



Powered by
Arizona State University

MAESTRÍA DE DISEÑO INTERIOR

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

Dayanara Brigette Guerrero Alulima

AUTOR:

TUTOR:

Maria Lorena Paliz Puente

Fernando José Larrea Cardenas

Restaurante - Museo basado en el storytelling
musical lojano

DECLARACIÓN JURAMENTADA

Yo, **Dayanara Brigette Guerrero Alulima** 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.

DAYANARA GUERRERO

Autor

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

MARIA LORENA PALIZ PUENTE

Director de Tesis

FERNANDO JOSÉ LARREA CÁRDENAS

Director de Tesis



DEDICATORIA

A mi familia por ser mi soporte en cada paso que he dado en mi vida, su apoyo ha sido fundamental para no rendirme y a seguir adelante con determinación.

A mis maestros por compartir sus conocimientos y guiarme en cada tarea para lograr la excelencia en cada proyecto.

A mi ciudad: Loja, cuna de artistas y tradición, la cual fue la fuente de inspiración de este proyecto que es un homenaje a su gente que busca crecer desde sus raíces.



CONTENIDOS



01 CONTEXTO

[12-13]

- 1.1 Antecedentes del tema
- 1.2 Problemática y solución
 - 1.2.1 Problemática
 - 1.2.2 Solución



02 PLANTEAMIENTO

[16-25]

- 2.1 Propuesta
- 2.2 Target
- 2.3 Ubicación y análisis del sector
 - 2.3.1 Servicios y Entorno
 - 2.3.2 Asoleamiento
 - 2.3.3 Estado Actual
- 2.4 Referentes



03 PROYECTO

[28-37]

- 3.1 Metas de Diseño
- 3.2 Concepto
 - 3.2.1 Subconcepto
 - 3.2.2 Token de Diseño
- 3.3 Programación
- 3.4 Diagrama de Adyacencias
- 3.5 Zonificación
- 3.6 Diseño Espacial
- 3.7 Paleta de Colores
- 3.8 Moodboard
- 3.9 Materialboard



04 PLANOS Y RENDERS

[40-81]

- 4.1 Planta de Distribución
- 4.2 Planta Amoblada
- 4.3 Planta Interiorista
- 4.4 Corte Longitudinal
- 4.5 Corte Transversal
- 4.6 Corte Longitudinal Interiorista
- 4.7 Corte Transversal Interiorista
- 4.8 Elevaciones Internas
- 4.9 Elevaciones Internas Interioristas
- 4.10 Planta de Pisos
- 4.11 Revestimientos Verticales
- 4.12 Planta de Techos
- 4.13 Planta de Iluminación a piso
- 4.14 Plano de Iluminación a techo
- 4.15 Styling
- 4.16 Visual Merchandising
- 4.17 Renders



05 DISEÑO EXCLUSIVO MOBILIARIO

[84-87]

- 5.1. Counter
- 5.2. Vitrina Museo



06 EPÍLOGO

[90-93]

- 6.1. Conclusiones
- 6.2. Índice de Ilustraciones
- 6.3. Bibliografía

RESUMEN

El proyecto de diseño interior del Restaurante Museo **Cántaro & Cuerda** tiene el objetivo de recordary transmitira nuevas generaciones la tradición lojana través de experiencias sensoriales.

El proyecto nace de la problemática cultural que vive la ciudad, debido a que no existen espacios que fusionen el patrimonio musical con su gastronomía, esta desconexión de estos dos aspectos culturales de la ciudad impiden que Loja no se consolide como destino cultural.

La propuesta se define a través del concepto y canción "Alma Lojana" que representa la tradición cultural de

la ciudad y promueve la identidad territorial y su legado musical. Este concepto guía cada espacio del proyecto a través de sus materiales, luz, sonido y texturas.

Su valor agregado radica en la revalorización de la identidad cultural de Loja por medio de la fusión de su gastronomía y su música, por medio de una experiencia sensorial integral, que incluye la degustación de bebidas típicas locales, espacios que cuentan su legado musical y un escaparate que exhibe las tradiciones y costumbres de Loja.

ABSTRACT

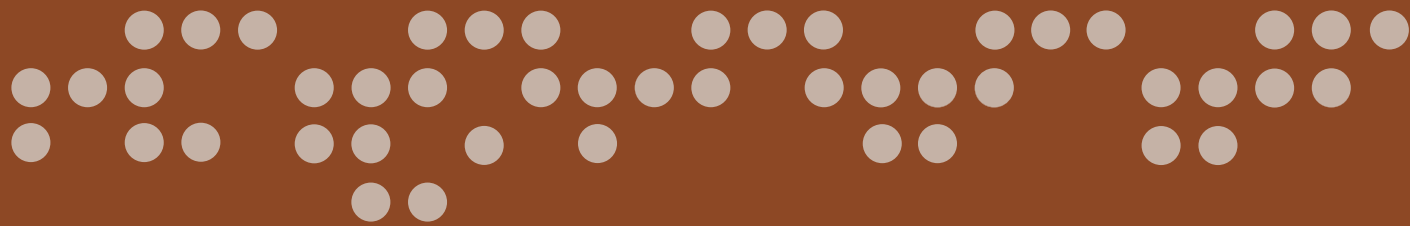
The interior design project for the Cántaro & Cuerda Restaurant Museum aims to evoke and transmit Loja's traditions to new generations through sensory experiences.

The project stems from the city's cultural challenges: the lack of spaces that merge its musical heritage with its gastronomy. This disconnect between these two cultural aspects prevents Loja from solidifying its position as a cultural destination.

The proposal is defined by the concept and song "Alma Lojana" (Soul of Loja), which embodies the city's cultural

traditions and promotes its territorial identity and musical legacy. This concept guides every space in the project through its materials, lighting, sound, and textures.

Its added value lies in the revitalization of Loja's cultural identity through the fusion of its gastronomy and music, creating a holistic sensory experience that includes tastings of typical local beverages, spaces that showcase its musical heritage, and a display exhibiting Loja's traditions and customs.



CAPITULO I: CONTEXTO

1.1. ANTECEDENTES DEL TEMA

A lo largo de la historia, la provincia de Loja se ha destacado por su profunda tradición musical, la cual se ha visto reflejada a través de festivales, concursos musicales y diversas agrupaciones culturales destacadas a nivel local y nacional.

Este legado ha sido representado por “personajes con una innegable vocación musical, escenarios y lugares que hablan sobre la música que corre por las venas de varias generaciones” (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2025), sin embargo, su difusión se ha visto limitada a museos tradicionales o presentaciones independientes, que no coexisten con otras actividades cotidianas como la gastronomía.

La música lojana se conforma por guitarras y requintos que a su vez coexisten con la gastronomía típica lojana como la cecina y el repe; fortalecen el sentido de pertenencia y permit crear espacios que integren y revaloricen la identidad cultural por medio de nuevas experiencias inmersivas.

● MARCA

Cántaro & Cuerda

Memoria Musical y Sabores de Loja

Concepto

Es un restaurante museo que fusiona el patrimonio musical de Loja con la gastronomía local, donde cada espacio narra la historia musical lojana, su nombre nace de dos símbolos de la cultura lojana:

Cántaro: representa las artesanía de barro, tradición alfarera de la provincia.

Cuerda: hace alusión a una parte de la guitarra y a la vocación musical de la ciudad, se traduce como identidad sonora.

En la actualidad, el diseño interior ha permitido crear proyectos híbridos que fusionan diversas actividades como restaurante + museo + storytelling espacial, que buscan generar nuevas formas de consumo cultural donde cada espacio narra una historia por medio de atmósferas y secuencias.

En Loja, pese a que existen diversos restaurantes que rescatan la cultura musical de la ciudad, ninguno de ellos articula música, gastronomía y memoria a través de experiencias narrativas, lo cual es una oportunidad para combinar la gastronomía local con un recorrido museográfico.

Personalidad

La marca tiene una personalidad memorial que rescata la historia de la música, sensorial prioriza la experiencia del usuario y reinterpreta elementos tradicionales.

Misión

Crear experiencias gastronómicas y culturales que narren la historia musical de Loja.

Visión

Convertirse en un referente culinario y cultural del sur del país, que integre el storytelling como parte de su experiencia gastronómica.



Figura 1: Logo Cántaro y Cuerda. Elaborado por Dayanara Guerrero

1.2. PROBLEMÁTICA Y SOLUCIÓN

1.2.1. Problemática

En la ciudad de Loja, existen grandes museos tradicionales que se perciben como espacios fríos y estáticos, resultando ser poco atractivos para las nuevas generaciones, lo cual ocasiona que la historia de la música lojana no sea reinterpretada en nuevos formatos atractivos, peligrando su apropiación y permanencia en el tiempo.

Debido a este problema y pese a que Loja es reconocida como la “Capital musical y cultural del Ecuador” no posee espacios que integren de manera correcta la memoria musical lojana con experiencias gastronómicas de valor.

Esto evidencia la necesidad de crear un espacio que combine la cultura musical lojana con la gastronomía local por medio del storytelling para que resulte atractivo a las generaciones más jóvenes.

Paleta Cromática

Se construye a partir de colores y elementos que representan la identidad cultural lojana: tierra, artesanía, música (guitarra). Los colores de la marca no solo cumplen una función estética, también representan el concepto de la marca que es evocar emociones de recuerdo de la historia musical y orgullo de ser lojano.

El tono principal es el terracota, inspirado en el barro cocido de las artesanías que aun hoy en día se comercializan en zonas rurales del cantón, transmite calidez y genera un vínculo más humano.

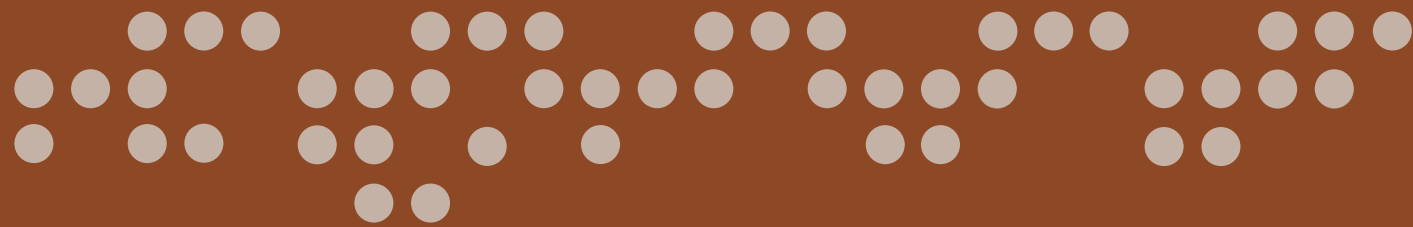
Como color complementario, se incorporan tonos neutros como el beige andino y tonos tierra que permiten equilibrar la tonalidad de la composición y permite que los elementos representativos de la marca resalten sin competir entre ellos.

1.2.2. Solución

Para solucionar esta problemática es necesario plantear un restaurante - museo narrativo que fusione la memoria musical lojana con una propuesta culinaria típica por medio del storytelling espacial.

Se plantea el diseño interior de un restaurante - museo que proporciona experiencias sensoriales y dinámicas que permiten al usuario vivir la historia musical lojana acompañado de la cocina tradicional por medio de espacios narrativos que transforman la percepción fría y estática de un museo.

La fusión del restaurante-museo es un proyecto diferenciador que atrae a locales, turistas y generaciones jóvenes para que vivan experiencias con identidad y sentido de pertenencia.



02

PLANTEAMIENTO

CAPITULO II: PLANTEAMIENTO

2.1. PROPUESTA

Se propone el diseño interior de un museo-restaurante "Cántaro & Cuerda" que se concibe como un espacio que cuenta la historia musical lojana, con ambientes que integran la gastronomía y la combinan con ritmos e instrumentos.

El diseño interior emplea materiales cálidos, iluminación puntual y espacios acústicos que transmiten la sensación de habitar un espacio envolvente que acompaña su experiencia gastronómica.

Su valor agregado es implementar la museografía al restaurante, donde no solo se va a probar platos típicos lojanos, también se integra la exposición de la historia musical lojana como parte activa del lugar con proyecciones ambientales, vitrinas y sonidos que permiten al usuario conectar con la historia musical lojana desde una perspectiva multisensorial.

Este espacio híbrido permite aprender mientras se disfruta de la gastronomía lojana, genera emociones e identidad que reactiva el sentido de pertenencia de la tradición musical y culinaria lojana, más que un restaurante - museo es un equipamiento cultural que ofrece un valor significativo para la ciudad y que se convierte en un referente del diseño interior narrativo que fusiona la cultura, interiorismo y gastronomía.

2.2. TARGET

El principal público objetivo son los adultos jóvenes entre 25-45 años, tanto locales, como turistas; estudiantes de arte y música.

El proyecto se enfoca a un estrato de un estrato socioeconómico medio-alto y alto, personas que tenga como intereses principales el arte, la música y experiencias inmersivas, puesto que se espera que se convierta en un punto de encuentro para personas con gusto por la innovación y el disfrute sensorial.



Figura 2: Cine Concierto: "Las aventuras del príncipe Achmed". Recuperado de UTPL vía Flickr

2.3. UBICACIÓN Y ANÁLISIS DEL SECTOR

La ciudad de Loja es la capital de la provincia que comparte su mismo nombre, cuenta con 250 028 habitantes(INEC,2022); es conocida por ser cuna de grandes artistas como Salvador Bustamante Celi, Segundo Cueva Celi, Edgar Palacios, entre otros, es por ello que es llamada "Capital musical y cultural del Ecuador".

2.3.1. SERVICIOS Y ENTORNO

La parroquia urbana San Sebastián presenta un contexto comercial y cultural principalmente; la plaza que lleva su mismo nombre es un punto de encuentro donde se realizan eventos culturales de gran importancia. Además, posee espacios públicos, plazas e iglesias, sin embargo, en su periferia es mayormente residencial.

El proyecto se implanta en las calles Anturios entre 18 de Noviembre y Crisantemos, en el barrio Los Geranios de la parroquia San Sebastián, una de las más tradicionales de Loja.

Otro aspecto importante es que se ubica junto al centro histórico de Loja tiene conexión directa con el transporte urbano, ciclovías, circuitos turísticos que ofrecen variadas actividades para locales y turistas.



