

MUSEO MEMORIAL MUISCA

Andrés Felipe Franco Ovalle

Universidad Piloto de Colombia

Facultad

Arquitectura

Bogotá Colombia

2023

MUSEO MEMORIAL MUISCA

Andrés Felipe Franco Ovalle

Tesis presentada como requisito para obtener el título de:

Arquitecto

Nombres completos de:

Directora: Arq. Natalia del Pilar Correal Avilan

Asesor: Arq. Armando Lozada Arocha

Universidad Piloto de Colombia

Facultad

Arquitectura

Bogotá/Colombia

2023

Tabla de contenido

<i>Lista de Ilustraciones</i>	<i>5</i>
<i>Resumen</i>	<i>6</i>
Palabra clave: muisca, usme, memoria, centro, cultural	6
<i>Abstract</i>	<i>7</i>
Keyword: Muisca, Usme, memory, center, cultural.....	7
<i>Introducción</i>	<i>8</i>
<i>Tema</i>	<i>9</i>
<i>Problema.....</i>	<i>9</i>
<i>Delimitación de problema.....</i>	<i>10</i>
<i>Objetivos.....</i>	<i>12</i>
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos.....	12
<i>Justificación.....</i>	<i>13</i>
Función.....	13
Lugar	14
<i>Análisis Multiescalar.....</i>	<i>14</i>
<i>Análisis DOFA.....</i>	<i>17</i>
<i>Metodología</i>	<i>18</i>
<i>Discusión.....</i>	<i>19</i>

<i>Referentes</i>	21
<i>Operaciones de Diseño</i>	24
<i>Estrategias</i>	26
Arquitectónicas:	26
Sostenibilidad:	27
<i>Conclusión</i>	30
<i>Texto Descriptivo</i>	32
<i>Bibliografía</i>	35
<i>Anexos</i>	37
Anexo A-Programa arquitectónico	37
Anexo B-Cuadro de áreas	38
Anexo C-Planos arquitectónicos	39
Anexos D- Paneles de presentación	43

Lista de Ilustraciones

Ilustración 1 Tema - Fuente: Elaboración Propia, 2024	9
Ilustración 2 Problema-Fuente: Elaboración propia, 2024.	9
Ilustración 3 Municipios en los que se encontraron vestigios de la cultura muisca-Fuente: Elaboración propia, 2024	15
Ilustración 4 Jerarquía-Fuente: Elaboración propia, 2024	24
Ilustración 5 Circulación como elemento ordenador. -Fuente: Elaboración propia, 2024	24
Ilustración 6 Adición de espacios privado, públicos y expositivos-Fuente: Elaboración propia, 2024	25
Ilustración 7 Vinculo interior y exterior-Fuente: Elaboración propia, 2024.....	25
Ilustración 8 Estrategias-Recorrido expositivo-Fuente: Elaboración propia, 2024	26
Ilustración 9 Estrategias-Punto de Conexión Arqueológico-Fuente: Elaboración propia, 2024.....	27
Ilustración 10 Estrategias-Circulación y recorrido-Fuente: Elaboración propia, 2024.....	27
Ilustración 11 Texto Prescriptivo-aproximación-Fuente: Elaboración propia, 2024.....	32
Ilustración 12 Texto prescriptivo-Acceso-Fuente: Elaboración propia, 2024	32
Ilustración 13 Texto prescriptivo-Transito-Fuente: Elaboración propia, 2024.....	33
Ilustración 14 Texto prescriptivo-Culmen-Fuente: Elaboración propia, 2024	33
Ilustración 15 Texto prescriptivo-Retiro-Fuente: Elaboración propia, 2024	34
Ilustración 16 Anexo a- Programa arquitectónico-Fuente: Elaboración propia, 2024.....	37
Ilustración 17 Anexo b-Cuadro de áreas-Fuente: Elaboración propia, 2024	38

Resumen

El caso de estudio analiza cómo la Arquitectura puede evocar la memoria del entorno a través de diversas experiencias sensoriales. Esto es relevante en el caso del cementerio de indígenas muisca en la hacienda El Carmen, en Usme, un espacio culturalmente rico que ha pasado inadvertido y no ha recibido la atención que merece. Una de las motivaciones detrás de esta investigación es fomentar el interés de los habitantes de la ciudad por la historia y promover una apropiación más profunda de nuestras raíces. Esta elección de ubicación se basa en la aspiración de que las personas se conecten con el legado cultural presente en este sitio, buscando revitalizar su importancia y su impacto en la conciencia colectiva.

Palabra clave: muisca, usme, memoria, centro, cultural

Abstract

The case study examines how Architecture can evoke the memory of the environment through various sensory experiences. This is relevant in the case of the Muisca indigenous cemetery at Hacienda El Carmen, in Usme, a culturally rich space that has gone unnoticed and has not received the attention it deserves. One of the motivations behind this research is to foster the interest of city dwellers in history and promote a deeper appropriation of our roots. The choice of location is based on the aspiration that people connect with the cultural legacy present at this site, seeking to revitalize its importance and its impact on collective consciousness.

Keyword: Muisca, Usme, memory, center, cultural

Introducción

La Arquitectura puede evocar la memoria del pasado a través de las sensaciones. Un ejemplo es el cementerio muisca de la hacienda El Carmen, en Usme. Este lugar ha sido olvidado durante siglos, pero su restauración puede ayudar a conectarnos con nuestras raíces. La Arquitectura del cementerio es un testimonio del legado de la cultura muisca. Las tumbas, construidas con piedras y barro, están dispuestas en un patrón circular que representa el ciclo de la vida. Los materiales y las formas utilizados evocan sensaciones de paz y tranquilidad, que invitan a la reflexión y la meditación. La restauración del cementerio es un proyecto de recuperación cultural que tiene como objetivo preservar el patrimonio muisca y compartirlo con la comunidad.

Tema

El objeto arquitectónico como contenedor del patrimonio arqueológico y la memoria cultural de los muisca.

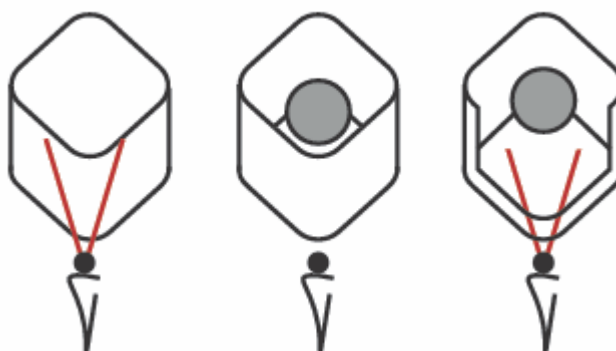


Ilustración 1 Tema - Fuente: Elaboración Propia, 2024

Problema

La ausencia de objetos arquitectónicos que contengan el patrimonio arqueológico y memoria cultural del pueblo muisca.



Ilustración 2 Problema-Fuente: Elaboración propia, 2024.

Delimitación de problema

El objetivo de este estudio es abordar la ausencia de objetos arquitectónicos que vinculen el patrimonio arqueológico con la composición arquitectónica, la preservación de la memoria y la conexión entre el espectador y la obra expuesta con el objeto arquitectónico. A partir de: Yona Friedman (Arquitectura para la gente, con la gente y por la gente), Inés Campos García Calderón (Arquitectura, Concepto y Tipología: La Transformación del Museo Como Contenedor del Patrimonio), Luis Maldonado Ramos. Fernando Vela Cossío (De Arquitectura y Arqueología) Carlos Niño Murcia (Territorio Chamánico).

Arquitectura para la gente con la gente y por la gente

El autor sugiere que, si se crea un edificio para mostrar arte u objetos, la forma en que está diseñado puede afectar negativamente la experiencia. Si la arquitectura es muy discreta, la colección podría parecer menos importante. Por otro lado, si la arquitectura es muy llamativa, puede robarle protagonismo a lo que se exhibe. El autor sugiere que es importante encontrar un equilibrio entre ambos aspectos.

Arquitectura, Concepto y Tipología: La Transformación del Museo Como Contenedor del Patrimonio

El autor destaca la importancia del diseño arquitectónico de los museos para resaltar y vivir el patrimonio arqueológico. Argumenta que la estructura física del museo influye significativamente en cómo las personas experimentan y aprecian las piezas expuestas.

De Arquitectura y Arqueología

El autor destaca la responsabilidad de los arquitectos en preservar el patrimonio, enfatizando la necesidad de formación en arqueología. Subraya que los edificios no son solo estructuras físicas, sino también contextos que requieren gestión cuidadosa y comprensión arqueológica.

