



“Exploraciones arquitectónicas encaminadas a la rearticulación del paisaje natural e histórico del municipio de Villa de Leyva”

INTRODUCCIÓN

TEMA:
El paisaje.

PROBLEMA:
La desarticulación del paisaje natural e histórico causada por la multiplicidad de usos y actividades en destinos turísticos de alta densidad.

JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA:
La desarticulación del paisaje en destinos de alta densidad turística, se debe a la multiplicidad de usos y actividades que se desarrollan como producto del intercambio cultural que se genera en ellos, la construcción de edificaciones, el desarrollo de actividades comerciales, el turismo, entre otros factores pueden generar un impacto negativo en el paisaje natural e histórico del lugar, ya que alteran u opacan los elementos que lo componen, un ejemplo de ello es el municipio de Villa de Leyva, que de acuerdo con el Fondo Nacional del Turismo, es uno de los municipios más reconocidos de Colombia a nivel nacional e internacional por su gran potencial turístico (FONTUR, 2022), característica que hace idónea la creación de un espacio que propicie afianzar de nuevo la relación del municipio con su paisaje natural e histórico a través de diferentes actividades ecológicas y turísticas que le permitan al usuario observar, sentir, explorar y comprender el paisaje del lugar en un lugar adecuado como el contexto urbano rural del municipio.

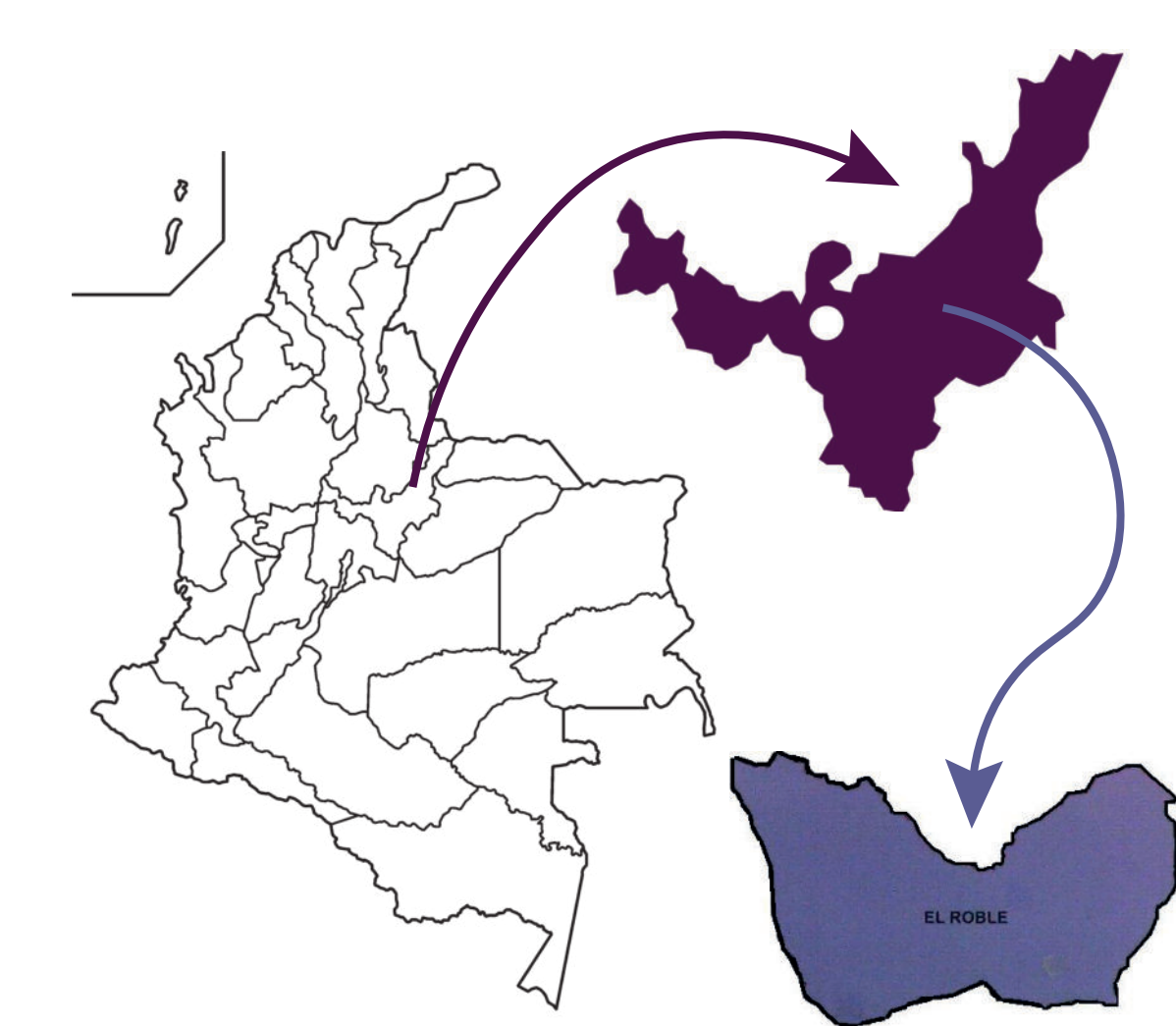
Objetivos:
General:

Articular el paisaje natural e histórico en un contexto de alta densidad turística a través de un proyecto arquitectónico idóneo para satisfacer la demanda turística.

Específicos:

- Identificar los elementos que componen los paisajes naturales e históricos y las problemáticas que han causado su desarticulación.
- Establecer una serie de operaciones de diseño que permitan integrar los componentes del paisaje con el proyecto arquitectónico y su contexto urbano o rural.
- Articular el proyecto arquitectónico con zonas que promuevan el desarrollo de actividades ecológicas y turísticas que contribuyan a su vez con la articulación con el paisaje natural e histórico del lugar.

LOCALIZACIÓN



Datos Básicos	
Departamento	Boyacá
Municipio	Villa de Leyva
Sector	El Roble
Área aproximada	5100 M2
Estrato	N/A (Rural)
Cobertura de servicios	El lote cuenta con todos los servicios
Actividad Económica	Agricultura
Programa de Usos	Viveros, Agricultura, Vivienda, Comercio

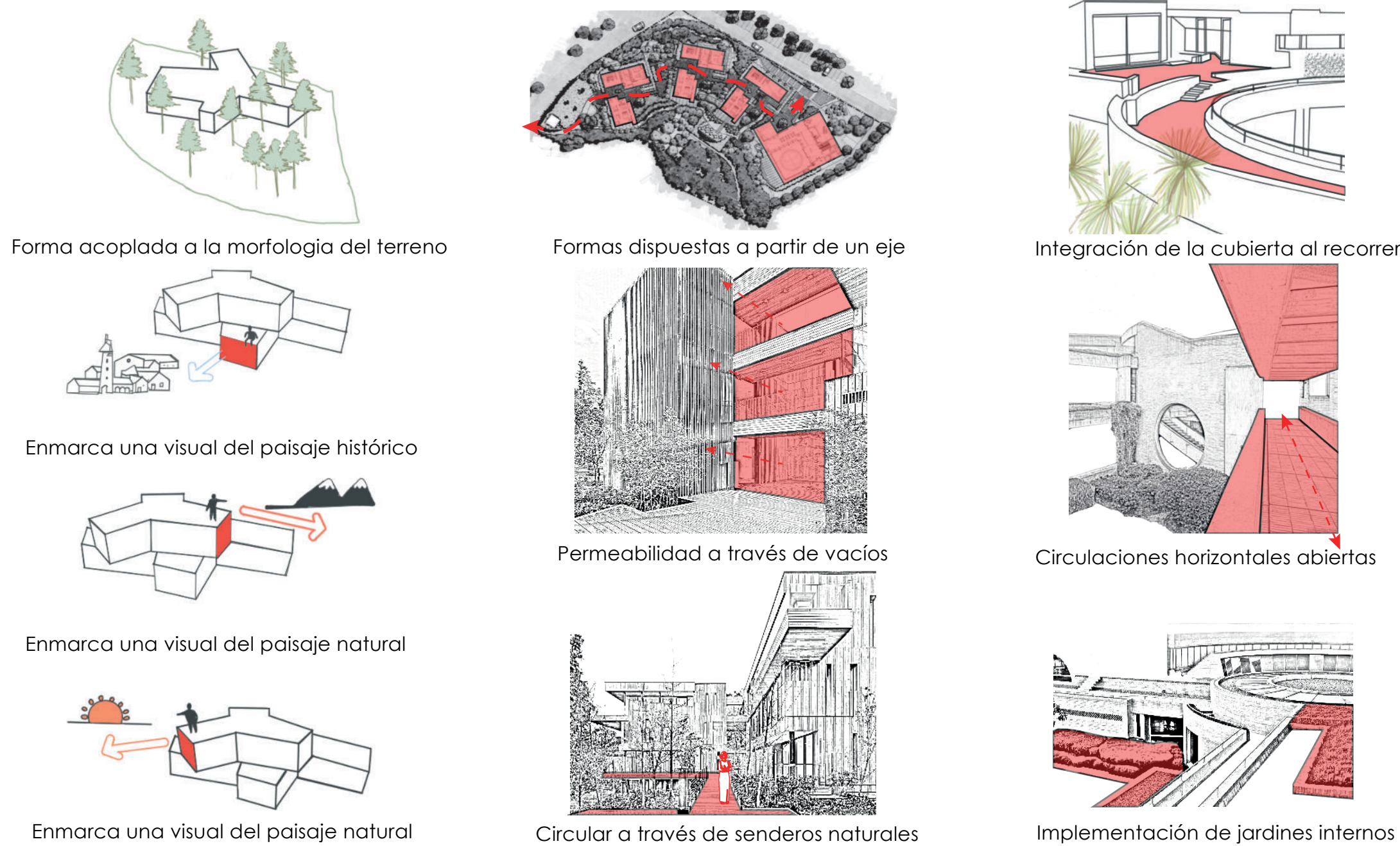
Antiguamente, el municipio de Villa de Leyva pertenecía a una jurisdicción distinta a Tunja y era un centro de concentración de actividades sociales, productivas y económicas de los municipios ubicados al occidente de Boyacá. Este fenómeno, combinado con la preservación arquitectónica, convirtió a Villa de Leyva en un atractivo turístico que permitió la evolución del comercio y la adopción de culturas internacionales dentro de su contexto urbano.

Sin embargo, la inserción de nuevas culturas ha llevado a una pérdida de identidad del lugar, creando nuevos paisajes pero descuidando los propios, como los naturales, históricos, productivos y culturales. Por esta razón, es necesario reconectar estos espacios en los contextos urbano-rurales como complemento a la variedad de paisajes que se presentan en el contexto urbano, gracias a todas las dinámicas que se presentan en él.



REFERENTES Y PROFUNDIZACIÓN

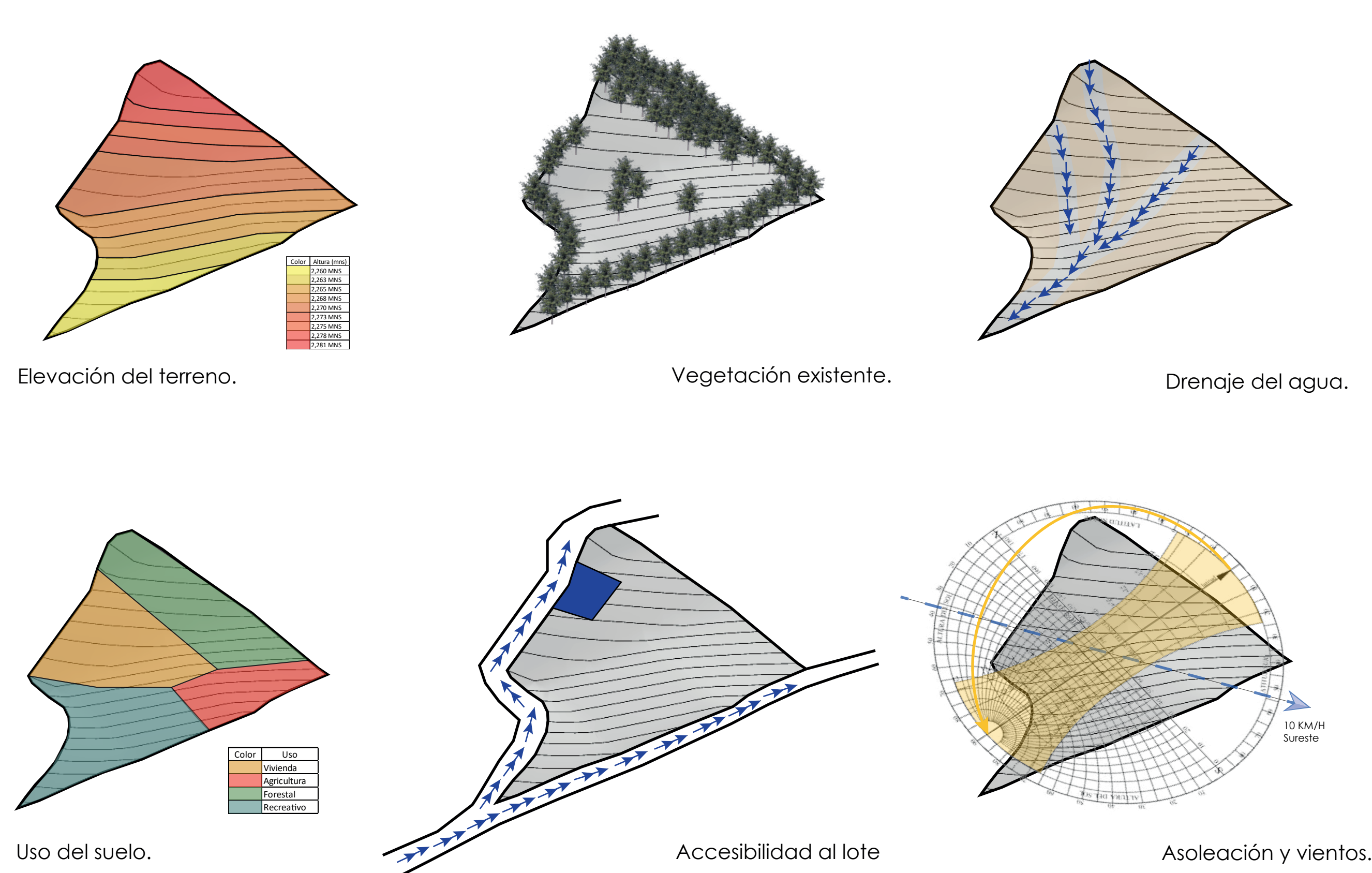
Casa LLO - OIIO Arquitectura Innhouse Eco Hotel - Oval Partnership Biblioteca Virgilio Barco - R. Salmona



