



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**DISEÑO  
ARQUITECTURA Y ARTE  
FACULTAD**

**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**

**FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE**

**ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:  
**DISEÑADORES DE INTERIORES**

# **DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN LOS MUSEOS DE CUENCA**

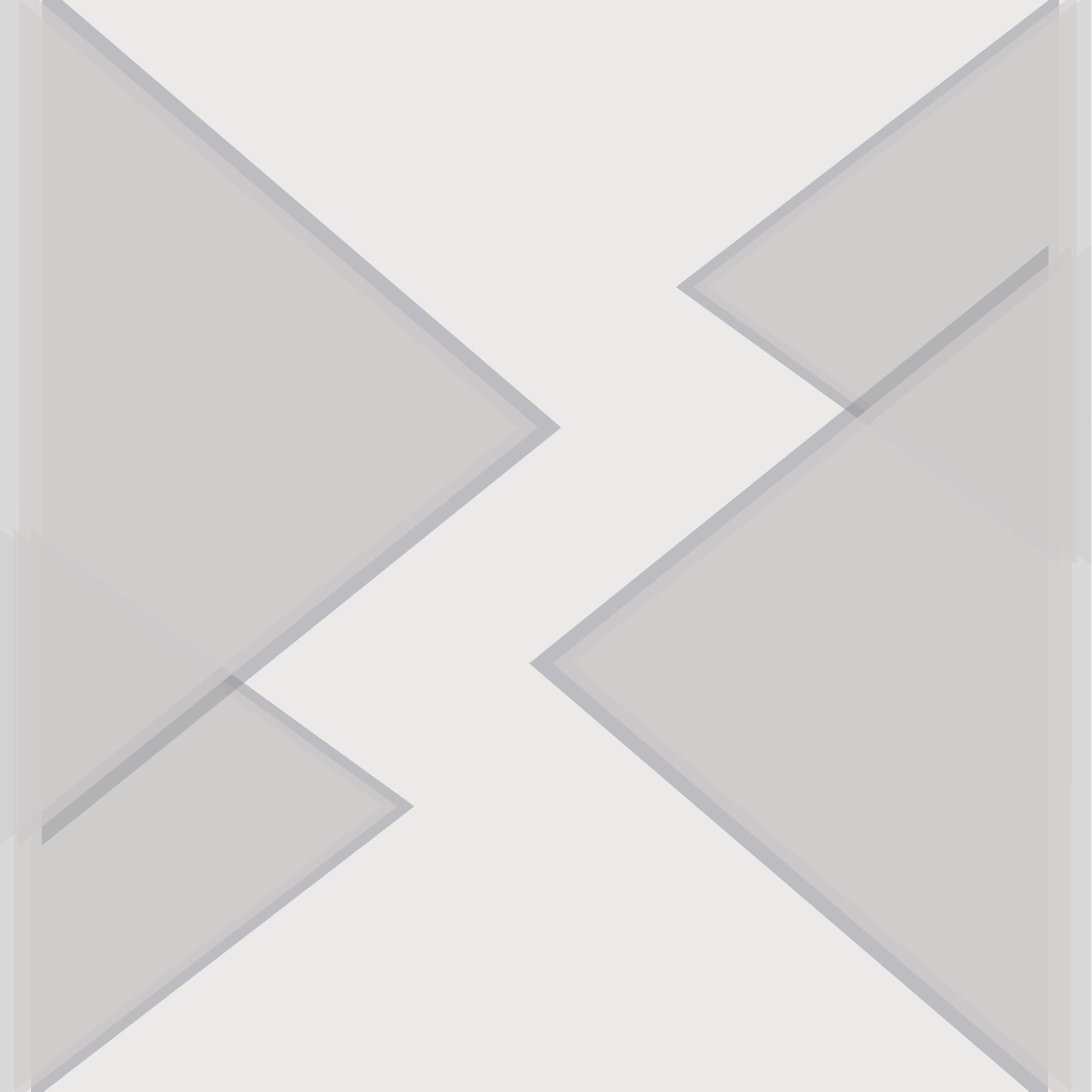
**Autores:**

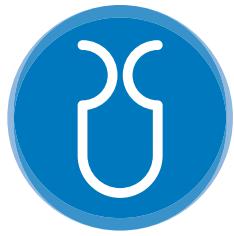
**María Alejandra Serrano Vázquez  
Johnathan Andrés Coraisaca Ramón**

**Directora:**

**Mst. D. Nancy Delgado**

**Cuenca - Ecuador  
2018**





**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**DISEÑO  
ARQUITECTURA Y ARTE  
FACULTAD**

**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**

**FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE**

**ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
*DISEÑADORES DE INTERIORES***

# **DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN LOS MUSEOS DE CUENCA**

Autores:

**María Alejandra Serrano Vázquez  
Johnathan Andrés Coraisaca Ramón**

Directora:

**Mst. D. Nancy Delgado**

**Cuenca - Ecuador 2018**



## *DEDICATORIA*

Primero a Dios por haberme guiado en este camino, ser mi aliado en cada decisión que he tomado y cada situación que se me ha presentado, por haberme brindado esta oportunidad tan grande de culminar un paso más en mi vida y darme la salud para poder lograr mis metas en mi vida estudiantil.

Cada minuto que Dios me ha brindado en este proyecto se lo dedico a mi familia, a mi padre Franklin Serrano y mi madre Clarita Vázquez por ser los pilares fundamentales durante toda mi vida estudiantil, por ser mis guías, mi apoyo y mi fortaleza dentro de cada situación. A mis hermanos Felipe y Sofía por ser mi apoyo fundamental, mis cómplices y mis aliados de cada mala noche durante mis días de estudio. Les amo muchísimo.

A mis abuelitos Gerardo Vázquez y Zoila Pizarro por estar pendientes de cada momento que sucede en mi vida, son el ejemplo vivo de paciencia y constancia.

## *AGRADECIMIENTO*

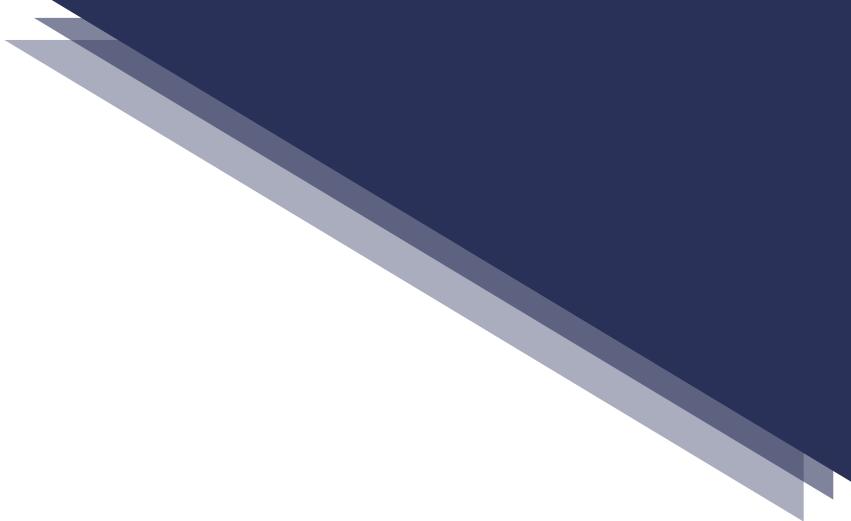
Primero que nada a Dios por darme la vida, permitir que mis metas, mis sueños se cumplan, guiarme en cada paso y darme salud para poder culminar mi carrera.

A mi familia, mi padre Franklin Serrano, mi madre Clarita Vázquez, mis abuelitos Gerardo y Zoilita y a mis hermanos Felipe y Sofía por ser los pilares más grandes para culminar esta etapa de mi vida, por brindarme mucho amor, apoyo constante en cada paso de mi vida universitaria, me enseñaron a no rendirme y salir adelante así sea el camino que sea.

A mi tutora la Mgts. Nancy Delgado, quien con su apoyo nos ha brindado mucha ayuda durante este proceso, a nuestro cotutor el Dis. Geovanny Delgado y la Arq. Manuela Cordero quienes nos han ayudado y estaban pendientes de nuestro trabajo de graduación.

Por último, quiero agradecer a mis amigos y a las personas que han estado enseñándome lo que se de mi carrera para poder salir adelante, que han estado pendientes y me han ayudado cuando más lo he necesitado.

MARÍA ALEJANDRA SERRANO VÁZQUEZ



## *DEDICATORIA*

A mis padres Fanny y José, mi tía Lucila por su apoyo incondicional, por sus palabras de aliento para no decaer en el transcurso de estos años y por el esfuerzo que me ha llevado culminar mi carrera universitaria.

A mi familia, de manera muy especial a mi abuelita Victoria y mi prima Josseline por darme un legado de valores e inspirarme a ser una mejor persona. Las cuales siempre las llevaré en mi corazón y nunca morirán en él.

## *AGRADECIMIENTO*

A Dios por haberme trazado el camino y por guiar cada uno de mis pasos, por darme la sabiduría para tomar las decisiones correctas que me permitieron llegar a culminar mi carrera universitaria.

A mi familia, quienes, con su apoyo, consejos me han acompañado a lo largo de este proceso y me han dado la fuerza para no desfallecer en los momentos tristes que atravesamos.

A mi directora Mst. Dis. Nancy Delgado, quien con sus conocimientos y experiencia guiaron el desarrollo de este proyecto.

A mis profesores que han estado presentes durante mi formación profesional, por cada una de sus enseñanzas y consejos a lo largo de estos años de estudio.



JHONATHAN ANDRÉS CORAISACA RAMÓN

# RESUMEN

Este proyecto de graduación parte con el interés de generar una nueva forma de percibir las historias que los museos exhiben en sus salas de exposición permanentes en la ciudad de Cuenca entendiendo que el diseño en las salas de exposición no considera una relación y expresividad en el espacio por lo cual tomamos en cuenta un elemento de interacción relacionando el objeto y sujeto, nuestro concepto parte del diseño contemporáneo que genere nuevas expresiones para poder vincular los materiales actuales e ideas que existen en nuestro campo del diseño, para esto, el resultado de este concepto es que los espacios existentes nos permiten generar diseños actuales en sus edificaciones modernas y patrimoniales.

Palabras claves:

Contemporaneidad, Tecnología, Salas de exposición, Interactividad, Expresividad, Muestra.



# ABSTRACT

This graduation project starts with an interest to generate a new way to sense the history museums display in their permanent galleries in the city of Cuenca. It is important to understand that design in galleries does not consider any relationship or expressiveness in space, this being the reason why we have taken into account an interaction element to relate object and subject. Our concept starts with a type of contemporary design that generates new expressions for linking existing materials with new ideas in the field of design. For this purpose, the result of this concept is that existing spaces are going to allow us to generate current designs in the modern and patrimonial buildings.

Key words:

Contemporaneity, technology, galleries, interactivity, expressiveness, display

# INTRODUCCIÓN

En la actualidad en la ciudad de Cuenca, existen varios museos caracterizados por sus artesanías, historias, objetos que son de gran importancia para el patrimonio de la ciudad, que define nuestra cultura como cuencanos, representan las tradiciones de nuestros antepasados hace mucho tiempo, lo cual debemos cuidar y tomar en cuenta que estos objetos son de gran importancia. El diseño por otra parte, es una profesión que se requiere de creatividad e innovación en tecnología, función, expresión, buscando nuevos métodos y soluciones que puedan inspirar y generar sensaciones en las personas.

El diseño interior lo que pretende es generar nuevos ambientes espaciales, con el objetivo de que las personas tengan la comodidad satisfactoria, genera nuevas soluciones materiales, hace que los lugares funcionen adecuadamente según la necesidad ambiental, es aquí donde nace nuevas ideas, lenguajes, formas, conceptos creativos que se interpreten en el espacio.

Este proyecto de graduación parte de un concepto nuevo generado en los museos en la ciudad de Cuenca, con la finalidad de que el lenguaje presentado en este proyecto genere nuevas sensaciones y nuestra cultura crezca cada vez, que pueda generar nuevas atracciones en nuestro medio común dando a conocer un concepto interactivo donde los visitantes de museos puedan aprender y a su vez los espacios museográficos tengan dinamismo con los objetos expuestos.

La problemática de este proyecto nos genera una relación que existe entre el diseño contemporáneo y las salas de exposición permanentes de los museos, es por esto que partimos de un análisis y observación de los museos, dando una oportunidad a la interacción como “pensamiento contemporáneo” que deberá existir en los museos en Cuenca.

# OBJETIVOS

## GENERAL

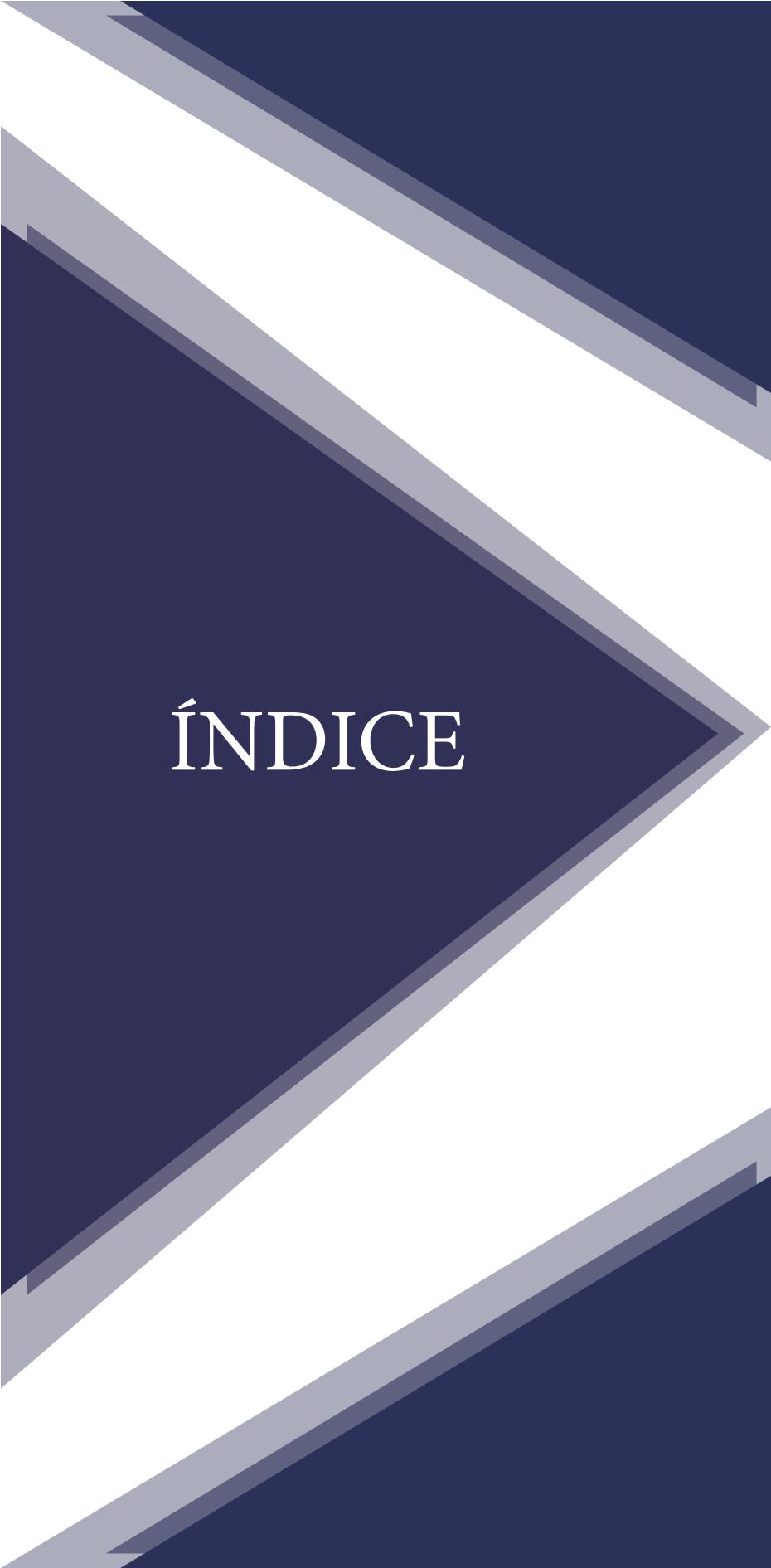
Contribuir a la expresion del espacio a partir de la interpretacion de un estilo.

## ESPECÍFICOS

1. Diagnosticar los espacios interiores museográficos para poder intervenir según la necesidad establecida.
2. Proponer modelos conceptuales para abarcar una relacion entre el espacio interior y la contemporaneidad.
3. Proponer un proyecto de tesis en el museo Pumapungo para asi contribuir a la solución de las visitas en los museos de Cuenca

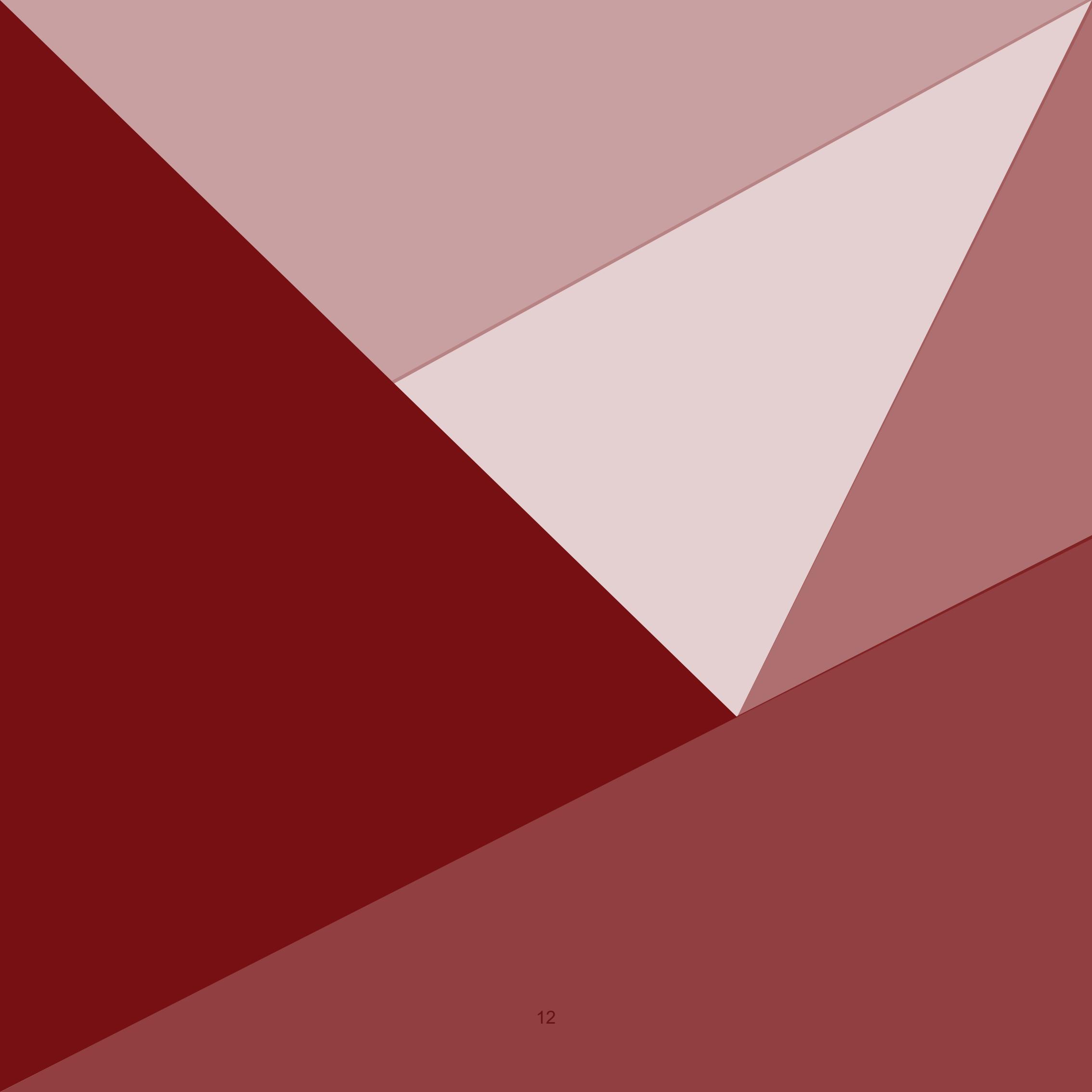
# ÍNDICE

CARÁTULA .....	II
AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIAS .....	III - IV
RESUMEN.....	V
ABSTRACT.....	VI
INTRODUCCIÓN .....	VII
OBJETIVOS .....	VIII
<b>CAPÍTULO 1 - MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>15</b>
1.1 ¿Qué es un museo? .....	17
1.1.1. ¿De dónde surgen los museos? .....	17
1.1.2. Museos en la antigüedad .....	17
1.2 Museología .....	18
1.3 Museografía .....	18
1.4 Tipos de Museo .....	19
1.5 Diseño Museográfico .....	20
1.6 Interactividad .....	21
1.7 Diseño Contemporáneo .....	22
1.8 Espacios Expositivos .....	23
1.9 Criterios para un diseño Museográfico.....	24
<b>CAPÍTULO 2 - DIAGNÓSTICO .....</b>	<b>27</b>
2.1. Relación espacio expositivo .....	29
2.2. Tipos de exposiciones museográficas .....	31
2.2.1. Exposiciones permanentes .....	31
2.2.2. Exposiciones Itinerantes .....	32
2.2.3 Exposiciones Temporales.....	32
2.3. Tipos de recorrido.....	33
2.3.1 Recorrido sugerido.....	33
2.3.2 Recorrido libre .....	33
2.3.3 Recorrido obligatorio .....	33
2.4 Montaje museográfico .....	34
2.5 La inmótica .....	34
2.6 Espacios expositivos en el mundo – Análisis de casos .....	35
2.6.1 Museum of art contemporary - Tokio .....	35
2.6.2 El Museo Guggenheim Bilbao .....	36
2.7 Espacios Interactivos expositivos en el Ecuador .....	37
2.7.1 Museo Mitad del mundo – Quito .....	37
2.7.2 Yaku – Parque museo del agua – Quito .....	39
2.8 Museos y centros expositivos en Cuenca .....	40
2.8.1 Casa del museo Remigio Crespo Toral .....	40
2.8.2 Museo de las conceptas .....	41
2.8.3 Museo y parque ancestral Pumapungo .....	41
2.9 Espacio expositivo actual .....	42
2.10. Características para un diseño contemporáneo .....	43



# ÍNDICE

<b>CAPÍTULO 3 – MODELO OPERATIVO .....</b>	<b>47</b>
3.1 Estrategias teóricas y operativas .....	49
3.2 Criterios Funcionales .....	50
3.3 Criterios Tecnológicos .....	51
3.4 Criterios Expresivos .....	52
3.5 Experimentación .....	53
<b>CAPÍTULO 4 – PROPUESTA .....</b>	<b>59</b>
4.1 Conceptualización de la propuesta de diseño .....	61
4.1.1 Conceptualización para la propuesta de diseño .....	61
4.2 Elementos y guías para el diseño .....	62
4.2.1 Cromática .....	62
4.2.2 Iluminación .....	62
4.2.3 Mobiliario .....	62
4.2.4 Tabiques y Barreras .....	62
4.2.5 Tecnología .....	62
4.3 Planta estado actual .....	63
4.3.1 Planta arquitectónica estado actual .....	63
4.3.2 Corte A – A Estado actual .....	64
4.4 Fotografías estado actual Museo Pumapungo .....	65
4.5 Elementos Funcionales – Descripción de la propuesta .....	66
4.5.1 Distribución y zonificación .....	66
4.5.2 Circulación .....	67
4.6 Elementos Tecnológicos – Descripción de la propuesta.....	68
4.7 Elementos Expresivos – Descripción de la propuesta .....	70
4.8 Aplicación de la propuesta – Plantas de intervención .....	72
4.8 Aplicación de la propuesta – Cortes de intervención .....	74
4.9 Renders de la propuesta .....	76
4.10 Detalles constructivos .....	82
4.11 Valor estimado a considerar .....	90



*“Diseño no es lo que ves sino lo que debes hacer que otras personas vean”*

Edgar Degas



# 1

## CAPÍTULO

### MARCO TEÓRICO

Dentro de este primer capítulo encontraremos los conceptos básicos que vayan a generar nuestra propuesta de diseño al final de este proyecto y para ello hemos considerado elemental investigar todo acerca de los museos, ¿de dónde surge cada uno de los museos? ¿cuál es el propósito de un museo? ¿Cuáles son sus conceptos más pertinentes? Entre otras preguntas que nos determinen el propósito de este proyecto.

También se considera de gran importancia el diseño contemporáneo el cual nos indica el concepto que le queremos dar al espacio y nos ayudará a que el museo genere un ambiente expresivo, donde tendremos muy en cuenta los aspectos principales de la contemporaneidad lo cual nos llega a tomar las ideas que comprenden la realidad en la que vivimos y como se van otorgando nuevos cambios en cuanto al diseño de espacios interiores museográficos, es por eso que hemos tomado en cuenta un componente importante, la interactividad, la cual nos lleva a tener una relación más llamativa para que la gente conozca acerca del arte que se expone es por eso que dentro de las salas de exposición lo que se pretende es una reciprocidad entre sujeto – objeto, la cual generaremos al momento de hacer la investigación necesaria.



# ¿QUÉ ES UN MUSEO?

## 1.1 ¿QUÉ ES UN MUSEO?

Según los estatutos del Consejo Nacional de Museos del Mundo (2007), la definición de museo ha ido evolucionando a lo largo de los años y los cambios de la sociedad y la cultura del ser humano. “El museo es una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo.” Esta definición es una referencia dentro de la comunidad internacional.

Otro concepto según el Consejo Internacional de Museos (2014), define un museo como “Una institución permanente, sin ánimo de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo.”



Imagen 1: Martínez, Juan Manuel y Mellado, Leonardo (2013) *Museo de Armas Antiguas y Museo Militar*

## 1.1.1 ¿DE DÓNDE SURGEN LOS MUSEOS?

Como explica el Espacio Visual Europa en *Innovación Museo Exposiciones* (2015), el origen de los museos se basa en el coleccionismo, entendiendo por colección aquel conjunto de objetos que se encuentra sujeto a una protección especial con la finalidad de ser expuesto a la mirada de los hombres. Los impulsores de la creación de museos configuraron desde la Antigüedad una élite que detentaba el saber y, como consecuencia, el poder (la realeza, la aristocracia, la Iglesia, la burguesía).

## 1.1.2 MUSEOS EN ANTIGÜEDAD

\* **Babilonia:** el palacio del rey Nabucodonosor II (605-562 a. de C.) fue llamado Gabinete de maravillas de la humanidad, producto de los botines de guerra.

\* **Egipto:** En la ciudad de Alejandría estuvo el primer museo organizado por Ptolomeo (367-283 a. de C) y su hijo Filadelfo (308-246 a. de C). Era lugar de encuentro de poetas, artistas, sabios, en torno a salas de reunión, laboratorio, observatorio, jardines zoológicos y botánicos, al modo de las escuelas atenienses, como La Academia de Platón o el Liceo de Aristóteles.



Imagen 2: Revista 20 minutos (2016) Museo del Prado

# CONCEPTOS PERTINENTES

## *MUSEOLOGÍA*

### 1.2 MUSEOLOGÍA

“La museología es una ciencia aplicada, la ciencia del museo. Estudia su historia y su rol en la sociedad; las formas específicas de investigación y de conservación física, de presentación, de animación y de difusión; de organización y de funcionamiento; de arquitectura nueva o musealizada; los sitios recibidos o elegidos; la tipología; la deontología”. (Desvallées, Francois. 2009, p.11)

### 1.3 MUSEOGRAFÍA

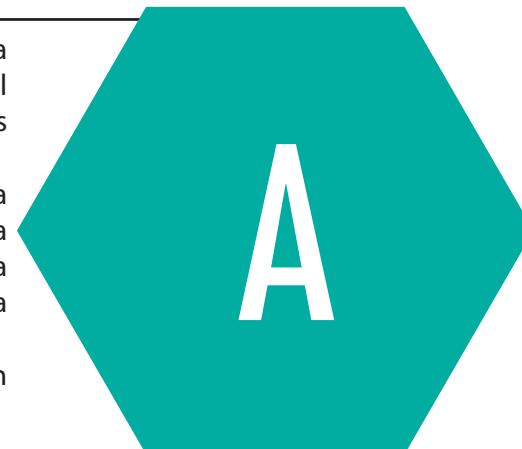
Según Francois (2009, p.12), La museografía parte del marco de la escenografía, entendida como el conjunto de técnicas de acondicionamiento del espacio del mismo modo que la escenografía parte del marco de la arquitectura de interiores. Hay mucho de escenografía y de arquitectura en la museografía, hecho que acerca el museo a otros métodos de visualización y a otros elementos vinculados a su relación con el público. La aprehensión intelectual y la preservación del patrimonio entran igualmente en juego, convirtiendo al museógrafo en intermediarios entre el conservador, el arquitecto y los públicos.

Según la investigación que hemos realizado para el desarrollo de este proyecto hemos considerado clasificar tres tipos de museos: Museo Tradicional, Museo de la Modernidad y Museos Contemporáneos.

# 1.4 TIPOS DE MUSEOS

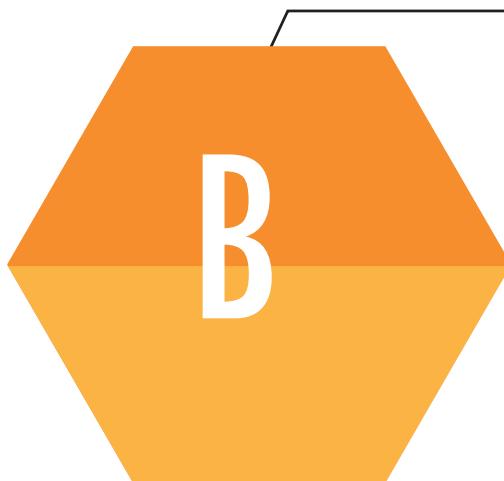
## MUSEO TRADICIONAL

- Como indica Zunzunegui, Santos (2001) en su libro El Laberinto de la mirada el museo como espacio del sentido, Un museo Tradicional es aquel que, puede caracterizarse rápidamente por su utilización de edificios preexistentes, esencialmente palacios, o de construcciones específicas. No es necesario, creer que el Museo Tradicional es cosa del pasado. Una referencia bastará para probar lo contrario como lo es con la nueva edificación del Museo de Bellas Artes de Grenoble en Francia, situado en la plaza de Lavalette, inaugurado en 1994, que describe una elección básica cronológica de las obras de la colección permanente. La intervención de los conservadores se concibe como la reconstrucción espectacular de un tiempo referencial.



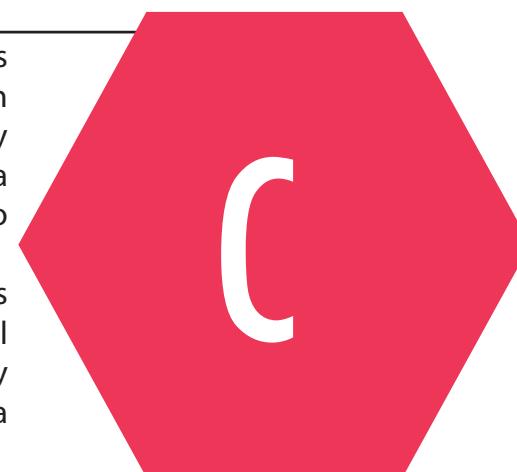
## MUSEO DE LA MODERNIDAD

- Como indica Zunzunegui, Santos (2001) un Museo Moderno se concreta en lo que puede denominarse los museos de plano abierto. De este modo se buscan espacios más grandes, menos limitados, más flexibles y, sobre todo, que den lugar a un crecimiento continuo. Lo que se pretende demostrar en cada museo moderno es tener una idea de la simplicidad de las cosas tanto en la estructura del museo como en lo que se vaya a exhibir, fruto de la modernidad arquitectural, se reconoce a varios arquitectos y escuelas que serán los representantes de este movimiento como, Stijl, Mies van der Rohe, la escuela Bauhaus, etc. De esta manera se hace evidente una teoría de la visión en el espacio de exhibición del museo, teoría centrada en la veracidad de la experiencia y cuya presencia puede ubicarse en territorios que cubren un amplio campo, de la práctica artística hasta el mundo de la reflexión estética.



## MUSEO CONTEMPORÁNEO

- A partir de 1975 la construcción, ampliación y renovación de los museos en las metrópolis y las ciudades, transformaron la visión clásica del museo dándole una forma moderna, a la vez más grande y más acogedora. Los mismos permitía ofrecer una mayor flexibilidad a la exposición de las obras. Éxito que manifiesta el aumento continuo de su asistencia. El desarrollo de la museología ha aportado científicamente a los procesos de concepción y ejecución de los proyectos museales. El proyecto del museo debe convertirse en herramienta práctica y creativa de trabajo y su elaboración tiene que ser fruto de la colaboración multidisciplinaria (Hernández, Sachie, 2012)



“El diseño museográfico describe específicamente a la exhibición de colecciones, objetos, obras y conocimiento en todas las áreas posibles de la humanidad, tiene como fin la difusión artística - cultural y la comunicación visual en la sociedad.

Parte de la elaboración de una propuesta y de un concepto para el montaje de una exposición que interprete la visión que el curador ha plasmado en el guion”. (Restrepo, Carrizosa, 2014, p. 2)

Lo que pretende decir Restrepo (2014, p. 2) es que, esto se puede alcanzar por diversos elementos (recorrido, circulación, sistemas de montaje, organización por espacios temáticos, material de apoyo, iluminación, etc.) y valiéndose de distintas estrategias o conceptos a manejar, para garantizar la efectiva función de la museografía como sistema de comunicación.

De esta manera, el diseño museográfico se basa en tres elementos principales para poder llegar a su objetivo: las piezas de la colección, el guión y el espacio. Para así poder generar un espacio apto y adecuado a lo que se pretenda lograr.

Sin embargo, en el desarrollado del Siglo XX, las técnicas de exposición fueron incorporando los avances hasta llegar a la actualidad en que los museos pueden considerarse espacios multimediáticos.

Las tecnologías de la información y la comunicación junto a la manipulación de objetos son alguna de las actuales herramientas del Diseñador museográfico, las cuales se incorporan para transmitir contenidos de forma lúdica y efectiva a un público que no siempre está familiarizado con los códigos altamente racionalizados que el museo puede llegar a manejar, siendo la misión del profesional facilitar la accesibilidad y comprensión de lo exhibido.

Lo que nos dice José Ignacio Roca (2012) en el diseño museográfico es, “La exposición es un texto, es decir, un mensaje que se expresa en términos visuales. El montaje de una exposición puede, a través de recursos museográficos tales como el color, la disposición de paneles, la iluminación y la escenografía museística, generar un clima que condicione y comunique la muestra”.

