



**MUSEO DIGITAL E INTERACTIVO PARA EL MUNICIPIO
DE AIPE-HUILA**

JESUS ANDRES QUIROGA VILLARREAL

CODIGO: 20611716722

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

PROGRAMA DE ARQUITECTURA

FACULTAD DE ARTES

SEDE NEIVA-HUILA

2021



**MUSEO DIGITAL E INTERACTIVO PARA EL MUNICIPIO
DE AIPE-HUILA**

JESUS ANDRES QUIROGA VILLARREAL

PROYECTO DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARCIAL PARA
OPTAR AL TITULO DE: **ARQUITECTO**

DIRECTOR(A)

ARQ. GINA PAOLA ARTUNDUAGA

LINEA DE INVESTIGACION

PROYECTO ARQUITECTONICO-PROYECTO ARQUITECTONICO

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

FACULTA DE ARQUITECTURA

SEDE NEIVA-HUILA

2021



NOTA DE ACEPTACIÓN

El trabajo de grado titulado “Museo Digital E Interactivo
Para El Municipio De Aipe-Huila”,
de Jesús Andrés Quiroga Villarreal,
Cumple con los requisitos para optar
Al título de ARQUITECTO.

Firma del Tutor

Firma Jurado

Firma Jurado

AIPE-HUILA, 2 DE NOVIEMBRE 2021



“La belleza perece en la vida,
pero es inmortal en el arte.

Leonardo Da Vinci

1452-1519



PRESENTACIÓN MONOGRAFICA DE TDG 2: MUSEO DIGITAL E INTERACTIVO PARA EL MUNICIPIO DE AIPE-HUILA.

Arq. Gina Paola Artunduaga Guio

Tutora En El Proceso De Trabajo 2

Resumen

El presente documento propone contribuir en el proceso de investigación sobre el municipio de Aipe. Se abordan los aspectos más relevantes de su cultura y tradición: fiesta, vestigios arqueológicos, tradiciones, y gastronomía de nuestra región Aipuna. Se realizará las diferentes investigaciones históricas ya mencionadas para el municipio de Aipe, donde el núcleo central de este análisis comenzará a partir de la fundamentación y origen de los principales hechos históricos del cultural pijao en el municipio de Aipe, así mismo proponiendo un proyecto que vincule nuevas herramientas tecnológicas para evidenciar estos sucesos históricos y acontecimientos demarcados por la cultura pijaos mediante elementos tridimensionales (3d y 4d) para atraer diferentes escenarios digitales a nivel departamental y nacional. Así mismo se reconocerá las diferentes expresiones de los sentidos hacia el público sin generarles restricción a la hora de realizar cada una de las actividades presentadas para el museo digital e interactivo del municipio de Aipe.

Palabras clave: Museo digital, cultural, interactivo, memoria ancestral, cultura pijaos.



Abstract

This document proposes to contribute to the research process on the municipality of Aipe. The most relevant aspects of its culture and tradition are addressed: festival, archaeological remains, traditions, and gastronomy of our Aipuna region. The different historical investigations already mentioned will be carried out for the municipality of Aipe, where the central nucleus of this analysis will begin from the foundation and origin of the main historical facts of the cultural pijao in the municipality of Aipe, also proposing a project that links new technological tools to show these historical events and events demarcated by the Pijao culture through three-dimensional elements (3d and 4d) to attract different digital scenarios at the departmental and national level. Likewise, the different expressions of the senses towards the public will be recognized without restricting them when carrying out one of the activities presented for the digital and interactive museum of the municipality of Aipe.

Keywords: Digital, cultural, interactive museum, ancestral memory, pijaos culture.



TABLA DE CONTENIDO

TABLA DE CONTENIDO	7
DEDICATORIO.....	13
INTRODUCCIÓN.....	14
CAPITULO 1: FORMULACION DE LA INVESTIGACION	15
PROBLEMÁTICA	15
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	19
SISTEMATIZACIÓN DE PROBLEMÁTICA.....	19
OBJETIVOS GENERAL	20
OBJETIVOS ESPECÍFICO	20
JUSTIFICACIÓN.....	21
CAPITULO II: MARCOS TEORICOS DE LA INVESTIGACION	23
MARCO CONCEPTUAL	23
CONCEPTO DE MUSEO.....	23
DEFINICIÓN DE MUSEO DE ARTES	23
ORIGEN DE LOS MUSEOS DE ARTES.....	24
ANTECEDENTES HISTÓRICOS.....	24
ANTIGÜEDAD.....	24
EGIPTO	25
GRECIA	25



ROMA	26
LA EDAD MEDIA.....	26
LA EDAD MODERNA.....	27
ÉPOCA CONTEMPORÁNEA	27
LOS PRIMEROS MUSEOS EN COLOMBIA.....	28
DEFINICIÓN DE MUSEO DIGITAL.....	29
MARCO GEOGRÁFICO.....	29
FUNDACIÓN DE AIPE	29
MARCO LEGAL – COLOMBIA	34
INTRODUCCION.....	34
TITULO II	36
DECRETO NÚMERO 1080 DEL 2015.....	¡Error! Marcador no definido.
DECRETO NÚMERO 138 DE 2019	¡Error! Marcador no definido.
CIUDAD DE NEIVA.....	37
DECRETO No 0556 DEL 2018	37
MUNICIPIO DE AIPE	37
MARCO REFERENCIAL	38
INTRODUCCION.....	38
MUSEO DE LAS CIVILIZACIONES DE EUROPA Y DEL MEDITERRÁNEO	39
PLANTA PRIMER PISO	40



PLANTA SEGUNDO PISO.....	42
PLANTA TERCER PISO	44
PLANO CUARTO PISO.....	46
CUBIERTA	47
FACHADA.....	47
CORTE A	48
CORTE C	48
CORTE B	48
ANALISIS DEL SEGUNDO REFERENTE	49
L'ATELIER DES LUMIÈRES, LA FÁBRICA DE LUCES, ES EL PRIMER CENTRO DE ARTE DIGITAL DE PARÍS.....	49
PLANTA PRIMER PISO.....	50
PLANTA SEGUNDO PISO.....	52
CORTE A-A.....	53
AXONOMETRIA EN DETALLE	53
MUSEO INTERACTIVO MALOKA.....	54
ANÁLISIS DE PLANTA PRIMER PISO	55
RENDER DE MALOKA	55
MARCO OPERACIONAL	57
SITIOS TURÍSTICO	57



ANÁLISIS DE LOS DOS SITIOS TURISTICOS.....	59
MUSEOS EN EL HUILA	62
SISTEMA AMBIENTAL.....	65
SISTEMA VIAL.....	66
ANALISIS DE CONTEXTO.....	68
SITIOS TURISTICOS Y CULTURALES DE NEIVA.....	68
PLANO DE MUSEO HISTORICO Y CULTURAL DE NEIVA	70
MUSEO PREHISTÓRICO.....	71
MUSEO ARQUEOLÓGICO REGIONAL	72
MUSEO DE ARTES CONTEMPORANEO	73
SISTEMA AMBIENTAL.....	75
SISTEMA VIAL.....	76
CAPITULO III: ANALISIS MUNICIPAL-SITIO TURISTICO Y CULTURAL DE AIPE -	
ZONA RURAL	77
ZONA URBANA DEL MUNICIPIO DE AIPE	80
SISTEMA-AMBIENTAL	80
USO DEL SUELO.....	81
EQUIPAMIENTOS.....	82
SISTEMA VIAL.....	83
TIPOLOGIA DE VIVIENDA URBANA	84



ANALISIS DEL TERRENO.....	85
SISTEMA VIAL.....	85
SISTEMA AMBIENTAL.....	86
DETERMINANTES FISICAS.....	87
ANALISIS DE LOS EQUIPAMIENTOS EXISTENTES.....	88
CIFRAS DE CANTIDAD DE TURISTA ANUAL.....	89
MARCACION PERFIL URBANO EXISTENTE.....	90
PERFIL VIAL EXISTENTE DEL ACCESO AL TERRENO	92
CLASIFICACION DEL MUSEO	95
PROGRAMA ARQUITECTONICO	96
PROGRAMA ARQUITECTONICO CESIONES.....	97
PROPUESTA URBANA-PARQUES.....	99
PROPUESTA URBANA COMERCIAL.....	100
ZONIFICACION DEL PROYECTO ARQUITECTONICO CON EL ENTORNO	101
PLANTA ARQUITECTONICA	101
VOLUMETRIA CON EL PROYECTO Y EL ENTORNO	105
PROPUESTA URBANA DE MUSEO DIGITAL E INTERACTIVO PARA EL MUNICIPIO DE AIPE.....	106
ZONIFICACION ARQUITECTONICA EN PLANTA Y VOLUMETRICA	109
CAPITULO IV: MARCO TECNOLOGICO	114



PLANO ARQUITECTONICO PRIMER PISO	114
PLANO ESTRUCTURAL PRIMER PISO	126
CORTE E-E	141
PLANO SEGUNDO PISO	127
PLANO ESTRUCTURAL DE SEGUNDO PISO	135
PLANO TERCER PISO DETALLADO CON ESTRCUTURA	136
CAPITULO V: MARCO METODOLOGICO.....	140
CAPITULO VI: CONCLUSIONES GENERALES	153
REFERENCIAS	155



DEDICATORIO

Esta tesis se la dedico Dios y a la virgen por guiarme por el buen camino, por darme fuerzas para seguir adelante, por iluminarme en cada pensamiento durante el proceso de mi trabajo de grado, también a enseñarme afrontar la vida y los problemas tanto en el trabajo como en la vida personal, darle esta dedicatoria porque fue Dios quien me brindó la orientación, por la sabiduría y humildad que ha puesto en mí para poder crecer como hijo de Dios y como ser humano. A ti sea la gloria, la honra y la adoración por siempre.

A mi familia quienes por ellos soy lo que soy, especialmente a mis papás por su apoyo incondicional, por sus esmeros, por sus consejos, comprensión, amor, ayuda por sus consejos, por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar. Me han dado todo lo que soy como persona en enseñarme los valores, los principios, el respeto, la perseverancia y especialmente por ser quienes me guiaron y me fortalecieron durante la carrera.



INTRODUCCIÓN

Actualmente en el municipio de Aipe-Huila carece de manifestaciones históricas que nuestros ancestros nos han dejado como legado, pero que hoy en día no ha sido relegado. Además, el municipio cuenta con una gran riqueza de escenarios paisajísticos regionales, vestigios arqueológicos, gastronomía, tradiciones y manifestaciones indígenas de la cultura pijaos, la cual está relegada y que no tiene importancia como muestra de nuestra identidad, por ser representativo en cada uno de los sectores turístico de Aipe.

La presente propuesta arquitectónica pretende proyectar a nivel municipal, regional y nacional, las diferentes manifestaciones históricas y culturales, donde el museo digital e interactivo podrá demostrar y sobresalir en lo valioso que ha sido nuestra memoria ancestral y conocimientos de evolución de cada una de las expresiones resaltadas. Este estudio tiene como fin, contribuir con la cultura dándole énfasis a la protección del patrimonio arquitectónico a través de un museo que albergue bienes históricos y culturales del municipio de Aipe.

El proyecto arquitectónico presenta una conectividad tanto digital como interactivo el cual, el museo pueda ser de mayor atracción y un mayor acercamiento a nuestro patrimonio arquitectónico, Es aquí donde tiene un papel fundamental del escenario para potenciar las herramientas tecnológicas y digitales brindando a los visitantes sensaciones del tacto, gusto y el olfato. Seguidamente se pretende que los visitantes no tengan restricción a la hora de realizar cada una de las actividades presentada en el museo digital e interactivo del municipio de Aipe.



CAPITULO 1: FORMULACION DE LA INVESTIGACION

PROBLEMÁTICA

De acuerdo con la organización mundial del Turismo (OMT-Zurab Pololikashvili) se proyecta que el ecoturismo en Colombia crece, pero a un nivel muy despacio donde la tasa anual será de 4 y 4,5% de crecimiento y explotación turística y cultural para una población cercana a los mil millones de llegadas de turistas y aproximadamente 1.600 millones para el 2020. En Colombia el turismo está llamado a ser un proceso social, que crea espacios físicos de interacción entre los visitantes y las comunidades receptoras, en los aspectos ambiental económicos y culturales de la sociedad u población objeto. De esta forma la interacción fija y dinámica entre turismo y la cultura, nos suministra las repercusiones como hechos sociales que tiene la acción turística para el género humano, se determina que todo recorrido turístico tiene una ampliación cultural: sin la cultura no se manifiesta el turismo. Por eso Colombia con el ánimo de cuidar el desarrollo de la actividad económica responsable y garante en resguardo del patrimonio cultural. En la parte turística y el sector histórico se une a través de hechos propuestos en la agencia turística, como una estrategia para el fortalecimiento de nuestras mutuas relaciones, de igual forma que propendan por el desarrollo sostenible del patrimonio cultural del territorio colombiano.

Así mismo accedemos a un marco más cercano a nuestra población huilense, donde un análisis investigativo propone que Según el sistema de información del plan de desarrollo turístico y cultural del Huila en el 2003 (Velázquez, 2012) que los municipios del Huila carecen de museos en el ámbito recreativo y digital. La competitividad de los destinos turísticos depende principalmente de factores de atracción, soporte y gestión.



Según la secretaria de cultura Existen atractivos arqueológicos y arquitectónicos que en la mayoría de los casos están sin explotar en pueblos del departamento del Huila. Los elementos primarios en principios son los que motivan a una persona a visitar el destino turístico del Huila está representado en los recursos naturales, en la cultura, ya que estas expresiones hacen de una comunidad un carácter, tradición, historia, eventos y eventos especiales diferentes que se ofrecen a los huéspedes, turistas o visitantes.

Puntualizando en el municipio de Aipe se puede percibir la necesidad de consolidar el conocimiento histórico y la identidad cultural en la población, Ubicándolo a nivel municipal, regional y nacional, tomando en cuenta el principio de las manifestaciones culturales y memoria histórico del pijao, interpretando un papel fundamental no solo de origen auténtico incluyendo más las tradiciones, prestigios arqueológicos, manifestaciones culturales, gastronomía, reseñas históricas y patrimonio arquitectónico para el desarrollo y el proceso de una población, desde los aspectos sociales, culturales y urbanísticos. Es aquí donde el municipio es poseedor de grandes nacimientos de aguas y una riqueza inmaterial en la zona tales como la moya de Lourdes, puerto “la capilla”, puerto palomito, loma de pan de azúcar (donde demarca un escenario paisajístico regional) parque o loma de la virgen (espacio con réplica de petroglifos del mismo municipio). También en la zona rural tenemos un patrimonio religioso tal como divino niño Jesús de Praga, y en la cabecera urbana tenemos como patrimonio arquitectónico la iglesia principal (nuestra señora de los dolores), casa de Inés Perdomo, alcaldía municipal, casa de Aníbal Perdomo, casa de Benicio Dussan, casa maría oliva Gutiérrez de Charry, casa de marco tulio Charry, casa pedro Perdomo Trujillo, casa María Emma Lasso de arias, costumbres, resguardos indígenas como la común llamada la montosa (asentamiento indígena para investigar



sucesos y orígenes) los pijaos, tradiciones, mitos, leyendas, gastronomía propia, fiestas, expresiones artísticas como bailes y música, petroglifos tales como piedra del callejón(pictografía), piedra pintada(pictografía), la piedra del pata, la piedra del indio, la cueva del indio, arqueología y muchos más, Aipe no es desarrollado el conocimiento de sus particularidades y los gobernadores se ven ansiosos por introducir turismo que no es propio del departamento, con prácticas cada vez más globalizadas, donde lo dicho anteriormente, no se tienen en cuenta los sectores culturales de la zona como fortalezas para su desarrollo turístico en un espacio físico.

La identificación de los principales turísticos de cada lugar se realiza bajo valoración con criterios establecidos por el ministerio de comercio, industria y turismo que ha desarrollado políticas dedicadas al sector comunitario, así como planes estratégicos, lineamientos que pretende direccionar la zona turística para el logro competitivo. Tal es el caso de Aipe un municipio que carece económicamente de recursos, ya que se ha convertido en un pueblo poco interesante por los visitantes lo que ha conllevado a que se convierta en un sector menos productivo, de igual manera Aipe es municipio no generador de empleo convirtiéndose en un factor poco ilustrativo para la zona turística.

La implementación de un museo digital e interactivo en el municipio de Aipe es poder vincular todos aquellos sectores turísticos que tiene el municipio tanto en las manifestaciones culturales, hechos históricos y la memoria ancestral que se ha perdido a medida que van pasando los años, Es aquí donde el museo digital e interactivo accede un escenario importante mediante las nuevas herramientas tecnologías tridimensionales para que el observador y el visitante tengan una mejor manera de entender y comprender los



sucesos y hechos que nuestros ancestros (los pijao) nos dejaron, y que actualmente el municipio sea como pueblo irreconocible y poco agradable al visitar.

El escenario que se realizara cumple con la funcionalidad de servir a la sociedad atrás de preservar lo que representa a Aipe para aumentar el turismo y así mismo hacer de Aipe un municipio más activo, es aquí donde la importancia de implementar un museo digital e interactivo sea llamativo y productivo para la comunidad y los visitantes. Para ello la necesidad de llegar a cada persona parte del valor histórico que se transmitirá en la cultura que Aipe posee y el interés de que van a recordar al municipio de los sucesos, la evolución, la creación y la identificación del proceso histórico que tuvo y tiene Aipe, generado en cada persona el interés de seguir conociendo temas como la familia indígena de origen de la cultura pijao, como fue escogido el nombre de Aipe, sus atractivos turísticos, arquitectónico, culturales, gastronómico y demás vivencia de los que nos pasa por desapercibido en la población Aipuna, así mismo convirtiéndolo como un municipio turístico a nivel regional y nacional.



PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

- ¿Por qué no existe un espacio adecuado que conserve y exhiba las manifestaciones culturales y tradicionales del municipio de Aipe?

SISTEMATIZACIÓN DE PROBLEMÁTICA

- ¿Por qué las manifestaciones culturales del municipio de Aipe no han sido difundidas y reconocidas a nivel regional y nacional?
- ¿Cómo potenciar el turismo cultural en el municipio de Aipe a partir de su estructura urbana?
- ¿Por qué no existe una infraestructura tecnológica y digital adecuado para la conservación de las memoria cultural e histórica del municipio de Aipe?



OBJETIVOS GENERAL

- Diseñar un proyecto arquitectónico que rescate las manifestaciones culturales y turísticas ubicado en el municipio de Aipe-Huila.

OBJETIVOS ESPECÍFICO

- Identificar las manifestaciones culturales y turísticas del municipio de Aipe que permita recoger la memoria histórica.
- Analizar las características urbanas del municipio de Aipe para potenciar su turismo fortaleciendo sus escenarios públicos.
- Diseñar un espacio tecnológico y digital que fortalezca y conserve la memoria cultural e histórica del municipio de Aipe.



JUSTIFICACIÓN

La importancia de implementar un museo digital en el municipio de Aipe es evidenciar a los visitantes nuestras manifestaciones históricas, preservación ancestral y cultural de nuestra identidad evidenciándola en espacios físicos digitales en las diferentes exhibiciones que se proponen. Los museos digitales en su gran mayoría constituyen artefactos electrónicos y recursos informativos tales como pinturas y videos resaltando un conjunto patrimonial de información y objetos que cuentan con la ventaja de ser guardados en un servidor de un museo digital. (sebbatini, 2003) detalla las ventajas y limitaciones que suponen el recinto digital tales como posibilitar el acceso colectivo a productos de la creación humana.

Según (Bruner y cole 1997) se aprende adquirir relevancia entre mente-cultura, es decir que a medida que la mente se relaciona los entornos culturales participan a su vez, modificando la cultura. Cabe destacar el museo de maloca es un recinto físico colombiano extendido al resto del mundo que cumple las funciones de ser físico y digital, cuenta con una cobertura nacional con proyección internacional de carácter cultural y tecnológico que se relacionara factible a mi propuesta, ya que al momento de generar un museo digital y físico estoy ampliando el acceso de cada persona (Maloca 2020).

La necesidad de implementar un museo en Aipe nace para convertir al municipio en un espacio más turístico que potencie atracción para que los visitantes sienta el deseo de conocerlo y recomendarlo, por ello es que la implementación de este escenario brindaría resaltar las tradiciones, cultura, prestigios arqueológico y gastronómico. La necesidad para los conocimientos de este proyecto parte desde las habilidades con las que se toman, es decir indagar, interactuar para posteriormente mostrar a aipe por su esencia, se ha realizado



una investigación de las carencias del municipio, posterior a ello lo que se identifica en las reseñas históricas de grandes relatos obtenidos por personajes del municipio para visualmente llegar a nuestros visitantes y público local.

La misión de esta propuesta es convertir al municipio de aipe en una fuente generadora de turismo que promueva diferentes actividades para el pueblo, de igual manera brindar a través de la tecnología digital el rescate de la memoria aipuna generando productividad de inversión. La arquitectura tecnológica ha dado lugar a una nueva materialidad para percibir la realidad física de distintas maneras, la producción digital mediante ordenadores orienta a la producción de la cultura moderna y la cultura digital a buscar simplicidad a través de la mecanización.

La manera de digitalizar una obra de arte en una impresora es por un esquema tradicional, el cual consiste en convertir las imágenes en colores opacos a blanco y negro y un sistema de escáner fotográfico, que consiste en un sistema de producción donde se usa una cámara montada sobre una estructura a modo de guía permitiendo reducir la imagen de origen a un uso mínimo. En este complejo turístico implementa la parte digital con una serie de herramientas tecnológicas tales como pantallas táctiles o led, Hologramas 3d , video proyectores de gran definición, proyectores de alta luminosidad y que específicamente para poder tener proyectores se necesita también superordenadores, la realidad aumentada, la impresión y escaneo 3D para poder definir y proyectar los elementos resaltados del municipio de aipe con una realidad digital.



CAPITULO II: MARCOS TEORICOS DE LA INVESTIGACION

MARCO CONCEPTUAL

CONCEPTO DE MUSEO

El Museo de Terminología Latina alberga colecciones de bienes artísticos, históricos, culturales, científicos y turísticos. Es una institución privada o pública, con o sin ánimo de lucro, al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta a espectadores que deseen conservar, investigar exposiciones o exhibir otras obras en conjunto. Según el Consejo Internacional de Museos, la ciencia que la estudia determina la geometría, el sistema de gestión de imágenes y su gestión. (ICOM, Poveda Martínez,2018, p.80)

Los museos exhiben colecciones, es decir, una colección de objetos e información que muestran algún aspecto del desempeño humano y su entorno. Los arquetipos de esta colección son preciosos, existen desde la antigüedad: donde los templos guardaban objetos de culto o cremación que ocasionalmente se mostraban para que el público los admirara y admirara.

DEFINICIÓN DE MUSEO DE ARTES

El término museo de arte también se utiliza para designar una organización que, además de exhibir y promover obras de arte, se dedica a su venta. Por lo tanto, un período de exposición suele ser un espacio más pequeño que se limita a un tiempo determinado, después del cual se retira la "exposición" y se adjunta una nueva. La profesión y sus técnicas de gestión se denominan clasicismo. Las galerías de arte contemporáneo organizan dos tipos de exposiciones: individuales y colectivas. En el individuo, la profesión arquitectónica está expuesta a la población.



ORIGEN DE LOS MUSEOS DE ARTES

Los museos de artes han ido evolucionados en la historia de guardianes de la identidad cultural, ya que el arte es un testimonio histórico de una identidad, materializado talento del artista. “Los museos han existido espacios que han servido como “bancos de la memoria” pero también recintos que validan lo que es considerado como arte trascendente en la historia” ((camila, 2013)), espacios que educan e inspiran al público. Se opina que los primeros museos emergieron en la obsoleta Grecia, donde la termino museo proviene del latín “Museum” que procede del griego “Mouseion” que manifiesta “casa de las musas” aludiendo a templos que adoran las musas griegas.

Otra atestación de los primeros museos sucedió en la ciudad de Alejandría surgida por los romanos en Egipto y Grecia, donde fue la capital cultural del mundo obsoleto, donde construyó el aventajado gran museo, un enorme edificio de mármol que incluía la biblioteca donde se concentró todo el saber de la época.

ANTECEDENTES HISTÓRICOS

El principio de los museos se basa en la colección, estudio por colección, de la colección de objetos que aparecen bajo una medida de protección específica para ser expuestos a la mirada masculina. Hablamos de temas agrupados por el respeto al pasado, el prestigio social, el deseo de persistir en la memoria, la pura colección.

ANTIGÜEDAD

Las primeras colecciones de arte aparecieron en la superficie de templos pasados de moda. Delfos, la ciudad de los oráculos, se enorgullece de tener tal riqueza distribuida en cada habitación. Las diferentes ciudades que alguna vez existieron son: el templo de Juno, en Samos, y la Acrópolis de Atenas, llena de obras maestras artísticas. Los descendientes



de Alejandro Magno se encargaron de agrupar las esculturas de todas las categorías. Con ellos desarrollan sus movimientos triunfantes de una forma más ostentosa y también los utilizan para adornar sus capiteles: en estas ocasiones, el arte da vida y movimiento a los acontecimientos.

EGIPTO

Los objetos cotidianos de los faraones se recogieron en las pirámides para habitar el más allá. La ciudad de Alejandría albergó el primer museo organizado por Soter y su hijo Ptolomeo II, así como la famosa biblioteca, ahora reconstruida, creada por iniciativa del Estado para servir al público. Es un pueblo para descubrir sabios, poetas, artistas, de regreso a las salas de juntas, jardines, observatorios, laboratorios y zoológicos, a la manera de las escuelas atenienses, como la Academia de Platón o el Bachillerato de Aristóteles.

GRECIA

Los peristilos y pórticos de los templos se manifiestan contiguo de obras de artes que empezaron a nombrar con el término *Mouseion*, por su consagración a las musas, que eran las defensoras en las artes y en las ciencias. Igualmente se edificaron cerca de estos templos históricos como “thesaurus” (tesauro, proviene de la palabra tesoro) de donde se recibían las ofrendas (tesoros de los Atenienses, Delfos, en la misma época). Los sacerdotes fueron sus guardianes en la antigüedad y lo examinaban cada hora. Así las iglesias griegas circularon por los principales museos públicos, accesibles a todos. Los museos griegos en su grandeza son arquetipos arqueológicos en los que guardan obras y colecciones de innumerable valor histórico cubiertas en el país de la antigua Grecia. Pues bien, esta grabación y preservación de gran valor histórico-artístico es obra de la Fundación Yannis



Latsis que comenzó en 1997, que incluía la publicación de un volumen al año, en griego e inglés, moderado. Revisión anual de un nuevo museo, explicando una idea.

ROMA

Tras el botín, se forman colecciones privadas, como las del cónsul Lúculo o la del jefe Adriano, que decoran el palacio y los jardines, incluso cuando están expuestos al público. Roma es el museo al aire libre más grande, que incluye un mercado de arte, imitaciones y restauraciones. Vitruvio nos da indicaciones para hacernos una idea de la casa romana: la galería estará orientada al norte, la biblioteca al este. Plinio el Viejo recopiló objetos y criaturas de la naturaleza para su estudio (historia natural) y luego surgieron nuevos conceptos: la colección de arte como inversión de capital; la idea a la que están sujetas la autoridad política y la percepción; La protección por patente de obras de arte en el consejo militar y político, donde reúne colecciones extraordinarias para uso público y promulga legislación sobre protección del patrimonio.

LA EDAD MEDIA

Posteriormente, la difusión del cristianismo llevó a la ocupación del arte con fines educativos y morales, para estructurar a los fieles; La iglesia la convirtió en museo público. En los monasterios, depósito de conocimientos culturales. Fue objeto principal de colecciones de monumentos, en la composición de usos litúrgicos, luego de manuscritos en miniatura e incluso de patrimonio natural.

Presencia significativa durante este período: suspensión de exposiciones públicas de patrimonio en áreas residenciales; se desprecia el tiempo de los contemplativos con todo lo que conlleva para el progreso del conocimiento y del habla; para poner a dormir la



alegría de constituir colecciones privadas para el pueblo, lo que frena el proceso de funcionamiento de los museos como institución.

LA EDAD MODERNA

El museo de artes, el museo de ciencias naturales y el museo arqueológico las colecciones se reordenan conceptualmente y se construyen nuevas edificaciones. Para la edad moderna evolucionan nuevas tipologías: la primordial el jardín arqueológico donde abren su nuevo desarrollo en Italia y que tiene sus precedentes en la antigua roma. El jardín botánico o de ciencias naturales sigue 2 alternativas: una como espacio para impulsar el estudio de los vegetales y la otra como jardín de curiosidades naturales. Uno de los primeros es del obispo Ludovico Gonzales (Plazzo Gazzulo) en el escultor Leone Leoni (1509-1590) figuraban vaciados en yeso de gran tamaño, que incluían modelos clásicos.

En 1565 aparecen el primer tratado de museología escrito por el médico holandés Samuel, que define el modelo de museo pluridisciplinar, objetos *naturalia* y *artificialia*. En el siglo XVI se consolidan las collaciones reales, orientadas hacia conceptos artísticos, y el crecimiento de la burguesía potencia el comercio de obras de artes, formándose en centros artísticos como Amberes y Ámsterdam, donde aparecen casa de subastas con sus peritos tasadores e intermediarios.

ÉPOCA CONTEMPORÁNEA

Desde 1880 se suman al mercado internacional los estados unidenses, preocupados en proporcionar a su joven país un patrimonio del que carece, para formar un gran pueblo. Surgen museos privados vinculados a universidades “Gabinete de curiosidades de harvaro 1950” como centros vivos y presidios por un afán pedagógico característico.



En 1870 se fundó el Museo Metropolitano de Nueva York, modelo de eclecticismo a través de la diversidad y principios de sus colecciones. En el siglo XIX, los museos se desarrollaron en una dirección sociocultural y finalmente como museos que recrean el arte: surgieron en Italia con fines educativos.

En los estados unidos entre los siglos XIX y XX se crearon numerosos museos gracias al interés por crear un patrimonio propio, en un país donde no contaban con una tradición histórica artística propia. En la pluralidad los museos fueron de creación privada y se fortalecieron gracias a donaciones de ricos que satisfacían su interés de generación personal. Un gran porcentaje de las obras de artes eran de origen europeo, pero también americano y asiático, que algunas de las mejores colecciones están ubicadas en museo de bellas artes de nuevo york (1870) el museo de artes moderno de nuevo york (1913) el museo de artes de Cleveland (1929).

LOS PRIMEROS MUSEOS EN COLOMBIA

Fue así que, en los años de 1823, originado el museo nacional, el primero de los museos colombianos y uno de los más ancestrales de toda América. La última encuesta sobre consumo cultural realizada por el DANE 2018, afirma que solamente el 12.6% de la población colombiana visita museos. Una cifra que es bastante pequeña si es de comparar con la cantidad de ofertas que existen en todo el país. Cerca de 400 museos se despliega por todo el territorio metropolitano mostrando al servicio de la **conservación en el patrimonio**. Según (Correal, 2015) un estudio reciente de Bogotá evidencio que hay 47 museos, el cual se divide en 34 museos de circulación cultural. 2 de uso mixto, 4 públicos, 16 públicos, 17 privados, 12 museo cultural científico tecnológico, 8 privados para un absoluto de 47 museos.

DEFINICIÓN DE MUSEO DIGITAL

“Según el ICOM la definición de un museo digital, es la parte de un museo que se caracteriza por el uso de medios computacionales para mostrar, preservar, estudiar, reconstruir y divulgar el patrimonio material o inmaterial de la humanidad. Esta tipología de museo se integra perfectamente dentro de la definición que el ICOM (consejo internacional de museos) establece para la palabra Museo” (Wikipedia, 2021)



ilustración 1- centro de artes digital en parís.

MARCO GEOGRÁFICO

FUNDACIÓN DE AIPE

Me confirma (DUSSAN, 2011) que es evidente que Aipe no fue fundado por los españoles, como quiera que este territorio fuera asiento de familias indígenas de ascendencia de la cultura pijao. Aipe se fundó a la manera de los pueblos blancos,



siguiendo el proceso de vice parroquia y parroquia, no tuvo cura doctrinero sino párroco.

La fundación de este Municipio data de 1.741, siendo sus fundadores Doña Teresa Perdomo y don Enrique Cortes. Sobre el origen de la palabra Aipe, son variadas las interpretaciones que se tienen, entre ellas las siguientes:

Aypes: Nombre de una tribu perteneciente a la gran familia pijao que habitó estos territorios.

Aype: En tupi-guaraní significa “yuca dulce”

Aype -aypin-aypini, según la obra: Diccionario indio del gran Tolima del padre Pedro José Ramírez Sendoya, significa “arepa”

Aipe: En lengua aborigen significa “Mercado de sal”. Acuerdo municipal No.008 de 1970.

Aipe Koka: en lenguaje Secoya significa: “La palabra de los antiguos “En Mapuche Aypin, significa reflejo de sol. Por su parte, Saul Perdomo Rivera, eminente escritor Aipuno, en su novela de corte costumbrista denominada: **ME LO CONTO MI ABUELO**, al respecto describe: “Dizque un capitán de Belalcázar en su recorrido por la margen derecha del rio Magdalena, llego hasta cerca del lugar donde se fundó primero la población de Aipe. Es decir, un poco más arriba de su actual ubicación, lugar el cual se llama Aipe viejo. Los indios comandados por su Cacique le presentaron recio combate, y en tal refriega cayo prisionero el jefe indio, y entonces el jefe español ordeno sujetarlo a un árbol para curtirlo a punta de azotes. Una vez cumplido el amarre, quiso dar la orden de comenzar la azotaina diciendo a sus hombres: Ahí-péguenle – pero al pretenderlo, solo alcanzo a pronunciar: Ahí-pe – porque un flechazo disparado desde un árbol clavo su punta envenenada frente al corazón del ordenante, quien cayó muerto en forma instantánea. (DUSSAN, págs. 15-18)



ilustración 2- manifestaciones histórica de los pijaos, sitios turísticos

1. PETROGLIFOS DE PIEDRA PINTADA: sin duda alguna, el municipio de Aipe “PUERTA DE ENTRADA AL HUILA” alberga en su territorio el más grande yacimiento de petroglifos de colombianos, esta piedra es un buen hallazgo sobre esas etnias que habitaron nuestros territorios que nos legó una muestra de su cultura a través de



hermosos bajorrelieves labrados en la roca. Aproximadamente 6 metro de largo, 3 metros de alto, por un ancho que oscila entre 0.42 cm y 2.50 metros, donde se observan más de 40 figuras diestramente talladas, donde la mano de nuestros antepasados con sus herramientas burdas y disimile, gestaron infinidad de rasgos, donde se destacan ornamentos típicos de la cultura Tolima y Aipuna.

2. ESTRECHO DE PIPILICUA: En Aipe se encuentra un hermoso estrecho de roca en donde se puede apreciar mágicamente como la montaña llueve todo el tiempo.

3. CAÑÓN DE BOMBUCA: se conocerá de su reseña histórica, charla de medidas de seguridad y recomendaciones por parte de los guías. Comenzaremos el recorrido para gozar de la naturaleza y los paisajes del bosque seco. Hablaremos de las exhibiciones arqueológicas y petroglifos de las piedras del callejón que vayamos descubriendo.

notaremos la gran Cabeza del Sapo, Portal del santo, Charco del Poirá y casa del Poirá, Gran Búho de roca, mana de agua de capa rosada.

4. CASCADA GEMELAS: Cascada natural donde se contemplan una gran variedad de diferentes formar de rocas y contempla con su entorno una mayor fauna dándole potencial a la cascada, en donde aproximadamente 13 a 18 metros de altura contempla la cascada.

5. GRUTA CASA DEL POIRA: Se contempla con 2 grandes rocas una a cada lado y encima una roca grande dónde formaba una casa estilo cueva y se observaba diferente sensaciones y materiales utilizado por el Poirá a la hora de ocupar este sitio.

6. CASCADA CUEVA DEL INDIO: Escenarios natural donde se aprecia una gran cavidad rocosa con una pequeña cascada de aproximadamente 7 metros de alturas que desprende tímidamente sus aguas a una piscina natural.



7. LA MOYA DEL LOURDES: Escenario tradicional de la cultura Aipuna que contempla como si fuera un nacimiento de agua dándole así el recorrido o circulación de la fuente, se encuentra localizado en el costado nor-occidental del perímetro urbano entre los barrios.

8. SENDERO CHICALA: Llegando al municipio de Aipe, nuestro referente principal es el parque principal, se conocerá de su reseña histórica, charla de medidas de seguridad y sugerencias por parte de los guías turísticos. Inicio del sendero en la finca la maría, percibiremos el vivero para la conservación del paisaje natural, cruzaremos por el mirador de bosques secos del dosel, estación la gran piedra del sapo, estación los gigantes del bosque seco y por último iremos a la casa finca la María donde notaremos las piedras del callejón y sus petroglifos.

9. QUEBRADA EL CARBÓN: espacio natural formado por 3 saltos de agua con alturas promedios de 15 a 20 metros, sitio predilecto para practicar el turismo de aventura y disfrutar de la flora y la fauna.

10. PETROGLIFOS DEL CALLEJÓN: otro sitio de gran importancia turística y ampliamente visitado por estudiantes de facultad de antropología de nuestro país y comunidad en general, lo constituyen los petroglifos de callejón, santuario de etnias del ayer, donde los nativos que sinnúmero de bajorrelieves donde lograron plasmar hermosas obras líticas, en las que sobresalen figuras de manos, pies, calendarios solares, espirales, figuras zoomorfas y antropomorfas.

11. CUEVA DEL INDIO: Figura que conforma parte de la integración de los lugares más naturales del municipio de Aipe, espacios compuestos por rocas sobresalientes y balnearios naturales para ejecutar el ecoturismo.



12. PIEDRA DEL SAPO: Piedra rocosa donde se contempla una figura abstracta que se denomina como el sapo, es aquí donde se recorre una innumerable piedra rocosas con diferentes figuras dándole un sendero para la llegada al río Bambuca.

13. FLORECIMIENTO DE ARBOLES DE CHICALA EN MONTAÑA

TORTUGA: La gran riqueza de sus atractivos naturales, flora y fauna, caracterizados por el bosque seco tropical florecimiento de árboles chicala en montaña tortuga, adornado por un árbol nativo y simbólico como la Chicalá, rodeado de múltiples fuentes de agua como el río Aipe y la Quebrada de Bambuca que permiten al visitante conocer disfruta de sus historias y tradiciones Conoce.

14. LOMA DE LA VIRGEN DEL CARMEN: Esta obra maestra denominada religiosamente como un santuario está localizado en una elevación rocosa al costado occidental del área urbano entre las avenidas los fundadores y Nuevo Milenio del municipio de Aipe.

15. LOMA DE PAN DE AZÚCAR: el municipio de Aipe como en la mayoría de los municipios del Huila, es rico en tradiciones orales que conforman los mitos y leyendas. La loma de pan de azúcar es una elevación de terreno de aproximadamente 500 metro de altura sobre el nivel del mar, ubicada en el costado sur del perímetro urbano, la loma de pan de azúcar sirvió de escenarios para la leyenda recreada en la obra de Saúl Perdomo.

MARCO LEGAL – COLOMBIA

INTRODUCCION

Se realizará la descripción de los artículos 1-al 2.6.1.2 que ampara sobre el valor patrimonial, cultural y turísticos dentro del marco nacional, seguidamente encontramos con el decreto departamental sobre 0556 donde nos indica los pasos a tener encuentra en el sector turístico



y cultural para luego concentrarnos en el EOT municipal con los artículos 38-40 donde nos orienta los objetivos, las estrategias y el manejo histórico, cultural y turístico que decreta el EOT para el municipio de Aipe.

❖ **LEY 397 DE 1997**

Observamos que los artículos 70, 71 y 72 y otros artículos similares de la constitución y normas políticas están previstos para el patrimonio cultural e histórico, promoción y promoción de la cultura, se ha sugerido el ministerio de cultura y se han trasladado algunas dependencias.

ARTICULO 1

La presente ley está basada en los siguientes principios fundamentales y definiciones:

1. La cultura es el conjunto de características espirituales, materiales, intelectuales y emocionales distintas que caracterizan a grupos de personas e incluyen, además del arte y la escritura, formas de vida, derechos humanos, sistemas de valores, tradiciones y creencias.
2. La cultura, en sus diversas manifestaciones, es la base de la nación y del funcionamiento de la sociedad colombiana en su conjunto, como un proceso creado individual y colectivamente por los colombianos. Estas expresiones históricas son parte integral de la identidad y cultura colombianas.

(FERNANDO, 1997)

ARTICULO 2 – Del papel del estado en relación con la cultura. Las funciones de los servicios del Estado en materia de cultura se llevarán a cabo de conformidad con lo dispuesto en el artículo anterior, señalando que el objetivo principal es la política de Estado de conservación y conservación del patrimonio



cultural de la nación, con el apoyo y estímulo de personas, comunidades y organizaciones que desarrollan expresiones artísticas y culturales a nivel local, regional y nacional.

ARTÍCULO 3 – El ministro de cultura coordinara la acción del estado para la formación del nuevo ciudadano según lo establecido por el artículo 1 al 8 de la ley 188 de 1995, Plan Nacional de Desarrollo. (PIZANO, 1997)

TITULO II

Patrimonio cultural de la Nación

ARTÍCULO 4- Definición del patrimonio cultural de la nación. Modificado por el artículo 1 ° de la Ley 1185 de 2008. El patrimonio cultural de la Nación incluye todos los bienes y valores culturales que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como tradiciones, costumbres y tradiciones, así como todos los bienes materiales e intangibles, tienen historias. detalles, estética, arte, plástica, urbanismo, arquitectura, arqueología, medio ambiente, ecología, lenguaje, sonido Audio, música, audiovisual, cinematografía, ciencia, testimonios, documentales, literatura, bibliografía museística de interés, antropología y expresiones de la cultura dominante.

ARTÍCULO 5 – Estos son los objetivos marcados por la política de Estado en materia de patrimonio cultural colombiano. Se reforma el artículo 2 de la Ley 1185 de 2008. identidad, presente y futuro.

ARTÍCULO 6°.- Patrimonio arqueológico. Modificado por el artículo 3 de la ley 1185 de 2008. Son bienes muebles o inmuebles de culturas desaparecidas, pertenecientes al período colonial, que forman parte del patrimonio y hechos arqueológicos, así como los restos humanos y orgánicos asociados a civilizaciones. Los factores geológicos y



paleontológicos relacionados con la historia y los orígenes humanos desde la época precolombina también forman parte de este patrimonio. (PIZANO, 1997)

CIUDAD DE NEIVA

DECRETO No 0556 DEL 2018

"Por medio el cual se modifica el artículo 5 del Decreto No. 0184 de 2012, relacionado con los miembros del Consejo Municipal de Turismo de Neiva y se deroga el Decreto 079 de 2018"

CONSIDERANDO:

En el caso de que la Constitución Política Colombiana esté estipulada en el Artículo 2 "Son los fines esenciales del Estado: Servir a la Comunidad, promover la prosperidad común y garantizar la efectividad de los principios, obligaciones y el almacenamiento de los derechos de la Constitución. ; Para facilitar la participación de todas las decisiones que afectan y en la vida económica, política, administrativa y cultural del país "Ley 300 en 1996", en consecuencia, se emite el turismo general, donde se emiten otras regulaciones, en el artículo 1 de la Creación: "El departamento, el distrito, el territorio, las ciudades, los territorios nativos, así como las zonas y provincias de Francia patrocinaron el carácter de las entidades territoriales, llevarán a cabo las funciones constitucionales y legales relacionadas con el turismo y la coordinación. (Lara, 2018, págs. 1-3)

MUNICIPIO DE AIPE

DECRETO 068 DE 2011 – ALCALDIA MUNICIPAL.

Artículo 37. Objetivos de competitividad territorial y fomento turístico.

Fortalecer, reforzar y crear oportunidades para la ampliación y reordenamiento de la zona especializadas de actividad industrial, resolviendo al mismo tiempo conflictos entre usos no



compatibles. Prever la disponibilidad de espacio para equipamientos y actividades terciarias como comercio, turismo, museos, cultura, territorios indígenas y demás servicios complementarios.

Artículo 38. Estrategias de competitividad territorial y fomento turístico.

- Apoyando la ONGS que promuevan y desarrollen en forma organizada la actividad turística en el municipio.
- Adecuación y equipamiento de los sitios para el desarrollo de la actividad turística.
- Diseño y puesta en marcha medidas que regulen la intervención, aprovechamiento y ocupación de los sitios de interés turístico con el ánimo de preservar y protegerlos.

Artículo 39. Política para el manejo de bienes de valor histórico, cultura y arquitectónico.

Garantizar la conservación de los bienes de valor histórico cultural y arquitectónico del municipio de Aipe.

Artículo 40. Objetivos. Rescatar, conservar y proteger el valor histórico, cultural y arquitectónico que encierre el territorio municipal, guardando una armonía urbana que sea identificado nuestro folclor, nuestro turismo y nuestra idiosincrasia en el ámbito regional y nacional. (Conde, 2011, págs. 14-15)

MARCO REFERENCIAL

INTRODUCCION

A continuación, se utilizará estos referentes como apoyo a la construcción técnica y arquitectónica del museo digital e interactivo que se piensa diseñar durante el proceso académico.

