

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño de Interiores

MASQ - Museo Artístico y Sensorial Quito

Stephanny Lorena Escobar Cáceres

Diseño de Interiores

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de Licenciada en Diseño de Interiores

Quito, 19 de mayo de 2023

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño de Interiores

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

Título del Trabajo de la materia final de carrera

Stephanny Lorena Escobar Cáceres

Nombre del profesor, Título académico

Sofía Galárraga

Quito, 19 de mayo de 2023

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Stephanny Lorena Escobar Cáceres

Código: 00213750

Cédula de identidad: 1751440429

Lugar y fecha: Quito, 19 de mayo de 2023

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

El presente trabajo propone la creación de un museo artístico y sensorial en la ciudad de Quito, específicamente en el sector de La Floresta. Este es un barrio muy conocido por ser artístico, cultural, donde se pueden encontrar varios lugares de bienestar, moda/diseño, tiendas/bazares, espacios culturales, de entretenimiento y gastronómicos.

Este museo plantea brindar un espacio para que las personas puedan generar conciencia acerca de la importancia de estar conectados cuerpo y mente para lograr vivir en sintonía con su entorno, debido a que actualmente, el estrés es muy característico y protagoniza un papel fundamental en la vida de las personas, además de vivir en la era digital, donde la conexión de un ser humano es más fuerte con la tecnología que con su ser interior. Se plantearán espacios donde mediante la propuesta de programación, funcionalidad, recorridos que plantean el descubrimiento del espacio, el uso de colores y materiales lleven al usuario a una inmersión en el museo.

Palabras clave: museo interactivo, sentidos, arte, recorrido, laberinto, cerebro y conexión.

ABSTRACT

The present work proposes the creation of an artistic and sensory museum in the city of Quito, specifically in the La Floresta sector. This is a neighborhood well known for being artistic, cultural, where you can find various places of wellness, fashion/design, shops/bazaars, cultural, entertainment and gastronomic spaces.

This museum proposes to provide a space so that people can raise awareness about the importance of being connected body and mind in order to live in tune with their environment, because currently, stress is very characteristic and plays a fundamental role in life. of people, in addition to living in the digital age, where the connection of a human being is stronger with technology than with their inner being. Spaces will be proposed where, through the programming proposal, functionality, routes that propose the discovery of space, the use of colors and materials, lead the user to an immersion in the museum.

Key words: interactive museum, senses, art, route, labyrinth, brain and connection.

TABLA DE CONTENIDO

1	INTRODUCCIÓN	9
1.1	Problemática y solución	9
2	PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO	10
2.1	Propuesta	10
2.2	Razón.....	10
2.3	Target.....	10
2.4	Análisis del sector.....	10
2.4.1	Servicio.....	11
2.4.2	Asoleamiento.....	11
2.4.3	Transporte.....	12
2.5	Análisis arquitectónico y estado actual.....	13
2.6	Implantación	14
2.7	Referentes	14
2.7.1	Museo del Holocausto.....	14
2.7.2	Centro de Invidentes y Débiles visuales.....	16
2.7.3	Referentes espaciales.....	17
2.8	Metas de diseño	18
2.9	Alcance del proyecto.....	18
2.10	Programación	18
2.10.1	Funcionamiento.....	19
2.11	Concepto	20
2.12	Diagrama de adyacencias	20
2.13	Zonificación	21
3	MARCO TEÓRICO	22
3.1	Los 5 sentidos	22
3.2	Nuevos sentidos	23
3.3	Neuroarquitectura	23
3.3.1	Apreciación visual.....	23
3.3.2	Confort emocional.....	24
3.3.3	Sentidos en el diseño interior.....	24
4	CONCLUSIONES	24
5	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	26
6	LÁMINAS DE DESARROLLO	28
6.1	Planos de mobiliario y tipos de circulaciones.....	28

6.2	Planos de pisos	28
6.3	Planos de techos e iluminación	29
6.4	Cortes	29
6.5	Renders	30
6.5.1	Recorrido	30
6.5.2	Biblioteca	30
6.5.3	Teatro y Slime	30
6.5.4	Restaurante	30

Índice de figuras

Anexo 1:	Ubicación Actual Museo Artístico y Sensorial Quito
Anexo 2:	Asoleamiento Museo Artístico y Sensorial Quito
Anexo 3:	Acceso estado actual inmueble
Anexo 4:	Mapa análisis de transporte
Anexo 5:	Fotos calle Lugo y Guipuzcoa, parqueadero público
Anexo 6:	Análisis zona azul y parqueadero público
Anexo 7:	Análisis arquitectónico
Anexo 8:	Fotografías del estado actual del inmueble
Anexo 9:	Implantación
Anexo 10:	Museo del Holocausto
Anexo 11:	Plano primer nivel Museo del Holocausto
Anexo 12:	Corte por la escalera principal Museo del Holocausto
Anexo 13:	Plano de amoblamiento y distribución Centro de Invidentes
Anexo 14:	Centro de Invidentes
Anexo 15:	Museo de los sentidos
Anexo 16:	Mapa Please Touch Museum
Anexo 17:	Concepto, brainstorm y moodboard
Anexo 18:	Diagrama de cerebro/colores
Anexo 19:	Diagrama de adyacencias
Anexo 20:	Zonificación
Anexo 21:	Zonificación 3D
Anexo 22:	Zonificación 3D áreas

1 INTRODUCCIÓN

Los museos son espacios dedicados a exponer diferentes tipos de objetos relacionados con la historia y arte, pero en la actualidad las personas buscan diferentes actividades donde se pueda aprender sobre diversos temas que tal vez no conocían o no se tomaban en cuenta como deberían. La visita a un museo es una experiencia que debería ser interactiva, donde intervienen todos los sentidos de los seres humanos de diversas maneras, ya sea jugando, mediante videos, efectos lumínicos, experiencias olfativas, térmicas, gustativas y muchas más donde todos los sentidos se activen y las personas puedan aprender jugando.

El presente trabajo plantea la creación de un museo interactivo y artístico en la ciudad de Quito, que permite explorar los sentidos, además de permitir conectar cuerpo y mente para lograr vivir en armonía con su entorno. En este museo se propondrá espacios para artistas emergentes en diferentes galerías en el museo donde podrán exponer su arte, se incluirá un espacio para shows, un restaurante, una biblioteca y demás. Los cuales podrán ser recorridos en base a dos tipos de recorridos: circulación ortogonal y circulación activa, diferenciados por colores para que las personas puedan tener un libre descubrimiento e interpretación del museo.

Los sentidos son parte fundamental de la vida de los seres humanos, debido a que este es el medio por el cual las personas reciben toda la información de su entorno. Escuchan a las personas mediante el oído, degustan de sus platos favoritos por medio del gusto, miran sus películas favoritas a través de sus ojos, huelen su perfume favorito mediante su nariz (olfato), sienten la suavidad de las flores mediante el tacto, detectan el frío o calor mediante su piel y órganos internos (termocepción) y por último la propiocepción, que es la capacidad que tiene nuestro cerebro para saber la posición exacta de todas las partes de nuestro cuerpo por inercia.

El Museo Interactivo y Artístico Quito, se ubica en el sector La Floresta, entre la calle Lugo y Guipuzcoa, un barrio característico por ser un espacio cultural y artístico, uno de los barrios más turísticos en la ciudad de Quito, Ecuador. Este sector siempre ha mantenido su esencia tradicional y cultural, perfecto para que las personas visiten un museo interactivo y artístico.

1.1 Problemática y solución

Los museos son espacios artísticos, culturales que mantienen la esencia de un pueblo, ciudad o país. De esta manera las personas pueden acceder a estos espacios y aprender sobre diversos temas. Debido al COVID-19, esta interacción entre los usuarios y museos fue quebrantada ya que tuvieron que cerrar de manera temporal perdiendo la atención de los turistas o residentes de la ciudad de Quito. Según el informe de Gestión realizada por la Fundación de Museos de la ciudad, la solución propuesta por muchos museos fue adaptar el museo a nuevas circunstancias e implementar nuevas ideas para conectar los museos con el mundo digital, y de esta manera mantener la oferta cultural y artística de la capital (2020). Que mejor manera de unir dos problemáticas como la desconexión de las personas con su ser interior (tanto cuerpo y mente) y crear un museo donde se experimenten los mismos y así generar movimiento en el sector cultural en la capital de Ecuador.

