



Powered by  
Arizona State University

# MAESTRÍA DE DISEÑO INTERIOR

Tesis previa a la obtención del título  
Magister en Diseño de Interiores

**AUTOR:** ROBERTO VARAS RECALDE

**TUTOR:** MARÍA LORENA PALIZ PUENTE

“Remodelación de sala de exposición en el  
museo PUMAPUNGO”



# DECLARACIÓN JURAMENTADA

Yo, **Roberto Agustín Varas Recalde** declaro bajo juramento, que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido presentado anteriormente para detallada. Cedo mis derechos de propiedad intelectual a la Universidad Internacional para que sea publicado y divulgado en internet, según lo establecido en la Ley de Propiedad Intelectual, reglamento y leyes.

---

**Roberto Agustín Varas Recalde**

**Autor**

Yo, **María Lorena Paliz Puente** certifico que conozco al autor del presente trabajo, siendo el responsable exclusivo tanto de su originalidad y autenticidad como de su contenido.

---

**María Lorena Paliz Puente**

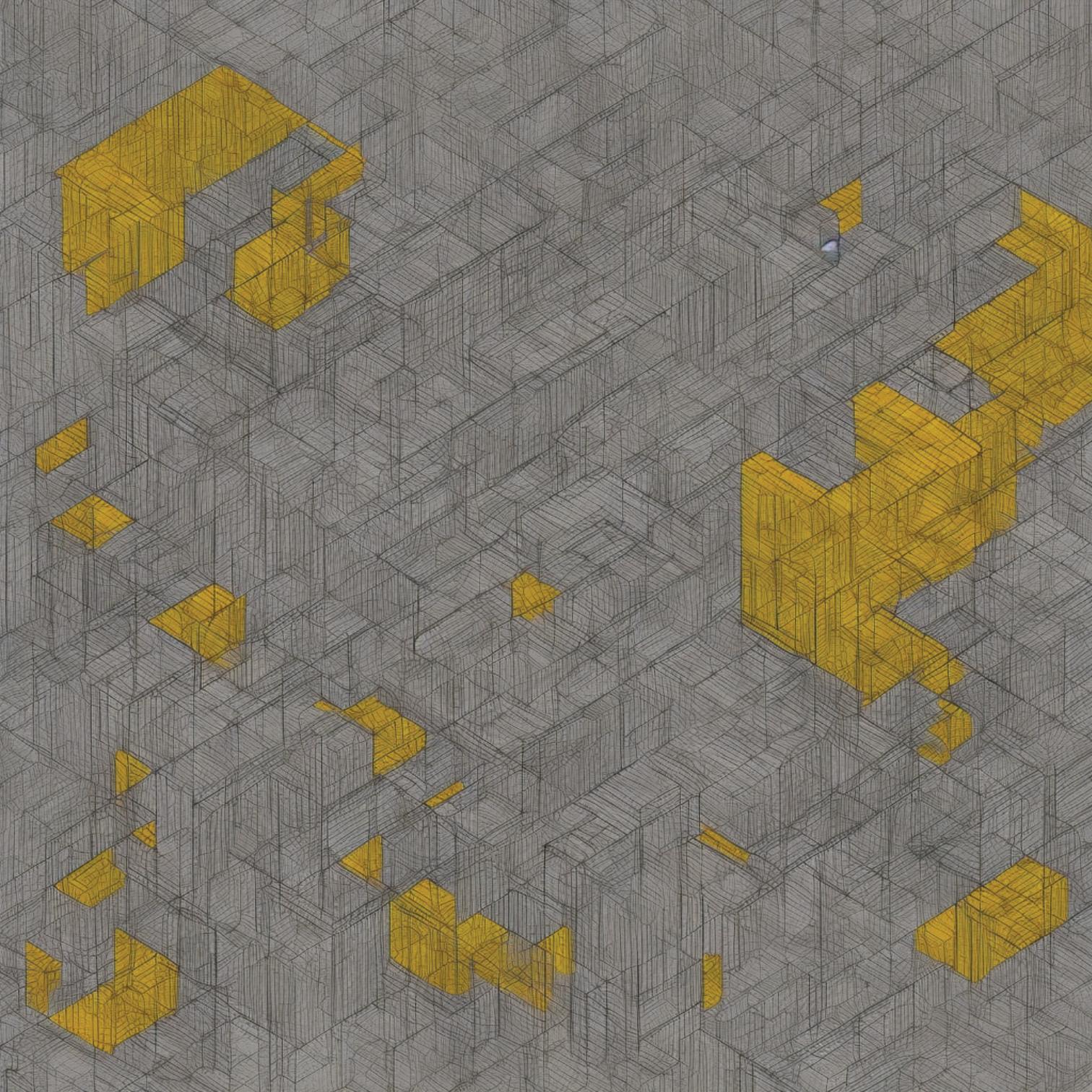
**Director de Tesis**



# MUSEO PUMAPUNGO

## DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Roberto y Maribel, por ser siempre mi guía y ejemplo, por su amor incondicional, y por enseñarme con su esfuerzo y dedicación que los sueños se alcanzan con perseverancia. A mis hermanas, Cristina y Camila, por su compañía y apoyo constante en cada paso de este camino. A Johana, quien ha estado a mi lado con paciencia, amor y comprensión, recordándome siempre la importancia de seguir adelante. A todos mis amigos y seres queridos que, de una u otra forma, han sido parte fundamental de este logro, les agradezco profundamente por creer en mí y por darme la fuerza para continuar.





**“Remodelación de sala de exposición  
en el museo PUMAPUNGO”**



# INDICE

---

## Capítulo I: Contexto 16

|     |   |    |
|-----|---|----|
| 1.1 | Antecedentes del tema   | 16 |
| 1.2 | Problemática: La Pérdida de Relevancia de Museos y Espacios Culturales en la Sociedad | 18 |
| 1.3 | Solución  | 22 |

---

## Capítulo II: Planteamiento 26

|         |                                 |    |
|---------|---------------------------------|----|
| 2.1     | Propuesta                       | 26 |
| 2.1.1   | Enfoque                         | 28 |
| 2.2     | Razón                           | 28 |
| 2.3     | Target                          | 29 |
| 2.4     | Ubicación y análisis del sector | 31 |
| 2.4.1   | Entorno                         | 31 |
| 2.4.2   | Accesibilidad                   | 32 |
| 2.4.3   | Implantación                    | 34 |
| 2.4.3.1 | Análisis General del Museo      | 36 |
| 2.4.3.2 | Sala de Exhibición Intervenida  | 36 |
| 2.4.4   | Asoleamiento                    | 37 |
| 2.4.5   | Estado Actual                   | 38 |
| 2.5     | Referentes                      | 39 |

# INDICE

---

|    |       |   |
|----|-------|---|
| 39 | 2.5.1 | Importancia de los Referentes en el Diseño Arquitectónico       |
| 39 | 2.5.2 | Referente 1 : Museo del Concreto, México                        |
| 42 | 2.5.3 | Referente 2 : El Museo de Arte Contemporáneo de Niterói, Brasil |
| 44 | 2.5.4 | Referente 3 : El Museo de la Ciencia, Boston                    |

---

## 48 Capítulo III: Planteamiento del Concepto

|    |            |                                |
|----|------------|--------------------------------|
| 48 | <b>3.1</b> | <b>Metas del Diseño</b>        |
| 49 | 3.1.1      | ¿Qué estamos buscando?         |
| 51 | 3.1.2      | ¿Para quién es?                |
| 51 | 3.1.3      | ¿Cómo lo vamos a hacer?        |
| 51 | 3.1.4      | ADN del Museo Pumapungo        |
| 1  | <b>3.2</b> | <b>Desarrollo del Concepto</b> |
| 1  | 3.2.1      | Teoría de Forma y Función      |

A faint architectural floor plan of a building is visible in the background, showing various rooms, corridors, and a central staircase. The plan is rendered in a light, sketchy style against a dark background.

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| 1 | 3.2.2 Sub Conceptos                |
| 1 | 3.2.3 Conceptualización            |
| 1 | <b>3.3 Programación</b>            |
| 1 | 3.3.1 Justificación                |
| 1 | 3.3.2 Programa Propuesto           |
| 1 | <b>3.4 Diagrama de Adyacencias</b> |
| 1 | <b>3.5 Zonificación</b>            |
| 1 | <b>3.6 Diseño Espacial</b>         |
| 1 | <b>3.7 MoodBoard</b>               |
| 1 | <b>3.8 Material - Board</b>        |

---

## 12 Capítulo IV: Planimetría

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| 1 | 4.0 Planta de Distribución Acotada |
|---|------------------------------------|

## Resumen

El proyecto de Remodelación de una sala de exposición en el Museo Pumapungo busca actualizar y revitalizar un espacio cultural significativo en la ciudad de Cuenca, Ecuador. Inaugurado en 1979, el museo alberga una vasta colección de objetos arqueológicos, etnográficos y artísticos, con un enfoque especial en las culturas prehispánicas de la región andina. Sin embargo, en los últimos años, los museos, incluidas instituciones como Pumapungo, han perdido relevancia debido a la digitalización y a los cambios en los hábitos de consumo cultural. Para enfrentar estos desafíos, se propone la creación de un espacio más interactivo y accesible, que integre tecnologías digitales, como realidad aumentada y arte interactivo, sin perder la identidad brutalista del edificio.

El objetivo principal es modernizar la experiencia museística para atraer a nuevas audiencias, en especial a las generaciones jóvenes, al tiempo que se mantiene la integridad histórica y arquitectónica del museo. El proyecto propone una remodelación que, a pesar de concentrarse en una sala de exposición específica, busca transformar la manera en que el museo se relaciona con sus visitantes.

A través de la integración de tecnologías digitales como la realidad aumentada y el arte interactivo, el objetivo es modernizar la oferta cultural del museo sin perder la esencia brutalista de su arquitectura. Esta intervención, aunque localizada, pretende ser un catalizador para revitalizar la conexión del museo con la comunidad y atraer nuevas audiencias, en especial las generaciones más jóvenes.

## Abstract

The project for the Remodeling of an exhibition room at the Pumapungo Museum aims to update and revitalize a significant cultural space in the city of Cuenca, Ecuador. Inaugurated in 1979, the museum houses a vast collection of archaeological, ethnographic, and artistic objects, with a special focus on the pre-Hispanic cultures of the Andean region. However, in recent years, museums, including institutions like Pumapungo, have lost relevance due to digitalization and changes in cultural consumption habits. To address these challenges, the proposal involves creating a more interactive and accessible space that integrates digital technologies, such as augmented reality and interactive art, without losing the building's brutalist identity.

The main goal is to modernize the museum experience to attract new audiences, especially younger generations, while preserving the museum's historical and architectural integrity. The project proposes a renovation that, although concentrated on a specific exhibition room, aims to transform how the museum engages with its visitors.

Through the integration of digital technologies like augmented reality and interactive art, the objective is to modernize the museum's cultural offerings without losing the brutalist essence of its architecture. This intervention, though localized, seeks to be a catalyst for revitalizing the museum's connection with the community and attracting new audiences, particularly younger generations.

CAP ITU

# ULO I: CONTEXTO

“Remodelación de sala de exposición en  
el museo PUMAPUNGO”

## Capítulo I: Contexto

### 1.1 Antecedentes del tema

El Museo Pumapungo, ubicado en la ciudad de Cuenca, Ecuador, es uno de los espacios culturales más significativos de la región. Inaugurado en 1979, el museo forma parte del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) y ha sido un bastión de preservación cultural e histórica, albergando una vasta colección de objetos arqueológicos, etnográficos y artísticos.

Su nombre, Pumapungo, proviene del quichua y significa "Puerta del Puma," refiriéndose a la importancia simbólica y estratégica del sitio en épocas precolombinas.

El museo está emplazado en una zona arqueológica que alguna vez fue parte de la ciudad de Tomebamba, uno de los

asentamientos más importantes del imperio Inca.

Este sitio es de gran relevancia histórica, ya que aquí se pueden observar restos arqueológicos que muestran la importancia de la cultura Cañari y su posterior incorporación al imperio Inca, convirtiéndose en un punto focal para la exploración y la educación sobre las culturas prehispánicas de la región.

El edificio, diseñado por el arquitecto ecuatoriano Pedro Ramírez Vázquez, se erige como un símbolo de la modernidad en medio de un contexto urbano históricamente rico. Este edificio es un ejemplo notable de la arquitectura brutalista en Ecuador.



Fuente: (Imagen 1) Redacción El Mercurio -2 enero, 2020



Fuente: (Imagen 2) Redacción El Mercurio -2 enero, 2020

Este estilo, caracterizado por el uso de concreto expuesto y formas geométricas audaces, no solo es representativo de una época, sino que también se alinea con la idea de monumentalidad y solidez que el museo pretende transmitir.

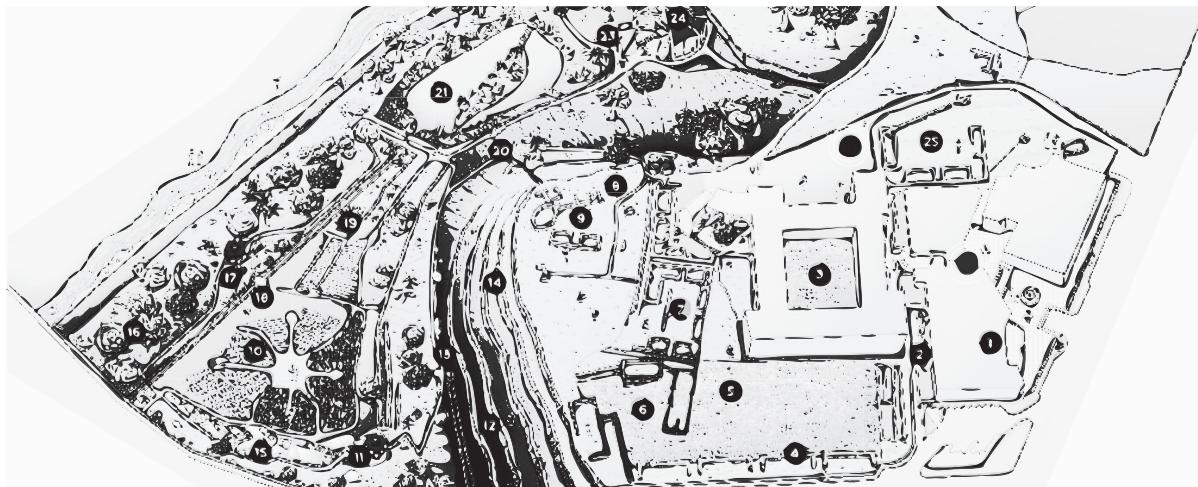
El brutalismo aquí no es solo una elección estética, sino una declaración de la importancia cultural y social del edificio. Además, su diseño no solo es funcional, sino que también se integra con la topografía del lugar, respetando las ruinas arqueológicas incaicas sobre las que se asienta.

El complejo tiene varias zonas, entre ellas el museo, un parque ancestral y un teatro, y han

jugado un papel crucial en la preservación de la cultura ecuatoriana, especialmente en la región sur; además, el entorno del museo, rodeado por áreas verdes y el río Tomebamba, complementa su misión, proporcionando un espacio donde la historia, la naturaleza y la arquitectura se entrelazan de manera armoniosa.

Su colección de artefactos y su enfoque en la conservación y restauración lo han posicionado como un guardián del patrimonio cultural, no solo de Cuenca, sino de todo el Ecuador.

A lo largo de los años, el museo ha crecido en relevancia y en la cantidad de colecciones que alberga, incluyendo bibliotecas, colecciones arqueológicas, etnográficas y arte moderno.



Fuente: (Mapa 1) Cuenta Oficial de la EOD Museo y Parque Arqueológico Pumapungo del Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2020. Edición de la imagen, propia, 2024.

Inaugurado en 1992 en su ubicación actual, el museo se ha consolidado como el más grande y completo de la región sur del país.

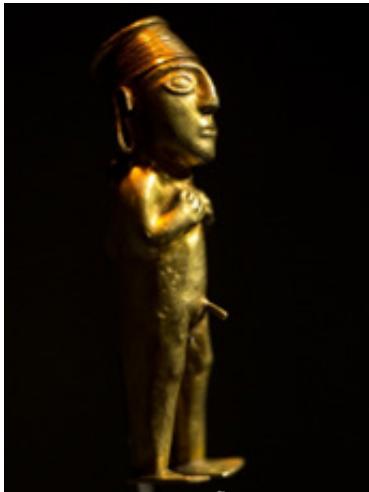
El museo ha albergado una serie de exposiciones significativas que han reflejado su compromiso con la conservación y difusión de la cultura ecuatoriana. Entre las más destacadas se encuentran:

- "Tesoros del Pasado: Civilizaciones Precolombinas": Una exposición que reunió piezas arqueológicas de las culturas Cañari e Inca, destacando la importancia de estas civilizaciones en la región andina.
- "Etnografía Viva": Una muestra permanente que explora la diversidad étnica del Ecuador, presentando la vida cotidiana, costumbres y vestimentas de las distintas nacionalidades indígenas del país.
- "Cuenca a través de los siglos": Una

exposición que ofrece un recorrido histórico por la evolución de la ciudad, desde sus primeros asentamientos hasta su reconocimiento como Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO. Estas exposiciones reflejan el enfoque del museo en preservar y mostrar la riqueza cultural del Ecuador, tanto en términos históricos como contemporáneos. Además, el museo ha jugado un papel crucial en la educación, al ofrecer programas y actividades para escuelas y el público en general, lo que lo convierte en un punto de referencia para el aprendizaje cultural en la región.

## 1.2 Problemática: La Pérdida de Relevancia de Museos y Espacios Culturales en la Sociedad

En los últimos años, los museos, galerías de arte y espacios culturales en general, han enfrentado un desafío creciente en mantener su relevancia en la sociedad contemporánea.



Fuente: (Imagen 3) Nan Magazine, Ilán Greenfield-abril, 2019



Fuente: (Imagen 4) Ministerio de Turismo, 2017



Este fenómeno se debe a una serie de factores interrelacionados que incluyen la digitalización, el cambio en los hábitos de consumo cultural, y la falta de conexión con las nuevas generaciones.

Los museos, en especial, que son considerados como guardianes del patrimonio cultural y educativo, han visto cómo su relevancia en la sociedad se ha erosionado en la era digital.

La digitalización, que ha transformado casi todos los aspectos de la vida moderna, ha tenido un impacto significativo en la forma en que las personas interactúan con la cultura. Hoy en día, el acceso a contenido cultural y artístico, es casi ilimitado gracias a internet y las plataformas digitales.

Desde recorridos virtuales por museos hasta la visualización de artefactos en alta resolución, las personas pueden explorar el patrimonio cultural desde la comodidad de sus hogares, lo que ha reducido la necesidad de visitar espacios físicos

como los museos. Además, los cambios en los intereses y hábitos de las nuevas generaciones han contribuido a esta problemática.

Los jóvenes de hoy en día, especialmente los de la generación Z, prefieren experiencias interactivas, personalizadas y dinámicas, algo que muchos museos tradicionales aún no han logrado ofrecer en su totalidad.

Es así que la falta de innovación en la manera en que se presentan las exposiciones, al igual que la escasez de contenidos que resuenen con las preocupaciones y los intereses actuales, ha contribuido a la percepción de que los museos son instituciones estáticas y desconectadas de la realidad.

Este problema se ve agravado por la competencia con otras formas de entretenimiento digital y cultural, que ofrecen experiencias más atractivas y accesibles. Los museos, que tradicionalmente han sido espacios



Fuente: (Imagen 5 - 7) Ministerio de Turismo Ministerio de Cultura y Patrimonio

de contemplación y aprendizaje, ahora deben competir con medios que ofrecen gratificación instantánea y un alto nivel de interactividad, lo que ha llevado a una disminución en su papel como centros de referencia cultural.

En un mundo donde la inmediatez y la interactividad son la norma, los museos se enfrentan al desafío de atraer a una audiencia que busca experiencias más dinámicas y participativas.

Pero este fenómeno no solo se puede observar en equipamientos culturales, la realidad es que, muchos más aspectos de nuestra vida han sido rápidamente reemplazados por la digitalización, como el uso de libros, que a medida que pasan los años, las nuevas generaciones han optado por utilizar otro tipo de medios para leer, hacer deberes o investigaciones, y estos han sido olvidados, al punto de volverse elementos de exposición como referentes de una era pasada.

Otro aspecto crucial es la falta de conexión con las comunidades locales. Muchos museos han sido criticados por ser elitistas o desconectados de las realidades cotidianas de las personas que viven en su entorno. La falta de inclusión y la escasez de programas que reflejen la diversidad cultural y social de las comunidades han alienado a posibles visitantes.

El Museo Pumapungo, a pesar de su importancia histórica y cultural, no es ajeno a estos desafíos. La disminución en la cantidad de visitantes y la percepción de que el museo no está alineado con las necesidades y expectativas de la población contemporánea son problemas que requieren atención. La renovación de ciertas áreas del museo, acompañada de una



Fuente: (Imagen 8) Appel à communications : The Art Museum in the Digital Age (Wien, 10-11 janvier 2019)

actualización de su imagen y estrategias de participación comunitaria, es esencial para revitalizar su relevancia.

Pero el fenómeno de la pérdida de relevancia de los museos no es exclusivo del Pumapungo.

Otros museos a nivel mundial han experimentado problemas similares:

- El Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA) ha tenido que reinventarse en varias ocasiones para atraer a un público más joven, incorporando tecnologías interactivas y exposiciones que apelan a temas contemporáneos y controversiales.
- El Museo Británico ha implementado estrategias para mejorar la accesibilidad y diversificar su audiencia, como la creación de exposiciones que reflejan la diversidad cultural del Reino Unido.



Fuente: (Imagen 9) Appel à communications : The Art Museum in the Digital Age (Wien, 10-11 janvier 2019)

Fuente: (Imagen 10) Appel à communications : The Art Museum in the Digital Age (Wien, 10-11 janvier 2019)

### 1.3 Solución

Para enfrentar la pérdida de relevancia y atraer nuevamente a los visitantes, el museo requeriría de una remodelación integral, acompañada de una actualización de su imagen.

Esta intervención debería tener como objetivo principal revitalizar el museo, alineando su propuesta cultural con las expectativas y necesidades de la sociedad contemporánea.

El museo deberá centrarse en la creación de espacios más interactivos y accesibles que fomenten una mayor participación del visitante.

Esto podría incluir espacios donde se fomente la integración de tecnologías digitales, como salas de exposición con realidad aumentada,

arte interactivo o recorridos virtuales, que permitan a los visitantes una experiencia más inmersiva y personalizada.

La intervención transformaría el museo de un espacio tradicional y estático a un centro cultural dinámico y en constante evolución.

Esto no solo revitalizaría su imagen, sino que también lo haría más relevante y atractivo para el público moderno, especialmente para las nuevas generaciones que buscan experiencias interactivas y significativas, habituado a experiencias digitales, y al mismo tiempo mantener el valor educativo y cultural del museo.

Esto fortalecería el vínculo entre el museo y la población local, generando un sentido de pertenencia y orgullo en torno al patrimonio cultural de Cuenca.



Fuente: (Imagen 11) Leonardo.IA; 2024. Imagen Generada con IA, Diseñado por Roberto Varas, Describe paredes y arte digital. Inteligencia Artificial, recuperado de (<https://app.leonardo.ai/>)



Fuente: (Imagen 12) Leonardo.IA; 2024. Imagen Generada con IA, Diseñado por Roberto Varas, Describe una nueva forma de interactuar con el arte. Inteligencia Artificial, recuperado de (<https://app.leonardo.ai/>)

CA  
PL

# CAPITULO II: PLANTEAMIENTO

## FORMA Y FUNCIÓN HITO ARQUITECTÓNICO

“Los edificios son muy musculosos y todo es quizás más grande de lo necesario, y por esa razón siento que el brutalismo es una versión moderna de la arquitectura gótica... Ambos fueron diseñados desde adentro hacia afuera (el propósito del edificio y lo que sucede adentro es la parte importante) el exterior es simplemente la envoltura que lo cubre».

**Dr. Jonathan Foyle, director ejecutivo del World Monuments Fund Britain.**

Descomposición interna de los sólidos.

Lógica matemática

Intención

Deformación Controlada

Deconstrucción

## Capítulo II: Planteamiento

### 2.1 Propuesta

La propuesta de intervención para el Museo Pumapungo se centra en la remodelación de una zona específica del museo, con un enfoque integral que combina el estilo arquitectónico brutalista del edificio con elementos digitales e interactivos, con el objetivo de modernizar su oferta cultural y fortalecer su identidad.

Demostrando cómo una actualización focalizada puede tener un impacto significativo en la experiencia general del museo y en su integración con el público y el resto del complejo Pumapungo.