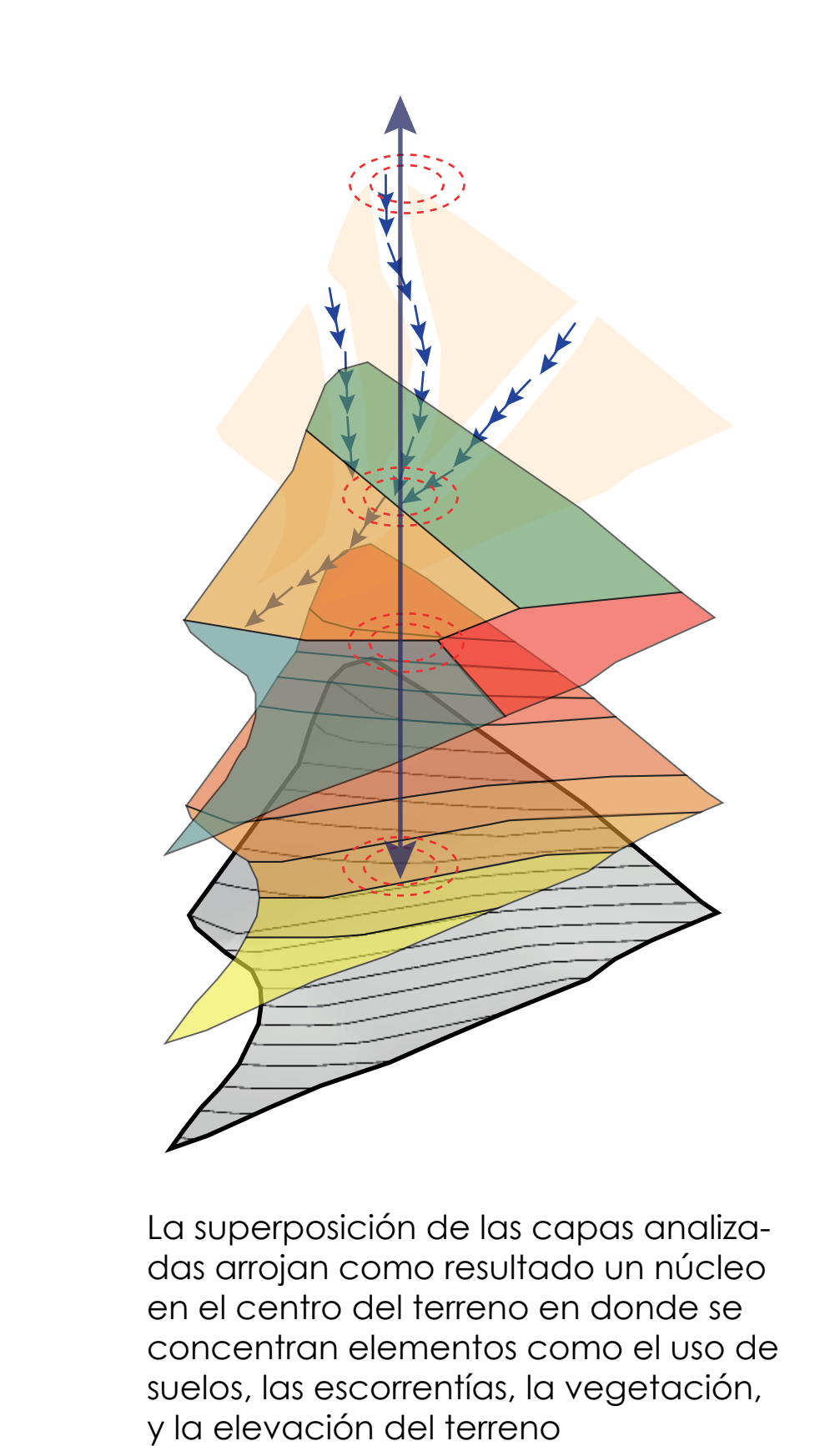
ESTRATEGIAS COMPOSITIVAS

- Articular el paisaje a través del eje.
- Enmarcar elementos del paisaje a través del remate, la sorpresa y los vacíos.
- Diversificar las formas de explorar el paisaje a través de espacios dispuestos alrededor de un núcleo.
- Explorar el paisaje mediante la configuración del emplazamiento con respecto al entorno.