Territorio Chamánico

Los muiscas utilizaban diversos símbolos para representar conceptos y creencias fundamentales. Uno de los símbolos más conocidos es el "Sol de oro", que representa el dios Sol y es considerado un símbolo de poder y divinidad. Este símbolo se encuentra en numerosas piezas de orfebrería muisca.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar un objeto arquitectónico que contenga y proteja el patrimonio arqueológico de la cultura muisca, estableciendo un sólido vínculo entre el elemento arquitectónico, el usuario y la obra expuesta.

Objetivos Específicos

- Identificar un emplazamiento con vocación arqueológica y cultural para la implementación del proyecto, considerando la relevancia histórica y cultural de la cultura muisca en la región.
- Definir la función del proyecto, centrándose en la protección del patrimonio muisca, mediante la identificación y formulación de estrategias eficaces que contribuyan a su preservación a largo plazo.
- Aplicar las estrategias previamente identificadas, basándose en casos de referencia estudiados, con el objetivo de desarrollar el diseño integral del museo de memoria cultural, asegurando así una integración coherente y efectiva de las medidas de protección del patrimonio en el proyecto arquitectónico.

Justificación

Función

A través de una búsqueda de lugares con vestigios de culturas indígenas en el altiplano cundiboyacense, se localizan tres sitios con un potencial para desarrollar y evocar la memoria de las culturas pasadas: cementerio de Funza, Guatavita y la Hacienda el Carmen en Usme. La Hacienda el Carmen se eligió para desarrollar el proyecto, ya que en el sitio no hay equipamiento que le dé la importancia que merece, ya que alberga una necrópolis muisca.

El proyecto se destinará a funcionar como un museo, ya que es un lugar donde las personas pueden aprender sobre el pasado, conectarse con sus propias experiencias y recuerdos, y fortalecer la memoria colectiva. Este espacio ofrece una variedad de recursos y actividades, como exposiciones, espectáculos, reuniones y eventos comunitarios. Estos recursos y actividades pueden ayudar a las personas a recordar cosas que habían olvidado, a comprender eventos históricos y a conectarse con otras personas que comparten sus intereses.

Lugar

En la búsqueda de un lugar con una tradición y vestigios de cultura indígena en el altiplano cundiboyacense, se encontró la cultura muisca, lo que dio lugar a distintos puntos de asentamientos en dicho territorio. Esto direccionó el lugar de estudio hacia Usme, donde se realizó el hallazgo de una necrópolis, lo que dio la posibilidad de desarrollar el centro cultural allí.

Análisis Multiescalar

Para encontrar el lugar ideal con la vocación y el potencial necesarios para desarrollar el proyecto, se realizaron análisis exhaustivos en varios sitios, abarcando diferentes escalas. Estos análisis se llevaron a cabo desde una perspectiva macro, considerando aspectos generales, pasando por una escala meso donde se evaluaron factores más específicos, hasta llegar a una escala micro donde se examinaron con detalle los posibles lugares para la ubicación del museo.

Escala Macro:

En esta etapa, nos enfocamos en la zona central del país, donde habitaron tribus indígenas, entre las cuales destacan los muisca como la cultura predominante. Esta región albergó diversos municipios donde la cultura muisca floreció, especialmente en el altiplano cundiboyacense. Entre estos municipios se encuentran Guatavita, Sogamoso, Somondoco, Monguí, Chía, Suesca, Sesquilé, Ubaté, Usme, Funza y Machetá, que forman parte de los 56 municipios donde se han hallado vestigios de esta cultura.

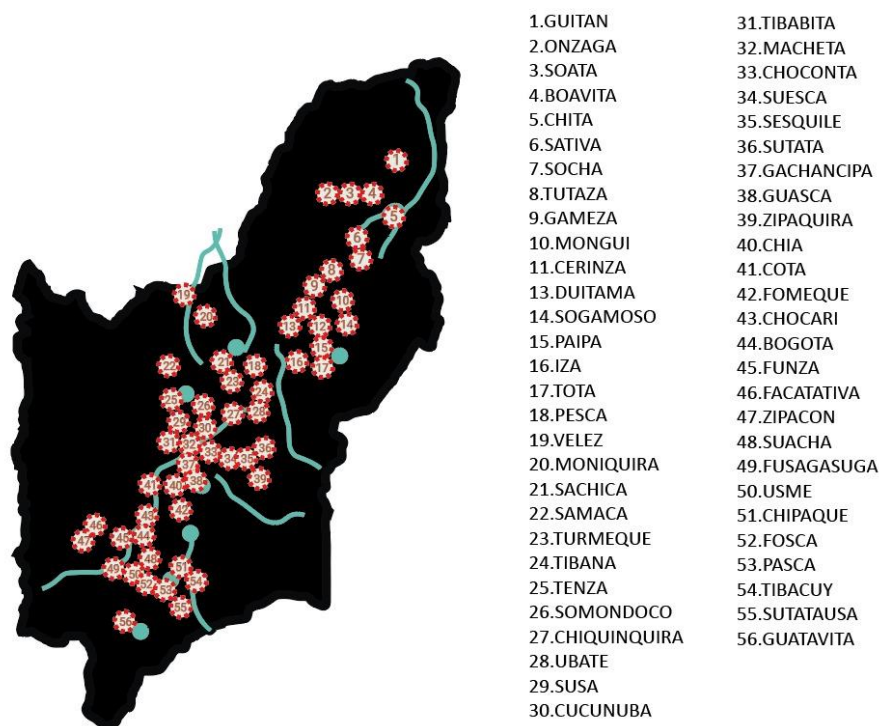


Ilustración 3 Municipios en los que se encontraron vestigios de la cultura muisca-Fuente: Elaboración propia, 2024

Escala Meso:

En la búsqueda a escala meso, nos centramos en la región de Bogotá y sus alrededores, donde identificamos varios municipios con importantes vestigios de cultura indígena, como Funza y Guatavita. Sin embargo, dado que estos municipios ya tienen una fuerte vocación cultural indígena definida, dirigimos nuestra atención hacia otro punto.

Se descubrió una localidad en Bogotá que alberga un hallazgo arqueológico de gran relevancia para la cultura: una necrópolis indígena donde se encontraron más de cien entierros y cien mil piezas de cerámica. Esta localidad es Usme. A diferencia de los municipios mencionados, Usme no cuenta con una marcada caracterización cultural del lugar, lo que representa una oportunidad para el desarrollo de esta comunidad.

Escala Micro:

Centrando nuestra investigación en el municipio de Usme, nos encontramos con un lugar que alberga la Hacienda El Carmen. Esta hacienda estaba destinada originalmente para la expansión urbana de Bogotá. Durante las excavaciones realizadas para iniciar proyectos de vivienda, se descubrió una necrópolis, lo que obligó a detener las obras y desencadenó una lucha por parte de la comunidad para que Usme fuera reconocido como un sitio patrimonial.

En 2014, el Distrito designó esta hacienda como un área arqueológica protegida, lo que representó un triunfo para los campesinos que habían estado luchando por esta causa. En 2023, la Alcaldía de Bogotá inició la primera fase de construcción de un parque arqueológico en la Hacienda El Carmen, lo que posiciona a Usme como un lugar importante en la cultura muisca.

Sin embargo, se identifica una falta de equipamiento que conecte los hallazgos arqueológicos con la comunidad y el entorno. Por lo tanto, se llega a la conclusión de que la Hacienda El Carmen es el lugar más adecuado para albergar el museo que contendrá y protegerá estos descubrimientos. Además, este museo servirá como un medio para vincular el hallazgo arqueológico, el entorno y los visitantes a través de la arquitectura, convirtiéndose así en un espacio de encuentro y aprendizaje para la comunidad.

Análisis DOFA

A continuación, se llevará a cabo un análisis para identificar las debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas que podrían surgir.

Debilidad:

El área en cuestión es rural y se encuentra algo alejada de la ciudad. El acceso a la ubicación del proyecto puede ser un tanto complejo y algunas personas perciben el lugar como potencialmente peligroso. Esta percepción puede generar temor entre los posibles usuarios, lo que podría disuadirlos de visitar el lugar.

Oportunidad:

El lugar está adquiriendo una vocación arqueológica y está captando la atención de numerosas personas, especialmente con la participación del IDPC. Esto podría impulsar el crecimiento económico de la localidad y mejorar las condiciones de vida de sus habitantes.

