



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**Interiorismo sensorial  
apoyado en el ser humano  
y sus emociones**

Diseño de espacios culturales

**FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE  
ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN  
DEL TÍTULO DE DISEÑADORA DE INTERIORES**

Autora: Ana Cristina Martínez Ortega  
Directora: Arq. Manuela Cordero Salcedo







## Dedicatoria

**D**e manera muy especial a mi familia, quienes, con su apoyo incondicional, supieron darme las fuerzas para concluir con mi carrera profesional. Palabras de aliento, consejos, valores que al final dieron sus resultados.

## Agradecimientos

**A**gradezco a Dios y a la vida por permitirme crecer como profesional. A mi Directora de tesis Arq. Manuela Cordero, quien supo guiarme durante todo el proceso con su conocimiento, me enseñó que con esfuerzo y dedicación se obtienen buenos resultados, pilar fundamental para el desarrollo de este proyecto.



# Resumen

## **Interiorismo sensorial apoyado en el desarrollo del ser humano y sus emociones. Diseño de espacios culturales.**

El ser humano cuenta con un mecanismo fisiológico, nuestros sentidos, mediante los cuales percibimos el mundo. El interiorismo sensorial propone el diseño de los espacios interiores en consideración a los cinco sentidos del cuerpo humano, proyectando emociones que transmiten nuevas sensaciones. Este trabajo reflexiona sobre el diseño de espacios culturales como, centros culturales, museos centros de interpretación, utilizando los recursos propuestos por el interiorismo sensorial y el Método Snozelen y propone posibles aplicaciones.

### **PALABRAS CLAVE:**

Experimentación, sensaciones, sentidos, ambientes, snozelen, cuerpo, galería.

# Abstract

## **Sensory interior design supported by the human being and their emotions Cultural spaces design.**

The human being counts with a physiologic mechanism, our senses. Through them, we can perceive the world. The sensory interior design proposes a design of interior spaces considering the five senses of the human body, by projecting emotions that transmit new sensations. This work reflects about the cultural spaces design such as cultural centers, museums and interpretation centers, using the proposed resources for sensory interior design and the Snozelen Method. Possible applications were also proposed.

### **KEY WORDS:**

Experimentation, sensations, senses, environments, snozelen, body, gallery

Fuente: Revisar en anexos.



## Objetivo General

Aportar al diseño interior a través del análisis y proceso del desarrollo de los sentidos en un espacio cultural de Cuenca.

## Objetivos Específicos

- Investigar y evaluar sobre el desarrollo del cerebro humano enfocado en actividades sensoriales y perceptivas.
- Analizar el espacio cultural a intervenir.
- Analizar efectos positivos y negativos de percepciones a través de los sentidos que puedan influenciar en las personas dentro de un espacio interior.
- Proponer un diseño interior en un espacio cultural vinculado el desarrollo de los sentidos.





## Introducción a la Tesis

Dentro del siguiente trabajo de titulación se busca destacar el uso de los sentidos: tacto, vista, olfato y audición, dentro de un espacio interior. Orientado mediante el método de Snoezelen y conceptos de interpretación, para su posible aplicación dentro de un espacio cultural para enfatizar una actividad cultural.

El proceso toma fuerza al investigar posibles falencias existentes dentro de la ciudad de Cuenca, mediante un diagnóstico dirigido a un grupo específico de usuarios y expertos en el tema, respecto a los museos y como normalmente se desarrolla su recorrido. Para así generar posibles soluciones para solventar deficiencias dentro del diseño multisensorial del espacio.

La investigación tiene como fin, generar un modelo operativo aplicable a cualquier espacio en donde se necesite explotar sensaciones que activan los sentidos a las personas, empleando herramientas en la que podamos explorar texturas, aromas, sonidos u objetos visualmente atractivos.

Dando como resultado, un museo interactivo, lleno de sensaciones en la que se otorga un concepto y estilo, dirigido hacia la elaboración del sombrero de paja toquilla, en donde se resalta el proceso en seis pasos, dentro de tres salas de experiencia, en la que el usuario se podrá sentir en la libertad de experimentar con su cuerpo todo lo que va a ocurrir dentro del espacio y como resultado la obtención de su interpretación sobre el tema. Con esta aplicación a más de experimentar con nuestros sentidos, es importante que se le otorga una mayor importancia a las actividades culturales para que se valoren y se mantengan por muchos años dentro de nuestra cultura cuencana



# Índice

## Capítulo 1

<a href="#">1.1 Introducción</a>	15
<a href="#">1.2 Concepto de interiorismo sensorial</a>	16
<a href="#">1.3 Experiencia sensorial</a>	16
<a href="#">1.4 Método Snoezelen</a>	17
<a href="#">1.5 Definición de cultura</a>	18
<a href="#">1.6 Espacio cultural</a>	18
<a href="#">1.7 ¿Qué son las actividades culturales?</a>	18
<a href="#">1.8 ¿Qué actividades se desarrollan en los espacios culturales</a>	18
<a href="#">1.9 Definición de un centro de interpretación</a>	19
<a href="#">1.10 Conclusiones</a>	21

## Capítulo 2

<a href="#">2.1 Introducción</a>	23
<a href="#">2.2 Homólogos</a>	24
<a href="#">2.3 Entrevistas a usuarios de museos</a>	33
<a href="#">2.3.1 Análisis de las entrevistas</a>	33
<a href="#">2.3.2 Datos sobre los museos de la ciudad de Cuenca más reconocidos por los visitantes</a>	34
<a href="#">2.4 Conclusiones</a>	39

## Capítulo 3

<a href="#">3.1 Introducción</a>	41
<a href="#">3.2 Modelo operativo</a>	42
<a href="#">3.3 Estrategias</a>	42
<a href="#">3.4 Criterios</a>	43
<a href="#">3.5 Resultados</a>	43
<a href="#">3.6 Conclusiones</a>	55

## Capítulo 4

<a href="#">4.1 Introducción</a>	57
<a href="#">4.2 Espacio a Intervenir</a>	58
<a href="#">4.3 Conceptualización</a>	58
<a href="#">4.4 Propuesta de diseño</a>	58
<a href="#">4.5 Conclusión</a>	76

## Anexos

<a href="#">Presupuesto</a>	80
<a href="#">Bibliografía</a>	85
<a href="#">Índice de imágenes y tablas</a>	87
<a href="#">Abstract</a>	88

# **Tabla de contenidos**

**1.1 Introducción**

**1.2 Concepto de interiorismo sensorial**

**1.3 Experiencia sensorial**

**1.4 Método Snoezelen**

**1.5 Definición de cultura**

**1.6 Espacio cultural**

**1.7 ¿Qué son las actividades culturales?**

**1.8 ¿Qué actividades se desarrollan en el espacios cultural?**

**1.9 Definición de un centro de interpretación**

**1.10 Conclusiones**

# Capítulo 1

## Introducción

**D**. Balliache (2009) hace referencia al marco teórico como el desarrollo y explicación de información en un ámbito de conocimiento. En el caso de la presente investigación, se desarrollarán conceptos relacionados con el interiorismo sensorial, y la manera en la que estos conceptos pueden aportar a la resolución de espacios culturales. El trabajo revisa información relacionada al papel de nuestros sentidos en la percepción de los espacios y la manera en la que estos pueden ayudarnos a disfrutar de un ambiente. Se reflexiona sobre los espacios culturales, las actividades que estos convocan y las maneras en las que estas son comunicadas a sus visitantes y usuarios, por lo que se profundiza en el concepto de "Centro de interpretación" como espacio de encuentro entre los sentidos, la cultura y la memoria.

# Interiorismo sensorial

El Interiorismo sensorial propone una nueva perspectiva, un nuevo enfoque del diseño, y hace referencia a la relación entre los espacios interiores y los sentidos humanos. Sánchez (2017) relaciona los sentidos, los espacios interiores y las percepciones, a las acciones de ver, oler, tocar y escuchar. El autor propone reflexionar respecto a que las personas valoramos los espacios a través de todos nuestros sentidos, no solo a través del sentido de la vista al que se le asigna una especial importancia. (Img 1). Así mismo trata sobre la importancia de las emociones para diseñar espacios. Lo que coincide con lo postulado por la Gestal, respecto a que, son los sentidos los que impulsan nuestras emociones. .

Según un estudio realizado por la Universidad de Rochester, NY (1999), sobre los sentidos del ser humano, el cerebro recuerda el 5% de lo que ve, a comparación del 35% al momento de percibir y oler una persona. Esto ha llevado al sector del comercio a utilizar esta característica humana, incluyendo los odotipos, que son olores que se relacionan directamente con las marcas y están siendo incorporados tanto en espacios públicos como privados. A manera que las personas recuerden rápidamente a que pertenece el olor que están por percibir.

El trabajo de Prieto (2012) muestra como, en el caso del interiorismo comercial, se evidenciaron preferencias al momento de utilizar odotipos o aromas relacionados con la marca a impulsar, y la manera en la que estos aromas provocaron emociones en los clientes.

Otro recurso sensorial de gran importancia en el sector comercial son las texturas, el tacto es un sentido que aporta valiosa información al cerebro,

*Img. 1. Interiorismo sensorial, interiores con sentidos | tiovivo creativo, (2017)  
La percepción de lo real, es información que obtenemos mediante sensores de nuestro cuerpo*

El conocimiento de estos recursos son aplicados por el marketing sensorial. Como indica I. Cotado (2016) el marketing sirve como elemento diferenciador de un establecimiento con otro, en algunos países como Estados Unidos se aplica el recurso hace varios años, parques de diversiones como Disney utilizan olores específicos para incitar y guiar a sus visitantes a visitar espacios como sus restaurantes.

Todo espacio habitable por el ser humano, estimula simultáneamente a la experimentación que la persona pueda sentir ante diferentes sensaciones, a través de la experiencia perceptiva, como respuesta al estímulo, el resultado será la interpretación por medios de los sentidos.

## Experiencia sensorial

Travis (2000) menciona que una manera de potenciar una empresa, es mediante la percepción, creando el valor que tiene frente a los clientes, para la creación de mayores oportunidades de afiliación.

Como señala Barros (2012) la experiencia es la manera en que adquirimos conocimiento, define quienes somos y define nuestra postura o reacción ante ciertas circunstancias de la vida, a la hora de diseñar espacios para las personas. El autor propone que a través de la experiencia, receptamos estímulos del mundo exterior, mediante nuestros sentidos, una vez que recibimos estos estímulos desarrollamos nuestra percepción y el cerebro los interpreta.

I. Cotado (2016) menciona varios casos en los que se aplicó el sistema, tiendas exclusivas de ropa, mantienen su aroma característico y diferencial, así también se recurre al sonido para llamar la atención de determinado grupo de clientes y a su vez alejar a otro. Olores predeterminados que comprometen a la persona a vivir esa experiencia sensitiva.

La experiencia sensorial ha sido trabajada desde distintas perspectivas, principalmente la más conocida hace referencia al marketing sensorial, como estrategia de comunicación mediante los sentidos con el cliente. Un nuevo método para trabajar es el de Snoezelen.

# Método Snoezelen

Deakin University (2006) define la palabra comercial de Snoezelen, al entorno multisensorial con fines terapéuticos en el ámbito de la educación especial. Sin embargo, se está expandiendo hacia otros campos para su posible aplicación.

Burns, et al. (2000) señala que el Método Snoezelen inició en Holanda a finales de los 70. Se basa en la idea de que el mundo en el que vivimos está atestado de sensaciones producidas por diferentes componentes como la luz, el sonido, el olor, el sabor, las texturas, entre otros, que son receptados a través de los órganos sensoriales del ser humano. Según Burns tiene como objetivo potenciar todas las entradas sensoriales. El método consiste en la práctica de la intervención Snoezelen, que se desarrolla en una habitación diseñada para ello, con avances técnicos y tecnológicos garantizando su buen funcionamiento. (Img 2)

Kwok (2003) indica en su trabajo que aplica cotidianamente la filosofía de intervención

Snoezelen, teniendo siempre presente las funciones y objetivos principales. Dentro de estas están: promover la relajación, el desarrollo de la confianza, potenciar el autocontrol, incentivar la exploración y desarrollar capacidades creativas, en general el método propone beneficios como: aumentar el nivel de concentración y de atención, y reducción las alteraciones de conducta. En un espacio Snoezelen promueve un ambiente de calidez, de paz y bienestar a la persona, para así y en cada caso trabajar los objetivos individuales que se planteen. La finalidad es siempre la misma según Burns, et al, proporcionar a la persona experiencias sensoriales y personales.

Los elementos que están presentes en un espacio Snoezelen, pueden detallarse como:

- Elementos táctiles: experimentación de diferentes texturas (sensaciones táctiles) variaciones de temperaturas.
- Elementos vibratorios: ligada al sentido auditivo, generando cajas de sonido.
- Elementos vestibulares: se promueve la relajación de la persona bajando el tono muscular.
- Elementos visuales: tienen una gran importancia al momento de contribuir a crear espacios agradables.
- Elementos auditivos: relacionado con todos los sonidos en general.
- Elementos gustativos y olfativos: poseer sensaciones gustativas y olfativas satisfactorias.

En los últimos años la instalación de los espacios Snoezelen en diferentes países se ha extendido a instituciones muy variadas, como pueden ser hospitales, centros residenciales, centros para personas con discapacidad intelectual, centros para personas mayores, centros infantiles, centros de maternidad, unidades de neonatos, clínicas del dolor, hospitales psiquiátricos, empresas, escuelas, etc.

Entonces ¿por qué no considerarlo también para desarrollarse en diferentes áreas, ajenas a la medicina? para potenciar y magnificar esos espacios interiores, específicamente en espacios culturales.

Img. 2 Tratamientos neurorehabilitación mediante la luz (2018)



## ¿Qué es un espacio cultural?

“Para mantenerse vivo, el patrimonio cultural debe seguir siendo pertinente para una cultura y ser practicado y aprendido regularmente en las comunidades y por las generaciones sucesivas.” (UNESCO, 2000.)

El diseño interior como herramienta para transmitir y promulgar diferentes rasgos y escenarios culturales. Según la UNESCO «...la cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social.»

Por otra parte, Malo (1992: ) define a la cultura como: « ...el conjunto más o menos ligado de significaciones adquiridas, las más persistentes o las más compartidas, que los miembros de un grupo, por su afiliación a este grupo, deben propagar de manera prevalente sobre los estímulos provenientes de su medio ambiente y de ellos mismos, induciendo con respeto a estos estímulos actitudes, representaciones y comportamientos comunes valorizados, para poder asegurar su reproducción por medios no genéticos. »

Según el centro interamericano de artesanías y artes populares (CIDAP), 2012. Los espacios culturales, son espacios que permiten participar de actividades culturales, tienen la finalidad de promover la cultura entre los habitantes de una comunidad. Cualquier delimitación tangible e intangible es considerado como espacio cultural.

D. Roselló (2004) define a los espacios culturales como medios para la difusión de distintas expresiones artísticas, filosóficas, educativas, etc. En general estos lugares tienen la finalidad de hacer accesible la cultura a un extenso grupo de personas, sobre todo para el apoyo con aquellos elementos que han sido de menor conocimiento o poco populares.

Espacio cultural es donde se desarrolla una actividad cultural, ampliando el valor del objeto o elemento sin importar el lugar en donde se encuentre desarrollado o emplazado. Priorizando el entorno cultural y convertirlo en una exposición.



Img. 3 Museo arte (2014)

## ¿Qué actividades culturales se desarrollan en el Ecuador?

El Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares (CIDAP) ofrece una invaluable fuente de investigación, conocimiento y sensibilización hacia las diferentes expresiones del patrimonio cultural americano, es así como tomamos como fuente principal para el desarrollo de la cultura. La investigación está concebida como una herramienta para mejorar el conocimiento del mundo artesanal y todas sus expresiones, así como temas referidos a la cultura popular. Por parte de CIDAP busca que esta información sea asequible a la mayoría de la población para fortalecer su valor.

Las actividades culturales que se realizan en el país sirven para crear, difundir y desarrollar cultura. Dentro de estas actividades podemos mencionar la Cultura Popular (arquitectura popular, cocina tradicional, juegos populares, medicina tradicional, costumbres y tradiciones, tradición oral, indumentaria popular). También están las Artesanías (cerámica, alfarería, joyería, paja toquilla, tejeduría, técnicas artesanales, definiciones y diccionarios). Diseño Artesanal.

Comercialización Artesanal (marketing). Arte Popular (murales, imaginería). Fiestas Populares (diccionario de fiestas populares). Lengua y Folcklore (toponimias, lenguaje popular). Indicadores socio-económicos de la actividad artesanal del Ecuador. Balanza comercial del Ecuador, etc.