MUSEO DE LAS CIVILIZACIONES DE EUROPA Y DEL MEDITERRÁNEO



Ilustración 3. muCEM marseille

Es uno de los museos nacionales e internacionales más reconocidos con sede en Marsella, inaugurado el 7 de junio de 2013, se define como un museo corporativo dedicado a preservar, presentar, defender y mediar soberbiamente un patrimonio antropológico ligado a Europa y al Mediterráneo, a partir de colecciones de origen internacional y enfoques transdisciplinarios orientados a la investigación, se adaptan a la sociedad en su conjunto y a lo largo del tiempo

PLANTA PRIMER PISO

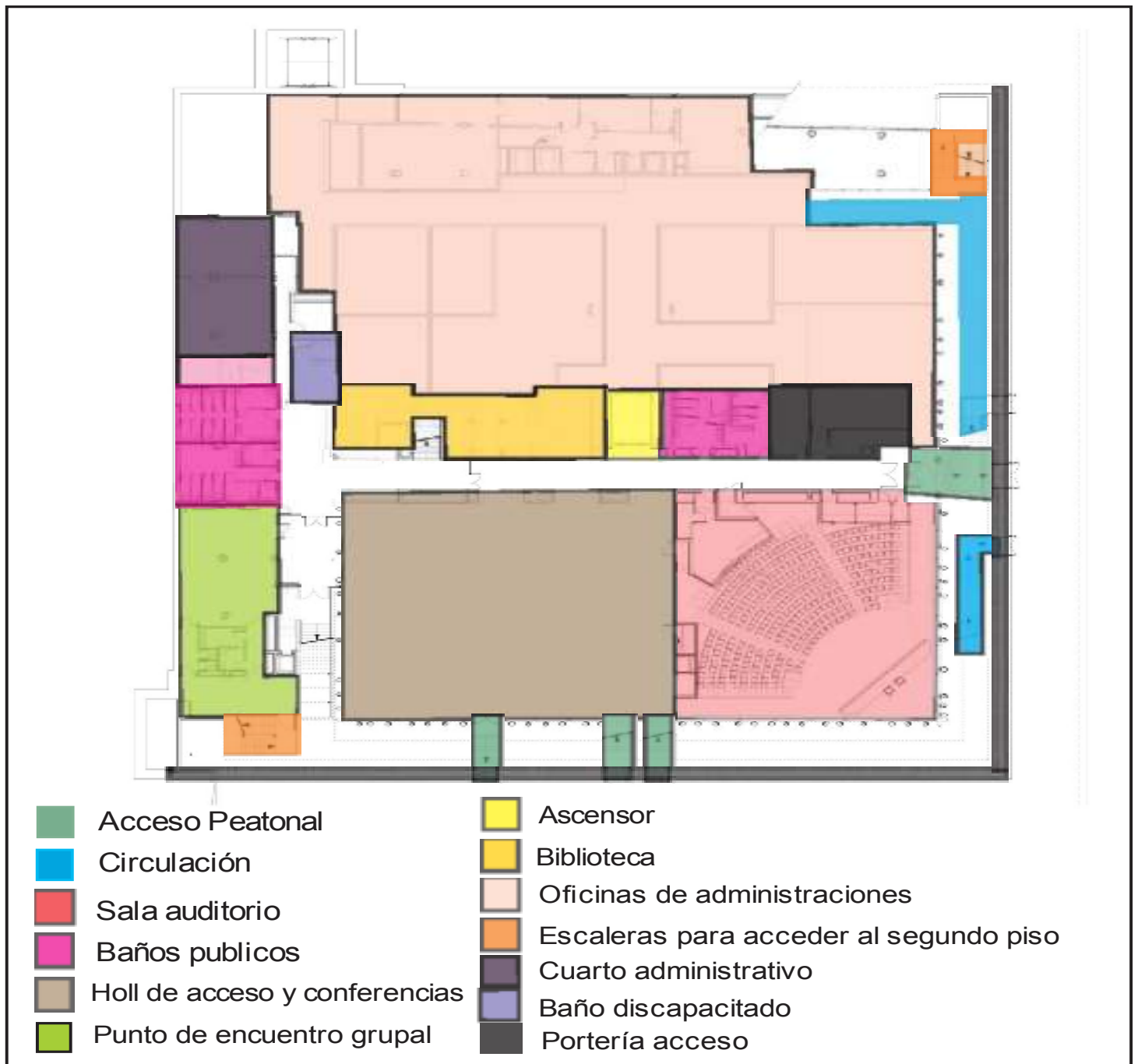


Ilustración 4 plano de primer piso museos de las civilizaciones de Europa.

N	ESPACIOS	AREA M2	ALTURA	MATERIALIDAD	APORTE TECNOLÓGICO
1	AUDITORIO	330,22 M2	8,00 M	FRESNO MADERA, MADERA COLONIAL ENTRE LOS PISOS.	EL APORTE TECNOLÓGICO ES LA DIFERENTE SALAS DE EXPOSICIONES ES LA MODERIDAD EN QUE MANEJA CADA UNO DE LOS MATERIALES TALIS COMO, MADERA, VIDRO, GRANITO PULIDO ETC.
2	HOLL Y SALA DE CONFERENCIA	446,46	4,00 M		
3	OFICINA Y BAÑOS PRIVADOS	758,19	4,00 M		
4	BIBLIOTECA	102,04	4,00 M		
5	ASCENSOR	22,37 M2	3,00 M		
6	PORTERIA DE ACCESO	59,22 M2	3,00 M		
7	BAÑO DISCAPACITADO	21,76 M2	3,00 M		
8	CUARTO ADMINISTRATIVO	95,72 M2	3,00 M		
9	BAÑO PUBLICO	72,80 M2	3,00 M		

Tabla 1 análisis de tipología interna en los museos

PLANTA SEGUNDO PISO



Ilustración 5 planta segundo piso museo de las civilizaciones de Europa

- | | |
|---|---------------------------|
| ■ Exposición de vitrina | ■ Ascensor |
| ■ Exposición temporales | ■ Baños publicos |
| ■ Exposición sobre historia de las maquinas, olla etc | ■ Rampa de discapacitados |
| ■ Escaleras con Acceso a la exposicion | ■ Bodega |
| ■ Escaleras 3 piso | |

N	ESPACIOS	AREA M2	ALTURA EN METRO	RECORRIDO	MATERIALIDAD	APORTE TECNOLÓGICO
1	SALA DE EXPOSICION DE VITRINA	1,000 M2	3,50	RECORRIDO DE PEINE	MADERA ECOLOGICA QUE AYUDA A DARLE FRESCURA AL MUSEO.	VIDEO PROYECTORES QUE ILUSTRAN LOS DIFERENTES CONFLICTOS DE LAS MUJERES
2	SALA DE EXPOSICION TEMPORAL	1,000 M2	3,50	RECORRIDO DE PEINE		
3	SALA DE EXPOSICION HISTORICA	855,25 M2	3,50	RECORRIDO DE PEINE		
4	CIRCULACION	47,32 M2	RECORRE TODO EL PROYECTO	CIRCULACION HORIZONTAL	SOPORTE DE PUENTE CIRCULANTE EN MATERIAL DE METAL EN QUE RECORRE TODO EL PROYECTO.	LA MODERNIDAD DE ESTE PROYECTO LA HACE DIFERENTE A CUALQUIER OTRA OBRA ARQUITECTONICA.
5	RAMPA DISCAPACITADOS	82,21 M2	3,50		FRENOS MADERA	
6	BAÑOS PUBLICOS	47,78 M2	3,50			
7	BODEGA	184,80 M2	3,50			

Tabla 2 análisis de tipología interna en los museos

CLASIFICACION

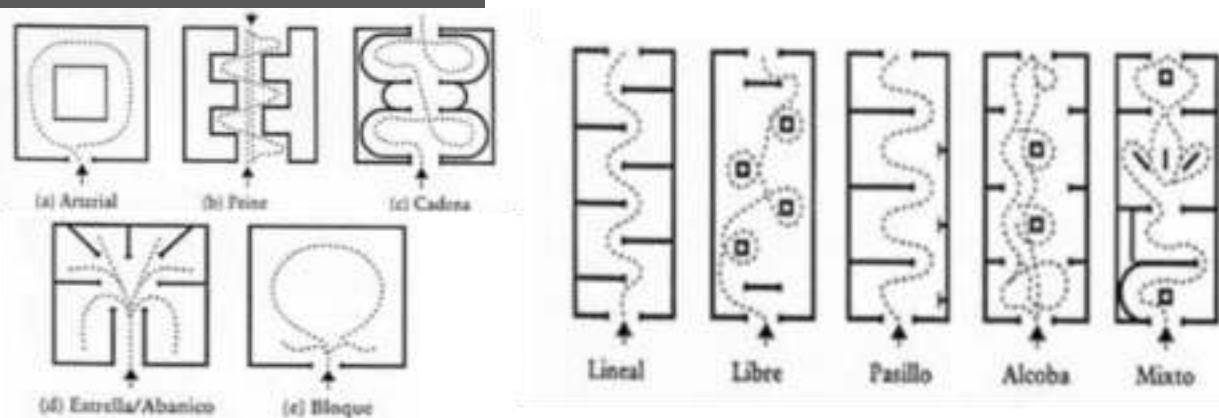














Ilustración 6, tipos de recorridos para las diferentes salas

PLANTA TERCER PISO



Ilustración 7, planta tercer piso museo de las civilizaciones de Europa

- | | | | |
|---|------------------------------|---|---------------------------|
|  | Librería |  | Hall de entrada principal |
|  | Exposición lineal de vitrina |  | Quiosco |
|  | Zona infantil |  | área de boletos |
|  | Galería Mediterránea |  | Escaleras |
|  | Circulación |  | Ascensor |
|  | Acceso |  | Rampa discapacitados |

N	ESPACIOS	AREA M2	ALTURA EN METROS	RECORRIDO	MATERIALIDAD
1	GALERIA MEDITERRANEA 1	305,68 M2	3,50	RECORRIDO ESTRELLA	PISO: FRENOS MADERA. PARED: ESTUCO
2	GALERIA MEDITERRANEA, COMPLEJO 2	1,000 M2	3,50	RECORRIDO ESTRELLA	PISO: FRENOS MADERA. PARED: ESTUCO
3	LIBRERÍA	230,49 M2	3,50	ITINERARIO LIBRE	
4	QUIOSCO	144,43 M2	3,50		
5	RAMPA DISCAPACITADO	82,21 M2	3,50		
6	ZONA INFANTIL	138,56 M2	3,50		
7	AREA DE BOLETOS Y ARTES	92,52 M2	3,50		
8	EXPOSICION DE VITRINA CONTEMPORANEO	220,34 M2	3,50	REOCRRIDO LINEAL DE VITRINA	

Tabla 3, análisis de tipología interna en los museos

CLASIFICACION

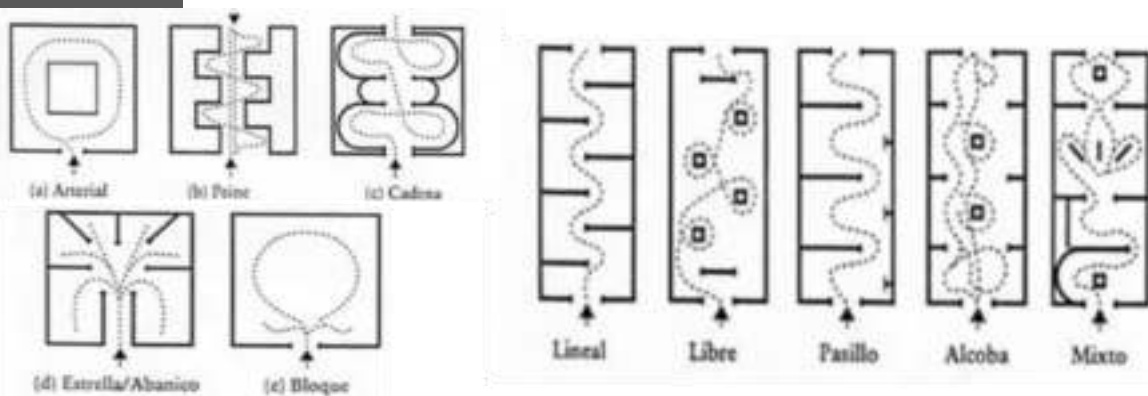


Ilustración 8, plano cuarto piso museo de las civilizaciones de Europa

PLANO CUARTO PISO

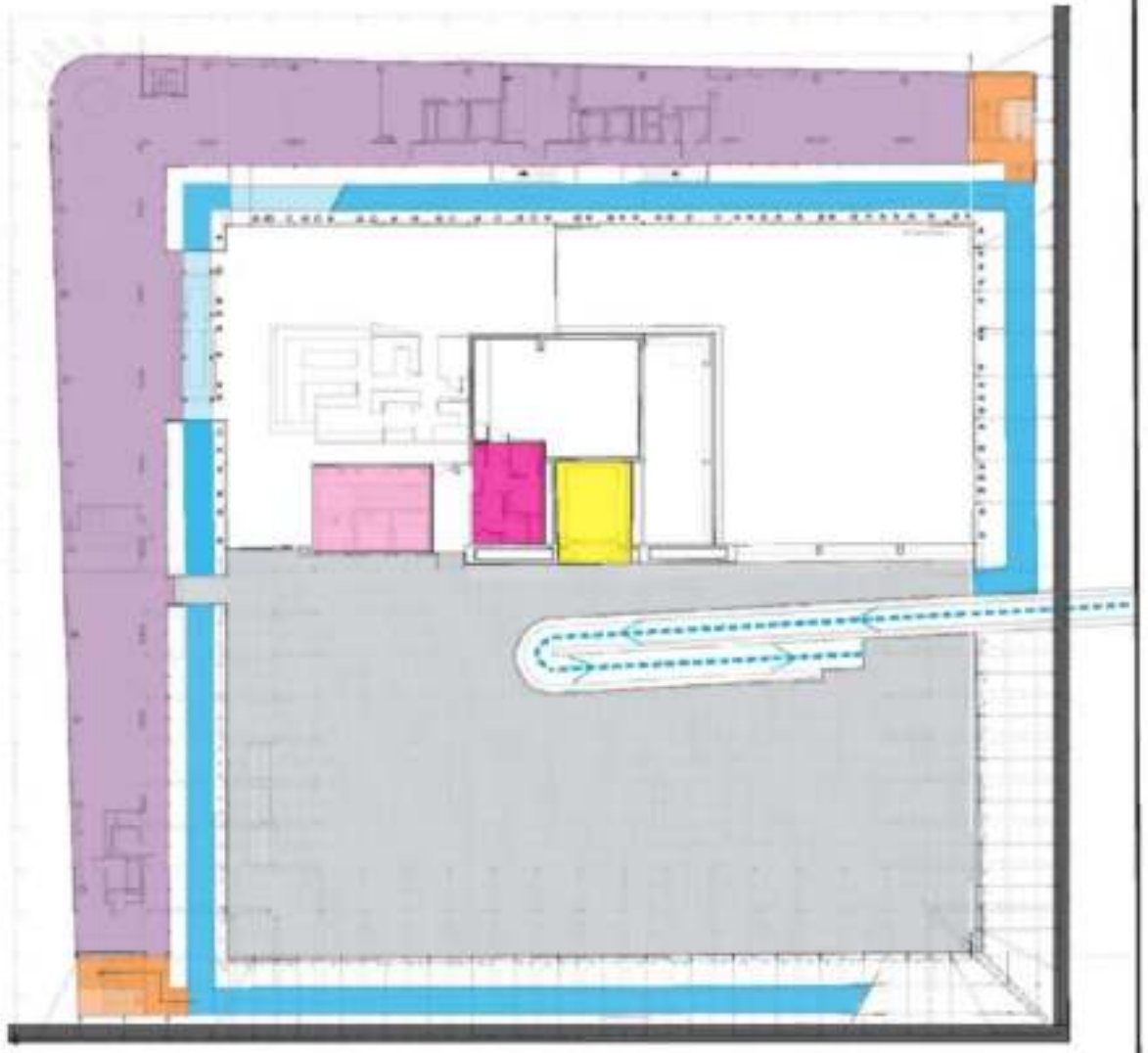


Ilustración 9, Planta cuarto piso museo de las civilizaciones de Europa

- | | |
|---|--|
|  Terraza |  Circulación |
|  Ascensor |  Rampa de discapacitado |
|  Restaurante y vistas al mar |  Baños |
|  Escaleras | |

CUBIERTA

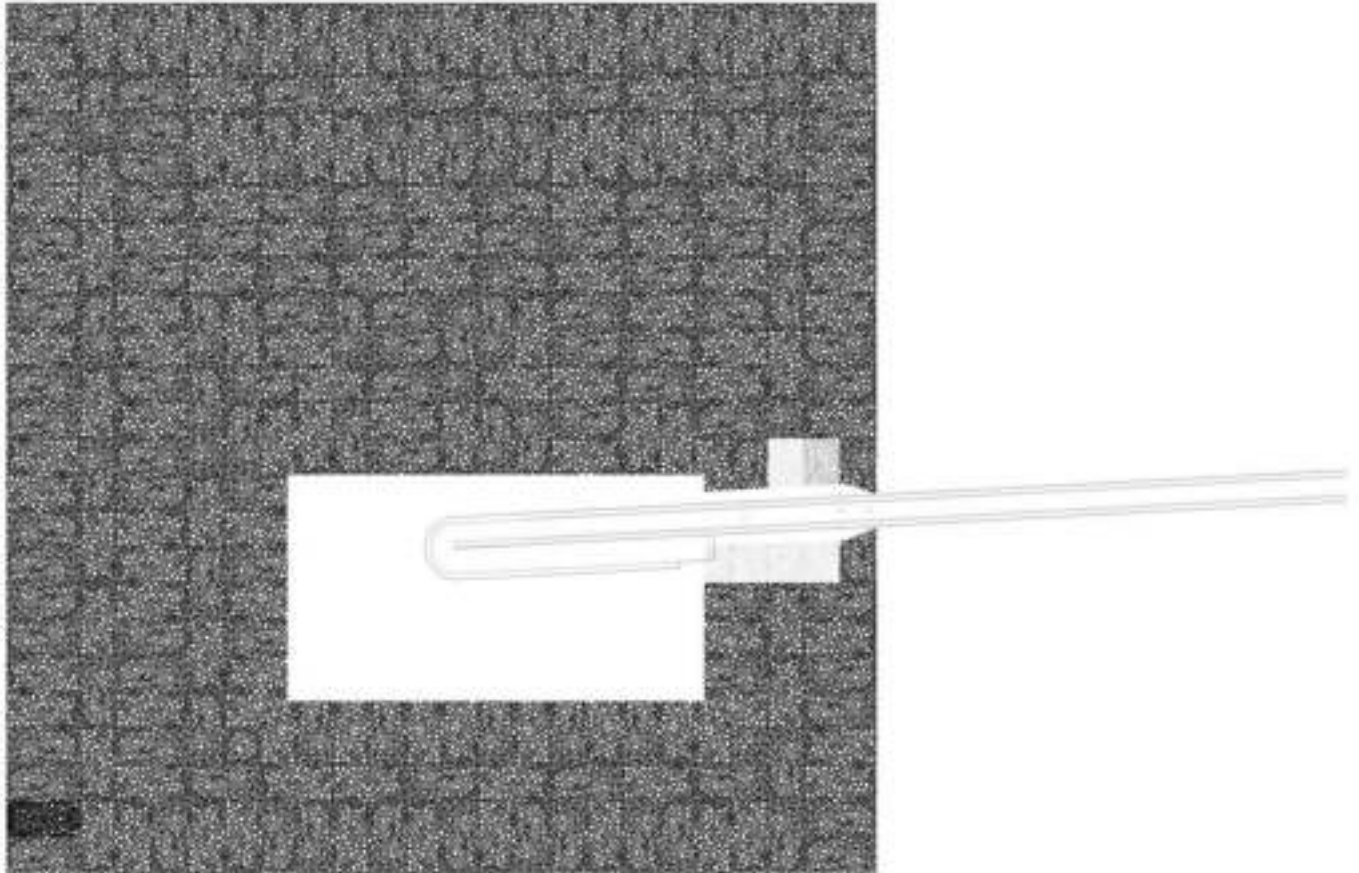


Ilustración 10, plano cubierta museo de Europa

FACHADA

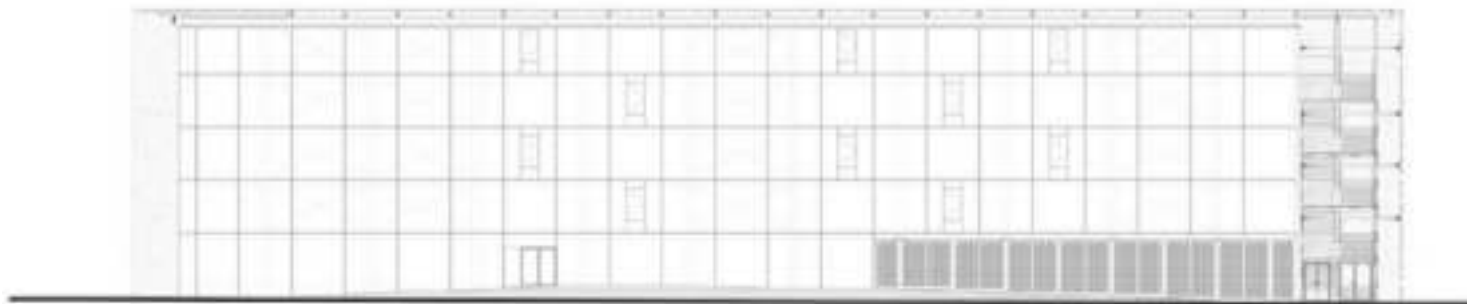


Ilustración 11, fachada frontal de museo de las civilizaciones de Europa

CORTE A

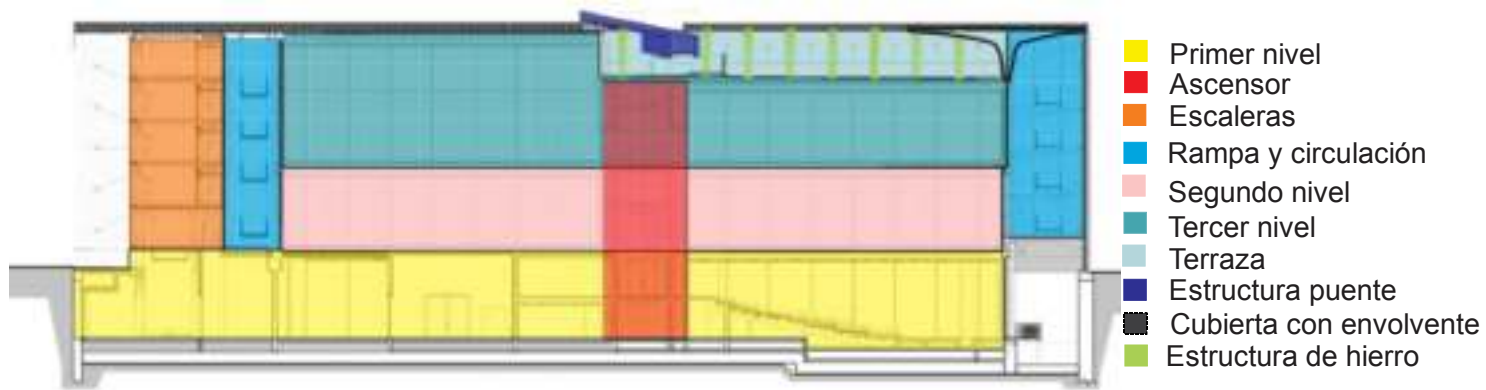


Ilustración 12, Corte a, frontal

CORTE C

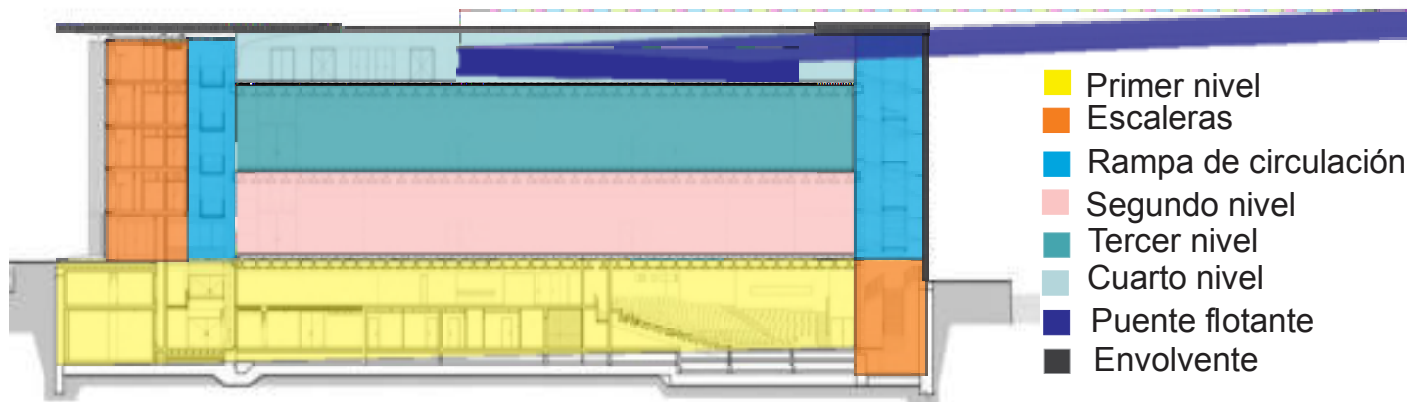


Ilustración 13, corte lateral derecho

CORTE B



Ilustración 14, corte lateral izquierdo

ANALISIS DEL SEGUNDO REFERENTE

**L'ATELIER DES LUMIÈRES, LA FÁBRICA DE LUCES, ES EL PRIMER
CENTRO DE ARTE DIGITAL DE PARÍS.**



Ilustración 15, centro de arte digital en paris

140 proyectores capaces de proyectar más de tres mil imágenes en movimiento y sonidos por todo el espacio, las instalaciones multimedia -que cubren un área de 3 mil 300 metros cuadrados- invitan al público a vivir el arte de una manera completamente diferente, completamente diferente a la vida. un museo clásico. Se descubren exhibiciones inmersivas épicas en las paredes panorámicas que tienen 80 metros de altura y 10 metros de altura.

PLANTA PRIMER PISO



Ilustración 16, plano primer piso del museo digital en París

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------------|
| Oficina de tickert | Sala de talleres |
| Oficina administrativa | Salón de los espejos |
| Baño publicos | Sala de exposición principal digital |
| Área de personal laboral | Hoyo |
| Salón de dibujo | Tanques de concreto |
| Acceso principal peatonal | Bar salon |
| Restaurante | Horno |
| Acceso al escenario digital | Recorridos |
| Escaleras | |

N	ESPACIOS	AREA M2	ALTURA EN METROS	RECORRIDO	MATERIALIDAD	APORTE TECNOLÓGICO
1	OFICINA DE TICKET	20,74 M2	4,00	RECORRIDO LIBRE	MATERIALIDAD DE CONCRETO EN TODO EL PROYECTO DE ATELIER.	DESDE QUE INICIA EL RECORRIDO AL PROYECTO SE ENCUENTRA CON MAGNIFICAS OBRAS Y ESCENARIOS QUE REALZAN LA REALIDAD DIGITAL Y QUE EN ESTE CASO EL BUEN APORTE ES LA GRAN SALA DE EXPOSICION DIGITAL DONDE SON 144 PROYECTORES QUE REFLEJAN DIFERENTES OBRAS, SENTIMIENTOS Y CALAMIDADES DE CADA UNO DE LOS AUTORES Y MAS QUE ES UNA CLARIDAD EN SONIDO ALLUCIBO A LAS OBRAS.
2	RESTAURANTE	54,22 M2	4,00			
3	SALA DE DESCANSO	47,48 M2	4,00			
4	BAÑOS PUBLICOS	76,41 M2	4,00			
5	AREA DE PERSONAL LABORAL	559,07 M2	4,00			
6	SALON DE DIBUJOS	57,51 M2	4,00			
7	SALA DE TALLERES	75,02 M2	4,00			
8	OFICINA ADMINISTRATIVA	91,45 M2	4,00			
9	ACCESO AL ESCENARIO DIGITAL	51,83 M2	4,00			
10	SALA DE EXPOSICION PRINCIPAL DIGITAL	2251,57 M2	8,00	RECORRIDO ABANICO		
11	HOYO	60,11 M2	8,00	RECORRIDO BLOQUE		
12	SALON DE LOS ESPEJOS	54,83 M2	8,00	RECORRIDO PEINE	METAL POR FUERA, PERO POR DENTRO SON PUROS ESPEJOS,	
13	HORNO	26,81 M2	8,00	RECORRIDO ARTERIAL		
14	BAR SALON	313,08 M2	3,50			
15	TANQUE DE CONCRETO	67,89 M2	8,00	RECORRIDO DE BLOQUE	CIRCULO DE CONCRETO PULIDO	

Tabla 4, análisis de tipología interna en los museos- fuente propia

PLANTA SEGUNDO PISO

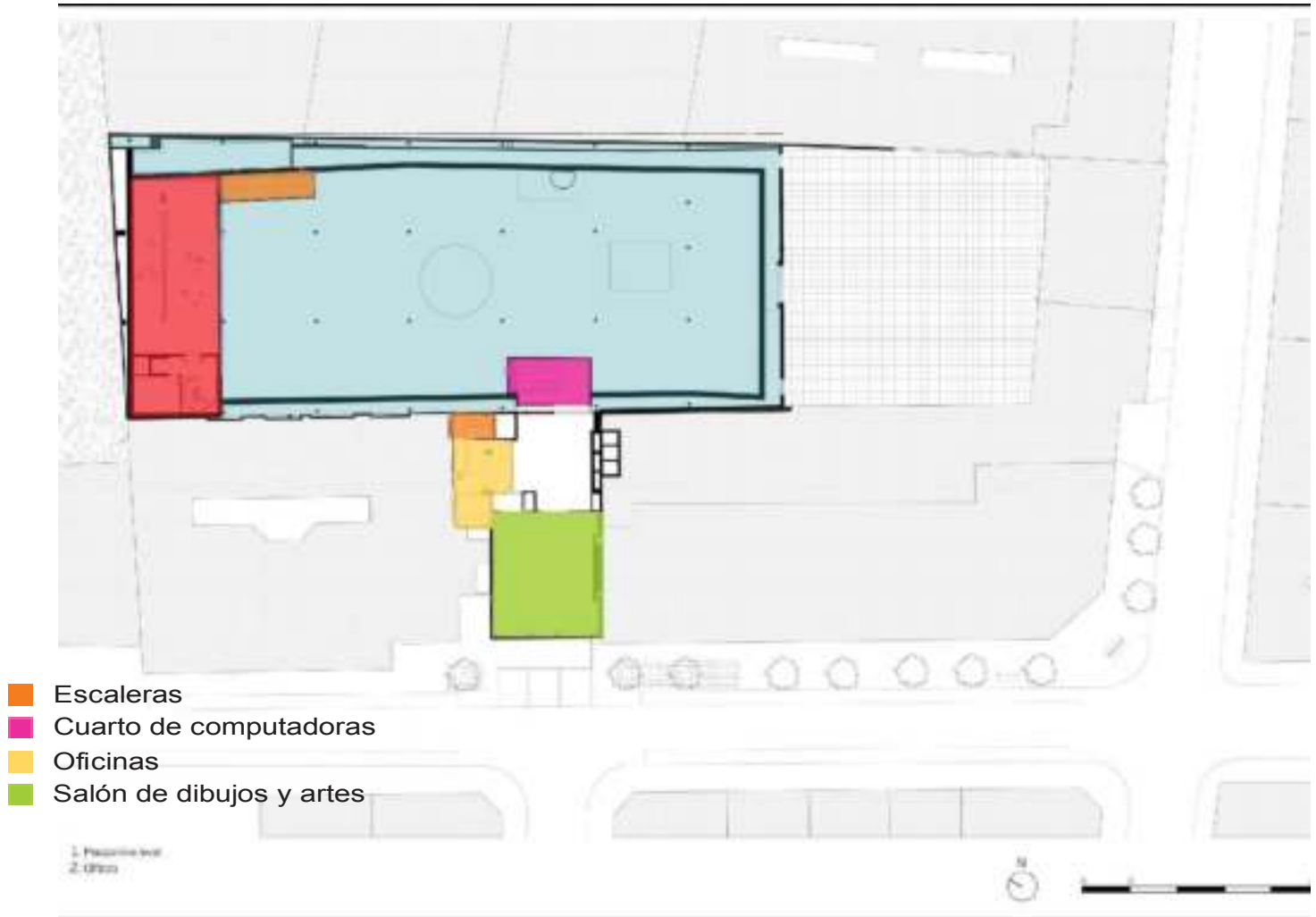


Ilustración 17, plano segundo piso museo digital de París

N	ESPACIOS	AREA M2	ALTURA EN METROS	RECORRIDO	MATERIALIDAD	APORTE TECNOLÓGICO
1	TERRAZA	330,54 M2	3,50	RECORRIDO LIBRE	CONCRETO	EL APORTE TECNOLÓGICO ES CAMBIO IMPRESIONANTE EN EL TEMA DIGITAL PARA QUE ESTE MUSEO ESTE A OTRO NIVEL DE COMPETITIVIDAD TURÍSTICA.
2	SALON DE DIBUJO Y DE ARTES	219,67 M2	3,50	RECORRIDO LIBRE		
3	OFFINAS	65,97 M2	3,50	RECORRIDO LIBRE		
4	CUARTO DE COMPUTA DE LOS PROYECTORES	86,51 M2	3,50	RECORRIDO LIBRE		

CORTE A-A

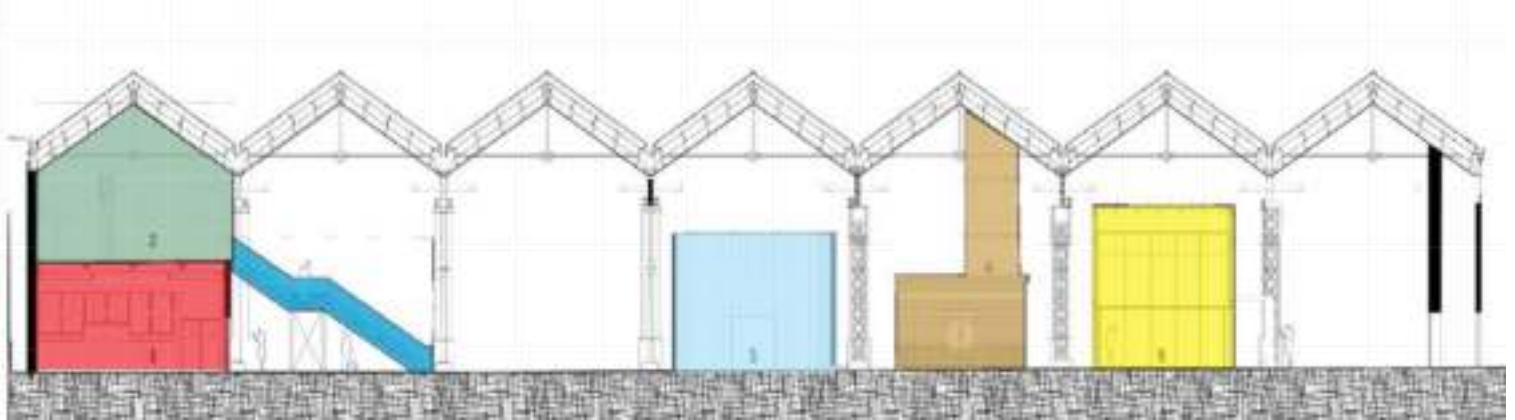


Ilustración 18, corte frontal de museo digital de París

AXONOMETRIA EN DETALLE

- Pasillo de espejos
- Horno
- Tanque
- Escaleras
- Bar salón
- Nivel de entresuelo

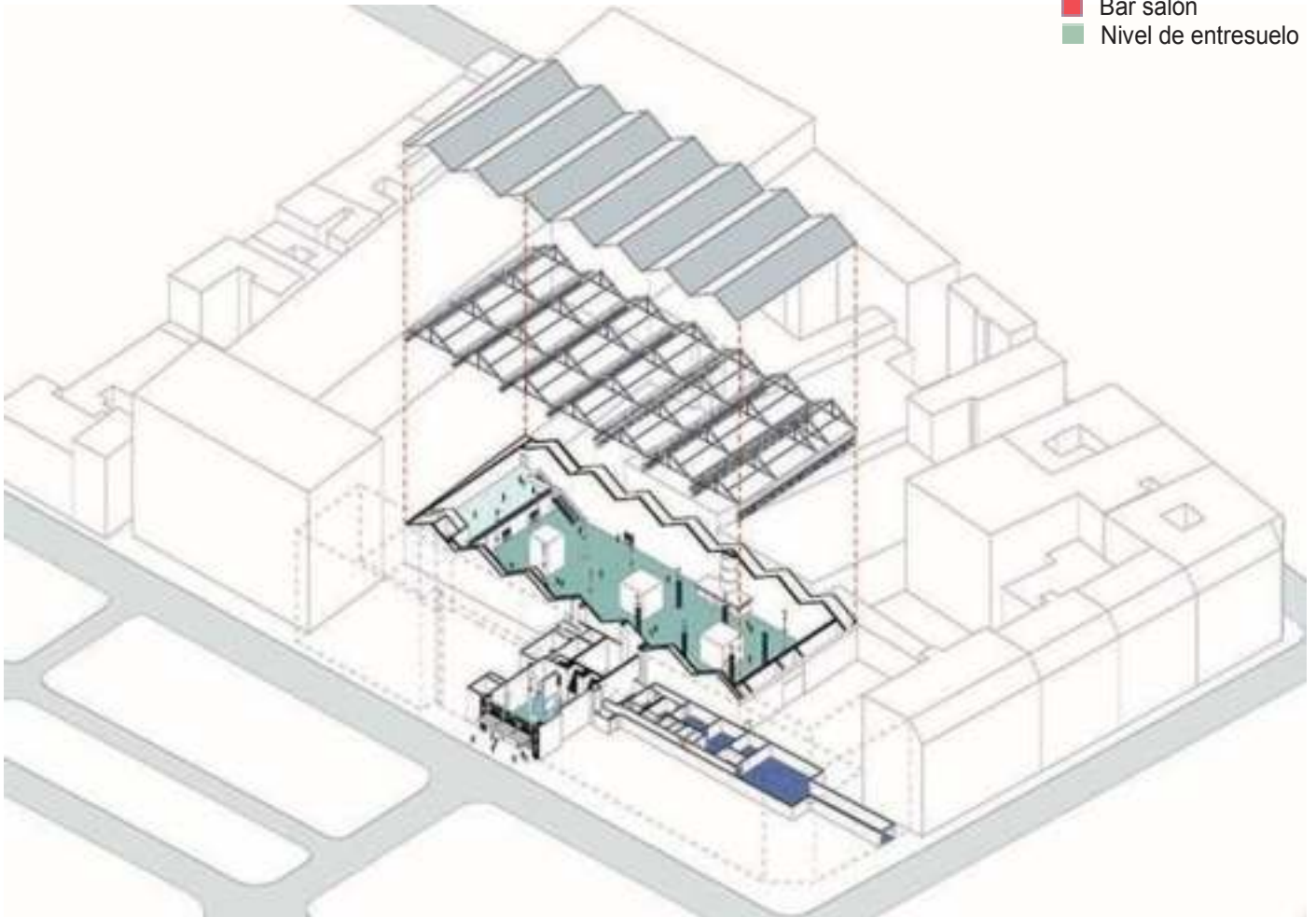


Ilustración 19, Axonometría en detalle de los diferentes niveles

MUSEO INTERACTIVO MALOKA



ilustración 20, museo interactivo Maloka

Uno de los museos de ciencia y tecnología interactivas reconocidos a nivel nacional se llama Maloka. Como empresa con cobertura nacional e internacional, cultural, educativa, científica, tecnológica, de entretenimiento y turística, con el fin de "construir una sociedad del conocimiento". y aprendizaje”, a través del concepto de diseñar diferentes metodologías que ustedes denominan “Ciencias sociales, tecnología e innovación”. Su nombre deriva de maloka, un lugar utilizado por muchas tribus indígenas y construido por los chamanes para recibir la sabiduría del universo

ANÁLISIS DE PLANTA PRIMER PISO



Ilustración 21, análisis planimétrico de museo de ciencias y tecnología, Maloka

RENDER DE MALOKA

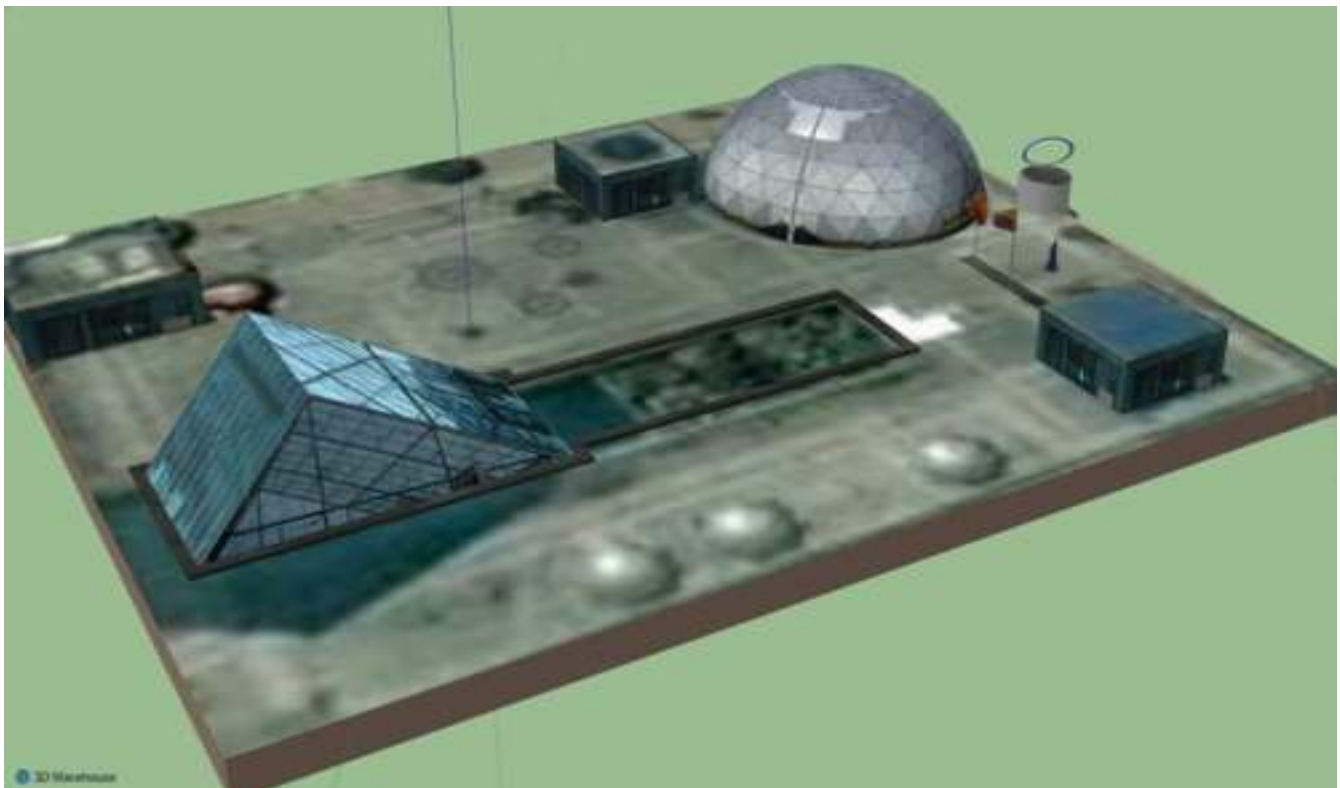


Ilustración 22, axonometría de Maloka

ESPACIOS	AREA M2	ALTURA EN METROS	RECORRIDO	MATERIALIDAD	APORTE TECNOLÓGICO
SALA DE INVENTORES	885,18 M2	8,00	RECORRIDO ARTERIAL	CONCRETO, DIBUJOS ALUSIBO A LA ENERGIA ELECTRICA Y ESTATICA.	<p>APORTA A UN BUEN NIVEL DE INTERACTIVIDAD Y QUE LO CONLLEGA A UN NIVEL DE PARTICIPATIVA EN TODO ESTE RECORRIDO DEL MUSEO INTERACTIVO MALDADO.</p>
SALA TEMPORAL, AMOR Y PERDON, SENTIMIENTOS	1132,54 M2	8,00	RECORRIDO PEINE	SE ENCUENTRA A NIVEL ESPACIAL YA QUE SON LOS MODULOS QUIEN HACE LA PARTE INTERACTIVA Y ESTA ELABORADO EN MADERA.	
SALA TEMPORAL CAMBIO CLIMATICO	1154,68 M2	4,00	RECORRIDO MIXTO	ESTA A UN SOLO NIVEL DE ALTURA Y ES DE MATERIALIDAD DE MADERA CON TUBOS METALICOS YA QUE DE IGUAL MANERA SE EXPONEN EN MODULOS ABIERTOS.	
MATERIA Y ENERGIA	2782,75 M2	8,00	RECORRIDO LIBRE	TENEINDO ESA VISUAL LIBRE ENCONTRAMOS EN ESTE RECORRIDO DONDE SE MANEJA EL CONTENIDO DE TUBOS METALICOS, Y MODULOS EN PVC.	
SALA DE EVOLUCION	1282,13 M2	3,50	RECORRIDO MIXTO	ES UN MODULO DE PVC MANEJABLE QUE FORMA UN CIRCULO DENTRO DE LA DINAMICA DEL DOMO.	