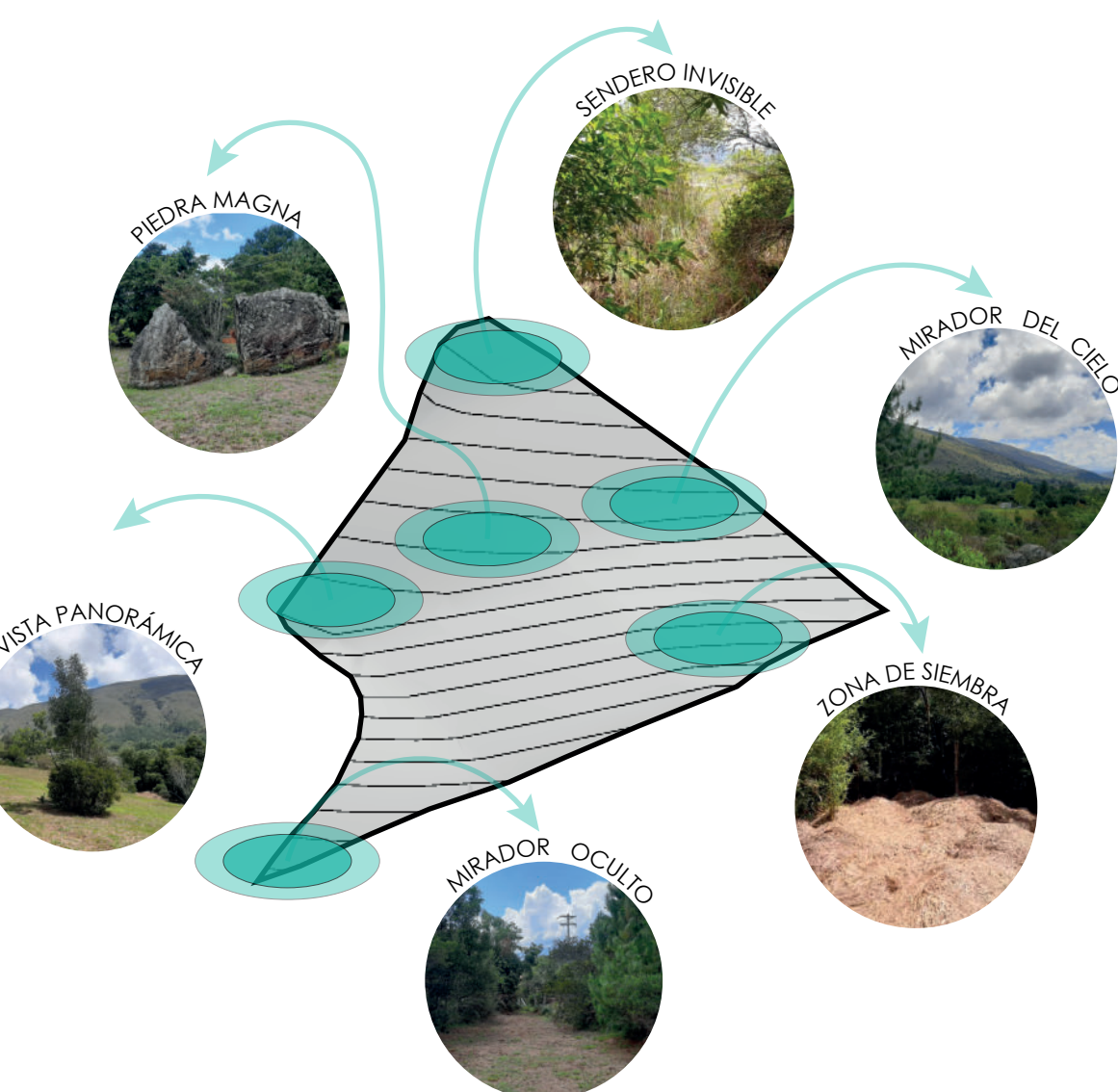
ANÁLISIS DEL SITIO



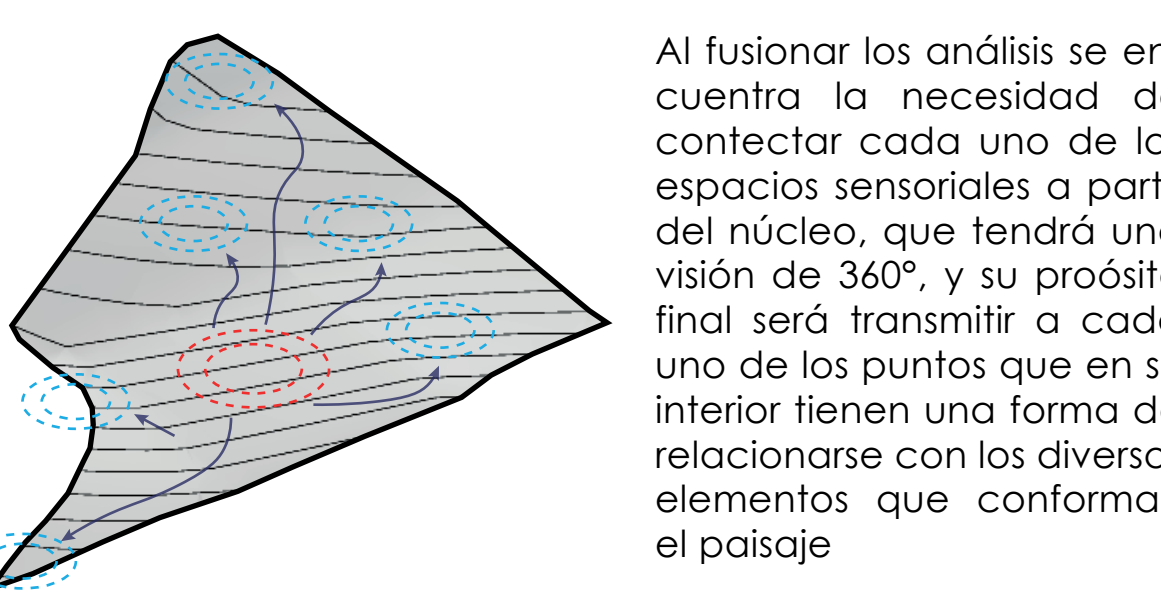
SÍNTESIS DEL ANALISIS



ANÁLISIS SENSORIAL



CONCEPTO



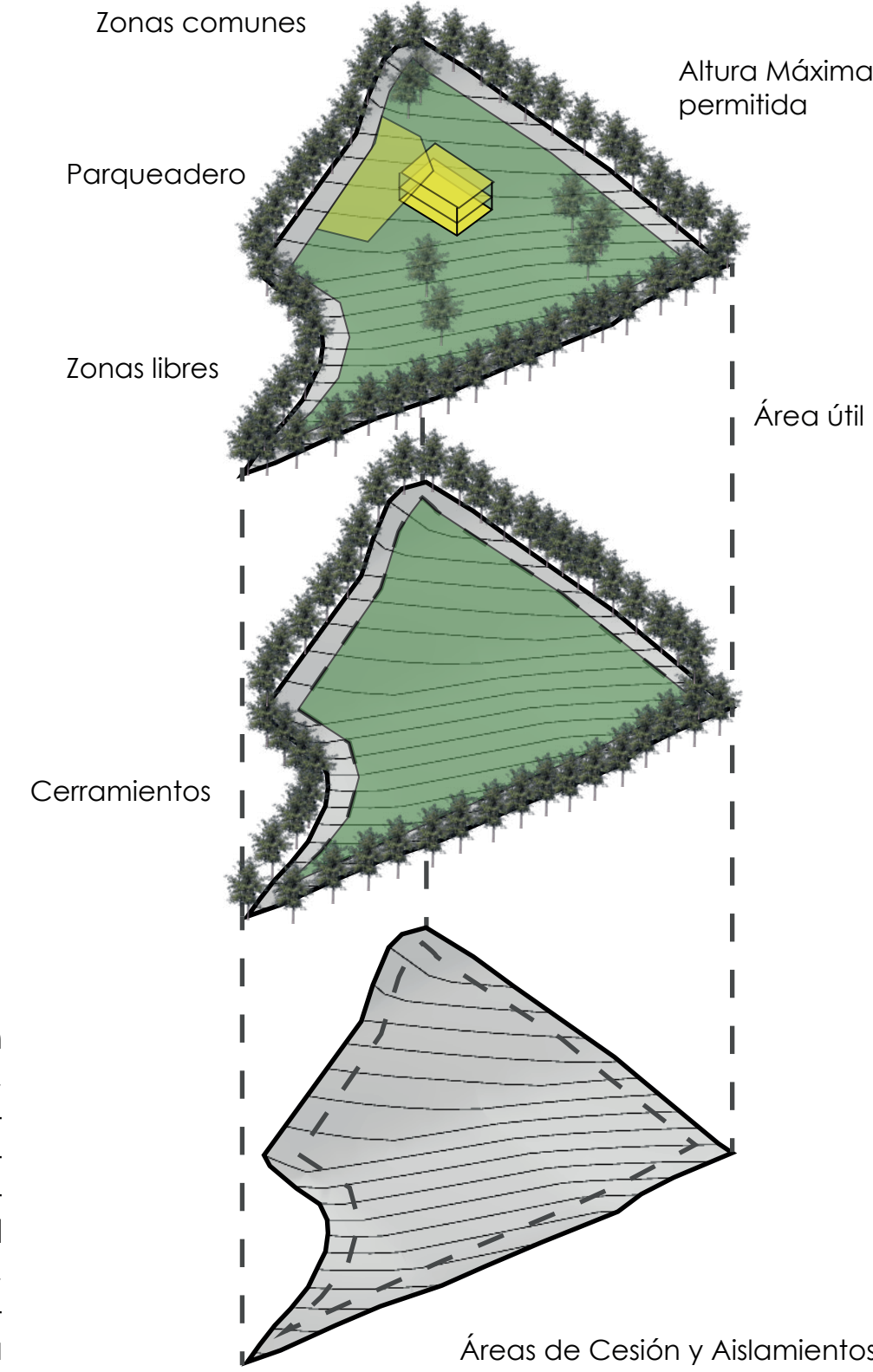
NORMATIVA

CUADRO NORMATIVO		
Item	Cantidad	Aplicación
Municipio	Villa de Leyva	Villa de Leyva
Sector	El Roble	El Roble
Área Bruta	5120 m2	5120 M2
Área Neta Urbanizable	4608 M2	4608 M2
Cesiones	10%	512 M2
Área Útil	4424 M2	4424 M2
Índice de ocupación	13.50%	150 M2
Índice de construcción	11.25%	530 M2
Altura máxima permitida	2 Pisos	2 Pisos + altillo
Sótanos	No permitido	No permitido
Semisótano	No permitido	No permitido
USO	Comercial, Privado	Comercial, Privado
Estacionamientos	1 por cada unidad residencial	1 por cada unidad residencial
Aislamiento Lateral	5m	5m
Aislamiento Posterior	5m	5m
Antejardín	1m	1m
Voladizos	1.5m	1.5m
Zonas Libres	3%	156m2
Cerramientos	Cercas vivas, alambrado y/o cerramientos transparentes	Cercas vivas, alambrado y/o cerramientos transparentes

TIPO DE USUARIO

El hotel Eco Turístico Piedra Magma, es un proyecto enfocado a todo tipo de usuarios, en especial familias jóvenes de 3 o 4 integrantes, ya que su principal objetivo es brindar una experiencia única a través de la exploración del paisaje natural, e histórico del contexto urbano rural de Villa de Leyva, para conocer su historia, la estructura ecológica, la conformación del municipio, la dinámicas de la población y su desarrollo.

Capacidad Máxima del proyecto:
35 personas



PROYECTO: HOTEL PIEDRA MAGNA

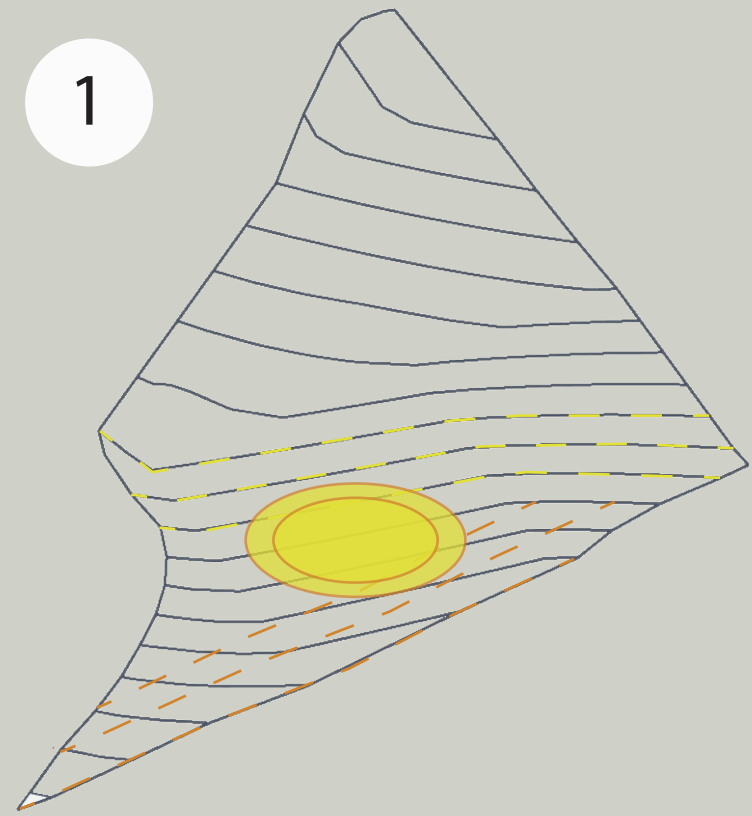
Estudiante: Iván Felipe Rodríguez Rodríguez

Docente: Luis Antonio Guzmán Cubillos

Diseño X

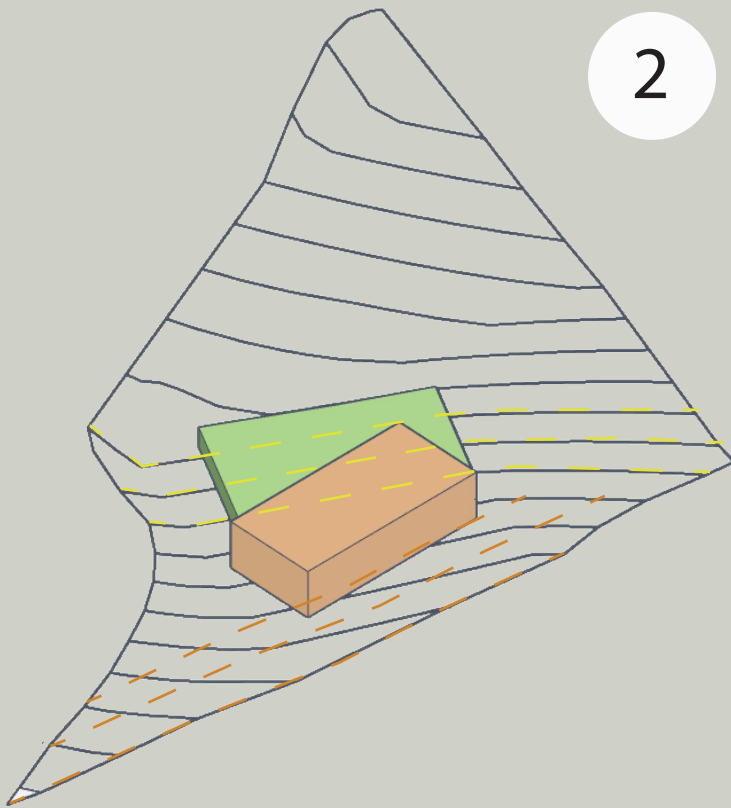
ESTRATEGIAS DE DISEÑO

1



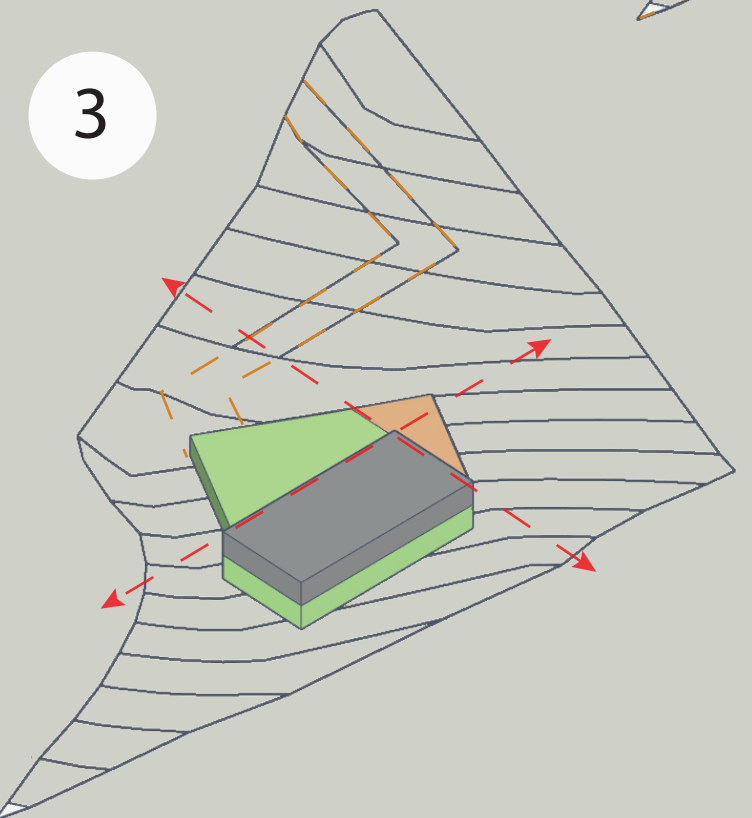
Se parte del núcleo identificado y se pretende abordar el terreno en el sentido alargado de las cotas, teniendo en cuenta la pendiente y los límites del lote.

2



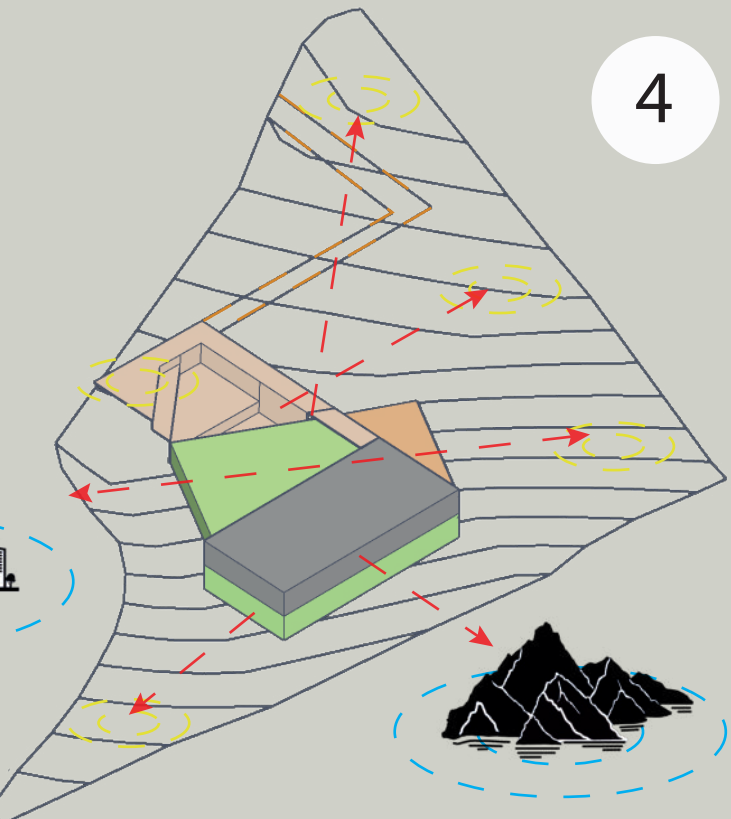
Se emplazan 2 volúmenes, entrelazados con una rotación en el sentido de las cotas y el límite del terreno.

3



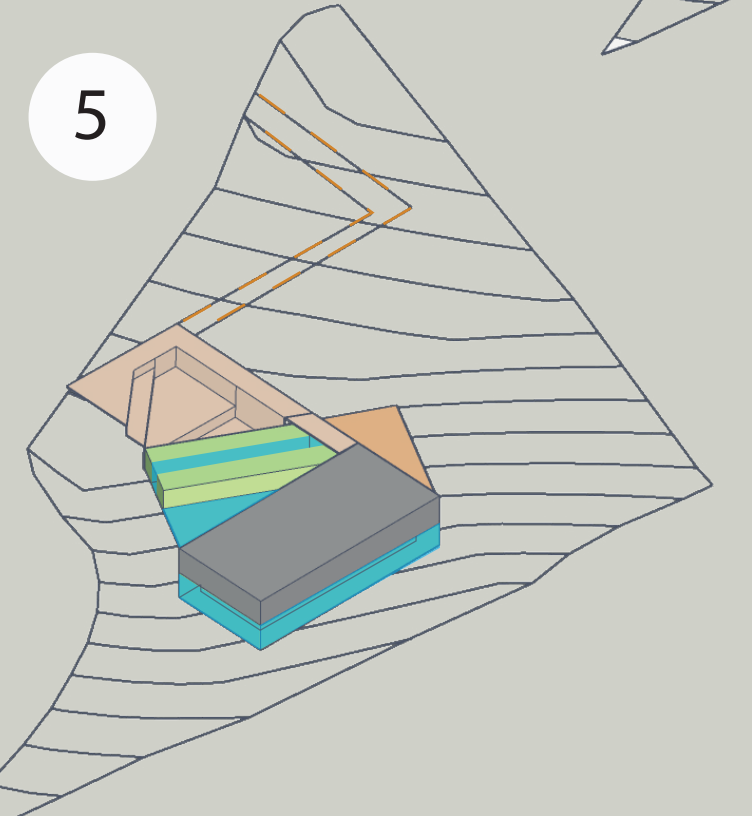
Se dividen los volúmenes a partir de 2 ejes para separar los espacios privados, comunes y administrativos, y se plantea un acceso peatonal en zig zag de acuerdo a los niveles.