#### PLANO - INTERVENCIÓN



Fuente: (Plano 1) Plano Arquitectónico levantado por ESPE - INNOVATIVA, proyecto: Adecuación y Adecantamiento de los edificios del complejo pumapungo: museo, teatro y antiguo colegio borja, ubicado en la ciudad de Cuenca, 2024.



Fuente: (Imagen 13) Leonardo.IA; 2024. Imagen Generada con IA, por Roberto Varas, Imagen conceptual del espacio que se busca proponer, digital, brutalista e interactivo. Inteligencia Artificial, recuperado de (<https://app.leonardo.ai/>)

## 2.1.1 Enfoque

Este proyecto busca crear un espacio que no solo sea funcional y atractivo, sino que también dialogue con la herencia arquitectónica del edificio, ya que este es un elemento clave de su identidad.

Se planea conservar y destacar las características más emblemáticas de este estilo, como las formas geométricas definidas, el uso predominante del concreto expuesto, y la robustez estructural.

Estos elementos serán potenciados a través de un diseño que respete la materialidad original del edificio, mientras se introducen innovaciones que respondan a las necesidades actuales de exhibición.

El nuevo diseño incluirá la creación de espacios expositivos flexibles, que podrán adaptarse a diferentes tipos de exposiciones, especialmente aquellas de naturaleza digital e interactiva.

Estos espacios serán equipados con tecnología avanzada, como sistemas de proyección, realidad aumentada, y elementos interactivos que permitan a los visitantes una experiencia inmersiva y personalizada.

La arquitectura brutalista servirá como un marco visual que realzará estas nuevas propuestas, creando un contraste intencional entre lo sólido y lo digital.



Fuente: (Imagen 14) Leonardo.IA; 2024. Imagen Generada con IA, por Roberto Varas, Imagen conceptual. Inteligencia Artificial, recuperado de (<https://app.leonardo.ai/>)

## 2.2 Razón

La propuesta de remodelación del Museo Pumapungo responde a la necesidad de actualizar el museo para atraer a un público contemporáneo y revitalizar su relevancia en un entorno cultural en transformación.

Integrar tecnologías digitales en una zona específica del museo permitirá ofrecer una experiencia más interactiva y moderna, alineada con las expectativas actuales de los visitantes.

Esta actualización no solo atraerá a una audiencia más joven y tecnológicamente conectada, sino que también renovará el interés de los visitantes habituales.

Además, la intervención busca resaltar el valor del estilo brutalista del museo, combinando la preservación de sus características arquitectónicas con innovaciones funcionales.

Este enfoque no solo fortalecerá la identidad del museo, sino que también actuará como un modelo de modernización para otras áreas del edificio, consolidando su papel como un centro cultural relevante y dinámico en Cuenca.

### 2.3 Target

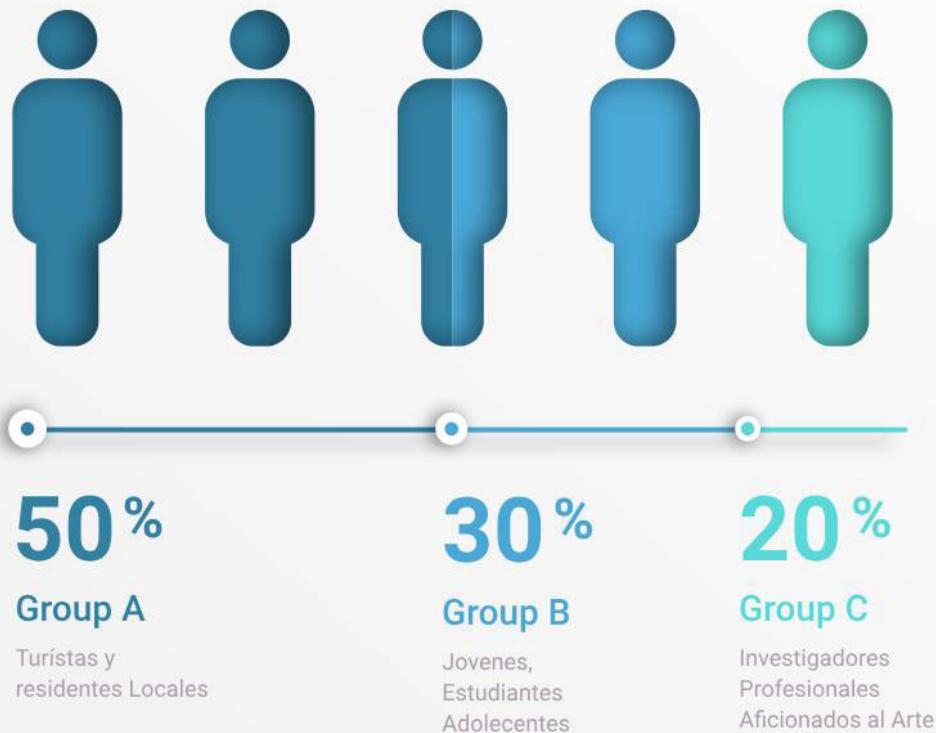
El proyecto está dirigido a una audiencia diversa que incluye tanto a residentes locales como a turistas nacionales e internacionales.

También se considera importante atraer a estudiantes, investigadores, y aficionados a la historia y cultura; ofreciendo una experiencia cultural moderna y tecnológica que enriquezca su visita.



Fuente: (Imagen 15) Collage de imágenes varias, Ministerio de Turismo Ministerio de Cultura y Patrimonio

## TARGET Público Objetivo



## 2.4 Ubicación y análisis del sector

### 2.4.1 Entorno



El Museo Pumapungo está ubicado en el corazón de Cuenca, Ecuador, una ciudad conocida por su rica historia y arquitectura colonial. En un área que combina elementos históricos y contemporáneos. Forma parte del complejo cultural del mismo nombre, gestionado por el Ministerio de Cultura y Patrimonio de Ecuador.

El entorno del museo está caracterizado por una mezcla de edificaciones coloniales y contemporáneas. La cercanía a otros sitios de interés, como la Catedral Nueva y el Parque Calderón, posiciona al museo como un punto clave en el recorrido cultural de la ciudad.

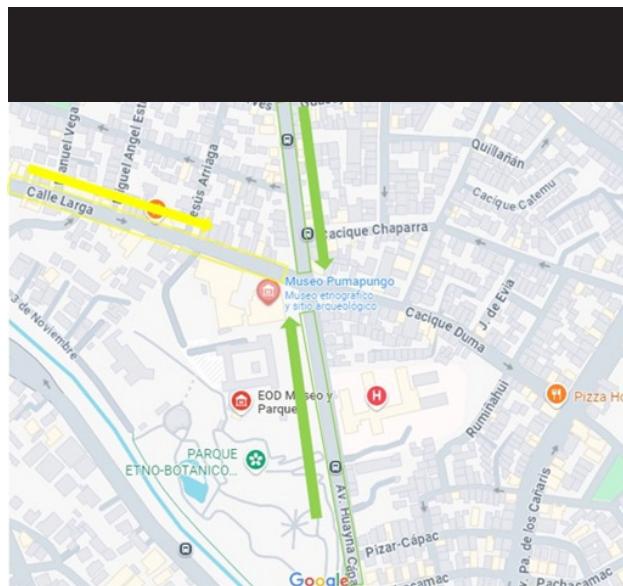
El área circundante incluye espacios públicos como plazas y parques, que atraen tanto a locales como a turistas. Este entorno vibrante y activo ofrece una oportunidad para que el museo se integre más estrechamente con la vida urbana y cultural de Cuenca. Además, el área alberga instituciones educativas y culturales, lo que facilita la colaboración y el acceso a públicos jóvenes y académicos.

## 2.4.2 Accesibilidad

El Museo Pumapungo está ubicado en una zona céntrica de Cuenca, lo que lo hace relativamente accesible para una gran parte de la población, ya que este es accesible mediante transporte público, incluyendo autobuses y taxis, y está bien conectado con las principales vías de la ciudad (Calle Guainacápa y Calle Larga).

La cercanía a importantes arterias viales facilita el acceso para visitantes de diferentes partes de Cuenca y sus alrededores.

El Museo Pumapungo es un espacio cultural accesible en términos generales, con buenas conexiones de transporte y facilidades para peatones y personas con movilidad reducida. Sin embargo, siempre existe margen de mejora, especialmente en cuanto a la accesibilidad universal y la integración de todos los visitantes en las experiencias ofrecidas por el museo.



Fuente: Edición propia de un Mapa de Google maps. 2024,



Fuente: Calle principal, Huayna Capac; fotografía en sitio, por Roberto



Fuente: Calle secundaria, Calle Larga; fotografía en sitio. Ingreso Principal, por Roberto Varas. 2024,



Varas. 2024,



### 2.4.3 Implantación

El proyecto de remodelación se centrará exclusivamente en una de las salas de exhibición del Museo Pumapungo, lo que implica un enfoque específico en un espacio dentro del amplio contexto del museo.

Esta intervención no solo busca revitalizar una pequeña área del museo, sino que también pretende influir positivamente en la experiencia general de los visitantes, integrando el diseño arquitectónico existente con elementos modernos y digitales.



Fuente: (Mapa 3) Zonificación del museo, recogido de DEOI, 2018



Fuente: (Mapa 4) Zonificación del museo, Ex Colegio Borja, Terrazas, Ce



Centro de Avifauna, recogido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Museo\\_Pumapungo#/media/Archivo:Terrazas\\_Pumapungo.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Museo_Pumapungo#/media/Archivo:Terrazas_Pumapungo.jpg), 2018

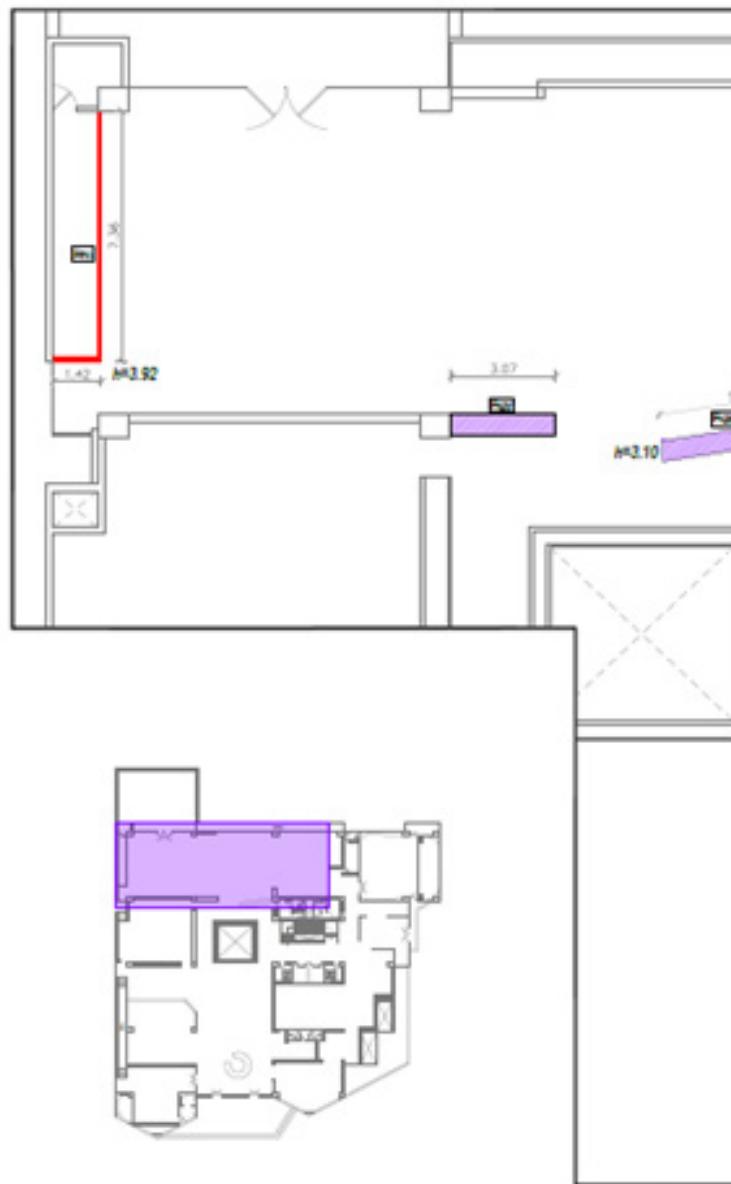
### 2.4.3.1 Análisis General del Museo

El Museo Pumapungo es una institución cultural de gran relevancia en Cuenca, que abarca múltiples áreas de exposición dedicadas a la arqueología, etnografía, arte moderno, y otras temáticas culturales e históricas. Su implantación dentro del tejido urbano es significativa, ya que forma parte de un complejo más grande que incluye áreas exteriores como el parque arqueológico y jardines etnobotánicos.

El edificio principal del museo es un ejemplo claro de arquitectura brutalista, caracterizado por el uso de concreto expuesto, formas geométricas masivas y un enfoque en la funcionalidad del espacio. Este estilo arquitectónico, aunque imponente, puede resultar poco acogedor para algunos visitantes si no se integra adecuadamente con elementos que humanicen y actualicen la experiencia de los usuarios.

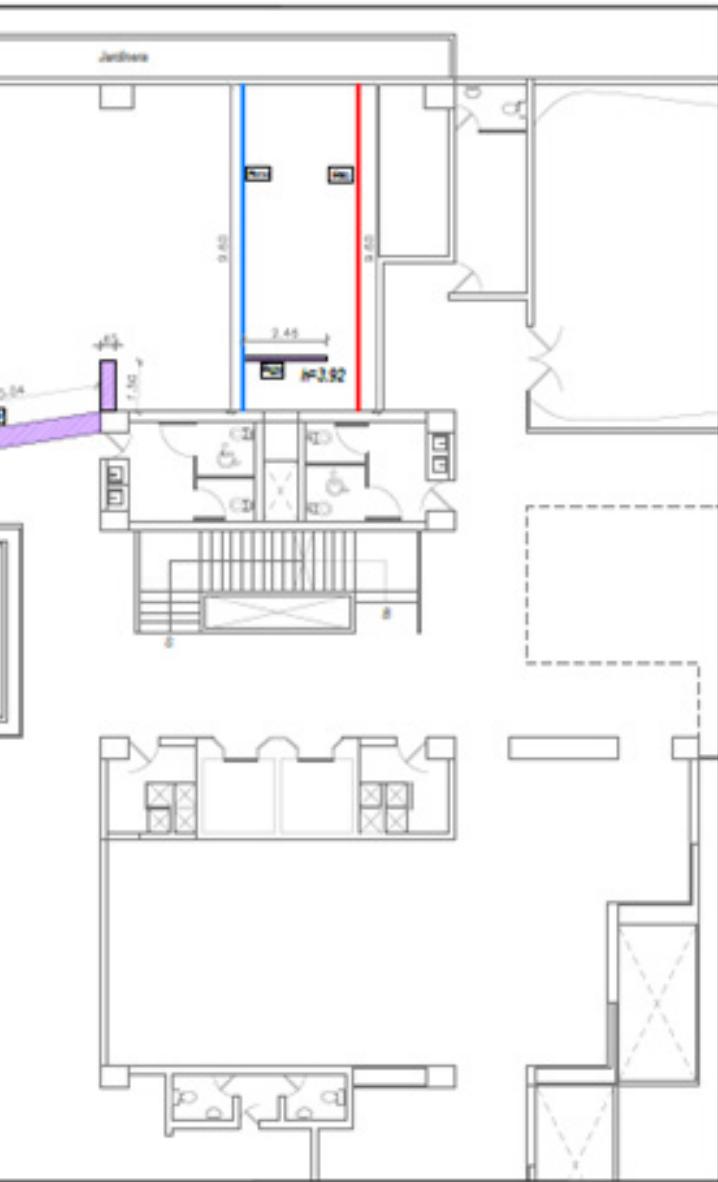
### 2.4.3.2 Sala de Exhibición Intervenida

La sala seleccionada para la intervención se destaca por su potencial de adaptación y por su ubicación estratégica dentro del museo. Al estar conectada a otros espacios de exhibición y áreas comunes, esta sala puede servir como un punto de referencia para futuras remodelaciones. La intervención no solo busca modernizar el espacio, sino también establecer un diálogo entre el estilo brutalista del edificio y las necesidades contemporáneas de exhibición, enfocándose en el uso de tecnologías digitales e interactivas.



PLANTA BAJA - AREA DE INTERVENCIÓN  
MUSEO PUMAPUNGO  
ESCALA 1:750

Fuente: (Plano 2) Plano de Zonificación, levantado por ESPE - IINNOVA  
complejo pumapungo: museo, teatro y antiguo colegio borja, ubicada



**PLANTA BAJA - RETIROS  
MUSEO PUMAPUNGO**  
ESCALA 1:100

## 2.4.4 Asoleamiento

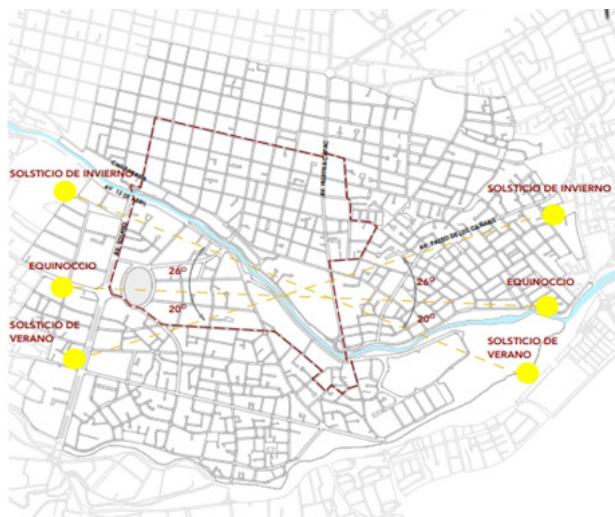
El asoleamiento en el Museo Pumapungo ha sido un factor clave en la planificación y diseño del espacio desde épocas incaicas hasta la actualidad. La ubicación y orientación del museo están cuidadosamente alineadas con la trayectoria solar, lo que permite un aprovechamiento óptimo de la luz natural a lo largo del día.

La orientación solar del edificio está diseñada para maximizar la incidencia de luz en momentos clave, logrando un equilibrio entre luz y sombra que contribuye tanto a la experiencia estética como a la funcionalidad del espacio. Este enfoque no solo garantiza una correcta iluminación de los equipamientos y áreas públicas, sino que también respeta y continúa una tradición de siglos de estudio y adaptación a las condiciones solares de la región.

El diseño actual del museo toma en cuenta estas consideraciones históricas, utilizando la luz solar de manera que resalte la monumentalidad del estilo brutalista del edificio. Al mismo tiempo, se asegura de que los espacios interiores reciban la cantidad adecuada de luz natural para mantener la comodidad visual y la conservación de las exhibiciones. La incidencia del sol se ha convertido en un requisito indispensable en la planificación del espacio, reflejando un respeto profundo por la relación histórica entre el entorno construido y las fuerzas naturales.

El análisis del asoleamiento del edificio es crucial para garantizar que las nuevas áreas de exposición digital cuenten con una iluminación adecuada. La propuesta evaluará las condiciones actuales de luz natural y artificial

en la zona de intervención y ajustará el diseño para maximizar la eficiencia energética y el confort visual. Se implementarán soluciones que aseguren una iluminación óptima para las exposiciones, respetando la estética brutalista del edificio.



Fuente: (Mapa 4) Plano de acción solar, desarrollo ciudad emergente; Cuenca-Banco Internacional; 2019.

### 2.4.5 Estado Actual

El espacio seleccionado para la intervención en el Museo Pumapungo actualmente funciona como una sala de exposición que alberga exhibiciones esporádicas y temáticas. Esta sala es un área flexible que ha sido utilizada para diversas presentaciones a lo largo del tiempo, desde exposiciones de arte contemporáneo hasta muestras de colecciones arqueológicas y etnográficas, dependiendo de la programación temporal del museo.



Fuente: (Imagen 16-18) Sala de exposiciones, otografía en sitio, por Rob.



Roberto Varas, 2024,

## 2.5 Referentes

### 2.5.1 Importancia de los Referentes en el Diseño Arquitectónico

Los referentes arquitectónicos y de diseño juegan un papel crucial en la conceptualización y desarrollo de cualquier proyecto, ya que proporcionan un marco de referencia que ayuda a guiar las decisiones creativas y funcionales. En el caso de este proyecto, que será la intervención del Museo Pumapungo, los referentes no solo sirven para inspirar la intervención en la sala de exposición seleccionada, sino que también ayudan a contextualizar el proyecto dentro de un panorama más amplio de tendencias arquitectónicas, tecnológicas y culturales.

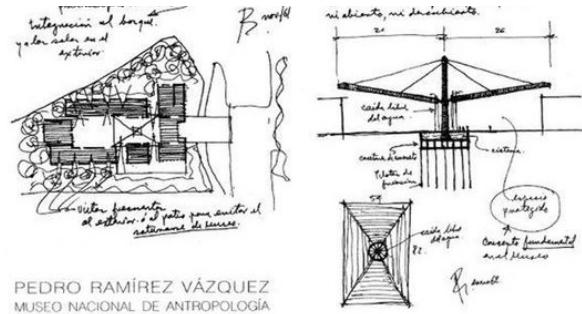
### 2.5.2 Referente 1: Museo nacional de antropología

Inaugurado en 1964 y diseñado por el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, es un referente cultural y arquitectónico en México. Su estilo moderno combina elementos precolombinos y abstractos, destacando por su gran patio central y el icónico "paraguas", una estructura monumental sostenida por una columna de bronce con relieves que simboliza un tótem ceremonial. Este espacio refleja la conexión entre el pasado y el presente, con un estanque que evoca el antiguo paisaje lacustre de la Ciudad de México.

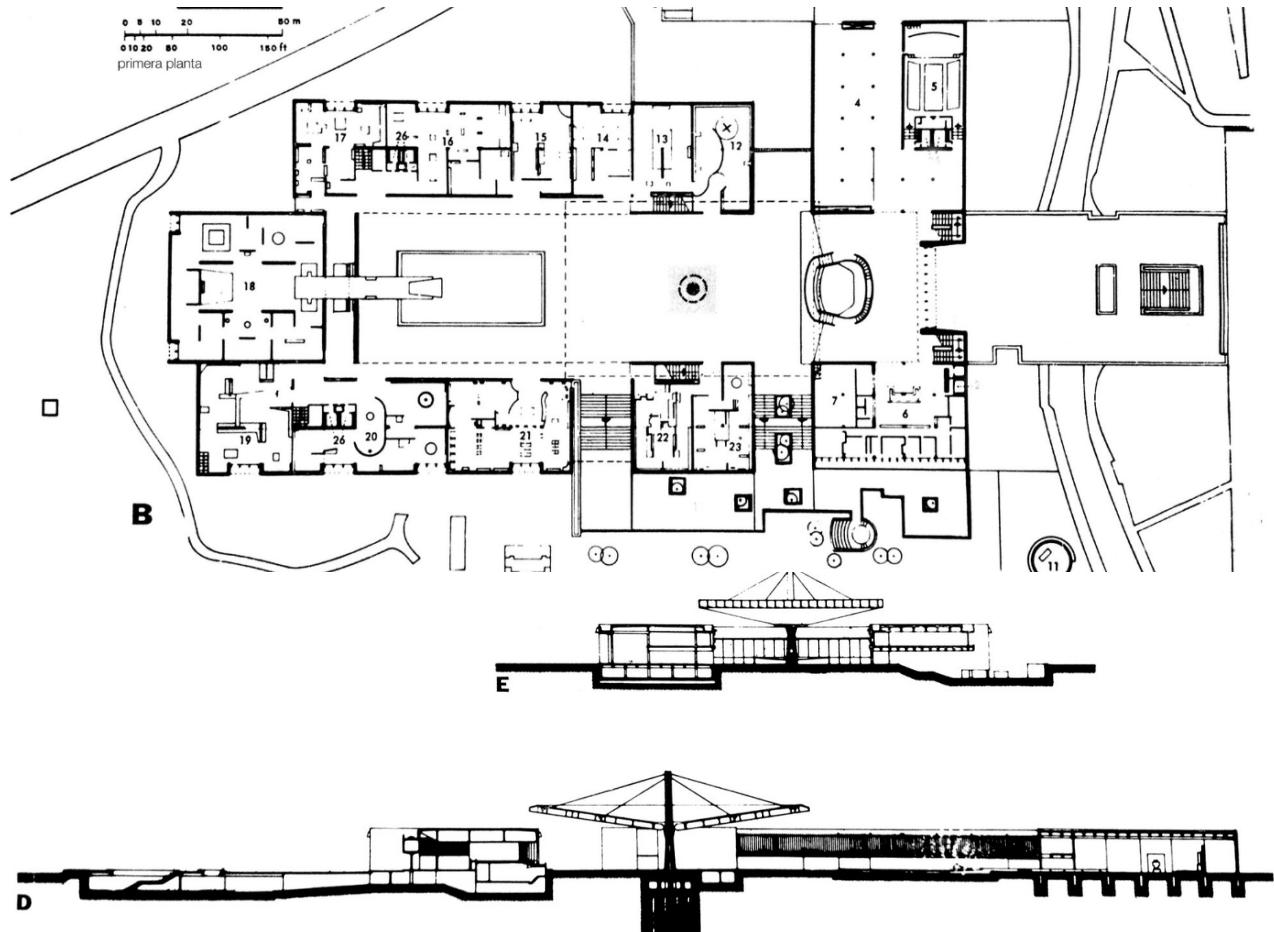
El museo se distribuye en dos niveles, dedicados a la antropología y etnología, y su diseño fluido permite un recorrido flexible. Además, alberga una vasta colección que celebra la diversidad cultural y la historia de las civilizaciones prehispánicas de México

Elementos a destacar:

- Integración de Tecnología en un Entorno Brutalista.
- Como se Revitalizo el interés del público en el museo.
- Configuración de áreas dedicadas a experiencias interactivas, junto con espacios de descanso y contemplación.