Fortaleza:

El sector cuenta con un proyecto en marcha, como es el desarrollo del parque arqueológico, que permitirá transformar su vocación y convertirlo en un lugar arqueológico. Aquí habitó una cultura ancestral, como la muisca y la herrera, lo que potencialmente lo convierte en un destino turístico atractivo.

Amenaza:

Con el cambio de administración, existe la posibilidad de que el proyecto del parque se vea interrumpido y se considere intervenir de manera diferente en este predio de la ciudad, lo que podría revertir los avances logrados por la comunidad en la concepción de este parque arqueológico.

Metodología

Con el objetivo de diseñar un objeto arquitectónico que albergue y proteja el patrimonio arqueológico de la cultura muisca, estableciendo un sólido vínculo entre dicho objeto, los usuarios y las obras expuestas, se llevó a cabo una exhaustiva investigación. Esta investigación se centró en la identificación de lugares con potencial arqueológico, principalmente en el altiplano cundiboyacense, donde se encuentran vestigios de culturas indígenas extintas. Municipios como Monguí, Guatavita, Sogamoso y Usme fueron objeto de estudio.

Dentro de este análisis, se determinó que Usme posee el mayor patrimonio arqueológico de culturas indígenas en virtud del descubrimiento, en 2008, de la necrópolis indígena más grande de Latinoamérica. Este sitio alberga más de 100 entierros y más de 200,000 piezas cerámicas de la cultura muisca. Por ende, se identificó como el lugar idóneo para abordar el desafío de vincular un entorno desconectado con su patrimonio arqueológico y sus potenciales usuarios.

El objeto arquitectónico que podría cumplir eficazmente con esta función de conexión entre el patrimonio arqueológico, los usuarios y el entorno, al mismo tiempo que sirve como elemento protector de la cultura extinta, es el museo. A través de este tipo de institución, es posible establecer una relación directa entre el patrimonio y su contexto, facilitando así su comprensión y apreciación por parte del público.

Para garantizar una integración coherente del objeto arquitectónico con el patrimonio arqueológico, los usuarios y su entorno, se lleva a cabo un análisis detallado de diferentes referentes que evidencien esta conexión.

Discusión

La comprensión y el desarrollo del proyecto de diseño arquitectónico que busca preservar y difundir el patrimonio arqueológico y cultural de la cultura muisca se fundamenta en diversas corrientes y conceptos dentro del ámbito de la arquitectura y la antropología.

Arquitectura Participativa:

Se entiende como la concepción y creación de espacios arquitectónicos que involucran activamente a la comunidad en su diseño y construcción. Esta perspectiva, propuesta por Yona Friedman, enfatiza la importancia de que la arquitectura no solo sea estéticamente atractiva, sino también funcional y significativa para las personas que la utilizan. En el contexto del proyecto, esta teoría se traduce en la necesidad de diseñar un objeto arquitectónico que no solo albergue el patrimonio muisca, sino que también promueva la participación y el compromiso de la comunidad local en su preservación y difusión.

Preservación del Patrimonio Arqueológico:

El Instituto Colombiano de Antropología e Historia (ICANH) es una institución dedicada a la investigación y conservación del patrimonio arqueológico y cultural de Colombia. Sus directrices y mecanismos para la protección del patrimonio arqueológico sirven como base para el diseño del proyecto, asegurando que se tomen las medidas adecuadas para salvaguardar los vestigios y artefactos de la cultura muisca.

Cosmovisión Muisca:

El análisis de la cosmovisión y los símbolos de la cultura muisca, como lo propone Carlos Niño Murcia en su obra "Territorio Chamánico", proporciona una comprensión más profunda del significado cultural y simbólico detrás de los sitios arqueológicos y los objetos que los componen. Esta perspectiva

ayuda a contextualizar la importancia de preservar y transmitir la memoria cultural de los muisca a través del diseño y los objetos arquitectónicos.

En resumen, el marco teórico del proyecto se construye sobre la base de la arquitectura participativa, la preservación del patrimonio arqueológico y la comprensión de la cosmovisión muisca. Estas teorías y conceptos guían el diseño de un objeto arquitectónico que no solo protege y exhibe el patrimonio muisca, sino que también promueve la participación comunitaria y la preservación de la memoria cultural.

Referentes

Las estrategias que se presentan a continuación abordan la interacción entre tres factores clave: el patrimonio arqueológico, el usuario y el entorno. Se describe cómo estos aspectos se relacionan con el objeto arquitectónico. Para ilustrar este concepto, se analizan dos obras arquitectónicas: el Museo de la Acrópolis de Tshumi y el Museo de Arte Romano de Rafael Moneo.

Referente 1-Museo de la acrópolis:

La primera estrategia aborda la interacción entre el patrimonio arqueológico y el objeto arquitectónico. Se destaca cómo el diseño del objeto arquitectónico facilita la integración de la ruina en su espacio, convirtiéndola en una parte destacada del museo. Esta inclusión no solo coloca a la ruina como una de las principales obras expuestas en el museo, sino que también cumple una función protectora al resguardarla de los elementos externos mientras se exhibe de manera accesible para el público visitante. Este enfoque refleja un equilibrio entre la preservación del patrimonio arqueológico y su presentación dinámica y educativa dentro del contexto del museo.

La segunda estrategia extraída del museo se enfoca en la relación entre el usuario y su entorno. En este contexto, nos encontramos con un entorno de gran relevancia histórica y cultural, como lo es la majestuosa Acrópolis griega. En este sentido, el diseño del museo considera cuidadosamente cómo interactúa con este entorno tan significativo.

A través de sus diversas circulaciones, espacios de encuentro públicos y salas de exposición, el museo busca establecer una conexión directa con la Acrópolis. Esto se logra al abrir vistas estratégicas desde el interior del museo hacia el paisaje circundante, permitiendo que los visitantes admiren y se conecten visualmente con el entorno histórico y arquitectónico que lo rodea.

Al integrar esta perspectiva panorámica de la Acrópolis en la experiencia del museo, se logra que el entorno se convierta en un componente activo de las exposiciones. Esta interacción entre el museo y

su entorno enriquece la experiencia del usuario, proporcionando un contexto más profundo y significativo para la comprensión y apreciación del patrimonio cultural que alberga el museo.

Referente2-Museo de arte Romano

La primera estrategia implementada en este museo se enfoca en la relación entre la ruina arqueológica y el objeto arquitectónico moderno. En este sentido, se destaca cómo el diseño del edificio se integra de manera respetuosa y cuidadosa sobre la estructura preexistente, preservando su integridad y protegiéndola de daños adicionales. Sin embargo, más allá de simplemente protegerla, el objeto arquitectónico también cumple el papel de hacer que la ruina sea visible y accesible para los visitantes del museo.

Esta integración deliberada convierte a la ruina en una exhibición más dentro del museo, permitiendo a los usuarios explorar y apreciar su importancia histórica y cultural en el contexto más amplio del sitio. Al hacer que la ruina forme parte activa de la experiencia del museo, se le otorga un nuevo significado y se resalta su relevancia en la narrativa general del lugar. Asimismo, esta estrategia fomenta una conexión más profunda entre el público y el patrimonio arqueológico, alentando la reflexión y el aprendizaje sobre la historia y la identidad del sitio. En resumen, la primera estrategia del museo no solo protege y exhibe la ruina, sino que también la integra de manera significativa en la experiencia del visitante, enriqueciendo así su comprensión y apreciación del patrimonio cultural presente en el lugar.

La segunda estrategia que se deriva de este proyecto se enfoca en la organización y jerarquización de la circulación dentro del museo. Esta estrategia apunta a crear un recorrido que no solo guíe al usuario de manera eficiente a lo largo del espacio, sino que también asegure una experiencia enriquecedora y coherente con el contenido artístico y arqueológico del lugar.

En este sentido, se busca establecer una conexión fluida entre las diferentes áreas del museo, permitiendo que el visitante se encuentre constantemente inmerso en una disposición que enlaza el recorrido con las obras de arte y las exhibiciones. Esta disposición cuidadosamente planificada no solo facilita la exploración del museo, sino que también resalta la importancia y la relevancia de cada obra en el contexto general del espacio.

Además, la circulación diseñada de manera estratégica también incorpora la ruina arqueológica en la composición arquitectónica del museo. De esta manera, la ruina no se percibe como un elemento separado o distinto, sino que se integra de manera orgánica en el recorrido del visitante, permitiendo su exploración y apreciación en el contexto de la narrativa general del museo.