Tabla 6, análisis de tipología interna en los museos

MARCO OPERACIONAL SITIOS TURÍSTICO

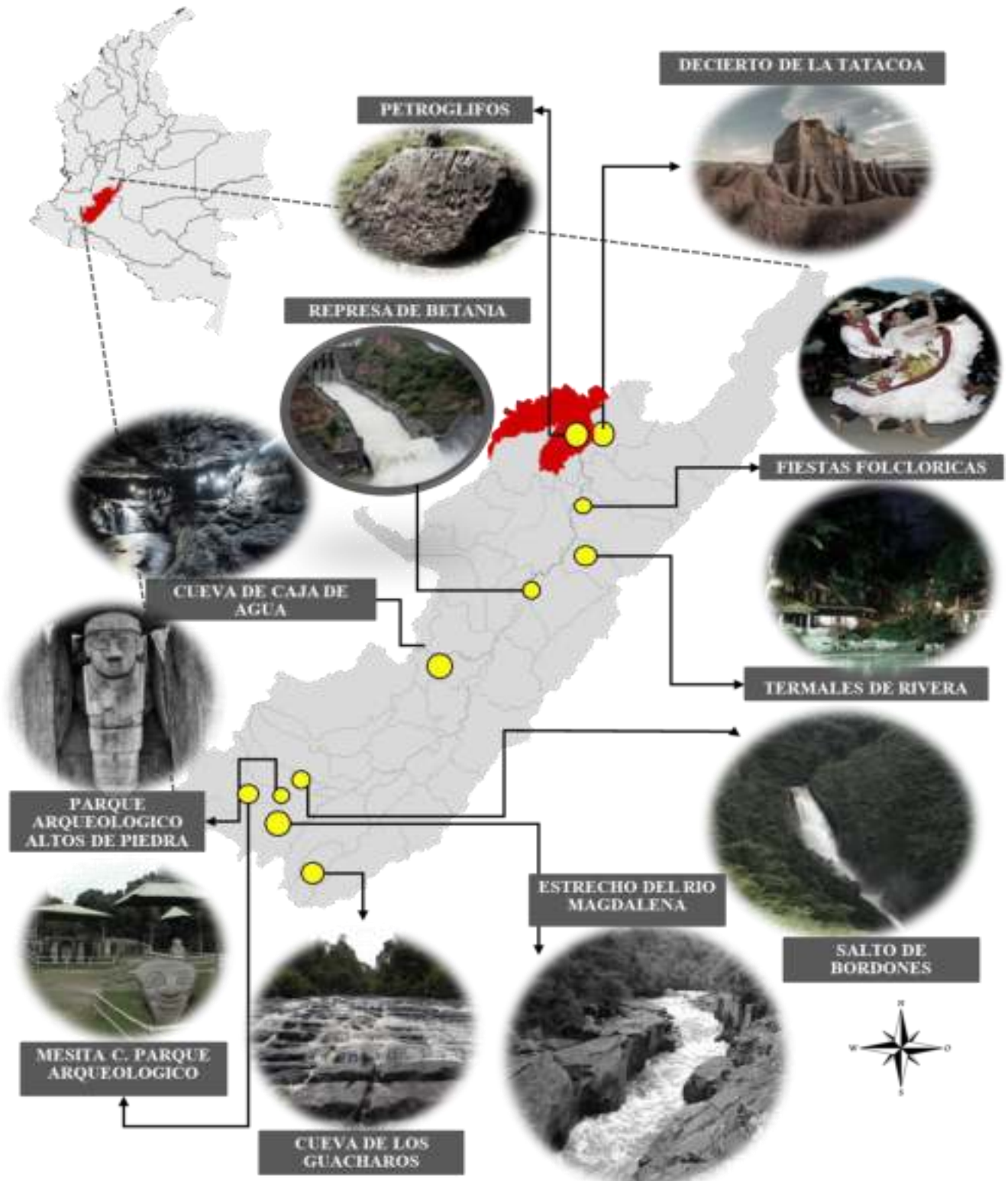


ilustración 23, plano de turismo y patrimonio del Huila

Localizado al sur oeste de la nación, en el territorio andino, al norte tenemos que delimita con Tolima y Cundinamarca, al este con meta, para el sur con Caquetá y al con el oeste con cauca, El Huila se caracteriza como un departamento con atractivos turísticos, e históricos que resalta cada uno de ellos, de igual manera el departamento de la Huila conserva y resalta las diferentes atracciones turístico y arqueológicas reconocida a nivel departamental y nacional. Se describirán los diferentes lugares tomándolo como núcleo central a la ciudad de Neiva:

N	ATRACTIVO TURÍSTICO	LOCALIZACIÓN
1	fiestas del reinado departamental y nacional del bambuco	Neiva
2	Desierto de la Tatacoa, conocido por su turismo y admiración de naturaleza	Villavieja
3	Aipe con una riqueza en prestigios arqueológicos y culturales	Aipe
4	termales de Rivera, reconocido por su cultura y sitios de recreacionales.	Rivera
5	Represa Betania, caracterizado por su compleja infraestructura	Yaguará
6	Cueva de caja de agua; donde sus funciones más comúnmente son visitadas la cueva de agua en horas nocturnas.	Paicol
7	Salto de bordes adquirida como su representación hídrica natural	Saladoblanco
8	Parque arqueológico denominado por sus diferentes culturas y esculturas ancestrales del municipio.	San José de Isnos.
9	Parque arqueológico mesita c, conocido por su riqueza arqueológica en esculturas, historia y diferentes culturas del municipio	San Agustín
10	La cueva de los guacharos por su nominado complejo atractivos de aguas, cascadas y parques naturales en la región.	Acevedo
11	Estrecho del río Magdalena como punto natural a sus fuentes hídricas en un estrecho de rocas	San Agustín
12	Cueva del Tigre Y Charco El Bejuco conocida por sus áreas protegidas del sistema de Parques Nacionales Naturales	Acevedo

Tabla 7- atractivos turísticos del Huila

ANÁLISIS DE LOS DOS SITIOS TURISTICOS

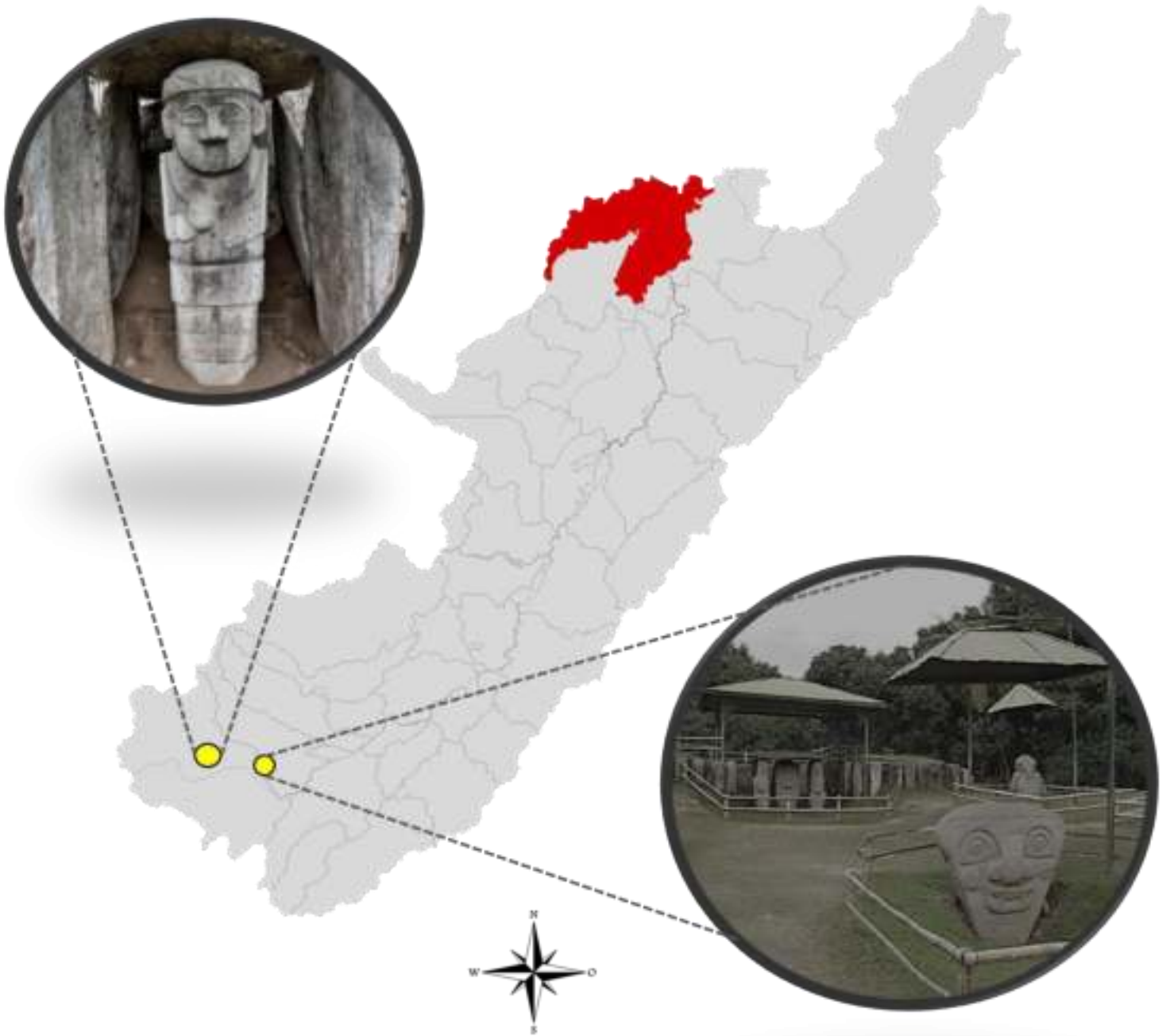


ilustración 23- sitios arqueológicos analizados

De acuerdo con el SITYC (2017) Tomando como gerarquía el turismo en el departamento del Huila se tiene un análisis dicho por el sistema de información turística del departamento de Huila, que cuenta con múltiples variaciones de atractivos turísticos pero entre los más representativos se encuentran el Parque Arqueológico de San Agustín y el Parque Arqueológico Alto de los Idolos, también se observa el comportamiento de la cantidad de admisión que los turistas durante el año 2017 desde la iniciación del mes en enero hasta el mes de diciembre. (SITYC, 2017, pág. 4)

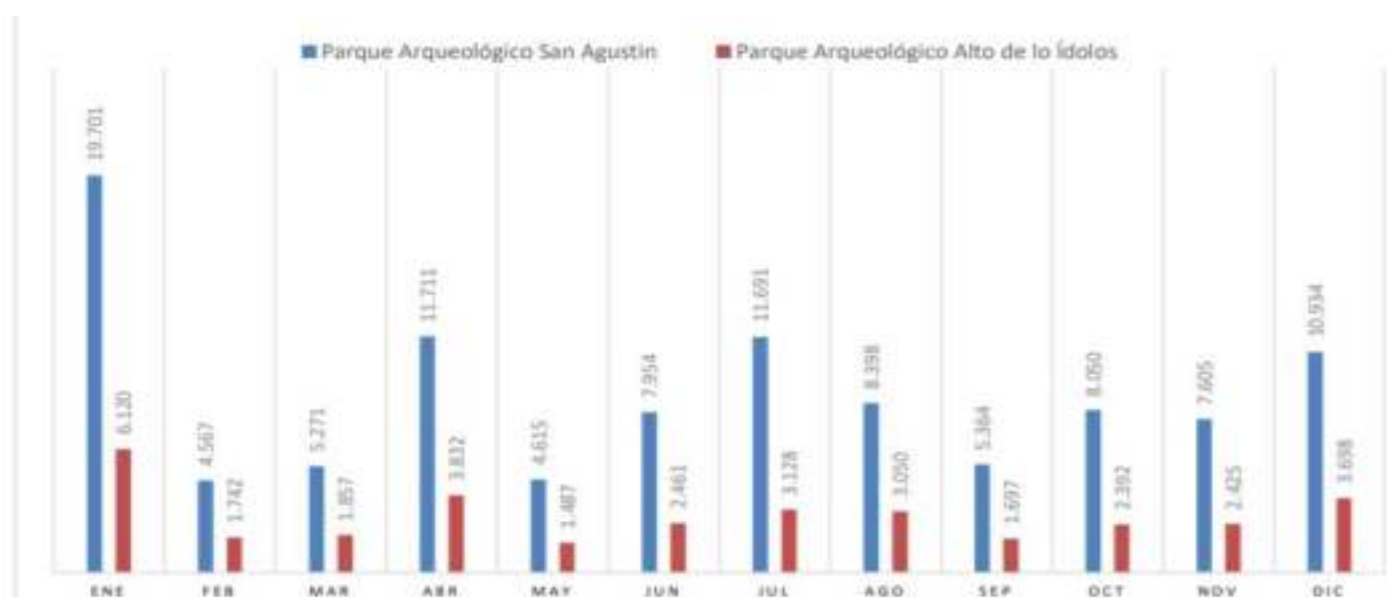


ilustración 24- fuente sityc del Huila

Los datos estadísticos recolectados por el SITYC correspondiente a los parques arqueológicos del Huila para el año 2017 que la mayor cantidad de ingresos a los dos grandes parques se dio durante los meses de abril y marzo en un 11%. Se representará una tabla donde se evidencia la evolución de ingresos de los diferentes atractivos turísticos de arqueología en el departamento. El Parque Arqueológico de San Agustín en comparación a la cantidad de visitantes del año 2016 creció 5,3% y el Parque Arqueológico Alto de los Idolos tuvo un crecimiento del 10,4%. (SITYC, 2017, pág. 6)

ATRATIVOS	Acumulado Ene a Dic		Variación # Ingresos	Variación porcentual
	Año 2016	Año 2017		
Parque Arqueológico Alto de Los Ídolos	30.708	33.889	3.181	10,4%
Parque Arqueológico San Agustín	100.541	105.861	5.320	5,3%
Total Parques Arqueológicos Huila	131.249	139.750	8.501	6,5%

ilustración 25- fuente, sityc.

Encontramos que los estudios arrojados por el SITYC (2017) evidencia las diferentes culturas de la población al visitar estos atractivos turístico.

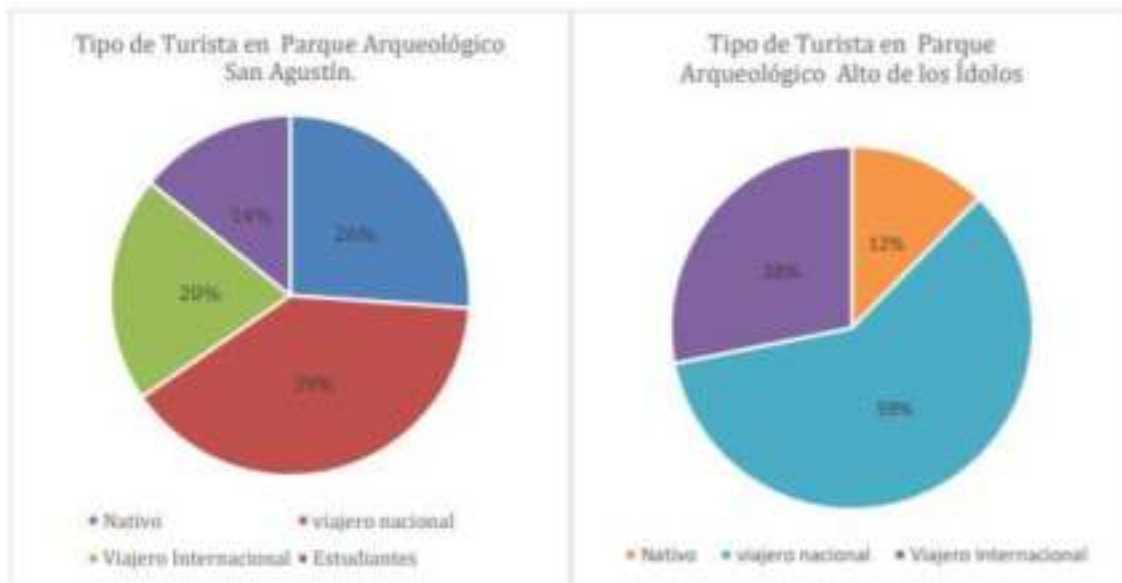


ilustración 26- fuente sityc

MUSEOS EN EL HUILA

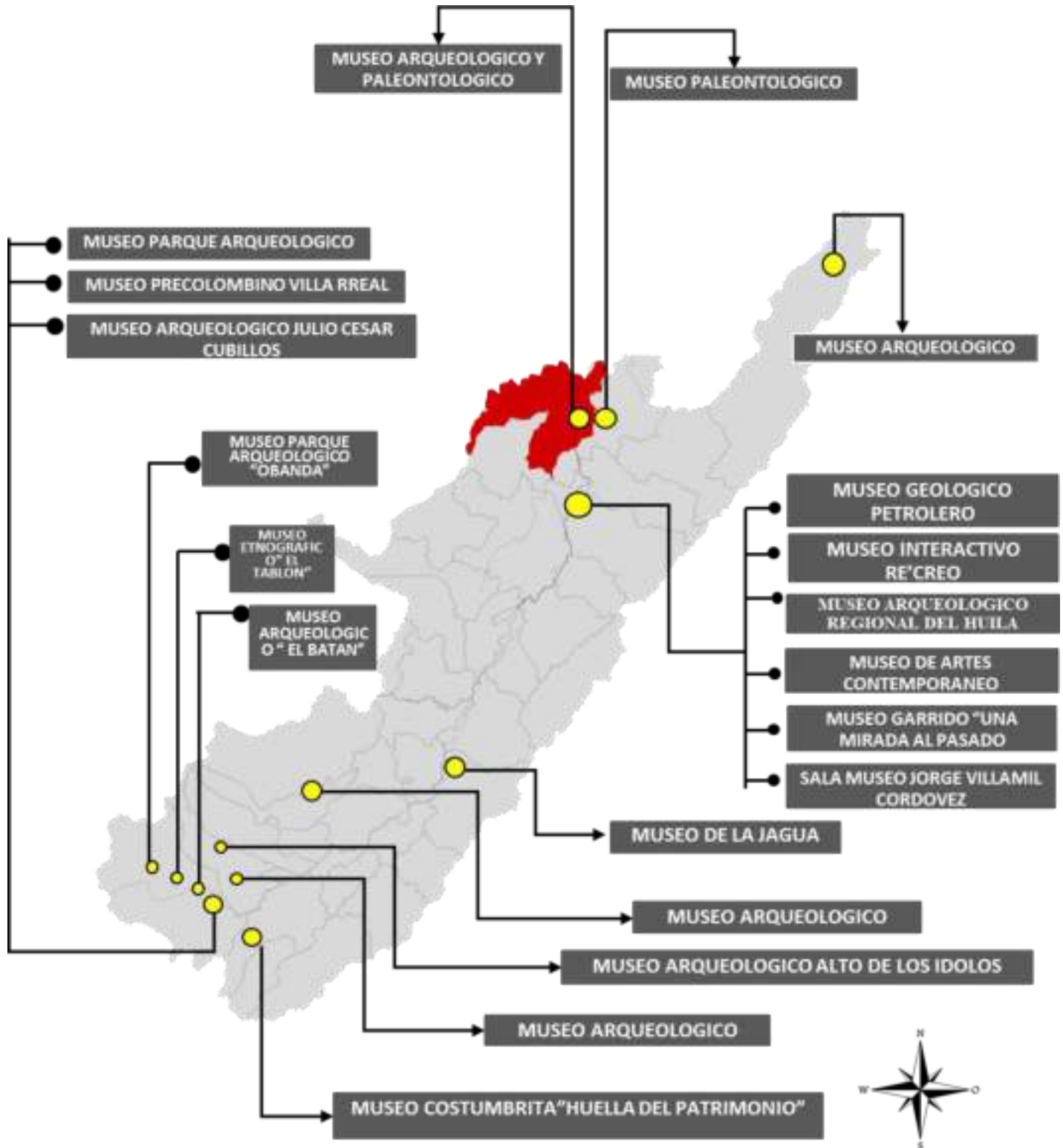


ilustración 27 plano de los museos en el Huila

Una vez reconozcamos los sitios turísticos que tiene el departamento del Huila entramos a analizar los diferentes tipos de museos que existen hoy en día en el departamento con sus diferentes tipos de exposiciones resaltadas en cada municipio donde están localizados. Como se evidencia en el plano de los puntos de los museos en el Huila tenemos como inicio en el noroccidente al:

II	MUSEOS EN EL HUILA	ACTIVIDAD	LOCALIZACION
1	Museo arqueológico	Este museo colecciona : Orfebrería, Artefactos Líticos, Cerámica, Estatuaria, correspondiente al Valle Alto del Rio Cabrera, al norte Municipio de Colombia.	Colombia
2	Museo paleontológico	creado en 1984, donde se exponen 950 piezas originales de restos fósiles de gigantes tortugas, osos perezosos, cangrejos y peces que datan de casi hace 15 millones de años.	villavieja
3	Museo arqueológico y paleontológico	Arqueología y Paleontología	Alpe
4	Museo geológico petrolero	Procesos de la Industria del Petróleo Minerales, rocas, fósiles de Animales y Vegetales	Neiva
5	Museo interactivo prehistórico	se observar animales prehistóricos que muestran un testimonio de una época del pasado, fueron elaboradas en terracota, lo que significa "Tierra Cocida", son 54 piezas desde 40 cms a 7 metros de longitud y 3 metros de alto.	Neiva
6	Museo arqueológico regional del huila	Estatuaria, Orfebrería, Cerámica, Líticos, Petroglifos, Restos Óseos de las culturas Prehispánicas del Huila	Neiva
7	Museo de artes contemporáneo	Pinturas, Fotografías, Esculturas, Grabados de Artistas Huilenses	Neiva
8	Museo gamido " una mirada al pasado"	Reproducciones de Animales Prehistóricos con la Técnica de Terracota	Neiva
9	Sala museo Jorge Villamil cordobes	Vida, Obra y Reconocimiento del Maestro Jorge Villamil Cordovez	neiva
10	Museo arqueológico	Cerámica, Estatuaria, Líticos Precolombinos y Replicas Orfebres de la Cultura de San Agustín	La argentina
11	Museo arqueológicos altos de los idólos	Estatuaria – exposiciones temporales	San José de Isnos
12	Museo arqueológico	Cerámica, Estatuaria y Líticos Precolombinos de la Cultura de San Agustín	Isno
13	Museo costumbristas " huella del departamneto"	Arqueológica, Numismática, Ciencias Naturales y Antigüedades	Bruselas, Pitalito
14	Museo arqueológico el batán	Cerámica	san agustin
15	Museo etnográfico el tablon	Procesos Artesanales del Siglo XX y cerámica, líticos Precolombinos de la Cultura de San Agustín	San agustin
16	Museo parque arqueológico obanda	Estatuaria, Líticos, Cerámica Precolombino de la Cultura de San Agustín	San agustin
17	Museo parque arqueológico	Cerámica, Líticos y Estatuaria precolombino de la Cultura de San Agustín	San agustin
18	Museo precolombino villa real	Cerámica, Líticos, Objetos en Semilla y Madera de la Cultura de San Agustín	San agustin
19	Museo arqueológico julio cesar cubillos	Estatuaria, Cerámica y Líticos de la Cultura de San Agustín	San agustin

tabla 8 - fuente propia, museos en el Huila

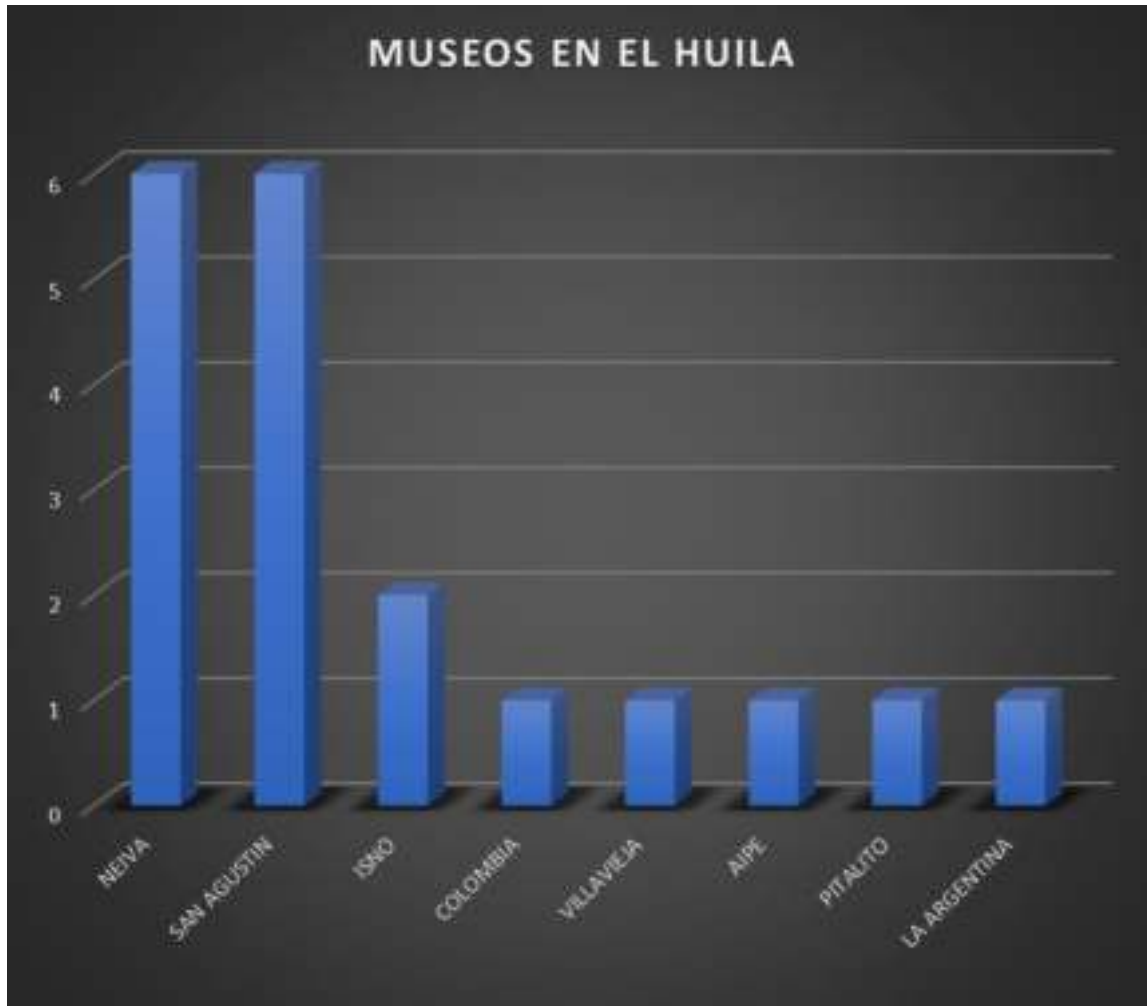


ilustración 28- fuente propia, elaboración de museos existentes en el Huila

SISTEMA AMBIENTAL

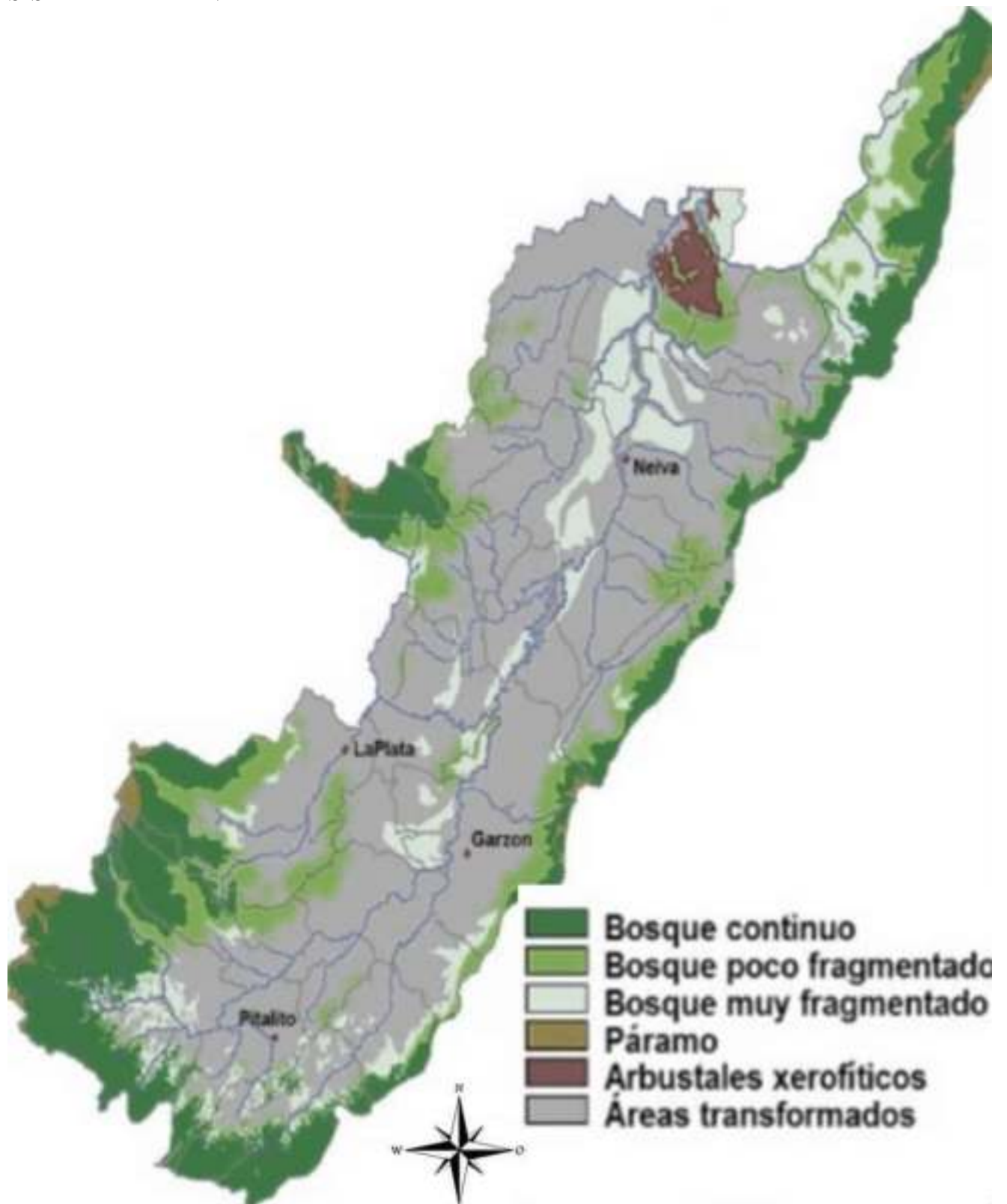


ilustración 30- plano ambiental del departamento del Huila

SISTEMA VIAL

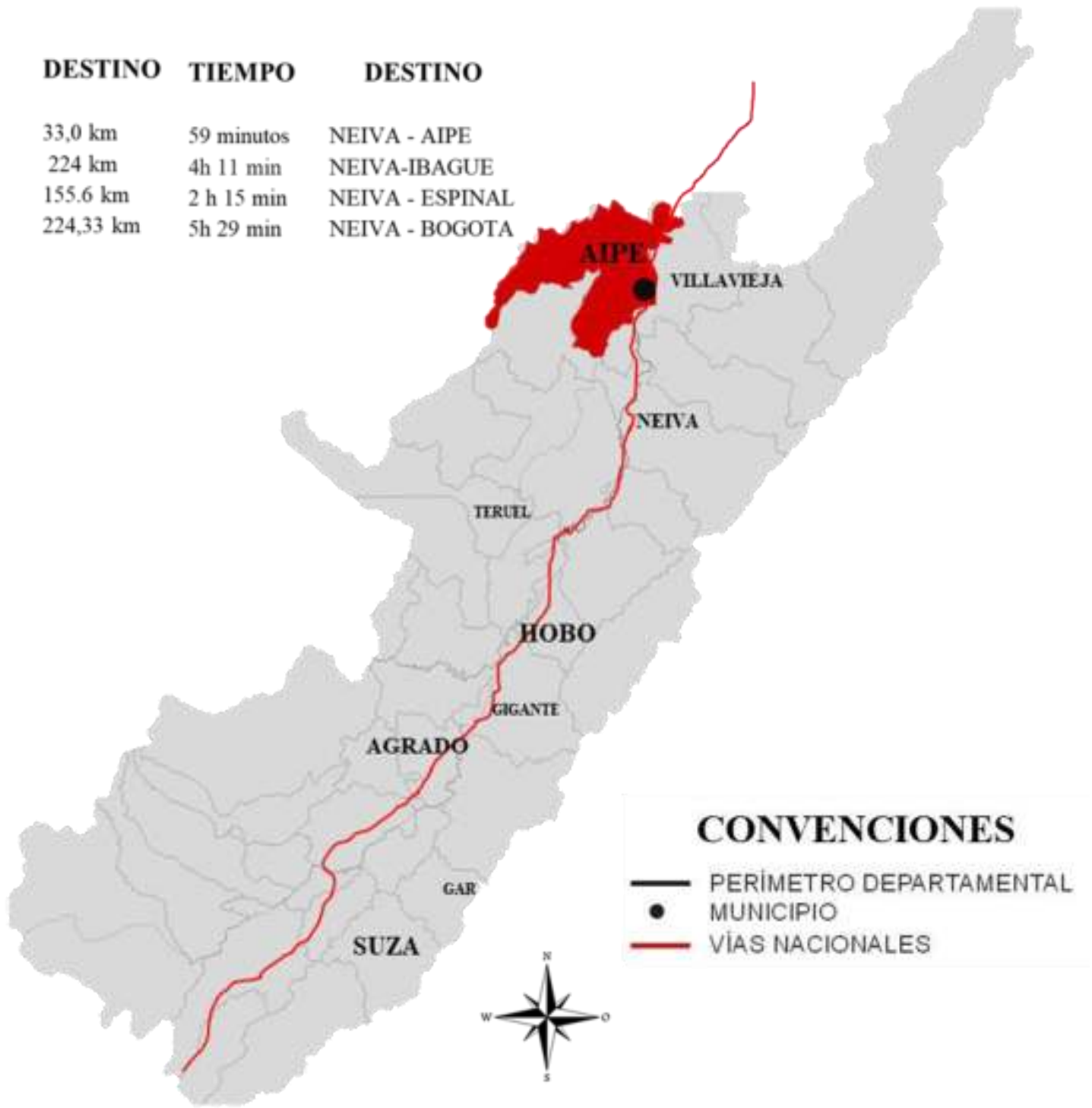


Ilustración 31 - PLANO SISTEMA VIAL DEL HUILA

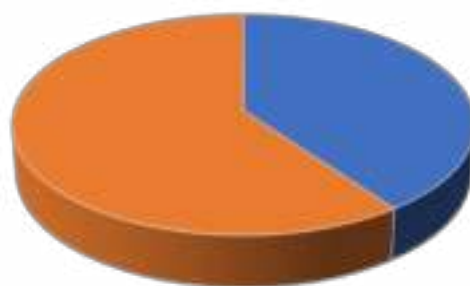
Red vial primaria del Huila. A cargo de la Nación con 857,63 km. de los cuales 560,41 km. (65.35%) se encuentran totalmente pavimentados con excelentes especificaciones y 297,22 Km. (34,66%) en afirmado. Según los análisis de plan de seguridad vial que La ruta 45 atraviesa todo el departamento del Huila, hasta llegar al Caquetá y Putumayo, Vía por la cual atraviesa todos los vehículos de carga de crudo, que incluso atraviesan por el microcentro de algunos municipios. (Gifex, 2011)



Tabla 9- estados de vías en el Huila, fuente propia

La Red Vial Secundaria a cargo del Departamento tiene una longitud de 1362.47 km, los cuales 414.08 km se encuentran pavimentados y 948.39 km se encuentran sin pavimentar.

vía secundarias



Elaboración: @márcelob

Tabla 10- estado de vías en el Huila

ANALISIS DE CONTEXTO

SITIOS TURISTICOS Y CULTURALES DE NEIVA

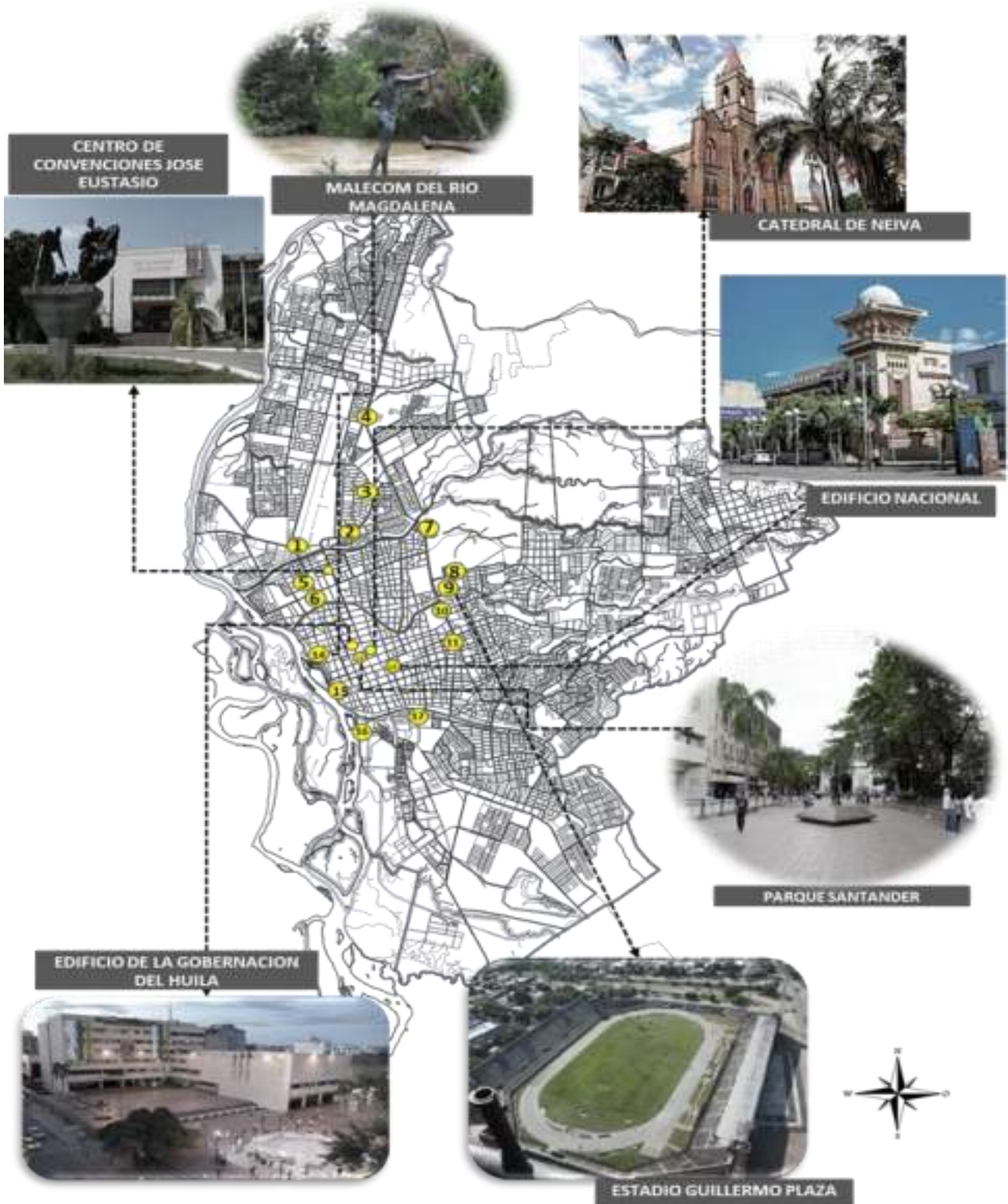


ilustración 9- plano de sitios turísticos de Neiva

- | | |
|---|---|
| 1 Monumento "La Raza" (El Mestizaje) | 9 Estadio "Guillermo Plazas Alcíd" |
| 2 Monumento "Me Llevaras en tí". | 10 Hospital Universitario de Neiva |
| 3 EXITO - C. Comercial San Pedro Plaza | 11 Estación del Ferrocarril |
| 4 Monumento "Llamarada". | 12 PARQUE SANTANDER (Centro de Neiva)
Gobernación del Huila
Catedral Inmaculada
Templo Colonial |
| 5 Parque de Los Niños | 13 Edificio Nacional |
| 6 Cementerio Central | 14 Torre "El Mohán" |
| 7 Batallón Tenerife | 15 Monumento "La Gaitana" |
| 8 Coliseo Cubierto "Álvaro Sánchez Silva" | 16 Glorieta "La Madre Tierra" |
| | 17 Glorieta "Monumento al Sur" |

Ilustración 10-tabla de sitios turísticos en Neiva

Localizado sobre las cordilleras central y oriental, tenemos a la ciudad de Neiva planificada en una planicie de la margen oriental del río Magdalena, en el valle del mismo nombre, travesando el río las Ceibas y el río del Oro por toda la ciudad. Principalmente este análisis regional se basa en la importancia de los sitios culturales en la ciudad de Neiva el cual mediante la tabla se analizará de la siguiente forma: Existen atractivos turísticos como la Catedral de la Inmaculada Concepción, el Monumento La Gaitana, el Malecón y Ciudad Villamil, En la parte de museos resaltan el Arqueológico Regional, el Jorge Villamil Córdoba y el de Arte Contemporáneo del Huila.

Neiva es el centro de las fiestas más importantes del Huila y del país: el Festival Folclórico y Reinado municipal y Nacional del Bambuco. Con una gran esencia, las fiestas del San Pedro, como son conocidas popularmente, son festividades que se hacen anualmente a finales del mes de junio y conglomeran una gran cifra de turistas nacionales e internacionales en la ciudad de Neiva.

Es la ciudad de Neiva los 17 sitios turísticos son los más reconocidos y analizados según el SITYC, en la siguiente tabla se evidencia los múltiples monumentos, múltiples parques recreacionales y entre muchos más.

PLANO DE MUSEO HISTORICO Y CULTURAL DE NEIVA

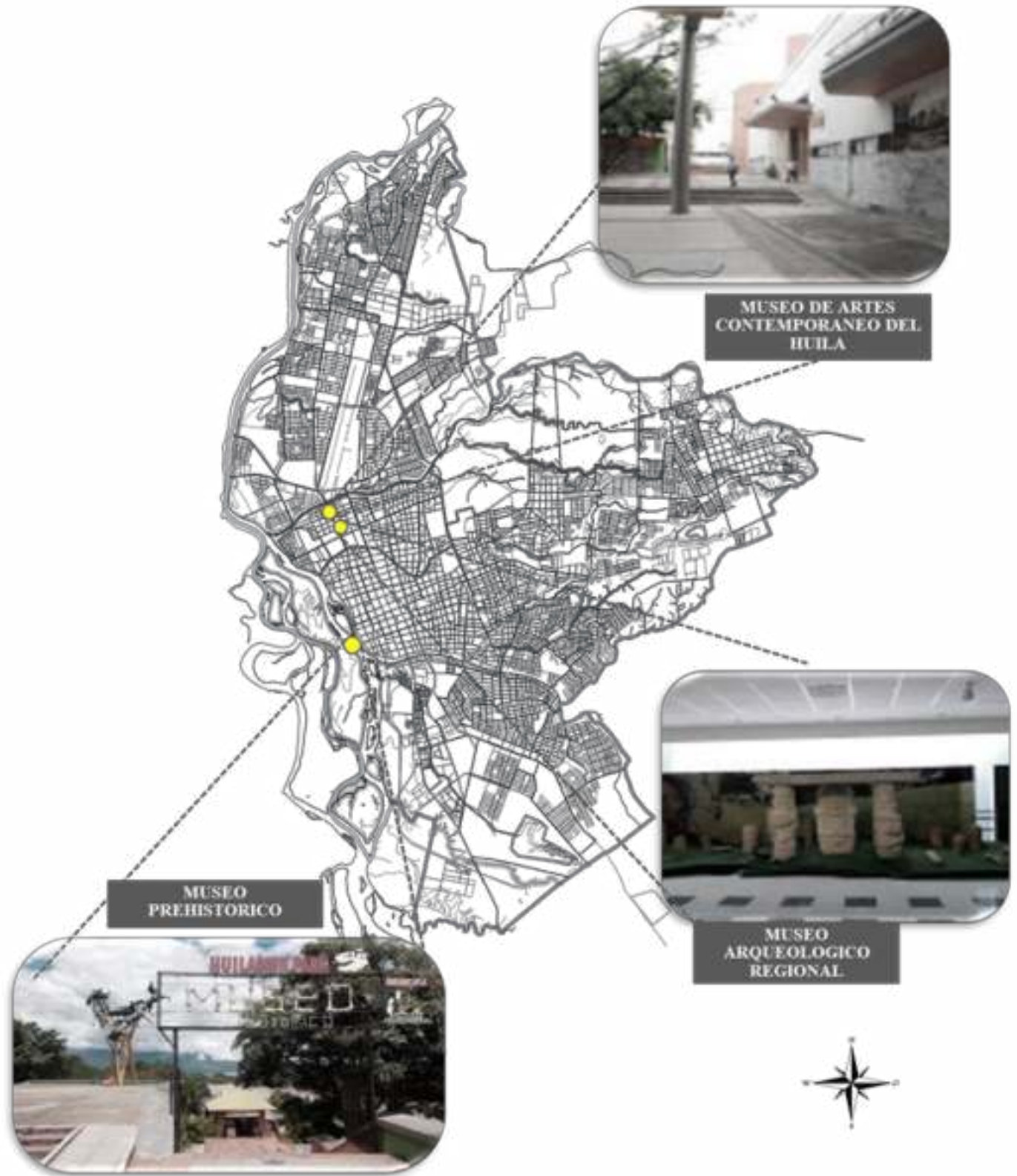


ilustración 11- plano de museos culturales e histórico

Ya una vez se realizó el análisis de los museos en el Huila, ahora pasamos a la ciudad de Neiva donde actualmente existen 7 museos según el SITYC donde accederemos a un análisis más concreto especificando los museos relacionados con la cultura e historia para tener en cuenta la temática y los diferentes hechos que representa los museos, es aquí donde se escogen solo 3 museos relacionado a la cultura e historia de cada uno de ellos describiéndola de la siguiente manera:

MUSEO PREHISTÓRICO



Ilustración 35. museo prehistórico de Neiva

Hay exhibiciones de fragmentos de oro y cerámica, elementos de gres, tallas de piedra y restos de culturas prehistóricas. Aquí se analiza el lugar y se destaca la buena infraestructura con un gran espacio expositivo y este museo delinea las culturas

prehistóricas que habitaron el territorio Huila durante el período de hace 100 años Jesucristo. Un espacio de 639,80 metros cuadrados donde comienza el recorrido desde el origen de los animales hasta su evolución. Los estudios arqueológicos han demostrado que estas culturas se integraron en el paisaje, en el territorio y han dejado un impresionante legado escultórico que tienen de la naturaleza y su relación con el ser humano.