## 1.5 DISEÑO MUSEOGRÁFICO

Imagen 3: Hites, Michelle (2014) Museo Farmacéutico



Imagen 4: Gonzales, Juan Carlos (2013) El desafío de la tecnología en la experiencia del museo

## 1.6 INTERACTIVIDAD

### 1.6.1 Concepto básico de la Interactividad

“Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico”. (Bedoya, Alejandro. 1997, p. 2)

### 1.6.2 Interactividad en museos

Según la página Espacio Visual Europa en Innovación Museos y Exposiciones, (2014) clasifica a la definición de la interactividad por varios campos según la información que se debe presentar en los museos:

- Interactividad de carácter electrónico: La intimación con los visitantes al museo se realiza usando máquinas programadas informáticamente.

- Interactividad de carácter mecánico: Se trata de una interacción que utiliza soluciones mecánicas simples, que contienen conectores eléctricos.

- Interactividad de carácter humano: Es aquella interacción provocada por agentes humanos, ya sea animadores, actores, guías, etc.

Según lo investigado en la página Espacio Visual Europa en Innovación Museos y Exposiciones (2014), hemos considerado factores importantes de la clasificación acerca de la interactividad en museos y hemos optado por tres específicas:

- \* Interacción con la información: con el uso de pantallas táctiles, programas simples, etc. son una ayuda para que estos módulos situados en cada sala puedan contener información básica de los museos y que la gente pueda conseguir la información necesaria.

- \* Interacción para el aprendizaje simple: Son máquinas que actúan con un sistema de preguntas y respuestas unidireccionales, es decir la máquina pregunta, el visitante responde.

- \* Interacción basada en habilidades de cada visitante: Es muy antigua y se ha practicado como entretenimiento.

Con esto podemos decir que, en la actualidad se considera un integrante importante dentro de los aspectos museísticos, la interactividad, donde partimos de grandes estrategias para llegar a captar la atención de los visitantes y que ellos tengan un conocimiento más amplio de la historia que se presenta en los museos del mundo y como estos mismos han ido evolucionando al transcurrir el paso de los años.

Según Ballart Hernández (2007) en la antigüedad los museos solo iban dirigidos a personas cultas y elegantes, que observaban el arte pero no le daban gran importancia a cada elemento que se exhibía, no se les permitía el acceso a menores de edad ya que ellos no estaban aptos para presenciar grandes obras de arte y que estas tuvieran algún accidente.

Por ello el Consejo Internacional de Museos en el año 2008 crea una nueva ideología dentro de los museos del mundo y es promover más al aprendizaje y conocimiento que existe en nuestra evolución e historia del ser humano.

En cuanto al diseño contemporáneo, la historiadora del arte y especializada en diseño, Ana Domínguez (2016) dice que, el diseño contemporáneo se aplica en el diseño desde los últimos 15 a 20 años como máximo, se dice que es el diseño del siglo XXI, al principio de la contemporaneidad había muchas personas que confundían con la modernidad y podemos decir que hay una gran diferencia ya que la modernidad se rige a conceptos y reglas simples, pero la contemporaneidad no se rigen a seguir ningún concepto, sino se aboca a la realidad de lo que las personas quieren transmitir en ese preciso momento.

“La contemporaneidad es un concepto puesto en circulación con las revoluciones liberales en el tránsito de los siglos xviii a xix. Lo contemporáneo va elaborándose en medios intelectuales, políticos, historiográficos y literarios como una nueva categoría de la temporalidad histórica cuya referencia es, en el tiempo en que se construye la mentalidad liberal, la historia coetánea o historia vivida.

Con el paso del tiempo, desde su primitiva significación de categoría temporal, contemporaneidad pasa a convertirse en época histórica, precisamente la que abren las grandes revoluciones. El nuevo esfuerzo por una historia de la contemporaneidad se llama ahora historia del presente”. (Aróstegui, 2006, p. 8)



Imagen 5: Diseño y Arquitectura (2017) Museo de Arte Contemporaneo de Milán de Daniel Libeskind



Imagen 6: Linding, S (2016) 66 cosas para hacer y ver en París.

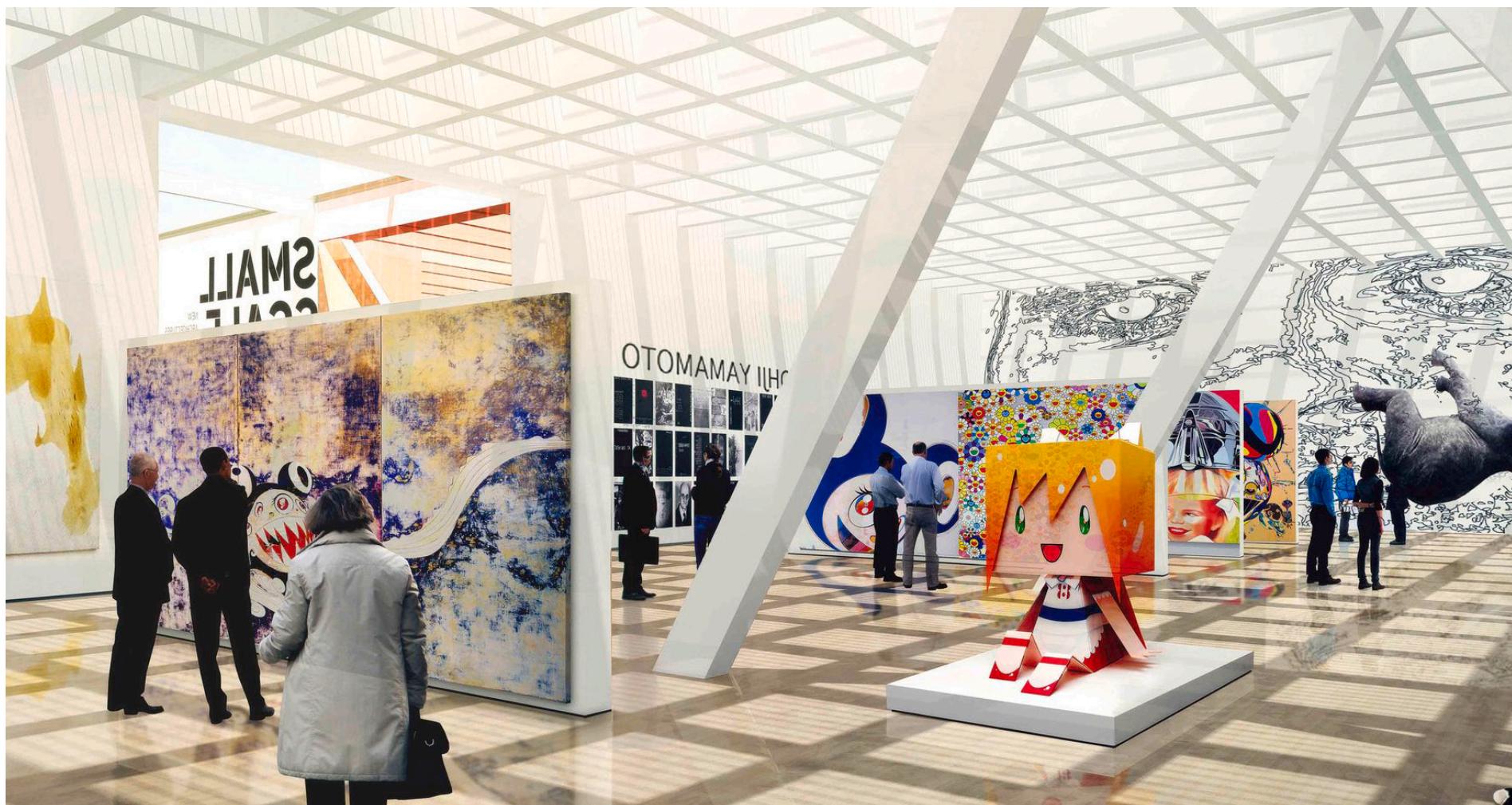
“La contemporaneidad nace solamente bajo el signo de un nuevo adjetivo contemporáneo, encuentra su máxima fuerza y en el máximo de sus significados incomprensibles cuando se aplica para calificar el sustantivo Historia.

Por ello mismo, la Historia oficial tardó bastante en considerar a la contemporaneidad como posibilidad de historia.

Pero la aparente contradicción interna que surge de la unión entre sustantivo y adjetivo se desvanece cuando ambos conceptos reajustan su semántica. Ni historia ni contemporaneidad serían ya lo que se creía en el Antiguo Régimen. Y tal reajuste no lleva sino a la reformulación de lo que es la contemporaneidad como historia.”

(Aróstegui, 2006, p. 32)

## 1.7 DISEÑO CONTEMPORÁNEO



## 1.8 ESPACIOS EXPOSITIVOS

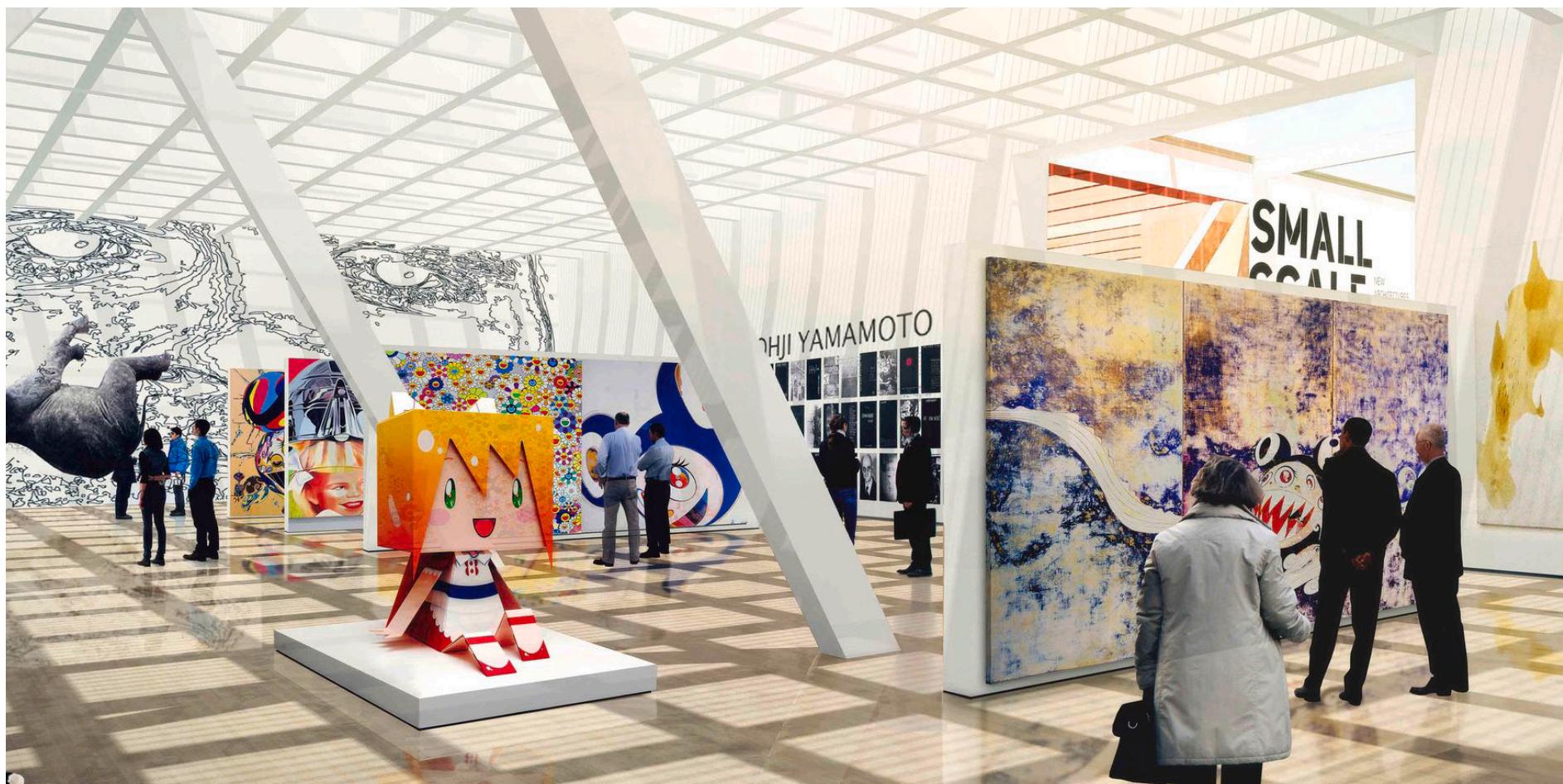
Es necesario primero definir ¿Qué es un espacio expositivo? para poder interpretar de mejor manera lo que se pretende llegar con este proyecto de tesis, un espacio expositivo según Blumer (1966 p.538) dice que es aquel lugar donde se presenta una o varias obras de arte, Las Vanguardias de principios del siglo XX que se encuentran en el espacio expositivo, un lugar para experimentar con la interacción entre objeto artístico y espacio.

El mismo que llama la atención de las personas que pasen por dicho lugar. La imparcialidad del espacio de exposición es un debate contemporáneo, la arquitectura museística de los últimos años ha puesto de actualidad a través de propuestas arquitectónicas comprometidas y alejadas del ideal de cubo blanco.

En consecuencia, las exposiciones se convierten en proyectos arquitectónicos que posibilitan la experimentación directa con distintas disciplinas artísticas en el espacio y con un espectador que abandona su papel pasivo y participa de la experiencia.

Según Blumer (1966, 1982), el interaccionismo simbólico propone que los individuos interactúan con los objetos y otros individuos según los significados producidos durante interacciones precedentes y según el código cultural con el que las interpretan.

Durante las interacciones simbólicas, Blumer propone, se construyen significados mediante un proceso interpretativo que modifica los mismos supuestos sobre los que se basa la interpretación realizada. Así, la experiencia museística, siguiendo a Blumer, se construiría según el significado que las exposiciones tienen para el individuo (Blumer, 1966: pág. 539).



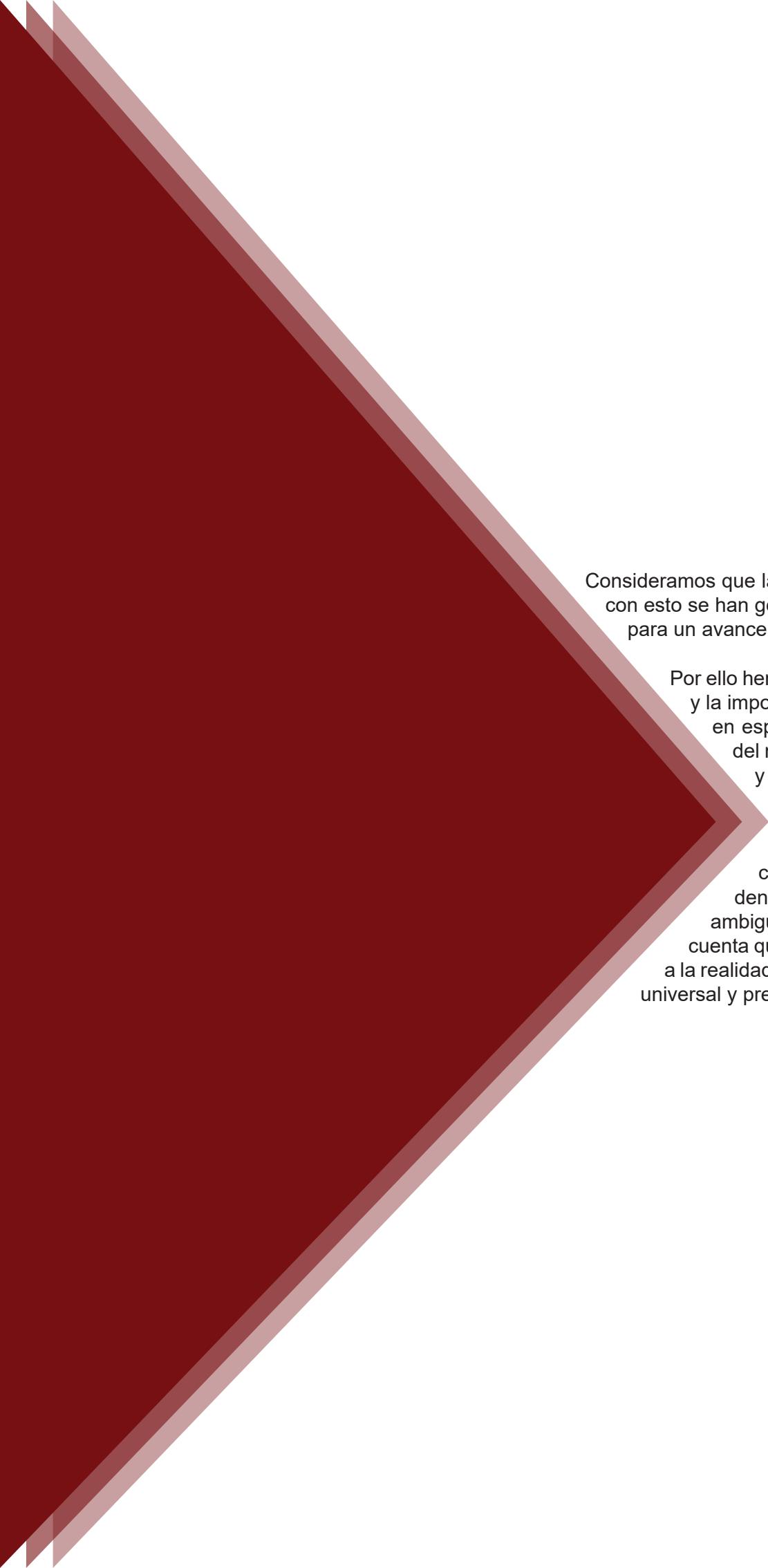
## *1.9 CRITERIOS PARA UN DISEÑO MUSEOGRÁFICO*

De acuerdo a lo investigado anteriormente, acerca de los museos y su relación con el espacio interior, podemos decir que, durante la evolución del hombre y el mundo que hoy conocemos, hemos tenido varios avances en cuanto al desarrollo de los museos de lo que hoy conocemos, las técnicas expositivas, la forma de mostrar al mundo la historia que se presenta en los museos, han dado un gran paso en cuanto a los pensamientos contemporáneos que se consideran de acuerdo a un diseño aplicado a la interacción que debe existir dentro de los museos.

Un buen diseño museográfico pretende considerar varios procesos que se van realizando sobre los planos que existe en los museos, este proceso es considerado importante y primordial del cual se acentúa a criterio del curador del museo. Un curador es una persona que se especializa en realizar la organización del espacio y que se pretende mostrar en las salas de exposiciones, está a cargo de los objetos que se van a exhibir y de aprobar el diseño.

Las propuestas del diseño museográfico se muestran en 3D o planos que muestren de mejor claridad el espacio, trabajando en función a los objetos, pinturas, obras de arte, etc. que el recorrido del espacio sea claro para quien lo visite, se considera un factor primordial las vitrinas, textos que apoyen a la redacción del objeto o pintura y la iluminación es primordial para que los lectores tengan buena visualización.

Según Verónica Aguirre (2016) el diseño museográfico se basa en tres elementos: las piezas de colección, el guión y el espacio. En esta etapa la museografía demuestra su relevancia porque es a través de ella que se pueden o no reforzar temáticas que están siendo expresadas por la curaduría (curador).



Consideramos que la tecnología y el diseño han ido avanzando en el transcurso de los años y con esto se han generado nuevas ideas y conceptos que se consideran de gran importancia para un avance en la construcción de espacio interiores y los museos de Cuenca.

Por ello hemos tomado muy en cuenta las investigaciones que se han ido desarrollado y la importancia que la sociedad de hoy en día les genera a los museos de Cuenca en específico, por ello hemos tomado muy en cuenta la idea de generar dentro del mismo espacio expositivo la interactividad que debe surgir entre el visitante y la obra de arte expuesta.

Un diseño contemporáneo abarca muchos factores como la expresividad en el espacio, la iluminación, el orden, la armonía de los cuales la creatividad es uno de los más importantes para realizar nuevos conceptos dentro de los espacios y las estrategias que se generan e impiden ideas ambiguas al momento de realizar un diseño. Por lo tanto, debemos tomar muy en cuenta que según la investigación que se realizó, el diseño debe constar de acuerdo a la realidad en la que estamos viviendo en estos momentos, no se rige a ninguna regla universal y pretende generar un vanguardismo en el espacio.



# 2

## CAPÍTULO

# DIAGNÓSTICO

Para esta etapa de diagnóstico se realizó la observación de los museos que hemos escogido y que consideramos importantes dentro de la ciudad de Cuenca de los cuales consideramos importantes para determinar cuál es la problemática y la importancia que tiene la interacción para las personas, al momento de llegar y aprender de la cultura en la que vive, lo cual nos lleva a una pregunta importante, ¿Por qué en la actualidad se considera un factor importante la interacción en los museos?

Todo lo que hemos aprendido desde niños hasta la actualidad es que durante una visita a un museo el comportamiento es muy importante, tener modales para regirse a una sola circulación, no tocar nada de lo que está exhibido y sobre todo no hablar para que la persona que dirige pueda darnos la información de lo que está expuesto y enseñarnos de nuestra cultura, estas reglas en la actualidad ya no son tan necesarias al momento de realizar una visita a los museos, ya que lo que se pretende en realidad es que cada museo tenga su “momento interactivo” para que las personas puedan aprender de una mejor manera lo que el museo tiene que ofrecerles, que sepan de la historia que nos ha ido guiando hasta este momento.





Imágen 7: Sala de exposición permanente de Arte Cuencano en Museo Pumapungo. Autoría propia (2018)

## 2.1 RELACIÓN ESPACIO EXPOSITIVO

El diseño de los espacios expositivos es un aspecto fundamental al momento de realizar una muestra de arte, ya que este definirá la calidad de la relación del espacio - visitante, basándonos en la investigación desarrollada, hemos observado que en nuestro medio los espacios tienen una interacción imperceptible entre el espacio, la muestra y los visitantes, sino que, al parecer es el visitante el que se va adaptando a las necesidades de lo expuesto.

De manera que el espacio llega a ser fundamental, ya que se busca que exista una relación entre todos los aspectos que conforman el mismo. Cómo lo señaló Restrepo (2010, p.1) "la museografía da carácter e identidad a la exposición y permite la comunicación hombre / objeto; es decir, propicia el contacto entre la pieza y el visitante de manera visual e íntima, utilizando herramientas arquitectónicas y museográficas y de diseño gráfico e industrial para lograr que éste tenga lugar."

Sin embargo, los espacios que se ocupan para realizar alguna muestra tienen que cumplir un papel, generar una interacción entre el espacio – visitante, la misma puede pasar desapercibida o en muchas ocasiones son muy perceptibles. Estos significados se producen conforme el individuo interactúa simbólicamente con otros individuos y objetos antes, durante y después de la visita a los museos y se interpretan según su código cultural.

Lo que se pretende con la siguiente investigación es que estas salas permanentes tengan una riqueza expresiva, material y tecnológica que se relacione con el contexto. Los homólogos nos indican que desde 1975 se considera una época en que todo parecería que debería ser interactivo, ya que en siglos anteriores los museos no tenían un mínimo porcentaje de interacción con los visitantes.

Porque los mismos eras elitistas, pero tuvo un cambio drástico con los avances tecnológicos, sociales y culturales. Los museos empezaron a adquirir un interés por los visitantes y por su forma de percibir los espacios. Estos avances generaron que se tome en cuenta a la tecnología digital.



Imágen 8: Sala de exposición permanente de Arqueología en Museo Pumapungo. Autoría propia (2018)

El ámbito del museo de arte como institución también ha sufrido grandes cambios hasta llegar al actual modelo contemporáneo, caracterizado por el espíritu del museo-espectáculo. Desde la arquitectura, podemos ver el pasaje del palacio y la monumentalidad al cubo blanco y la forma icónica-volumétrica. (Zunzunegui, 2003).

En consecuencia, tenemos distintos recursos interactivos, sistemas audio guía y las pantallas multimedia informativas fueron los dispositivos más comunes. Ambos tuvieron aceptación por parte de los sectores museográficos, ya que no restaban importancia al objeto en sí y eran accesibles para todo tipo de público.

Los audioguía proporcionaban información sonora sobre los objetos expuestos, mientras que los puestos multimedia bajo la forma de pantallas adyacentes a los objetos expuestos suponían, en realidad, una actualización de las tarjetas impresas que se colocaban hasta entonces. Es por ello por lo que hoy podemos decir que vivimos en una época en donde la interacción va de la mano con lo espacial.

La palabra interactividad se está convirtiendo en un comodín de reciente aparición, utilizado con gran frecuencia, pero escasamente definido. Esto se puede atribuir a que este término se relaciona con otros conceptos, provoca varias interpretaciones. El mismo que se lo utiliza desde el comienzo del siglo XXI. Es allí donde toma fuerza con el diseño, la relacionamos con la relación del espacio-persona.

# TIPOS DE EXPOSICIONES MUSEOGRÁFICAS

## 2.2 TIPOS DE EXPOSICIONES MUSEOGRÁFICAS

Las exposiciones en los museos pueden dividirse en varios aspectos según la duración que vaya a tener en cada sala y en especial la temática, para ello hemos dividido en tres aspectos principales:

### 2.2.1 EXPOSICIONES PERMANENTES

Para las exposiciones permanentes se exhibe a diario las piezas originales del museo por un tiempo indefinido. La estancia donde se expone por lo general se adapta en varias formas en particular para la demostración de cada una de las piezas.

El recinto que alberga esta exposición, por lo general se adapta en forma exclusiva para cumplir sus funciones a muy largo plazo, por lo tanto, su diseño debe ser muy riguroso porque implica inversiones considerables que garanticen su duración en el tiempo. (Carrizosa, Restrepo, 2014, p. 5)



Imagen 9: Estudio Estudi Bonjoch. (2016) "Museo del Diseño de Barcelona. Exposición permanente"

## 2.2.2 EXPOSICIONES ITINERANTES

Para realizar una exposición itinerante es necesario contar con un diseño exclusivo para que cada elemento del museo sea expuesto en distintos lugares, la ventaja de este es que el museo tenga más visitas, en varios sitios y permitan que el museo tenga mayor escala expositiva. Es decir, deben adaptarse a la capacidad de los espacios expositivos, por ello su diseño debe ser pensado con el fin de facilitar el montaje y transporte.

Estas exposiciones pueden realizarse en ferias locales, universidades, escuelas, muestras provinciales, etc. Pero su función principal es fomentar el interés por el museo, sus colecciones, su trabajo y sobre todo promover la cultura. “Deben contar con instrucciones de empaque y condiciones de embalaje que garanticen la conservación de los objetos durante los continuos desplazamientos”. (Restrepo, Carrizosa, 2014, p. 3)

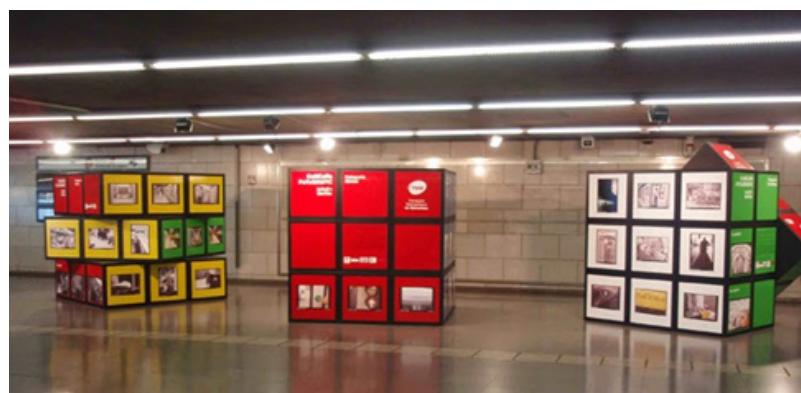


Imagen 10: Alba Pineda. (2014) “exposicion itinerante.”

## 2.2.3 EXPOSICIONES TEMPORALES

Una exposición temporal es aquella que implica un periodo más breve en las exposiciones de los museos, en un plazo entre tres a seis meses máximo. Para una exposición permanente lo que se pretende es renovar y readecuar el lugar o la sala, es una manera de llamar la atención del cliente cuando lo visite para que exista un atractivo del museo.

Dentro de este tipo de exposición se encuentra una subdivisión:

- Corto plazo: de un día hasta dos meses
- Medio plazo: entre tres y seis meses
- Largo plazo: no se conoce con exactitud el tiempo que durará la exposición.

La duración de este tipo de exposición está determinada por su trascendencia y la asistencia del público, por ello el espacio donde se realizan deben ser fácilmente adaptables, en corto tiempo, a las necesidades que como muestra artística disponga. (Aguirre,2016, p. 2)



Imagen 11: J. Albertos. (2013) “Museo VERBUM - exposiciones temporales.”

## 2.3 TIPOS DE RECORRIDO

### 2.3.1 Recorrido sugerido

Es el más utilizado. Si bien presenta un orden secuencial para la mayor comprensión del guión, permite que la visita se realice de manera diferente si se quiere.

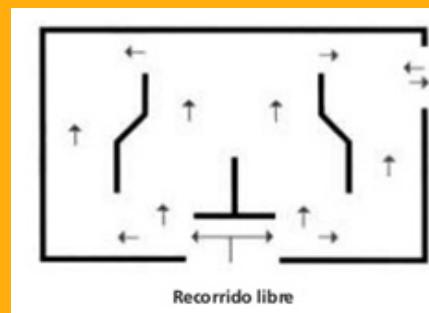


Recorrido sugerido

Imagen 12: Paula Dever, Amparo Carrizosa. (2015) "Manual básico museográfico"

### 2.3.2 Recorrido libre

Se utiliza para guiones no secuenciales. Permite realizar la visita de acuerdo con el gusto o inquietudes del visitante. No es adecuado para museos de carácter histórico pues una visita discontinua rompe con la narrativa del guion.



Recorrido libre

Imagen 13: Paula Dever, Amparo Carrizosa. (2015) "Manual básico museográfico"

### 2.3.3 Recorrido obligatorio

Se utiliza para guiones secuenciales en donde el visitante debe realizar la visita siguiendo el orden planteado a través del montaje. Permite la narración completa del guion mediante un recorrido secuencial de los temas tratados.



Recorrido obligatorio

Imagen 14: Paula Dever, Amparo Carrizosa. (2015) "Manual básico museográfico"

## 2.4 MONTAJE MUSEOGRÁFICO

Castro y Aguirre (2016, p. 26) dice que al igual que el diseño museográfico, el montaje es un trabajo que debe realizarse sobre planos y maquetas que permitan al equipo de trabajo (dirección de museo, diseñadores gráficos, curadores, restauradores, conservadores, personal de montaje, entre otros) tener una comprensión bastante clara del proyecto para así lograr el objetivo y generar una muestra sin relación entre sí.

En un montaje museográfico debe crearse un espacio donde tanto el valor de la imagen como el apoyo de la autenticidad del objeto y el testimonio indiscutible del documento puedan establecer una comunicación de tipo directo y original con el producto del hombre.

Hacen referencia a todos los elementos que estén relacionados con la disposición de los objetos dentro del espacio. Todos estos elementos están directamente relacionados al público y a los mismos objetos, aunque en ocasiones algunos toman como referencia primordial al espectador en lugar de a los propios objetos.

### - Escala:

En el momento de diseñar el montaje se debe considerar un punto importante: la línea de horizonte, ya que determina la altura que siempre debe coincidir con el nivel de los ojos del ser humano. Por lo tanto, la altura, es una medida que se debe tener en cuenta para realizar el montaje de obras de pared, textos de apoyo, objetos en vitrina, fichas técnicas, etc.

### - Objetos sobre pared:

Los objetos deben quedar a la altura del hombre promedio, es necesario hacer énfasis en que las exposiciones, por lo general, están dirigidas a un público adulto, de ésta manera se ha establecido una altura promedio que generalmente es aceptada: entre 1,40 y 1,45 m. Aunque es el museógrafo quien decide y según su criterio se pueden emplear otras líneas de horizonte.

### - Objetos tridimensionales:

Estos son: esculturas, utensilios, etc., igualmente se trabaja en base a la escala, pero en éste caso se debe acentuar su precisión si el detalle es bastante minucioso y pequeño, por ejemplo. También depende de las dimensiones del objeto, lo que quiere decir que mientras mayor sea el tamaño y menor el detalle, el objeto puede mostrarse a una escala más alejada que la establecida.

### - Espacio horizontal visitante-objeto:

Se debe considerar siempre el tamaño del objeto y sus detalles, de ésta manera se podrá controlar las distancias entre el espectador y el objeto.

### - La circulación:

Hace referencia al espacio donde el espectador puede desplazarse o transitar dentro de la exposición, está sujeto a la apreciación y la observación. La circulación es considerada como elemento de la escala, es el espacio real con el que se cuenta para las exposiciones.

### - Iluminación

La iluminación es un elemento muy importante para los espacios museográficos, la misma puede ser natural o artificial. Su objetivo es proporcionar una visibilidad clara a los aspectos estéticos requeridos en un espacio o actividades definidas. Se dispone los siguientes tipos de luz las cuales se explicará a continuación.

- Luz lateral: es la que proviene fundamentalmente de aberturas en muros y ventanas.
- Luz cenital: se obtiene a través de lucernarios o tragaluces y al contrario de la anterior.
- Luz indirecta: se puede lograr mediante muchas opciones, pero básicamente se basa en el principio de introducirse en el ambiente por reflexión.

Valores acumulativos de exposición máximos recomendados		
Grupo	Materiales	Valores
A	Acuarelas, telas, papel, grabados, etc.	50 000 lux-h/año
B	Oleos, temperas, hueso, marfil, cuero, etc.	600 000 lux-h/año
C	Piedra, metal, cerámica, fotos en blanco y negro.	–

Se define como la automatización integral de inmuebles con alta tecnología. La centralización de los datos posibilita supervisar y controlar confortablemente desde una PC, los estados de funcionamiento o alarmas de los sistemas que componen la instalación, así como los principales parámetros de medida. La Inmótica integra la domótica interna dentro de una estructura en red.

## LA INMÓTICA

## 2.5 LA INMÓTICA

## 2.6 ESPACIOS EXPOSITIVOS EN EL MUNDO

### ANÁLISIS DE CASOS

#### 2.6.1 MUSEUM OF ART CONTEMPORARY - TOKIO

A nivel mundial tenemos una gran cantidad de museos y galerías. Estos a su vez han tenido que sufrir muchos cambios porque en muchas ocasiones las presentaciones eran destinadas a cierto tipo de sociedad, los museos eran elitistas. Es por ello que se toma como referente al museo de arte contemporáneo de Tokio, el cual para romper paradigmas de que los museos tienen que ser espacios sobrios y sin bulla, crean en 1995 una nueva concepción de este.