Figura 3: Mapa de Servicios. Elaborado por Dayanara Guerrero

Leyenda

- Predio a intervenir
- Equipamiento de Educación
- Equipamiento de Salud
- Equipamiento de Servicios Funerarios
- Equipamiento Religioso
- Equipamiento Comercial
- Área Verde

2.3.2. ASOLEAMIENTO

El proyecto se ubica en un terreno que posee una orientación Norte-Sur, por lo que no recibe radiación directa del sol en sus fachadas principales, sin embargo, al ubicarse en el hemisferio sur el sol tiende a inclinarse al Norte durante algunos meses del año por lo que su fachada principal es la que recibe mayor exposición solar.

Sin embargo, al estar ubicados cerca de la línea ecuatorial, esta incidencia solar aunque es predominante no es excesiva, por lo que la fachada norte que recibe un aprovechamiento equilibrado de la luz natural.

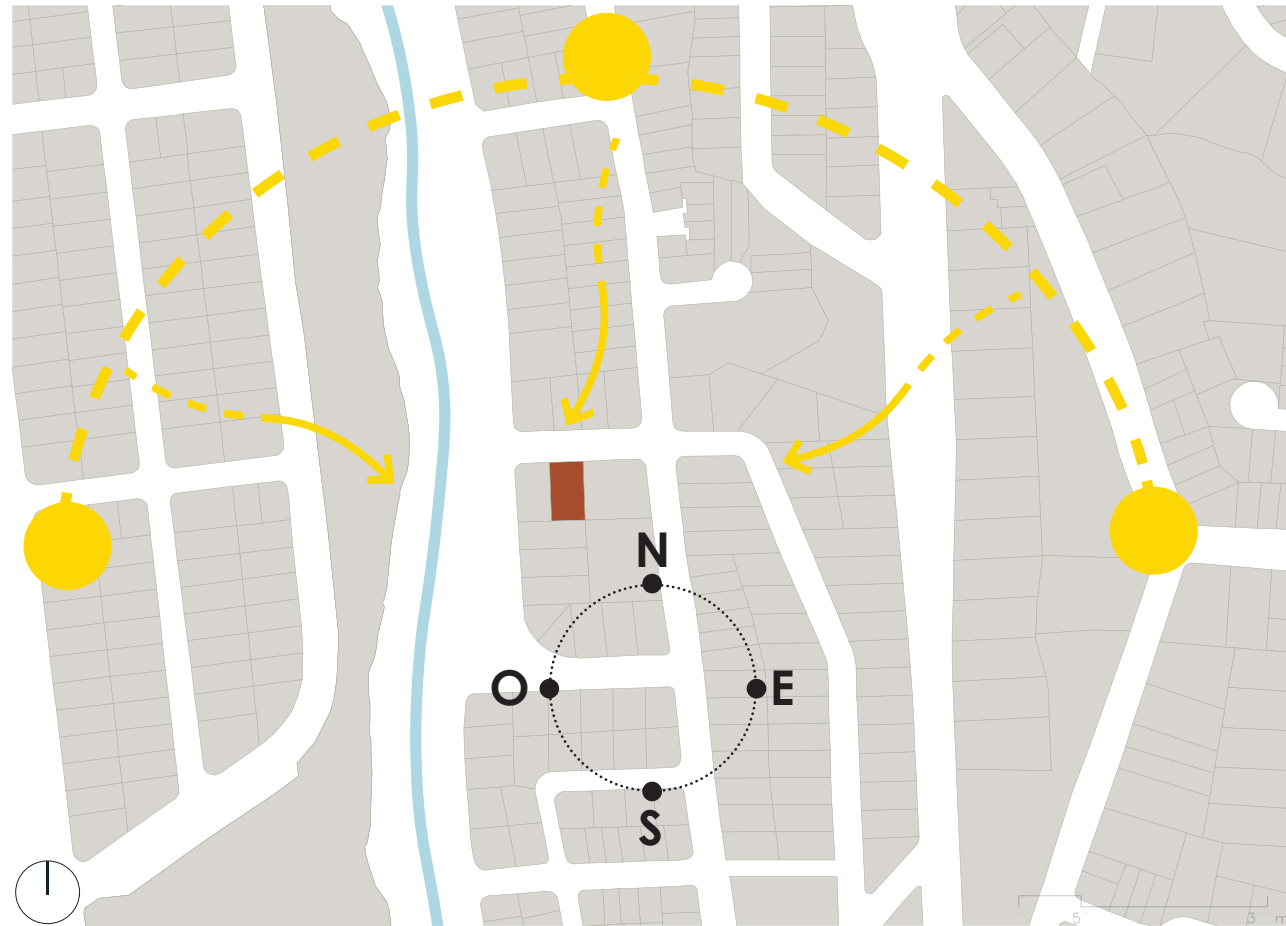


Figura 4: Mapa de Asoleamiento. Elaborado por Dayanara Guerrero

2.3.3. ESTADO ACTUAL

Actualmente, en las instalaciones donde se desarrollará el proyecto funciona el gimnasio INKA FIT-BOXING; se encuentra implantado en un galpón con una estructura liviana de tipo industrial, conformada por pórticos metálicos y paredes de ladrillo visto, su superficie es de 185,50 m², en su interior tiene una planta libre y baterías sanitarias, por lo que brinda gran flexibilidad y libertad creativa para el desarrollo del proyecto. Su primer planta alta es desmontable por lo que no se la considerará para el proyecto.



Figura 5: Plano arquitectónico del estado actual. Elaborado por Dayanara Guerrero

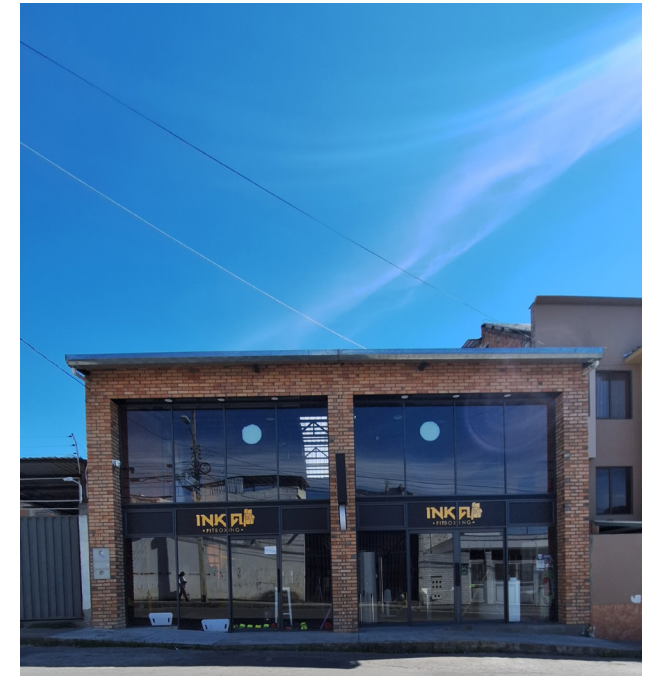
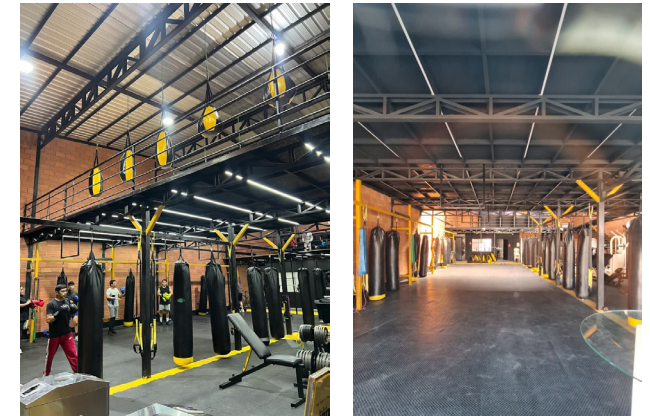


Figura 6: Fotografía exterior del predio. Elaborado por Dayanara Guerrero

2.4. REFERENTES

BAR KAR - SPACEMEN

Ubicación: Kuala Lumpur, Malasia

Área: 410 m²

Diseñador: Spacemen

Año: 2024

El proyecto es un restaurante inmersivo, que genera una experiencia espacial integral que comienza desde la entrada principal, donde el espacio recibe a los comensales con un arco distorsionado, evocando la sensación de un espacio tipo cueva (Spacemen, 2024, como se citó en ArchDaily, 2024).

Este proyecto demuestra como un espacio destinado a la gastronomía puede articular un relato inmersivo y convertirse en un medio para transmitir diversos aspectos culturales por medio de materiales, atmósferas y secuencias en su recorrido.

Demuestra que se puede crear la experiencia del usuario como un recorrido que guía y conecta con significados culturales.



Figura 7: Fotografía acceso Bar Kar. Recuperado de Archdaily



Figura 8: Fotografía interior de Bar Kar. Recuperado de Archdaily



Figura 9: Fotografía comedor privado. Recuperado de Archdaily



Figura 10: Collage interiores de Bar Kar. Recuperado de Archdaily





RESTAURANTE VEGETARIANO SADHU

Ubicación: Vietnam

Diseñador: Adrei Studio

Año: 2020

El proyecto se diseñó como un espacio de exposición, con una planta flexible y adaptable, que permite diversas disposiciones de las mesas para los comensales, parte importante del proyecto fue la iluminación ya que el juego de luces transforma el restaurante en un espacio de exhibición que genera una sensación de intimidad (Adrei Studio, 2020, como se citó en ArchDaily, 2021).

El restaurante Sadhu, demuestra como un espacio pensado en la gastronomía puede brindar una experiencia narrativa y expositiva, sus paredes ondulantes crean una escultura envolvente que proporciona una atmósfera inmersiva que junto con el manejo de la luz transforman el espacio sin necesidad de realizar cambios en su estructura, todo esto, permite crear narrativas sensoriales en los recorridos del usuario, vincula el diseño interior, identidad y storytelling espacial.



Figura 11: Fotografía acceso Sadhu. Recuperado de Saigoneer

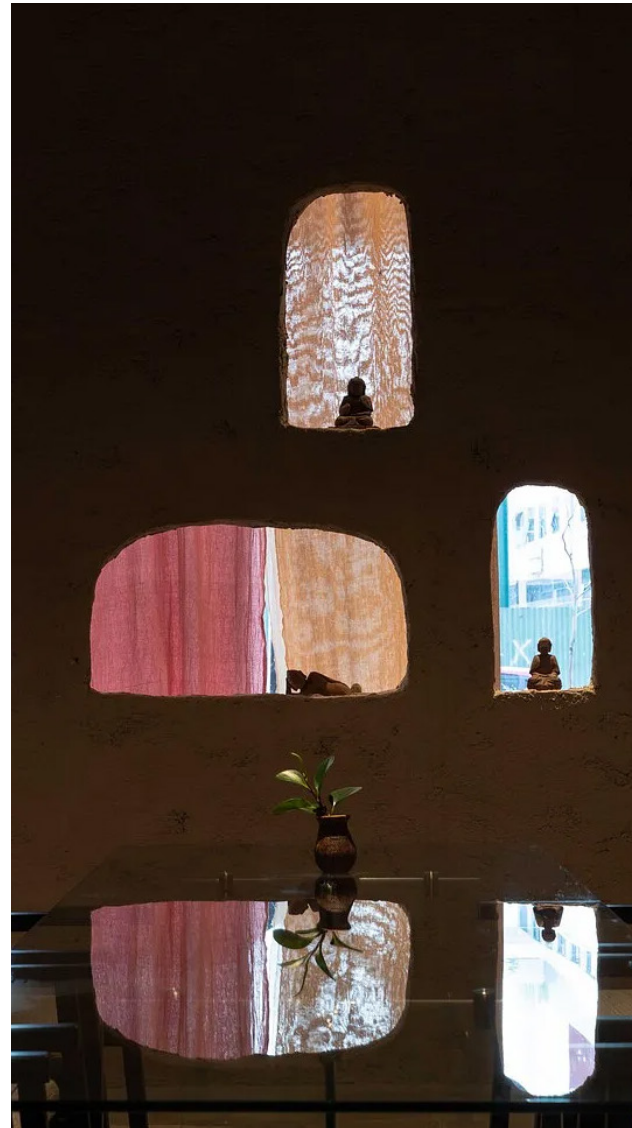


Figura 12: Fotografía interior Sadhu. Recuperado de Saigoneer

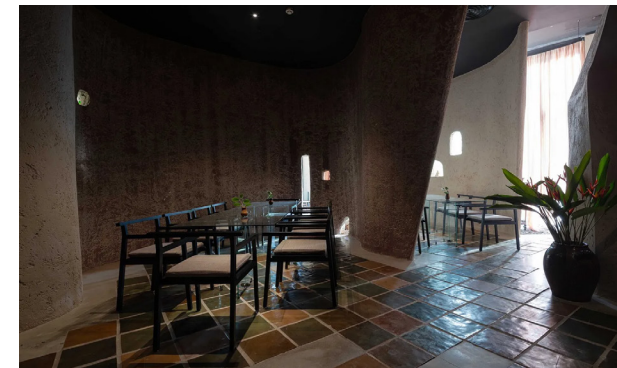


Figura 13: Collage interior Sadhu. Recuperado de Saigoneer

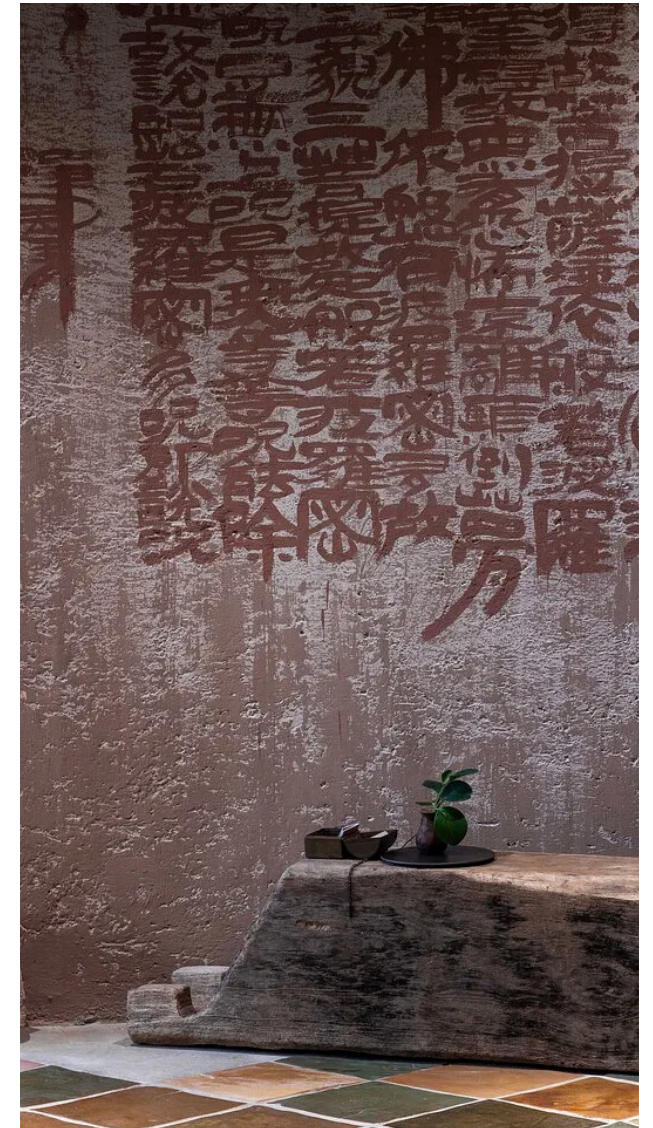


Figura 14: Fotografía arte de Sadhu. Recuperado de Saigoneer



MUSEO SONORO

Ubicación: Copenhague, Dinamarca

Área: 3500 m²

Diseñador: Creo Arkitekter + Adept

Año: 2015

Se conforma de cuatro espacios sonoros que exhiben una colección de instrumentos musicales que narra la historia de la música, logrando un equilibrio entre los objetos expuestos y las estaciones de escucha inmersiva, las cuales están acústicamente adaptados a cada instrumentos: cuerdas, viento, percusión e instrumentos mixtos (Creo Arkitekter - Adept, 2015, como se citó en ArchDaily, 2014).