MUSEO ARQUEOLÓGICO REGIONAL



ilustración 12, museo arqueológico regional

El Museo Arqueológico Regional está ubicado en la Biblioteca Departamental de Neiva. Un espacio de 350 pies cuadrados que alberga cientos de joyas pertenecientes a culturas precolombinas es el hogar del departamento de Huila. El Museo nació con la necesidad de contar con un espacio para registrar los descubrimientos de los arqueólogos que trabajaban en el Departamento del Huila; exhibiciones de reliquias precolombinas que

incluyen cerámicas, estatuas, orfebres, artefactos de piedra, ensayos de esqueletos e inscripciones; tesoros de las culturas precolombinas que guarda el museo.

Una de las obras más representativas del museo es "El hombre de Tesalia", que por la deformación y apariencia de su cráneo tiene rasgos muy similares a los indígenas de la cultura Pijao. Esta pieza fue encontrada en 1991 en la ciudad de Tesalia.

MUSEO DE ARTES CONTEMPORANEO



ilustración 13, museo de artes contemporáneo

El museo nació de una necesidad gubernamental de exhibir y mostrar obras que hasta ahora habían sido adquiridas por los artistas de nuestro departamento. El 13 de marzo de 2001, por invitación del Ministro de Cultura, se socializó el museo con la participación de agencias de medios de comunicación, académicos, representantes de ONG, ciudades y universidades administradas centralmente. Firmar la escritura de intención para la creación de la misma. En junio de 2002, el ministerio de gobierno presentó antes de planificar la consolidación y puesta en marcha del proyecto del museo



de arte contemporáneo Huila MACH. De hecho, el 10 de octubre de 2003 se inauguró el museo de arte contemporáneo Huila MACH, con la participación de unas 300 personas. Con el objetivo de que la comunidad artística, amantes del arte y la comunidad en general hayan expresado sus aportes e inquietudes, se creó un Blog, además de la historia se señalan diversos programas del Museo.

El museo realiza periódicamente exposiciones de artistas regionales, nacionales y extranjeros. Se destacan la muestra:

- 2010, "Ziete pecados capitales"
- 2017, "Festival internacional arte sin fronteras por la paz de Colombia", evento donde participan 31 países, 165 artistas y 350 niños.
- 2018, "Exposición en el MACH 2018" colectiva de arte español.
- Primer festival de fotografía por la paz, MACH 2018.
- 2018 "Maestros 10X10 MACH", Colectiva.

SISTEMA AMBIENTAL

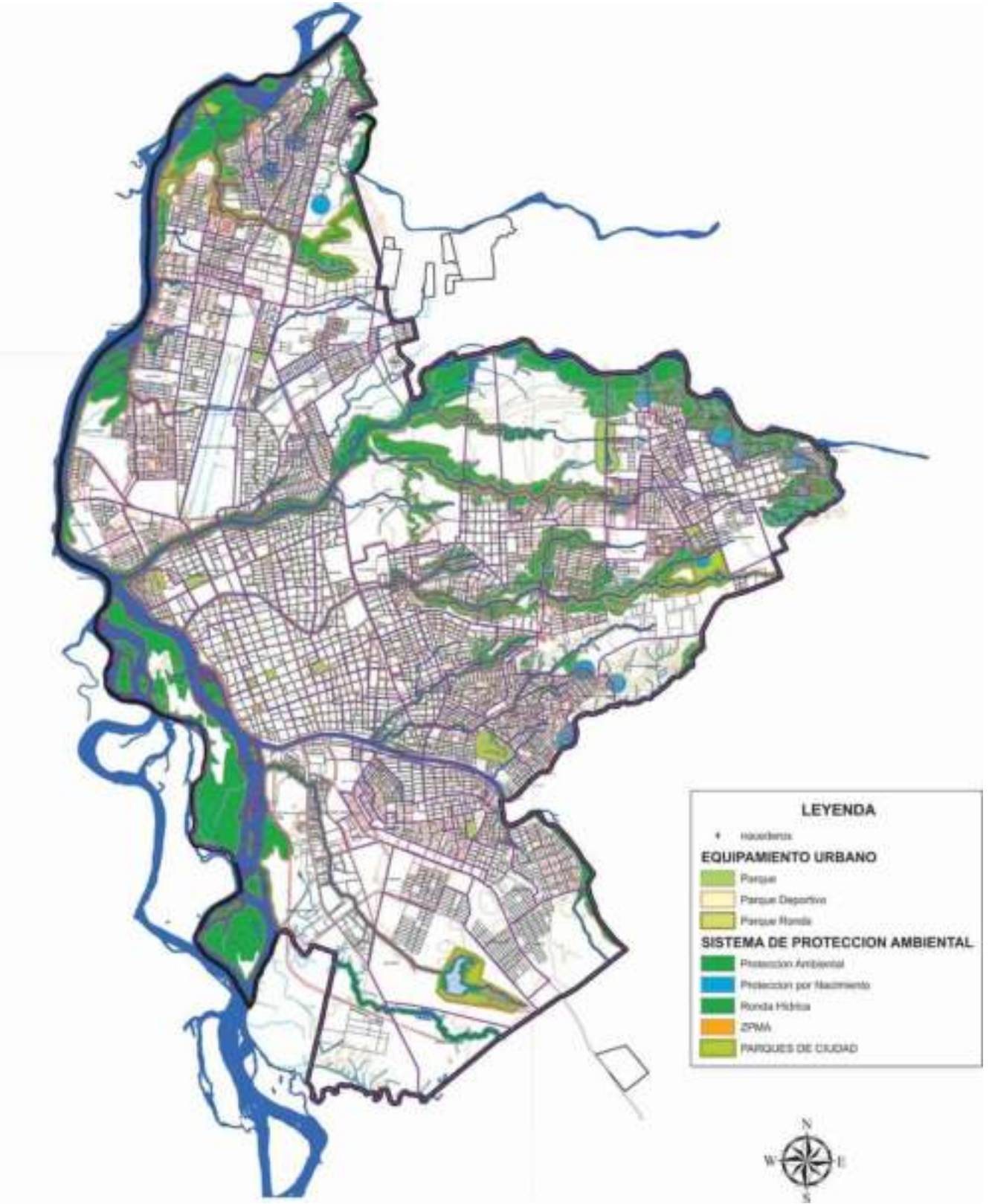


ilustración 149- plano sistema ambiental

SISTEMA VIAL

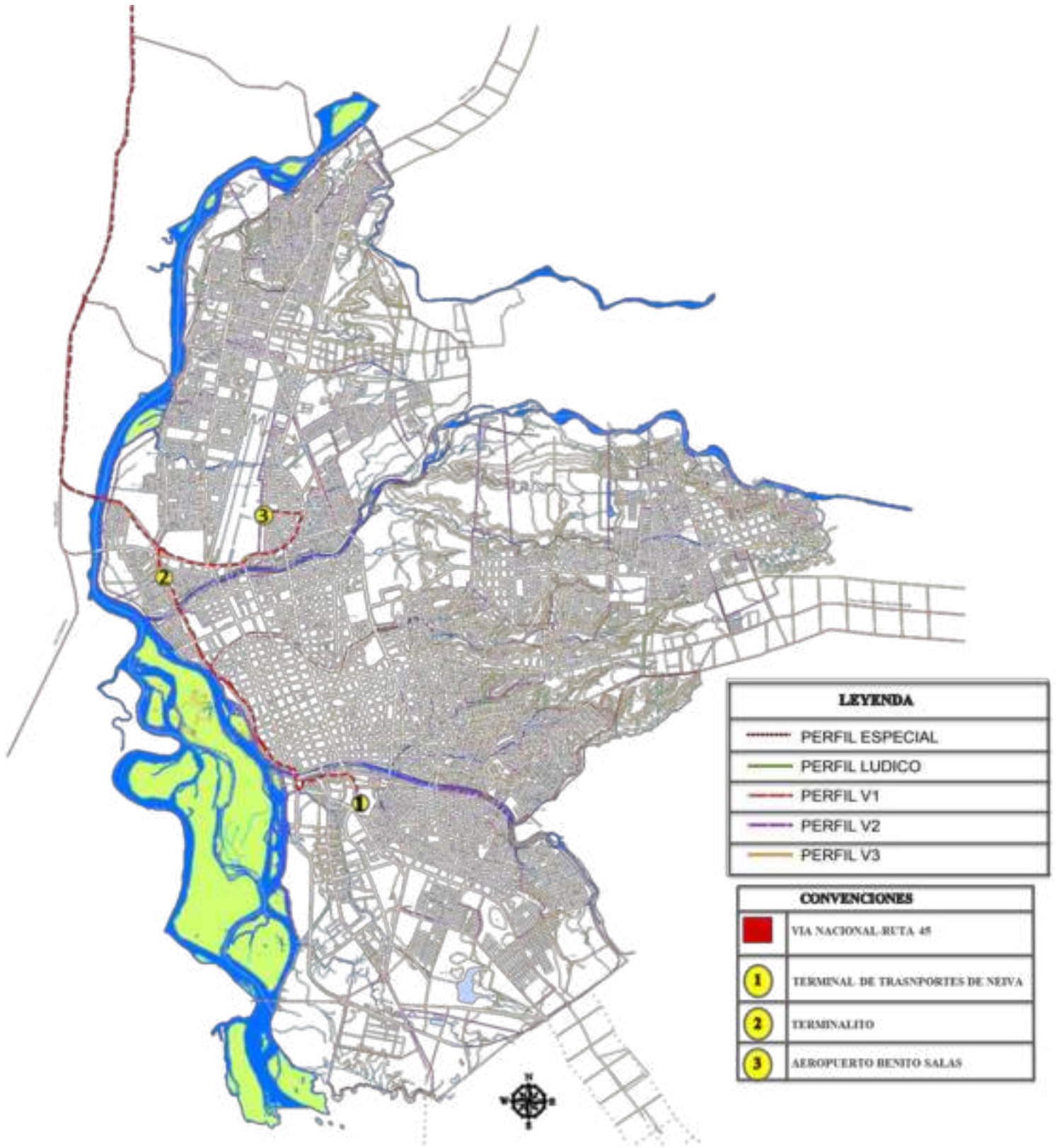
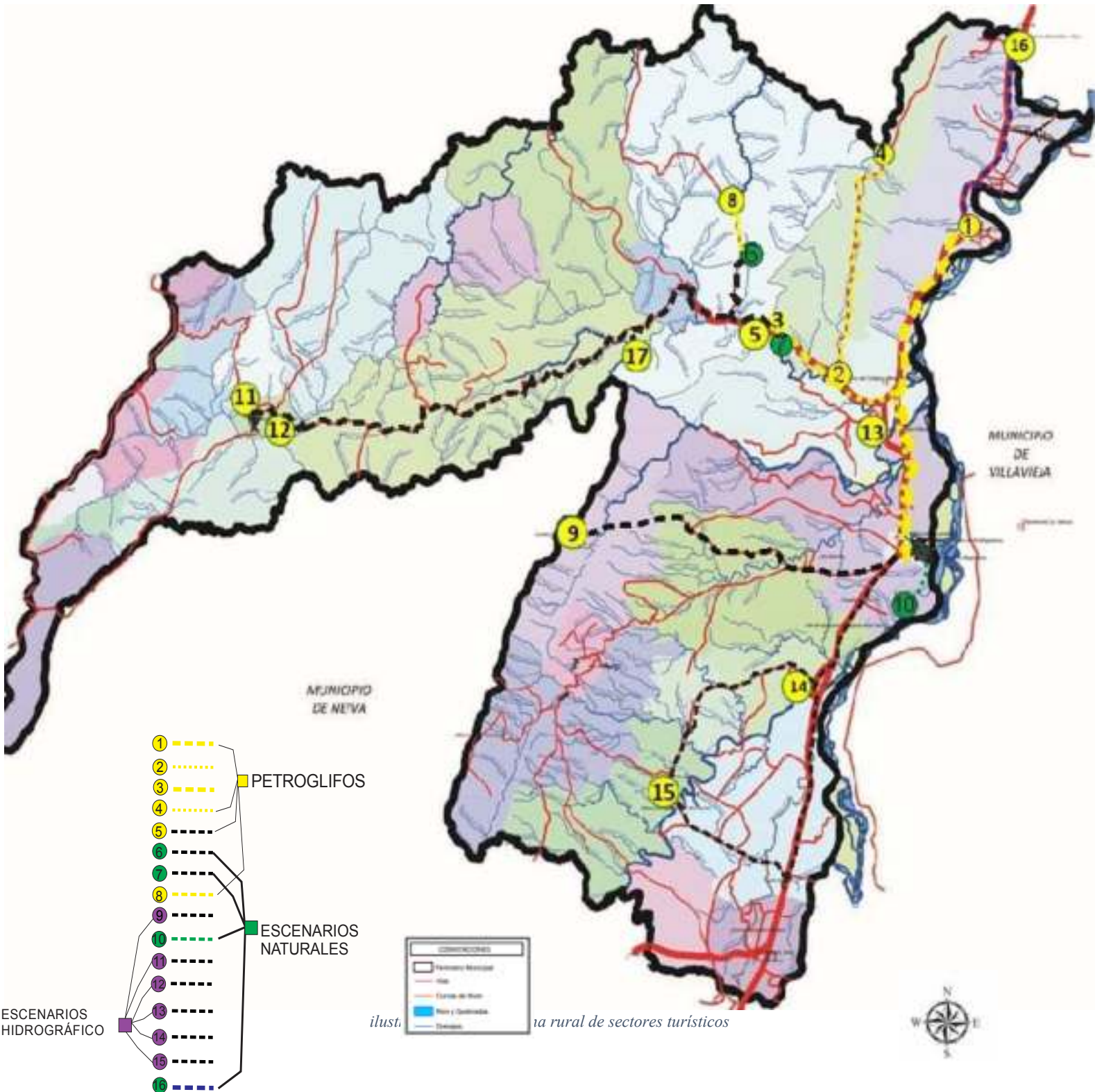


Ilustración 40- sistema vial de Neiva

**CAPITULO III: ANALISIS MUNICIPAL-SITIO TURISTICO Y CULTURAL DE
AIPE - ZONA RURAL**



N	SITIO	TIPO	KILOMETRO	CARRO Y MOTO	EN CICLA
	SECTOR RURAL			MINUTOS	MINUTOS
1	PIEDRA PINTADA	HISTORICO	12 KM	25 MINUTOS	35
2	PIEDRA DEL CALLEJON	HISTORICO	7 KM	1 HORA	1 HORA CON 58 MIN
3	PIEDRA DEL INDIOPETROGLIFO	HISTORICO	10 KM	50 MIN	1 HORA CON 32 MIN
4	PIEDRA DOÑA MARIA	HISTORICO	20 KM	1 HORA CON 26 MINU	2 HORAS CON 10 MIN
5	CAÑON DEL BAMBUCA	TURISTICO	9.5 KM	60 MIN	1 HORA CON 35 MIN
6	ECO PARQUE Y SENDERO CHICALA	TURISTICO	14 KM	1 HORA CON 35 MIN	2 HORAS
7	ECO PARQUE MITOS	TURISTICO	8 KM	28.9 MINU	37 MIN
8	CUEVA DEL INDIOPETROGLIFO	TURISTICO	16 KM	1 HORA CON 20 MIN	1 HORA CON 60 MIN
9	MIRADOR DEL CERRO CHICALA	TURISTICO	19 KM	1 HORA CON 45 MIN	2 HORA
10	LOMA DE PAN DE AZUCAR	HISTORICO	6 KM	25 MIN	32 MINU
11	DIVINO NIÑO DE PRAGA	HISTORICO	30 KM	3 HORAS/ VIA DESTAPADA	3 HORAS CON 60 MIN
12	SALTO EL CARBON EN PRAGA	TURISTICO	28 KM	2 HORAS CON 10 MIN	2 HORAS CON 50 MINU
13	CHARCO LARGO RIO AIPE	TURISTICO	5.8 KM	8 MINUTOS	21 MIN
14	BALNEARIO RIO BACHE	TURISTICO	12 KM	25 MIN	19 MIN
15	BALNEARIO EL ARAYAN	HISTORICO	15 KM	1 HORA	2 HORAS CON 10 MIN
16	BALNEARIO PEÑA ALTA	HISTORICO	17 KM	1 HORAS CON 56 MIN	1 H:90 MIN
17	ESTRECHO DE PIPILICUA	TURISTICO	13.6 KM	2 HORAS	2 HORAS CON 50 MIN

Tabla 11 atractivos turísticos del municipio de Aipe

El municipio de Aipe, también conocido como Aipe viejo, es una zona residencial y municipio de la República de Colombia en la provincia del Huila. Pertenece a la región andina. Hacia el año 1741 la señora Teresa y el señor don Enrique Cortes se consideraron como fundadores del Municipio de Aipe Huila, en el cual otorgaron más de 80 hectáreas de



terreno para la fundación de la nueva villa, así mismo doña teresa y don Enrique tuvieron un hijo cuyo nombre es Jacinto Cortes. Por lo cual en 1770 en Neiva se ordena por voluntad mayor eclesiástica y civil la construcción de la iglesia de Nuestra Señora de los Dolores para el municipio de Aipe por orden de la autoridad hacia el año de 1772, el gobierno del virrey Manuel Guirior fue nombrado vicario y contaba ahora con una población de más que 886 habitantes.

Hacia 1872 Aipe fue trasladado de la antigua sede del Puerto de Palomito a la localidad ocupada más al norte, y hacia 1874, el municipio obtuvo la autonomía sobre Neiva, como distrito del estado de Villavieja, donde el 8 de abril de 1912, con el decreto n. 26, fue fundada como municipio por el Concejo Departamental.

La ciudad ocupa una superficie total de 801,0 kilómetros cuadrados (3,9% de la superficie total del Huila). El nivel mínimo para el municipio parte de la amplitud de desembocadura del río Pata y el río Magdalena que a 350 metros descendientes a nivel del mar posee una temperatura neutra. anual de 28 °C y un pico a los 2.300 metros sobre el nivel del mar, Comprendida con una temperatura en término medio de 13,67 ° C, Aipe está contemplada por 3 río diferente el cual es el río Magdalena, Aipe, Baché y Pata. El municipio de Aipe se sitúa sobre la margen izquierda del río Magdalena y se halla al noroeste de la provincia de Huila.

ZONA URBANA DEL MUNICIPIO DE AIPE

SISTEMA-AMBIENTAL

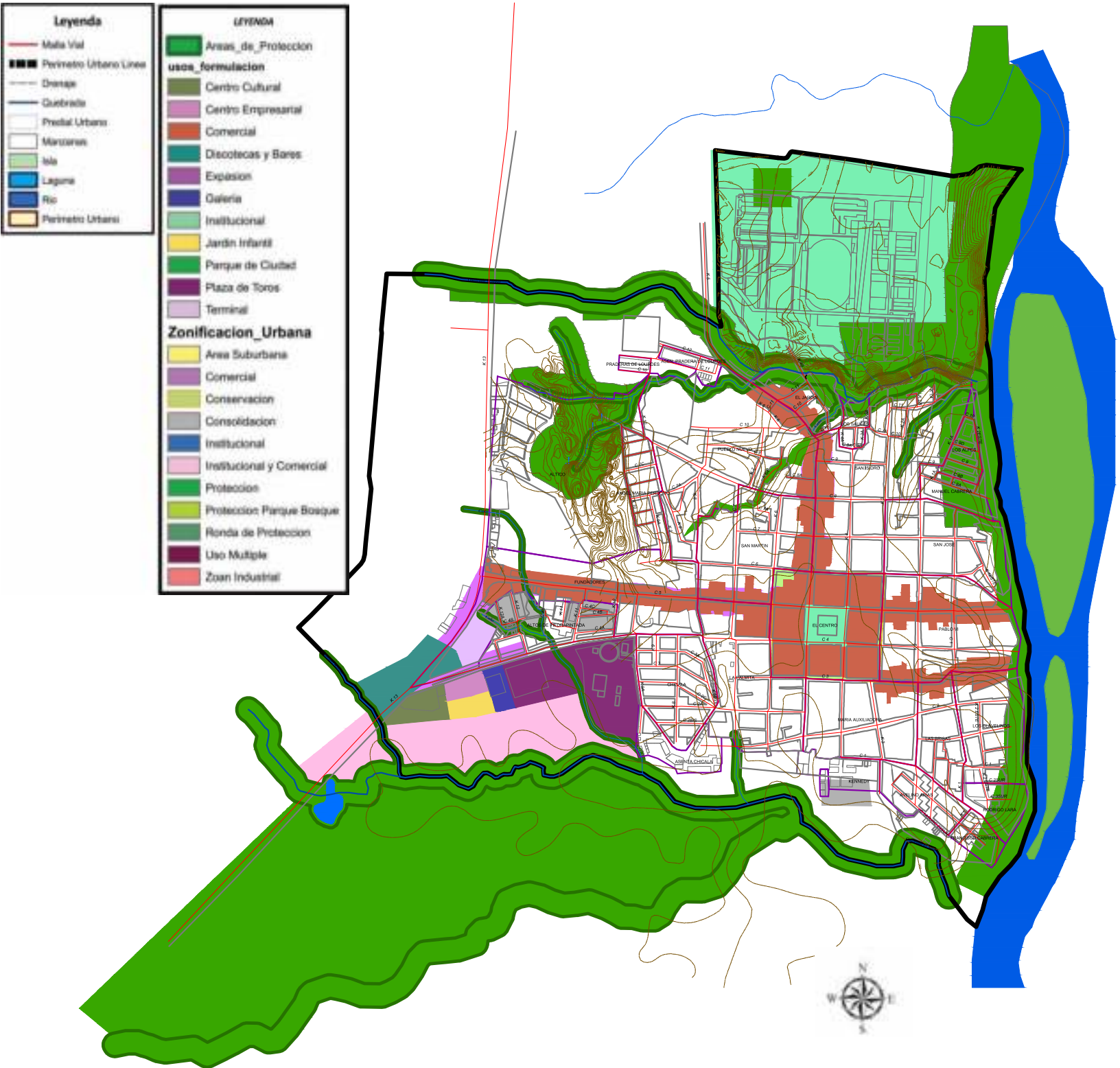


ilustración 42 plano urbano de sistema ambiental de Aipe

USO DEL SUELO

COLOR	SIMBOLO	DESCRIPCION
	ZE	Zona estable
	ZEC	Zona de estabilidad condicionada
	ZEU	Zona apta para expansión urbana
	ZIP	Zona de inestabilidad potencial
	ZPI	Zona potencialmente inundable

Leyenda Uso Propuesto

Expasion_Urbana

Usos_Formulacion

Tipo

- Centro Cultural
- Centro Empresarial
- Comercial
- Discotecas y Bares
- Galeria
- Institucional
- Jardin Infantil
- Parque de Ciudad
- Plaza de Toros
- Terminal
- Area_Suburbana

Leyenda

- Malta Vial
- Perimetro Urbano Linea
- Drenaje
- Quetradis
- Predial Urbano
- Manzanas
- Isla
- Laguna
- Rio
- Perimetro Urbano



ilustración 43- plano urbano uso de suelo

SISTEMA VIAL

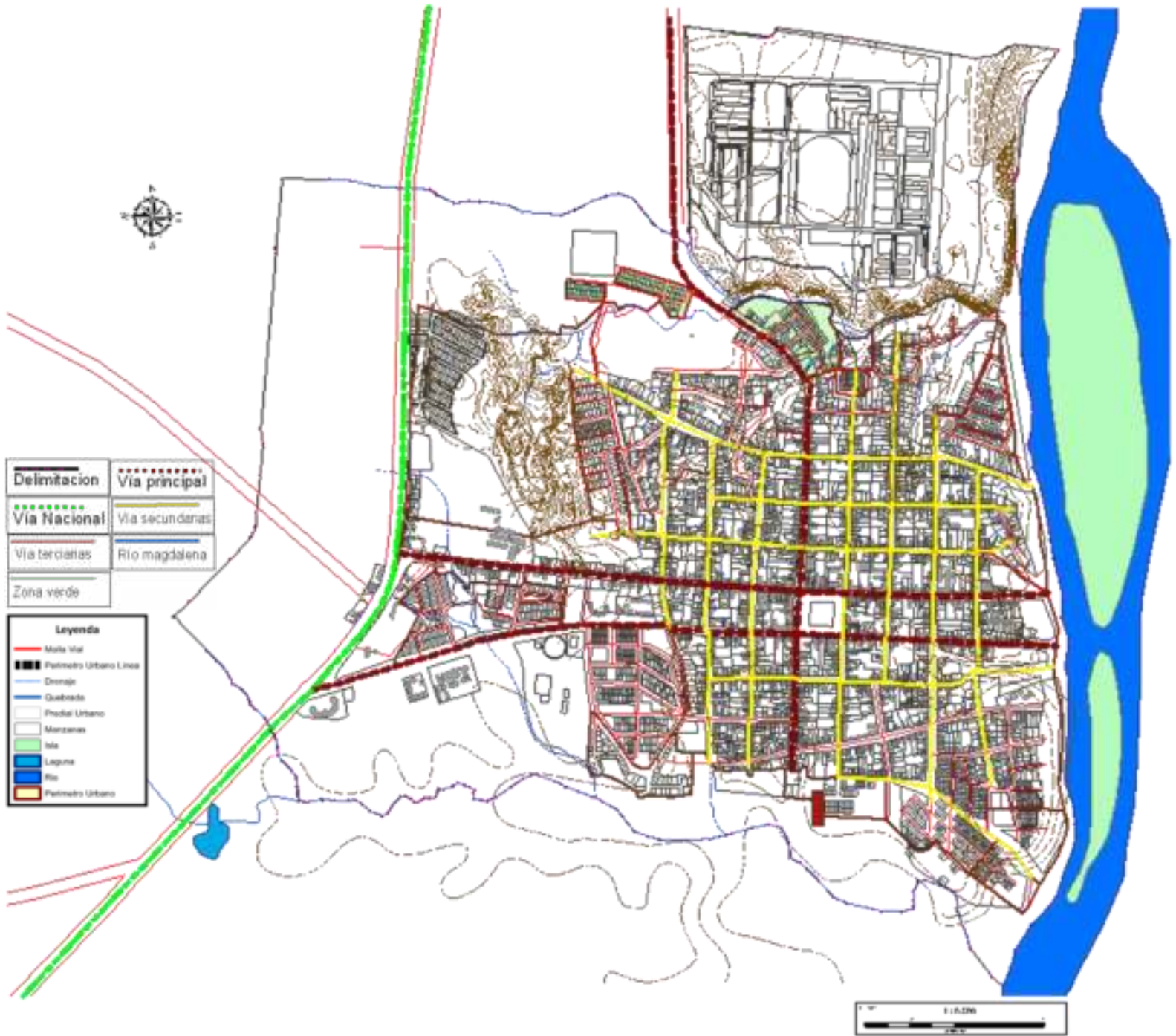


ilustración 45-plano sistema vial

TIPOLOGIA DE VIVIENDA URBANA








-  VIVIENDA DE UN PISO
-  VIVIENDA DE 1 A 3 PISOS
-  INVASIONES, VIVIENDA DE PISO
-  VIVIENDA UNI Y VIFAMILIAR TORRES LA DIFERENCIA II
-  VIVIENDA DE UN PISO URBANIZACIÓN LAS MARÍAS



Ilustración 46. urbanización la diferencia II

ANÁLISIS DEL TERRENO

SISTEMA VIAL

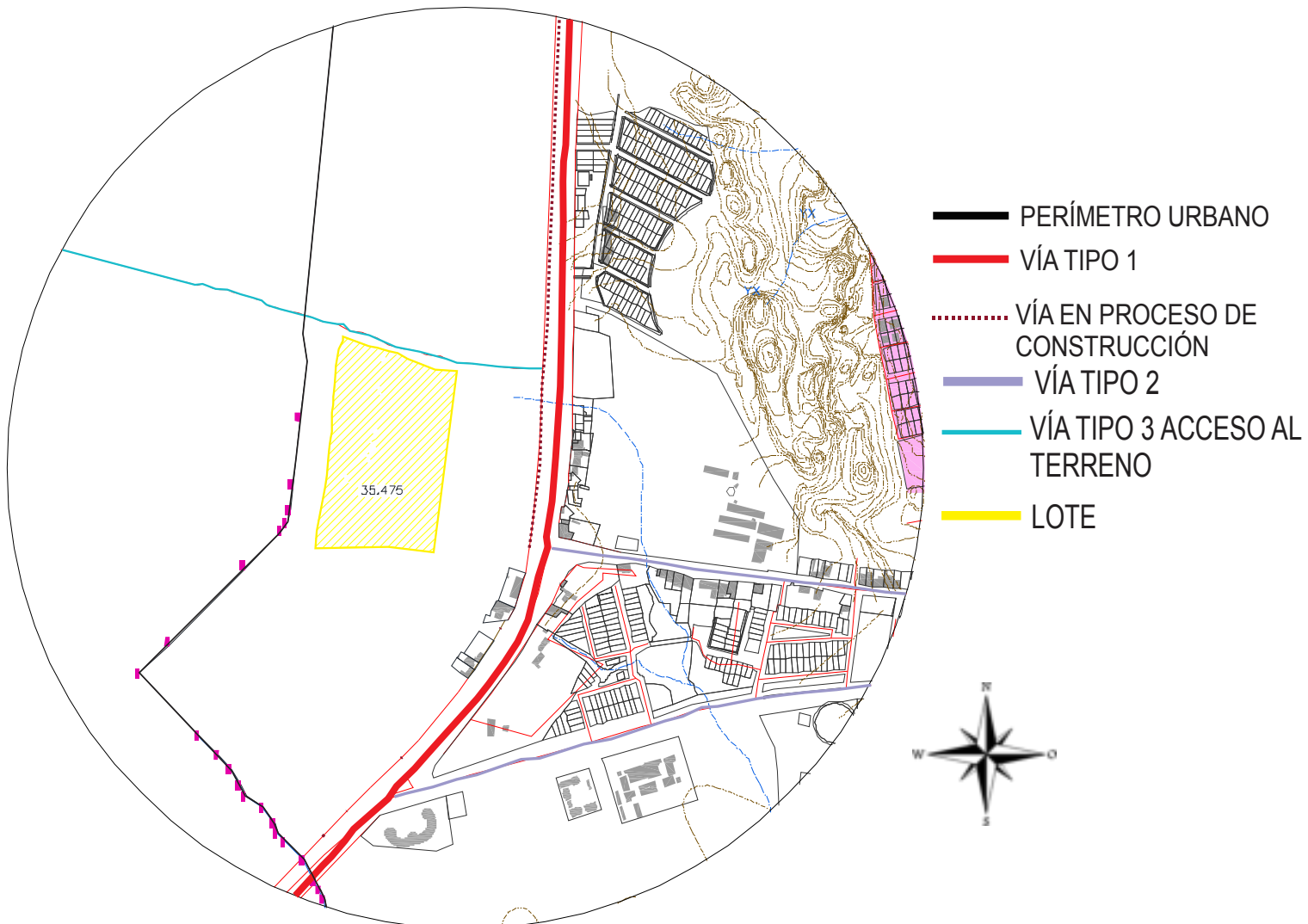


Ilustración 47, plano de sistema vial del entorno



Ilustración 48, visual al terreno

SISTEMA AMBIENTAL

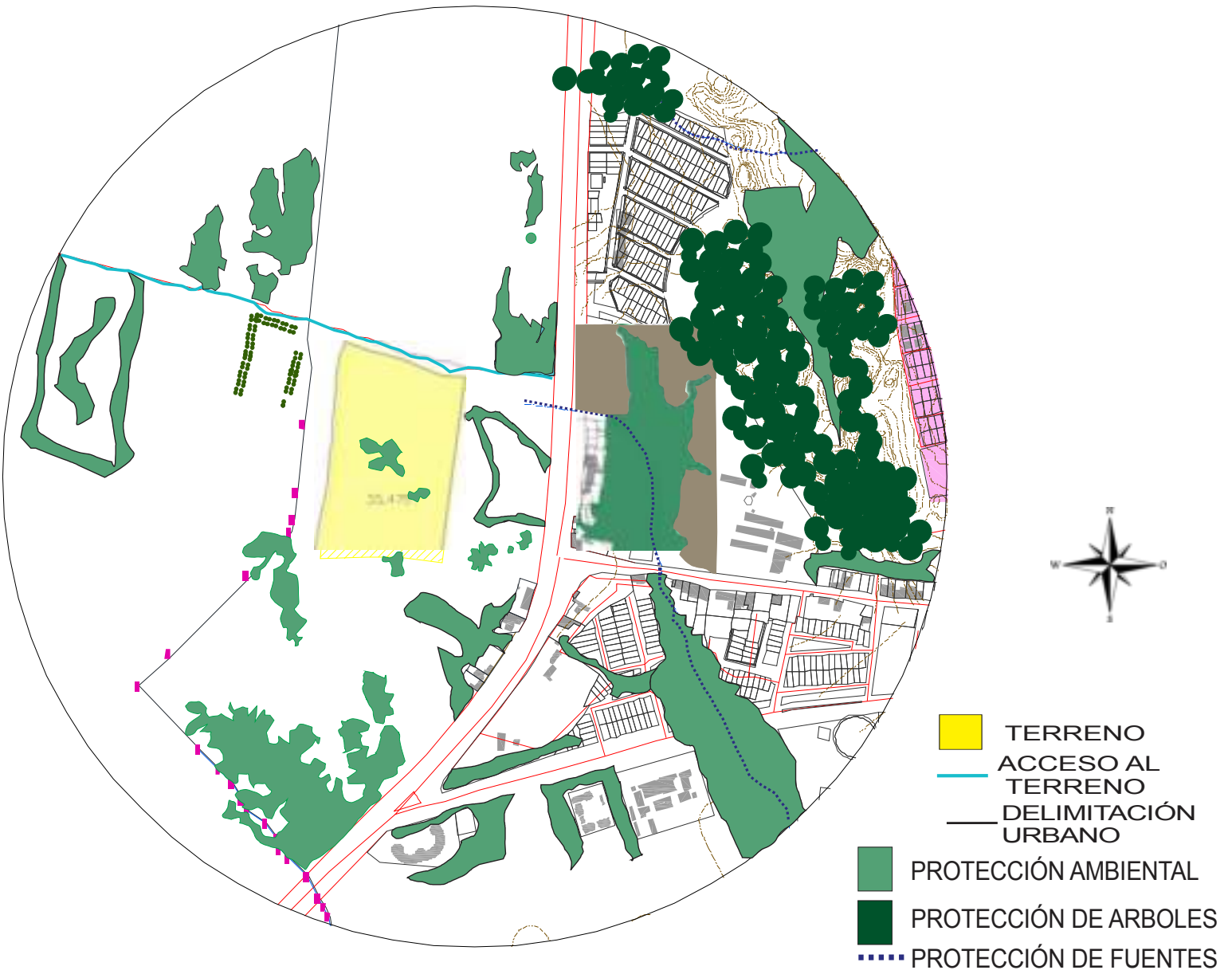


Ilustración 49 sistema ambiental del entorno a desarrollar

Existen zonas dentro del sector y contorno de investigación con respecto a los determinantes del terreno debido a la erosión del suelo donde casi el 20 % desde el año 2014 la naturaleza fue despejada paulatinamente por los habitantes de la misma ciudad, pero día tras día. Hizo grandes campañas para plantar árboles y plantas como la palma real.

DETERMINANTES FISICAS

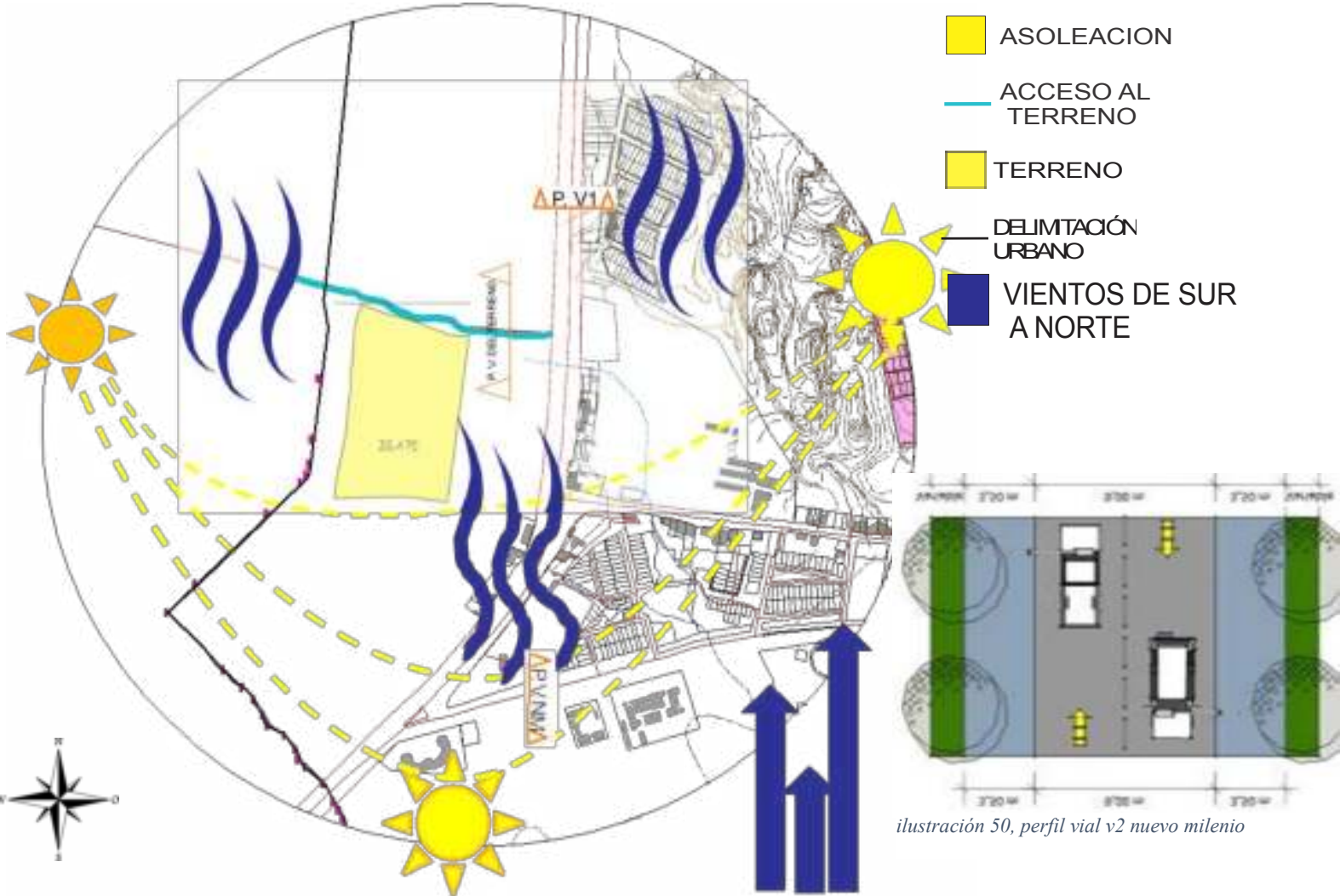


ilustración 50, perfil vial v2 nuevo milenio

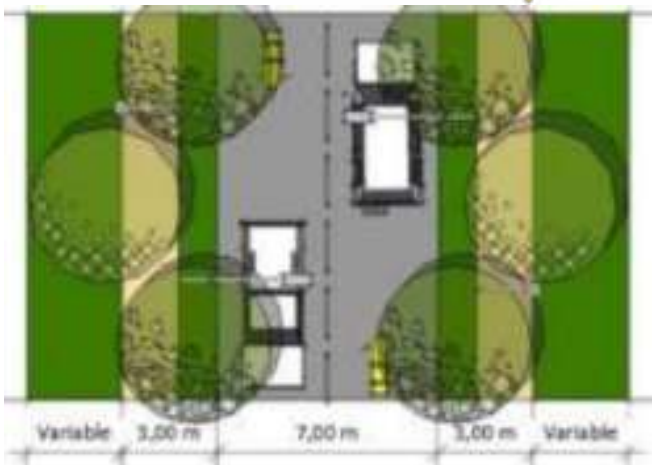


Ilustración 51, perfil vial tipo v1, vía especial



Ilustración 52. perfil vial terciaria acceso al terreno

ANALISIS DE LOS EQUIPAMIENTOS EXISTENTES

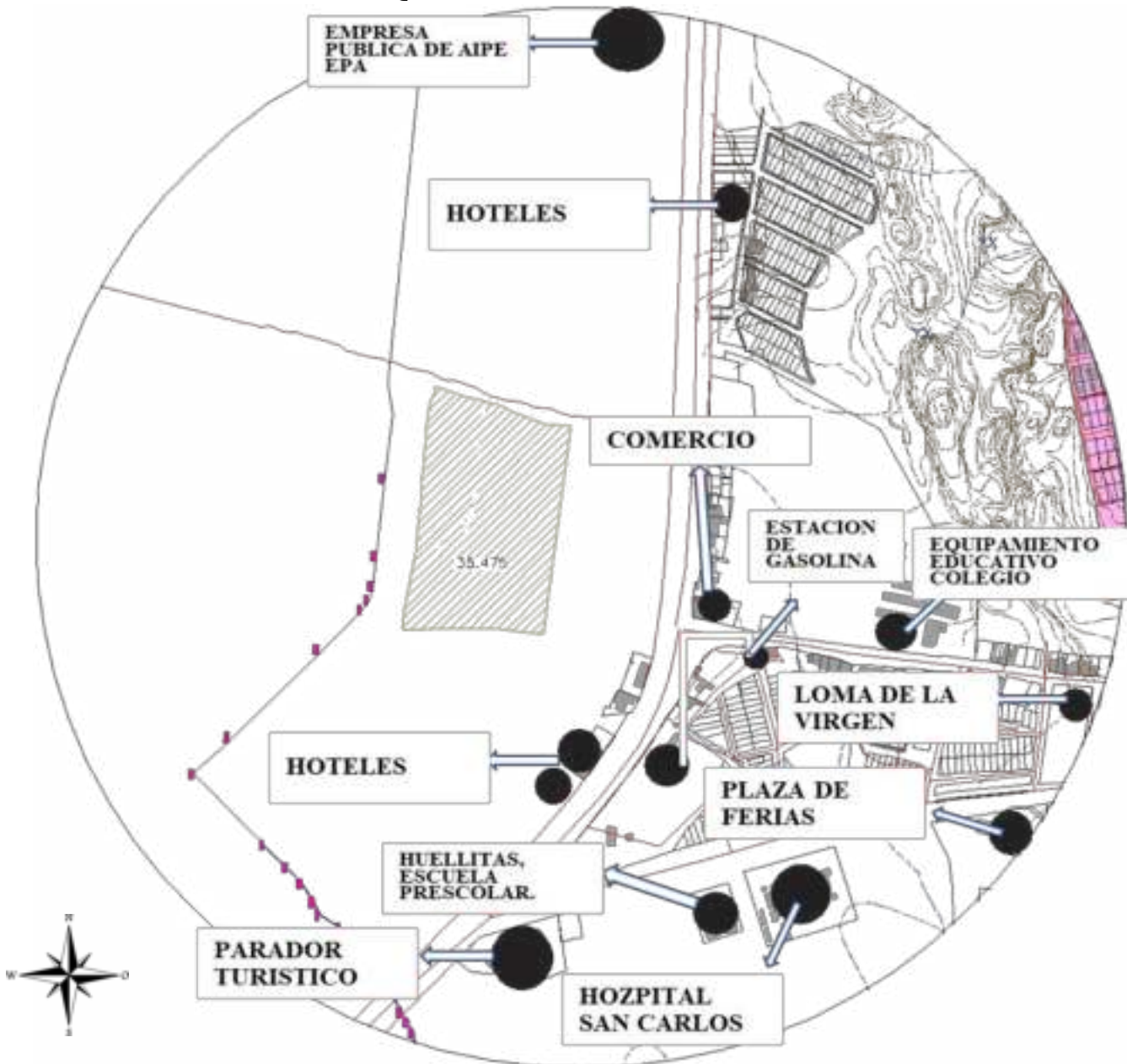


Ilustración 53, análisis de equipamientos existentes en el terreno

- TERRENO
- DELIMITACIÓN URBANO
- ACCESO AL TERRENO

El terreno se localiza dentro del sector de la urbanización al noreste del casco urbano del municipio de Aipe.