El artista Torafu Architects ejecutó una obra llamada GHOSTS, UNDERPANTS and STARS, su objetivo era de promover la estimulación, interacción e interés de los niños por el arte. Provocando así un mayor acercamiento a los museos, los que tradicionalmente están dirigidos al público adulto.



Imagen 15: youngmarketing. "Museum of Art contemporary Tokio". (2013)



Imagen 16: youngmarketing. "Museum of Art contemporary Tokio". (2013)



Imagen 17: Flickr, Frederique (2015) El Museo Guggenheim está ubicado en la ciudad español de Bilbao y es obra del arquitecto estadounidense Frank Gehry.

### 2.6.2 El Museo Guggenheim Bilbao

El Museo Guggenheim Bilbao es obra del Arquitecto estadounidense Frank Gehry, está destinado a espacios expositivos, el edificio representa un hito arquitectónico por su audaz configuración y su diseño innovador, conformando un seductor telón de fondo para el arte que en él se exhibe.

Se trata de un gran espacio diáfano de volúmenes curvos que conectan el interior y el exterior. Los tres niveles del Museo se organizan en torno a este Atrio central y se conectan mediante pasarelas curvilíneas, ascensores de titanio y cristal, y torres de escaleras. Esta diversidad de salas ha demostrado su enorme versatilidad presentaciones de obras de gran formato y medios contemporáneos como en muestras de carácter más sosegado o íntimo.

## 2.7 ESPACIOS INTERACTIVOS EXPOSITIVOS EN EL ECUADOR

### Salas de exposiciones

#### 2.7.1 MUSEO MITAD DEL MUNDO – MUSEO ETNOGRÁFICO

Ubicado en el interior del Monumento Ecuatorial en la Ciudad Mitad del Mundo (Quito) fue creado por el convenio entre el Consejo Provincial de Pichincha y el Banco Central del Ecuador, este museo abre sus puertas el 24 de mayo de 1985 y cuenta con varios espacios interactivos que lo hacen ser unos de los atractivos principales al momento de visitar la ciudad. El museo muestra varias piezas y colecciones etnográficas que ilustran a los visitantes sobre rasgos culturales que diferencian a varios grupos humanos que conforman la nación ecuatoriana.

Actualmente el museo cuenta con una tecnología con la que el visitante del museo etnográfico interactúa mediante pantallas y hologramas. Al ingresar se encuentra un holograma de una persona que habla varios idiomas contando sobre lo que se va a presentar en el museo. Luego se encuentran cuatro pantallas que muestran las regiones del Ecuador, Costa, Sierra, Oriente y Galápagos, en cada uno en los idiomas que se elijan. Todas las personas que ingresan a los pasillos del museo etnográfico pueden tomarse fotografías con dos “photocall face” que visten los trajes típicos que usan en el Ecuador e interactúan con varios artículos que muestran en las diferentes salas de exposición.

Imagen 18: El Comercio. “Museo de la Mitad del Mundo estrena tecnología con hologramas para recibir a los turistas”. (2014)



El museo cuenta con atractivos que lo hace uno de los lugares más turísticos del Ecuador, las personas al ingresar se encuentran con cuatro pabellones de salas permanentes, el primero, el pabellón Guayasamín, posee una muestra de bienes culturales del Ecuador, piezas de arte precolombino, y arte colonial de la escuela de Quito, Caspicara, Pampite, entre otros.

Otros atractivos permanentes son el Planetario una maqueta de Quito colonial en miniatura, y desde hace no mucho el Insectarium: el Primer Museo Entomológico del Ecuador, donde se está recopilando toda la inmensa y diversa entomofauna existente en el Ecuador. Hay exposiciones de insectos vivos y disecados.

Interactividad del museo mitad del mundo – Quito

Este museo es uno de los más conocidos y visitados del Ecuador, tanto por personas nacionales y extrajeras. Las mismas aprenden de la cultura del Ecuador, a través de la interactividad mediante pantallas digitales. El museo tiene como finalidad lograr que las personas se adentren y se interesen por la gran riqueza etnográfica del país.

Tanto en el exterior como en el interior se encuentran salas de exposición permanentes, temporales e itinerantes para que la gente conozca la historia, el arte, las etnias ecuatorianas, etc. El visitante al momento de ingresar encuentra distintas actividades en cada tipo de sala, las mismas son tomarse fotos con los hemisferios, experimentar con el agua la latitud cero, la misma consta que el agua gira en distintos sentidos, dependiendo de la ubicación de la persona.

En el interior se encuentran salas donde se presenta las regiones del Ecuador, sus costumbres y tradiciones en pantallas digitales con varios idiomas. etc.

Imagen 19: Tripadvisor. "Grupo de estudiantes en el Museo Ecuatorial". (2017)



## 2.7.2 YAKU PARQUE MUSEO DEL AGUA

En el año 2003, después de la presentación de los informes finales del proyecto Laderas del Pichincha, surge la iniciativa por parte del Municipio de Quito, de crear un espacio de concientización ciudadana sobre el cuidado de las quebradas del Pichincha, y de educación sobre el manejo, uso y valoración del agua. (Fundación Museos de la Ciudad, Quito)



Imagen 21: Yaku, museo del agua. "YAKU – Museo del agua" (2015)

### Salas de exposición interactivas

El museo cuenta con varias salas permanentes, la primera sala de exposición se llama Museo del sitio, está asentado en un barrio muy tradicional quiteño, donde cuenta la tradición oral que se realizaban los baños ceremoniales del inca; además desde 1913 funcionó la primera planta de tratamiento y almacenamiento de agua en la ciudad.

“Planeta Agua”, En esta exposición interactiva se podrá hacer un viaje por los distintos estados del agua, conocer de qué están hechas las nubes, cómo pueden los insectos caminar sobre el agua, así como reflexionar sobre la importancia vital del agua para la supervivencia de todas las especies.

En la sala Mediagua, podemos conocer algunas prácticas y enseñanzas tanto para los niños como para las personas adultas el uso del agua en el hogar, un espacio donde se puede compartir varias ideas y reflexiones que se necesitan con el agua en el hogar.

La última de las salas permanentes llamada Achachay se trata de un espacio para el desarrollo psicomotor y sensorial. Los enfoques y las actividades que se realizan están fuertemente relacionados con el enriquecimiento del encuentro de los niños con sus pares, el encuentro consigo mismos, con los adultos y con el entorno, a través de las actividades motrices y el desarrollo de los sentidos.

Imagen 20: Yaku, museo del agua. "YAKU – Museo del agua" (2015)



Imagen 22: Cortesía Casa Museo Remigio Crespo Toral. "Museo Remigio Crespo" (2017)

## *2.8 MUSEOS Y CENTROS EXPOSIVITOS EN CUENCA*

Para una mejor comprensión de nuestro objetivo de investigación, se toma la decisión analizar 3 museos de Cuenca, los más visitados y conocidos por la gente cuencana a continuación conoceremos su historia y el funcionamiento de cada una de ellas:

### **2.8.1 CASA MUSEO REMIGIO CRESPO TORAL**

La Casa Museo funciona en la antigua vivienda del aclamado poeta cuencano Remigio Crespo Toral (1860-1939), que fue además político, docente y rector universitario, y a quien se debe importantes aportes a la cultura cuencana.

En la Casa Museo Remigio Crespo Toral se encuentra el Archivo Municipal de Historia, que conserva los primeros libros de cabildo de la ciudad además de tratados, convenios y cartas, documentos sobre los que Cuenca fundamenta gran parte de su memoria histórica. En sus salas se recrea la elegante vivienda en donde Remigio Crespo Toral y su familia habitaron, y se exhibe interesantes bienes, entre los que se cuentan pertenencias de Elia Liut, el piloto del primer avión en llegar a Cuenca o la lápida que Carlos María de la Condamine, miembro de la Primera Misión Geodésica Francesa, mandara a realizar en mármol para grabar en ella los resultados de la Misión y los puntos de referencia de las mediciones.



Imagen 23: ViajandoX Consultores. "Museo Monasterio de las Conceptas" (2017)

Imagen 24: Sala arqueológica Museo Pumapungo. Autoría propia (2018)

### 2.8.2 MUSEO DE LAS CONCEPTAS

El Museo funciona desde 1986 en lo que fue la enfermería del convento de claustro. En sus salas, ubicadas a lo largo de antiguos corredores de madera que rodean dos encantadores jardines interiores, se puede apreciar las muestras que están divididas en los siguientes temas: Historia del Monasterio y Vida Cotidiana; Pintura y Escultura; Miniaturas Costumbristas; Mobiliario; Porcelana y Cristalería.

En este monasterio, que se termina de construir a comienzos del siglo XIX, existe un cementerio de nichos, cuya riqueza arquitectónica radica precisamente en su sencillez. Actualmente este lugar funciona como el Auditorio del Museo, en donde se desarrolla una actividad cultural intensa e importante para la ciudad: conferencias, seminarios, presentaciones de libros, exposiciones temporales y actos varios. Existen 64 cuadros de temas religiosos y cerca de 250 esculturas de carácter religioso y costumbrista en las 18 salas de exposición permanente del Museo.

### 2.8.3 MUSEO Y PARQUE ANCESTRAL PUMAPUNGO

El Museo, Teatro y Parque Ancestral Pumapungo del Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador, son parte del Complejo Pumapungo, el cual es un espacio abierto a todo tipo de iniciativas, proyectos y actividades culturales que se enmarquen en el Plan Nacional del Buen Vivir y en las políticas nacionales de museos.

El Museo custodia la reserva y sala nacional de etnografía, donde se puede apreciar la enorme riqueza intercultural que caracteriza al Ecuador, mientras que en la sala arqueológica "Tomebamba" o Museo de Sitio, se pone en valor el desarrollo histórico del Azuay y Ecuador, a través de las culturas cañari, inca y el período colonial. Se evidencia aquí el importante legado histórico que dejaron los Incas tras la ocupación que hicieran de esta región, en donde se levantó un centro administrativo, militar y religioso que llegó a ser segundo en importancia en el imperio, luego de la capital Cuzco. (Fundación Municipal Turismo para Cuenca, )

## 2.9 ESPACIO EXPOSITIVO ACTUAL



Al momento de realizar el análisis de 3 museos de Cuenca, casa Museo Remigio Crespo Toral, Museo de las Conceptas, Museo y parque ancestral Pumapungo hemos observado que los mismos tienen mucho que transmitir a las personas y niños que lo visitan, es por ello, que esta tesis pretende realizar un proyecto que relacione la interactividad con los visitantes, esta puede ser tecnológica, matérica o sensitiva. en la actualidad se ha podido visualizar que existe una baja apreciación de la misma.

Por lo tanto, mediante encuestas, método de observación y homólogos relacionados hemos evidenciado que las personas que visitan los museos de Cuenca no permanecen mucho tiempo, llegando a tener una duración de 20 a 30 minutos los visitantes nacionales y 45 minutos a 1 hora los visitantes extranjeros.

Es por ello que se pretende cambiar esta realidad, interviniendo en las salas permanentes y que el visitante no solo ve lo expuesto, si no que se relacionen, sientan, conozcan y aprendan más de nuestra cultura, se evidencia que las personas de mayor edad no disponen de un lugar de descanso, de un lugar confortable.

Ya que el recorrido es extenso, las salas no tienen una correcta señalética de accesibilidad. Mucho menos para personas que tengan necesidades especiales.

También se puede determinar que las salas permanentes, no disponen de una riqueza matérica ni expresiva, no sigue un concepto relacionado con lo expuesto, es por ello se plantea seguir una línea que relacione dos aspectos entre sujeto – objeto. Tomando en consideración la interactividad. (Observar anexos)

Imagen 25: Autoría propia (2018) Sala permanente, Historia del arte cuencano.



Imagen 26: Madrid (2017) The best of Prado, Thyssen and Reina Sofia tour

## 2.10 CARACTERÍSTICAS PARA UN DISEÑO CONTEMPORÁNEO

A lo largo de la historia en la humanidad y con el transcurso del tiempo, el diseño ha ido cambiando tecnológicamente, es así como luego de la Revolución Industrial surge el diseño contemporáneo, como lo describe Paulina Monarrez Córdoba (2013) lo contemporáneo básicamente es lineal, simple y funcional, su característica principal es crear espacios amplios, luminosos y con poco espesor en sus elementos, es decir que tenga limpieza.

Un elemento fundamental es el cristal, se crean acabados metálicos, con tendencia a lo ecológico, al ahorro de energía, sus construcciones son ligeras. Para este diseño no se crean arcos, se utiliza las ondas o espirales en el espacio, sus colores son más vivos. Para un diseño contemporáneo se recomienda colores claros o neutros, tanto en paredes como en muebles.

Por otra parte, la arquitectura interior contemporánea tiene un significado y característica propia, es su tiempo, así es como se refieren al tiempo en que han sido construidos, diseñados y en donde ha tenido un aprovechamiento, un buen uso de las nuevas tecnologías, conceptos, materiales, etc. se adecua a las necesidades y gustos de gran parte de la creatividad de cada persona, lo divertido es la versatilidad y la imaginación con la que se puede interpretar estos diseños, uno de estos estilos que nace a través de la contemporaneidad es el minimalismo.

Para tener una mejor idea de un buen diseño contemporáneo nos basamos en características básicas que tiene David Anguelo (2017) las cuales nos lleva a considerar a la contemporaneidad como un arte dentro del diseño interior. Estas características son:

1. Lo artesanal, la flexibilidad y lo femenino, busca recuperar la producción manual después de la preponderancia industrial que hubo en tiempos pasados, estos son rasgos que caracterizan a la contemporaneidad.
2. La importancia de la ecología y el reciclaje, con la globalización en frente tenemos que considerar factores para la construcción que nos puedan ayudar a avanzar en el diseño.
3. La experimentación, la tecnología y la versatilidad, estos tres elementos se consideran para realizar un diseño contemporáneo ya que se basa en lo racional antes que lo emocional que puede considerarse el espacio interior.
4. La importancia del color y la imperfección, estas características son de gran importancia para la contemporaneidad, ya que un buen uso del color hará que el espacio sea reconocido por las personas que lo vean.
5. El juego, la exuberancia y la imaginación. El diseñador Jaime Hayon, es uno de los exponentes del diseño contemporáneo dando respuestas a las necesidades de los usuarios. Esta capacidad de corregir la expresión en el espacio es la clave para entender el diseño del siglo XXI.



Según Karla Bumbila Jiménez, diseñadora de interiores nos expone lo siguiente: La verdadera clave para un diseño contemporáneo es el acento de color que se genera ante el contraste de las tonalidades neutras con los objetos o sectores con colores más vibrantes.

Karla Bumbila Jiménez también nos dice que, En ocasiones, el estilo contemporáneo se confunde con el minimalista y el ecléctico, asegura Gutiérrez. Esto se debe a que el primero también recrea espacios grandes y, el segundo, piezas clásicas combinadas con líneas rectas. Es aconsejable la luz ambiental para crear espacios bien iluminados y confortables a la vista.

Para poder comprender lo que significa un diseño contemporáneo en la actualidad hemos tomado en cuenta una descripción más de la página DECOFILA (2013), la cual describe a lo contemporáneo como, una evolución del estilo tradicional, sin llegar a extremos del vanguardismo, tiene varias características las cuales son:

- Cromática: negros, blancos y gama de grises, tanto claros como oscuros crean contrastes, los colores vivos son añadidos también para romper la homogeneidad.
- Las formas estructurales suelen ser cuadradas o lineales, se ausenta un poco lo ornamental, sus cielos rasos son altos, etc.
- Iluminación: de gran importancia, sobre todo predomina un poco la luz natural ya que al realizar un diseño contemporáneo se caracteriza por grandes ventanales, su espacio tiene que ser amplio para que genere más luz en el ambiente.
- Mobiliario: predomina las formas abstractas, suelen ser de líneas rectas, limpias y continuas.



En cuanto al diseño contemporáneo podemos decir que, esta ligado a nuevas tendencias culturales de las cuales el ser humano como tal se debe adaptar, no solo a que se dirija con una sola regla, sino que los museos tengan varios métodos de enseñanza y sea dirigido a varias personas para que generen una mejor comunicación entre la historia de nuestras culturas y las personas que visiten los museos, de manera que mediante varios elementos como la tecnología, la materialidad, la expresión sean elementales al momento de realizar este proyecto.

Para terminar, podemos decir que en esta etapa de diagnóstico nos aproximó un poco a entender de mejor manera la problemática que surge en los museos de Cuenca y como cada uno de estos debería llegar a interpretar de mejor manera una ayuda a la sociedad que visite los museos y en sí a los museos cuencanos, haciendo que sean estos interactivos y puedan llegar a cada una de las personas para que puedan aprender de la cultura ecuatoriana y cómo la historia de nuestros antepasados nos ha ido guiando hasta la actualidad. Lo importante que es que un toda persona que visite el museo conozca de estos medios de aprendizaje y que sean un medio de comunicación importante para que no solo quede en su memoria como una visita más, sino que genere una difusión de la cultura y pueda cautivar a su familia a conocer de lo que el museo nos brinda.



# 3

## CAPÍTULO

### MODELO OPERATIVO

En esta etapa lo que se pretende es profundizar un poco más la idea que se generará en las salas de exposición museográficas de los museos de Cuenca y tomaremos en cuenta los factores que hemos investigado, de los cuales nos basaremos para justificar el espacio que hemos escogido para poder intervenir, también se realizará un modelo operativo el cual llegaremos a una concreción mediante la abstracción de las teorías y conceptos investigados anterior mente en las etapas anteriores de marco teórico y diagnóstico.

En este modelo operativo trata de llegar a generar expresión en el espacio como tal, para ello consideramos al diseño contemporáneo como un factor muy importante. En esta etapa ya que nos dice que cada diseño lleva en sí la simplicidad en el espacio, los colores deben ser totalmente neutros, no muy coloridos, sus líneas deben ser rectas y limpias, las superficies deben ser lisas, pulidas, sus texturas pueden ser lisas o rugosas y así muchos elementos que nos den una idea al momento de desarrollar esta etapa. Para terminar, la interactividad es de gran relevancia dentro de los componentes que hemos considerado para la realización de este proyecto y con ello justificaremos el por qué hemos considerado a la interactividad como un elemento dentro de la multisensorialidad que nos llevará a considerar que el espacio, las figuras expuestas y las pinturas tengan comunicación con el sujeto que visite el museo.



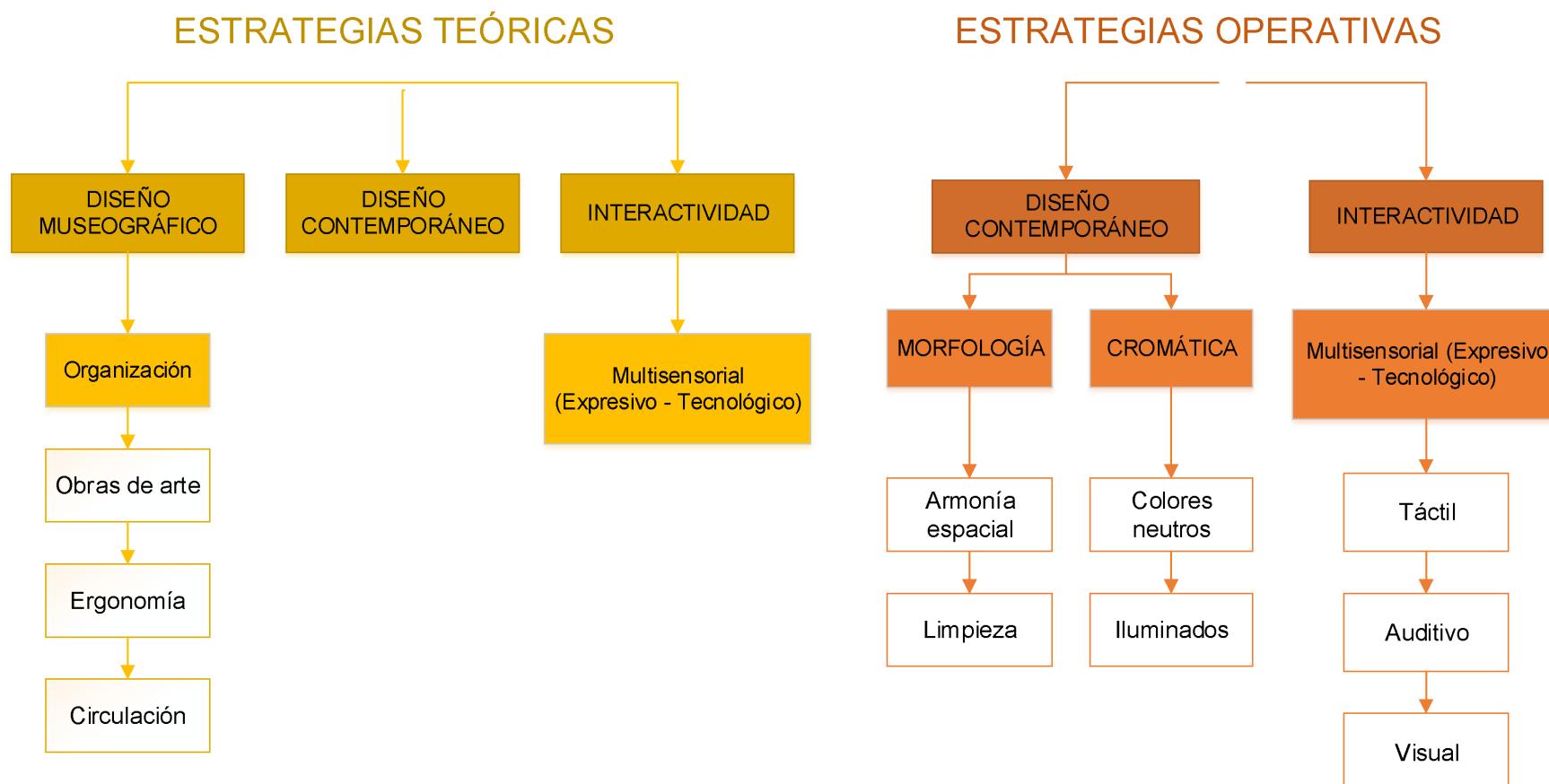
### 3.1 ESTRATEGIAS TEÓRICAS OPERATIVAS

En cuanto al modelo operativo, lo que se pretende es generar una relación entre el marco teórico y el diagnóstico, según lo investigado en los capítulos anteriores se han determinado ciertos factores, elementos ya parámetros para poder realizar estrategias y generar una expresión en el espacio museográfico en donde se pretende intervenir, dado que nuestra idea principal sea la interactividad que existe entre sujeto – objeto.

Nuestra estrategia teórica se define del modelo operativo, se analizan los elementos principales que nos llevan a determinar primero el diseño museográfico, donde nos determinan ciertos factores que debemos tomar en cuenta como: las obras de arte, la ergonomía dentro del museo y la circulación. Seguido del diseño contemporáneo y la interactividad como elementos principales para el desarrollo de esta tesis.

En cuanto a las estrategias operativas hemos considerado dos elementos importantes que generarán el concepto para el espacio museográfico, los cuales son: el diseño contemporáneo y la interactividad. El diseño contemporáneo generará la morfología y la cromática que se dará en el espacio tomando en cuenta varios elementos que intervienen en la contemporaneidad. La interactividad por su lado definirá nuestros elementos multisensoriales donde trabajaremos en tres sentidos: táctil, auditivo y visual.

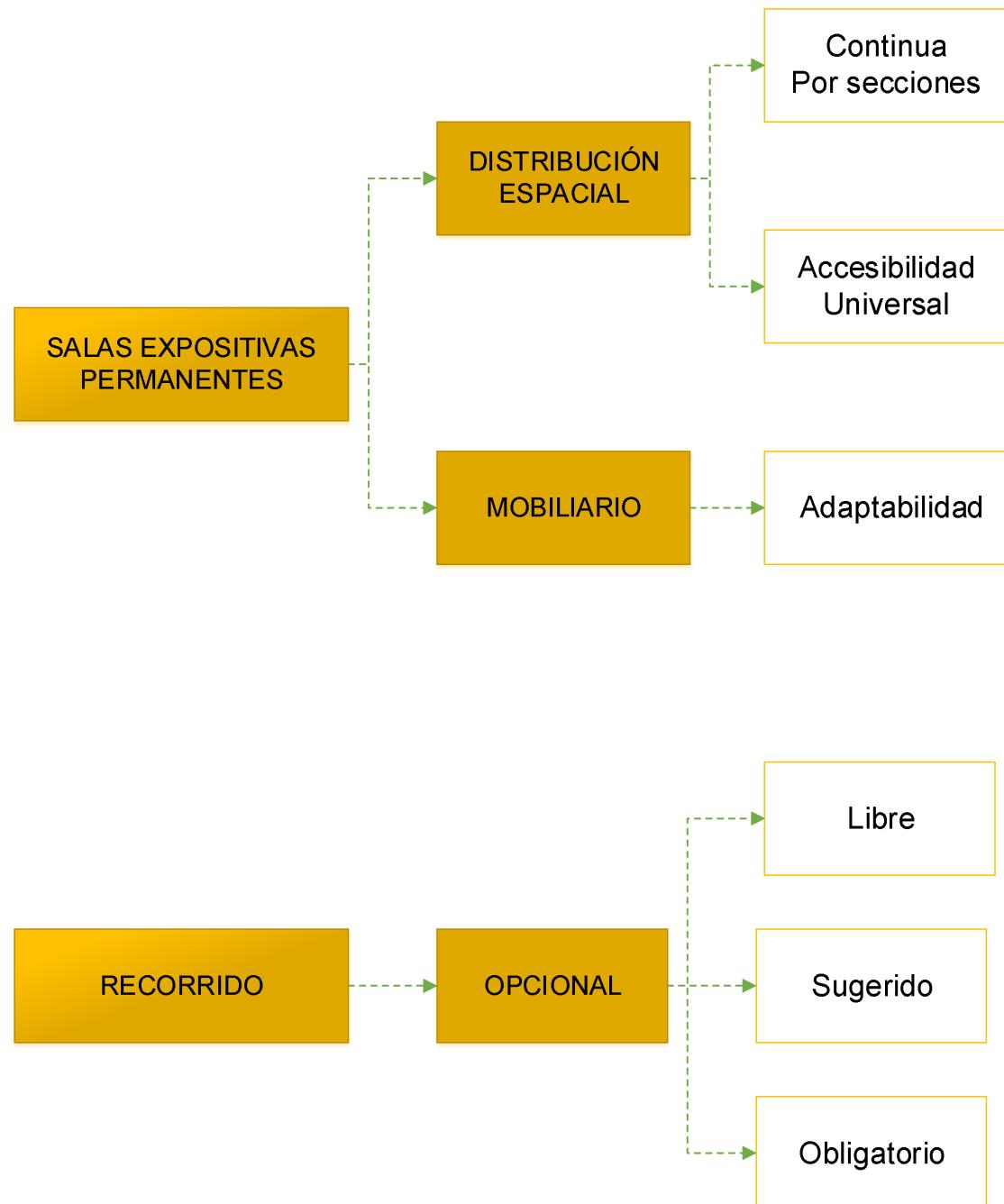
Imagen 27: Organigrama estrategias teóricas y operativas. Autoría propia (2018)



## 3.2 CRITERIOS FUNCIONALES

Los criterios funcionales van de acuerdo al espacio a intervenir, en este caso que tenga características contemporáneas (sala museográfica), esto engloba que dicho lugar tenga ergonomía proporcionada, una accesibilidad integrada para todas las personas y una circulación sencilla que demuestre en sí nuestro proyecto.

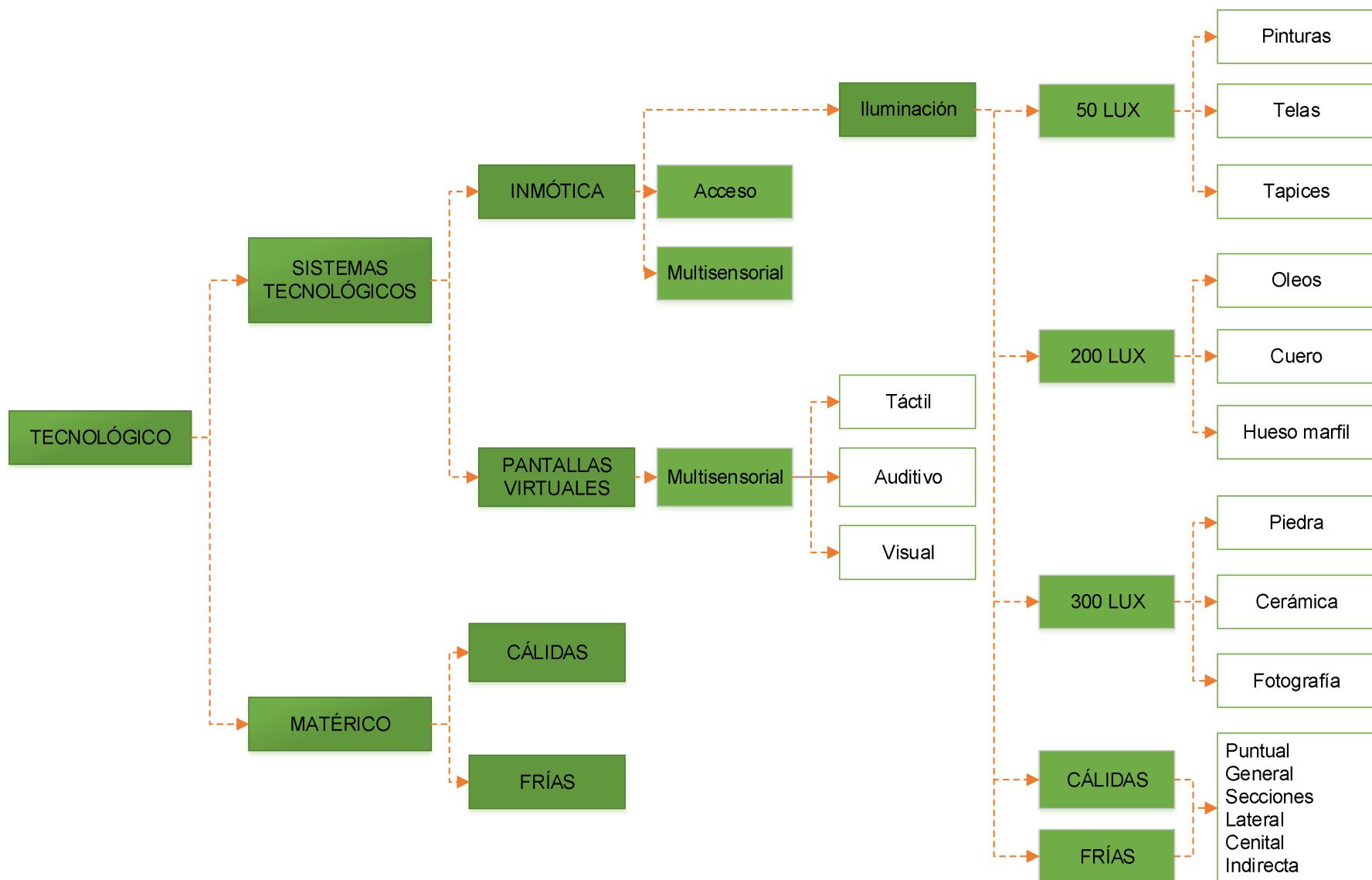
Imagen 28: Organigrama Criterios Funcionales. Autoría propia (2018)



### 3.3 CRITERIOS TECNOLÓGICOS

En cuanto a la parte tecnológica se define los criterios que definen el espacio en el cual se va a intervenir, utilizando la cromática que le da carácter de simplicidad ya que se necesita que el espacio sea contemporáneo al igual que la iluminación y los sistemas tecnológicos.

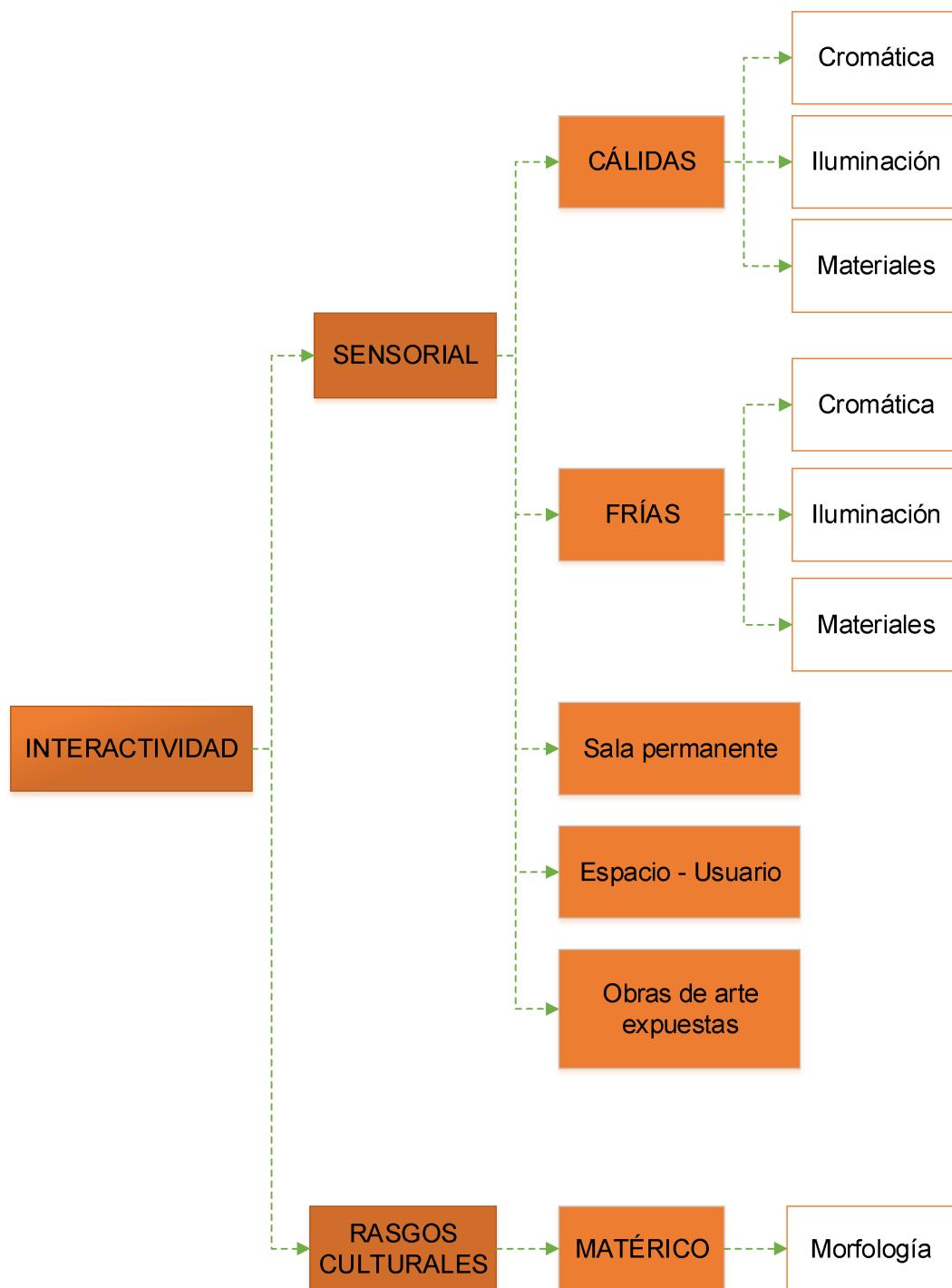
Imagen 29: Organigrama criterios tecnológicos. Autoría propia (2018)



La expresividad que nosotros consideramos importante se puede encontrar en la iluminación, en cuanto a las obras que se van a exponer, las pinturas, etc. también la morfología parte de un eje similar ya que se va a considerar esencial tener rasgos en el mobiliario, pisos, paredes y cielo raso, otra importancia que se le va a dar a este criterio es la interactividad en el museo, tanto para las personas que ingresen como en los objetos que se puedan exhibir para determinar si es necesario en nuestra cultura.