2 PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

2.1 Propuesta

Creación del Museo Artístico y Sensorial de Quito "MASQ", donde las personas exploren sus sentidos mediante diferentes actividades a lo largo de los recorridos propuestos en el proyecto abierto a diferentes interpretaciones.

Sin los sentidos, las personas no podrían vivir las experiencias de la misma manera, es por esta razón que "MASQ" exhibe una forma muy diversa de aprender mediante juegos y actividades para estimular los sentidos de las personas.

Este museo contará con áreas como un restaurante para el público en general, biblioteca con espacios privados y públicos, oficinas, espacios enfocados en los diferentes sentidos de los seres humanos, galería de arte para artistas emergentes, teatro para diferentes tipos de shows, espacios divisorios interactivos que son parte fundamental para delimitar los diferentes recorridos propuesto en el sitio.

2.2 Razón

El principal objetivo de este proyecto es crear un museo interactivo donde se experimente los sentidos de las personas para generar conciencia acerca de la importancia de estar conectado cuerpo y mente para lograr vivir en sintonía con el entorno. Además de impulsar las obras de artistas emergentes con exposiciones rotativas para mostrar diferentes tipos de obras e incentivar la visita constante de los usuarios e implementar divisores espaciales interactivos para que los sentidos de las personas tales como: tacto, termocepción, gusto, propiocepción, vista, movimiento, olfato y oído, sean activados durante los diferentes recorridos y diferentes salas implementadas en el museo.

Hay que tomar muchos elementos para un montaje básico museográfico en cuenta. Según Dever, P. comenta que hay que tomar en cuenta si las exposiciones van a ser de manera permanente, temporal o itineraria, además de tomar en cuenta la rotación de colecciones por conservación, si la luz es natural o artificial, la escala, objetos sobre la pared, sobre bases, las vitrinas, manipulación de obras y demás. (2010)

Es decir, todo debe tener una conexión y coherencia con el propósito del proyecto, la escala, materialidad para proyectar a los usuarios diferentes emociones, jugar con espacios llenos y vacíos, con luz natural y artificial como es característico en MASQ.

2.3 Target

El usuario de este museo recreativo es la Fundación de Museos de la ciudad, Quito y va dirigido al público en general que busquen diferentes actividades para realizar en la capital, en la cual, van a poder jugar mientras aprenden y se divierten. Los recorridos son accesibles para personas con movilidad reducida o personas no videntes, hay que cuenta con piso podo táctil delimitando el recorrido ortogonal. Además de ser un espacio perfecto para compartir en familia, entre amigos o pareja.

2.4 Análisis del sector

La ubicación actual de este local es entre la calle Lugo y Guipuzcoa 170143, en el sector de la Floresta. El cual como antes mencionamos, es un sector característico por ser un espacio cultural y artístico, uno de los barrios más concurridos en la ciudad de Quito por turistas. Este sitio es perfecto para la creación de este museo artístico y sensorial debido a que tiene bastante afluencia tanto de peatones como

conductores por todos los espacios culturales, locales gastronómicos, entretenimiento, comerciales y de bienestar que son parte de este barrio, oportuno para que visiten el museo como una actividad recreativa.



Anexo #1 Ubicación Actual Museo Artístico y Sensorial Quito

2.4.1 Servicio.

Este sector es reconocido por tener varias actividades por realizar, el espacio cultural y de entretenimiento cuenta con lugares como: N24 Galería de arte, Cine Ocho y Medio y Teatro Casa Toledo, entre más. Entre los locales comerciales y hoteles está Selina Quito, Swissotel, Tienda Taller Mane Silva, Seda y Algodón y entre los restaurantes más conocidos están Floresta pizza, Foresta, Pacari y Casa Warmi.

2.4.2 Asoleamiento.

Un punto importante a tomar en cuenta en el proyecto es el uso de luz tanto natural como artificial a través del techado y fachada del sitio que pueda contribuir en el diseño interior del museo. El asoleamiento viene desde la calle Guipuzcoa, es decir la fachada lateral izquierda del inmobiliario con la salida del sol por la mañana y se dirige a la calle Lugo, fachada lateral derecha, con su puesta de sol por la tarde.



Anexo #2 Asoleamiento Museo Artístico y Sensorial Quito



Anexo #3 Acceso estado actual inmueble

2.4.3 Transporte.

El Museo Artístico y Sensorial Quito se encuentra cerca del redondel Plaza la Floresta, espacio concurrido y conocido debido a su variedad gastronómica. Este redondel une varias vías principales como la calle Madrid, La Coruña y Av. Ladrón de Guevara que cuentan con líneas de transporte público hacia el norte y sur de la ciudad de Quito.

Si la visita se realiza mediante transporte privado, en el terreno esquinero en frente del local, en la calle Guipuzcoa, cuenta con un espacio de parqueadero público tarifado (Anexo Figura #5) o en las calles principales que limitan el terreno cuenta con sistema de estacionamiento de zona azul con horario tarifado de lunes a viernes, y el día sábado y domingo esta zona es de libre uso, perfecto para la visita al museo.



Anexo #4 Mapa análisis de transporte



Anexo #5 Fotos calle Lugo y Cuipuzcoa y parqueadero público

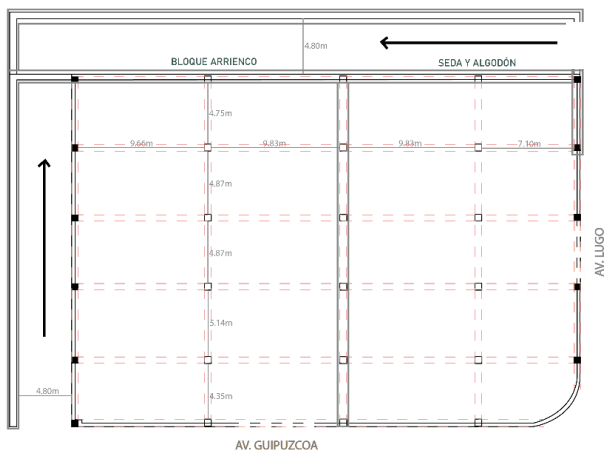


- Zona azul calle Lugo
- Parqueadero público
- Museo Artístico y Sensorial Quito

Anexo #6 Análisis zona azul y parqueadero público

2.5 Análisis arquitectónico y estado actual

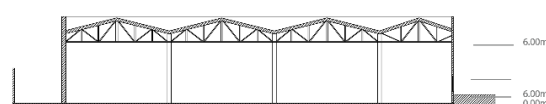
Este espacio cuenta con un área aproximada de 1325 mt², con una altura de 6 metros, la cual nos permite decidir si el proyecto se desarrolla en dos plantas o solo en una para aprovechar la altura actual. Los locales comerciales que actualmente están en funcionamiento en este sitio son “Seda y Algodón” y “Arrienco”, son tiendas de renta de mobiliario y fábrica de telas respectivamente.



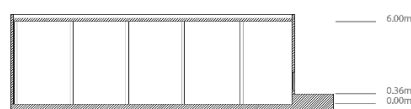
SIMBOLOGÍA

- COLUMNAS ESTRUCTURALES
- MUROS DIVISORES
- INGRESOS EXISTENTES
- MEDIDAS ESTRUCTURALES
- MALLA ESTRUCTURAL
- CIRCULACIÓN DE SERVICIO INACcesIBLE

CORTE LONGITUDINAL



CORTE TRANSVERSAL



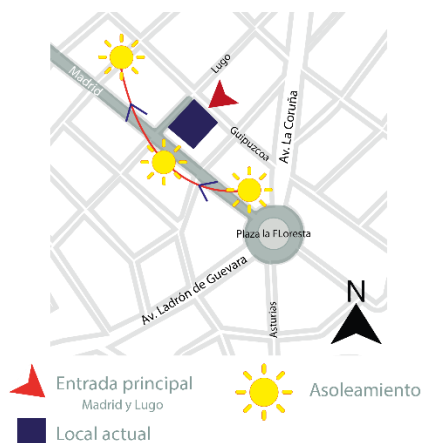
Anexo #7 Análisis arquitectónico



Anexo #8 Fotografías del estado actual del inmueble

2.6 Implantación

En el estado actual cuenta con tres entradas, una que está en funcionamiento y otra que siempre está cerrada, estas se encuentran en la calle Lugo, la tercera entrada se encuentra en la calle Guipuzcoa para el bloque de Arrienco. Según la imagen (anexo figura #9), la edificación está situada entre las calles de acceso principal Lugo y Guipuzcoa.