En resumen, esta segunda estrategia no solo se centra en la eficiencia del recorrido dentro del museo, sino que también se enfoca en garantizar una experiencia cohesiva y enriquecedora para el visitante, destacando la interrelación entre la circulación, las obras de arte y la ruina arqueológica en la composición arquitectónica del espacio expositivo.

Operaciones de Diseño

Elemento de jerarquía:

La composición del volumen se inicia a través de la excavación arqueológica, involucrándola en el volumen como el elemento organizador más importante.

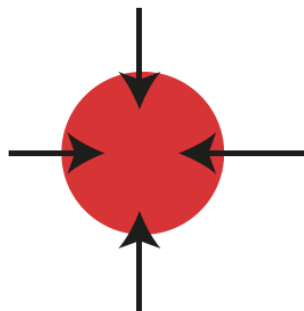


Ilustración 4 Jerarquía-Fuente: Elaboración propia, 2024

La circulación como elemento ordenador:

A partir de la ruina arqueológica se establece una circulación perimetral que facilita un recorrido para el visitante, conectando la ruina con su entorno mediante la integración de espacios públicos y privados a lo largo de esta ruta.

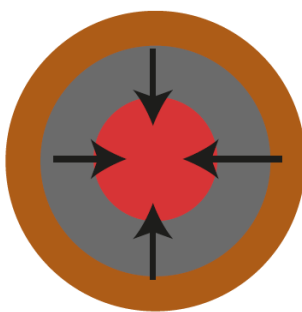


Ilustración 5 Circulación como elemento ordenador. -Fuente: Elaboración propia, 2024

Adición de espacios privados, públicos y expositivos:

A partir de la ruina arqueológica y su circulación perimetral, se crean espacios radiales mediante diversos movimientos que alejan estos elementos del punto central de la composición. Estos espacios radiales no solo amplían la experiencia del visitante al alejarse del núcleo central, sino que también enriquecen el recorrido al integrarse con los espacios públicos y privados circundantes, estableciendo una conexión dinámica entre la ruina, su entorno y los visitantes.

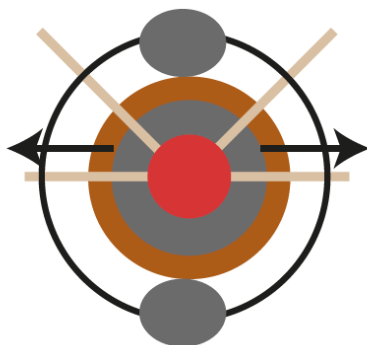


Ilustración 6 Adición de espacios privado, públicos y expositivos-Fuente: Elaboración propia, 2024

Vínculo interior y exterior:

El volumen se integra con su entorno al dirigir su atención hacia los puntos de tensión generados por los restos cerámicos descubiertos en el proyecto.

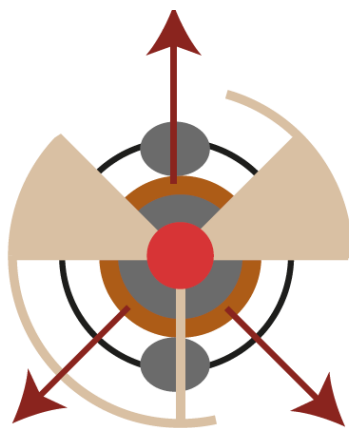


Ilustración 7 Vínculo interior y exterior-Fuente: Elaboración propia, 2024

Estrategias

Arquitectónicas:

Recorrido de Exposición:

El proyecto conecta al usuario con la ruina arqueológica y los puntos de tensión arqueológicos por medio del recorrido de los espacios de permanencia en los que se conectan visualmente con la ruina.

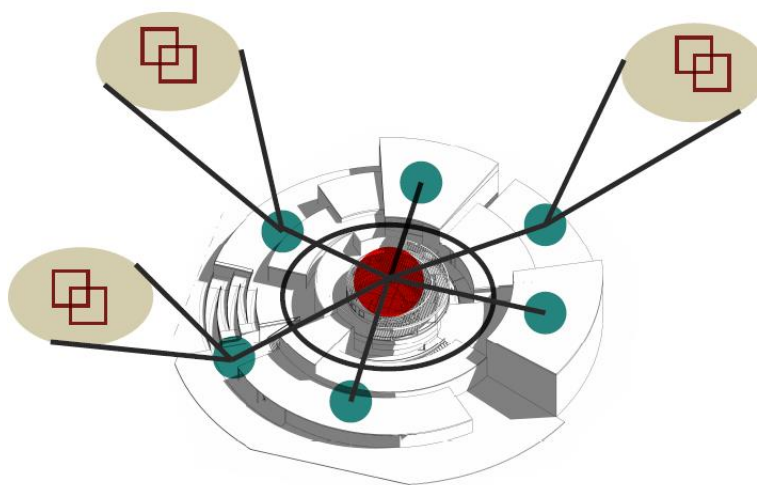


Ilustración 8 Estrategias-Recorrido expositivo-Fuente: Elaboración propia, 2024

Punto de Conexión Arqueológico:

El volumen sirve como un punto de conexión entre los elementos arqueológicos de la zona, facilitando la interacción del usuario con el entorno cercano y los puntos de interés cultural.

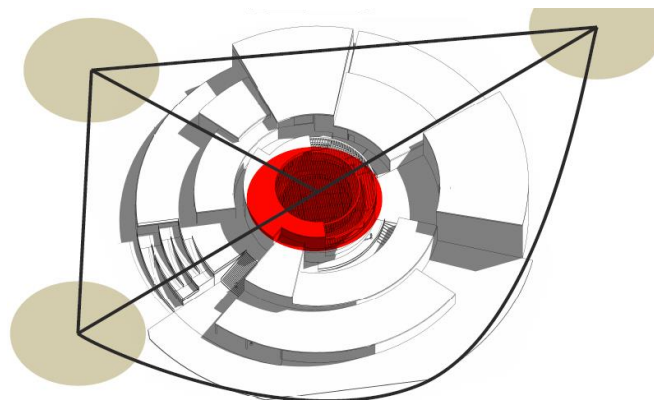


Ilustración 9 Estrategias-Punto de Conexión Arqueológico-Fuente: Elaboración propia, 2024

Circulación y Recorrido:

El proyecto aspira a proporcionar una experiencia en la que el recorrido mantenga al usuario constantemente conectado con el descubrimiento arqueológico.

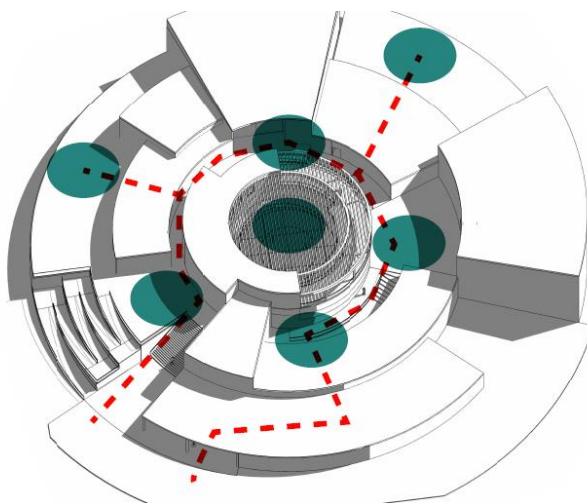


Ilustración 10 Estrategias-Circulación y recorrido-Fuente: Elaboración propia, 2024

Sostenibilidad:

Las estrategias de sostenibilidad propuestas en el proyecto arquitectónico incluyen la recolección de aguas lluvias, el aprovechamiento del sol mediante el diseño bioclimático para generar confort térmico y la utilización de materiales abundantes en la zona para reducir el impacto ambiental.

Diseño Bioclimático:

El proyecto se distingue por su diseño eficiente y enfocado en el confort térmico. Una de las estrategias clave es la gestión del flujo de aire a través del espacio, logrando una ventilación cruzada efectiva. Esto asegura que todos los espacios del proyecto mantengan un clima agradable en todo momento.

Además, se han incorporado elementos como aleros en las fachadas y pérgolas, los cuales desempeñan un papel crucial en el control del ingreso de la luz solar al interior del edificio. Estos elementos no solo ayudan a mantener una temperatura interior confortable, sino que también protegen los espacios interiores de la radiación solar directa, reduciendo la necesidad de sistemas de climatización artificial.