## 3.4 CRITERIOS EXPRESIVOS

Imagen 30: Organigrama criterios expresivos. Autoría propia (2018)



## 3.5 EXPERIMENTACIÓN

# 1

Se aplica un concepto universal de salas museográficas, prima el color blanco y las habitaciones no tienen mucha expresión. Se puede observar que no se ocupan volumetrías en el espacio, su función es de exposición de cuadros o volumetrías.

Imagen 31: Perspectiva primera experimentación. Autoría propia (2018)



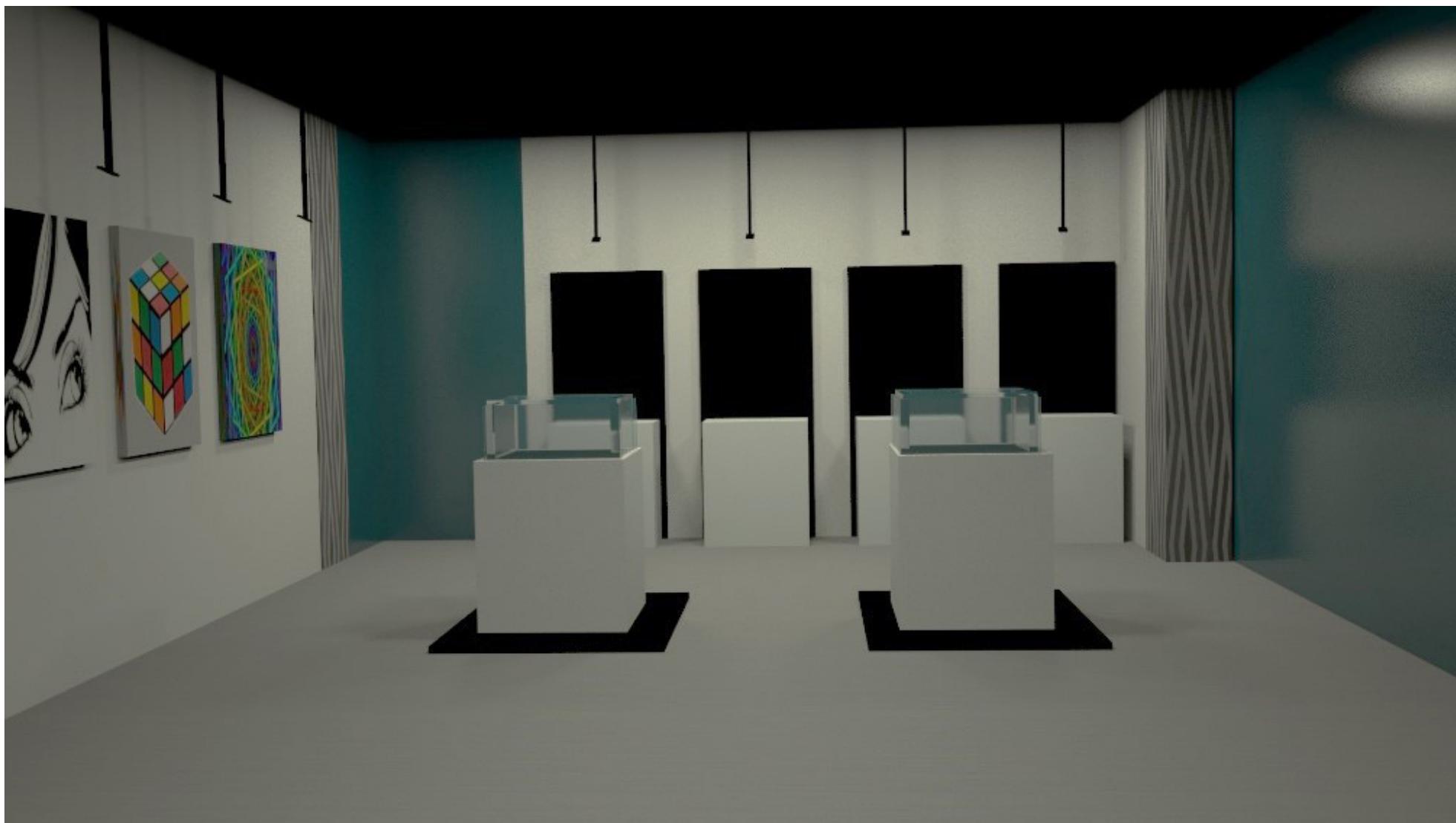


Imagen 32: Perspectiva segunda experimentación. Autoría propia (2018)

Para esta experimentación se toma en consideración salir el concepto de una sala blanca para exposición, se aplican nuevos materiales, para así lograr una mejor expresión, se aplican mezcla de materiales y volumetrías destinadas para cumplir una función.

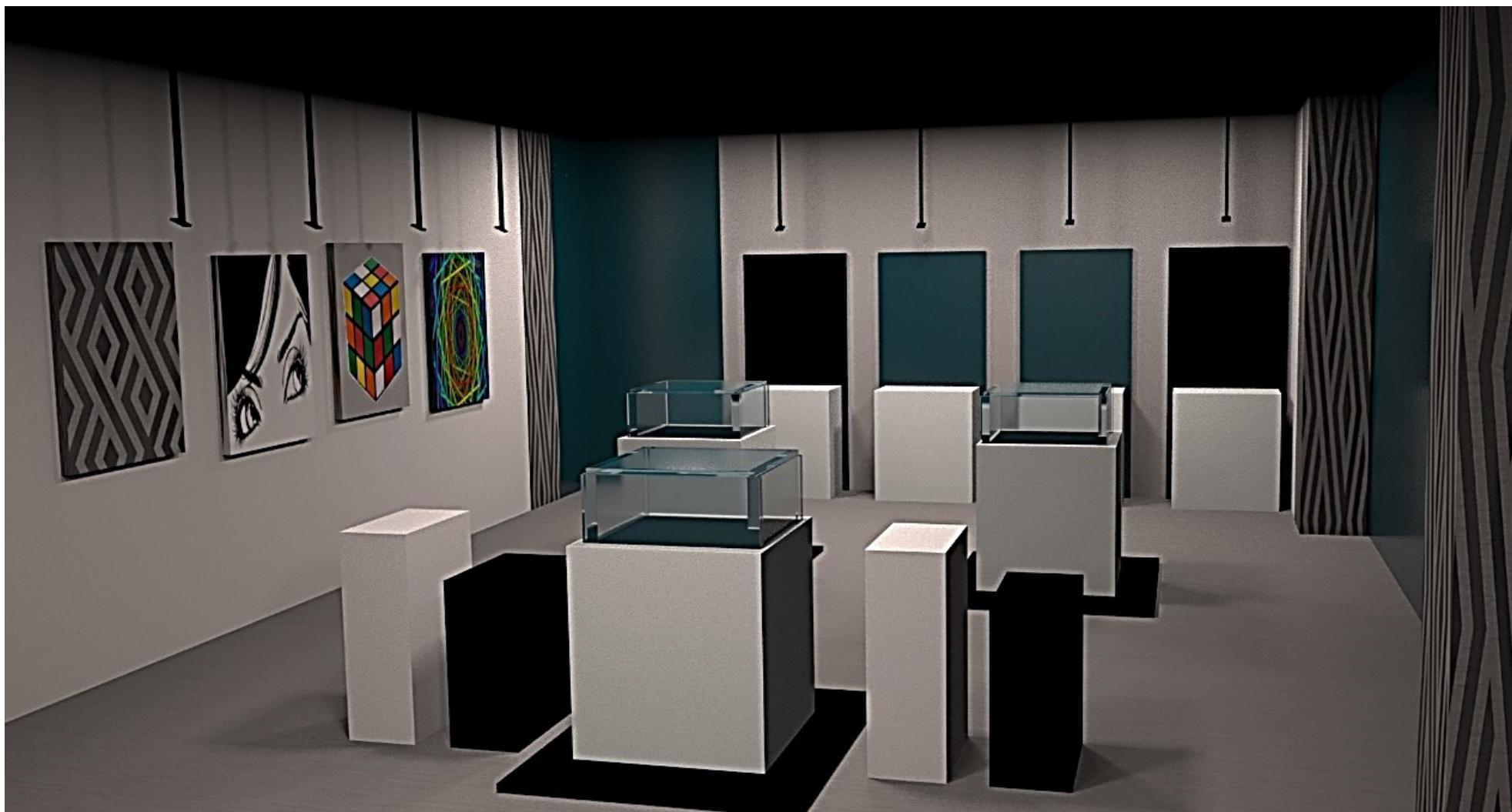
## 2 *EXPERIMENTACIÓN*

# EXPERIMENTACIÓN

## 3

Como se puede observar el espacio tiene una función, exposición la cual se complementa con una nueva concepción de los espacios museográficos. Se evidencia que existe una mejor distribución del espacio

Imagen 33: Perspectiva tercera experimentación. Autoría propia (2018)



# EXPERIMENTACIÓN

## 4

Como eje principal se realiza un espacio museográfico contemporáneo, el mismo que no cambia su objetivo, pero se puede observar que, con la ayuda de nuevos materiales y su fusión, se obtiene una buena expresión en el espacio.

Imagen 34: Perspectiva cuarta experimentación. Autoría propia (2018)

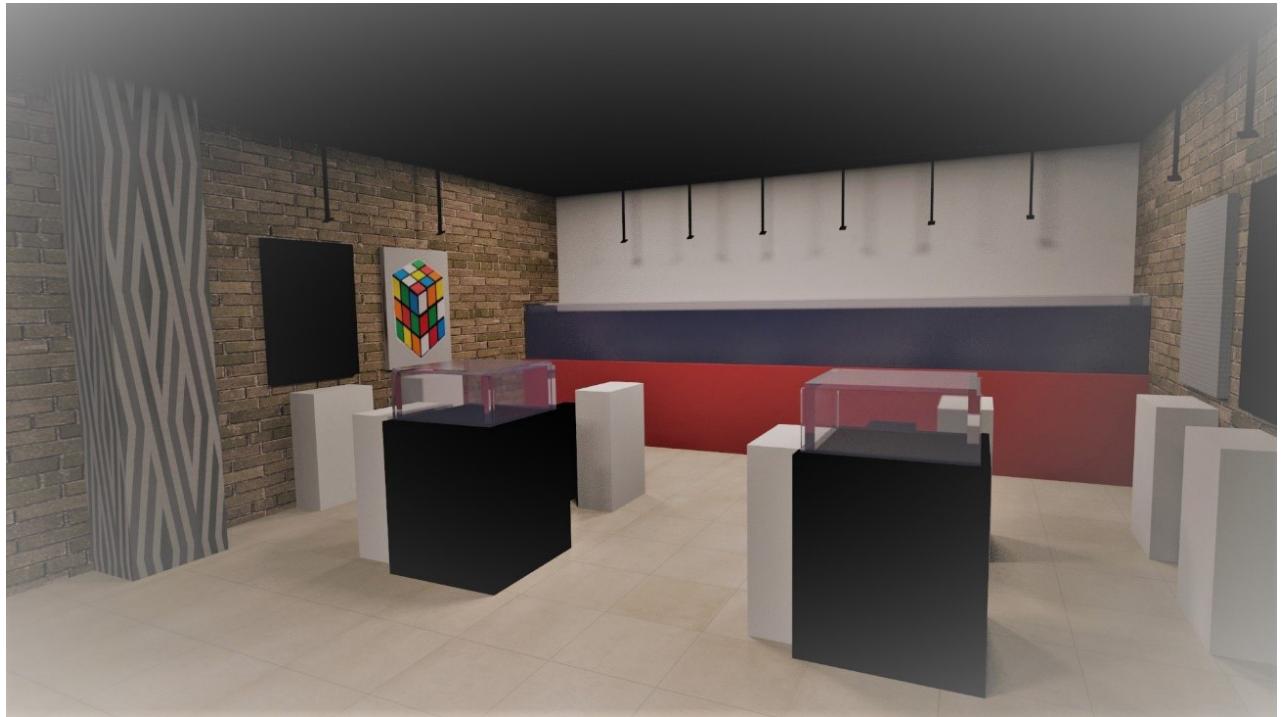
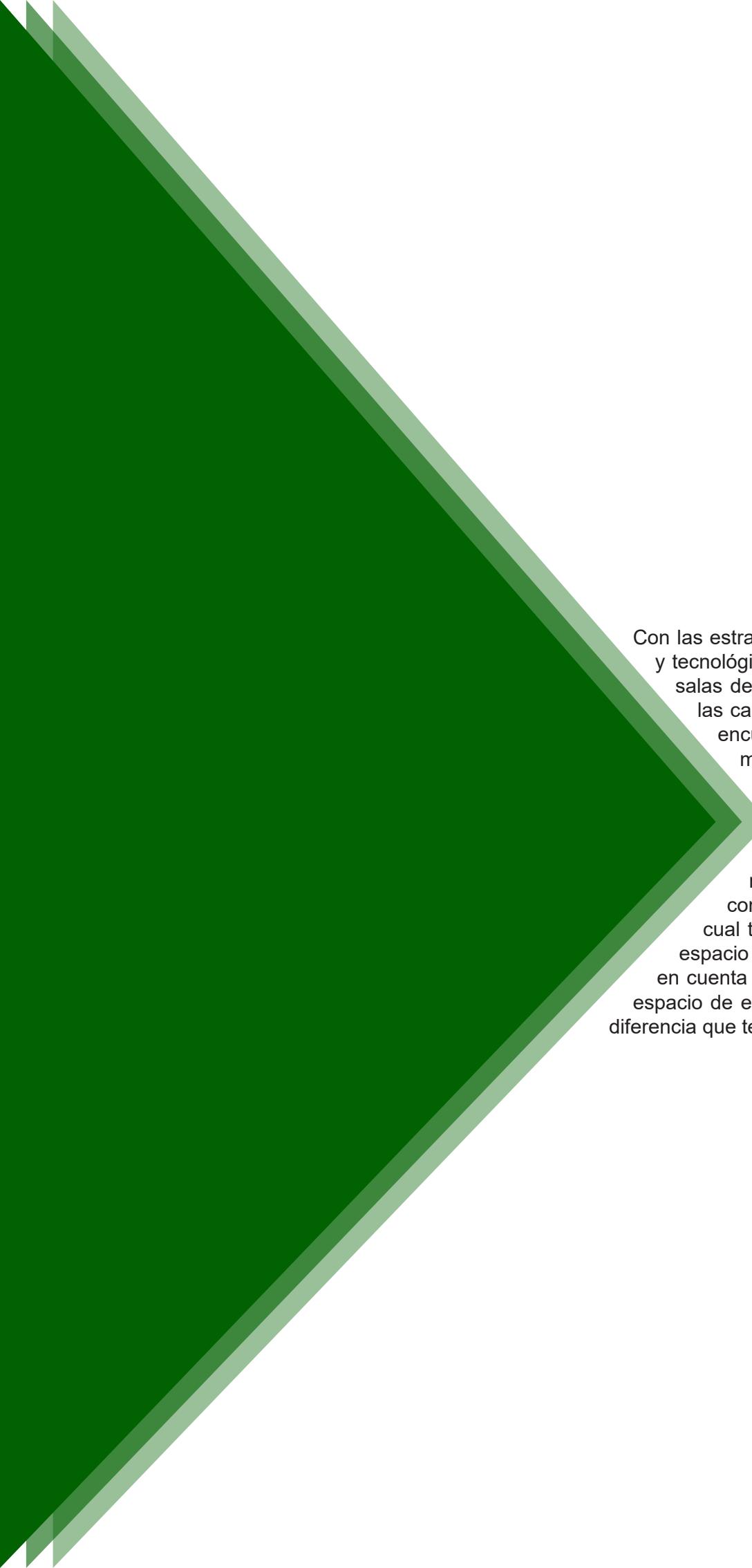


Imagen 35: Perspectiva quinta experimentación. Autoría propia (2018)





Con las estrategias, tanto operativas como teóricas, los criterios funcionales, expresivos y tecnológicos, nos hemos acercado más aún al diseño que queremos realizar en las salas de exposición permanentes del museo, para ello hemos considerado que en las características que hemos investigado y el espacio que cumple con estas, se encuentra el Museo Pumapungo, ya que es calificado como uno de los museos más modernos en la ciudad de Cuenca de acuerdo a nuestra investigación que hemos realizado.

El museo actualmente abrió sus puertas a una sala permanente más, sala de exposición arqueológica, la cual consideramos también para la realización de este proyecto y la cual nos ayudará a generar un espacio más conforme y de acuerdo a la investigación realizada en las etapas anteriores la cual también podemos decir que generará un gran interés al visitante ya que el espacio en sí cuenta con varios objetos expuestos los cuales podemos tomar muy en cuenta para poder avanzar con la tecnología que pretendemos realizar dentro del espacio de exposición y no solo se considere un espacio ya que podamos ver en sí la diferencia que tendría cada uno de estos mismos.



# 4

## CAPÍTULO

### PROPUESTA

Para poder desarrollar esta etapa de propuesta, se analiza los capítulos anteriores, marco teórico, diagnóstico y modelo operativo que determinen los criterios funcionales, tecnológicos y expresivos que consideramos aptos para el espacio, tratando de considerar al espacio como homogéneo, es decir, que en ambas salas de exposición exista el mismo concepto pero cambiando los elementos que se están exhibiendo, como las piezas arqueológicas en el primer espacio y los cuadros del arte cuencano que se observa en la segunda sala. Para proceder con el diseño, el concepto que se propone para este proyecto es la contemporaneidad, el cual nos determina los elementos morfológicos, espaciales, expresivos, matérico y tecnológicos, que nos permitan armonizar al espacio y convertirlo en un espacio unificado.

Como idea contemporánea se considera la interactividad, una importancia que se establecerá para el espacio en sí, para ello se tomó en cuenta las pantallas táctiles donde las personas puedan ver imágenes, con audios en la sala arqueológica acerca de la naturaleza ayudará a los visitantes a trasladarse a ese momento que asemeje un poco más la realidad que vivían en ese tiempo, también los hologramas son elementos que determinarán al espacio como interactivo, se realiza luces articuladas para que los visitantes puedan tener una mejor visión de los objetos expuestos.



## 4.1 CONCEPTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA DE DISEÑO

Para este capítulo se retomará los conceptos expresivos, teóricos y los resultados obtenidos en los capítulos anteriores para poder establecer una propuesta de diseño interior y contemporánea en las salas permanentes de los museos, donde para ello se explica cuál fue el lugar escogido y porqué se realizará el diseño en dicho espacio.

### 4.1.1 Conceptualización para la propuesta de diseño

Para poder realizar esta etapa de diseño se retomará la información recopilada en los anteriores capítulos que determinen la morfología, expresión, la conceptualización y la interactividad que se realizará en las salas permanentes del museo.

La propuesta de diseño plantea relacionar tres aspectos de acuerdo a su concepto, es decir, consideramos al diseño contemporáneo como concepto general del espacio el cuál determinará la materialidad que se usará, la expresividad y la relación que debe considerarse entre el visitante y el objeto.

Para realizar la interacción en el museo, se tomará en cuenta el pensamiento contemporáneo como punto de partida para entender que, este pensamiento se basa en la realidad en la que vivimos, lo que actualmente sucede en nuestro medio, es por esta razón que se considera en la actualidad de los museos establecer como objetivo principal el relacionar el arte, las piezas expuestas, la información, con el visitante, es decir, que el sujeto tenga más atracción por aprender y saber de la historia que el museo está contando.

En cuanto al lugar para la propuesta de diseño, primero es crear un concepto más amplio de la contemporaneidad en el espacio y para ello hemos determinado que el museo Pumapungo del Banco Central del Ecuador de la ciudad de Cuenca es el más adaptable para la intervención ya que no existe elementos patrimoniales en piso paredes y cielo raso, es decir se puede intervenir con mayor flexibilidad dentro del espacio interior del museo, también el museo es considerado patrimonial por sus bienes resididos en la bodega la cual se considera como una bodega patrimonial, mas no su arquitectura interior, el cual nos permite realizar el concepto requerido.

También se puede decir que en las visitas a los museos que nombramos en los capítulos anteriores como fue el Remigio Crespo Toral y el museo de Las Conceptas, se observó que en su estructura arquitectónica exterior e interior se considera un bien cultural, es decir que no se puede modificar y existen muchos factores de los cuales no nos permiten realizar el diseño propuesto, además para un diseño contemporáneo se toma en cuenta el lugar, colores, materiales, etc.

Las características que consideramos para el concepto de contemporaneidad es, que los espacios sean amplios, que se permita modificar paredes, piso y cielo raso, los colores neutros, que permitan que el espacio se vea homogéneo y continuo, que permitan realizar nuevas ideas para que se adapte a las necesidades y el confort del visitante, que ayude a este proyecto a tener más expresividad en el diseño interior.

### RELACIÓN ESPACIAL

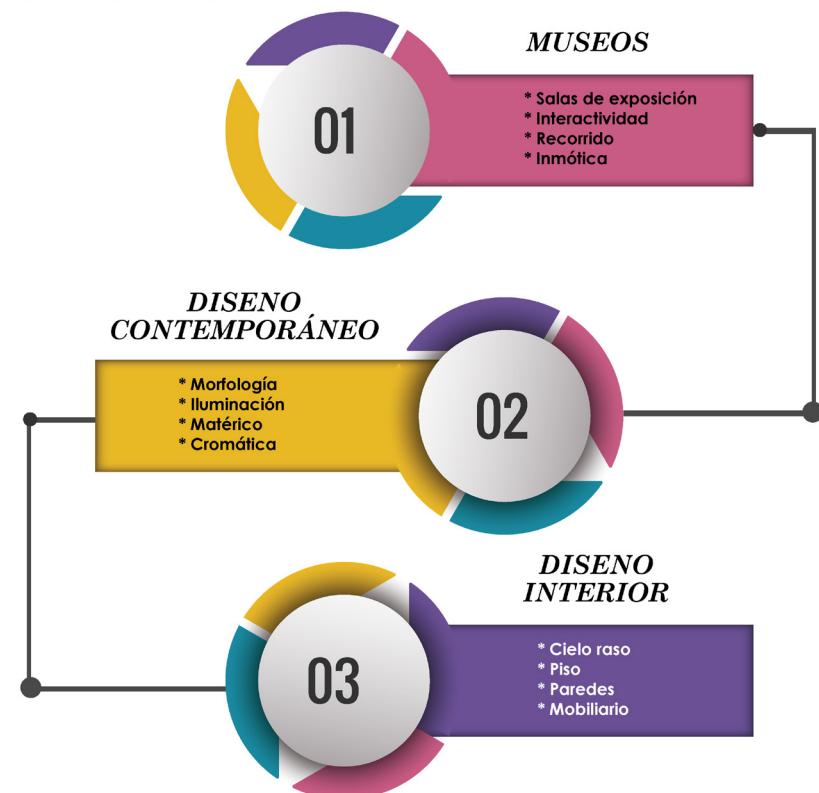


Imagen 36: Autoría propia (2018) Relación espacial

## 4.2 ELEMENTOS Y GUÍAS PARA EL DISEÑO

### 4.2.1 CROMÁTICA

En la actualidad dentro de los museos se ha incorporado tonalidades neutras y como se ha tomado en cuenta las investigaciones pasadas es necesario que se noten más los elementos expuestos que el espacio en general, por eso es que para este proyecto se considera realizar dentro de las salas de exposición un diseño que genere atracción a las pinturas y objetos para que las personas puedan aprender más dentro del museo, en las zonas de atención, salas de recepción, información, etc. se determinará tonalidades llamativas para que los visitantes tomen en cuenta que se generará una expresión dentro del museo.



Imagen 37: Ortega, S (2016) El Museo de la Ciudad rinde un hermoso homenaje a la luz

### 4.2.3 MOBILIARIO

El mobiliario es un elemento fundamental en los Museos, más en ciertas salas museográficas, es necesario para enfatizar un espacio y para realizar una zonificación. Es importante considerar las características ergonómicas, funcionales y estéticas de este. Ya que al ser un elemento que se asocia con el espacio y el usuario, el diseño debe generar un equilibrio entre los aspectos utilitarios y ornamentales, donde como resultado zonas accesibles, contemporáneas y confortables. Sin embargo, en muchas ocasiones los mismos ya vienen preestablecidos, ya que todo dependerá que el tipo de muestra que se vaya a desarrollar o en ciertas temáticas establecidas.

### 4.2.4 TABIQUES Y BARRERAS

Se recomienda aplicar elementos móviles o de fácil instalación, los cuales servirán como barreras si es necesario. En términos generales estos tabiques serán utilizados para zonificar los espacios o los tipos de muestras cuando sea necesario.

### 4.2.5 TECNOLOGÍA

En el capítulo anterior hemos determinado que la inmótica es uno de nuestros principales recursos tecnológicos para abarcar el diseño dentro del museo, es por ello que se considera necesario para el funcionamiento del espacio y la seguridad. También la iluminación abarca un gran apoyo dentro de este elemento ya que se utilizará los luxes investigados en la etapa anterior que es 50 lux en pinturas y 300 lux en piedra, cerámica y fotografía que son los elementos principales que exhibe el museo en sus salas. Para terminar, vamos a utilizar tecnología multisensorial para la descripción de los objetos, es decir pantallas táctiles, que permitan visualizar, usar el sentido del tacto y por supuesto el audio.



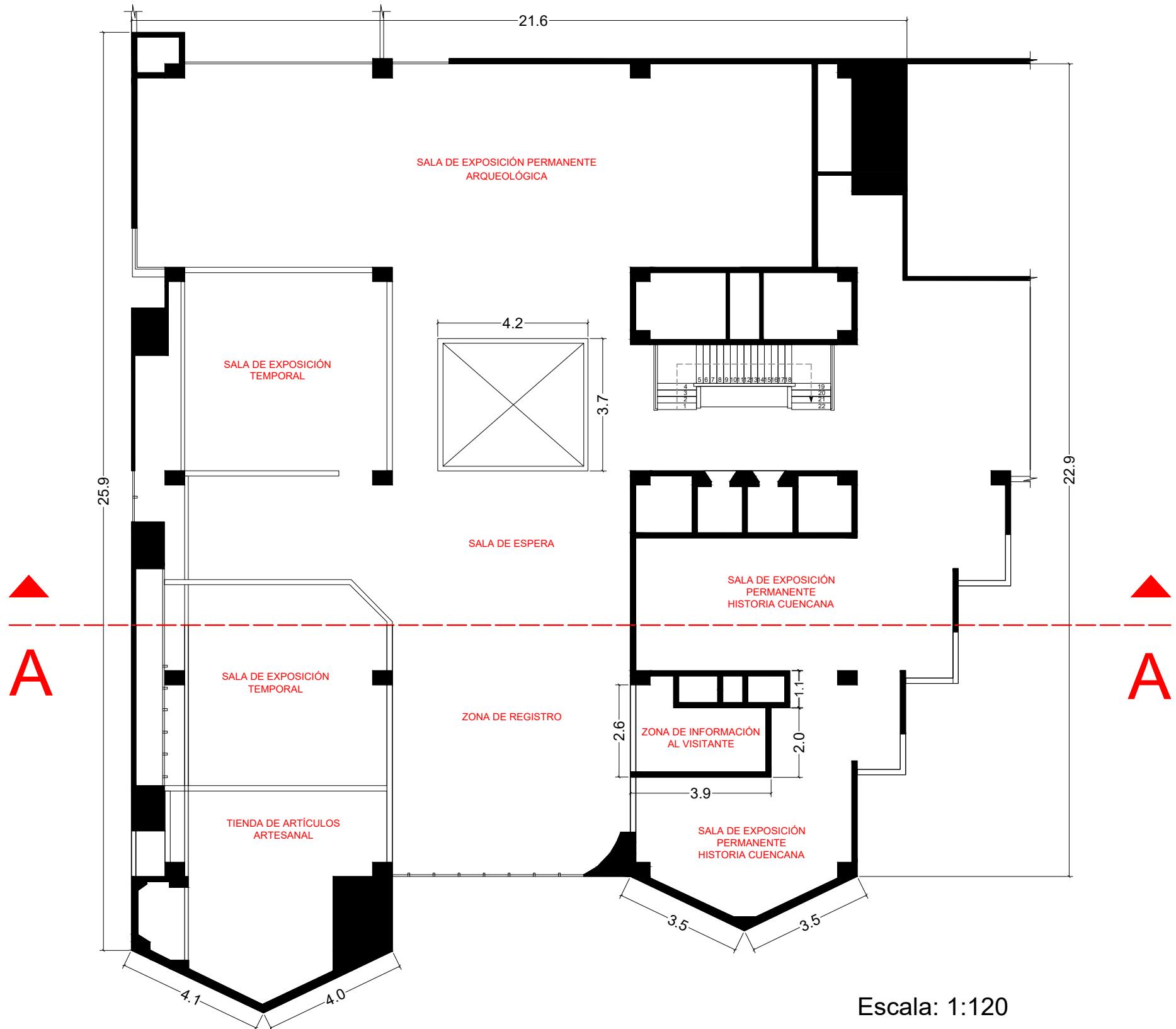
Imagen 38: Museo de Ciencia e Industria (CHICAGO, 2015)

### 4.2.2 ILUMINACIÓN

Es un factor muy importante en los espacios Museográficos, ya que proporciona muchas sensaciones, como armonía a los usuarios. Es un elemento fundamental que ayuda en la eficiencia del espacio, permitiendo en ciertas ocasiones zonificar espacios. La luz natural es un factor muy importante en ciertos espacios, por lo tanto, es necesario asegurarse de potenciarlo y aprovecharlo en varias salas. También en muchas ocasiones cuando no disponemos luz natural, los sistemas de iluminación artificial son la mejor opción, la finalidad de compensar y generar un espacio uniformemente iluminado. De esta manera se podrá lograr un espacio museográfico bien definido sin espacios no utilizados.

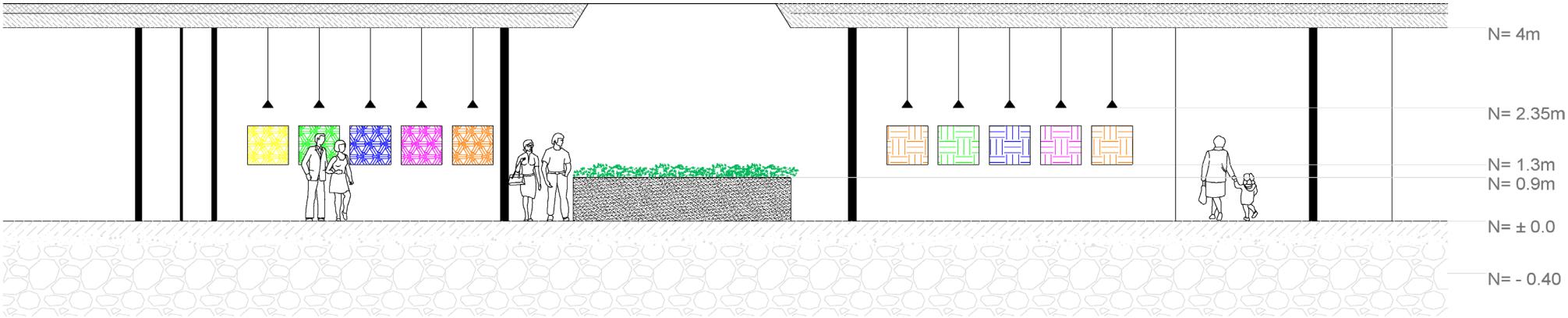
## 4.3 ESTADO ACTUAL

### 4.3.1 Planta Arquitectónica - Estado actual - Planta baja





**4.3.2 Corte A -A Estado actual**



## 4.4 FOTOGRAFÍAS - ESTADO ACTUAL MUSEO PUMAPUNGO



Imagen 39: Entrada Museo Pumapungo - Autoría propia (2018)



Imagen 40: Primera sala permanente llamada "Artes Cuencanas" - Vista zona de la parte de atrás - Autoría propia (2018)



Imagen 41: Primera sala permanente llamada "Artes Cuencanas" - Vista de la entrada principal - Autoría propia (2018)

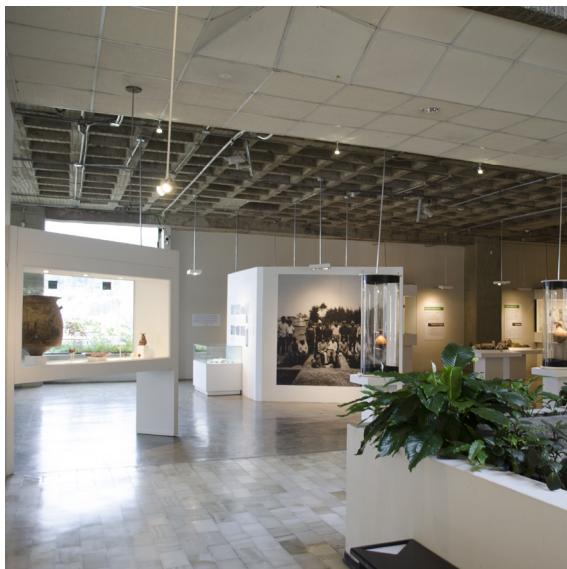


Imagen 42: Entrada Sala arqueológica que se encuentra en la parte posterior del museo - Autoría propia (2018)



Imagen 43: Segunda sala permanente llamada "Arqueología" - Vista Izquierda, se observa los artículos que se presenta en esta sala - Autoría propia (2018)

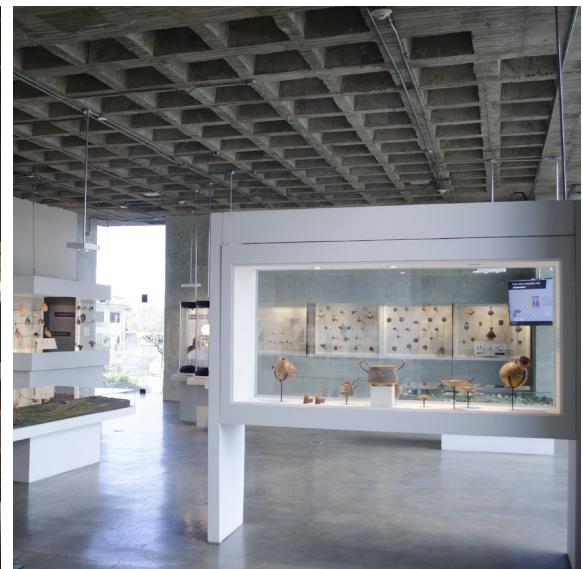


Imagen 44: Segunda sala permanente llamada "Arqueología" - Vista Derecha, se observa el mobiliario y sus artículos exhibidos - Autoría propia (2018)

## 4.5 ELEMENTOS FUNCIONALES - DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

### 4.5.1 DISTRIBUCIÓN Y ZONIFICACIÓN

Los Museos son muy importantes para las ciudades, ya que cuentan su historia o un acontecimiento importante sucedido. Disponen de varios tipos de salas u oficinas estas pueden ser permanentes, temporales o itinerantes las mismas cumplen distintas funciones. Se toma en consideración un ejemplo del distributivo de un museo. Es por ello, para una mejor comprensión se enfocará en las salas permanentes, estas salas se las encuentran en la parte interna de los museos. El mismo no tiene una zonificación espacial variada, sino se la puede catalogar por muestras en el mismo espacio. Las mismas están ubicadas estratégicamente para así lograr una circulación continua.