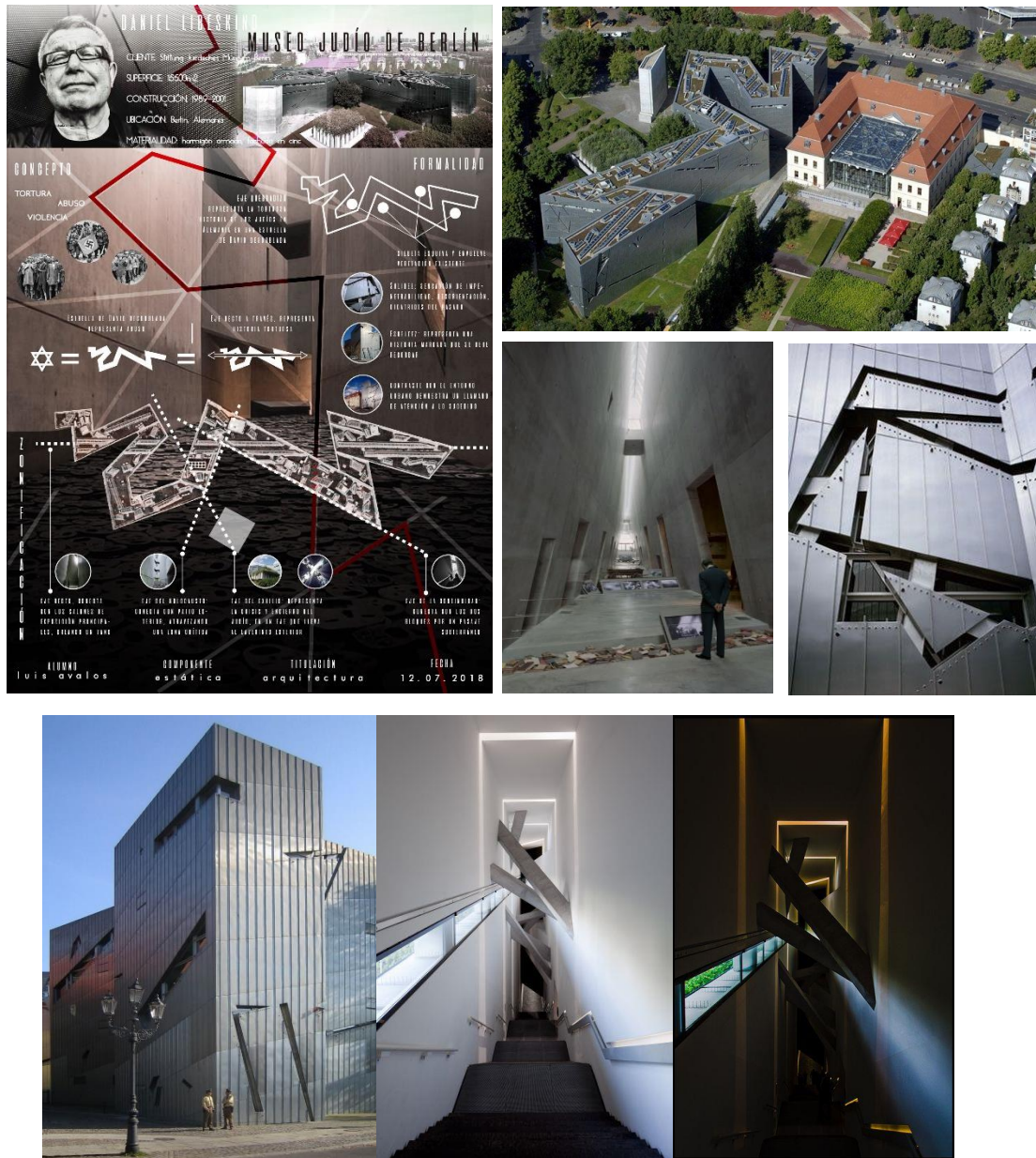
Anexo #9 Implantación

2.7 Referentes

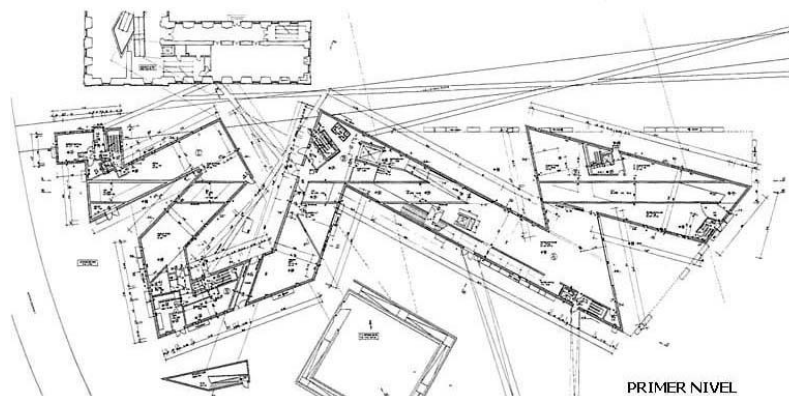
2.7.1 Museo del Holocausto.

Este museo fue diseñado por el arquitecto Daniel Libeskind en el año 2001, en Berlín, Alemania. Es un museo que presenta una exhibición judía en Alemania. Su estructura representa una abstracción de una herida o grieta haciendo referencia a toda la violencia en la vida de los judíos. La fachada de este museo es de hormigón con un recubrimiento exterior de chapa metálica. Debido a su figura, este sitio tiene varios recorridos propuestos para los usuarios. La entrada a este edificio es por la estructura poco convencional donde se conecta al inmueble en zigzag por medio de una escalera bajo tierra haciendo referencia a estar en prisión, en un lugar frío, oscuro y sin salida. Este museo representa la importancia del diseño interior donde involucra

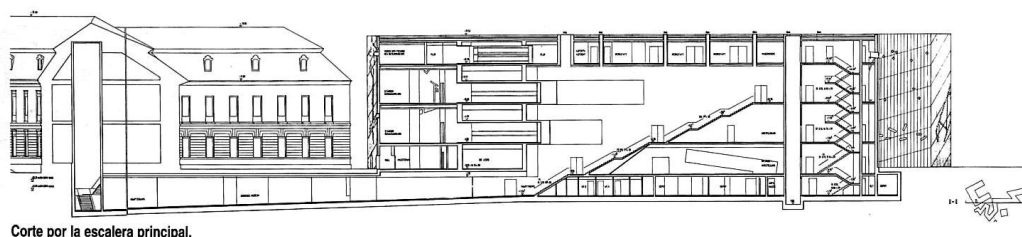
la escala de los espacios, la materialidad, el juego de luz natural a través del techo, los diferentes recorridos que se pueden circular dentro de este museo. Todos estos elementos juegan con la psicología de las personas para que se sientan involucradas en el escenario incomodo y confuso característico de este espacio, y así que su experiencia sea única.