Estas definiciones se encontrarán relacionadas en la aplicación con el concepto de “Centro de interpretación” como espacio de encuentro entre los sentidos, la cultura y la memoria. El aporte se evidenciará al unificar y complementar al diseño interior, con el espacio cultural para la generación de un centro de interpretación, potenciando una actividad cultural.

# ¿Definición de centro de interpretación?

## Centro de interpretación

La interpretación como el arte de comprender manifestaciones de forma duradera. (ztgroupcorp, 2014).

La hermenéutica es el proceso a través del cual tenemos conocimiento de la vida psíquica con la aportación de signos que constituyen su manifestación, es decir, la hermenéutica es para descubrir los significados de la realidad, interpretar las palabras, los textos y cualquier otro acto u obra, manteniendo su distintivo en el ámbito del cual forma parte.

La hermenéutica es necesaria e indispensable, porque comprende e interpreta los textos e historias del ser humano, y los progresos tecnológicos. Permite registrar y conservar imágenes visuales de acciones humanas.

En ese sentido, Dilthey ubicó la problemática hermenéutica en el entorno de la psicología: “comprender es transportarse a otra vida”. Lo sugerido por Dilthey, fue el círculo hermenéutico, un movimiento del pensamiento que va del todo a las partes y de las partes al todo, para que en cada dinámica se incremente el nivel de comprensión, permitiendo a las partes recibir significado del todo y el todo adquiere sentido de las partes, revelando un proceso dialéctico. Heidegger (2000), sostuvo que ser humano es un ser interpretativo, entendiendo de que la naturaleza de la realidad humana es netamente interpretativa.

Es así como lo cultural ligado al interiorismo sensorial aplicando la interpretación y percepción en respuesta a las diferentes circunstancias que el hombre puede experimentar, para la generación del centro de interpretación. J. Santacana (2005) considera que se debe interpretar para entender, se interpretan símbolos o signos para comprender culturas, se interpretan costumbres para intuir sociedades, se interpretan textos, objetos o imágenes, para comprender contextos, relaciones.

Santacana define que, es considerado como una herramienta de comunicación que combina tanto los elementos artísticos, creativos e imaginativos, como los técnicos, métodos, procedimientos, para transmitir un mensaje positivo y efectivo en relación con el entorno visitado, aportando al alcance, utilizando un lenguaje sencillo y claro, disponiendo de cualquier tipo de público sea local, turista, jóvenes estudiantes o personas mayores.

A su vez Santacana afirma que, promoviendo un ambiente para el aprendizaje creativo, indaga revelar al público el significado del legado cultural o histórico de los bienes que se exponen o exhiben. Cubriendo cuatro funciones básicas: Investigación, conservación, divulgación y puesta en valor del objeto que lo constituye, netamente el desarrollo del objeto en sí.

Por otro lado D. Soler (2000) interpreta para la obtención de significados. Interpretar es traducir el lenguaje técnico y a veces complejo, cultural y patrimonial, a una forma sencilla y comprensible para el público. Interpretar puede entenderse entonces como el arte de presentar al público un lugar o un objeto, o un conjunto de ellos, para informar, entretener y motivar al conocimiento.

El objetivo de la interpretación es dejar en el visitante un entendimiento del por qué y en qué sentido es importante ese lugar y los objetos que se plantean, de cierta manera es forzarlos a tener sus propias interpretaciones sin ayuda. Sus actividades están dirigidas a la población en

general, dedicando especial atención a las visitas de grupos organizados en el caso de los museos.

Wanba aguado (2006) reflexiona que en un centro de interpretación se desarrolla un conjunto de actividades de comunicación con el público cuyo objetivo es revelar y explicar el papel y el significado del patrimonio histórico y cultural mediante su interpretación contemporánea, con el fin de aumentar la sensibilización del público y de hacer más eficaz su conservación.

Como metodología la interpretación posee cuatro características que hacen de ella una disciplina especial, es comunicación atractiva, ofrece una información concisa, es entregada en presencia del objeto en cuestión, su objetivo es la revelación de un significado. D. Soler (2000).

Los centros de interpretación tienen como objeto crear en quien acude a ellos una sensibilidad, conciencia, entendimiento, entusiasmo, compromiso, etc., hacia el recurso que es interpretado.

Soler considera que para cumplir la misión que tienen encomendada estos centros se cuenta con recursos expositivos e interpretativos clásicos, visitas guiadas y recorridos señalizados, además de otras actividades de sensibilización ambiental. Los centros de interpretación son uno de los recursos de referencia para la transmisión de la cultura. Promueven el turismo y se conciben cada vez más como factores de valor económico, por su atractivo como actividad de ocio. Hacerlos más accesibles al público y conseguir generar experiencias atractivas para los visitantes, más allá de la observación, es el reto para una mejor transmisión cultural.

El desarrollo de esta investigación se enfocará en museos de la ciudad de Cuenca como espacio cultural, para el desarrollo del interiorismo sensorial adaptado a un centro de interpretación.



## Conclusión

Al concluir el capítulo, se comprende la importancia de las sensaciones y emociones, como pueden influenciar en las personas. Cada emoción es el resultado de una percepción. Viviendo en un mundo copado de sensaciones naturales, producidas por sonidos, olores, texturas y diferentes tipos de iluminación. Aplicados a un espacio, son inspiración para convertirlos en factores técnicos y tecnológicos, para desarrollarse dentro de un espacio o habitación.

El método Snoezelen a más de las percepciones y de las sensaciones que producen, propone beneficios, como el aumento del nivel de concentración y atención. Cuestionando, por qué no se ha aplicado el método a mas campos ajenos a la medicina luego de ser comprobado sus beneficios para las personas.

Comprendemos conceptos relacionados a la cultura y actividades culturales, en donde se desarrollan una actividad cultural, ampliando el valor del objeto o elemento sin importar el lugar en donde se encuentre desarrollado o emplazado, para un posterior desarrollo de lo que ahora conocemos como centro de interpretación, en la que está en juego factores como el concepto para la posterior obtención y conformación del centro, en el campo del diseño interior. En donde el centro de interpretación es uno de los recursos de referencia para la transmisión de cultura, dominando cuatro características que hacen de la interpretación una disciplina especial.

# **Tabla de contenidos**

**2.1 Introducción**

**2.2 Homólogos**

**2.3 Entrevistas a usuarios de museos**

**2.3.1 Análisis de las entrevistas**

**2.3.2 Datos sobre los museos de la ciudad de Cuenca más reconocidos por los visitantes**

**2.4 Conclusiones.**

# Capítulo 2

## **Diagnóstico, referentes contextuales**

### **Introducción**

En este capítulo se desarrollará el diagnóstico de campo, para la obtención de datos, para solventar posibles dudas respecto a la teoría. Relacionando las respuestas a un grupo de entrevistados, sobre museos de la ciudad de Cuenca, con el fin de encontrar información relacionada al tema de investigación y la interpretación dentro de un espacio. El objetivo de este capítulo establece los efectos de percepciones receptoras mediante órganos sensoriales, que puedan influenciar en la persona. Para la comprensión acerca del tema de estudio, se realizará un breve análisis de homólogos nacionales e internacionales existentes, de esta forma descubriremos como los sentidos amplían la experiencia en un espacio. Validando algunas preguntas con criterios por parte de expertos.

# Homólogos

Museo de sensaciones  
Glade, New York.

Autor: Evan Schechtman

Propósito:

Exploración de la relación existente entre la percepción del usuario, la realidad y sus sentidos.

El autor Schechtman (2015) considera que dentro de un museo el solo utilizar la vista para observar un objeto, nos transmite una información incompleta ya que la realidad del contexto del objeto a exhibición debe ser totalmente interactivo para que su mensaje pueda ser transmitido correctamente hacia el visitante. Reflexiona que se debería cuidar al máximo el trabajo de contextualización para transmitir al visitante que perciban una realidad virtual, lo mas cercano a la realidad posible.

La inspiración para su realización, es el visitante, para que pueda percibir dicho contenido mediante percepciones, activando sus capacidades sensitivas. Es así como los visitantes tuvieron la oportunidad de vivir experiencias no cotidianas en las que pusieron en juego sus sentidos para explorar nuevas sensaciones.

El humo perfumado, iluminación artificial y las velas dieron paso a la inauguración de los espacios del museo. El objetivo no es ver sino percibir.

Glade una marca posicionada en el mundo, nos recuerda que la empresa hace que nuestros espacios transmitan sentirse en el hogar. Al crear un museo itinerante donde los visitantes experimenten sensaciones acompañados de fragancias de la marca. El concepto se basa en sacar a las personas de su rutina cotidiana a través del museo. Schechtman buscaba estimular los estados emocionales mediante fragancias para obtener efectos como optimismo, alegría, energía y calma.



Img 4. Museo de los sentidos. (2015)



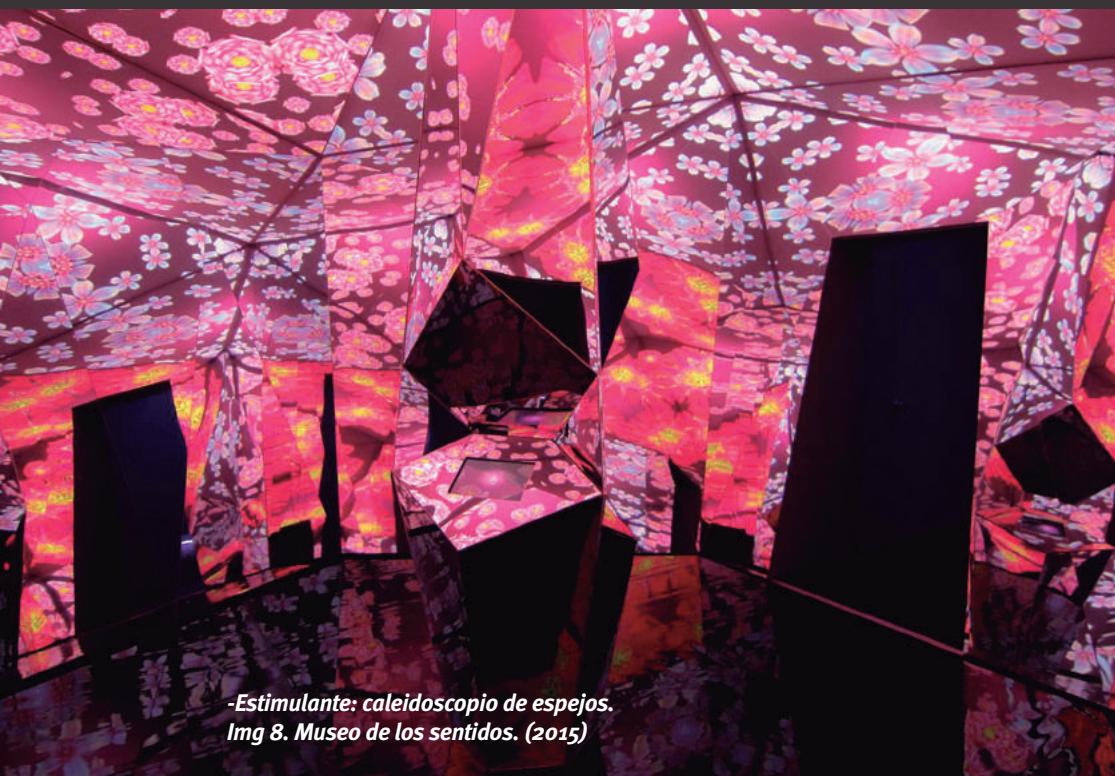
*-Optimismo: Prisma con movimiento que da vueltas por la primera sala de experimentación.  
Img 5. Museo de los sentidos. (2015)*



*"El estado de ánimo" azul pálido y morado intenso, indican calma.  
Img. 6 Museo de los sentidos (2015).*



*-Energía: Halos de luz alrededor de los pies de la persona al caminar.  
Img. 7. Museo de los sentidos. (2015)*



*-Estimulante: caleidoscopio de espejos.  
Img 8. Museo de los sentidos. (2015)*



*-Calma: sala morada con una máquina de humo y el piso con alfombra, para que la sensación sea de caminar en las nubes.  
Img 9. Museo de los sentidos. (2015)*

# Homólogos

## Museo de los helados, Los Ángeles.

Autor: Manish Vora

### Propósito:

El museo ubicado en los Ángeles se esfuerza por diseñar ambientes para reunir a personas, impulsando la imaginación y creatividad. Una idea diferente para los fanáticos del helado, un museo interactivo al momento de oler, probar y jugar. La ideología es la expansión del sistema creado por Vora por el mundo para que las personas interesadas pueden experimentar los espacios creados por el autor pretendiendo ser una experiencia social. Los visitantes no hacen un recorrido común, constantemente se encuentran degustando distintos sabores. El museo está dirigido para grandes y chicos. Espacios únicos con alucinantes instalaciones donde el color, sabor y los helados son los protagonistas. Todo con un mismo fin que es magnificar la sensación placentera al momento de consumir helados sin importar el sin fin de sabores y texturas que podemos encontrar.



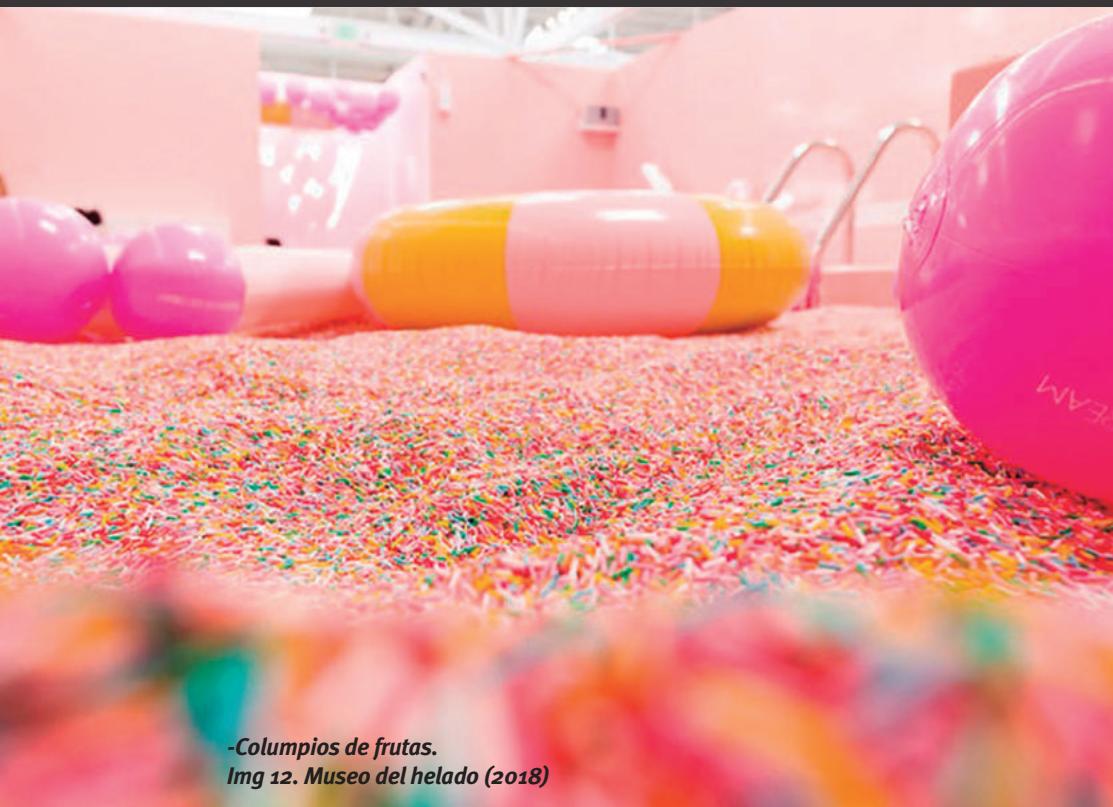
MUSEUM OF  
ICE CREAM

MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM  
OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE  
CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM  
MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM  
OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE  
CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM  
MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM  
OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE  
CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM  
MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM  
OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE  
CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM  
MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM  
OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE  
CREAM MUSEUM OF ICE CREAM MUSEUM OF ICE CREAM

Img 10. Museo del helado (2018)



*-Helados gigantes  
Img 11. Museo del helado (2018)*



*-Columpios de frutas.  
Img 12. Museo del helado (2018)*



*-Bananas falsas por toda el área  
Img 13. Museo del helado (2018)*

# Homólogos

## Miradas a lo cotidiano, Málaga

Autor: Grupo Culturama

### Propósito:

El museo se encuentra conformado por obras que pueden ser percibidas por diferentes sentidos por un grupo de dieciocho artistas plásticos, adaptadas a personas con diversidad sensorial. El museo presenta obras que pueden ser manipuladas y empleadas por los visitantes, es así como dentro de este espacio es permitido tocar, oler, escuchar y mirar. Gracias a las actividades, la sociedad se puede acercar al arte a través de una mirada diversa e inclusiva. La exposición se base en disciplinas tales como la pintura, cerámica y fotografía. Como objetivo se define al participante como niño para comprometerse a experimentar y jugar con el entorno que lo rodea. La inclusión social mediante el arte y la cultura. Cultura y educación (2017)