Para la distribución de nuestra propuesta en el museo Pumapungo, tomamos como ejemplo un organigrama espacial del museo de arte contemporáneo Rufino Tamayo que relaciona en sí el espacio y las salas de exhibición con el visitante, es por este ejemplo que hemos considerado importante que se pueda distribuir desde el acceso hasta el final de la sala donde se encuentra la sala arqueológica, es decir cuando las personas ingresen al museo, encontrarán un holograma que indicará lo que se va a exponer en cada sala, contará un poco de la historia que se muestra en el museo y dará la bienvenida al museo, este holograma y los demás representan la interactividad que los visitantes encontrarán en el museo. Luego del ingreso las personas encontrarán el counter de atención, donde se registrará el ingreso y si tienen algún bolso, se colocará en sus respectivos cajones, después los visitantes ingresarán a la primera sala permanente que se llama **Arte Cuencano** donde se presencia las pinturas, los retratos y los bustos esculturales.

Al momento de salir de la primera sala de Arte Cuencano, las personas se dirigen a la segunda sala **Arqueológica** donde encontrarán varias piezas, reseñas y maquetas que muestran a nuestra ciudad y sus orígenes, donde así mismo el recorrido será libre. Para terminar, en el pasillo del museo encontrarán una sala y una zona de descanso donde las personas podrán estar en un ambiente muy cómodo y armonioso.

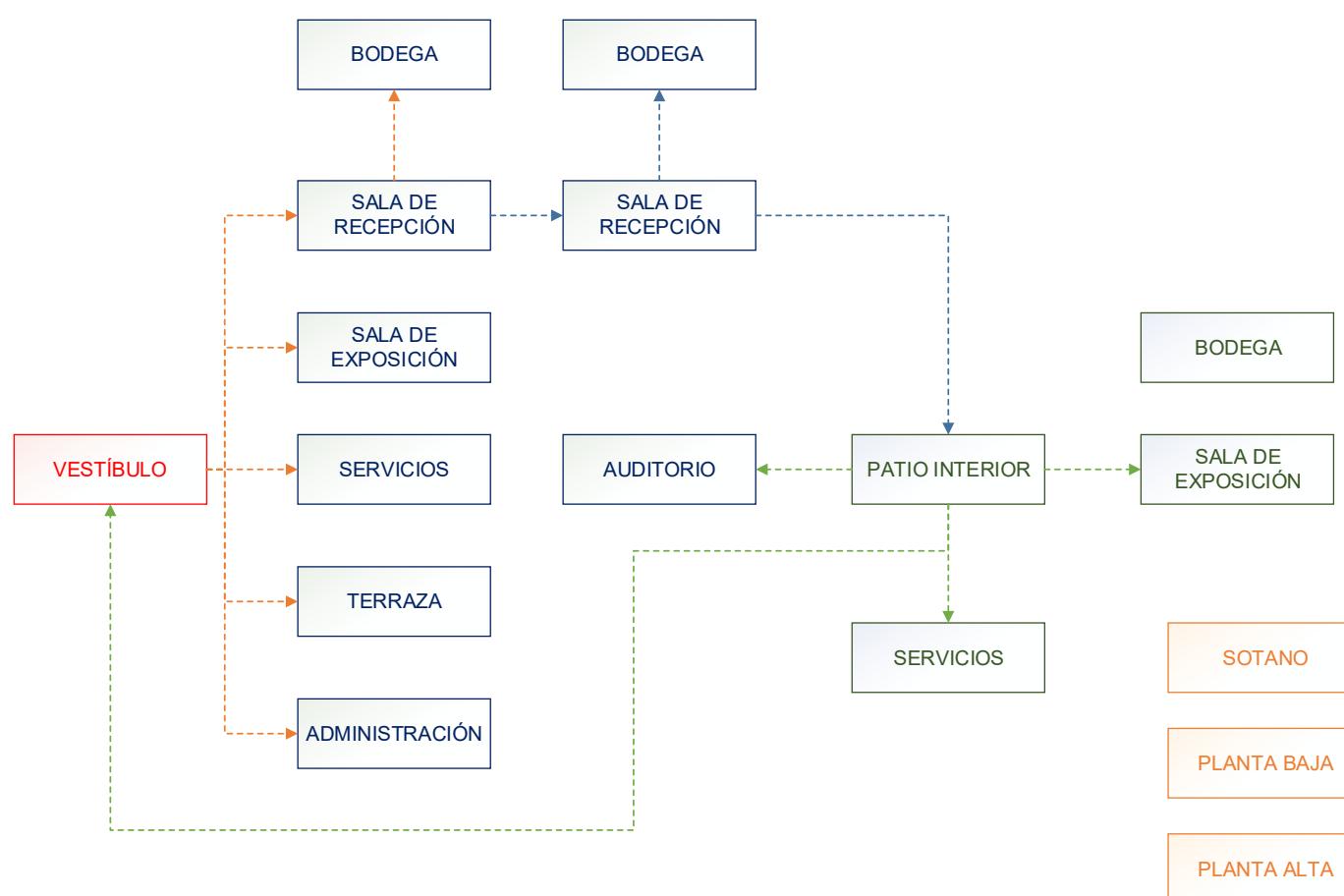


Imagen 45: BALBB (2015) "EL MUSEO DE ARTE CONTEMPORANEO RUFINO TAMAYO – RELACIÓN CON EL HOMBRE".

## 4.5.2 CIRCULACIÓN

La circulación del espacio debe permitir el acceso a cada zona sin generar ningún conflicto, debe ser continua e intuitiva, con la finalidad que las personas puedan circular dentro del espacio. Así como también ser capaces de movilizarse sin ningún problema y sin necesidad de ayuda externa. Es por ello que para nuestro recorrido en el museo vamos a utilizar una circulación continua y libre. Es muy importante que la circulación responda al funcionamiento básico del museo, el cual consiste en ingresar, registrarse y realizar el recorrido por las salas existentes. Esto teniendo en consideración que el recorrido es libre.

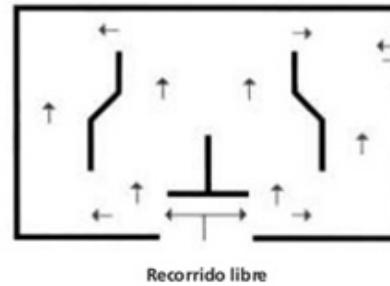
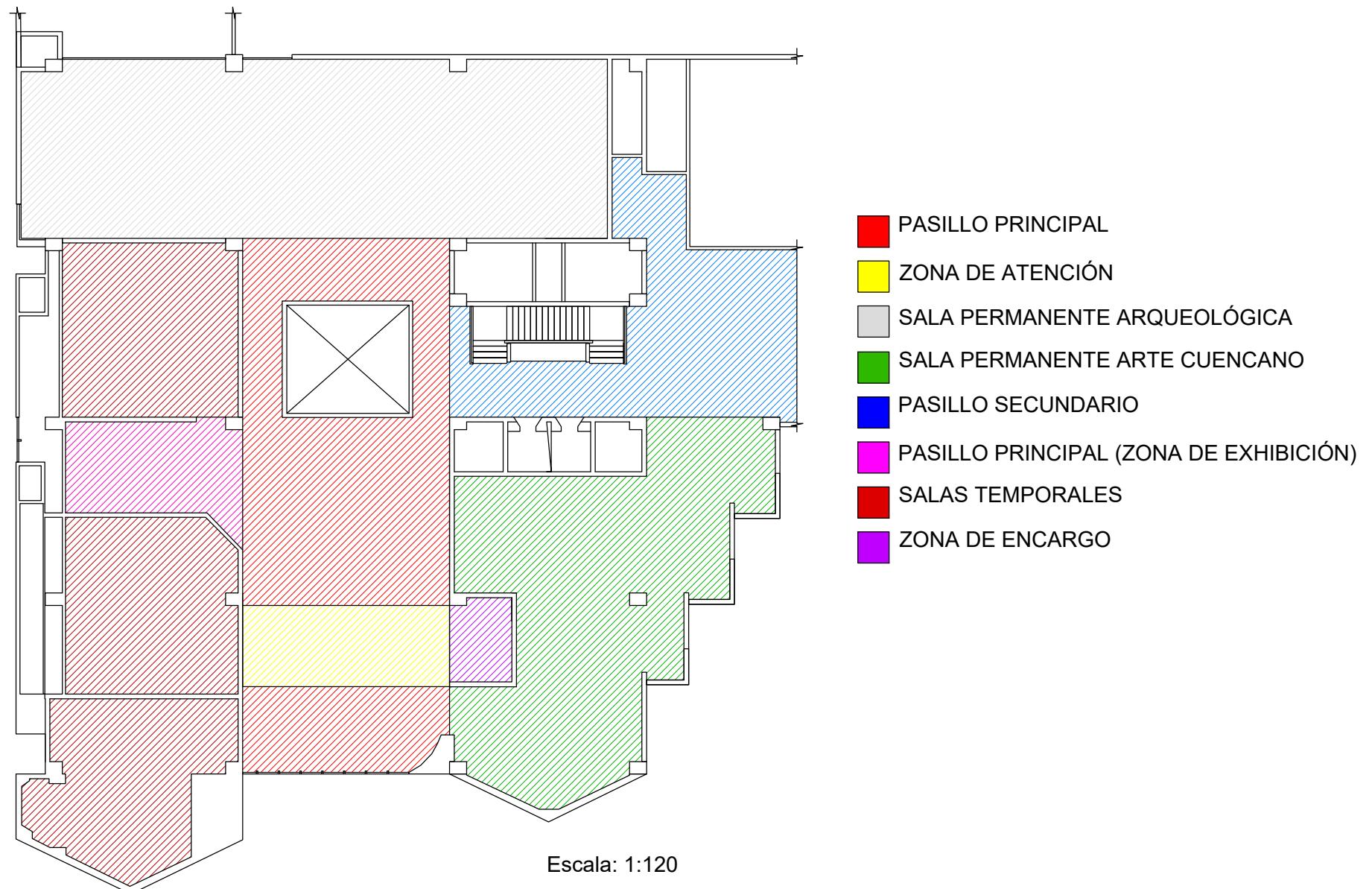


Imagen 12: Paula Dever, Amparo Carrizosa. (2015) "Manual básico museográfico"



## 4.6 ELEMENTOS TECNOLÓGICOS - DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Los criterios tecnológicos hacen referencia a los procesos constructivos y a la materialidad que se aplicará dentro del diseño interior del museo, en el caso del museo Pumapungo se incorporará tecnología y materialidad contemporánea de acuerdo a las investigaciones anteriores donde se pudo justificar los “materiales nuevos” que serán usados (hormigón, metálicos, madera, vidrio, etc.) los cuales se complementarán con la cromática que se dará en el espacio.



Imagen 46: Materialidad (2018) Autoría propia

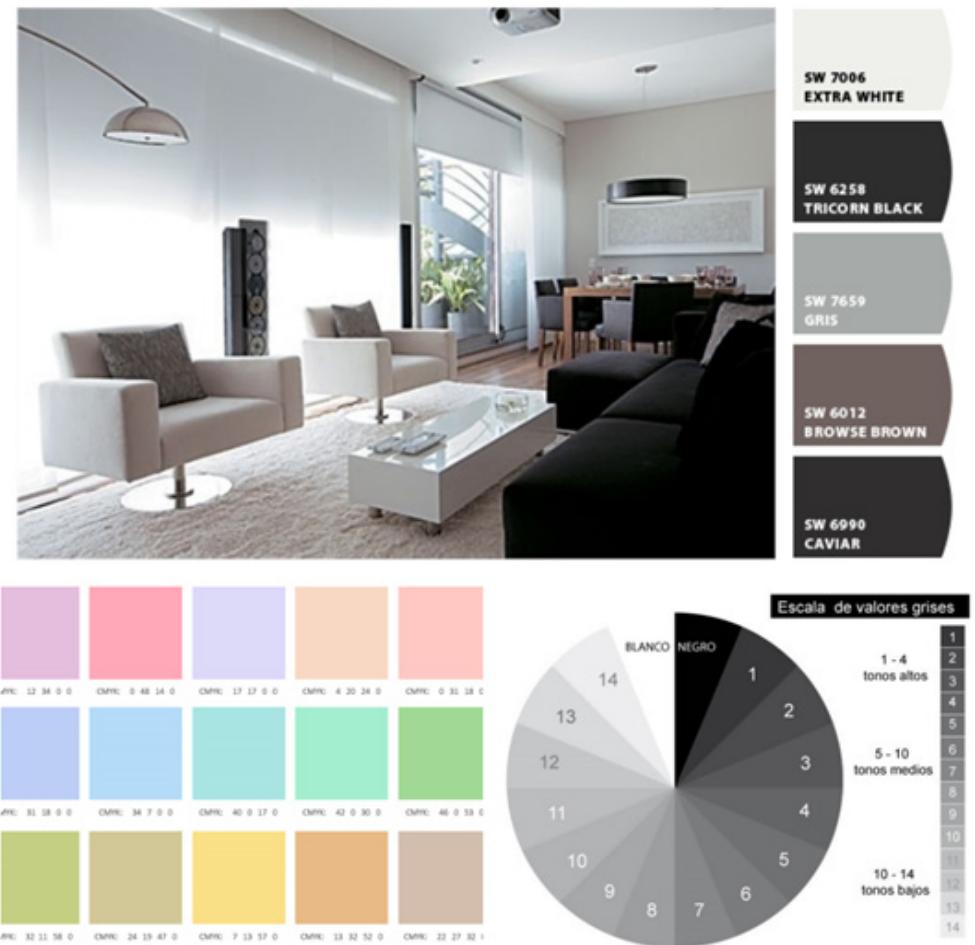
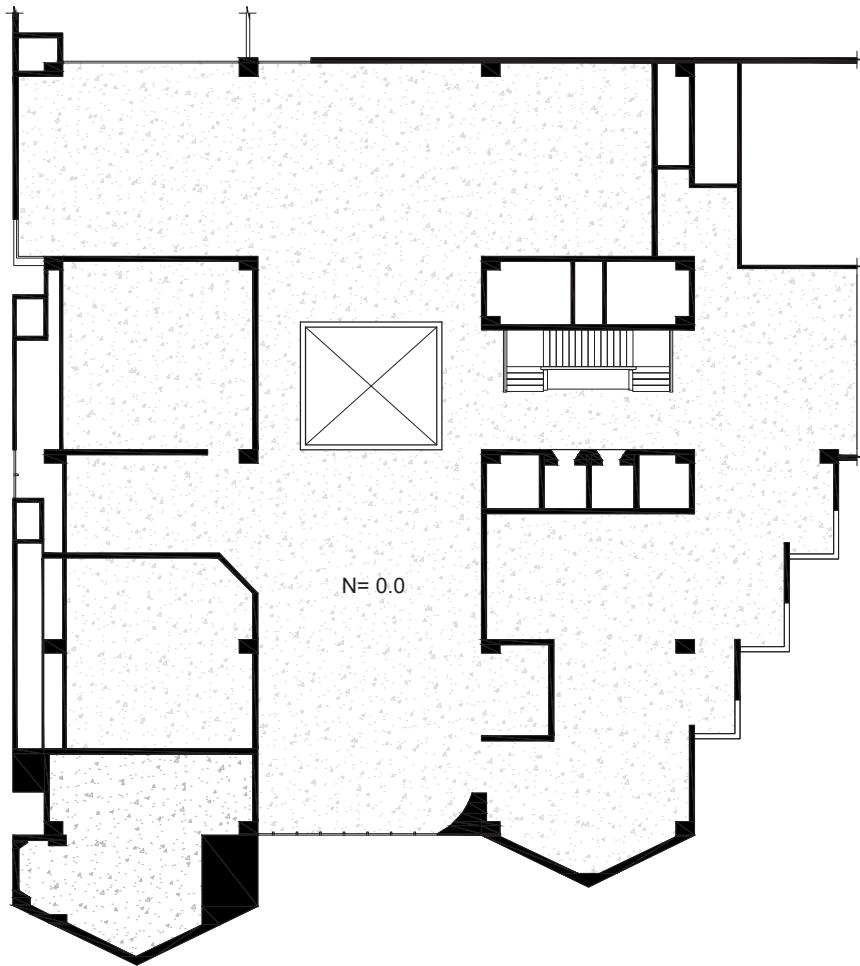


Imagen 47: Acabados de la cromática (2018) Autoría propia

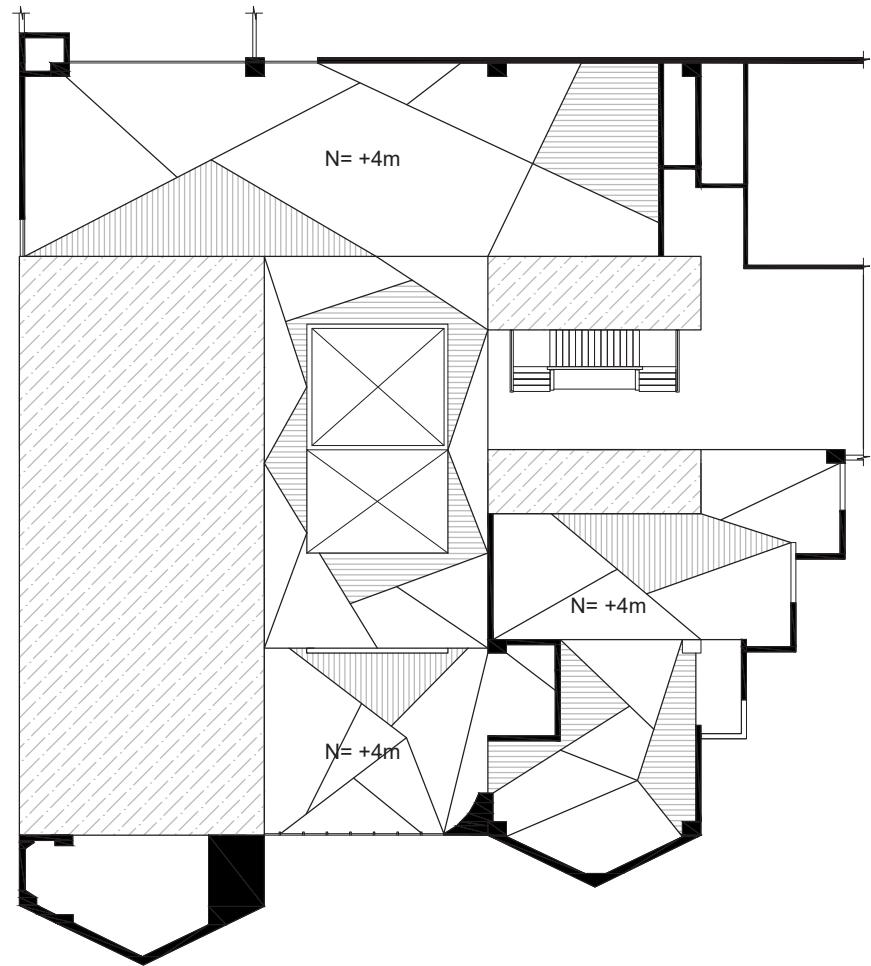
Para el diseño del museo lo que se pretende es emplear tecnología como la inmótica la cual nos explica anteriormente que es usada para espacios como museos, es decir espacios amplios, también se realizará interactividad a través de pantallas digitales multisensoriales y la iluminación que será un elemento clave para la guía en el recorrido del museo. En cuanto a las paredes piso y cielo raso, se ejecutará de acuerdo a cada espacio, es decir, en las salas de exposición permanentes se realizará un diseño diferente que en la zona de atención y descanso ya que se debe presenciar más el arte expuesto en esos espacios.

La cromática es un elemento esencial dentro del espacio interior de los museos, por lo que se utilizarán pinturas, tintes y acabados en tonalidades blanco, negro, gris, y los acabados originales de los materiales que se vayan a colocar en el espacio. En general el diseño contemporáneo que se pretende realizar en el museo Pumapungo pretende demostrar una fusión armónica entre las tecnologías y los materiales contemporáneos mencionados anteriormente, complementado con la cromática y las formas como elementos dominantes en el espacio.



 PISO HORMIGÓN PULIDO

Escala: 1:150



 CIELO RASO GYPSUM

 CIELO RASO TABLON DE MADERA

 CIELO RASO EXISTENTE DE FIBRO CEMENTO

Escala: 1:150

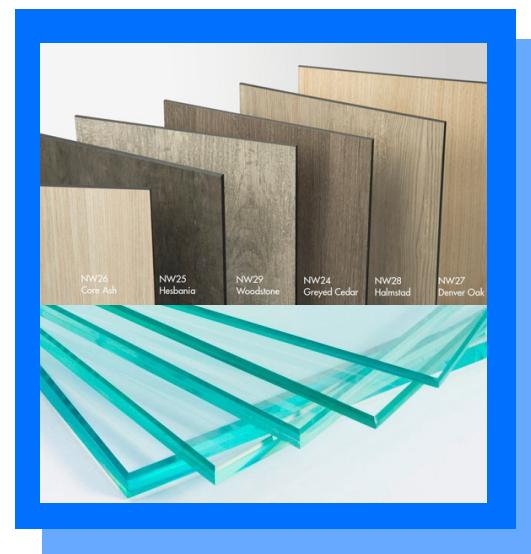
### *PISOS - Hormigón pulido*



### *CIELO RASO - Tablon de madera y gypsum*



### *PAREDES - Madera gris y vidrio*



## 4.7 ELEMENTOS EXPRESIVOS - DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Los criterios expresivos del proyecto hacen referencia a las diversas sensaciones y percepciones que se puede transmitir en el espacio a través del color, la iluminación, la forma y la interactividad que interviene en el espacio. En el caso del museo se ha decidido dar expresión a través de la iluminación y el color los cuales determinarán un enfoque de contemporaneidad en el espacio que es lo que se pretende generar en el espacio interior.

En primer lugar, podemos decir que las sensaciones que se intentarán transmitir en el espacio serán de armonía, confort y equilibrio entre cada uno de los elementos que forman el conjunto o la totalidad de las salas de exposición del museo.

Para el desarrollo de este proyecto se ha considerado la línea, las formas rectangulares y los planos como medios para plasmar la forma en el espacio y sus elementos, utilizando la línea para manifestar los límites espaciales que se consideran dentro del museo, el plano fue considerado en la mayoría de los elementos constructivos del espacio. La interactividad por su parte, hará que el museo se considere más dinámico al igual que algunos elementos ortogonales que se consideran importantes para el desarrollo en las salas de espera y de información.

Se pretende que la morfología en el museo Pumapungo genere un espacio con versatilidad, liviandad y armonía visual, con la intención de que no exista mucho elemento que puedan opacar la visualización de los objetos expuestos, sino más bien se pueda alcanzar una heterogeneidad espacial, tal como se debe presenciar en los museos.

La morfología del espacio parte de las formas lineales que se considera en el diseño contemporáneo, es por eso que se considera a la línea y la ortogonalidad en el espacio como un punto de partida para las formas en el cielo raso y las paredes, siguiendo este concepto se realiza el diseño del mobiliario para la exhibición de los objetos arqueológicos y los bustos en las diferentes salas.

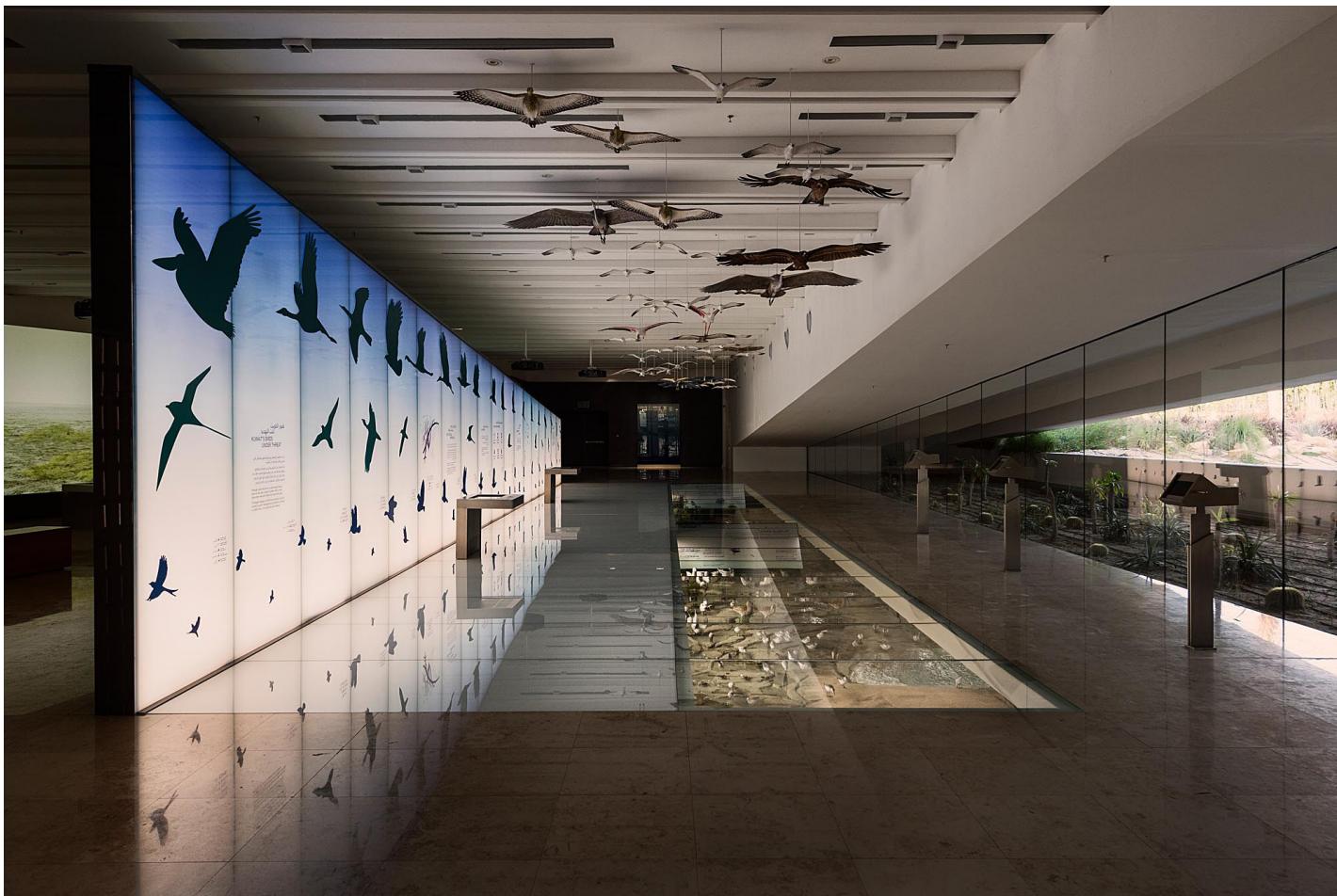


Imagen 48: ACCIONA Producciones y Diseño (2016) "ACCIONA Producciones y Diseño debuta en Kuwait con dos museos sobre la historia y la naturaleza del país".

Por otro lado, consideramos que actualmente en el museo no existe alguna expresión en el espacio que genere que el visitante tenga más atracción en los elementos expuestos, por lo que tomamos en cuenta la iluminación del espacio el cual no existe ninguna expresión ni interacción con el objeto y lo que pretendemos cambiar en sí es que todo se genere como un complemento entre luz cálida y fría, para que exista sensaciones en el espacio que se puedan transmitir, es decir llegar de un color amarillo (cálido) a un color azul (frio) o también se considera útil la iluminación con tonalidad neutra (blanco) en este caso se puede llegar a una armonía y un dinamismo en el espacio lo que asocia también a que exista un buen desempeño laboral. Las luces frías y neutras se utilizarán en las salas de exhibición y las luces cálidas se usaran en los pasillos del museo .

También en esta sala arqueológica se colocará luces retráctiles, es decir, estas luces tienen como función que el visitante (mayor de edad) estire un poco el brazo y alcance la lámpara, la baje hasta presenciar los objetos que se encuentran en cada mobiliario, hemos determinado que sean las personas de mayor edad ya que con niños no podría realizarse esta dinámica por que podrían romper o manipular mucho que se pueda dañar, se ha realizado este diseño con la finalidad de que el espacio sea más interactivo, al igual que los hologramas que se encuentran en cada sala, tiene la finalidad de que cuenten la historia que se expone y las personas tengan más información de lo que se presenta.

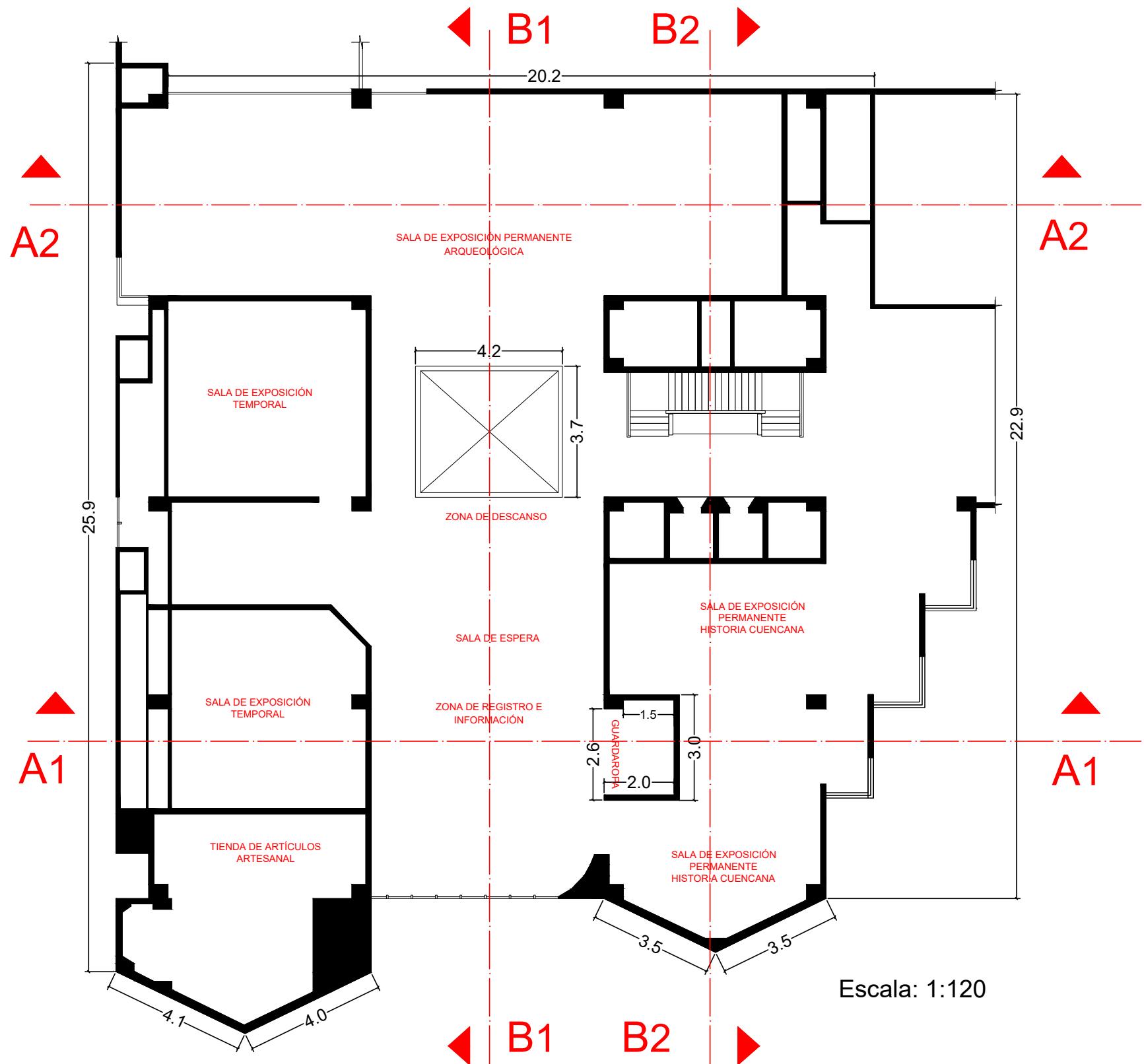
Para terminar el expresionismo en el espacio, podemos decir que en pocas paredes de ambas salas de exhibición se colocarán sistemas holográficos, es decir en la sala de Arte Cuencano se colocará tramas y figuras que representen la cultura cuencana que define en sí nuestra historia y que los visitantes tengan en cuenta la relación que existe entre la historia que se expone y el espacio interior. En la sala Arqueológica se realizará la misma función pero se colocará imágenes referenciales a los objetos y la historia que se encuentra en esa sala, es decir la construcción del barro, la vestimenta, las tradiciones, etc.