4



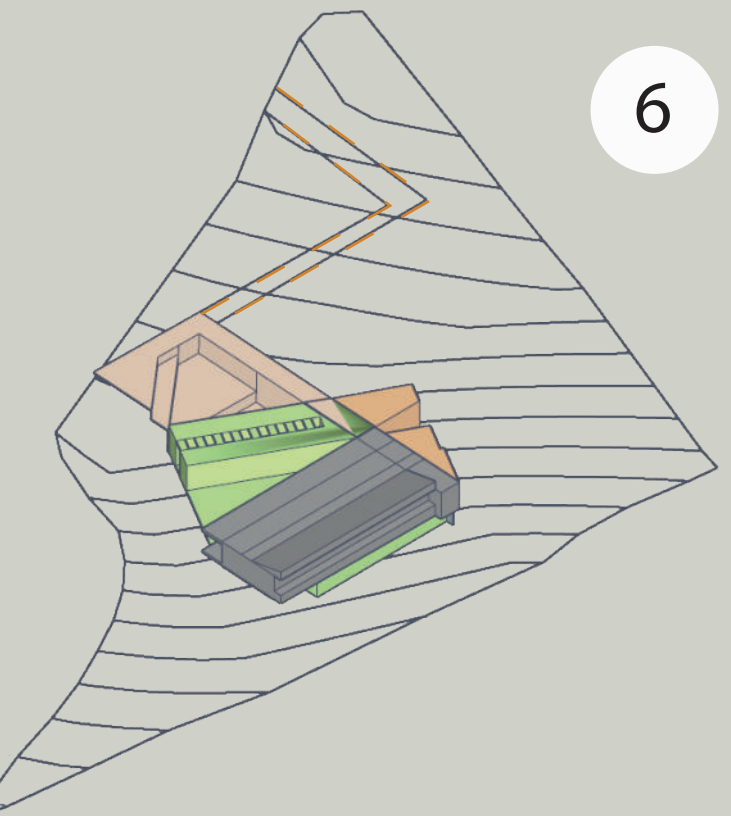
Se enfocan las caras de los volúmenes en los puntos determinados al interior del terreno, y con el paisaje lejano.

5



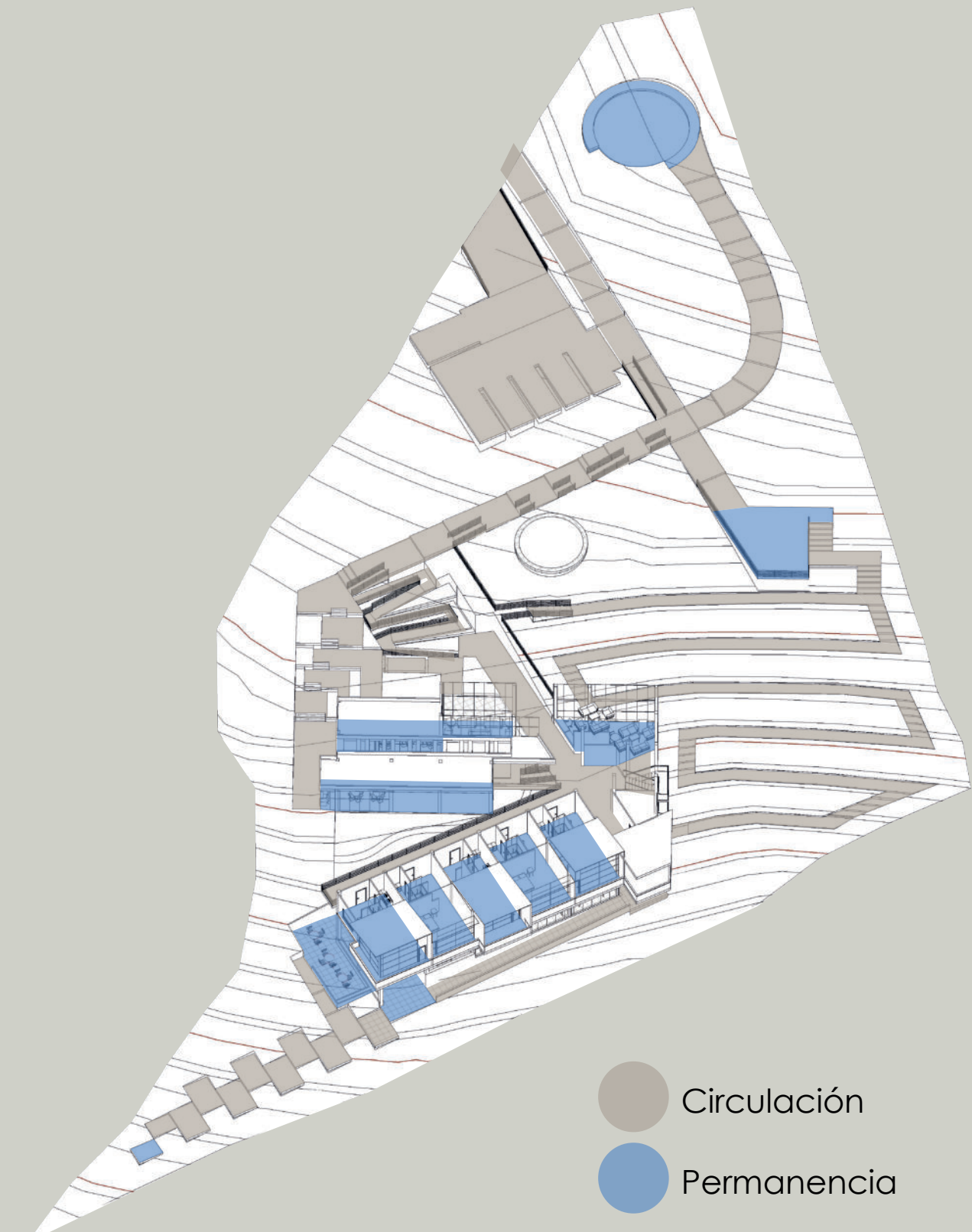
A través de retrocesos y sustracciones, se le otorga permeabilidad al proyecto y movimiento al volumen en su interior.

6



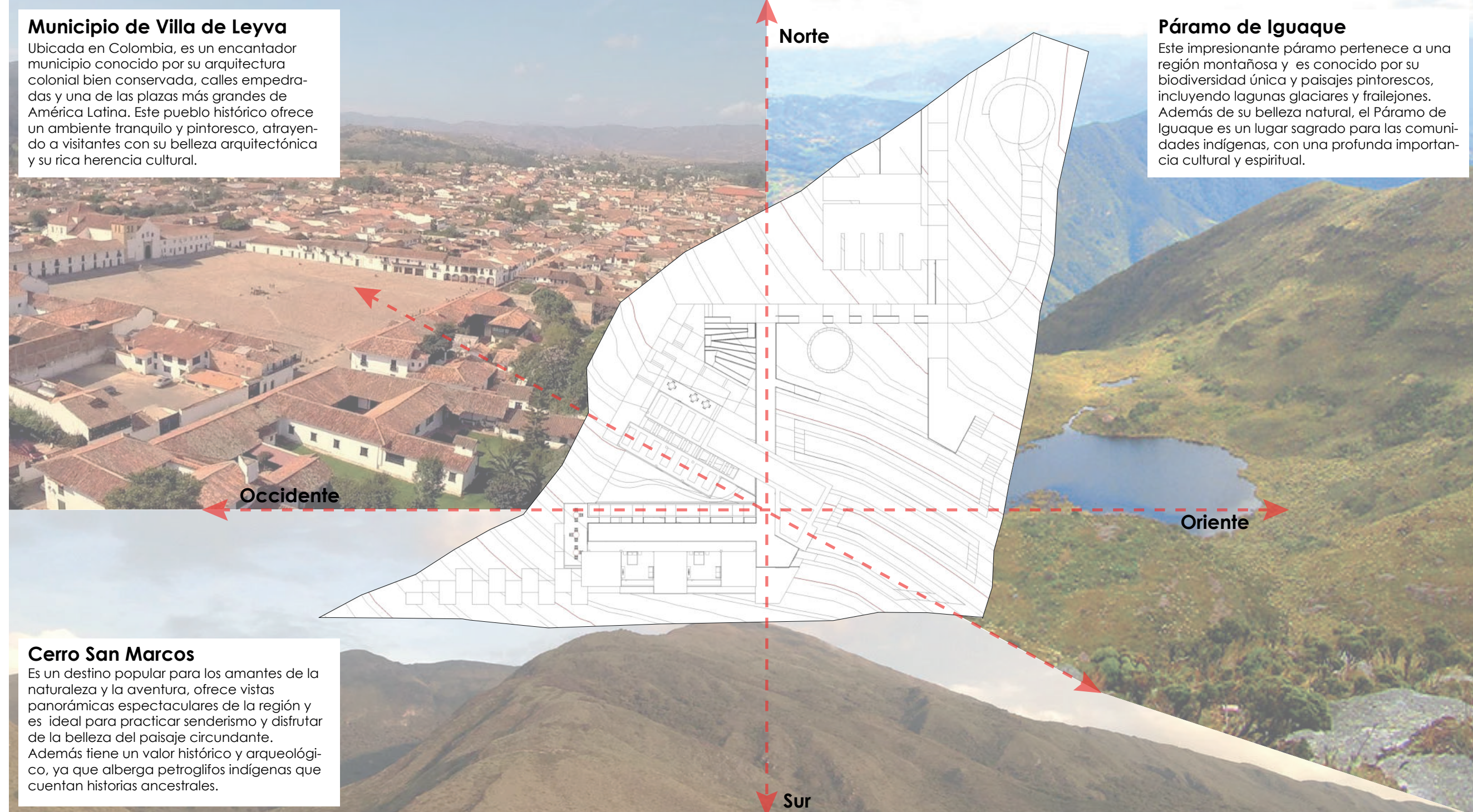
Se aplica el programa de áreas planteado y se ajusta el diseño de acuerdo a las exigencias del programa y la articulación con el paisaje.

CIRCULACIONES



El recorrido se convierte en el principal articulador del proyecto, y por tal razón este puede recorrerse desde su cubierta hasta el nivel más bajo, mezclándose con los espacios complementarios y las circulaciones de los mismos, creando una perfecta fusión del proyecto con el terreno, y permitiendo desvanecer la pendiente pronunciada del lote.

