

## **Estrategia de Capas Museológicas Adaptadas al Museo Experiencia Emociona**

*Córdoba, Argentina*

Esta estrategia propone una lectura **multidimensional** del recorrido museístico, donde cada capa representa una dimensión de experiencia, interacción o significación. Las capas no son compartimentos estancos, sino niveles superpuestos que configuran la vivencia integral del visitante, facilitando una experiencia **emocional, cognitiva, sensorial, social y creativa**.

---

### **1. Capa Emocional**

Es el núcleo del proyecto. Toda la experiencia museográfica está diseñada para **provocar, reflejar y contener emociones**. Cada espacio activa una emoción específica (alegría, miedo, ira, tristeza, amor, calma), generando un viaje afectivo profundo y cuidado.

**Aplicación:** diseño inmersivo por emoción, paleta cromática, sonido, metáforas visuales, ritmo espacial, transición entre emociones.

---

### **2. Capa de Mediación Didáctica**

A través de la mediación presencial y dispositivos gráficos o digitales, se busca **acompañar la experiencia emocional con contenido accesible y contextualizado**, sin sobreexplicación ni tecnicismos.

**Aplicación:** mediadores emocionales, diarios de visita, recursos visuales inclusivos, preguntas guía, paneles interpretativos sencillos.

---

### **3. Capa de Empatía**

Propone dispositivos que permiten **ponerse en el lugar del otro, compartir vivencias, reconocer el sentir ajeno como legítimo**. No se trata de enseñar emociones, sino de provocar reconocimiento y vínculo.

**Aplicación:** cápsulas de testimonios reales, actividades en pareja o grupo, experiencias de espejo emocional, narrativas cruzadas.

---

#### **4. Capa de Impacto**

Incluye los dispositivos que logran **sacudir emocional o cognitivamente al visitante**, por belleza, intensidad, contradicción o poética. Puede ser una obra, una frase, un relato, una instalación sonora.

**Aplicación:** frases suspendidas, momentos de ruptura, salas que contrastan con lo anterior, silencios inesperados.

---

#### **5. Capa de Accesibilidad**

Diseñada para que **todas las personas, sin distinción de edad, capacidades o condiciones**, puedan acceder a las emociones y contenidos.

**Aplicación:** lenguaje claro, interpretación en lengua de señas, recorridos accesibles, maquetas táctiles, audiodescripciones.

---

#### **6. Capa de Estímulo Creativo**

Incorpora **espacios de expresión espontánea**, donde el visitante puede canalizar o resignificar su vivencia a través del arte.

**Aplicación:** talleres libres, pizarras de expresión, bancos de palabras, estaciones de dibujo, instalación colectiva de emociones.

---

#### **7. Capa de Aproximación**

Corresponde a los primeros pasos del visitante: cómo es recibido, cómo se le presenta el museo, qué dispositivos de bienvenida hay.

**Aplicación:** vestíbulo cálido, “¿cómo te sentís hoy?”, carteles poéticos de ingreso, activación del diario emocional.

---

#### **8. Capa de Acción**

Relacionada con el hacer, no como repetición de instrucciones sino como **gesto significativo**. Aquí se incluyen todos los momentos en que el visitante toma una decisión o realiza un acto corporal vinculado a la emoción.

**Aplicación:** escribir una carta, dejar un objeto, construir un símbolo, gritar en una cabina, abrazar una estructura.

---

### 9. Capa de Conexión

Es la que vincula la experiencia interna del museo con la vida del visitante por fuera de él. ¿Qué se lleva? ¿Qué traslada? ¿Cómo continúa?

**Aplicación:** objetos emocionales para llevar, códigos QR con recursos, invitaciones a dejar huella en otros espacios o redes.

---

### 10. Capa de Experiencia Sensorial

Cada sala debe ofrecer **una experiencia que convoque al cuerpo**: tacto, oído, olfato, vista, movimiento. Las emociones no se piensan, se encarnan.

**Aplicación:** texturas, atmósferas sonoras, olores que evocan, materiales naturales o suaves, elementos suspendidos.

---

### 11. Capa de Socialización

El museo no solo es un espacio personal, sino **colectivo**. Esta capa incluye todas las instancias donde se habilita el encuentro entre visitantes.

**Aplicación:** juegos colectivos, espacios de conversación libre, pizarras compartidas, zonas de espera vivas, talleres intergeneracionales.

---

### 12. Desarrollo Narrativo (Comienzo / Nudo / Cierre)

Cada emoción está encuadrada en un **relato mayor** que estructura el guion museológico: hay un inicio (apertura emocional), un desarrollo (exploración) y un cierre (integración).

**Aplicación:** comienzo con preguntas, transición de emociones con recursos visuales, sala de cierre reflexivo, posibilidad de despedirse o agradecer.