PEDRO RAMÍREZ VÁZQUEZ  
MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA





Fuente: Clásicos de Arquitectura: Museo de Antropología / Pedro Ramírez Vázquez + Rafael Mijares + Jorge Campuzano;  
ArchDaily en Español parte de DAAily platforms AG 2006-2024

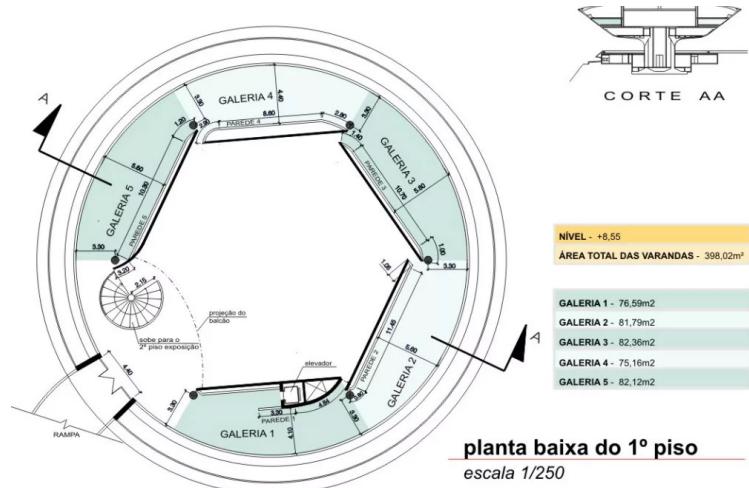
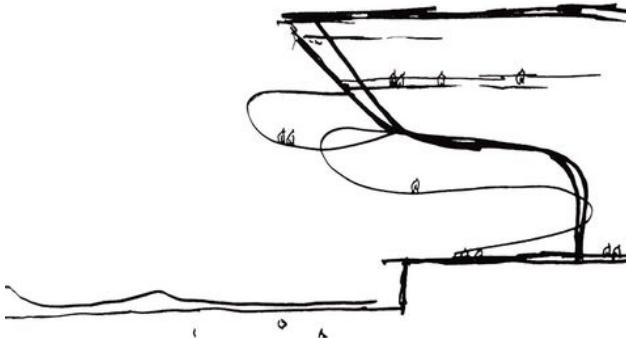
### 2.5.3 Referente 2: El Museo de Arte Contemporáneo de Niterói

Diseñado por Oscar Niemeyer, este museo es conocido por su estructura brutalista y su enfoque innovador en la exposición de arte. La integración de tecnología en las exposiciones permite una experiencia inmersiva y dinámica, ofreciendo un modelo de cómo el brutalismo puede coexistir con elementos digitales.

Uno de los elementos más sobresalientes es la rampa helicoidal que conduce a la entrada principal, uniendo lo funcional con lo artístico, una firma del estilo de Niemeyer que siempre buscaba integrar la naturaleza con sus edificaciones. El interior del museo alberga una sala de exposición circular que acentúa el dinamismo del espacio. Este edificio se ha convertido en un símbolo de la arquitectura brasileña contemporánea y del genio creativo de Niemeyer.

Elementos a destacar:

- Estilo arquitectónico futurista.
- Interacción con el entorno.
- Espacios expositivos dinámicos.





Fuente: WikiArquitectura. (n.d.). Museo de Arte Contemporáneo de Niterói. WikiArquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/museo-de-arte-contemporaneo-de-niteroi/>

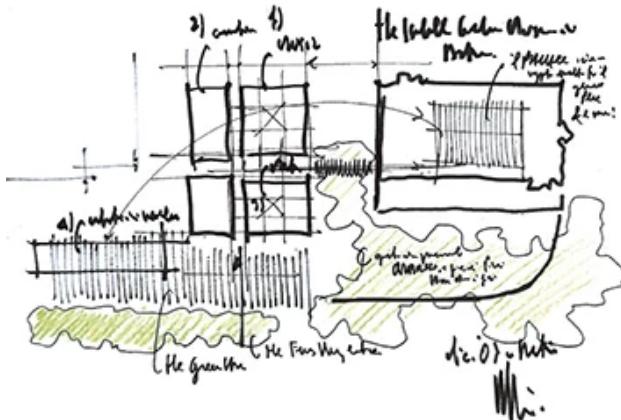
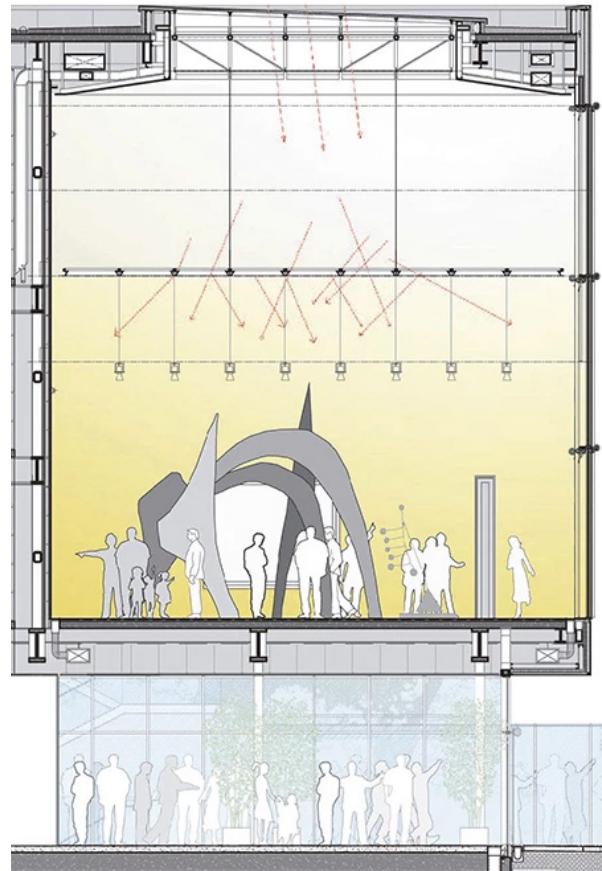
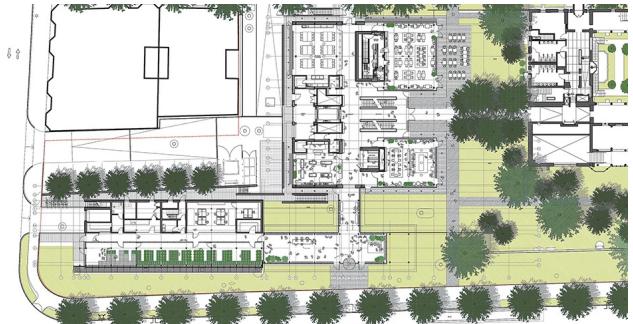
### 2.5.4 Referente 3: El Museo de la Ciencia en Boston

Es un importante referente en la divulgación científica. Su arquitectura es funcional y está diseñada para albergar exhibiciones interactivas que permiten a los visitantes aprender a través de la experimentación. El diseño, más que monumental, prioriza la eficiencia y adaptabilidad a las necesidades cambiantes de las exhibiciones.

El museo es un centro educativo clave, fundado en 1830, y conocido por su enfoque interactivo y su teatro IMAX, que ofrecen una experiencia inmersiva. Además, cuenta con un planetario y múltiples exposiciones sobre temas como la física, biología y tecnología, convirtiéndose en un espacio fundamental para la educación y la difusión de la ciencia a nivel nacional.

Elementos a destacar:

- Arquitectura funcional.
- Interacción con el visitante.
- Relevancia educativa.

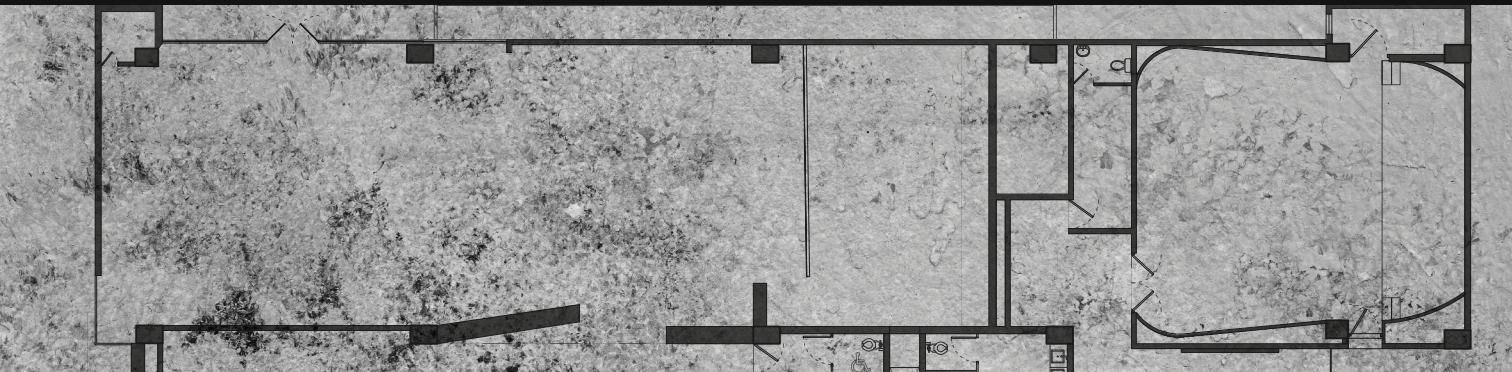




Fuente: Arquitectura Viva. (n.d.). Museo Isabella Stewart Gardner. Arquitectura Viva.

CAPITULO III:  
PLANTEAMIENTO  
CONCEPTO

# RODEL



## Capítulo III: Planteamiento del Concepto

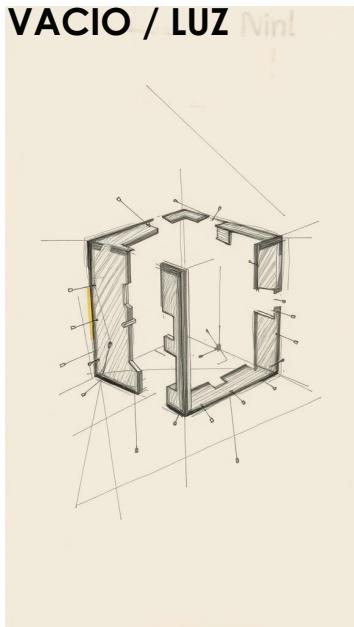
El proceso de diseño en la arquitectura y la museografía requiere una reflexión profunda sobre qué queremos transmitir, por qué es necesario, y cómo esto contribuye a la evolución de un espacio.

En este caso, para el Museo Pumapungo, el concepto debe nacer de una intersección entre la historia sólida de su arquitectura brutalista y la necesidad de transformar la experiencia museística en algo más dinámico y sensorial, sin perder de vista la importancia de respetar su identidad histórica.

Este enfoque permitirá que los visitantes experimenten el museo de manera fluida, integrando la historia de la ciudad y del espacio con la percepción cambiante del tiempo.

El uso estratégico de materiales que "respiran" con la luz y la fragmentación brutalista abrirá el espacio a nuevas interpretaciones, haciendo que la experiencia museística sea única en cada visita.

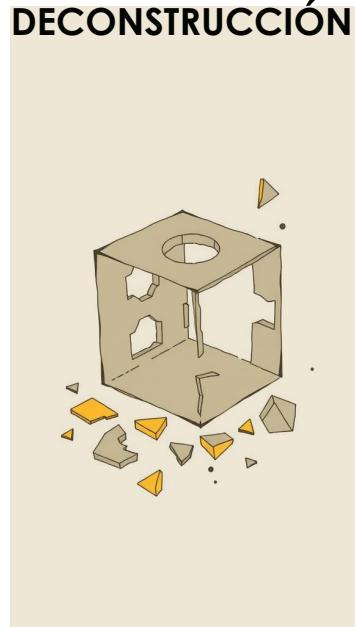
### VACIO / LUZ



### DINAMISMO

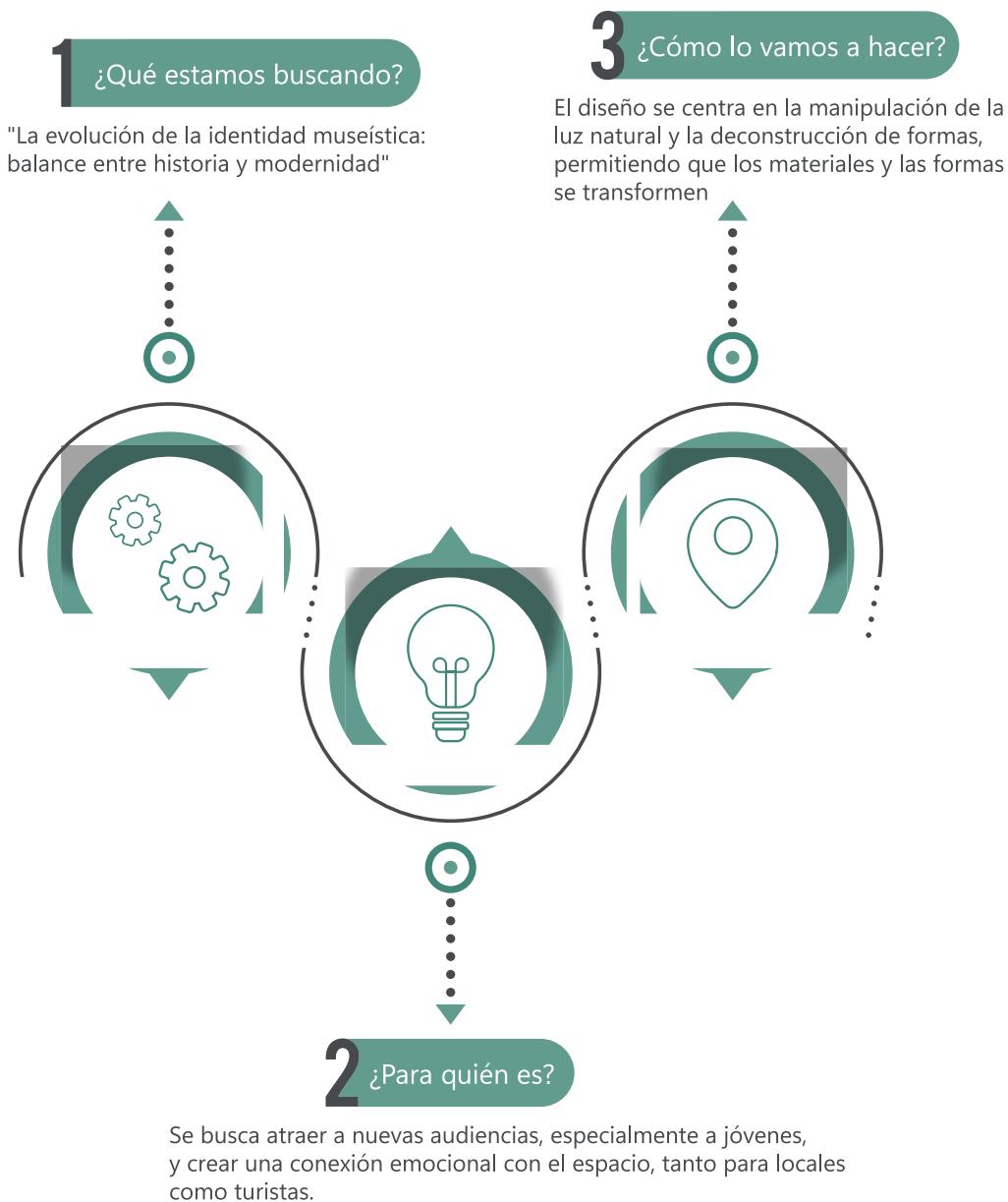


### DECONSTRUCCIÓN



Fuente: (Imagen 19-21) Metas de diseño, diseño propio, 2024.

### 3.1 Metas del Diseño



Fuente: (Diagrama 3) Metas de diseño, diagrama de flujos. Diseño propio, 2024.



**HISTORIA**

**IDENTIDAD**

**INNOVACIÓN**

### 3.1.2 ¿Para quién es?

El nuevo espacio está pensado para una audiencia amplia que incluya tanto a los visitantes regulares del museo como a nuevas audiencias. Especialmente, se espera atraer a jóvenes y turistas que buscan experiencias museísticas innovadoras.

El espacio invitará a los locales a redescubrir su historia y a los turistas a conectarse emocionalmente con la cultura de la ciudad, mediante una arquitectura que responde al tiempo y al contexto.

### 3.1.3 ¿Cómo lo vamos a hacer?

El diseño se enfocará en la deconstrucción del espacio de la sala de exposiciones, alterando su forma tradicional mediante la creación de paredes y estructuras que interactúen de manera dinámica con el entorno. Estas deformaciones espaciales generarán sensaciones nuevas, rompiendo con la linealidad y la rigidez de las formas arquitectónicas convencionales.

### 3.1.4 ADN del Museo Pumapungo

El Museo Pumapungo no es solo un espacio para exposiciones; es un punto de conexión entre el pasado, el presente y el futuro de la cultura ecuatoriana. Para guiar la remodelación, es crucial que el diseño mantenga la esencia del museo, que se puede desglosar en tres palabras que representan su ADN: Historia, Identidad e Innovación.

**1. Historia:** El museo está profundamente conectado con el pasado, tanto por su

ubicación sobre un sitio arqueológico inca como por su arquitectura brutalista que es un reflejo de la historia moderna de Ecuador. El diseño tiene que honrar y respetar esa historia, pero también permitir que el espacio evolucione para seguir contando historias nuevas.

**2. Identidad:** El brutalismo del museo es parte de su esencia, con sus formas geométricas imponentes y el uso predominante del concreto. La identidad del Pumapungo es sólida, monumental, una expresión del poder cultural de Cuenca. El diseño tiene que mantener esa solidez, pero conectarla con las personas y la luz, abriendo el espacio para nuevas interpretaciones.

**3. Innovación:** El museo no solo es un guardián del pasado, también debe ser un líder en el presente, abrazando el futuro. La incorporación de tecnologías digitales e interactivas permitirá que el espacio de exposiciones sea mucho más dinámico, ofreciendo una nueva manera de mostrar arte y piezas históricas.

Queremos que el museo sea un referente en cuanto a cómo la tecnología puede integrarse de manera efectiva en la experiencia cultural, creando un puente entre lo tangible y lo virtual.



## 3.2 Desarrollo del Concepto

### 3.2.1 Teoría de Forma y Función

Cuando se habla de arquitectura, siempre surge el dilema de qué viene primero: la forma o la función. En este caso, para el Museo Pumapungo, lo que sucede dentro del espacio es lo más importante. La función del edificio, que es ser un espacio para la exposición de arte e historia, domina el diseño. Las paredes y el concreto, aunque imponentes, sirven como un marco para lo que realmente importa: la interacción de las personas con el contenido.

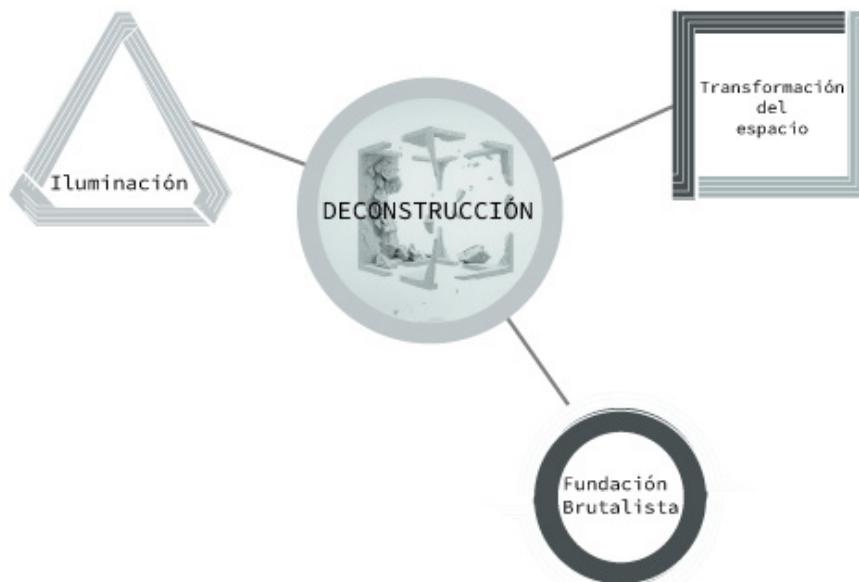
### 3.2.2 Sub Conceptos

- **Fundación Brutalista:** La intervención conserva las características esenciales del brutalismo, hormigón expuesto, claridad geométrica y monumentalidad, permitiendo que estas formas

rígidas interactúen más libremente con su entorno.

- **Transformación del Espacio:** Inspirado en los principios del deconstructivismo, el espacio parecerá estar en proceso de transformación. Las superficies de hormigón se esculpen, pliegan y fragmentan metafóricamente, creando una tensión visual entre la estructura original y la intervención en evolución.

- **Iluminación:** El juego de la luz es esencial en el concepto de deconstrucción. Las ventanas existentes, diseñadas en función del estudio solar, se convierten en canales por donde la luz se fragmenta e interactúa con el espacio. A medida que los haces de luz atraviesan aberturas irregulares, cortan el hormigón creando sombras abstractas y momentos en los que la materialidad pesada parece disolverse.



Fuente: (Diagrama 4) Sub Conceptos, diagrama de flujos. Diseño propio, 2024.

### 3.2.3 Conceptualización

El enfoque conceptual definido **-Deconstrucción del espacio-** se centrará en moldear el espacio, deconstruirlo, para generar una experiencia visual y sensorial que atraiga tanto a los visitantes tradicionales como a las nuevas generaciones... En lugar de aislar al espacio propuesto e ir contra la estructura, el deconstructivismo en este contexto representa una liberación de las formas rígidas, a diferencia de la arquitectura brutalista, conocida por su solidez y masa, en este caso el espacio interior se "esculpirá" metafóricamente, como si las paredes y los volúmenes se deformaran y plegaran, introduciendo una sensación de fluidez y dinamismo en un espacio previamente estático, explorando cómo la luz, el espacio y la materialidad pueden descomponerse y reimaginarse.

No se trata de cambiar el espacio solo por cómo se ve, sino de adaptar la forma a la función de manera que el espacio no sea solo un contenedor, sino parte activa de la experiencia. La luz, los volúmenes, y cómo el espacio se deforma y moldea, todos juegan un rol para resaltar las exposiciones digitales e interactivas que se proponen.

Así, la forma se adapta para potenciar la función, generando un equilibrio entre el brutalismo original y la modernidad que se busca incorporar.



Fuente: (Imagen 22) Leonardo.IA; 2024. Imagen Generada con IA, p  
arquitectónico. Inteligencia Artificial, recuperado de (<https://app.leonardo.ai>)

### 3.3 Programación

#### 3.3.1 Justificación

El diseño y programación de espacios museísticos ha mantenido, por mucho tiempo, una estructura estática en la que el visitante se limita a observar sin interactuar profundamente con las obras.

Esto ha generado que muchos museos pierdan relevancia, sobre todo entre audiencias más jóvenes que buscan experiencias inmersivas y tecnológicas. Por lo tanto, se debería proponer espacios donde los visitantes no solo observen el arte o las piezas históricas, sino que puedan interactuar activamente con ellas. En este contexto, es importante distinguir qué elementos del programa general del museo son innecesarios en esta sala y cuáles son cruciales para lograr la experiencia inmersiva y participativa que se busca.

La sala de exposición que se está proponiendo forma parte ya, de un programa general o zonificación, en este caso del museo, es decir, la creación de un programa individual para este espacio no debe enfocarse en el desarrollo de un programa genérico. Por ejemplo, espacios como baños o una recepción no son necesarios dentro de esta sala específica, ya que estos servicios están cubiertos en otras partes del museo y no contribuyen directamente al objetivo de la sala de exposición propuesta.

De hecho, añadir baños o recepciones dentro de esta sala interrumpiría la experiencia inmersiva al introducir funciones que ya están disponibles en las áreas comunes del museo. La esencia

del programa debe enfocarse en facilitar la interacción con las obras, no en replicar servicios generales que ya existen.