Norte.....Empresa EPA
Sur..... Con el hotel la palma
Este.....Urbanización
Oeste..... piscina rancho de ciro

CIFRAS DE CANTIDAD DE TURISTA ANUAL



Tabla 11, fuente del SITYC del Huila

AIPE 2015

870 turistas que ingresaron al municipio de Aipe.

AIPE 2016

998 turistas que ingresaron al municipio de Aipe.

AIPE 2017

110 turistas que ingresaron al municipio de Aipe.

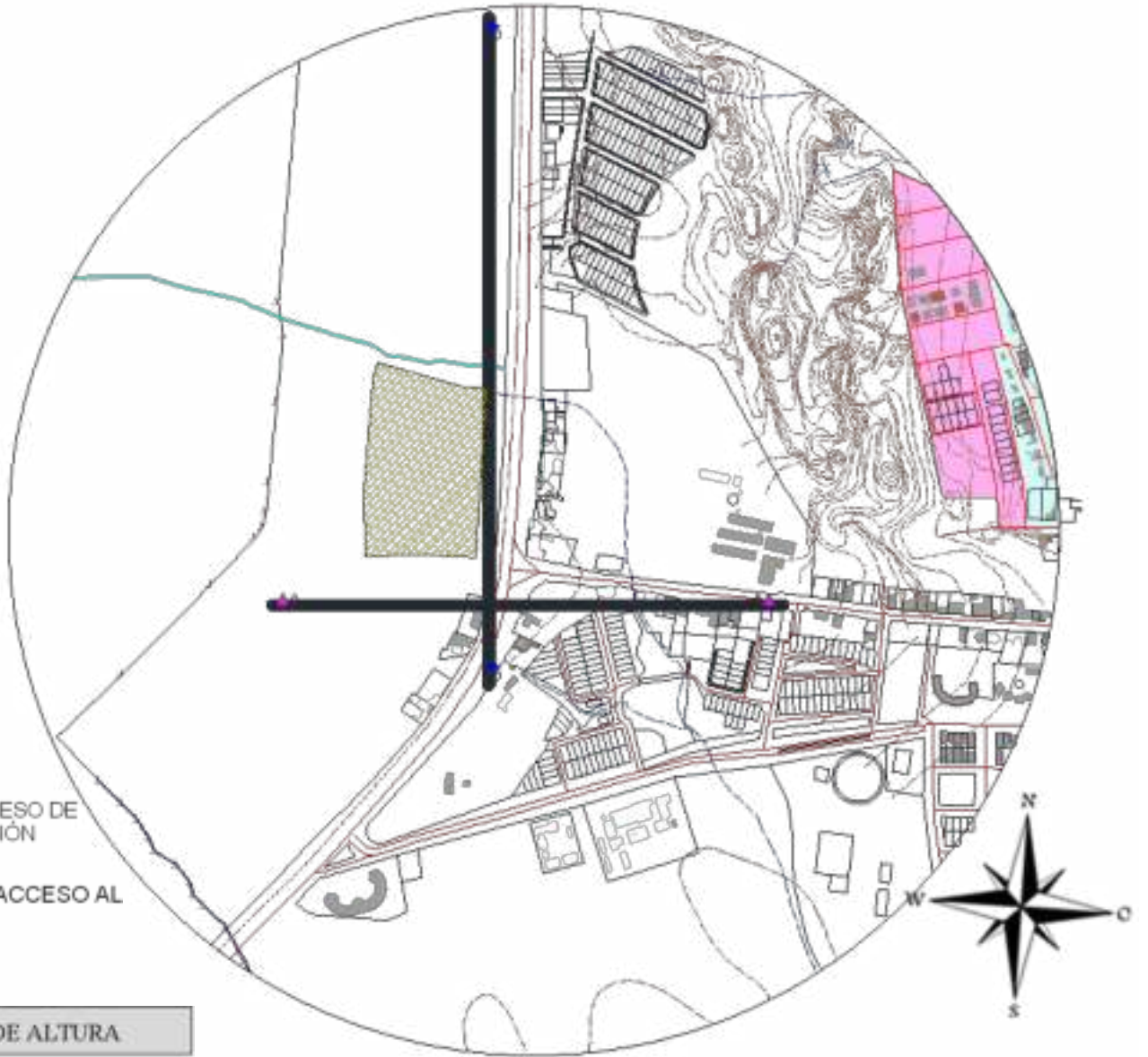
AIPE 2018

1321 turistas que ingresaron al municipio de Aipe.

AIPE 2019

1602 turistas que ingresaron al municipio de Aipe.

MARCACION PERFIL URBANO EXISTENTE



- VÍA TIPO 1
- ⋯ VÍA EN PROCESO DE CONSTRUCCIÓN
- VÍA TIPO 2
- VÍA TIPO 3 ACCESO AL TERRENO
- LOTE

- 1 3,00 METROS DE ALTURA
- 2 6,00 METROS DE ALTURA
- 3 9,00 METROS DE ALTURA

Ilustración 54, plano técnico, marcación de cortes urbanos existente



CORTE URBANO A-A

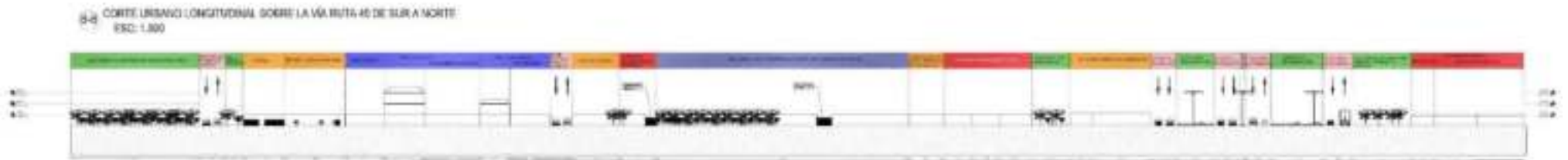


Ilustración 54- corte urbano a-a

CORTE URBANO B-B

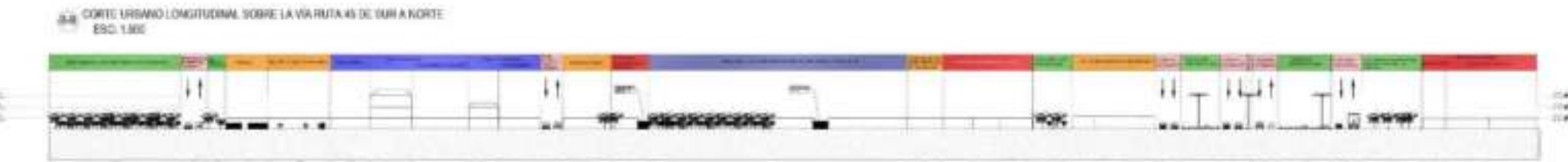


Ilustración 55- corte urbano b-b

PERFIL VIAL EXISTENTE DEL ACCESO AL TERRENO

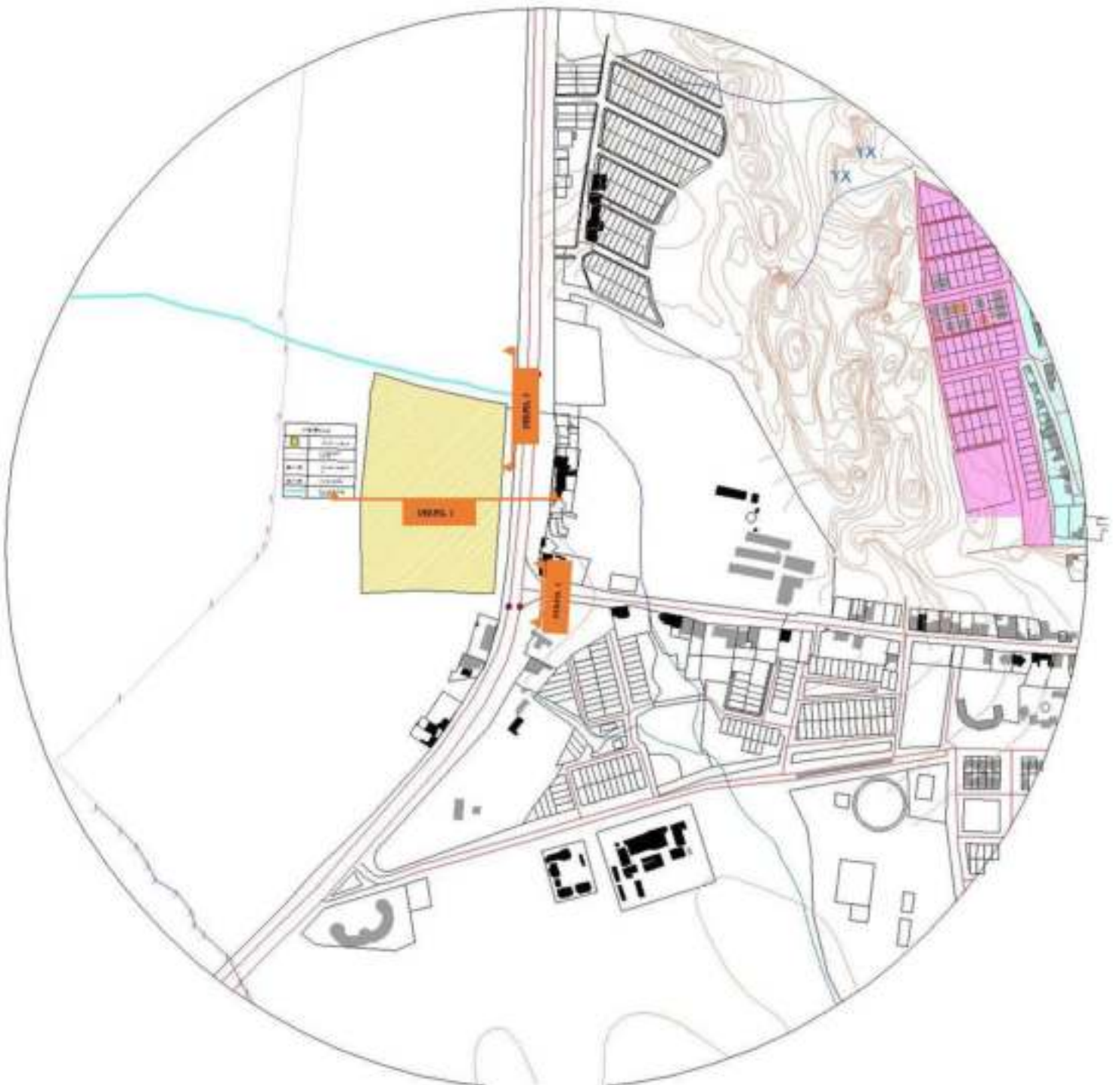


Ilustración 56- plano técnico, marcación de perfiles viales

1 PERFIL VIAL CARRERA 5 ESC: 1.500

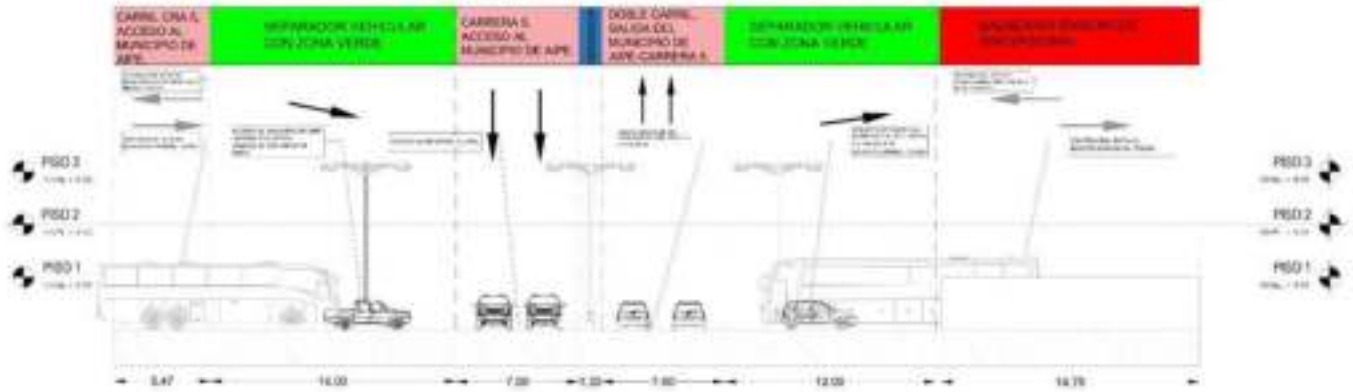


Ilustración 57- perfil vial v1

2 PERFIL VIAL RUTA 45, VÍA CARRERA 13- DOBLE CARRIL ESC: 1.500

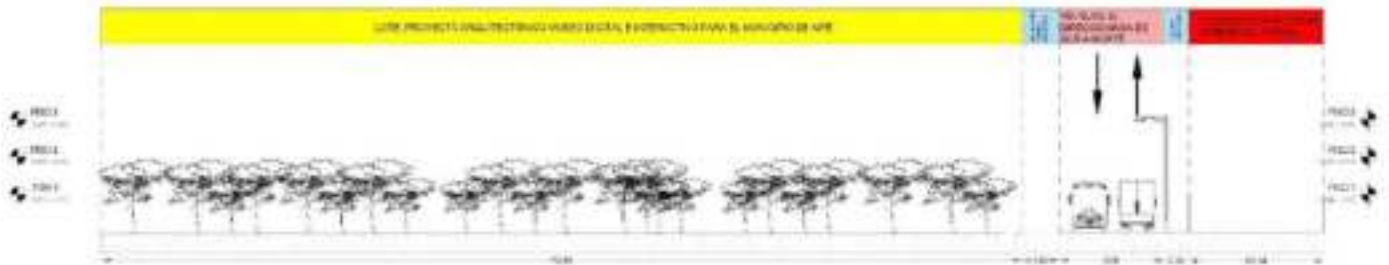


Ilustración 57- perfil vial v2

3 PERFIL VIAL TIPO 3 , ACCESO AL TERRENO ESC: 1.100

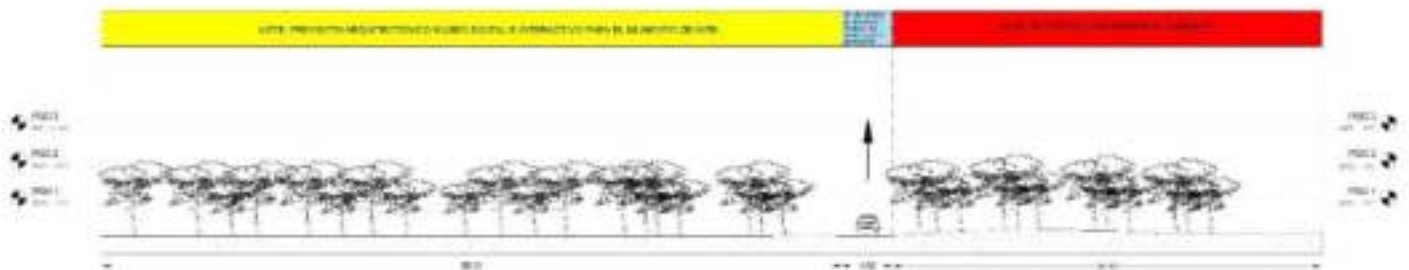


Ilustración 58-. perfil vial v3

AXONOMETRIA

PERFIL VIAL CARRERA 5 CON CARRERA 13- RUTA 45



Ilustración 59- perfil vial axonometría

PERFIL VIAL LONGITUDINAL, RUTA 45, VIA CARRERA 13



Ilustración 60- perfil vial v2, ruta 45

CLASIFICACION DEL MUSEO

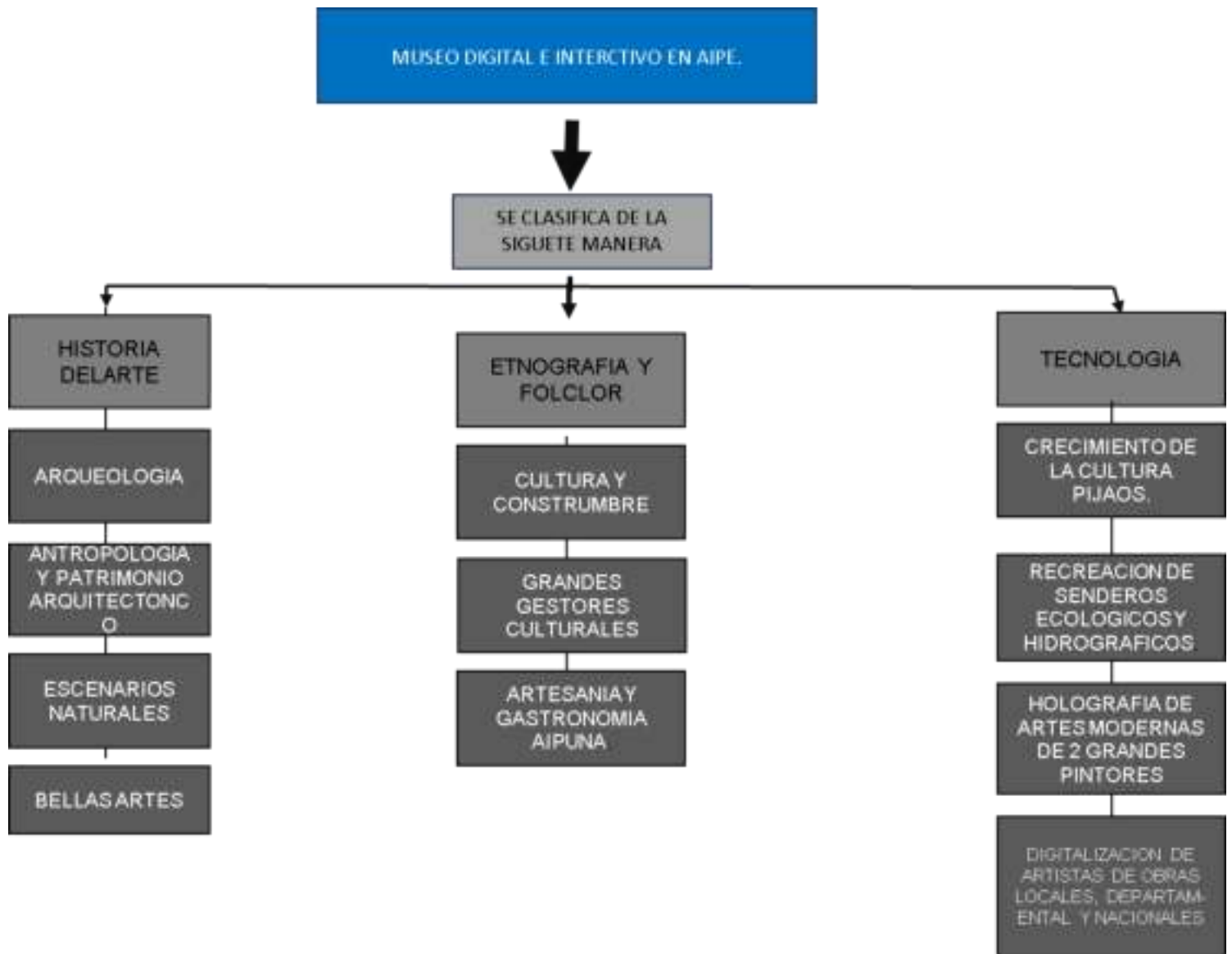


Tabla 12, clasificación general de museo digital e interactivo del municipio de Aipe

PROGRAMA ARQUITECTONICO

PISO	ZONAS	N	ESPACIOS	DISTINTOS TIPOS DE EXPOSICION	RECORRIDO	APORTE TECNOLÓGICO	
PRIMER PISO O NIVEL DE PISO	ZONA ADMINISTRATIVA	1	ACCESO PRINCIPAL	AREA PERMANENTE O ESTÁTICA	RECORRIDO LIBRE		
		2	TAQUILLA				
		3	HALL PRINCIPAL CON SU SEMELANZA				
		4	SALA DE ESPERA				
		5	CASILLERO				
		6	AREA ADMINISTRATIVA				
		7	AREA DE CONFERENCIA ADMINISTRATIVA				
		8	AREA DE RECEPCION PARA LOS GUARDIAS				
		9	AUDITORIO				
		10	RAMPA				
ZONA DE EXOSICION PRIMER PISO	ZONA DE EXPOSICION	11	BAÑOS PUBLICO, HOMBRES, MUJER, Y DISCAPACITADOS	AREA PERMANENTE		ESTE MESA PROYECTO TIENE UN APOORTE TECNOLÓGICO POR MEDIO QUE EN LAS SALA SE EVIDENCIARA POR MEDIO DE VIDEO PROYECTORES Y COMPUTADORES DE ULTIMA RESOLUCION Y GENERACION EN EL MERCADO TECNOLÓGICO, DE JORAL MANERA SE PRETENDA INNOVAR CON ESTA TECNOLOGIA Y APLICARLA EN EL METODO INTERACTIVA PARA QUE SEA UN PROYECTO MAS ATRACTIVO HE INOVADOR Y ASI MISMO PODER GENERAR MAS INGRESOS DE TURISTAS AL MUNICIPIO Y AL PROYECTO, EN AQUI DONDE ALOJAS SALAS DE EXPOSICIONES SERA COMPLETAMENTE FISICO DIGITAL CON SU RESPECTIVO APOORTE DE MIRCA DE LA FAMILIA PIÑOS Y DIFERENTE ESCENARIOS RECREATIVOS Y DIDACTICO, TAMBIEN SE INDAGA NUEVOS MATERIALES A LA CEBRA PARA HACERLO MAS LAMATIVO Y ATRAIDO A NIVEL MUNICIPAL, REGION Y NACION.	
		12	ALMACEN O BODEGA				
		13	CAFETERIA				
		14	INGRESO DE COLECCIONES PARA EL ALMACEN				
		15	ARQUEOLOGIA Y ANTROPOLOGIA CON BODEGA	EXPOSICION TEMPORAL DE VIDUA	RECORRIDO LINEAL		
		16	JARDIN INTERIOR	AREA PERMANENTE	RECORRIDO LINEAL		
		17	SENDERO NATURALES DE AIPE	EXPOSICION PERMANENTE	RECORRIDO LIBRE		
		18	BODEGA CON CUARTO TECNICO	EXPOSICION PERMANENTE	RECORRIDO LIBRE		
		19	SALA DE EPIGHE ANTIGUAS DE AIPE	EXPOSICION PERMANENTE	RECORRIDO ALCOBA		
		20	MIDROGRAFIA TURISTICAS DE AIPE	EXPOSICION PERMANENTE DIGITAL E INTERACTIVO	RECORRIDO ARTERIAL		
SEGUNDO PISO	ZONA DE EXPOSICION, RECREACION Y DIGITALIZACION	21	ETNOGRAFIA DE FIESTA PATRONALES Y POLICLORICA	EXPOSICION PERMANENTE, ACTIVIDAD PARA EL VISITANTE	RECORRIDO DE PEÑE		
		22	GASTRONOMIA Y ARTESANIA		RECORRIDO LIBRE		
		23	FIGURA DE GESTORES CULTURALES		RECORRIDO MIXTO		
		24	BOSQUE DE FLORES CON ALETO DE AVES Y MANIPOSAS		RECORRIDO LIBRE		
		25	AREA DE RECREACION INFANTIL		RECORRIDO MIXTO		
		26	SALA DE TALLERES DE APRENDIZAJE ARTESANAL		EXPOSICION TEMPORAL		RECORRIDO LIBRE
		27	SALON DE APLICACION DE LA TECNOLOGIA				
TERCER PISO		28	TALLER DE FOTOGRAFIA	EXPOSICION TEMPORAL			
		29	RESTAURANTE BAR				
		30	CAFETERIA				
	ZONA DE SERVICIOS	31	MIRADOR TURISTICO		EXPOSICION TEMPORAL		
		32	SALA DE TALLERES DE PINTURAS Y ESCULTURA				
		33	BAÑOS PUBLICO	EXPOSICION PERMANENTE			RECORRIDO LIBRE
		34	CUARTOS TECNICOS Y BODEGAS				
		35	CUARTO DE AGUAS REUTILIZABLES				
		36	AREA DE BASURA				
		37	CUARTO ELECTRICO				

Tabla 13, programa arquitectónico de museo digital he interactivo en Aipe

PROGRAMA ARQUITECTONICO CESIONES

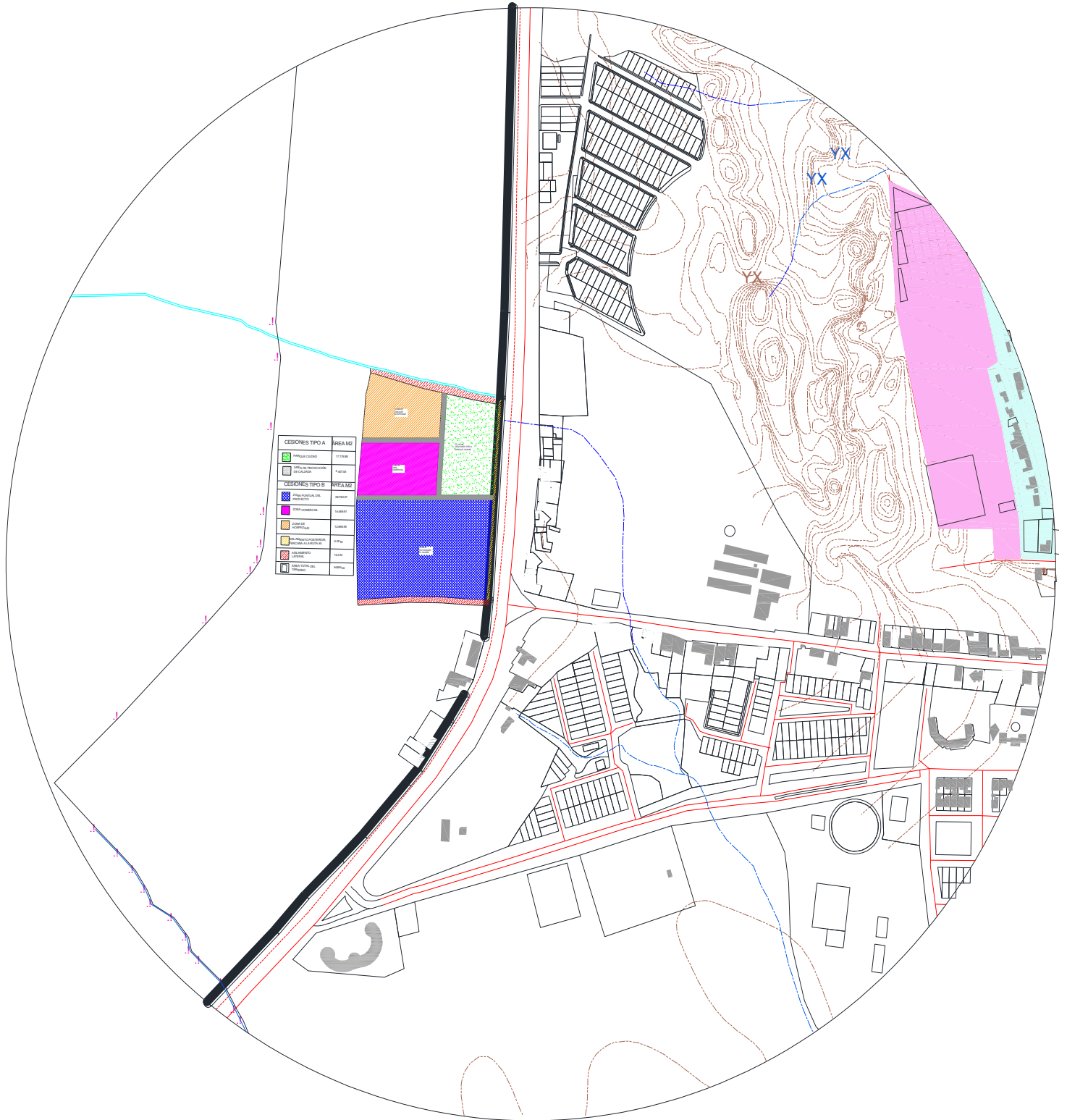


Ilustración 61, Plano de cesiones tipo a y tipo b



CESIONES TIPO A		ÁREA M2
	PARQUE CIUDAD	17.176.88
	ÁREA DE PROYECCIÓN DE CALZADA	4.407.05
CESIONES TIPO B		ÁREA M2
	ZONA PUNTUAL DEL PROYECTO	38.762.07
	ZONA COMERCIAL	14.469.91
	ZONA DE HOSPEDAJE	12.696.95
	AISLAMIENTO POSTERIOR, SERCANA A LA RUTA 45	5.00 M
	AISLAMIENTO LATERAL	10.0 M
	ÁREA TOTAL DEL TERRENO	64,854.24


Tabla 14. convenciones de cesiones tipo a y tipo b

PROPUESTA URBANA-PARQUES



 PARQUES

Ilustración 62, plano de propuesta urbana en parques

 CONEXIÓN DE PARQUES

 CIRUCLACION PARA LLEGAR A LOS 2 PARQUES.

Analizando la propuesta urbana se implementará el desarrollo de 2 parques de zona barriales los cuales harán circulación y conexión para así mismo finalizar en la propuesta urbana con un parque de ciudad interactivo y recreativo.

PROPUESTA URBANA COMERCIAL

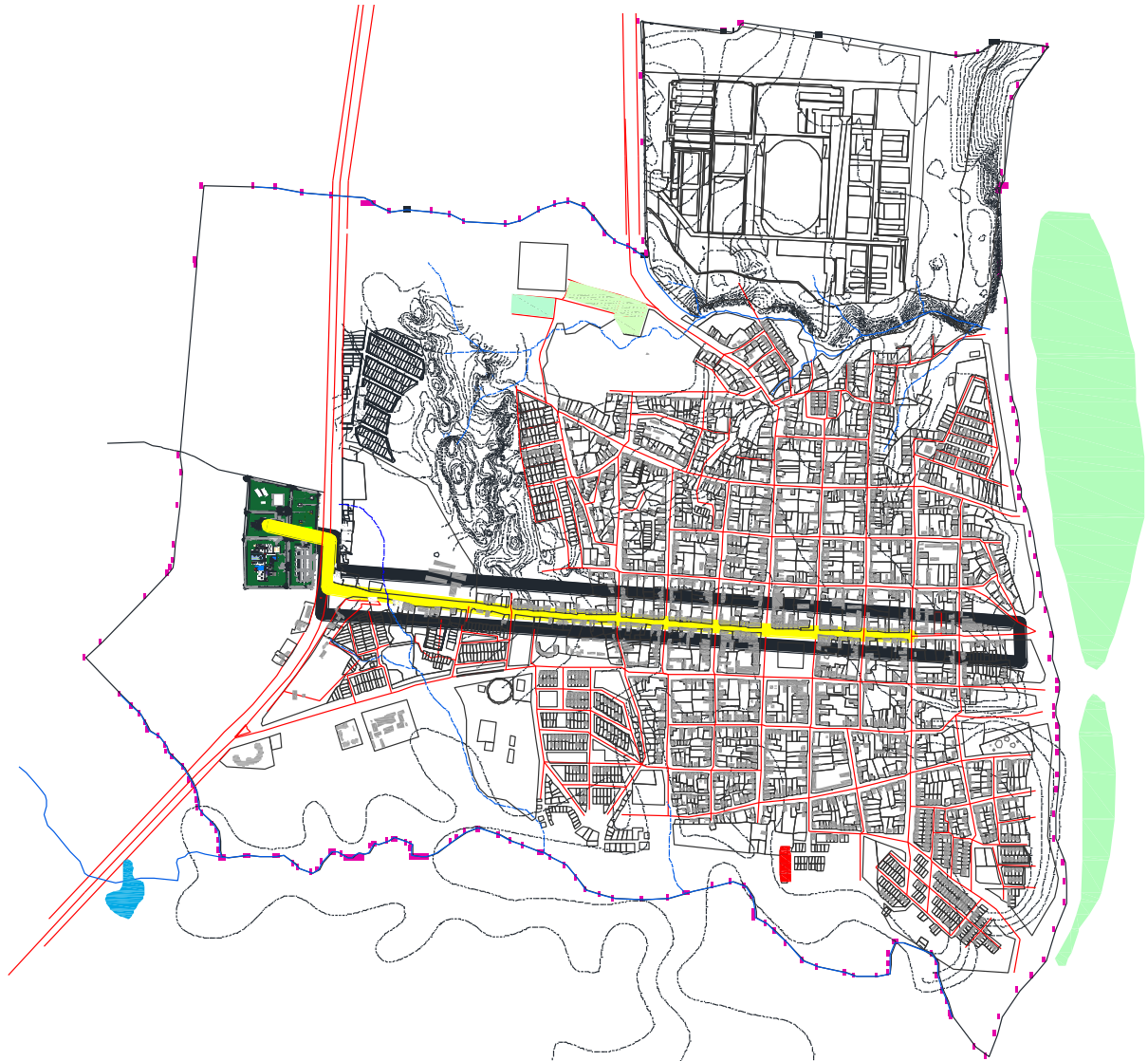


Ilustración 63, propuesta urbana comercial



ZONA COMERCIAL PROPUESTA URBANA



ZONA COMERCIAL EXISTENTE



CIRUCLACION RECTA DE ZONA COMERCIAL EN AIPE

DE IGUAL MANERA SE REALIZO LA INVESTIGACION PARA PODERLE DAR UNA SOLUCION ALA NECESIDAD DE MI RPOYECTO EL CUAL NOS CONSOLIDA LA AFECTACION EN ZONA COMERCIAL, QUE POR ENDEN EN LA PROPUESTA SE IMPLEMENTARA UNA PLAZOLETA.

ZONIFICACION DEL PROYECTO ARQUITECTONICO CON EL ENTORNO
PLANTA ARQUITECTONICA



Ilustración 64- Plano técnico, marcación de cortes y perfiles viales

CORTE URBANO CON ENTORNO DEL PROYECTO, CORTE TRASVERSAL C-C

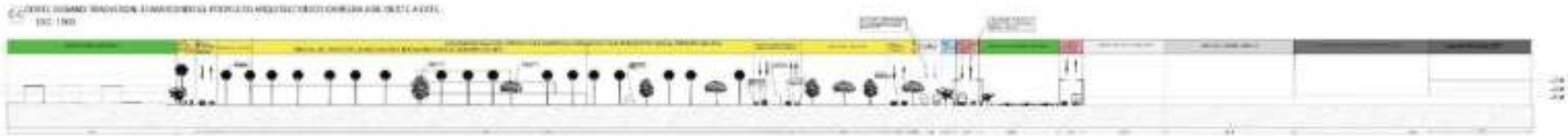


Ilustración 65- corte urbano

CORTE URBANO TRASVERSAL D-D



Ilustración 66-corte urbano trasversal



PERFIL DE VIAS QUE SE HAN PROYECTADO

1 PERFIL VIAL TRASVERSAL. ESC: 1.100

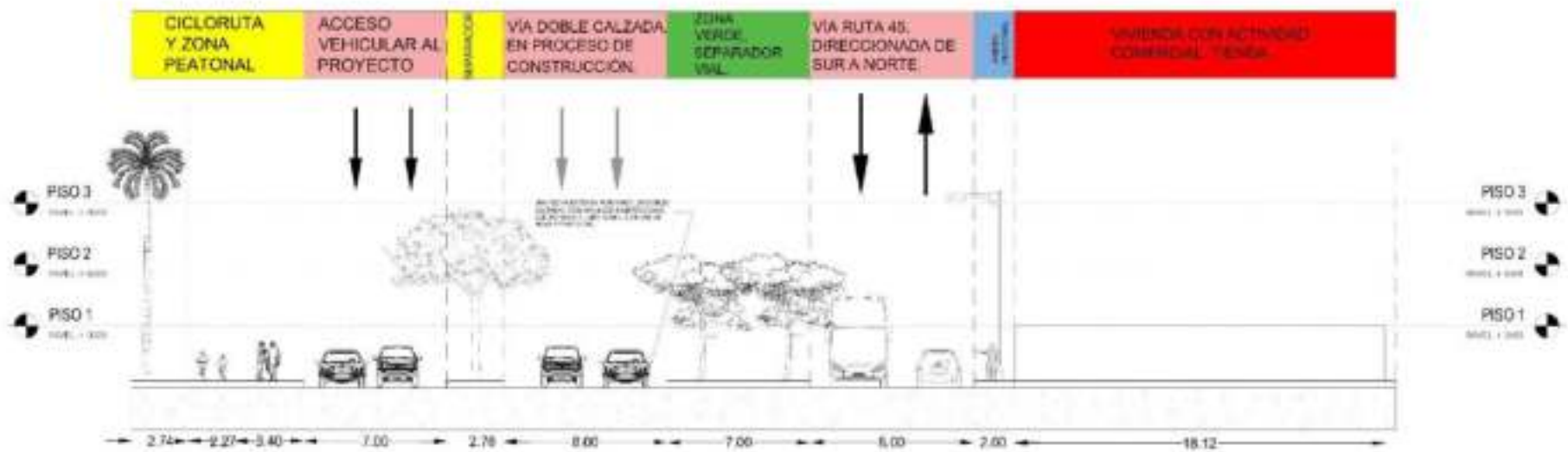


Ilustración 67 - perfil vial tipo v1



2 PERFIL VIAL TRASVERSAL. ACCESOS AL PROYECTO URBANO Y ARQUITECTONICO
ESC: 1.100

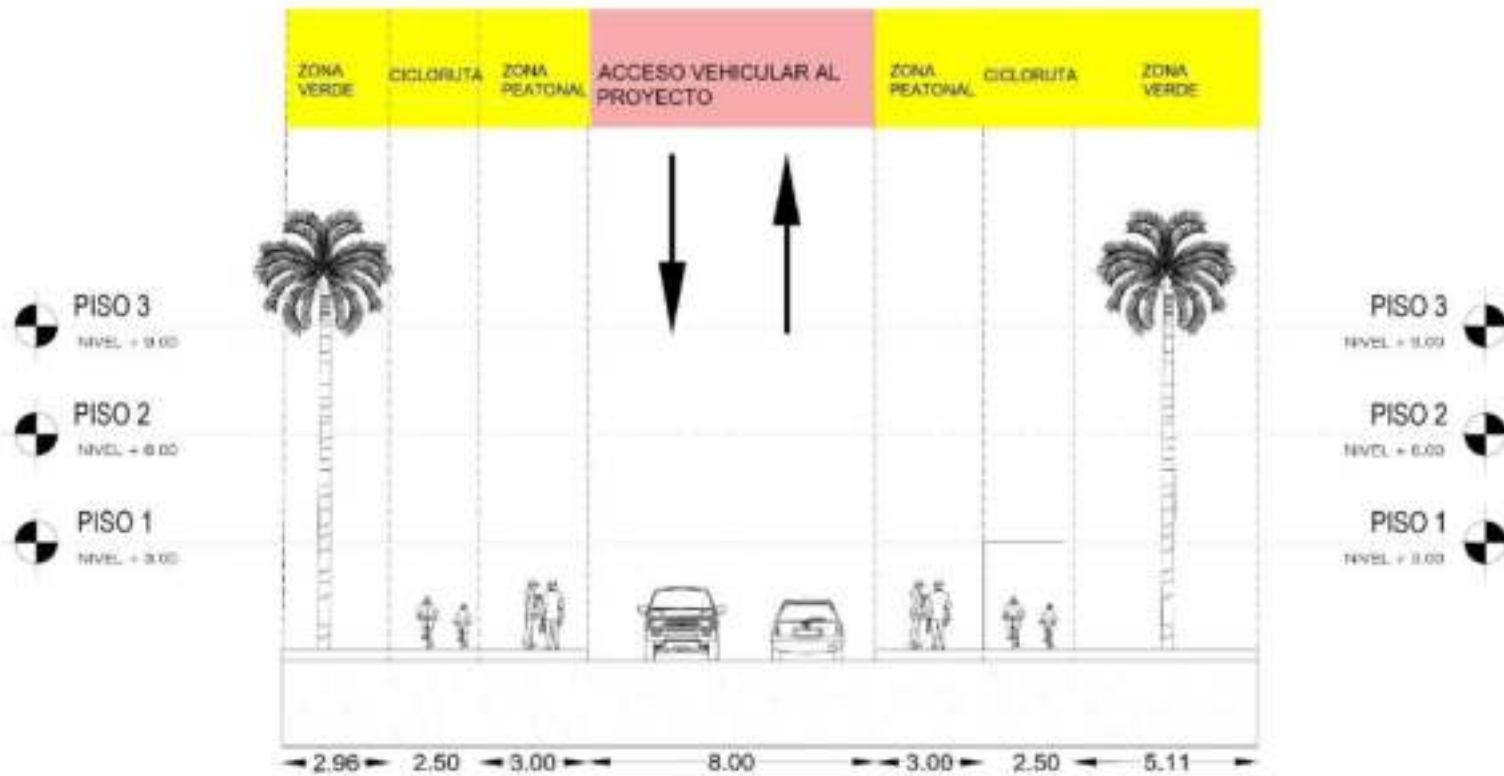


Ilustración 68- perfil vial tipo v2

VOLUMETRIA CON EL PROYECTO Y EL ENTORNO



Ilustración 69- proyecto volumétrico



Ilustración 70- proyecto en diferente perspectiva con entorno.

PROPUESTA URBANA DE MUSEO DIGITAL E INTERACTIVO PARA EL MUNICIPIO DE AIPE



Ilustración 71, propuesta urbana de museo digital e interactivo en Aipe

CONVENCIONES					
Nº	DISTRIBUCIONES	ÁREA BRUTA M2	ÁREA NETA URBANIZABLE M2	ÁREA CONSTRUIDA	NORMATIVA
1	PARQUE CIUDAD	12.990.83	10.158.50	6.811.57	POT DE NEIVA, CAPITULO XIV-TRATAMIENTOS URBANÍSTICAS- ARTICULO 375, PARQUE DE CIUDAD, REGLAMENTA EL 18% PARA PARQUE DE CIUDAD.
3	VÍAS		ANCH: 7.00		SEGÚN EL POT DE NEIVA, Y EL PLAN MAESTRO DE ESPACIO PUBLICO, LAS VÍAS ESTÁN PROLONGADAS SEGÚN LA CAPACIDAD DISEÑADA DE LOS EQUIPAMIENTO COMUNAL
	ZONAS VERDE		ANCH: 1.00		SEGÚN EL EOT DE NEIVA, DEL PLAN MAESTRO DE ESPACIO PUBLICO, LA ZONA VERDE ESTA PROLONGADA AL ALUMBRADO PUBLICO
	CICLORUTA		ANCH: 2.00		SEGÚN EL EOT DE NEIVA, DEL PLAN MAESTRO DE ESPACIO PUBLICO, Franja de cicloruta en andén esta prolongada con un ancho de 3.00 que esta proyectada en bidireccional
	ZONA PEATONAL		ANCH: 2.50		SEGÚN EL EOT DE NEIVA, DEL PLAN MAESTRO DE ESPACIO PUBLICO, DE SENDERO PEATONALES CON MEDIDA DE 3.00- A 3.50 METROS DE ANCHO.
	BAHÍA DE ESTACIONAMIENTO VEHICULAR		ANCH: 3.50*LARGO 20.0		SEGÚN EL EOT DE NEIVA, CAPITULO XIV- TRATAMIENTO URBANISTICO- Artículo 390°. Bahías
4	PROYECTO PUNTUAL MUSEO	38.726.07	28.213.93	13.650.47	CAPITULO XIV-TRATAMIENTOS URBANISTICAS- ARTICULO 409, EQUIPAMIENTO COMUNAL, REGLAMENTA EL 50% A UN TERRRENO DE MAS DE 60.000.00
5	ZONA COMERCIAL	14.469.91	10.567.74		CAPITULO XIV-TRATAMIENTOS URBANÍSTICAS- ARTICULO 375, PARQUE DE CIUDAD, REGLAMENTA EL 16% PARA PARQUE DE CIUDAD.
6	ZONA DE HOSPEDAJE	14.465.24	13.404.60		CAPITULO XIV-TRATAMIENTOS URBANÍSTICAS- ARTICULO 375, PARQUE DE CIUDAD, REGLAMENTA EL 22% PARA PARQUE DE CIUDAD.
7	 ÁREA TOTAL DEL TERRENO	64.854.24			CAPITULO XIV-TRATAMIENTOS URBANÍSTICAS- Artículo 402°. Esquema Básico para Equipamientos

Tabla 15, normativa de convenciones en la propuesta urbana

El concepto de diseño urbano del puntual se proyecta pensando sobre la naturaleza y especialmente sobre el sendero natural que tenemos en nuestro municipio de Aipe como se le denomina o se le conoce SENDERO CHICALA, De aquí quise empezar dándole una conexión y una circulación peatonal directa al acceso del proyecto, es aquí donde por medio de recorridos naturales se conecta mi proyecto arquitectónico dándole una centralidad y jerarquía al proyecto, por ello es que el concepto de diseño urbano se comprende por recorridos que nos lleva al proyecto.