El diseño arquitectónico está concebido para que el usuario disfrute de un ambiente confortable, aprovechando la tecnología como medio para lograr una sostenibilidad óptima. Este enfoque no solo mejora la calidad de vida de los ocupantes, sino que también reduce el impacto ambiental del edificio, demostrando un compromiso con prácticas sostenibles y responsables.

Recolección de aguas lluvias:

Las cubiertas y el espacio público del proyecto desempeñarán un papel crucial como captadores de agua de lluvia. Este sistema de captación será diseñado para recolectar y dirigir el agua hacia tanques de almacenamiento específicamente ubicados para optimizar su uso.

El agua recolectada se destinará a varias funciones sostenibles dentro del edificio. En primer lugar, se utilizará para el riego de plantas, tanto en áreas verdes interiores como exteriores. Esto no solo contribuirá al mantenimiento de la vegetación, sino que también reducirá la demanda de agua potable para estos fines, promoviendo una gestión más eficiente y ecológica del recurso hídrico.

Además, el agua de lluvia almacenada se empleará para las descargas de los inodoros. Este uso secundario del agua captada reduce significativamente el consumo de agua potable en el edificio, alineándose con las prácticas de sostenibilidad y conservación del agua.

Implementar este sistema de captación y reutilización de agua de lluvia no solo mejora la eficiencia hídrica del proyecto, sino que también fomenta una mayor autosuficiencia y resiliencia en el manejo de recursos naturales. Al integrar estas soluciones sostenibles, el proyecto no solo ofrece un entorno confortable y funcional para sus usuarios, sino que también contribuye a la reducción del impacto ambiental, promoviendo un modelo de construcción responsable y consciente.

Materiales y entorno:

El proyecto se adapta cuidadosamente a las condiciones específicas del lugar, reduciendo así su impacto climático de manera significativa. Esta adaptación se logra mediante el uso de materiales locales, como el ladrillo y la madera. En particular, el ladrillo, conocido por su buena tolerancia al calor, desempeña un papel crucial en el confort térmico del edificio. Durante el día, el ladrillo absorbe el calor, liberándolo gradualmente al interior del edificio, lo que ayuda a mantener una temperatura confortable en el transcurso del día y la noche.

Además, el proyecto respeta y se integra con la topografía del lugar, minimizando la alteración de la capa terrestre. Esta consideración no solo reduce el impacto ambiental directo del proyecto, sino que también contribuye a la sostenibilidad general del mismo. La integración con la topografía local permite una construcción más armoniosa con el entorno natural, reduciendo la necesidad de movimientos de tierra excesivos y preservando la integridad del paisaje.

En resumen, el proyecto combina materiales locales y estrategias de diseño sensibles al clima y la topografía del sitio, logrando así una construcción sostenible que no solo minimiza el impacto ambiental, sino que también proporciona un entorno confortable y eficiente para sus usuarios.

Conclusión

Se puede concluir que el proyecto cumple de manera integral con el objetivo inicial de diseñar un objeto arquitectónico que contenga y proteja el patrimonio arqueológico de la cultura muisca. Este objetivo se alcanza mediante una meticulosa integración entre el elemento arquitectónico, el usuario y las obras expuestas.

El proyecto se concreta eficazmente al situar la estructura arquitectónica directamente en el sitio de la excavación arqueológica, convirtiendo las ruinas en piezas centrales de una exposición dentro del museo. Esta estrategia no solo garantiza la conservación de los vestigios culturales, sino que también los realza, permitiendo a los visitantes apreciar su valor histórico en un entorno protegido y cuidadosamente diseñado.

El recorrido propuesto por el proyecto está diseñado para que los usuarios mantengan una relación constante y significativa con el entorno y con los restos arqueológicos de la cultura muisca. A lo largo del trayecto, los visitantes se sumergen en una experiencia envolvente que les permite sentir una conexión profunda con la historia y el patrimonio muisca. Los espacios creados en el recorrido no solo protegen los restos arqueológicos, sino que también los exhiben de manera que el público pueda comprender y valorar su importancia.

Además, el diseño arquitectónico y la disposición de los espacios expositivos facilitan una narrativa que educa y sensibiliza a los visitantes sobre la relevancia de la cultura muisca. Cada elemento del proyecto está pensado para fomentar un vínculo duradero entre el pasado y el presente, promoviendo un entendimiento y respeto por la herencia cultural.

En resumen, el proyecto no solo logra preservar el patrimonio arqueológico de la cultura muisca, sino que también crea un espacio educativo y reflexivo donde el usuario se siente partícipe de la historia. Esta unión entre conservación, exposición y experiencia del usuario constituye un ejemplo

sobresaliente de cómo la arquitectura puede servir de puente entre el legado histórico y la sociedad contemporánea.