Por lo tanto, esta sala se enfoca exclusivamente en la interacción y la inmersión del visitante con el arte y la historia. La necesidad de este programa específico se justifica por la naturaleza única de las actividades interactivas que no pueden ser cubiertas por los espacios generales del museo. La sala debe diferenciarse al ofrecer experiencias multisensoriales y de intervención activa que contribuyan a una mayor conexión entre el público y las piezas expuestas.



Fuente: (Imagen 23) Leonardo.IA; 2024. Imagen Generada con IA, por Roberto Varas, Imagen conceptual. Inteligencia Artificial, recuperado de (<https://app.leonardo.ai/>)

## 3.3.2 Programa Propuesto

### I. Salas de Exposición

Estas zonas son el núcleo del programa, donde ocurren las principales interacciones con las obras. Cada una se enfoca en distintos aspectos de la experiencia interactiva.

**1. Sala 1:** Estaciones de interacción digital Interacción directa con piezas mediante interfaces táctiles, proyecciones, sensores de ovimiento.

**2. Sala 2:** Áreas de experimentación e intervención o Zonas donde los visitantes pueden modificar piezas digitalmente, personalizando su experiencia.

**3. Sala 3:** Espacio para experiencias multisensoriales o Integración de otros sentidos (sonido, tacto, olfato) para enriquecer la percepción de las obras.

**4. Sala 4:** Zonas de inmersión temporal o Espacios dedicados a la proyección de entornos o reconstrucciones históricas donde los visitantes se transportan virtualmente a otros contextos.

### II. Soporte Técnico y Funcional

Estas áreas se encargan del funcionamiento y mantenimiento de las exposiciones, asegurando que las experiencias interactivas sean fluidas y sin interrupciones.

**5. Control de luz y sonido** o Espacio dedicado a la gestión técnica de los efectos de iluminación y sonido, ajustando la atmósfera para las experiencias inmersivas.

**6. Área de soporte técnico y mantenimiento** o Espacio para el almacenamiento y mantenimiento de los equipos de realidad virtual

y audiovisuales. Garantiza que los dispositivos estén operativos durante toda la experiencia.

### III. Áreas de Aprendizaje y Participación

Estas zonas complementan las salas de exposición, brindando a los visitantes la oportunidad de participar activamente en la creación o intervención de contenido.

**7. Espacio para talleres interactivos** o Área destinada a actividades educativas y creativas donde los visitantes pueden crear su propio contenido inspirado en las piezas o temáticas expuestas.

#### OPCIONAL:

#### Áreas Potenciales

- **Punto de Información Digital:** Que actúe como

centro de información sobre cómo interactuar con las obras, detalles de las exposiciones y soporte técnico si surge algún inconveniente.

- **Zonas de descanso integradas:** Dado que las experiencias inmersivas pueden ser gotadoras... en especial para los más pequeños o adultos mayores, podrían incluirse áreas de descanso iscretas dentro de las salas de exposición, donde los visitantes puedan relajarse sin abandonar la atmósfera del espacio.



Fuente: (Diagrama 5) PROGRAMA, adyancensias, diagrama de flujos. Diseño propio, 2024.

|  | Sala 1 | Sala 2 | Sala 3 | Sala 4 | Control de luz y sonido | Soporte técnico y mantenimiento | Talleres interactivos | Punto de Información Digital | Zonas de descanso integradas |
|--|--------|--------|--------|--------|-------------------------|---------------------------------|-----------------------|------------------------------|------------------------------|
| <b>Sala 1</b>                          | 1      | 1      | x      | x      | 1                       | x                               | x                     | x                            | x                            |
| <b>Sala 2</b>                          | 1      | 1      | 1      | x      | x                       | x                               | 1                     | x                            | x                            |
| <b>Sala 3</b>                          | x      | 1      | 1      | 1      | x                       | x                               | x                     | x                            | 1                            |
| <b>Sala 4</b>                          | x      | x      | 1      | 1      | 1                       | x                               | x                     | x                            | 1                            |
| <b>Control de luz y sonido</b>         | 1      | x      | x      | 1      | 1                       | 1                               | x                     | x                            | x                            |
| <b>Soporte técnico y mantenimiento</b> | x      | x      | x      | x      | 1                       | 1                               | x                     | x                            | x                            |
| <b>Talleres interactivos</b>           | x      | 1      | x      | x      | x                       | x                               | 1                     | x                            | x                            |
| <b>Punto de Información Digital</b>    | x      | x      | x      | x      | x                       | x                               | x                     | 1                            | x                            |
| <b>Zonas de descanso integradas</b>    | x      | x      | 1      | 1      | x                       | x                               | x                     | x                            | 1                            |
| <b>INTERACTUA</b>                      | 1      |        |        |        |                         |                                 |                       |                              |                              |
| <b>NO INTERACTUA</b>                   | X      |        |        |        |                         |                                 |                       |                              |                              |

Fuente: (Tabla 1) Adyancias. Diseño propio, 2024.

### 3.3.4 ZONIFICACIÓN

1. Zonas de descanso integradas
2. Sala 1: Interacción digital
3. Control de luz y sonido
4. Sala 3: Experiencias multisensoriales
5. Sala 4: Inmersión temporal
6. Sala 2: Experimentación e intervención
7. Talleres interactivos



Fuente: (Plano 5) Programa arquitectónico. Diseño propio, 2024.

### 3.3.5 DISEÑO ESPACIAL

En este proyecto, nos proponemos transformar una sala de exposición a través de la deconstrucción de formas básicas, como rectángulos, para crear un espacio más interactivo y atractivo.

La idea es romper con la estructura tradicional y jugar con diagonales y espacios fragmentados.

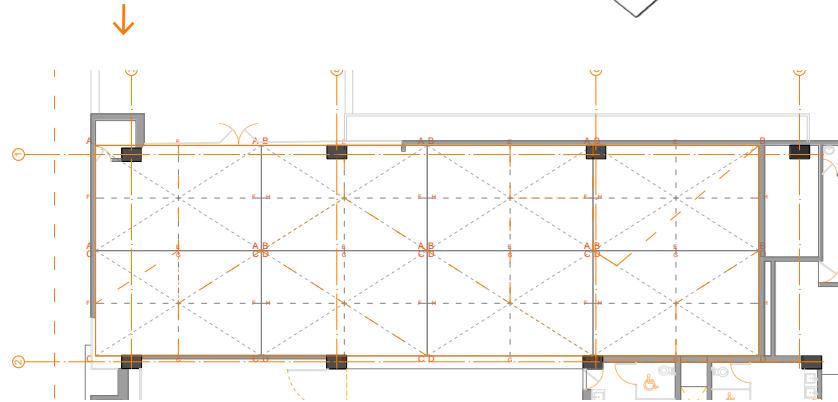
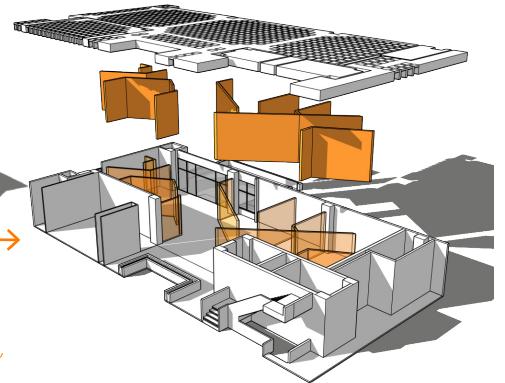
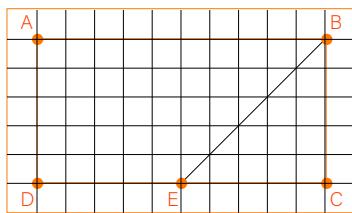
Al descomponer estos elementos, buscamos dar vida a un diseño que no solo sea visualmente impactante, sino que también invite a los visitantes a explorar y participar. Imagina un

lugar donde la luz fluye libremente, donde cada rincón ofrece una nueva perspectiva y donde la circulación es tan fluida como la creatividad misma.

#### 3.3.5.1 Análisis del Proceso de Remodelación de la Sala de Exposición

**1. Identificación de Elementos Básicos:** Se empieza por descomponer la sala en sus figuras elementales, como rectángulos y cuadrados.

Este paso nos permite comprender la estructura básica y cómo se puede jugar con ella para



#### 1. Fragmentación y Segmentación

- Se fragmenta el espacio en secciones regulares generando una cuadrícula.
- Se divide el rectángulo en múltiples piezas regulares.
- Se utiliza las líneas diagonales y cortes abruptos para descomponer el espacio.
- Se rota o se desplazan ligeramente los fragmentos para crear una sensación de movimiento.

#### 2. Deconstrucción de las Divisiones

- Vemos la pared no como una superficie plana y estática, sino como un lienzo tridimensional que podemos romper, mover y reformar. Cada parte de esta pared, cada fragmento, tiene un propósito.
- Algunos se extenderán hacia afuera, creando bancos donde uno puede sentarse a reflexionar sobre una pieza de arte; otros se proyectarán hacia arriba o hacia los lados, formando estanterías o soportes para esculturas o pinturas.

## PLANTEAMIENTO DEL DISEÑO ESTRATEGIAS

Fuente: (Plano 6) Propuesta de diseño espacial. Diseño propio, 2024.

fomentar una nueva dinámica espacial.

## **2. Aplicación del Deconstructivismo:**

Implementamos principios de deconstructivismo al reconfigurar estos elementos. En lugar de seguir una lógica tradicional, buscamos crear diagonales y fragmentos que desafíen la percepción del espacio, promoviendo una estética más libre y creativa.

**3. Interacción Espacial:** A través de la creación de espacios intermedios y zonas de transición, facilitamos una mayor interacción entre las obras y el público. Este diseño busca fomentar una experiencia inmersiva, donde los visitantes puedan explorar y participar activamente en el entorno.

**4. Permeabilidad de la Luz:** Consideramos cómo la luz natural puede interactuar con el nuevo diseño. Al crear aberturas y espacios que permitan el paso de la luz, buscamos no solo iluminar el espacio, sino también transformar la atmósfera y la percepción de las obras expuestas.

**5. Evaluación de la Circulación:** Por último, revisamos cómo los visitantes se moverán a través de la sala. Al romper con la linealidad y ofrecer rutas alternativas, logramos un flujo más orgánico que invita a la curiosidad y el descubrimiento.

## **3.7 Moodboard**

El Moodboard del proyecto para la sala de exposiciones del Museo Pumapungo busca reflejar una atmósfera que fusione la historia, la arquitectura brutalismo y la innovación digital.

El espacio busca transmitir solidez y permanencia

a través de su arquitectura, pero también busca exponer una transformación constante mediante la deconstrucción de las formas y la interacción de la luz.



Fuente: (Imagen 24) Propuesta de moodboard. Diseño propio, 2024.

### 3.8 Materialboard

**1. Concreto expuesto:** Es el material protagonista que define la identidad brutalista del museo.

**2. Vidrio translúcido:** Utilizado en puntos específicos para permitir el paso de la luz de manera controlada. Este material será clave en las áreas donde la luz actúa como un elemento transformador del espacio, filtrándose y generando diferentes matices y sombras.

**3. Acero corten:** Aporta una sensación de resistencia y envejecimiento natural.

**4. Pavimentos de resina:** facilita la transición entre las salas de exposición y que puede ser moldeado para reflejar deconstrucciones en el espacio.

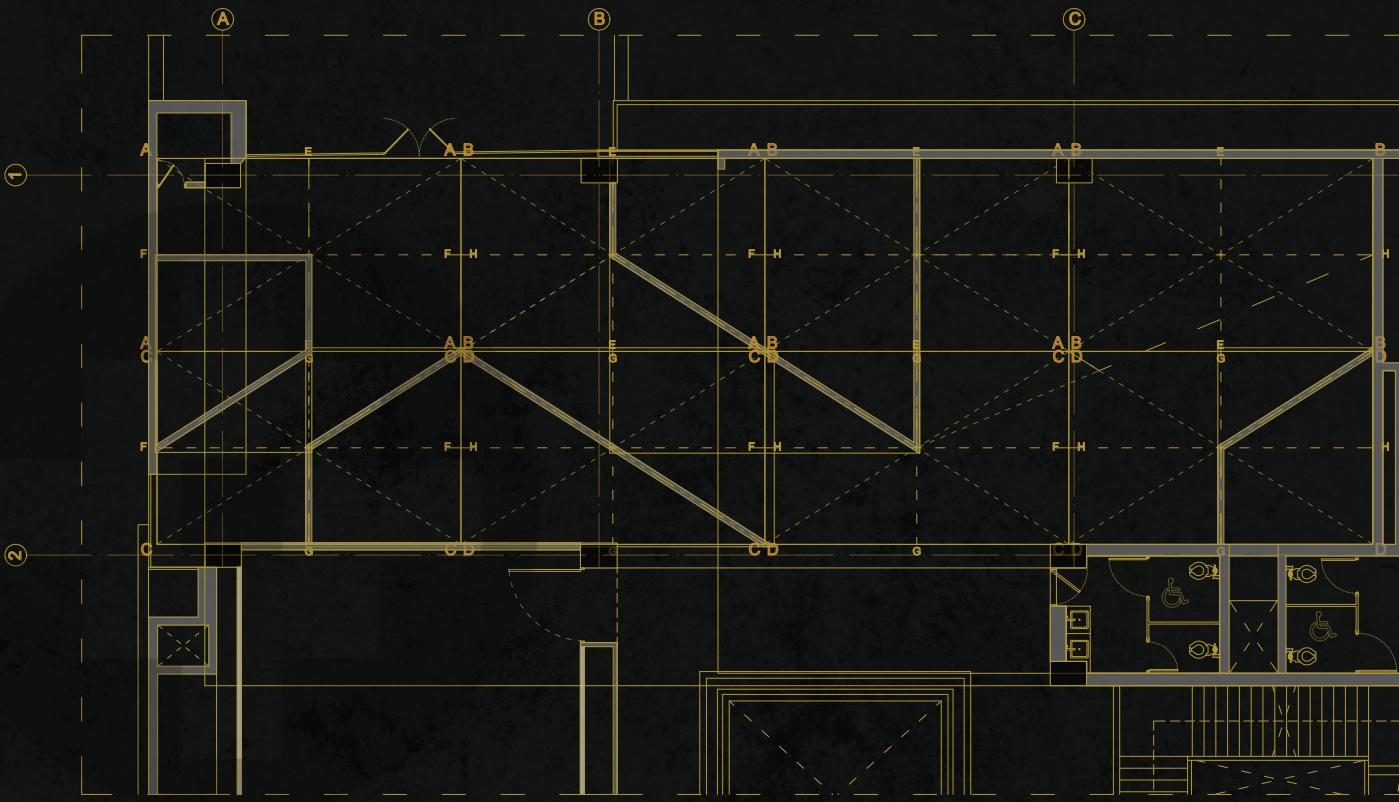
**5. Elementos digitales y pantallas interactivas:** estas piezas serán claves en las estaciones de interacción digital.

**6. Madera oscura:** Aunque en menor cantidad, este material puede ser utilizado en áreas de descanso, añadiendo calidez y un toque más orgánico en contraposición a la dureza del concreto y el acero.



Fuente: (Imagen 25) Propuesta de materialidad. Diseño propio, 2024.

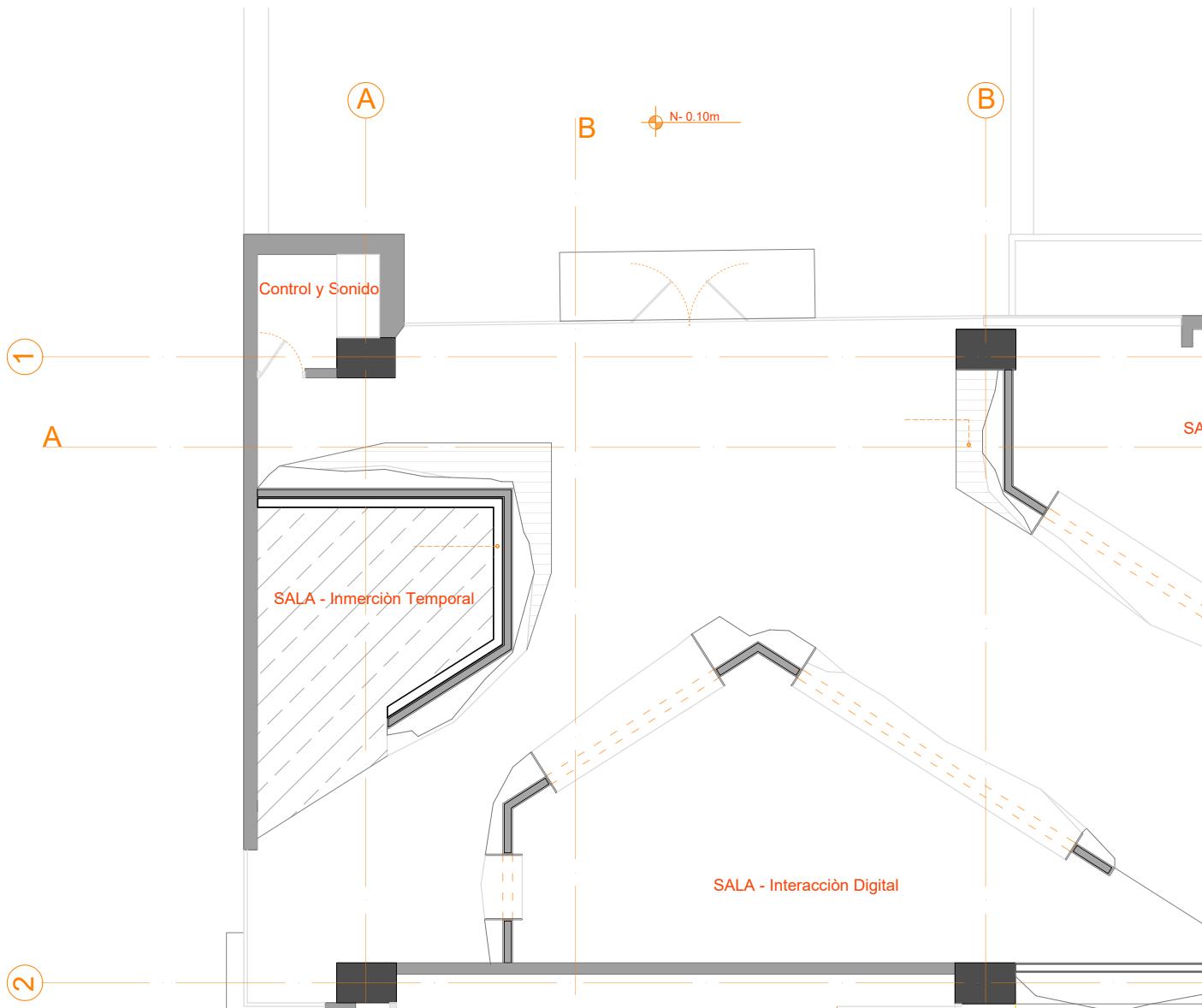
# CAR PLA



# CAPÍTULO IV: PLANOS Y RENDERERS

"DEL CONCEPTO A LA  
REALIDAD:  
MATERIALIZACIÓN DEL  
DISEÑO"





