

TECNOLOGÍA SIN CONTACTO: UNA ALTERNATIVA DE DISEÑO INTERIOR PARA MUSEOS EN TIEMPOS POST COVID-19

Museo Municipal de Arte Moderno de
la ciudad de Cuenca

Autores:

Esteban Castro Zhiminaicela

Oswaldo Palacios Guzmán

Director:

Christian Sigcha Cedillo





ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

Trabajo de Graduación previo a la obtención del título de
LICENCIADO EN DISEÑO DE INTERIORES

TECNOLOGÍA SIN CONTACTO: UNA ALTERNATIVA DE DISEÑO INTERIOR PARA MUSEOS EN TIEMPOS POST COVID-19

Museo Municipal de Arte Moderno
de la ciudad de Cuenca

Autores:
Esteban Castro Zhiminaicela
Oswaldo Palacios Guzmán

Director:
Christian Sigcha Cedillo

**Cuenca - Ecuador
2022**

DEDICATORIA

ESTEBAN CASTRO

La presente tesis dedico a mis padres, quienes han sido los pilares fundamentales en mi vida, que me han guiado con mucho amor y han aportado con valores significativos para poder seguir adelante, ya que sus enseñanzas me han ayudado a no rendirme y a lograr mis metas y anhelos. Ellos son la razón para poder culminar este proceso.

De igual manera, a mi hijo Leonardo; que me motiva en los momentos más difíciles, él ha sido el motor para finalizar este proyecto y cuando crezca, espero que vea esto y sepa que logrará todo lo que se propone. Todo mi esfuerzo y motivación, han sido gracias a ti. También, a mi familia en general, pero en especial a mis hermanos Christian y Sebastián, que siempre han estado para mí y han formado parte de cada etapa de mi vida.

Y en general, a mis familiares, amigos y docentes, gracias por estar presentes durante los años de mi carrera universitaria.

OSWALDO PALACIOS

Existen personas que están en el momento justo para elevar los ánimos de un individuo, quien en todo el transcurso del proyecto lo ha necesitado. Es por eso que, a todas esas personas que estuvieron acompañarme en mi arduo camino académico, quiero expresar este maravilloso triunfo que lo sentía inalcanzable, pero con ese apoyo he llegado a cumplirlo.

Es pertinente hacer una dedicatoria especial a mis padres por su gran esfuerzo siendo los principales guías y por brindar esa precisa motivación para conseguir estas grandes metas que por consiguiente tendrán fruto. Por último y sin dejar de lado a una persona que me acompañó en todo este trayecto, y que gracias a su apoyo, amor, confianza, paciencia y cariño hemos logrado salir adelante.

“Siempre parece imposible hasta que se hace”
-Nelson Mandela-

AGRADECIMIENTO

Queremos expresar gratitud a nuestro tutor, el Dis. Christian Sigcha que nos ha apoyado y guiado en este proyecto, desde el inicio hasta su culminación. Nos brindó las pautas necesarias y consejos en cada etapa para un correcto desempeño y los conocimientos necesarios para poder realizar un trabajo óptimo y también, hizo que cada uno se supere como futuros diseñadores y personas.

De igual manera, queremos agradecer a cada uno de los profesionales que han aportado a nuestro desempeño a lo largo de la carrera, en especial al Arq. Paúl Ordoñez, Arq. Verónica Heras y Arq. Manuela Cordero, que, con su paciencia y bondad, nos han brindado los conocimientos necesarios en cada período, para poder crecer profesionalmente y aplicarlo en una disciplina que nos apasiona y demostrar nuestro potencial que se ha visto reflejado a lo largo de estos cuatro años que cursamos.

Y, por último, a la Universidad Del Azuay y a sus docentes, que con su vasto conocimiento que durante la carrera nos han motivado y guiado en este proceso, con el objetivo de ser los mejores diseñadores. La lista de personas que han aportado significativamente es infinita, de todo corazón estamos agradecidos con cada una de ellas. Gracias docentes, tutores, amigos/as y futuros colegas.



RESUMEN

El museo Municipal de Arte Moderno, ubicado en la ciudad de Cuenca. Forma parte de las edificaciones patrimoniales, que han sido conservadas y restauradas. Por ello, este trabajo de investigación tiene como objetivo realizar un proyecto de rediseño interior e implementación de tecnología sin contacto en espacios patrimoniales, basados en la preservación de estas áreas; y a su vez, el uso de herramientas tecnológicas que propicien seguridad a los usuarios y brinden nuevas sensaciones a través de experiencias innovadoras, mediante la relación de criterios tecnológicos y patrimoniales. Finalmente, se desea aportar con ideas que mejoren y resalten las exhibiciones.

PALABRAS CLAVE:

Edificaciones patrimoniales, Herramientas tecnológicas, Innovación tecnológica, Museos modernos, Arte y Cultura.

ABSTRACT

The Municipal Museum of Modern Art, located in the city of Cuenca. It is part of the heritage buildings, which have been preserved and restored. Therefore, this research work aims to carry out an interior redesign project and implementation of contactless technology in heritage spaces, based on the preservation of these areas; and in turn, the use of technological tools that provide security to users and provide new sensations through innovative experiences, through the relationship of technological and heritage criteria. Finally, it is desired to contribute with ideas that improve and highlight the exhibitions.

KEYWORDS:

Heritage buildings, Technological tools, Technological innovation, Modern museums, Art and Culture.



TABLA DE CONTENIDO

MARCO TEÓRICO

DISEÑO INTERIOR
MUSEOS
PATRIMONIO
TECNOLOGÍA
POST COVID-19

REFERENTES CONTEXTUALES

INTRODUCCIÓN
MUSEO MUNICIPAL DE ARTE MODERNO
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

PROGRAMACIÓN

ANÁLISIS DE LA EDIFICACIÓN
CONDICIONANTES DE DISEÑO
PROGRAMA ARQUITECTÓNICO
CRITERIOS DE DISEÑO

PROYECTO DE DISEÑO

SISTEMA DE DISEÑO
MEMORIA DESCRIPTIVA
DOCUMENTACIÓN TÉCNICA
ANÁLISIS DE LA PROPUESTA

1

17

41

59

TECNOLOGÍA SIN CONTACTO:

Una alternativa de Diseño Interior para museos en tiempos
Post COVID-19

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT	VII
OBJETIVOS	XII
INTRODUCCIÓN	XIII

01 CAPÍTULO

MARCO TEÓRICO	1
1.1. INTRODUCCIÓN	2
1.2. DISEÑO INTERIOR	3
1.2.1. CONCEPTO	3
1.2.2. CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO INTERIOR	3
1.2.3. DISEÑO INTERIOR: FORMA Y FUNCIÓN	5
1.3. MUSEOS	6
1.3.1. CONCEPTO	6
1.3.2. EL MUSEO COMO ESPACIO COMUNICATIVO: CARACTERÍSTICAS	6
1.3.3. MUSEOS EN LA MODERNIDAD	6
1.3.4. ESPACIOS EXPOSITIVOS EN ÁREAS PATRIMONIALES	7
1.4. PATRIMONIO	8
1.4.1. CONCEPTO	8
1.4.2. CARACTERÍSTICAS DE PATRIMONIO	8
1.4.3. ESPACIO PATRIMONIAL Y CULTURAL	9
1.4.4. ESPACIO PATRIMONIAL Y TECNOLOGÍA	9
1.5. TECNOLOGÍA	10
1.5.1. CONCEPTO	10
1.5.2. CARACTERÍSTICAS DE TECNOLOGÍA CULTURAL	10
1.5.3. TECNOLOGÍA COMO COADYUDANTE DEL RECURSO EXPRESIVO	11
1.5.4. TECNOLOGÍA EN TIEMPOS POST COVID-19	12
1.6. POST COVID-19	12
1.6.1. POST COVID-19 EN ESPACIOS INTERIORES	12
1.6.2. MATERIALES VS COVID-19	13
1.6.3. EVOLUCIÓN ESPACIAL	14
1.7. CONCLUSIONES	15

02 CAPÍTULO

REFERENTES CONTEXTUALES	17
2.1. INTRODUCCIÓN	18
2.2. MUSEO MUNICIPAL DE ARTE MODERNO	19
2.2.1. DESCRIPCIÓN GENERAL	19
2.2.2. ANÁLISIS ESPACIAL	20
2.2.3. PLANTA ARQUITECTÓNICA	22
2.2.4. DATOS HISTÓRICOS	23
2.2.5. UBICACIÓN	24
2.2.6. SOLEAMIENTO	25
2.2.7. TRÁNSITO	26
2.2.8. DESCRIPCIÓN DEL BARRIO	26
2.2.9. USOS DEL SUELO	26
2.2.10. PUNTOS DE INTERÉS	27
2.2.11. ORGANIGRAMA FUNCIONAL	28
2.3. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	29
2.3.1. HOMÓLOGOS	30
2.3.2. ENTREVISTAS	36
2.3.3. ENCUESTA	38
2.4. CONCLUSIONES	39

03

CAPÍTULO

PROGRAMACIÓN	41
3.1. INTRODUCCIÓN	42
3.2. ANÁLISIS DE LA EDIFICACIÓN	43
3.2.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA	43
3.2.2. CATALOGACIÓN PATRIMONIAL	43
3.3. CONDICIONANTES DE DISEÑO	44
3.3.1. CONDICIONANTE FUNCIONAL	44
3.3.2. CONDICIONANTE TECNOLÓGICO	45
3.3.3. CONDICIONANTE EXPRESIVO	47
3.3.4. CONDICIONANTE PATRIMONIAL	48
3.4. PROGRAMA ARQUITECTÓNICO	49
3.4.1. ZONAS PÚBLICAS	51
3.4.2. ZONAS DE EXHIBICIONES	51
3.4.3. ZONAS ADMINISTRATIVAS	51
3.4.4. ZONAS MULTIUSO	51
3.4.5. ZONAS DE SERVICIO	51
3.5. CRITERIOS DE DISEÑO	52
3.5.1. CRITERIO FUNCIONAL	52
3.5.2. CRITERIO TECNOLÓGICO	53
3.5.3. CRITERIO EXPRESIVO	54
3.5.4. CRITERIO PATRIMONIAL	56
3.6. CONCLUSIONES	57

04

CAPÍTULO

PROYECTO DE DISEÑO	59
4.1. INTRODUCCIÓN	60
4.2. SISTEMA DE DISEÑO	61
4.2.1. CONCEPTUALIZACIÓN	61
4.2.2. DECISIONES PROPOSITIVAS	61
4.3. MEMORIA DESCRIPTIVA	68
4.3.1. CRITERIO PATRIMONIAL	68
4.3.2. CRITERIO EXPRESIVO	69
4.3.3. CRITERIO FUNCIONAL	69
4.3.4. CRITERIO TECNOLÓGICO	69
4.4. DOCUMENTACIÓN TÉCNICA	70
4.4.1. PLANTA DE ZONAS	70
4.4.2. PLANTA DE ZONIFICACIÓN	71
4.4.3. PLANTA DE COTAS	72
4.4.4. PLANTA DE DISTRIBUCIÓN DE ILUMINACIÓN	73
4.4.5. PLANTA DE DISTRIBUCIÓN DE MOBILIARIO	74
4.4.6. PLANTA DE SECCIONES	75
4.4.7. SECCIONES	76
4.4.8. DETALLES CONSTRUCTIVOS	78
4.5. ANÁLISIS DE LA PROPUESTA	80
4.5.1. ZONAS PÚBLICAS	80
4.5.2. ZONAS DE EXHIBICIONES	82
4.5.3. ZONAS ADMINISTRATIVAS	86
4.5.4. ZONAS DE SERVICIO	90
4.6. CONCLUSIONES	94
4.7. RECOMENDACIONES	95
BIBLIOGRAFÍA	96
CRÉDITOS DE IMÁGENES Y GRÁFICOS	97
ANEXOS	100

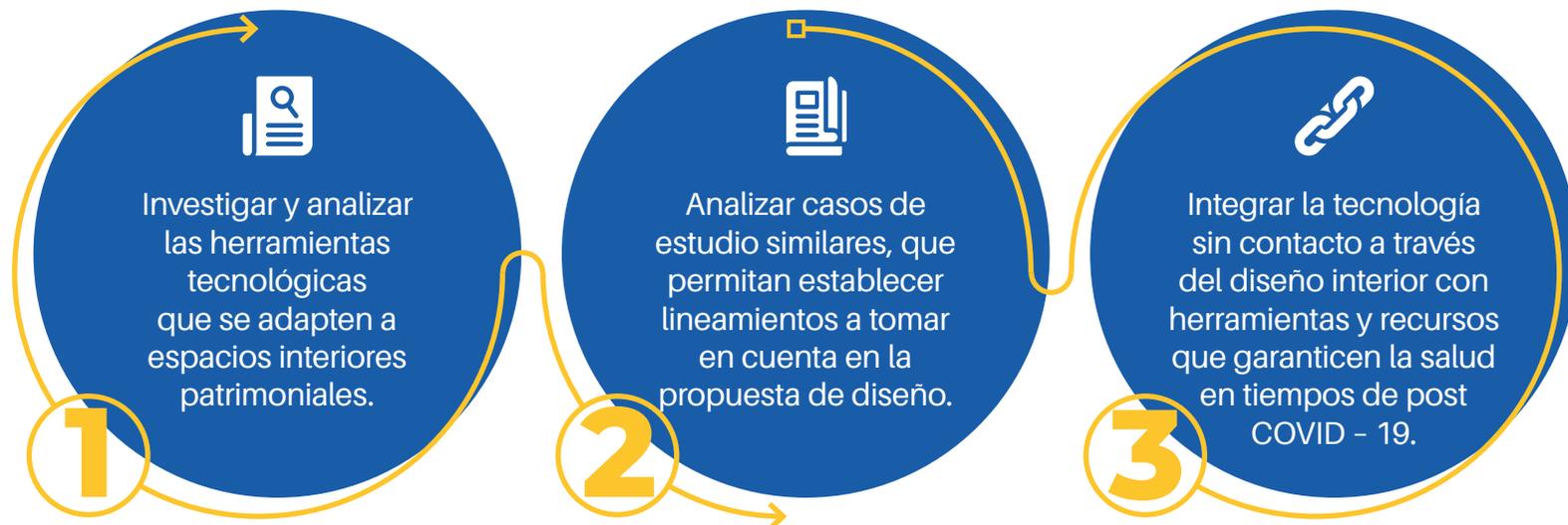
OBJETIVOS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS



Contribuir al diseño interior mediante una propuesta de intervención en el Museo Municipal de Arte Moderno en la ciudad de Cuenca, **integrando herramientas tecnológicas** que propicien la conservación de su valor patrimonial y brinden seguridad a los usuarios en tiempos Post-COVID.

OBJETIVO GENERAL



INTRODUCCIÓN

La noción de patrimonio es importante para la cultura y el desarrollo en cuanto constituye el “capital cultural” de las sociedades contemporáneas. Contribuye a la revalorización continua de las culturas y de las identidades, debido a que es un vehículo importante para la transmisión de experiencias, aptitudes y conocimientos entre las generaciones. Además, es fuente de inspiración para la creatividad y la innovación, que generan los productos culturales contemporáneos y futuros. El patrimonio cultural encierra el potencial de promover el acceso a la diversidad cultural y su disfrute. Puede también enriquecer el capital social conformando un sentido de pertenencia, individual y colectivo, que ayuda a mantener la cohesión social y territorial. Por otra parte, el patrimonio cultural ha adquirido una gran importancia económica para el sector del turismo en muchos países, al mismo tiempo que se generaban nuevos retos para su conservación. (UNESCO, 2017).

El valor del Patrimonio Cultural (PC) viene determinado por su función como representación de la memoria histórica; siendo, en muchos casos, el Patrimonio Arquitectónico la materialización de esa memoria. En este sentido, un bien cultural histórico patrimonial tiene un valor ante todo referido a sus potencialidades como recurso para hacer presente el pasado. Su función es materializar la historia de la comunidad, permitirle “figurarse las sucesivas imágenes” de su pasado. Todo este cúmulo de elementos es lo que heredamos de generación en generación, a lo cual se denomina Patrimonio Cultural. (Manavella, 2019).

Los museos han sufrido cambios significativos en su evolución, esto se debe a que la nueva forma de transmitir el conocimiento de los museos, viene proporcionada por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, ya que ofrecen nuevas experiencias sensoriales, permitiendo crear respuestas afectivas frente a los objetos y obras de arte que se exhiben, por esta razón, es importante que evolucionen para mantenerse como una parte esencial en la educación y cultura de las personas. La nueva museología reconoce al museo como un lugar cercano, un centro de entretenimiento, educación y cultura, además de como una “máquina comercial”.

En consecuencia, el museo adquiere un papel importante en la industria del entretenimiento. El nuevo museo se centra en las exposiciones temporales, las permanentes incluso pueden llegar a tener una importancia secundaria. La razón principal de este cambio, son las oportunidades de comunicación que han aumentado a escala mundial durante medio siglo. Los museos tradicionales han perdido su posición por el uso generalizado de la tecnología y el hecho de que Internet se ha convertido en uno de los principales medios de comunicación. El intercambio de información con los medios impresos y virtuales ha dado paso a cuestionar la función de los museos, a un proceso de adaptación al cambio global. (EVE, 2020).

Mediante este contexto, el Museo Municipal de Arte Moderno es una pieza arquitectónica de suma relevancia para el centro histórico de la ciudad de Cuenca, se ha convertido y adaptado a lo largo de los años en un centro de arte y cultura que ha albergado notables exhibiciones artísticas. Al ser una edificación con una catalogación de valor emergente (E), solamente puede recurrir a estos dos tipos de aplicaciones: restauración y conservación, según lo expone la “Ordenanza para la gestión y conservación de las áreas históricas y patrimoniales del cantón Cuenca”. Por esta razón, es factible para un aporte notable de diseño interior, la implementación de tecnología sin contacto en espacios patrimoniales que propicien su conservación y respeten su característico valor histórico y cultural, mediante criterios tecnológicos, expresivos, funcionales y patrimoniales; los cuales son los ejes fundamentales que estarán presentes en el análisis del proyecto de investigación y a su vez, en cada decisión y aplicación de herramientas tecnológicas. De esta manera, se garantiza la conservación de sus bienes tangibles e intangibles a través del concepto de “reversibilidad” y también, se aportará con ideas innovadoras y llamativas que realcen las exhibiciones y atraigan más visitantes. Con este proyecto, los usuarios podrán experimentar la relación existente entre conservación patrimonial e implementación de tecnología y la manera en la que se puede aprovechar estos espacios mediante aplicaciones innovadoras que generen sensaciones completamente nuevas y novedosas en centros de arte y cultura.

**CA
PÍ
TU
LO**

1

mmam
MUSEO MUNICIPAL
DE ARTE MODERNO

**MARCO
TEÓRICO**

1.1. INTRODUCCIÓN

Ante el surgimiento de la crisis sanitaria por el covid-19, el mundo atravesó una pandemia mundial en donde se generó grandes pérdidas humanas e incluso, hubo cambios radicales en la forma de vivir de las personas, los espacios tuvieron una evolución en varios aspectos para evitar el contacto con el mismo y con las personas. Se manejaron en los espacios algunos dispensadores de alcohol, termómetros, purificadores de aires, los cuales estaban ya añadidos en el espacio interior.

Para evitar la propagación de este virus, se planteó un confinamiento, generando bajas en la economía del país y más aún en el sector turístico y cultural en vista de que no existía la posibilidad de viajar, de tal manera que algunos espacios de exposición como museos, galerías independientemente de su tamaño, ubicación o situación se enfrentaron a grandes retos y sufrieron en el transcurso de ese tiempo por la falta de visitantes, provocando amenazas como disminución de ingresos o crisis de conservación, entre otras.

De este modo, se vio la urgencia de proponer una idea que implemente recursos tecnológicos en estas áreas, permitiendo generar más seguridad en el mismo, a su vez resaltando las exhibiciones y su valor patrimonial, además de generar una cultura moderna en temas de exposición y conservación del espacio, con la implementación de recursos tecnológicos innovadores.

CAPÍTULO 1

- Diseño Interior
- Museos
- Patrimonio
- Tecnología
- Post COVID-19

1.2. DISEÑO INTERIOR

1.2.1. CONCEPTO

El diseño de interiores consiste en la planificación, la distribución y el diseño de los espacios interiores de los edificios. Estos escenarios físicos satisfacen las necesidades básicas de cobijo y protección, crean un marco e influyen en la forma de llevar a cabo las actividades, alimentan las aspiraciones de los ocupantes y expresan las ideas que acompañan sus acciones; afectan los puntos de vista, los estados de ánimo y la personalidad. En este sentido, los objetivos del diseño de interiores son el logro de ventajas funcionales, el enriquecimiento estético y la mejora psicológica de dichos espacios interiores. (Binggeli, 2014)

La intención del diseño es establecer cada una de sus piezas en un todo relacionado, para que sus partes puedan funcionar de manera correcta, con el objetivo de alcanzar los requerimientos deseados. En el diseño de interior, algunos elementos se organizan según pautas, estilos o funcionalidad en espacios tridimensionales, para obtener criterios tecnológicos, expresivos y funcionales. Las relaciones entre los elementos determinados por estos modelos, establecen las formas visuales, su manera correcta de funcionar dentro de un área específica e intervienen en su apreciación y el uso que demanda el espacio

Primero, es necesario comprender el espacio a intervenir, los requerimientos y necesidades del usuario, para lograr concebir un área funcional y estéticamente agradable. En un estudio más amplio sobre la percepción y utilización del espacio, hay que tener en cuenta la noción de espacio personal, o proxémica, que varía de una cultura a otra. La distancia óptima que debe existir entre las personas en situaciones concretas tiene mucha importancia a la hora de planificar la distribución de un espacio. Deberá tenerse en cuenta si se trata de un espacio público o privado y el tipo de actividad que albergará; los requisitos cambiarán también de una cultura a otra. La ergonomía es otro campo de estudio del que se ocupan los interioristas a la hora de planificar el espacio. (Gibs, 2013).

1.2.2. CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO INTERIOR

Es importante recordar sobre las características que debe tener un espacio, esto se obtiene mediante la correcta aplicación de diseño interior y éstas son las características más sobresalientes para su correcto desempeño y manejo:

a) Forma

La forma es un área dimensional, la cual nos delimita e indica el contorno en el que se puede emplazar el proyecto, por consiguiente, se puede clasificar en tres, las cuales son:

- **Naturales**

Son figuras poco convencionales, que generalmente toman su inspiración de la naturaleza, como su nombre lo indica, estas pueden ser: nubes, tipos de hojas, flores, montañas, árboles, etc.

- **Geométricas**

Son las formas más comunes y las que normalmente están presentes en los diseños. Además, son las que delimitan el área y la dimensión, se pueden medir fácilmente y su emplazamiento en el espacio es más eficaz. Dado que están conformadas por formas como cuadrados, triángulos, círculos, rectángulos, etc.

- **No objetivas**

Son formas que generalmente están presentes en detalles específicos y fueron generadas o diseñadas de manera artificial y se fusiona con líneas, colores y bordes consiguiendo una figura abstracta.

b) Línea

Es una peculiaridad fundamental para el diseño, esto se debe a que gracias a la línea se puede generar cualquier tipo de forma, esto quiere decir que la línea es la que crea y delimita. Por lo general, éstas se dividen en tres tipos, las cuales son: líneas horizontales, verticales y las más complejas, las dinámicas.

Un claro ejemplo en donde se pueden observar este tipo de líneas horizontales, es en objetos como escritorios, mesas, sillas, etc., ofreciendo una sensación de seguridad al espacio. En cambio, las líneas verticales se pueden distinguir en la arquitectura que están dentro y fuera del espacio como las ventanas, puertas, u otros objetos. Y la manera de poder apreciar líneas dinámicas o curvas, es en las escaleras que agregarán una conexión con el sentido estético al espacio mediante su forma peculiar de conectar las áreas.

c) Textura

La textura es de suma relevancia para el diseño interior, ya que es la encargada de generar sensaciones mediante el uso de todo tipo de texturas, esta es creada al observar un objeto o normalmente al manipular. La textura se divide normalmente en visual y real.

La textura que se puede observar y conseguir mediante la vista, asumiendo que una textura visual y una textura real, las dos fusionadas, se puede sentir tanto al manipularla y de igual manera, al momento de observarla. Estas nos ayudarán a generar sensaciones para cumplir con los requerimientos y deseos que se quiere lograr dentro del espacio, principalmente en los criterios expresivos.

d) Iluminación

La luz es un factor relevante, no solo como elemento de diseño de interior, sino también, como una consideración importante a la hora de construir y emplazar. Para los usuarios que realizan las actividades dentro del espacio es esencial contar con luminarias que les ayuden a sentirse cómodos y puedan desenvolverse sin inconveniente en cada área.

Los espacios deben utilizar la máxima luz natural para las actividades de rutina y las puertas, ventanas, claraboya, tragaluz, se utilizan para permitir la entrada de luz natural al interior. Al no contar con estos ingresos de luz se puede optar por implementar iluminación artificial en la que se dispone una fuente de luz dentro de los espacios que se dividen en tres formas de iluminación:

- **Iluminación general**

La iluminación general o ambiental es la que más se usa en un espacio interior que carece de luz natural, porque cubre todos los rincones de la habitación evitando zonas oscuras o con sombras molestas.

- **Iluminación local**

La iluminación local también se denomina iluminación de tareas, en la que la fuente de luz se proporciona solo para el espacio en el que se realizan algunas actividades específicas. Las fuentes de luz se instalan más cerca de las áreas de tareas.

- **Iluminación de acento**

La iluminación de acento es similar a la iluminación local, pero se utiliza para zonas específicas. La iluminación es más estética para los observadores, por lo tanto, se utiliza para resaltar los objetos, en espacios decorativos, etc.

e) Equilibrio

La principal peculiaridad es conservar el cerebro del usuario en armonía con el espacio, conseguir ese equilibrio y todo esto se puede lograr mediante tres métodos, los cuales son: simétrico, asimétrico y radial.

- **Simétrico**

Todo el espacio se divide en dos mitades que están direccionadas por el eje central. Los objetos se colocan en posiciones similares en ambos lados del eje, creando espacios completamente simétricos.

- **Asimétrico**

Se utiliza un número impar de elementos. Se supone un eje central imaginario y los elementos visualmente atractivos se colocan cerca del eje imaginario y los objetos opacos se colocan más lejos del eje, generando al usuario la sensación de asimetría.

- **Radial**

Se considera un punto central alrededor del cual los objetos están dispuestos radialmente de manera circular.

f) Contraste

El principio de contraste se refiere al cambio en el color o la luminosidad de los objetos. Un objeto puede ser de color brillante y el que está ubicado al lado, puede ser de color opaco, el contraste varía. Del mismo modo, el contraste se puede lograr por la forma y el espacio. El contraste hace que los objetos opacos sean más llamativos al colocarlos junto a objetos más brillantes, por consiguiente, son los resaltantes.

1.2.3. DISEÑO INTERIOR: FORMA Y FUNCIÓN

a) Forma

Según Porro y Quiroga (2003) para el Diseñador de Interiores, los espacios o ambientes constituyen escenarios, espacios vacíos para la acción del hombre, limitados por paredes y techos fijos, con puertas que comunican con otros espacios y con aberturas por las cuales entra luz. El espacio va a estar determinado por sus dimensiones, alto, ancho y altura, así como la posición del observador, el momento del día, la luz, la sombra y el color. El espacio será el principal protagonista del problema a resolver.

Por consiguiente, el Diseñador de Interiores trabaja con espacios que ya están construidos, ya que posee limitantes espaciales, ya sea según su ubicación, su materialidad y/o su forma. Según la ubicación, los límites pueden ser: verticales, que son las paredes, horizontales superiores o techo y horizontales inferiores o piso. Según la materialidad, los límites pueden ser reales o virtuales. Según la forma, los límites serán cóncavos o convexos.

b) Función

La función del diseño de interiores en la sociedad, crece exponencialmente y la pandemia confirmó nuevamente que los espacios son parte fundamental en la vida de las personas ya que es considerada como una profesión multifacética, en la cual se aplican soluciones creativas y técnicas dentro de una estructura para lograr un espacio interior satisfactorio. Las soluciones planteadas, deben ser funcionales y estéticamente atractivas, para mejorar la calidad de vida de sus ocupantes. El Diseño de Interiores incluye una serie de tareas y servicios que van desde el estudio y análisis de las necesidades y requerimientos de los clientes, así como la formulación preliminar en dos y tres dimensiones de la propuestas planteadas, la preparación de presupuestos y el armado de cronogramas de tareas, la selección de los materiales, colores y texturas, la selección de mobiliario y equipamiento, llegando al planteamiento del proyecto final con su documentación respectiva, pudiendo intervenir también en la dirección de obra. (ESDIMA, 2017)

Es importante recalcar estos puntos que serán de gran relevancia en el proyecto de investigación, los cuales son:

- **El lenguaje expresivo**

El diseño interior está ligado a la expresión, a las diferentes modalidades de percepción y la captación de los espacios a través de nuestros sentidos y tiene que ver con la cultura, la historia y el contexto. Captamos la información visual de diferentes maneras. En los espacios, están dados por elementos más orgánicos, naturales, simples, modernos, clásicos, complejos y ficticios; por esta razón, existen diferentes estilos, cada uno con sus características específicas, que conciben áreas que puedan transmitir su concepto, esto se logra con la toma de decisiones adecuadas.

- **El lenguaje expositivo**

Existen varios espacios interiores expositivos, los cuales están creados para exhibir y presentar. Las exposiciones pueden ser permanentes o temporales, y su vida útil suele oscilar entre cinco años o cinco días. Sin embargo, estos entornos tan distintos, ya sean de tipo cultural o comercial, tienen un nexo común: la idea de explicar una historia en un espacio tridimensional. Por ende, se crean áreas específicas para cada tipo de exposición, con ayuda de la cromática, iluminación, texturas, etc., que crean un punto focal hacia la demostración, para una correcta interpretación por parte del usuario.

- **El lenguaje multisensorial**

En el diseño interior existen espacios que, mediante su composición, proporcionan a los usuarios un estado global de calma, bienestar emocional y un despertar de sus sentidos. Son áreas dedicadas al bienestar donde los sentidos son estimulados, donde la comunicación es posible de forma diferente, donde las experiencias vividas son únicas sin importar la discapacidad o las necesidades específicas, donde podemos educar de otra forma con aprendizajes interactivos. Un espacio multisensorial nos permite todo esto. Sin importar las necesidades. Esto se logra con la ayuda de varios elementos característicos, tales como: elementos auditivos, táctiles, vibratorios, vestibulares, gustativos y olfatorios y visuales. Estos tienen una gran relevancia para poder crear un ambiente agradable y que favorezca a la creación de diferentes sensaciones.

1.3. MUSEOS

1.3.1. CONCEPTO

Los museos son las instituciones encargadas del almacenamiento, la conservación, la investigación y la interpretación del patrimonio cultural. Para los diseñadores de exposiciones, lo más importante es que se les requiere para hacer accesibles las colecciones al público en general. Su escala oscila desde los museos estatales de financiación pública e importancia internacional, hasta los pequeños museos independientes o privados sobre temas específicos. En las colecciones de los museos están representados todos los campos de la actividad humana a lo largo del tiempo, desde aviones a mariposas, desde la arqueología a la nanotecnología. Son los depósitos de nuestra cultura material colectiva, y establecen un vínculo tangible con el pasado. (Locker, 2013)

1.3.2. EL MUSEO COMO ESPACIO COMUNICATIVO: CARACTERÍSTICAS

En primer lugar, se establece un diálogo entre el museo y el individuo que acude a él para observar la exhibición o muestra, en segundo lugar, se da un diálogo entre los propios sujetos que acuden. De esa interacción surge el entendimiento, la comprensión y la concordancia entre culturas diferentes. Inconscientemente, al visitar el museo y recorrer la exposición, el ser humano entra en un diálogo con el objeto que ve. Ese diálogo establece una relación directa con el visitante: a mayor conocimiento, mayor riqueza en el diálogo, y viceversa. Por ende, se destacan que una de las labores que el museo debe adoptar es la de esforzarse por establecer una comunicación directa con el público y convertirse en un puente entre la obra y el ser humano. Según palabras de Fontal (2007) "Un museo no debe estar abierto para mostrar sino para provocar comunicación, para hacer posible que se establezca un diálogo entre las dos partes que mutuamente se necesitan". El museo ha descubierto su papel como agente de cambio social en los diferentes espacios donde se asienta, y ofrece un foro para el debate y la reflexión entre los diferentes grupos sociales que forman la comunidad. Si favorece ese diálogo, la sociedad ve el museo como un lugar democrático.

Por esta razón, se hace hincapié en la importancia de que los museos se relacionen con sus públicos y establezcan diálogos de los que puedan extraer información beneficiosa. Una parte fundamental del museo como espacio creado para la comunicación y el diálogo, es elegir adecuadamente el lenguaje que tendrá la exposición seleccionada, ya que tiene gran flexibilidad para la creación; esto hace que sea posible jugar con diferentes elementos sensitivos y cognitivos, dentro de un espacio tridimensional para construir una escena donde el objeto adquiera la significación deseada.

1.3.3. MUSEOS EN LA MODERNIDAD

Los museos han sufrido cambios significativos en su evolución, esto se debe a que la nueva forma de transmitir el conocimiento de los museos, viene proporcionada por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, ya que ofrecen nuevas experiencias sensoriales, permitiendo crear respuestas afectivas frente a los objetos y obras de arte que se exhiben, por esta razón, es importante que evolucionen para mantenerse como una parte esencial en la educación y cultura de las personas. La nueva museología reconoce al museo como un lugar cercano, un centro de entretenimiento, educación y cultura, además de como una "máquina comercial". En consecuencia, el museo adquiere un papel importante en la industria del entretenimiento. El nuevo museo se centra en las exposiciones temporales, las permanentes incluso pueden llegar a tener una importancia secundaria. La razón principal de este cambio, son las oportunidades de comunicación que han aumentado a escala mundial durante medio siglo. Los museos tradicionales han perdido su posición por el uso generalizado de la tecnología y el hecho de que Internet se ha convertido en uno de los principales medios de comunicación. El intercambio de información con los medios impresos y virtuales ha dado paso a cuestionar la función de los museos, a un proceso de adaptación al cambio global. (EVE, 2020)



*Imagen 1. The Museum of Modern Art, Nueva York
Fuente: bit.ly/nuevayork-IM6MoMA*



*Imagen 2. Festival de las Luces, Plaza Santo Domingo, Cuenca
Fuente: bit.ly/quenoticias*

El "Museum of Modern Art" ubicado en Nueva York está considerada una de las mejores colecciones de arte moderno del mundo. Alberga más de 200.000 obras de arte. Inaugurado en 1929, este museo de arte moderno ha ampliado continuamente su espacio, y no solo ha hecho crecer su colección, sino también su reputación con sus exposiciones temporales, por lo tanto, una visita al "Moma" siempre es distinta y única.