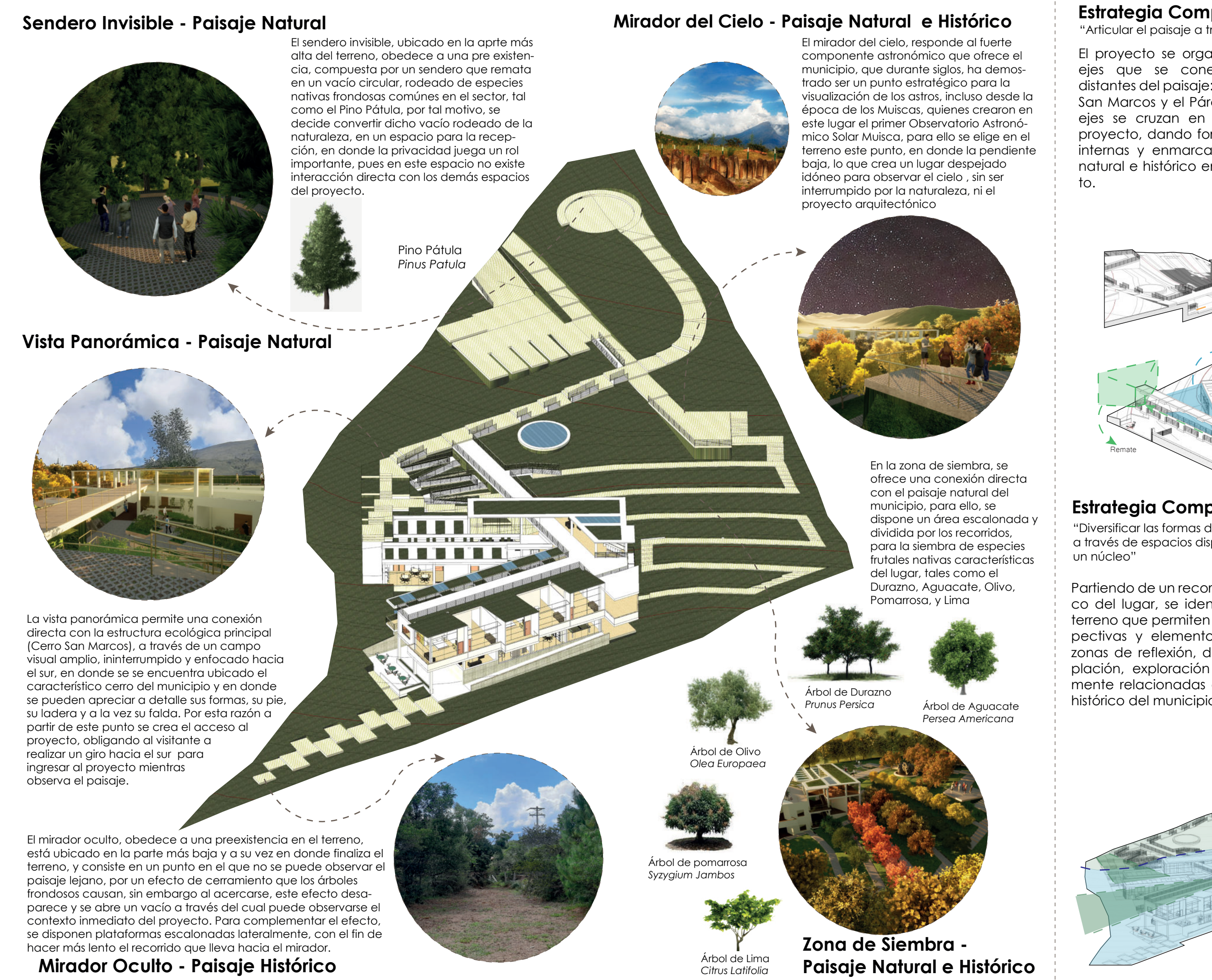
IDENTIFICACIÓN DE PAISAJE LEJANO



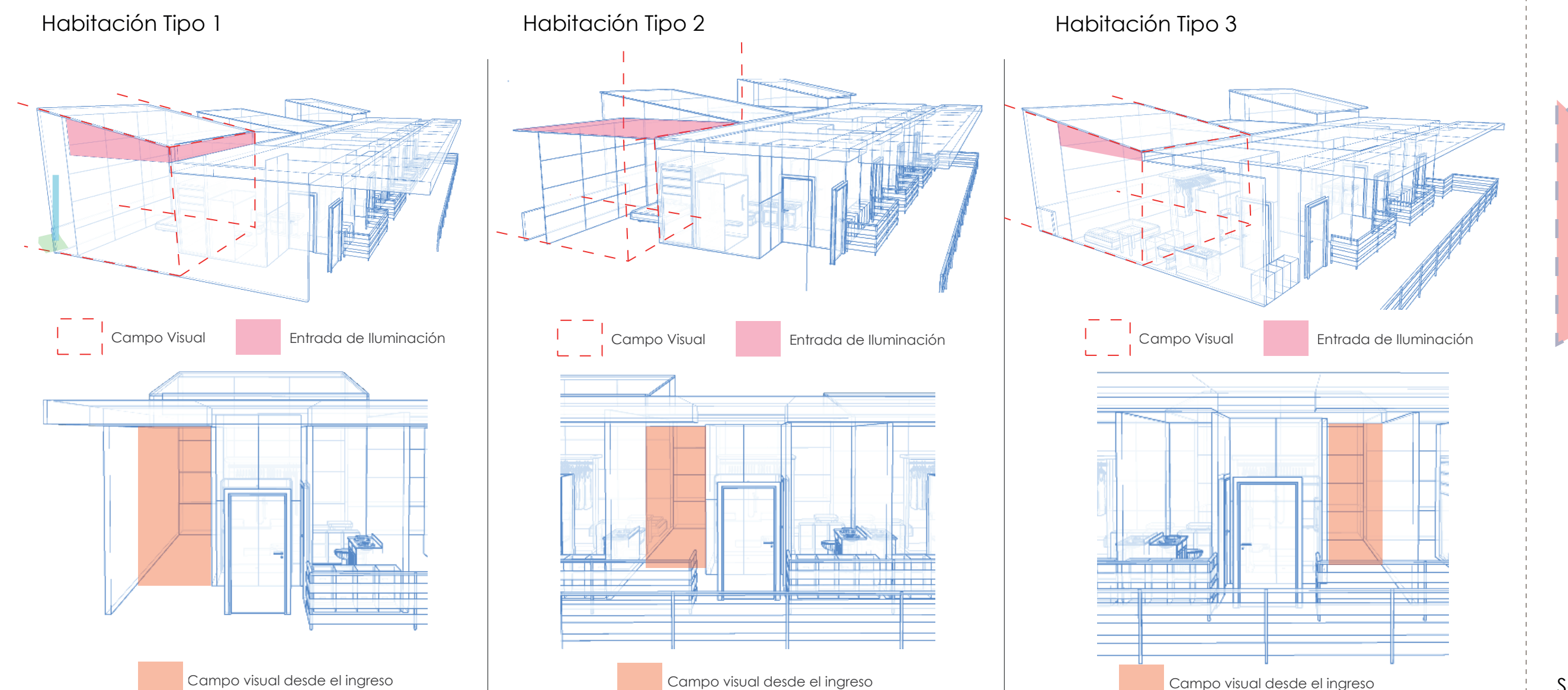
COMPOSICIÓN PROYECTO - PAISAJE



COMPOSICIÓN PROYECTO - PAISAJE



TIPOLOGÍAS - RELACIONES INTERIORES



Utiliza una cubierta inclinada a partir del dormitorio, aumentando así el campo visual hacia el cerro san marcos, además, a partir de un salto de cubierta permite el ingreso de iluminación cenital y, una relación pequeña con el componente astronómico que ofrece el lugar.

Utiliza una cubierta plana de cristal, que no sólo permite un campo visual más amplio hacia el cerro de San Marcos, sino que permite apreciar en su totalidad el cielo de día o de noche y relacionarse completamente con el componente astronómico

Presenta mayor área que las otras, sin embargo su terraza alargada permite una transición más lenta hacia el cerro de san marcos, que será el único elemento con el que guarda relación hacia el exterior, por sus costados también permite el ingreso de iluminación cenital.

PROGRAMA DE ÁREAS

	Espacio	Área	Capacidad
Administrativo	Recepción y Admon.	20 m ²	4 personas
	Lobby	20 m ²	6 personas
	Sala de espera	30m ²	6 personas
	Cuarto de Aseo	6m ²	1 persona
	Cuarto de Lavado	12m ²	2 personas
Compartido	Cuarto de Basuras	12m ²	1 persona
	Restaurante - Bar	40m ²	22 personas
	Baño de hombres	16m ²	3 personas
	Baño de mujeres	16m ²	3 personas
	Sala de Estudio	23m ²	12 personas
	Sala de estar	85m ²	15 personas
	Gimnasio	40m ²	18 personas
	Salón de juegos	43m ²	9 personas
	Ludoteca	43m ²	16 personas
	Habitación 1	43m ²	4 personas
Privado	Habitación 2	43m ²	4 personas
	Habitación 3	43m ²	4 personas
	Habitación 4	43m ²	4 personas
	Habitación 5	43m ²	4 personas
	Total	621 m ²	

A través del análisis del libro la Arquitectura del Vacío (Melvin Villaroel), se destaca que los espacios en hoteles deben estar zonificados a partir de 3 componentes como el Administrativo, Compartido o Común, y Privado, cada uno de estos componentes contiene diversos espacios según las necesidades, el concepto del proyecto y el contexto en el que se ubica, también se destaca que se deben manejar elementos como la privacidad, las circulaciones y permanencias, transiciones entre espacios, entre otros, con bastante cuidado para no afectar el correcto funcionamiento del proyecto arquitectónico

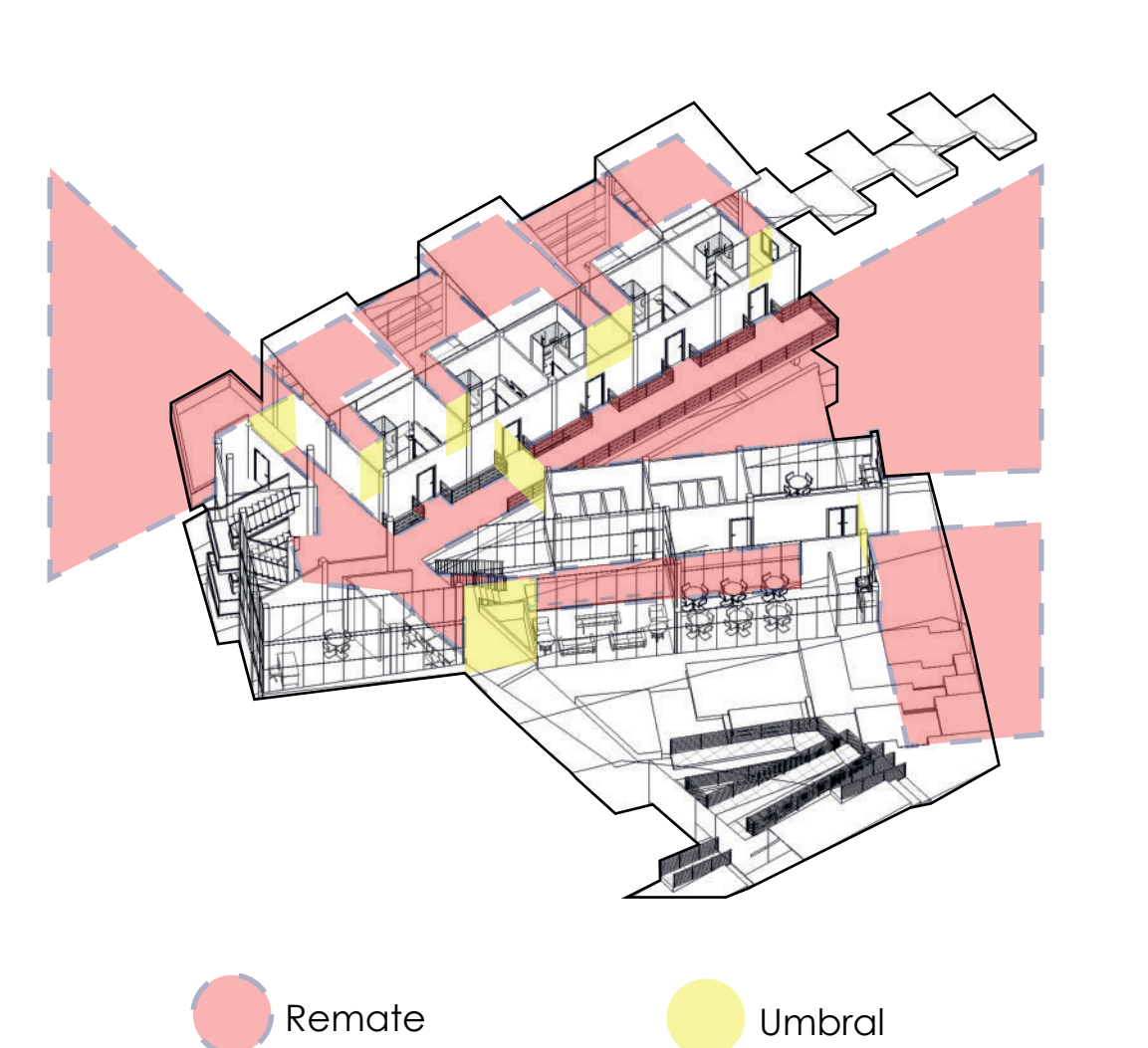
Paisaje Histórico
Se busca evocar el Paisaje Histórico del casco urbano del municipio, en donde todas las casas obedecen a una tipología, muchas de estas superan los 100 años de antigüedad, y por la conservación de las mismas y de las costumbres del municipio, los siguientes materiales han predominado durante décadas:



ESTRATEGIAS COMPOSITIVAS



REMATES Y UMBRALES



Se utilizan las circulaciones y recorridos como elementos clave para conectar los espacios que componen el proyecto, desde el punto más alto del terreno hasta el más bajo, logrando así no sólo conectar los espacios, sino disminuir la pendiente pronunciada a partir de dichas conexiones, como complemento al recorrido, se enriquece la experiencia del usuario mediante el uso del marco, creando umbrales ubicados en el interior del proyecto, cuyos remates resaltan una visual distinta para cada uno de ellos.