P. 66

# PLANTA ARQUITECTÒNICA

PLANTA DE DISTRIBUCIÒN

ESC 1:100

N- 1.80m

C

D

JARDINERA EXTERIOR

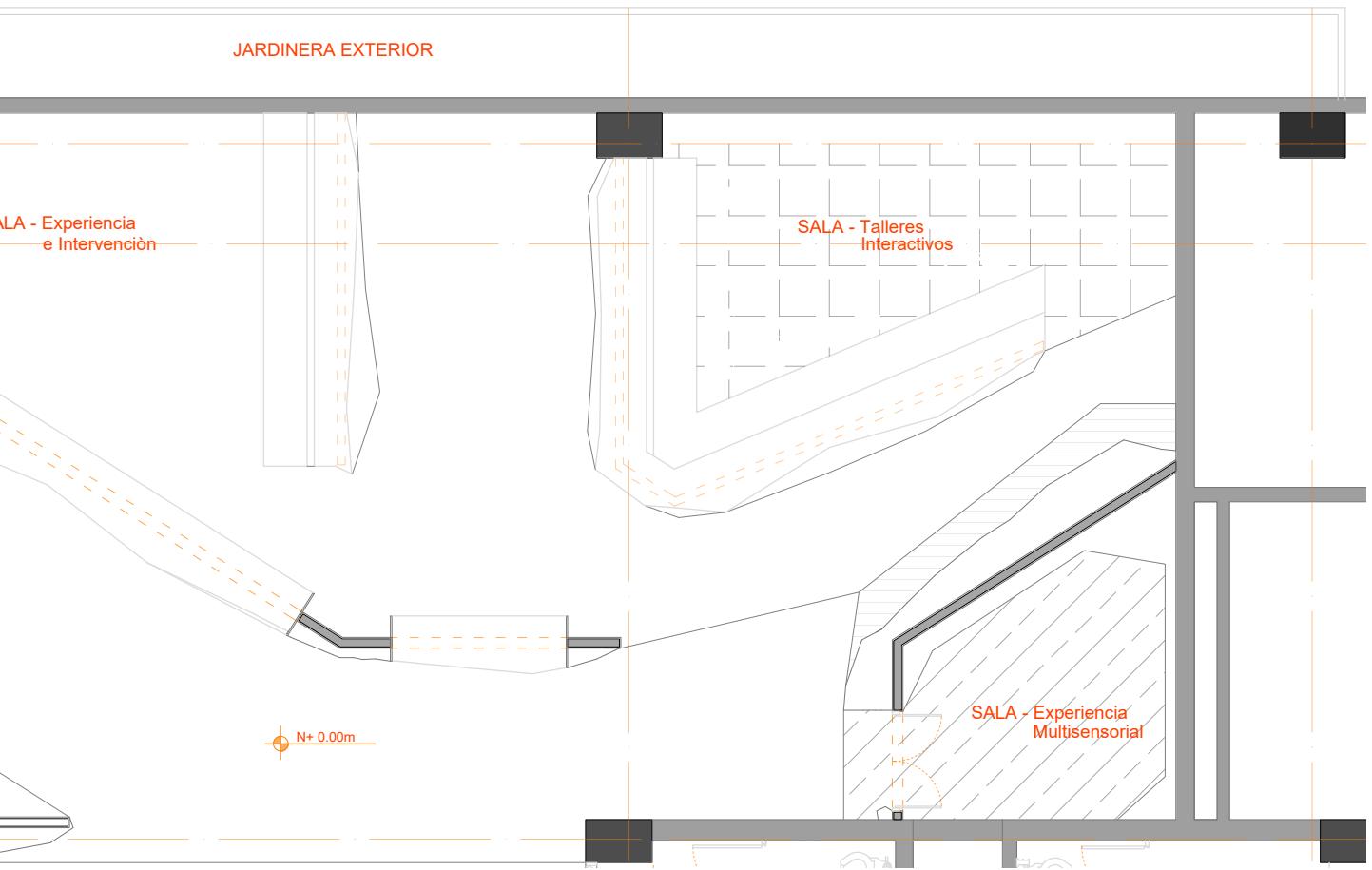
SALA - Experiencia e Intervención

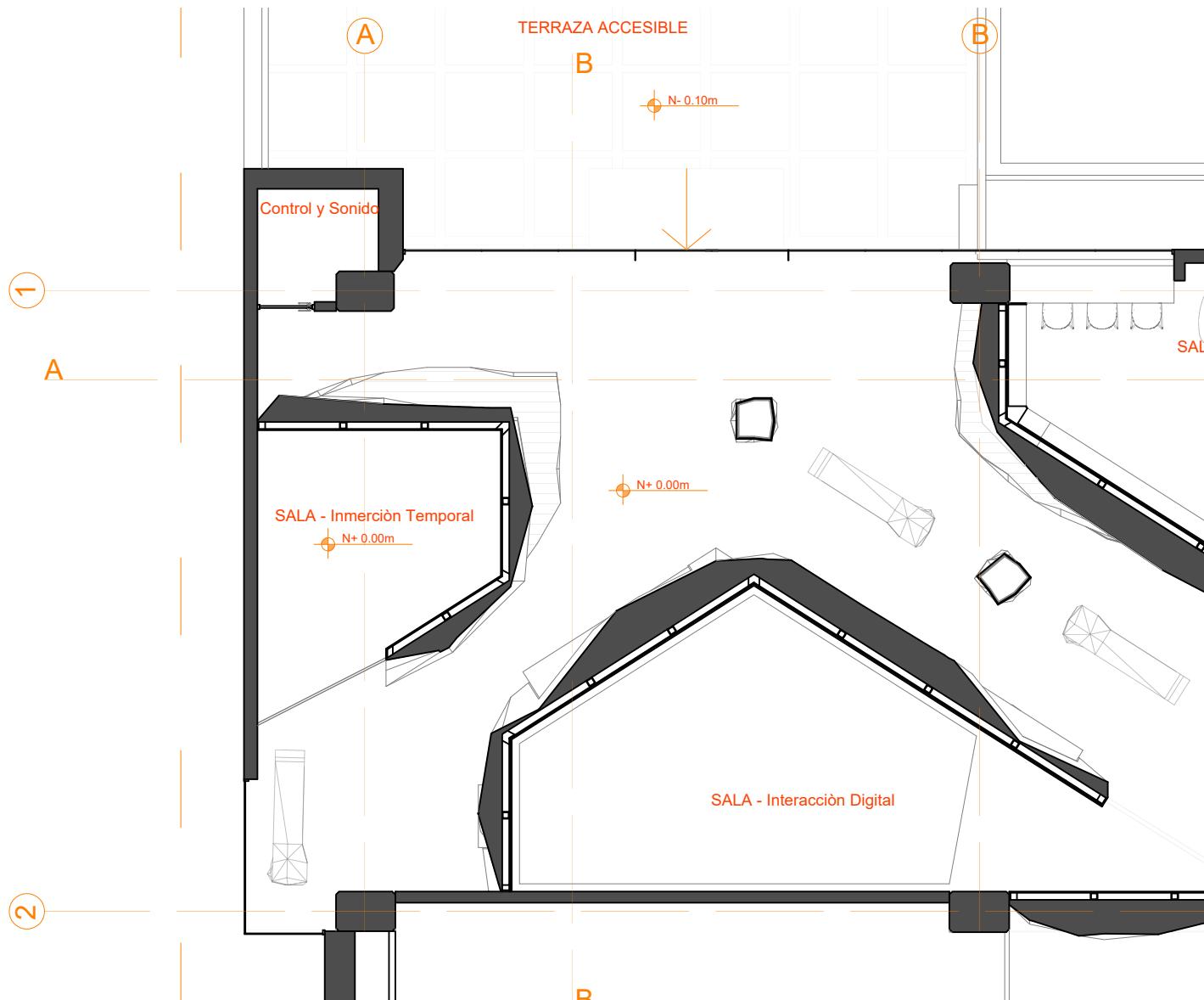
SALA - Talleres Interactivos

SALA - Experiencia Multisensorial

N+ 0.00m

P. 67





P. 68

# PLANTA ARQUITECTÓNICA

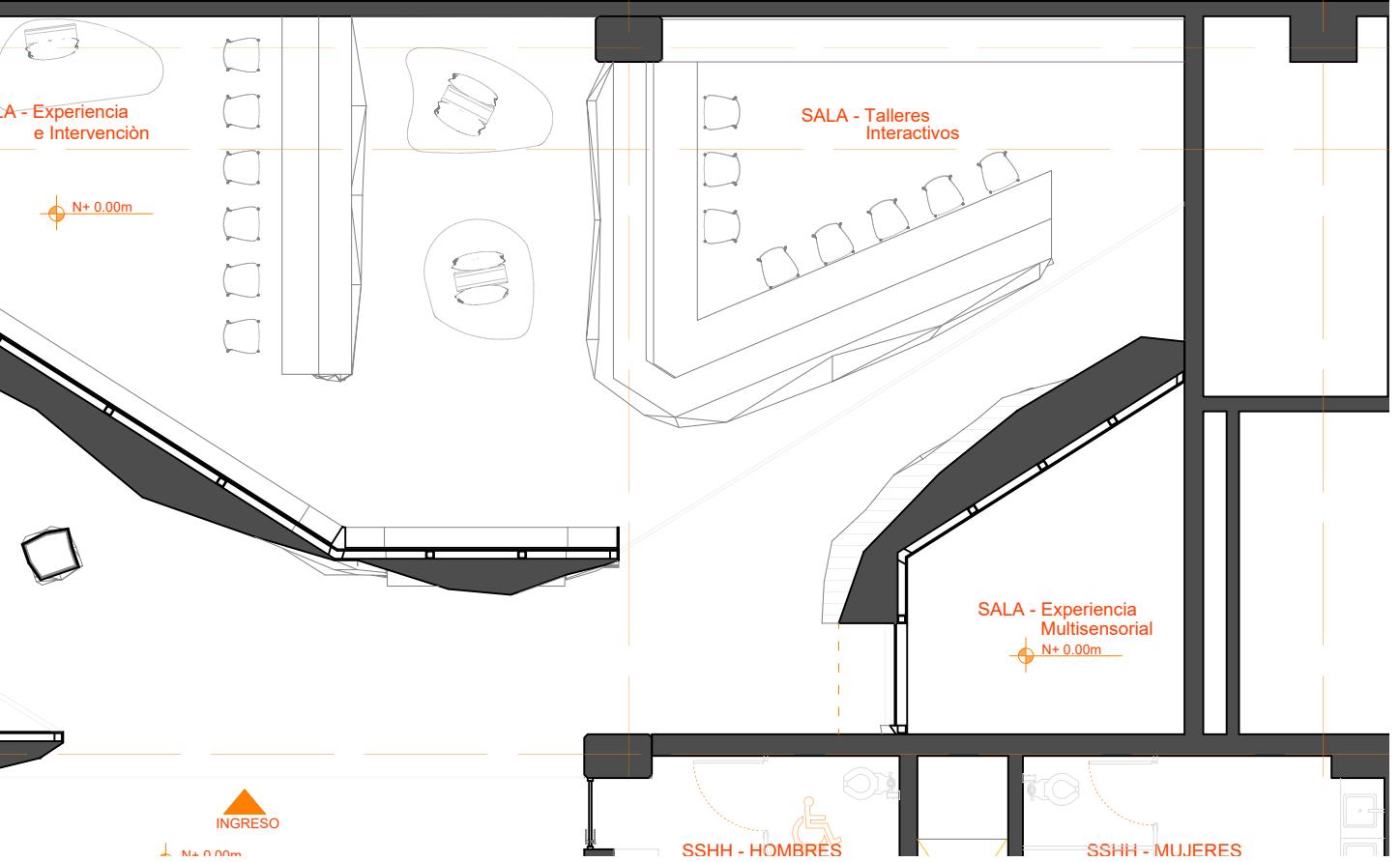
PLANTA AMOBLADA

ESC 1:100

UIDE - CIPARQ

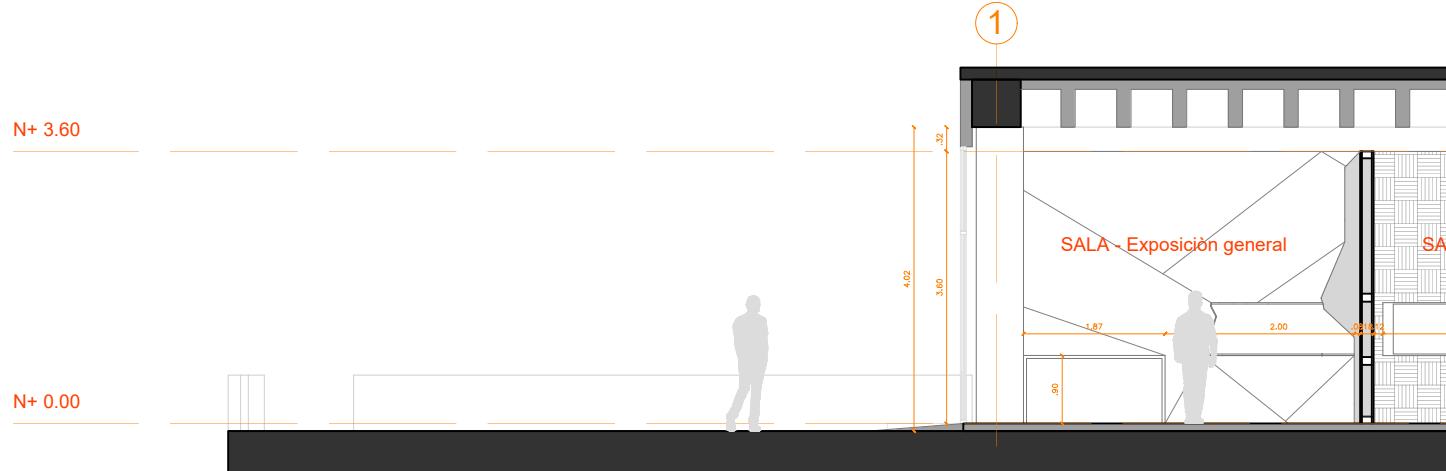
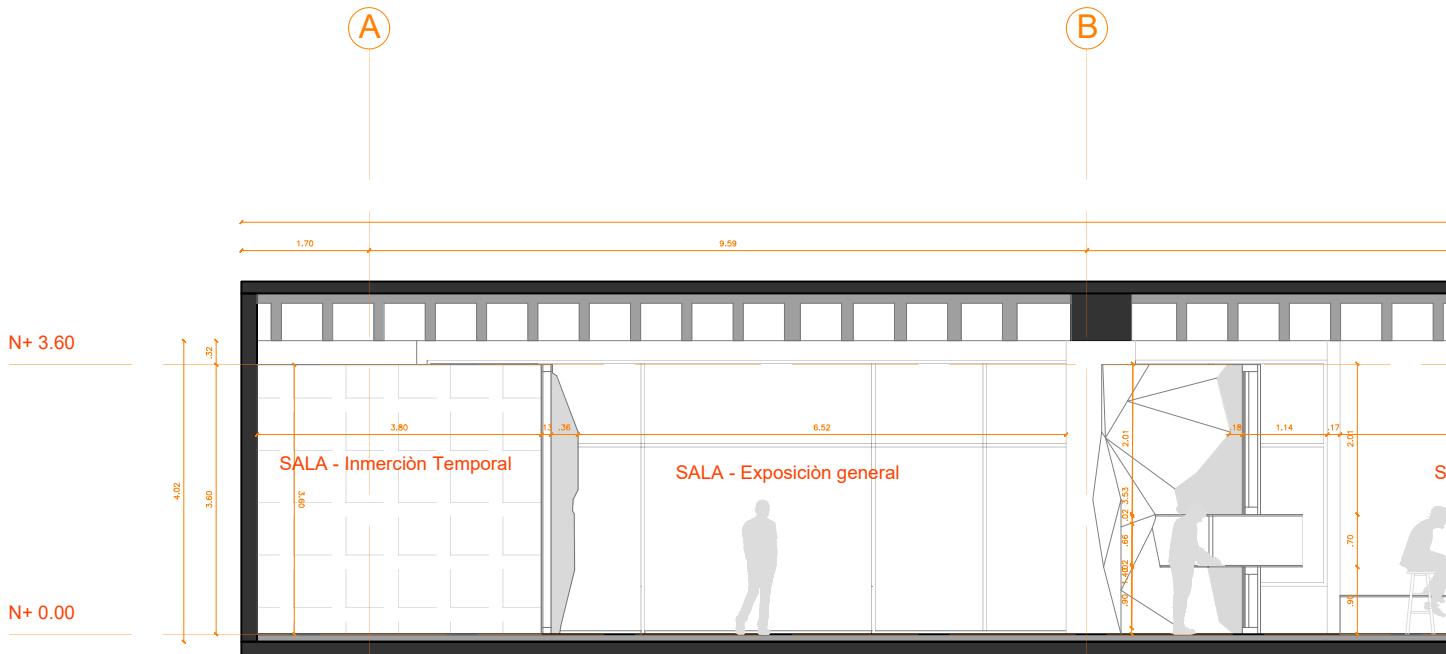
C

D



P. 69

P. 70

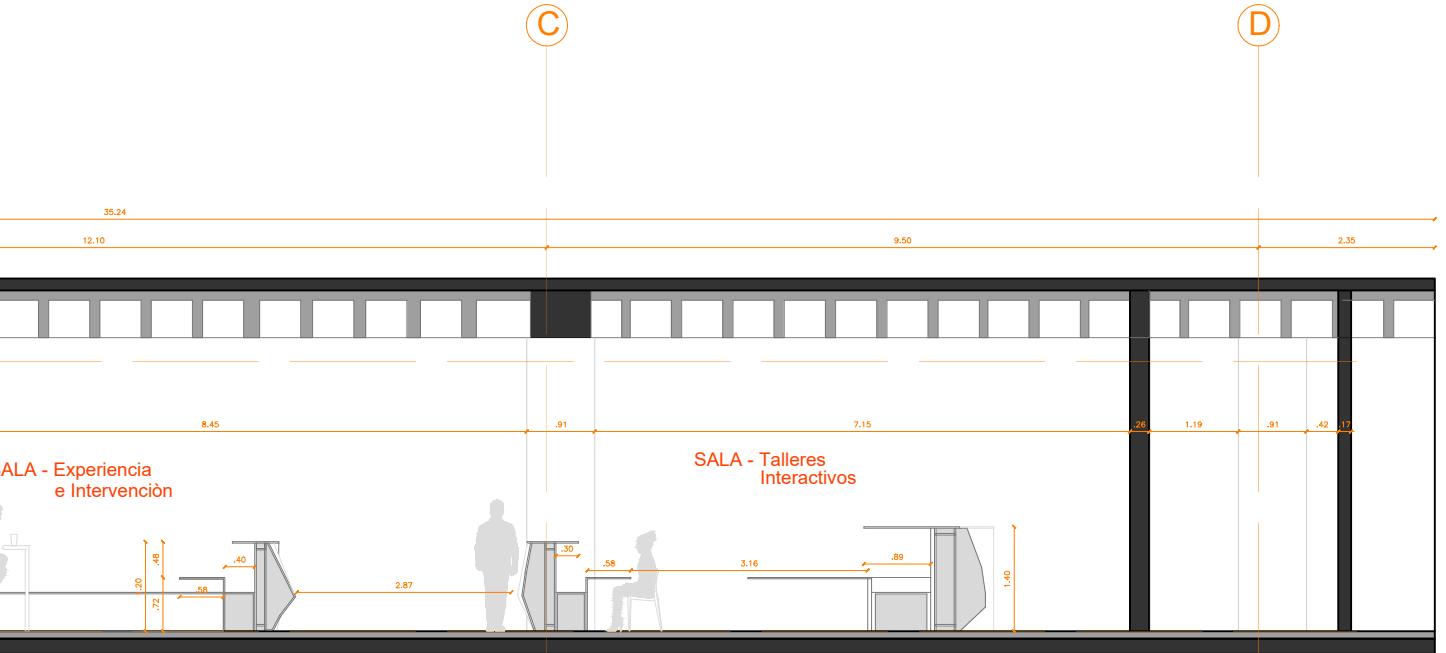


# SECCIONES

TRANSVERSAL Y LONGITUDINAL

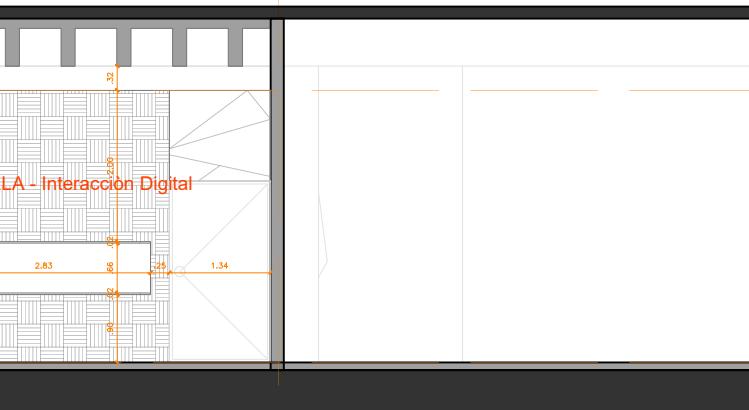
ESC 1:100

UIDE - CIPARQ

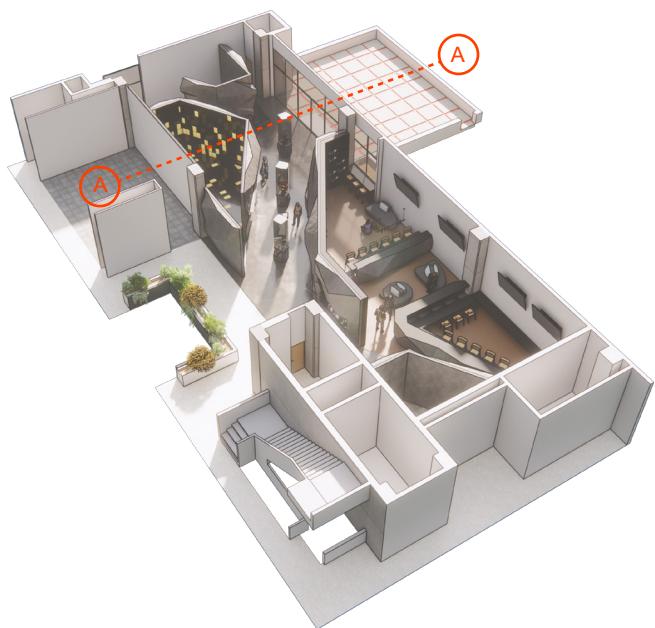


2

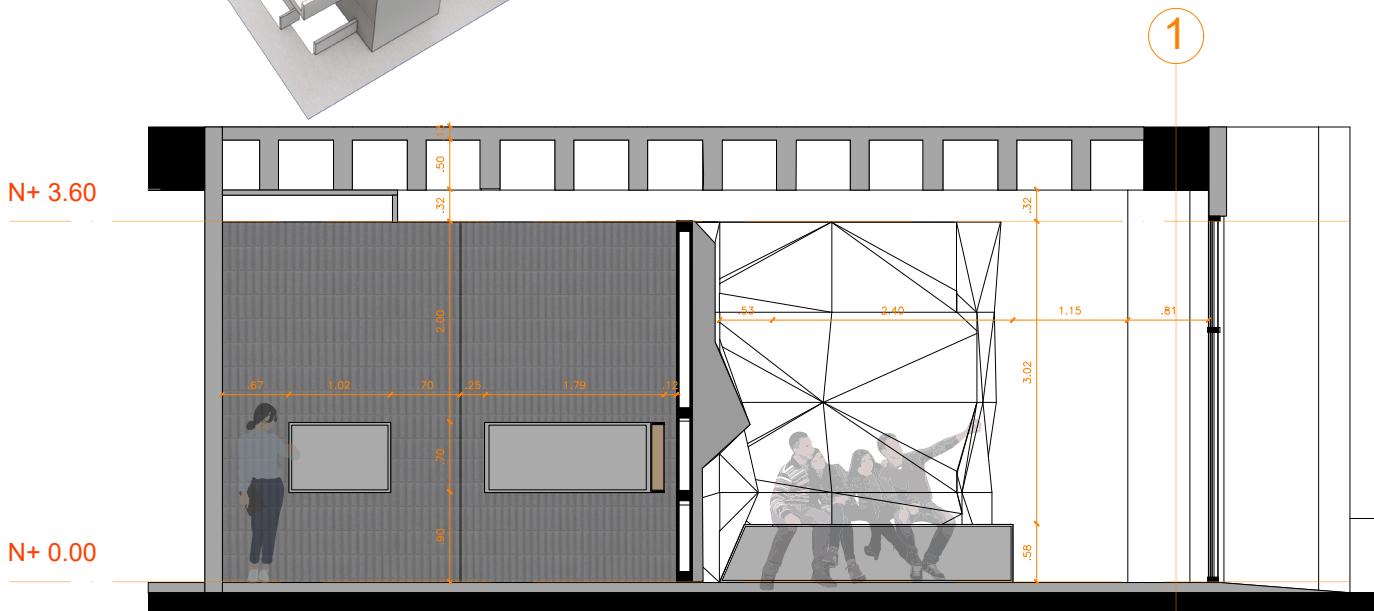
CORTE A - A \_\_\_\_\_ ESC 1:100



CORTE B - B \_\_\_\_\_ ESC 1:100



P. 72



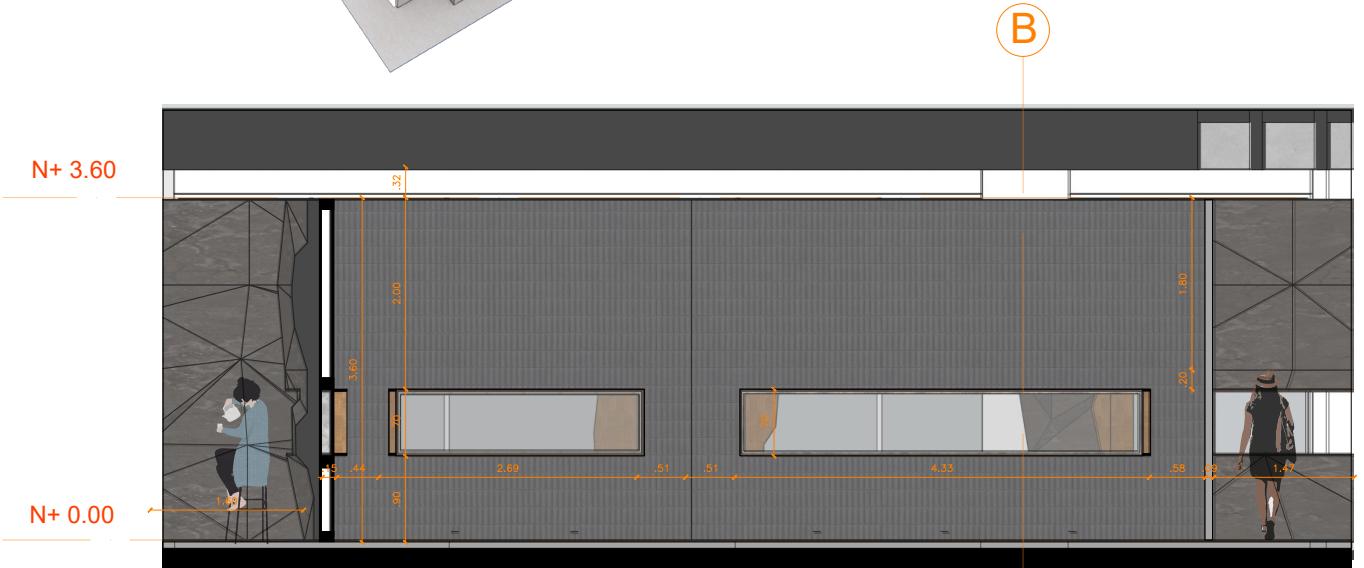
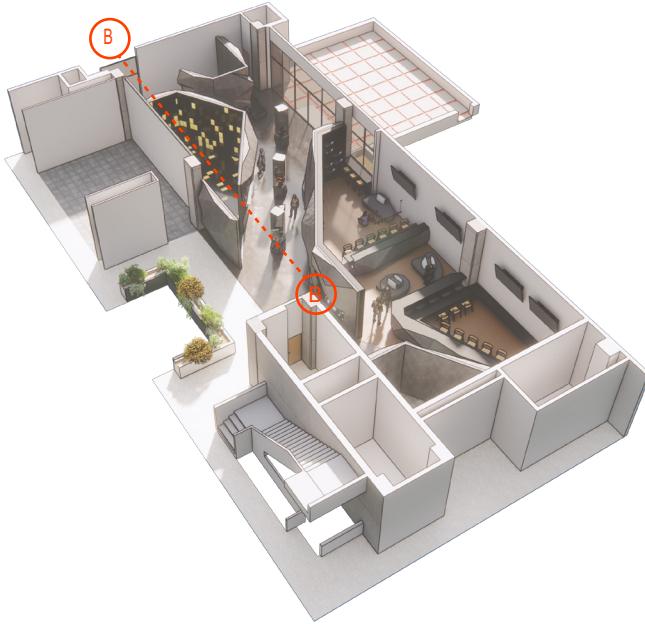
# ELEVACIONES INTERNAS

## ARQUITECTÓNICAS

# ELEVACIÓN A-A

ESC 1:100

UIDE - CIPARQ



## ELEVACIÓN B-B

## SIMBOLOGIA

### 1. Piso Principal | Microcemento Gris Pulido (Efecto Piedra):

Textura: Superficie lisa y uniforme, con un acabado pulido que refleja luz.

Resistencia: Alta durabilidad, resistente a la humedad y el desgaste.

Uso: Espacios principales y de alto tránsito.

### 2. Piso Maderado | Wood Coffee 120x30 cm:

Textura: Vetas de madera con un acabado cálido y natural.

Resistencia: Media-alta, ideal para zonas con tráfico moderado.

Uso: Espacios que buscan un balance entre calidez y resistencia.

### 3. Cerámica Gris 60x60 cm:

Textura: Superficie mate o satinada, con apariencia pétreo.

Resistencia: Alta resistencia a la humedad y el desgaste.

Uso: Áreas con tránsito alto.

### 4. Piso Tipo Goma 60x60 cm (Alto Impacto y Tráfico):

Textura: Superficie rugosa o tipo antideslizante.