1.3.4. ESPACIOS EXPOSITIVOS EN ÁREAS PATRIMONIALES

Hoy los museos tienen la oportunidad de expandir su relación con sus interlocutores, construir sobre unas estrategias y técnicas fundamentales y eficaces, apoyarse en diversas fuentes y desempeñar un papel positivo en la sociedad al tener un objetivo social más amplio. Los museos están perfectamente capacitados para desempeñar tal papel: valoran el patrimonio cultural y emplear a especialistas competentes y sensibles a las tradiciones culturales. Desempeñan un papel social relevante al difundir el saber a gran escala. Contribuyen a legitimar interpretaciones y valores en la esfera pública. Los museos pueden apoyar y promover la diversidad cultural, la continuidad de la tradición y la creatividad cultural continua. En cuanto a patrimonio, a diferencia de gran parte de los bienes naturales, todos los bienes de patrimonio cultural son recursos no renovables. Allí radica la responsabilidad actual para asegurar la preservación de nuestra herencia cultural para el deleite y la investigación de las generaciones presentes y futuras. (Geek, 2017)

En la ciudad de Cuenca, suelen celebrarse varias festividades, principalmente en las iglesias o plazas que se convierten en espacios de exposiciones y exhibiciones, así como se puede observar en la fotografía tomada dentro de la Iglesia de Santo Domingo; esta edificación se convierte en un espacio expositivo, ya que acoge al Festival de Luces por los 88 años de la coronación de la "Virgen Morenica del Rosario" como reina de la ciudad y de la provincia del Azuay. Es una tradición cuencana, que se convirtió en parte de su cultura y es sumamente llamativa, puesto que, tendrán la oportunidad de circular entre los faroles encendidos dentro de la iglesia, captando fotografías y videos únicos. Además, es un atractivo turístico en el que se realizan celebraciones religiosas, acompañadas de ferias gastronómicas y artistas invitados.

1.4. PATRIMONIO

1.4.1. CONCEPTO

La noción de patrimonio es importante para la cultura y el desarrollo en cuanto constituye el “capital cultural” de las sociedades contemporáneas. Contribuye a la revalorización continua de las culturas y de las identidades, debido a que es un vehículo importante para la transmisión de experiencias, aptitudes y conocimientos entre las generaciones. Además, es fuente de inspiración para la creatividad y la innovación, que generan los productos culturales contemporáneos y futuros. El patrimonio cultural encierra el potencial de promover el acceso a la diversidad cultural y su disfrute. Puede también enriquecer el capital social conformando un sentido de pertenencia, individual y colectivo, que ayuda a mantener la cohesión social y territorial. Por otra parte, el patrimonio cultural ha adquirido una gran importancia económica para el sector del turismo en muchos países, al mismo tiempo que se generaban nuevos retos para su conservación. (UNESCO, 2017)

“El patrimonio cultural en su más amplio sentido es a la vez un producto y un proceso que suministra a las sociedades un caudal de recursos que se heredan del pasado, se crean en el presente y se transmiten a las generaciones futuras para su beneficio. Es importante reconocer que abarca no sólo el patrimonio material, sino también el patrimonio natural e inmaterial. Como se señala en Nuestra diversidad creativa, esos recursos son una “riqueza frágil”, y como tal requieren políticas y modelos de desarrollo que preserven y respeten su diversidad y su singularidad, ya que una vez perdidos no son recuperables.” (UNESCO, 2017)

El 01 de diciembre de 1999, la UNESCO declaró al Centro Histórico de Santa Ana de los Ríos de Cuenca como “Patrimonio Cultural de la Humanidad”. Se puede observar en la fotografía una de sus edificaciones más relevantes, la “Catedral Nueva”, que combina varios estilos arquitectónicos, como el gótico, renacentista y románico. Su construcción estuvo inspirada en la Basílica de San Pedro en Roma.



*Imagen 3. Catedral de la Inmaculada Concepción, Cuenca
Fuente: bit.ly/planetandesCatedral*

1.4.2. CARACTERÍSTICAS DE PATRIMONIO

El significado del Patrimonio cultural es el valor que tiene como elemento identificativo de la sociedad. Por lo tanto, el objetivo final de todo Patrimonio es darlo a conocer a la humanidad. Y es que, si no se conoce, la sociedad no podrá apreciarlo ni aprender sobre ello. (Carretón, 2018)

- **Por y para la sociedad:**

Es un principio que ofrece su patrimonio a la sociedad, ya que deberán ser aprovechados y disfrutados en conjunto. De nada sirve proteger algo si las personas no se identifican con ello, no es representativo y además no es accesible para su disfrute. Por otro lado, debe ser representativo y mostrar una peculiaridad de una sociedad concreta.

- **La materia, ni se crea ni se destruye:**

El patrimonio cultural ha sido creado en un instante definitivo o durante un período de tiempo. Consecutivamente se ha acordado preservarlo y conservarlo por su valor y significado cultural o histórico con el fin de que perdure en el tiempo. Si no se toman las medidas apropiadas de conservación o se interviene, este bien cultural podría desaparecer. Si esto sucediera, sería imposible recuperarlo puesto que dejaría de existir.

- **Carácter didáctico:**

El Patrimonio Cultural debe servir para conocer, para aprender del pasado y de nosotros mismos. Esto forma parte de los cuatro pilares de la Gestión de Patrimonio. Para que esto suceda, se debe interpretar y filtrar para elaborar el discurso comprensible. (Carretón, 2018)

1.4.3. ESPACIO PATRIMONIAL Y CULTURAL

El valor del Patrimonio Cultural (PC) viene determinado por su función como representación de la memoria histórica; siendo, en muchos casos, el Patrimonio Arquitectónico la materialización de esa memoria. En este sentido, un bien cultural histórico patrimonial tiene un valor ante todo referido a sus potencialidades como recurso para hacer presente el pasado. Su función es materializar la historia de la comunidad, permitirle “figurarse las sucesivas imágenes” de su pasado. Todo este cúmulo de elementos es lo que heredamos de generación en generación, a lo cual se denomina Patrimonio Cultural. (Manavella, 2019)

Dentro de ese conjunto de elementos, se encuentra el espacio patrimonial y cultural, el cual incorpora continuamente nuevas necesidades y aportes, implicando transformaciones, que refleja la cultura que lo genera. En el mismo se desarrollan acciones que se encuentran reglamentadas por normas de convivencia consensuadas por los habitantes de la ciudad, ya que se requiere un comportamiento humano que trascienda su propio bienestar individual en función de intereses comunes que le permitan integrar una sociedad. (Manavella, 2019)

Los espacios patrimoniales y culturales son los almacenes de recursos materiales e inmateriales de la ciudad, por esta razón, generalmente son centros de interpretación e información, ya que son los encargados de compartir con la ciudadanía el legado cultural de la localidad, así como fomentar un ambiente de aprendizaje creativo e innovador, de tal manera que se busca lograr el objetivo principal de mantener presente ciertas funciones como la investigación, conservación, divulgación y puesta en valor del patrimonio.

1.4.4. ESPACIO PATRIMONIAL Y TECNOLOGÍA

Cada vez más las nuevas tecnologías van copando el protagonismo en cualquier aspecto de la vida. Por esta razón, parece que podemos hacer cualquier cosa desde la palma de nuestra mano a través de un móvil. Esta facilidad de comunicación y de difusión se debería aprovechar desde la gestión del Patrimonio Cultural ya que el objetivo principal es difundir y dar a conocer el pasado y la cultura a través de los bienes de la sociedad.

Entonces, la mejor forma de proteger el Patrimonio Cultural es dándolo a conocer. Y hoy en día contamos con herramientas que nos ayudan a ello. Por ende, los espacios patrimoniales pueden adaptar las nuevas tecnologías emergentes para aprovecharlas y de esta manera, se pueden beneficiar y proteger, embellecer y resaltar estos espacios con las herramientas tecnológicas que se adapten sin causar ningún daño al bien patrimonial.

Por consiguiente, hacemos hincapié en el uso de la tecnología sin contacto, ya que busca integrar de manera eficiente, pero, sobre todo, preservando el valor patrimonial en el espacio; logrando esa relación productiva entre la tecnología emergente y el patrimonio, trabajando conjuntamente para conseguir exposiciones y exhibiciones de calidad, con ideas innovadoras a su vez, que mantenga su valor inmaterial, esto se logra con el apoyo de los recursos tecnológicos para proceder a que estos espacios generen ese sentido pertenencia de grupo o comunidad.

1.5. TECNOLOGÍA

1.5.1. CONCEPTO

“La Tecnología es el resultado de relacionar la técnica con la ciencia y con la estructura sociocultural, económica y productiva a fin de brindar respuesta a problemas sociales. Caracterizamos a la tecnología como una actividad que abarca conocimientos, procesos y productos, y que tiene como objetivo dar respuestas a necesidad o deseos de la sociedad mediante la producción de bienes y servicios que busquen cumplir con el objetivo, teniendo en cuenta los aspectos económicos, productivos y socioculturales involucrados”. (Gay, A., 2016)

Los instrumentos tecnológicos son utilizados como una manera de facilitar la vida cotidiana de los seres humanos y a medida que el tiempo avanza, los equipos tecnológicos buscan el modo de seguir evolucionando. Como resultado, se conoce que los instrumentos tecnológicos son técnicas o métodos que buscan solucionar los problemas para favorecer la vida de los seres humanos, haciéndonos indispensables de estos equipos.



*Imagen 4. "Museo de la ciudad Antequera", Málaga
Fuente: bit.ly/las4esquinasAntequera*

Se puede observar en la Imagen 4, el uso de la tecnología en los museos. La realidad aumentada como herramienta para la comunicación y aprendizaje. Es sumamente sencilla de usar, la persona interesada solo tiene que acceder a la aplicación gratuita y seguir las instrucciones que en el acceso a las distintas salas del Museo se presentan, indicando de forma clara los pasos a seguir: instalación de la aplicación, iniciar sesión, clave y escanear el punto del que se quiere obtener la explicación de la obra de arte. Este es un claro ejemplo de que su relación puede cumplir con una función pedagógica y en lugar de prohibir el celular, se puede interactuar con el mismo para aprovechar al máximo su experiencia, debido a que muchas de las esculturas poseen poco o nada diseño expositivo.

1.5.2. CARACTERÍSTICAS DE TECNOLOGÍA CULTURAL

La tecnología cultural se refiere a la aceptación de estos instrumentos tecnológicos que se implementan en el espacio conociendo cuales son los más utilizando en la ciudad. Dado que la cultura es la manera en la que se interpretan o comunican las personas para el entendimiento de una comunidad y que la tecnología es una forma ayudar a comunicar, se aprovecha de estas ventajas para aprender de los equipos o instrumentos tecnológicos que se consigue implementar de manera segura e innovadora para que la historia o arte que se quiere divulgar de algún grupo social, se exprese de diferentes formas y para diferentes usuarios.

Por eso, la tecnología y la cultura siempre están conectados para que una ciudad demuestre un desarrollo en cuanto a la tecnología y que exista mayor interés para los usuarios que ocupan estos espacios, ya que al tener un espacio innovador se consigue mayor turismo.

La tecnología comunica, es la guía que nos enseña cultura y no se degrada o elimina, sino que atraviesa por un filtro innovador que permite formar una nueva correlación que comunica y muestra cultura, accediendo a innovar.

Por esta razón, Cisternino comenta, “podemos suponer en el avance de la tecnología, una enorme oportunidad para la cultura. La sociedad debe entender que el avance de la tecnología está profundamente ligada al conocimiento, el humanismo y el desarrollo del espíritu crítico. Y eso es la cultura: el fortalecimiento del ser humano en su capacidad de dirigir su vida a partir de la comprensión del mundo que le rodea. Por eso es importante que nuestras referencias como sociedad sigan vigentes, y eso solo es posible con una presencia constante de la cultura en nuestra vida. La cultura nos recuerda quiénes somos, cómo son los demás, y de qué manera nos relacionamos con el mundo a través de nuestro sistema de valores. Esto es fundamental para garantizar un futuro en el que el ser humano siga estando en el centro, utilizando la tecnología como herramienta para facilitarnos las cosas.” (Cisternino, 2020)

1.5.3. TECNOLOGÍA COMO COADYUDANTE DEL RECURSO EXPRESIVO

La tecnología aparte de facilitar la vida cotidiana de los seres humanos, también busca y ayuda a que un espacio se vuelva más atractivo, interesante y seguro para el cuidado y confort del usuario. Para esto, es preciso conseguir un espacio en el cual se garantice la innovación con la utilización de instrumentos tecnológicos adecuados y que permitan obtener un buen desarrollo tanto tecnológico como social.

Al observar la ausencia de personas en espacios museísticos, se puede notar la falta de evolución tecnológica que carecen dichos espacios, provocando un problema en su funcionamiento que podrían llevar a posibles cierres de estos lugares. Actualmente, se puede observar la correcta implementación de instrumentos tecnológicos como:

- Realidad Aumentada
- Realidad Virtual
- Reconocimiento Facial
- Sensores inteligentes
- Pantalla Interactivas
- Video Mapping



Imagen 5. Video mapping “Iglesia del Sagrario”, Cuenca
Fuente: bit.ly/elcomercio-mapping

Se observa en la Imagen 5 el uso de la tecnología como elemento expresivo en un espacio patrimonial tan relevante como la emblemática “Iglesia del Sagrario”, comúnmente conocida como la “Catedral Vieja”, a la cual, acudieron una cantidad extensa de personas para tomarse fotografías en dicha edificación.

Todas estas son herramientas que nos ayudan a generar recursos expresivos sin necesidad de que el elemento expositivo, el espacio o el usuario altere la forma normal y cotidiana de cumplir con su visita normal a cualquier tipo de museo.

1.5.4. TECNOLOGÍA EN TIEMPOS POST COVID-19

La crisis de COVID-19 ha cambiado al mundo en como lo conocíamos y las medidas que se impusieron en la época de la pandemia, han venido para quedarse logrando impulsar oportunidades para el uso de la tecnología; que, gracias a la pandemia, busco la manera de acelerar ciertos temas para la implementación de los instrumentos tecnológicos para convivir mejor con el virus. Dichos equipos fueron:

- **Túneles o cámaras de desinfección:**

Facilitan la desinfección corporal de una persona mediante el recorrido de su interior.

- **ZenZoe robot desinfección con luz UV:**

Se observa en la Imagen 6, el robot que utiliza la luz ultravioleta (UV-C) para eliminar gérmenes y patógenos tanto en el aire como en superficies y objetos. La radiación emitida por el robot, que puede moverse por las instalaciones que se desea desinfectar, logra una reducción de la carga vírica y bacteriana de hasta el 99,99%.

- **Modelos epidemiológicos con IA:**

Su objetivo es encontrar los principales factores que afectan a la expansión de COVID-19, lo que incluye factores medioambientales, perfiles genéticos y factores sociales.

Todas estas nuevas tecnologías emergentes influenciaron beneficiosamente a los espacios, específicamente a los dedicados a la salud. Ya que fueron los principales afectados en este tiempo, por ende, la ciencia se dedicó a mejorar e innovar para ayudar a enfrentar esta pandemia y todas las necesidades de soluciones tecnológicas que aprovechen la productividad frente a este nuevo contexto. La tecnología ha demostrado ser una herramienta útil y necesaria para ayudar a garantizar lo más importante, la salud.



Imagen 6. Robot ZenZoe

Fuente: bit.ly/novologistica-Robot-ZenZoe

1.6. POST COVID-19

1.6.1. POST COVID-19 EN ESPACIOS INTERIORES

“La aparición del virus COVID-19 a nivel mundial ha traído consigo modificaciones a la organización de las edificaciones y los espacios abiertos, en relación con el distanciamiento entre las personas. Estas transformaciones de la arquitectura surgen por el intento de prevenir el contagio. Esta situación sanitaria de pandemia cambia la percepción del espacio intrapersonal. Las ciudades están llenas de demarcaciones para evitar la aglomeración por la necesidad de protección del hombre. Se experimenta abruptamente las modificaciones con la arquitectura efímera en la infraestructura de hospitales, espacios públicos y locales comerciales: supermercados, tiendas, entidades bancarias, farmacias con la alternativa de utilizar distintos materiales como madera, tejidos ignífugo con recubrimiento aluminizado, plásticos aisladores, acrílicos en mamparas para separar y/o en las marcaciones en el piso con cintas o láminas adhesivas. El transporte público debe cumplir con las divisiones por la distancia mínima de 1,5 m, se sugiere la movilidad de los

ciudadanos a través de otros medios de transporte más personales e individuales". (Salvador-Ferrín, M., 2020)

El post COVID-19 cambio la idea que un arquitecto o diseñador de interiores tenía para diseñar los espacios arquitectónicos, especialmente en el diseño interior. La evolución que los espacios que se observa en la Imagen 7, se adaptaron para cubrir las necesidades frente a esta pandemia, el área de salud fue la más golpeada y tuvo que incorporar elementos espaciales para poder combatir el virus y sus cambios fueron drásticos.

El cambio que los espacios interiores sufrieron a partir del COVID, fueron fuertemente significativos, ya que modificó claramente el concepto de privacidad, forzó una serie de funciones que solían pasar en otros espacios sobre nuestro espacio doméstico, a pesar de que no había sido diseñado pero cada persona tuvo que adaptarse a esta nueva manera de convivir en estas alteradas y reformadas áreas.

Se experimentó un cambio global en las casas, ya que muchas de ellas se convirtieron en gimnasio, la escuela de los niños y jóvenes, la universidad de adultos, el lugar de trabajo, un área de reflexión y meditación, el espacio en el que tenemos que interactuar con la sociedad.

Por lo tanto, se debería reconsiderar cómo nuestro espacio doméstico puede ser flexible de manera que pueda acomodar estas necesidades que tenemos día a día.

1.6.2. MATERIALES VS COVID-19

"Un estudio de The New England Journal of Medicine señalaba que el SARS-CoV-2 puede sobrevivir de dos a tres días en plásticos y acero inoxidable —superficies mayoritarias, por ejemplo, en centros sanitarios o incluso en oficinas— y permanecer activo en cartón hasta 24 horas. Sin embargo, otros materiales como el cobre y sus aleaciones (bronce o latón) son antimicrobianos y, además, vuelven inactivo a virus como la COVID-19 en menos de 24 horas.

Los materiales poco porosos y fibrosos pueden ayudar a limitar la supervivencia del virus. De hecho, los recubrimientos antimicrobianos se utilizan comúnmente para eliminar virus en los pomos de las puertas, las encimeras o las paredes. Una industria en rápido crecimiento que incluye desde pinturas con agregados para matar microbios a recubrimientos que aprovechan otras capacidades químicas. Es el caso de



Imagen 7. UCI Hospital Vicente Corral Moscoso, Cuenca
Fuente: bit.ly/elcomercio-UCI

los nanorrevestimientos a base de silicio (organosilanos o silanos) compuestos polímeros que forman una superficie altamente abrasiva para virus y bacterias. Otras estrategias aprovechan las cualidades fotocatalíticas —activación en presencia de luz— para intentar eliminar las bacterias que anidan en las superficies y provocan otras infecciones". (Rubio Arroyo I., 2020)

Se puede observar en la Imagen 8 una pared con pintura, pero esta es una con tecnología que sirve para enfrentar a la pandemia, ya que estas pinturas son capaces de eliminar un 99,9% de las bacterias que anidan en las superficies, transformando paredes y techos en un purificador de aire. Funcionan por la luz, ocurre lo mismo que en las tormentas, tras las descargas eléctricas el aire queda más limpio, pues esta pintura responde igual de la misma manera, o sea, es una pintura capaz de descontaminar el aire.

Por el efecto de la luz y la humedad del ambiente, esta pintura gracias a la composición de minerales que lleva, y a través de un catalizador, que es otro mineral, genera unos iones que oxidan la capa lipídica de las bacterias, rompe sus paredes celulares y las destruye. Además, la pintura tiene un doble efecto sobre los microorganismos al generar un entorno alcalino que impide que vivan y aniden en las superficies a las que se ha dado esta pintura.

1.6.3. EVOLUCIÓN ESPACIAL

Gracias al virus, el modo en el cual se diseñaban los espacios ha sufrido grandes cambios que nos llevan a un nuevo mundo. "...la pandemia también va a tener un impacto en la forma en la que se diseñen las nuevas edificaciones. Desde la promoción de la construcción modular a la mayor compartimentación de las estancias, para favorecer espacios que permitan garantizar la distancia social entre las personas. Diversos estudios indican que el riesgo de contagio por coronavirus aumenta en espacios cerrados". (Rubio Arroyo I., 2020)

El cambio espacial que sufrieron los restaurantes y las soluciones que surgieron para poder continuar con su atención al público, creado una nueva experiencia de comida, teniendo en cuenta las medidas de distanciamiento social requeridas que son observadas en la Imagen 9. Al establecer invernaderos de "cuarentena" privados e íntimos, las personas pueden reconectarse y cenar afuera en un ambiente seguro, todo esto gracias a una solución creativa para despertar negocios gastronómicos estancados.



*Imagen 8. Pintura microbiana para combatir el COVID-19
Fuente: bit.ly/epinturas-anticovid*



*Imagen 9. Restaurante "Mediamatic ETEN", Amsterdam
Fuente: bit.ly/plataformaarquitectura_DS*

CON CLU SIO NES

1.7. CONCLUSIONES

Teniendo en consideración todo lo que el COVID-19 ha generado en las personas y las nuevas formas de vida que están en constante cambio desde el espacio y ambiente en donde habita, se toma en cuenta las nuevas técnicas para el diseño interior, además es importante recalcar que gracias a la tecnología se ha logrado evolucionar y hacer grandes cambios. Por ello se reflexiona la implementación de instrumentos tecnológicos para los espacios museísticos puesto que ayuda al mismo a tomar gran importancia y lograr una innovación para generar un interés a los turistas buscando invitar e incentivar a que visiten estos espacios interiores patrimoniales.

Por lo tanto, esta investigación nos ayudará a adquirir la información necesaria para poder implementar las herramientas tecnológicas en un espacio expositivo y comunicativo, de manera eficiente, conservando su gran valor patrimonial y generando cambios significativos en su lenguaje cultural, debido a la integración de la tecnología y su relación beneficiosa con la sociedad, por esta razón, se trabajará de manera conjunta para lograr el cambio que este centro cultural requiere para que se convierta nuevamente en un museo frecuentado en la ciudad de Cuenca y que esté a la par de esta era tecnológica que atravesamos.

Los recursos tecnológicos al ser implementados en un espacio patrimonial, como un museo, el mismo que funciona como área expositiva, cultural y comunicativa para la sociedad; es importante mencionar que la innovación tecnológica nos brindará el realce y el llamado de atención a todos los usuarios a visitar nuevamente este centro cultural que, debido a la pandemia, poco a poco ha perdido el interés y cada vez es menos frecuentado, por esta razón, conociendo los materiales y herramientas que se indagaron, se puede proponer e incrementar para lograr una fusión útil, por consiguiente, ambas partes se verán favorecidas, proponiendo la mejor solución para el espacio, resolviendo los criterios técnicos, funcionales, estéticos y tecnológicos.

De esta manera, se busca dar mayor importancia y lograr un cambio característico que contribuirá al "Museo Municipal de Arte Moderno", buscando la innovación, la originalidad y el cambio que debido a la indagación del primer capítulo, se busca completar al espacio, integrando el diseño interior con el conocimiento adquirido para responder apropiadamente frente al contexto histórico, social y tecnológico, ya que al ser una institución que está al servicio de la sociedad y de su desarrollo, por ende, abierta al público, ya que adquiere, conserva, investiga, comunica, expone o exhibe, con propósitos de estudio y educación, todo esto, para satisfacer las necesidades actuales de la sociedad y su gran relación con las tecnologías emergentes.

CA
PÍ
TU
LO

2

mmam
MUSEO MUNICIPAL
DE ARTE MODERNO

**REFERENTES
CONTEXTUALES**

2.1. INTRODUCCIÓN

El diseño de interiores busca impactar de manera directa el funcionamiento que hoy en día tienen los museos, debido a que, este proyecto procura implementar las herramientas tecnológicas para el Museo Municipal de Arte Moderno. El presente capítulo tiene como propósito cumplir con los objetivos específicos que se plantearon para el proyecto de investigación. En este sentido, se propone una matriz de diagnóstico que guiará a la investigación para un correcto funcionamiento y un orden secuencial, en el cual, brindarán seguridad sin perder el valor patrimonial para conseguir resaltar las exhibiciones con una cultura moderna en temas de exposición y conservación.

De ello resulta necesario realizar un análisis puntual apoyándose de la investigación de homólogos enfocados en los diferentes temas partiendo desde el campo tecnológico, patrimonial para terminar con el campo Post COVID-19 con el objetivo de identificar los aspectos importantes que faciliten la obtención de soluciones adaptables para la propuesta de diseño.

Una vez analizado los homólogos, se realiza una descripción general para conocer a profundidad el espacio de este museo a intervenir para determinar los criterios o estrategias desde un punto de vista funcional, tecnológico y seguro que son relevantes para el proyecto.

CAPÍTULO 2

- Museo Municipal de Arte Moderno
- Metodología de Investigación

2.2. MUSEO MUNICIPAL DE ARTE MODERNO

2.2.1. DESCRIPCIÓN GENERAL

El Museo Municipal de Arte Moderno, está localizado en la antigua Casa de Temperancia, en la parroquia San Sebastián del cantón Cuenca, provincia del Azuay. La casa en donde funciona el Museo Municipal de Arte Moderno, pertenece a la arquitectura regional antigua del tipo institucional.

El Museo cuenta con colecciones conformadas por una gran variedad de obras de arte, entre las que destacan dibujo, pintura, grabado, serigrafía, tinta, litografía, xilopintura, aguafuerte, intaglio, escultura, arte-objeto, instalaciones, fotografía, etc. Sus colecciones más representativas son: Pintura de Luis Crespo Ordóñez, Ecuador; Pintura de Manuel Rendón Seminario, Ecuador; Escultura de Jesús Soto, Venezuela, así como obras de arte premiadas en los diferentes certámenes bienales.

El Museo de Arte Moderno, instituye y organiza la Bienal Internacional de Pintura, certamen que en el transcurso del tiempo consolida su presencia a nivel continental. De igual forma crea el «Salón Nacional de Escultura» y el «Salón de Maestros» Al momento sus fondos artísticos ascienden a 310 pinturas de gran calidad estética, 25 esculturas, 23 obras pictóricas que corresponden a los premios de las diferentes ediciones de la Bienal de Pintura y 60 obras infantiles. Estos logros hacen del Museo de Arte Moderno, un Centro de reconocido prestigio en la difusión y promoción del Arte Contemporáneo.

Gracias a su constante actividad, el Museo acogió muestras de arte provenientes de diversos lugares de la patria y fuera del país, exhibió para la admiración de los cuencanos las creaciones desconocidas de nuestros grandes artistas, como Honorato Vázquez, a quien se le dedicó una exposición antológica, y ha marcado su historia con exhibiciones como las de los grabados de Goya, y las producciones de Jesús Soto, Pérez Celis, Luis Felipe Noé, Juan Villafuerte; varias muestras de Guayasamin, Tábara, Oswaldo Muñoz Mariño, Oswaldo Moreno, y una larga lista de nombres de enorme trascendencia o de notable juventud e impulso creativo.



*Imagen 10. Museo Municipal de Arte Moderno
Fuente: bit.ly/tripifyapp_MMAM*

2.2.2. ANÁLISIS ESPACIAL

El Museo Municipal de Arte Moderno es una edificación patrimonial que está en buenas condiciones, aunque cabe recalcar algunos espacios un poco olvidados ya que no suelen ser concurridos. Además, cuenta con una ubicación excelente en el centro histórico de Cuenca que está catalogado como uno de los museos más relevante de la ciudad. Por lo tanto, es un centro que fortalece y promueve la cultura y el arte contemporáneo, ya que cuenta con un esquema funcional eficiente para que este espacio esté bien conservado y restaurado cuando sea necesario, aunque es importante reiterar que al ser una edificación que le pertenece al Estado, su presupuesto suele ser mínimo para los gastos que un inmueble de esta magnitud presenta. Todas estas nuevas tecnologías emergentes influenciaron beneficiosamente a los espacios, específicamente a los dedicados a la salud. Ya que fueron los principales afectados en este tiempo, por ende, la ciencia se dedicó a mejorar e innovar para ayudar a enfrentar esta pandemia y todas las necesidades de soluciones tecnológicas que aprovechen la productividad frente a este nuevo contexto. La tecnología ha demostrado ser una herramienta útil y necesaria para ayudar a garantizar lo más importante, la salud.

La falta de iluminación de la Imagen 11, por esta razón, es un tema que se debe mencionar, debido a que generalmente cada obra necesita un nivel de luz específico y por lo general, necesita tener adecuaciones para que funcione adecuadamente y se pueda comprender la obra, ya que, para los artistas es una parte fundamental en sus exhibiciones contar con una correcta luminosidad y es complicado que se aplique diferentes luminarias debido a que las mayorías de las obras no suelen ser estacionarias.

En la Imagen 12 se visualizan las oficinas del personal a las que suelen acceder los visitantes en buscar de obras ya que faltan los nombres específicos de cada área. Además, cuenta con poca señalética, por lo que, los usuarios suelen confundir las salas, equivocarse e ingresar en áreas administrativas o en las que el personal realiza sus actividades diarias por la falta de señalización, por eso es importante mencionar ya que es algo fundamental para una correcta circulación por parte de los usuarios y de esta manera, se logrará acceder a las salas como el museo sugiere y que no ocurran estos problemas.



Imagen 11. Sala de Exhibición
Fuente: Creación Propia



Imagen 12. Oficinas sin señalética
Fuente: Creación Propia



Imagen 13. Iluminación y Acústica - Cielo Raso
Fuente: Creación Propia

Se observa en la Imagen 13, La iluminación y la acústica que está añadida al cielo raso de tiras de madera. Es iluminación puntual para acentuar las obras de arte, aunque la altura del cielo raso es sumamente alta y se necesita mucha luminosidad para alcanzar a la exhibición y a veces, suelen alterar un poco los colores y este es un problema grave para el artista porque puede ser percibida de manera diferente debido a este tipo de dificultades. También, la acústica suele ser algo básica para los decibeles que suelen exigir ciertas obras en las cuales, su elemento principal es la audición y necesita tener un mejor y moderno equipo de sonido.

La construcción con más antigüedad del Museo nos lleva a la Imagen 14, en donde, es una zona que prácticamente olvidada, ya que al estar apartada no forma parte del recorrido, pero que posee un valor histórico y cultural significativo para la edificación. También, para contar una parte de la historia de cómo inicio esta construcción, ya que posee varios materiales como: maderas, piedras y pisos que no han sido alterados y podrían ser una parte fundamental para poder contar la historia que existe en este centro de arte y cultura.

Para concluir, se observaron múltiples falencias en la edificación que mediante el análisis espacial se han examinado para considerarlas, y proponer los cambios necesarios y las adecuaciones que el espacio requiere para que su funcionamiento sea óptimo y el público acceda a un espacio que brinde las comodidades que un museo debe ofrecer a sus usuarios.



Imagen 14. Construcción más antigua
Fuente: Creación Propia

2.2.3. PLANTA ARQUITECTÓNICA



Imagen 15. Planta Arquitectónica del MMAM
Fuente: Creación Propia

Para continuar con la investigación, se analiza la planta arquitectónica del Museo Municipal de Arte Moderno, el cual, ayuda a delimitar y estudiar el esquema del espacio que va a ser transformado. También se puede observar la zonificación actual, que han estado usándola por varios años y es a la cual se han tenido que acoplar, ya que al ser una edificación que no fue construida para su uso actual, se ha tenido que ajustar a las necesidades que las exhibiciones demandan, por lo tanto, tenemos un único ingreso principal, una recepción para anotar los datos generales de los visitantes y a continuación, se inicia el recorrido con una circulación libre, para que los visitantes sean quienes decidan su camino y puedan disfrutar del museo sin ninguna limitación.

2.2.4. DATOS HISTÓRICOS

El Museo Municipal de Arte Moderno abrió sus puertas el 1 de agosto de 1981. El Museo se fue convirtiendo poco a poco en el centro de las manifestaciones artísticas más notables del espíritu moderno de Cuenca.

La edificación que actualmente se conoce como el “Museo Municipal de Arte Moderno”, pertenece a la arquitectura regional antigua del tipo institucional. Esta es una característica importante que ayudó a que se convierta en un área de carácter patrimonial. Posteriormente, el 15 de enero de 1924, la Casa de Temperancia se destina para la Cárcel de varones de Cuenca. Después de algunos años, en 1937, se decide habilitar el inmueble para dedicarlo a Asilo de Ancianos e Indigentes. Y por fin, el edificio, con la ampliación de algunos locales, es convertido en la Escuela de Trabajo, Hogar Infantil y Centro de Salud.

En 1978, el Estado Ecuatoriano a través del Ministerio de Salud transfiere la edificación al Municipio local en la Alcaldía del Dr. Pedro Córdova A. Al año siguiente, el Banco Central y la Municipalidad firman un convenio que permite su restauración y adaptación a nuevo uso, y se solicita, respetar al máximo las características y elementos arquitectónicos de uno de los más bellos espacios de la ciudad.

Transformado en museo en 1981, es inaugurado en febrero de 1992. Sus primeros fondos provienen de la donación del extinto pintor cuencano Luis Crespo Ordóñez, quien al momento de la fundación de la Entidad entrega una selección de sus mejores obras. Posteriormente el Museo incrementa sus colecciones de arte contemporáneo, con obras de connotados artistas de diferentes latitudes, quienes exhiben sus creaciones en este ámbito a lo largo de casi un cuarto de siglo de continua actividad.

El museo desde sus inicios estuvo ligado a la literatura y el arte plástico, transformándose en el centro de las manifestaciones artísticas de la ciudad, manteniendo una constante actividad de promoción con exposiciones, conferencias y conciertos. El Museo de Arte Moderno gracias a importantes donaciones ha logrado construir el fondo artístico, el cual está dividido en ocho Bienales Internacionales de Pintura, dos Sala de Grandes Maestros y un Salón Andino de Escultura, en donde se puede observar piezas de arte que forman parte del patrimonio de Cuenca. Además, cuenta con una biblioteca especialista en arte Bienal Internacional de Pintura.