Anexo #10 Museo del Holocausto



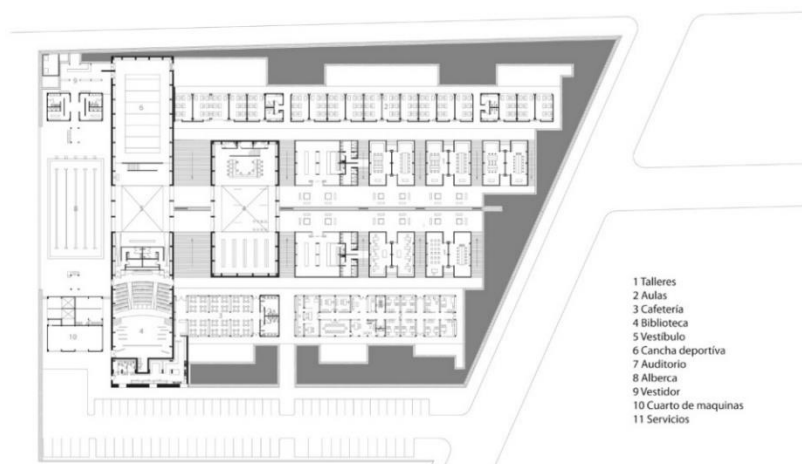
Anexo #11 Plano primer nivel Museo del Holocausto



Anexo #12 Corte por la escalera principal Museo del Holocausto

2.7.2 Centro de Invidentes y Débiles visuales.

Este segundo referente es un centro de invidentes y débiles visuales, el cual fue diseñado por Mauricio Rocha en el año 2000, en la Ciudad de México. Cuenta con un metraje aproximado de 8500 m². Este complejo ocupa un predio esquinero al igual que el Museo Artístico y Sensorial Quito. La fachada interna de este centro juega con sus formas, alturas, orientaciones generando volumetrías en su patio con diferentes escalas e incluso la iluminación natural crea espacios de gran interés en las fachadas de los edificios. Existen diferentes grupos de edificios a lo largo de este centro los cuales se diferencian por su espacialidad. El recorrido que está propuesto en este referente es su principal característica debido a que el sonido del agua ayuda a la orientación de las personas no videntes y así poder caminar a lo largo de este centro.



Anexo #13 Plano de amoblamiento y distribución Centro de Invidentes



Anexo #14 Centro de Invidentes

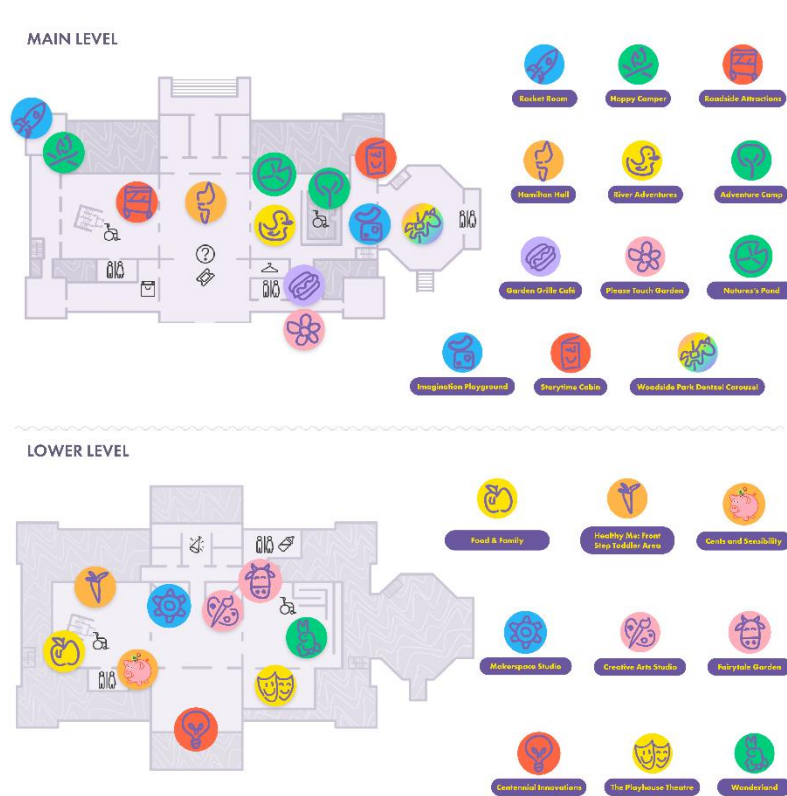
2.7.3 Referentes espaciales.

Los referentes espaciales para este proyecto es el Please Touch Museum y Museo de los sentidos, los cuales incentivan los sentidos de las personas mediante el juego, en actividades que buscan poner a prueba la capacidad de percepción y el control sensorial. El Museo de los sentidos está ubicado en Rumania, fue creado en el año 2017. Su principal objetivo es generar interés para descubrir y despertar los sentidos de sus usuarios tanto niños y adultos.



Anexo #15 Museo de los sentidos

En el caso del PTM, está ubicado en el Memorial Hall en la ciudad de Pensilvania, Estados Unidos. Su creación fue en el año 1976, en un pequeño sitio donde solo entraban 25 niños a la vez y por cierto tiempo, después de haber propuesto su plan piloto y que todo saliera mejor de lo esperado, se mudaron al Memorial Hall donde unen la cultura de la ciudad y la diversión de los niños. La razón principal para su creación fue debido a que una educadora Montessori sintió la falencia de museos o sitios donde los niños puedan aprender mientras juegan. La zonificación y programación propuesta en el Please Touch Museum es diagramada de una forma que todos los sentidos se activen y las zonas estén marcadas por cierto sentido específico mediante alguna actividad como lo podemos ver en el anexo #15.



Anexo #16 Mapa Please Touch Museum

2.8 Metas de diseño

Se busca crear espacialidad donde mediante los recorridos se descubran los espacios, se genere orientación y desorientación por medio del uso de los tipos de circulaciones, colores, texturas, escalas, iluminación, actividades y programación propuestas para este proyecto.

“Los materiales producen un efecto psicológico, de tal manera, que provocan los procesos mentales, sentimientos y deseos; estimulan los sentidos más allá de la vista aguda hasta la tactilidad. En la percepción de detalles, colores y texturas entrelazan fenómenos psicológicos y fisiológicos. Los fenómenos que pueden ser ‘percibidos’ en el material y en los detalles de un entorno existen más allá de lo que pueden ser transmitidos intelectualmente.” HOLL, S. Catalogue. Zurich: Artemis, cop. 1994. p. 31

Es decir, en MASQ, los sentidos serán plasmados en varias actividades interactivas donde diferentes tipos de materiales y colores van a tener un papel importante dentro de cada salón sensorial y dos diferentes recorridos para poder guiar a los usuarios dentro del museo.

2.9 Alcance del proyecto

Este proyecto se desarrollará con intervención en fachada, áreas públicas y privadas, tanto como el área de oficinas, baños, galerías de arte, teatro, restaurante, biblioteca enfocados en el concepto de recorrido sensorial y activar todos los sentidos de los visitantes.

2.10 Programación

El proyecto se dividirá en tres zonas: área activa, pasiva y áreas servicios y comunes las cuales serán divididas respectivamente en todo el sitio.

1. Áreas activa:
 - Galería de arte emergente
 - Teatro (shows, eventos) (salón sentido oído)
 - Biblioteca (salón sentido vista)
 - Salón de sentido vista y termoecepción
 - Museo slime (salón sentido tacto)
 - Adivina el olor (salón sentido olfato)
2. Área pasiva:
 - Oficina CEO
 - Sala de reuniones
 - Administración y marketing
 - Lockers privados
3. Área de servicios y comunes:
 - Boletería
 - Restaurante (salón sentido gusto)
 - Área de movimiento
 - Baños públicos
 - Área de limpieza
 - Bodega
 - Cocina

2.10.1 Funcionamiento.

El funcionamiento se va a dividir en 3 zonas:

1. Área activa

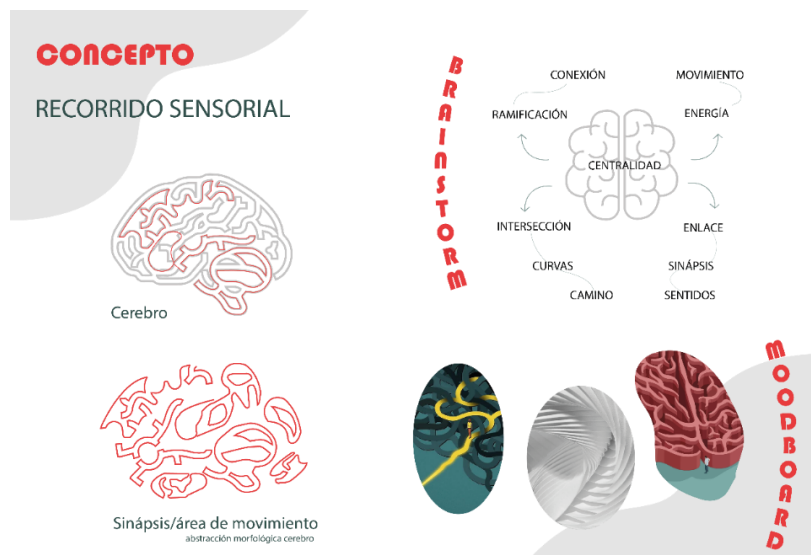
2. Área de servicios y comunes

- Las áreas 1 y 2 van a tener un horario de atención de martes a sábado de 10h00 a 18h30, sin horario interrumpido de 8 horas.
- Las galerías de arte serán impartidas por artistas emergentes que rotarán cada inicio de mes cada 2 meses, para incentivar el regreso de los clientes. Cada uno de estos espacios estarán a disposición de alquiler por parte de los artistas.
- El teatro cuenta con eventos artísticos que pueden tener un horario nocturno flexible. El costo de la entrada será diferente al costo del uso del museo en general, pueden venderse por separado o el uso completo del museo.
- Todo esto será administrado mediante la adquisición de una entrada en una boletería o mediante web para poder controlar el aforo.
- La biblioteca y restaurante cuentan con una entrada antes de la boletería, es decir su ingreso es gratuito y abierta al público en general.

3. En la parte del área pasiva, donde incluye: oficina CEO, sala de reuniones, administración y marketing y lockers privados cuenta con un horario de atención de martes a viernes de 9h00 a 14h00. El área de oficinas y administración del museo son de uso privado y en caso de reuniones deberán ser agendadas con cita previa.

2.11 Concepto

El concepto de este proyecto abarca varias palabras como la conexión, ramificación, camino donde llega a una centralidad. Enlace, sentidos, energía, movimiento, vínculo, combinación, intersección, curvas, también fueron palabras planteadas para la propuesta del concepto que es **“recorrido sensorial”**. Recorrido haciendo referencia a las figuras orgánicas que tiene el cerebro que es fundamental en el proyecto, la cual va a demostrar todo el movimiento y trayecto que se va a presentar dentro del museo con el objetivo de activar todos los sentidos de las personas en el mismo jugando con colores, materiales, iluminación y movimiento.



Anexo #17 Concepto, brainstorm y moodboard

2.12 Diagrama de adyacencias

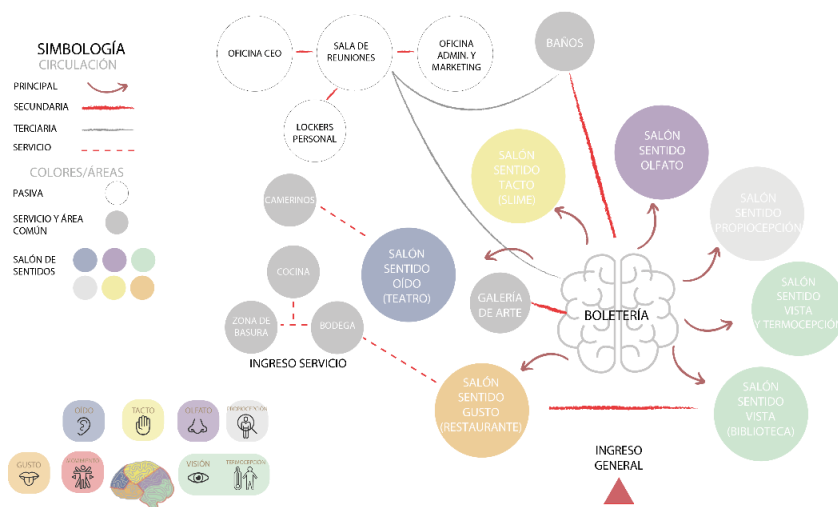
El diagrama de adyacencias es dividido en base a la centralidad del cerebro y la distribución de los lóbulos del cerebro (figura #17), es decir, en la parte superior izquierda está el sentido del oído, luego el tacto, después el olfato y propiocepción. En la parte inferior izquierda está el gusto y equilibrio (movimiento). Del lado inferior derecho está la visión y termocepción. (figura #18)



Anexo #18 Diagrama cerebro/colores

Los colores fueron elegidos en base a su significado:

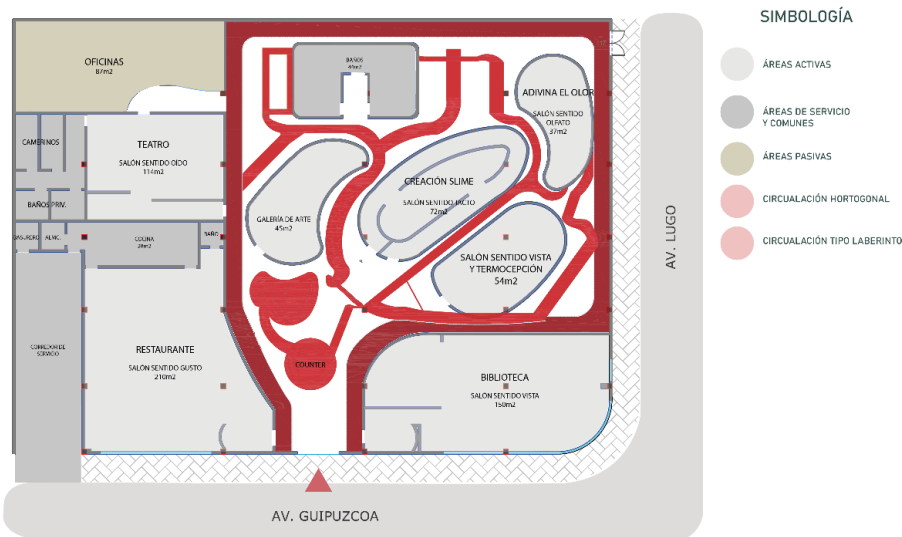
- Azul: frescura y tranquilidad (OÍDO)
- Morado: misterio (OLFATO)
- Verde: equilibrio y seguridad (VISIÓN Y TERMOCEPCIÓN)
- Amarillo: creatividad y alegría (TACTO)
- Naranja: confianza y alegría (GUSTO)
- Gris: orden y equilibrio (PROPIOCEPCIÓN)