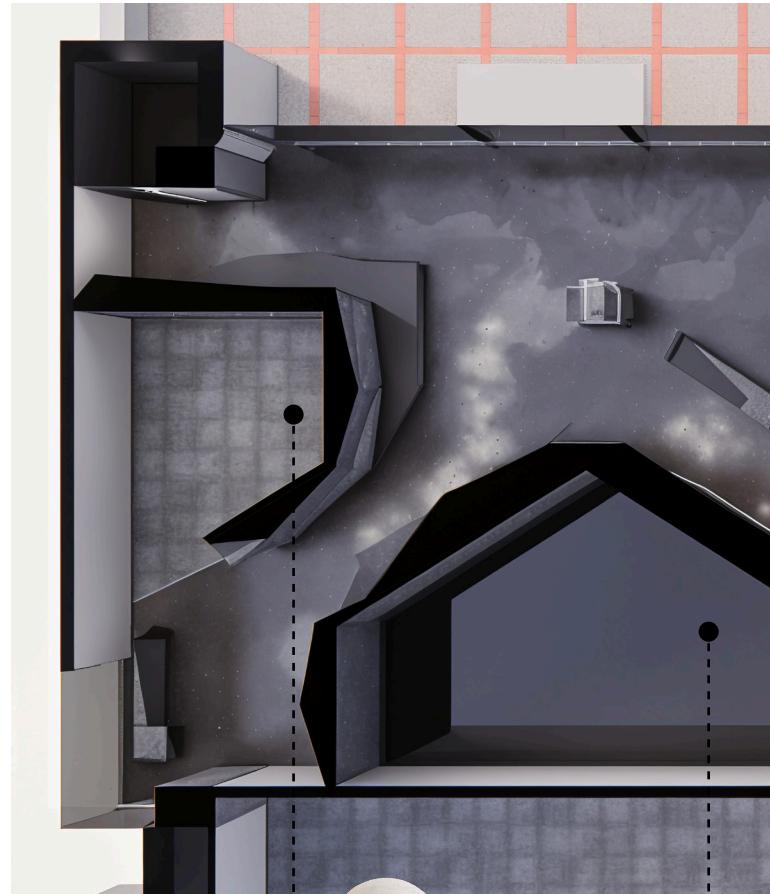
Resistencia: Muy alta, ideal para zonas de alto impacto.

Uso: Espacios con requerimientos de absorción de impacto o alto tráfico.

### 5. Plataforma | Pantallas interactivas:

La plataforma de pantallas interactivas se convierte en un elemento clave dentro del espacio, funcionando como un núcleo digital inmersivo dentro del concepto de la grieta en la montaña.

Este recurso tecnológico refuerza la idea de contraste entre lo natural y lo artificial, simbolizando una fractura en la roca donde emerge un portal hacia otra dimensión visual y conceptual.



Cerámica gris 60x60cm

Pantallas Interactivas

## PLANO DE PISOS

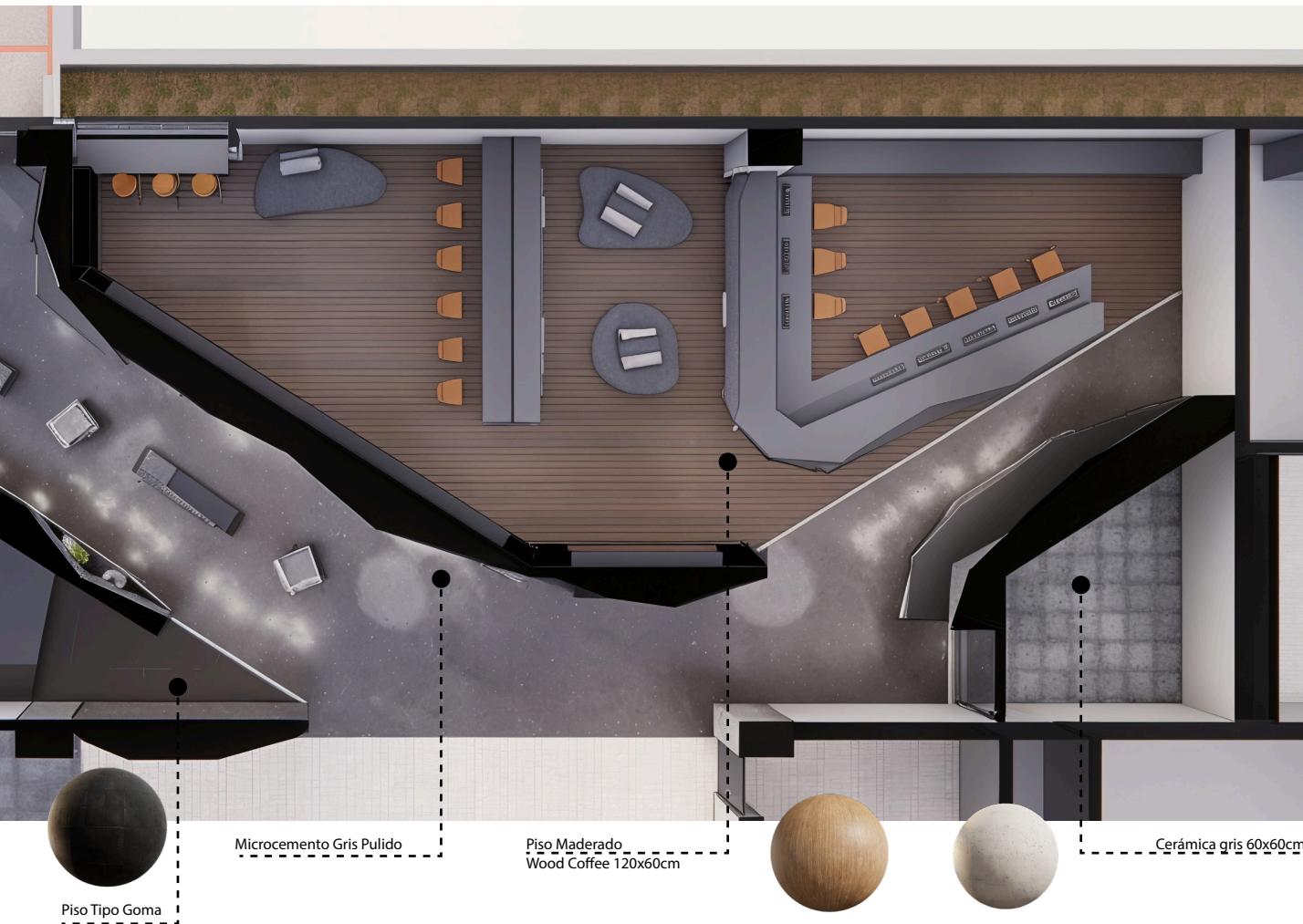
### COLOR, TEXTURA Y MATERIALES

## REVESTIMIENTOS - SALA DE EXPOSICIÓN

## 1. INFORMACIÓN GENERAL

El diseño de pisos en este proyecto busca materializar la idea de una grieta en la montaña, evocando la interacción entre la naturaleza y la arquitectura a través de texturas, materiales y contrastes cuidadosamente seleccionados.

Cada tipo de piso cumple una función estética y funcional, contribuyendo a la narrativa del espacio: un entorno que simula la erosión, las capas geológicas y las texturas propias de un paisaje montañoso fragmentado.



## 2. DESCRIPCIÓN

La combinación de estos pisos genera una composición que no solo responde a criterios estéticos, sino que también refuerza la narrativa del diseño. La interacción entre materiales lisos, rugosos, fríos y cálidos permite que el espacio evoque la ruptura de la tierra y la relación entre lo artificial y lo natural, integrando la arquitectura con el concepto planteado.

## SIMBOLOGIA

### 1. Hormigón gris (Paredes y bases de vitrinas/tótems) (M-003):

Tipo: Hormigón visto con sellador mate.

Características: Textura rugosa natural, alta resistencia a impactos y desgaste, acabado industrial coherente con el concepto brutalista.

Aplicación: Revestimiento de paredes y bases de exhibición.

### 2. Plaster blanco (Revestimiento interior en áreas específicas) (M-014):

Tipo: Yeso o estuco pulido con acabado mate.

Características: Suavidad al tacto, permite un acabado limpio y continuo, buena absorción de luz para evitar reflejos.

### 3. Hormigón visto (M-012):

Tipo: Hormigón arquitectónico con encofrado de acabado fino.

Características: Superficie texturizada con patrones lineales de la cimbra, alta resistencia estructural, mantiene el concepto brutalista del proyecto.

Aplicación: Cubierta expuesta y columnas de la sala de exhibición aportando una estética industrial y monumental.

### 4. Piso Tipo Goma 60x60 cm (Alto Impacto y Tráfico):

Textura: Superficie rugosa o tipo antideslizante.

Resistencia: Muy alta, ideal para zonas de alto impacto.

Uso: Espacios con requerimientos de absorción de impacto o alto tráfico.

### 5. Paneles Oled (P-001):

Negros profundos y alto contraste: Permite una visualización nítida de proyecciones 3D con colores vibrantes.

Superficie ultradelgada y flexible: Se adapta a distintos formatos y diseños sin afectar la estructura visual.

Transparencia ajustable: Permite combinar contenido digital con el entorno físico para una experiencia inmersiva.



N+ 4.50

N+ 3.60

N+ 0.00

.90

3.60

4.50

2

-.12

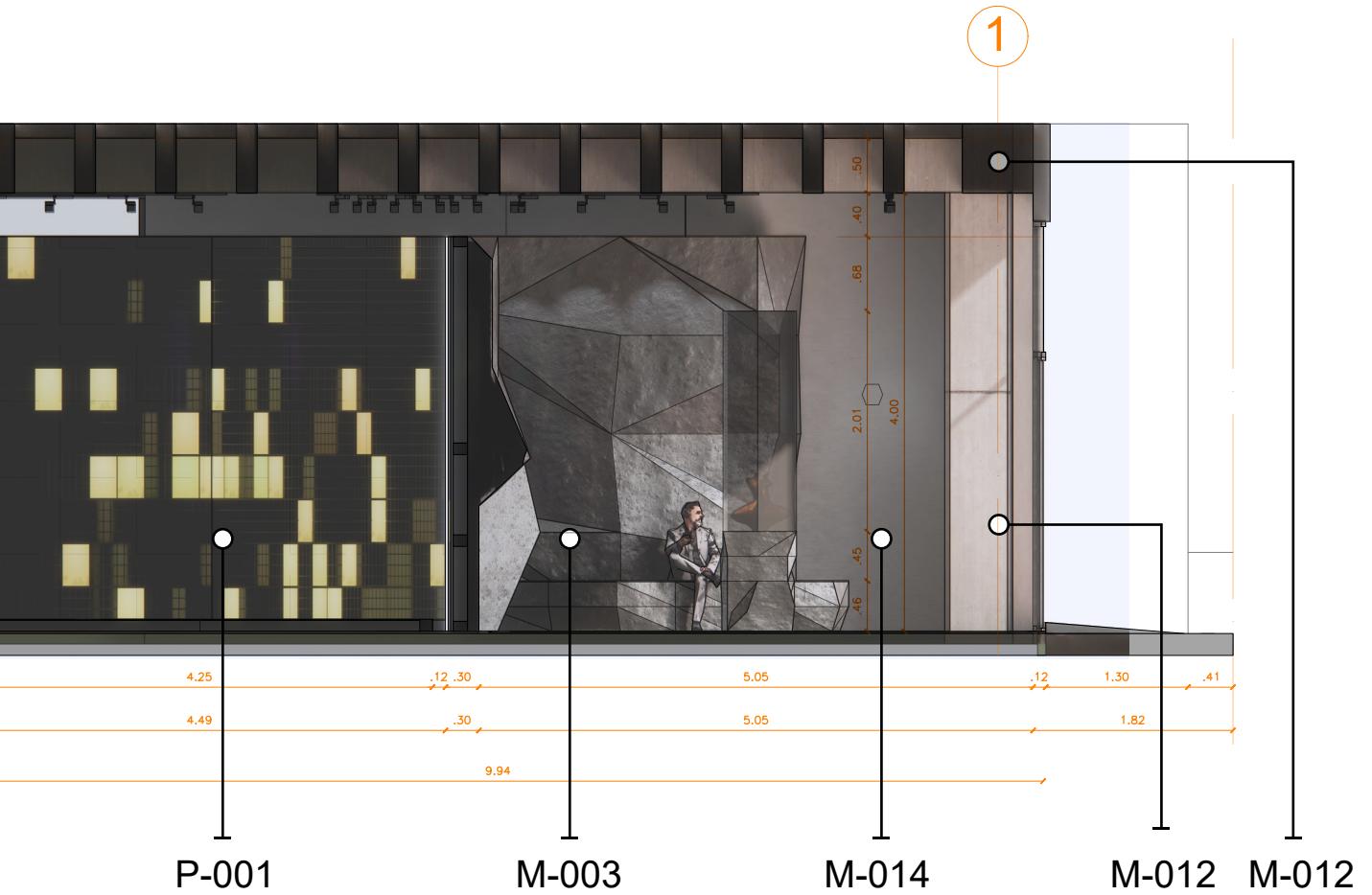
# PLANO DE REVESTIMIENTOS

COLOR, TEXTURA Y MATERIALES

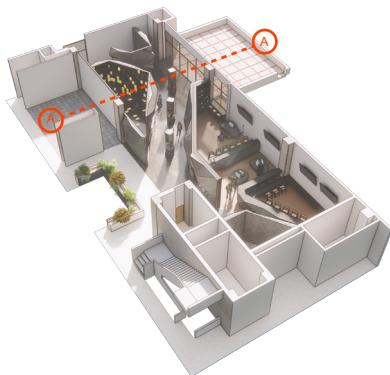
REVESTIMIENTOS - SALA DE EXPOSICIÓN

## 1. INFORMACIÓN GENERAL

El proyecto se estructura bajo un lenguaje materialista brutalista, donde cada material empleado no solo cumple una función técnica, sino que refuerza la narrativa conceptual del espacio. Se busca expresar la relación entre lo sólido y lo etéreo, lo natural y lo digital, lo monolítico y lo interactivo.



P. 77



## SIMBOLOGIA

### 1. Metal oscuro (Estructura de vitrinas y tótems) (M-002):

Tipo: Acero al carbono con acabado en pintura electrostática negra.

Características: Alta resistencia estructural, acabado mate para evitar reflejos, durabilidad frente a la humedad y el desgaste.

### 2. Chapa de acero con recubrimiento texturizado mate. (M-003):

Acabado liso y satinado: Similar a la melamina, pero con mayor resistencia al desgaste.

Tratamiento anticorrosión: Evita la oxidación y garantiza durabilidad en interiores.

Tono neutro (Negro, gris o café oscuro): Se integra con la paleta de materiales del proyecto.

Aplicación: Estructura y superficies de las sillas de descanso en la sala de exhibición.

### 3. Vidrio Templado para vitrinas (M-001):

Tipo: Vidrio templado de seguridad.

Características: Resistente a impactos, baja distorsión visual, bordes pulidos.



N+ 4.50

N+ 3.60

N+ 0.00

0.90

3.60

4.50

0.10

1.2

1.4



# PLANO DE REVESTIMIENTOS

COLOR, TEXTURA Y MATERIALES

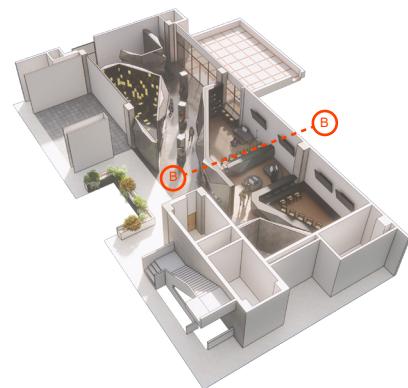
REVESTIMIENTOS - SALA DE EXPOSICIÓN

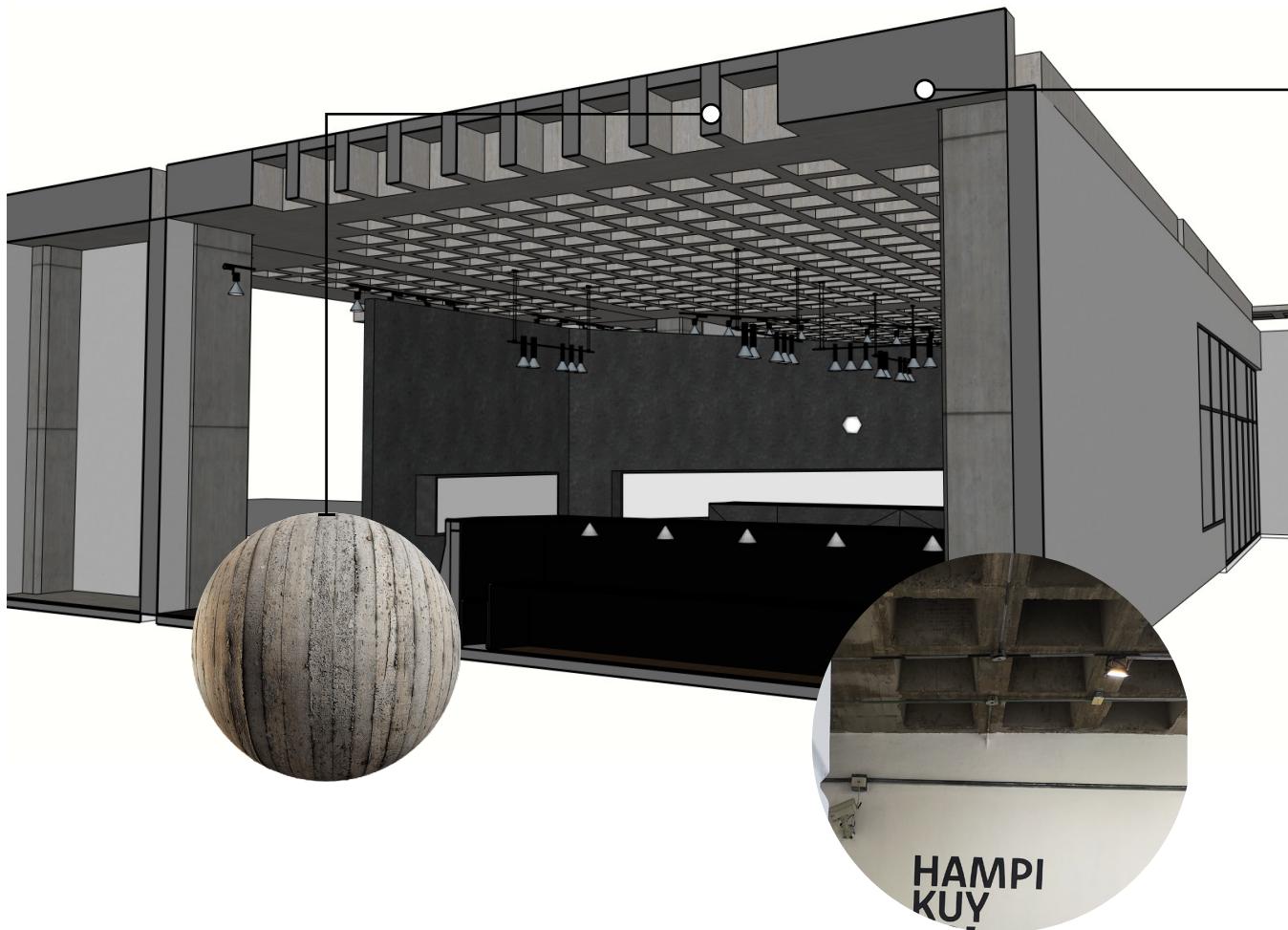
## 1. INFORMACIÓN GENERAL

El uso del metal, el vidrio y los acabados oscuros en el proyecto refuerza la dualidad entre lo sólido y lo etéreo, lo pesado y lo ligero, lo tangible y lo intangible. Mientras que el hormigón representa la monumentalidad y la permanencia, estos materiales complementan la narrativa con un carácter preciso, técnico y estructural, evocando elementos de la ingeniería y la fabricación industrial.



P. 79





## **PLANO DE TECHOS**

COLOR, TEXTURA Y MATERIALES

REVESTIMIENTOS - SALA DE EXPOSICIÓN

UIDE - CIPARQ

### **1. INFORMACIÓN GENERAL**

Material existente y fundamental para la conceptualización del museo

La cubierta es un elemento estructural clave en el Museo Pumapungo, diseñada con hormigón visto, siguiendo el estilo brutalista del edificio. Su presencia monolítica y maciza refuerza la idea de



monumentalidad y solidez, características esenciales del concepto arquitectónico del museo.

Su textura y materialidad dialogan con el entorno histórico del sitio, integrando el pasado arqueológico con la arquitectura contemporánea.

Funcionalidad: Actúa como un lienzo estructural que enmarca la exposición, generando un ambiente de introspección y contemplación.

Su acabado en hormigón expuesto potencia la

sensación de un espacio tallado en la piedra, alineándose con el concepto de deconstrucción del proyecto.

Juega un papel clave en la iluminación, permitiendo estrategias de luz indirecta y resaltando la materialidad de las piezas en exhibición.

## SIMBOLOGIA

### 1. Luces LED en tótems de exhibición:

Función: Integrar luz en los soportes verticales, creando un efecto envolvente en las piezas.

Nivel de iluminación recomendado: 200-350 lux en el área de exposición.

Colocación: Iluminación indirecta para evitar reflejos sobre el vidrio de la vitrina.

### 2. Rieles con focos focales en ciertas zonas:

Función: Resaltar zonas específicas, como textos explicativos o detalles arquitectónicos.

Nivel de iluminación recomendado: 200-400 lux en puntos estratégicos.

Tipo de haz: Medio (36°) para control de luz focalizada.

### 3. Rieles de iluminación general (Luz difusa):

Función: Proveer iluminación homogénea sin generar sombras duras.

Nivel de iluminación recomendado: 150-250 lux en áreas de circulación.

Tipo de luz: Blanca neutra, con difusores para evitar deslumbramientos.

### 4. Spotlights para las obras de arte y piezas principales:

Función: Destacar esculturas, pinturas y cerámicas sin generar reflejos excesivos.

Nivel de iluminación recomendado: 300-500 lux sobre cada obra.

Ángulo de apertura: 24°-36° para precisión sin dispersión innecesaria.

### 5. Luces LED en franjas de piso:

Función: Marcar recorridos y reforzar la percepción espacial sin ser invasivas.

Nivel de iluminación recomendado: 50-100 lux (iluminación ambiental baja).

Color: Blanco cálido o neutro para suavizar el efecto visual.



# PLANO DE ILUMINACIÓN

COLOR, TEXTURA Y MATERIALES

INSTALACIONES - SALA DE EXPOSICIÓN

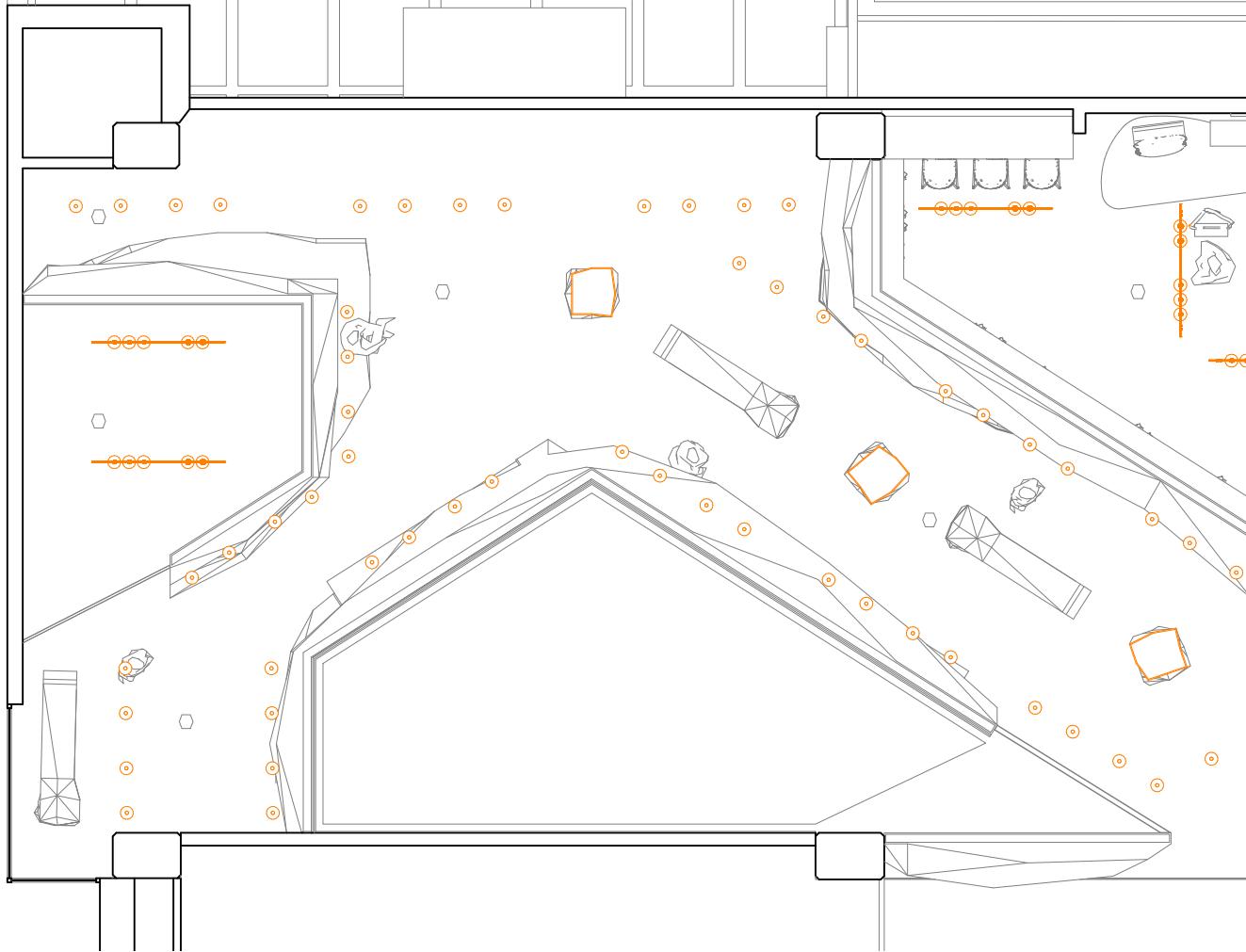
## 1. INFORMACIÓN GENERAL

La iluminación en el proyecto actúa como un elemento narrativo y sensorial, destacando la interacción entre la materia y el vacío. Se convierte en una herramienta que guía, enfatiza y transforma la percepción del espacio y las piezas exhibidas. La combinación de diferentes fuentes de luz responde a una estrategia dinámica y jerárquica, donde cada tipo de iluminación cumple un



rol específico dentro de la experiencia del visitante.