La Bienal tiene el concepto de crear puntos de referencia para la evolución plástica ecuatoriana en un contexto internacional. El Bienal de Pintura es uno de los movimientos culturales de mayor trascendencia en el Ecuador y que ha contribuido también a generar un gran desarrollo pictórico nacional.

2.2.5. UBICACIÓN

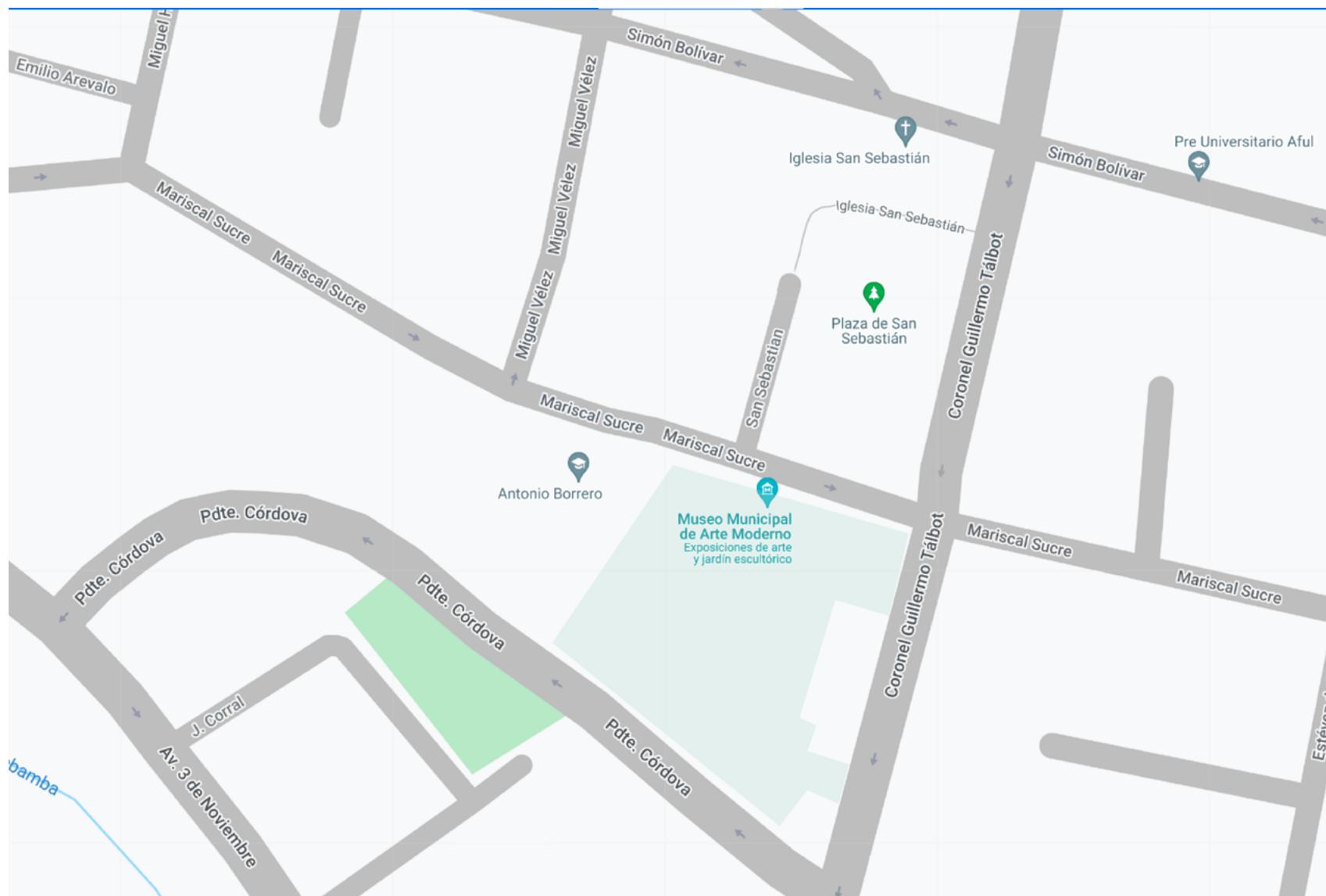


Imagen 16. Croquis del MMAM
Fuente: Creación Propia

El museo está ubicado en las calles Mariscal Sucre 15 - 27 y Coronel Guillermo Talbot como se puede observar en la Imagen 9. La construcción pertenece a la Parroquia de San Sebastián del cantón Cuenca, provincia del Azuay. Se encuentra colindante por la escuela Antonio Borrero y la calle Presidente Córdova. La casa que hoy en día funciona el Museo Municipal de Arte Moderno, pertenece a la arquitectura regional antigua del tipo institucional, se le conocía con el nombre de la antigua Casa de Temperancia.

2.2.6. SOLEAMIENTO



*Imagen 17. Soleamiento del MMAM
Fuente: Creación Propia*

Con la Imagen 17, se describe el soleamiento que posee el museo, donde recibe luz solar todos los meses del año. Al estar ubicado en una zona libre de edificaciones más altas tiende a captar el sol directamente desde la calle Coronel Talbot que es su lado este, para tener un poniente por el lado oeste donde se encuentra la escuela Antonio Borrero.

De esta manera, el museo aprovecha de una luz solar en sus zonas exteriores, pero para las salas de exhibición que al ser completamente cerradas no se benefician del sol, que puede tomarse como punto positivo o negativo según la obra que este en exhibición.

2.2.7. TRÁNSITO

El tránsito es sumamente alto, debido a que se encuentra frente a la plaza de San Sebastián. Lugar en el que se ubica la iglesia "San Sebastián", varios restaurantes, bares, además cuenta con servicios de hospedaje, variada gastronomía y diversas zonas turísticas cercanas al sector. También, se encuentra en el centro histórico de Cuenca, en el cual generalmente existe un tráfico alto debido a su gran afluencia y la demanda que existe en el área mencionada. Cabe recalcar, que el tráfico existente en sus horas picos de 12h00 a 14h00, es elevado por su ubicación y todos los servicios que la Parroquia San Sebastián ofrece a sus visitantes.

2.2.8. DESCRIPCIÓN DEL BARRIO

San Sebastián, fue uno de los primeros barrios urbanos de Cuenca en donde inicialmente se caracterizó por el oficio de la ollería, la elaboración de tejas, la sastrería, y también carpintería. Es parte de la historia de la ciudad, pues su origen data de 1557, año de la fundación de Cuenca.

El barrio "San Sebastián" se ubica al noroeste de Cuenca, a 800 metros del parque central de esta ciudad (Parque Calderón), en el margen izquierdo del Río Tomebamba. El nombre se lo da en honor al santo y mártir Sebastián de Milán. Al igual que la parroquia San Blas es llamada como "parroquia de indios" esto se debe por la separación racial y social existentes en la ciudad en la época colonial.

En la parroquia se dio culto a la Santísima Virgen bajo la advocación de nuestra Señora de las Nieves, igualmente al Arcángel San Miguel, el signo de nuestra redención, a la Santa Cruz, con el nombre de cruz de San Sebastián que en la actualidad se conserva esta cruz de piedra, y al señor de Jara una imagen antigua cuyo motivo de la devolución son sus miles de leyendas.



Imagen 18. Plaza "San Sebastián"
Fuente: bit.ly/cuencaecuador_SanSebastian

2.2.9. USOS DEL SUELO

El uso del suelo tiene mucha incidencia en el barrio ya que a sus alrededores existen múltiples tiendas de ropa, restaurantes, cafeterías, bares, ciber, galerías, talleres artesanales, hoteles y tiendas de artesanías.

Los lugares más característicos son:

- Iglesia de San Sebastián
- Parque de San Sebastián
- Museo Municipal de Arte Moderno
- Cafetería "San Sebas"
- Galería y cafetería "Casa Azul"
- Hotel Azul de la Plaza
- Tienda de artesanías Las Mercedes Folklore
- El Mercado Tres de Noviembre
- Casa Crespo Jaramillo
- La Casa Lupercio

2.2.10. PUNTOS DE INTERÉS

a) Iglesia San Sebastián



Imagen 19. Iglesia "San Sebastián"
Fuente: bit.ly/flickr_Iglesia-SanSebastian

En la Imagen 19 tenemos la Iglesia de San Sebastián que se encuentra en las calles Bolívar y Coronel Talbot, en el límite oeste del Centro Histórico de Cuenca, en la parroquia San Sebastián, constituye el hito central del barrio tradicional que lleva su nombre. La fachada que da a un pequeño atrio en sentido oriental, tiene un solo cuerpo (torre) de estilo neoclásico, alterado de alguna manera por la presencia gótica del arco correspondiente a la puerta principal.

b) Parque San Sebastián



Imagen 20. Parque San Sebastián
Fuente: bit.ly/goomaps_ParqueSanSebastian

El parque se encuentra al costado derecho de la iglesia, rodeado de árboles y en su centro se encuentra un busto en honor al Doctor Miguel Moreno, un notable poeta nacido en la hacienda Tutupali, en las cercanías de Cuenca. Alrededor del parque se encuentra el Museo de Arte Moderno, uno de los espacios más importantes de la cultura de Cuenca, varios lugares gastronómicos y el municipio de Cuenca colocó bicicletas para el uso del público en general para así incentivar el deporte y cuidado del cuerpo de sus habitantes o turistas.

c) Hotel Azul de la Plaza



Imagen 21. Hotel Azul de la Plaza
Fuente: bit.ly/goomaps_HotelAzul

La zona de San Sebastián ofrece diversos servicios, entre los que se destaca los hoteles, las tiendas de artesanías, cafeterías y restaurantes. La zona cuenta con grandes hoteles y casas coloniales arregladas y modificadas para recibir a su público y así poder conocer sobre la historia y sobre la época en las que estas casas fueron construidas y poder hospedarte en ellas.

2.2.II. ORGANIGRAMA FUNCIONAL

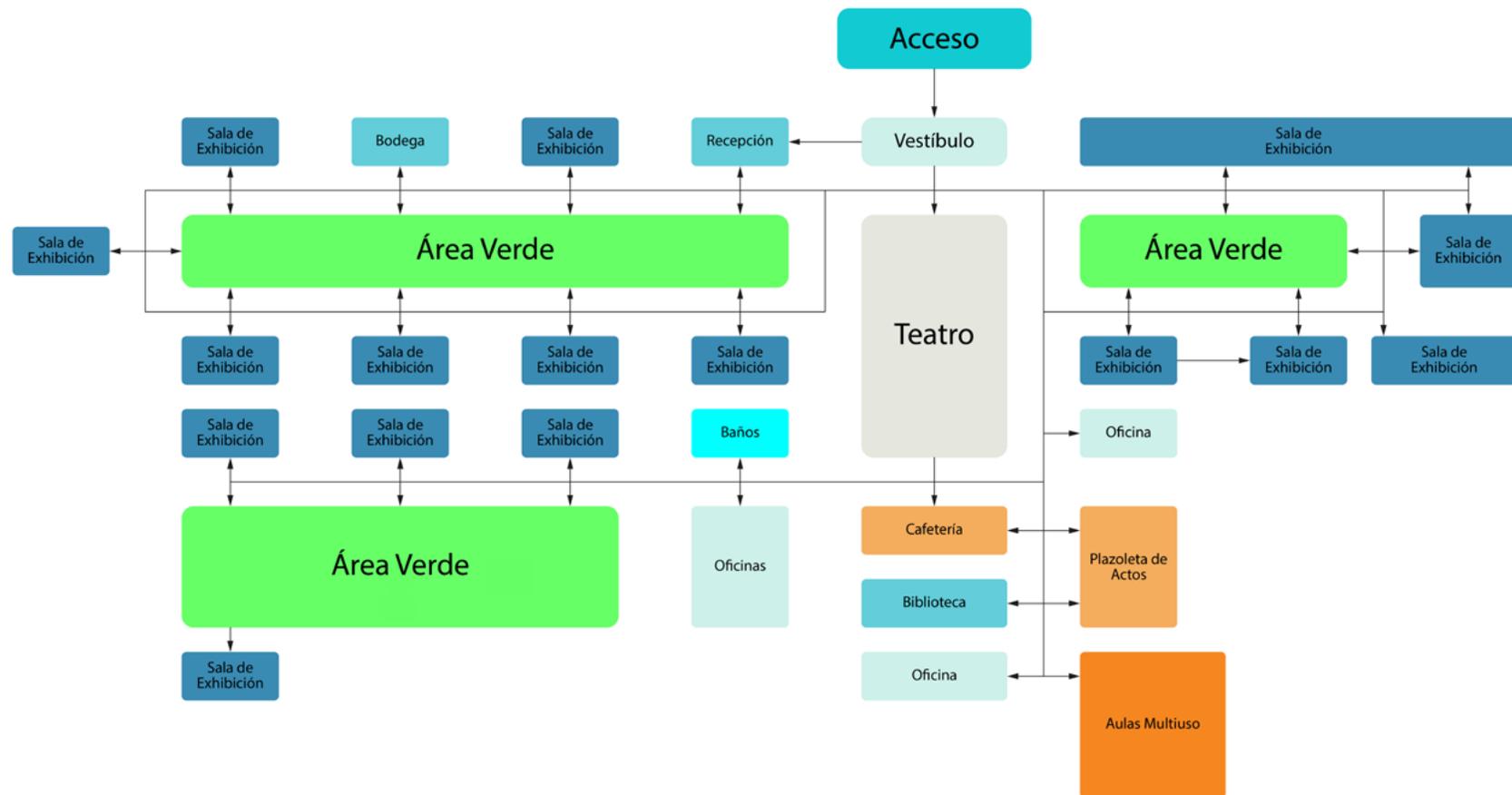


Imagen 22. Esquema Funcional de un Museo
Fuente: Creación Propia

El organigrama funcional expuesto representa el museo y su funcionamiento actual, que se ha adaptado a lo largo de los años a las necesidades que han aparecido según su crecimiento y demanda. Se ha separado en pasillo principal, recepción, salas de exhibiciones, bodega, teatro, áreas verdes, oficinas, cafetería, biblioteca y salas multiuso. De esta manera a funcionado el museo y se ha cumplido con la gestión propuesta por la nueva dirección.

El Director está a cargo de la toma de decisiones importantes, cada una de las ideas que surgen para ser aprobadas o puestas en acción deberán ser aprobadas por la mayor jerarquía en el Museo. De igual manera, la gestión comprende una eficaz organización de los escasos recursos que posee las instituciones públicas y encargarse de los necesarios para lograr así cumplir con los objetivos propuestos. Además, se emplea la estructuración del personal y sus actividades dentro de la jerarquía propuesta para cada área en específico.

2.3. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Para el desarrollo de este proyecto se hace uso de una investigación es cuantitativa y cualitativa que se basa en una metodología exploratoria y descriptiva. La investigación será exploratoria cuando se realice las revisiones bibliográficas y búsqueda de homólogos para la construcción del marco

contextual; sumando las entrevistas a los directores y personal del museo. Y la metodología descriptiva define a la utilización de los estudios de casos y las encuestas que se realizó a los visitantes.

a) Matriz de Diagnóstico

	Preguntas de Investigación	Fuentes	Herramientas de Investigación	Resultados Esperados
1	¿Qué herramientas tecnológicas son adaptables a espacios interiores patrimoniales?	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de directores de museos de la ciudad • Búsqueda virtual de datos importantes • Búsqueda virtual de estudios similares 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas a profesionales • Investigación Bibliográfica • Referentes y Homólogos 	Conocer que herramientas tecnológicas se implementan en estos espacios y también para aclarar las dudas de la implementación para saber la experiencia de las herramientas que tuvieron o no, éxito; tanto para el espacio como para el usuario.
2	¿Cómo se debe implementar las herramientas tecnológicas en los espacios patrimoniales?	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de directores de museos de la ciudad • Búsqueda virtual de datos importantes • Búsqueda virtual de estudios similares 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas a profesionales • Investigación Bibliográfica • Referentes y Homólogos 	Saber la forma correcta de implementar las herramientas tecnológicas para espacios patrimoniales museísticos.
3	¿Qué lineamientos deben establecerse para la propuesta de diseño?	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de directores de museos de la ciudad • Búsqueda virtual de datos importantes • Búsqueda virtual de estudios similares 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas a profesionales • Investigación Bibliográfica • Referentes y Homólogos 	Conocer lineamientos tecnológicos y patrimoniales para establecer la propuesta de diseño.
4	¿Qué problemas deben resolverse para un correcto entorno de trabajo dentro de espacios expositivos?	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de personal del museo • Búsqueda virtual de datos importantes • Búsqueda virtual de estudios similares • Usuarios que visitan el espacio similares 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista al personal • Investigación Bibliográfica • Referentes y Homólogos • Encuestas a visitantes 	Resolver problemas para el correcto funcionamiento del entorno de trabajo.
5	¿Cuáles son las herramientas y recursos necesarias para integrar la tecnología sin contacto en espacios que garanticen salud en tiempos post COVID-19?	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de directores de museos de la ciudad • Búsqueda de personal del museo • Búsqueda virtual de datos importantes • Búsqueda virtual de estudios similares • Usuarios que visitan el espacio similares 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas a profesionales • Entrevista al personal • Investigación Bibliográfica • Referentes y Homólogos 	Establecer herramientas y recursos para integrar la tecnología sin contacto en espacios que garanticen la salud.
6	¿Cómo se debería implementar estas herramientas o recursos necesarios para tiempo post COVID-19?	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de directores de museos de la ciudad • Búsqueda de personal del museo • Búsqueda virtual de datos importantes • Búsqueda virtual de estudios similares 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas a profesionales • Entrevista al personal • Investigación Bibliográfica • Referentes y Homólogos 	Entender la manera en la que se debe implementar las herramientas o recursos para tiempos post COVID-19.

Tabla 1. Matriz de Diagnóstico
Fuente: Creación Propia

Aquí se realizó un diagnóstico que nos permite formular las preguntas que deben resolverse de los objetivos específicos, acompañado de un análisis para obtener la información que beneficia al momento de desarrollar el proyecto con el

uso de herramientas metodológicas como las entrevistas, investigaciones bibliográficas, búsqueda de homólogos referenciales y encuestas.

2.3.1. HOMÓLOGOS

a) Homólogo Tecnológico: Museum of Modern Art (MoMA)

El Museum of Modern Art, es un museo de arte que está ubicado en el Midtown de Manhattan en Nueva York, Estados Unidos; es comúnmente conocido por su acrónimo "MoMA". Fue fundado para ayudar a la gente a entender, utilizar y disfrutar de las artes visuales contemporáneas e innovadoras, por ende, consta de 6 pisos y cada uno está dedicado a un área en específico. Es considerado uno de los santuarios del arte impresionista y surrealista del mundo, constituyendo una de las mejores colecciones de obras maestras. Además, posee importantes colecciones de diseño gráfico, diseño industrial, fotografía, arquitectura, cine e impresos.

Se visualiza el diseño moderno y minimalista en los espacios interiores del museo, con su característica principal de "menos es más", se logra que el punto resaltante en estas áreas sean las exhibiciones u obras de arte con la iluminación adecuada, sin ningún elemento que interfiera en las exposiciones y sin ningún tipo de ornamentación, por lo tanto, se caracteriza por las líneas limpias y la simplicidad.

Al ser un museo sumamente reconocido a nivel mundial, nos permite evidenciar como se ha trabajado en temas tecnológicos, por lo tanto, se evidencia las formas de exhibición aplicando los recursos tecnológicos como elementos expresivos, así como, para que exista un mejor entendimiento entre usuario y museo. Engancha a todos sus visitantes con su modernidad e innovación que se puede apreciar en cada piso y espacio.



*Imagen 23. Museo MoMA de Nueva York
Fuente: bit.ly/blog-eeuu_MoMA*



*Imagen 24. Área Interior del Museo MoMA
Fuente: bit.ly/huevayork_INTMoMA*



Imagen 25. Realidad Aumentada
Fuente: bit.ly/infobae_RAMoMA

El museo cuenta con realidad aumentada, los visitantes mediante la aplicación observan las pinturas en diferentes e innovadoras versiones; cambiando esta experiencia común en una práctica interactiva. También, suelen añadir juegos a las obras para que se convierta en algo entretenido y a su vez, enseña o añade contexto para que exista un mejor entendimiento y, por ende, una excelente apreciación.

El uso de los recursos tecnológicos mediante el video mapping; estos videos se basan en una toma estática larga y una mano que sostiene el marcador que dibuja un mapa de los tortuosos y complejos caminos que sufren las personas que se ven obligadas a cruzar ilegalmente las fronteras. Con estas herramientas se apoya al artista para que fusione su exhibición y la tecnología, creando una experiencia que se escapa de lo ordinario y genera intriga en los visitantes.

Este homólogo aporta al proyecto de investigación con varias ideas innovadoras mediante el uso de las tecnologías emergentes en espacios interiores que generen un mayor interés a través de experiencias únicas y llamativas.



Imagen 26. Video Mapping
Fuente: bit.ly/bouchrakhalli_VMapping



Imagen 27. Museo La Casa Batlló
Fuente: bit.ly/tiqets_MCasaBatllo

b) Homólogo Post COVID-19: La Casa Batlló

La Casa Batlló está ubicada en el Paseo de Gracia en Barcelona, España. Es un reflejo de la plenitud artística de Gaudí: pertenece a su etapa naturalista, periodo en que el arquitecto perfecciona su estilo personal, inspirándose en las formas orgánicas de la naturaleza, para lo que puso en práctica toda una serie de nuevas soluciones estructurales originadas en los profundos análisis efectuados por Gaudí de la geometría reglada.

Para conocer al museo se visualiza con la Imagen 28 el área interior del museo, en su diseño se caracterizan las formas orgánicas, ya que sus contornos y formas son irregulares, y están presentes en toda la edificación y por ello, se ha convertido en el principal sello distintivo y en uno de sus mayores atractivos, además de contar con obras de arte impresionantes y exhibiciones que embellecen su sorprendente arquitectura.

Es uno de los museos privados más visitados de España, ha apostado de manera decidida por la tecnología y por hacer frente a la pandemia del coronavirus con estrictas medidas de seguridad e higiene, entre las que destacamos el uso de la luz ultravioleta para esterilizar equipos de uso compartido por los visitantes, como sus audio guías de realidad aumentada, que se someten después de cada uso a un sistema de limpieza mediante luz ultravioleta que garantiza el 99,9% de desinfección, según asegura el propio museo.



Imagen 28. Área Interior del Museo La Casa Batlló
Fuente: bit.ly/ovacen_AICasaBatllo

En la Imagen 29 esta una lámpara esterilizadora Amazing UV. Estas lámparas, usan la radiación ultravioleta, que es una radiación electromagnética cuya longitud de onda está comprendida aproximadamente entre los 10 y 100 m2. Son las ondas de luz más cortas de lo que los humanos identificamos como el color violeta, pero dicha luz, o longitud de onda, es invisible al ojo humano al estar por encima del espectro visible y lo más destacado es que, Está diseñada para eliminar el 99,9% de los virus y bacterias. Es ideal para desplazarla con facilidad por diferentes estancias gracias a su sistema de ruedas. Se puede direccionar el sistema de tubos de luz UVC en diferentes posiciones y se pliega al finalizar su uso para facilitar su almacenaje.

El Amazing DJU es un esterilizador que combina los efectos de la luz ultravioleta con el ozono para lograr la desinfección de objetos como mascarillas, ropa y tejidos, material metálico, etc. Debe usarse con precaución con lo que se introduce, pues puede llegar a alcanzar altas temperaturas. Por ejemplo, si el visitante es precavido y ha estado en contacto con bastante gente, puede solicitar su uso para su mascarilla o prendas de vestir que considere comprometidas.

Este homólogo aporta al proyecto de investigación con medidas de bioseguridad rigurosas, pero altamente funcionales frente a la pandemia y el uso de tecnología sin contacto, para tener una visita segura y sin ninguna preocupación.



Imagen 29. Lámpara Esterilizadora Amazing UV
Fuente: bit.ly/amazing-up_LEaUV

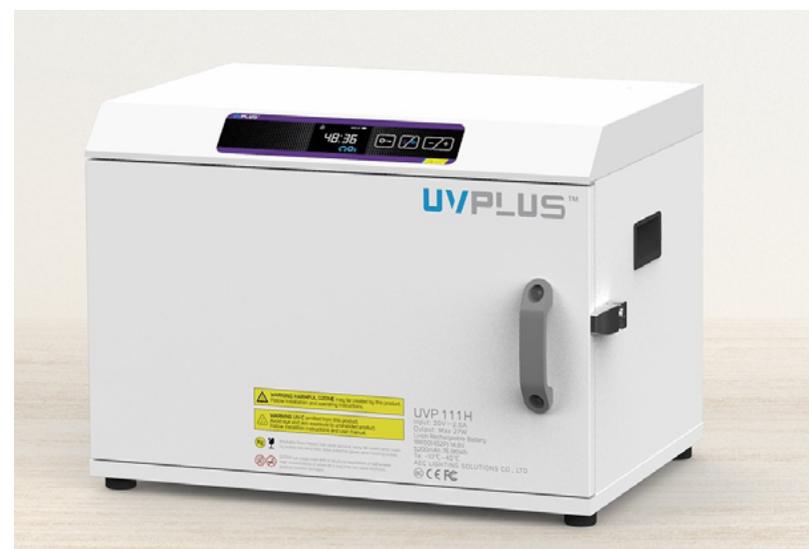


Imagen 30. Amazing DJU
Fuente: bit.ly/amazing-up_LEaUV

c) Homólogo Nacional - Patrimonial: Museo Franciscano Fray Pedro Gocial

El Museo Franciscano Fray Pedro Gocial, ubicado en la ciudad de Quito, Ecuador; es una edificación del Convento de San Francisco de Quito. Constituye uno de los monumentos de mayor valor artístico y cultural de la América hispana, por su impresionante arquitectura y su deslumbrante belleza.

La construcción del convento máximo de los franciscanos duró un poco más de un siglo, por lo que fueron muchos los cambios y adaptaciones de estilo arquitectónico, así como también de la ubicación de las distintas dependencias del convento. Además, dicho museo salvaguarda una de las colecciones más importantes para la sociedad quiteña y ecuatoriana del siglo XVI, XVII y XVIII. Por consiguiente, existe un valor patrimonial y cultural que se conserva de excelente forma.

Se observa las esculturas de la Procesión de Semana Santa en la Imagen 32; la misma que cuenta con pinturas, mobiliario, obras, pisos, cielo raso y esculturas intactas, puesto que, los franciscanos son sumamente cuidados con su valor patrimonial, que resalta las exhibiciones y maneja un lenguaje con sus visitantes, convirtiendo una experiencia que fusiona sus espacios interiores con el contexto y las historias antiguas que dieron paso a estas grandes obras.

El área interior del museo “Franciscana Fray Pedro Gocial” que posee un estilo antiguo, con colores oscuros en su piso, cielos rasos sumamente altos y de madera, formas orgánicas en los ingresos, ventanas y puertas para conservar su carácter hispánico, por su impresionante arquitectura y su deslumbrante belleza que se aprecia en la Imagen 33. Además, su iluminación está ubicada en lugares específicos para embellecer sus obras de arte, aunque es tenue para su correcta conservación y también, mantener la armonía de sus formas.



Imagen 31. Museo Franciscano Fray Pedro Gocial
Fuente: bit.ly/museosdequito_MfFpG



Imagen 32. La Procesión de Semana Santa
Fuente: bit.ly/museosdequito_PsMSanta/m



Imagen 33. Área Interior Museo Franciscano Fray Pedro Gocial
Fuente: bit.ly/viajandox_AiMffpG

La escultura de la Virgen María que se ve en la Imagen 34. En la época colonial era muy común representarla por la devoción particular que se tuvo a la Madre de Dios. La Virgen en Quito, ha sido y es uno de los iconos más representativos de la vida religiosa cristiana. En esta sala se exhibe esa tendencia artística que envuelve a esta gran devoción, por lo tanto, las esculturas más sobresalientes del museo suelen estar protegidas por una estructura de vidrio que no permite a los visitantes tocarla, ya que las manos poseen grasa natural y a estas esculturas no se limpia comúnmente con jabón neutro porque son de alto cuidado y los franciscanos son cuidadosos con sus obras icónicas.



Imagen 34. Escultura "Virgen María"
Fuente: bit.ly/museosdequito_PsMSantaVm

Mediante el uso de las herramientas aplicadas para responder favorablemente a las preguntas formuladas en la matriz de diagnóstico, se usaron los medios que necesitamos para cada particularidad que hemos visto útil, la tecnología, el tiempo post COVID-19 y el valor cultural de las edificaciones con carácter patrimonial. Por ejemplo, conocemos los recursos tecnológicos que aprovechará el museo para convertirse en un espacio innovador y llamativo para los usuarios, con el uso del video mapping obtenido del homólogo tecnológico y del patrimonial, y la manera en la que se debe implementar para no causar daños o atentar en contra de su gran valor patrimonial.

También, conocemos los lineamientos necesarios para una propuesta que sea acorde y cumpla con los requisitos que necesita este centro de arte y cultura para convertirse en un área turística particular de nuestra ciudad y los problemas que debemos resolver para que cada uno de sus espacios, sea el adecuado para el papel que desempeña dentro del correcto funcionamiento del museo, por ello, se indagó en cada uno de los homólogos, ya que destacan por ser eficientes y rentables en cada una de las ciudades que ofrecen sus excelentes servicios y se caracterizan por esto.

Además, se obtuvo los conocimientos adecuados para integrar las herramientas tecnológicas que traerán beneficios para brindar la seguridad que se necesita frente al tiempo post Covid-19 y efectuar rigurosamente las normas de bioseguridad, para que los usuarios visiten con suma confianza y puedan cumplir con todo el recorrido sugerido para disfrutar de las exhibiciones y sus instalaciones; seguros y protegidos con los recursos que se investigó en el homólogo post COVID-19. Por lo tanto, las herramientas usadas para responder las preguntas, han sido útiles para cumplir con el objetivo de la matriz y solventar estas dudas con ejemplos reales en los que cada aspecto específico investigado, ha logrado convertirse en un distintivo notable.

Entonces, para el personal cree que el espacio de trabajo debería cambiar en cuanto al área que lo ocupa, la iluminación, el diseño interior con el objetivo de volverlos más llamativos para los estudiantes, la señalética para una evitar que el visitante se pierda dentro del espacio. Benito Quitear – Coordinador Residente, mejoraría su espacio con cámaras de seguridad para la monitorización de los espacios, ya que tiene complicaciones cuando existe gran fluctuación de personas en el museo que han sufrido pérdidas de los objetos de exhibición.

Con la nube de palabras de la Imagen 36, se observan en únicamente palabras que el personal expresaba al momento de desarrollar la encuesta usando esto como una manera de resumen al momento de extraer las ideas importantes de las entrevistas.

2.3.3. ENCUESTA

Las encuestas fueron realizadas a personas que estén entre los rangos de edad de 18 - 50 años pensando en el poder adquisitivo y el conocimiento de manejo de tecnología de la ciudad de Cuenca o que hayan visitado la ciudad y acudido a algún museo. Se recolecto 101 encuestas validas, estas se analizaron mediante el instrumento SPSS, en donde se obtuvo la siguiente información:

En tiempos de pandemia, efectivamente como lo mencionaron los expertos anteriormente, redujo la visita a los museos, más de la mitad de encuestados revelan que no han visitado un museo de Cuenca en los últimos 6 meses, en donde solo un 31.68% si lo han hecho. Así mismo, con los usuarios que visitaron los museos en los 2 últimos años vieron que los espacios museísticos están escasos en tecnología. Además, se pudo ver que la tecnología nueva que más se ha implementado en los espacios de exhibición son los Códigos QR con un 28.48%, así mismo le sigue las Pantallas Táctiles, por lo contrario, la tecnología menos observada es las Gafas 3D. Existieron otras tecnologías que observaron los usuarios como la iluminación con sensores sensibles al calor del cuerpo y mapping. En cuanto a la seguridad de la salud que es muy importante para los usuarios, ya que la mitad de encuestados se sintieron seguros en los espacios que se implementan las tecnologías en tiempos post COVID-19.

Los espacios de exhibición que cuentan con un diseño tecnológico son más atractivos e interesantes según el rango de edad de 18 - 26 años, además demostró que afecta en su experiencia el hecho de que los museos cuenten con dicha tecnología.

Notablemente en los tiempos de pandemia, más de la mitad de los usuarios que visitaron los museos están satisfechos. La razón por la que se sintió así es porque existió más espacios innovadores, comodidad, se contaba con medidas de bioseguridad, nuevas tecnologías en cuanto a salud e innovación de espacios, mejoramiento en ventilación e iluminación. Todo ello por el control que hubo en tiempos covid-19. Es necesario para la investigación examinar que más de la mitad de encuestados no conocen ningún museo que haya implementado tecnología sin contacto, por el contrario, el 24.75% de los encuestados si conocen museos que han implementado tecnología como recorridos virtuales, Hologramas, Audio guías, App móvil. Algunos de estos en el museo Pumapungo, Arte moderno y en otros fuera del país como Nueva York, Buenos Aires, tecnologías como las gafas 3D.

Más allá de la inseguridad, contaminación, y el cumplimiento de bioseguridad COVID-19, las dos razones por la que no acudirían a espacios expositivos en tiempos de pandemia es por falta de ventilación y por la poca innovación que existe en esos espacios, representando en porcentaje de 33%. Es importante para la investigación tomar en cuenta estos aspectos para generar una propuesta que llame la atención al usuario y sobre todo que este conforme y su visita al museo sea aún más satisfactoria.

CON CLU SIO NES

2.4. CONCLUSIONES

El análisis que se realizó en este capítulo, nos permite mejorar los conocimientos de la tecnología sin contacto como un elemento expresivo, así como, lograr indagar las características principales, una correcta funcionalidad y una agradable estética, para un correcto desempeño de las nuevas tecnologías emergentes aplicadas en espacios interiores con carácter de edificaciones patrimoniales. También, se logró acceder a todos los espacios del Museo para realizar un análisis de sus áreas que suelen usarse con más frecuencia, y en la que comúnmente suelen exhibir sus obras más relevantes, por ende, se convierten en los espacios más concurridos por los visitantes. Todo esto se analizó con el gran objetivo de buscar y ofrecer soluciones para esta área, por lo tanto, se necesita que exista una mayor afluencia de usuarios, gracias a la implementación de herramientas tecnológicas que brindarán modernidad e innovación, y a su vez, ofrecerán seguridad a los usuarios con un protocolo prolijo de bioseguridad.