CRITERIO DE DISEÑO PUNTUAL

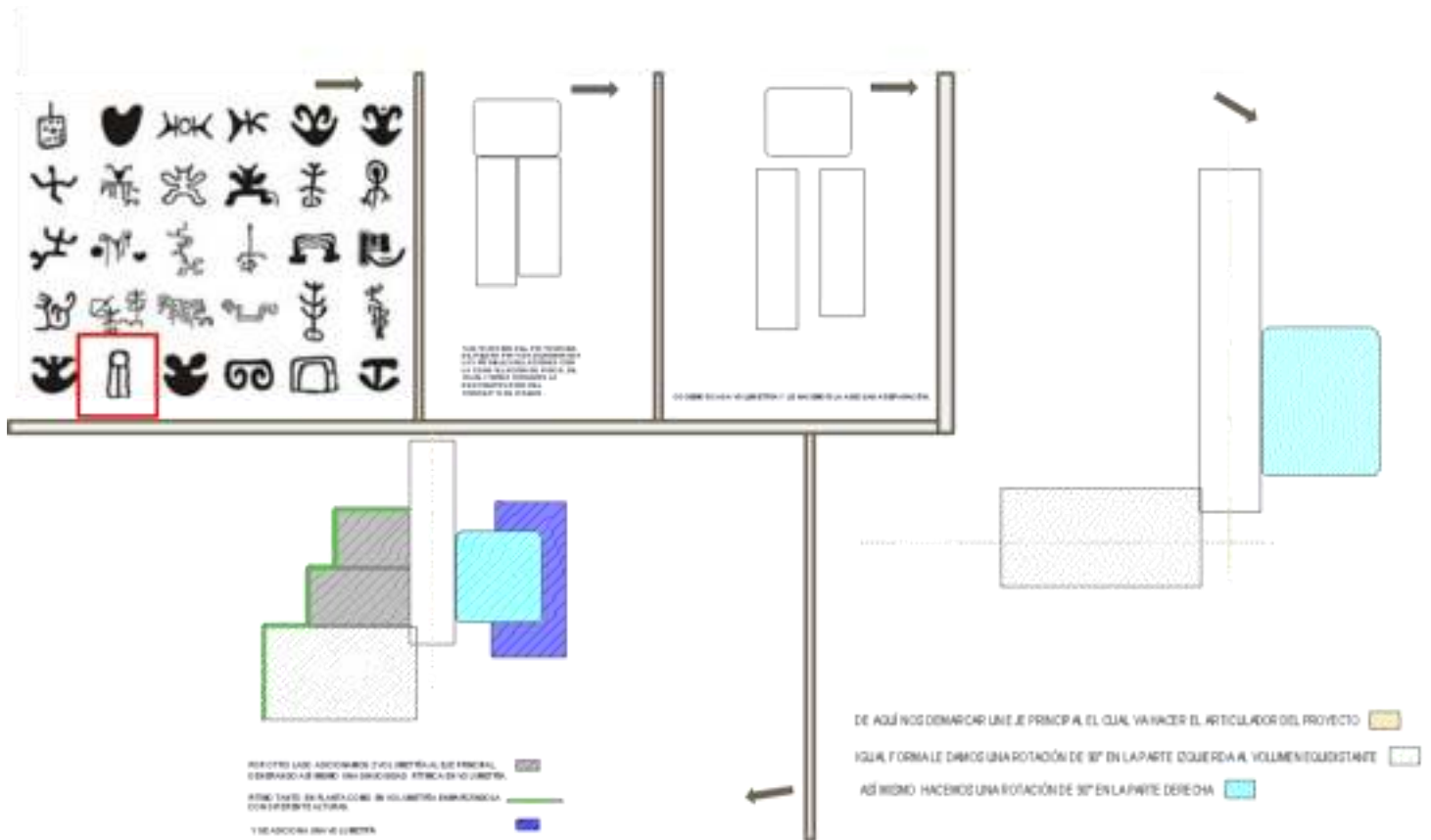


Ilustración 72- concepto de diseño puntual

El concepto de diseño nace de la sustracción de un pictograma denominado las posibles relaciones con la constelación de piscis, como me lo narro el gestor cultural cesar Dussan; así es que surgieron según el nombre y tipo de pictogramas que tiene la piedra pintada. De aquí mismo se le hace la descomposición donde seguidamente se le da las debidas rotaciones volumétricas demarcando un eje principal que nos da fuerza al proyecto, así mismo se le da adiciones y se demarca un ritmo tanto en planta como en volumetría.

ZONIFICACION ARQUITECTONICA EN PLANTA Y VOLUMETRICA

ZONIFICACION EN PLANTA PRIMER PISO



Ilustración 73- Zonificación en planta primer piso

ZONIFICACION EN PLANTA SEGUNDO PISO

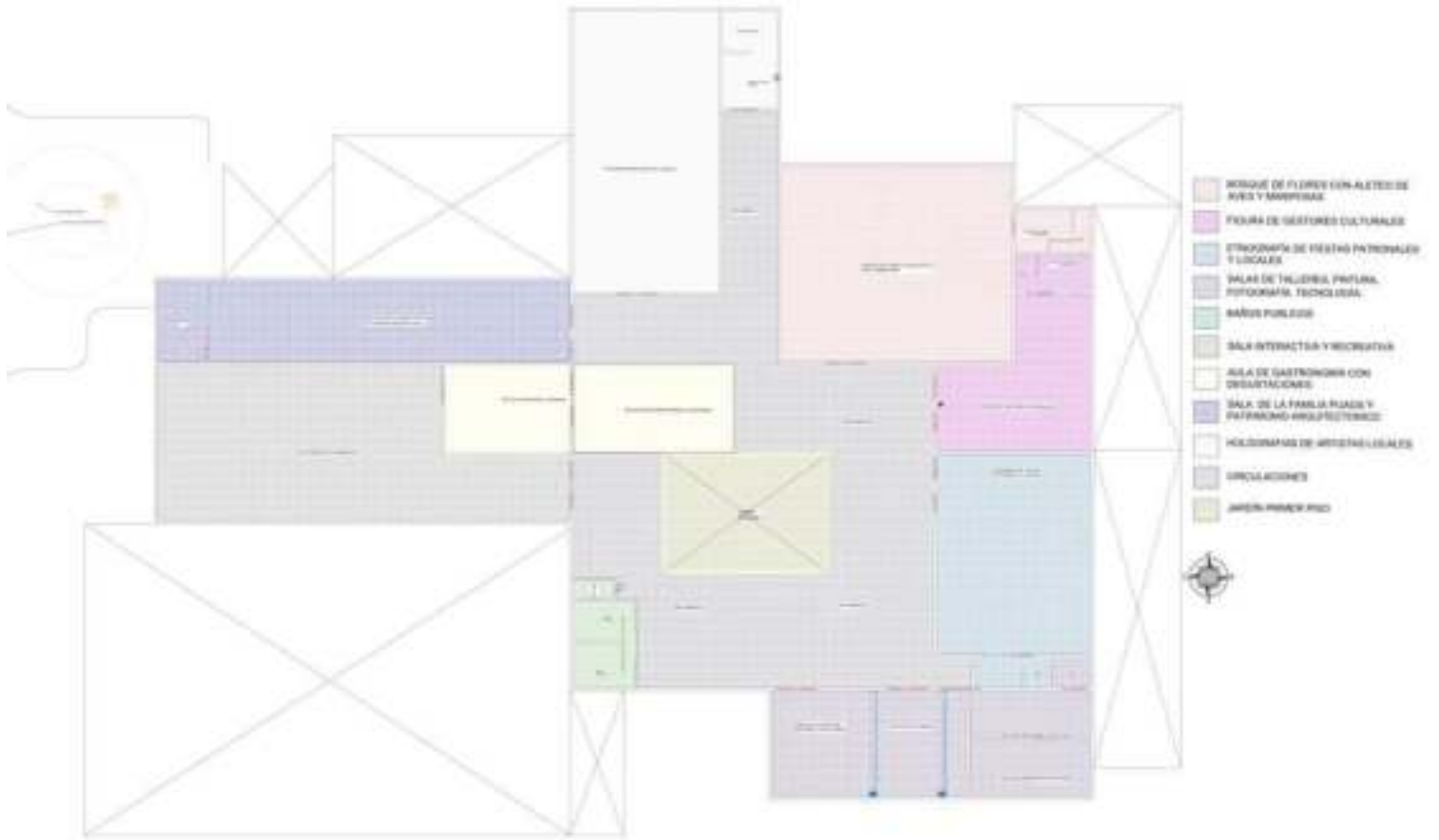


Ilustración 74-. Zonificación en planta segundo piso

ZONIFICACION EN PLANTA TERCER PISO

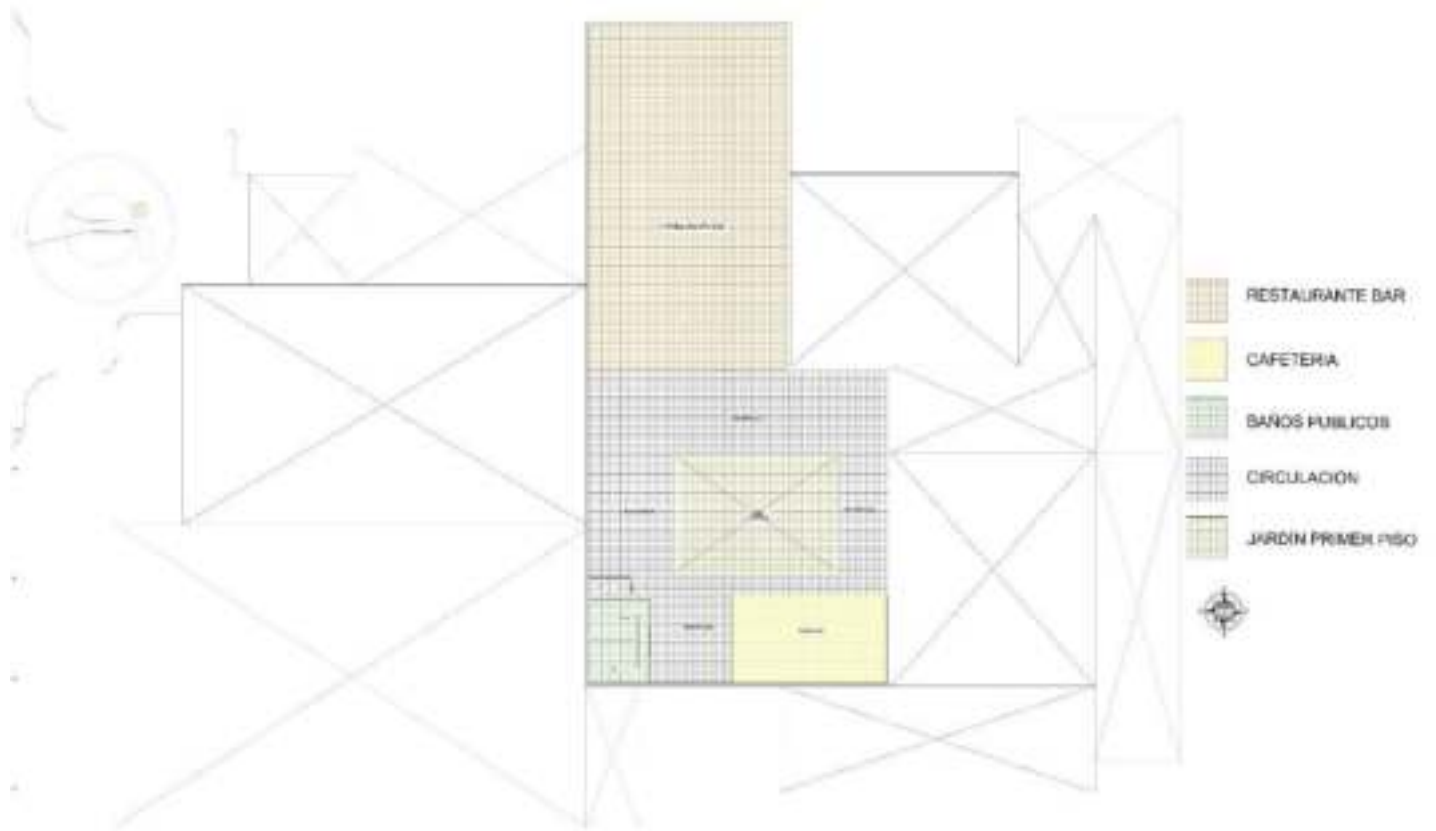


Ilustración 75- zonificación del tercer piso

AXONOMETRIA FRONTAL Y LATERAL IZQUIERDO

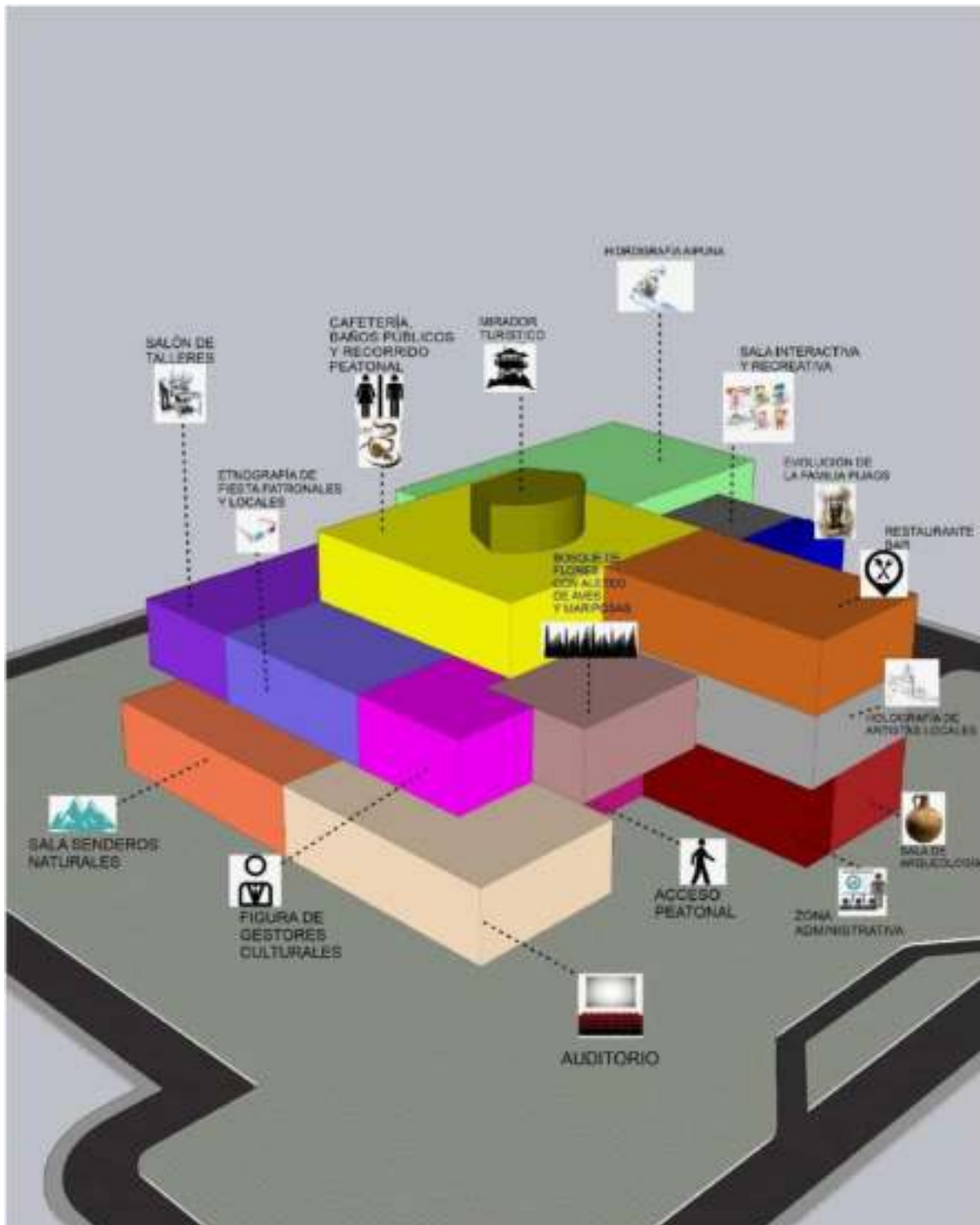


Ilustración 76- zonificación en volumetría

AXONOMETRIA LATERAL DERECHO

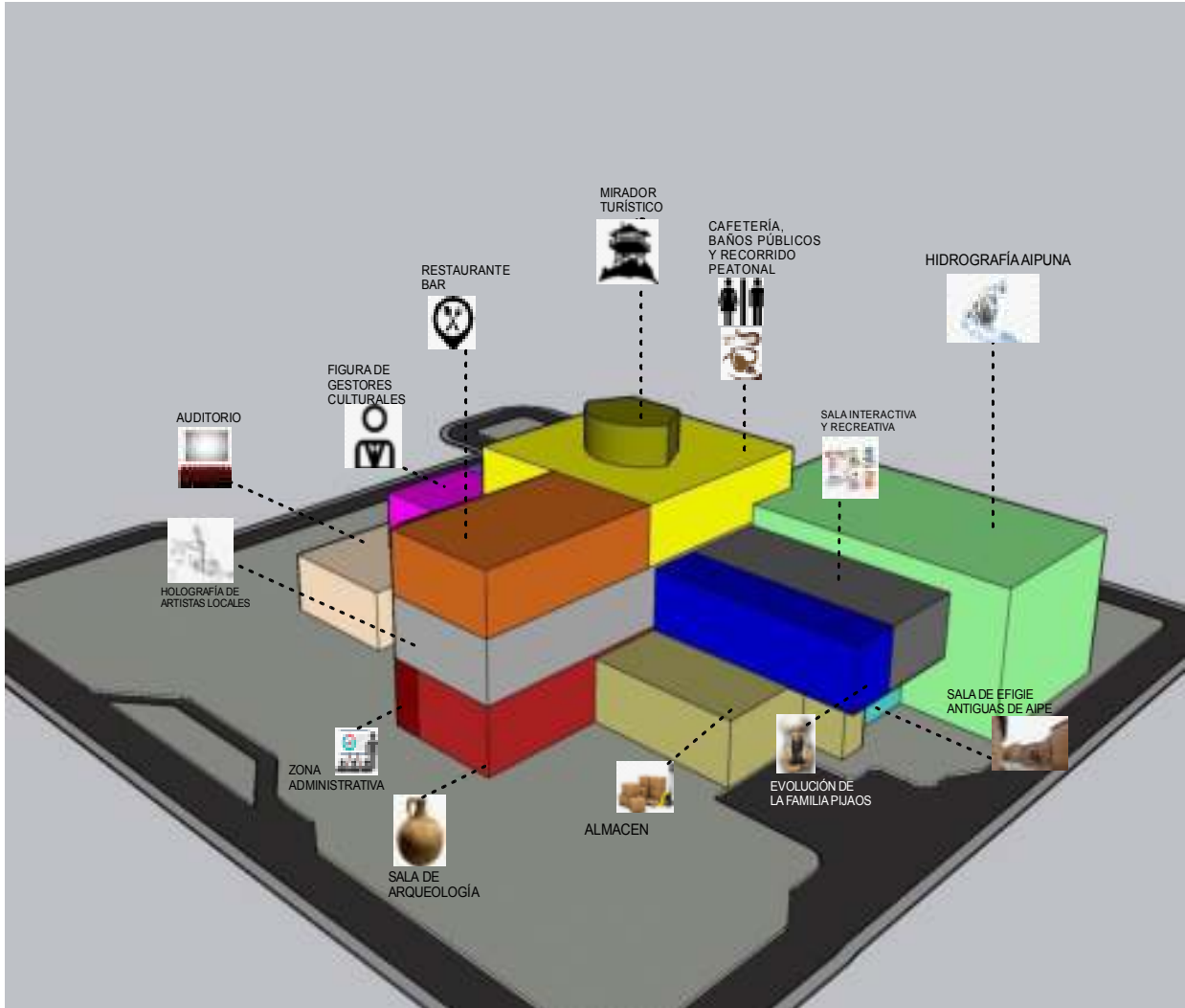


Ilustración 77- zonificación arquitectónica volumétrica

CAPITULO IV: MARCO TECNOLOGICO

PLANO ARQUITECTONICO PRIMER PISO

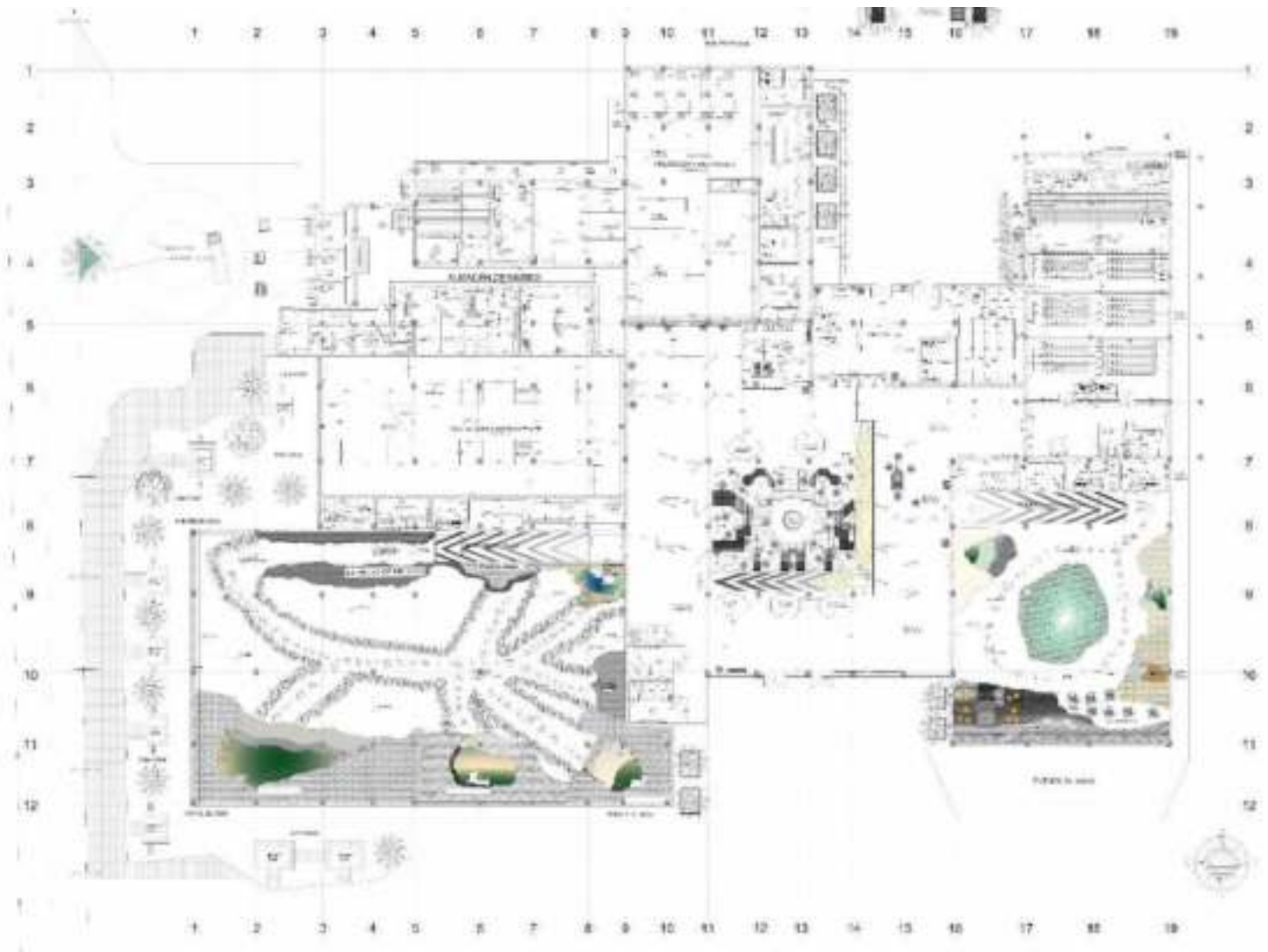


Ilustración 78- plano primer piso- Elaboración propia

CUADRO DE AREAS		
PRIMER PISO		
UNIDAD	ZONA	AREA M2
1	PASILLO CENTRAL	1443,44
2	ZONA DEGUARDIAS	9,90
3	TAQUILLA	19,79
4	CASILLEROS	93,75
5	ZONA ADMINISTRATIVA	149,85
6	SECRETARIA	31,05
7	OFICINA SUBGERENTE	21,92
8	AREA ADMINISTRATIVA	18,31
9	SALA DE REUNIONES ADMINISTRATIVA, BAÑO PRIVADO	51,20
10	CAMERINO CON BAÑO PRIVADO	17,60
11	AREA DE DESCANSO	8,94
12	CAFETIN CON BODEGA	37,55
13	AUDITORIO	603,95
14	CABINA DE CONTROL	8,72
15	BAÑOS DEL AUDITORIO	27,39
16	SNEDERO NATURALES DE AIPE	767,91
17	CASILLEROS	27,23
18	BODEGA, CON CUARTO TECNICO	61,75
19	CAFETIN	32,76
20	BAÑOS PUBLICOS	71,84
21	HIDROGRAFIA AIPUNA	1738,30
22	CASILLERO BODEGA Y CUARTO TENICO	131,56
23	SALA DE EFIGIE ANTIGUA DE AIPE	603,22
24	ALMACEN	699,48
25	ARQUEOLOGIA Y ANTROPOLOGIA	464,54
26	BODEGA CON CUARTO TECNICO	24,75
27	CUARTO DE ENERGIA	24,61
28	AREA DE ASEO	33,23
29	JARDIN INTERIOR	206,29
30	RAMPA 2 PISO	87,64

Tabla 16, cuadro de áreas del plano de primer piso-Elaboración propia

ACCESO Y ZONA ADMINISTRATIVA

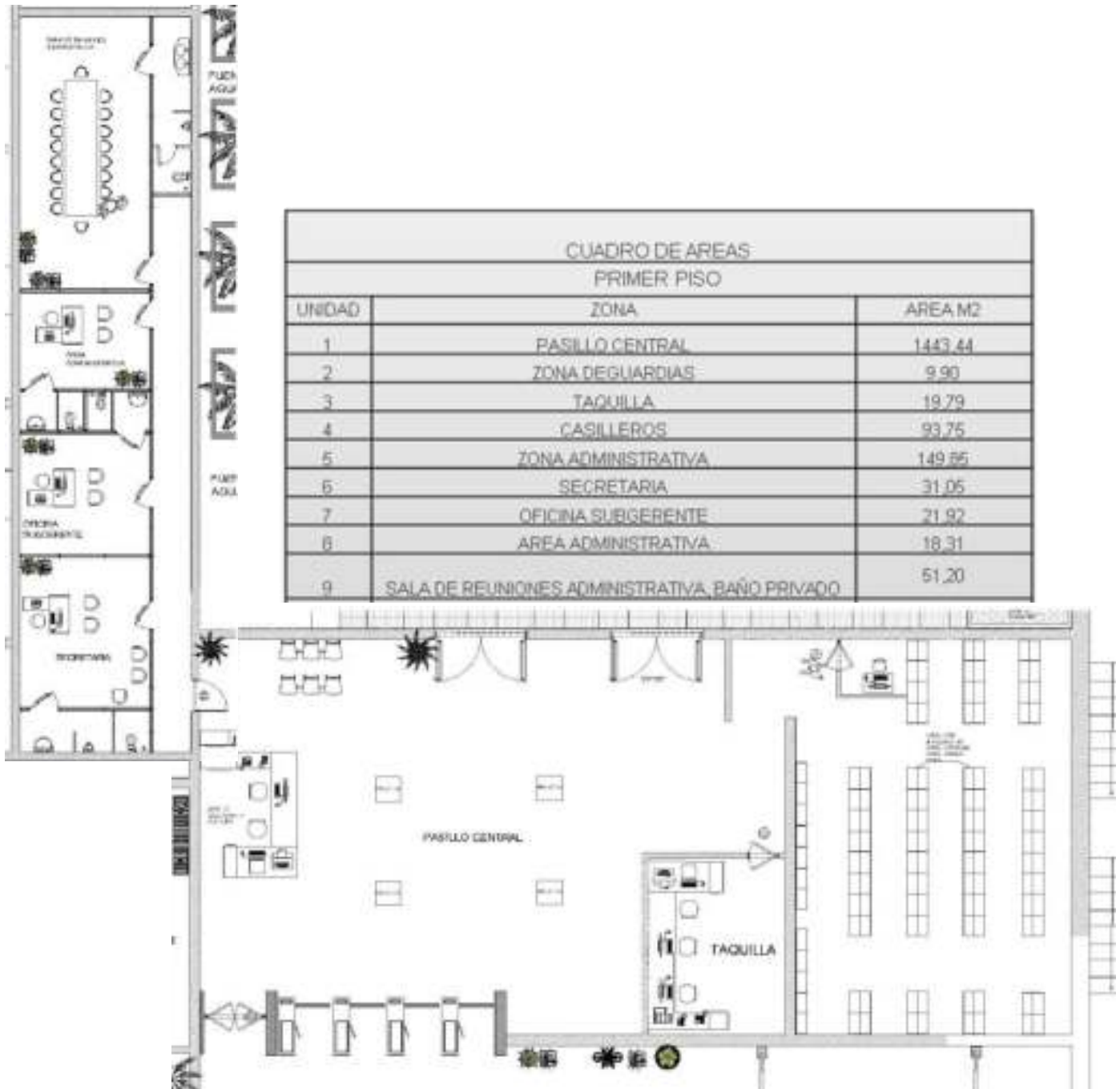


Ilustración 79- plano de acceso peatonal y zona administrativa del primer piso- Elaboración propia

AUDITORIO

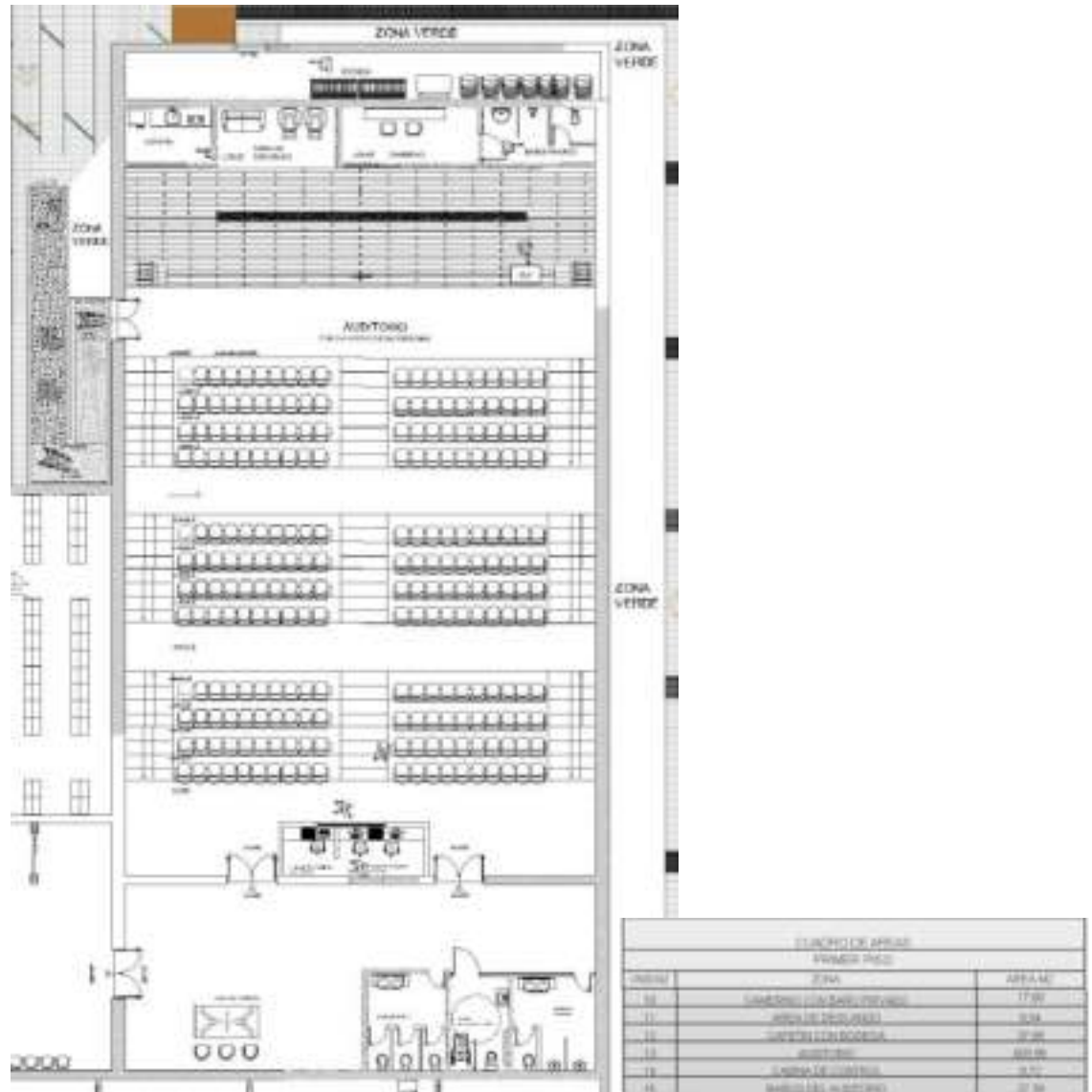


Ilustración 80- auditorio

En área máxima de personal que puede ingresar al auditorio está pensado y diseñado para 240 personas el cual se debe de mencionar que el auditorio está en nivel deprimido donde vamos a estar sobre nivel -3.30 metros, cuenta con rampa de acceso directo para discapacitados con una pendiente del 12.5 % de inclinación, también el auditorio cuenta con baños privados y baños para discapacitados, cuenta con una cabina de control y sus diferentes usos como lo es el camerino, una sala de descanso, un vestíbulo y una bodega.

SALA DE SENDEROS NATURALES DE AIPE

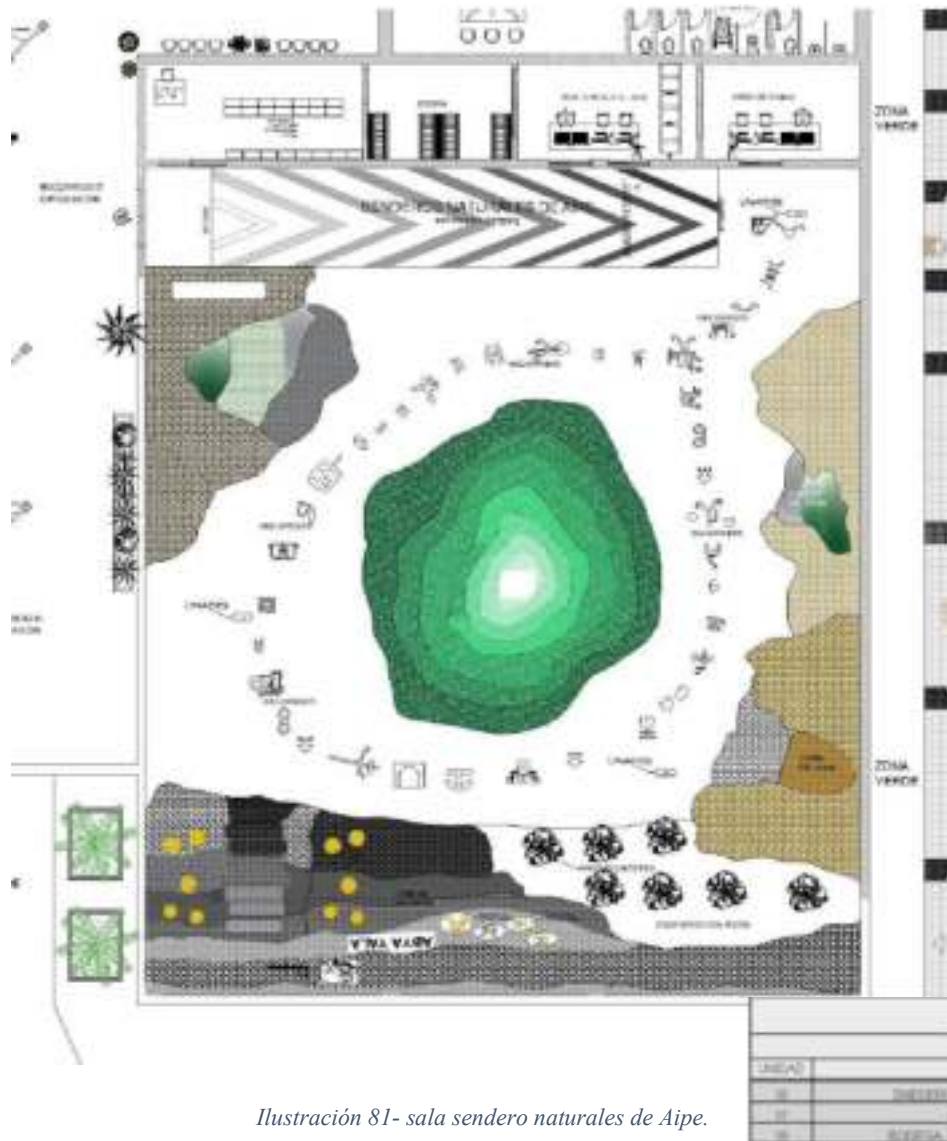


Ilustración 81- sala sendero naturales de Aipe.

La sala que se evidencia cuenta con la tecnología en donde vamos a tener videoproyectores de gran luminosidad que nos reflejara las diferentes expresiones naturales dándole un realismo impresionante a la sala, así mismo es una sala subterránea donde tenemos una pendiente del 5.5% de inclinación(nivel -3.00) pensada y diseñada para discapacitados y para los adultos mayores donde se sumergirán y se encontraran que la sala tendrá un lava piedra de +0.30 cm de altura. Esta sala está pensada para una capacidad máxima de 40 personas por 45 minutos que dura el recorrido en la sala.

SALA HIDROGRAFIA AIPUNA

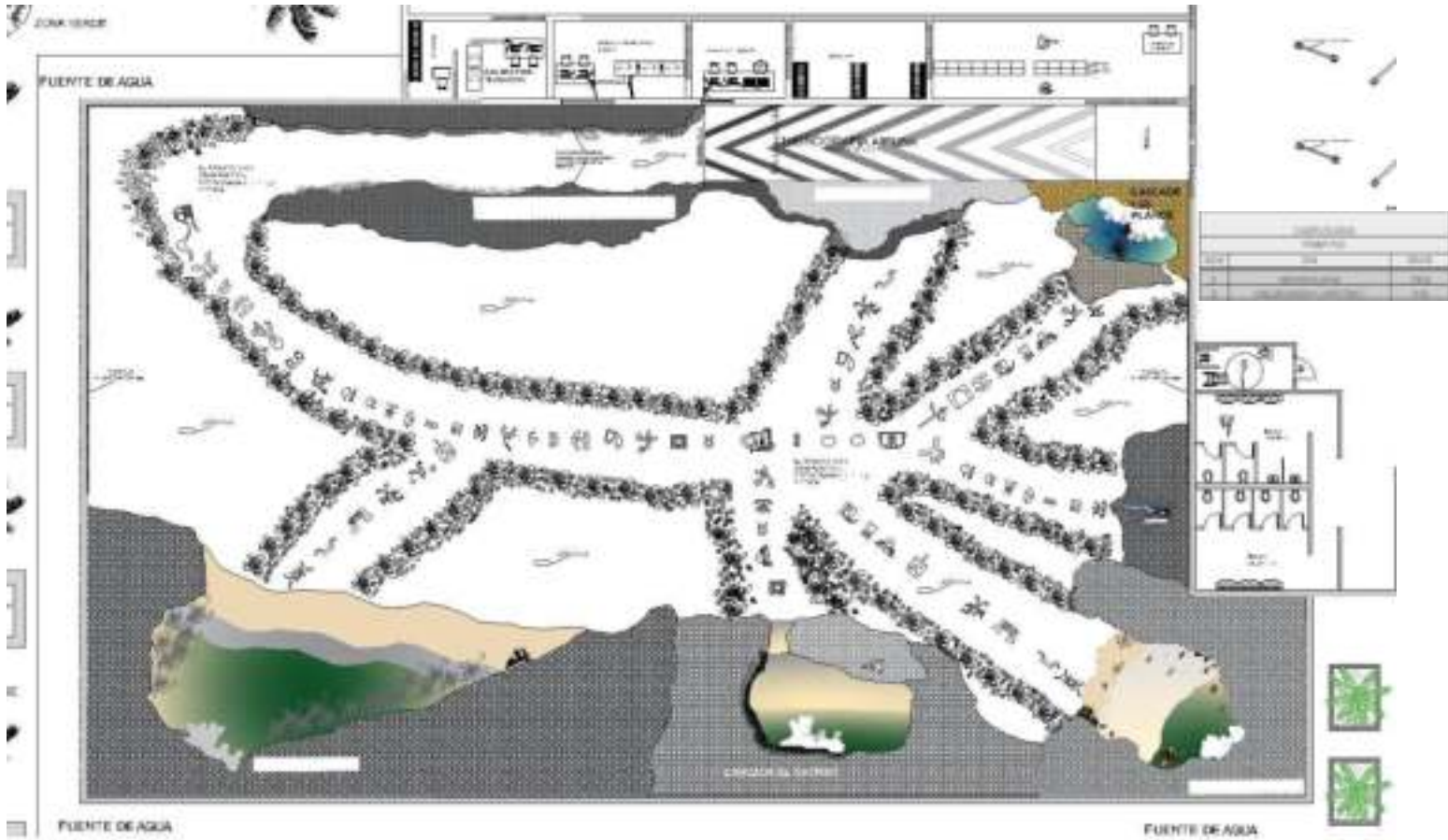


Ilustración 82- sala hidrografía Aipuna

La mega gran sala que jerarquiza al proyecto es la que estamos mencionando. Es aquí donde el turista se sumergirá en sus diferentes escenarios tanto paisajísticos como naturales en rocas históricas que tiene nuestro municipio. Esta sala es subterránea lo que nos conlleva a una rampa que nos desciende al nivel -3.00 mtr con una pendiente del 5.5 % de inclinación y seguidamente a la hora de descender por la rampa se escucharán los diferentes sonidos de la naturaleza y específicamente las cascadas donde se encontrará con un Lavapiés de +0.30 cm de altura. Esta sala está diseñada para 60 personas por 1 hora que durará el recorrido interno de la sala. El videoprojector nos reflejará las diferentes sensaciones de peces y detalles del agua dándole más realismo a la sala.