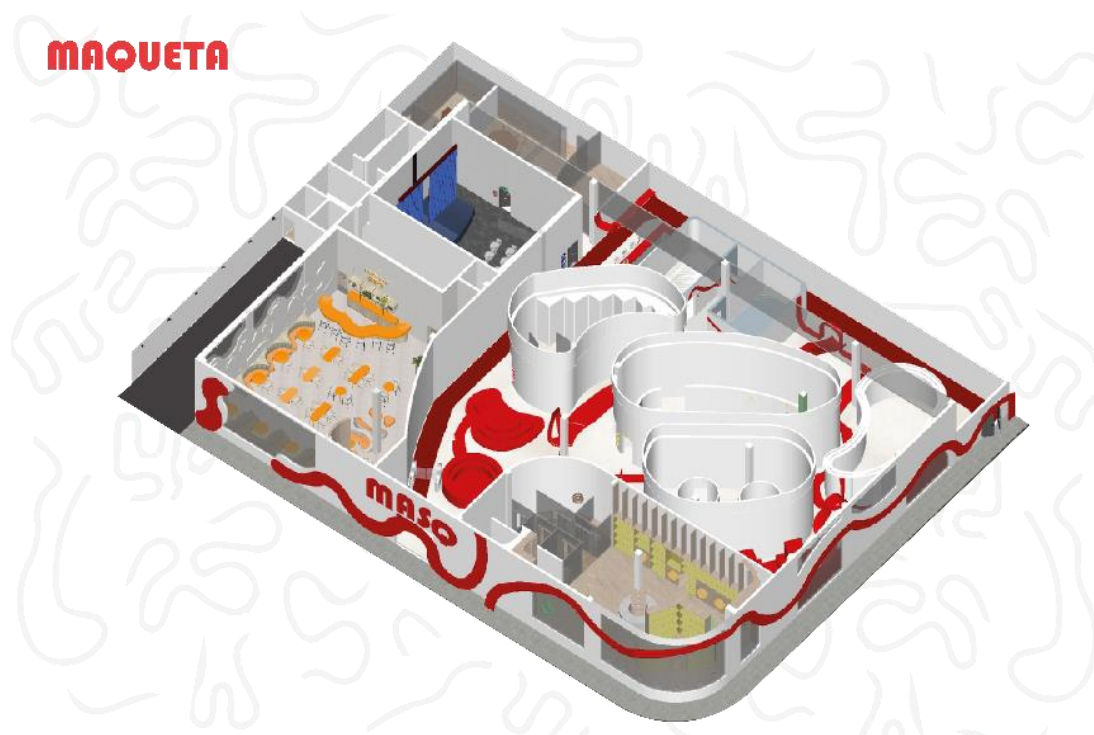
Anexo #19 Diagrama de adyacencias

2.13 Zonificación

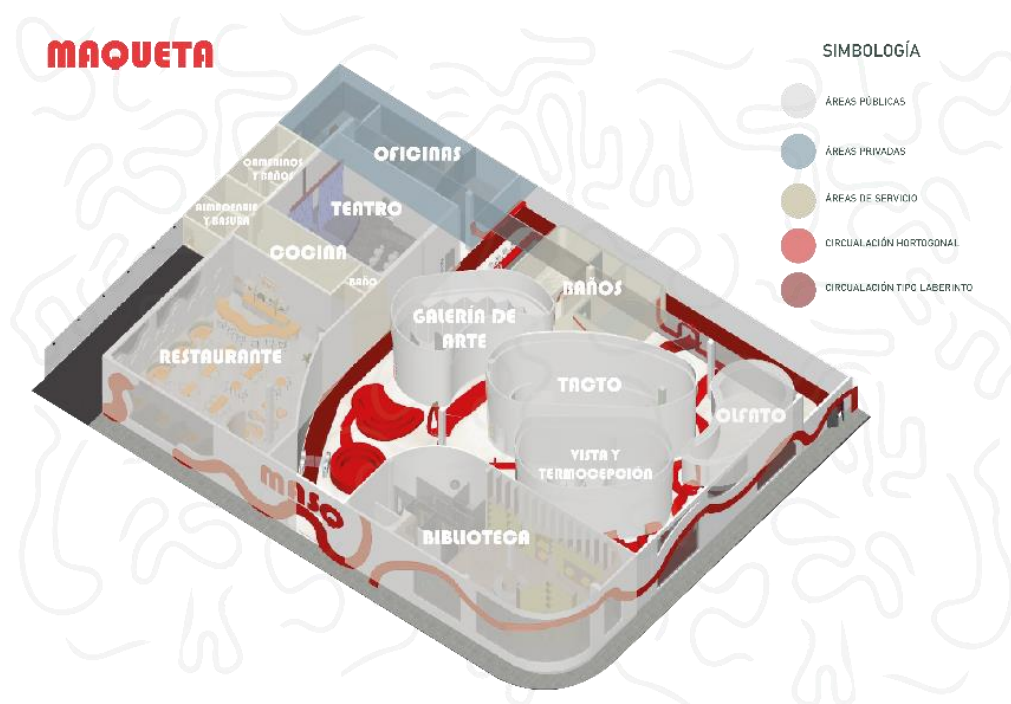
La planta está diagramada con diferentes circulaciones: ortogonal y activa. En la entrada se encuentra las entradas independientes al restaurante y biblioteca con su conexión directa al counter la cual controla el ingreso de las personas con su entrada. En base al counter (punto central) se dividen las diferentes áreas como la galería de arte, creación de slime (salón sentido tacto), salón sentido vista y termocepción (cápsulas viaje al tiempo), adivina el olor (salón sentido del olfato), biblioteca (vista), teatro (salón sentido oído), restaurante (salón sentido gusto) y oficinas, cocina, camerinos y zona de almacenaje que son zonas complementarias a los salones de los gustos.



Anexo #20 Zonificación



Anexo #21 Zonificación 3D



Anexo #22 Zonificación 3D áreas

3 MARCO TEÓRICO

3.1 Los 5 sentidos

Los sentidos son la base fundamental de como las personas experimentan sus vivencias día a día, sin los sentidos nada sería igual. Es decir, el gusto, olfato, tacto, vista y oído están conectados y son procesados en el cerebro. Los mismos nos

permiten conectarnos con las cosas mediante el tacto para saber su textura o la termocepción para descifrar su temperatura, etc. Hay muchos elementos que nos permiten mejorar la experiencia, en donde todos los sentidos son involucrados por inercia. Según Sprouse, “los 5 sentidos trabajan en conjunto para ofrecer una imagen completa de su entorno”

Todo en nuestro cuerpo trabaja en conjunto, si algún sentido falla o desaparece inmediatamente el resto se desarrolla de mejor manera para cubrir esta falencia. Como en el caso de las personas no videntes, tienen el sentido del oído u olfato mucho más desarrollado que las personas con los 7 sentidos. El cerebro es un órgano muy importante y valioso que hay que saberlo desarrollar para sacar provecho de él.

3.2 Nuevos sentidos

Muchas personas no les dan la importancia necesaria a los sentidos, pero en realidad todo influye. Tu postura, la forma en la que te miras al espejo, si te miras enojado, tu cerebro inmediatamente asimilará que esa facción es de enojo y tu actitud se acoplará a eso, si estás triste de igual manera se comportará triste. Es por eso que la postura, facciones y actitudes con las que actúas día a día tienen mucho que ver con la forma en la que las personas te ven o asimilan tu actitud, incluso tu forma de ser y autoestima son afectados por estos factores.

Según Castellanos, en la actualidad existen 7 sentidos, no solo los 5 que en la escuela siempre nos han enseñado, en realidad el gusto, olfato, vista, tacto y oído son los menos importantes para nuestro cerebro. El sexto sentido que menciona es la propiocepción, es el sentido el cual nos permite saber dónde está cada parte de nuestro cuerpo por inercia. El séptimo sentido es la termocepción, es el sentido que nos permite diferenciar la temperatura (frío/caliente/templado) a través de nuestra piel y órganos.

Los nuevos sentidos nombrados nos permiten reconocer que el cerebro procesa mucha más información de la que nos imaginamos. Pronto se descubrirán muchos más sentidos, tal vez algunos que ni considerábamos de esa manera.

3.3 Neuroarquitectura

En el cerebro y sentidos de las personas uno de los aspectos que influye es el diseño interior, haciendo referencia que es una carrera que se enfoca en crear espacios funcionales mediante la planificación y estudio previo de los espacios. Según la Encuesta Nacional de Patrones de Actividad Humana (NHAPS) de Estados Unidos, “las personas pasamos la mayor parte de nuestra vida en lugares cerrados, cerca del 90%.” (2021). Por esta razón, todos los espacios en los cuales pasamos deberían ser cómodos y funcionales para que esto sea de provecho a lo largo de nuestra vida.

El diseño interior de los espacios tiene un impacto en el cerebro y sentidos de las personas ya que se analizan varios aspectos como:

3.3.1 Apreciación visual.

Como ya lo mencionamos antes, el uso de texturas, colores, dimensiones, iluminación, elementos sonoros, olfativos, profundidades y formas pueden influir en la apreciación del lugar físico, si es amplio o pequeño. El en el caso de la temperatura e iluminación de los espacios se divide en dos formas: uso de tonos

cálidos, produce una sensación de calma, comodidad y relajación. Por otro lado, si se usa colores llamativos como en el caso de MASQ, bajo estudio previo, pueden generar creatividad, misterio, energía, alegría, confianza y más. En el caso de ser colores fríos como el verde, azul y demás, de igual manera se los puede utilizar en lugares específicos, como en el caso del museo, el azul se ocupó en el teatro para generar tranquilidad y el verde en la biblioteca para proyectar equilibrio y seguridad.