Este proyecto demuestra como un espacio se puede convertir en un medio narrativo multisensorial por medio de un recorrido guiado por el sonido; convierte el patrimonio sonoro en una experiencia física por medio de estas cuatro salas inmersivas, su manera de transformar el sonido en una experiencia logra que el usuario sea el protagonista del relato evocando recuerdos y generando conexión emocional con él.



Figura 15: Fotografía exposición instrumentos. Recuperado de Archdaily



Figura 16: Fotografía exposición instrumentos. Recuperado de Archdaily

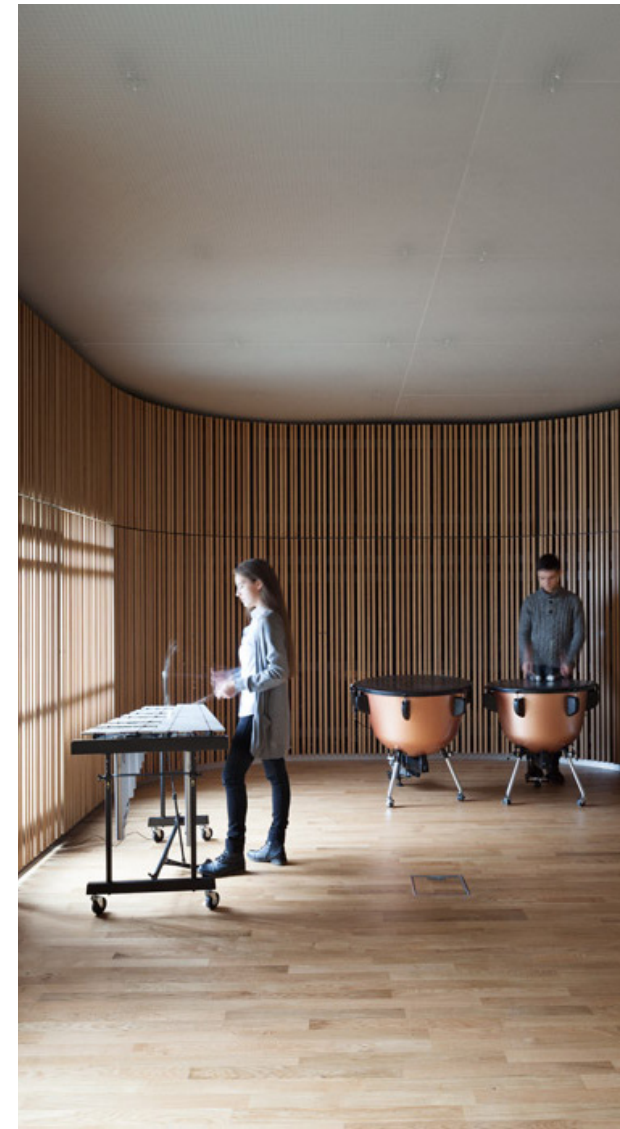
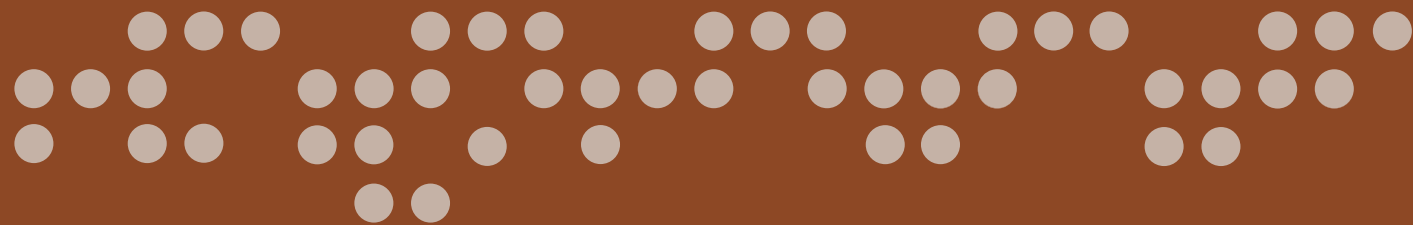


Figura 17: Fotografía estación inmersiva. Recuperado de Archdaily



Figura 18: Collage interior Museo Sonoro. Recuperado de Archdaily



PROYECTO
03

CAPITULO III: PROYECTO

3.1. METAS DE DISEÑO

La idea de realizar el diseño interior de un Restaurante - museo busca satisfacer la necesidad de crear un espacio que genere una experiencia espacial con un alto valor cultural y funcional, en Loja, ciudad donde la música y la cultura son un factor de identidad relevante.

En este sentido, la propuesta integral es capaz de proveer un espacio interior que reinterpreta la memoria musical en un espacio multisensorial, donde guía al usuario por un recorrido que conecta con la historia e identidad lojana.

Por ende, Este espacio tiene el potencial de enriquecer el panorama cultural de la ciudad, ya que fortalece su sentido de pertenencia y conmemora su legado musical.

Las metas de diseño permiten articular los recursos sensoriales y narrativos asegurando un resultado que responde a criterios experienciales, estéticos y funcionales. Facilitando la toma de decisiones, ya que establece: qué se desea diseñar, a quién se dirige la propuesta y cómo se construirá la experiencia y vivencias de usuario.

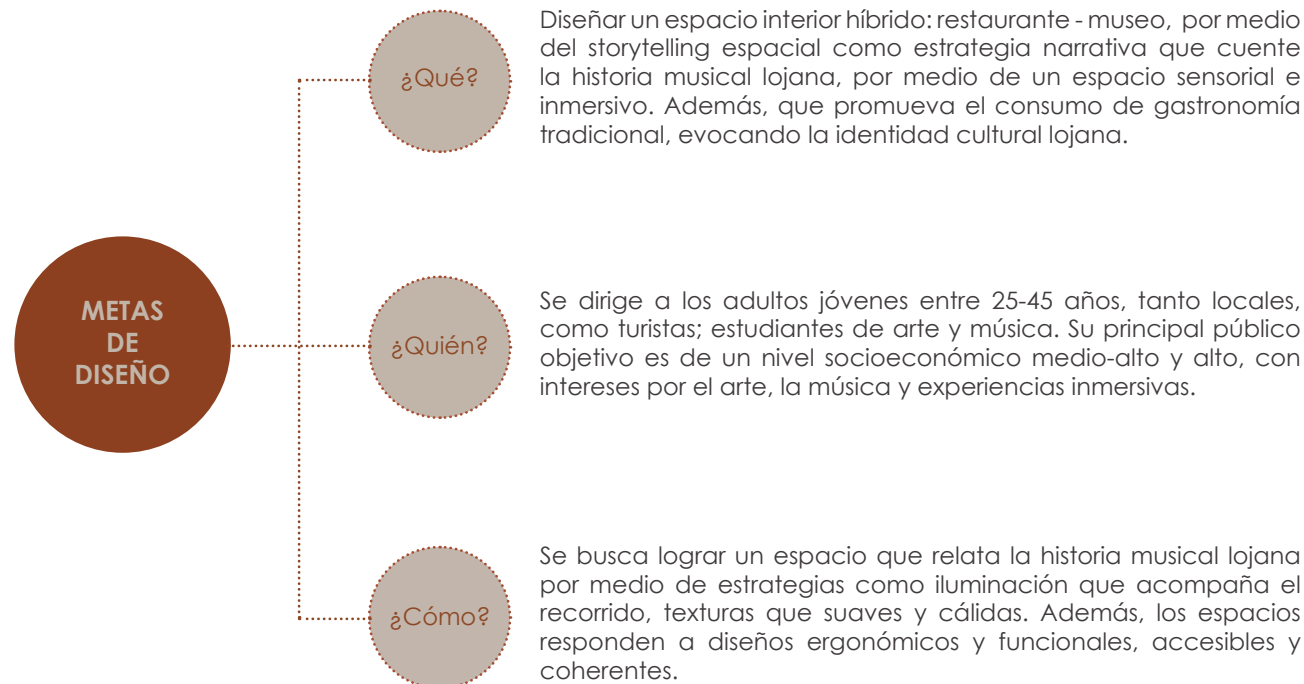


Figura 19: Imagen Metas de Diseño. Elaborado por Dayanara Guerrero

3.2. CONCEPTO

El concepto **“Alma Lojana”** nace de una canción homónima, que representa la esencia de lo que significa ser lojano, por ello su composición musical se adopta como punto de partida para el proyecto.

La palabra **Alma** se traduce como el legado musical, gastronomía, tradiciones alfareras y costumbres locales, representa aquello que no se puede tocar pero que se siente en cada rincón de la ciudad; el concepto es un **hilo** que conecta su historia, cultura y sentido de pertenencia.

A través del concepto se integra la nostalgia y el arraigo a sus raíces, este espacio se traduce como una expresión intangible de la identidad cultural de Loja.

En el diseño, el concepto es el eje narrativo que evoca su esencia en el espacio interior, que invita a habitar las emociones y convertir la memoria musical lojana en un espacio que conecta con sus tradiciones gastronómicas.

3.2.1. Subconcepto

Se derivan tres subconceptos, que estructuran las decisiones formales y espaciales que definen la construcción del espacio interior:

Origen: raíces gastronómicas y culturales traducidas a gestos formales que moldean la identidad lojana y recuerdan técnicas que trascienden en el tiempo.

Ritmo: representa el legado musical y artístico lojano, que hace a la ciudad cuna de artistas, se traduce en patrones y repeticiones que acompañan al usuario.

Convivencia: la hospitalidad y cercanía de su gente, que se representa por texturas suaves, iluminación que acompaña y atmósferas que envuelven emocionalmente al usuario.



Figura 20: Imagen Conceptual "Alma Lojana". Elaborado por Dayanara Guerrero

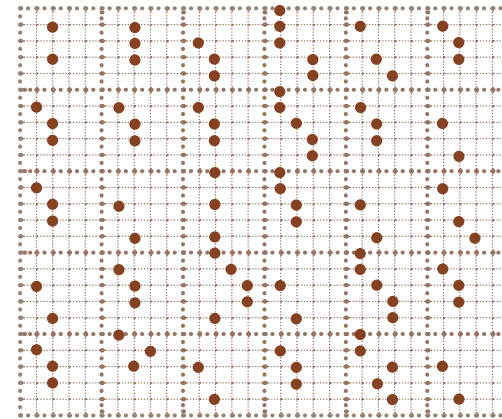


3.2.2. Token de Diseño

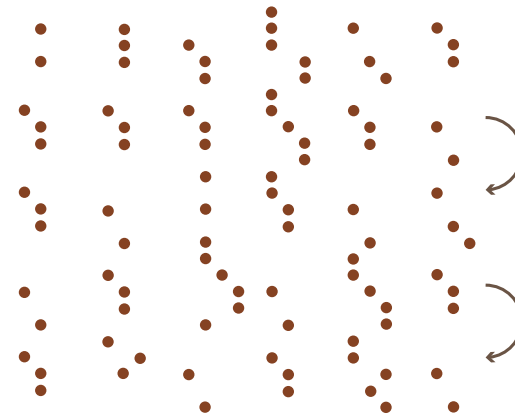
A partir del concepto “Alma Lojana”, se elabora el token de diseño que es construido sobre una malla de 5x6 que sirve como soporte del ritmo y repetición de **acordes** propios de la canción, donde cada acorde se traduce como punto que sigue una secuencia para generar un **patrón de movimiento** que es la sumatoria de la armonía de la **composición musical**.

La superposición de acordes de la canción se reinterpreta como la **memoria musical condensada** y reducida a un **hilo** cargado de historia y gran valor musical, su resultado es un elemento abstracto (símbolo gráfico) que resume la esencia de la canción.

De esta manera, el token de diseño orienta las decisiones formales y espaciales, los recorridos, e iluminación, permite crear diversas composiciones en la planta interior permitiendo que el espacio evoque una experiencia inmersiva en la memoria sonora del restaurante - museo que evoca el **Alma Lojana** en cada espacio.



Acordes
"Alma Lojana"



Superposición de acordes



Token

Figura 21: Gráfica de Token de Diseño. Elaborado por Dayanara Guerrero

3.3. PROGRAMACIÓN

Para obtener una correcta distribución de los espacios, asegurar su funcionalidad y accesibilidad para el usuario, el programa arquitectónico del Restaurante - Museo se organiza en un área de 180 m² con base en el recorrido de: espacios públicos, semipúblicos y privados.