Por otra parte, realizar las respectivas entrevistas a profesionales que conocen ampliamente acerca del tema museología, y encuestas a un grupo específico de personas que normalmente suelen acudir a estos espacios; nos permitió conocer diversos criterios, pensamientos e ideas que se debe tomar en cuenta ya que son datos sumamente relevantes para aplicar al proyecto de investigación, por consiguiente, tomar mejores decisiones en base a las opiniones que se han indagado para conseguir un proyecto que sea estéticamente agradable, altamente funcional, y que busque añadir la tecnología que será útil para estos espacios y que realcen o embellezcan sus exhibiciones. Por esta razón, se debe hacer hincapié en el uso de tecnología sin contacto acorde a estos espacios expositivos mediante las ideas brindadas por parte de los expertos y las consultas previas en donde nos recomendamos manejar solo lo fundamental y notable, tomando en cuenta que es un bien de carácter patrimonial, se busca mantener ese lenguaje entre espacio y usuario, añadiendo la innovación como un mecanismo expresivo, para que de paso a una eficaz toma de decisiones, logrando que el proyecto sea factible y realizable.

Además, desde su construcción, nunca fue diseñado para que funcione como un museo. Por esta razón, es que existe una gran deficiencia en sus salas de exhibiciones, generalmente les falta espacio para una correcta demostración de sus obras de arte y suelen acoplarse en áreas pequeñas, ya que la intención de la edificación no era convertirse en un centro de arte y cultura. Por lo que la mayoría de veces suelen presentarse complicaciones de tipo espaciales, lumínicas y matéricas para el emplazamiento de las obras a exhibir.

CA
PÍ
TU
LO

3

mmam
MUSEO MUNICIPAL
DE ARTE MODERNO

PROGRAMACIÓN

3.1. INTRODUCCIÓN

En este capítulo se desarrolla el planteamiento de la programación previa a la ejecución del diseño, en el cual, se proyectan los criterios funcionales, tecnológicos, expresivos y patrimoniales. Por ello, es necesario indagar e identificar las condicionantes que posee la edificación recordando su carácter patrimonial con el fin de conseguir una guía para el rediseño del Museo Municipal de Arte Moderno acorde a sus limitantes.

Además, se traza un método particular para adecuar al espacio y, con los conocimientos adquiridos, se busca cubrir todas las necesidades que el proyecto exige. Esto permitirá abordar el desarrollo del proyecto a partir de los referentes y condicionantes existentes en el espacio patrimonial.

Se debe conseguir una relación de los criterios expuestos para cumplir con los objetivos planteados en capítulos anteriores con la finalidad de potenciar cada uno de los espacios a intervenir desde su parte funcional, estética, tecnológica y preservando su alto valor patrimonial

CAPÍTULO 3

- Análisis de la Edificación
- Condicionantes de Diseño
- Programa Arquitectónico
- Criterios de Diseño

3.2. ANÁLISIS DE LA EDIFICACIÓN

3.2.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA

El museo Municipal de Arte Moderno está ubicado en el centro histórico de la ciudad de Cuenca dentro del área de Primer Orden que es reconocida como área protegida, puesto que, en el año de 1999 se declaró como Patrimonio Cultural de la Humanidad. La dirección precisa de la edificación son en las calles Mariscal Sucre 15-27 y Coronel Guillermo Talbot, se le puede entender como: zona 01, sector 02, manzana 0 y predio.

Superficie: El área total aproximada del museo es de 5600 m².

Tiempo estimado de llegada al predio: Para conseguir una ubicación más precisa, es conveniente considerar los tiempos desde el Aeropuerto Mariscal Lamar de la ciudad de Cuenca.

- A pie: 40 minutos.
- Tranvía: 20 minutos.
- Transporte público: 20 minutos.
- Vehículo particular: 15 minutos.
- Vía de acceso principal: calle Mariscal Sucre.

3.2.2. CATALOGACIÓN PATRIMONIAL

La catalogación patrimonial de la edificación fue realizada por la GAD Municipal de Cuenca en el año 2015, y mediante el mapa se demuestra el valor patrimonial según sus características específicas.

El Museo Municipal de Arte Moderno es una de las edificaciones con un valor arquitectónico de tipo Emergente (VAR E), en el cual, restringe y condiciona al momento de plantear una propuesta de rediseño.

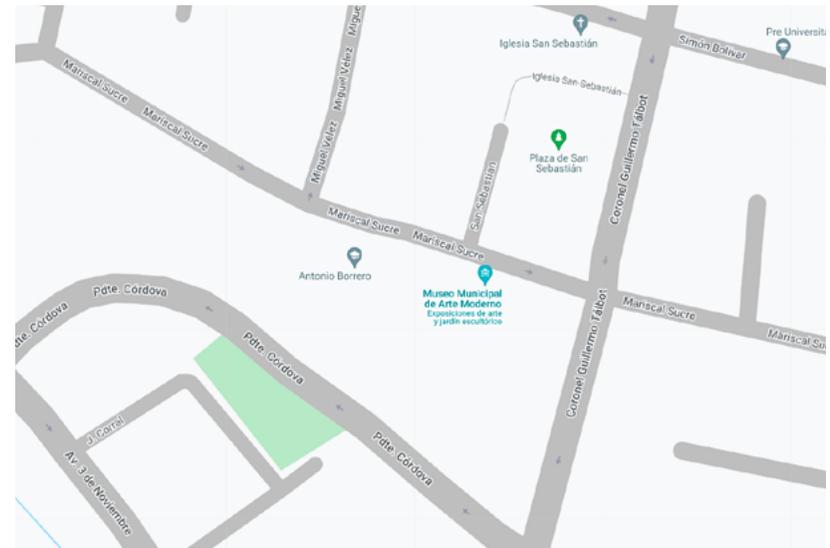


Imagen 37. Ubicación del MMAM
Fuente: bit.ly/goomaps_UbMMAM

Debido a que, la ordenanza dice que “Se denominan de esta forma, las edificaciones que, cumpliendo un rol constitutivo en la morfología del tramo, de la manzana o del área en la que se insertan por sus características estéticas, históricas, o por su significación social, cuentan con valores sobresalientes, lo que les confiere un rol especial dentro de su propio tejido urbano o área”. (Cantonal Consejo, 2010).

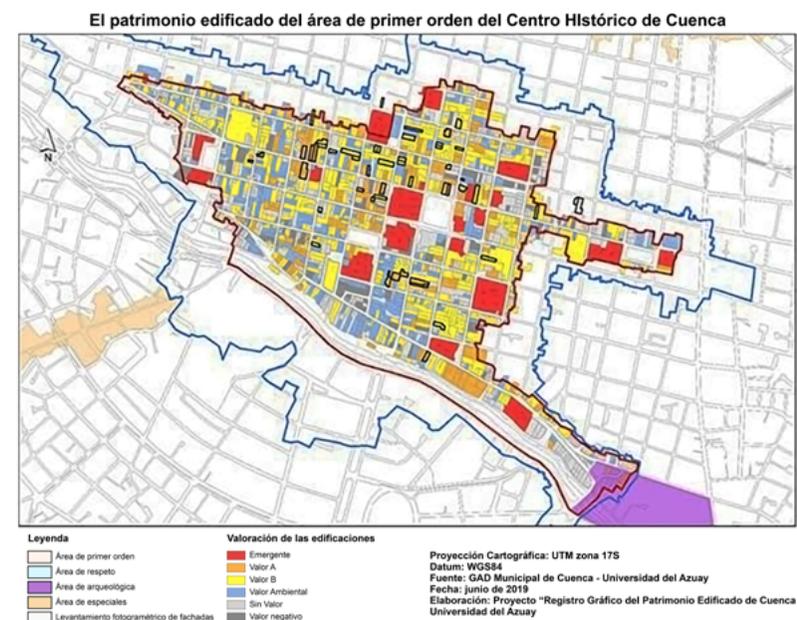


Imagen 38. Catalogación Patrimonial de Cuenca
Fuente: bit.ly/scielosenescyt_CpCMRc

3.3. CONDICIONANTES DE DISEÑO

3.3.1. CONDICIONANTE FUNCIONAL

La edificación no fue diseñada con la idea de usar las áreas como un espacio museístico, tal y como se mencionó anteriormente, la edificación fue construida para utilizarse como una cárcel para varones de Cuenca. Una de las principales razones por la cual no es un espacio oportuno y conveniente para el desarrollo de la cultura y el arte dentro de la ciudad, puesto que, el espacio ha tenido que adaptarse a las necesidades que debe brindar un museo de arte contemporáneo para poder transmitir eficientemente el conocimiento y, también, expandir los valores de la cultura ecuatoriana a sus visitantes con un lenguaje moderno e innovador, que busca la mejor manera para atraer usuarios nuevos y poder ampliar la comunicación con propósitos de estudio y educación, siempre manteniendo ese valor cultural que los caracteriza.

a) Analisis de Zonas

Las zonas que actualmente posee el Museo Municipal de Arte Moderno están distribuidas de la siguiente manera: el único acceso principal al museo, vestíbulo, recepción, teatro, salas de exhibición, áreas verdes, bodegas, oficinas, cafetería, biblioteca, servicios sanitarios y aulas multiuso para los diferentes talleres que ofrece el museo. Todo esto en una planta única tal como se visualiza en la Imagen 39.

Un centro de arte y cultura que ofrece grandes servicios a la comunidad y que deberían ser explotados aprovechando en su totalidad, logrando conseguir el interés de los usuarios en espacial, de usuarios jóvenes e interesados en lo nuevo, llamativo y seguro. Sin embargo, se debe considerar las zonas que tiene el museo para conseguir una mejor readequación para la disposición de la sociedad, obteniendo una agradable circulación para cumplir con sus condicionantes funcionales.

En espacios públicos es importante tener una correcta señalética para que los usuarios circulen a las zonas sin confundirse con las diferentes áreas ajenas a las exhibiciones o servicios que ofrece la edificación.



Imagen 39. Organigrama Funcional del MMAM
Fuente: Creación Propia

En la Imagen 40, se observa la inexistencia de señales que guían al visitante convirtiendo esto, en un tema a tratar para la implementación de recursos tecnológicos que mejoren este aspecto particular en su funcionalidad.



Imagen 40. Espacio Interior del MMAM
Fuente: bit.ly/goomaps_AiMMaM

	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Temperatura media (°C)	13	13.1	13	12.8	12.5	11.3	10.9	11.1	12.2	13	13.5	13.1
Temperatura mín. (°C)	10.1	10.3	10.2	10	9.6	8.5	7.9	7.6	8.3	9.5	10.1	10.1
Temperatura máx. (°C)	16.7	16.8	16.6	16.4	16	14.9	14.8	15.3	18.6	17.2	17.6	16.9
Precipitación (mm)	158	184	190	166	110	89	84	63	69	138	181	180
Humedad(%)	85%	86%	86%	86%	86%	87%	86%	83%	79%	82%	82%	85%
Días lluviosos (días)	18	18	20	20	18	15	14	11	12	17	17	18
Horas de sol (horas)	4.6	4.2	4.4	4.5	4.4	3.8	3.7	4.6	5.6	5.4	5.3	4.8

Imagen 41. Tabla Climática de Cuenca
Fuente: bit.ly/weatherspark_CiTpC

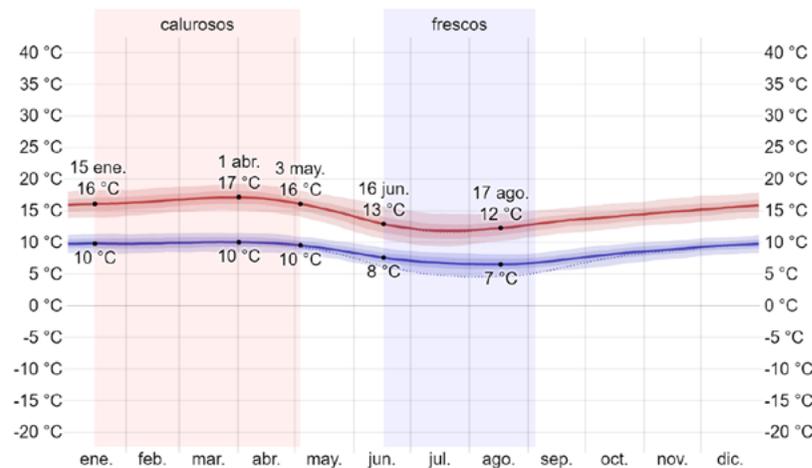


Imagen 42. Tabla de Temperatura de Cuenca
Fuente: bit.ly/weatherspark_CiTpC

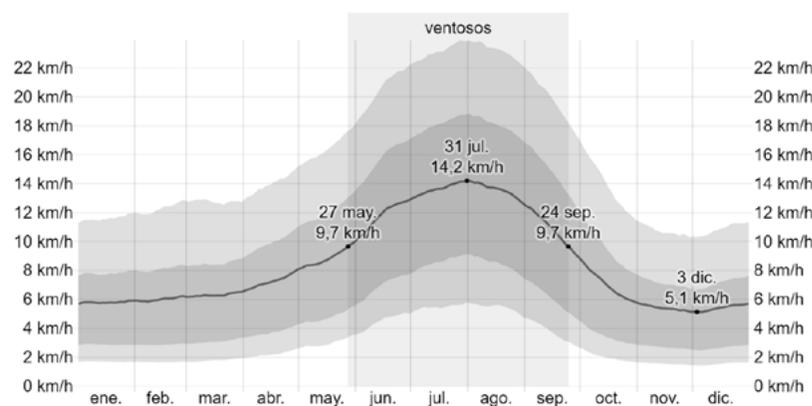


Imagen 43. Tabla de Vientos de Cuenca
Fuente: bit.ly/weatherspark_CiTpC

3.3.2. CONDICIONANTE TECNOLÓGICO

En este sentido y como es una edificación de carácter patrimonial, se debe tener en cuenta que la implementación de los recursos tecnológicos en los espacios, se realizar con una considerable precaución, para lograr una correcta conservación y precautelar su alto valor patrimonial. Por esta razón, con ayuda de los homólogos anteriormente indagados, se adecuarán los espacios sin la necesidad de intervenir el piso, paredes o cielo raso.

a) Análisis de climatización

Según la página de Climate-data.org el clima de la ciudad de Cuenca es cálido y templado, dejando como resultado temperaturas que varía entre 7.6 °C a 17.6 °C. En la ciudad existen precipitaciones aproximadas a 1612 mm durante todo el año.

b) Temperatura

Según Weather Spark, la temperatura en Cuenca varía según invierno o verano. Los veranos son frescos y nublados y los inviernos son cortos, fríos, secos y parcialmente nublados. Durante el transcurso del año, la temperatura generalmente varía de 7 °C a 17 °C y rara vez baja a menos de 5 °C o sube a más de 19 °C.

c) Viento

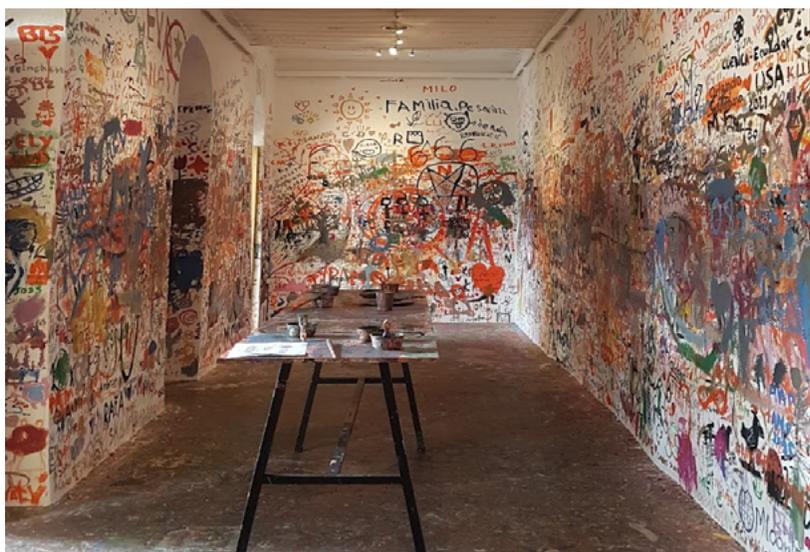
El viento depende de la topografía local de otros factores; la velocidad instantánea y dirección del viento varían más ampliamente que los promedios por hora. En la ciudad de Cuenca del 27 de mayo al 24 de septiembre, con velocidades promedio del viento de más de 9,7 kilómetros por hora. El tiempo más calmado es del 24 de septiembre al 27 de mayo.

d) Iluminación



*Imagen 44. Sala de Exhibición
Fuente: Creación Propia*

La iluminación es esencial en las exhibiciones de arte para el museo, por lo tanto, se necesita luz artificial con lúmenes específicos para obras particulares, esto se debe a que el ingreso de luz natural en los espacios es escaso, ya que la edificación fue construida para otros fines y se ha tenido que adaptar a lo largo de los años para lograr funcionar con museo. Por ello, es una condicionante importante que debe estar presente al momento de la propuesta.



*Imagen 45. Sala de Exhibición Interactiva
Fuente: bit.ly/goomaps_SelnMMaM*

La falta de iluminación en ciertas áreas del museo se puede observar en la Imagen 44, es un espacio que necesita mejorar su luz artificial ya que no existe el ingreso de luz natural y se convierte en un área poco visitada debido a la oscuridad existente

El museo Municipal de Arte Moderno utiliza una iluminación con luz cálida en las áreas exhibición a través de spots en rieles para poder dirigir a las obras expuestas; al contar con un ingreso de luz natural muy escasa necesita de energía eléctrica dependiendo la exhibición, ya que solamente se integra con el espacio por las puertas de acceso, por lo



*Imagen 46. Sala de Exhibición Principal
Fuente: Creación Propia*

tanto, es un motivo más que obvio que se debe mejorar la luminosidad para apreciar de mejor manera las obras de arte.

La iluminación artificial que brindan los spots ajustables en sus rieles en una de sus zonas principales de exhibición, un espacio demasiado amplio que para ciertas exhibiciones de arte tienen el problema de buscar la manera en la que integran más formas de iluminar el espacio teniendo complicaciones con el valor patrimonial del espacio. Por ello, los luxes que se necesitan para exhibiciones específicas no suelen cumplir con los requerimientos de los artistas.

3.3.3. CONDICIONANTE EXPRESIVO

La edificación del Museo Municipal de Arte Moderno fue construida en el siglo XIX, motivo por el cual la arquitectura cuenta con su valor patrimonial emergente, que estos están dados por los sus materiales tradicionales de su arquitectura regional antigua y su cromática que opera en el centro histórico de Cuenca. Esta es una de las razones principales por la que se debe respetar y conservar la construcción teniendo limitantes que propician a la restauración para realzar y embellecer su tipo de arquitectura.

Los materiales tradicionales que se eligieron para construir el Museo Municipal de Arte Moderno, son los que comúnmente se observan en las edificaciones del centro histórico, ya que eran los materiales más usados en la ciudad de Cuenca, tales como: estructura propiamente de madera, paredes de adobe con un grosor mínimo de 40 centímetros, cielo raso de madera, piso mayormente de adoquin y algunos espacios de cemento pulido, vigas y pilares de madera, teja artesanal, gradas, pasamanos y muebles de madera.

La cromática que utiliza el museo es la que ha sido designada para las edificaciones del centro histórico de Cuenca, en las cuales predomina el color blanco, amarillo y azul; combinado con la calidez que nos brinda la madera y la teja artesanal tradicional. Esta presente en los materiales, puertas y revestimientos. El piso de adoquin hexagonal y la teja artesanal mantienen sus colores tradicionales y se observa el desgaste que han tenido por el paso del tiempo y las condiciones climáticas de la ciudad.



Imagen 47. Especificación de Materiales Tradicionales
Fuente: Creación Propia



Imagen 48. Área Verde Mediana del MMAM
Fuente: bit.ly/goomaps_AreaVMMaM

3.3.4. CONDICIONANTE PATRIMONIAL

El Museo Municipal de Arte Moderno, es considerada arquitectónicamente una "joya" de la ciudad de Cuenca, ya que su exclusivo diseño, su ubicación estratégica frente a la plaza de "San Sebastián" y sus bienes tangibles e intangibles, la convierten en una obra de arte icónica, por ende, no se puede alterar la edificación sino, solamente se debe rehabilitar y conservar. Una de las peculiaridades primordiales que fortalecen la construcción, es el uso de los materiales tradicionales y las técnicas usadas para que funcionen adecuadamente hasta ahora.

Es importante dar a conocer los materiales tradicionales que enaltecen la construcción y la convierten en un valor patrimonial significativo que debe ser respetado según las normas que han sido establecidas por la Ordenanza para el Control y Administración del centro histórico de la ciudad de Cuenca, por ello, es un condicionante que debe ser tomado en cuenta como guía para una propuesta eficiente.



*Imagen 49. Ingreso a la zona Coro del MMAM
Fuente: Creación Propia*

3.4. PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

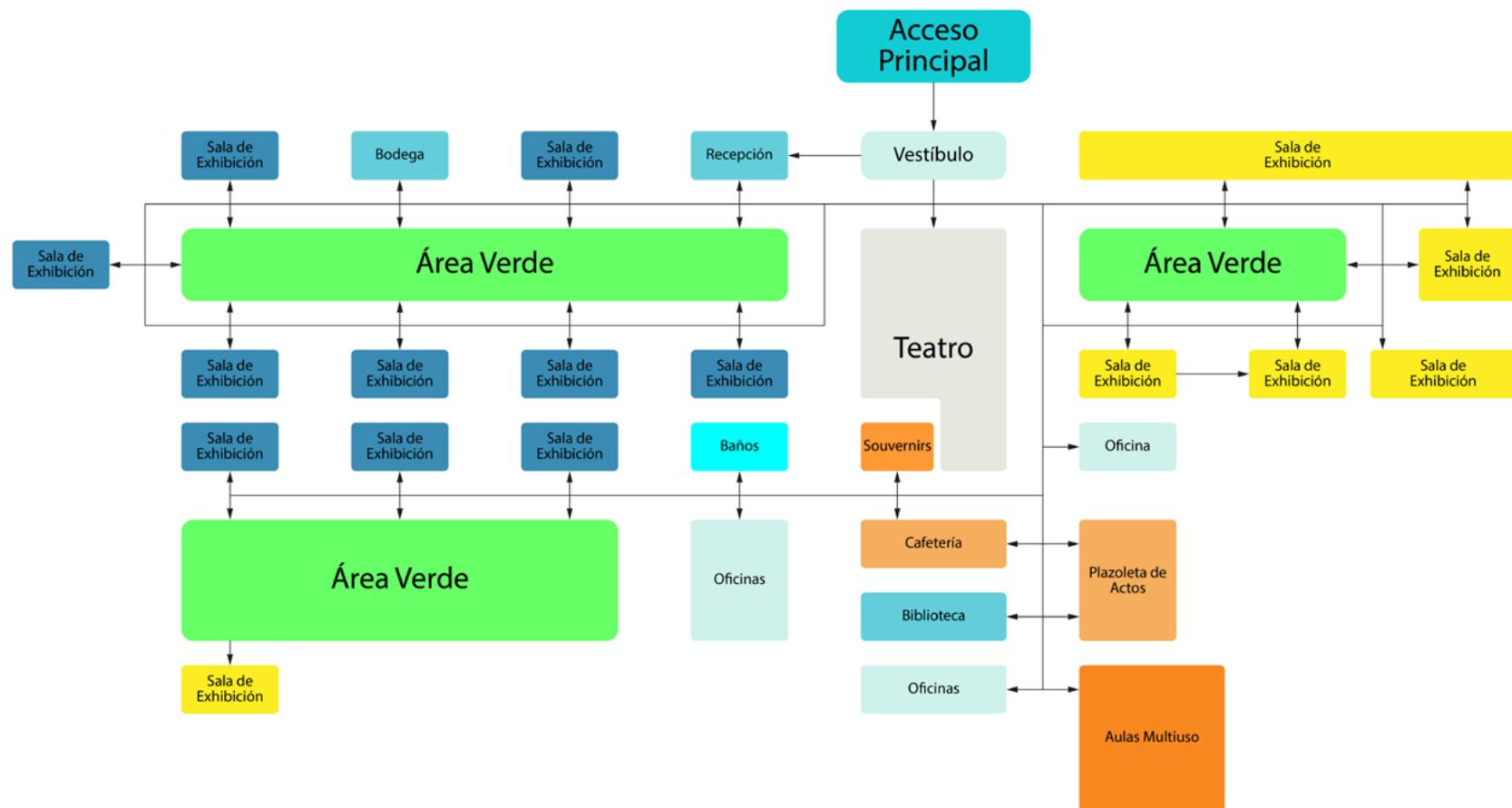


Imagen 50. Organigrama Funcional del MMAM - Propuesta
Fuente: Creación Propia

Al realizar un análisis de los espacios del museo Municipal de Arte Moderno, se propone una distribución adecuada con el siguiente organigrama general, sabiendo la necesidad que este tipo de espacios tienen por la falta de concurrencia de las personas que se sienten poco interesadas al visitar dichos espacios.

Es por eso que al integrar los instrumentos tecnológicos se consigue un rediseño de los espacios culturales patrimoniales como estrategia principal con el objetivo de adquirir la interacción con el usuario buscando siempre la correcta funcionalidad y su atractivo estético, en donde, exista modernidad e innovación para generar esa seguridad en tiempos post pandémicos.

Las posibles tecnologías emergentes que se pueden implementar en dichos espacios son: sistemas de seguridad y bioseguridad, control de ingreso, sonido, iluminación.

Además, con esta distribución se prioriza separar las exhibiciones en itinerantes y permanentes, ya que esto nos permitirá conocer los requerimientos que necesita cada grupo, por ello, es indispensable adecuar e implementar las herramientas tecnológicas que propicien una correcta apreciación de las obras de arte y cumplir a cabalidad con las exigencias de las mismas.



*Imagen 51. Plano de las Zonas del MMAM – Propuesta
Fuente: Creación Propia*

La manera en la que se resuelve la distribución de las áreas del museo, se plantea la siguiente zonificación que se muestra codificado en la Imagen anterior. En la cual, se inicia con el acceso principal que se lo identifica como Zona Pública, para continuar con las Zonas de Exhibiciones pasando por la recepción nombrado como Zonas Administrativas, se continuaría para las Zonas Multiuso que se encuentra el teatro para finalmente concluir con las Zonas de Servicios. Todo esto distribuido en una planta única que se las codifica para una correcta elaboración del proyecto.

Para continuar con el proyecto se expondrá las posibles soluciones para el rediseño de los espacios a intervenir:

3.4.1. ZONAS PÚBLICAS

Las Zonas Públicas (A) consta de las siguientes áreas: el acceso principal denominado A1, el vestíbulo como A2 y las áreas verdes como A3.

A1: No cuenta con ningún mobiliario o dato informativo del museo. En este espacio debería existir un tótem informativo para que el usuario pueda dirigirse a las diferentes zonas que tiene el museo.

A2: Para el vestíbulo solo se encuentra una mesa y una silla que es utilizada por el guardia, en donde, realiza un registro de los usuarios que visitan el museo. El uso de paneles con pantallas digitales, mostrarían las exhibiciones que están en el museo.

A3: En estas áreas solo son utilizadas para ornamentar la edificación con sus grandes árboles o plantas de diferentes estilos, además de eso cuentan con postes o bolardos led que se usan normalmente en los jardines.

3.4.2. ZONAS DE EXHIBICIONES

Las Zonas de Exhibiciones (B) se reflejan las áreas de exhibiciones permanentes con el código B1 y las exhibiciones itinerantes denominado como B2.

B1: Todas las zonas de exhibiciones itinerantes no cuentan con un mobiliario útil para el espacio, esto deben llegar con la obra a exponer dificultando al artista interesado en mostrar su trabajo. Los espacios cuentan con una iluminación escasa que opacan a la muestra.

B2: Al ser una nueva zona posible para la exhibición de obras permanentes se propone el uso de mobiliario reversible, en el cual se evita la destrucción de los pisos o paredes.

3.4.3. ZONAS ADMINISTRATIVAS

En las Zonas Administrativas (C) se encuentran los espacios con la siguiente codificación: las oficinas denominado C1 y la recepción como C2.

C1: En las oficinas cuentan con un mobiliario desgastado y dejando a lado la armonía que debe tener el espacio, para eso se propone un conjunto de muebles entre escritorio,

estantería y sillas con materiales con un estilo contemporáneo.

C2: El mobiliario existente en el espacio no es utilizado en su totalidad, en especial la estantería que lo tienen vacía generando una especie de una zona inactivada y fría para las personas que ingresan al mismo. Con el rediseño de nuevo mobiliario pensando en las medidas ergonómicas de una persona, se lograría atraer al personal que lo utiliza.

3.4.4. ZONAS MULTIUSO

Las Zonas D o Zona Multiuso constan de los espacios en donde el museo pone de acceso a la comunidad para realizar diferentes actividades, puesto que, se encuentra al teatro con el código D1, a las aulas multiuso como D2 para los talleres y la biblioteca denominado D3.

D1: El mobiliario existente en el teatro esta deteriorado por el uso y el pasar de los años. Cuenta con una iluminación y sonido del espacio es inamovible generando visualmente una desorganización en su funcionalidad.

D2: Para el mobiliario de las aulas de talleres no consiguen esa armonía del espacio, a eso se suma la falta de iluminación y el desafío que tiene el docente para distribuir a los estudiantes dentro del aula.

D3: En la biblioteca el mobiliario existente ya se encuentra deteriorado y no se encuentra abierto para el uso de la comunidad.

3.4.5. ZONAS DE SERVICIO

Para las Zonas de Servicio (E) se encuentran los espacios que facilitan al usuario sentirse como en el museo. Están las áreas de cafetería con el código E1, souvenirs como E2, las bodegas como E3 y los servicios sanitarios codificado como E4.

E1: El mobiliario que existe en el espacio son sillas de manera, bancas de madera, sillas de plástico, mesas redondas y cuadradas de manera y todo esto en diferentes colores.

El rediseño del espacio, ayudará a generar esa armonía y comodidad para los usuarios con mobiliarios de madera con estilo contemporáneo.

E2: Esta zona es una de las propuestas, por esta razón, no existe mobiliario ni un espacio en el que tengan los souvenirs. Se propone el uso de mobiliario como vitrinas, counter y estancias con materiales de madera, cristal y estructura metálica.

E3: Al ser una zona en la que se almacenan los objetos del museo, no van a ser intervenidas.

E4: En estos espacios cuentan con los elementos esenciales para cumplir con la función que tienen los servicios sanitarios, estos son: lavamanos, inodoros y dispensadores de papel. Hace falta elementos como dispensadores de jabón para las manos, basureros que estén en buen estado.

3.5. CRITERIOS DE DISEÑO

3.5.1. CRITERIO FUNCIONAL

Al hablar de que un espacio sea altamente funcional, está netamente relacionado con la función que cumple cada espacio específico en el "MMAM" y las exigencias que cada uno necesita para cumplir con las necesidades que los centros de arte y cultura brindan a sus visitantes.

Para un museo de arte moderno, se necesitan áreas que cumplan con las necesidades tecnológicas que requieren las exhibiciones itinerantes y permanentes. Por un lado, las exhibiciones itinerantes, requieren cubrir un número mayor de necesidades, esto se debe a que, cada exposición es diferente y sus demandas varían según el tipo de arte que se expone. Ya que algunas obras suelen tener un grado alto de complejidad para ser interpretadas, por ello, solicitan varias peticiones que suelen causar problemas o incomodidades al museo y a la persona encargada de emplazar su arte en un espacio que no cuenta con los requerimientos tecnológicos convenientes para su adecuación.

Por otra parte, las exhibiciones permanentes requieren cubrir necesidades específicas que ya se han planteado y que el museo las conoce, esto facilita la toma de decisiones en estas zonas, ya que, las peticiones que se van a cumplir

serán resueltas mediante las herramientas tecnológicas que propicien el embellecimiento de las exhibiciones y las facilidades que requieren estas obras de arte para ser expuestas permanentemente al público. Por esta razón, hemos visto conveniente separar los dos tipos de exhibiciones en áreas determinadas que cumplan con los requerimientos que cada obra solicita.

Además, uno de los homólogos seleccionados anteriormente, en el cual se muestra la interacción entre usuario y exhibición, ya que es algo innovador y mediante las entrevistas a los Directores de los Museos de la ciudad, se comprobó que su aplicación es eficaz y contribuye al museo, atrayendo más usuarios con ideas innovadoras y los recursos tecnológicos que proponen sensaciones completamente nuevas y a su vez, mejora el lenguaje, dando paso a una correcta recepción de información sobre cultura y arte en la comunidad. Creando espacios funcionales e interactivos, con la finalidad de aumentar las visitas y sacar provecho a las nuevas tecnologías emergentes.

Por esta razón, creemos conveniente enumerar varias ideas que pueden aportar significativamente al proyecto de investigación mediante la tecnología sin contacto, así, como: sensores de movimiento para iluminación, pantallas digitales con información relevante de las obras, códigos QR, presentación guiada con la ayuda de audioguías, video proyecciones u otros medios que acompañen a los visitantes, proyecciones de videos, presentaciones de videos en pantallas, digitalizar sus colecciones, realidad aumentada, cabinas de desinfección al ingreso con rayos UV; esto se traduce a experiencias modernas e innovadoras.



Imagen 52. Interacción con el Usuario
Fuente: bit.ly/inhabitat_InterMusu

3.5.2. CRITERIO TECNOLÓGICO

Los criterios tecnológicos que se desarrollarán, están enfocados en la conservación, restauración, bioseguridad, implementación de recursos tecnológicos como elementos expresivos e iluminación que cumpla con las necesidades de las exhibiciones de arte itinerantes y permanentes.

a) Restauración y Conservación

Es decir, conocer el estado de los materiales tradicionales de construcción, para poder establecer la manera eficiente de conservarlos y potenciarlos en cada espacio, ya que es la esencia de la edificación, por eso será fundamental restaurarlos mediante las herramientas tecnológicas que propicien su conservación y mantengan sus bienes tangibles e intangibles a través de estrategias constructivas que día a día se están actualizando y se deben aprovechar para rescatar su valor patrimonial y exhibirlos, creando sensaciones en los visitantes de calidez y ampliando el valor de las obras de arte con la relación existente con la edificación.

b) Bioseguridad

La bioseguridad que se ofrecerá a los usuarios se debe cumplir con rigurosidad, para que puedan disfrutar seguros de los servicios que brindará el museo y tener la confianza de recorrer cada zona del museo, bioseguros y respetando las normas impuestas por el museo, para la tranquilidad de la comunidad. Mediante los homólogos analizados en capítulos anteriores y la investigación bibliográfica, se implementará mediante los recursos tecnológicos que facilitan la adecuación en edificaciones de carácter patrimonial.