Por parte del grupo Ígneo su objetivo principal era adaptar su contenido de exposición a la amplia diversidad de la población, comprendiendo a las personas con diferentes capacidades como psicosocial, física, visual, auditiva y enfermedades mentales. Es por eso la propuesta de juegos y actividades durante el tiempo de exposición y recorrido al facilitar la interacción con las mismas. Yo soy mujer (2019)

# MUSEO DE LOS SENTIDOS

14 JULIO / 25 AGOSTO 2017

Culturama Diputación de Málaga



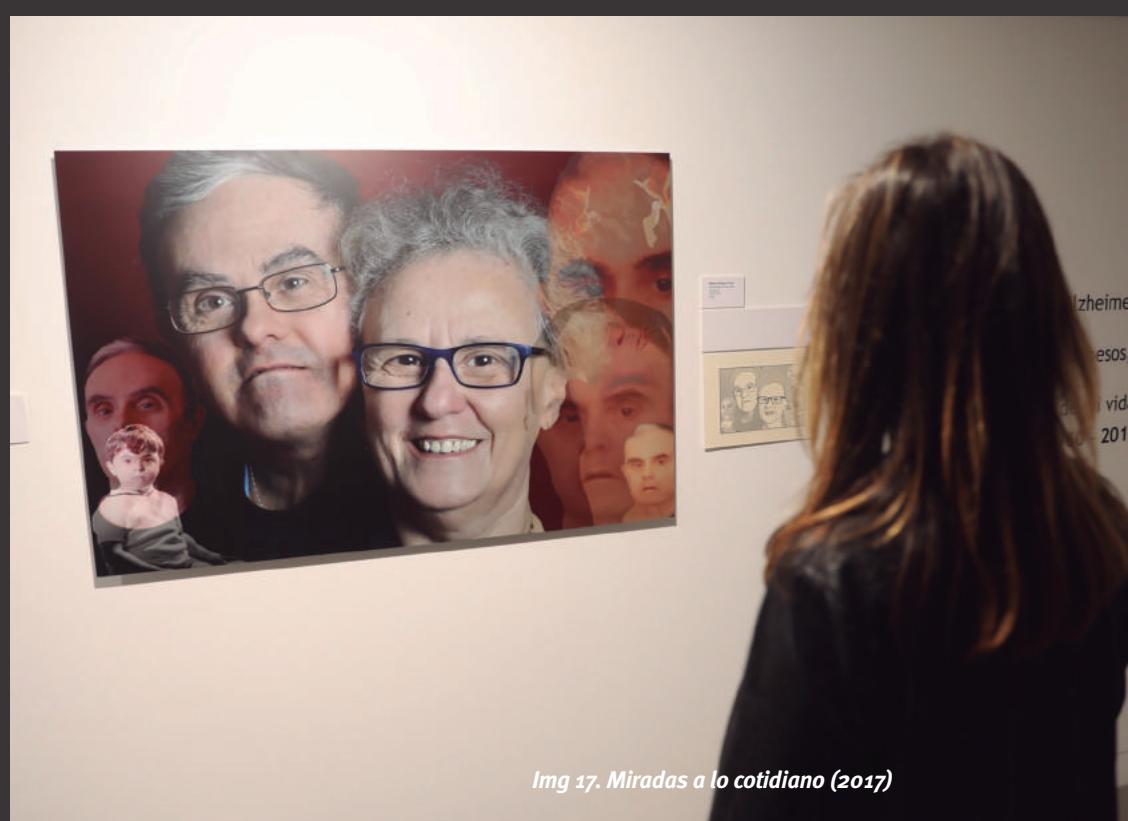
Img 14. Miradas a lo cotidiano (2017)



Img 15. Miradas a lo cotidiano (2017)



Img 16. Miradas a lo cotidiano (2017)



Img 17. Miradas a lo cotidiano (2017)

# Homólogos

## Museo del vino del campo, Zaragoza

Autor: Desconocido

### Propósito:

Según viajeros del vino (2015) el recorrido esta inspirado para que los visitantes recorran el espacio de Moncayo. Punto de partida para recorrer las bodegas de los vinos y el resto de entorno. El espacio pone a prueba la capacidad sensitiva de las personas e invita a las personas a vivir la experiencia. El centro de exposición cuenta con once salas, que se encuentran ligadas a los sentidos mediante colores, aromas, y texturas del vino. Para intensificar una cata profesional se crea un original espacio en donde el vino es el principal protagonista. A través de percepciones sensoriales se pone a prueba la sensibilidad de las personas que lo visitan. Al hablar de los colores o pigmentos vibrantes e intensos del vino, la cromática es trasladada al espacio interior. Juego de olores mediante especieros permitiendo percibir aromas relacionados al vino. Finalmente, gusto y tacto se fusionan al tocar y sentir diferentes texturas mientras se degusta el producto.

Salas, taller de los sentidos.

Prueba de sensibilidad para cada persona, características del vino como resultado a través de sus percepciones sensoriales.

-Colores del vino.

Los pigmentos, cromática perteneciente que tiñen los espacios. Traslado al vino en cada uno de sus tonos.

-Aromas del vino.

En este caso el olfato es el sentido protagonista en la sala. Dieciséis especieros permiten jugar a percibir los aromas presentes en el vino.

-Texturas del vino.

La regla para esta zona, es tocar y sentir las cuatro diferentes texturas que pueden distinguirse al degustar vino



*Img 18. Museo del vino (2015)*



Img19. Museo del vino (2015)



Img20. Museo del vino (2015)



Img21. Museo del vino (2015)

# Homólogos

## Sala activa los sentidos como terapia, Cuenca

Autor: Anita Parra.

Propósito:

La estimulación mediante terapias para niños y adultos mayores.  
Implementación de paredes acolchadas, áreas acentuando colores, luces, imágenes y sonidos, todo para la conformación de una sala multisensorial. Mediante estímulos se trabajan las sensaciones y percepciones, capacidades básicas de una persona. El objetivo principal es mejorar la calidad de vida de niños con capacidades distintas sin menospreciar a cualquier persona que quiera participar del proyecto. El proyecto se compone por un piano de luces en el suelo como estimula para el tacto y vista. Un espacio de color con fibras que toman tonalidades diferentes al momento de ingresar. Para el proyecto se considera fundamental la utilización de luz artificial como elemento primordial para un espacio multisensorial, justamente por su beneficio de relajar a las personas, señalo Parra. Juego de sonidos a cargo de un vómetro. obligando a la persona a levantar su voz a manera de competencia, esto hace referencia a la investigación comprobada que el grito ayuda a relajarse por el doctor Arthur J.



Img22. Sala activa los sentidos como terapia, Cuenca(2019)



Img23. Sala activa los sentidos como terapia, Cuenca(2019)

# Entrevistas realizadas a usuarios de museos

Para solventar las dudas acerca del tema de investigación se planteó realizar entrevistas a treinta y cinco visitantes de museos de la ciudad, dos expertos en museografía, un grupo de cinco personas para participar dentro de un grupo focal y la observación por parte del investigador de proyecto de tesis. Se realizaron las siguientes preguntas a las personas entrevistadas.



## Expertos

1. ¿Tiene importancia la percepción en espacios interiores?
2. ¿Mediante los sentidos se puede aprender?
3. ¿Existe una política de museo?
4. ¿Existen centros de interpretación en la ciudad?
5. ¿Qué característica tienen esos centros?



## Visitantes

1. ¿Qué museos son los que más recuerda de la ciudad de Cuenca?
2. ¿Los usuarios están interesados en el espacio interior del museo?
3. ¿Considera haber aprendido sobre el museo luego de su recorrido?



## Entrevista grupal

1. ¿Los usuarios están interesados en el espacio interior del museo?

## Observación

1. Características de los espacios culturales.
2. ¿Cuáles son los órganos sensoriales usualmente más utilizados por parte de los visitantes en su recorrido por los museos?

## Análisis de estos resultados

Una vez realizada las entrevistas se obtuvo la siguiente información. Se inició la etapa de diagnóstico con la siguiente pregunta.

¿Qué museos son los que más recuerda de la ciudad de Cuenca? En la que las tres respuestas más mencionadas por los visitantes, nos ayudarán a desarrollar un diagnóstico más puntual, al momento de buscar nuestras respuestas ante la interrogante inicialmente planteada. Casa Remigio Crespo Toral, Casa de las Palomas y Pumapungo.

Dentro del museo Pumapungo, su exhibición se desarrolla en torno al objeto a exhibirse.

La casa de las palomas, no es un museo, pero si representa la cultura al ser una vivienda patrimonial en la que su arquitectura es su principal centro de exhibición ante las personas que lo visitan. Dentro de la vivienda no existe objetos a exhibirse. En la casa-museo Remigio Crespo Toral actúa tanto la arquitectura del espacio como el objeto a exhibirse. Asociando estas dos partes, generando conceptos

museográficos para el desarrollo y puesta en escena que se busca transmitir. A partir de esta respuesta las siguientes preguntas se basaron principalmente en los tres museos más mencionados.

En la que nos preguntamos ¿Tiene importancia la percepción en espacios interiores?

Marco Sempertegui, encargado del Museo Pumapungo, recalcó que el objeto es lo primordial en la exposición, sin embargo, el entorno es fundamental para tener una lectura correcta del objeto para no dar malas interpretaciones.

Expertos, visitantes y las personas que participaron en la entrevista grupal consideran que es indispensable trabajar con el espacio interior y el objeto. A los visitantes les interesa la incorporación de diseño interior del museo con los objetos, sin embargo, no considera un problema en el caso de que exista museos que no trabajen de igual manera con el entorno en sus exposiciones.

A si mismo se planteó si mediante los sentidos se puede aprender. La configuración del museo puede determinar si cumple o no su función, el aprendizaje es la función principal en la que la una gran parte de los entrevistados consideró haber aprendido, siempre existen espacios que se roban

la atención más que otros. A su vez consideran que es necesario aplicar la propuesta museográfica en escena de los objetos. Sempertegui experto encargado de la museografía del Museo Pumapungo define a la propuesta museográfica como lo que se quiere transmitir en la propuesta interior. Las herramientas a utilizarse, tecnológicas, interactivas dependiendo de cada propuesta.

La propuesta curatorial, es una propuesta del contenido de la exposición, conceptual, teórico, educativo implícito. Posteriormente a la investigación y recopilo de la información.

Por parte de expertos se plantea la interrogante sobre la existencia de centros de interpretación. Todos los museos son centros de interpretación. Para los expertos cada objeto tiene su reconocimiento que busca ser interpretado, considera que siempre está planteado el tema de la interpretación.

Es así como profundizamos la investigación sobre los tres museos más mencionados por los visitantes, para obtener información detallada del tipo de diseño museográfico que utilizan cada uno.

# Datos sobre los museos de la ciudad más reconocidos por parte de los entrevistados.

## Museo Pumapungo.

Pumapungo ^Puerta del puma^ se encuentra emplazado en la Ciudad de Cuenca con un área aproximada de cuatro hectáreas incluyendo su edificio principal de exposición. El museo cuenta con una colección considerable de objetos considerados representativos del pueblo cañarí-Inca, y su exposición de etnografía nacional.

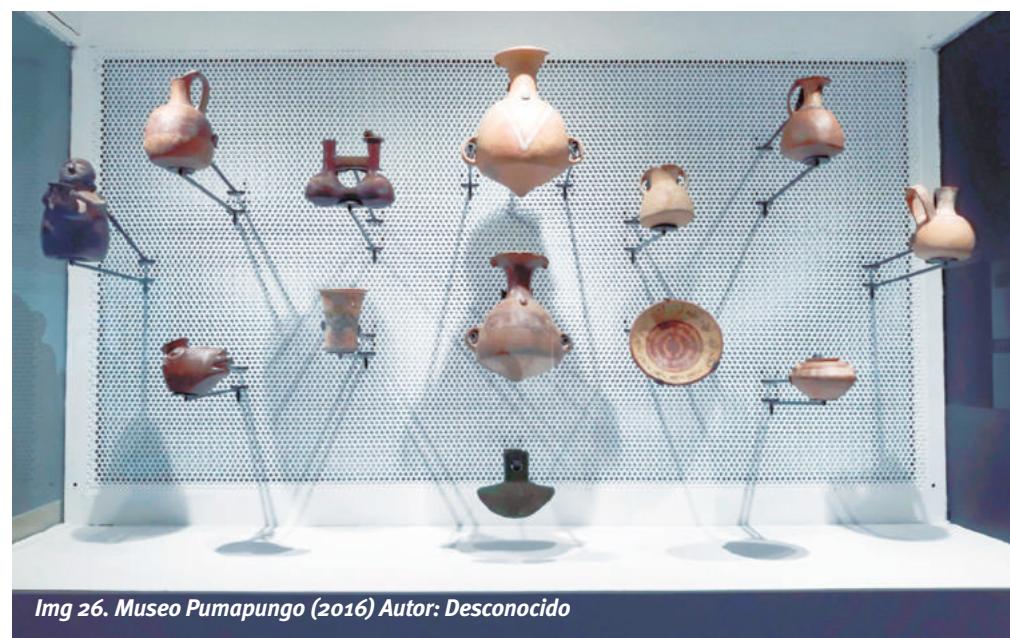
Se realizó un breve análisis a la primera planta del edificio, el museo se maneja, en torno a los objetos de exposición, en el interior su arquitectura es moderna y lineal. Configurada por su cielo raso y piso de cemento visto. La estructura de los exhibidores conformados de madera, vidrio y metal, tomando en cuenta que deben ser materiales con una misma función para armar y desarmar. Por lo que poseen exposiciones por temporadas concurrenciadas. Posee una adecuada iluminación general y específica, ayudando a la fácil circulación entre sus espacios.



Img 24. Museo Pumapungo (2016) Autor: Desconocido



Img 25. Museo Pumapungo (2016) Autor: Desconocido



Img 26. Museo Pumapungo (2016) Autor: Desconocido

## Casa-Museo Remigio Crespo Toral

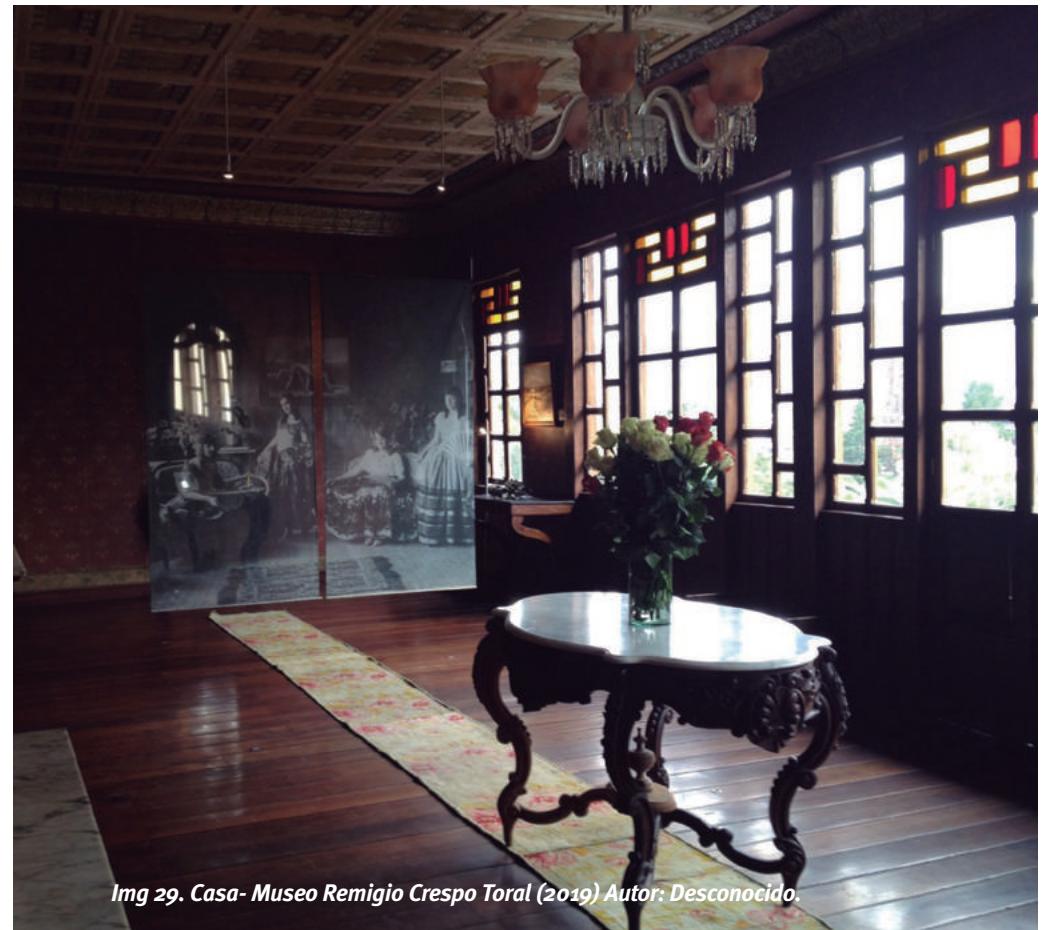
El museo se encuentra en la ciudad de Cuenca. Construida aproximadamente entre los años 1910-1917 considerada una arquitectura patrimonial. Su estilo neoclásico plasmado en paredes y mobiliario nos trasladan hacia la época para entender cómo era la vida. El museo transmite la historia mediante sus salas y mobiliario conjuntamente de la época. Luego del proceso de remodelación, la vivienda recuperó su esplendor, en la actualidad se muestra elegante y aristocrático. El objetivo del museo tiene como objeto ser una entidad autosustentable asociada con la comunidad. Arquitectura, arte y buen gusto es lo que nos ofrece este museo. Cabe recalcar que algunos de sus objetos son originales de la época que han sido restaurados para su correcta conservación.