Texto Descriptivo

Aproximación

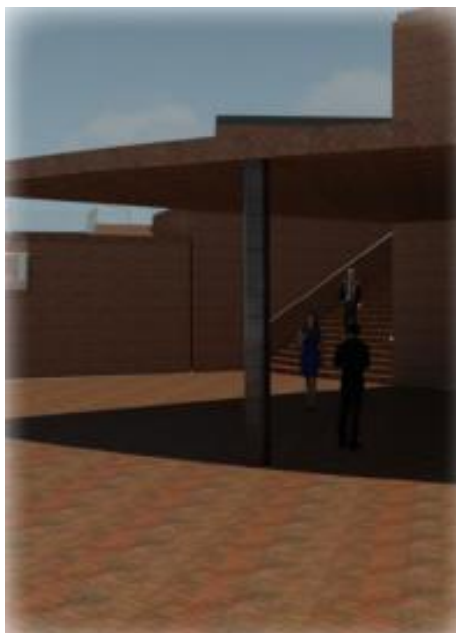


Ilustración 11 Texto Prescriptivo-aproximación-Fuente: Elaboración propia, 2024

Acceso

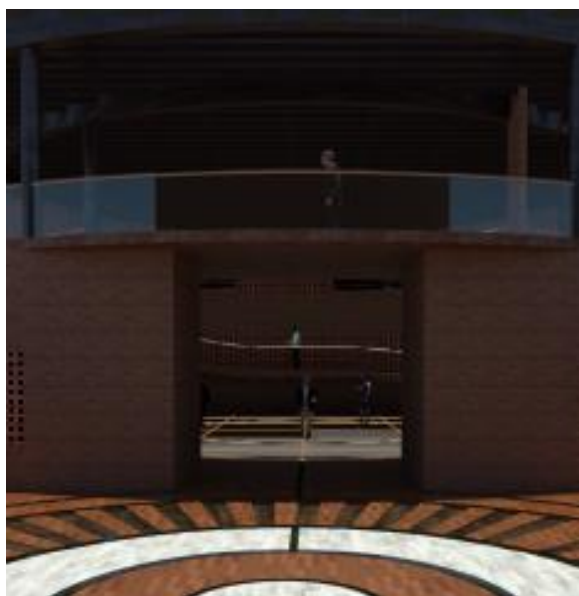


Ilustración 12 Texto prescriptivo-Acceso-Fuente: Elaboración propia, 2024

Transito

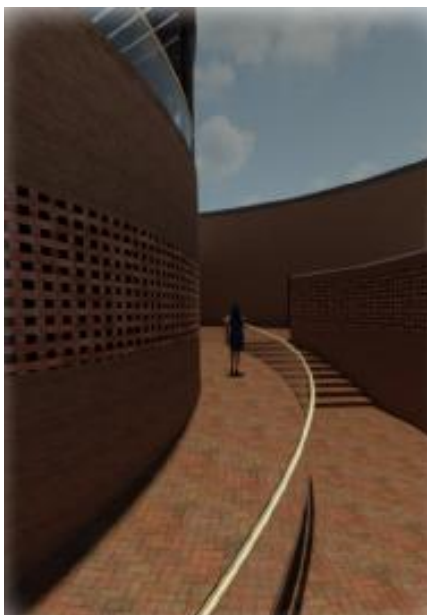


Ilustración 13 Texto prescriptivo-Transito-Fuente: Elaboración propia, 2024

Culmen



Ilustración 14 Texto prescriptivo-Culmen-Fuente: Elaboración propia, 2024

Retiro



Ilustración 15 Texto prescriptivo-Retiro-Fuente: Elaboración propia, 2024

Bibliografía

- Castellanos Agamez, M. F. (17 de 10 de 2020). *Bogotá*. Obtenido de ¿Por qué la hacienda El Carmen es un predio cultural y patrimonial invaluable?: <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/cultura-recreacion-y-deporte/hacienda-el-carmen-y-su-valor-patrimonial#:~:text=El%20proceso%20de%20la%20Hacienda,el%20car%C3%A1cter%20rural%20de%20este>
- Friedman, Y. (2011). ARQUITECTURA CON LA GENTE, POR LA GENTE, PARA LA GENTE. En M. ACTAR, *COLECCIÓN ARTE ARQUITECTURA AA MUSAC* (págs. 14,15). Los Angeles : MUSAC.
- García Calderón, I. C., & Olivera Mendoza , D. (17 de 01 de 2016). *Revista de Arquitectura de la Universidad de Lima*. Obtenido de <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Limaq/article/view/958>
- GIPA, MESA USMEKA. (2020). *PASADO USMEKA*. Obtenido de La Colección: <https://pasado.usmekka.org/la-coleccion/>
- Instituto Distrital de Patrimonio Cultural. (9 de 10 de 2020). *Instituto Distrital de Patrimonio Cultural*. Obtenido de ARTESANÍAS, CERÁMICAS E INDUMENTARIA MUISCA ENCONTRADA EN USME: <https://idpc.gov.co/noticias/artesantias-ceramicas-e-indumentaria-muisca-encontrada-en-usme/>
- Maldonado Ramos, L., Vela Cossío, F., & Maldonado Ramos, J. (1998). Capítulo II: Arquitectura, Arqueología e Intervención en Monumentos. En L. Maldonado Ramos, F.

Vela Cossío, & J. Maldonado Ramos, *De Arquitectura y Arqueología* (págs. 79-89).

Madrid, España: Editorial Munilla-Lería.

Vargas Castillo, C. (11 de 07 de 2023). *Bogotá*. Obtenido de Parque Arqueológico y del Patrimonio Cultural Usme, primero de su tipo en Bogotá: <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/ambiente/bogota-cuenta-con-un-parque-arqueologico-y-del-patrimonio-cultural>

Anexos

Anexo A-Programa arquitectónico

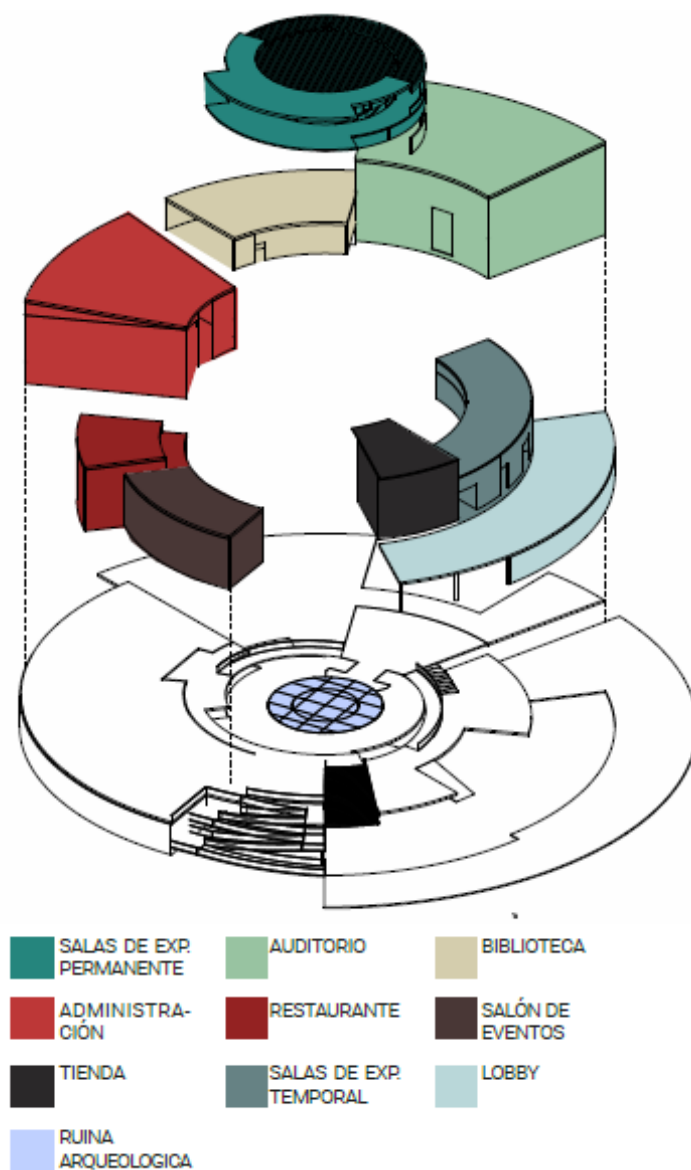
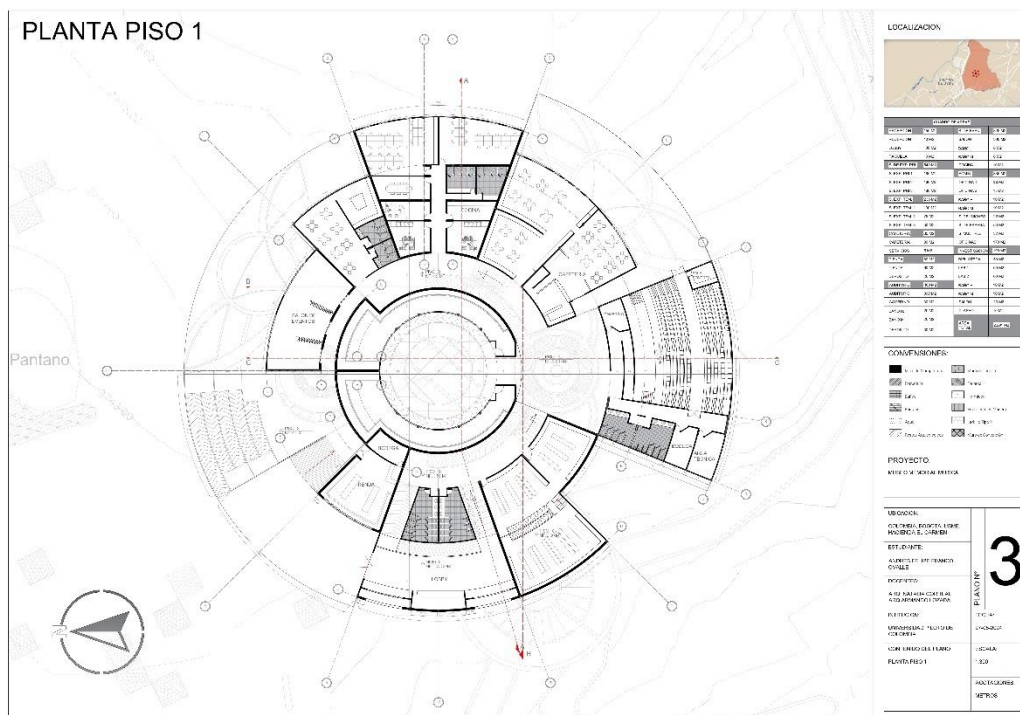