Debido a su fácil emplazamiento y, por esta razón, se puede de igual manera, retirar a conveniencia.

c) Implementación de recursos tecnológicos

La implementación de recursos tecnológicos como un elemento expresivo, con la finalidad de que se conjugue con el espacio y el alto valor patrimonial se potencie, a través de las nuevas tecnologías emergentes aplicadas en áreas con esta catología relevante. Por ello, es necesario conocer la manera eficaz de adecuarlas y a su vez, cuando sea conveniente, poder retirarlas sin ningún inconveniente. De esta manera, aseguramos que sus bienes materiales e inmateriales se conserven y las intervenciones sean netamente reversibles, para garantizar espacios seguros, eficaces y automatizados.

d) Iluminación

La iluminación juega un rol determinante al momento de emplazar las exhibiciones u obras de arte itinerante, esto se debe a que existirá obras que necesiten estar completamente iluminadas, ya sea con luz cálida, fría o en algunas ocasiones con luces de colores, por esta razón se debe mejorar el sistema lumínico y cumplir con las necesidades que requieren para que su apreciación sea la deseada por el artista. Además, existen obras que necesitan estar en completa penumbra, por lo que, se debe resolver todas estas necesidades mediante la ejecución de herramientas que nos brinda la tecnología para facilitar el proceso de dinamismo y se puede notar ese cambio de calor e intensidad, ya que al trabajar con sistemas tecnológicos dentro de los espacios, es un instrumento que se tiene a la mano para que se considere factible.

Niveles de iluminación recomendada		
Grupo	Materiales	Iluminancia
A	Acuarelas, telas, papel, grabados, tapices, etc.	50 lux
B	Oleos, temperas, hueso marfil, cuero, etc.	200 lux
C	Piedra, metal, cerámica fotos en blanco y negro.	300 lux

Tabla 2. Niveles de Iluminación
Fuente: Creación Propia

Este cuadro nos muestra los niveles de iluminación recomendada para los distintos materiales y su correcta apreciación, así como, su cuidado para mantenerlas protegidas y que se conserven sin ningún daño a corto, mediano o largo plazo. Este es el nivel de iluminación que se debe aplicar a las exhibiciones y los diferentes materiales que la componen.

3.5.3. CRITERIO EXPRESIVO

Con respecto a los criterios expresivos, es fundamental tener presente las sensaciones que los usuarios pueden percibir mediante la materialidad existente, agregada y la cromática en las zonas mencionadas, para transmitir el valor patrimonial mediante texturas tradicionales, restauración de materiales, con la finalidad de embellecer las obras de arte mediante esa relación existente entre el usuario y la percepción que genera el diseño interior acorde a los centros de arte y cultura.



Imagen 53. Cromática para el MMAM
Fuente: Creación Propia

La colorimetría está guiada por parte de la “Ordenanza para la gestión y conservación de las áreas históricas y patrimoniales del cantón Cuenca”, ya que al ser una edificación emblemática, sus colores están ya asignados, por lo tanto, no se pueden alterar sus colores, solamente pueden variar en cuanto a sus tonalidades y matices.

Por ello, se cree conveniente que en las salas de exhibición, se puedan aplicar estos colores con acabados mates, por el tema de la reflectividad y que no se vea expuesto el brillo en las exposiciones y esto pueda afectar a su apreciación. Por otra parte, en los pasillos, zonas como cafetería, biblioteca, aulas multisu, recepción y áreas vedes, se emplearán los colores satinados, ya que al ser zonas sumamente concurridas necesitan estar en constante limpieza y sus propiedades de lavabilidad son las adecuadas para estos espacios.

Por esa razón es que en la Imagen 53, se observa la paleta de colores que ha sido seleccionada, según lo establecido para las edificaciones que estén ubicadas en el centro histórico, para mantener una cromática similar y continuar con los lineamientos establecidos.

Se propone esta colorimetría, que se verá manifestada en los espacios a través del mobiliario, cielo raso y demás elementos que constituyen cada zona específica. El color amarillo, azul y blanco, se complementan entre sí y ayudan a contrarrestar, generando un confort visual y sensitivo.

La materialidad y formas tradicionales se conservarán, debido a lo que su gran valor patrimonial es capaz de transmitir, ya que un espacio con estos acabados tan peculiares, detalles minuciosos y estructuras de madera, ofrecen calidez en cada área del “MMAM”.



*Imagen 54. Tecnología como elemento expresivo
Fuente: bit.ly/behance_TecnoMoMA*

Además, se implementará la tecnología sin contacto como un elemento expresivo, tal como se observa en la Imagen 54, acoplándose al espacio y de esta manera, se logrará esa relación entre el valor patrimonial y la adecuación de recursos tecnológicos adaptables en espacios interiores con esta valoración, con el objetivo de convertirse en un centro de arte y cultura novedoso, llamativo e interactivo.

3.5.4. CRITERIO PATRIMONIAL

Para la intervención del proyecto de investigación, se tomarán decisiones según lo que dicta la Ordenanza para el Control y Administración del Centro Histórico en la ciudad de Cuenca. En base a esto, se pudo definir que la edificación es considerada como Valor Arquitectónico Emergente, calificada como un bien perteneciente al Patrimonio Cultural de la ciudad. Así lo confirmó el ex alcalde de la ciudad, Paúl Grande, “que el Centro Histórico de la ciudad de Cuenca, constituye testimonio trascendental de la Cultura Ecuatoriana, por lo que fue declarado Patrimonio Cultural del Estado, el 9 de marzo de 1982”. (Cantonal Consejo, 2010).

Por esta razón, es fundamental en la propuesta, cumplir con rigurosidad, la ordenanza y las leyes asignadas a las edificaciones icónicas de la ciudad. Así lo decreta la Municipalidad de Cuenca, en cuanto al ámbito arquitectónico.

“Edificaciones de Valor Emergente (E) (4): Son aquellas edificaciones que por sus características estéticas, históricas, de escala o por su especial significado para la comunidad, cumplen con un rol excepcionalmente dominante, en el tejido urbano o en el área en la que se insertan”. (Cantonal Consejo, 2010).

Por lo antes expuesto, se considera tomar como un referente de diseño al valor patrimonial y a los materiales tradicionales, por ello, las intervenciones que están permitidas según su evaluación, son solamente de conservación y restauración.

- **Conservación:**

Intervención que permite el mantenimiento y cuidado permanente de los bienes patrimoniales, incluido el ambiente en el que están situados, a fin de garantizar su permanencia.

- **Restauración:**

Intervención de carácter excepcional, cuya finalidad es recuperar los valores arquitectónicos del bien, devolviéndole sus características originales. (Cantonal Consejo, 2010)

Por lo anteriormente citado, cualquier tipo de intervención que se aplique a la edificación, no puede alterar o estropear sus elementos, únicamente se deben recuperar o conservar, de tal manera que se asemeje a su estado original.

Por ello, hemos visto que algunos materiales necesitan solamente ser conservados porque están listo para esta aplicación y con esto, se garantiza un largo tiempo de utilidad y que se vea acorde a un centro de arte y cultura representativo de la ciudad de Cuenca, por lo que se hará una intervención dirigida para conservar su autenticidad y protección. También, se reataurará lo que sea necesario, para poder aplicar las técnicas de restauración según las exigencias de los materiales para devolverle su esencia y que se vea estéticamente agradable, por lo que se aplicará la limpieza, en las áreas que están afectadas por la lluvia o el paso de los años y la reparación de elementos deteriorados por el uso o el paso del tiempo. Por esta razón, es fundamental diferenciar en que zonas y espacios se debe aplicar cada uno de ellos, según sus requerimientos.

CON CLU SIO NES

3.6. CONCLUSIONES

Dentro de este capítulo se abordó cada uno de los aspectos y peculiaridades relevantes que funcionarán como una guía para el proceso creativo de diseño, ya que adquirirán incidencia directa con la propuesta, quedando establecidas las condicionantes y referentes que responden a las necesidades del proyecto, de esta manera, facilitan una correcta toma de decisiones.

También, la edificación de carácter patrimonial, cojointamente con su conversación y restauración, que se aplicarán para dar realce al "MMAM" y ser parte esencial de las exhibiciones y obras de arte expuestas. También, se adecuará al espacio los recursos tecnológicos que nos brinden una relación beneficiosas entre la implementación tecnológica y la adaptación eficaz a espacios con un valor patrimonial significativo. Por lo que, su relación deberá estar ligada en cada decisión, para lograr el equilibrio entre lo existente y lo que se implementará, generando ese balance que beneficie a la edificación. Además, se ofrecerá seguridad a los usuarios frente a la pandemia a través de herramientas tecnológicas.

**CA
PÍ
TU
LO**

4

mmam
MUSEO MUNICIPAL
DE ARTE MODERNO

**PROYECTO DE
DISEÑO**

4.1. INTRODUCCIÓN

La finalidad de este capítulo es crear un sistema de diseño y a su vez, aplicar los referentes, criterios y las investigaciones de los capítulos que se desarrollaron anteriormente; ya que esto nos dio a conocer las pautas y condicionantes que regirán la propuesta. Por ello, se mostrará la implementación de herramientas tecnológicas aplicadas a espacios interiores patrimoniales, como caso de estudio se seleccionó el Museo Municipal de Arte Moderno, el cual se caracteriza por sus bienes tangibles e intangibles, que han posicionado a esta edificación como una de las emblemáticas en la ciudad de Cuenca.

Por esta razón, se genera una propuesta innovadora y funcional, pero que conserve su valor patrimonial mediante la conservación y restauración, según lo demanda de cada espacio; por ello, se tomó como fuente de inspiración el estudio de homólogos nacionales e internacionales. Además, se efectúa la investigación bibliográfica para conseguir una propuesta que aporte al diseño interior de un centro de arte y cultura significativo para la ciudad, que potencie los materiales tradicionales y su valor histórico, la cromática designada por la Ordenanza y la reversibilidad dentro del espacio.

En base a lo expuesto, se ha podido constatar que, al fusionar tecnologías emergentes y espacios patrimoniales, se obtiene como resultado, beneficios para ambas partes, también, atrae a usuarios nuevos a visitar con mayor frecuencia el "MMAM" y demostrar cómo se puede conservar eficientemente una edificación con un valor patrimonial característico.

CAPÍTULO 4

- Sistema de Diseño
- Memoria Descriptiva
- Documentación Técnica
- Análisis de la Propuesta

4.2. SISTEMA DE DISEÑO

4.2.1. CONCEPTUALIZACIÓN

La propuesta surge por incluir instrumentos tecnológicos en un espacio patrimonial y, restaurar y conservar una edificación que actualmente posee un alto valor patrimonial e histórico, además de una excelente ubicación en el centro histórico, ya que está situada en la concurrida "Plaza de San Sebastián". Cabe mencionar que ha sufrido varios cambios y adaptaciones a lo largo de los años, esto se debe a que fue construido para funcionar como una cárcel y al presente, funciona como un centro de arte y cultura. Por esta razón, es una institución pública que cuenta con un presupuesto sumamente escaso y, por ende, ha sufrido deterioros en su arquitectura e interior.

Por ello, se cree conveniente aplicar el concepto permitido, la restauración y conservación, mediante el método de la reversibilidad, todo esto para que la intervención no genere cambios significativos en su estructura arquitectónica y materiales tradicionales, por lo que se buscará mantener los mismos materiales o implementar similares acordes a su cromática, y preservar su estructura original. Además, implementar herramientas tecnológicas que garanticen este concepto y realcen las exhibiciones y su gran valor patrimonial.

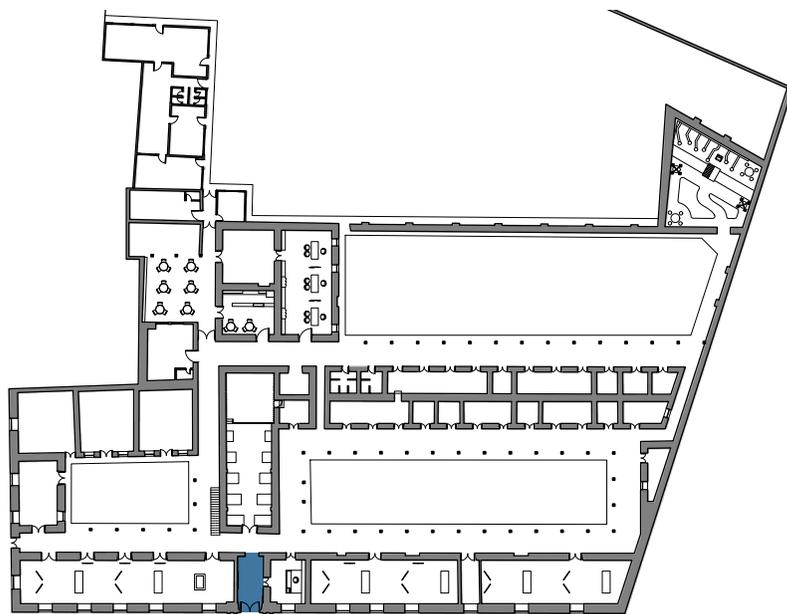
4.2.2. DECISIONES PROPOSITIVAS

Se seleccionaron las áreas adecuadas como ya se expuso anteriormente en el proyecto, para poder cumplir con los espacios más relevantes por un orden jerárquico de áreas y de esta manera, poder dar a conocer cada una de las ideas que han surgido en el proceso creativo de diseño y la toma de decisiones.

Actualmente el Museo Municipal de Arte Moderno cuenta con varias áreas que no están en uso para el público o generalmente no son concurridas, por ello se desea intervenir en áreas específicas para poder aprovechar al máximo este centro de arte y cultura que cuenta con espacios donde se puede realizar varias actividades pensando en generar el interés para visitar el museo.



*Imagen 55. Estado Actual - Vestíbulo (A1)
Fuente: Creación Propia*



*Imagen 56. Ubicación Vestíbulo (A1) en planta
Fuente: Creación Propia*

a) Vestíbulo (A1)

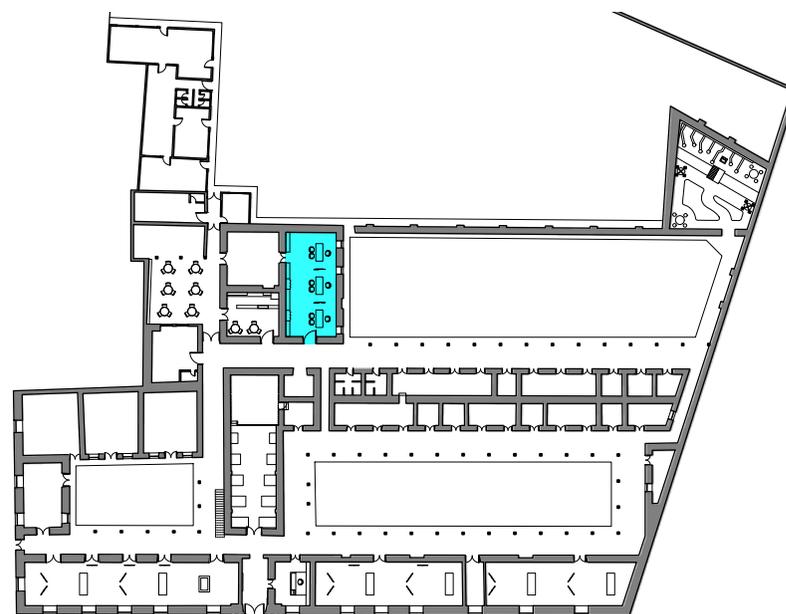
En este espacio se incluirá tecnología sin contacto mediante la ayuda de audio guías que brindarán la información necesaria al usuario con ayuda de pantallas que informarán hacia donde debe dirigirse según sus preferencias. Además, con la ayuda de proyecciones en el piso que puedan indicar el camino que desea tomar. También, se desea añadir obras relevantes que por el momento están almacenadas en las bodegas que posee la edificación y no son aprovechadas, por eso se incluirá obras de arte en las paredes con códigos QR para conocer ampliamente acerca del artista o de su obra expuesta y se incluirá señalética del museo con la cromática seleccionada para las edificaciones de tipo institucional que estén ubicadas en el centro histórico para brindar realce al museo e impactar a los usuarios para posicionar su marca y materialidad.

b) Oficinas (C1)

En las oficinas, mediante las entrevistas con el personal, surgió la necesidad de implementar mobiliario versátil y ergonómico, que favorezca a la conservación del valor arquitectónico y cultural mediante la aplicación de la "reversibilidad", ya que actualmente es escaso y suele causar inconvenientes en sus empleados. Esto se debe a que no cuentan con los requerimientos necesarios para un correcto desempeño y la iluminación igualmente, es insuficiente para las labores que se desempeñan en estas áreas. Por ello, se implementó accesorios y mobiliario basado en los criterios seleccionados para el proyecto, con la combinación de materiales y cumpliendo con las demandas solicitadas por los empleados para que puedan laborar con las comodidades que el diseño interior brinda a los usuarios, generando oficinas funcionales con la iluminación correcta y estéticamente agradable.



*Imagen 57. Estado Actual - Oficinas (C1)
Fuente: Creación Propia*



*Imagen 58. Ubicación Oficinas (C1) en planta
Fuente: Creación Propia*

c) Recepción (C2)

Los criterios que se aplicarán a este espacio están compuestos de los cuatro ejes de la conceptualización: expresivo, tecnológico, patrimonio y funcional. Debido a, que esta área contará con recursos tecnológicos que funcionarán como elementos expresivos del mismo y convierten el espacio en funcional e innovador mediante la participación de pantallas táctiles para registrar el ingreso sin necesidad de llenar los datos a mano como actualmente se aplica en el museo. También, se incluirá mobiliario, ya que ahora es escaso y genera incomodidades en los usuarios porque no cuentan con las necesidades que debe tener una zona de recepción y a su vez, se restaurará el cielo raso, se aplicará una nueva pintura a las lamas de madera para mejorar su apreciación estética y se conservará su valor arquitectónico.



Imagen 59. Estado Actual - Recepción (C2)
Fuente: Creación Propia

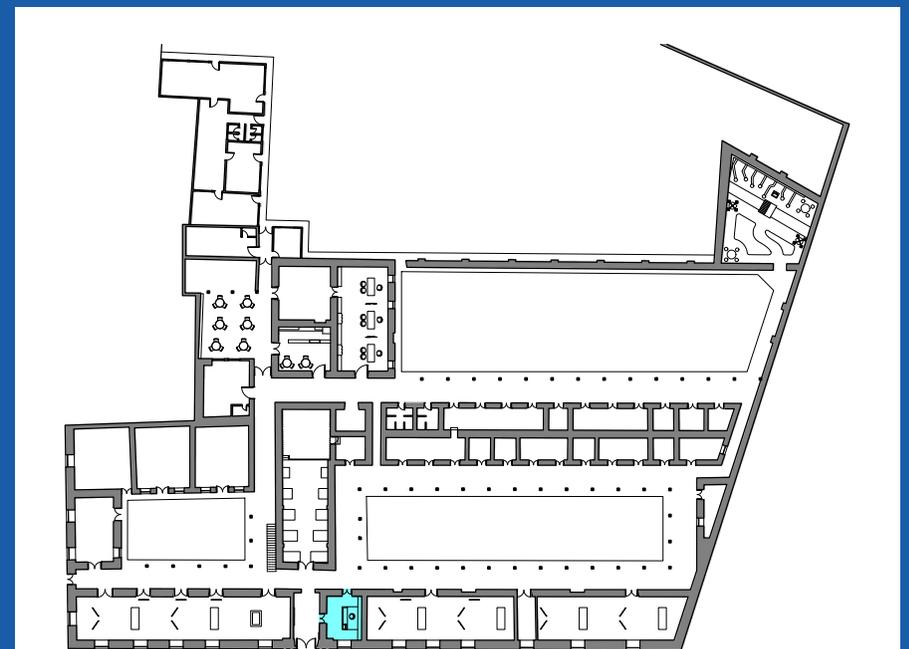


Imagen 60. Ubicación Recepción (C2) en planta
Fuente: Creación Propia



Imagen 61. Estado Actual - Zona de Exhibición Permanente (B2)
Fuente: Creación Propia

d) Zona de exhibición (B2)

En esta área se debe intervenir para adecuar mobiliario reversible que se adapte a las demandas que obras modernas suelen necesitar, por ejemplo, exigencias lumínicas, matéricas o de accesorios que brinden una correcta apreciación y que comúnmente no suelen ser consideradas y deben adaptarse a lo que el museo ofrece. Por esta razón, creemos conveniente intervenir en este espacio para poder adecuarlo, por consiguiente, que cubra las necesidades de cada artista o de las exposiciones. En esta zona se aplicarán los cuatro ejes y cada uno será parte fundamental para tomar las decisiones correctas para una propuesta que asegure los criterios tecnológicos, expresivos, funcionales y patrimoniales, con el balance eficaz para que realcen las exhibiciones y rescate el valor arquitectónico que brindan los materiales tradicionales a los centros de arte y cultura.

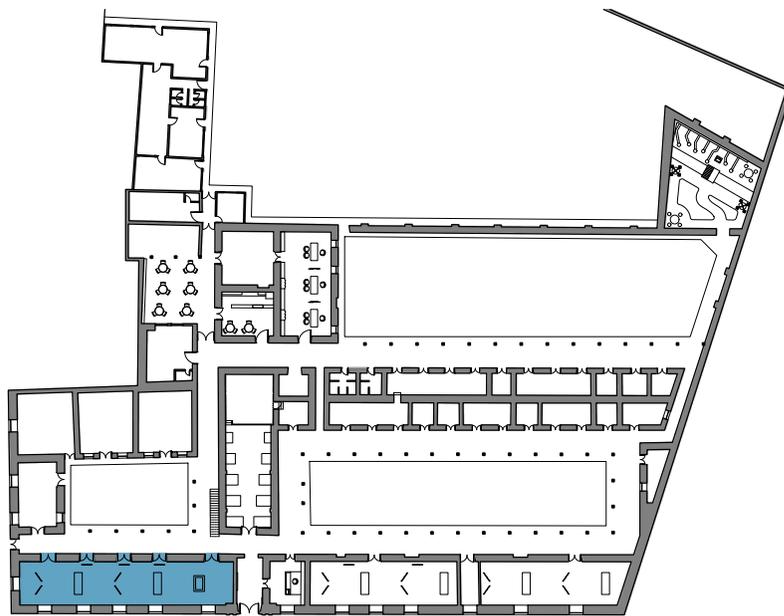


Imagen 62. Ubicación Zona de Exhibición Permanente (B2) en planta
Fuente: Creación Propia



Imagen 63. Estado Actual - Cafetería (E1)
Fuente: Creación Propia

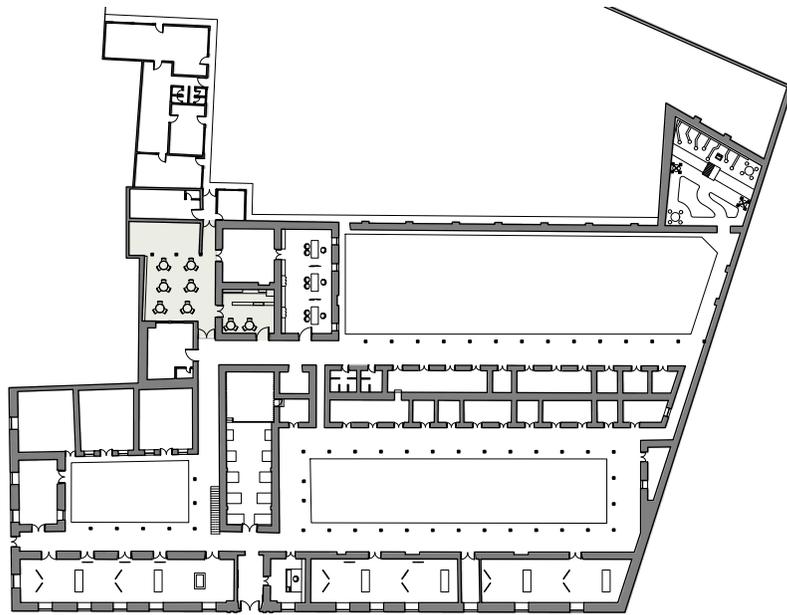


Imagen 64. Ubicación Cafetería (E1) en planta
Fuente: Creación Propia

e) Cafetería (E1)

Este es uno de los espacios que actualmente no suelen ser usados con normalidad, solamente cuando existe algún proyecto que demanda el uso de estas áreas o algún acto que suele realizarse en el museo. Por esta razón queremos añadir el mobiliario y equipamiento para que funcione regularmente como una cafetería con códigos QR y pantallas con informaciones sobre exposiciones pasadas o futuras que puedan generar interés en los usuarios. También queremos integrar los espacios, ya que el área de la cafetería es pequeña y no hay espacio para varias mesas, y con esto podemos brindar el servicio de comida y un espacio de relajación, en donde estará expuesto varios cuadros que han sido significativos para el museo pero que actualmente están guardados en la bodega mediante mobiliario reversible que propicie la conservación de su valor patrimonial y se conviertan en áreas altamente funcionales y de exposiciones particulares.

f) Zona de Exhibición - Historia (B2)

Esta es el espacio más longevo de la edificación, ya que aún cuenta con un canal de riego que era usado en la antigüedad para conectar con el agua del río y de esta manera, abastecer al barrio "San Sebastián". Por ello, es conveniente aplicar la conservación y restauración de este espacio y añadirlo al recorrido, a su vez, proponer mediante el uso de la tecnología añadir información histórica valiosa convirtiéndola en una área llamativa e interesante para comunicar su valor patrimonial y sus bienes intangibles que se aprovecha con las aplicaciones de realidad aumentada para explicar la importancia de los bienes tradicionales del centro histórico.



Imagen 65. Estado Actual - Zona de Exhibición - Historia (B2)
Fuente: Creación Propia

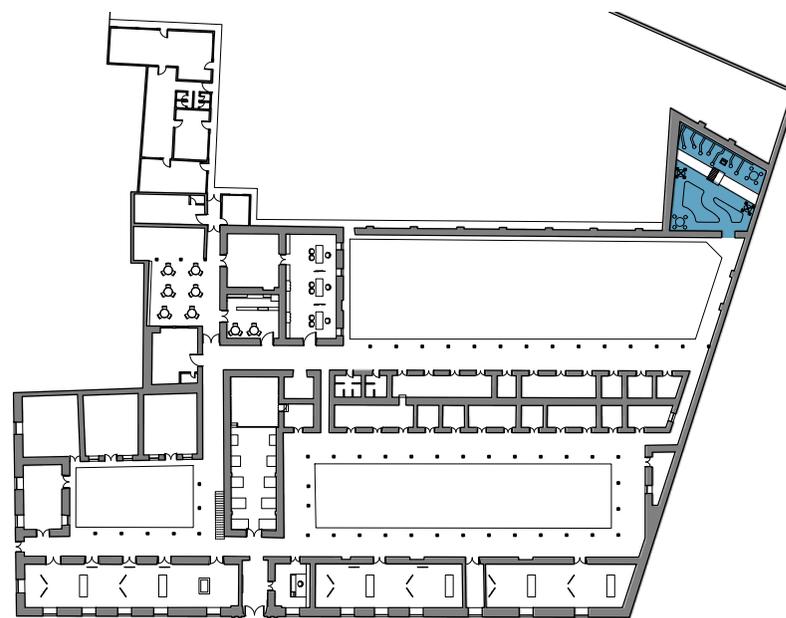


Imagen 66. Ubicación Zona de Exhibición - Historia (B2) en planta
Fuente: Creación Propia

4.3. MEMORIA DESCRIPTIVA



*Imagen 67. Organigrama Funcional del MMAM - Propuesta
Fuente: Creación Propia*

De acuerdo a la investigación aplicada anteriormente a este proyecto de investigación y en base a los conceptos adquiridos, se ha decidido incluir en cada espacio los criterios y condicionantes más relevantes que guiarán la propuesta en el Museo Municipal de Arte Moderno. Generando cuatro ejes característicos del proyecto para trabajar conjuntamente y mantener presente cada aspecto.

4.3.1. CRITERIO PATRIMONIAL

El tema patrimonial es un eje fundamental que ha guiado cada decisión tomada en el proyecto, basándonos en la "Ordenanza para la gestión y conservación de las áreas históricas y patrimoniales del cantón Cuenca", la misma que nos permite mediante su catalogación de Valor Emergente (E), servir como guía y solamente está permitido estos dos tipos de aplicaciones: restaurar y conservar sus espacios históricos y materiales tradicionales que cuentan la historia de la ciudad mediante sus bienes materiales inmateriales que el bien posee.

4.3.2. CRITERIO EXPRESIVO

Se desea implementar herramientas que funcionen dentro de la edificación como elementos expresivos, mediante la tecnología sin contacto y las nuevas sensaciones que esta aplicación brinda al espacio, generando interacción entre usuario y centro de arte y cultura, que funcione como lenguaje para transmitir el mensaje que el artista o la obra busca crear en los usuarios, mediante experiencias innovadoras.

4.3.3. CRITERIO FUNCIONAL

El tema funcional, es esencial en la conceptualización, esto se debe a que se pretende crear espacios altamente eficaces y útiles, con mobiliario reversible que propicie una adecuada conservación de su valor histórico y a su vez, añadir tecnología sin contacto en el museo. Además, de separar las salas de exhibición en estacionarias e itinerantes. Para poder cubrir las necesidades que demandan ciertas obras, puesto que, sus accesorios, mobiliario e iluminación serán adaptables y podrán brindar las necesidades deseadas por los artistas.

4.3.4. CRITERIO TECNOLÓGICO

En cuanto a tecnología, los homólogos internacionales y entrevistas a profesionales, aportaron con ideas particulares que se puede añadir a la propuesta y que funcionará adecuadamente en un espacio interior patrimonial, con exhibiciones innovadoras que incluirán tecnologías emergentes, creando experiencias sensoriales totalmente renovadas y modernas, que generen interés en el público mediante las impresiones que estas herramientas prometerán a los usuarios en los recorridos y la interacción entre espacio y usuario, que conocemos su función y la atracción que promete ser beneficiosa para ambas partes.

Se busca aplicar los cuatro ejes fundamentales en cada una de las decisiones, ya que el objetivo principal es encontrar el balance ideal entre la relación de patrimonio y tecnología, empleando cada eje y buscando su correlación que permita generar una propuesta acorde a las necesidades que actualmente posee la edificación por la baja afluencia de visitantes a los centros de arte y cultura, mediante la implementación de recursos tecnológicos que realcen su valor arquitectónico y embellezcan sus materiales mediante las aplicaciones aptas según su valor mencionado anteriormente y ese control prolijo para que ambas partes funcionen a la perfección, fusionándose para resaltar y embellecer el centro de arte y cultura.