Img 27. Casa- Museo Remigio Crespo Toral (2018) Autor: Diario El Telégrafo



Img 28. Casa- Museo Remigio Crespo Toral (2019) Autor: Desconocido.



Img 29. Casa- Museo Remigio Crespo Toral (2019) Autor: Desconocido.

## Casa de las palomas

La edificación se encuentra en la ciudad de Cuenca. Construida en el siglo XIX, la casa habla por sí sola. Su arquitectura patrimonial transmite historia sin necesidad de complementar con objetos de exposición. En las paredes destacan palomas revoloteando, por aquella particularidad es que la edificación toma su nombre. La casa puede ser visitada por cualquier persona interesada en contemplar verdaderas obras artísticas en sus paredes de adobe. La casa cuenta con patio y traspatio amplios, inicialmente la vivienda era de tan solo dos habitaciones en la que poco a poco fue tomando forma para asentarse en lo que ahora podemos observar y admirar. La edificación es en adobe con carpintería de madera y cielo raso de latón. Joaquín Rendon Araujo (1908) uno de los dueños de la vivienda, era un artista, es así cómo se inspiró para decorar y pintar las paredes y cielo raso, con rasgos europeos y a la mujer como elemento figurativo. La pintura mural fue un movimiento cultural de la época, liberándonos de la idea de los muros coloniales, blancos sin vida. Otro detalle llamativo en la casa, es el empedrado de los pisos del zaguán y de los patios, elaborados con piedras de río e hileras de huesos provenientes de los esqueletos del ganado vacuno. Todos estos detalles guardan coherencia con el gusto romántico de la época.



Img 30. Casa de las palomas (2018) Autor: Diario el comercio.



Img 31. Casa de las palomas (2018) Autor: Diario el comercio.



Img 32. Casa de las palomas (2018) Autor: Diario el comercio.

## Reflexiones sobre la observación a los museos

Mediante la observación se constató que por parte del Museo Pumapungo, se maneja un estilo moderno en las salas principales, pisos de cemento pulido, paredes empastadas de color blanco, implementación de vidrio, pantallas digitales, sistema de audio e iluminación. Mientras que en la Casa de las Palomas y en la Casa de Remigio Crespo Toral, se busca la conservación del entorno por lo que son más cuidadosos al intervenir en pisos, paredes o cielo raso. La mayoría de los objetos a exhibir están prohibidos tocarlos por su conservación. Sin embargo, a simple vista mantienen su concepto fuerte, el significado del valor del objeto, exposición al momento de experimentar por completo desde el ingreso, trasladándonos a la época.

Se constató que las personas utilizan el principal órgano receptor que es la vista, argumento que se busca minimizar para explotar los otros sentidos. Seguido por la audición en la que se pudo observar salas que mantienen y refuerzan la exhibición mediante sonidos referenciales a sus temas de exposición. Sin embargo, no existe una interrelación entre el usuario y el museo y objeto a exhibir. No existe una tipología para que el visitante tenga esa experiencia sensitiva y de percepción, por lo tanto, no es posible explotar otros sentidos en los espacios mencionados.



## Conclusión

Al concluir las entrevistas se reflexiona que la ciudad de Cuenca dispone de museos interesantes y atractivos que las personas consideran que retienen un aprendizaje del tema de exposición, sin embargo, no experimentan esas emociones que alteran los sentidos, por lo tanto, debería estar presente, la complementación de otros sentidos para llegar a ser un centro de interpretación completo.

Sin dejar a un lado el trabajo en conjunto del objeto con el entorno para darle mayor fuerza a la exposición como tal. Conservando en edificaciones su arquitectura, sin dañar o alterar su patrimonio, como en el caso de la Casa de las Palomas y el Museo Remigio Crespo Toral. Por otra parte, en el museo de Pumapungo la intervención es mínima para resaltar y que se encuentren en primer plano los objetos a exhibirse.

La importancia de los homólogos o referentes nos guían hacia los posibles resultados deseados de la propuesta. El análisis a estos museos, nos aportan a manera de objetos de comparación para alcanzar todas las emociones que pueda experimentar el usuario dentro del centro de interpretación. Por parte de los referentes se comprende la importancia de la experimentación de los materiales hacia la persona, de cierta manera se impulsa a explorar cosas nuevas fuera de nuestra zona de confort. Teniendo en cuenta que ciertas texturas, juegos de luz, olores y sabores estimulan a nuestro cuerpo entero beneficiando en nuestra manera de actuar y de percibir las cosas.

# **Tabla de contenidos**

**3.1 Introducción**

**3.2 Modelo operativo**

**3.3 Estrategias**

**3.4 Criterios**

**3.5 Resultados**

**3.6 Conclusiones**

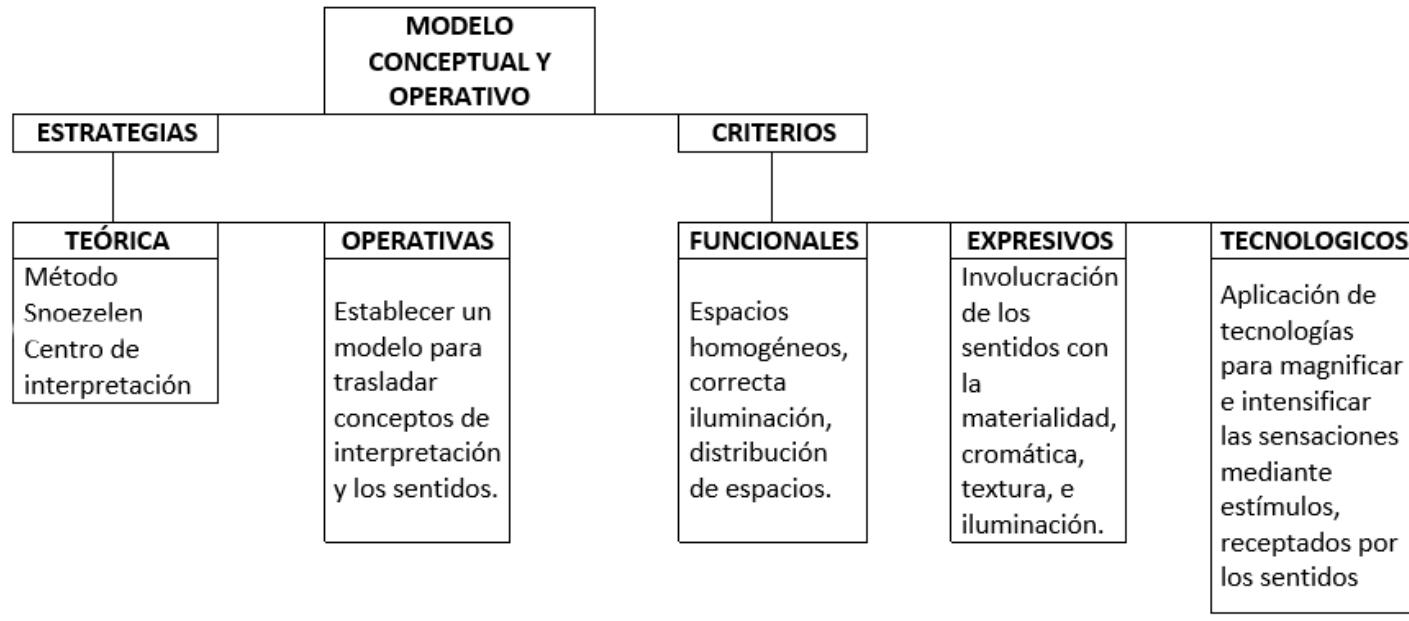
# Capítulo 3

## Introducción

**E**n el siguiente capítulo se propone crear un modelo operativo considerando la relación espacio-uso-sentidos, para la articulación de un centro de interpretación, relacionando la experiencia sensorial en cada espacio a diseñar. En donde los sentidos serán los protagonistas, la intervención pretende aplicar criterios expresivos, funcionales y tecnológicos. Procurando que cada espacio se identifique con uno o más sentidos, generando un juego de aprendizaje sin importar el concepto del museo a interpretar. Cada actividad, estimulará los sentidos generando diferentes sensaciones al momento de la exploración, lo que lo convierte en un recorrido dinámico, incentivando el aprendizaje al visitante.

El objetivo es generar modelos mediante la experimentación, al permitirnos la combinación de los sentidos mediante sensaciones dentro del espacio interior, guiados por la experimentación de materiales tangibles que podemos tocar y ver, o intangibles como los sonidos y olores, para la concepción del espacio funcional al momento de explotar nuestros sentidos.

# Modelo operativo



**Tabla 1. Modelo conceptual**  
Fuente: Elaboración propia

## Estrategias

Las estrategias a definir en este proceso son: teóricas y operatorias.

### Teóricas:

Nuevas estrategias basadas en la recopilación de información, obtenida de los capítulos anteriores; tomando en cuenta criterios del Método Snoezelen en el espacio interior.

Proponiendo un modelo operativo para la vinculación de los cinco sentidos. Tomando en cuenta los beneficios que el método nos transmite para poder trasladar la teoría a un nuevo espacio. Las estrategias se encuentran relacionadas para cumplir con los criterios funcionales en relación con la estimulación multisensorial de los sentidos.

Para la experimentación se propone criterios que validen la teoría que fundamenta el método Snoezelen.

- Secuencia de luces artificiales para estimular la relajación
- Palpar texturas para la estimulación del tacto
- Generación de sonidos intensificando el sentido de la audición
- Promulgación de olores para asociar con otros espacios, estimulando la memoria.

### Operatorias:

El sustento de la operatoria serán las estrategias teóricas, vinculando los conceptos del método Snoezelen, sentidos y el espacio cultural; con lo que estarán relacionados con los diferentes homólogos para la generación de un nuevo modelo operativo. La operatoria se desarrollará en base a criterios de diseño en relación con la funcionalidad y lo multisensorial, abarcando criterios como los tecnológicos, funcionales y expresivos.

Al momento de relacionar variables, se obtendrán resultados de la experimentación, que nos permitirá evidenciar la funcionalidad de los espacios.

Criterios a tomar en cuenta de los homólogos, resaltamos:

- Magnificar y exagerar la escala de los objetos para intensificar el mensaje.
- Creación de espacios virtuales.
- Conformación de espacios de fácil circulación
- Iluminación, no común (cromática, general y específica).

# Criterios

## Expresivos:

Los criterios expresivos para la propuesta se basan en los siguientes puntos:

Materialidad, cromática, texturas, iluminación. Asociando los cinco sentidos, para acentuar el concepto que se espera obtener del espacio mediante lo multisensorial.

## Materialidad – Tacto

La sensación de experimentar diferentes temperaturas, como elemento expresivo. Tipos de relieves en el espacio para trabajar en paredes, cielo, raso, pisos y mobiliario.

## Texturas – Oído

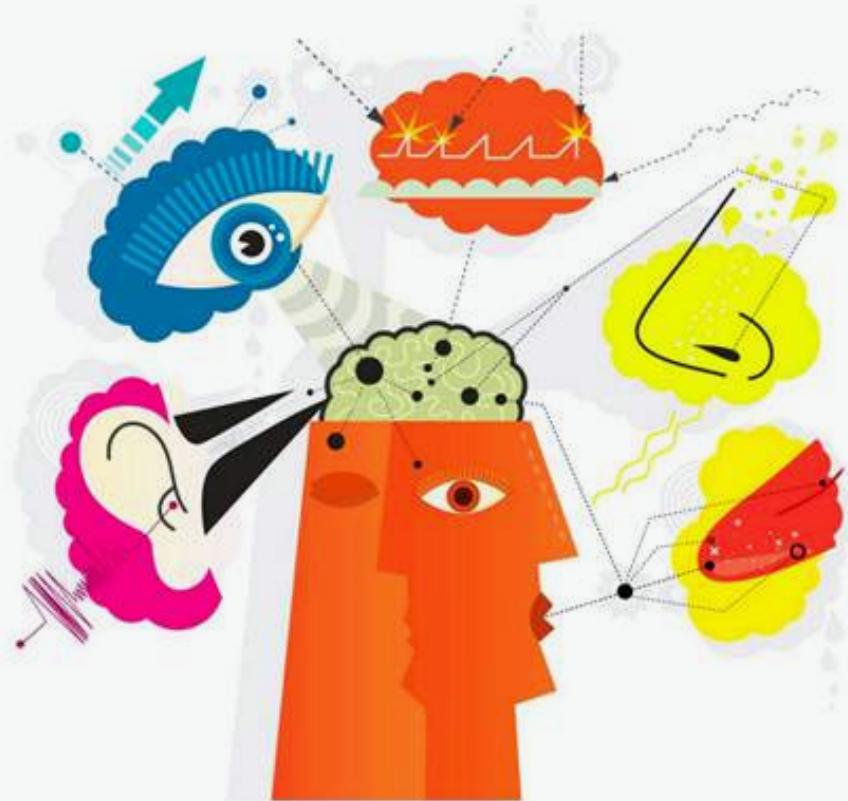
Generación de sonidos formas con fibras naturales, como elemento generador de sonido mediante el roce de sus fibras. Así mismo el sonido es un elemento importante para la comprensión del inicio y final del recorrido planteado.

## Cromática, iluminación – Vista.

Juegos de colores, fríos, cálidos o neutros. Los colores fríos provocan la sensación de serenidad, recogimiento, la pasividad, el sentimentalismo, la sensación de frío. También evocan la lejanía, la cautela, y en gran cantidad producen efecto de amplitud, agrandan los espacios.

Los colores cálidos tienen un efecto estimulante y dan la impresión de que avanzan, que se adelantan de la superficie que los contiene. Esto provoca sensación de cercanía. Son colores vitales, alegres y activos.

Los colores neutros tales como el verde y violeta puro son neutros y su grado de temperatura depende de la proporción en que se les adicione



Img 33. Expertos en educación (2017) Autora: A. Rodriguez

rojo, amarillo o azul.

La iluminación, encontramos natural y artificial. Al vincular con el método aparecen dos opciones más, iluminación dinámica y pasiva. La iluminación dinámica imita el ritmo natural de la luz del día y la noche, pero en frecuencias más aceleradas, generando bienestar y manteniendo alerta a la persona que experimenta esta iluminación.

A diferencia con la pasiva es considerada cuando su frecuencia o velocidad disminuye considerablemente.

## Olores - Olfato

Los aromas naturales, son la mejor opción en un espacio Snoezelen, aromas como lavanda generan tranquilidad en las personas que lo utilizan. Sin

embargo, los olores pueden asociarse a cualquier situación que se quisiera generar. Fibras naturales como recurso expresivo para la adecuación de espacios recreativos.

## Texturas - Gusto

Generación de tarjetas comestibles para profundizar el tema a exhibir del proyecto. Explotando la mayor cantidad de sabores y texturas.

*En este caso, la propuesta no contará con el desarrollo del sentido del gusto, al no ser especialistas en el área de la gastronomía.*

Para la experimentación se desarrolló un cuadro con variables. Relacionando veinte propuestas entre sí y experimentando en el espacio virtual las tres mejores opciones.