Imagen 49: LUMIKON (2017) "LUZ CALIDA VS LUZ FRIA... ¿CUAL ELEGIR? "

# 4.8 APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

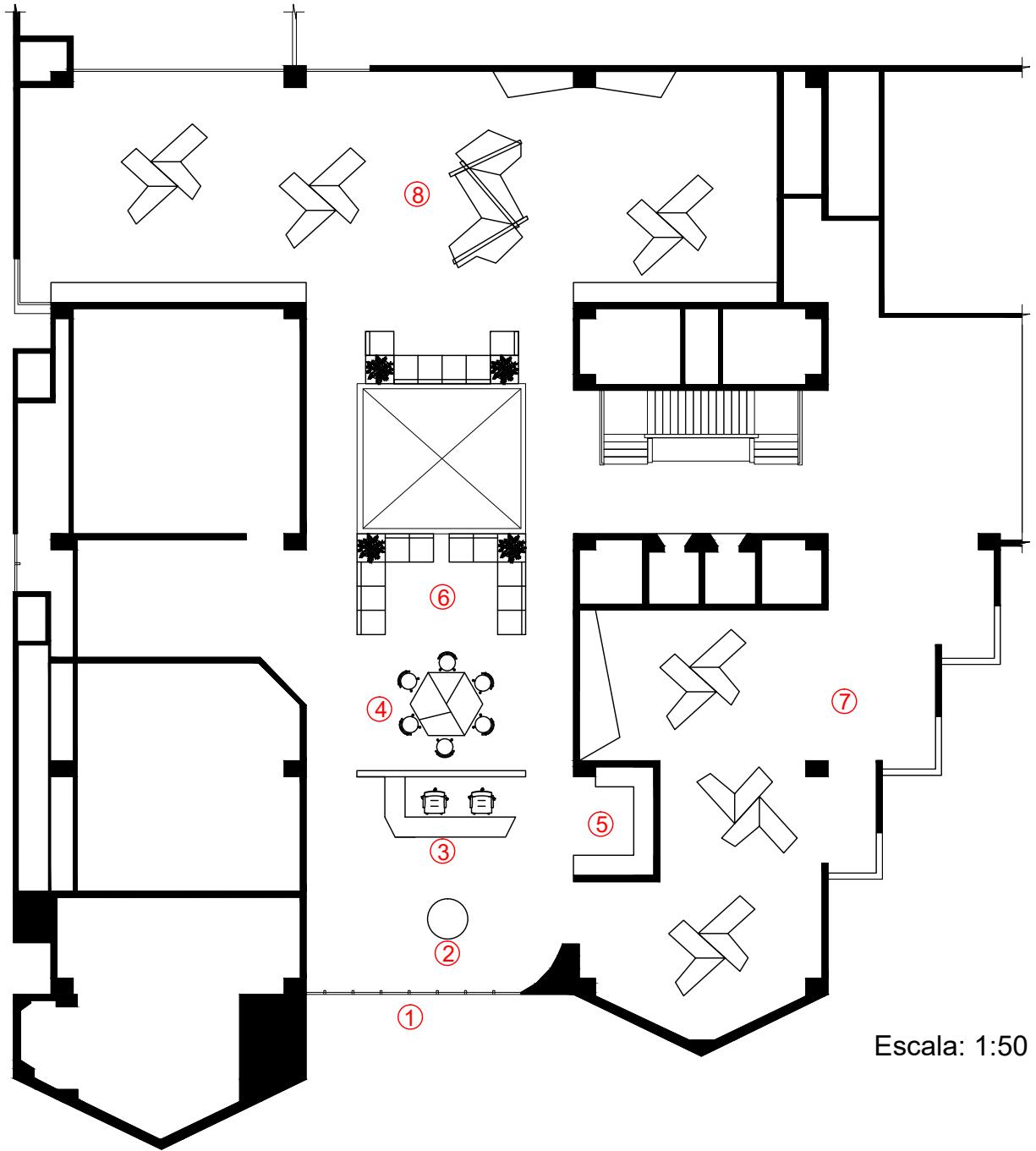
## 4.8.1 PLANTA ARQUITECTÓNICA INTERVENCIÓN



<b>NOMBRES:</b> Ma. Alejandra Serrano V. Johnathan Andrés Coraisaca R.	<b>DIRECTORA:</b> Mst. D. Nancy Delgado O.	<b>UBICACIÓN:</b> Calle Larga y Av. Huayna Capac	<b>FECHA:</b> 19/06/2018	<b>NRO DE PÁG:</b> 1/12
	<b>DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN MUSEOS DE CUENCA</b>	<b>PLANTA ARQUITECTÓNICA INTERVENCIÓN</b>	 <b>UNIVERSIDAD DEL AZUAY</b>   <b>DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE</b> FACULTAD	

# 4.8 APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

## 4.8.2 PLANTA ARQUITECTÓNICA AMOBLADA



Escala: 1:50

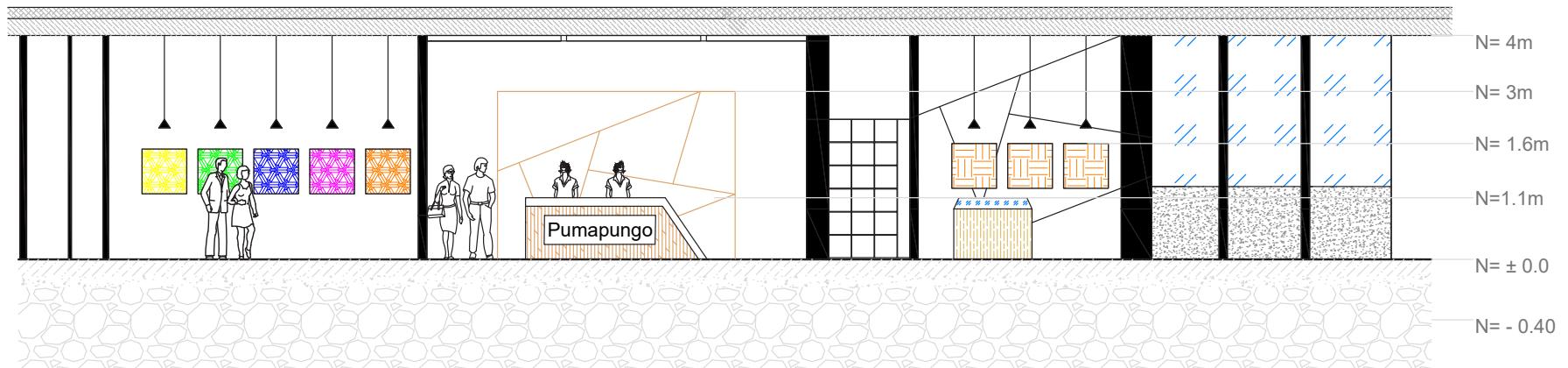
### DESCRIPCIÓN

- 1. Acceso
- 2. Información holográfica
- 3. Counter de atención
- 4. Sala de espera
- 5. Guardaropa
- 6. Zona de descanso
- 7. Sala permanente de arte cuencano
- 8. Sala permanente de arqueología

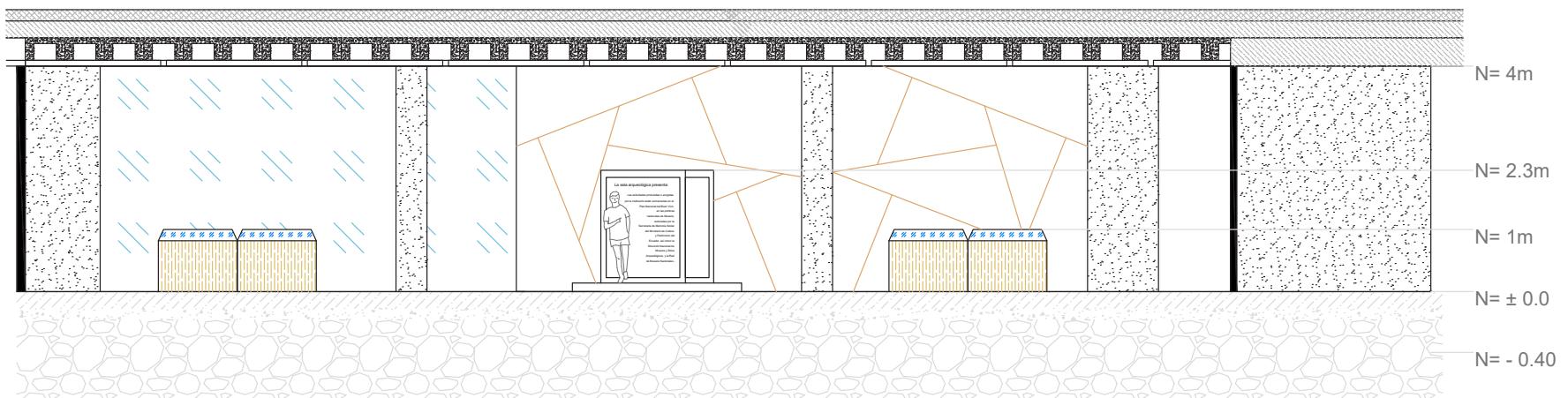
<b>NOMBRES:</b> Ma. Alejandra Serrano V. Johnathan Andrés Coraisaca R.	<b>DIRECTORA:</b> Mst. D. Nancy Delgado O.	<b>UBICACIÓN:</b> Calle Larga y Av. Huayna Capac	<b>FECHA:</b> 19/06/2018	<b>NRO DE PÁG:</b> 2/12
	<b>DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN MUSEOS DE CUENCA</b>	<b>PLANTA ARQUITECTÓNICA AMOBLADA</b>		

# 4.8 APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

## 4.8.3 CORTES A - A



CORTE A1 - A1 PLANTA INTERVENCIÓN



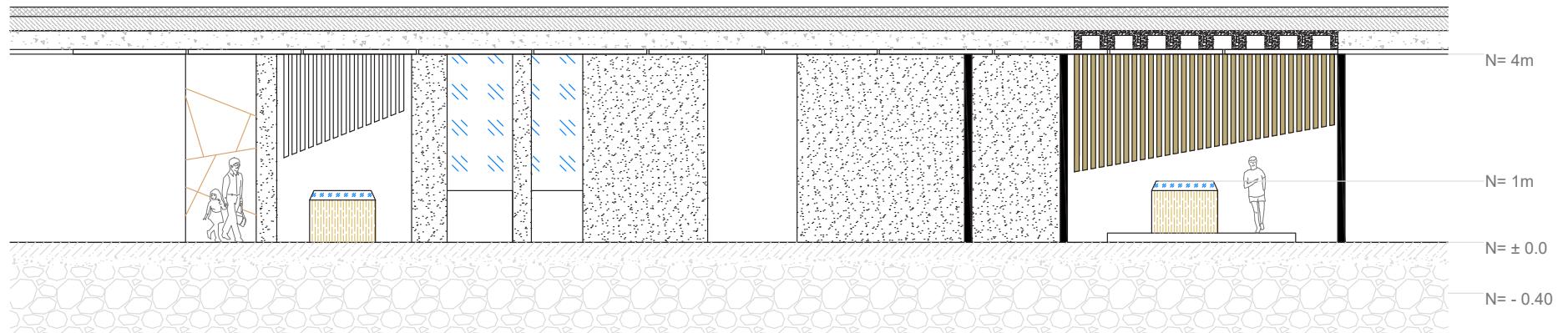
CORTE A2 - A2 PLANTA INTERVENCIÓN

ESCALA 1:75

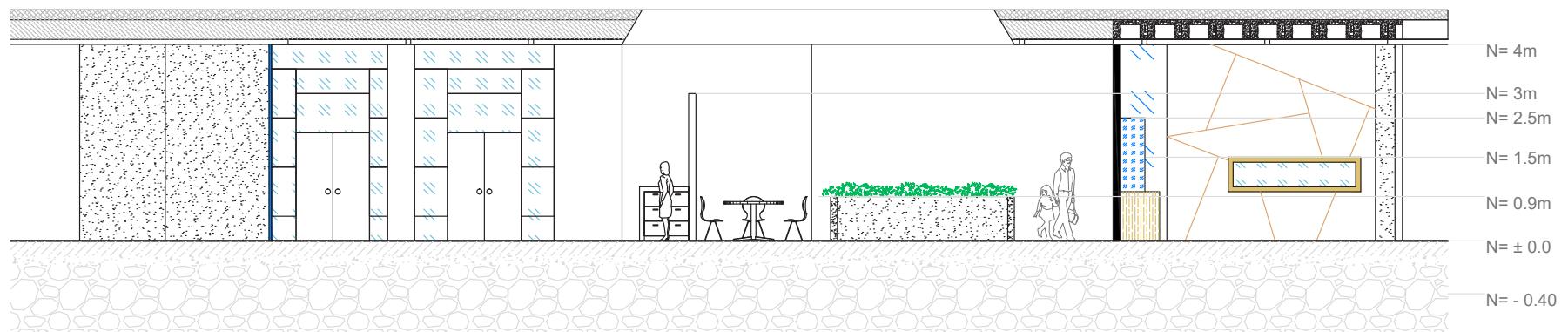
<b>NOMBRES:</b> Ma. Alejandra Serrano V. Johnathan Andrés Coraisaca R.	<b>DIRECTORA:</b> Mst. D. Nancy Delgado O.	<b>UBICACIÓN:</b> Calle Larga y Av. Huayna Capac	<b>FECHA:</b> 19/06/2018	<b>NRO DE PÁG:</b> 3/12
	<b>DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN MUSEOS DE CUENCA</b>	<b>CORTE A1 - A1</b> <b>CORTE A2 - A2</b>	 <b>UNIVERSIDAD DEL AZUAY</b>   <b>DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE</b> FACULTAD	

# 4.8 APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

## 4.8.3 CORTES B - B



CORTE B1 - B1 PLANTA INTERVENCIÓN



CORTE B2 - B2 PLANTA INTERVENCIÓN

ESCALA 1:100

<b>NOMBRES:</b> Ma. Alejandra Serrano V. Johnathan Andrés Coraisaca R.	<b>DIRECTORA:</b> Mst. D. Nancy Delgado O.	<b>UBICACIÓN:</b> Calle Larga y Av. Huayna Capac	<b>FECHA:</b> 19/06/2018	<b>NRO DE PÁG:</b> 4/12
	<b>DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN MUSEOS DE CUENCA</b>	<b>CORTE B1 - B1</b> <b>CORTE B2 - B2</b>	 <b>UNIVERSIDAD DEL AZUAY</b>	

## 4.9 RENDERS DE LA PROPUESTA



Imagen 50: Propuesta en la sala permanente Arqueológica - La interactividad se presencia en la parte posterior con un holograma que indica la historia que se exhibe en la pared, dando la bienvenida, en la pared izquierda muestra una pantalla donde las personas pueden ver como fue nuestra cultura en tiempo pasados, esta pantalla es táctil y los visitantes pueden elegir la historia que quieran ver en ese momento. Para terminar en el cielo raso se encuentra con luces retráctiles que al momento de estirar un poco el brazo, alcanza la lámpara y pueden observar los objetos que se encuentran en los mobiliarios.



Imagen 51: Perspectiva sala permanente Arqueológica - Vista derecha de la sala



Imagen 52: Propuesta en la sala permanente Arqueológica - Mobiliario en base a la morfología del espacio, en líneas y formas ortogonales.



Imagen 53: Propuesta en la sala permanente Arqueológica - Mobiliario e intervención en la pared con tablonces de madera.



Imagen 54: Propuesta en la sala permanente Arqueológica - Mobiliario e intervención en la pared con tablonces de madera.



Imagen 55: Perspectiva sala permanente Arte Cuencano - Se observa los bustos de los ilustres pintores de esta ciudad, su mobiliario se basa en la misma morfología del espacio.



Imagen 56: Perspectiva sala Arte Cuencano - Se observa los bustos y hologramas existentes en el espacio, con sus luces retráctiles

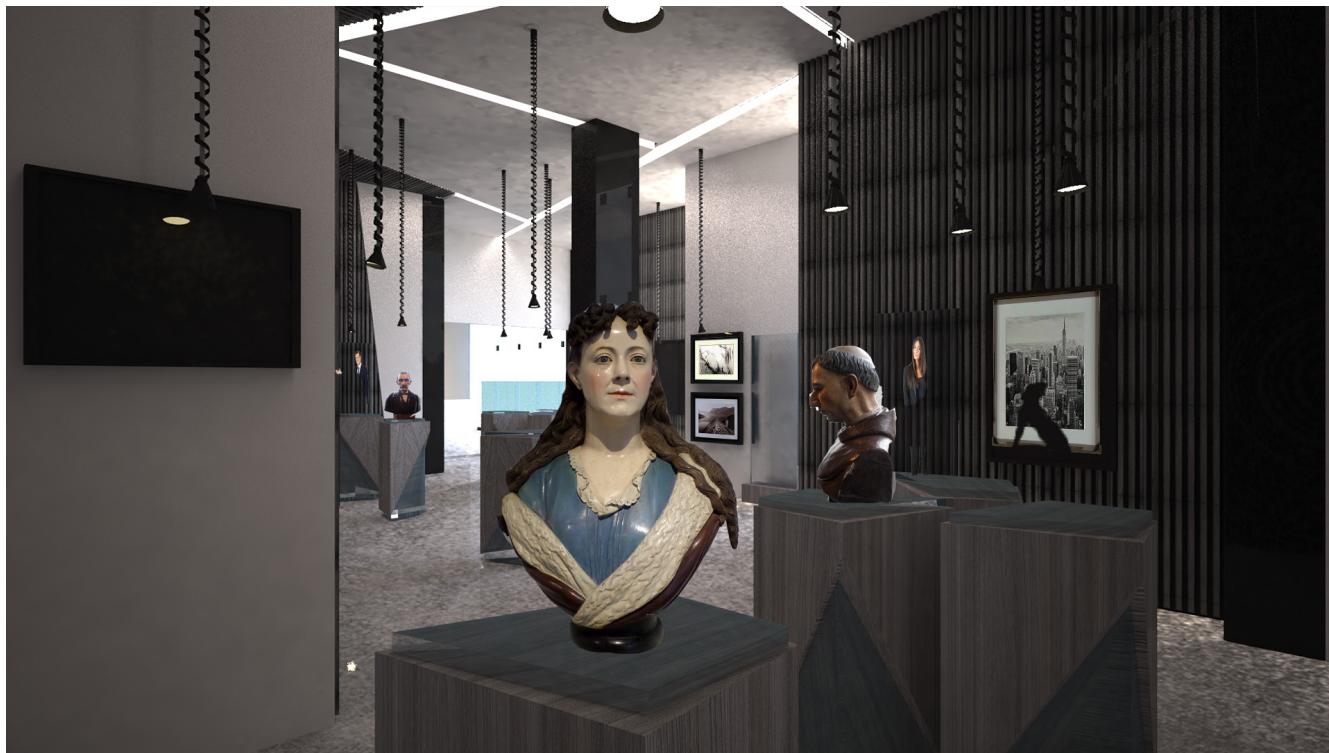


Imagen 57: Perspectiva sala Arte Cuencano - Se observa el mobiliario de los respectivos bustos, con la morfología del cielo raso.

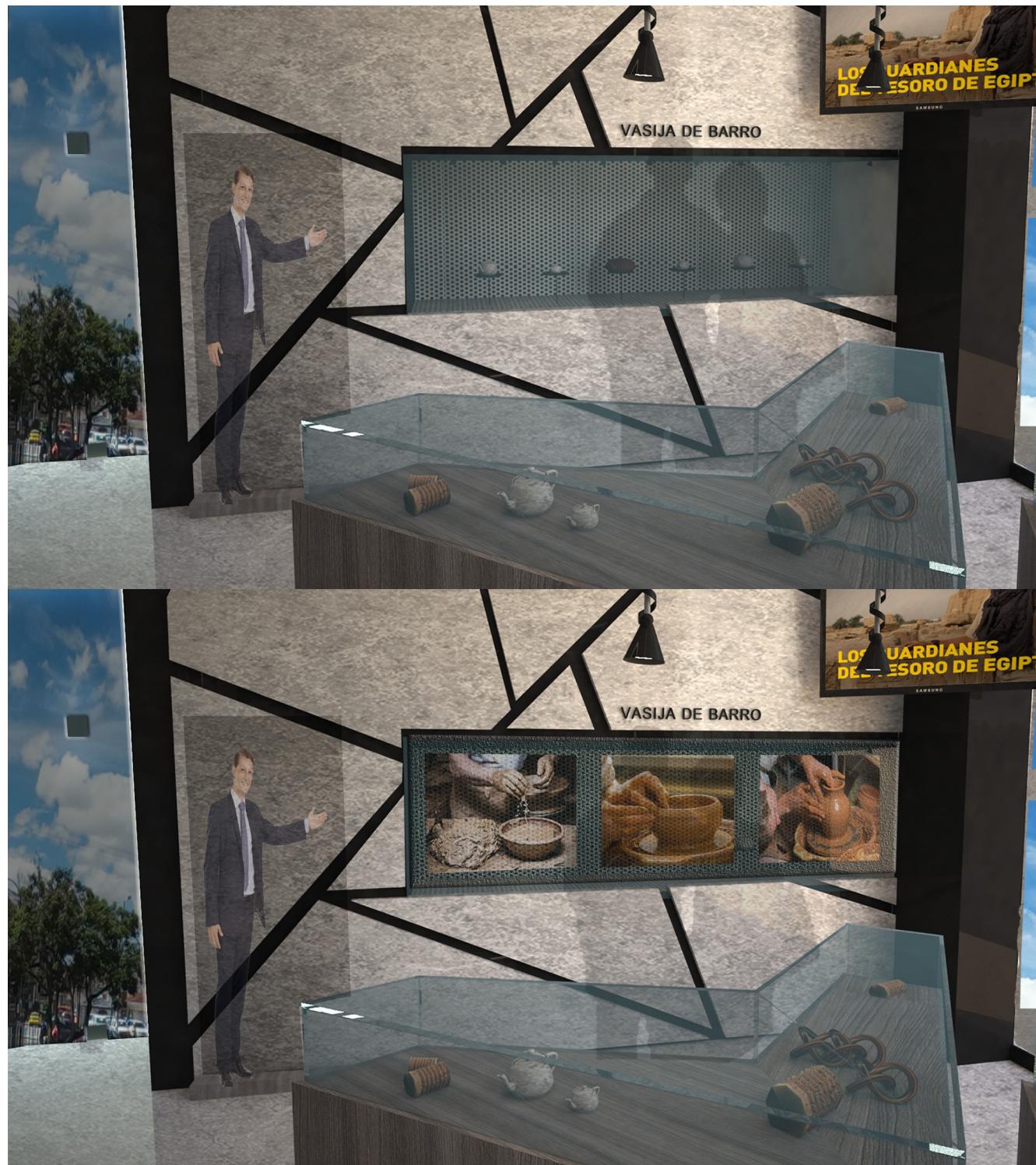


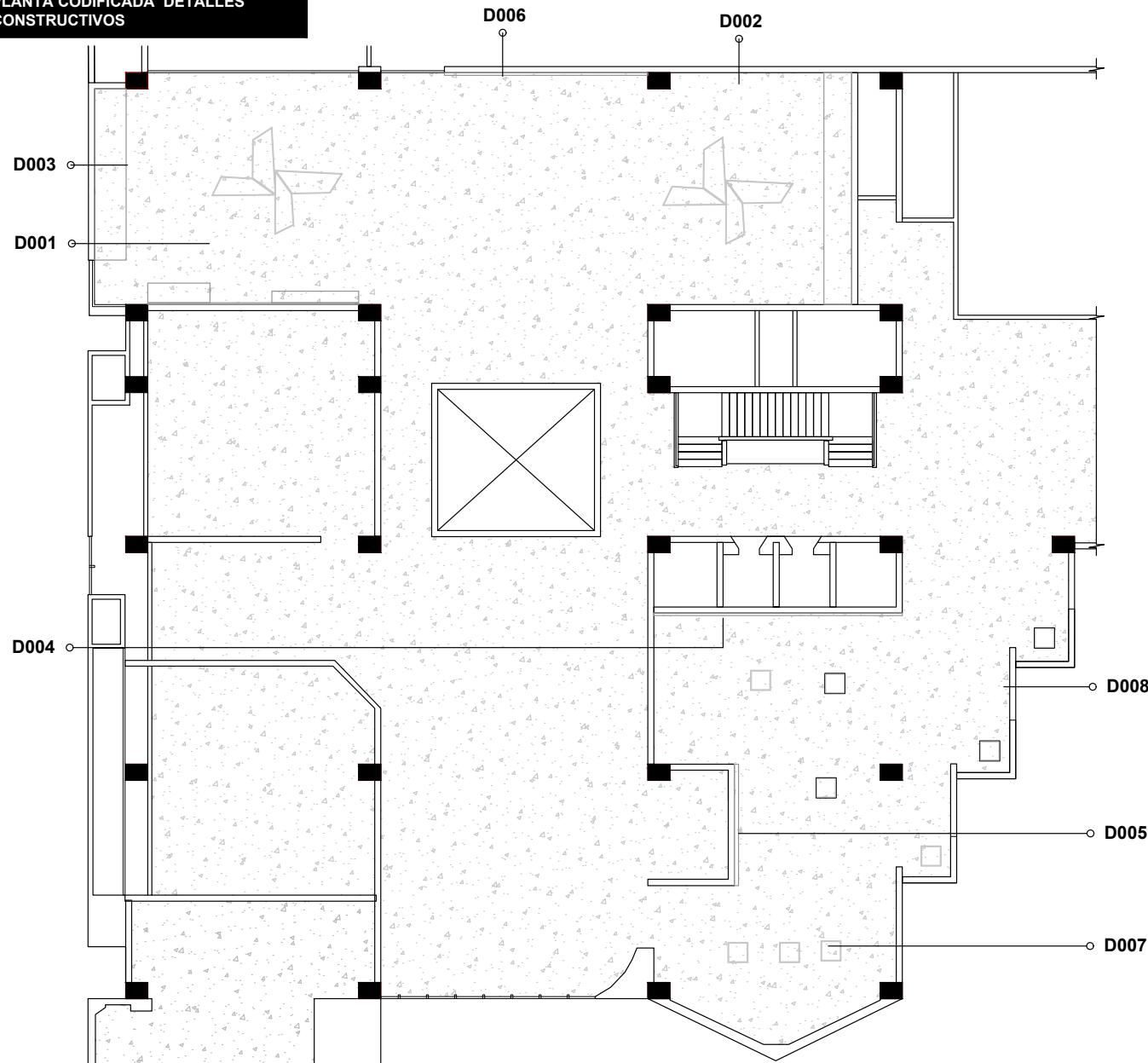
Imagen 58: Perspectiva sala permanente Arqueológica pared posterior de la sala - La interactividad en esta zona muestra que en este vidrio holográfico los visitantes están en una distancia lejana y solo se observa la vasija de barro que hacían hace muchos años que fueron extraídas, pero al momento de acercarse, el holograma cambia y cuenta la historia de la vasija y como la elaboran en estos momentos. El holograma colocado en la parte izquierda da la bienvenida y cuenta un poco de la historia e invita a los visitantes a que se acerquen para que puedan observar el video.



Imagen 59: Perspectiva sala permanente Arte Cuencano - En esta parte podemos observar la pantalla táctil donde muestra primero un poco de la historia cuencana, pero al momento de tocarla la persona observa imágenes de varios artistas ilustres que tiene esta ciudad y en la parte lateral derecha la persona explica con mímica, esto hace que el museo sea apto también para todas las personas.

# 4.10 PLANTA ARQUITECTÓNICA CODIFICADA DETALLES CONSTRUCTIVOS

PLANTA CODIFICADA DETALLES CONSTRUCTIVOS



## DESCRIPCIÓN DETALLES CONSTRUCTIVOS

- D001: Sección constructiva Cielo Raso - Pared
- D002: Sección constructiva Piso - Pared
- D003: Sección constructiva Pared 01
- D004: Sección constructiva Pared 02
- D005: Sección constructiva Pared 03
- D006: Sección constructiva mobiliario 01
- D007: Sección constructiva mobiliario 02
- D008: Sección constructiva mobiliario 03

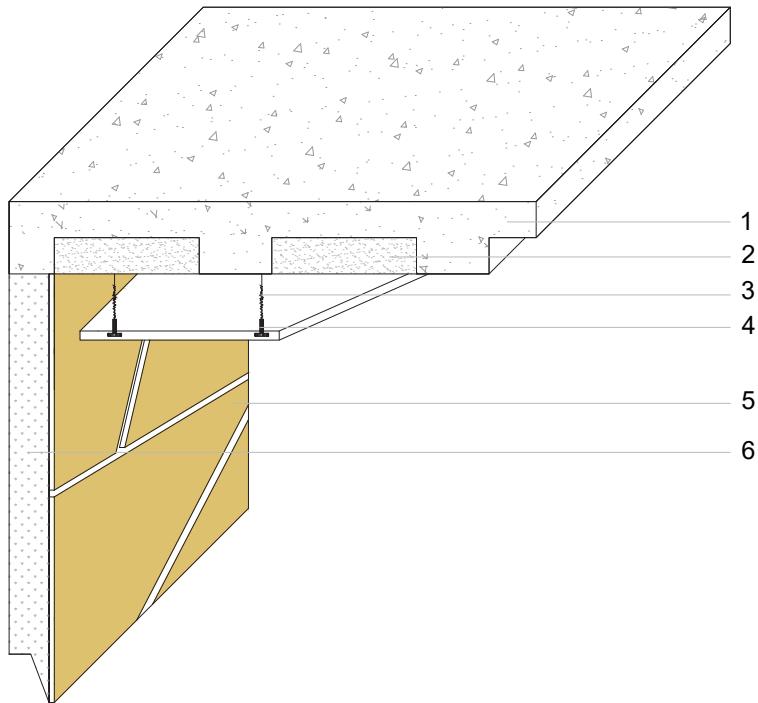
Esc: 1/100

ESC: 1:100

<b>NOMBRES:</b> Ma. Alejandra Serrano V. Johnathan Andrés Coraisaca R.	<b>DIRECTORA:</b> Mst. D. Nancy Delgado O.	<b>UBICACIÓN:</b> Calle Larga y Av. Huayna Capac	<b>FECHA:</b> 19/06/2018	<b>NRO DE PÁG:</b> 5/12
	<b>DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN MUSEOS DE CUENCA</b>	<b>PLANTA ARQUITECTÓNICA CODIFICACIÓN DETALLES</b>	 <b>UNIVERSIDAD DEL AZUAY</b>   <b>DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE</b> FACULTAD	

## 4.10.1 DETALLE CONSTRUCTIVO D 001 - D 002

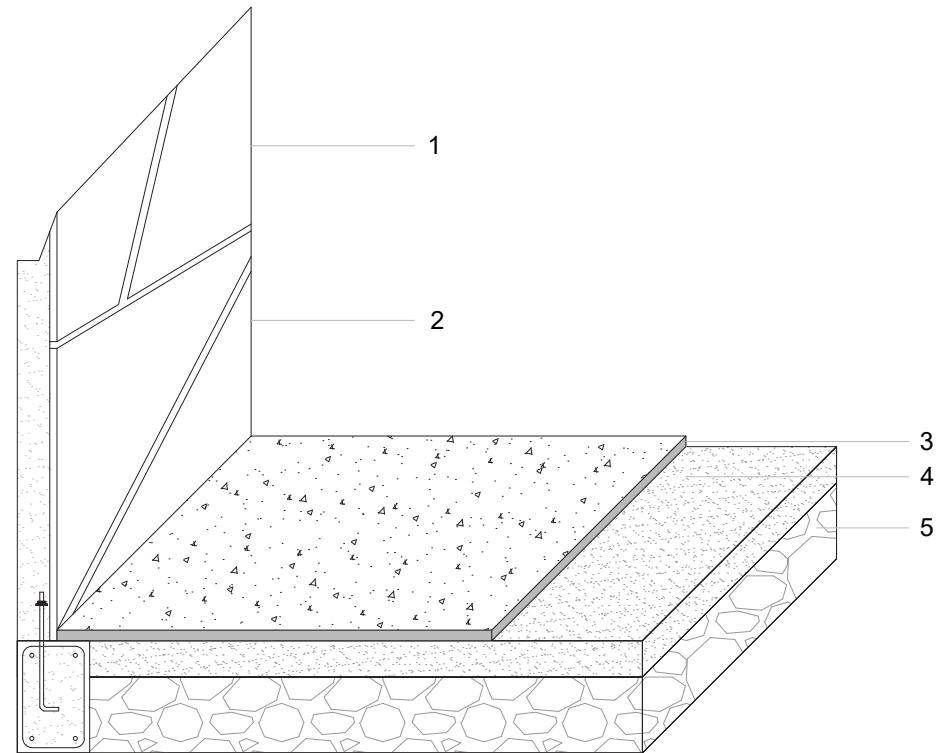
### DETALLE 1



SECCIÓN CONTRUCTIVA DETALLE CONSTRUCTIVO 1  
CIELO RASO - PARED

1. Contrapiso de Hormigón Armado
2. Recubrimiento de Hormigón
3. Alambre galvanizado y clavo de acero
4. Plancha de Gypsum
5. Planchas de Gypsum empotradas en la pared
6. Recubrimiento pared de hormigón