4.4. DOCUMENTACIÓN TÉCNICA

4.4.1. PLANTA DE ZONAS

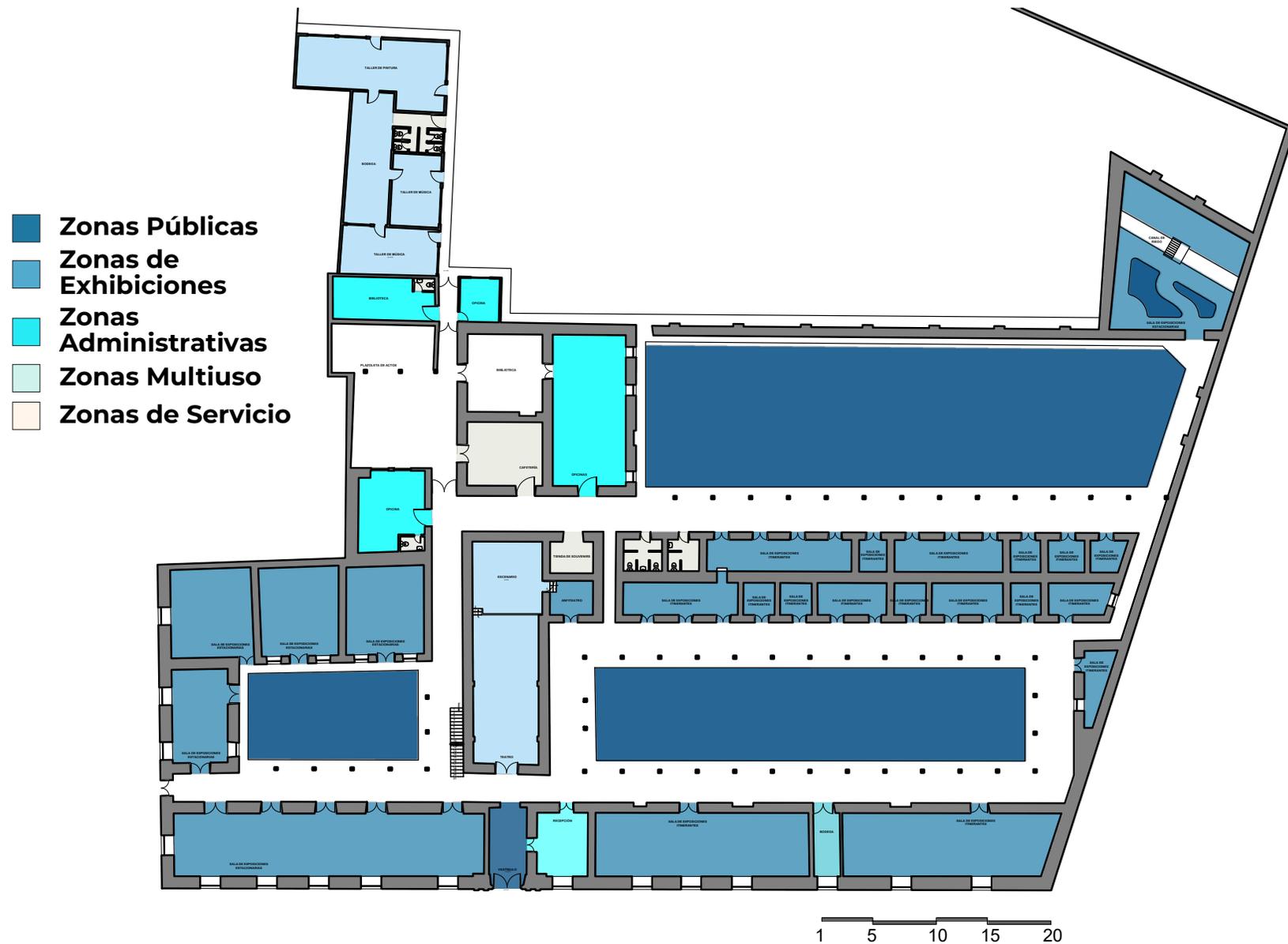


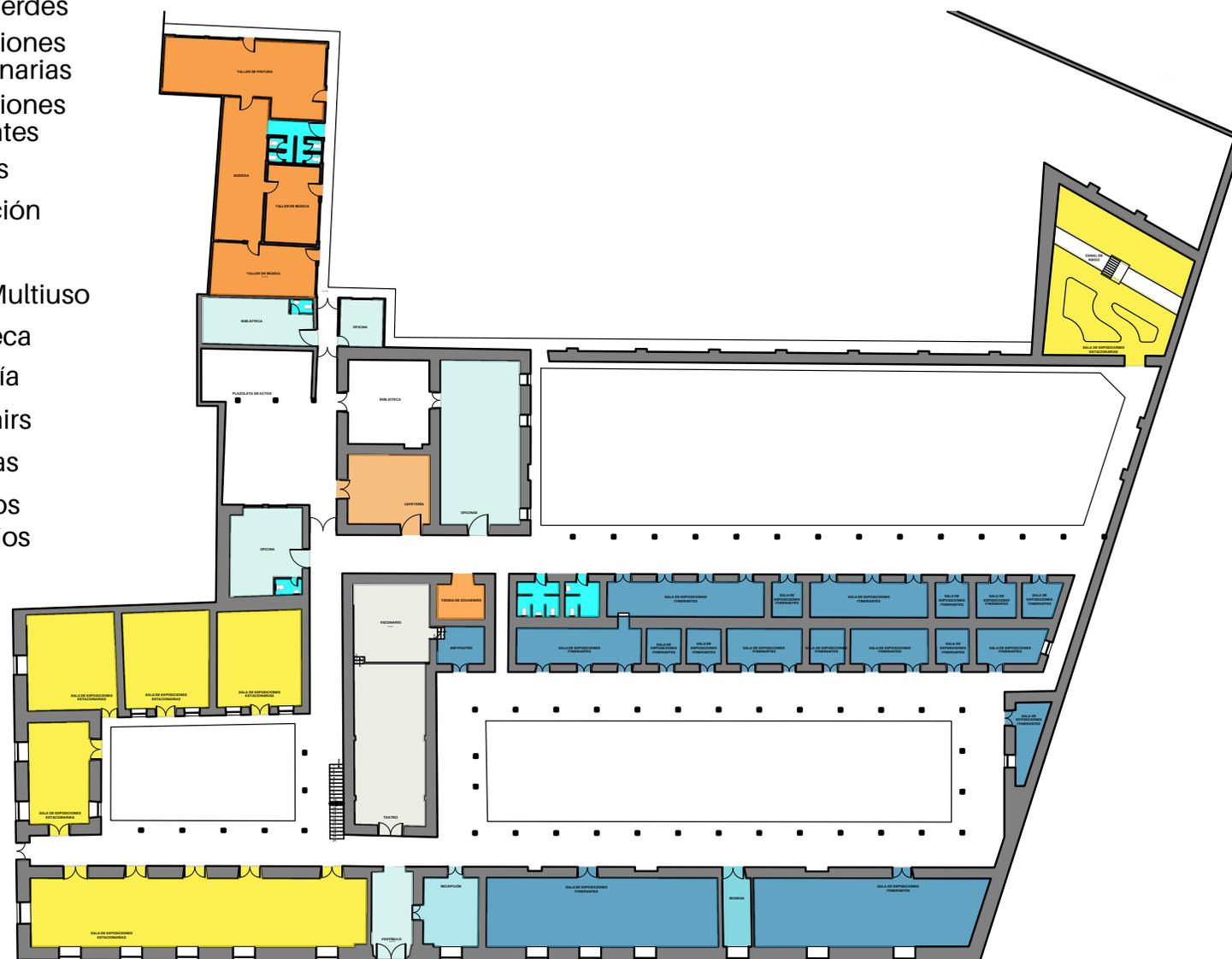
Imagen 68. Planta de Zonas - Planta Baja

Fuente: Creación Propia

Escala: 1:500

4.4.2. PLANTA DE ZONIFICACIÓN

- Acceso Principal
- Vestíbulo
- Áreas Verdes
- Exhibiciones Estacionarias
- Exhibiciones Itinerantes
- Oficinas
- Recepción
- Teatro
- Aulas Multiuso
- Biblioteca
- Cafetería
- Souvenirs
- Bodegas
- Servicios Sanitarios



1 5 10 15 20

Imagen 69. Planta de Zonificación - Planta Baja

Fuente: Creación Propia

Escala: 1:500

4.4.3. PLANTA DE COTAS

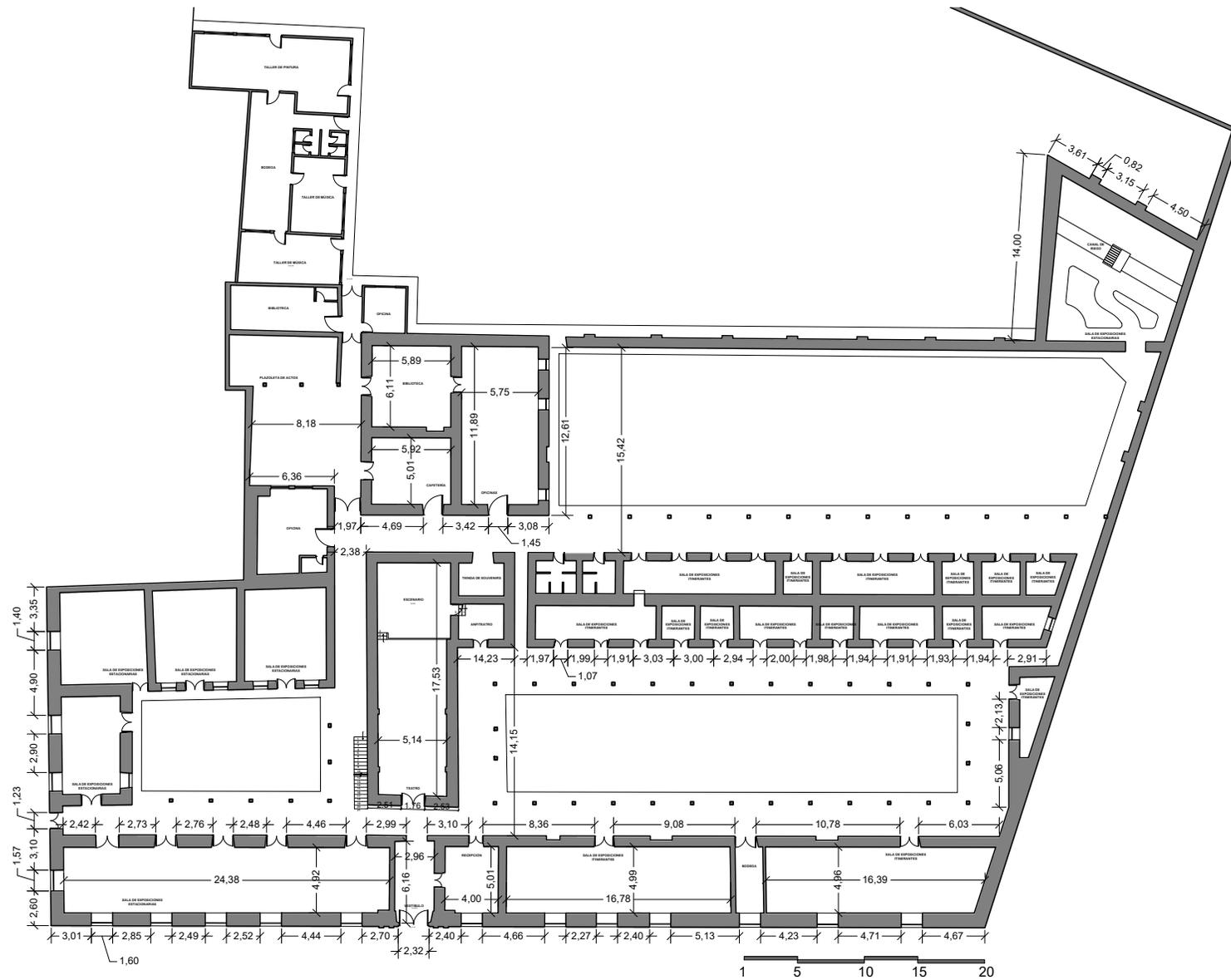


Imagen 70. Plano de Cotas - Planta Baja
Fuente: Creación Propia
Escala: 1:500

4.4.4. PLANTA DE DISTRIBUCIÓN DE ILUMINACIÓN

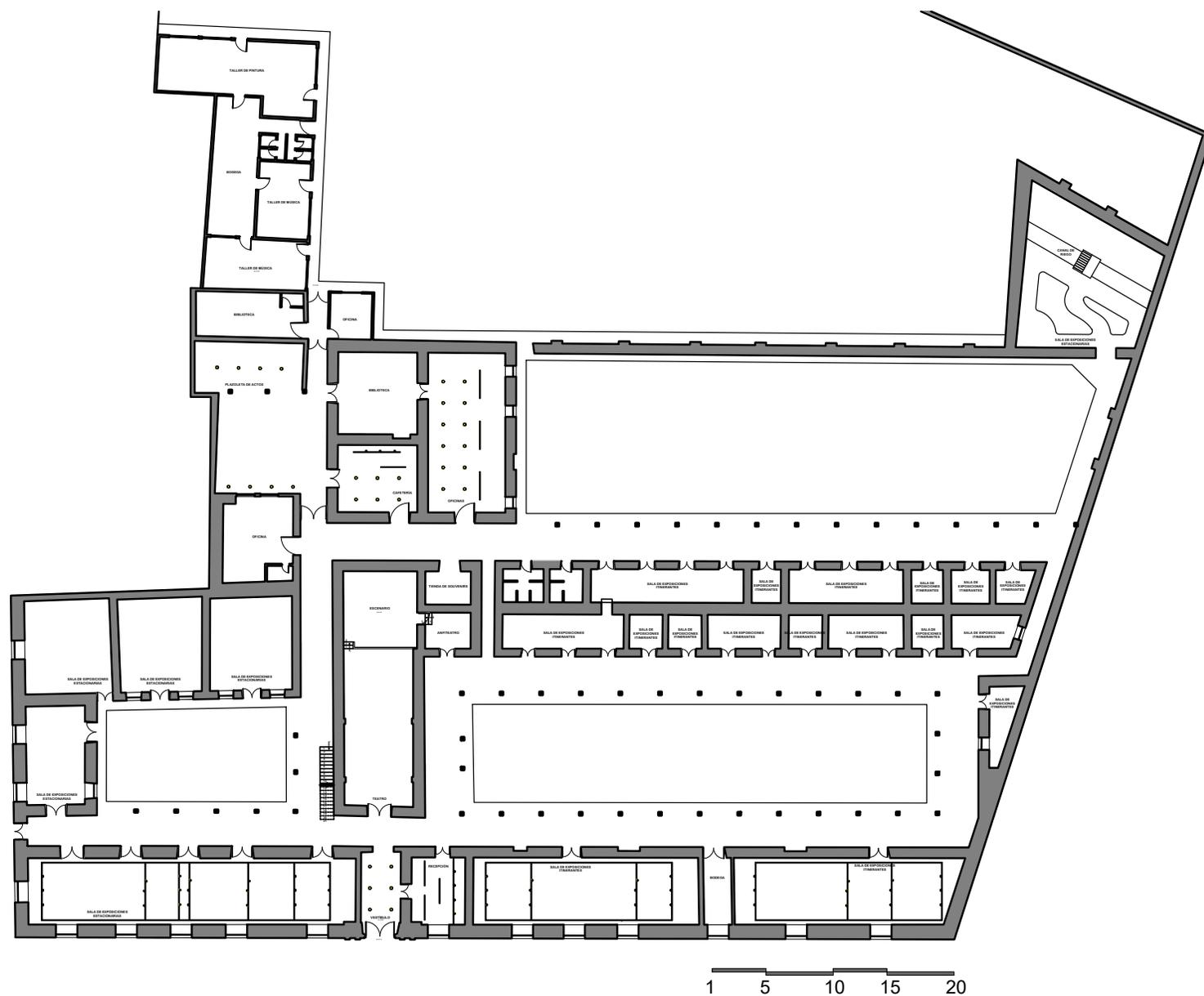


Imagen 71. Planta de Distribución de Iluminación - Planta Baja
Fuente: Creación Propia
Escala: 1:500

4.4.5. PLANTA DE DISTRIBUCIÓN DE MOBILIARIO

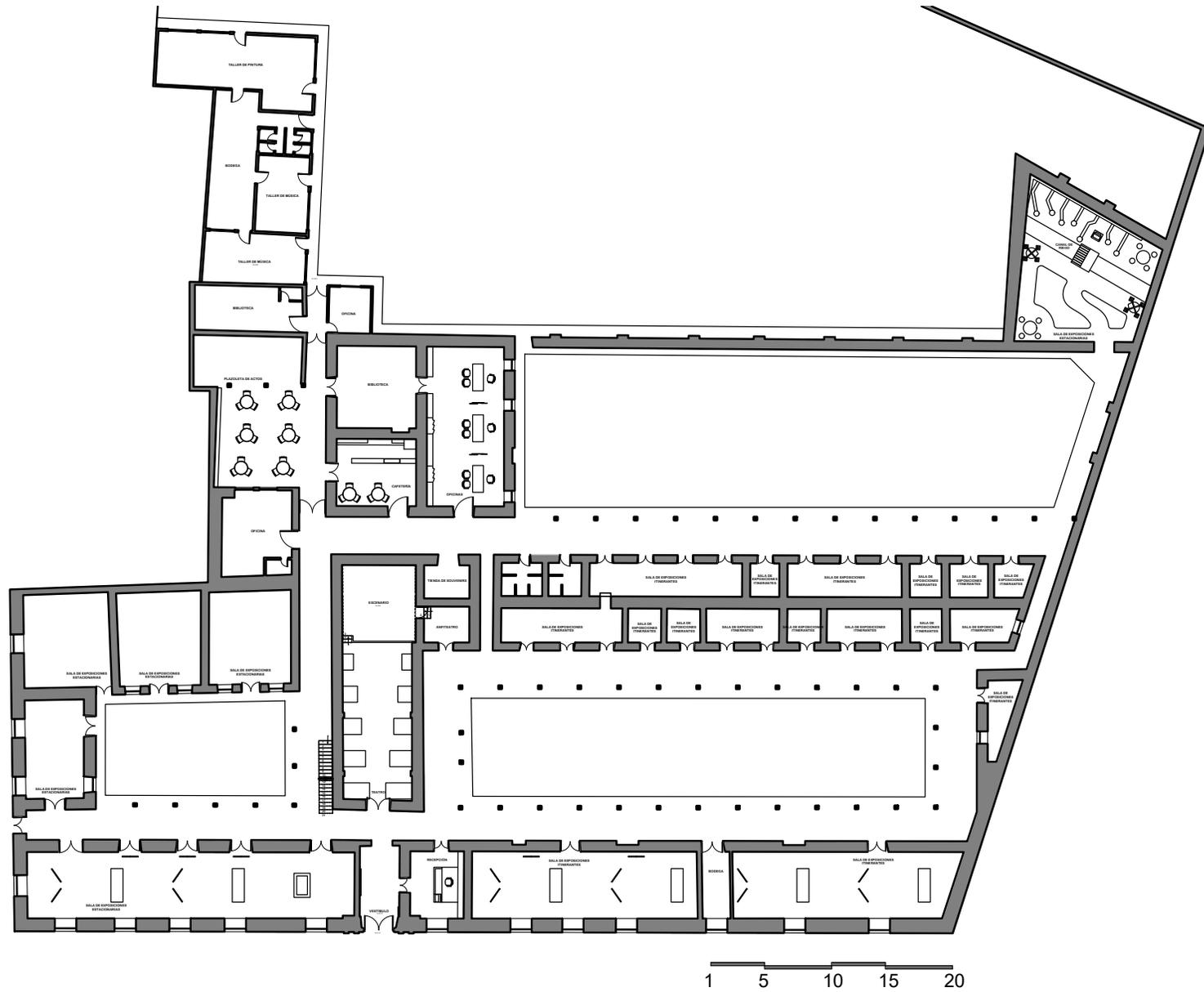


Imagen 72. Planta de Distribución - Planta Baja
Fuente: Creación Propia
Escala: 1:500

4.4.6. PLANTA DE SECCIONES

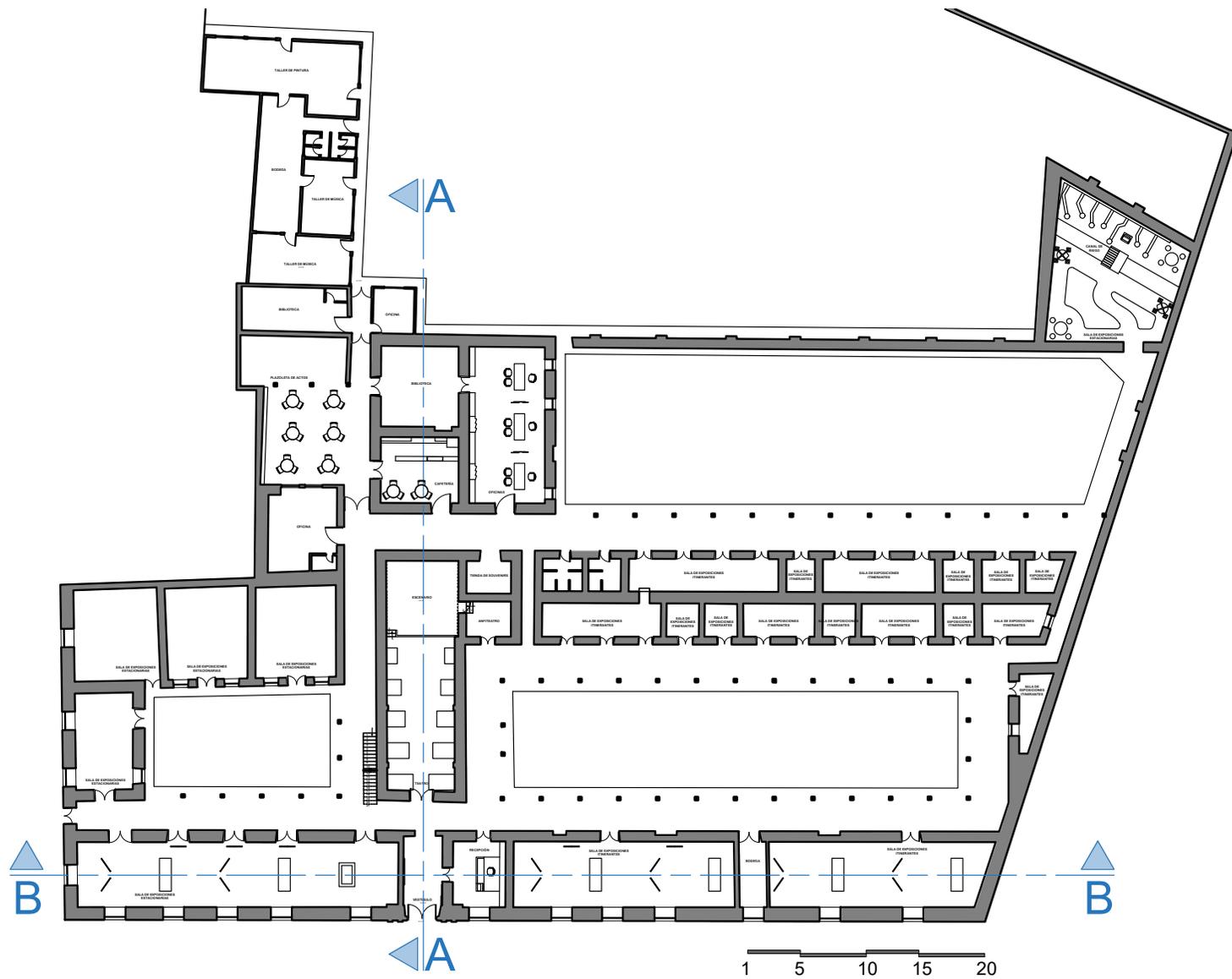


Imagen 73. Planta de Sección
Fuente: Creación Propia
Escala: 1:500

4.4.7. SECCIONES

a) Corte A - A



Imagen 74. Corte A - A
Fuente: Creación Propia
Escala: 1:250

b) Corte B - B

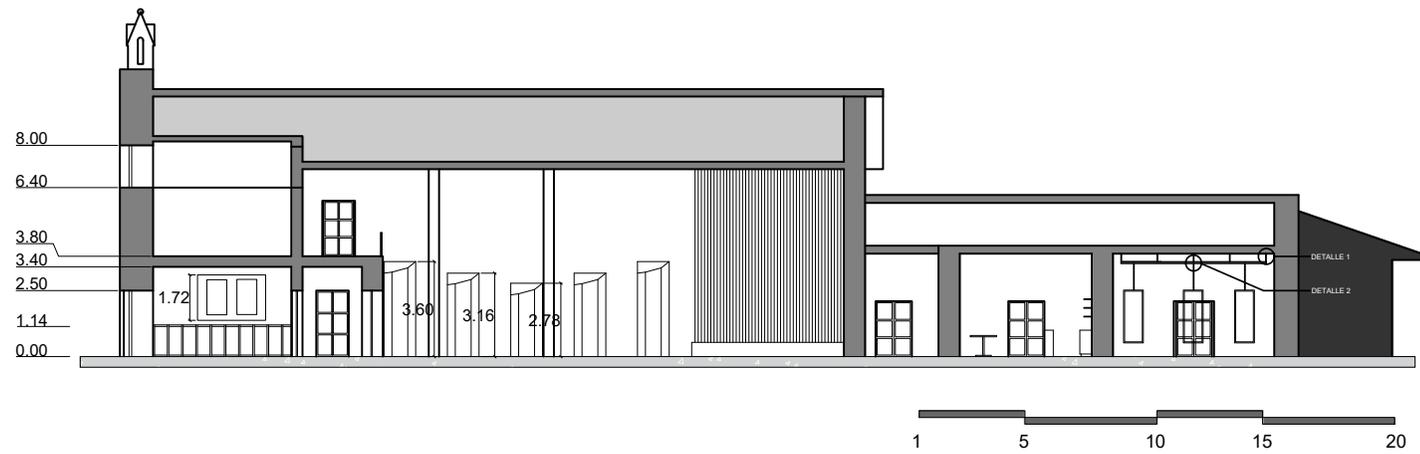


Imagen 75. Corte B-B
Fuente: Creación Propia
Escala: 1:250

4.4.8. DETALLES CONSTRUCTIVOS

a) Sujeción de riel al cielo raso

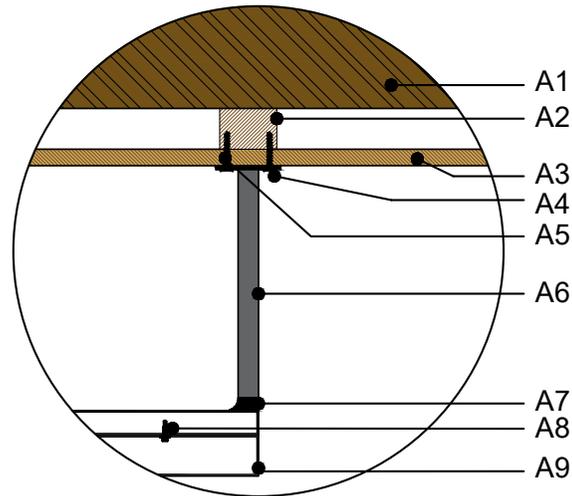


Imagen 76. Detalle Constructivo 1 – Sujeción de Riel a Cielo Raso
Fuente: Creación Propia
Escala: 1:10

b) Riel de aluminio para estructura de cuadros

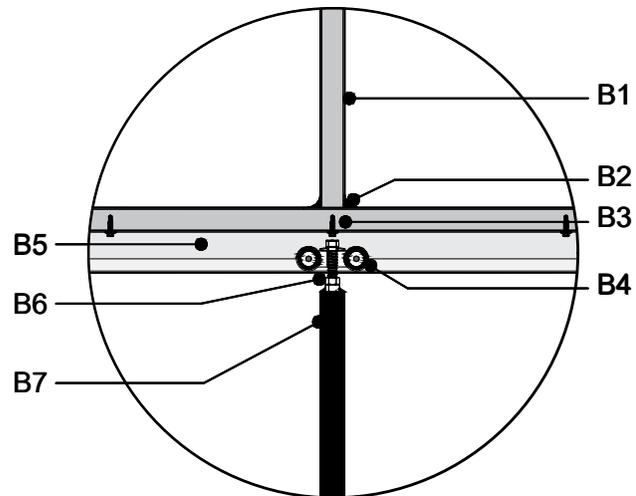


Imagen 77. Detalle Constructivo 2 – Riel de Aluminio para estructura
Fuente: Creación Propia
Escala: 1:10

Especificaciones

A1	CUBIERTA CON ESTRUCTURA DE MADERA e=3000*250*250mm
A2	LISTONES DE MADERA DE EUCALIPTO e=3000*70*50mm
A3	CIELO RASO ENTABLADO CON DUELAS DE MADERA e=2400*70*20mm
A4	PLATINA DE SUJECIÓN DE ACERO e=70*70*2mm
A5	TORNILLO DE ACERO AUTORROSCANTE NEGRO PARA MADERA e= 50*8mm
A6	PERFIL DE ACERO e= 6000*25*2mm
A7	SOLDADURA PARA TERMINADOS FINOS CON ELECTRODO 6013
A8	TORNILLO DE ACERO GALVANIZADO AUTOPERFORANTE e= 3/4"
A9	RIEL DE ALUMINIO PARA CORREDERAS e= 3000*60*30mm

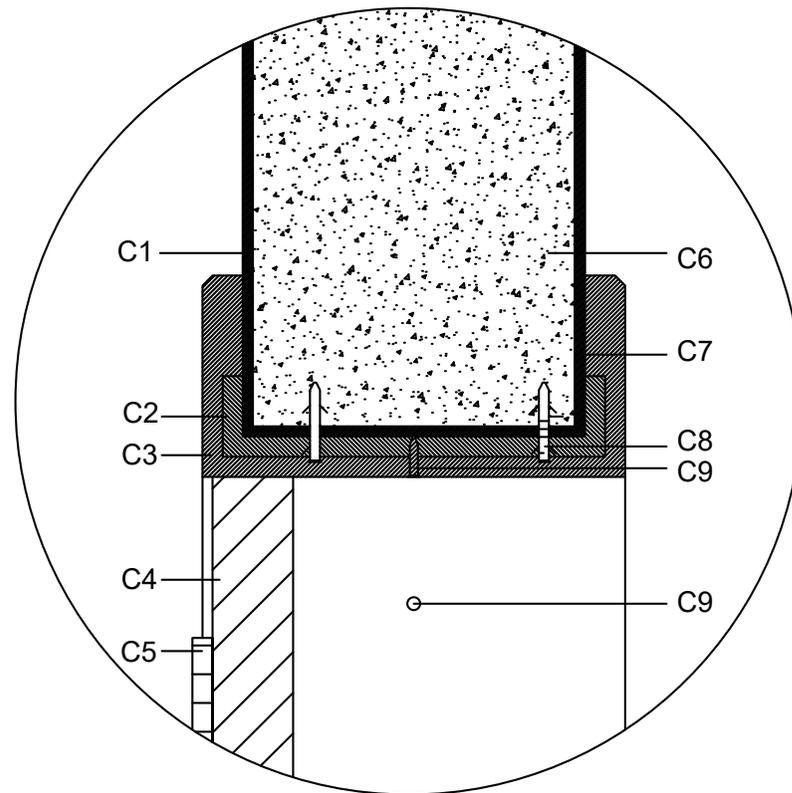
Tabla 3. Tabla de especificaciones de Detalle A
Fuente: Creación Propia

Especificaciones

B1	PERFIL DE ACERO e= 6000*25*2mm
B2	SOLDADURA PARA TERMINADOS FINOS CON ELECTRODO 6013
B3	TORNILLO DE ACERO GALVANIZADO AUTOPERFORANTE e= 3/4"
B4	RODAMIENTO PARA RIEL DE ALUMINIO
B5	RIEL DE ALUMINIO PARA CORREDERAS e= 3000*60*30mm
B6	TUERCA DE PRESIÓN GALVANIZADA e= 5/8"
B7	PERFIL DE ACERO e= 6000*25*2mm CON TERMINADO NEGRO MATE

Tabla 4. Tabla de especificaciones de Detalle B
Fuente: Creación Propia

c) Anclaje de puerta de madera



*Imagen 78. Detalle Constructivo 3 – Anclaje de puerta en pared de Adobe
Fuente: Creación Propia*

Especificaciones	
C1	REVESTIMIENTO DE MADERA
C2	ANCLAJE MARCO DE LA PUERTA MADERA
C3	MARCO PUERTA DE MADERA LAUREL TACO FISCHER DE ANCLAJE PLASTICO
C4	PUERTA DE MADERA DE LAUREL
C5	BISAGRAS ACERO
C6	ADOBE 300x200x100 mm
C7	REVESTIMIENTO DE ADOBE

*Tabla 5. Tabla de especificaciones de Detalle C
Fuente: Creación Propia*

4.5. ANÁLISIS DE LA PROPUESTA

4.5.1. ZONAS PÚBLICAS

Vestíbulo (A1):



Imagen 79. Perspectiva - Vestíbulo (A1) "C1"
Fuente: Creación Propia



Imagen 80. Perspectiva - Vestíbulo (A1) 2 "C1"
Fuente: Creación Propia



Imagen 82. Señalética Proyectada - Ejemplos
Fuente: Creación Propia

Recursos Generales	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la cromática propuesta en mobiliario, accesorios y el espacio en general. • Aplicación del concepto de reversibilidad para conservar su valor patrimonial. • Los accesorios y mobiliario propuestos, propician la conservación patrimonial y arquitectónico. • Iluminación natural y artificial. • Espacios continuos y homogéneos. • Circulación adecuada para el vestíbulo. • Colocación del logo "MMAM", nombre característico.
Recursos Específicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zócalo como elemento integrador. 2. Iluminación artificial cálida 4000k. 3. Iluminación artificial fría 5000k. 4. Cielo raso de lamas de madera restaurado. 5. Piso restaurado y pulido. 6. Códigos QR. 7. Proyecciones. 8. Uso de cuadros de artistas. 9. Mobiliario reversible. 10. Pantallas con información relevante y mobiliario lineal con mezcla de materiales. 11. Pintura antimicrobiana aplicada en pared y melanina con acabado satinado.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Incluir la tecnología sin contacto a través del diseño interior con sistemas innovadores. • Establecer criterios de diseño interior que propicien la conservación de su valor patrimonial. • Analizar y aplicar los recursos tecnológicos que puedan ser integrados adecuadamente. • Interacción con el usuario.