## Funcionales:

El espacio propuesto para la experimentación es un espacio cultural. En este caso se desarrollará la propuesta de experimentación es un espacio heterogéneo ubicado en el centro histórico de la ciudad. El espacio para la experimentación de la propuesta toma lugar en la "Paja toquilla" una tienda dedicada a la elaboración, exportación de su producto (sombbrero), con la declaratoria del tejido del sombrero de paja toquilla como Patrimonio Inmaterial de la Humanidad, por la Unesco en 2012. Auge de la fibra natural en el país. *Revista Líderes, El Comercio (2015).*

Al crear criterios funcionales, nos planteamos objetivos para las propuestas finales, en la que nos interesa cumplir con factores como la circulación, conformación de espacios homogéneos y la adecuada iluminación dentro del entorno.

- Espacios homogéneos
- Distribución de espacios
- Iluminación artificial o natural

## Tecnológicos

Los criterios tecnológicos nos ayudan a desarrollar la propuesta en un espacio real, es la herramienta principal para trabajar con nuestro proyecto de diseño.

El juego de luces, colores contrastantes que captan la atención de la persona por medio de secuencias de encendido y apagado, que generan una simulación de movimiento ayudando a direccionar, de un espacio a otro. Amplificadores de sonido en cada sala, resaltando sonidos relacionados al tema de exposición para magnificar la experiencia con el resultado.

Para la asimilación de olores para que sean captados, creando la relación directa e intuitiva de aromas que exploten nuestro sentido del olfato para complementar con lo que estemos viendo o sintiendo. Es importante recalcar la utilización de los odotipos en estos espacios interactivos.



Img 34. Funcionales y tecnológicos

# Resultados

## Expresivos

Sensorial y multisensorial asociando los sentidos que podemos percibir mediante los órganos receptores de nuestro cuerpo.

- Odotipos con aromas relajantes
- Sonidos perceptibles de diferentes frecuencias y niveles de sonido.
- Materiales aptos al tacto, texturizados.
- Iluminación dinámica y pasiva

## Funcionales

### -Circulación:

Espacios homogéneos entre las salas, fácil acceso, dirigido a todo tipo de personas, por lo que se respetarán medidas mínimas entre los espacios. Cromática en pisos, texturas para cambios de dirección en sentido vertical u horizontal.

### -Iluminación:

Iluminación correcta para acentuar o dirigir hacia otros espacios. Señalética perceptible, rampas.

### -Distribución de espacios:

Reorganización y zonificación de los espacios según su función.

## Tecnológicos

- Sistemas de aromatizantes (odotipos)
- Sistemas de sonido
- Sistema de iluminación
- Sistemas constructivos (tubos metálicos, estructuras fijas y movibles.)
- Desarrollo de los sentidos mediante materiales altamente texturizados

## Experimentación

Al generar un modelo operativo para la experimentación de las diferentes variables, como resultado obtenemos posibles propuestas de diseño que enfatizarán un sentido más que otro. Es así como desarrollamos las siguientes propuestas, con los siguientes recursos.

Criterios	Funcionales	Variables			
	Tecnológicos	Materialidad	Texturas	Cromática	Iluminación
	Expresivos	A	B	C	D
1		Metal	Rugosas	Fríos	Natural
2		Fibras naturales	lisas	Cálidos	Artificial
3		Vidrio	-	Neutros	Dinámica
4		-	-	-	Pasiva

Tabla 2. Posibles relaciones

Se plantearon posibles relaciones para la experimentación de distintos espacios, al obtener el resultado de las experimentaciones obtendremos espacios que estimulen más a un sentido que otros.

POSIBLES RELACIONES							
1A,1B,1C,1D	x	1A,2B,1C,1D	X	2A,1B,2C,2D	X	3A,1B,3C,3D	x
2A,2B,2C,2D	x	1A,1B,2C,1D	x	2A,2B,1C,2D	x	3A,2B,1C,3D	X
3A,2B,3C,3D	X	1A,1B,1C,2D	x	2A,2B,2C,1D	x	3A,2B,3C,1D	X
1A,1B,1C,4D	x	1A,1B,1C,3D	x	2A,2B,2C,3D	x	3A,2B,3C,2D	X
2A,2B,2C,4D	x	1A,1B,1C,4D	x	2A,2B,2C,4D	x	3A,2B,3C,4D	X

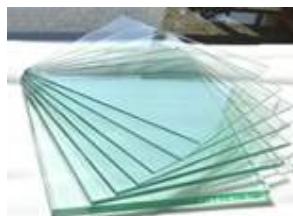
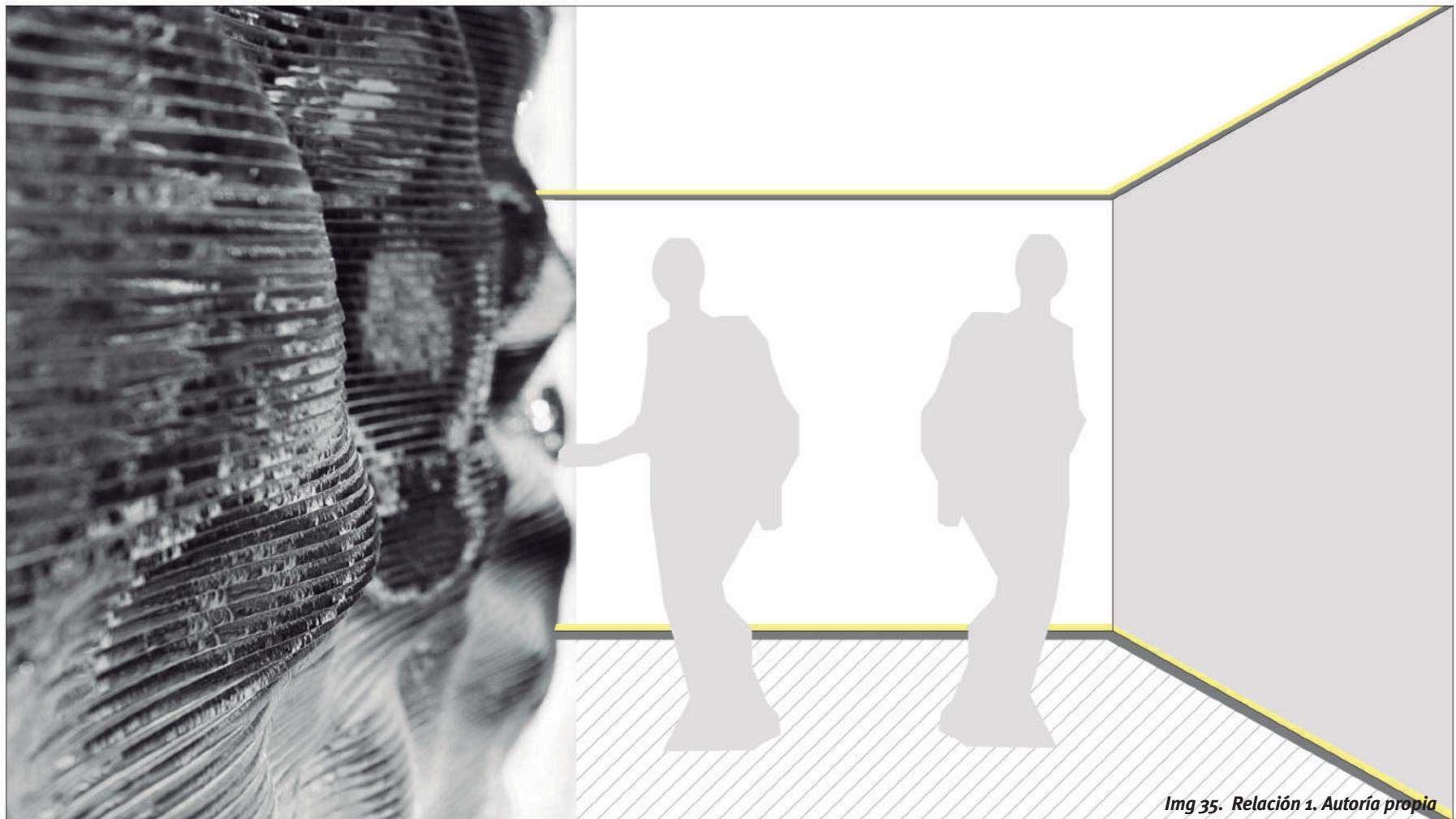
Tabla 3. Posibles relaciones

# Relación 1

## 3A,2B,3C,3D

Materialidad: vidrio  
Textura: lisa  
Cromática: neutra  
Iluminación: dinámica

El vidrio como material virtual, para la generación de paneles curvados. Una cromática neutra y con una iluminación dinámica e indirecta, genera movimiento y dirección en el espacio. El visitante se puede sentir libre de tocar y experimentar todo lo que se encuentre en el espacio. El espacio da énfasis al sentido de la vista y tacto.



**Material: vidrio**



**Iluminación led**



**Cromática neutra**



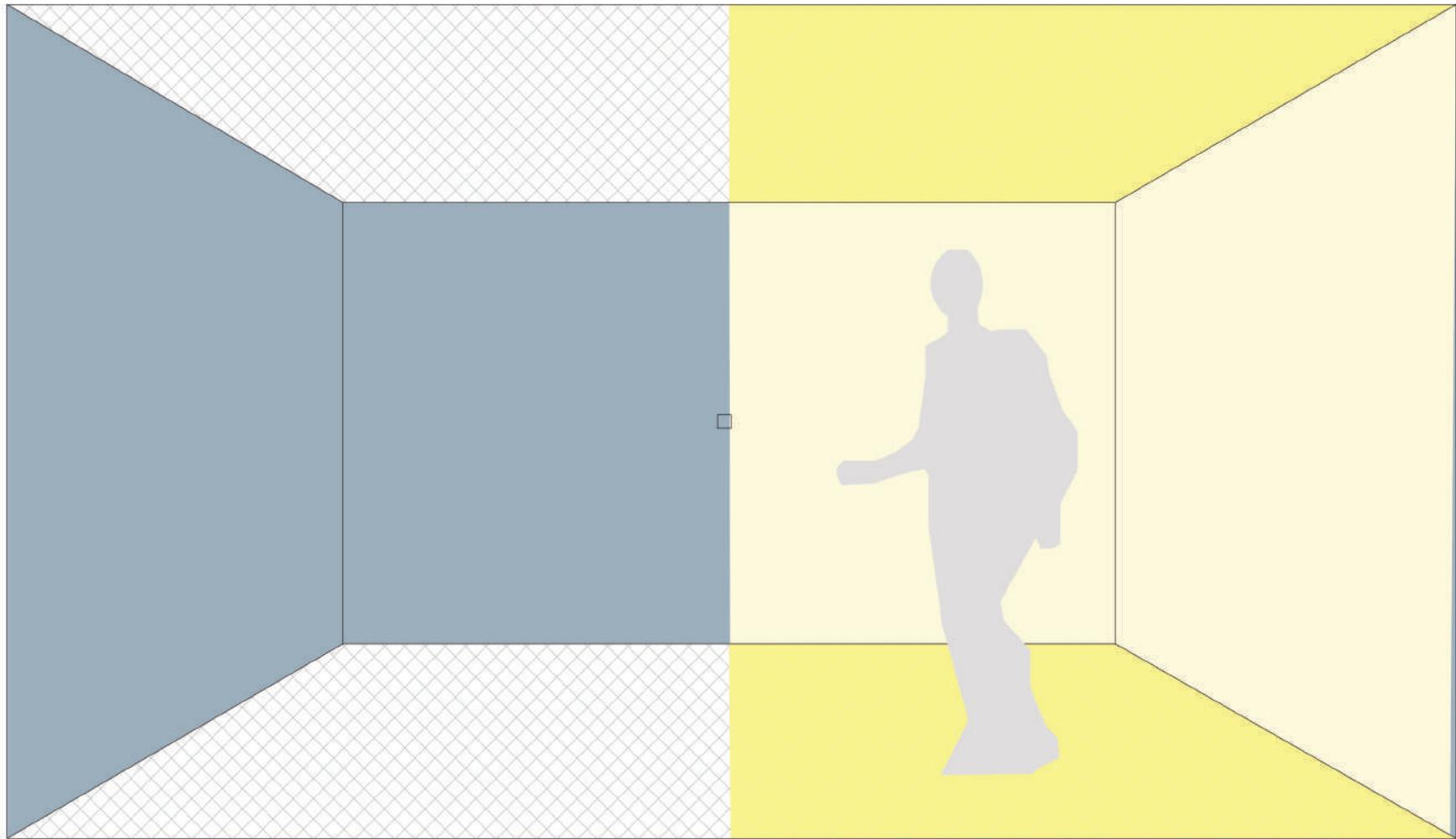
**Tramas en pisos**

## Relación 2

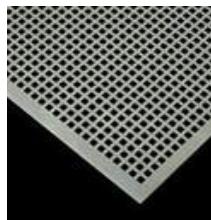
### 1A,2B,1C,1D

Materialidad: metal  
Textura: lisa  
Cromática: fría  
Iluminación: natural

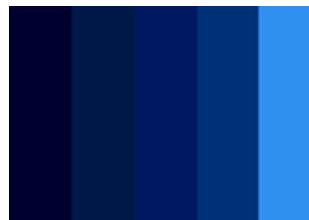
El metal como material del piso y cielo raso del ambiente. En conjunto la cromática fría con la iluminación natural es contradictoria en el espacio, ya que no se define si el espacio quiere transmitir calidez o frialdad. El espacio da énfasis al tacto y a la audición, al momento de dirigir temperatura mediante el metal. Al mismo tiempo al pisar la textura genera un sonido en especial.



*Img 36. Relación 2. Autoría propia*



*Planchas metálicas*



*Cromática fría*



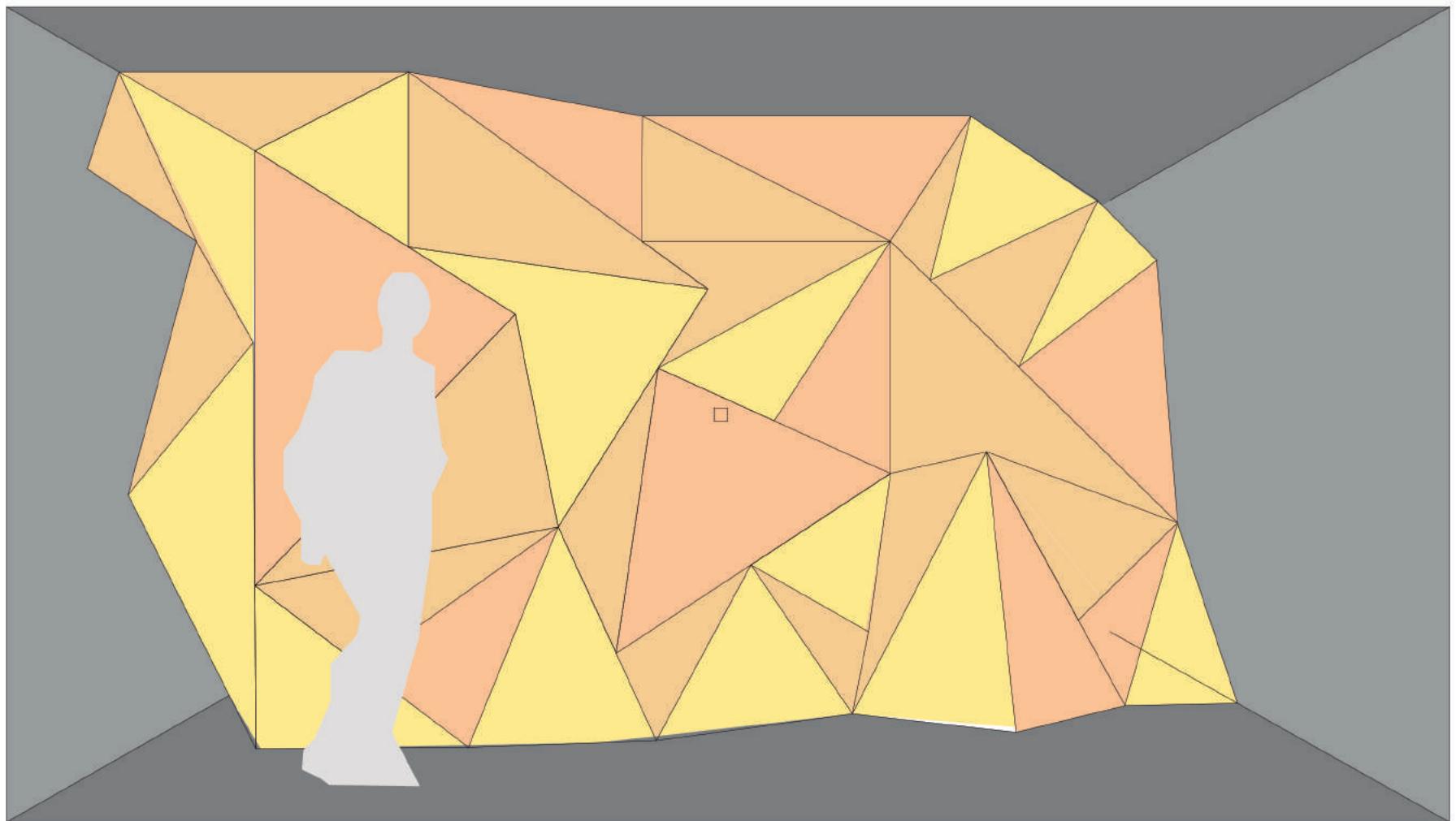
*Ingreso luz natural*

## Relación 3

2A,1B,2C,2D

Materialidad: Fibra natural  
Textura: rugoso  
Cromática: cálido  
Iluminación: artificial

El metal con textura rugosa para incentivar el tacto en las superficies del espacio. Generando una secuencia con iluminación artificial para generar alucinaciones a las personas que experimenten el espacio.