El espacio se estructura por un “origen” que es el counter narrativo desde el cual se tiene perspectiva de los todos ambientes, además, de un comedor donde se puede degustar el menú del restaurante acompañado de un espacio que narra la historia musical lojana, cada rincón rinde homenaje a los ritmos de la ciudad, esto permite al usuario vivir una experiencia que une la gastronomía con la cultura musical de la ciudad.

PROGRAMACIÓN "RESTAURANTE - MUSEO BASADO EN EL STORYTELLING MUSICAL LOJANO"				
ZONA	NOMBRE	ÁREA	CAPACIDAD	SUBTOTAL
PÚBLICA	Acceso - Counter Narrativo	21 m ²	6	124 m ²
	Comedores	62 m ²	32	
	Baños Hombres - Mujeres	17 m ²	4	
	Escaparate	6 m ²	-	
	Museo "Alma Lojana"	18 m ²	4	
SEMI-PÚBLICA	Vitrina de productos típicos	1.4 m ²	-	7 m ²
	Barra bebidas típicas	5.6 m ²	4	
PRIVADA	Cocina	20 m ²	4	49 m ²
	Almacén	2 m ²	1	
	Cuarto Frío	2 m ²	1	
	Administración	6 m ²	3	
	Zona para Personal	6 m ²	3	
	Pasillo de servicio	13 m ²	-	
TOTAL		180 m ²	62 personas	180 m ²

Figura 22: Tabla de Programa Arquitectónico. Elaborado por Dayanara Guerrero



3.4. DIAGRAMA DE ADYACENCIAS

En el diagrama de adyacencias se establece como se relacionan las áreas públicas, semipúblicas y privadas del programa en el espacio a intervenir. Esta relación se realiza en función de como la zona de restaurante se vincula con la zona del museo musical y como juntos crean atmósferas narrativas.

- Relación Necesaria
- Relación Deseable
- Relación Baja

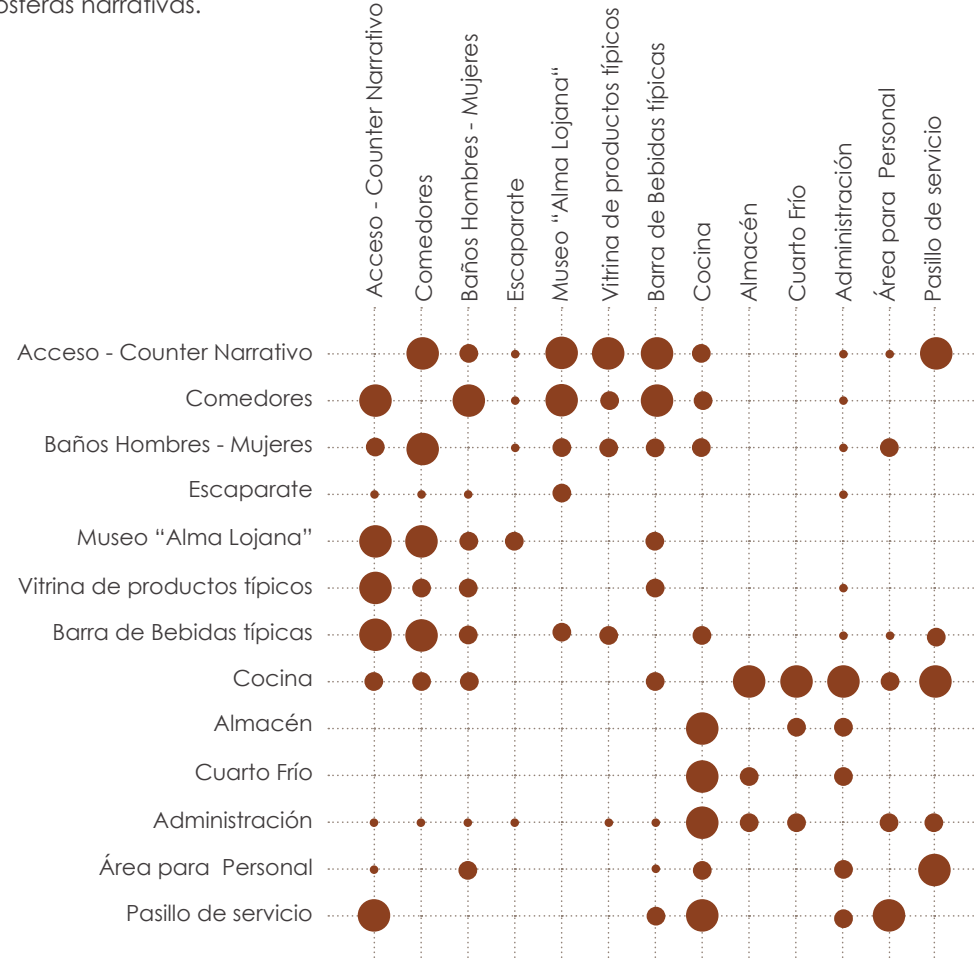


Figura 23: Diagrama de Adyacencias. Elaborado por Dayanara Guerrero

3.5. ZONIFICACIÓN

El proyecto zonifica el espacio de manera funcional, se divide en áreas públicas, semipúblicas y privadas, se optimiza la circulación una correcta circulación entre cada ambiente.

- Área pública
- Área semipública
- Área privada

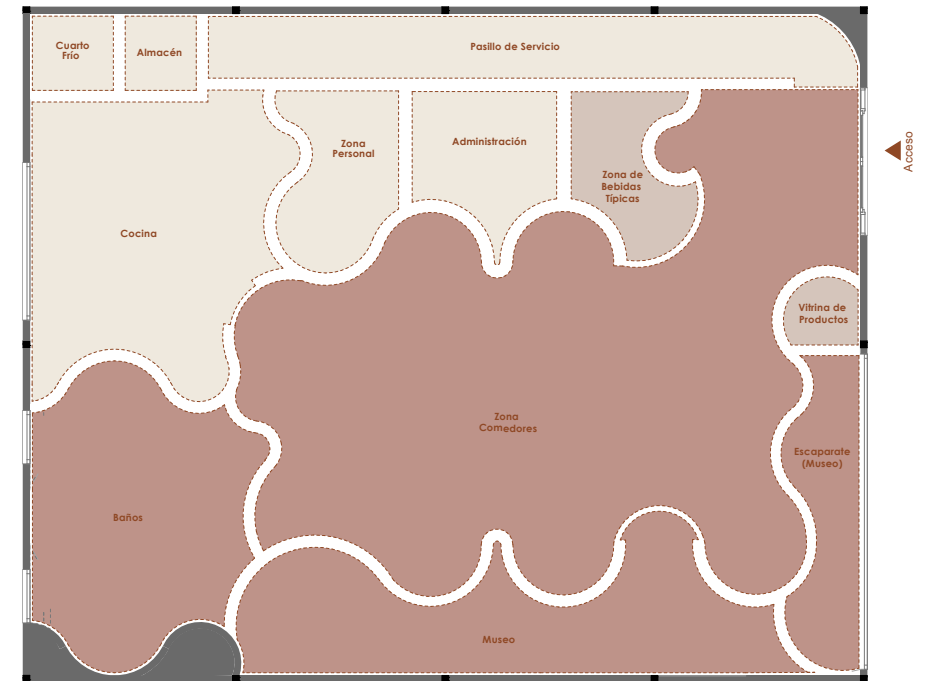


Figura 24: Plano de Zonificación de espacios. Elaborado por Dayanara Guerrero



3.6. DISEÑO ESPACIAL

Se propone una estrategia inspirada en el **token de diseño** que es una traducción abstracta de la **composición musical** de "Alma Lojana", formada por una secuencia de puntos que se convierte en la fuente principal del diseño espacial del Restaurante - Museo.

Dicha secuencia forma una composición rítmica y continua que se distribuye a lo largo de la planta, con llenos y vacíos que van dando forma a cada espacio

Esta malla se convierte en una **estructura invisible** que organiza el espacio interior; los puntos de cada acorde musical son quienes determinan alturas, paredes curvas, aperturas y composiciones visuales que articulan el espacio para que la experiencia espacial evoque la **memoria musical** de Alma Lojana.

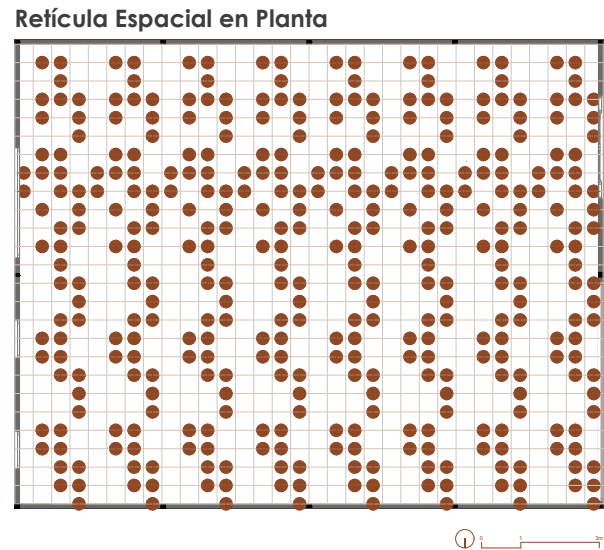
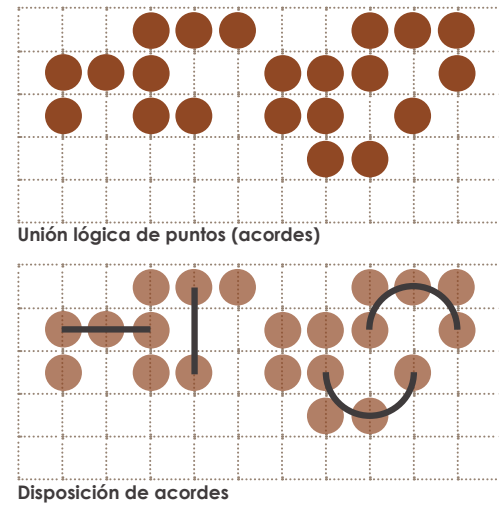