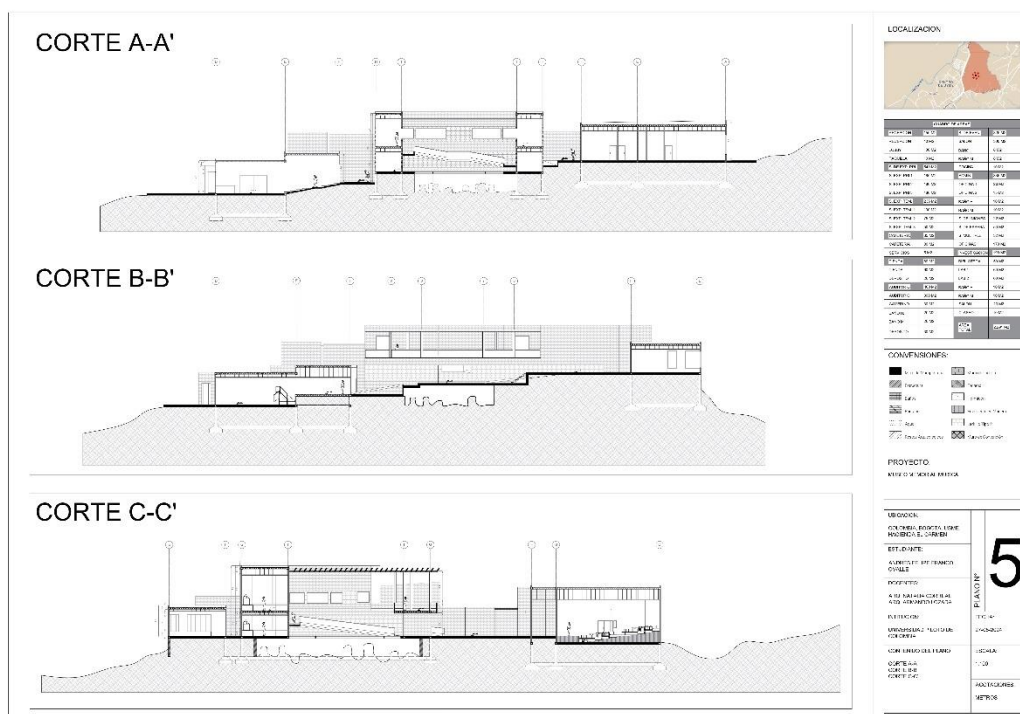
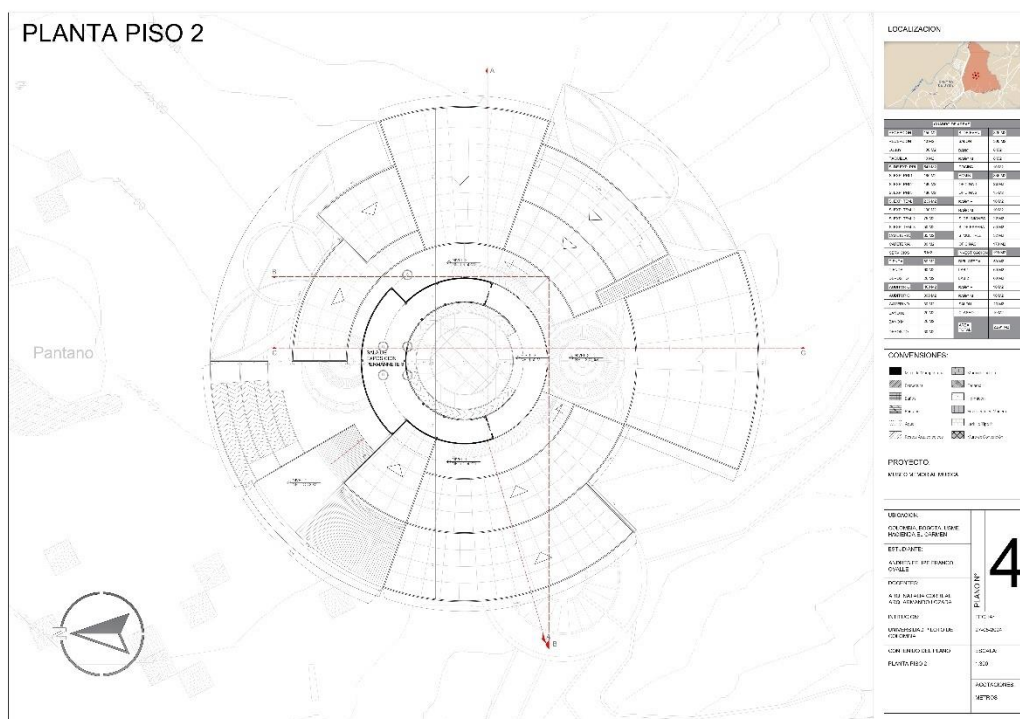
Ilustración 16 Anexo a- Programa arquitectónico-Fuente: Elaboración propia, 2024

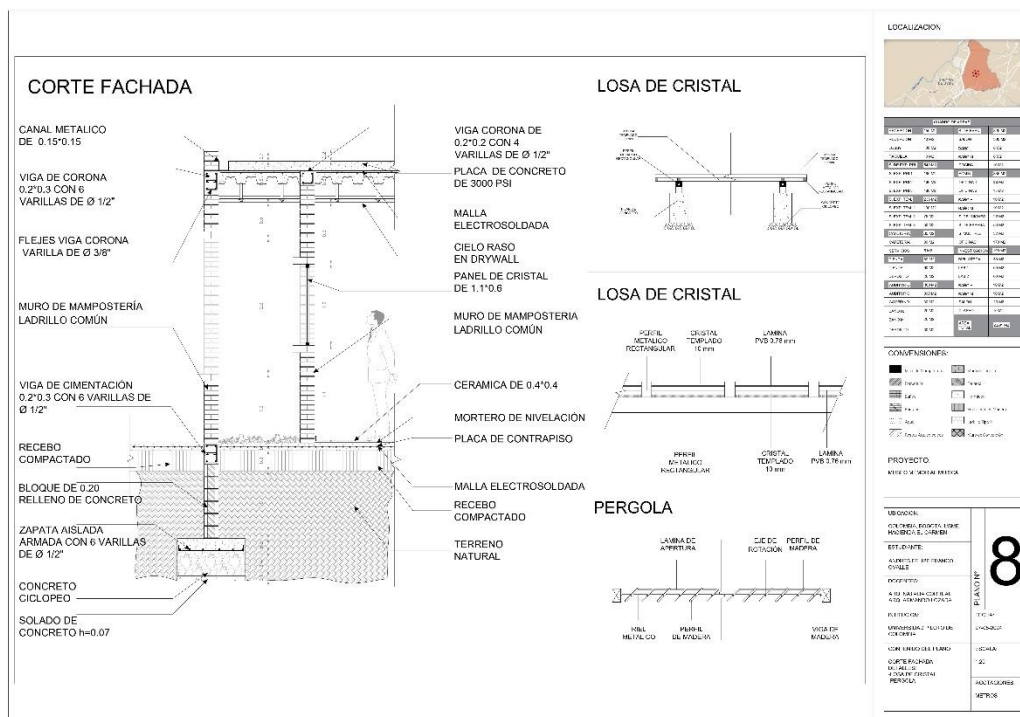
Anexo B-Cuadro de áreas

CUADRO DE AREAS			
RECEPCION	150 M2	SALON DE EVENTOS	326 M2
RECEPCION	10 M2	SALON	300 M2
LOBBY	130 M2	BAÑO H	8 M2
TAQUILLA	10 M2	BAÑO M	8 M2
		COCINA	10 M2
SALAS DE EXPOSICION PRINCIPAL	540 M2		
SALAS DE EXPOSICION PRINCIPAL 1	180 M2	ADMINISTRACION	335 M2
SALAS DE EXPOSICION PRINCIPAL 2	180 M2	OFICINA 1	26 M2
SALAS DE EXPOSICION PRINCIPAL 3	180 M2	OFICINA 2	15 M2
		BAÑOS H	10 M2
SALAS DE EXPOSICION TEMPORAL	235 M2	BAÑOS M	10 M2
SALAS DE EXPOSICION TEMPORAL 1	100 M2	SALA DE REUNIONES	22 M2
SALAS DE EXPOSICION TEMPORAL 2	75 M2	SALA DE ESPERA	50 M2
SALAS DE EXPOSICION TEMPORAL 3	50 M2	SALA MULTIPLE	32 M2
DEPOSITO	10 M2	OFICINAS	170 M2
CAFETERIA	35 M2	INVESTIGACION	190 M2
CAFETERIA	30 M2	BIBLIOTECA	20 M2
SERVICIOS	5 M2	LABORATORIO 1	60 M2
		LABORATORIO 2	60 M2
TIENDA	80 M2	BAÑO H	10 M2
TIENDA	60 M2	BAÑO M	10 M2
DEPOSITO	20 M2	SALON 1	10 M2
		SALON 2	10 M2
AUDITORIO	400 M2	CUARTO DE ASEO	10 M2
AUDITORIO	300 M2		
CAMERINO	30 M2		
BAÑO H	20 M2		
BAÑO M	20 M2		
DEPOSITO A	30 M2		
		AREA TOTAL	2,291 M2

Ilustración 17 Anexo b-Cuadro de áreas-Fuente: Elaboración propia, 2024







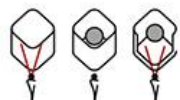
Anexos D- Paneles de presentación

MUSEO MEMORIAL MUISCA

MUISCA CULTURAL MUSEUM

Tema

El objeto arquitectónico como vínculo entre el usuario, la obra expuesta y el patrimonio arqueológico



Problema

La ruptura del vínculo entre el objeto arquitectónico, el patrimonio y el usuario



Autores

Inés Campos García-calderón

"El diseño arquitectónico de los museos realiza y hace vivir el patrimonio arqueológico, influyendo en la experiencia y apreciación de las piezas expuestas"