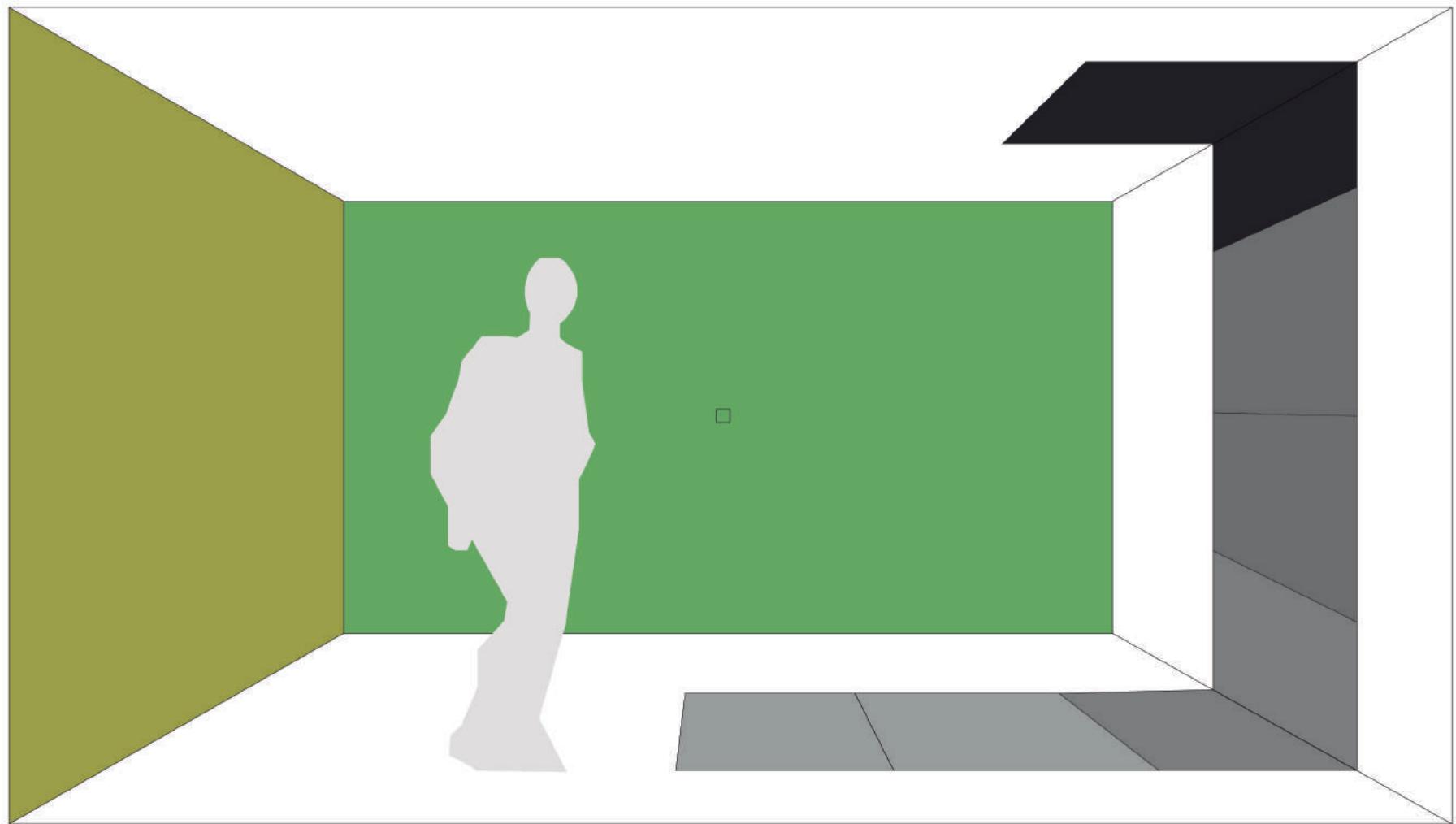
Img 37. Relación 3. Autoría propia

## Relación 4

### 3A,2B,1C,3D

Materialidad: vidrio  
Textura: lisa  
Cromática: fría  
Iluminación: dinámica

El vidrio como materialidad virtual en el espacio, al combinar con la cromática en tonos fríos se crea un ambiente inexpressivo. En conjunto con sonidos agudos naturales expresan un espacio en la que enfatizan el oído y lo visual.



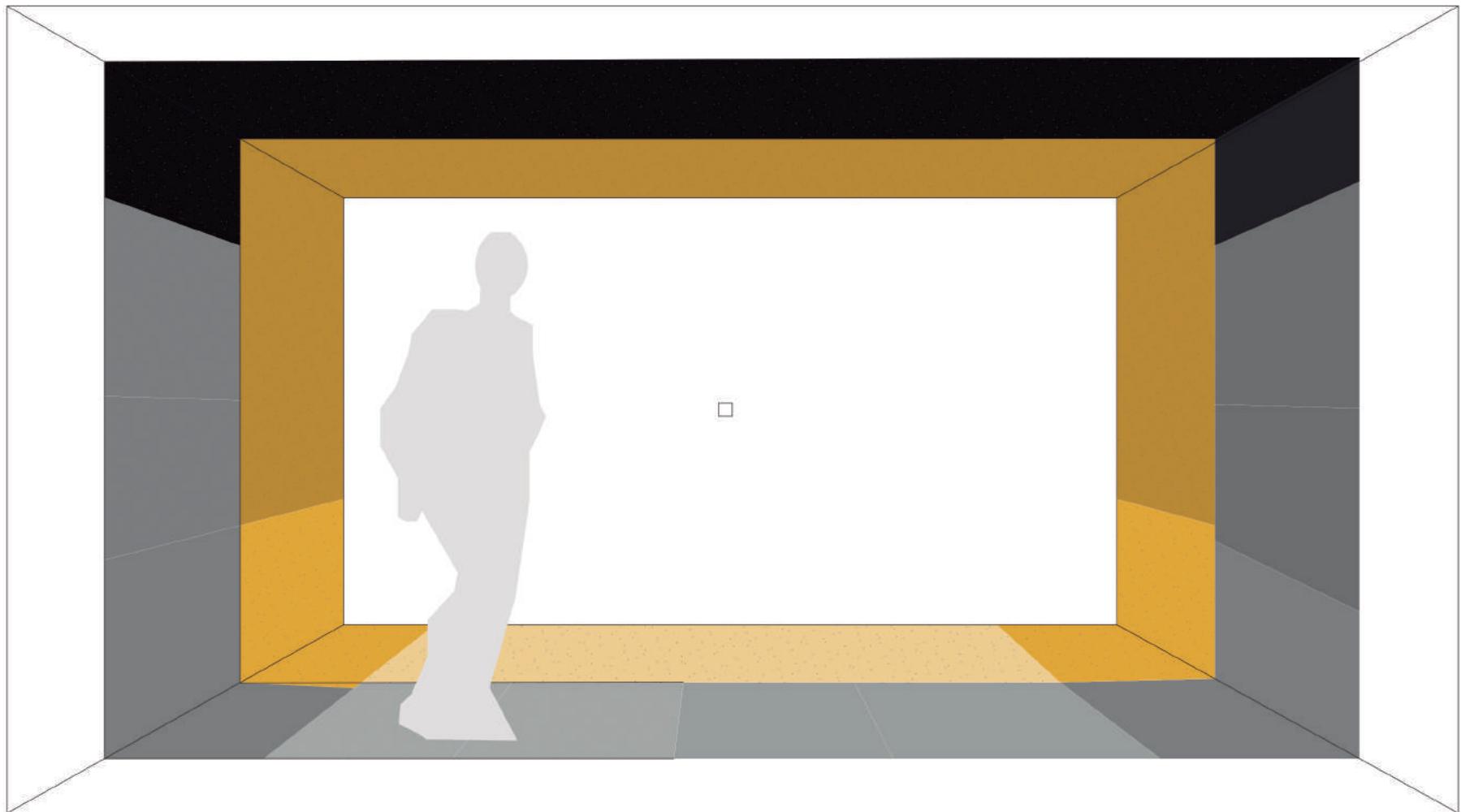
*Img 38. Relación 4. Autoría propia*

## Relación 5

### 3A,2B,3C,1D

Materialidad: vidrio  
Textura: lisa  
Cromática: neutra  
Iluminación: natural

El vidrio como materialidad virtual, en la que la experimentación radica al sentir el vidrio. Proyectando con la luz natural diferentes formas en el espacio. Enfatizando el tacto y lo visual. Generando un espacio envolvente y virtual al mismo tiempo.



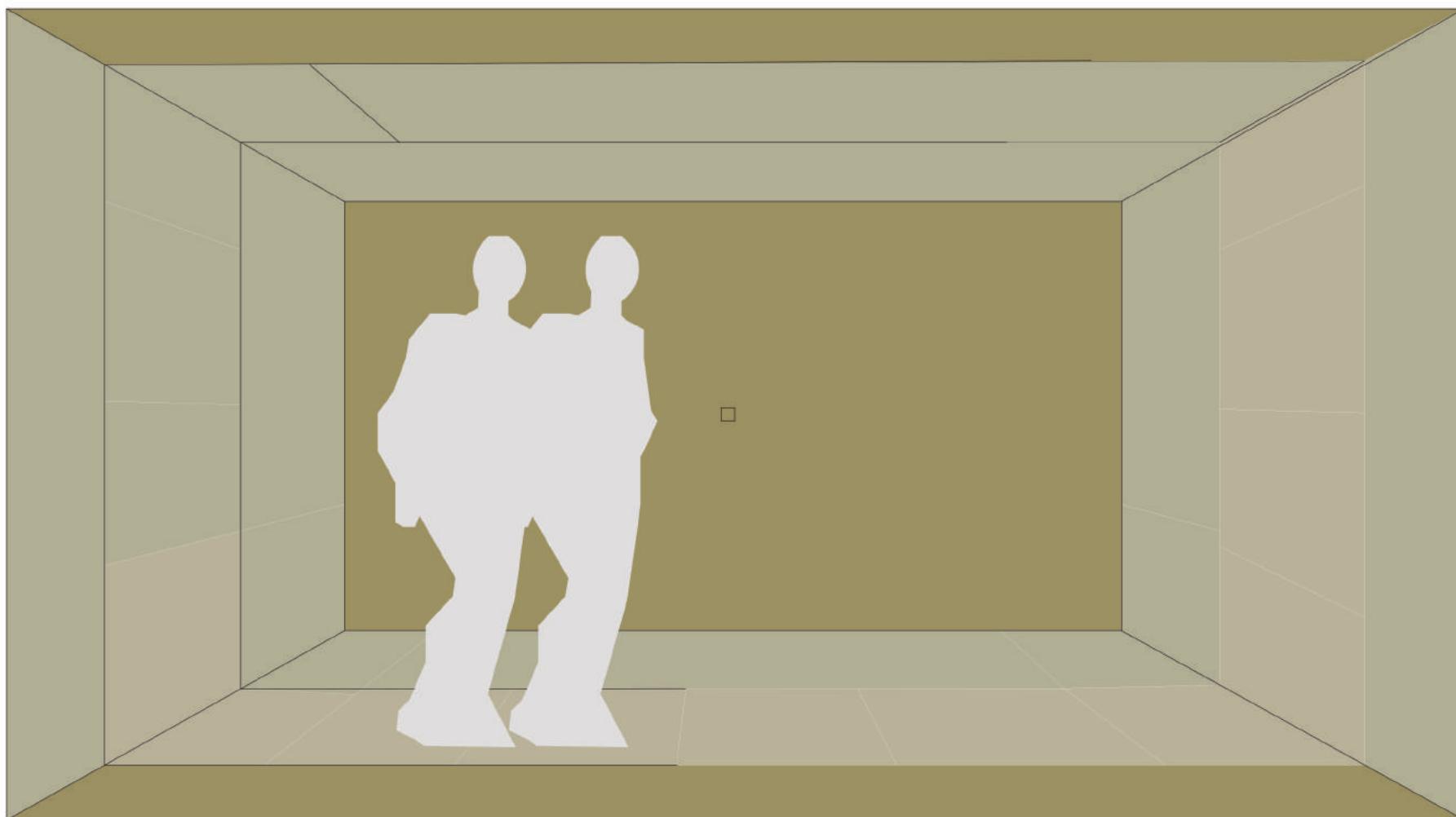
*Img 39. Relación 5. Autoría propia*

## Relación 6

### 3A,2B,3C,2D

Materialidad: vidrio  
Textura: lisa  
Cromática: neutra  
Iluminación: artificial

El vidrio como materialidad y divisor de espacios.  
Sonidos y olores naturales que enfatizan el espacio al estimular esos sentidos.  
Cromática neutra y luz artificial.



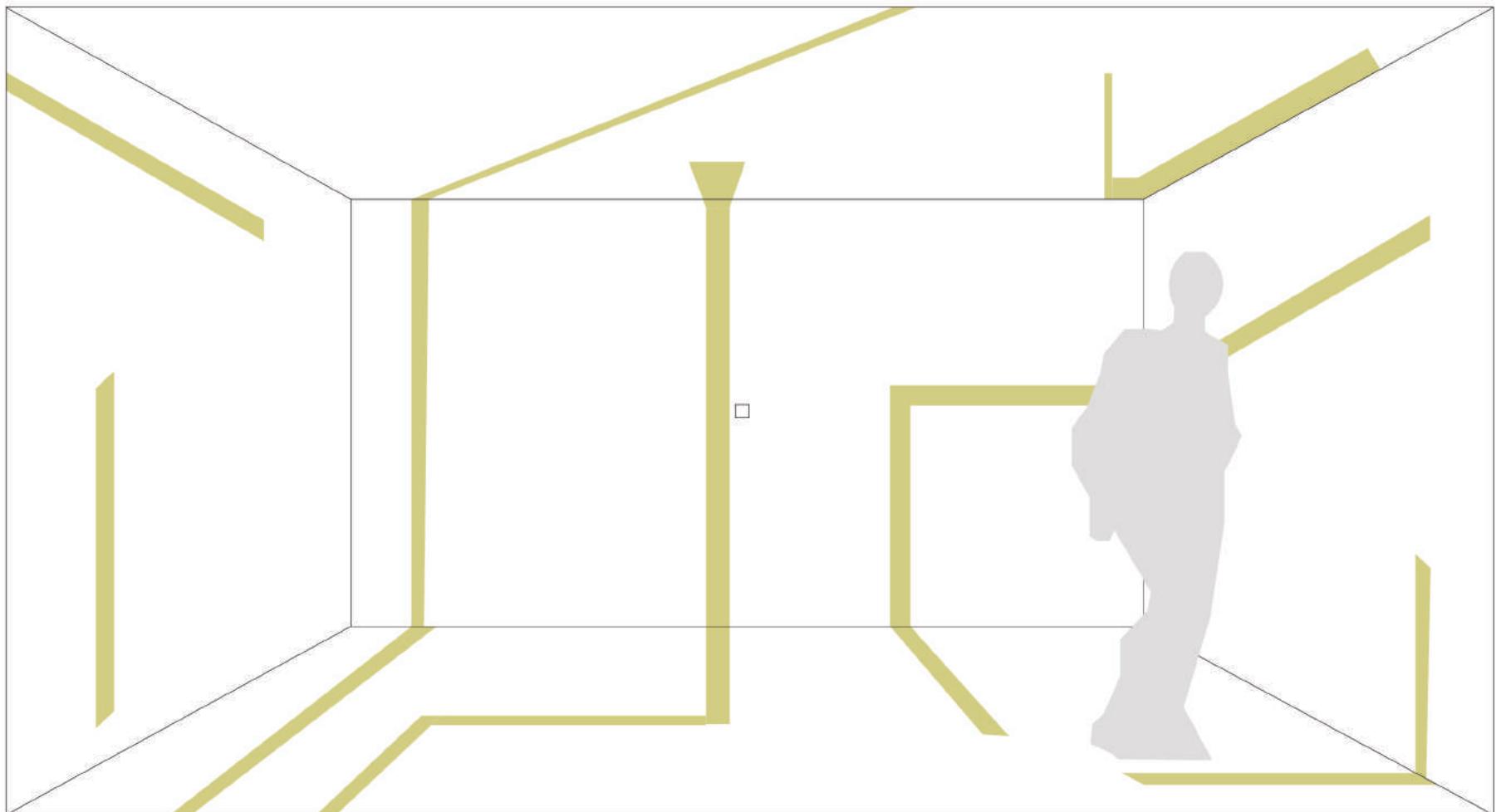
*Img 40. Relación 6. Autoría propia*

## Relación 7

### 3A,2B,3C,4D

Materialidad: vidrio  
Textura: lisa  
Cromática: neutra  
Iluminación: pasiva

Al experimentar con vidrio, exploramos las texturas con el tacto. Olores y aromas propios de la naturaleza gracias a odotipos. Las tramas generadas por la iluminación artificial pasiva generan guías, van de la mano con la cromática de colores neutros para llevar a ese ambiente a algo confortable y alegre y cómodo para la persona.