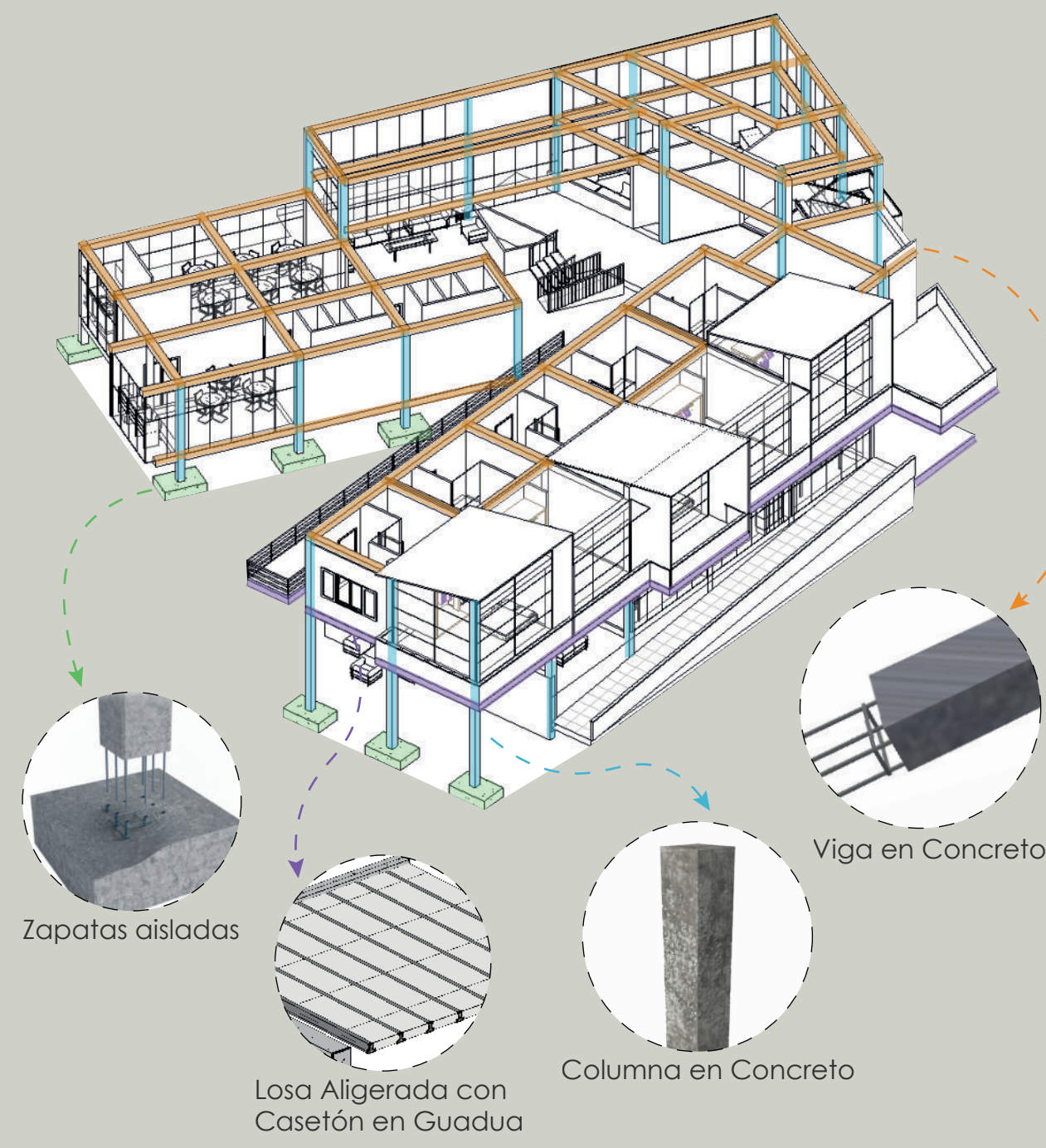
PROYECTO: HOTEL PIEDRA MAGNA

Estudiante: Iván Felipe Rodríguez Rodríguez

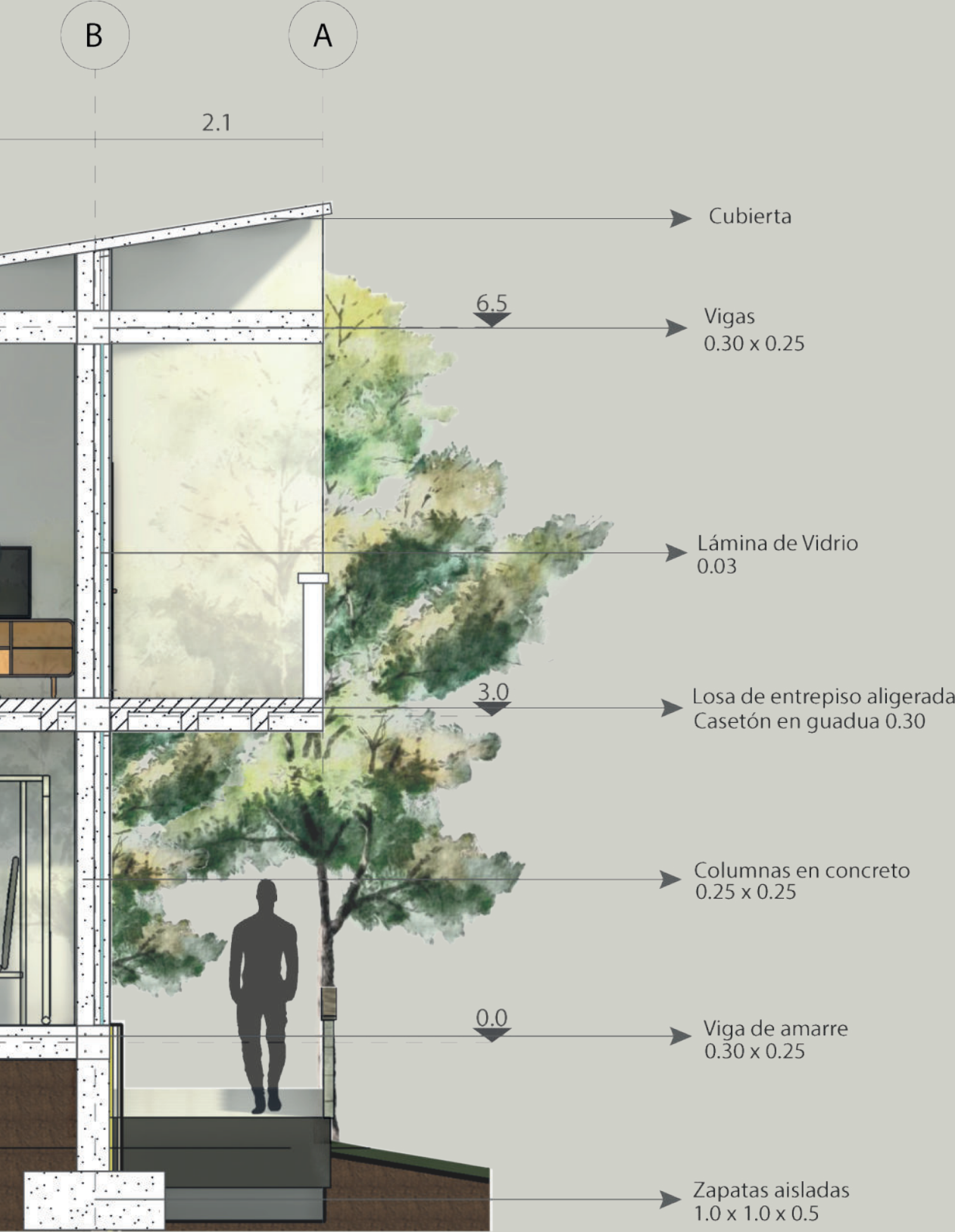
Docente: Luis Antonio Guzmán Cubillos

Diseño X

TECNOLOGÍA



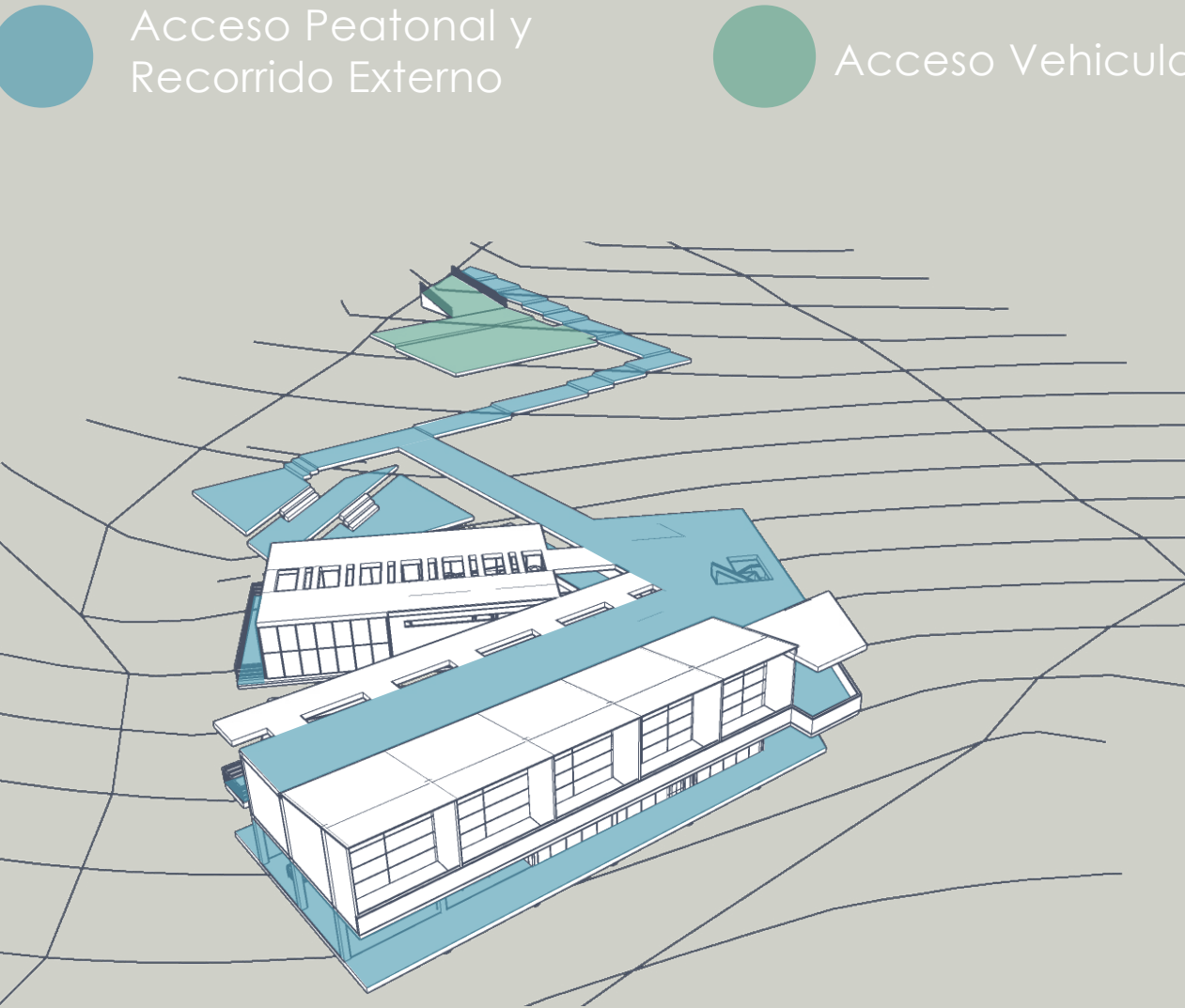
En el proyecto se propone un sistema estructural compuesto por pórticos, que consiste en vigas, columnas y zapatas aisladas en concreto, también, una losa aligerada con casetón en guadua (especie que se encuentra en el sector).