Tabla 6. Tabla de detalles de Vestíbulo (A1)
Fuente: Creación Propia



Imagen 81. Perspectiva - Vestíbulo (A1) "C2"
Fuente: Creación Propia

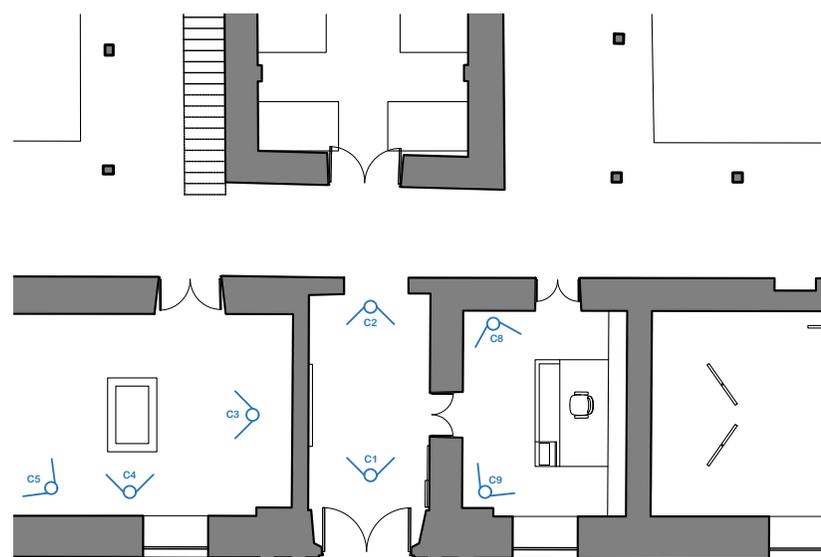


Imagen 83. Planta Propuesta Vestíbulo (A1)
Fuente: Creación Propia

4.5.2. ZONAS DE EXHIBICIONES

Zona de Exhibición (B2):

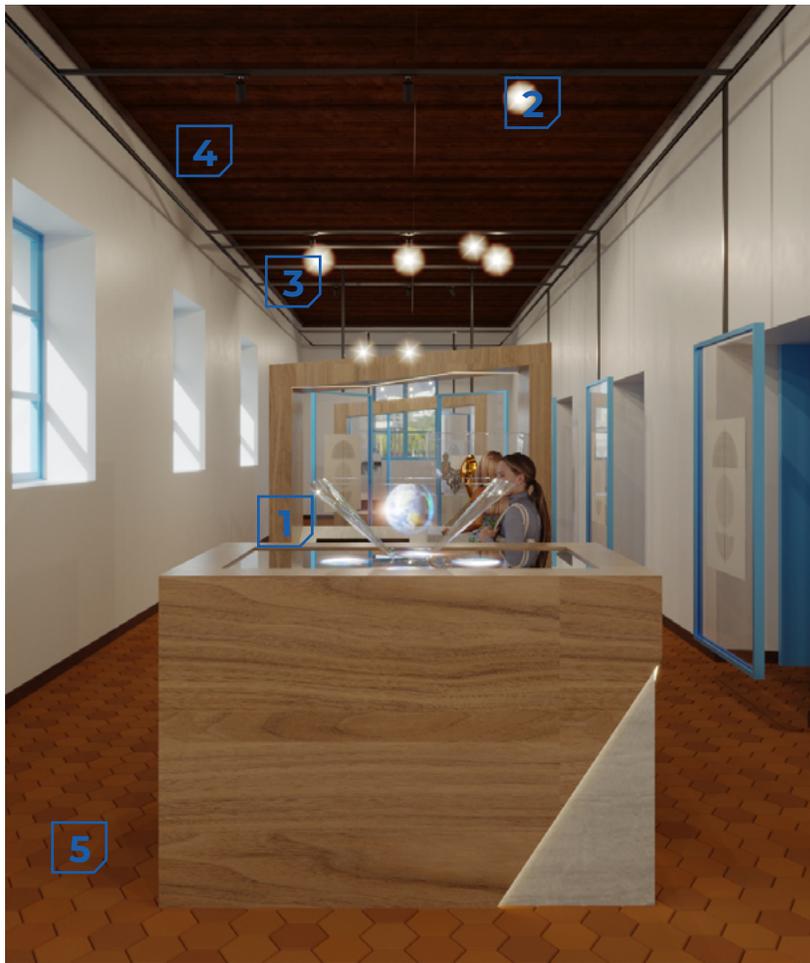


Imagen 84. Perspectiva - Zona de Exhibición (B2) "C3"
Fuente: Creación Propia

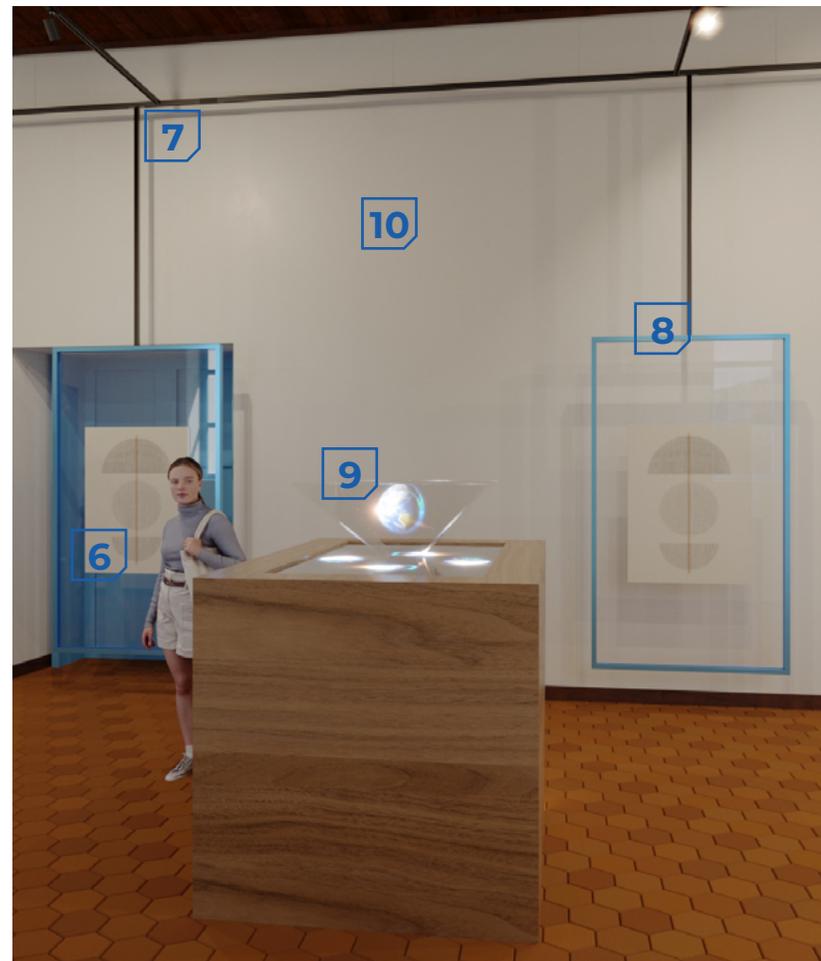


Imagen 85. Perspectiva - Zona de Exhibición (B2) "C4" - Holograma
Fuente: Creación Propia

Recursos Generales	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la cromática propuesta en mobiliario, accesorios y el espacio en general. • Aplicación del concepto de reversibilidad para conservar su valor patrimonial. • Espacios continuos y homogéneos. • Los accesorios y mobiliario propuestos, propician la conservación patrimonial y arquitectónico. • Iluminación natural y artificial
Recursos Específicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pantalla que facilitan la realidad aumentada. 2. Iluminación artificial cálida 3000k. 3. Iluminación artificial cálida 5000k. 4. Cielo raso de lamas de madera restaurado. 5. Piso restaurado y pulido. 6. Códigos QR o Realidad Aumentada. 7. Spot con rieles. 8. Estructura adaptable a exhibiciones. 9. Hologramas. 10. Pintura antimicrobiana aplicada en pared y melanina con acabado mate.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Incluir la tecnología sin contacto a través del diseño interior con sistemas innovadores. • Establecer criterios de diseño interior que propicien la conservación de su valor patrimonial. • Analizar y aplicar los recursos tecnológicos que puedan ser integrados adecuadamente. • Interacción con el usuario.



Imagen 86. Perspectiva - Zona de Exhibición (B2) "C5" - Realidad Aumentada
Fuente: Creación Propia

Tabla 7. Tabla de detalles de Zona de Exhibición (B2)
Fuente: Creación Propia

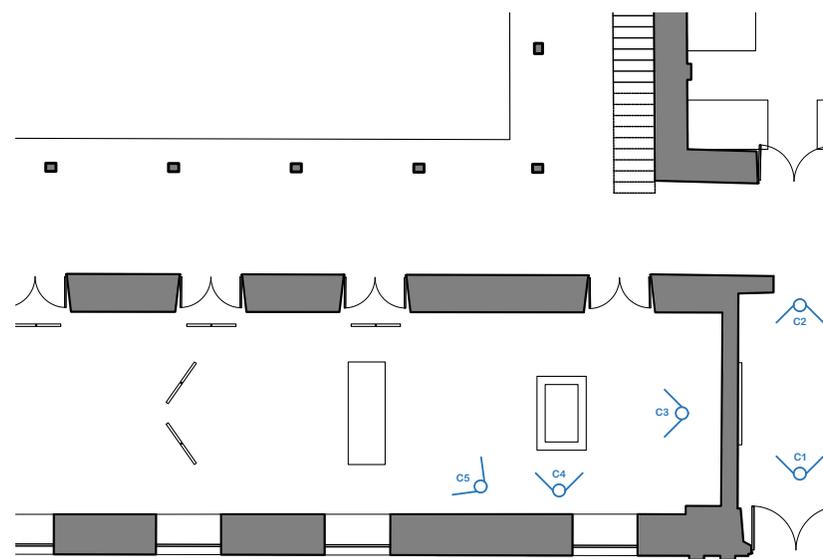


Imagen 87. Planta Propuesta Zona de Exhibición (B2)
Fuente: Creación Propia

Zona de Exhibición (B2):



*Imagen 88. Perspectiva - Zona de Exhibición - Historia (B2) "C6" - Interacción Usuario
Fuente: Creación Propia*

Recursos Generales	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la cromática propuesta en mobiliario, accesorios y el espacio en general. • Aplicación del concepto de reversibilidad para conservar su valor patrimonial. • Espacios continuos y homogéneos. • Los accesorios y mobiliario propuestos, propician la conservación patrimonial y arquitectónico. • Iluminación natural y artificial. • Colocación del logo "MMAM", nombre característico.
Recursos Específicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tótem informativo con pantalla para informar el modo de uso del panel. 2. Iluminación artificial fría 5000k. 3. Códigos QR o Realidad Aumentada. 4. Estructura con modulo para proyectar videos. 5. Botones que generan interactividad para relatar la historia del museo. 6. Pantallas que relatan la historia del museo. 7. Imágenes que facilitan al uso de la realidad aumentada. 8. Pintura antimicrobiana aplicada en pared y melamina con acabado satinado.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Incluir la tecnología sin contacto a través del diseño interior con sistemas innovadores. • Establecer criterios de diseño interior que propicien la conservación de su valor patrimonial. • Analizar y aplicar los recursos tecnológicos que puedan ser integrados adecuadamente. • Interacción con el usuario.



Imagen 89. Perspectiva - Zona de Exhibición - Historia (B2) "C7" - Interacción Usuario
Fuente: Creación Propia

Tabla 8. Tabla de detalles de Zona de Exhibición - Historia (B2)
Fuente: Creación Propia

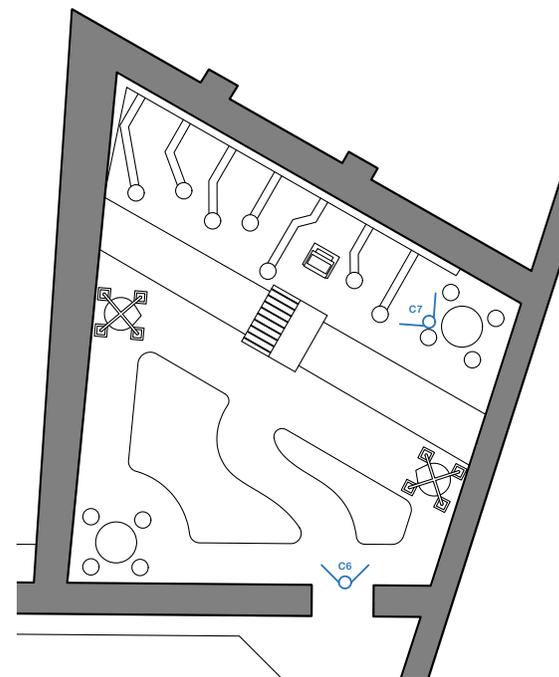


Imagen 90. Planta Propuesta Zona de Exhibición - Historia (B2)
Fuente: Creación Propia

4.5.3. ZONAS ADMINISTRATIVAS

Recepción (C2):

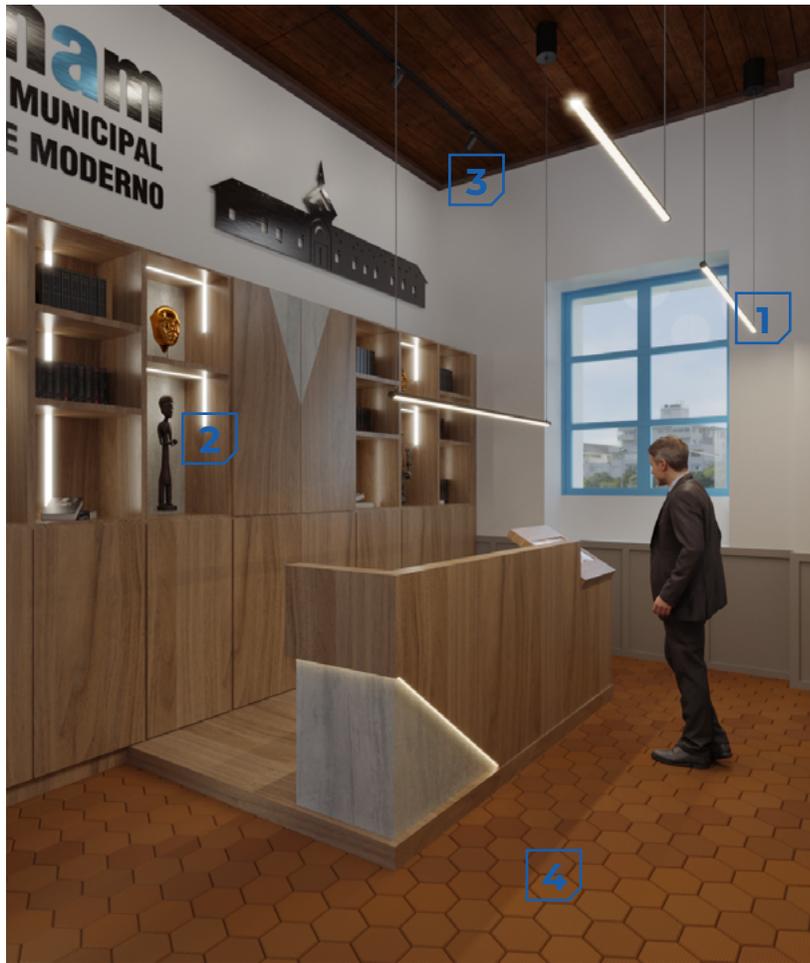


Imagen 91. Perspectiva - Recepción (C2) "C8"
Fuente: Creación Propia



Imagen 92. Perspectiva - Recepción (C2) "C9"
Fuente: Creación Propia

Recursos Generales	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la cromática propuesta en mobiliario, accesorios y el espacio en general. • Iluminación artificial y natural. • Se aplica el concepto de reversibilidad para conservar su valor patrimonial. • Pantallas con información relevante y mobiliario lineal con mezcla de materiales. • Circulación adecuada para el vestíbulo. • Espacios continuos y homogéneos. • Colocación del logo "MMAM", nombre característico.
Recursos Específicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iluminación artificial cálida 4000k. 2. Iluminación artificial fría 5000k. 3. Cielo raso de lamas de madera restaurado. 4. Piso restaurado y pulido. 5. Pantallas con reconocimiento para ingreso eficaz. 6. Proyector para guiar a las personas. 7. Audio guías con información relevante. 8. Pintura antimicrobiana aplicada en pared y melamina con acabado satinado.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Incluir la tecnología sin contacto a través del diseño interior con sistemas innovadores. • Establecer criterios de diseño interior que propicien la conservación de su valor patrimonial. • Analizar y aplicar los recursos tecnológicos que puedan ser integrados adecuadamente. • Interacción con el usuario.

Tabla 9. Tabla de detalles de Zona de Recepción (C2)
Fuente: Creación Propia

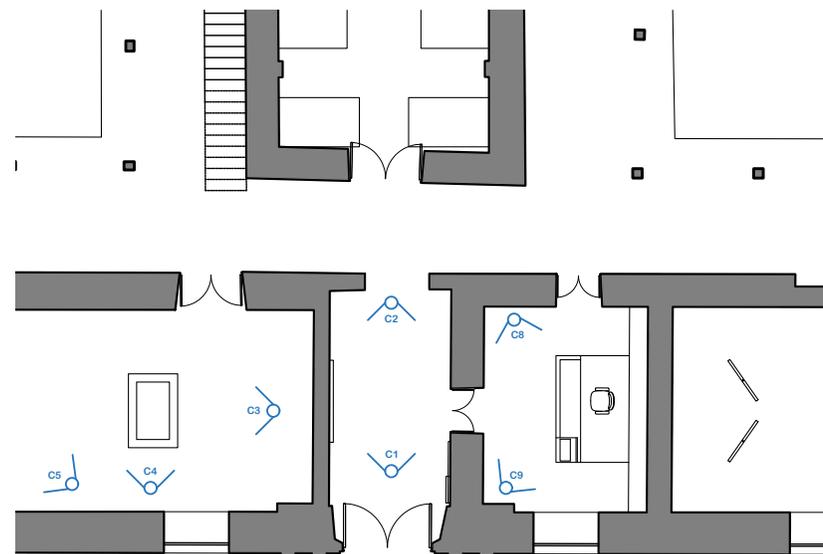


Imagen 93. Planta Propuesta Recepción (C2)
Fuente: Creación Propia

Oficinas (C1):

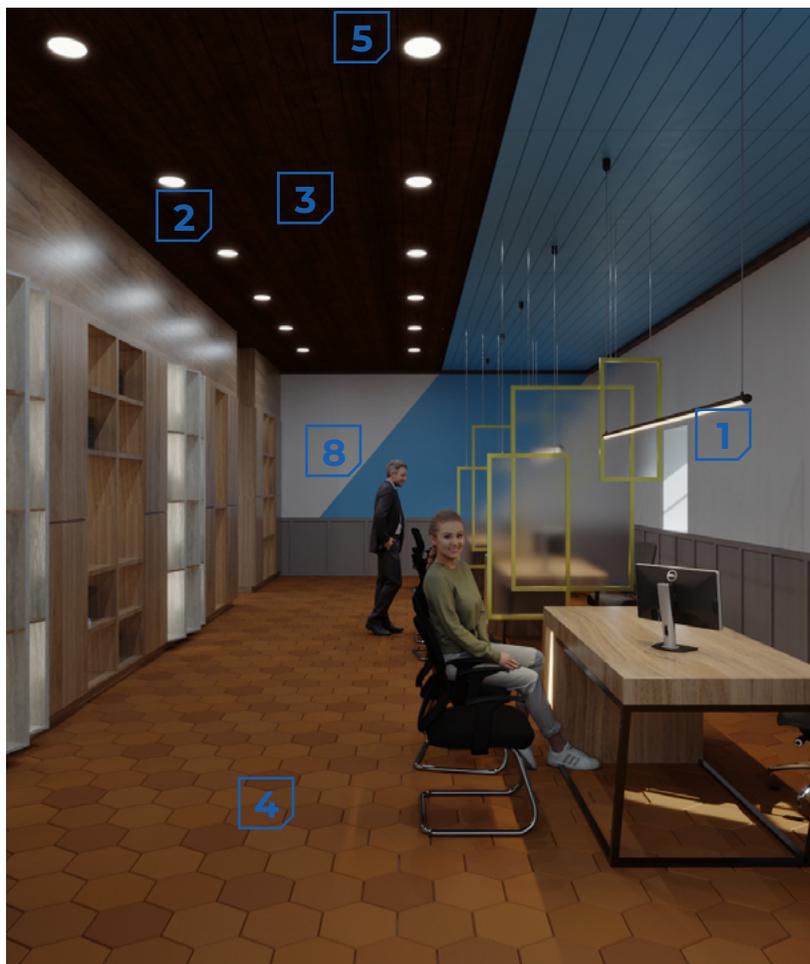


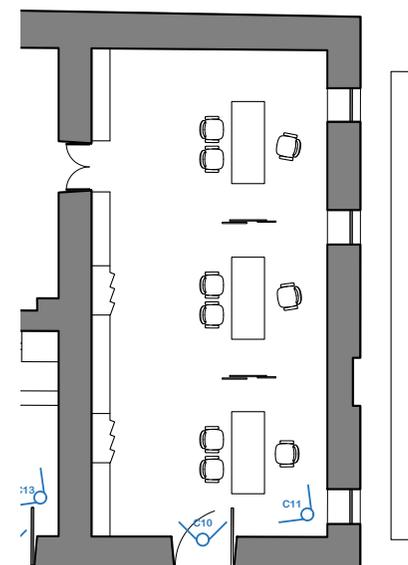
Imagen 94. Perspectiva - Oficinas (C1) "C10"
Fuente: Creación Propia



Imagen 95. Perspectiva - Oficinas (C1) "C11"
Fuente: Creación Propia

Recursos Generales	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la cromática propuesta en mobiliario, accesorios y el espacio en general. • Iluminación artificial. • Se aplica el concepto de reversibilidad para conservar su valor patrimonial. • Circulación adecuada para oficinas. • Espacios continuos y homogéneos. • Implementación de mobiliario y accesorios.
Recursos Específicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iluminación artificial cálida 4000k. 2. Iluminación artificial fría 5000k. 3. Cielo raso de lamas de madera restaurado con la cromática del espacio. 4. Piso restaurado y pulido. 5. Proyector para guiar a las personas. 6. Audioguías con información relevante. 7. Separadores de ambiente con la cromática del espacio. 8. Pintura antimicrobiana aplicada en pared y melanina con acabado satinado.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Incluir la tecnología sin contacto a través del diseño interior con sistemas innovadores. • Establecer criterios de diseño interior que propicien la conservación de su valor patrimonial. • Analizar y aplicar los recursos tecnológicos que puedan ser integrados adecuadamente. • Interacción con el usuario.

*Tabla 10. Tabla de detalles de Zona de Oficinas (C1)
Fuente: Creación Propia*



*Imagen 96. Planta Propuesta Oficinas (C1)
Fuente: Creación Propia*

4.5.4. ZONAS DE SERVICIO

Cafetería (E1):



Imagen 97. Perspectiva - Cafetería (E1) "C12"
Fuente: Creación Propia

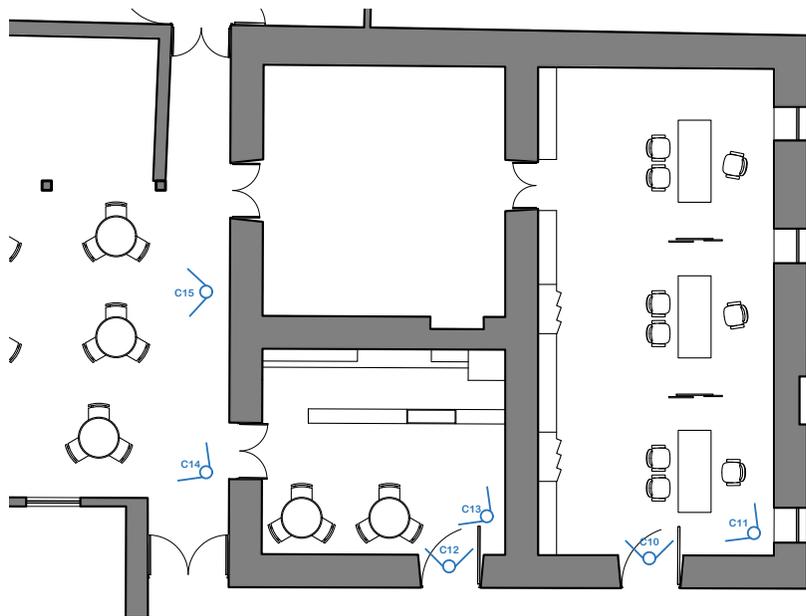


Imagen 99. Planta Propuesta Cafetería (E1)
Fuente: Creación Propia

<p>Recursos Generales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la cromática propuesta en mobiliario, accesorios y el espacio en general. • Iluminación artificial y natural. • Se aplica el concepto de reversibilidad para conservar su valor patrimonial. • Mobiliario lineal con mezcla de materiales. • Circulación adecuada para cafetería. • Espacios continuos y homogéneos. • Colocación del logo "MMAM", nombre característico. • Implementación de mobiliario y accesorios.
<p>Recursos Específicos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iluminación artificial cálida 3000k. 2. Iluminación artificial fría 5000k. 3. Zócalo como elemento integrador. 4. Cielo raso de lamas de madera restaurado. 5. Piso restaurado y pulido. 6. Códigos QR. 7. Uso de cuadros de artistas. 8. Mobiliario reversible. 9. Artesanías de "Paja Toquilla". 10. Pintura antimicrobiana aplicada en pared y melanina con acabado satinado.
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Incluir la tecnología sin contacto a través del diseño interior con sistemas innovadores. • Establecer criterios de diseño interior que propicien la conservación de su valor patrimonial. • Analizar y aplicar los recursos tecnológicos que puedan ser integrados adecuadamente • Interacción con el usuario.

Tabla 11. Tabla de detalles de Cafetería (E1)
Fuente: Creación Propia



Imagen 98. Perspectiva - Cafetería (E1) "C13"
Fuente: Creación Propia

Cafetería (E1):



Imagen 100. Perspectiva - Cafetería (E1) "C14"
Fuente: Creación Propia

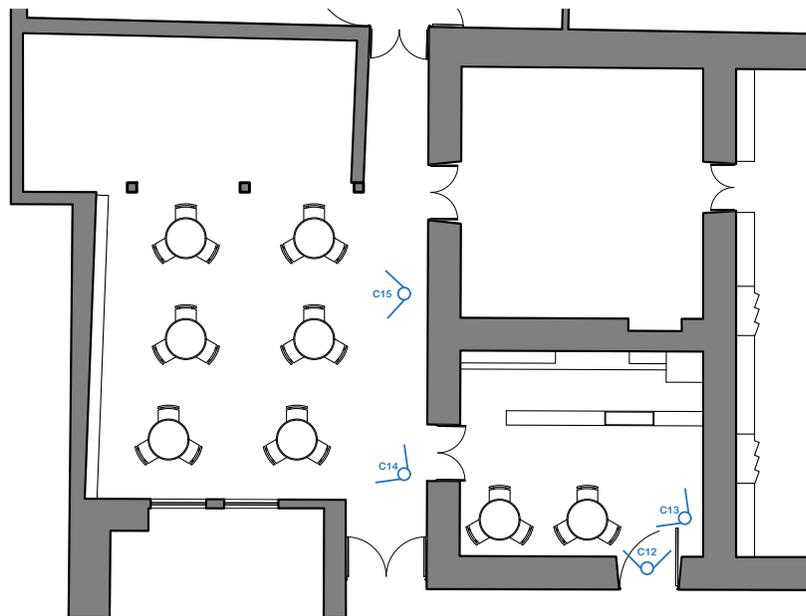


Imagen 102. Planta Propuesta Cafetería (E1) - Exterior
Fuente: Creación Propia

Recursos Generales	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la cromática propuesta en mobiliario, accesorios y el espacio en general. • Iluminación artificial y natural. • Se aplica el concepto de reversibilidad para conservar su valor patrimonial. • Mobiliario lineal con mezcla de materiales. • Circulación adecuada para pérgola y cafetería. • Espacios continuos y homogéneos. • Implementación de mobiliario y accesorios.
Recursos Específicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iluminación artificial cálida 4000k. 2. Iluminación artificial fría 5000k. 3. Cielo raso de lamas de madera restaurado. 4. Listones de madera para generar sombra 5. Piso restaurado y pulido. 6. Códigos QR. 7. Uso de cuadros de artistas. 8. Mobiliario reversible. 9. Artesanías de "Paja Toquilla". 10. Pintura antimicrobiana aplicada en pared y melanina con acabado satinado.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Incluir la tecnología sin contacto a través del diseño interior con sistemas innovadores. • Establecer criterios de diseño interior que propicien la conservación de su valor patrimonial. • Analizar y aplicar los recursos tecnológicos que puedan ser integrados adecuadamente • Interacción con el usuario.

Tabla 12. Tabla de detalles de Cafetería (E1) - Exterior
Fuente: Creación Propia



Imagen 101. Perspectiva - Cafetería (E1) "C15"
Fuente: Creación Propia

4.6. CONCLUSIONES

Para finalizar el proyecto de investigación, y, después de abordar cada una de las peculiaridades de un centro de arte y cultura con un valor patrimonial de catalogación emergente (E). Se puede corroborar que la disciplina de diseño interior a través de una propuesta de intervención mediante la implementación de tecnología sin contacto en el Museo Municipal de Arte Moderno en la ciudad de Cuenca, se cumplieron los objetivos propuestos en las diferentes etapas, las cuales buscaban ese balance entre lo existente y lo agregado, apoyado en la relación beneficiosa de tecnología y patrimonio.

En recapitulación, después de haber desarrollado las etapas anteriores, empezando por investigaciones bibliográficas de temas relevantes, conocer los referentes contextuales, indagar homólogos nacionales e internacionales que aporten significativamente al proyecto con ideas y pautas que están ligadas directamente al proceso creativo de diseño. Después, determinar las condicionantes espaciales, funcionales, tecnológicas y patrimoniales que estarán presentes para una correcta toma de decisiones. Se aclaró con determinación los criterios que se aplicaron para una propuesta eficaz, los mismo que en la etapa cuatro fueron aplicados minuciosamente según las necesidades o requerimientos que demandaba cada área.

Es así que, se ha podido confirmar que se cumplió con los objetivos propuestos al inicio del caso de estudio, consiguiendo generar una restauración y conservación adecuada para el "MMAM", mediante la implementación de tecnología sin contacto y aplicaciones que propicien su valor arquitectónico, cumpliendo prolijamente con las normas que rigen en el centro histórico de la ciudad de Cuenca, llegando de esta manera a demostrar la ejecución de la propuesta de diseño para este espacio.

Las herramientas tecnológicas brindan comodidades y ofrecen servicios que pueden ser mecanizados para aplicar al espacio, y estos nos aseguran que se automatizarán recursos y actividades, que pueden ser sencillas y a su vez, escatimar en gastos con una correcta aplicación para mejorar el servicio que nos brindan las tecnologías emergentes. Por ello, se aplicó al centro de arte y cultura, estos recursos y fueron puestas en práctica en cada espacio del museo y sus respectivas actividades que ofrecen a sus visitantes. Además, de cumplir con los requerimientos que los artistas exigían para una correcta interpretación y emplazamiento de sus obras, con los recursos que se implementaron y la manera que se aprovechó en cada área.

Otro punto que cabe mencionar, es el uso de materiales antimicrobianos en cada uno de los espacios, ya que estos propician la seguridad del visitante para recorrer las áreas del museo con la confianza que estos recursos nos brindan para afrontar este tiempo post pandémico y de esta manera, los métodos de desinfección, conjuntamente con materiales modernos e innovadores que combaten el Covid-19 y sumada la tecnología, se garantiza que estos procesos son los adecuados para la limpieza y desinfección del centro de arte y cultura.

Hoy en día, los recursos tecnológicos nos brindan comodidades para aplicar en los espacios y automatizar actividades y recursos; sin embargo, esto no fue el caso del museo, puesto que, se integró y adapto al espacio como una solución para crear espacios altamente funcionales, innovadores y tecnológicos que brinden experiencias sensoriales y enriquecedoras, que mejoren la comunicación entre usuario y museo para lograr una mayor eficiencia a partir de un rediseño. Para finalizar, se puede aseverar que el diseño interior y la implementación de tecnología sin contacto tiene como prioridad brindar las necesidades que requieren los visitantes, de esta manera, aporta al diseño a conseguir espacios que generen soluciones tecnológicas e innovadoras y aprovechar sus ventajas.

CON CLU SIO NES

RE CO MEN DA CIO NES

4.7. RECOMENDACIONES

Al concluir la propuesta de rediseño interior del Museo Municipal de Arte Moderno de la ciudad de Cuenca, basado en la implementación de tecnología sin contacto como elemento expresivo para preservar su valor histórico y arquitectónico. Se cree pertinente recomendar estas aplicaciones en espacios patrimoniales como centros de arte y cultura ya que garantizan su conservación y añaden un valor con la tecnología, mediante una correlación que ayude a que ambas partes sean beneficiadas.

Se recomienda aprovechar el valor histórico que nos brindan los materiales tradicionales y estructuras netamente de madera, ya que puede funcionar como un referente dentro del espacio, puesto que, al ser una edificación de carácter patrimonial situada en el centro histórico de Cuenca, nos brinda ese valor agregado a las exposiciones, debido a su ubicación y materialidad.

Se aconseja aplicar materiales modernos e innovadores que nos apoyan para combatir este tiempo post pandémico, ya que nos brindan seguridad y confianza dentro de los espacios interiores. Además, ayuda a protegernos y protege a los demás y, a su vez, son capaces de eliminar virus y bacterias.

También, se deberá tomar en cuenta cada área que existe dentro del espacio, ya sea para agregar ese valor patrimonial o para aprovechar al máximo cada espacio. Ya que al ser edificaciones que cuentan con un terreno sumamente amplio e instalaciones que pueden brindar varios servicios, creemos pertinente que deben ser usadas al cien por ciento, de esta manera el lugar será el beneficiado y atraerá más visitantes por los variados servicios que dispone al público.

Se recomienda conocer su catalogación, ya que es algo esencial para poder estar al tanto de que aplicaciones son las que se pueden contemplar para la propuesta y adecuar cada decisión según sus necesidades y la manera en la que se puede intervenir.