3.3.2 Confort emocional.

La distribución del espacio, el uso de texturas, elementos naturales o artificiales deben ser llevados de la mano del concepto de los proyectos. Es decir, si el proyecto se trata sobre un gimnasio, debe ser un espacio amplio, con bastante iluminación, en este caso se puede jugar con iluminación natural y artificial, además de contar con elementos de naturaleza para crear la ilusión de frescura o colores llamativos que generen energía y a la vez los usuarios se sientan cómodos de asistir a ese lugar.

Si se trata de un lugar más tranquilo como una oficina se debe tener cuidado con los elementos, texturas, colores e iluminación que se utiliza debido a que debe ser un espacio que genere paz y no abrume a los trabajadores ni se distraigan fácilmente. También se debe tomar muy en cuenta los espacios donde se reciben luz natural para que de esta manera no sea sofocante en horas de la tarde y no obstruya con el trabajo.

3.3.3 Sentidos en el diseño interior.

Algunos de los sentidos como el oído son elementos importantes que deben ser considerados en el diseño interior. En el caso de un restaurante debe ser fundamental para poder reducir la contaminación acústica, mejorar la calidad del sonido y "privacidad" de los usuarios en lo que cabe. En este tipo de espacios también el olfato influye mucho ya que los olores están anclados a recuerdos y emociones y eso debemos ocuparlo a nuestro favor. Los olores de la cocina no deben ser filtrados para el área de mesas o todos los alimentos preparados van a ser mezclados y el olor va a crear una mala experiencia.

En cambio, en el sentido del tacto también deben ser texturas "amigables" y pensadas de igual manera en base al concepto para que estas puedan proyectar lo mismo, si es un espacio frío pueden ocuparse metales o un espacio cálido diferentes tipos de madera.

En resumen, el diseño interior incluye mucho en los sentidos de las personas, de esta manera el mismo debe ser utilizado y combinado con prudencia y sentido para poder tener conexión entre los elementos táctiles, visuales, sonoros y olfativos.

4 CONCLUSIONES

El Museo Artístico y Sensorial Quito ubicado en el sector de La Floresta, Quito. Entre las calles Lugo y Guipuzcoa. Ha logrado demostrar de diferente manera los sentidos y su importancia, mediante el juego y a la vez el aprendizaje. Los diferentes recorridos son diagramados especialmente para que las personas puedan tener diferentes perspectivas del museo. El concepto de "recorrido sensorial", se ve reflejado en sus distintos caminos propuestos, como en el caso del color

vino/ortogonal que rodea los bordes del museo y va a ser un recorrido recto, además de tener un borde de piso podo táctil para las personas no videntes y donde se mantiene una dimensión de 1,20m para que las personas con movilidad reducida puedan acceder fácilmente y tener la misma experiencia. En el caso de la circulación activa se propone varios lugares donde se activen los sentidos y las personas puedan aprender en los mismos, estos fueron ubicados donde los caminos se intersecan, se propuso: graderío con rampas para la espera de los usuarios o punto de encuentro, activa tu oído: espacios donde se puede escuchar música y jugar con la melodía, luego se propuso una resbaladera pasando por un arco donde las personas van a poder jugar y poner a prueba sus sentidos. Siguiendo el recorrido se encuentra el bar de snacks que fue ubicada estratégicamente afuera del teatro, en la parte de atrás de la circulación para que las personas puedan comprar un snack y descansar o en el caso del teatro, comprar una bebida o snack para poder entrar a ver el show.

Los materiales y colores de los salones fueron elegidos en base al sentido que se quiere potenciar, como en la biblioteca, resalta el verde, el cual genera equilibrio y seguridad para que las personas disfruten del acogedor espacio, fue utilizado en la estantería que sostienen los libros el cual refleja el sentido que queremos estimular. De igual manera dentro del mismo se proponen diferentes espacios como mesas de lectura, cubículos para tener un lugar más privado ya sea para estudio o demás. En el caso del restaurante se enfoca en el color naranja que genera confianza y resalta los platos que serán servidos para activar el gusto, además existen varios tipos de mesas para diferentes tipos de grupos de clientes, en los cuales el diseño de techo enmarca el espacio.

En conclusión, el museo nos permite volver a experimentar los sentidos y conectar cuerpo y mente cumpliendo con el objetivo del proyecto, desconectarnos de la tecnología y volver apreciar el arte, enlazar con estos factores nos permite volvernos a sentir vivos, apreciar los sentidos y descubrir nuevos sentidos que tal vez no se conocían o apreciaban como se debería uniendo el potencial del diseño interior con la estimulación de los sentidos.

5 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arbués, A. (2022, 12 julio). Neuroarquitectura: así influye tu decoración en el cerebro. *Revista interiores*.
https://www.revistainteriores.es/espacios/neuroarquitectura-decoracion-cerebro_55972
- Baron, J. (2019, 2 junio). *Presentation Board Design*. Pinterest.
<https://www.pinterest.ca/pin/8514686782178363/>
- BBC News Mundo. (2021, 17 abril). Psicología del espacio: cómo la arquitectura interior altera nuestra salud e influye en nuestros comportamientos. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56486912>
- BBC News Mundo. (2023, 8 febrero). “Tenemos 7 sentidos, y los 5 más conocidos son los menos importantes”. *BBC News Mundo*.
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-64416545.amp>
- Coloma, A. (2020). Informe de Gestión FMC 2020.
https://fundacionmuseosquito.gob.ec/lotaip/2021/RC/INFORME_DE_GESTION_3_2020.pdf
- ¿Cuál es el significado de los colores? (s. f.). Quora.
<https://es.quora.com/Cu%C3%A1l-es-el-significado-de-los-colores>
- Dever, P. (2010). Manual básico de montaje museográfico.
http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/documents/manual_museografia.pdf
- Fabregat, M. (2023). MUSEO SENSORIUM: PON A PRUEBA TUS SENTIDOS. *Nosaltres4Viatgem*. <https://nosaltres4viatgem.es/viajando/museo-sensorium/>
- Fracalossi, I. (2022). Centro de Invidentes y Débiles Visuales / Taller de Arquitectura - Mauricio Rocha. *ArchDaily en Español*.

<https://www.archdaily.cl/cl/609259/centro-de-invidentes-y-debiles-visuales-taller-de-arquitectura-mauricio-rocha>

History - Please Touch Museum. (s. f.). Please Touch Museum.

<https://www.pleasetouchmuseum.org/about/history/>

HOLL, Steven. "Cuestiones de percepción fenomenología de la arquitectura" 2011

Plan Estratégico 2000-2010: Bases para el Museo Nacional del futuro. Convenio PNUD/COL/96/017 <Ampliación del Museo Nacional de Colombia>.

Secretaria, & Secretaria. (2019). Diseño de Interiores: Cómo influye en tu conducta.

Escuela ESDIMA. <https://esdima.com/disenio-de-interiores-como-influye-en-tu-conducta/>

Sprouse, S. (2019). Los cinco sentidos tienen sentido. *Ask The Scientists.*

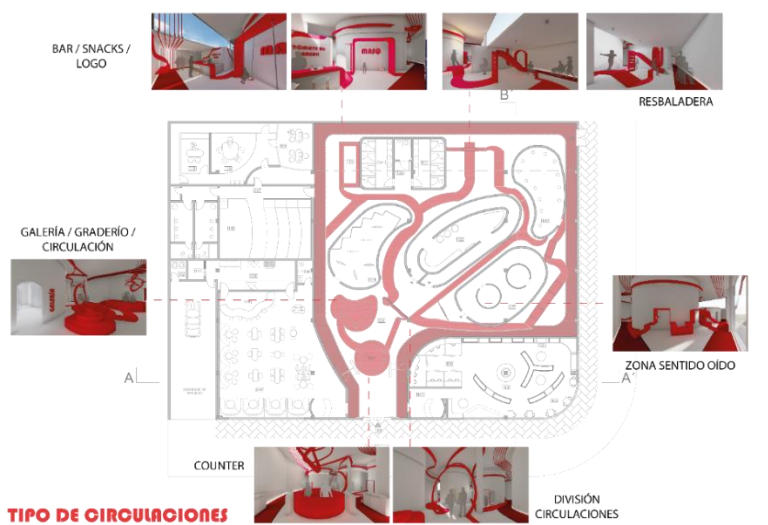
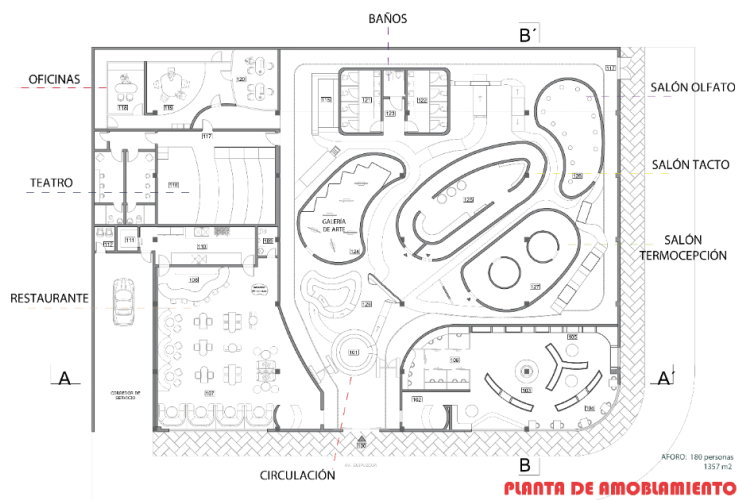
<https://askthescientists.com/es/senses/>