### DETALLE 2



SECCIÓN CONTRUCTIVA DETALLE CONSTRUCTIVO 2  
PISO - PARED

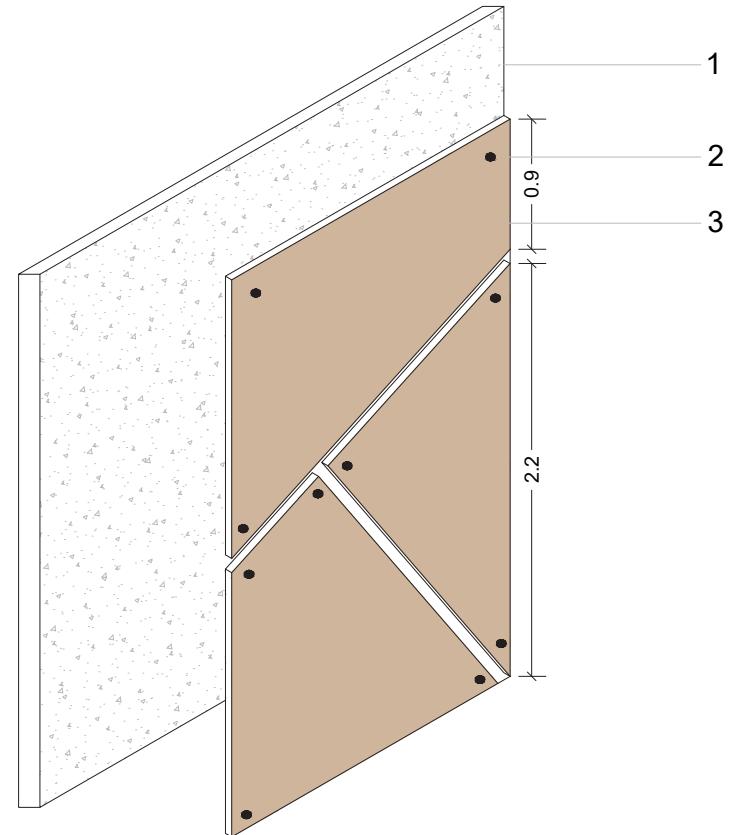
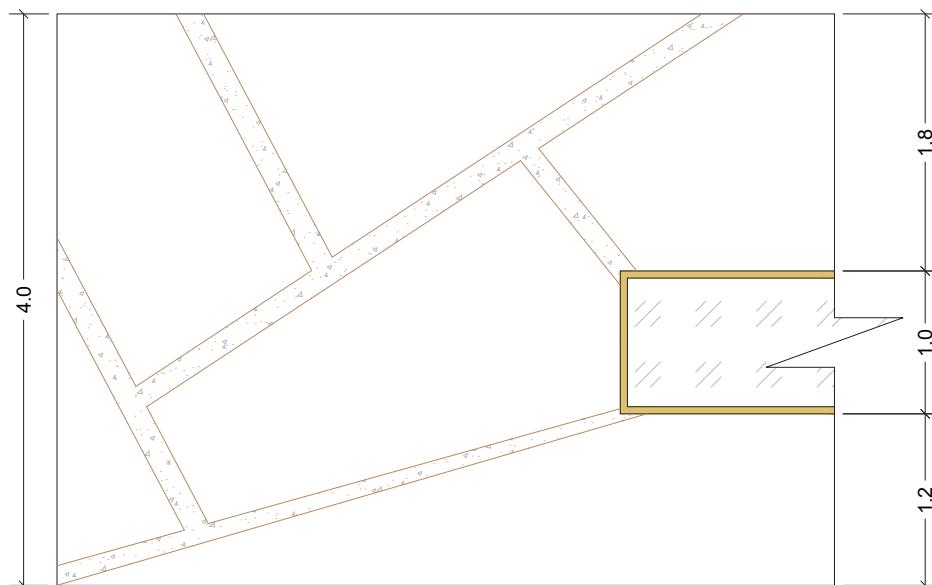
1. Planchas de Gypsum empotradas en la pared
2. Recubrimiento pared de Hormigón
3. Revestimiento de Hormigón Pulido
4. Plancha de Gypsum
5. Recubrimiento de ripio
6. Piedra de canto rodado

ESC: 1:100

<b>NOMBRES:</b> Ma. Alejandra Serrano V. Johnathan Andrés Coraisaca R.	<b>DIRECTORA:</b> Mst. D. Nancy Delgado O.	<b>UBICACIÓN:</b> Calle Larga y Av. Huayna Capac	<b>FECHA:</b> 19/06/2018	<b>NRO DE PÁG:</b> 6/12
	<b>DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN MUSEOS DE CUENCA</b>	<b>DETALLE CONSTRUCTIVO 1 - 2</b>	 <b>UNIVERSIDAD DEL AZUAY</b>	

## 4.10.2 DETALLE CONSTRUCTIVO D 003

### DETALLE 3



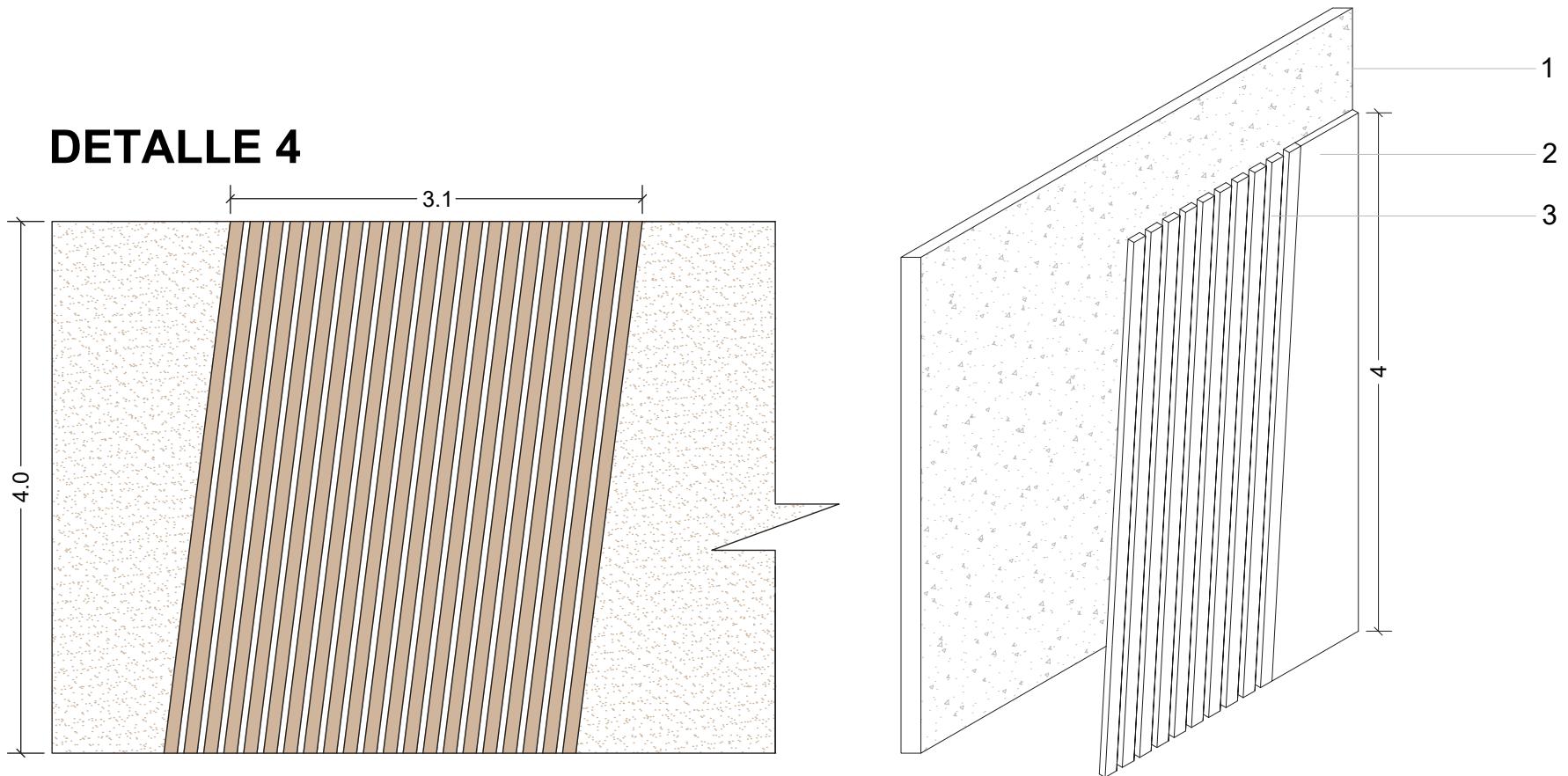
### SECCIÓN CONTRUCTIVA DETALLE CONSTRUCTIVO 3 - PARED SALA ARQUEOLÓGICA

1. Pared de Hormigón
2. Tarugo de 12mm de espesor
3. Planchas de madera melaminica de 2,40 x 1,22 m

ESC: 1:100

<b>NOMBRES:</b> Ma. Alejandra Serrano V. Johnathan Andrés Coraisaca R.	<b>DIRECTORA:</b> Mst. D. Nancy Delgado O.	<b>UBICACIÓN:</b> Calle Larga y Av. Huayna Capac	<b>FECHA:</b> 19/06/2018	<b>NRO DE PÁG:</b> 7/12
	<b>DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN MUSEOS DE CUENCA</b>	<b>DETALLE CONSTRUCTIVO 3</b>	 <b>UNIVERSIDAD DEL AZUAY</b>	

## 4.10.3 DETALLE CONSTRUCTIVO D 004



### SECCIÓN CONTRUCTIVA DETALLE CONSTRUCTIVO 3 - PARED SALA ARQUEOLÓGICA Y SALA ARTE CUENCANO

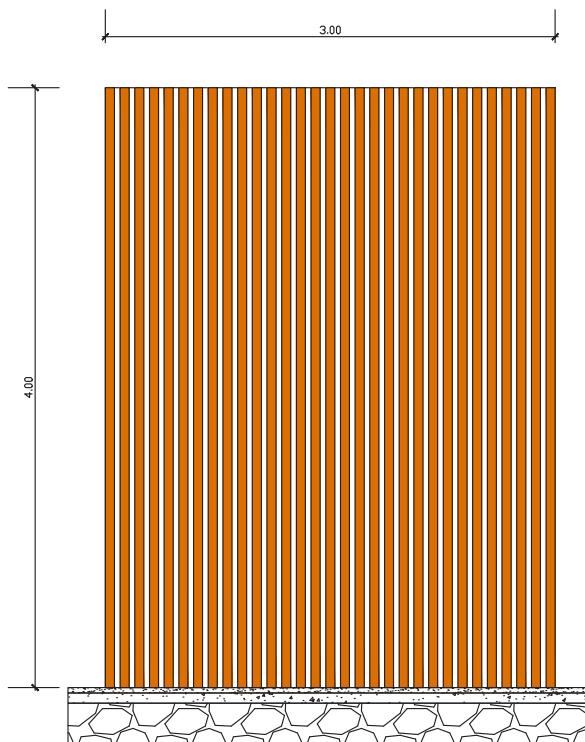
1. Pared de Hormigón
2. Planchas de gypsum de 2,40 x 1,22 m
3. Lamas de madera de 3m de largo, grosor de 2cm y ancho de 5cm

ESC: 1:100

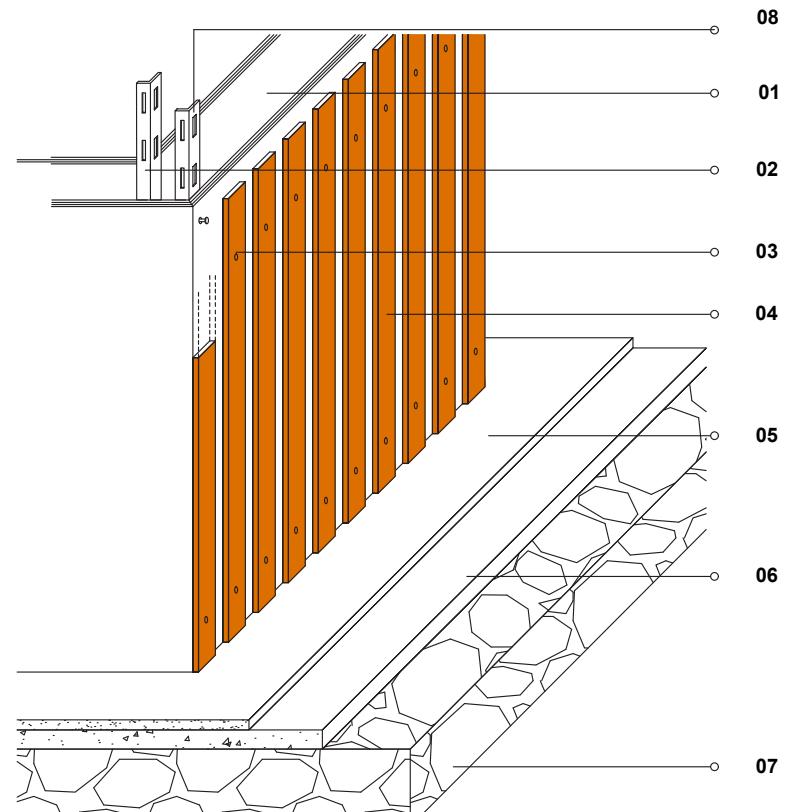
<b>NOMBRES:</b> Ma. Alejandra Serrano V. Johnathan Andrés Coraisaca R.	<b>DIRECTORA:</b> Mst. D. Nancy Delgado O.	<b>UBICACIÓN:</b> Calle Larga y Av. Huayna Capac	<b>FECHA:</b> 19/06/2018	<b>NRO DE PÁG:</b> 8/12
	<b>DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN MUSEOS DE CUENCA</b>	<b>DETALLE CONSTRUCTIVO 4</b>	 <b>UNIVERSIDAD DEL AZUAY</b>   <b>DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE</b> FACULTAD	

## 4.10.4 DETALLE CONSTRUCTIVO D 005

VISTA FRONTAL DETALLE D005



AXONOMETRIA DETALLE D005



### SECCIÓN CONTRUCTIVA DETALLE CONSTRUCTIVO D 005

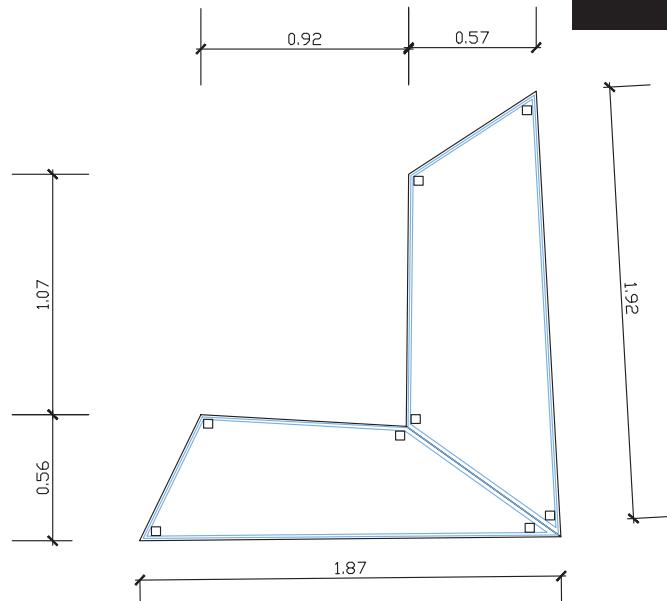
1. Pared de gypsum 2,40 x 1,22 m y 2 cm de espesor
2. Estructura de aluminio vertical para anclaje de gypsum
3. Tornillos de sugesión para lamas de madera 1/2 plg
4. Lamas de madera semidura con melamina de 0.06 x 0.02 x 4m
5. Piso de cemento pulido de 2.5 cm
6. Recubrimiento de ridio, piso existente
7. Piedra de canto rodado
8. Tornillo de sugesión para placa de gypsum 1/2 plg.

ESC: 1:100

<b>NOMBRES:</b> Ma. Alejandra Serrano V. Johnathan Andrés Coraisaca R.	<b>DIRECTORA:</b> Mst. D. Nancy Delgado O.	<b>UBICACIÓN:</b> Calle Larga y Av. Huayna Capac	<b>FECHA:</b> 19/06/2018	<b>NRO DE PÁG:</b> 9/12
	<b>DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN MUSEOS DE CUENCA</b>	<b>DETALLE CONSTRUCTIVO 5</b>		

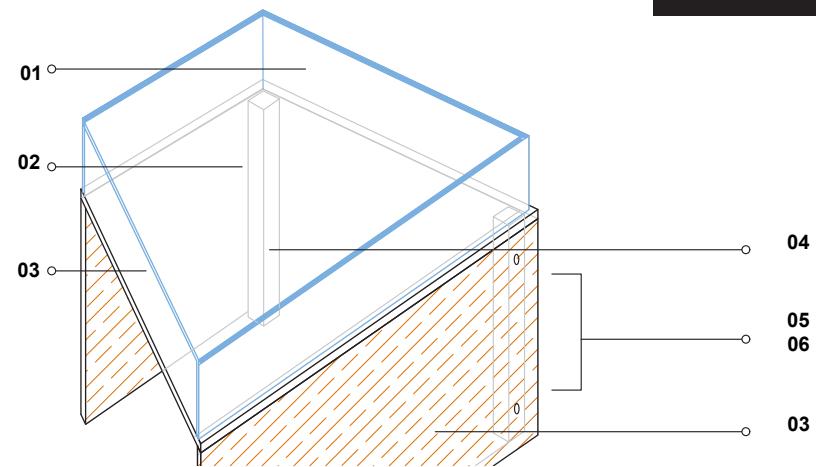
## 4.10.5 DETALLE CONSTRUCTIVO D 006

PLANTA DETALLE D006



ESC: 1:20

AXONOMETRIA DETALLE D006

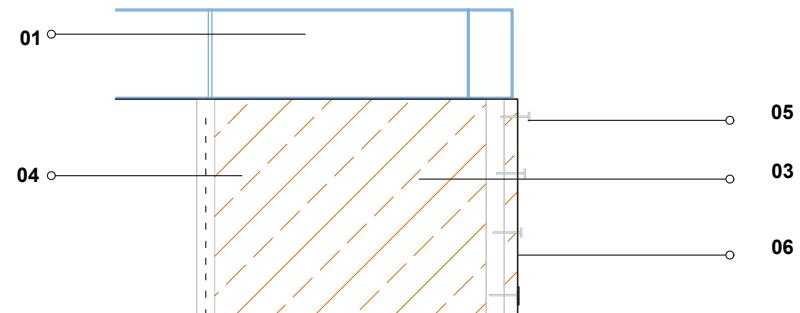


ESC: 1:10

VISTA FRONTAL DETALLE D006



ESC: 1:30



### SECCIÓN CONTRUCTIVA DETALLE CONSTRUCTIVO D 006

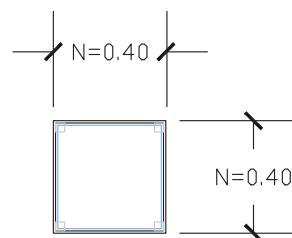
1. Vidrio de seguridad de 10mm transparente
2. Tablero MDF con melamina 1,22 x 2,44 x 0,15 cm
3. Tablero MDF con melamina 1,22 x 2,44 x 0,15 cm
4. Madera de 4 x 4cm
5. Tornillo de sugesión para madera 1/2 plg
6. Tapones melamínicos

<b>NOMBRES:</b> Ma. Alejandra Serrano V. Johnathan Andrés Coraisaca R.	<b>DIRECTORA:</b> Mst. D. Nancy Delgado O.	<b>UBICACIÓN:</b> Calle Larga y Av. Huayna Capac	<b>FECHA:</b> 19/06/2018	<b>NRO DE PÁG:</b> 10/12
	<b>DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN MUSEOS DE CUENCA</b>	<b>DETALLE CONSTRUCTIVO 6</b>	 <b>UNIVERSIDAD DEL AZUAY</b>	

**DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE**  
FACULTAD

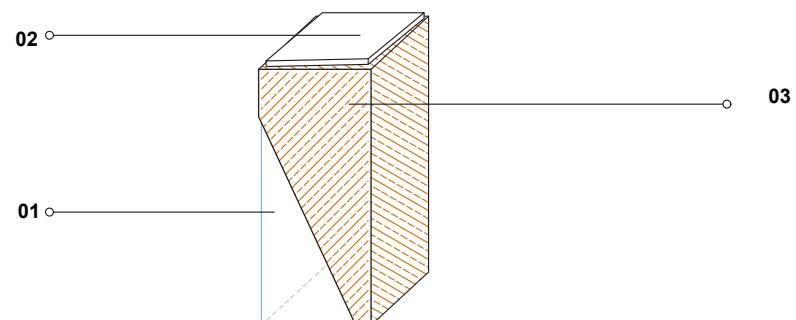
## 4.10.4 DETALLE CONSTRUCTIVO D 007

PLANTA DETALLE D007



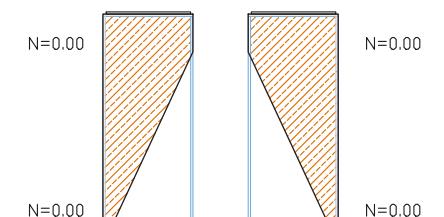
Esc: 1/20

AXONOMETRIA DETALLE D007

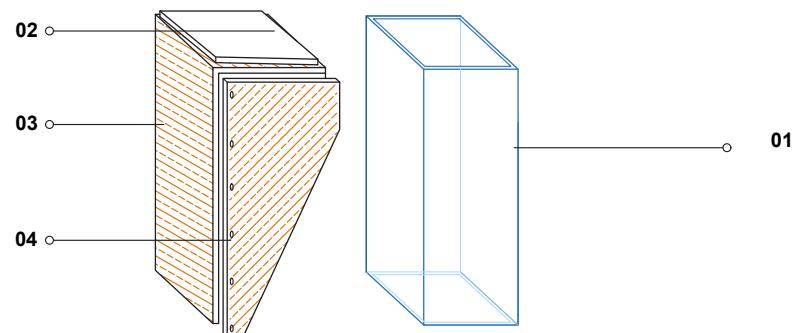


Esc: 1/15

VISTA FRONTAL DETALLE D007



Esc: 1/20



Esc: 1/15

### SECCIÓN CONTRUCTIVA DETALLE CONSTRUCTIVO D 007

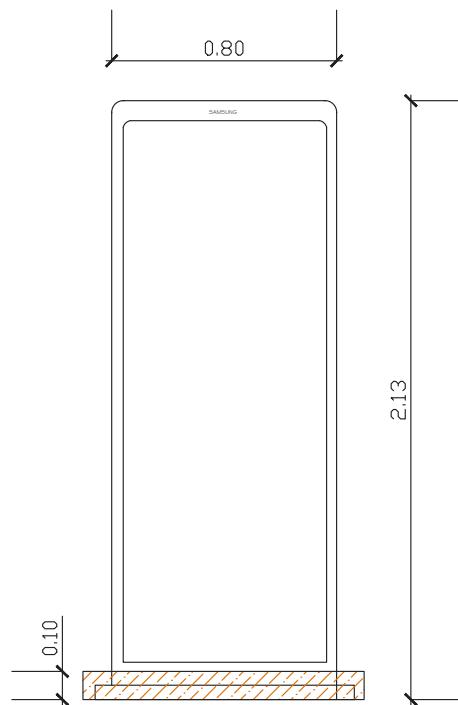
1. Vidrio de seguridad de 0,5 mm transparente
2. Tablero MDF negro 1,22 x 2,44 x 0,15cm
3. Tablero MDF con melamina 1,22 x 2,44 x 0,15cm
4. Tornillo de sugesión para madera 1/2 plg
5. Tapones de melamina

ESC: 1:20

<b>NOMBRES:</b> Ma. Alejandra Serrano V. Johnathan Andrés Coraisaca R.	<b>DIRECTORA:</b> Mst. D. Nancy Delgado O.	<b>UBICACIÓN:</b> Calle Larga y Av. Huayna Capac	<b>FECHA:</b> 19/06/2018	<b>NRO DE PÁG:</b> 11/12
	<b>DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN MUSEOS DE CUENCA</b>	<b>DETALLE CONSTRUCTIVO 7</b>		

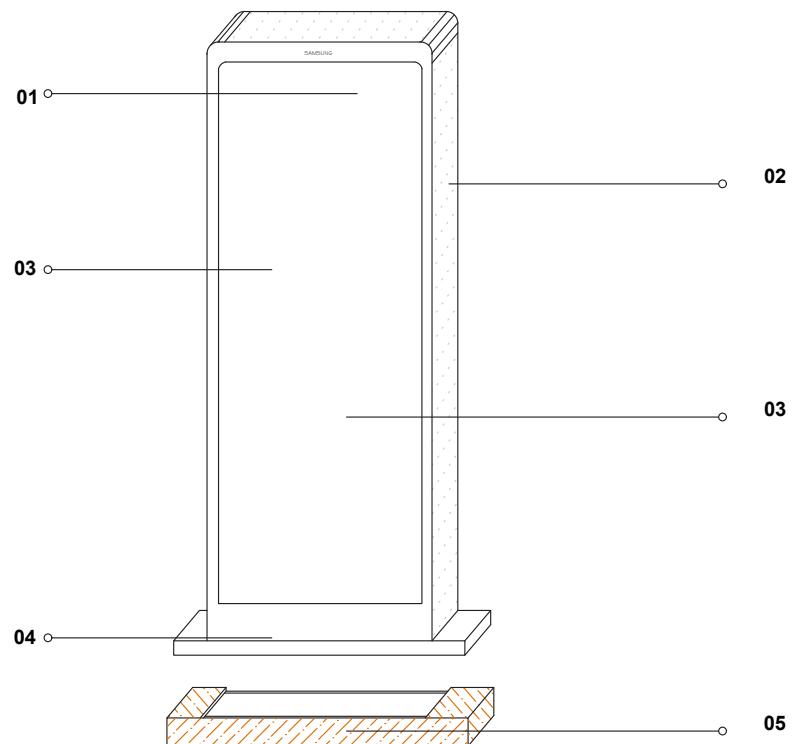
## 4.10.5 DETALLE CONSTRUCTIVO D 008

PLANTA DETALLE D008



Esc: 1/15

AXONOMETRIA DETALLE D008



Esc: 1/15

### SECCIÓN CONTRUCTIVA DETALLE CONSTRUCTIVO D 008

1. Samsung/LG/AUO/Chumei de 32 x 84 inch opcional
2. 84 Inch LCD advertising digital signage whit CECCFCCROHSISO9001
3. Touch Max resolution 4096 x 4096
4. Base de madera laminada
5. Base de madera MDF melamínica 2,44 x 1,22 m

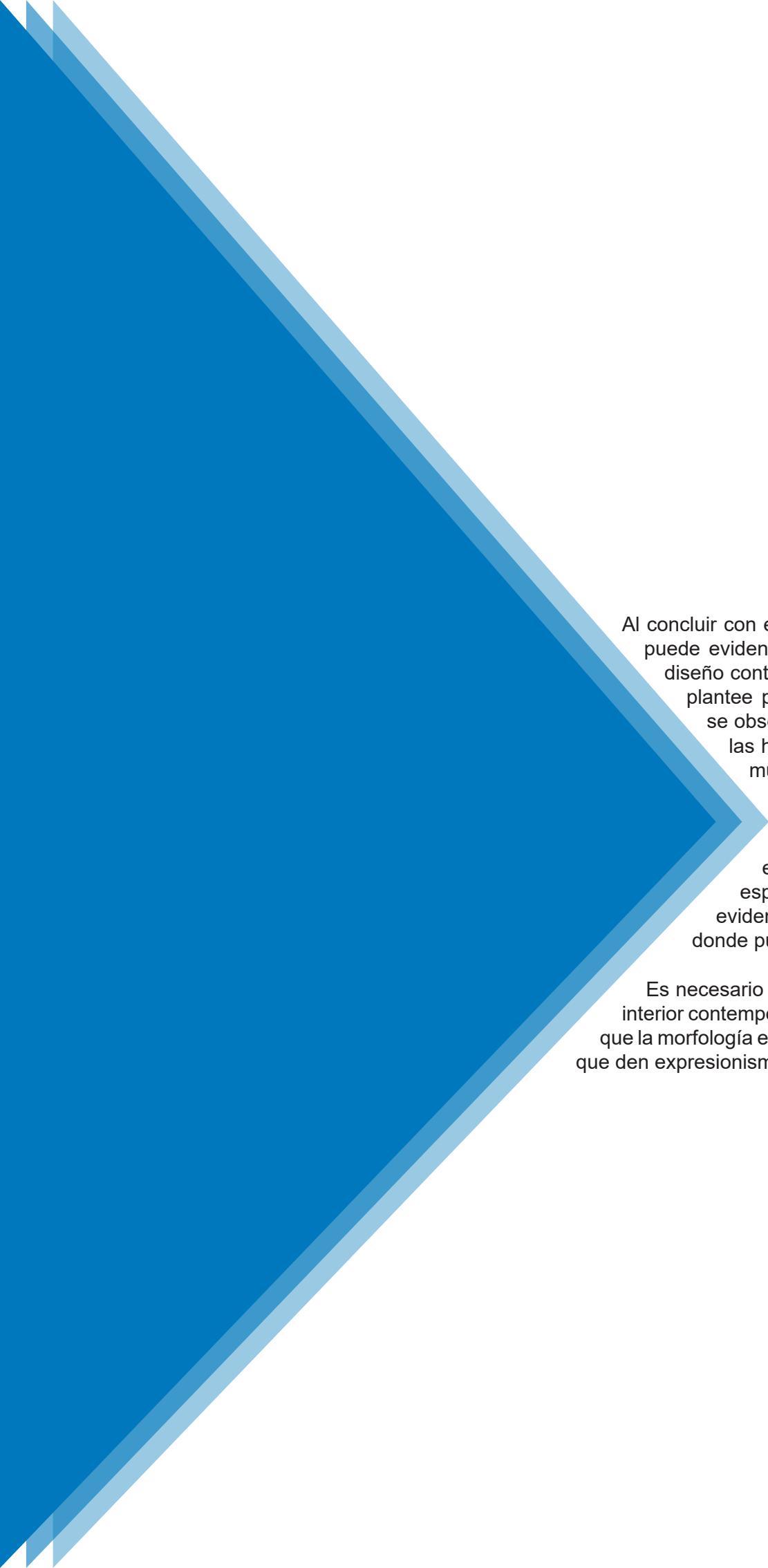
ESC: 1:15

<b>NOMBRES:</b> Ma. Alejandra Serrano V. Johnathan Andrés Coraisaca R.	<b>DIRECTORA:</b> Mst. D. Nancy Delgado O.	<b>UBICACIÓN:</b> Calle Larga y Av. Huayna Capac	<b>FECHA:</b> 19/06/2018	<b>NRO DE PÁG:</b> 12/12
	<b>DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN MUSEOS DE CUENCA</b>	<b>DETALLE CONSTRUCTIVO 8</b>		

## 4.11 PRESUPUESTO REFERENCIAL

RUBRO	DESCRIPCIÓN	UNID	CANT	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
<b>1</b>	<b>OBRAS PRELIMINARES</b>				
R01,1	Levantamiento planimétrico	m2	1	\$ 25.00	25.00
R01,2	Desmontaje	m2	4	\$ 30.00	120.00
<b>2</b>	<b>DEMOLICION PAREDES</b>				0.00
R02,1	Derrocamiento de pared	m3	3.6	\$ 10.50	37.80
R02,2	Desalojo de material retirado	m3	7	\$ 13.03	91.21
<b>3</b>	<b>INSTALACION DE SERVICIOS BASICOS - LUZ</b>				0.00
R03,1	punto de Tomacorriente	pto	18	\$ 15.51	279.18
R03,2	Puntos de ilumincaión con sensores	pto	38	\$ 13.47	511.86
R03,3	lamparas colgantes	pto	44	\$ 89.53	3,939.32
<b>4</b>	<b>PARED</b>				0.00
R04,1	pared de yeso carton, estructura de aluminio	m2	105.08	\$ 13.47	1,415.43
R04,2	empastado de paredes	m2	105.08	\$ 6.04	634.68
R04,3	pintado de paredes	m2	105.08	\$ 3.39	356.22
R04,4	pared de madera	m2	68.80	\$ 8.46	582.05
<b>5</b>	<b>CIELO RASO</b>				0.00
R05,1	colocacion de estructura de aluminio	m2	85	\$15.35	1,304.75
R05,2	perforacion para puntos de luz	pto	44	\$3.70	162.80
R05,3	empastado de gypsum	m2	186.84	\$8.19	1,530.22
R05,4	pintado de cielo raso	m2	186.84	\$5.28	986.52
R05,5	colocacion de cielo raso/lamas de madera		38.06	\$7.42	282.41
<b>6</b>	<b>PISOS</b>				0.00
R06,1	colocacion de piso de cemento pulido	m2	186.84	\$ 25.00	4,671.00
<b>7</b>	<b>OBRAS EN MADERA</b>				0.00
R07,1	armado y colocacion de mobiliario de madera	ml	17.00	\$ 96.80	1,645.60
R07,2	paneles madera y vidrio	ml	12.00	\$ 154.04	1,848.48
R07,3	vidrio 10mm	m2	14.00	\$ 102.73	1,438.22
R07,4	Pantalla digital	UNID	9.00	\$ 940.45	8,464.05
R07,5	mueble pantalla de vidrio	ml	9.00	\$ 140.62	1,265.58
<b>8</b>	<b>PROPUESTA</b>				0.00
R08,1	propuesta de diseno a intervenir	m2	187.00	\$ 8.50	1,589.50
R08,2	video preliminar del área a intervenir	m2	2.00	\$ 300.00	600.00
R08,3	detalles constructivos de diseno	m2	8.00	\$ 40.00	320.00
<b>SUMA TOTAL</b>					<b>34,101.87</b>

<b>NOMBRES:</b> Ma. Alejandra Serrano V. Johnathan Andrés Coraisaca R.	<b>DIRECTORA:</b> Mst. D. Nancy Delgado O.	<b>UBICACIÓN:</b> Calle Larga y Av. Huayna Capac	<b>PRESUPUESTO REFERENCIAL</b>	
	<b>DISEÑO CONTEMPORÁNEO EN MUSEOS DE CUENCA</b>	<b>FECHA:</b> 19/06/2018		



Al concluir con este capítulo de propuesta de diseño interior en el museo Pumapungo se puede evidenciar que es posible realizar un vínculo entre el lenguaje morfológico del diseño contemporáneo y las salas de exposición, permitiendo que de esta manera se planteen propuestas interesantes, armoniosas y diferentes a lo que generalmente se observa en los museos de Cuenca, donde se crea funcionalidad y atracción a las historias, el arte, pinturas, objetos, entre otros y los visitantes que tenga el museo.

La interacción es una parte fundamental para poder realizar el diseño de ambas salas permanentes en el museo, es por esto que se ha evidenciado buenos resultados expresivos, funcionales y tecnológicos en el espacio interior, sobre todo se puede decir que la solución a la interactividad se evidencia en su mayor parte que pueda satisfacer al espacio a ser más dinámico, donde pueda atraer a más público y al turismo en la ciudad Cuenca.

Es necesario mencionar que para poder generar un equilibrio adecuado entre el diseño interior contemporáneo y las salas de exposición permanentes del museo se ha considerado que la morfología es una parte importante para poder generar formas ortogonales en el espacio que den expresionismo y una armonía general para su funcionalidad.



# REFLEXIONES FINALES

Al realizar este proyecto de graduación, se concluye que en la actualidad vivimos en un entorno limitado a la tecnología en los espacios museográficos, en la ciudad de Cuenca, por lo que en este momento y en nuestras observaciones a los museos mencionados anteriormente, muy poco es saber que existe un museo interactivo con tecnología táctil, hologramica, etc. que pueda dar nuevos cambios en los espacios interiores museográficos, es por esta problemática que se parte a dar una solución que atraiga a los visitantes y al turismo en la ciudad.

Los museos en Cuenca son parte de nuestra cultura, de nuestra historia, cuentan nuestras costumbres pasadas y es por esto que para generar nuevas enseñanzas en niños, jóvenes y adultos se genere un espacio que pueda tener dinamismo, que se vincule la historia con el visitante y que visualmente tenga armonía espacial. Un diseño contemporáneo puede interpretarse de muchas maneras, pero es importante que el lenguaje de este mismo, sea claro y conciso para que su morfología pueda generar una fusión espacial.