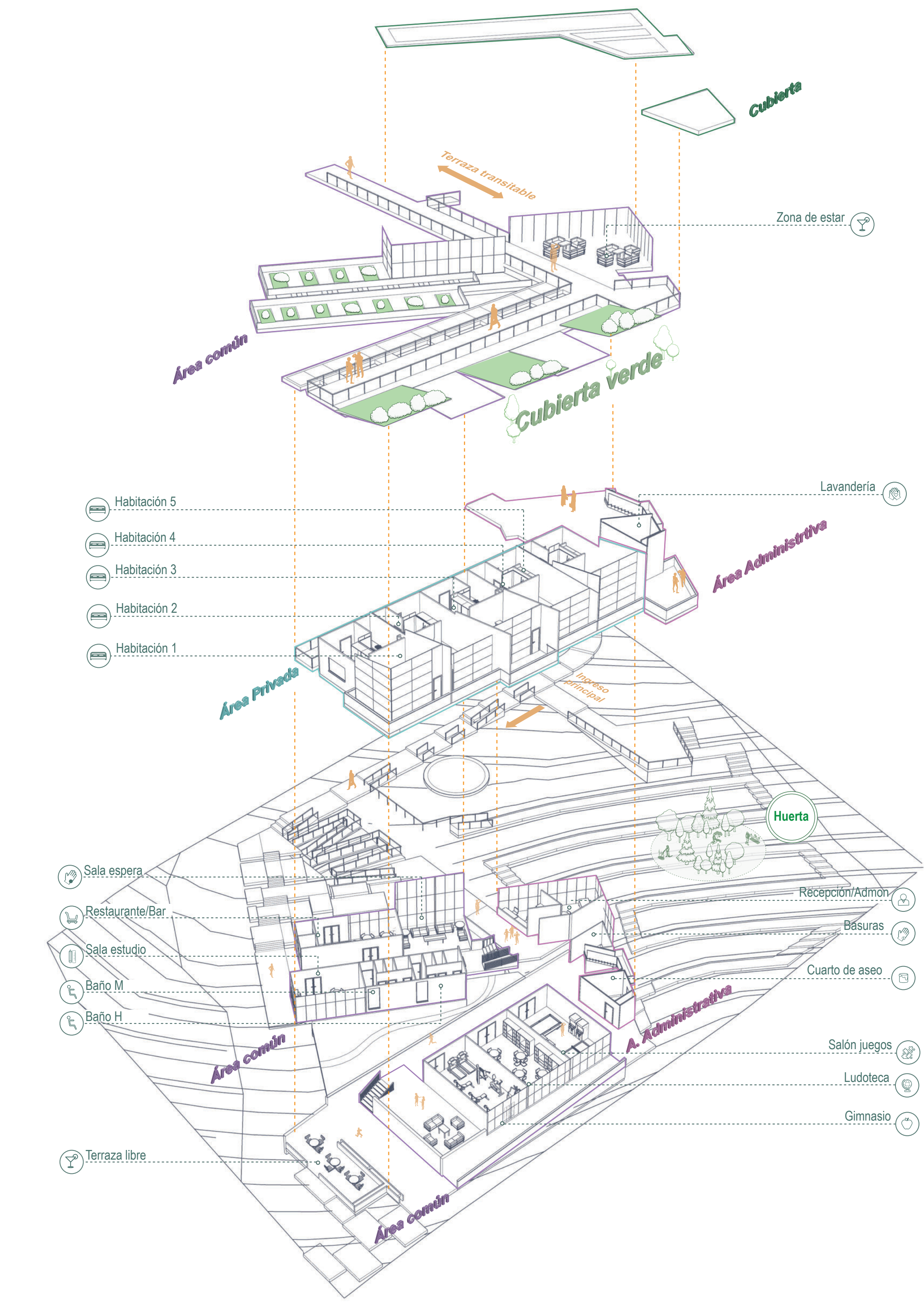
MATERIALIDADES



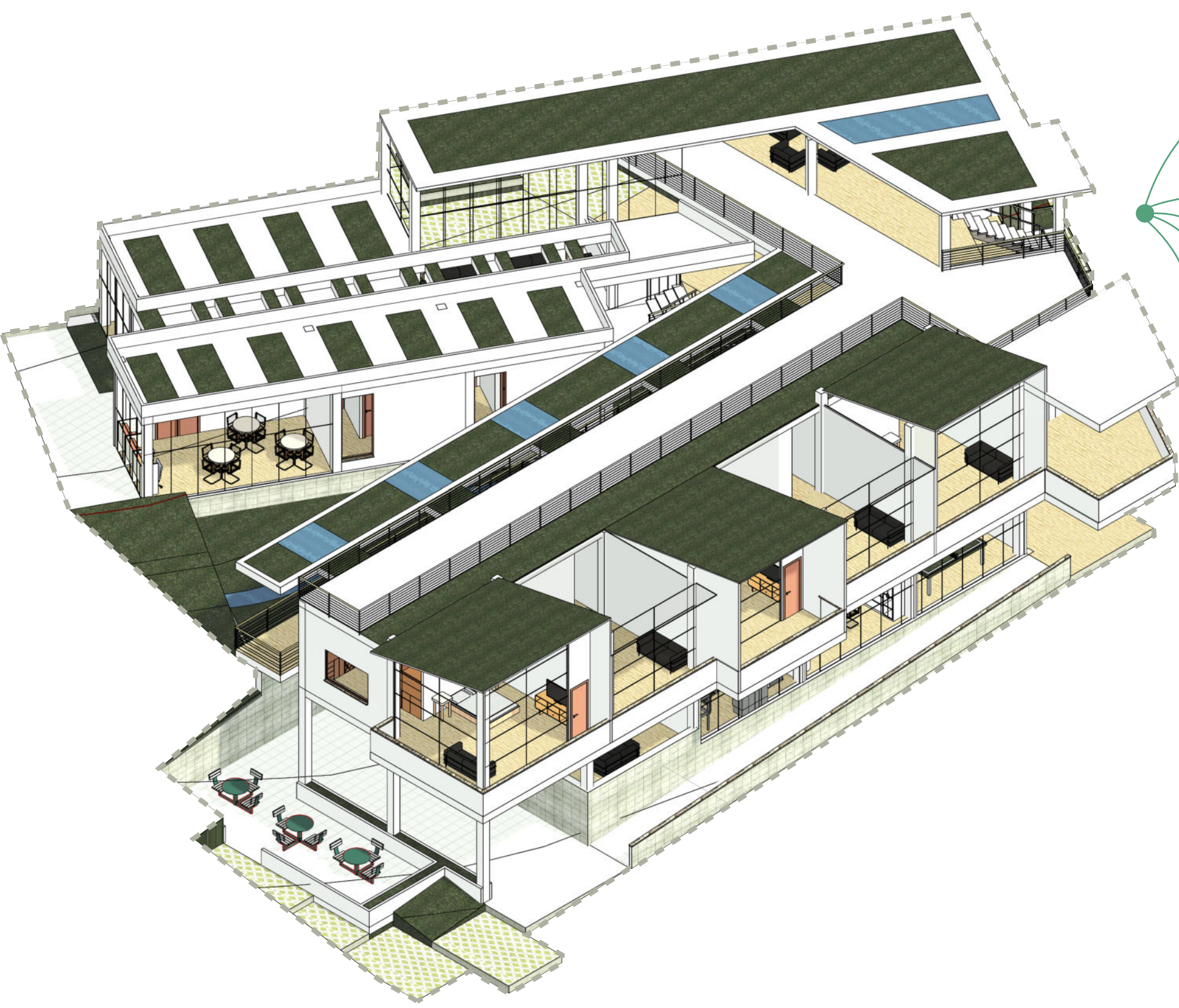
ACCESIBILIDAD



AXONOMETRÍA EXPLOTADA



VOLUMETRÍA



MAQUETA

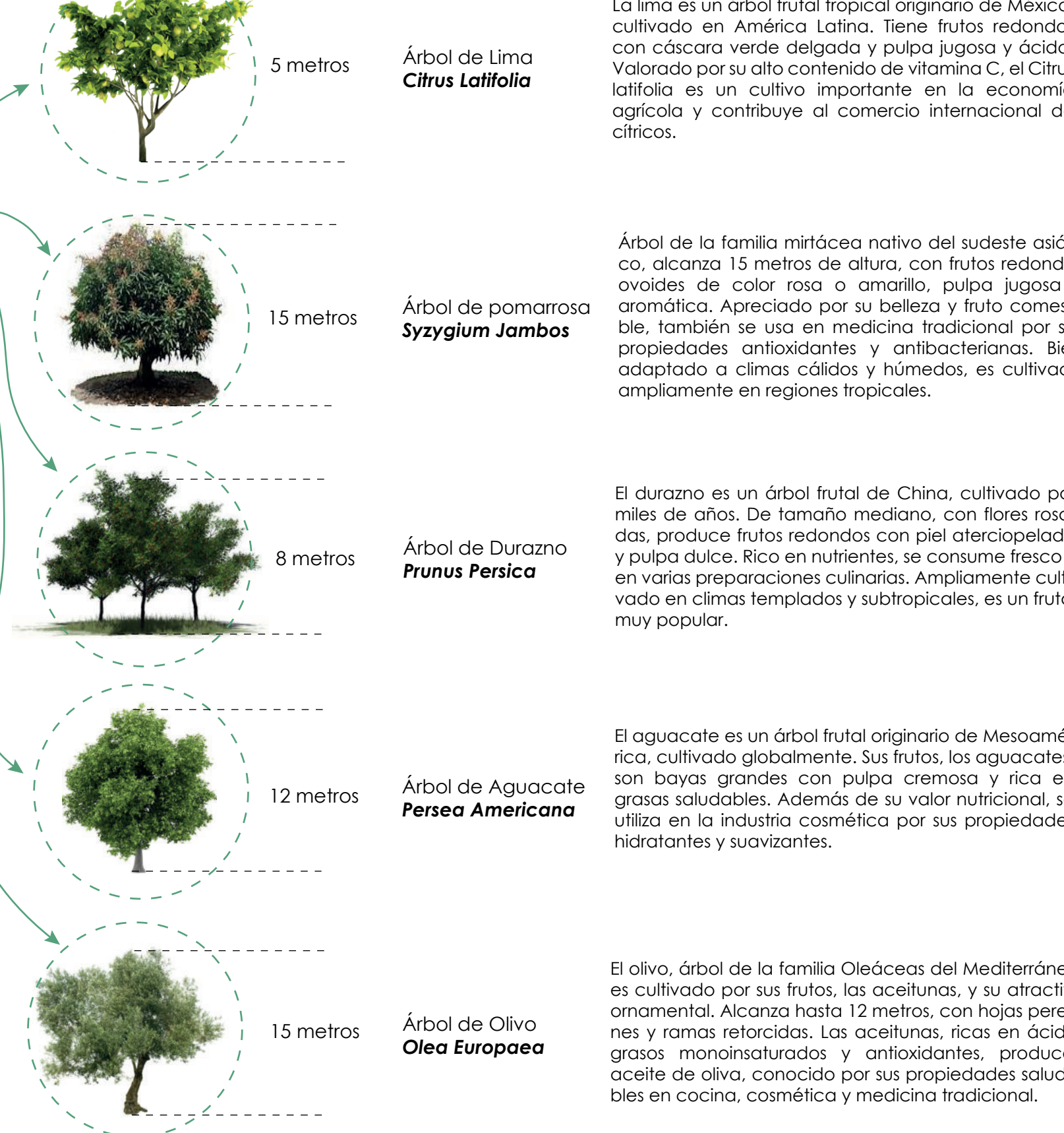


VISUALES

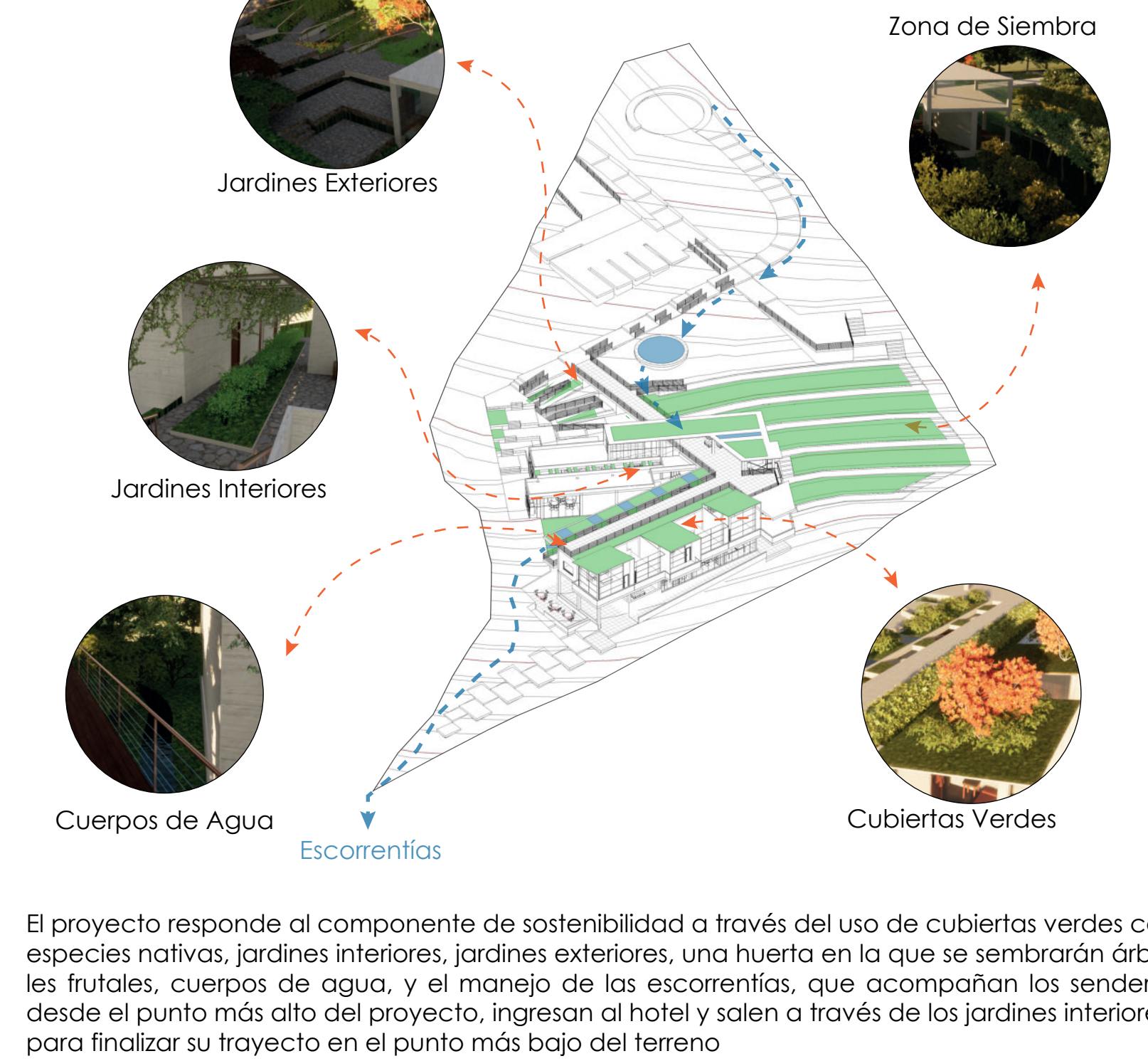


Las visuales desempeñan un papel crucial en el proyecto, ya que, por medio de ellas, se logra articular visualmente el paisaje, estas vistas influyen significativamente en cómo se percibe y se experimenta el lugar y a su vez en la integración entre la arquitectura y el entorno, para lograr destacar lo que se desea, se utiliza la sorpresa como un puente que hace más interesante la transición entre diferentes perspectivas de la misma visual.

FITOTECTURA



SOSTENIBILIDAD



PROYECTO: HOTEL PIEDRA MAGNA

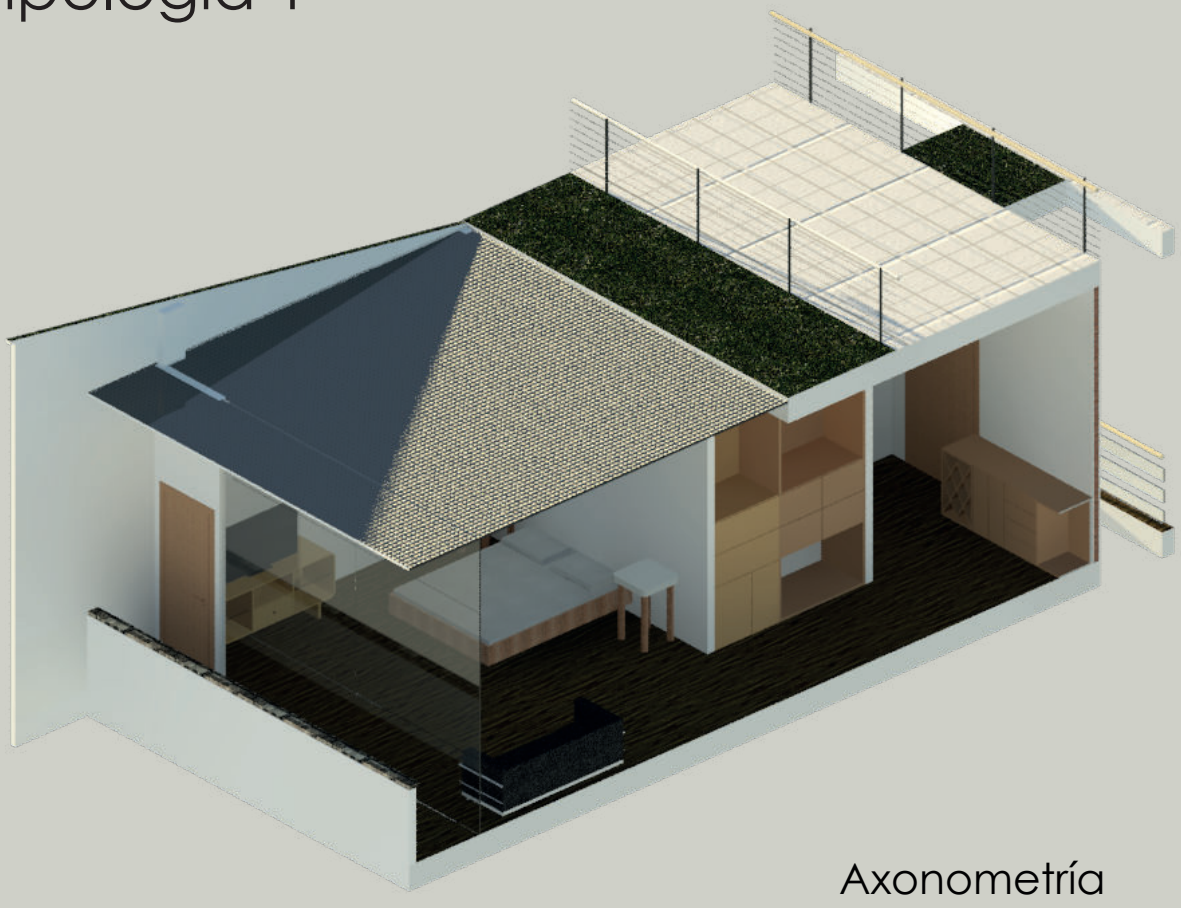
Estudiante: Iván Felipe Rodríguez Rodríguez