Yona Frideman-Arquitecto

"Supere un equilibrio entre un diseño arquitectónico llamativo pero que no eclipse la colección de arte"

Luis Maldonado Ramos

"Destaca la responsabilidad de los arquitectos en preservar el patrimonio, resaltando la importancia de la formación en arqueología para una gestión adecuada de los edificios históricos"

Objetivo General

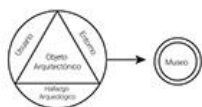
Diseñar un objeto arquitectónico que contenga y proteja el patrimonio arqueológico, estableciendo un sólido vínculo entre el objeto arquitectónico, el usuario y la obra expuesta

Metodología

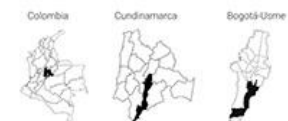
Se realizó una investigación para diseñar un museo que proteja y exhiba el patrimonio arqueológico muisca, centrando el análisis en Usme, que posee el mayor patrimonio arqueológico de culturas indígenas en Latinoamérica. Se identificó al museo como el objeto arquitectónico adecuado para conectar este patrimonio con los usuarios y su entorno, facilitando su comprensión y apreciación. Se llevó a cabo un análisis detallado para garantizar la integración coherente del museo con el entorno y el patrimonio arqueológico.

Museo

El descubrimiento arqueológico de una necrópolis muisca brinda la oportunidad de llevar a cabo un museo que funcione como contenedor que proteja y exponga los hallazgos muiscas encontrados en la Hacienda El Carmen.



Lugar



Zona Arqueológica De La Cultura Herrera Y Muisca



La Necrópolis de Usme, primer área arqueológica protegida de Bogotá desde 2014, revela 800 años de ocupación (800-1600), con enterramientos, objetos y contactos españoles, evidenciando convivencia 'Herrera' y 'Muisca'.

Descubrimiento Arqueológico



RESTOS ÓSEOS DE 119 PERSONAS
+1.000 RESTOS ÓSEOS DE FAUNA
35 CERÁMICAS COMPLETAS

Línea de Tiempo



MUSEO MEMORIAL MUISCA MUISCA CULTURAL MUSEUM

Implantación



Espacio Publico-Vestigios



Espacio Publico-Espacios de Permanencia



Espacio Publico-Recorrido
Arqueológico



Aproximación



Acceso



Transito



Culmen

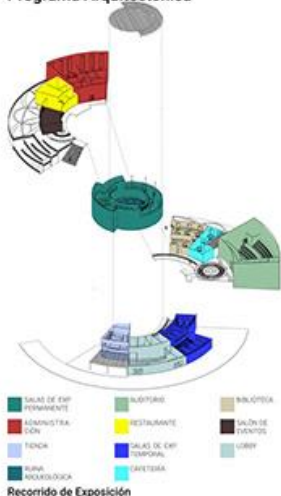


Retiro



MUSEO MEMORIAL MUISCA MUISCA CULTURAL MUSEUM

Programa Arquitectónica



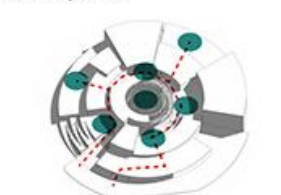
El proyecto conecta al usuario con la ruina arqueológica y los puntos de tensión arqueológicos por medio de el recorrido de los espacios de permanencia en los que se conectan visualmente con la ruina.

Punto de Conexión Arqueológico



El volumen sirve como un punto de conexión entre los elementos arqueológicos de la zona, facilitando la interacción del usuario con el entorno cercano y los puntos de interés cultural.

Circulación y Recorrido



El proyecto aspira a proporcionar una experiencia en la que el recorrido mantenga al usuario constantemente conectado con el descubrimiento arqueológico.

Jerarquía



Circulación



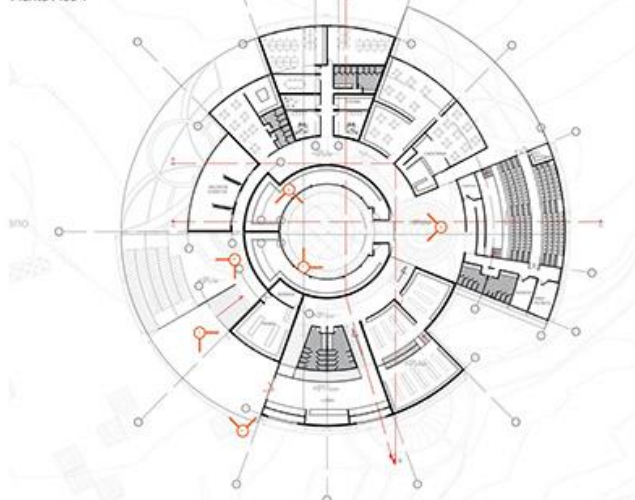
Adición



Vínculo



Planta Piso 1



1. Acceso



2. La Ruina-Expositiva



3. Usuario-Obra-Arqueología



4. Conexión Entorno



5. La Arqueología-Protegida

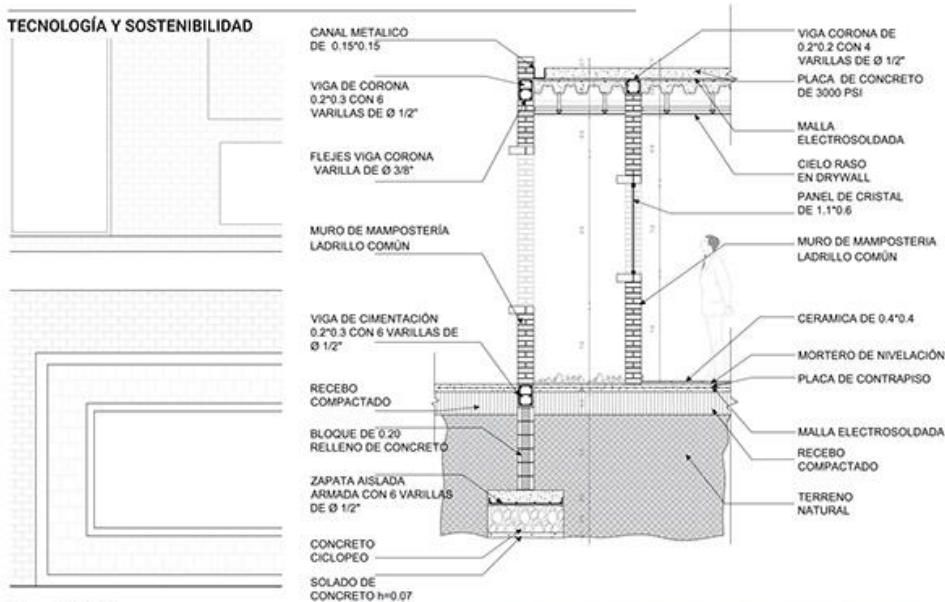


6. Retiro



MUSEO MEMORIAL MUISCA MUISCA CULTURAL MUSEUM

TECNOLOGÍA Y SOSTENIBILIDAD



Sostenibilidad



Se plantean distintas estrategias de sostenibilidad para desarrollar un proyecto que tenga un bajo impacto y daño en el ecosistema en el que se implanta. Estas estrategias incluyen el manejo de la luz solar mediante el diseño bioclimático, como el uso de pérgolas y aleros, así como la ventilación cruzada en los espacios, generando confort climático para los usuarios. Además, a través de las cubiertas y el espacio público se recolectarán las aguas de lluvia para aprovecharlas y utilizarlas en actividades como la jardinería.

Materialidad



Con el ánimo de causar menos impacto, se plantea el uso de materiales locales. Esto contribuye a reducir el daño causado al ambiente al disminuir la necesidad de transporte de materiales, lo que a su vez reduce las emisiones de carbono. Además, el uso de materiales locales promueve la economía de la región y fomenta prácticas de construcción más sostenibles y adaptadas al entorno específico del proyecto.

Taller de diseño X
Inserción arquitectónica en contextos urbano regionales II
Design workshop X
Architectural insertion in urban and regional contexts II

Fachada A-A



Fachada B-B



Corte A-A



ESTUDIANTE ANDRÉS FELIPE FRANCO OVILLÉ	PERIODO ACADÉMICO 2024-I NIVEL DECIMO SEMESTRE	DOCENTE DISEÑO ARQ. NATALIA CORREAL AVILÁN	DOCENTE SEMINARIO ARQ. ARMANDO LOZADA AROCHA