SALA DE EFIGIE ANTIGUA DE AIPE

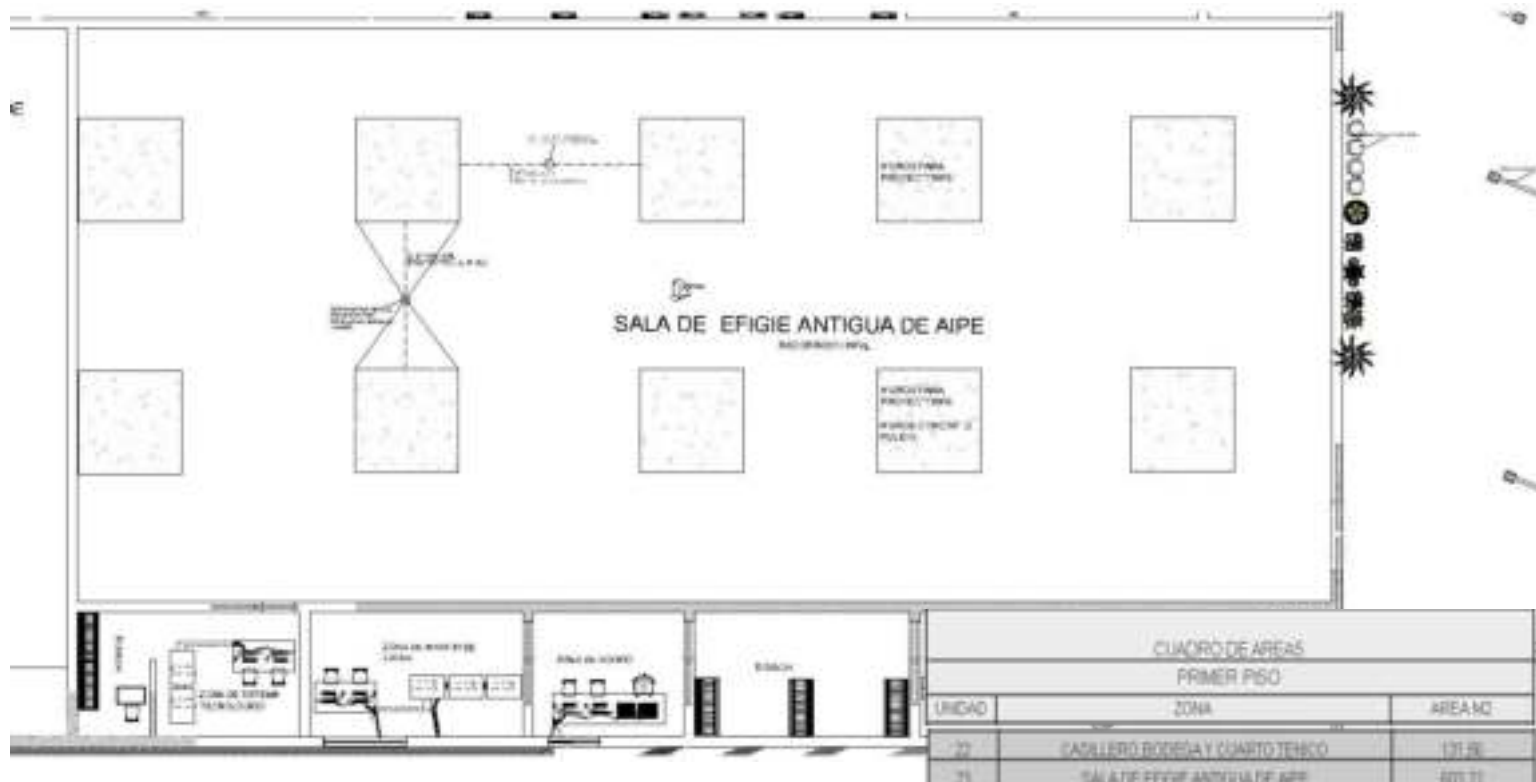


Ilustración 83- sala de efigie antiguas de Aipe

Esta sala es pensada para una capacidad máxima de 40 personas durante los 30 minutos que se dará en el recorrido interno de esta sala, el aporte tecnológico que tendrá esta sala son los videoproyectores y la implementación de los vidrios espejos para que nos dé la continuidad de las diferentes imágenes que se proyectaran.

ALMACEN

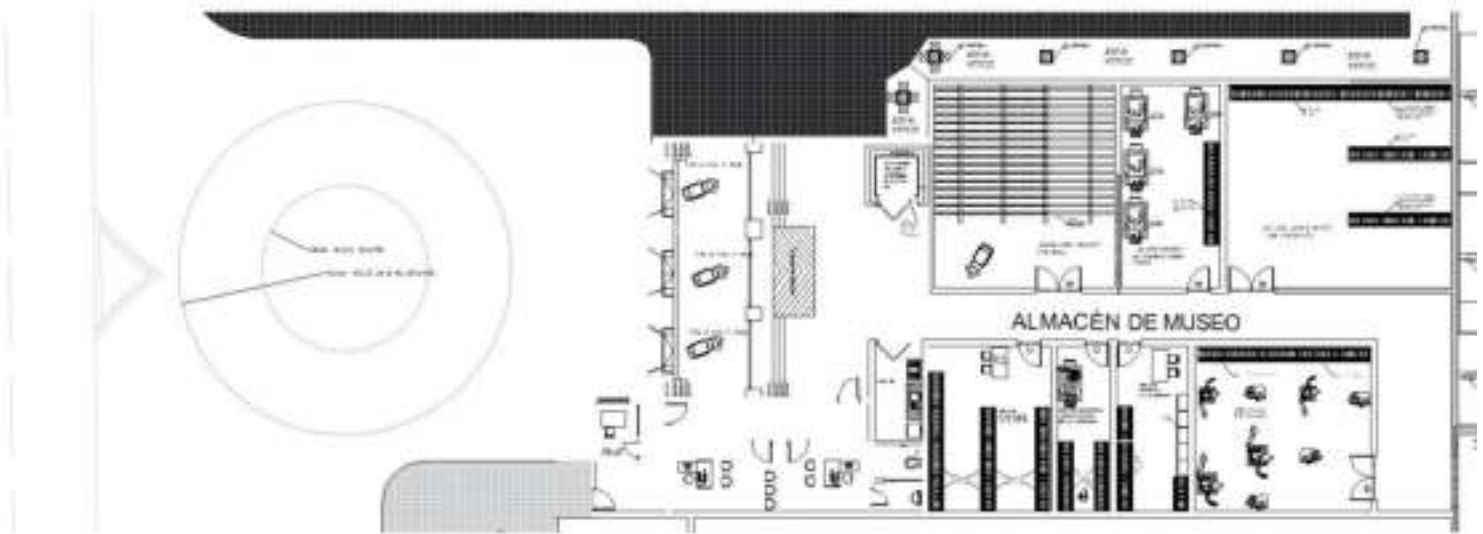


Ilustración 84- almacén del museo

CUADRO DE ÁREAS		
PRIMER PISO		
UNIDAD	ZONA	ÁREA (M ²)
01	ALMACÉN	2000

El almacén cuenta con sus diferentes salas de obras de artes, sala de arqueología, sala de esculturas, sala de arreglos de obras de artes, la sala de arreglo tecnológico (en este caso si se llega a dañar videoproyectores o luces etc., entonces se mandará para la sala de arreglo tecnológico) cuenta con una zona de carga y descarga vehicular pensada para vehículos como turbos o camiones de carga media.

SALA DE ARQUEOLOGIA Y ANTROPOLOGIA

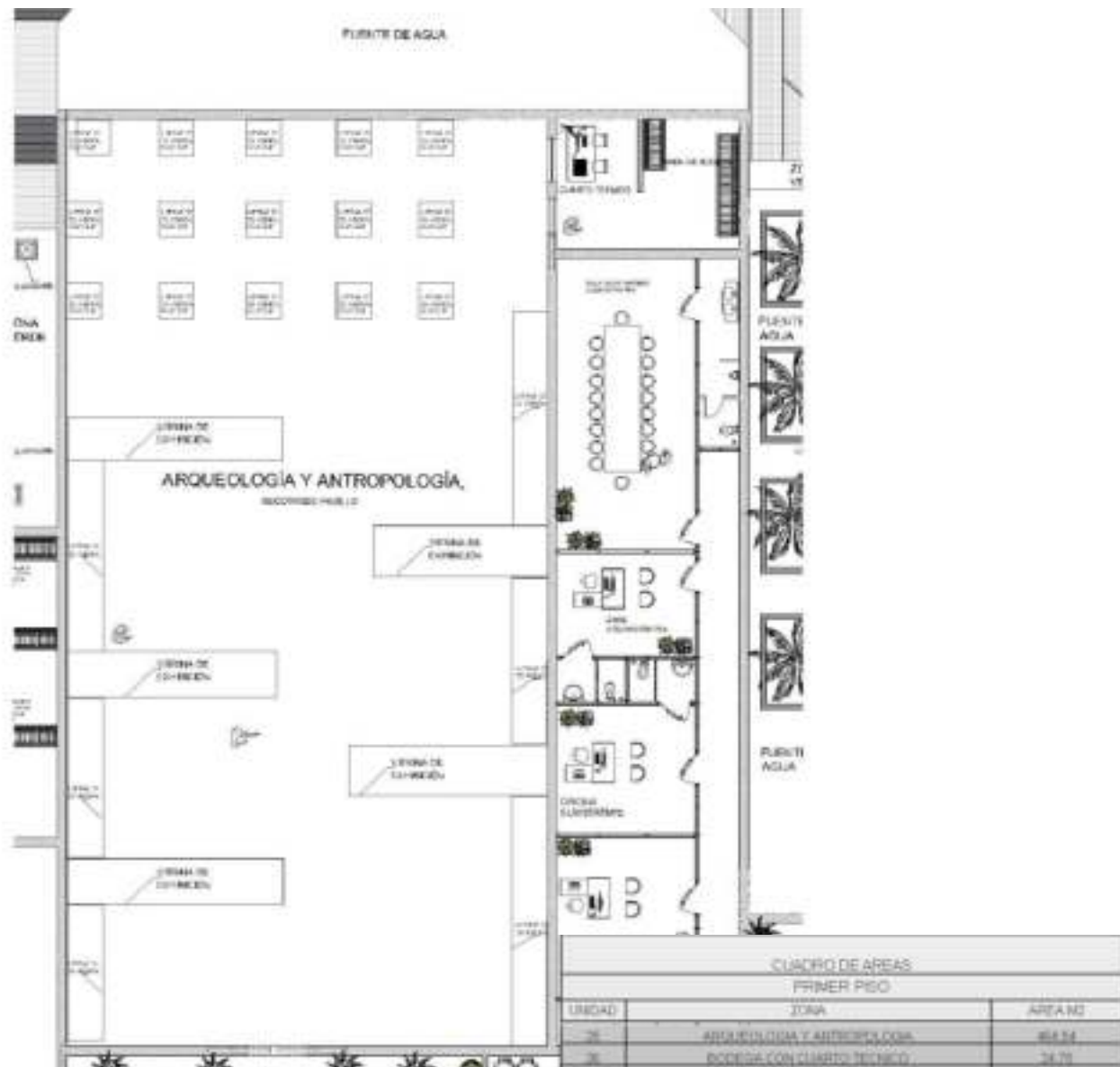


Ilustración 85- sala de arqueología

Esta sala de arqueología y antropología está pensada para 40 personas máximo durante 35 minutos que durara el recorrido interno del proyecto, cuenta con exposiciones permanentes.

RECORRIDO INTERNO



Ilustración 86- recorrido interno del proyecto del primer piso

Para concluir sobre la capacidad máxima que tendrá el museo por hora será de aproximadamente 250 a 300 personas por cada hora. En la parte de zona verde jardín interno el concepto de diseño es basado a un pictograma de la piedra pintada donde la damos una concentración o una visual a la hora de acceder al museo dándole diferentes conexiones con las salas que se expondrá.

ZONA PARQUEADERO, VEHICULO, MOTOCICLETA Y BICICLETA

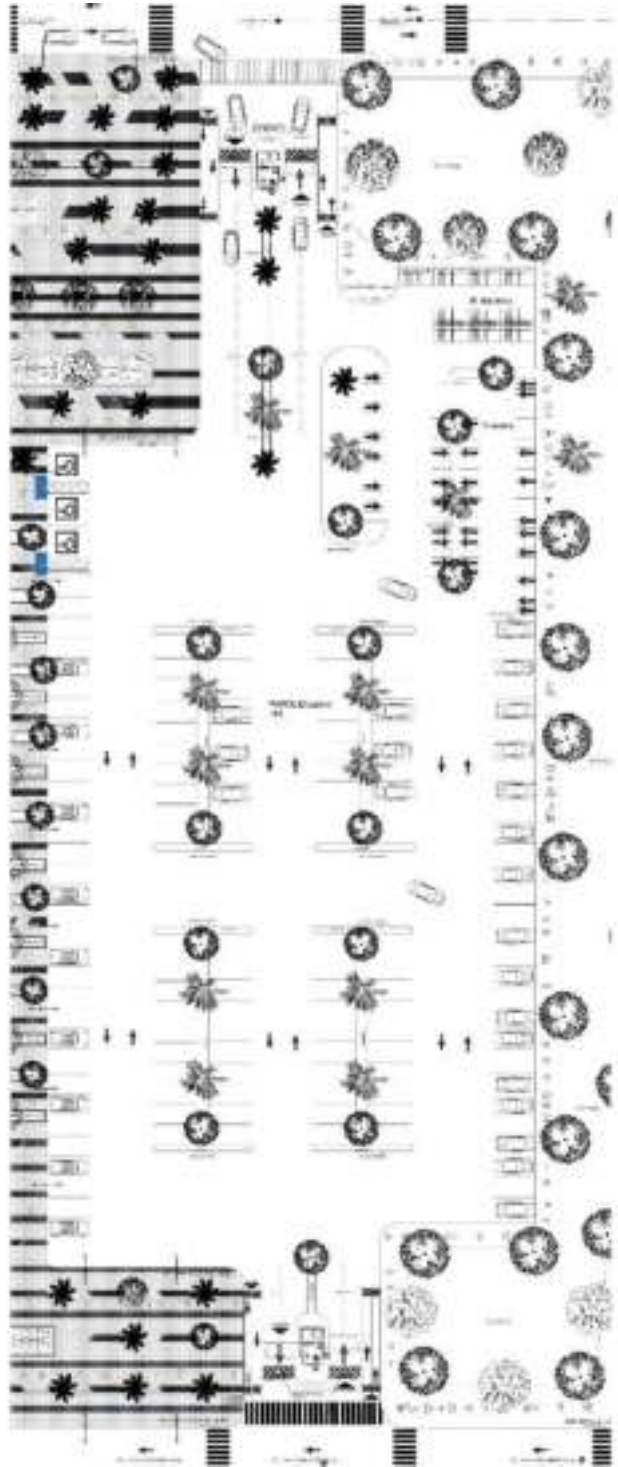


Ilustración 87- Parqueadero Del Museo digital E Interactivo



La capacidad máxima de vehículos está bajo reglamentado sobre la normativa cercana al equipamiento comercial según el índice de construcción, en este caso el proyecto cuenta con 143 parqueaderos para carros particular, de igual modo cuenta con 3 parqueaderos para discapacitados donde nos dice el decreto número 1660 que 2 por cada 100 parqueadero, es decir 3 para discapacitados y 143 para parqueadero vehicular normal. Para motocicletas contamos con una proyección de 73 motos en parqueadero es decir que contamos con parqueo de motos de visitantes y se adiciona el parqueadero de cicla con una proyección máxima de 60 estacionamiento de bicicleta. Se cuenta con una caseta de control vehicular de acceso y de salida.

PLANO ESTRUCTURAL PRIMER PISO

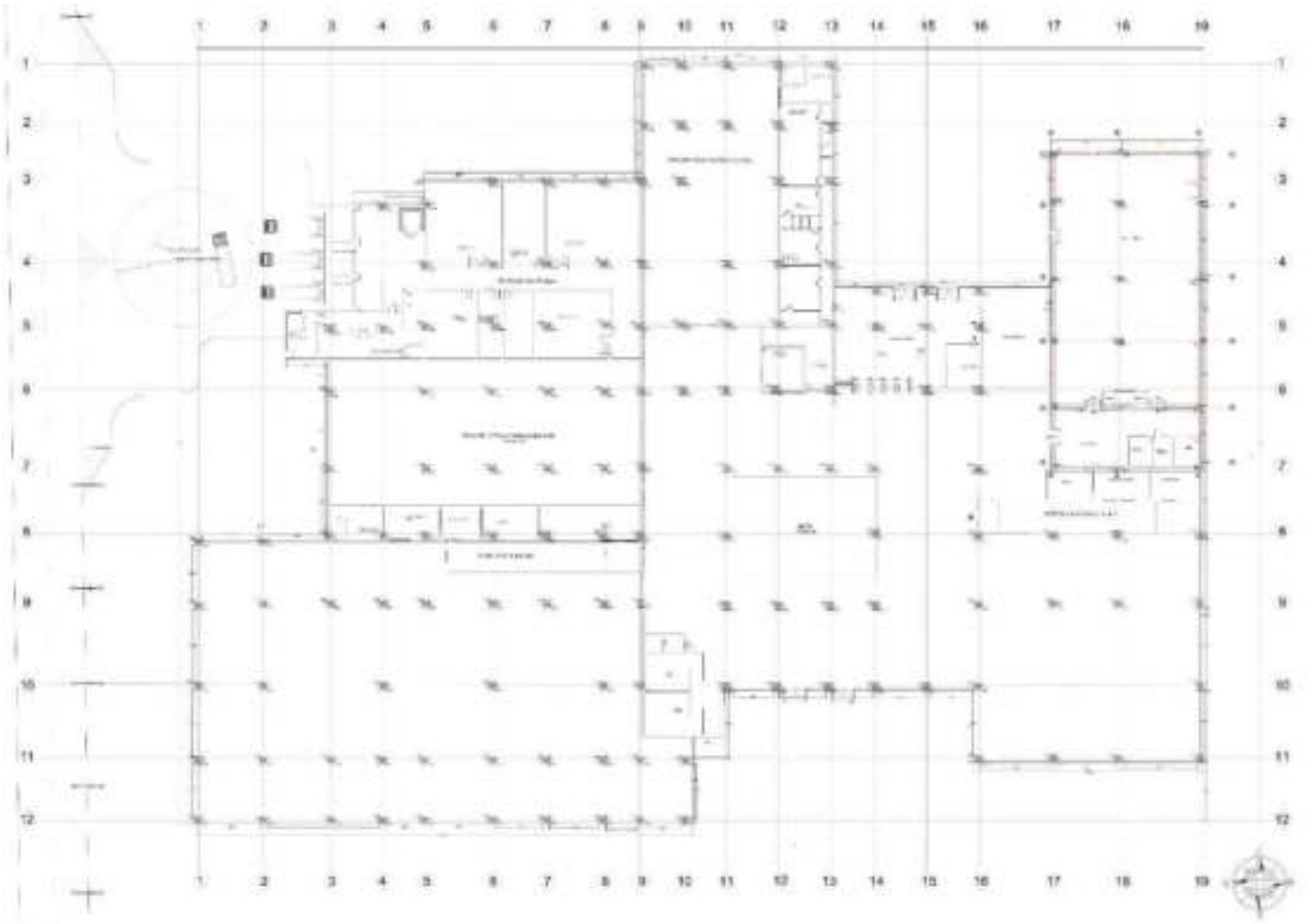


Ilustración 88- Plano estructural primer piso

PLANO SEGUNDO PISO



Ilustración 89- plano segundo piso

CUADRO DE AREAS SEGUNDO PISO		
ORDEN	DESCRIPCIÓN	ÁREA
	TOTAL	4484
1	AREA (SERVIDO) PISO	2076
2	AREA PASADIZO	71,56
3	AREA INTERACTIVA Y EDUCATIVA	428,25
4	DEB. EDUCACION CON LA NATURALEZA	118,87
5	AREA DE SUSTENTABILIDAD Y AMBIENTACION	117,87
6	EXHIBICION DE LA FAMILIA PLAZA Y PATRIARCA	111,00
7	AREA DE CUARTO TECNICO	42,26
8	EXHIBICION DE ARTISTAS LOCALES	424,36
9	AREA DE CUARTO TECNICO	28,33
10	BIBLIOTECA DE FONDOS CON ALFARERIA Y MUSEO	111,81
11	CUARTO TECNICO CON BOCINA	24,39
12	AREA DE SERVIDO CON PASADIZO	111,36
13	CUARTO TECNICO CON BOCINA	24,39
14	EXHIBICION DE FOTOGRAFIA HISTORICA Y CULTURAL	111,36
15	CUARTO TECNICO CON BOCINA	24,39
16	TALLER DE ACTIVIDADES TECNOLÓGICAS	42,26
17	AREA DE SERVIDO	28,33
18	TALLER DE ACTIVIDADES HISTÓRICAS	111,36
19	TALLER DE FOTOGRAFIA	42,26
20	AREA DE SERVIDO DE PASADIZO Y PASADIZO	28,33

Tabla 17, cuadro de áreas del plano de segundo piso

SALA BOSQUES DE FLORES CON ALETEO DE AVES Y MARIPOSAS

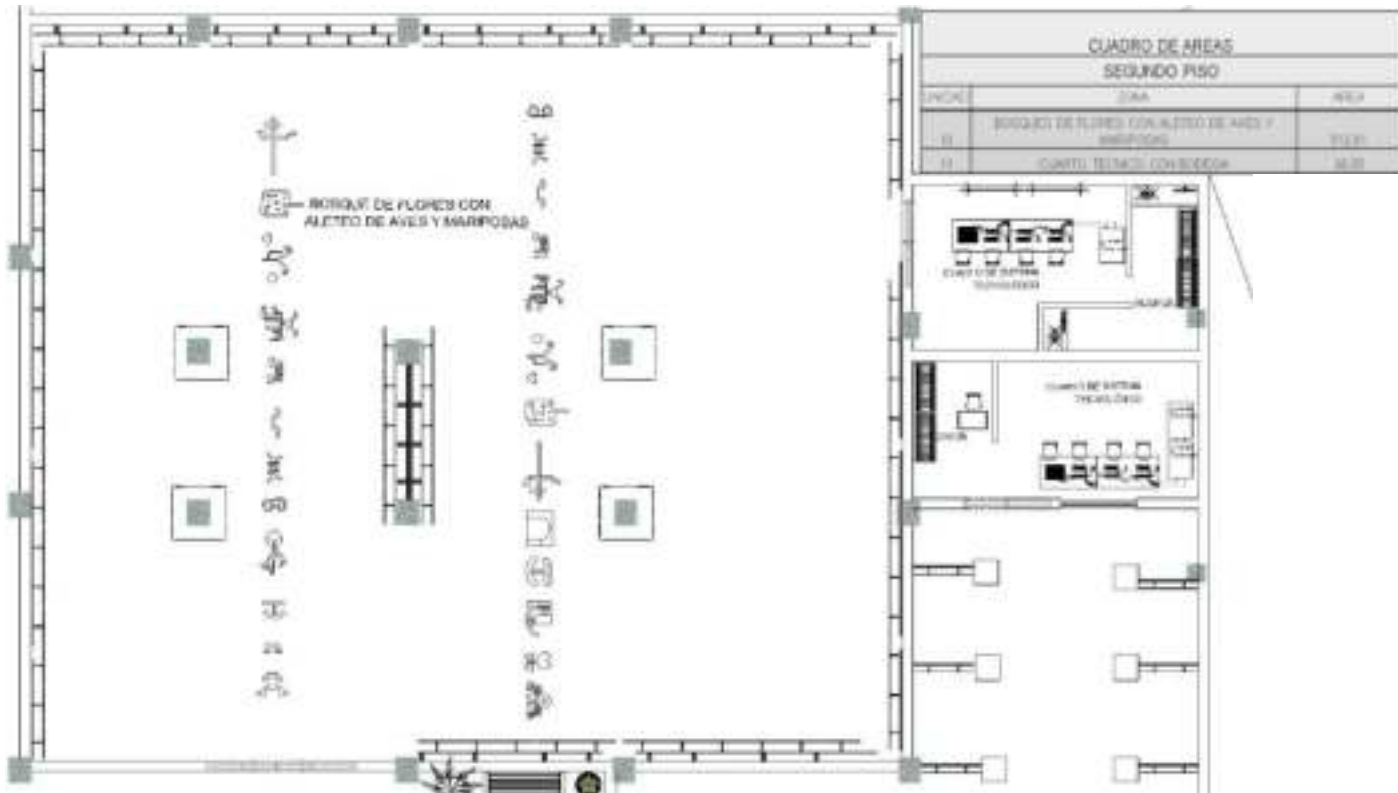


Ilustración 90 - sala bosque de flores con aleteo de aves y mariposas

El aporte tecnológico que tendrá este sala es sobre los hologramas 3d, que en su función me recopilara la vida de las diferentes aves y mariposas o fauna que se ha perdido a medida de los años en donde no se le da la importancia, es aquí que tendremos este sala con su cuarto técnico especializado con supercomputadoras que se programaran para así mismo darme la luminosidad de las diferentes expresiones a exponer, tiene una capacidad máxima de 40 personas durante el recorrido que serán de 45 minutos y que así mismo el turista no sienta esa presión a la hora de tomarse fotos ni restricciones. Los recorridos se harán mediante los pictogramas que se tendrán en piso dándole una continuidad y una organización a la sala.

SALA DE FIGURA DE GESTORES CULTURALES

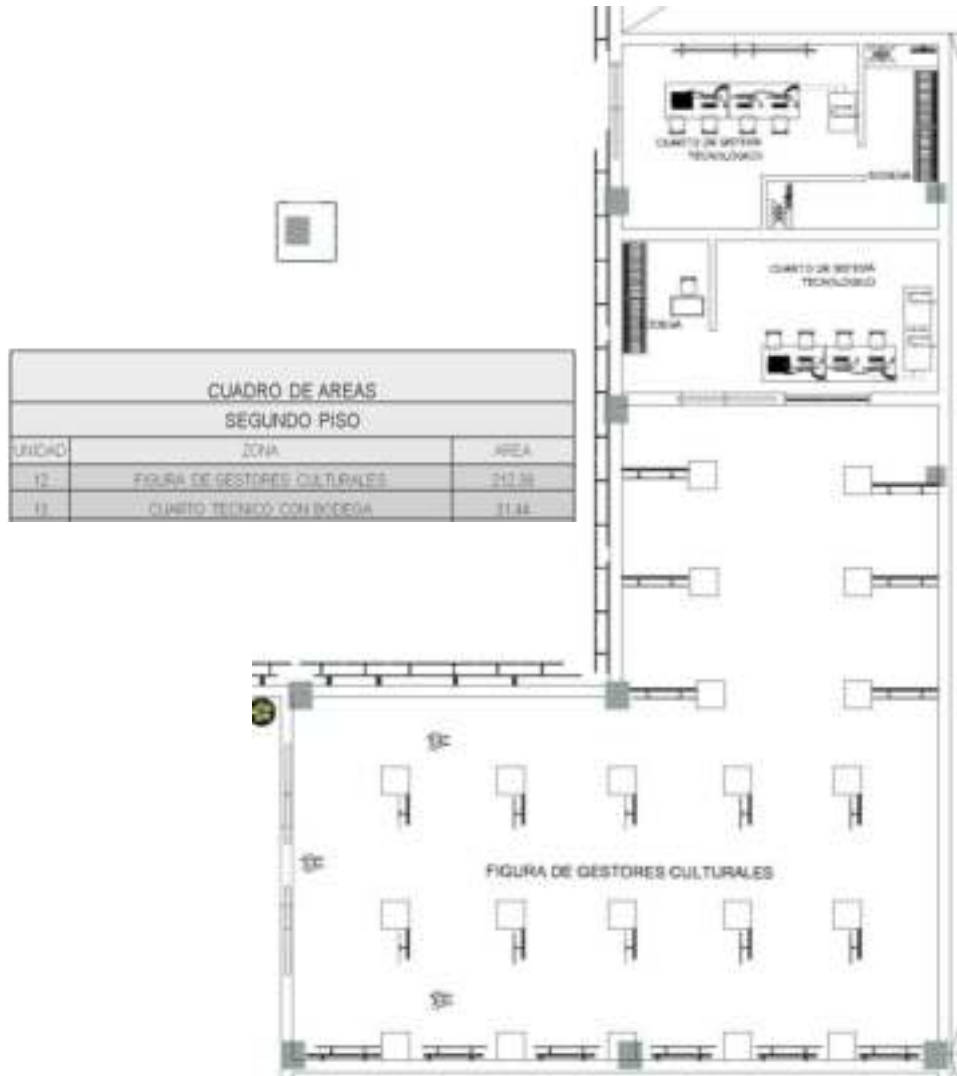


Ilustración 91- sala de figura de gestores culturales

En esta sala tendremos a reconocer las diferentes gestores culturales que nacieron y fallecieron en el municipio de Aipe dándole un homenaje a todos aquellos folcloristas como lo es: luz estela luna Lozada, Héctor avilés, Ricardo borrero, maría Inés Perdomo de ortega, Jesús maría Aguirre Charry, Cantalicia Gutiérrez, Jaime Vanegas Vanegas, diario Osorio, Marcelino Quiroga Gutiérrez, juan de la cruz Ramírez, Luis Octavio Quiroz Dussan , Arismendi mora Perdomo, Humberto Perdomo Charry, Saul Perdomo rivera, Martha Cecilia Olaya romero, pablo Emilio león, Arismendi mora Perdomo, cesar augusto Dussan

Quiroga y entre muchos más personajes emblemáticos del municipio de Aipe que en si llegaron a ser reconocidos tanto en el área turística como en la parte de artes y política.

Tiene una capacidad máxima de 35 personas durante 40 minutos que será la sala.

SALA DE ETNOGRAFIA DE FIESTAS PATRONALES Y LOCALES

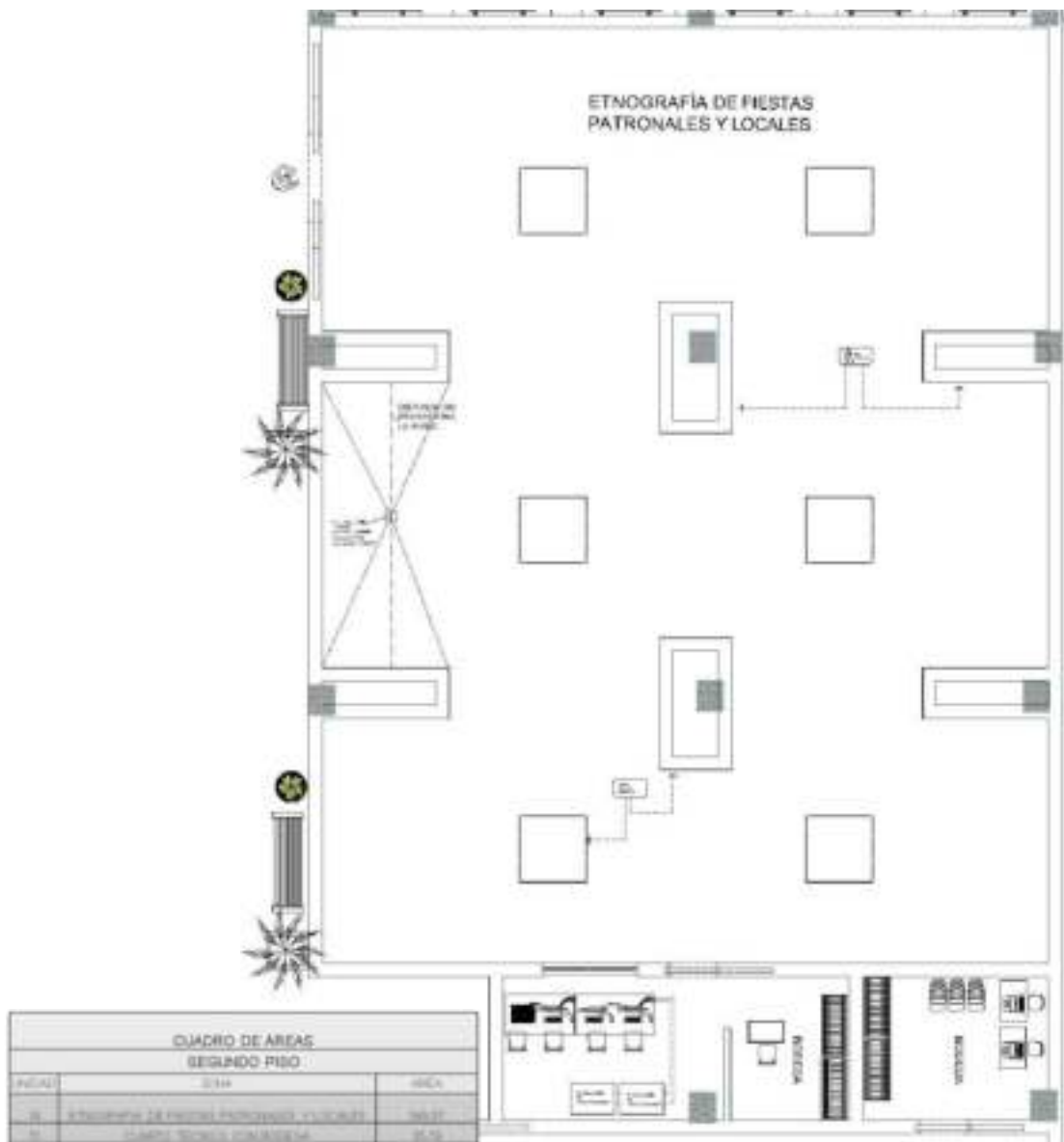


Ilustración 9215- etnografía de fiestas patronales y locales del municipio.

Para la sala de etnografía se tendrá en cuenta que para los recorridos serán diferentes (recorrido peine) que el mismo aporte tecnológico de los videoproyectores nos dé

una cara diferente a la margen arquitectónica. Tendrá una capacidad de 20 personas durante 35 minutos que será el recorrido.

SALON DE TALLERES

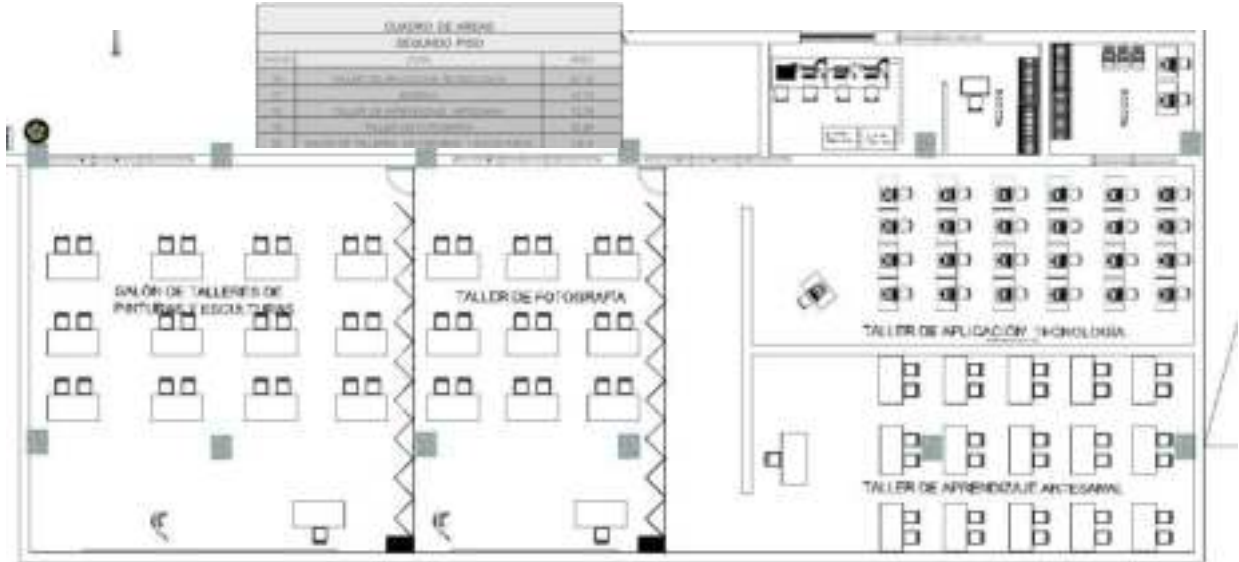


Ilustración 93- salón de talleres

En esta sección contaremos con salones de talleres que presentan un mobiliario tipo revolución industrial quitándole esa rigidez y dándole un mejor ambiente al público, es aquí donde tendremos sala de taller fotográficos, salón de talleres de pinturas y esculturas, taller de aprendizaje artesanal y taller de aplicación tecnológica.

SALA INTERACTIVA Y RECREATIVA

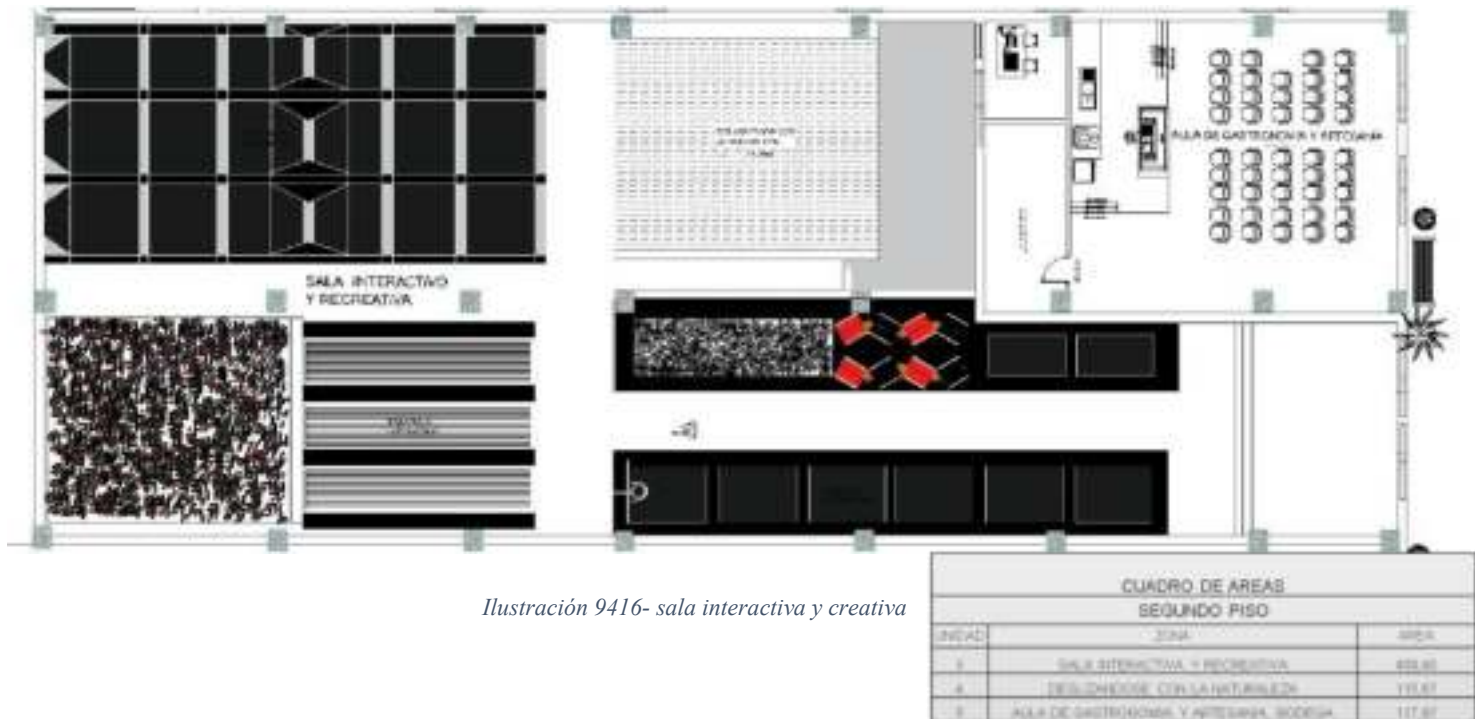


Ilustración 9416- sala interactiva y creativa

Esta sala está diseñada para la interactividad y la Re creatividad de los niños con una edad máxima de 13 años que podrán acceder a la sala, de igual manera se tendrán niños de mínimo 6 años de edad bajo el amparo de los padres donde gozaran de los diferentes componentes que lo conforman, así mismo gozan de saltarines, una piscina de pelotas, un saltarín o trampolín para así mismo llegar a una mega piscina de pelotas de goma, seguidamente se encontraran con una sala llamada deslizando con la naturaleza(solo para niños de 6 a 13 años de edad se podrán deslizar) se tendrá una pendiente del 5% de inclinación y se implementara videoproyectores que le da la continuidad de recorrido naturales del municipio de Aipe. Saliendo de la sala interactiva nos encontramos con un aula de gastronomía Aipuna donde el espectador quiera aprender hacer las diferentes comidas típicas de la región pueda vincularse y aprender de sus diversidades, también en el recorrido interno del segundo piso se encontrarán con una degustación gastronómica y exposición de artesanos. La sala interactiva está diseñada para 80 niños incluyendo el

acompañante (papa o mama o tío etc.). Para el aula de taller gastronómico esta contemplada para 45 personas que quieran obtener el curso de aprendizaje gastronómico.

SALA EVOLUCION DE LA FAMILIA PIJAOS Y PATRIMONIO ARQUITECTONICO

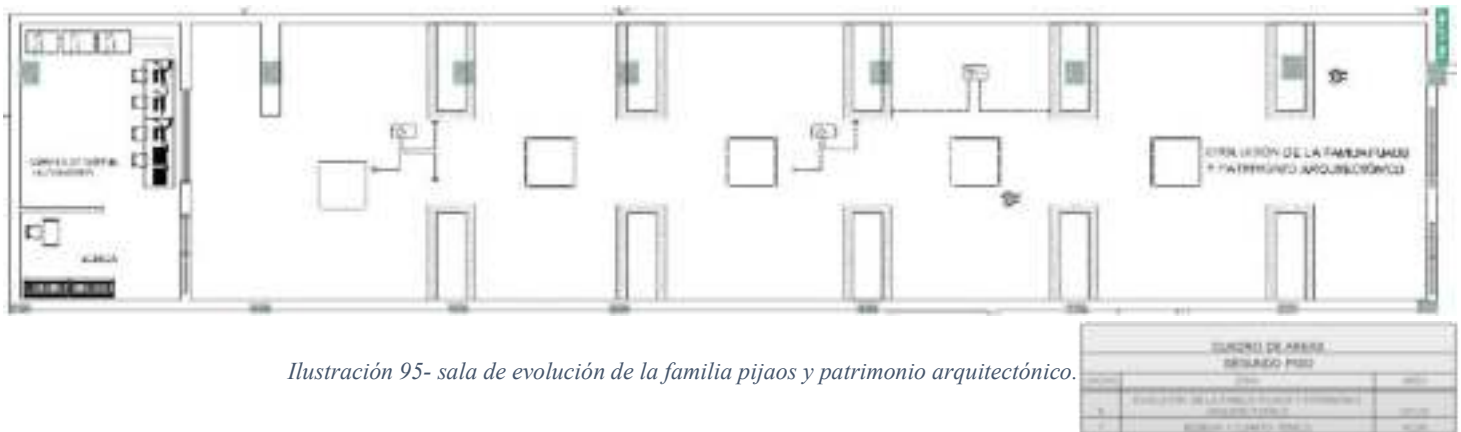


Ilustración 95- sala de evolución de la familia pijaos y patrimonio arquitectónico.

La sala de evolución de la familia pijaos está contemplada para atender al público durante 40 minutos con un promedio de 20 a 30 espectadores durante el recorrido. El aporte tecnológico como ya se ha mencionado en otra sala contempla con los diferentes videoproyectores e implementando los vidrios espejos dándole la continuidad a la foto o exposición que se presente, como toda sala cuenta con cuarto técnico y bodega.

SALA HOLOGRAFIAS DE ARTISTAS LOCALES

Para potenciar el proyecto se implementara en esta sala los común mente llamados las pantallas led, que serán incrustada en paredes en piso y en techo (techo viga o cielorraso) en esta sala se expondrá las diferentes mega obras del artista Ricardo Borrero, quien fue nacido y criado en el municipio de Aipe y que hoy en día es uno de los reconocidos artistas que tiene el municipio y que mejor será haciéndole un homenaje por sus buenas obras por sus buenos diseños tanto paisajísticos como conceptos de viviendas he

animales . cuenta con una capacidad máxima de 40 personas que duraran dentro del recorrido interno de la sala.