Figura 25: Cuadrícula Planta Arquitectónica. Elaborado por Dayanara Guerrero

3.7. PALETA DE COLORES

Tono: Terracota
Hex: #8d4925
RGB: 141,73,37

Tono: Beige
Hex: #d5cbc0
RGB: 213, 203, 192

Tono: Verde Olivo
Hex: #636b2f
RGB: 99, 107, 47



Figura 26: Paleta de Colores. Elaborado por Dayanara Guerrero



3.8. MOODBOARD

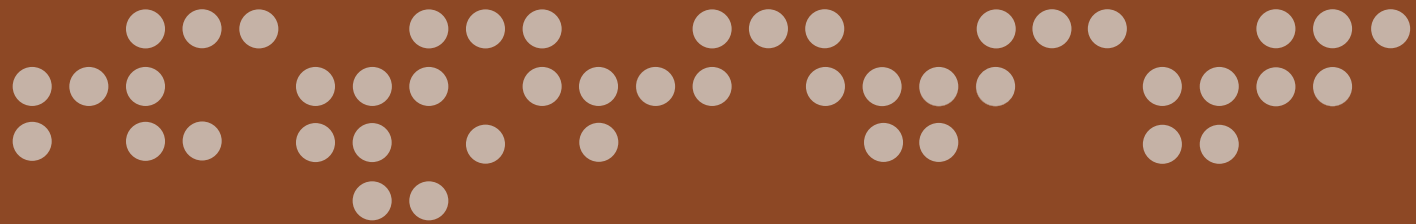


Figura 27: Moodboard. Elaborado por Dayanara Guerrero

3.9. MATERIALBOARD



Figura 28: Materialboard. Elaborado por Dayanara Guerrero

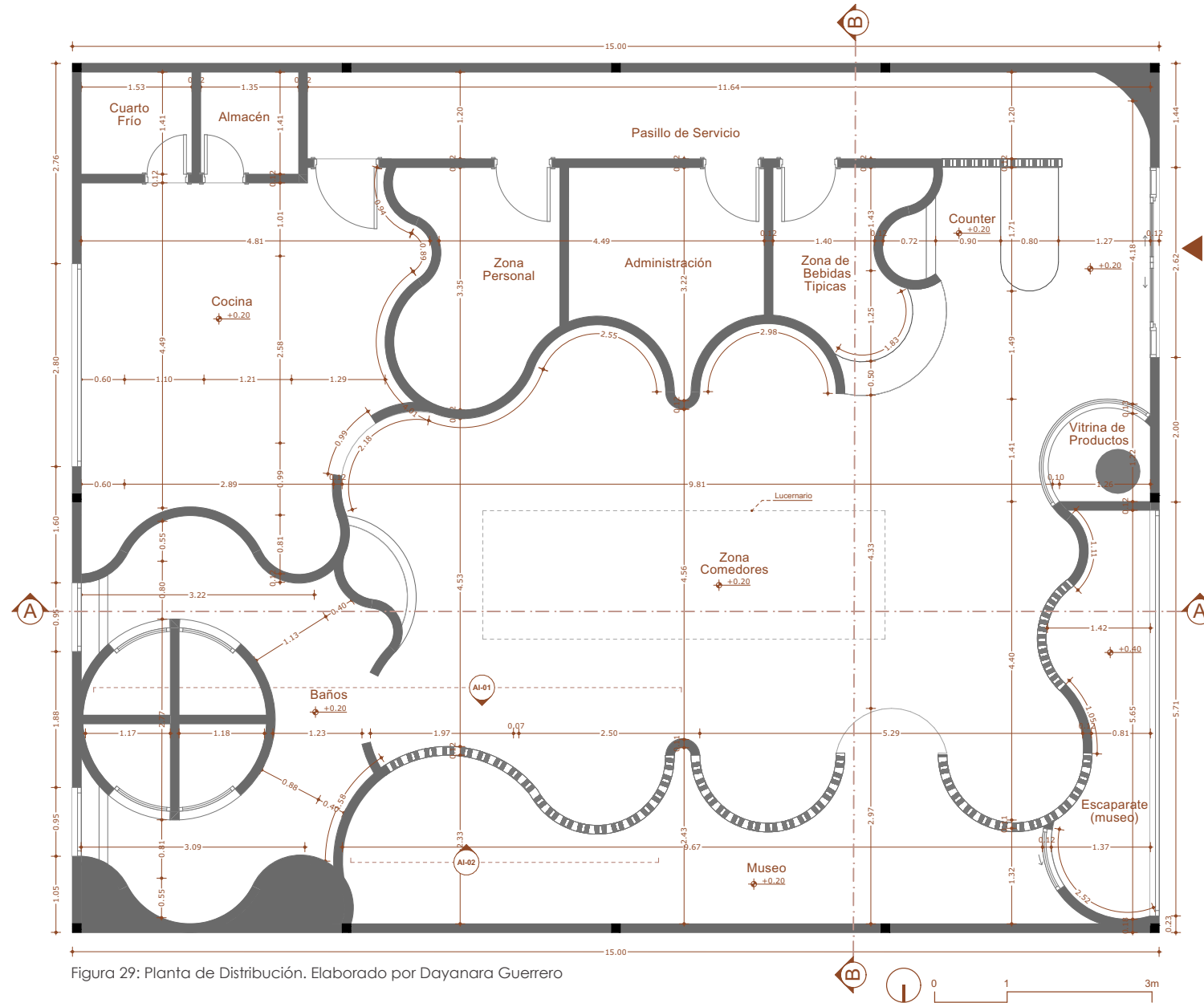


04

PLANOS Y RENDERS

CAPITULO IV: PLANOS Y RENDERS

4.1. PLANTA DE DISTRIBUCIÓN



P. 40

P. 41



4.2. PLANTA AMOBLADA

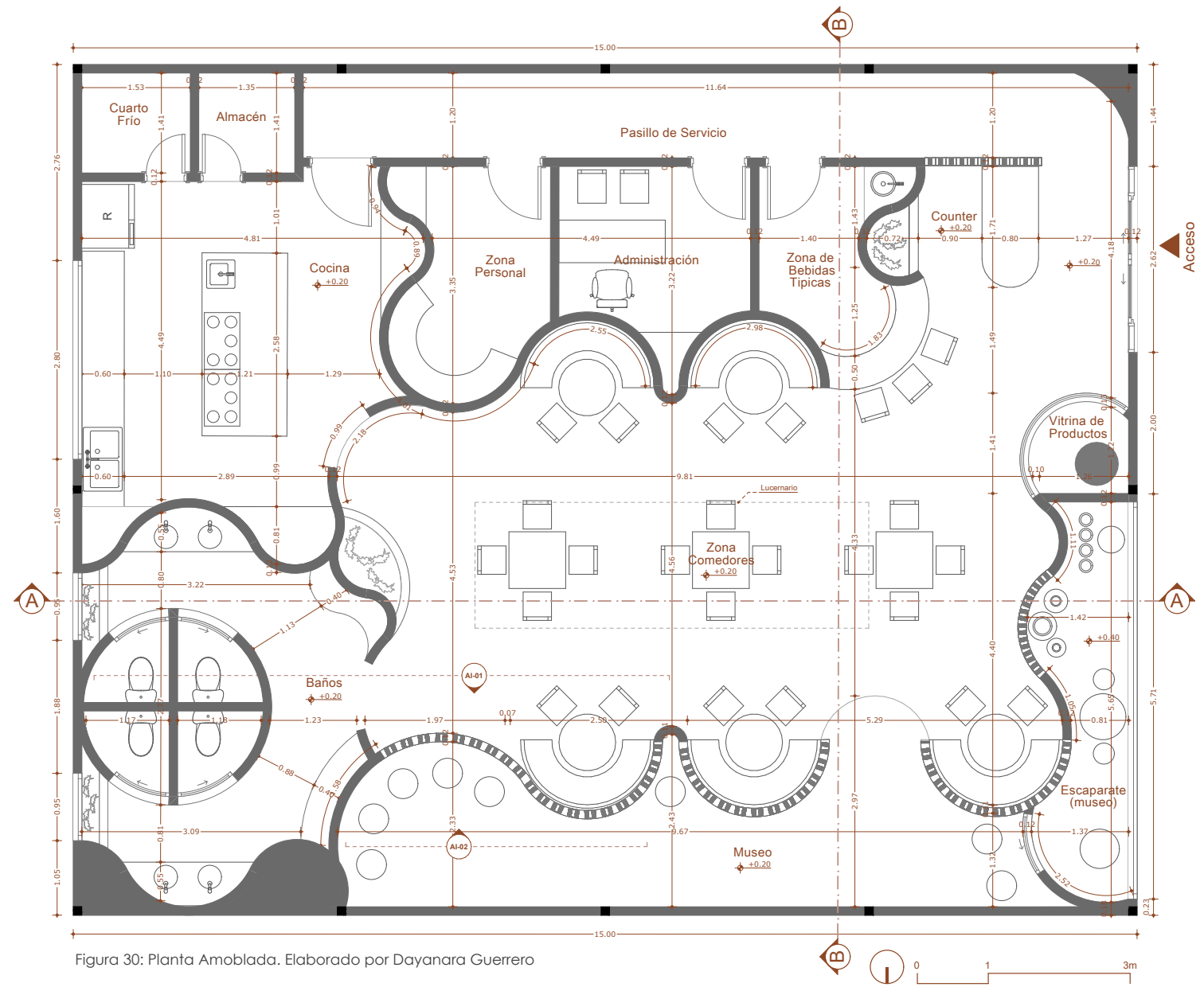


Figura 30: Planta Amoblada. Elaborado por Dayanara Guerrero

P. 42

P. 43



4.3. PLANTA INTERIORISTA



Figura 31: Planta Interiorista. Elaborado por Dayanara Guerrero





4.4. CORTE LONGITUDINAL

4.5. CORTE TRANSVERSAL

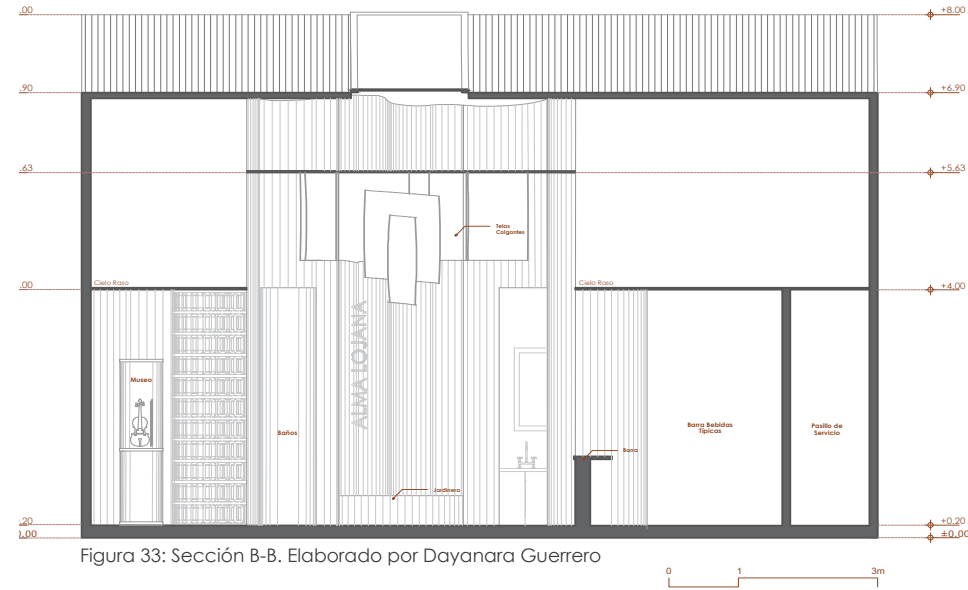
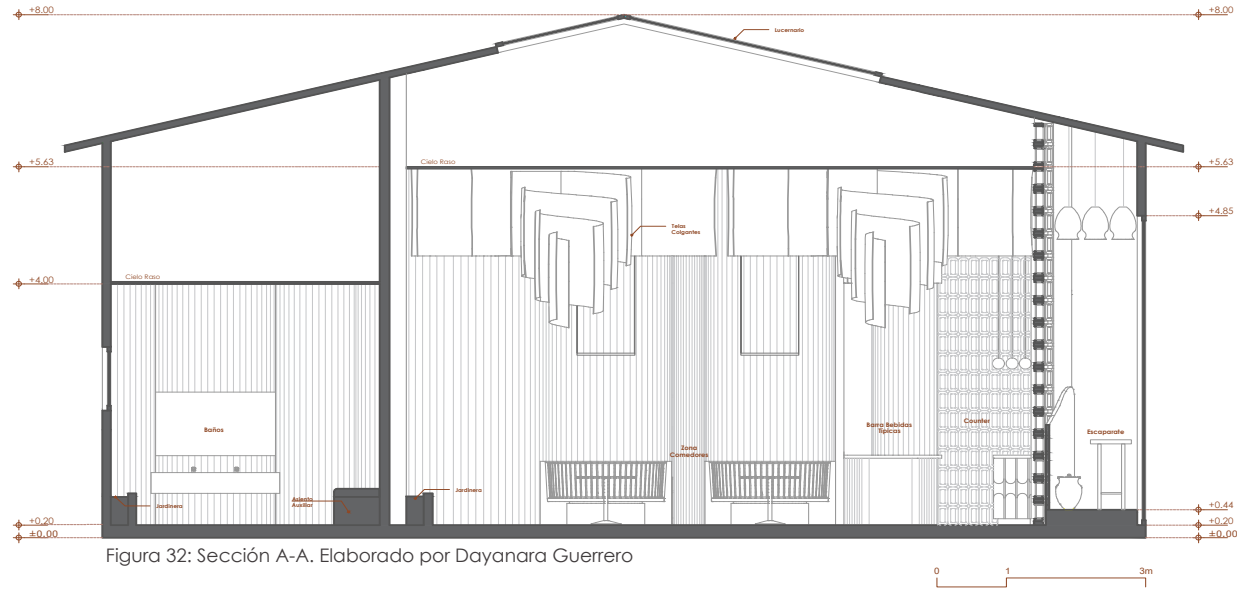