Yunis, N. (2019). Clásicos de Arquitectura: Museo Judío, Berlín / Daniel Libeskind.

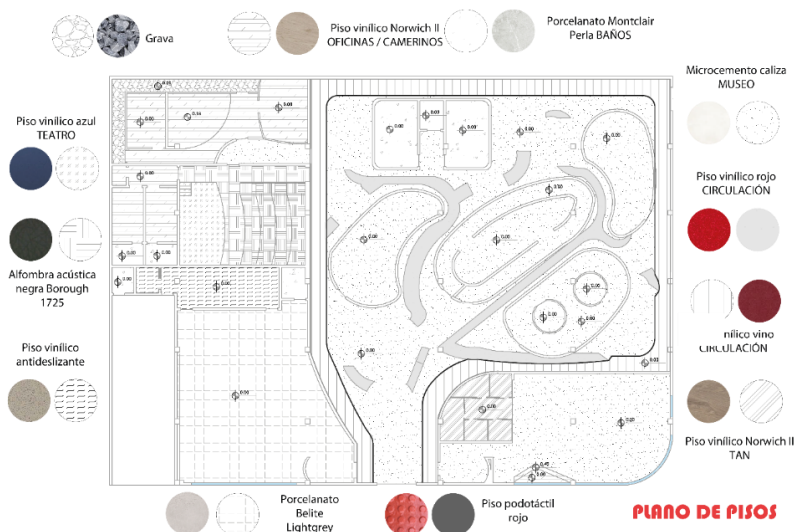
ArchDaily en Español. <https://www.archdaily.cl/cl/772830/clasicos-de-arquitectura-museo-judio-berlin-daniel-libeskind>

6 LÁMINAS DE DESARROLLO

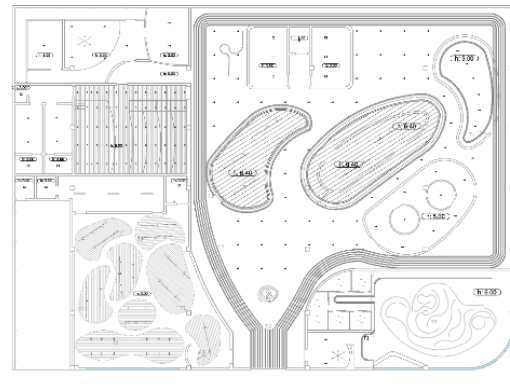
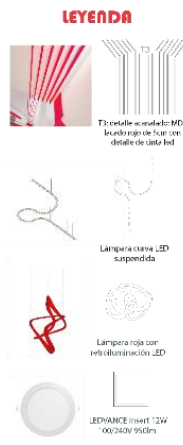
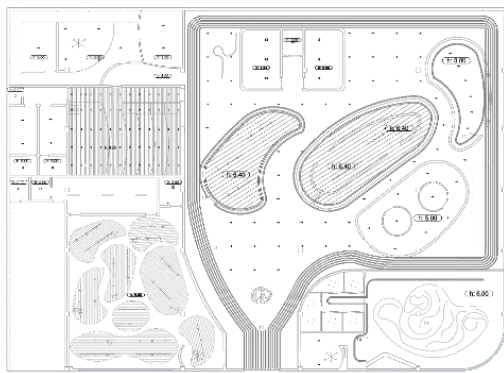
6.1 Planos de mobiliario y tipos de circulaciones



6.2 Planos de pisos



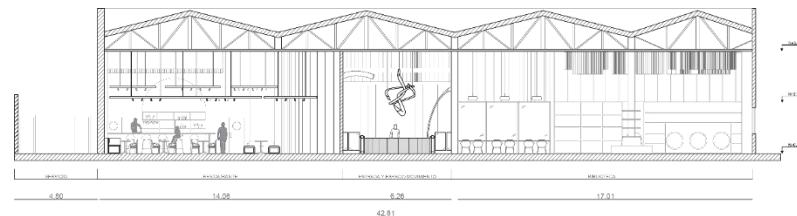
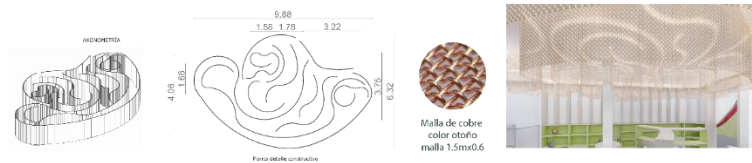
6.3 Planos de techos e iluminación



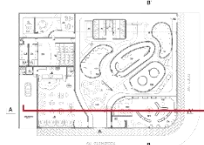
PIANTA DE TECHOS E ILUMINACIÓN



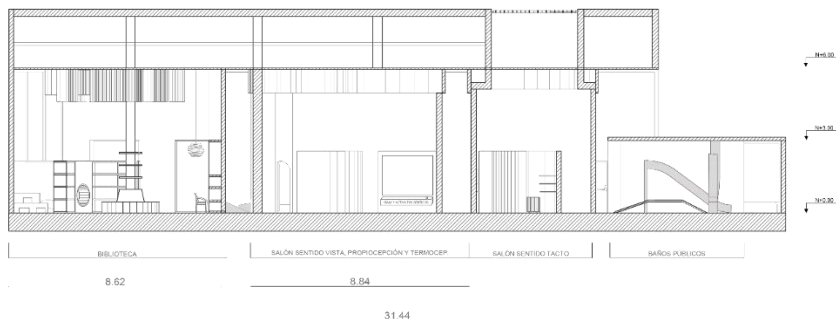
6.4 Cortes



CORTE A-A



CORTE A-A

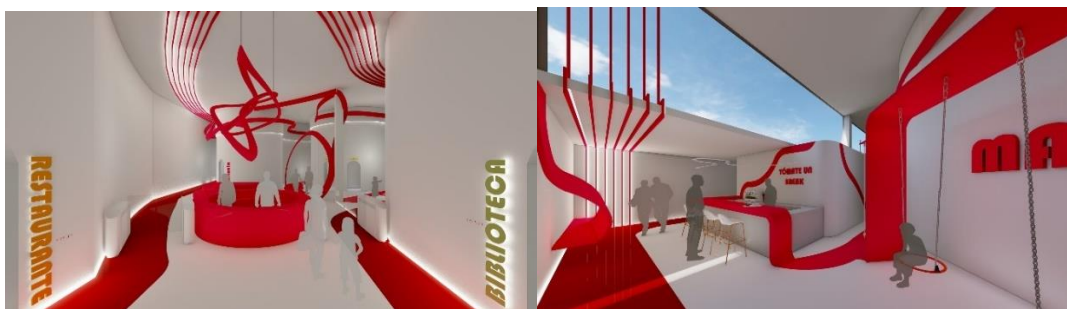


CORTE B-B



6.5 Renders

6.5.1 Recorrido.



6.5.2 Biblioteca.



6.5.3 Teatro y Slime.



6.5.4 Restaurante.