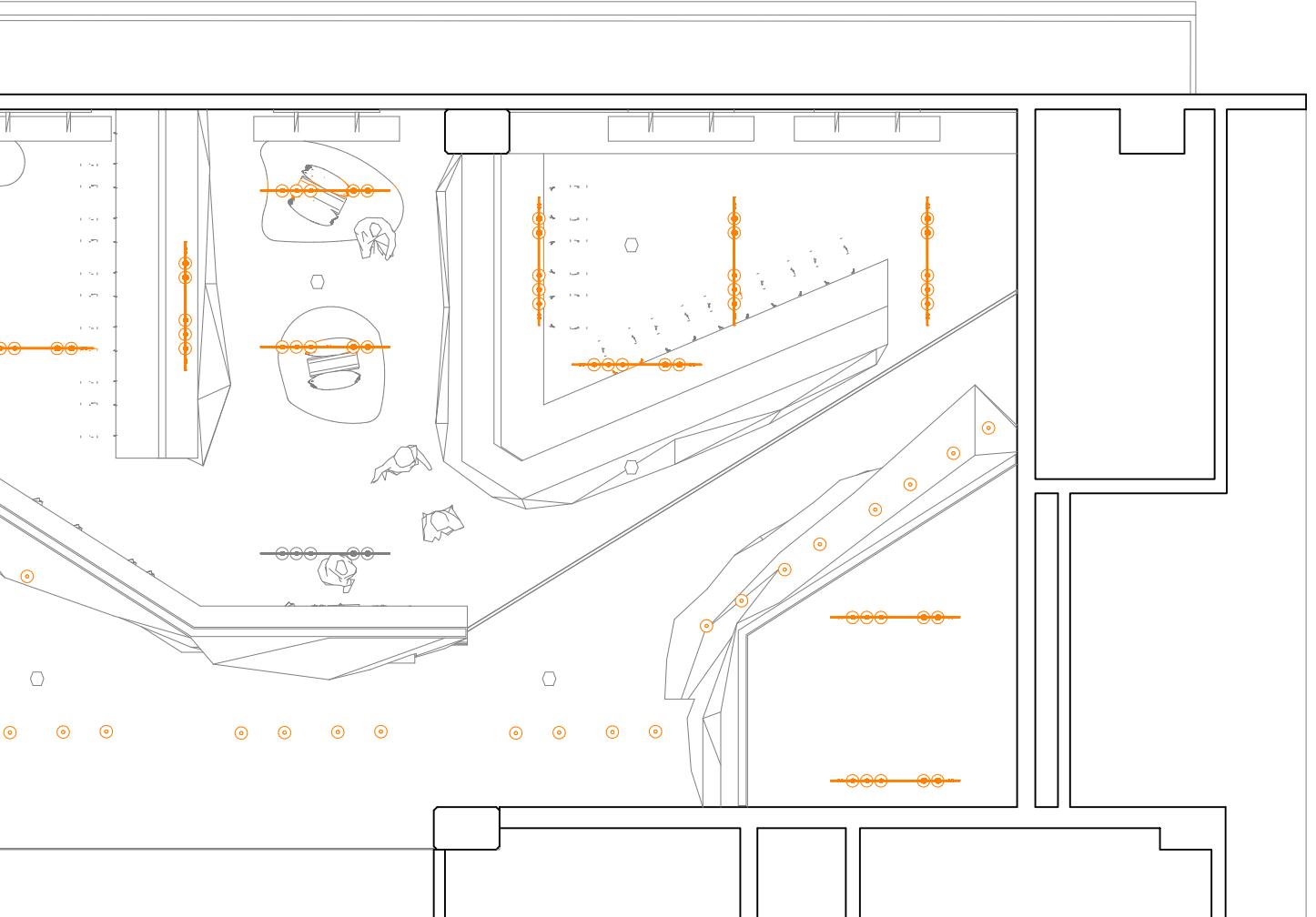
La iluminación dentro del proyecto no solo cumple una función técnica, sino que se convierte en un lenguaje visual que estructura la experiencia. Desde la precisión de los focos hasta la ambientación general, cada elemento lumínico aporta a la construcción de una atmósfera que enriquece la relación entre el espacio, las piezas y el espectador.



# PLANO DE ILUMINACIÓN

PLANO TÉCNICO

INSTALACIONES - SALA DE EXPOSICIÓN



## SIMBOLOGIA

### DISEÑADOS PARA EL PROYECTO:

#### 1. Escritorio | DUO-STATION Workbench:

Tipo: Escritorio de doble altura con nicho técnico

Materialidad: Estructura metálica, revestimiento gypsum pétreo, tableros de melamina metálica negra

Funciones: Espacio de trabajo colaborativo con almacenamiento de cableado y PC oculto

#### 2. Tótem de Exposición | MONOLITH:

Tipo: Mueble vertical de exhibición con iluminación integrada

Materialidad: Metal, vidrio templado, gypsum acabado pétreo

Funciones: Exposición de piezas con iluminación LED

#### 3. Puff-Rock | Sillón tipo roca orgánica:

Tipo: Puff decorativo inspirado en formas orgánicas

Materialidad: Textil de lana gris, patas de metal de baja altura

Funciones: Asiento informal y decorativo dentro de la sala

#### 4. Vitrina | Nicho-Exhibit:

Tipo: Vitrina de exhibición mural

Materialidad: Metal negro, vidrio templado, revestimiento gypsum pétreo

Funciones: Exposición de obras en un formato de nicho cerrado

#### 5. Muro | DECON-WALL:

Tipo: Elemento arquitectónico de acabado

Materialidad: Estructura metálica de tubos 10x10 cm, revestimiento gypsum acabado piedra

Funciones: Segmentación espacial y componente escultórico en la exposición

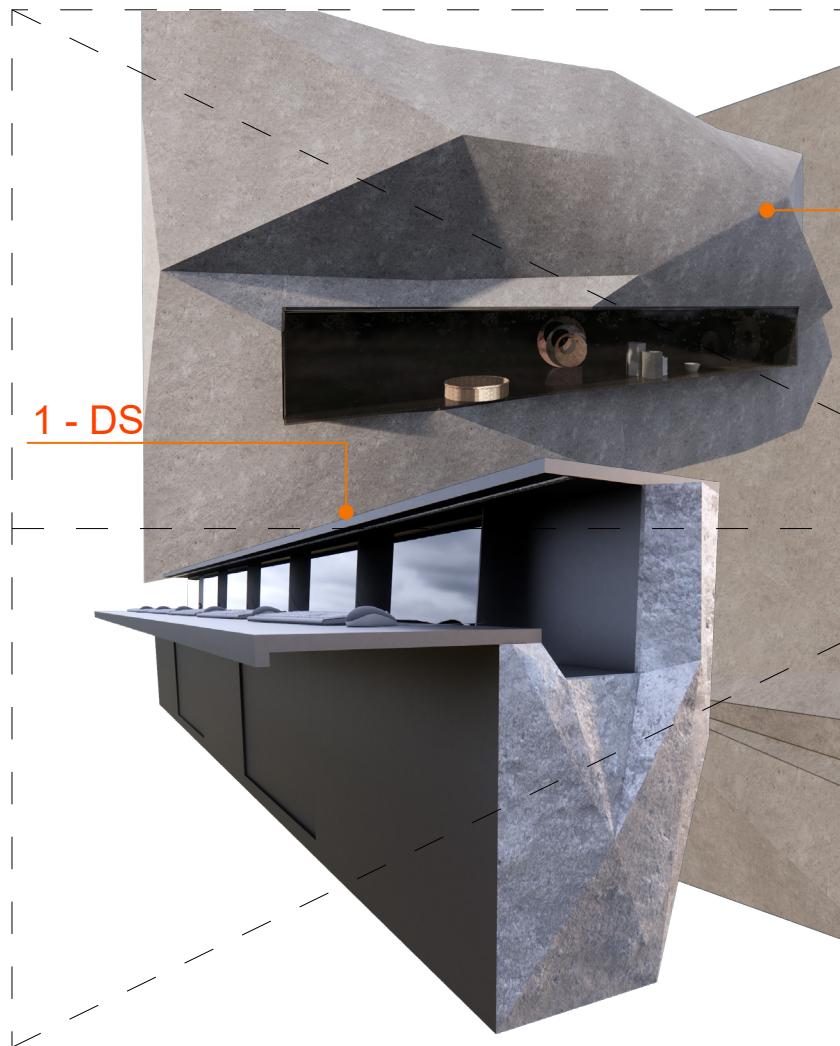
#### 6. Silla | BRUT-SEAT:

Tipo: Silla de descanso para estancias

Materialidad: Estructura en gypsum acabado pétreo y asiento en melamina metálica negra

Dimensiones: Largo 1.80 m, ancho 55 cm

Funciones: Espacio de descanso con una estética brutalista y contemporánea



## 1. INFORMACIÓN GENERAL

**Nombre del mueble:** BRUTAL-FRUN, Mobiliario de exposición

**Tipo:** Mobiliario de exposición y uso interactivo para museos y espacios culturales

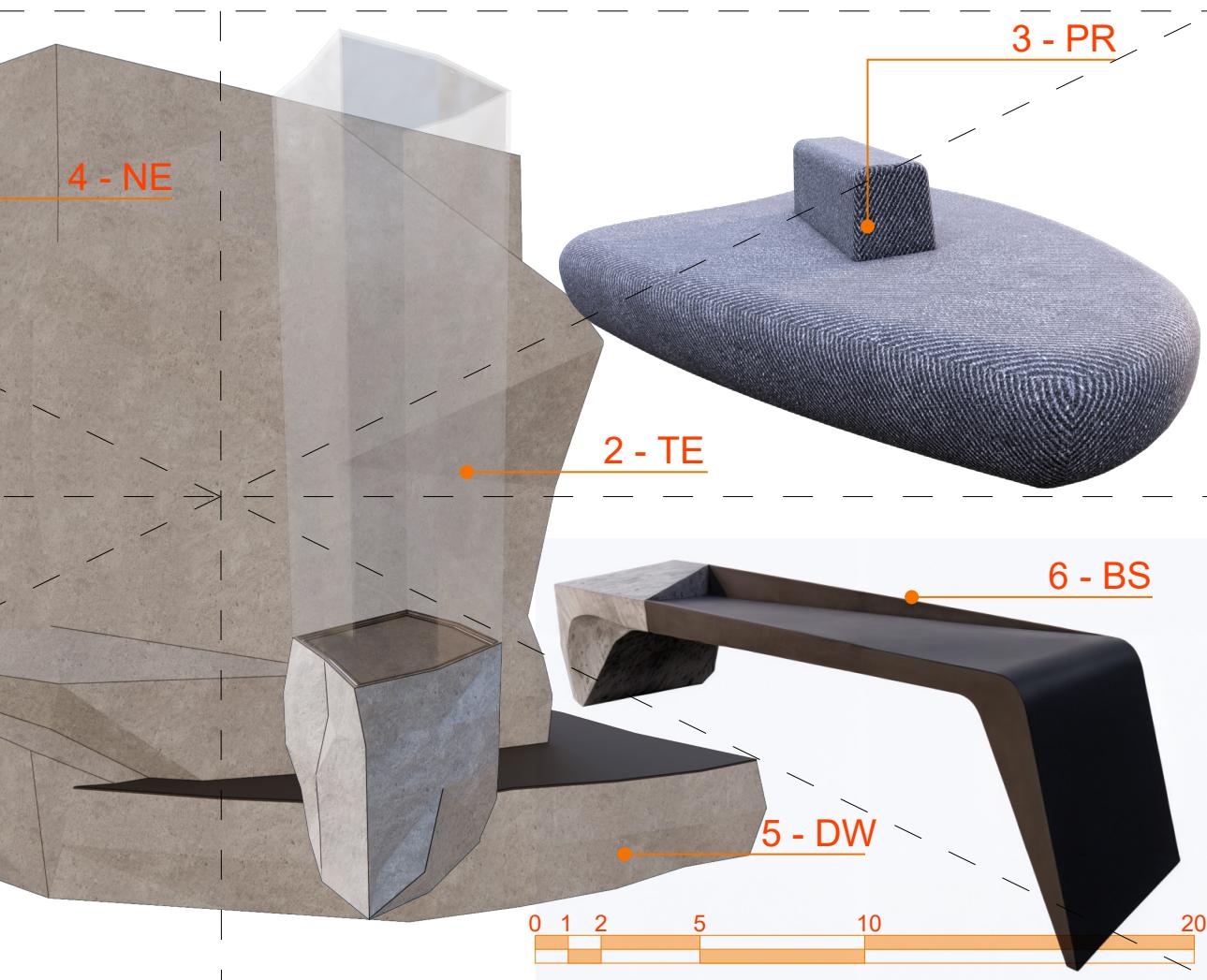
**Uso:** Esta línea de mobiliario está diseñada para optimizar la experiencia en salas de exposición y talleres dentro de espacios museográficos. Su función abarca desde la exhibición de obras y material educativo hasta la generación de zonas de trabajo y descanso para los visitantes.

# BRUTAL-FURN

Línea de Mobiliario

Brutalista Contemporáneo

STYLING - SALA DE EXPOSICION



## 2. DESCRIPCIÓN

Inspirado en la monumentalidad del brutalismo y en la exploración espacial del deconstructivismo, **BRUTAL-FURN** busca reinterpretar los volúmenes y materiales arquitectónicos a través del mobiliario. Cada pieza dentro de esta colección es una extensión del propio museo, integrándose con su entorno mediante formas sólidas, acabados pétreos y estructuras metálicas robustas.

El diseño nace de la exploración de la deconstrucción de los planos y volúmenes presentes en la arquitectura brutalista del museo. La propuesta descompone la solidez de los elementos estructurales tradicionales, manteniendo su esencia masiva y contundente pero dotándolos de un dinamismo contemporáneo que se integra con la narrativa expositiva.

## 3. USO GENERAL

El mobiliario está diseñado para servir tanto como elemento funcional (espacios de trabajo y exhibición) como un componente estético y conceptual dentro de la sala. La interacción entre materiales duros como el metal y el vidrio con elementos más cálidos como el textil de lana permite generar una experiencia más rica y atractiva para el usuario.

## SIMBOLOGIA DE DISEÑADOR:

### 1. Cojines | Vitra Cushions :

Tipo: Cojines decorativos y de apoyo

#### Dimensiones:

Cojín: 80 x 60 cm

Rollo de apoyo: 54 cm de largo x Ø16 cm

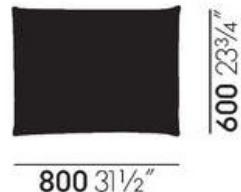
#### Materialidad:

Relleno: 100% fibras PET recicladas

Revestimiento: Tela de alta resistencia, colores variados según colección.

#### Características:

- Confort suave y ergonómico
- Material sostenible con bajo impacto ambiental
- Diseño versátil para uso decorativo y funcional



### 2. Silla HAL RE - Jasper Morrison

Tipo: Silla de concha versátil

#### Dimensiones:

Alto total: 790 mm (31")

Ancho: 470 mm (18 1/2")

Profundidad: 490 mm (19 1/4")

Altura del asiento: 430 mm (17")

#### Materialidad:

Asiento: Plástico reciclado post-consumo

Estructura: Patas metálicas con acabado en acero cromado o recubrimiento en polvo

#### Características:

- Diseño minimalista y ergonómico
- Uso versátil en espacios de trabajo, reuniones y exposiciones
- Fabricada con material reciclado, reduciendo impacto ambiental



# BRUTAL-FURN

Mobiliario de diseñador  
complementario

STYLING - SALA DE EXPOSICION

UIDE - CIPARQ

## 1. INFORMACIÓN GENERAL

Incorporar muebles de diseñador al proyecto aporta valor estético, funcional y conceptual. Estas piezas no solo elevan la calidad del diseño, sino que también introducen innovaciones en materialidad y ergonomía, alineándose con los principios de sostenibilidad y versatilidad. Además, complementan la colección **BRUTAL-FURN** al generar contrastes visuales y táctiles, equilibrando la dureza del brutalismo con elementos más ligeros y refinados. Su inclusión enriquece la experiencia del usuario, ofreciendo mayor confort y cohesión dentro del espacio expositivo.





# ESCENA

## INGRESO

RENDER - SALA DE EXPOSICION

UIDE - CIPARQ



# ESCENA

HALL PRINCIPAL - SALA 3D

RENDER - SALA DE EXPOSICION





# ESCENA

## HALL DE EXPOSICIÓN

RENDER - SALA DE EXPOSICION





# ESCENA

## ZONA POSTERIOR

RENDER - SALA DE EXPOSICION

UIDE - CIPARQ







# ESCENA

## INGRESO TALLERES

RENDER - SALA DE EXPOSICION



# ESCENA

## DESCANSO Y LECTURA

RENDER - SALA DE EXPOSICION







# CAPITULO V: MOBILIARIO

El mobiliario como  
extensión del espacio:  
funcionalidad, identidad y  
experiencia en el diseño  
museográfico.

## SIMBOLOGIA

### T1 - Tableros de Revestimiento:

Material: Gypsum de alta resistencia (15 mm de espesor)  
 Acabado: Texturizado con pintura tipo roca natural, sellado para mayor durabilidad  
 Fijación: Atornillado a una subestructura metálica con perfilería de aluminio

### T2 - Tableros Metálicos (para recubrimiento de la estructura):

Material: Lámina de acero galvanizado de 1.5 mm  
 Acabado: Pintura electrostática en color negro mate o grafito  
 Fijación: Soldadura en puntos estratégicos y tornillería oculta en los bordes

### ZT - TABLEROS (zona de trabajo):

Material: Lámina de acero galvanizado de 4 mm de espesor  
 Refuerzo interno: Chapa de acero estructural soldada para evitar deformaciones  
 Acabado: Pintura electrostática en color negro mate o grafito, resistente a rayones  
 Soporte: Atornillado y soldado a la estructura metálica principal

### N1 - Nicho Técnico - Descripción:

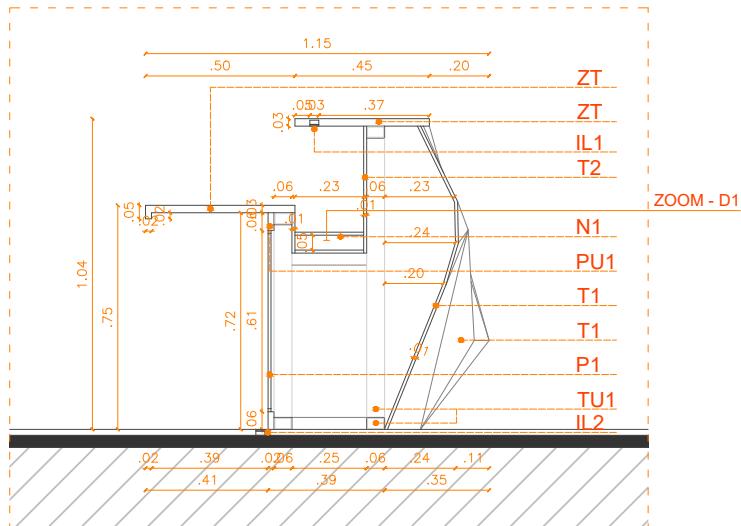
Espacio de integración electrónica con regletas, puertos USB y canaletas para organización de cableado, asegurando fácil acceso y ventilación.

### TU1 - Estructura - Tubos Metálicos:

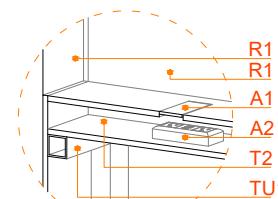
Material: Acero estructural  
 Dimensiones: Tubos cuadrados de 50x50 mm (5 cm x 5 cm)  
 Unión de la estructura:  
 Soldadura en los puntos de esfuerzo principal  
 Pernado en uniones secundarias para facilitar el ensamblaje  
 Reforzado con travesaños en zonas clave para mayor estabilidad

### IL - Iluminación LED (piso y mueble):

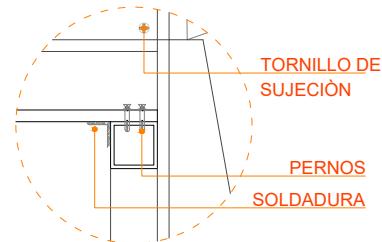
Tipo: Barra LED lineal empotrada en la parte superior del nicho  
 Tono: Luz neutra (4000K) para evitar reflejos en las pantallas  
 Instalación: Adhesivo 3M de alta resistencia o montaje magnético  
 Conexión: Alimentación USB o toma de corriente directa (según disponibilidad de instalación)



SECCIÓN A - A ESC 1:20



ZOOM - D1



ZOOM - D2



# DUO-STATION WORKBENCH

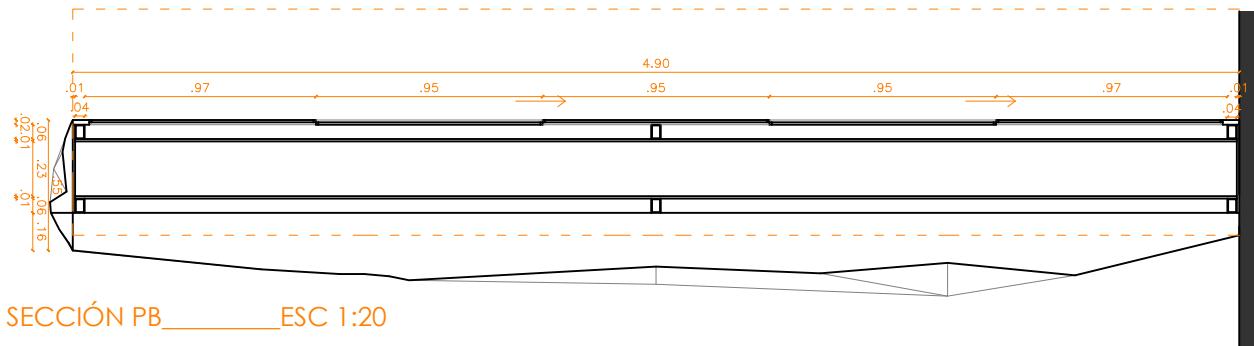
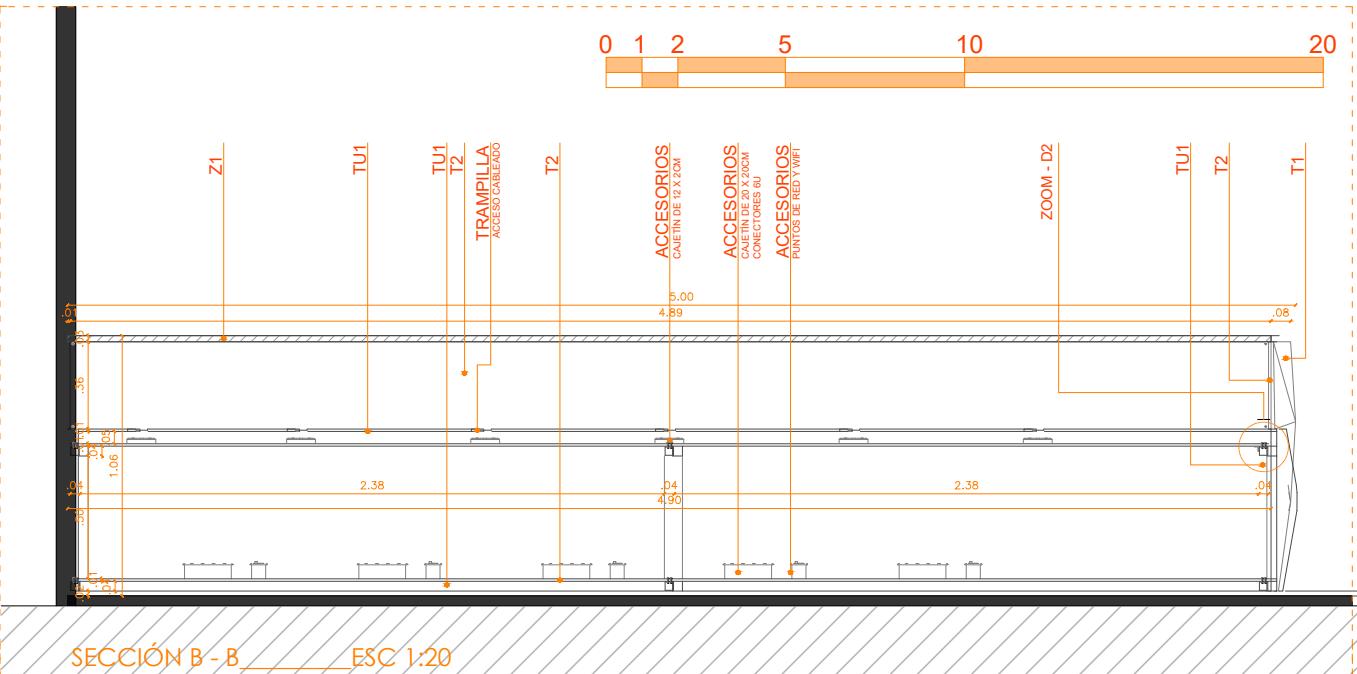
## 1. INFORMACIÓN GENERAL