Docente: Luis Antonio Guzmán Cubillos

Diseño X

TIPOLOGÍAS

Tipología 1



Axonometría



Planta

Tipología 2



Axonometría



Planta

Tipología 3



Axonometría

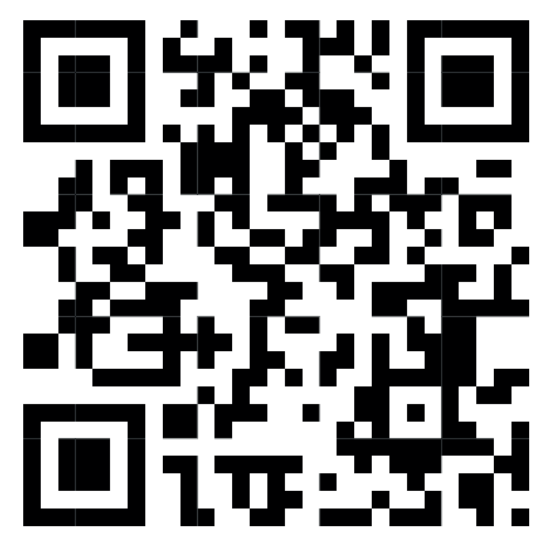


Planta

PORTAFOLIOS



Portafolio Pro



Portafolio Evo

IMPLANTACIÓN

Plano de Implantación
Escala 1:400

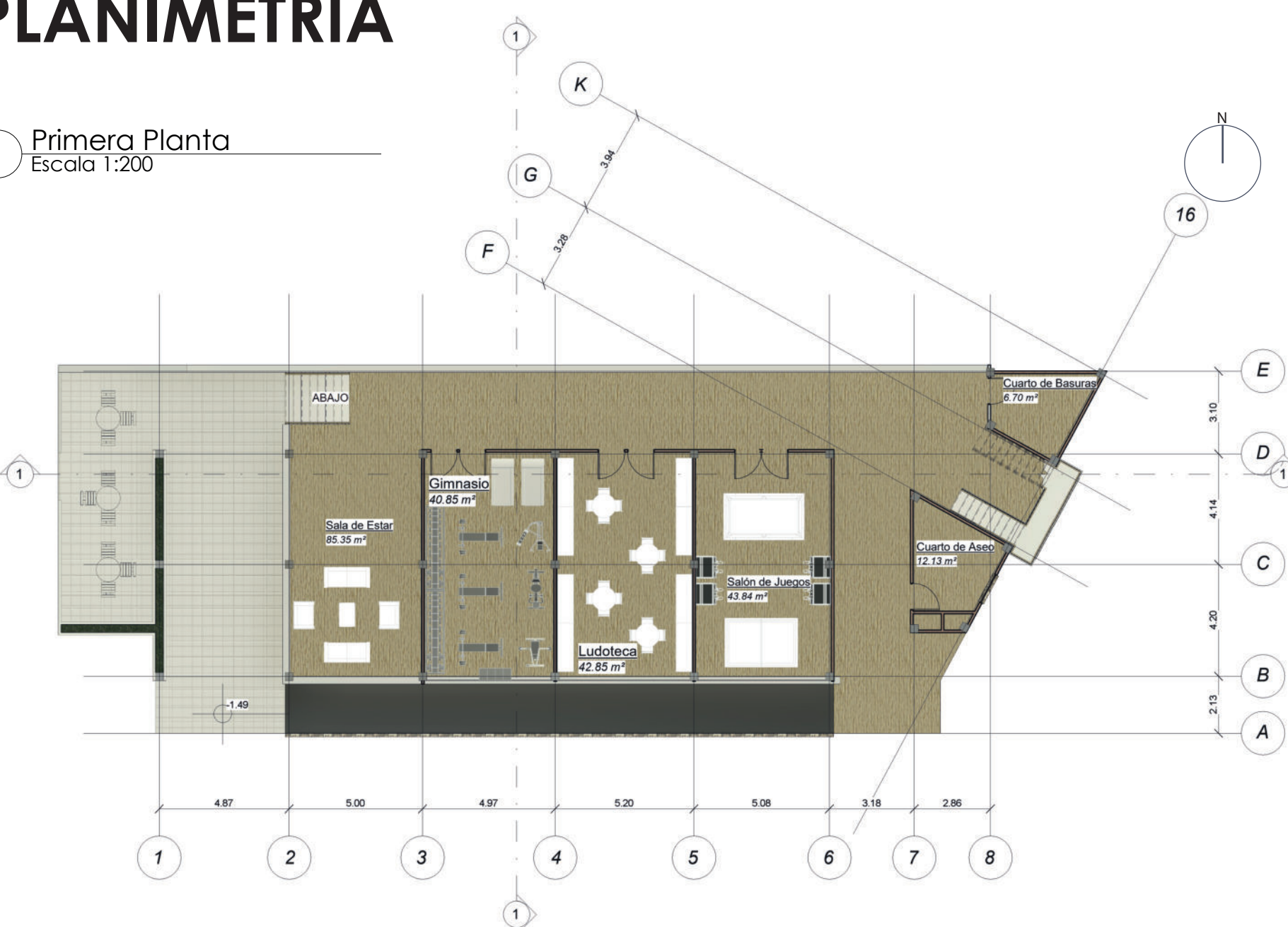


Vocación de Espacios Exteriores

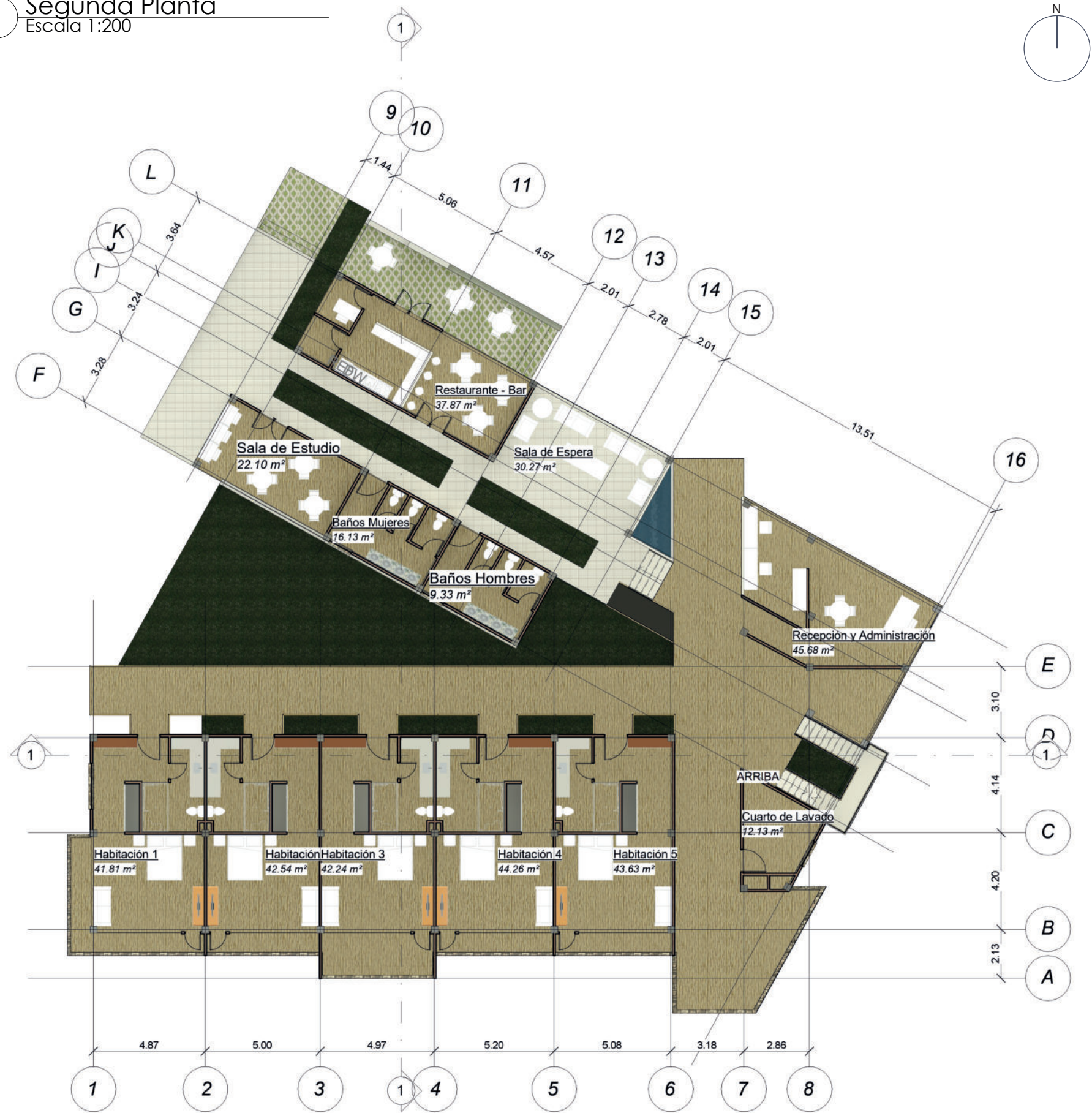
- 1 Sendero Invisible
- 2 Estacionamientos
- 3 Mirador al Cielo
- 4 Acceso al proyecto / Vista panorámica
- 5 Huerta / Zona de Siembra
- 6 Proyecto Arquitectónico
- 7 Mirador Oculto
- Árbol de Lima
- Árbol de Pomarrosa
- Árbol de Durazno
- Árbol de Aguacate
- Árbol de Olivo
- Pino Pátula
- Roble de tierra fría
- Vías vehiculares
- Zonas Verdes
- Monolito "Piedra Magna"
- Senderos peatonales

PLANIMETRÍA

Primera Planta
Escala 1:200

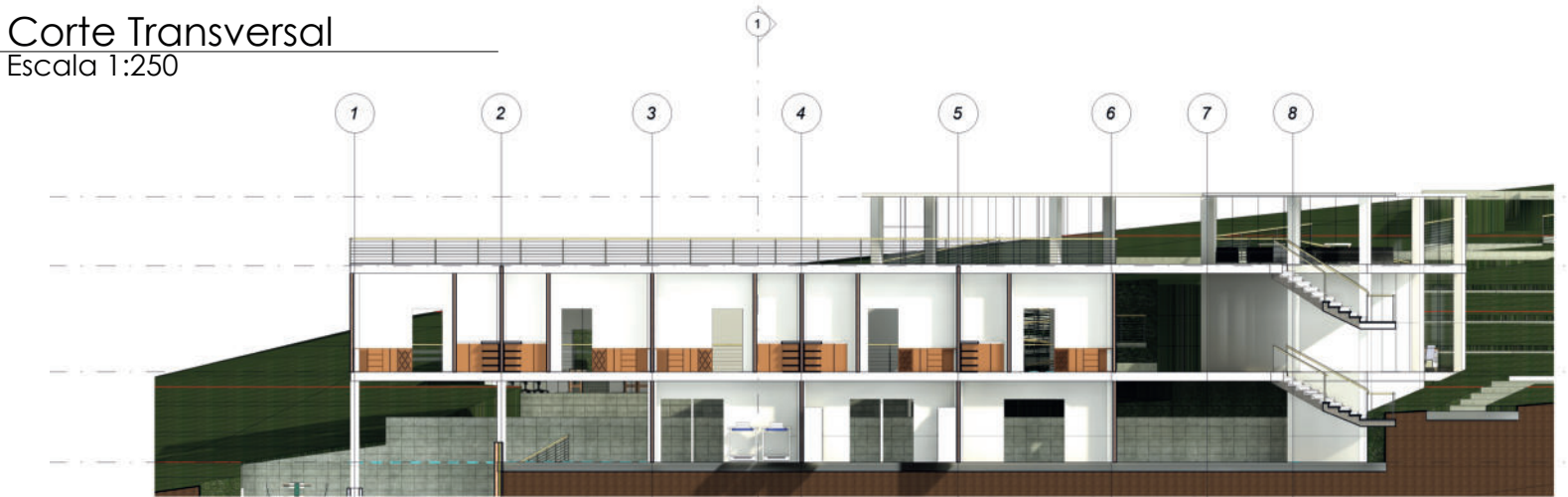


Segunda Planta
Escala 1:200



CORTES

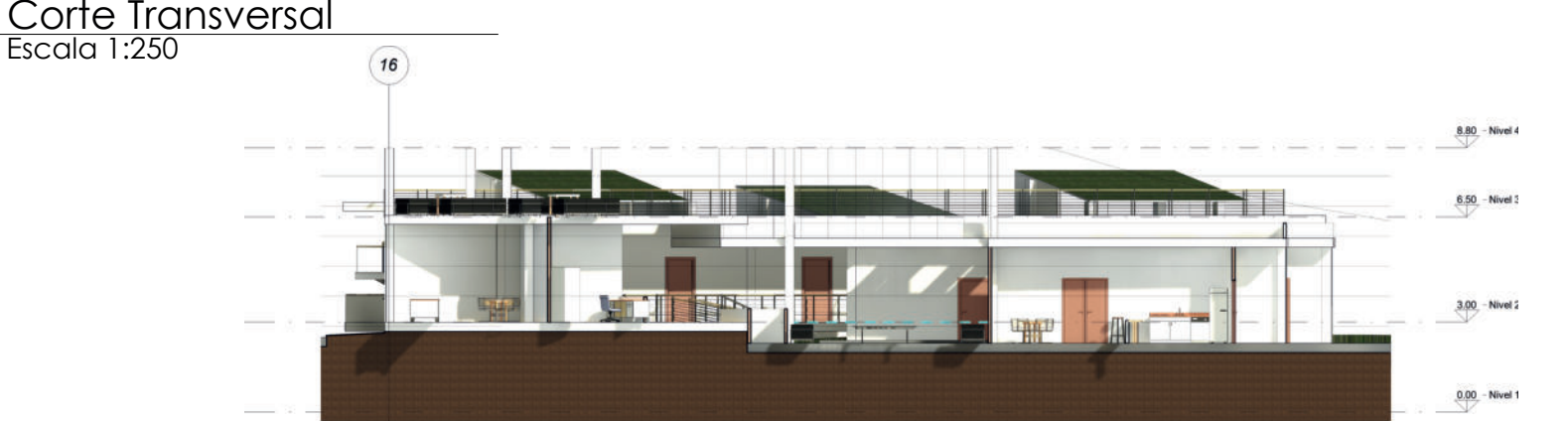
Corte Transversal
Escala 1:250



Corte Longitudinal
Escala 1:250



Corte Transversal
Escala 1:250



VISUALES



IMAGEN DEL PROYECTO

