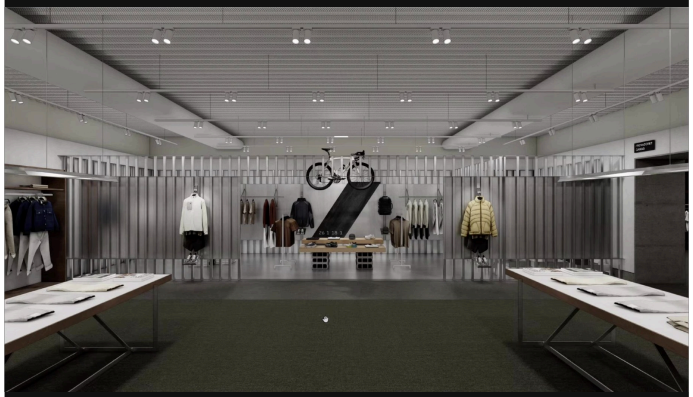
Comprobar en el sitio cómo ha quedado la base de Athletic antes de fotografiarla.

RENDER



Caballero · entrada

RENDER



Athletic

PARTICULARIDAD 12

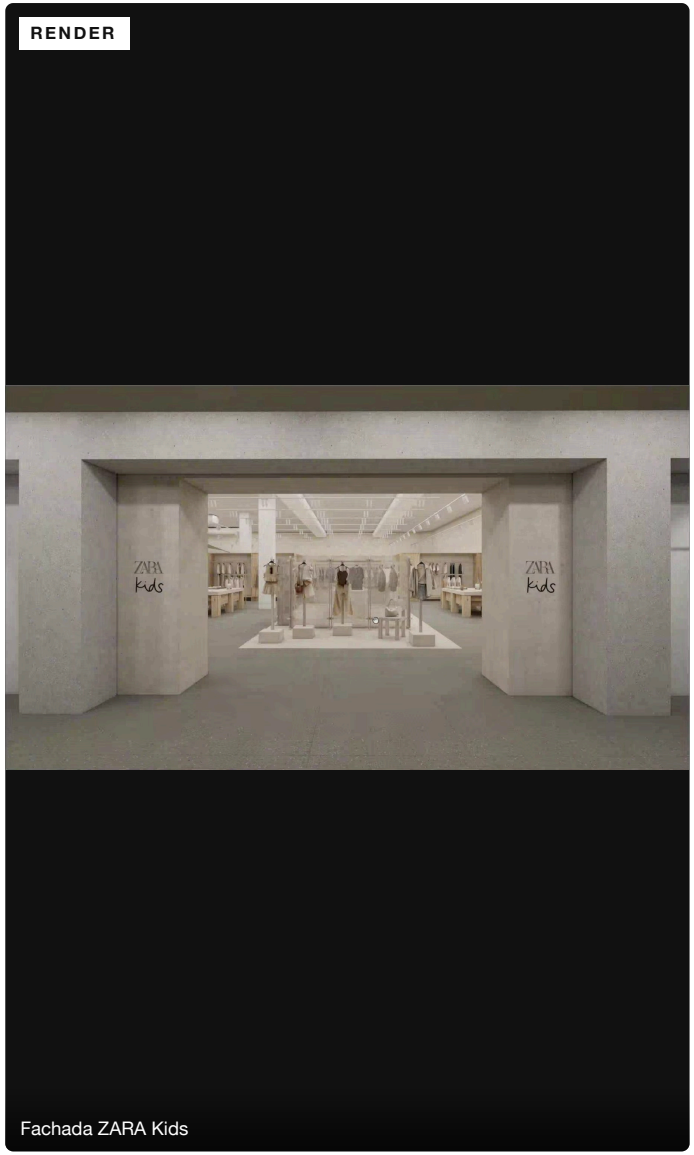
Niño enorme, como la piloto

SOFÍA

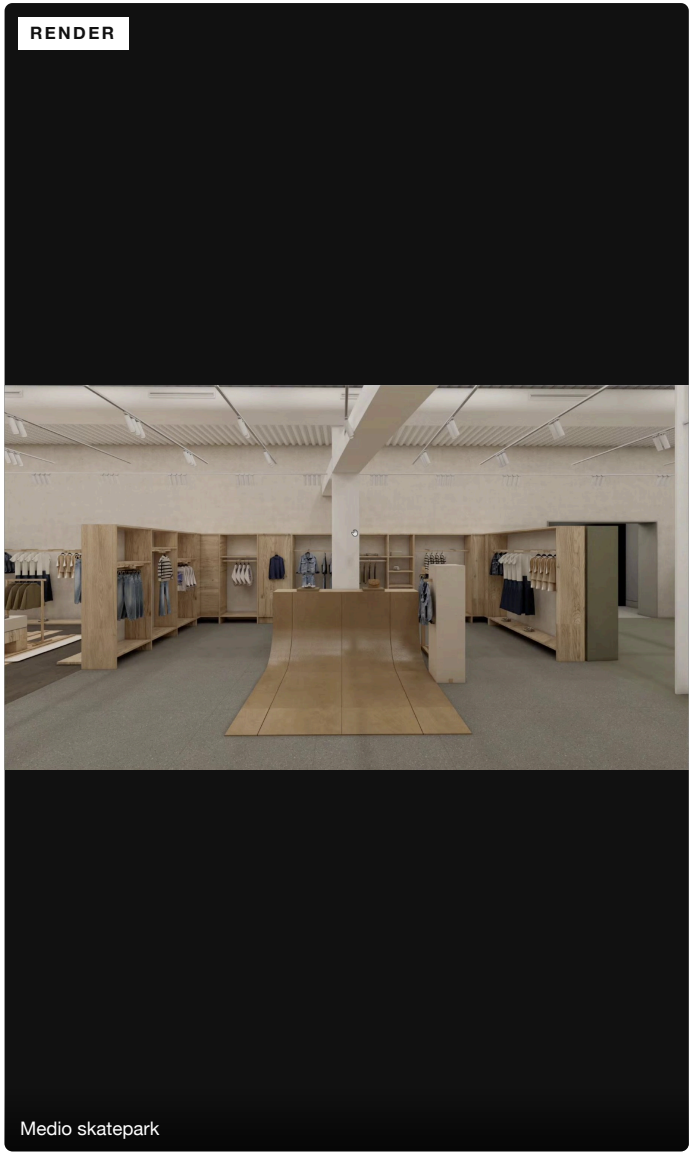
Niño es como la piloto y como Porta Ostiense, con fachada de armaditos. Tiene la zona nueva probada en la piloto, un Tempe Kids muy pequeño y elementos locales para darle un toque propio. Por coste no lleva el suelo de madera: todo es hormigón Mantis, con alfombras. El skatepark no cabía entero y es medio skatepark. La base de venta del final lleva suelo verde. Es enorme, incluso algo más que la piloto.

RECOMENDACIÓN

Fachada de Niño frontal y centrada. Por el tamaño, varias generales de profundidad, además del medio skatepark y la zona nueva.



Fachada ZARA Kids



Medio skatepark

	TOMA	CRITERIO	ORIGEN	✓
01	**Fachada Señora**	Frontal y centrada; fachada entera sin nada delante. A primera hora, sin gente.	EMILIO	☐
02	**Fachada Caballero en esquina**	Desde el lateral, recogiendo la esquina con el logo y dejando fuera los bancos.	PROYECTISTA	☐
03	**Habitación de Señora frontal**	Intentar la vista del render desde el punto más retrasado; si no entra, vista alternativa.	EMILIO	☐