**Nombre del mueble:** DUO-STATION Workbench

**Tipo:** Escritorio de doble altura con nicho técnico

**Ubicación:** Sala de exposición-taller, Museo Pumapungo

**Diseño conceptual:** Inspirado en la arquitectura brutalista del museo, reinterpretado bajo principios deconstructivistas



## 2. DESCRIPCIÓN

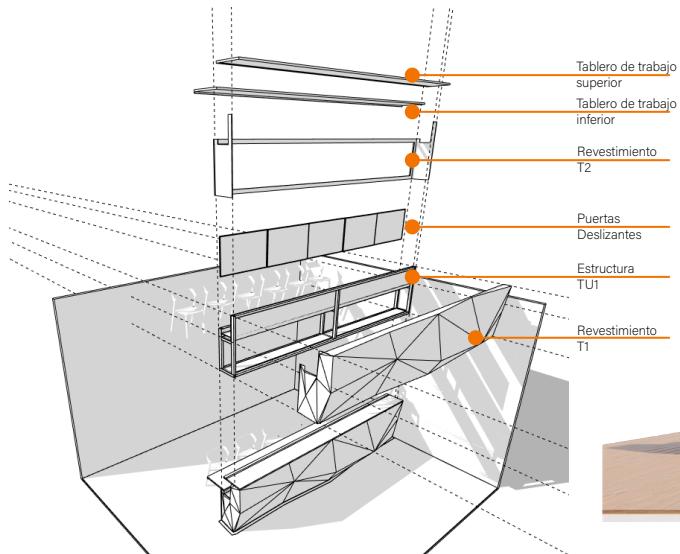
El **DUO-STATION Workbench** es un escritorio de trabajo innovador diseñado para ofrecer versatilidad y funcionalidad en entornos de alto rendimiento. Su diseño bimodal integra dos niveles de trabajo. Inspirado en el diseño conceptual general del proyecto, incorporando la propuesta deconstructivista de los planos y haciendo referencia a la estructura brutalista del edificio donde se ejecuta este proyecto.

Su propósito es reinterpretar y deconstruir los elementos macizos de hormigón, manteniendo su monumentalidad, fuerza y materialidad, pero con un enfoque más moderno y contemporáneo.

## 3. Dimensiones y Estructura

Largo: 4.91 m  
 Ancho total: 1.60 m  
 Altura total: 1.40 m  
 Altura tablero bajo: 75 cm  
 Altura tablero alto: 110 cm  
 Espesor de tableros: 3 cm  
 Nicho técnico:  
 Ancho: 30 cm

Alto: 25 cm  
 Función: Ocultar cableado y equipos, dejando solo las pantallas visibles  
 Cantidad de estaciones:  
 [Determinar según la distribución de pantallas]



P. 104

# DUO-STATION

## WORKBENCH

### 1. MATERIALES PRINCIPALES



T1



T2 - ZT

DESPIECE / IMAGEN - MUEBLE - 1

UIDE - CIPARQ

**PERSPECTIVA LATERAL**



**PERSPECTIVA FRONTAL**



## SIMBOLOGIA

### R1 - Tableros de Revestimiento:

Material: Gypsum de alta resistencia (15 mm de espesor)  
Acabado: Texturizado con pintura tipo roca natural, sellado para mayor durabilidad  
Fijación: Atornillado a una subestructura metálica con perfilera de aluminio

### R2 - Tableros Metálicos (para recubrimiento de la estructura):

Material: Lámina de acero galvanizado de 1.5 mm  
Acabado: Pintura electrostática en color negro mate o grafito  
Fijación: Soldadura en puntos estratégicos y tornillería oculta en los bordes

### V1 - Vidrio Templado (revestimiento totem):

Tipo: Vidrio templado de alta resistencia  
Espesor: 8 mm

### PL1 - Placas de Apoyo para Fijación al Piso:

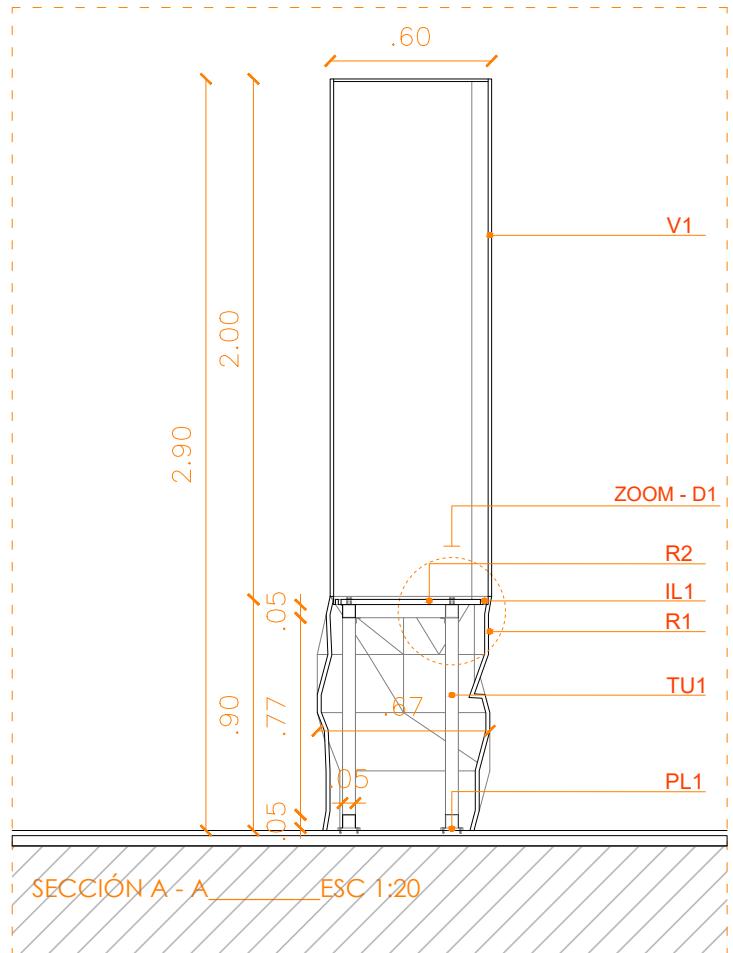
Material: Acero estructural de 6 mm de espesor  
Dimensiones: 10 cm x 10 cm por cada punto de apoyo  
Fijación:  
Anclaje mecánico con pernos expansivos de acero inoxidable  
Tornillería de alta resistencia para estabilidad estructural  
Acabado en pintura electrostática para protección anticorrosiva

### TU1 - Estructura - Tubos Metálicos:

Material: Acero estructural  
Dimensiones: Tubos cuadrados de 50x50 mm (5 cm x 5 cm)  
Unión de la estructura:  
Soldadura en los puntos de esfuerzo principal  
Pernado en uniones secundarias para facilitar el ensamblaje  
Reforzado con travesaños en zonas clave para mayor estabilidad

### IL - Tira LED (piso y mueble):

Temperatura de color: 4000K (blanco neutro) para destacar las piezas sin alterar su coloración  
Potencia: 12W por metro  
Protección: IP65 (resistente al polvo y humedad)  
Instalación:  
Canalización interna oculta para evitar exposición de cables  
Fuente de alimentación integrada en la base del totem.



## 1. INFORMACIÓN GENERAL

**Nombre del mueble:** MONOLITH

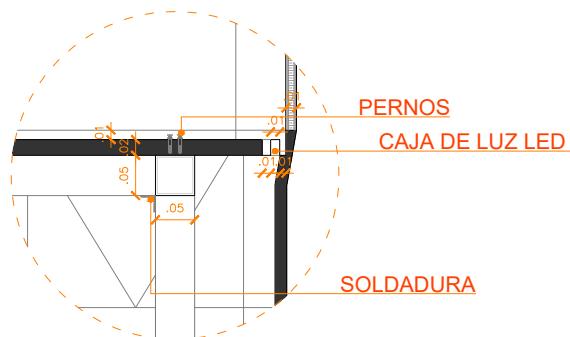
**Tipo:** Tótem de exposición

**Uso:** Exhibición de piezas y figuras de arte en un entorno museográfico

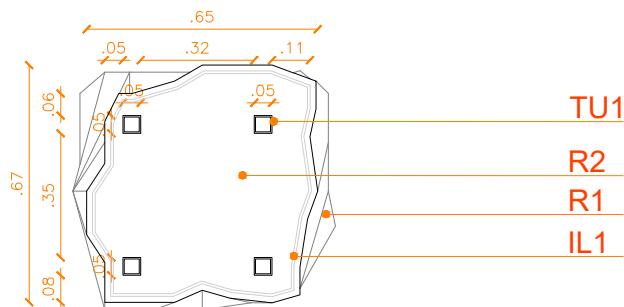
**Diseño conceptual:** Minimalista, industrial y brutalista, en línea con el concepto general del proyecto

# MONOLITH

## TOTEM DE EXPOSICIÓN



ZOOM - D1



SECCIÓN PB \_\_\_\_\_ ESC 1:20



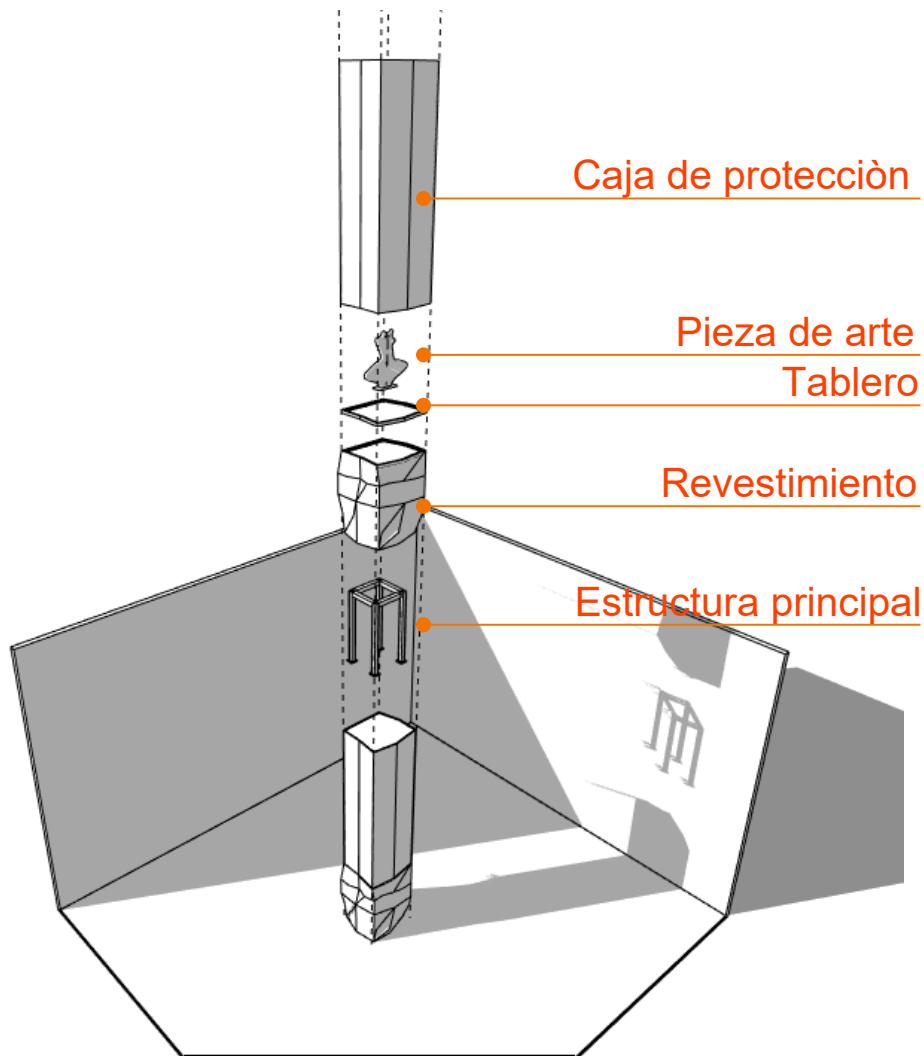
## 2. DESCRIPCIÓN

**TÓTEM DE EXPOSICIÓN** diseñado para integrar piezas de arte en un entorno museográfico contemporáneo. Forma parte del conjunto de mobiliario conceptual desarrollado para la sala de exposiciones del museo, siguiendo la línea deconstructivista inspirada en la arquitectura brutalista del edificio. Su diseño resalta la monumentalidad del concreto a través de un revestimiento pétreo, mientras que el vidrio templado y la iluminación LED generan un contraste moderno y elegante.

Este mueble no solo sirve como un punto focal para la exhibición, sino que también cuenta con un sistema de almacenamiento interno y soluciones de iluminación estratégicas para resaltar las piezas expuestas.

## 3. Dimensiones y Estructura

Largo: 0.55 m  
Ancho: 0.70 m  
Alto: 2.90 m



P. 108

# MONOLITH

## TOTEM DE EXPOSICIÓN

DESPIECE / IMAGEN - MUEBLE - 2

UIDE - CIPARQ

PERSPECTIVA FRONTAL



PERSPECTIVA LATERAL





# CAPITULO VI: EPILOGO

"Pumapungo: Entre el  
Pasado y el Futuro"  
Reflexiones Finales

## CONCLUSIÓN

El Museo Pumapungo, un ícono cultural y patrimonial de Cuenca, enfrenta un desafío significativo para atraer a las nuevas generaciones, quienes prefieren experiencias interactivas y digitales en lugar de las exposiciones tradicionales.

Esta desconexión se ve agravada por la falta de modernización en las exhibiciones, la ausencia de programas inclusivos y la dificultad para conectar con las comunidades locales, especialmente los jóvenes. Sin embargo, la morfología y el valor histórico del museo representan una oportunidad única para reimaginar su rol, transformándolo en un espacio dinámico que fomente la participación activa y el orgullo por el patrimonio cultural de la ciudad. Fortalecer esta conexión con la comunidad será clave para asegurar la relevancia y sostenibilidad del museo en el futuro.

la incorporación de la tecnología y la arquitectura innovadora en el Museo

Pumapungo puede transformar por completo su atractivo y hacer de la experiencia museística algo verdaderamente fascinante e interactivo. Desde mi perspectiva, integrar herramientas como recorridos virtuales, realidad aumentada, aplicaciones móviles y exposiciones multimedia no solo responde a las expectativas de las nuevas generaciones, habituadas a experiencias digitales dinámicas, sino que también enriquece la narrativa del patrimonio cultural del museo, permitiéndome y a otros visitantes explorar su historia de una manera inmersiva y personalizada. Además, reimaginar la arquitectura del Pumapungo, aprovechando su morfología única como un ícono histórico, me inspira a pensar en espacios innovadores que despierten curiosidad, interacción y un profundo sentido de pertenencia en la comunidad de Cuenca.

Estoy convencido de que esta combinación no solo atraerá a más personas, especialmente jóvenes, sino que también fortalecerá el vínculo del museo

# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

---

con nosotros, los ciudadanos, consolidándolo como un espacio vibrante y relevante en el panorama cultural actual. Sin embargo, considero esencial acompañar estas iniciativas con programas inclusivos y evaluaciones constantes para asegurar que esta modernización sea no solo atractiva, sino profundamente significativa y sostenible.

## RECOMENDACIONES

**Fomentar la Participación Activa de los Visitantes:** Para lograr una experiencia más atractiva, recomiendo crear espacios interactivos en los que los visitantes puedan participar activamente.

Incorporar tecnologías como pantallas táctiles, proyecciones interactivas y experiencias de realidad virtual permitiría una mayor inmersión en las exposiciones y ofrecería una experiencia más dinámica y atractiva para el público.

**Diversificar las Exposiciones para Atraer a Nuevas Audiencias:** En mi propuesta también incluyo la necesidad de

diversificar las exposiciones, enfocándome no solo en el patrimonio histórico, sino también en temas actuales y que interesen a las nuevas generaciones, como el arte contemporáneo, la sostenibilidad, y la inclusión social. Asimismo, sugiero colaborar con artistas y diseñadores locales para generar propuestas innovadoras que conecten con la juventud.

**Asegurar la Accesibilidad Universal:** Mejorar la accesibilidad universal debe ser una prioridad en la intervención. No solo en términos de accesibilidad física, sino también digital, para que todos los visitantes, independientemente de sus capacidades o ubicación, puedan disfrutar de una experiencia completa en el museo. Esto podría incluir el uso de audioguías, traducciones en varios idiomas, y la integración de elementos de accesibilidad en las nuevas tecnologías.

# MUSEO PUMAPUNGO

## DECON - VOID

### SALA DE EXPOSICIÓN

#### DESCRIPCIÓN

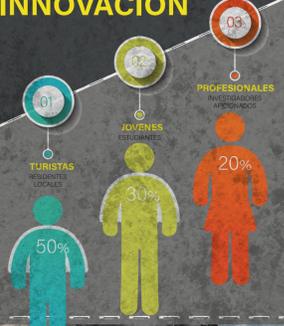
El proyecto propone la remodelación de una sala de exposición en el Museo Pumapungo, un ícono del patrimonio cultural ecuatoriano, con el objetivo de revitalizar su relevancia en la sociedad contemporánea. Se busca modernizar la experiencia del visitante mediante una integración armoniosa entre la arquitectura brutalista del edificio y soluciones expositivas innovadoras, incorporando elementos digitales e interactivos para atraer nuevas audiencias y reforzar la conexión con la historia y cultura local.

#### HISTORIA - IDENTIDAD - INNOVACIÓN

#### Problemática

La Pérdida de Relevancia de Museos y Espacios Culturales en la Sociedad

#### USUARIOS



#### SUB CONCEPTOS

#### FORMA Y FUNCIÓN HITO ARQUITECTÓNICO

#### CONCEPTO DECONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO

#### ESTADO ACTUAL MUSEO PUMAPUNGO



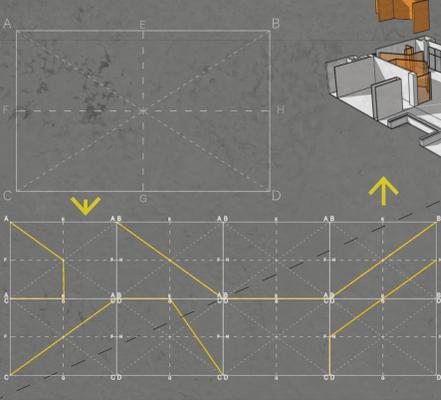
#### MOODBOARD & MATERIALBOARD



#### IMAGEN CONCEPTUAL



#### 1. MODULACIÓN DEL ESPACIO



#### 2. DECONSTRUCCIÓN DE LOS PLANOS



#### PLANTA ARQUITECTÓNICA PLANTA DE DISTRIBUCIÓN



#### BRUTAL-FURN

Línea de Mobiliario Brutalista Contemporáneo  
STYLING - SALA DE EXPOSICIÓN



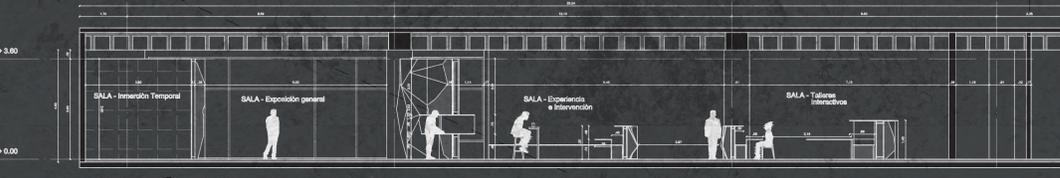
#### Elevación A - A



#### Elevación B - B



#### SECCIÓN LONGITUDINAL



#### SECCIÓN TRANSVERSAL



## BIBLIOGRAFÍA

1. Banham, R. (1966). *The New Brutalism: Ethic or Aesthetic?* Reinhold Publishing Corporation. (Este libro clásico de Reyner Banham analiza los fundamentos del brutalismo como movimiento arquitectónico, tanto desde una perspectiva ética como estética.)
2. Ching, F. D. K., Jarzombek, M., & Prakash, V. (2011). *A Global History of Architecture* (2nd ed.). John Wiley & Sons. (Una fuente integral que cubre la evolución de la arquitectura a nivel global, incluyendo capítulos sobre el brutalismo y sus influencias.)
3. Nesbitt, K. (Ed.). (1996). *Theorizing a New Agenda for Architecture: An Anthology of Architectural Theory 1965-1995*. Princeton Architectural Press. (Una recopilación de textos clave sobre teoría arquitectónica, que proporciona un panorama de cómo se conceptualiza y se teoriza la arquitectura en diversas épocas, incluidas discusiones sobre el brutalismo y otras corrientes.)
4. Ramírez, J. A. (2018). *Arquitectura brutalista en América Latina: Influencias y desarrollos locales*. Ediciones Uniandes.
5. González de Canales, F. (2020). *Arquitectura brutalista y sus aplicaciones en el siglo XXI*. Editorial Reverte.
6. Lozano, M., & Pérez, J. (2018). El impacto de la tecnología en los museos modernos. *Revista de Museología Contemporánea*.
7. Rodríguez, L. (2015). *Museos y espacios culturales en la era digital: Una nueva perspectiva*. Editorial Gustavo Gili.
8. Ruiz, A. (2017). *La evolución del Museo Pumapungo y su relevancia cultural*. Editorial Universitaria.
9. Torres, C. (2019). *La integración de tecnología en la arquitectura brutalista: Un estudio de caso*

- del Museo del Concreto. *Journal of Modern Architecture*.
10. Luis Mario Balarezo, (2017). *Espacios de congruencia y reintegración cultural, PUMAPUNGO*. Universidad del Azuay, Facultad de diseño, Arquitectura y artes.
11. ESPE INNOVATIVA, (2024), "ADECUACIÓN Y ADECENTAMIENTO DE LOS EDIFICIOS DEL COMPLEJO PUMAPUNGO: MUSEO, TEATRO Y ANTIGUO COLEGIO BORJA, UBICADO EN LA CIUDAD DE CUENCA"
12. Escobar, L. (2015). *Museos en la era digital: Nuevas tecnologías y experiencias del usuario*. Editorial Trea.

del Museo Pumapungo y su relevancia cultural. Editorial Universitaria.

\* Torres, C. (2019). *La integración de tecnología en la arquitectura brutalista: Un estudio de caso del Museo del Concreto*. *Journal of Modern Architecture*.

\* Luis Mario Balarezo, (2017). *Espacios de congruencia y reintegración cultural, PUMAPUNGO*. Universidad del Azuay, Facultad de diseño, Arquitectura y artes.

\* ESPE INNOVATIVA, (2024) "ADECUACIÓN Y ADECENTAMIENTO DE LOS EDIFICIOS DEL COMPLEJO PUMAPUNGO: MUSEO, TEATRO Y ANTIGUO COLEGIO BORJA, UBICADO EN LA CIUDAD DE CUENCA"

\* Escobar, L. (2015). *Museos en la era digital: Nuevas tecnologías y experiencias del usuario*. Editorial Trea.