Figura 32: Sección A-A. Elaborado por Dayanara Guerrero

Figura 33: Sección B-B. Elaborado por Dayanara Guerrero

Sección A-A

Sección B-B

P. 46

P. 47



4.6. CORTE LONGITUDINAL INTERIORISTA

4.7. CORTE TRANSVERSAL INTERIORISTA



Figura 34: Sección A-A. Elaborado por Dayanara Guerrero

Figura 35: Sección B-B. Elaborado por Dayanara Guerrero

Sección A-A

Sección B-B



4.8. ELEVACIONES INTERNAS

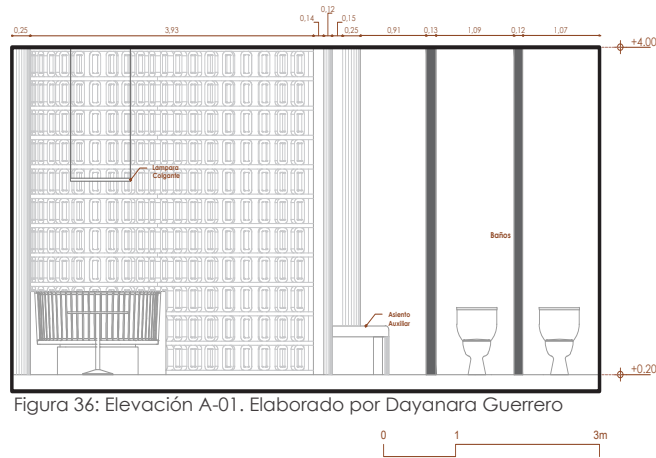


Figura 36: Elevación A-01. Elaborado por Dayanara Guerrero

Elevación A-01

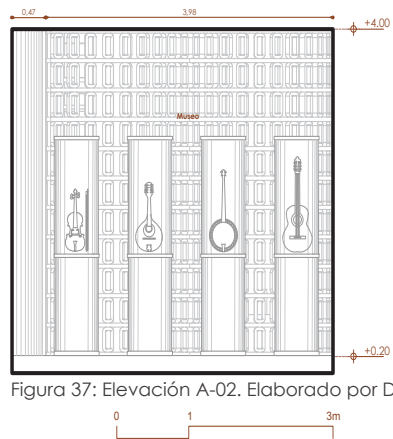


Figura 37: Elevación A-02. Elaborado por Dayanara Guerrero

Elevación A-02

4.9. ELEVACIONES INTERNAS INTERIORISTAS



Figura 38: Elevación A-01. Elaborado por Dayanara Guerrero

Elevación A-01

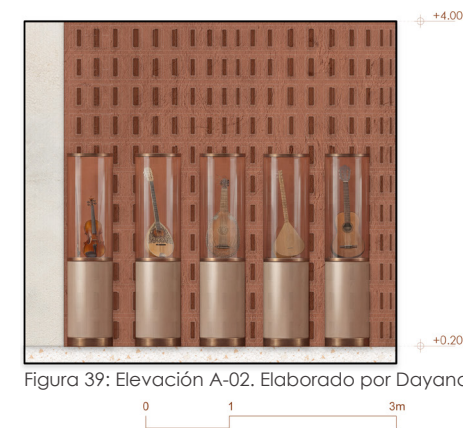
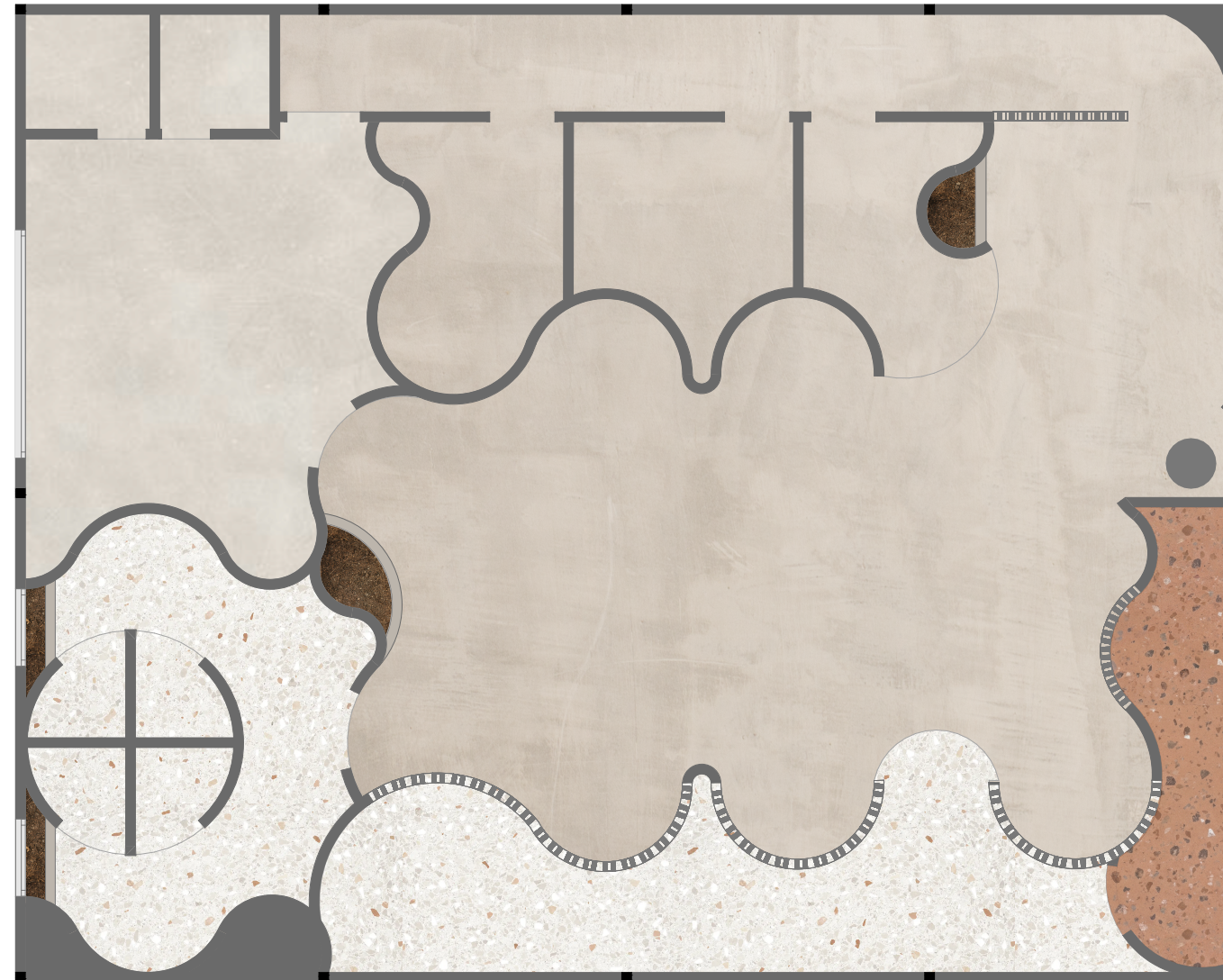


Figura 39: Elevación A-02. Elaborado por Dayanara Guerrero

Elevación A-02

4.10. PLANO DE PISOS



- Leyenda**
-  Terrazo Terracota
 -  Hormigón Pulido + Pigmento Beige
 -  Microcemento Beige Pulido
 -  Terrazo Beige

Acceso



Figura 40: Plano de Pisos. Elaborado por Dayanara Guerrero





4.11. REVESTIMIENTOS VERTICALES

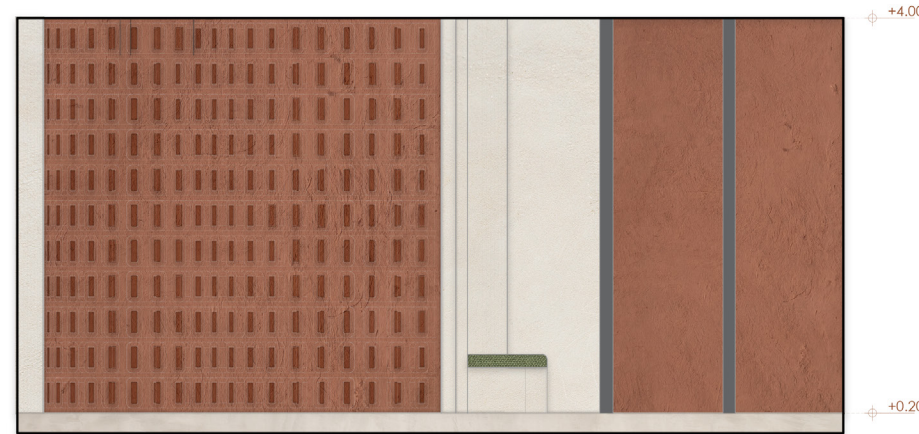


Figura 41: Revestimiento Vertical-01. Elaborado por Dayanara Guerrero

Revestimiento Vertical-01

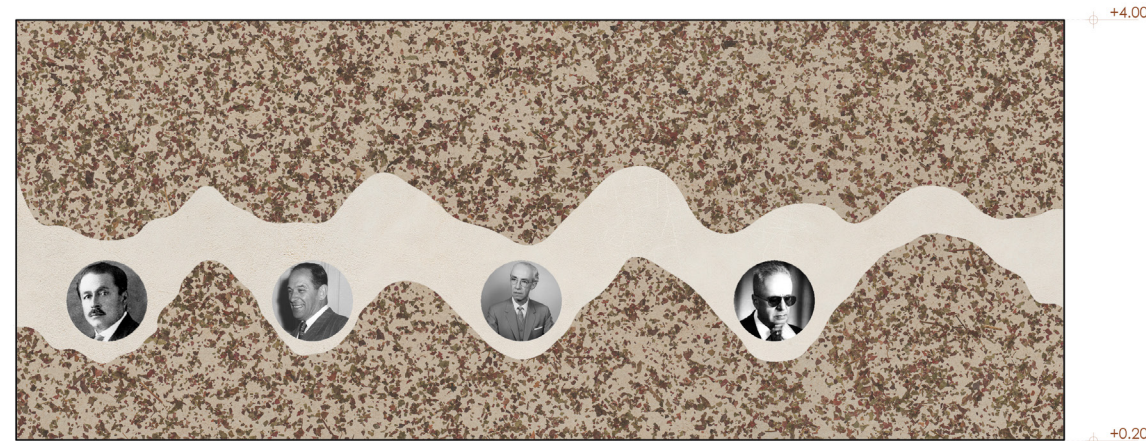






Figura 42: Revestimiento Vertical-02. Elaborado por Dayanara Guerrero

Revestimiento Vertical-02

Leyenda

-  Pared interior acabado pintado color terracota
-  Pared interior con revestimiento texturizado y acabado pintado color beige
-  Ladrillo calado a base de arcilla cocida
-  Papel tapiz orgánico a base de Hojas de Parra medianas



4.12. PLANO DE TECHOS

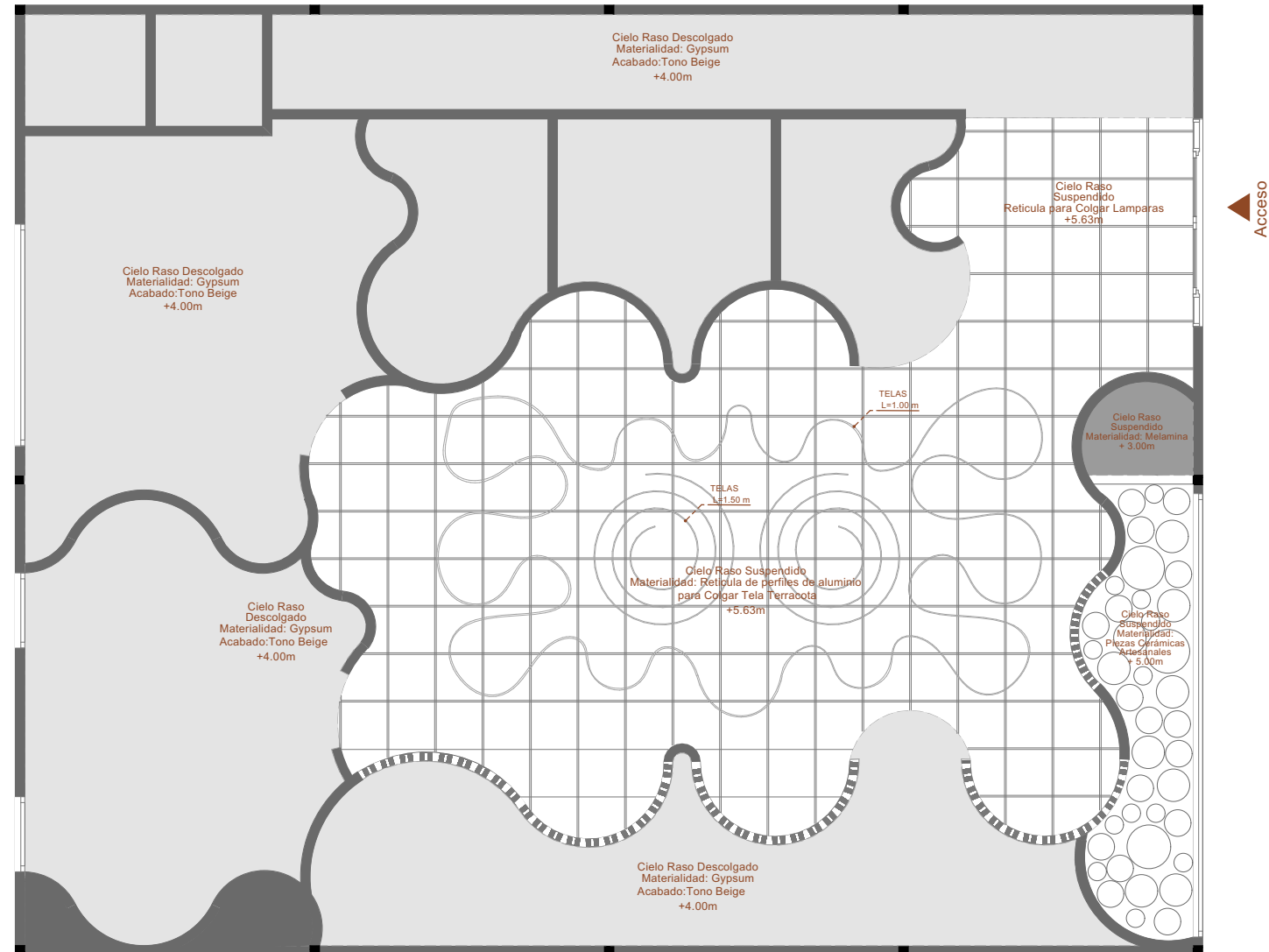


Figura 43: Plano de Techos. Elaborado por Dayanara Guerrero



4.13. PLANO DE ILUMINACIÓN A PISO

Rango de alturas N= +3.00 a +0.00

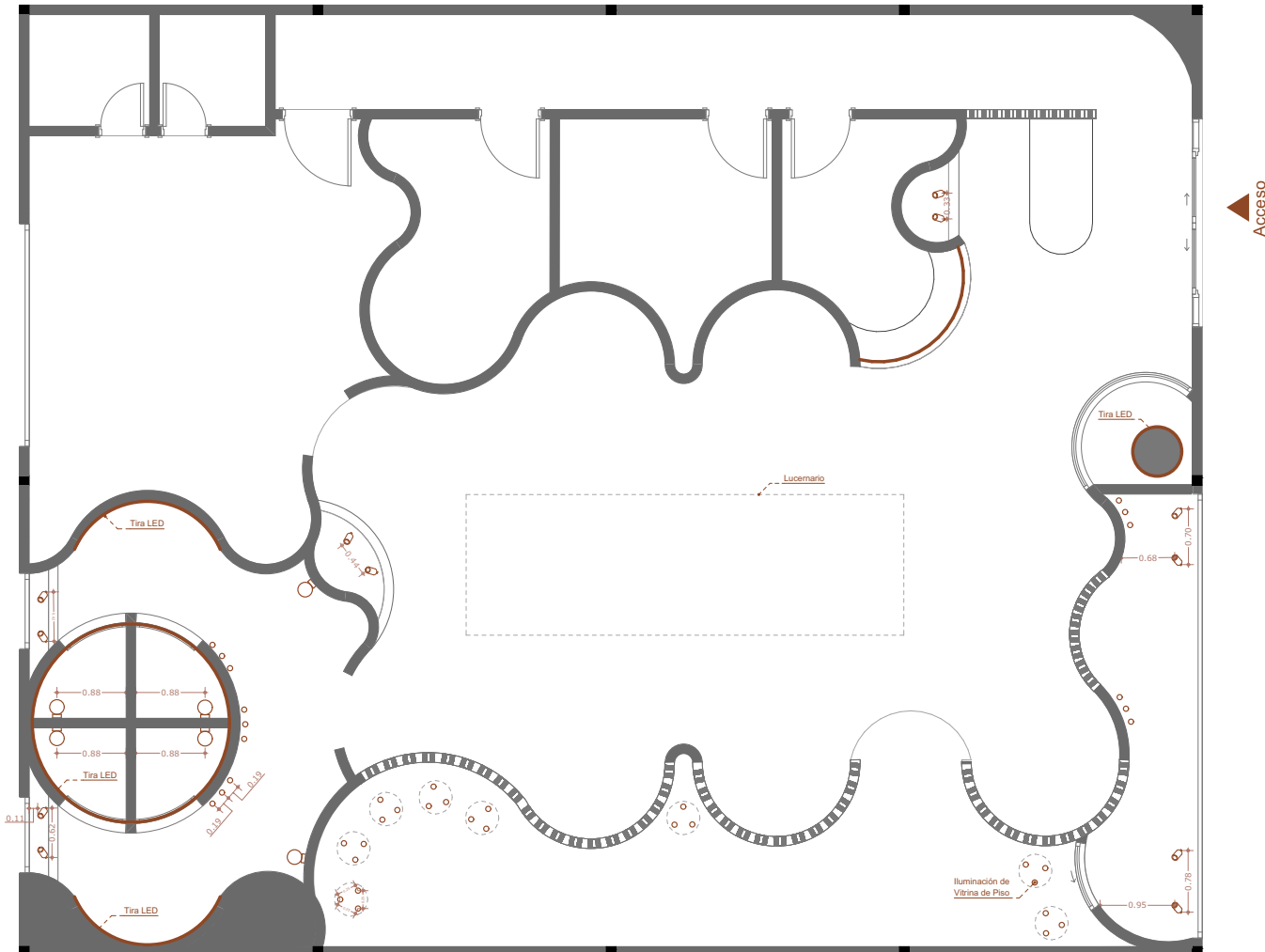


Figura 44: Plano de Iluminación A Piso. Elaborado por Dayanara Guerrero



ITEM	NIVEL	SIMBOLOGÍA	REFERENCIA	DESCRIPCIÓN
1	+0.20	○ ○ ○		Light Up Orbit - cuerpo en acero inoxidable Floor recessed Orbit D=50mm - Blade optic - 1W 9.1lm - 2700K - Steel
2	+0.40			Palco InOut - Outdoor floodlight - Warm White LED - Medium - 2.5W 176.4lm - 2700K - iGuzinni
3	+1.80	○ ○		Empotrable de techo Dome ø90 GU10 8W 17.5° Blanco IP23
4	+2.50			Aplique Perlina LED 8,8W SW 2700-3000-4000K DALI-2 Oro mate 391lm - LedsC4
5	+2.80			Underscore InOut - versión Side-Bend 16mm - Led Warm white - 24Vcc - L=254mm - 1.7W 109lm - 2600K - iGuzinni