04	**Señora y Caballero con descolgados**	Evitar las vistas en las que se ve el conducto atravesando la habitación.	PROYECTISTA	☐
05	**Muro de la escalera**	Con el proyector (o la barra si al final se pone).	PROYECTISTA	☐
06	**Habitación de madera y Tempe en grada**	Frontal y centrada, aprovechando la luz de los barrisoles.	EMILIO	☐
07	**TRF y última zona de techo bajo**	Revisar techo, altavoces y tubos antes de tirar.	EMILIO	☐
08	**Caballero · Athletic, Origins, Formal y perfume**	Comprobar la base de Athletic en el sitio.	PROYECTISTA	☐
09	**Niño · fachada, generales, zona nueva y medio skatepark**	Fachada frontal; varias generales de profundidad por el tamaño.	EMILIO	☐

PENDIENTE

- Fotos de obra de Sofía: el equipo de proyecto viaja el jueves 05/11 y está allí hasta el 10/11 por la tarde. Enviará por WhatsApp lo que vea (fachadas, techo, altavoces, lámparas).
- Esquina con la mesa improvisada: ver cómo queda en obra y decidir si se fotografía.
- Base de Athletic en Caballero: está por ver si llega el cambio a tiempo.
- Muro de la escalera: confirmar en el sitio si hay proyector o barra.
- Enlace con renders y planos: Sofía lo vuelve a enviar por Teams.
- Contacto en tienda y hora de salida del fotógrafo: sin datos todavía.