*Img 41. Relación 7. Autoría propia*



## Conclusiones

Concluyendo con el capítulo, al experimentar con el modelo operativo empleado se pudo determinar y validar los recursos a utilizarse dentro del espacio interior en beneficio de los visitantes de museos y centro de interpretación. Es posible generar sensaciones por medio de la utilización de criterios funcionales apoyados con criterios expresivos y tecnológicos, basados en el método Snoezelen, es posible obtener resultados que relacionen esas emociones para ser interpretadas por el usuario al momento de la experimentación. Al utilizar materiales altamente texturizados en el caso de fibras naturales, en piso y paredes. Sistemas de sonido y aromas, cromáticas contrastantes entre las diferentes propuestas nos permitió generar espacios que magnifican y agudizan la experiencia en sí.

Con la utilización de los recursos mencionados en el modelo operativo, luego de presentar la experimentación, es posible obtener un espacio altamente sensitivo en la que estarán en juego los sentidos. La aplicación de los criterios y sistemas ayudarán a que el visitante desarrolle todo el recorrido del museo viviendo la experiencia.

# **Tabla de contenidos**

**4.1 Introducción**

**4.2 Espacio a Intervenir**

**4.3 Conceptualización**

**4.4 Propuesta de diseño**

**4.5 Conclusión**

# Capítulo 4

## Introducción

Para la propuesta de diseño, se retoma lo más importante y relevante de la investigación para su aplicación. El espacio a intervenir es un local patrimonial ubicado en el centro histórico de la ciudad de Cuenca.

El proyecto se basa en el método Snoezelen, el cual está pensado para la creación de espacios sensitivos y multisensoriales, para la generación de espacios expresivos y funcionales con la ayuda de la tecnología. Dentro del desarrollo se explorará a que órgano receptor estimula cada sentido en cada espacio, acentuando el tema de exposición mediante la interacción. El usuario se encontrará en la libertad total de explorar el recorrido al tocar, oler, escuchar y ver lo que esté pasando a su alrededor, de esta manera la interpretación del usuario hará que esa experimentación sea el resultado del mismo.

# Espacio a intervenir

“La Paja Toquilla” se encuentra en el centro histórico de la ciudad de Cuenca. Empresa dedicada a la importación y exportación de su producto principal que es el sombrero de paja toquilla. El enfoque para el desarrollo de la propuesta fue la generación de un centro de interpretación, para al usuario una experiencia diferente. Dentro de la propuesta la intención es mostrar al visitante el proceso de elaboración del producto, mediante el método Snoezelen. En busca de magnificar e intensificar el proceso del producto.

Es espacio actualmente dispone de 85m<sup>2</sup>, se divide en tres zonas: venta y exhibición del producto, sala privada de estar, y zona de almacenamiento y cuidado. Al ser una vivienda patrimonial, gran parte de sus paredes son de adobe, el piso y cielo raso de tablones de madera y actualmente manejan una luz general y puntual para resaltar algunos productos. La zona de venta y exhibición es para el comprador y trabajadores, mientras que la zona de almacenamiento y sala de estar, es solo para el personal de trabajo, gran parte de su área se pierde por esta zonificación. El espacio

no contaba con mucha información de la elaboración de su producto o procedencia a menos que se hable con el encargado de tienda. Los productos costosos no se permiten tocar y el ambiente en general no dispone de un buen sistema de sonido. Concluyendo que en su estado actual el espacio no potencia los sentidos para alcanzar una experiencia de compra, ni mucho menos de una experiencia sensitiva con su producto.

## Conceptualización

La propuesta está desarrollada en base a los principios de un centro de interpretación y el método Snoezelen, haciendo uso de nuestros sentidos al momento de la experimentación. Destacando el proceso de elaboración del sombrero de paja toquilla. Creando posibles relaciones funcionales para expresar la propuesta de diferentes maneras, asociando un sentido con otro. Utilizando las herramientas necesarias para transmitir el objetivo principal de la propuesta, que es el interiorismo sensorial y su influencia en el ser humano y sus emociones.

Se rediseñó la planta generando una especie de laberinto. Resolviendo todo el recorrido en un aproximado de 55 pasos. Esto con la intención de jugar

con la percepción espacial del visitante, ya que, al ser un recorrido largo, la mente asocia inmediatamente con un espacio más amplio del que realmente es.

Para la conceptualización se tomaron los siguientes criterios, funcionales y expresivos: para la propuesta se planteó una cromática en tonos oscuros, especialmente el color negro. Este color al contrastarse con sus opuestos (blanco) sobresale todo el resto que, a ocurrir en ese espacio, La iluminación artificial juega un papel importante en el desarrollo del proyecto, a más de generar luz en puntos claves, su función es de direccionar a la persona de un espacio a otro. De cierta manera el recorrido es direccionado con luz, evitando el uso de señalética común, como son los letreros o la utilización de palabras para el cambio entre espacios.

Implementación de sonidos y olores relacionados con la paja toquilla intensificando el concepto de este centro de interpretación. Un espacio destinado para un juego de luces, que generen movimiento concluyendo con la experimentación sensorial del recorrido.

El proyecto está dividido en tres salas de experiencia y tres salas de resultados, para que el visitante pueda relacionar lo que percibe y luego observar si estuvo en lo correcto a manera de juego, al ser interactivo el cerebro de las personas recuerdan más lo que experimentan a lo que simplemente ven.

## Propuesta de diseño

Para la propuesta se rediseñó la planta generando una especie de laberinto. Resolviendo todo el recorrido en un aproximado de 55 pasos, con una duración de aproximadamente 40 minutos. El recorrido está destinado para grupos de 3 a 4 personas, esto justifica las dimensiones generales de circulación dentro del espacio.

## Criterios de diseño

Funcionales y expresivos: para la propuesta se planteó una cromática en tonos oscuros, especialmente el color negro. Este color al contrastarse con sus opuestos (blanco) resaltando lo que va a ocurrir dentro de ese espacio. La iluminación artificial juega un papel importante en el desarrollo del proyecto, a más de generar luz en puntos claves, su función es de direccionar a la persona de un espacio a otro.

Implementación de sonidos y olores relacionados con la paja toquilla, personas que participan en el proceso de elaboración, intensificando el concepto de este centro de interpretación. El recorrido está enfocado a transmitir sensaciones multisensoriales, es así como paredes y pisos se encuentran texturizadas para alcanzar los mayores niveles de experiencia en la persona o el usuario.



Img 42. Autoría propia

















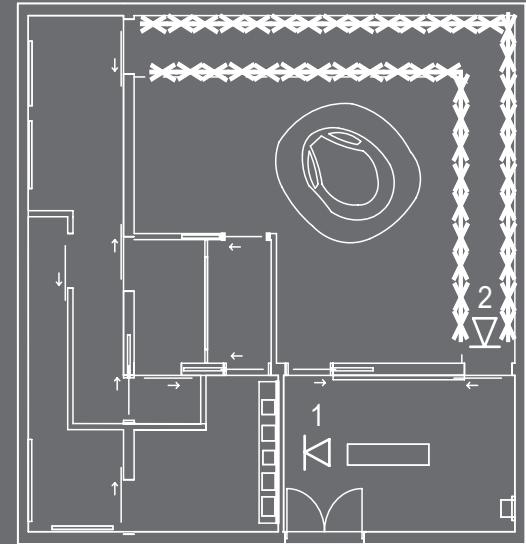


1

Img 44. Autoría propia



Img 45. Autoría propia



### 1. Materialidad:

Pisos de madera, inspirado en el tejido del sombrero de paja.

Paredes de color negro lisas, a excepción de una pared lateral dispuesta con tiras de madera del mismo color.

Cielo raso de color negro liso de un nivel.

Luz artificial, mediante cinta led se dispuso a unificar el espacio relacionando piso, pared y cielo raso.

### 2. Materialidad:

Paredes de color negro lisas

Cielo raso de color negro liso de un nivel.

Iluminación artificial cálida, generando un juego de luces que serán accionadas una seguida de la otra.

Estructura fija de tubo metálico, configurado con tiras de paja toquilla.



**COCCIÓN**



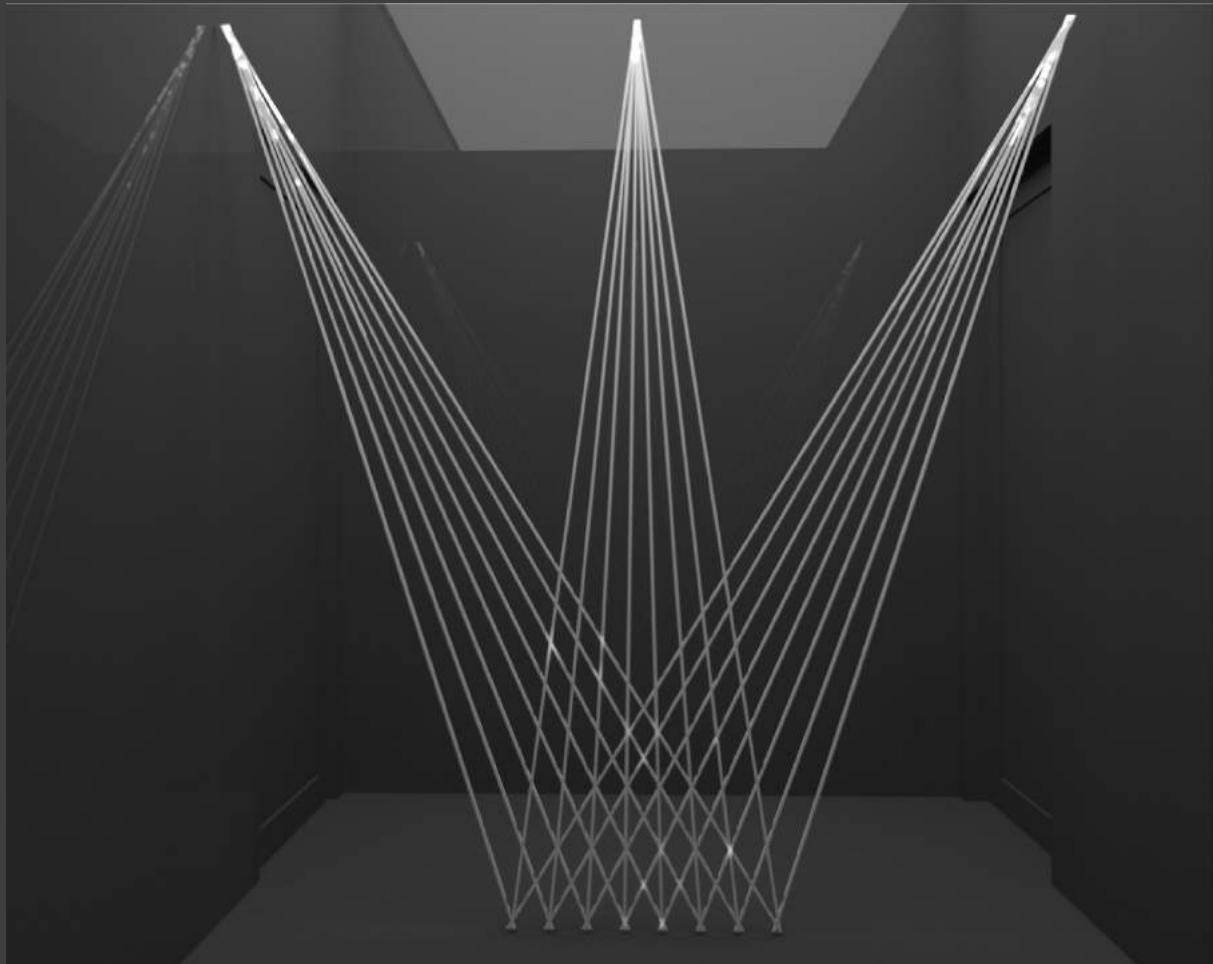
**SECADO**

1

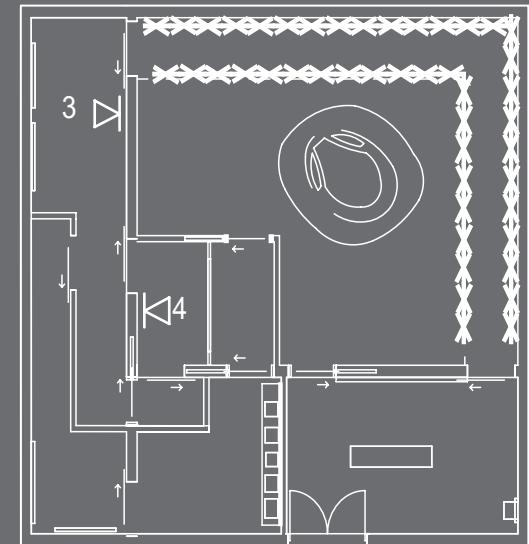
2

3

*Img 46. Autoría propia*



Img 47. Autoría propia



### 3. Materialidad:

Pisos de madera, inspirado en el tejido del sombrero de paja.

Paredes de color negro lisas.

Cielo raso de color negro liso de un nivel.

Luz artificial, mediante cinta led para enmarcar el resultado de la experimentación. Números de luz led.

Luz general tenue.

### 4. Materialidad:

Pisos, cielo raso y paredes de color negro, combinación para crear un espacio más pequeño del tamaño real

Tramas con tiras impermeables de led.

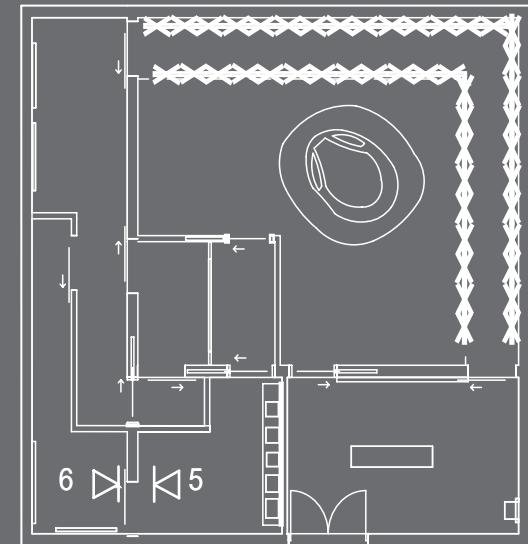
Interviniendo y estructurando pisos paredes y cielo raso.



Img 48. Autoría propia



Img 49. Autoría propia



### 5. Materialidad:

Pisos de madera, inspirado en el tejido del sombrero de paja.

Paredes de color negro lisas.

Cielo raso de color negro liso de un nivel.

Luz artificial, mediante cinta led para enmarcar el resultado de la experimentación.

Números de luz led.

Luz general tenue.

### 6. Materialidad:

Pisos de madera, inspirado en el tejido del sombrero de paja.

Paredes de color negro lisas.

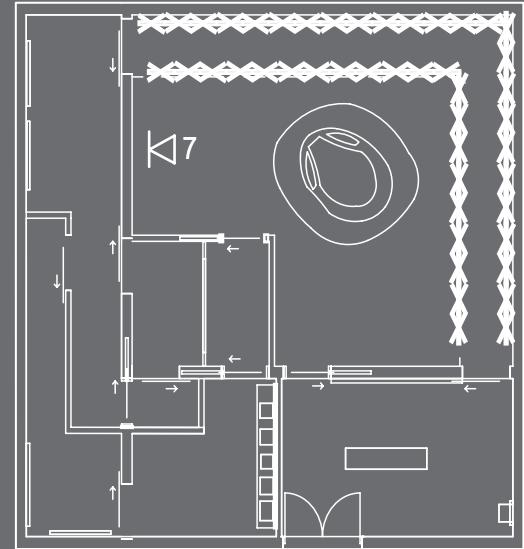
Cielo raso de color negro liso de un nivel.