BIBLIOGRAFÍA

4.8. BIBLIOGRAFÍA

Gibbs, J. (2013). (Gibs, 2013)(2a. ed.). Barcelona, Spain: Editorial Gustavo Gili. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uazuay/45502?page=73>

Porro, S. (2003). El espacio en el diseño de interiores: nociones para el diseño y el manejo del espacio (2a. ed.). Editorial Nobuko. <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/77821>

Binggeli, C. (2014). Diseño de interiores: un manual. Barcelona, Spain: Editorial Gustavo Gili. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uazuay/45552?page=45>

Locker, P. (2013). Manuales de diseño interior: diseño de exposiciones. Barcelona, Spain: Editorial Gustavo Gili. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uazuay/45485?page=22>

Museos comprometidos con el Patrimonio Local. [En línea] [Fecha de consulta: 14 de Marzo de 2017] Disponible en: http://www.ilam.org/tutorial/Manual_pdf.pdf

Gay, A. (2016). La educación tecnológica. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uazuay/78203?page=8>

Salvador-Ferrín, M. (2020). Transformación de la arquitectura desde el COVID-19. Revista Científica Y Arbitrada Del Observatorio Territorial, Artes Y Arquitectura: FINIBUS - ISSN: 2737-6451., 3(6), 26-45. Recuperado a partir de <https://publicacionescd.uileam.edu.ec/index.php/finibus/article/view/148>

Rubio Arroyo, I. (2020, July 10). NUEVOS MATERIALES Y CONSTRUCCIONES PARA LUCHAR CONTRA LAS PANDEMIAS. Sacyr Blog. <https://www.sacyr.com/-/nuevos-materiales-y-construcciones-para-luchar-contras-pandemias>

Cisternino, A. (2020). El avance de la tecnología, una oportunidad para la cultura. Recuperado de: <https://espacio.fundaciontelefonica.com/noticia/cultura-tecnologia-foro-industrias-culturales-inma-ballesteros/>

Carretón, A. (2018). Características de un bien de patrimonio cultural. Recuperado de: <https://patrimoniointeligente.com/caracteristicas-basicas-de-un-bien-de-patrimonio-cultural/>

8

I MÁ GE NES

4.9. CRÉDITOS DE IMÁGENES Y GRÁFICOS

Imagen 1. The Museum of Modern Art, Nueva York

Fuente: <https://bit.ly/nuevayork-IM6MoMA>

Fecha observada: 23/11/2021

Imagen 2. Festival de las Luces, Plaza Santo Domingo, Cuenca

Fuente: <https://bit.ly/quenoticias>

Fecha observada: 24/11/2021

Imagen 3. Catedral de la Inmaculada Concepción, Cuenca

Fuente: <https://bit.ly/planetandesCatedral>

Fecha observada: 24/11/2021

Imagen 4. "Museo de la ciudad Antequera", Málaga

Fuente: <https://bit.ly/las4esquinasAtequera>

Fecha observada: 24/11/2021

Imagen 5. Video mapping "Iglesia del Sagrario", Cuenca

Fuente: <https://bit.ly/elcomercio-mapping>

Fecha observada: 4/1/2022

Imagen 6. Robot ZenZoe

Fuente: <https://bit.ly/novologistica-Robot-ZenZoe>

Fecha observada: 4/1/2022

Imagen 7. UCI Hospital Vicente Corral Moscoso, Cuenca

Fuente: <https://bit.ly/elcomercio-UCI>

Fecha observada: 4/1/2022

Imagen 8. para combatir el COVID-19

Fuente: <https://bit.ly/epinturas-anticovid>

Fecha observada: 4/1/2022

Imagen 9. Restaurante "Mediamatic ETEN", Amsterdam

Fuente: https://bit.ly/plataformaarquitectura_DS

Fecha observada: 23/12/2021

Imagen 10. Museo Municipal de Arte Moderno

Fuente: https://bit.ly/tripifyapp_MMAM

Fecha observada: 10/02/2022

Imagen 11. Sala de Exhibición

Fuente: Creación Propia

Imagen 12. Oficinas sin señalética

Fuente: Creación Propia

Imagen 13. Iluminación y Acústica - Cielo Raso

Fuente: Creación Propia

Imagen 14. Construcción más antigua

Fuente: Creación Propia

Imagen 15. Planta Arquitectónica del MMAM

Fuente: Creación Propia

Imagen 16. Croquis del MMAM

Fuente: Creación Propia

Imagen 17. Soleamiento del MMAM

Fuente: Creación Propia

Imagen 18. Plaza "San Sebastián"

Fuente: https://bit.ly/cuencaecuador_SanSebastian

Fecha observada: 10/02/2022

Imagen 19. Iglesia "San Sebastián"

Fuente: https://bit.ly/flickr_Iglesia-SanSebastian

Fecha observada: 10/02/2022

Imagen 20. Parque San Sebastián

Fuente: https://bit.ly/goomaps_ParqueSanSebastian

Fecha observada: 11/02/2022

Imagen 21. Hotel Azul de la Plaza

Fuente: https://bit.ly/goomaps_HotelAzul

Fecha observada: 11/02/2022

Imagen 22. Esquema Funcional de un Museo

Imagen 23. Museo MoMA de Nueva York

Fuente: https://bit.ly/blog-eeuu_MoMA

Fecha observada: 14/02/2022

Imagen 24. Área Interior del Museo MoMA

Fuente: https://bit.ly/nuevayork_INTMoMA

Fecha observada: 14/02/2022

Imagen 25. Realidad Aumentada

Fuente: https://bit.ly/infobae_RAMoMA

Fecha observada: 14/02/2022

Imagen 26. Video Mapping

Fuente: https://bit.ly/bouchrakhalili_VMapping

Fecha observada: 14/02/2022

Imagen 27. Museo La Casa Batlló

Fuente: https://bit.ly/tiqets_MCasaBatllo

Fecha observada: 16/02/2022

Imagen 28. Área Interior del Museo La Casa Batlló

Fuente: https://bit.ly/ovacen_AICasaBatllo

Fecha observada: 16/02/2022

Imagen 29. Lámpara Esterilizadora Amazing UV

Fuente: https://bit.ly/amazing-up_LEaUV

Fecha observada: 16/02/2022

Imagen 30. Amazing DJU

Fuente: https://bit.ly/amazing-up_LEaUV

Fecha observada: 16/02/2022

Imagen 31. Museo Franciscano Fray Pedro Gocial

GRÁ
FI
COS

Fuente: https://bit.ly/museosdequito_MfFpG
Fecha observada: 16/02/2022

Imagen 32. La Procesión de Semana Santa
Fuente: https://bit.ly/museosdequito_PsMSantaVm
Fecha observada: 16/02/2022

Imagen 33. Área Interior Museo Franciscano Fray Pedro Gocial
Fuente: https://bit.ly/viajandox_AiMffpG
Fecha observada: 16/02/2022

Imagen 34. Escultura “Virgen María”
Fuente: https://bit.ly/museosdequito_PsMSantaVm
Fecha observada: 16/02/2022

Imagen 35. Nube de Palabras de los Profesionales
Fuente: Creación Propia

Imagen 36. Nube de Palabras del Personal
Fuente: Creación Propia

Imagen 37. Ubicación del MMAM
Fuente: https://bit.ly/goomaps_UbMMaM
Fecha observada: 17/02/2022

Imagen 38. Catalogación Patrimonial de Cuenca
Fuente: https://bit.ly/scielosenescyt_CpCMRc
Fecha observada: 24/02/2022

Imagen 39. Organigrama Funcional del MMAM
Fuente: Creación Propia

Imagen 40. Espacio Interior del MMAM
Fuente: https://bit.ly/goomaps_AiMMaM
Fecha observada: 26/02/2022

Imagen 41. Tabla Climática de Cuenca
Fuente: https://bit.ly/weatherspark_CtTpC
Fecha observada: 28/02/2022

Imagen 42. Tabla de Temperatura de Cuenca
Fuente: https://bit.ly/weatherspark_CtTpC
Fecha observada: 28/02/2022

Imagen 43. Tabla de Vientos de Cuenca
Fuente: https://bit.ly/weatherspark_CtTpC
Fecha observada: 28/02/2022

Imagen 44. Sala de Exhibición
Fuente: Creación Propia

Imagen 45. Sala de Exhibición Interactiva
Fuente: https://bit.ly/goomaps_SelnMMaM
Fecha observada: 03/03/2022

Imagen 46. Sala de Exhibición Principal
Fuente: Creación Propia

Imagen 47. Especificación de Materiales Tradicionales
Fuente: Creación Propia

Imagen 48. Área Verde Mediana del MMAM
Fuente: https://bit.ly/goomaps_AreaVMMaM
Fecha observada: 04/03/2022

Imagen 49. Ingreso a la zona Coro del MMAM

Fuente: Creación Propia

Imagen 50. Organigrama Funcional del MMAM – Propuesta
Fuente: Creación Propia

Imagen 51. Plano de las Zonas del MMAM – Propuesta
Fuente: Creación Propia

Imagen 52. Interacción con el Usuario
Fuente: https://bit.ly/inhabitat_InterMusu
Fecha observada: 10/03/2022

Imagen 53. Cromática para el MMAM
Fuente: Creación Propia

Imagen 54. Tecnología como elemento expresivo
Fuente: https://bit.ly/behance_TecnoMoMA
Fecha observada: 10/03/2022

Imagen 55. Estado Actual – Vestíbulo (A1)
Fuente: Creación Propia

Imagen 56. Ubicación Vestíbulo (A1) en planta
Fuente: Creación Propia

Imagen 57. Estado Actual – Oficinas (C1)
Fuente: Creación Propia

Imagen 58. Ubicación Oficinas (C1) en planta
Fuente: Creación Propia

Imagen 59. Estado Actual – Recepción (C2)
Fuente: Creación Propia

Imagen 60. Ubicación Recepción (C2) en planta
Fuente: Creación Propia

Imagen 61. Estado Actual - Zona de Exhibición Permanente (B2)
Fuente: Creación Propia

Imagen 62. Ubicación Zona de Exhibición Permanente (B2) en planta
Fuente: Creación Propia

Imagen 63. Estado Actual - Cafetería (E1)
Fuente: Creación Propia

Imagen 64. Ubicación Cafetería (E1) en planta
Fuente: Creación Propia

Imagen 65. Estado Actual - Zona de Exhibición – Historia (B2)
Fuente: Creación Propia

Imagen 66. Ubicación Zona de Exhibición - Historia (B2) en planta
Fuente: Creación Propia

Imagen 67. Esquema Conceptual
Fuente: Creación Propia

Imagen 68. Planta de Zonas - Planta Baja
Fuente: Creación Propia

Imagen 69. Planta de Zonificación - Planta Baja
Fuente: Creación Propia

Imagen 70. Plano de Cotas - Planta Baja
Fuente: Creación Propia

Imagen 71. Planta de Distribución de Iluminación - Planta Baja
Fuente: Creación Propia

Imagen 72. Planta de Distribución - Planta Baja

Fuente: Creación Propia

Imagen 73. Planta de Sección

Fuente: Creación Propia

Imagen 74. Corte A - A

Fuente: Creación Propia

Imagen 75. Corte B - B

Fuente: Creación Propia

Imagen 76. Detalle Constructivo 1 - Sujeción de Riel a Cielo Raso

Fuente: Creación Propia

Imagen 77. Detalle Constructivo 2 - Riel de Aluminio para estructura

Fuente: Creación Propia

Imagen 78. Detalle Constructivo 3 - Anclaje de puerta en pared

Fuente: Creación Propia

Imagen 79. Perspectiva - Vestíbulo (A1) "C1"

Fuente: Creación Propia

Imagen 80. Perspectiva - Vestíbulo (A1) 2 "C1"

Fuente: Creación Propia

Imagen 81. Perspectiva - Vestíbulo (A1) "C2"

Fuente: Creación Propia

Imagen 82. Señalética Proyectada - Ejemplos

Fuente: Creación Propia

Imagen 83. Planta Propuesta Vestíbulo (A1)

Fuente: Creación Propia

Imagen 84. Perspectiva - Zona de Exhibición (B2) "C3"

Fuente: Creación Propia

Imagen 85. Perspectiva - Zona de Exhibición (B2) "C4" - Holograma

Fuente: Creación Propia

Imagen 86. Perspectiva - Zona de Exhibición (B2) "C5" - Realidad Aumentada

Fuente: Creación Propia

Imagen 87. Planta Propuesta Zona de Exhibición (B2)

Fuente: Creación Propia

Imagen 88. Perspectiva - Zona de Exhibición - Historia (B2) "C6" - Interacción Usuario

Fuente: Creación Propia

Imagen 89. Perspectiva - Zona de Exhibición - Historia (B2) "C7"

Fuente: Creación Propia

Imagen 90. Planta Propuesta Zona de Exhibición - Historia (B2)

Fuente: Creación Propia

Imagen 91. Perspectiva - Recepción (C2) "C8"

Fuente: Creación Propia

Imagen 92. Perspectiva - Recepción (C2) "C9"

Fuente: Creación Propia

Imagen 93. Planta Propuesta Recepción (C2)

Fuente: Creación Propia

Imagen 94. Perspectiva - Oficinas (C1) "C10"

Fuente: Creación Propia

Imagen 95. Perspectiva - Oficinas (C1) "C11"

Fuente: Creación Propia

Imagen 96. Planta Propuesta Oficinas (C1)

Fuente: Creación Propia

Imagen 97. Perspectiva - Cafetería (E1) "C12"

Fuente: Creación Propia

Imagen 98. Perspectiva - Cafetería (E1) "C13"

Fuente: Creación Propia

Imagen 99. Planta Propuesta Cafetería (E1)

Fuente: Creación Propia

Imagen 100. Perspectiva - Cafetería (E1) "C14"

Fuente: Creación Propia

Imagen 101. Perspectiva - Cafetería (E1) "C15"

Fuente: Creación Propia

Imagen 102. Planta Propuesta Cafetería (E1) - Exterior

Fuente: Creación Propia

4.10. ANEXOS

• Entrevistas

Guía de preguntas

Entrevista a Expertos

Como director, ¿Qué funciones desempeña y de qué manera organiza el personal para el correcto funcionamiento del museo?

¿Cómo se ha visto afectado el espacio museístico por culpa del COVID-19?

¿Considera que la fluctuación de las personas en estos espacios es un tema importante para analizar? ¿Por qué?

¿Existe un decrecimiento en cuanto a las visitas de las instalaciones? ¿Por qué?

¿El museo ha sufrido algún rediseño desde el punto de vista espacial? ¿Tuvieron algún problema de valor patrimonial?

¿El museo ha sufrido algún rediseño desde el punto de vista expositivo para mejorar la exhibición? ¿Tuvieron algún problema de valor patrimonial?

¿Qué herramientas tecnológicas funcionaría en el espacio?

¿Qué cuidados deben tener los objetos de exhibición de este museo?

¿Cuáles son los objetos/arte que más han estado en exhibición? ¿Qué consideraciones/cuidados han sido más importantes para estos objetos?

¿Qué instrumentos tecnológicos se implementaron y cuáles resultaron favorables para el museo?

¿Qué elementos son los más importantes para diseñar un espacio que conserve al valor cultural / patrimonial?

En la actualidad, ¿Qué cambios han mejorado los espacios museísticos en el mundo?

¿Qué herramientas se implementaron para garantizar la salud en tiempos post COVID-19?

Pensando en esa relación tecnología - pandemia ¿Qué sería más eficiente para mejorar el espacio?

• Entrevista al personal

En el tiempo de pandemia. ¿Se ha sentido segur@ en su espacio de trabajo? ¿Por qué?

Explique, ¿Qué elementos considera usted que son importantes en su espacio de trabajo para su desempeño?

¿Piensa que la iluminación en su espacio de trabajo es adecuada? ¿Por qué?

¿Por qué considera que una correcta iluminación puede ser favorable para el desempeño del trabajo?

¿Usted se siente cómodo con un mobiliario correctamente proporcionado con sus medidas corporales? ¿Por qué?

¿Piensa que la ventilación y/o decoración en su espacio de trabajo es adecuado? ¿Por qué?

¿Cómo describiría la circulación que existe para los visitantes y/o el personal del museo?

¿Qué problemas ha existido al colocar algunas exhibiciones en el museo?

¿La arquitectura de un museo debe ser apta para los espacios de exhibición? ¿Por qué?

En estos tiempos los elementos implementados de seguridad post COVID-19, ¿Han sido correctos? ¿Por qué?

¿Ha existido problemas con los visitantes en los espacios de exhibición?

Si pudiera cambiar su espacio de trabajo, ¿Qué es lo primero que haría o que recomendaciones daría para mejorarlo?

• Encuestas

Guía de preguntas

Datos personales

1. edad

18-26

27-34

35-42

43-50

2. Sexo

Femenino

Masculino

Preguntas

FILTRO: ¿Han visitado en los últimos 6 meses un museo en la ciudad de Cuenca? (=NO Pregunta 7)

3. ¿Qué tan interesante encuentra que los museos cuenten con un diseño tecnológico en sus espacios y exhibición?

Muy interesante
Interesante
Neutral
Poco interesante
Nada interesante

4. ¿Los museos que ha visitado implementan tecnología en sus espacios?

Bastante
Regular
Escaso

5. ¿Qué tan informado está sobre el término de tecnología sin contacto?

Muy informado
Medianamente informado
Poco informado

6. ¿Qué tecnologías ha podido observar en los museos que ha visitado en los últimos 6 meses.

Pantallas táctiles
Gafas 3d
Dispensadores
Códigos QR
Recorrido virtual
Otro:

7. ¿Conoce algún museo que haya implementado algún tipo de tecnologías?, ¿Cuál?

8. Escoja algunas razones por las que usted no acudiría a estos espacios de exhibición en tiempos post covid19

Inseguridad
Contaminación
Poco Innovador
Mala Atención
Falta Ventilación

9. ¿Qué tan seguro usted se sintiera en los espacios de exhibición con implementación tecnológica sin contacto en tiempos post COVID19?

Muy seguro
Seguro
Poco seguro
Nada seguro

10. ¿Qué tanto cree usted que la implementación tecnológica afecta la experiencia de su visita al Museo?

Nada afectado
Poco afectado
Muy afectado

11. ¿Qué tan importante es que los museos implementen tecnologías sin contacto?

12. En tiempos de pandemia, la visita a los museos fue:

Muy frecuente
Frecuente
Nada frecuente

Tabla 1 Tecnología dentro de los museos visitados en los últimos 2 años

Rango	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bastante	2	2.0	2.0	2.0
Regular	48	47.5	47.5	49.5
Escaso	51	50.5	50.5	100.0
Total	101	100.0	100.0	

Gráfico de Pastel

Gráfico 1 Porcentaje de tecnología dentro de museos los últimos 2 años

Tecnología dentro de los museos visitados en los últimos 2 años

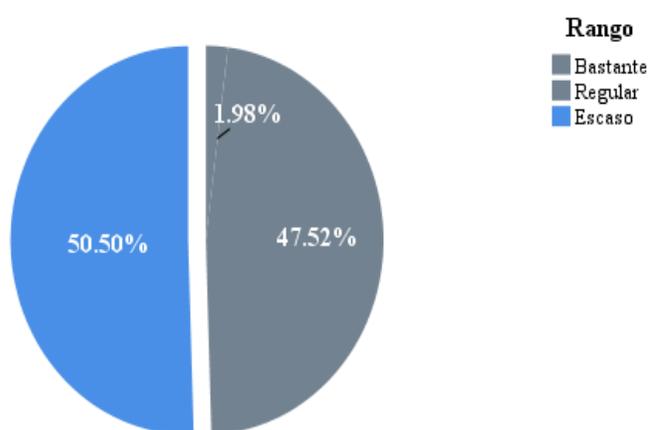


Tabla 2 Tipos de tecnologías observadas en los museos los últimos 2 años

Tecnología	Válido		Perdido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Pantallas Táctiles	46	45.5%	55	54.5%	101	100.0%
Gafas3D	8	7.9%	93	92.1%	101	100.0%
Tecnología Dispensadores	34	33.7%	67	66.3%	101	100.0%
Códigos QR	47	46.5%	54	53.5%	101	100.0%
Recorrido Virtual	30	29.7%	71	70.3%	101	100.0%
Total	101	100.0%	0	0.0%	101	100.0%

Gráfico de Pastel Tecnología dentro de los museos visitados en los últimos 2 años.

Gráfico 2 Porcentaje de tecnología de museos los últimos 2 años

Tecnología observada en museos en los últimos 2 años

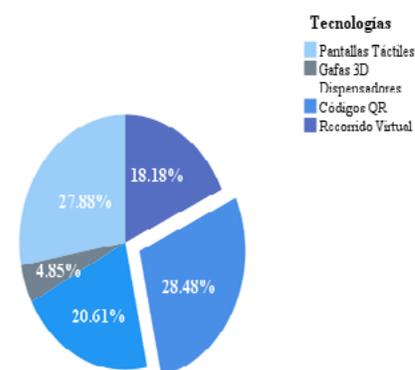


Tabla 3 Nivel de interés de un museo con diseño tecnológico en sus espacios de exhibición

Edad	Muy Interesante	Interesante	Neutral	Total
18 - 26	34	20	2	56
27 - 34	11	4	2	17

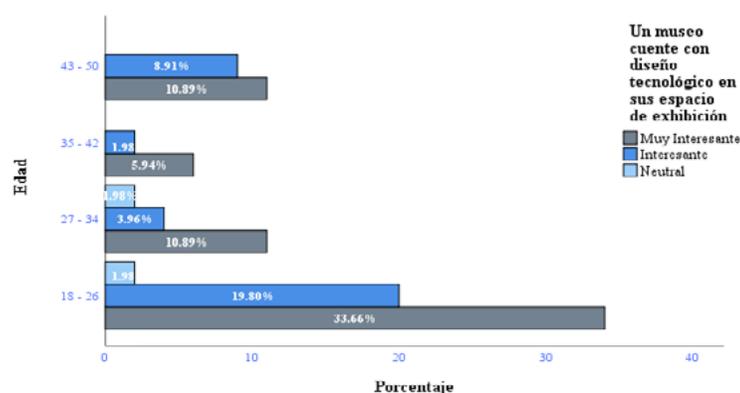


Tabla 4 Conocimiento de tecnología sin contacto

Edad	Informado de termino tecnología sin contacto			Total
	Muy informado	Informado	Poco informado	
18 - 26	4	22	30	56
27 - 34	3	7	7	17
35 - 42	0	2	6	8
43 - 50	1	8	11	20
Total	8	39	54	101

Gráfico de barras % de Conocimiento del término "Tecnología sin Contacto"

Gráfico 4 % Conocimiento del término “Tecnología sin contacto” por edades.

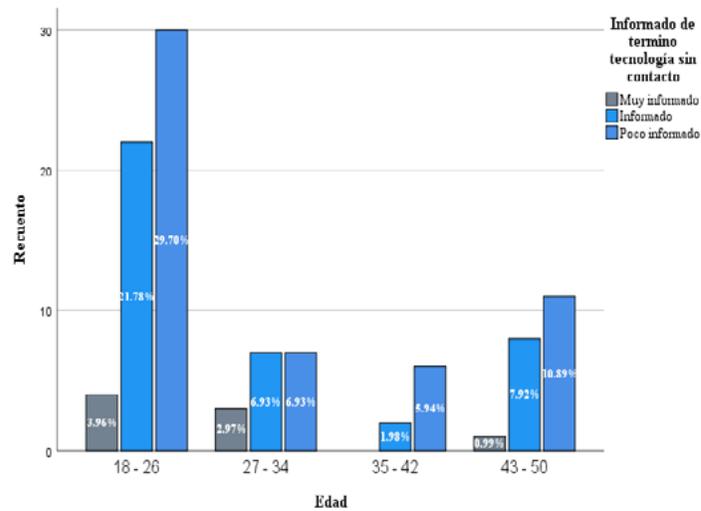


Tabla 5 Conocimiento de museo que haya implementado cualquier otro tipo de tecnología

Respuesta	Recuento	% de N columnas
Si	25	24,8%
No	76	75,2%
Total	101	100,0%

Gráfico de barras % de Conocimiento de museo que haya implementado tecnología.

Gráfico 5 Conoce museo que haya implementado tecnología

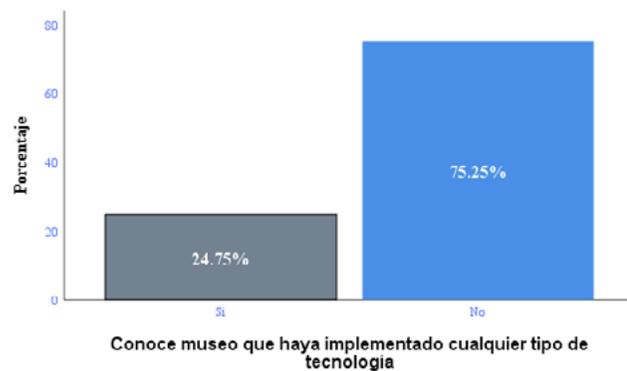


Tabla 6 Otras tecnologías implementadas en los museos

Otras tecnologías	Edad				Total
	18 - 26	27 - 34	35 - 42	43 - 50	
Iluminación sin interruptores y se encienden con sensores sensibles al calor del cuerpo	55	17	7	19	98
Mapping	1	0	0	0	1
Sensores de movimiento	0	0	0	1	1
Total	56	17	8	20	101

Tabla 7 % de afección en la experiencia de museo con implementación de tecnología

Edad	Muy afectado	Poco afectado	Nada afectado	Total
18 - 26	19	21	16	56
27 - 34	4	8	5	17
35 - 42	5	2	1	8
43 - 50	9	6	5	20
Total	37	37	27	101

Gráfico de barras ¿Qué tanto cree usted que la implementación tecnológica afecta la experiencia de su visita al Museo?

Gráfico 6 Tecnología en el museo afecta a la experiencia del usuario por edades

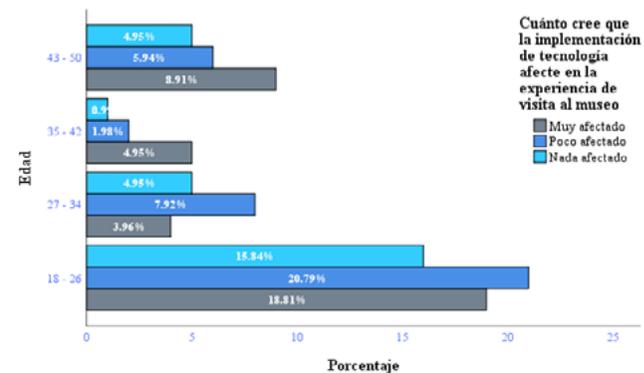


Tabla 8 Sentimiento de seguridad en los espacios museísticos con la implementación de tecnologías sin contacto en tiempos post COVID-19

Sentimiento	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy Seguro	41	40.6	40.6	40.6
Seguro	55	54.5	54.5	95.0
Nada Seguro	5	5.0	5.0	100.0
Total	101	100.0	100.0	

Gráfico de pastel ¿Qué tan seguro se sentiría en los espacios museísticos con la implementación de tecnologías sin contacto en tiempos post COVID-19?

Gráfico 7% de seguridad en tiempos post covid-19 con la implementación de tecnología sin contacto

Qué tan seguro se sentiría en los espacios museísticos con la implementación de tecnologías sin contacto en tiempos post COVID-19

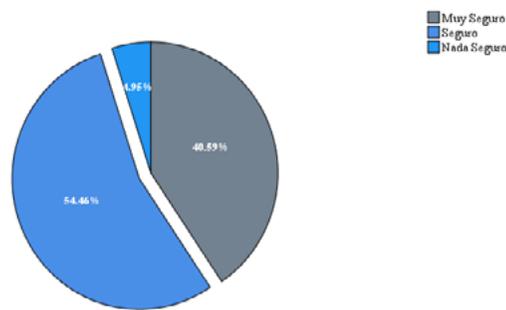


Gráfico 8 % Elección de tecnología pantallas táctiles observadas en los museos de Cuenca

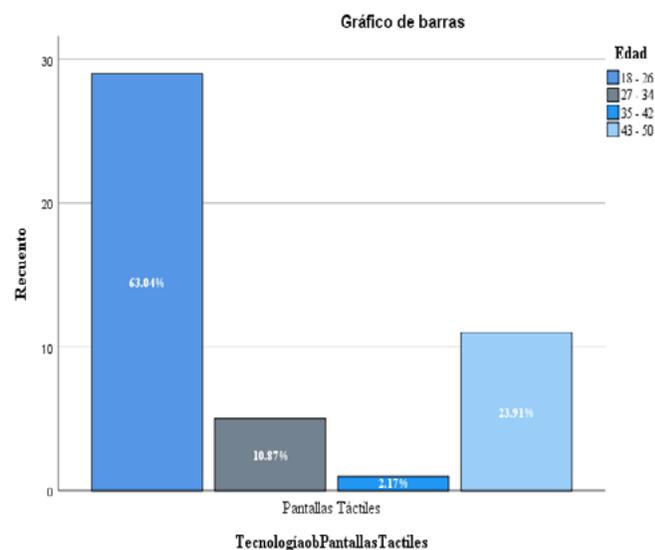


Gráfico 9 % Elección de tecnología Gafas 3D observadas en los museos de Cuenca

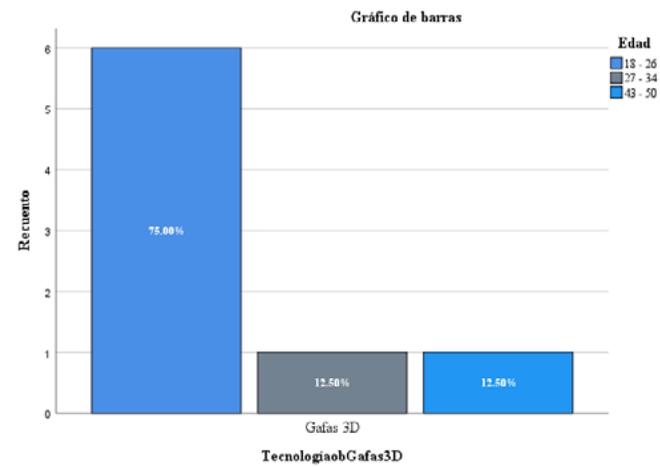


Gráfico 10 % Elección de tecnología Dispensadores observadas en los museos de Cuenca

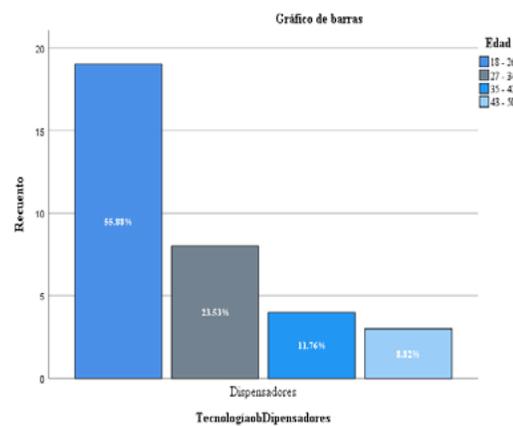


Gráfico 11 % Elección de tecnología Códigos QR observadas en los museos de Cuenca

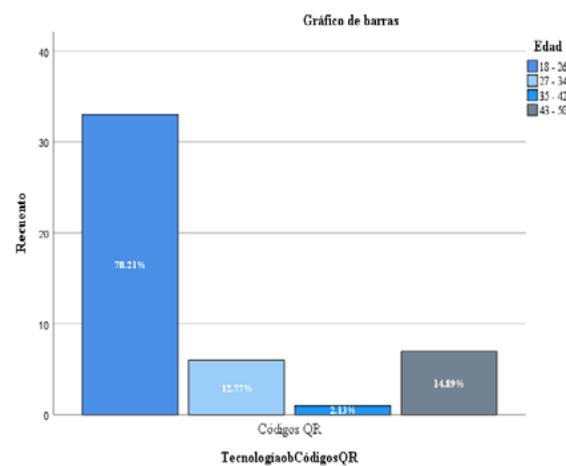


Gráfico 12 % Elección de tecnología Recorrido Virtual observadas en los museos

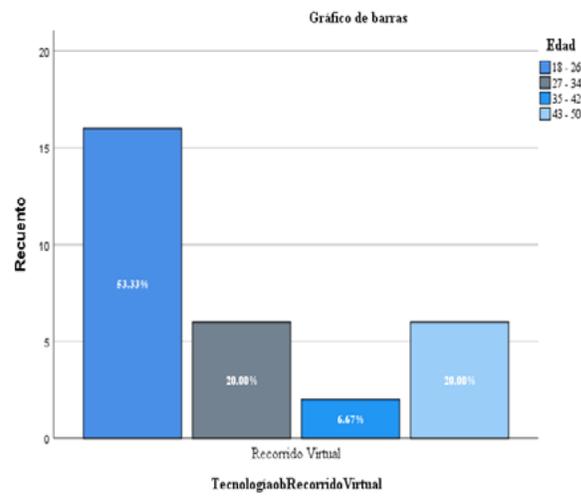


Tabla 9 Sentimiento de satisfacción en la visita de espacio de exhibición en tiempo de pandemia

Rango	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy satisfactorio	6	5.9	5.9	5.9
Satisfactorio	63	62.4	62.4	68.3
Nada satisfactorio	32	31.7	31.7	100.0
Total	101	100.0	100.0	

Gráfico de pastel En tiempos de pandemia la visita de espacios de exhibición fue:

Gráfico 13 % Sentimiento de visita a espacios de exhibición en tiempos de pandemia

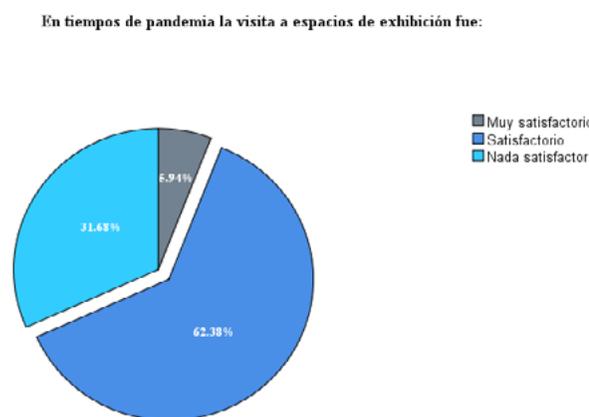


Gráfico 14 Razones por las que se sintió Muy satisfactorio, Satisfactorio y Nada Satisfactorio

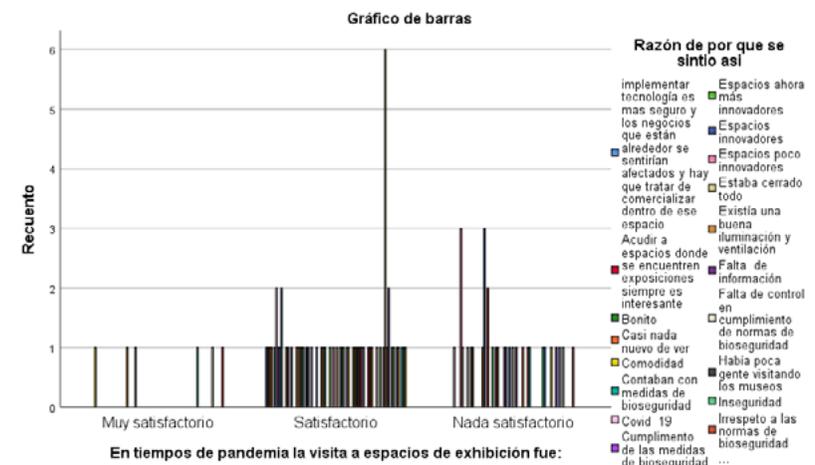
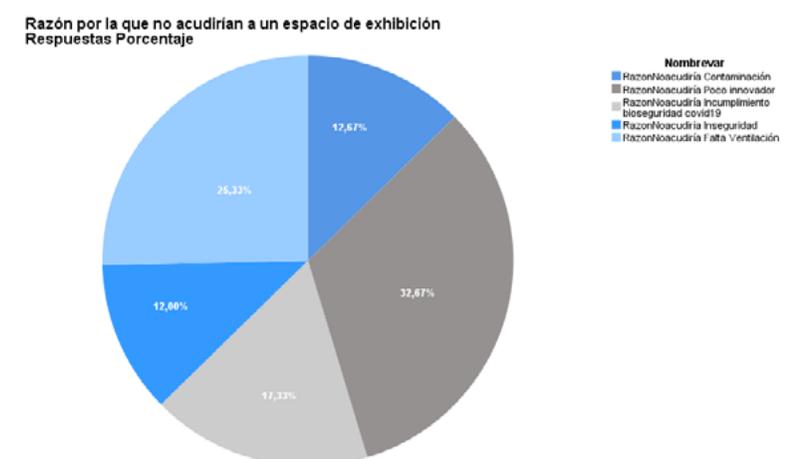


Tabla 10 Razones por las que no acudirían a un espacio de exhibición en tiempos post COVID-19

Razones por las que no acudirían a un espacio de exhibición en tiempos post COVID-19	Respuestas		Porcentaje de casos
	N	Porcentaje	
Inseguridad	18	12,0%	17,8%
Contaminación	19	12,7%	18,8%
Poco innovador	49	32,7%	48,5%
Incumplimiento bioseguridad covid19	26	17,3%	25,7%
Falta Ventilación	38	25,3%	37,6%
Total	150	100,0%	148,5%

Gráfico 15 % de las Razones por las que no acudirían a un espacio de exhibición



Abstract of the project

Title of the project Contactless technology: an interior design alternative for museums in Post Covid - 19 times

Project subtitle Municipal Museum of Modern Art of the city of Cuenca

Summary:

The Municipal Museum of Modern Art, located in the city of Cuenca. It is part of the heritage buildings, which have been preserved and restored. Therefore, this research work aims to carry out an interior redesign project and implementation of contactless technology in heritage spaces, based on the preservation of these areas; and in turn, the use of technological tools that provide security to users and provide new sensations through innovative experiences, through the relationship of technological and heritage criteria. Finally, it is desired to contribute with ideas that improve and highlight the exhibitions.

Keywords Heritage buildings - Technological tools - Technological innovation - Modern museums - Art and Culture

Student: Castro Zhiminaicela Mauricio Esteban

C.I. 0105870919 **Código:** 88038

Student: Palacios Guzman Oswaldo Marcelo

C.I. 0107418972 **Código:** 87229

Director Dis. Christian Sigcha Cedillo

Codirector:

Para uso del Departamento de Idiomas >>>

Revisor:

N°. Cédula Identidad