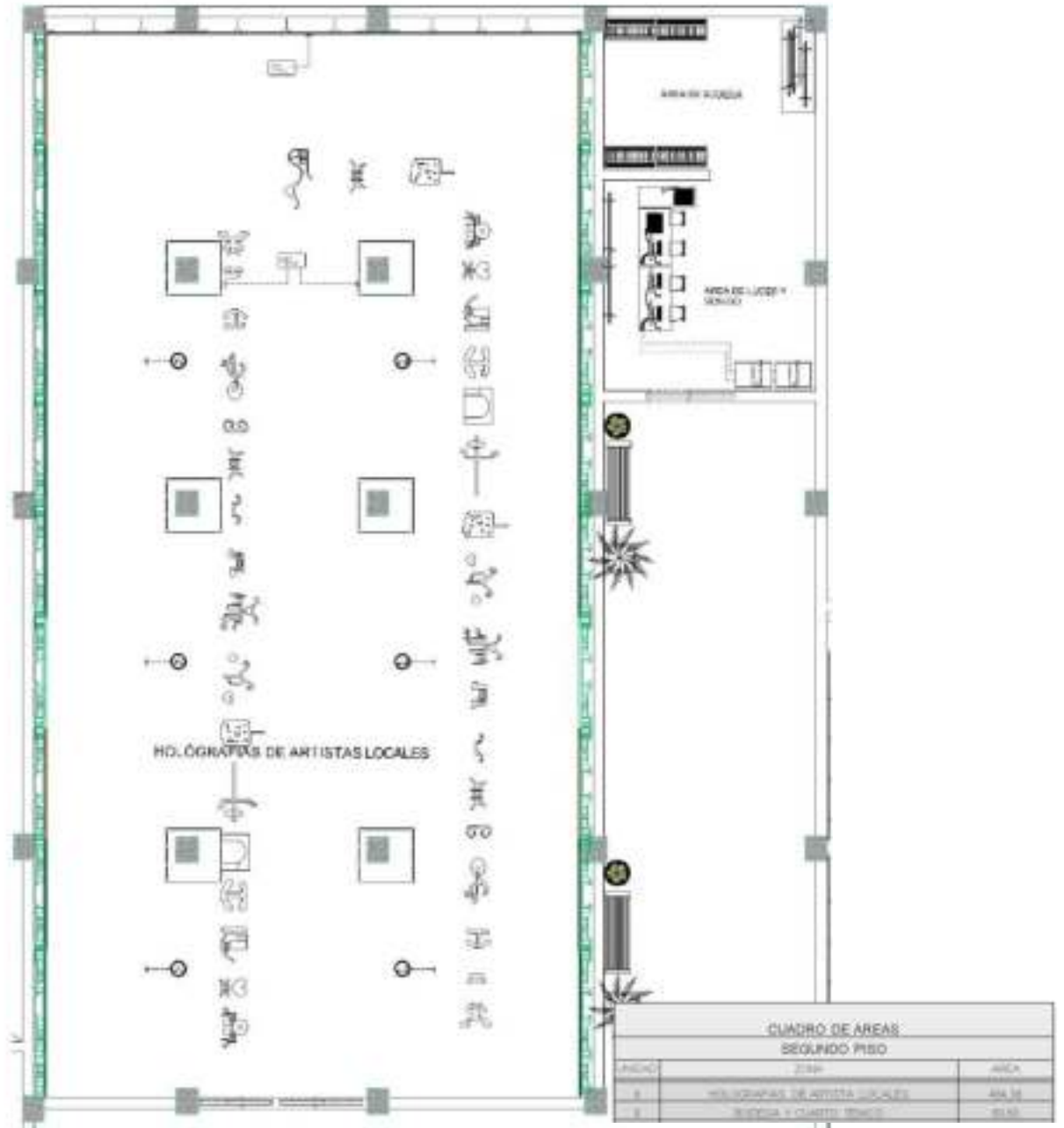


Ilustración 96- holografía de artistas locales

PLANO ESTRUCTURAL DE SEGUNDO PISO



Ilustración 97- plano estructural segundo piso

PLANO TERCER PISO DETALLADO CON ESTRUCTURA

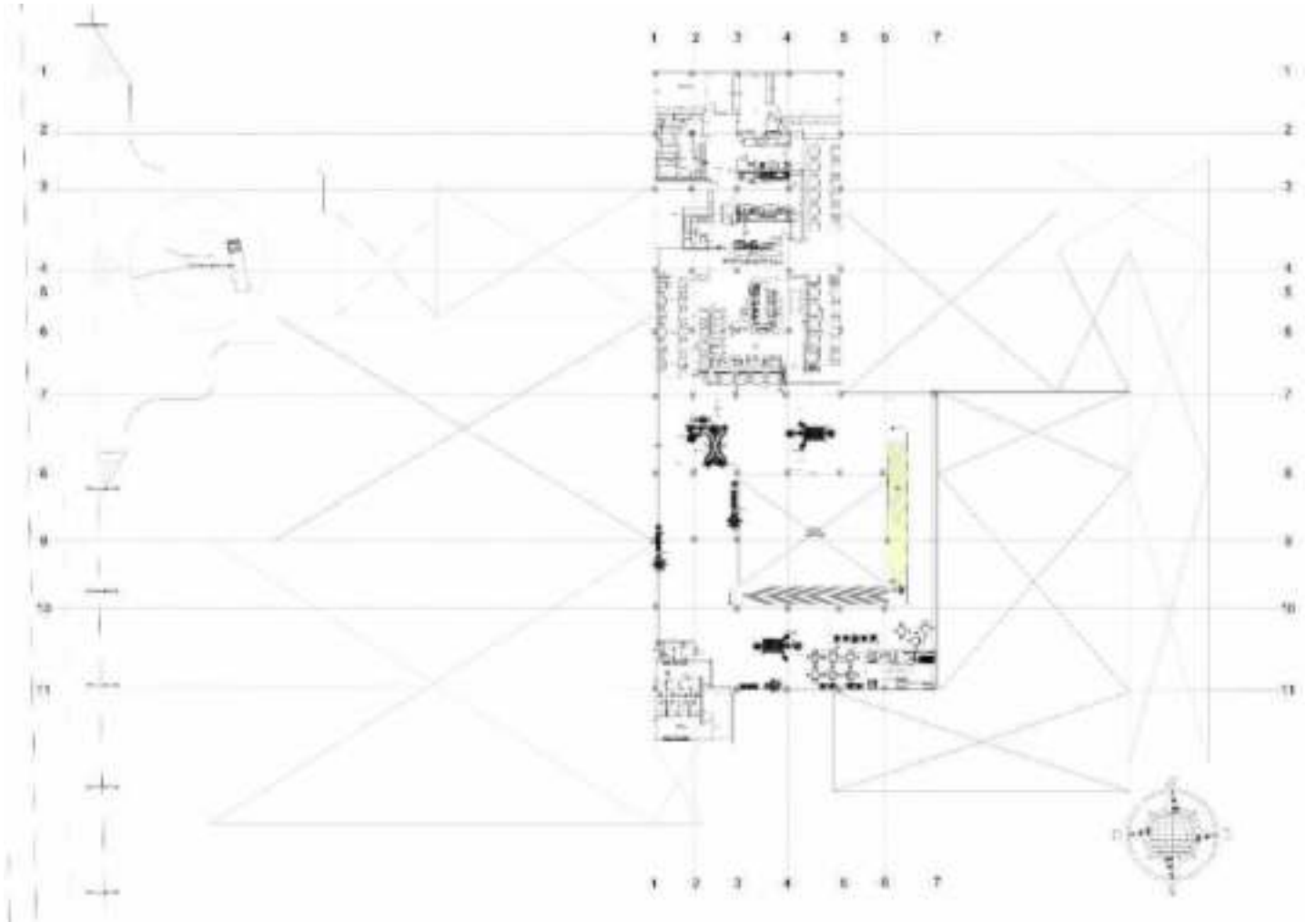


Ilustración 98, plano tercer piso con estructura

CUADRO DE AREAS		
TERCER PISO		
UNIDAD	ZONA	AREA
1	RAMPA TERCER PISO	87,64
2	BAÑOS PUBLICO	71,84
3	RESTAURANTE BAR	827,91
4	REFRIGERADOR CON BODEGA	42,74
5	JARDIN INTERIOR(PRIMER PISO)	206,29
6	CAFETERIA	35,4
7	MIRADOR	48,38

Tabla 18, cuadro de áreas del tercer piso

RESTAURANTE BAR- TERCER PISO

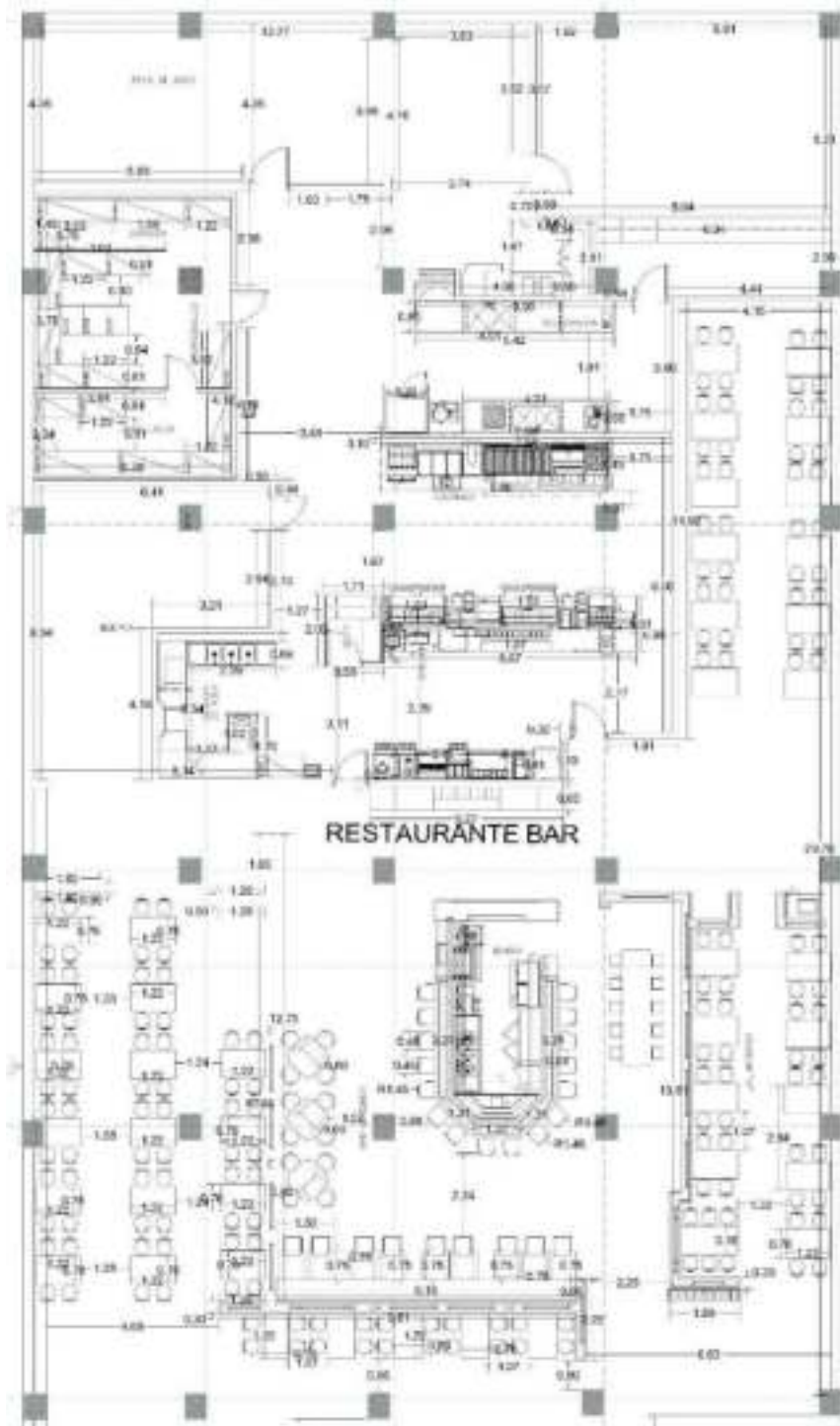


Ilustración 9917- restaurante bar

Cuenta con una capacidad mínima de 80 personas en promedio donde puedan contemplar tanto de los alimentos que le ofrece el restaurante del museo como el goce de las diferentes visuales que se tendrán.

CIRCULACION PEATONAL- TERCER PISO, CAFETERIA Y BAÑOS PUBLICOS

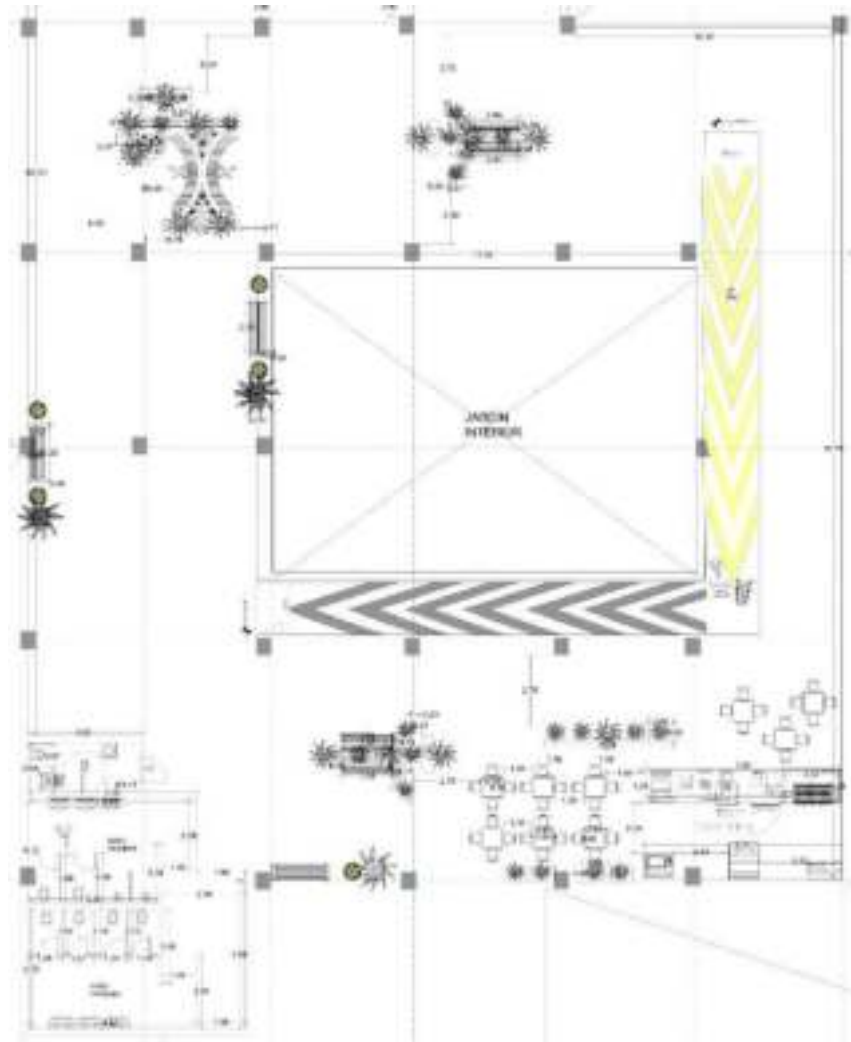


Ilustración 100- circulación interna del proyecto

Para ellos hemos llegado al final de la coordinación que será el museo digital e interactivo para el municipio de Aipe, en este 3 piso cuenta lo que es los baños públicos, una cafetería que acobija para 36 personas que quieran contemplar de su café mael.



MARCACION DE CORTES ARQUITECTONICOS

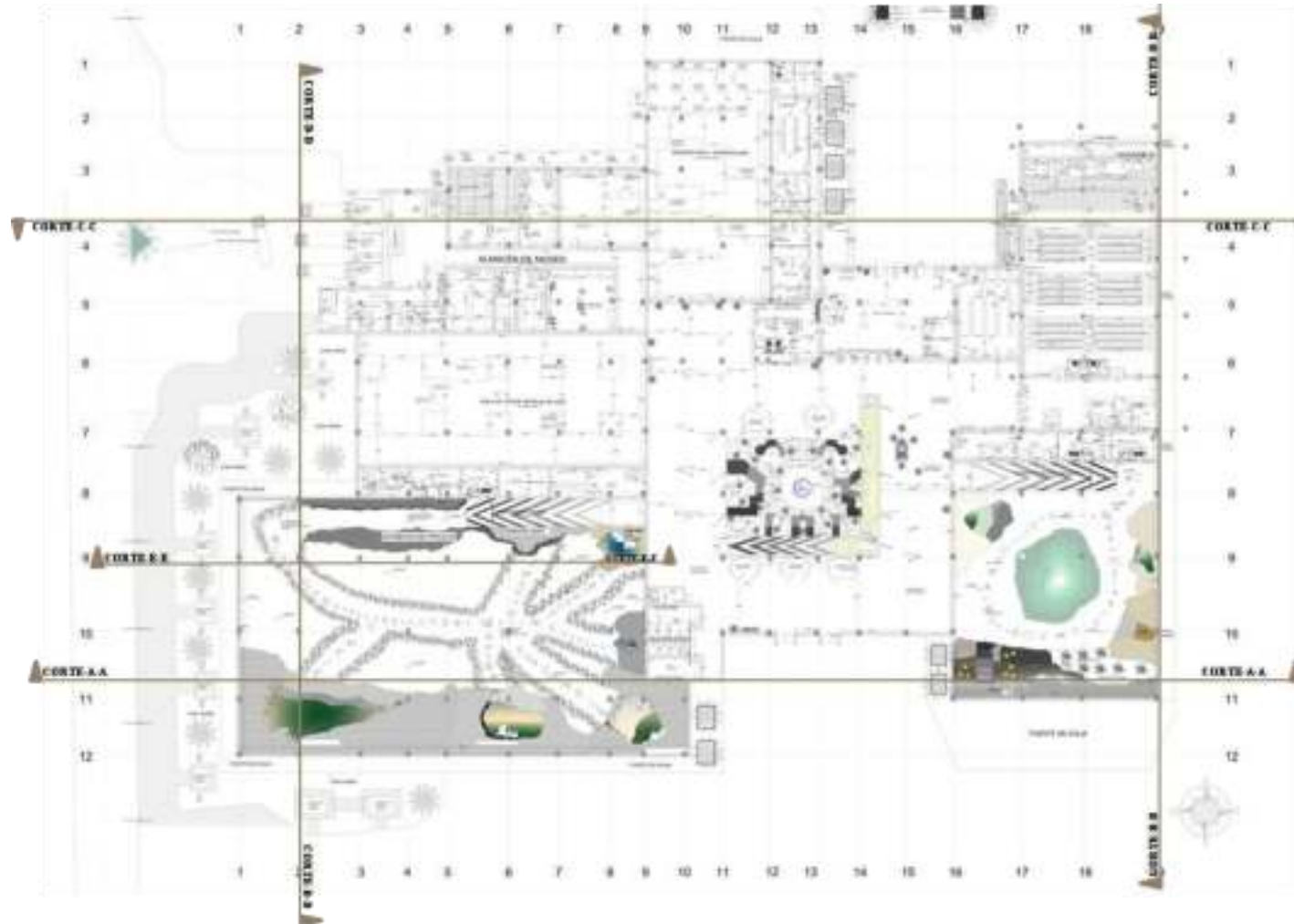


Ilustración 101- plano técnico, marcación de cortes



CORTE A-A

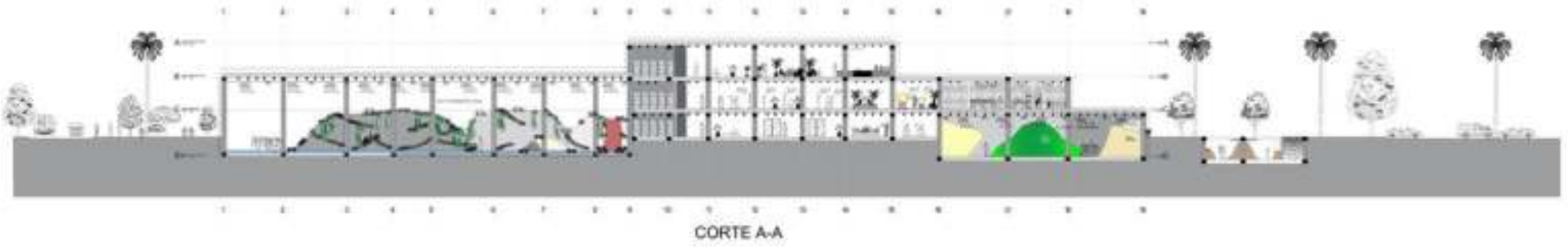


Ilustración 102- corte a-a longitudinal del proyecto

CORTE E-E

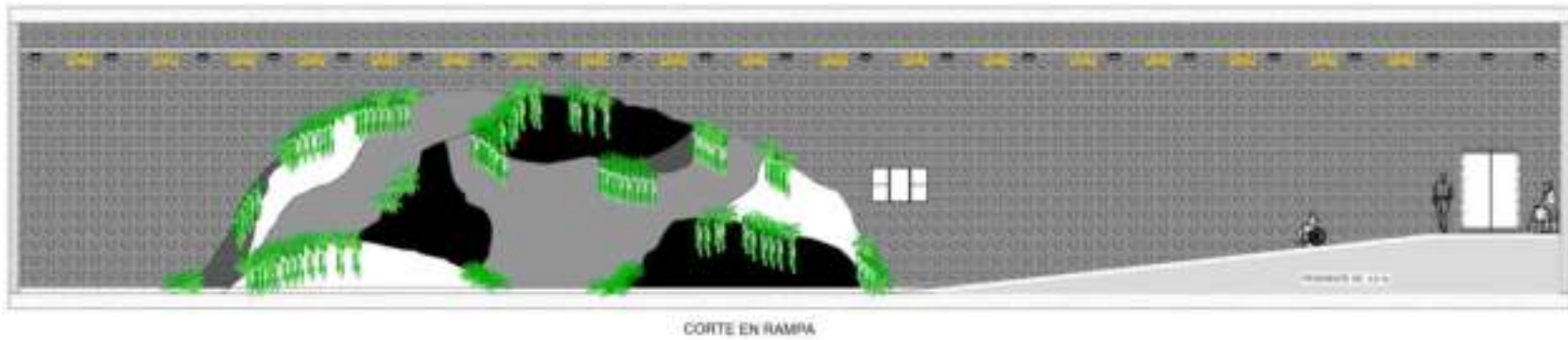


Ilustración 10318- corte e-e detalle de sala hidrografía Aipuna



CORTE B-B

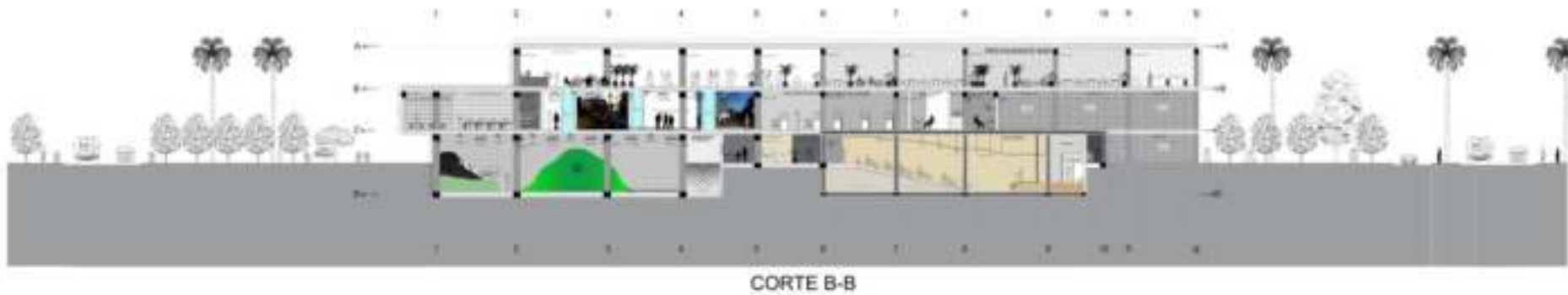


Ilustración 10419- corte b-b, proyecto arquitectónico

CORTE C-C

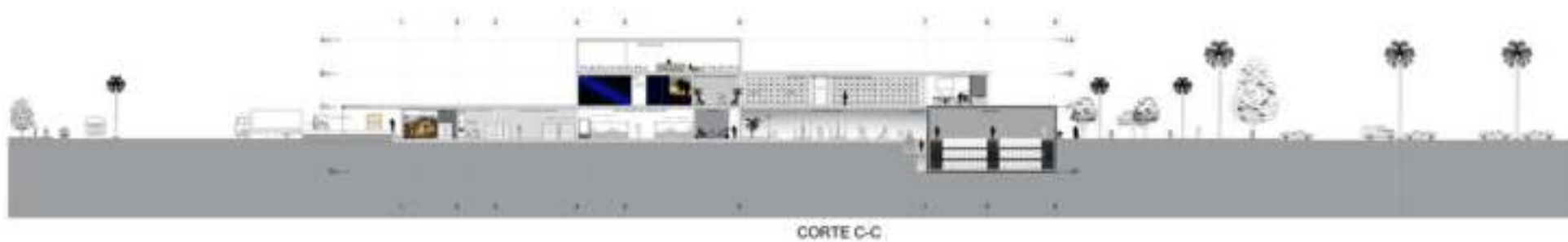


Ilustración 105- corte c-c, del proyecto arquitectónico



CORTE D-D

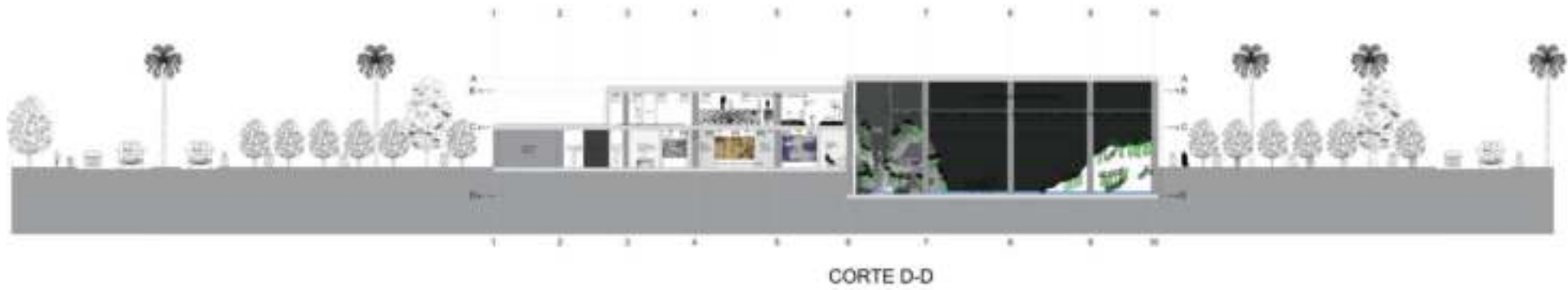


Ilustración 106- corte d-d proyecto arquitectónico en altura.



FACHADAS ARQUITECTONICAS

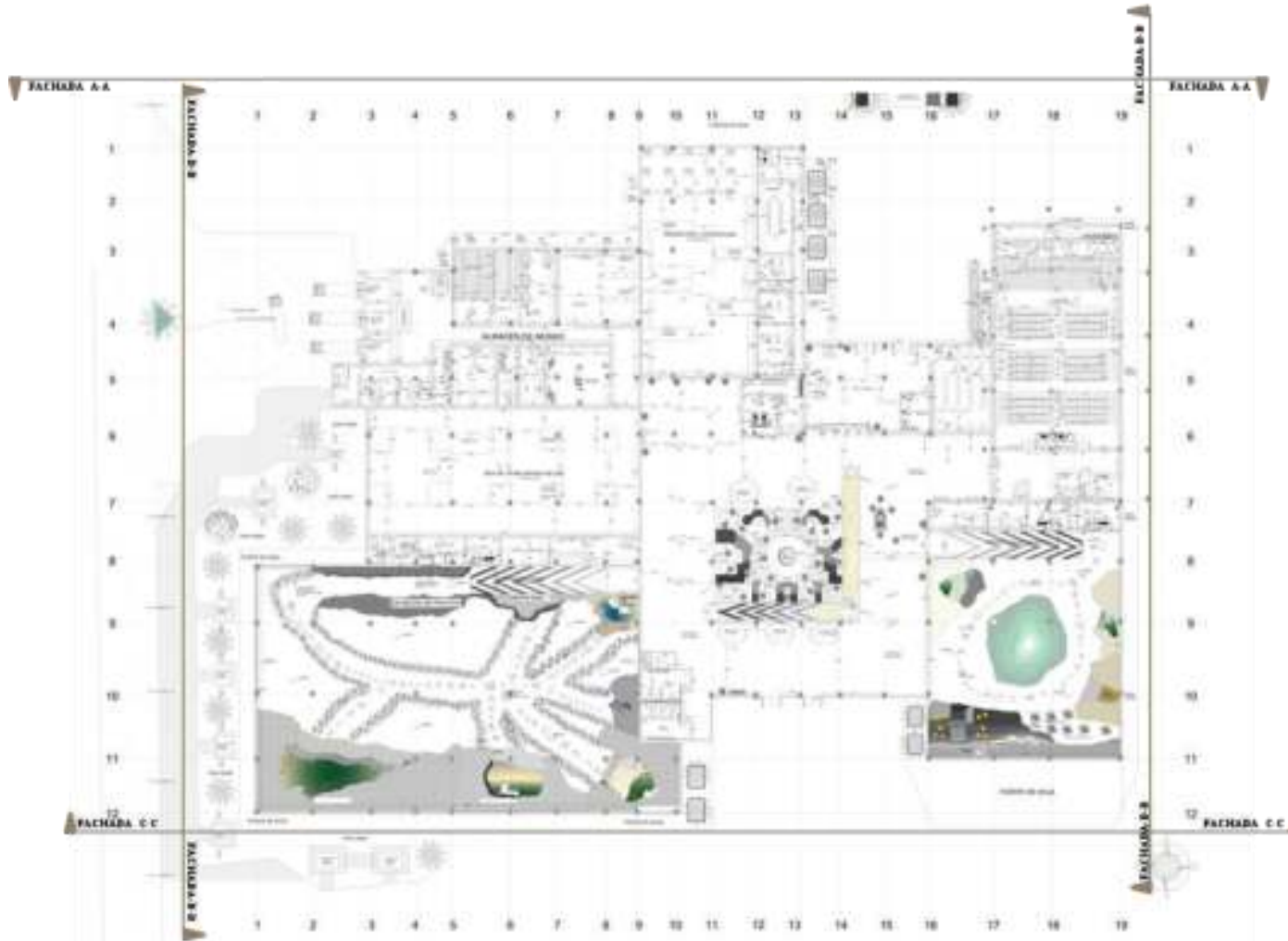


Ilustración 10720, marcación de fachadas



FACHADA FRONTAL

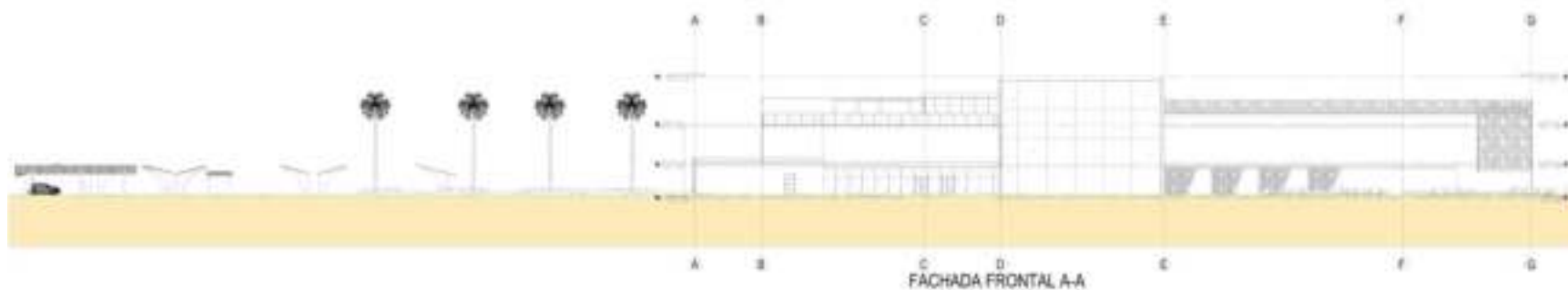


Ilustración 10821, fachada frontal

FACHADA LATERAL IZQUIERDO



Ilustración 10922, fachada lateral izquierdo

FACHADA LATERAL DERECHO

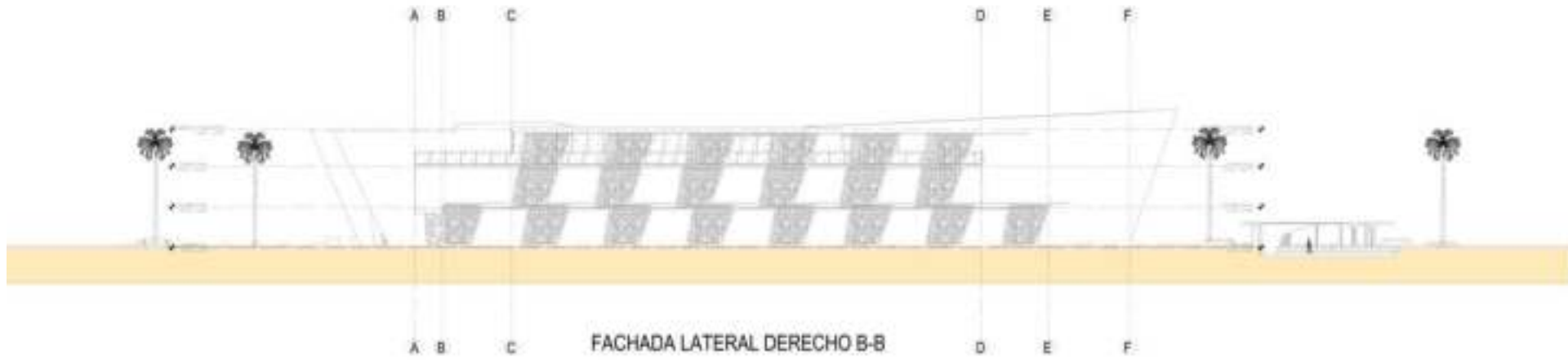


Ilustración 110, fachada lateral derecho

FACHADA POSTERIOR

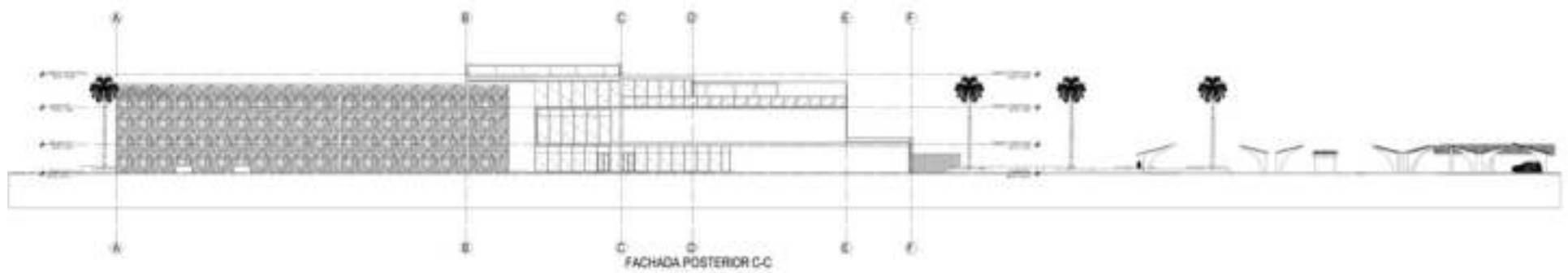


Ilustración 111, fachada posterior

VISTA RENDER VOLUMETRICO DEL PROYECTO

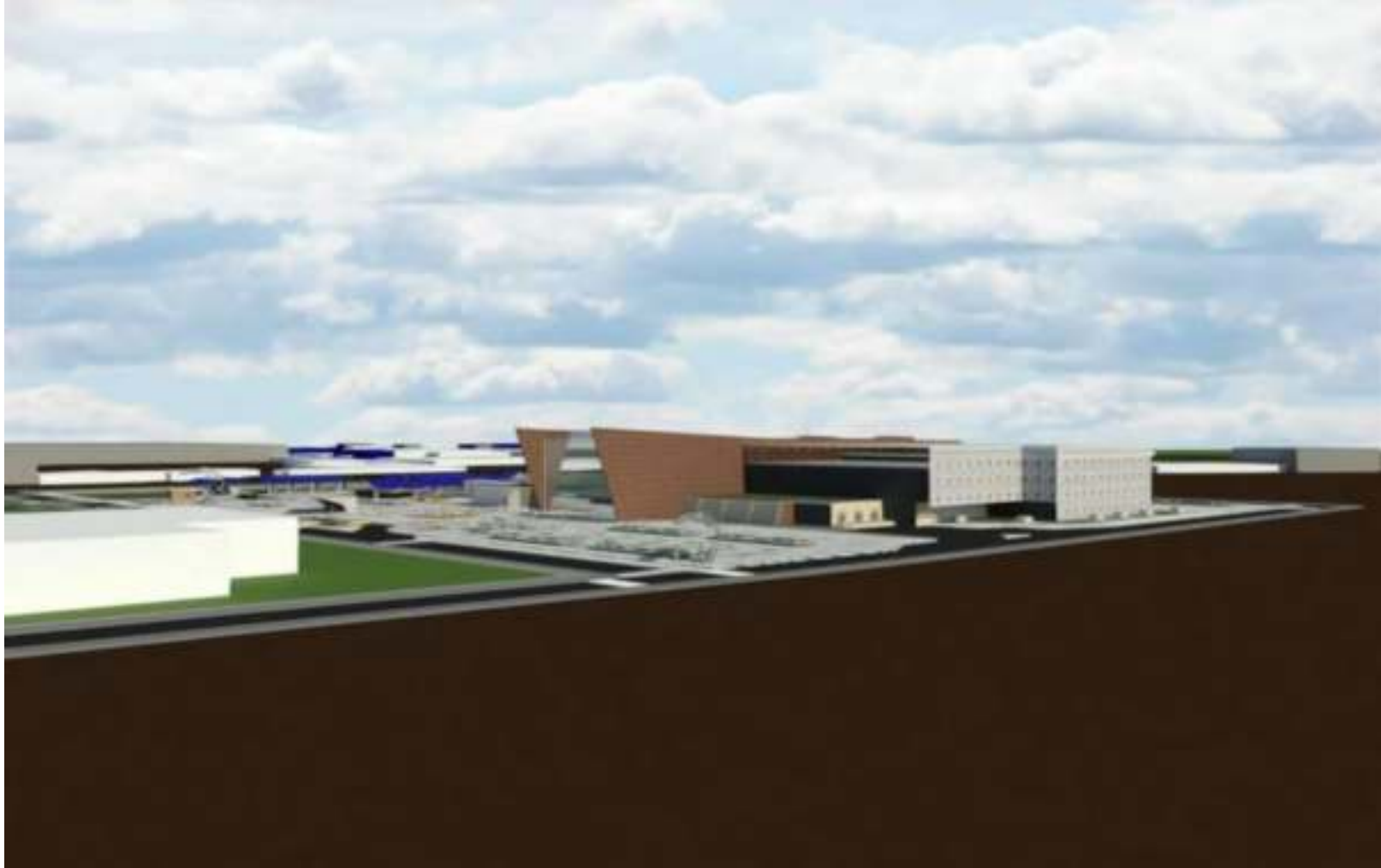


Ilustración 112, vista axonométrica



VISTA RENDER VOLUMETRICO DEL PROYECTO



Ilustración 113, vista axonométrica

VISTA RENDER VOLUMETRICO DEL PROYECTO



Ilustración 114, vista axonométrica

VISTA RENDER VOLUMETRICO DEL PROYECTO



Ilustración 115, vista axonométrica



ESQUEMA ISOMETRICO

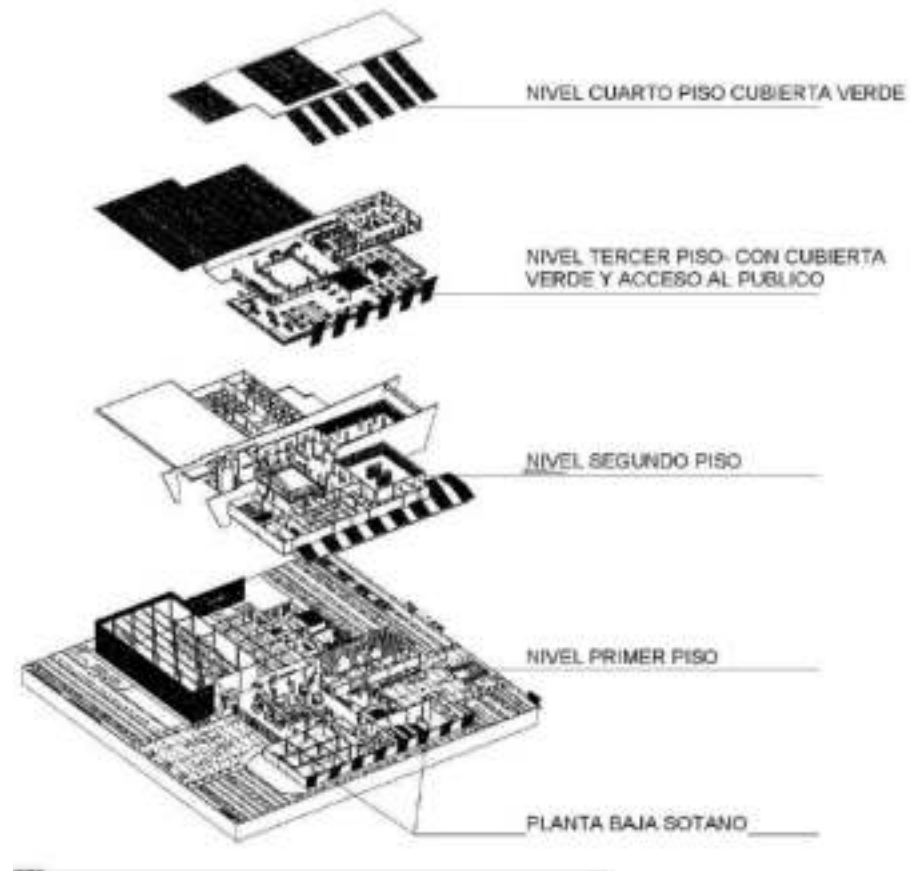


Ilustración 116, Esquema isométrico



CAPITULO V: MARCO METODOLOGICO

Diseño metodológico

Este marco metodológico es importante ya que es aquí donde se ha venido haciendo el paso a paso del proyecto dando respuesta a la pregunta de investigación y a los objetivos propuesto en el documento monográfico.

La implementación del diseño metodológico facilitará a la tutora como al jurado, el proceso se lleva a cabo durante el diseño, aumenta la probabilidad de encontrar soluciones a través de la información obtenida, ayuda a enriquecer los conocimientos a partir de la lectura, la reflexión, experimentación y finalmente la definición de un proyecto arquitectónico de gran magnitud.

Método de Investigación: cuantitativo

El método es el cuantitativo ya que, este método obtiene un nivel de investigación rigurosa en tanto preguntas y encuestas para recopilar datos cuantificables (de carácter históricos, cultural y turístico) que en base a esto se pueda realizar un análisis estadístico para derivar conclusiones de la pregunta de investigación y problemática.

Diseño bibliográfico

Se sustrae y se aplica a partir de la recolección de información tomada de tesis realizados a nivel nacional e internacional dándole rigurosidad y mucha importancia al trabajo de grado “Museo Digital e Interactivo Para El Municipio De Aipe-Huila”.



CAPITULO VI: CONCLUSIONES GENERALES

Conclusiones

El asunto de este proyecto arquitectónico nace de las diferentes actividades turísticas que congrega diferentes turistas el municipio de Aipe, es aquí, donde se sabe el por qué se desarrolla el proyecto arquitectónico. Dentro de los análisis investigativos que tuve durante el proceso de este documento, se fortaleció profundamente en la investigación arquitectónica y en el programa arquitectónico donde se vinculara todas aquellas atracciones turísticas que tiene el casco urbano, zona rural y se acoge diferentes actividades del municipio de san Agustín. Para globalizar un poco sobre el proyecto y los recorridos que se tendrán en cada sala será aproximadamente un promedio de 45 minutos por cada sala siempre y cuando el museo tenga poca llegada de turistas se duraran algunos minutos más en los recorridos de las salas; esto quiere decir que si entre semana la capacidad de público que visitara el museo es poca se darán ofertas y duración en cada una de las diferentes actividades que se harán, se tendrán un promedio de ingreso al museo de 25.000 pesos donde gozaran de las diferentes atracciones tanto tecnológica, digitales he naturales que tendrá el museo, para fines de semana el precio bajara a 15.000 pesos dando una promoción al público. Cabe mencionar que cada sala tendrá su respectivo guardia de seguridad y su respectivo guía turístico durante su prueba de actividades en el museo. Profundizando a los diferentes escenario que tendrá el proyecto arquitectónico resaltado internamente por medio de la tecnología de proyección digital e interactiva como lo son los videoproyectores “YABER Y21 Nativo 1920 x 1080P Proyector 7800L Upgrad Full HD Video Projector, Soporte 4K y Zoom, Compatible con TV Stick, HDMI, VGA, USB, iPhone, Android, Ordenador portátil, PS4, Xbox” incluyendo también ventilador



holográficos de proyección 3d dándole una continuidad a la imagen de diferentes ángulos
propuesto en el holograma, de igual forma la implementación de pantallas led gigantes serie
k plus- k3.9mm separación entre pixeles SMD.



REFERENCIAS

- camila. (17 de MAYO de 2013). *LOS MUSEOS DE ARTE EN LA HISTORIA*. Obtenido de ABOUT: <https://blogdeartecontemporaneo.wordpress.com/2013/05/17/los-museos-de-arte-en-la-historia/>
- Conde, L. F. (9 de mayo de 2011). *sirhuila*. Obtenido de sirhuila: <http://sirhuila.gov.co/images/sirhuila/POT/Decreto-No.-068-de-2011-Aipe---Huila.pdf>
- Correal, C. R. (2015). *Boletín No. 4 Museos*. Obtenido de Boletín No. 4 Museos: <http://sispru.scrd.gov.co/siscred/sites/default/files/Bolet%C3%ADn%20No.%204%20Museos.pdf>
- DUSSAN, C. A. (2011). *FUNDACION*. Aipe-huila: AIPRENDIENDO.
- FERNANDO, C. L. (7 de agosto de 1997). *acnur.org*. Obtenido de ley N * 397 de 1997: <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2008/6492.pdf>
- Gifex. (23 de agosto de 2011). *Gifex*. Obtenido de Intituto nacional de vias, invias.: https://www.gifex.com/fullsize/2011-08-23-14474/Mapa_de_carreteras_del_Huila.html
- Lara, R. A. (26 de octubre de 2018). *decreto 0556 del 2018*. Obtenido de neiva la razon de todos: <https://www.alcaldianeiva.gov.co/Gestion/Normatividad/Decreto%200556%20de%202018.PDF>



PIZANO, E. S. (7 de AGOSTO de 1997). *REPUBLICA DE COLOMBIA- GOBIERNO NACIONAL*. Obtenido de REPUBLICA DE COLOMBIA- GOBIERNO NACIONAL:

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=337>

SITYC. (8 de Enero de 2017). *Turismo.huila*. Obtenido de boletin estadisticos:
<http://turismo.huila.gov.co/storage/app/uploads/public/5ac/259/ff1/5ac259ff1bc02903135933.pdf>

wikipedia, c. d. (27 de agosto de 2021). *wikipedia, la enciclopedia libre*. Obtenido de museo virtual-

digital:

https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Museo_virtual&oldid=137800881