Es importante considerar que la propuesta de diseño interior realizada, es únicamente un ejemplo de aplicación de todo el trabajo desarrollado en este proyecto de graduación, es decir, no existe limitantes en expresionismo, funcionalidad y tecnología en el espacio, las soluciones planteadas en el espacio pueden ser aplicadas en otro espacio museográfico existente, los resultados obtenidos no serán los mismos siempre, ya que se puede tomar en cuenta factores como: el espacio, funcionalidad, zonificación, modelo operativo, etc.

Por último, se puede decir que según los objetivos planteados se ha realizado esta tesis y se logró obtener la expresión, solución e interpretación de un diseño contemporáneo, sería muy interesante poder continuar con la ejecución de este proyecto en el museo a futuro, con la finalidad de que exista nuevos espacios museográficos en la ciudad de Cuenca que generen atractivo al visitante con la interacción en el espacio, de esta manera se podrá aprovechar nuevos recursos y dar a conocer el trabajo de un diseñador de interior.

Abalos Iñaki. (2010). LOS MUSEOS EN EL SIGLO XXI. 2010, de Universidade Federal de Santa Maria Brasil Sitio web: <http://www.redalyc.org/service/redalyc/downloadPdf/3370/337030167004/Los+Museos+en+el+Siglo+XXI:+nuevos+retos,+nuevas+oportunidades/6>.

Aguirre, V. (2016). "El arte como elemento constitutivo del diseño interior museográfico". Universidad del Azuay. Cuenca. Ecuador.

Aguelo, D. (2017) Diseño moderno vs Diseño contemporáneo. España. Recopilado de: <http://www.vivarea.es/decoracion-diseno-contemporaneo/>

Arévalo, L. (2013). "Diseño de un área museográfica en el centro comercial 9 de octubre". 2013, de Universidad de Cuenca. Cuenca. Ecuador

Arostegui, J. (2006) "La contemporaneidad, época y categoría histórica". Recuperado de: <http://journals.openedition.org/mcv/2338>  
Desvallées, A. Mairesse, F. (2009). "Conceptos claves de museología". Recuperado de: [http://icom.museum/fileadmin/user\\_upload/pdf/Key\\_Concepts\\_of\\_Museology/Museologie\\_Espagnol\\_BD.pdf](http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Museologie_Espagnol_BD.pdf)

Bedoya, Alejandro (1997) ¿Qué es interactividad? Recopilado de: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo6/etapa1/biblioteca/interactividad.pdf>

Cisneros, N. (2015). Ciudad mitad del mundo. Quito, Ecuador. Disponible en: <http://www.quitoadventure.com/espanol/relax-ecuador/lugares-turisticos-quito/lugares-historicos/mitad-del-mundo.html>

Consejo Internacional de Museos del Mundo (2007) Definición del Museo, Austria, Recopilado de: <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>

Decofilia (2013) Estilo contemporáneo. Recopilado de: <http://decofilia.com/blog/estilo-contemporaneo/>

Dever, P. Carrizosa, A. (2014). "Manual básico de montaje museográfico". Museo nacional de Colombia. Colombia

Espacio Visual Europa en Innovación Museo Exposiciones (2014) Qué es un museo, Europa, Recopilado de: <https://evemuseografia.com/2014/02/12/que-es-un-museo/>

Espacio Visual Europa en Innovación Museo Exposiciones (2015) Breve historia de los museos, Recopilado de: <https://evemuseografia.com/2015/11/30/breve-historia-de-los-museos/>

Espacio Visual Europa en Innovación Museo Exposiciones (2014) MUSEOS: 9 FORMAS DE INTERACTIVIDAD, Recopilado de: <https://evemuseografia.com/2014/06/12/museos-9-formas-de-interactividad/>

Fundación museos de la ciudad, Alcandía de Quito, YAKU Parque museo del agua. Quito, Ecuador. Disponible en: <http://www.yakumuseo-agua.gob.ec/>

Fundación municipal turismo para Cuenca, municipalidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador. Disponible en: <http://cuencaecuador.com.ec/sites/default/files/Folleto%20Ruta%20de%20los%20museos%20Espan%C3%83ol.pdf>

Isaac Bayón Juan. (2013). Museología y Museografía. 2013, de EDICIONES DE SERBAL, BARCELONO 2010 Sitio web: <file:///C:/Users/USUARIO/Desktop/diseño%20TESIS/museologia%20y%20museoagrafia.pdf>

Maceira Luz María. (2009). "El museo: espacio educativo potente en el mundo contemporáneo". 2009, de Sinéctica no.32 Sitio web: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665109X2009000100007&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665109X2009000100007&script=sci_arttext&tlng=pt)

Monarrez, P. (2013) Arquitectura y diseño contemporáneo. Revista El Conocedor. Recopilado de: <http://revistaelconocedor.com/arquitectura-y-diseno-contemporaneo/>

Museos locales. Recopilado de: <http://www.museo-ciencia.gob.ec>

Museos internacionales. Recopilado de: <http://www.arqhys.com/arquitectura/elementos-diseno-interiores.html>

Quezada, F. (2010) "El pensamiento contemporáneo". Recuperado de: [http://209.177.156.169/libreria\\_cm/archivos/pdf\\_794.pdf](http://209.177.156.169/libreria_cm/archivos/pdf_794.pdf)

Sánchez, F. (2011) El estilo contemporáneo, una fusión de sencillez y vanguardia. Diario El Universo. Guayaquil. Ecuador. Recopilado de: <https://www.eluniverso.com/2011/07/16/1/1378/estilo-contemporaneo-fusion-sencillez-vanguardia.html>

Wladimir, A. (2016). "Museo del sombrero de paja toquilla como museo interactivo". La Tarde. Cuenca. Ecuador. Disponible en: <http://www.late.com.ec/2016/04/14/museo-del-sombrero-de-paja-toquilla-como-museo-interactivo/>

Zunzunegui, S. (2001). "El laberinto de la mirada el museo como espacio del sentido". Universidad Nacional de Jujuy. Jujuy. Argentina

# Bibliografía

# Bibliografía Imágenes

- Imagen 1: Martínez, JM. Mellado, L (2013) Museo de Armas Antiguas y Museo Militar. Recopilado de: <https://bit.ly/2i40UFT>
- Imagen 2: Revista 20 minutos (2016) Museo del Prado. Recopilado de: <https://bit.ly/2HKIH0Q>
- Imagen 3: Hites, M (2014) Museo Farmacéutico Recopilado de: <https://bit.ly/2HI56eg>
- Imagen 4: Gonzales, JC (2013) El desafío de la tecnología en la experiencia del museo. Recopilado de: <https://bit.ly/2LNkXdP>
- Imagen 5: Diseño y Arquitectura (2017) Museo de Arte Contemporáneo de Milán de Daniel Libeskind. Recopilado de: <https://bit.ly/2JBvkVH>
- Imagen 6: Linding, S (2016) 66 cosas para hacer y ver en París. Palais de Tokyo. Recopilado de: <https://bit.ly/2JCtiAm>
- Imagen 7: Autoría propia (2018) Sala de exposición permanente de Arte Cuencano en Museo Pumapungo.
- Imagen 8: Autoría propia (2018) Sala de exposición permanente de Arqueología en Museo Pumapungo.
- Imagen 9: Estudio Estudi Bonjoch. (2016) "Museo del Diseño de Barcelona. Exposición permanente". Recopilado de: <https://bit.ly/2JGyqn5>
- Imagen 10: Alba Pineda. (2014) "Exposición Itinerante". Recopilado de: <https://bit.ly/2Jx0i18>
- Imagen 11: J. Albertos. (2013) "Museo VERBUM - exposiciones temporales." Recopilado de: <https://bit.ly/2JBvnRn>
- Imagen 12: Dever, P. Carrizosa. A (2015) "Manual básico museográfico"
- Imagen 13: Dever, P. Carrizosa. A (2015) "Manual básico museográfico"
- Imagen 14: Dever, P. Carrizosa. A (2015) "Manual básico museográfico"
- Imagen 15: Youngmarketing. (2013) "Museum of Art contemporary Tokio". Recopilado de: <https://bit.ly/2y7QOnl>
- Imagen 16: Youngmarketing. (2013) "Museum of Art contemporary Tokio". Recopilado de: <https://bit.ly/2y7QOnl>
- Imagen 17: Flickr, F (2015) El Museo Guggenheim está ubicado en la ciudad española de Bilbao y es obra del arquitecto estadounidense Frank Gehry. El Comercio. Lima, Perú. Recopilado de: <https://bit.ly/2Jy1NvJ>
- Imagen 18: El Comercio (2014) "Museo de la Mitad del Mundo estrena tecnología con hologramas para recibir a los turistas". Recopilado de: <https://bit.ly/2LLqlc1>
- Imagen 19: Tripadvisor. (2017) "Grupo de estudiantes en el Museo Ecuatorial". Recopilado de: <https://bit.ly/2y3YAyX>
- Imagen 20: Yaku, (2015) Museo del agua."YAKU – Museo del agua" . Recopilado de: <https://bit.ly/2JCaTYI>
- Imagen 21: Yaku, (2015) Museo del agua."YAKU – Museo del agua" . Recopilado de: <https://bit.ly/2JCaTYI>
- Imagen 22: Cortesía Casa Museo Remigio Crespo Toral. (2017) "Museo Remigio Crespo". Recopilado de: <https://bit.ly/2sQKiN8>
- Imagen 23: ViajandoX Consultores. (2017) "Museo Monasterio de las Conceptas". Recopilado de: <https://bit.ly/2I7ijnK>
- Imagen 24: Autoría propia (2018). Sala arqueológica Museo Pumapungo.
- Imagen 25: Autoría propia (2018) Sala permanente, Historia del arte cuencano.
- Imagen 26: Madrid (2017) The best of Prado, Thyssen and Reina Sofia tour. Recopilado de: <https://bit.ly/2JCtMXc>
- Imagen 27: Autoría propia (2018) Organigrama estrategias teóricas y operativas.
- Imagen 28: Autoría propia (2018) Organigrama Criterios Funcionales.
- Imagen 29: Autoría propia (2018) Organigrama criterios tecnológicos.
- Imagen 30: Autoría propia (2018) Organigrama criterios expresivos.
- Imagen 31: Autoría propia (2018) Perspectiva primera experimentación.
- Imagen 32: Autoría propia (2018) Perspectiva segunda experimentación.
- Imagen 33: Autoría propia (2018) Perspectiva tercera experimentación.
- Imagen 34: Autoría propia (2018) Perspectiva cuarta experimentación.
- Imagen 35: Autoría propia (2018) Perspectiva quinta experimentación.
- Imagen 36: Autoría propia (2018) Relación espacial
- Imagen 37: Ortega, S (2016) El Museo de la Ciudad rinde un hermoso homenaje a la luz. México. Recopilado de: <https://bit.ly/2JCtVKe>
- Imagen 38: BENAVENTE, R. (2015). Museo de Ciencia e Industria. Chicago. Estados Unidos. Recopilado de: <https://bit.ly/2JGYyYf>
- Imagen 39: Autoría propia (2018). Entrada Museo Pumapungo
- Imagen 40: Autoría propia (2018). Primera sala permanente llamada "Artes Cuencanas" - Vista zona de la parte de atrás
- Imagen 41: Autoría propia (2018). Primera sala permanente llamada "Artes Cuencanas" - Vista de la entrada principal
- Imagen 42: Autoría propia (2018). Entrada Sala arqueológica que se encuentra en la parte posterior del museo
- Imagen 43: Autoría propia (2018). Segunda sala permanente llamada "Arqueología" - Vista Izquierda, se observa los artículos que se presenta en esta sala
- Imagen 44: Autoría propia (2018). Segunda sala permanente llamada "Arqueología" - Vista Derecha, se observa el mobiliario y sus artículos exhibidos
- Imagen 45: BALBB (2015) "El museo de arte contemporáneo Rufino Tamayo – Relación con el hombre". Recopilado de: <https://bit.ly/2JyIHqJ>
- Imagen 46: Autoría propia (2018) Materialidad
- Imagen 47: Autoría propia (2018) Acabados de la cromática
- Imagen 48: ACCIONA Producciones y Diseño (2016) "ACCIONA Producciones y Diseño debuta en Kuwait con dos museos sobre la historia y la naturaleza del país". Recopilado de: <https://bit.ly/2sOmv0b>
- Imagen 49: LUMIKON (2017) "LUZ CALIDA VS LUZ FRIA... ¿CUAL ELEGIR? ". Recopilado de: <https://bit.ly/2JNdqOR>
- Imagen 50: Autoría propia (2018). Propuesta en la sala permanente Arqueológica.
- Imagen 51: Autoría propia (2018). Perspectiva sala permanente Arqueológica.
- Imagen 52: Autoría propia (2018). Propuesta en la sala permanente Arqueológica.
- Imagen 53: Autoría propia (2018). Propuesta en la sala permanente Arqueológica.
- Imagen 54: Autoría propia (2018). Propuesta en la sala permanente Arqueológica.
- Imagen 55: Autoría propia (2018). Propuesta en la sala permanente Arte Cuencano.
- Imagen 56: Autoría propia (2018). Propuesta en la sala permanente Arte Cuencano.
- Imagen 57: Autoría propia (2018). Propuesta en la sala permanente Arte Cuencano.
- Imagen 58: Autoría propia (2018). Propuesta en la sala permanente Arqueológica.
- Imagen 59: Autoría propia (2018). Propuesta en la sala permanente Arte Cuencano.

# ANEXOS

## **ENCUENTAS REALIZADAS**

Mediante varias visitas a los museos de Cuenca, las observaciones, hemos considerado un factor importante entrevistar a dos directores de los museos visitados para tomar en cuenta las ideas que nos pueden brindar y cómo influye al realizar esta tesis.

Al comenzar con la entrevista y las visitas primero visitamos uno de museos antiguos de la ciudad llamado, Museo de las Conceptas y hablamos con la Dra. Mónica Muñoz, con la que tuvimos un excelente diálogo durante la entrevista y ella nos presentó su propio punto de vista en las preguntas que le realizamos, las cuales fueron:

A. Para usted que significa la interacción con estos tres conceptos que le vamos a nombrar a continuación:

- a) Es un proceso de comunicación entre humanos y computadoras
- b) Se enfoca en los mecanismos de diseño y cómo este debería funcionar
- c) Es similar al nivel de respuesta de cualquier acto, se estudia como un proceso de comunicación el cual se relaciona con la historia y los precedentes.

La interacción está más ligado a dos personas que se relacionan entre sí, que comparten momentos entre ambos, que actúan y modifican una realidad al compartir el uno con el otro.

B. Dicho estos conceptos, conoce usted algún museo interactivo dentro o fuera del país? Comente como fue su experiencia.

Todos los museos en algún momento realizan una interactividad, hay niveles de interacción que cada uno de los museos hace, hay algunos que obligadamente tienen que realizar una interacción y presentan ideas a las personas que visitan estos mismos y otros más contemplativos, eso depende de cada uno de los museos. Pero cada vez en el mundo se pretende que cada uno de los museos interactúen y ya no usen su sentido de vista sino los 5 o más sentidos que tenga el ser humano.

C. Cree usted necesario que el museo tenga una interacción y porqué sería importante?

Es indispensable ahora una interacción entre el museo, ya que atrae más personas que visiten, siempre se piensa en los niños que quieran conocer el museo y estos niños atraigan a los adultos.

D. Actualmente, que interacción existe entre el museo y las personas que lo visitan.

Por lo general hay cursos para los niños que visitan el museo los fines de semana, contamos con varios juegos, se ofrece también agua de pítimas y los dulces que se han realizado hace mucho tiempo atrás para que las personas que visitan puedan tener una idea de lo que se realiza en el museo, existe una actividad para cada familia que visita y cada una realiza una obra de arte, es decir manualidades y se realiza el recorrido contando la historia del museo y lo que se expone.

E. Cómo valora usted la evolución de los museos en Cuenca, es decir, anteriormente los museos eran visitados por personas cultas donde los niños no podían ingresar a visitarlo porque era prohibido y ahora cualquier persona puede ingresar a los museos.

Ha sido un cambio muy positivo ya que antes solo las personas cultas podían visitar los museos y eran personas que se vestían bien y por lo general tenían que visitar cultamente los museos ahora en la actualidad se piensa más en los niños para que ellos desde su pequeña edad puedan conocer acerca de la historia y sus tradiciones Cuencanas. En un 99% de los casos existen un respeto ante el arte que se presenta, solo un caso existió del cual no se respetó el arte que se presentó, pero fue por que la persona no estaba de acuerdo.

Con las mismas preguntas se realizó la entrevista a la directora del museo Pumapungo la Arqueóloga Tamara Landívar, con la cual tuvimos un diálogo excelente y nos expresó el agradecimiento al poder escogerla para el diálogo, que pueda transmitir sus pensamientos a las personas que visiten su museo.

A. Para usted que significa la interacción con estos tres conceptos que le vamos a nombrar a continuación:

d) Es un proceso de comunicación entre humanos y computadoras

e) Se enfoca en los mecanismos de diseño y cómo este debería funcionar

f) Es similar al nivel de respuesta de cualquier acto, se estudia como un proceso de comunicación el cual se relaciona con la historia y los precedentes.

La interacción no solamente se da con las computadoras o solo entre humanos sino existe interacción en todo, desde que nos levantamos ya interactuamos hasta que nos dormimos. Al momento de trabajar en un museo se abre un campo más amplio de interacción, muchas veces de que los objetos hablen por si solos y las personas vean más allá que una pintura, la interacción aquí se convierten en retos de los cuales se conviertan en un diálogo de lo que se presenta y las personas que lo visitan.

Lo que pretendemos los museos es romper los esquemas en varios ámbitos y se requiere generar varios espacios que enseñen a cada persona de lo que trata y de la historia que presentamos.

B. Dicho estos conceptos, conoce usted algún museo interactivo dentro o fuera del país? Comente como fue su experiencia.

De hecho, varios, ahora todos los museos estamos rompiendo todas las expectativas, en cuenca por lo general no se está trabajando con la interactividad y me excedo un poco de la tecnología porque no solo se debe depender de la tecnología, optaría por realizar una interacción basándose en juegos que antes conocíamos y que el diálogo sea más con la mirada ya que actualmente no se da mucho eso, estamos con los celulares en cualquier lado y las miradas al momento de una conversación ya terminaron. Hoy en día lo que nos sugieren a todos los museos es que exista una comunicación más profunda con las personas.

C. Cree usted necesario que el museo tenga una interacción y porqué sería importante?

Como he comentado anteriormente, todos los museos estamos dialogando para romper varios esquemas y que cada uno de los museos sea interactivo ya que hoy en día las personas que visitan quieren tocar o intervenir mucho con las obras de arte que se presentan.

D. Actualmente, que interacción existe entre el museo y las personas que lo visitan.

Actualmente no existe mucha interacción en el museo, por lo general las personas que visitan el fin de semana los museos interactúan con la persona que está a cargo de la presentación de las obras de arte y listo, anteriormente lo que me han recomendado y en lo que estamos queriendo proyectar a futuro es que el museo sea accesible a todas las personas que lo visiten, que toquen, sientan, vean.

Son un público a quien se necesita captar la atención y nuestro objetivo ahora es llegar a las personas que no están interesadas en visitar los museos, por que las personas que visitan a menudo ya conocen ya saben de la historia que se presenta, pero necesitamos captar más la atención.

E. Cómo valora usted la evolución de los museos en Cuenca, es decir, anteriormente los museos eran visitados por personas cultas donde los niños no podían ingresar a visitarlo porque era prohibido y ahora cualquier persona puede ingresar a los museos.

Es una democratización ahora de los espacios, lo que queremos captar actualmente es la atención de cada niño que visite el museo, porque por lo general un niño atrae no solo al papá o a la mamá, sino a toda la familia y eso es lo que queremos llegar, a que la familia sea nuestra principal prioridad, un niño es multiplicador cuando lo haces bien y a la vez es tu peor enemigo cuando algo haces mal. Antes tenías que ir preparado a un museo, visitabas cada una de las salas callado y respetando las reglas, ahora las personas que visitan no necesariamente tienen que ser tan cultas y llegar a visitar con un buen traje. La cultura es de todos y es un eje transversal, todo es un proceso cultural.

# PRECIOS UNITARIOS

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: Derrocamiento de pared			
ITEM: R02,1		Unidad: m3			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,40
<b>SUBTOTAL</b>					0,40
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peón (E2)	2	3,51	7,02	0,015	8,00
<b>SUBTOTAL</b>					8,00
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
<b>SUBTOTAL</b>					
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$8,40
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$2,10
<b>COSTO TOTAL</b>					\$10,50

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: puntos tomacorriente			
ITEM: R03,1		Unidad: puntos			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,25
<b>SUBTOTAL</b>					0,25
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peón (E2)	1	3,51	3,51	0,76	2,67
Electricista (D2)	1	3,55	3,55	0,64	2,27
<b>SUBTOTAL</b>					4,94
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Caja rectangular profunda	U	1	0,42	0,42	
Conectores EMT 1/2	U	1	0,32	0,32	
Tubo conduit EMT 1/2 x 3m	U	1	3,62	3,62	
Cinta aislante	U	1	0,45	0,45	
cable TW solido =12	M	3	0,14	0,42	
cable TW solido =14	M	3	0,08	0,24	
Tomacorriente polarizado doble	U	1	1,75	1,75	
<b>SUBTOTAL</b>					7,22
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$12,41
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$3,10
<b>COSTO TOTAL</b>					\$15,51

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: Desalojo de material			
ITEM: R02,2		Unidad: m3			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,40
pala	1	0,25	0,25	3,14	0,79
carretilla	1	0,38	0,38	3,25	1,24
<b>SUBTOTAL</b>					2,42
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peón (E2)	2	3,51	7,02	1,14	8,00
<b>SUBTOTAL</b>					8,00
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
<b>SUBTOTAL</b>					
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$10,42
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$2,61
<b>COSTO TOTAL</b>					\$13,03

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: puntos de iluminación			
ITEM: R03,2		Unidad: puntos			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,25
<b>SUBTOTAL</b>					0,25
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peón (E2)	1	3,51	3,51	0,76	2,67
Electricista (D2)	1	3,55	3,55	0,64	2,27
<b>SUBTOTAL</b>					4,94
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Cable twsolido=12	M	6	0,14	0,84	
Manguera flex 1/2	M	2	0,3	0,6	
Sensores de movimiento	U	1	13	13	
led redonda 24 w	U	1	8	8	
Caja ontogonal interruptor simple	U	1	2,35	2,35	
<b>SUBTOTAL</b>					24,79
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$29,98
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$7,49
<b>COSTO TOTAL</b>					\$37,47

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: Lamparas colgante			
ITEM: RO3,3		Unidad: puntos			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,25
<b>SUBTOTAL</b>					0,25
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peón (E2)	1	3,51	3,51	0,76	2,67
Electricista (D2)	1	3,55	3,55	0,64	2,27
<b>SUBTOTAL</b>					4,94
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Cable twsolido=12	M	6	0,14	0,84	
Manguera flex 1/2	M	2	0,3	0,6	
Lampara colgante retractil	U	1	65	65	
<b>SUBTOTAL</b>					66,44
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$71,63
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$17,91
<b>COSTO TOTAL</b>					\$89,53

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: Pared de yeso carton, estructura de aluminio			
ITEM: R04,1		Unidad: m2			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,25
<b>SUBTOTAL</b>					0,25
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peón (E2)	1	3,51	3,51	0,76	2,67
Maestro	1	3,55	3,55	0,64	2,27
<b>SUBTOTAL</b>					4,94
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Perfiles de aluminio	M	2	0,14	0,28	
pernos de sugesion 1/2 plg	U	6	0,10	0,60	
cinta para juntas	M	1	0,3	0,3	
pernos de cabeza redonda 1/2 plg	U	6	0,3	1,8	
plancha de gypsum 1,22x2,44m	U	0,33	7,9	2,607	
<b>SUBTOTAL</b>					5,59
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$10,77
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$2,69
<b>COSTO TOTAL</b>					\$13,47

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: Empastado de pared			
ITEM: R04,2		Unidad: m2			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,11
<b>SUBTOTAL</b>					0,11
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peón (E2)	1	3,51	3,51	0,64	2,25
<b>SUBTOTAL</b>					2,25
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
yeso	KL	3,82	0,63	2,41	
agua	M3	1	0,04	0,04	
<b>SUBTOTAL</b>					2,45
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$4,81
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$1,20
<b>COSTO TOTAL</b>					\$6,01

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: Pintado de pared			
ITEM: R04,3		Unidad: m2			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,03
<b>SUBTOTAL</b>					0,03
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peón (E2)	2	3,55	7,1	0,076	0,54
<b>SUBTOTAL</b>					0,54
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Pintura de caucho tipo latéx para interiores DURATEX	GL	0,13	16,5	2,15	
<b>SUBTOTAL</b>					2,15
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$2,71
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$0,68
<b>COSTO TOTAL</b>					\$3,39

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: Pared de lamas de madera			
ITEM: R04,4		Unidad: m2			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,01
<b>SUBTOTAL</b>					0,01
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peón (E2)	2	3,51	7,02	0,015	0,11
Maestro (D2)	1	3,55	3,55	0,017	0,06
Carpintero (D2)	1	3,55	3,55	0,015	0,05
<b>SUBTOTAL</b>					0,22
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Tiras de madera laminada semidura 0,06 x 0,02cm x 4,00 m	U	1	1,65	1,65	
Tornillos cabeza redonda 1/2 plg	U	2	0,05	0,1	
Tapones adhesivos melamina	U	2	1	2	
Tira de luz led	M	1	2,75	2,75	
Taco fisher 1/2 plg	U	2	0,02	0,04	
<b>SUBTOTAL</b>					6,54
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$6,77
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$1,69
<b>COSTO TOTAL</b>					\$8,46

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: cielo raso, estructura de aluminio			
ITEM: R05,1		Unidad: m2			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,01
<b>SUBTOTAL</b>					0,01
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peón (E2)	2	3,51	7,02	0,015	0,11
Maestro (D2)	1	3,55	3,55	0,017	0,06
			0		0,00
<b>SUBTOTAL</b>					0,17
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Placa de gypsum 1220 x 2440 m	U	0,33	8	2,64	
Perfil furring channel	U	2	0,55	1,1	
Perfil angulo perimetral	U	2	0,7	1,4	
Clip de sujeción	U	1	1,25	1,25	
Alambre galvanizado N2	M	2	0,1	0,2	
Angulo de sejeción	U	2	0,75	1,5	
Fijacion estructura tornillo 8-18x5/8 plg	U	2	0,5	1	
Cinta para junta	M	1	1	1	
Masilla para junta	KL	1	0,75	0,75	
Fijacion para placa tornillo 1 1/8 plg	U	1	1,25	1,25	
<b>SUBTOTAL</b>					12,09
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$12,26
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$3,07
<b>COSTO TOTAL</b>					\$15,33

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: cielo raso, perforación puntos de luz			
ITEM: R05,2		Unidad: pts			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,11
SUBTOTAL					0,11
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Electricista (D2)	1	3,51	3,51	0,64	2,25
Ingeniero Electrico					
SUBTOTAL					2,25
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
tornillos	U	4	0,15	0,6	
SUBTOTAL					0,60
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$2,96
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$0,74
<b>COSTO TOTAL</b>					\$3,70

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: cielo raso, empastado			
ITEM: R05,3		Unidad: m2			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,20
SUBTOTAL					0,20
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peon (E2)	1	3,51	3,51	0,76	2,67
Albañil (D2)	1	3,55	3,55	0,35	1,24
SUBTOTAL					3,91
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
yeso	KL	3,82	0,63	2,4066	
agua	L	1	0,04	0,04	
SUBTOTAL					2,45
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$6,55
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$1,64
<b>COSTO TOTAL</b>					\$8,19

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: cielo raso, PINTADO			
ITEM: R05,4		Unidad: m2			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,08
SUBTOTAL					0,08
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peon (E2)	2	3,51	7,02	0,076	0,53
Albañil (D2)	1	3,55	3,55	0,32	1,14
SUBTOTAL					1,67
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Pintura de caucho interiores color blanco, resistente a la humedad PINTULAX	GL	0,13	19	2,47	
				0	
SUBTOTAL					2,47
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$4,22
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$1,06
<b>COSTO TOTAL</b>					\$5,28

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: cielo raso, lamas de madera			
ITEM: R05,5		Unidad: m2			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,10
SUBTOTAL					0,10
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peon (E2)	3	3,51	10,53	0,076	0,80
Carpintero (D2)	1	3,55	3,55	0,35	1,24
SUBTOTAL					2,04
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Tiras de madera laminada 0,06 x 0, 02 cm x 4,00 m	U	1	1,65	1,65	
Tornillos cabeza redonda 1/2 plg	U	2	0,05	0,1	
taco fisher 1/2 plg	U	2	0,02	0,04	
Tpones adhesivos melamina	U	2	1,00	2	
SUBTOTAL					3,79
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$5,93
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$1,48
<b>COSTO TOTAL</b>					\$7,42

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: cielo raso, PINTADO			
ITEM: R05,4		Unidad: m2			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,08
SUBTOTAL					0,08
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peon (E2)	2	3,51	7,02	0,076	0,53
Albañil (D2)	1	3,55	3,55	0,32	1,14
SUBTOTAL					1,67
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Pintura de caucho interiores color blanco, resistente a la humedad PINTULAX	GL	0,13	19	2,47	
SUBTOTAL					2,47
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$4,22
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$1,06
<b>COSTO TOTAL</b>					\$5,28

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: cielo raso, lamas de madera			
ITEM: R05,5		Unidad: m2			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,10
SUBTOTAL					0,10
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peon (E2)	3	3,51	10,53	0,076	0,80
Carpintero (D2)	1	3,55	3,55	0,35	1,24
SUBTOTAL					2,04
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Tiras de madera laminada 0,06 x 0, 02 cm x 4,00 m	U	1	1,65	1,65	
Tornillos cabeza redonda 1/2 plg	U	2	0,05	0,1	
taco fisher 1/2 plg	U	2	0,02	0,04	
Tpones adhesivos melamina	U	2	1,00	2	
SUBTOTAL					3,79
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$5,93
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$1,48
<b>COSTO TOTAL</b>					\$7,42

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: Armado muebles de madera			
ITEM: R07,1		Unidad: ml			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					2,17
SUBTOTAL					2,17
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peon (E2)	3	3,41	10,23	3,36	34,37
Carpintero (D2)	1	3,45	3,45	2,24	7,73
Maestro de obra (C1)	0,82	3,82	3,82	0,32	1,22
SUBTOTAL					43,32
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Tablero MDF Melaminado 1,52x2,44x0,15mm	U	0,55	55,12	30,316	
Taco fisher	U	10	0,03	0,3	
tornillo	U	10	0,08	0,8	
clavos 2, 2 1/2, 3, 3 1/2 plg	KG	0,25	2,13	0,5325	
SUBTOTAL					31,95
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$77,44
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$19,36
<b>COSTO TOTAL</b>					\$96,80

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: Panel madera, vidrio			
ITEM: R07,2		Unidad: ml			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,96
SUBTOTAL					0,96
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peon (E2)	1	3,41	3,41	3,36	11,46
Carpintero (D2)	1	3,45	3,45	2,24	7,73
SUBTOTAL					19,19
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Tablero MDF Melaminado 1,52x2,44x0,15mm	U	0,55	55,12	30,316	
Taco fisher	U	8	0,03	0,24	
tornillo	U	8	0,08	0,64	
Silicon	TBO	0,35	0,99	0,3465	
vidrio 10mm	M	1	71	71	
clavos 2, 2 1/2, 3, 3 1/2 plg	KG	0,25	2,13	0,5325	
SUBTOTAL					103,08
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$123,22
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$30,80
<b>COSTO TOTAL</b>					\$154,02

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: vidrio			
ITEM: R07,3		Unidad: m2			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,52
SUBTOTAL					0,52
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peon (E2)	1	3,41	3,41	0,76	2,59
Carpintero (D2)	1	3,45	3,45	2,24	7,73
SUBTOTAL					10,32
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Silicon	TBO	0,35	0,99	0,3465	
vidrio 10mm	M	1	71	71	
SUBTOTAL					71,35
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$82,18
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$20,55
<b>COSTO TOTAL</b>					\$102,73

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: Pantalla digital			
ITEM: R07,4		Unidad: U			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,11
SUBTOTAL					0,11
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Electricista (D2)	1	3,51	3,51	0,64	2,25
SUBTOTAL					2,25
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Pantalla digital	U	1	750	750	
SUBTOTAL					750,00
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$752,36
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$188,09
<b>COSTO TOTAL</b>					\$940,45

Proyecto: Diseño contemporaneo en los museos de Cuenca					
fecha: 28 de Mayo de 2018		Rubro: Estante de pared, y vidrio			
ITEM: R07,5		Unidad: ml			
<b>EQUIPO</b>					
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Herramienta menor 5% de M.O					0,52
SUBTOTAL					0,52
<b>Mano de obra</b>					
DESCRIPCION	CANTIDAD (A)	TARIFA (B)	COSTO HORA (C: AxB)	RENDIMIENTO (R)	COSTO (D: CxR)
Peon (E2)	1	3,41	3,41	0,76	2,59
Carpintero (D2)	1	3,45	3,45	2,24	7,73
SUBTOTAL					10,32
<b>MATERIALES</b>					
Descripción	Unidad	Cantidad (A)	Precio unitario (B)	Costo ( A:AxB)	
Tablero MDF Melaminado 1,52x2,44x0,15mm	U		0,55	55,12	30,316
Silicon	TBO	0,35	0,99	0,3465	
vidrio 10mm	M	1	71	71	
SUBTOTAL					101,66
<b>COSTO DIRECTO</b>					\$112,50
<b>COSTO INDIRECTO 25%</b>					\$28,12
<b>COSTO TOTAL</b>					\$140,62

**Title: Contemporary Design in the Museums of Cuenca**

**Abstract**

This graduation project starts with an interest to generate a new way to sense the history museums display in their permanent galleries in the city of Cuenca. It is important to understand that design in galleries does not consider any relationship or expressiveness in space, this being the reason why we have taken into account an interaction element to relate object and subject. Our concept starts with a type of contemporary design that generates new expressions for linking existing materials with new ideas in the field of design. For this purpose, the result of this concept is that existing spaces are going to allow us to generate current designs in modern and patrimonial buildings.

**Key words:**

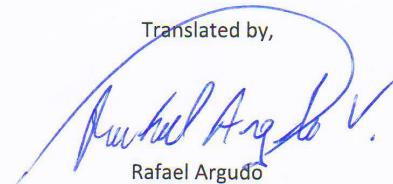
contemporaneity, technology, galleries, interactivity, expressiveness, display

Johnathan Coraisaca R.  
Code: 70451

Ma. Alejandra Serrano V.  
Code: 67384

Nancy Delgado O., M.Des

Translated by,

  
Rafael Argudo