P. 58

P. 59

4.14. PLANO DE ILUMINACIÓN A TECHO

Rango de alturas N= +3.00 a +7.00

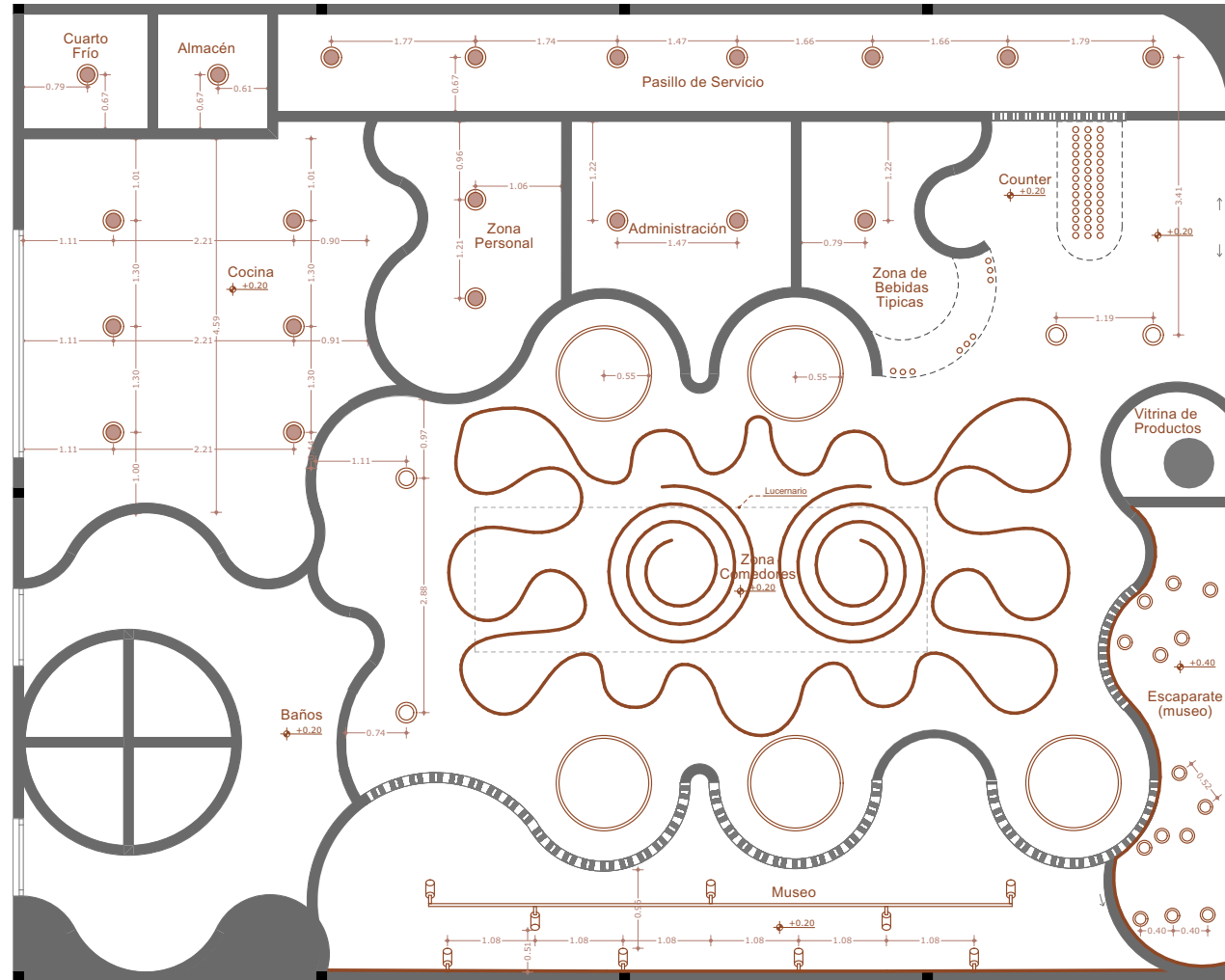


Figura 45: Plano de Iluminación A Techo. Elaborado por Dayanara Guerrero



ITEM	NIVEL	SIMBOLOGÍA	REFERENCIA	DESCRIPCIÓN
6	+4.00			Reflex - Empotrable circular fijo - Ø 125 - neutral white - óptica blanca - DALI - 23.7W 2399lm - 4000K - iGuzzini
7	+4.00			Proyector Robin Ø51 para rail de baja tensión 48V - BLE Casambi S - Spot 15°-68,68 lm/W 3000 K - CRI (minimum) 90
8	+5.00			Reflex C.O.B. Wall Washer - Ø 96 mm - 11,9 W - 69,02 lm/W 3000 K-DALI-2 - iGuzzini
9	+5.63			Underscore InOut - versión Side-Bend 16mm - Led Warm white - 24Vcc - L=254mm - 1.7W 109lm - 2600K - iGuzzini
10	+5.63			Mist Nahrang Studio Baño IP44 Mist E14 9W -239lm
11	+5.63			Colgante Circular Outward ø1000 Surface LED 129W 3000K DALI-2 Blanco 9743lm

4.15. STYLING

Tela Lino - tono Terracota

Mesa Butler Ø 90 cm
con tapa de cerámica
estándar para comedor

Lebein Haus - Natural
Walnut Lucca Chair

Ladrillo calado de arcilla
cocida

DALI-2 colgante Circular
Ø1000

Cabina de restaurante
de 1/2 círculo tapizada
en tono verde olivo



Figura 46: Styling 01. Elaborado por Dayanara Guerrero





Tela Lino - tono Terracota



Muro con recubrimiento tipo estuco rugoso color beige

DALI-2 colgante Circular ø1000

Mesa Butler Ø 90 cm con tapa de cerámica estándar para comedor

Cabina de restaurante de 1/2 círculo tapizada en tono verde olivo

Lebein Haus - Natural Walnut Lucca Chair

Figura 47: Styling 02. Elaborado por Dayanara Guerrero



Tela Lino - tono Terracota

Muro con recubrimiento tipo estuco rugoso color beige

Taburete Alto -Tono Marrón
Marca Heduen Möbel

Barra Bar semicircular con terrazo y microcemento verde mate



Lampara Colgante Mist - LedsC4

Muro con recubrimiento tipo estuco fino color terracota

Ladrillo calado de arcilla cocida

Counter "Origen" - Diseño Propio



Figura 49: Escaparate. Elaborado por Dayanara Guerrero

4.16. VISUAL MERCHANDISING

Esta disciplina combina diferentes áreas como diseño y comunicación visual, su función principal "es el de incrementar las ventas: primero, consiguiendo que los compradores entren en la tienda gracias a la fuerza del escaparate" (Morgan, 2011)

El escaparate del Restaurante - Museo "Cántaro & Cuerda" traduce la identidad cultural de Loja por medio de dos aspectos representativos de la ciudad: su música y gastronomía, el escaparate crea un espacio narrativo que evoca al recuerdo, tradición y arraigo, provoca un vínculo emocional a las personas que transitan por la acera.

La mesa, elemento principal de la escena, transmite el encuentro y convivencia de las familias lojanas, acompañada de la representación de un típico desayuno que simboliza el saber culinario que se transmite de generación en generación.

En los laterales de la escena se exhiben instrumentos musicales tradicionales que se integran como una metáfora visual que simboliza las melodías lojanas,

de manera complementaria, del cielo raso cuelgan canastos antiguos de mimbre con utensilios de cocina tallados en madera que rinden tributo a la cocina tradicional.

El background del escaparate se compone de paredes curvas con llenos y vacíos que evocan las ondas sonoras y el ritmo de las canciones, acompañado de paredes que simulan de manera abstracta las montañas que rodean la ciudad de Loja, además, cuelgan piezas textiles y vasijas de barro que recuerdan la tradición alfarera y artesanal de los lojanos, en conjunto, funcionan como un telón de fondo que resalta el punto focal de escaparate y refuerza el sentido de pertenencia del proyecto.

La disposición de los elementos responde a una estrategia de jerarquía visual, que se ubica a la altura del observador.





ALMA LOJANA



Benjamin Carrion (1897 - 1979) fue un intelectual lojano, escritor y gran promotor cultural, fundador de la Casa de la Cultura Ecuatoriana. Dedicó su vida a fortalecer la identidad artística y literaria del Ecuador.

Figura 52: Render museo. Elaborado por Dayanara Guerrero UIDE - ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE



Figura 53: Render museo. Elaborado por Dayanara Guerrero



Figura 54: Render museo. Elaborado por Dayanara Guerrero



El museo se inspira en el legado de la música lojana, el espacio evoca armonía entre sus tonos beige y terracota acompañado de detalles en bronce que resaltan las piezas de exhibición, el ladrillo calado a lo largo del recorrido transmite ritmo y secuencia que al igual que las ondas sonoras de la música lojana conectan con su tradición y recuerdo.



El Counter – Host Stand es la primera impresión del restaurante Cántaro & Cuerda, esta pieza escultórica transmite elegancia y exclusividad desde el acceso, su diseño combina mármol ónix y bronce que aportan carácter al restaurante museo. Es el protagonista de la experiencia gastronómica y cultural que refuerzan la identidad del espacio.

Figura 55: Detalle mueble counter. Elaborado por Dayanara Guerrero UIIDE - ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE

Figura 56: Render Counter. Elaborado por Dayanara Guerrero



P. 78

La barra de bebidas típicas lojanas es un espacio de estancia corta, diseñado para acompañar la espera de manera acogedora, es un preámbulo a la experiencia gastronómica tradicional de la ciudad.

UIDE - ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE



Figura 57: Barra bebidas típicas. Elaborado por Dayanara Guerrero

P. 79



Figura 58: Render Baño. Elaborado por Dayanara Guerrero

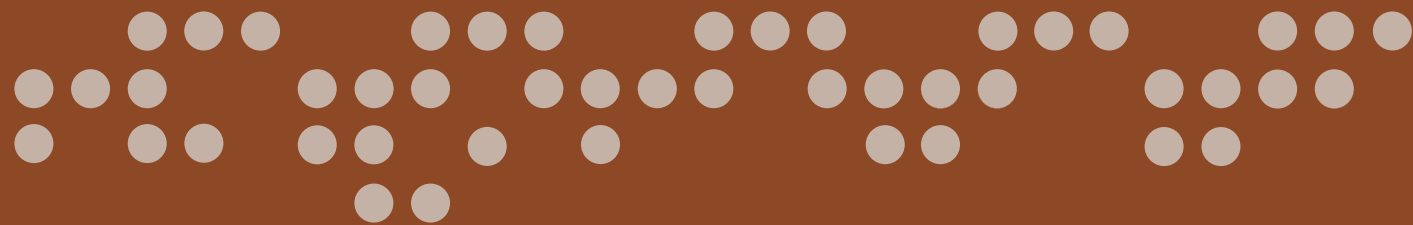
El baño es un espacio envolvente, sus paredes curvas suavizan la atmósfera que acompañada de iluminación indirecta y puntual guían el recorrido y potencian las texturas del espacio.

Dayanara Briggette Guerrero Alulima



Figura 59: Detalle mesa. Elaborado por Dayanara Guerrero UIDE - ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE

Figura 60: Detalle Ladrillo. Elaborado por Dayanara Guerrero Dayanara Briggette Guerrero Alulima



DISEÑO EXCLUSIVO DE MOBILIARIO

05

CAPITULO V: DISEÑO EXCLUSIVO DE MOBILIARIO

5.1. COUNTER

HOST STAND

El mueble prioriza su funcionalidad junto a la materialidad que se integra con el concepto del proyecto.

- **Datos Preliminares**

Código: M-01

Ubicación: Recepción, counter

- **Medidas**

Largo: 170 cm

Profundidad: 80 cm

Altura: 110 cm

- **Materialidad**

Estructura: madera maciza

Revestimiento: Mármol natural ónix o mármol translucido

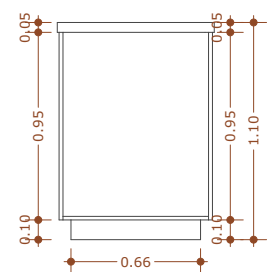
Divisiones Internas: MDF RH

Zócalo : perfilera de bronce

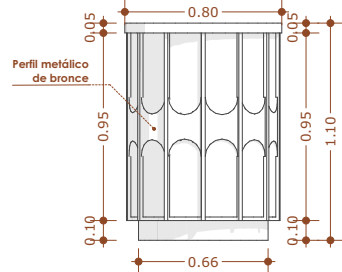
Detalles: perfilera de bronce

- **Sistema constructivo**

Estructura autoportante de madera maciza anclada al piso, con revestimiento de mármol ónix fijado con adhesivo epóxico con iluminación LED cálida empotrada en su interior para resaltar la translucidez del ónix y detalles externos en perfilera de bronce colocados mediante anclaje mecánico oculto y mesón de placa de terrazo en tonos beige.