Luz artificial, mediante cinta led para enmarcar el resultado de la experimentación. Números de luz led.

Luz general tenue.



*Img 50. Autoría propia*



### **7. Materialidad:**

Pisos de madera de color negro.  
Paredes de color negro lisas.  
Cielo raso de color negro liso de un nivel.  
Luz artificial, luminarias en riel y cinta led para unificar el ambiente, relacionando piso, pared y cielo raso.

## Conclusión

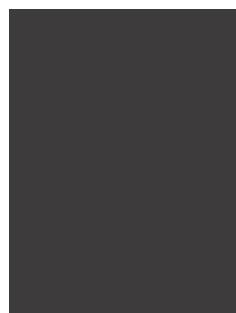
Al concluir con el último capítulo de la investigación, se obtiene que es posible integrar los sentidos en un espacio para captar muchas sensaciones, dejando que nuestro cuerpo experimente de diferente manera cosas, que encontramos en lo cotidiano. Al magnificar elementos, elevamos el significado de dicho elemento, gracias a las herramientas de diseño y sistemas tecnológicos y funcionales, se pueden crear propuestas aptas para el concepto de diseño. La elección de la cromática en el espacio dio lugar a una estética que resaltaban los objetos de exhibición.

La experiencia del museo, en conjunto con el audio, texturas y aromas, hacen que la persona se traslade y se sienta parte del proyecto. Lo importante de la propuesta de diseño es que su instalación es sencilla y se puede emplazar en cualquier lugar lo importante es tomar en cuenta todo el recorrido que se generó, para llegar al resultado final. Es así como el diseño interior aporta al ser humano como estímulo con el entorno, examinando el mundo no en forma habitual, sino buscando la manera de ser mucho más sensitivos.

## Conclusiones generales

Durante todo el proceso de investigación, se evidenció una base conceptual en la que fue el pilar principal para avanzar con el proyecto, seguido por la indagación de los diferentes homólogos nacionales e internacionales a manera de guía para poder comprender como en otros ámbitos desarrollan la parte interpretativa que quieren alcanzar. Referentes que nos asentaron más en posibles soluciones para cada sentido de la persona.

La aportación por parte de expertos y los usuarios ayudo a obtener datos realistas sobre como se manejan los temas museográficos dentro de la ciudad, en las cuales arrojaron un mismo sistema. Motivando a generar un modelo muy diferente a lo habitual. Evidenciando una importante aportación del diseño interior en beneficio del usuario y el espacio que lo rodea.



# Anexos

## ANALISIS DE PRECIOS UNITARIOS

HOJA

1 / 4

RUBRO: Pintura negra mate. CÓDIGO: 01.01

DETALLE: Pintura negra mate pintulac 1 manos,  
pintura de fondo blanca 1 mano. UNIDAD: m2

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANTIDAD	TARIFA	COSTO HORA	RENDIMIENT O R	COSTO
	A	B	C=A*B		D=C*R
Herramienta menor 5 % M/O	0,2300	0,6100	0,1403	0,30000	0,0421
	1,000	\$0,060	\$0,060	0,30000	0,018
<b>SUBTOTAL M =</b>					<b>0,0601</b>
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANTIDAD	JORNAL /HR	COSTO HORA	RENDIMIENT O R	COSTO
(CATEGORIAS)	A	B	C=A*B		D=C*R
Pintor	1,000	\$2,2700	2,2700	0,3000	0,6810
Ayudante de pintor	1,000	\$1,2200	1,2200	0,3000	0,3660
<b>SUBTOTAL N =</b>					<b>1,0470</b>
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNIT.	COSTO	
		A	B	C=A*B	
Lija	U	0,200	\$0,4500	0,0900	
Pintura de fondo	Lt	12,000	\$6,0000	72,0000	
Pintura mate negro	Lt	12,000	\$11,0000	132,0000	
<b>SUBTOTAL O =</b>					<b>204,0900</b>
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	UNIDAD	CANTIDAD	TARIFA	COSTO	
		A	B	C=A*B	
<b>SUBTOTAL P =</b>					<b>0,0000</b>

<b>TOTAL COSTO DIRECTOS X=(M+N+O+P)</b>	<b>205,1971</b>	
INDIRECTOS Y UTILIDAD	20,00%	41,0300
.....		
OTROS INDIRECTOS .....		
%		
COSTO TOTAL DEL RUBRO		246,2271
<b>VALOR OFERTADO</b>	<b>\$</b>	<b>246,23</b>



## ANALISIS DE PRECIOS UNITARIOS

HOJA

3 / 4

RUBRO: Estructura metalica. CÓDIGO: 01.01

DETALLE: Estructura metalica con tubo rectangular de 8x4cm y 2mm. UNIDAD: Global

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANTIDAD	TARIFA	COSTO HORA	RENDIMIENTO	COSTO
	A	B	C=A*B	O R	D=C*R
Herramienta menor 5 % M/O	0,2300	0,6100	0,1403	0,90000	0,1263
Amoladora radial de 230 DEWALT	1,000	\$1,500	\$1,500	0,9	1,350
Soldadora + mascara	1,000	\$2,250	\$2,250	0,9	2,025
<b>SUBTOTAL M =</b>					<b>3,5013</b>
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANTIDAD	JORNAL /HR	COSTO HORA	RENDIMIENTO	COSTO
(CATEGORIAS)	A	B	C=A*B	O R	D=C*R
Maestro soldador	1,000	\$4,8800	4,8800	0,9000	4,3920
Peón	1,000	\$3,6200	3,6200	0,9000	3,2580
<b>SUBTOTAL N =</b>					<b>7,6500</b>
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNIT.	COSTO	
		A	B	C=A*B	
Tubo metálico de 8x4cmx2mm de espesor	kg/km	16,900	\$17,0000	287,3000	
Disco de corte para metal	U	0,050	\$4,5000	0,2250	
Pintura negra mate	gln	0,090	\$14,0000	1,2600	
Tornillos autoperforantes	U	18,000	\$0,0600	1,0800	
<b>SUBTOTAL O =</b>					<b>289,8650</b>
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	UNIDAD	CANTIDAD	TARIFA	COSTO	
		A	B	C=A*B	
Tubo metálico de 8x4cmx2mm de espesor	kg/km	16,900	\$0,460	7,774	
<b>SUBTOTAL P =</b>					<b>7,7740</b>

<b>TOTAL COSTO DIRECTOS X=(M+N+O+P)</b>	<b>308,7903</b>	
INDIRECTOS Y UTILIDAD	20,00%	61,7500
.....		
OTROS INDIRECTOS .....		
%		
COSTO TOTAL DEL RUBRO		370,5403
<b>VALOR OFERTADO</b>	<b>\$</b>	<b>370,54</b>

## ANALISIS DE PRECIOS UNITARIOS

HOJA

4 / 4

RUBRO: Piso flotante

CÓDIGO: 01.01

DETALLE:

UNIDAD: Global

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANTIDAD	TARIFA	COSTO HORA	RENDIMIENTO	COSTO
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C=A*B</b>	<b>O R</b>	<b>D=C*R</b>
Herramienta menor 5 % M/O	0,2300	0,6100	0,1403	0,14000	0,0196
<b>SUBTOTAL M =</b>					<b>0,0196</b>
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANTIDAD	JORNAL /HR	COSTO HORA	RENDIMIENTO	COSTO
<b>(CATEGORIAS)</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C=A*B</b>	<b>O R</b>	<b>D=C*R</b>
Peon	1,000	\$3,6200	3,6200	0,1400	0,5068
<b>SUBTOTAL N =</b>					<b>0,5068</b>
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNIT.	COSTO	
		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C=A*B</b>	
Piso flotante wenge	m2	72,000	\$17,0000	1.224,0000	
<b>SUBTOTAL O =</b>					<b>1.224,0000</b>
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	UNIDAD	CANTIDAD	TARIFA	COSTO	
		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C=A*B</b>	
<b>SUBTOTAL P =</b>					

<b>TOTAL COSTO DIRECTOS X=(M+N+O+P)</b>	<b>1.224,0000</b>	
INDIRECTOS Y UTILIDAD	20,00%	244,8
.....		
OTROS INDIRECTOS .....		
%		
COSTO TOTAL DEL RUBRO		1.224,0000
<b>VALOR OFERTADO</b>	<b>\$</b>	<b>1.224,00</b>



The background features a black horizontal band across the middle. To the right, a large white curved shape, resembling a stylized letter 'C' or a partial circle, is set against a light gray background. On the left, a series of thin, parallel white lines curve downwards from the top left towards the bottom right, creating a sense of motion or depth.

# Bibliografía

# Bibliografía

- Bachelard, G. (1983) La poética de la ensoñación, Fondo de Cultura Económica, Ciudad de México.
- Bedolla, P. (2002) Diseño sensorial. Las nuevas pautas para la innovación, especialización y personalización del producto. Tesis de doctorado, Universidad Politécnica de Cataluña, España. Extraído el 12 Noviembre 2014. Recuperado de: <http://www.tdx.cat/handle/10803/6826>
- Pallasmaa, J.(2006) Los ojos de la piel, la arquitectura y los sentidos. Editorial, Gustavo Gili, Barcelona.
- Tanizaki, J. (2008) El elogio de la sombra. Biblioteca de Ensayo, Siruela. España.
- Rodríguez M. (2010) estimulación multisensorial en un espacio snoezelen: concepto y campos de aplicación.
- Lotan, M. y Gold, Ch. (2009). Metaanalysis of the effectiveness of individual intervention in the controlled multisensory environments (Snoezelen) for individuals with intellectual disability. Journal of Intellectual & Developmental Disability, 34, 3, 207-215.
- Malo C, (1992). Teoría de la cultura popular. Editorial, CIDAP.
- Núria Serrat Antolí, Joan Santacana Mestre, (2005). Museografía didáctica, museos y centros de interpretación del patrimonio histórico Autores: Joan Santacana Mestre Localización: Museografía didáctica / coord.
- Núria Serrat Antolí, Joan Santacana Mestre, (2005). Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación Autores: Núria Serrat Antolí
- Autores: Wamba Aguado, Ana M<sup>a</sup>; Aguaded Landero, Santiago; Cuenca López, Jose M<sup>a</sup> Revista: Alambique : Didáctica de las Ciencias Experimentales, (2006). Las actividades prácticas en museos de ciencia y centros de interpretación: ¿cómo orientarlas desde una perspectiva holística?
- Autores: Asensio, Mikel; Pol, Elena Revista: Íber : Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, (2003).
- Autores: Domingo Ortiz Soler Localización: Narria: Estudios de artes y costumbres populares (2000). La divulgación e interpretación del patrimonio cultural en el medio ambiente donde se inserta: Su puesta en el valor a través de los Museos locales y/o centros de interpretación.
- Autores: Gloria Munilla Cabrillana, Laura Solanilla, César Carreras Monfort Localización: PH: Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico, (2003). Museos on-line: nuevas prácticas en el mundo de la cultura AULAS MULTISENSORIALES EN EDUCACIÓN ESPECIAL.( 2009) Estimulación e integración sensorial en los espacios Snoezelen. Ed. Ideas propias.
- C.Gómez Peña y cols. (20012) Análisis no lineal de la actividad EEG en sujetos con daño cerebral tras una sesión de estimulación multisensorial.
- Manrique F. (2015) Diseño interior y branding sensorial.
- Hill D. (2012) Logica sensorial ganar corazones y mentes.
- Migliaza J. ( 2009) materialización de los sentidos en el diseño interior: estímulos, percepciones y sus sensaciones.
- David W. (2018) psicología experimental.
- Gonzalez G. (2007) los cinco sentidos de un maestro a la colombiana.

# Índice de imágenes y tablas

**Tabla1.** Modelo conceptual Fuente: Elaboración propia.

**Tabla2.** Variables para la experimentación Fuente: Elaboración propia

**Tabla3.** Posibles relaciones Fuente: Elaboración propia

**Img1.** Interiorismo sensorial, interiores con sentidos | tiovivo creativo, (2017)  
<http://xurl.es/r2tt6>

**Img2.** Tratamientos neurorehabilitación mediante la luz (2018)

**Img 3.** Museo arte (2014)  
<http://xurl.es/mjba2>

**Img4.** Museo de los sentidos. (2015)  
<http://xurl.es/av7kd>

**Img5.** Museo de los sentidos. (2015)  
<http://xurl.es/av7kd>

**Img6.** Museo de los sentidos. (2015)  
<http://xurl.es/av7kd>

**Img7.** Museo de los sentidos. (2015)  
<http://xurl.es/av7kd>

**Img8.** Museo de los sentidos. (2015)  
<http://xurl.es/av7kd>

**Img9.** Museo de los sentidos. (2015)  
<http://xurl.es/av7kd>

**Img10.** Museo del helado (2018)  
<http://xurl.es/dj3dv>

**Img11.** Museo del helado (2018)  
<http://xurl.es/dj3dv>

**Img12.** Museo del helado (2018)  
<http://xurl.es/dj3dv>

**Img13.** Museo del helado (2018)  
<http://xurl.es/dj3dv>

**Img14.** Miradas a lo cotidiano (2017)  
<http://xurl.es/trh3y>

**Img15.** Miradas a lo cotidiano (2017)  
<http://xurl.es/trh3y>

**Img16.** Miradas a lo cotidiano (2017)  
<http://xurl.es/trh3y>

**Img17.** Miradas a lo cotidiano (2017)  
<http://xurl.es/trh3y>

**Img18.** Museo del vino (2015)  
<http://xurl.es/ikbko>

**Img19.** Museo del vino (2015)  
<http://xurl.es/ikbko>

**Img20.** Museo del vino (2015)  
<http://xurl.es/ikbko>

**Img21.** Museo del vino (2015) <http://xurl.es/ikbko>

**Img22.** Sala activa los sentidos como terapia (2019) fuente: Diario el Comercio.

**Img23.** Sala activa los sentidos como terapia (2019) fuente: Diario el Comercio.

**Img24.** Museo Pumapungo (2016) Autor: Desconocido

**Img25.** Museo Pumapungo (2016) Autor: Desconocido

**Img26.** Museo Pumapungo (2016) Autor: Desconocido

**Img27.** Casa- Museo Remigio Crespo Toral (2018) fuente: Telégrafo

**Img28.** Casa- Museo Remigio Crespo Toral (2018) fuente: Telégrafo

**Img29.** Casa- Museo Remigio Crespo Toral (2018) fuente: Telégrafo

**Img30.** Casa de las palomas (2018) fuente: Diario el comercio.

**Img31.** Casa de las palomas (2018) fuente: Diario el comercio.

**Img32.** Casa de las palomas (2018) fuente: Diario el comercio.

**Img33. Expertos en educación (2017)**

**Img34.** Funcionales y tecnológicos <http://xurl.es/t5hph>

**Img35.** Relación 1, autoría propia

**Img36.** Relación 2, autoría propia

**Img37.** Relación 3, autoría propia

**Img38.** Relación 4, autoría propia

**Img39.** Relación 5, autoría propia

**Img40.** Relación 6, autoría propia

**Img41.** Relación 7, autoría propia

**Img42.** Autoría propia.

**Img43.** Autoría propia.

**Img44.** Autoría propia.

**Img.45.** Autoría propia.

**Img46.** Autoría propia.

**Img47.** Autoría propia.

**Img48.** Autoría propia.

**Img49.** Autoría propia.

**Img50.** Autoría propia.

Interiorismo sensorial apoyado en el desarrollo del ser humano y sus emociones

Diseño de espacios culturales

### Resumen

El ser humano cuenta con un mecanismo fisiológico, nuestros sentidos, mediante los cuales percibimos el mundo. El interiorismo sensorial propone el diseño de los espacios interiores en consideración a los cinco sentidos del cuerpo humano, proyectando emociones que transmiten nuevas sensaciones. Este trabajo reflexiona sobre el diseño de espacios culturales como, centros culturales, museos centros de interpretación, utilizando los recursos propuestos por el interiorismo sensorial y el Método Snozelen y propone posibles aplicaciones.

### PALABRAS CLAVE:

Experimentación, sensaciones, sentidos, ambientes, snozelen, cuerpo, galería.

Ana C. Martínez

Ana Cristina Martínez Ortega  
80479

Manuela Cordero

Arq. Manuela Cordero