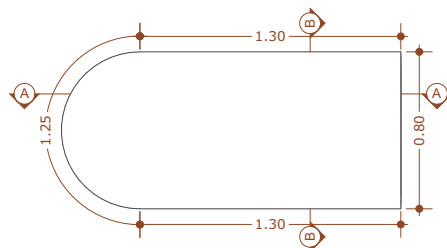


Vista Lateral Der.
ESC: N/D

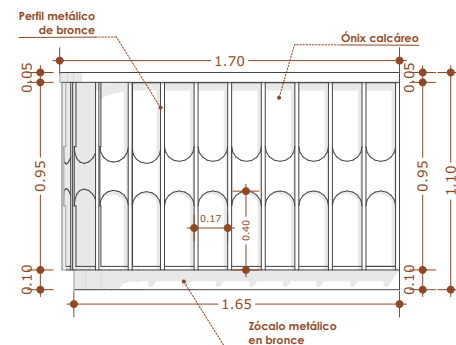


Vista Lateral Izq.
ESC: N/D

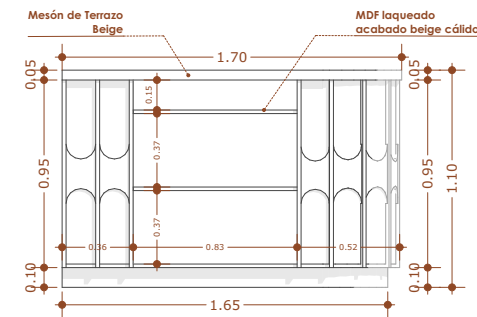
Figura 61: Planos mueble. Elaborado por Dayanara Guerrero



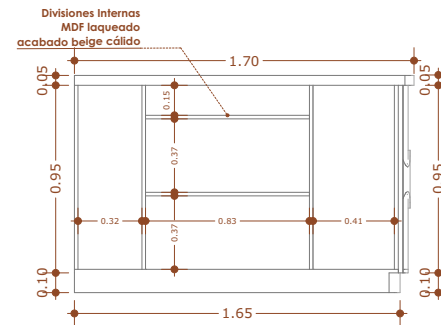
Vista Superior
ESC: N/D



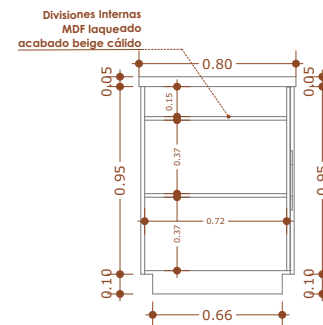
Vista Frontal
ESC: N/D



Vista Posterior
ESC: N/D



Sección A-A
ESC: N/D



Sección B-B
ESC: N/D

Figura 62: Planos mueble. Elaborado por Dayanara Guerrero



Isometría General
ESC: N/D

5.2. VITRINA MUSEO DE PISO

El mueble de exhibición prioriza la visibilidad sin afectar la seguridad de los objetos expuestos, integrándose al discurso espacial del museo y del proyecto en general.

• Datos Preliminares

Código: M-02

Ubicación: Museo

• Medidas

Diámetro: 63 cm

Altura: 242 cm

Altura útil de visibilidad: 160 cm

• Materialidad

Estructura base: madera maciza

Base: MDF lacado en tono beige

Cuerpo de vitrina: Vidrio museográfico curvo antirreflejo con soportes laterales de bronce

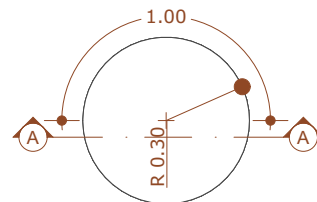
Zócalo : perfilaría de bronce

Detalles: perfilaría de bronce

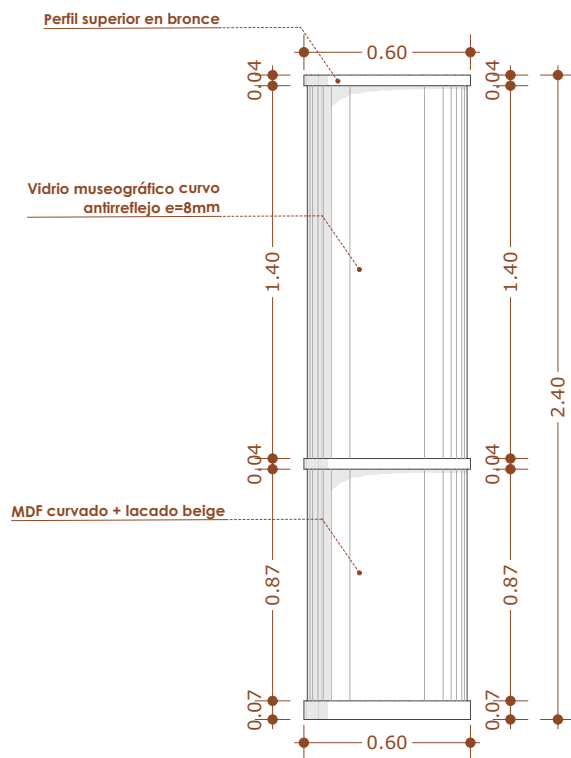
• Sistema constructivo

Base de la estructura con madera maciza recubierta de MDF lacado en tonos beige, vidrio museográfico curvo antirreflejo fijado mediante perfil tipo U en bronce y perfil lateral cuadrado en bronce con sistema de anclaje oculto, el zócalo incorpora ruedas ocultas que permiten el desplazamiento del mueble durante el montaje.

En la parte superior tiene Iluminación LED puntual empotrada que realza visualmente la exhibición, no posee radiación UV para no afectar la pieza.

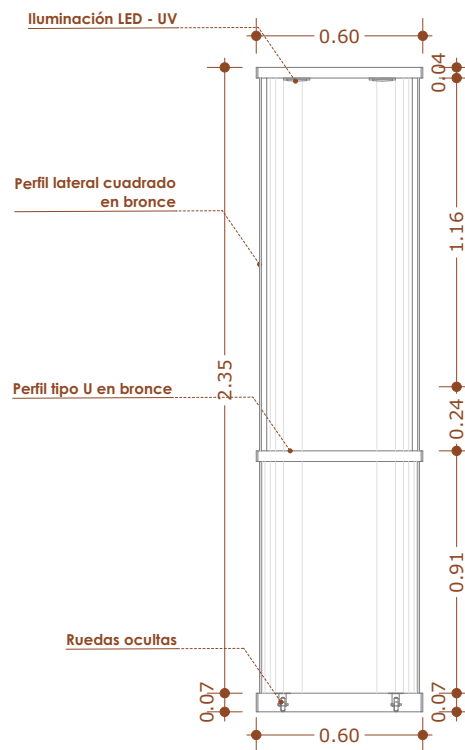


Vista Superior
ESC: N/D



Vista Frontal
ESC: N/D

Figura 63: Planos mueble. Elaborado por Dayanara Guerrero



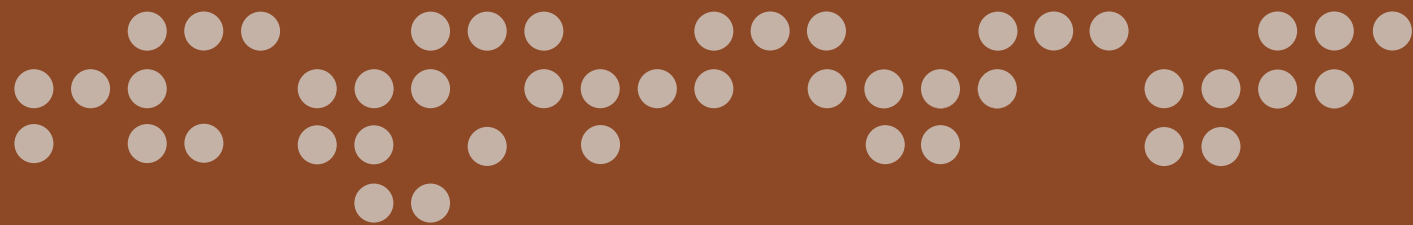
Sección A-A
ESC: N/D

Figura 64: Planos mueble. Elaborado por Dayanara Guerrero



Isometría General
ESC: N/D

Dayanara Briggette Guerrero Alulima



06
ΕΠÍΛΟΓΟ

CAPITULO VI: EPÍLOGO

6.1. CONCLUSIONES

El proyecto de diseño interior del Restaurante - Museo Cántaro & Cuerda, refleja como se puede crear sentido de pertenencia y arraigo hacia nuestras costumbres y tradiciones, como es el caso de la integración de la música y gastronomía de la ciudad de Loja, permitiendo crear una conexión emocional y con identidad local.

Durante la investigación se evidenció la ausencia de espacios híbridos con carácter cultural que provocan la desconexión entre la música de la ciudad de Loja y su gastronomía lo cual impide que este sitio crezca como destino cultural; frente a este problema, el proyecto propuesto plantea un espacio que permite que la música y el sector culinario coexistan dentro de un mismo espacio, ofreciendo una experiencia inmersiva innovadora y dinámica que aporta gran valor cultural.

La propuesta integra criterios funcionales y técnicos que responden a las necesidades de uso gastronómico y museográfico, por medio de una correcta zonificación, buen manejo de la iluminación, elección de materiales representativos de la ciudad proporciona coherencia a lo largo de todo el proyecto.

Así mismo, el proyecto fortalece la **identidad y sentido de pertenencia del lojano**, le da valor a sus tradiciones y costumbres mediante el uso del escaparate que contiene elementos formales inspirados en prácticas culturales y platos típicos de la ciudad. El escaparate no solo cumple una función estética, también refuerza el concepto del proyecto y se convierte en un atractivo para el transeúnte.

En general, el proyecto busca convertirse en un hito cultural para la ciudad y así contribuir a la dinamización de la economía local promoviendo el talento musical y dándole un valor agregado a la gastronomía tradicional.

Finalmente, el storytelling espacial aplicado al proyecto de diseño interior permite crear un espacio narrativo que cuenta la historia musical de Loja, aporta un valor agregado que es el homenaje a la **identidad cultural** de Loja, por medio de exhibiciones referentes al tema musical y a las tradiciones locales, esto convierte el proyecto en una experiencia cultural de alto valor.

6.2. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

CAPITULO I: CONTEXTO

Figura 1: Logo Cántaro y Cuerda. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 13

CAPITULO II: PLANTEAMIENTO

Figura 2: Cine Concierto: "Las aventuras del príncipe Achmed". Recuperado de UTPL vía Flickr.
Página 16

Figura 3: Mapa de Servicios. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 17

Figura 4: Mapa de Asoleamiento. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 18

Figura 5: Plano arquitectónico del estado actual. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 19

Figura 6: Fotografía exterior del predio. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 19

Figura 7: Fotografía acceso Bar Kar. Recuperado de Archdaily
Página 20

Figura 8: Fotografía interior de Bar Kar. Recuperado de Archdaily
Página 20

Figura 9: Fotografía comedor privado. Recuperado de Archdaily
Página 21

Figura 10: Collage interiores de Bar Kar. Recuperado de Archdaily
Página 22

Figura 11: Fotografía acceso Sadhu. Recuperado de Saigoneer
Página 22

Figura 12: Fotografía interior Sadhu. Recuperado de Saigoneer
Página 22

Figura 13: Collage interior Sadhu. Recuperado de Saigoneer
Página 23

Figura 14: Fotografía arte de Sadhu. Recuperado de Saigoneer
Página 23

Figura 15: Fotografía exposición instrumentos. Recuperado de Archdaily
Página 24

Figura 16: Fotografía exposición instrumentos. Recuperado de Archdaily
Página 24

Figura 17: Fotografía estación inmersiva. Recuperado de Archdaily
Página 25

Figura 18: Collage interior Museo Sonoro. Recuperado de Archdaily
Página 25

CAPITULO III: PROYECTO

Figura 19: Imagen Metas de Diseño. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 28

Figura 20: Imagen Conceptual "Alma Lojana". Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 30

Figura 21: Gráfica de Token de Diseño. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 30

Figura 22: Tabla de Programa Arquitectónico. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 32

Figura 23: Diagrama de Adyacencias. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 33

Figura 24: Plano de Zonificación. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 34

Figura 25: Cuadrícula Planta Arquitectónica. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 34

Figura 26: Paleta de Colores. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 35

Figura 27: Moodboard. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 36

Figura 28: Materialboard. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 37

CAPITULO IV: PLANOS Y RENDERS

Figura 29: Planta de Distribución. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 41

Figura 30: Planta Amoblada. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 43

Figura 31: Planta Interiorista. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 45

Figura 32: Sección A-A. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 46

Figura 33: Sección B-B. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 47

Figura 34: Sección A-A . Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 48

Figura 35: Sección B-B. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 49

Figura 36: Elevación A-01. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 50

Figura 37: Elevación A-02. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 50



Figura 38: Elevación A-01. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 51

Figura 39: Elevación A-02. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 51

Figura 40: Plano de Pisos. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 53

Figura 41: Revestimiento Vertical-01. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 55

Figura 42: Revestimiento Vertical-02. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 55

Figura 43: Plano de Techos. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 57

Figura 44: Plano de Iluminación A Piso. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 59

Figura 45: Plano de Iluminación A Techo. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 61

Figura 46: Styling 01. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 63

Figura 47: Styling 02. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 65

Figura 48: Styling 03. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 67

Figura 49: Escaparate. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 68

Figura 50: Render comedor. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 70

Figura 51: Render comedor. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 73

Figura 52: Render museo. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 75

Figura 53: Render museo. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 75

Figura 54: Render museo. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 75

Figura 55: Detalle mueble counter. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 77

Figura 56: Render Counter. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 77

Figura 57: Barra bebidas típicas. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 78

Figura 58: Render Baño. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 79

Figura 59: Detalle mesa. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 80

Figura 60: Detalle Ladrillo. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 81

Figura 61: Planos Mueble. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 84

Figura 62: Planos Mueble. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 85

Figura 63: Planos mueble. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 86

Figura 64: Planos mueble. Elaborado por Dayanara Guerrero
Página 87

6.3. REFERENCIAS

- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2025). *Loja esencia musical: historia de la música lojana*. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/loja-esencia-musical-historia-de-la-musica-lojana/#>
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos [INEC] (2022). Censo Ecuador - Base de Datos. <https://www.censoecuador.gob.ec/>
- Spacemen (2024). Bar Kar / Spacemen. ArchDaily en Español. <https://www.archdaily.cl/cl/1013854/bar-kar-spacemen>
- Adrei Studio (2021). Restaurante vegetariano Sadhu / Adrei Studio. ArchDaily en Español. <https://www.archdaily.cl/cl/974235/restaurante-vegetariano-sadhu-adrei-studio>
- CREO ARKITEKTER + ADEPT (2015). Museo sonoro de Copenhague / CREO ARKITEKTER + ADEPT [Sonorous Museum Copenhagen / CREO ARKITEKTER + ADEPT]. ArchDaily en Español. <https://www.archdaily.cl/cl/759023/sonorous-museum-museo-sonoro-adept>
- Morgan, T. (2011). Visual merchandising escaparate e interiores comerciales (2da ed.) [Digital].

