



RICARDO PALMA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

Centro de Difusión Cultural de Vichama en el Distrito de Végueta, Huaura

TESIS

Para optar el título profesional de Arquitecto

AUTOR

Baca Medina, Kevin Joel (0000-0001-8152-1630)

ASESOR

Villena Mavila, Manuel Félix (0000-0003-1798-1020)

Lima, 2022

Metadatos Complementarios

Datos de autor

Baca Medina, Kevin Joel

DNI

74444054

Datos de asesor

Villena Mavila, Manuel Félix

DNI

10268493

Datos del jurado

PRESIDENTE (Rebagliatti Acuña, Carla, DNI 40688842, Orcid 0000-0003-0959-3263)

MIEMBRO (Román Chipoco, Liliana, DNI 25677919, Orcid 0000-0002-3941-7896)

MIEMBRO (Cárdenas Del Carpio, José Víctor, DNI 07594941, Orcid 0000-0001-9897-6885)

Datos de la investigación

Campo del conocimiento OCDE: 6.04.08

Código del Programa: 731156

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: GENERALIDADES

1.1. Tema	12
1.2. Justificación	12
1.3. Planteamiento del problema	13
1.4. Objetivos	16
1.4.1. Objetivo general.....	16
1.4.2. Objetivos específicos.....	16
1.5. Alcances y limitaciones	17
1.5.1. Alcances.....	17
1.5.2. Limitaciones.....	18
1.6. Metodología	19
1.6.1. Preliminar.....	19
1.6.2. Recopilación de información.....	20
1.6.3. Análisis.....	21
1.6.4. Propuesta.....	22
1.6.5. Esquema metodológico.....	23

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes	25
2.2. Base teórica	31
2.3. Base conceptual	37

CAPITULO III: ANÁLISIS

3.1. Análisis físico-geográfico	41
3.2. Análisis urbano	43
3.2.1. Distrital.....	43
3.2.2. Sitio arqueológico de Vichama.....	44
3.3. Tecnología constructiva	45
3.4. Tipología	46
3.5. Análisis histórico	47
3.6. Viabilidad	50

CAPÍTULO IV: PROYECTO ARQUITECTÓNICO

4.1. Ubicación y localización	53
4.1.1. Características geográficas.....	54
4.1.2. Estado actual.....	54
4.1.3. Accesibilidad.....	56
4.2. Consideraciones generales	57
4.2.1. Organigrama administrativo.....	58
4.2.2. Organigrama funcional.....	59
4.3. Criterios de diseño	60
4.3.1. Programa arquitectónico.....	61
4.3.2. Toma de partido conceptual y proceso de diseño.....	64
4.3.3. Propuesta arquitectónica – Planos.....	65
4.3.4. Vistas 3D.....	68
BIBLIOGRAFIA	77

Tabla 1: Datos técnicos del Centro Cultural Teopanzolco.....	27
Tabla 2: Datos técnicos del Museo de Sitio Cao.....	29
Tabla 3: Centros poblados del distrito de Végueta.....	43
Tabla 4: Edificios del sitio arqueológico de Vichama por sectores.....	44
Tabla 5: Distribución de asentamientos en el valle de Supe.....	48
Tabla 6: Cuadro de áreas del programa arquitectónico, zona administrativa e investigación.....	62
Tabla 7: Cuadro de áreas del programa arquitectónico, zona de exposición, zona social y de talleres.....	63
Tabla 8: Cuadro de áreas del programa arquitectónico, zona de ventas y zona de servicios.....	64

Figura 1: Método de identificación del problema: Árbol de problemas.....	15
Figura 2: Esquema metodológico.....	23
Figura 3: Vista aérea del Centro Cultural Teopanzolco.....	27
Figura 4: Vista lateral del Centro Cultural Teopanzolco.....	28
Figura 5: Planta de conjunto.....	28
Figura 6: Museo de sitio Cao.....	29
Figura 7: Planta del museo de sitio Cao.....	30
Figura 8: Cortes arquitectónicos del museo de sitio Cao.....	30
Figura 9: Ubicación y sectorización de Vichama.....	41
Figura 10: Detalle de relieve en forma de sapo con manos humanas.....	42
Figura 11: Distribución del conjunto arquitectónico de Vichama.....	44
Figura 12: Detalle de Shicras.....	45
Figura 13: Detalle de los muros que contienen las Shicras.....	45
Figura 14: Asentamientos en el área Norcentral del periodo Arcaico Tardío.....	47
Figura 15: Asentamiento en el valle de Supe del periodo Arcaico Tardío.....	48

Figura 16: Curvas de nivel cada 5m del sitio arqueológico Vichama generadas por Global Mapper.....	55
Figura 17: Curvas de nivel cada 1m del terreno y sector de estudio propuesto generadas por Global Mapper.....	55
Figura 18: Acceso al sitio arqueológico de Vichama.....	56
Figura 19: Acceso por la Antigua Panamericana Norte.....	56
Figura 20: Acceso por la Antigua Panamericana Norte.....	56
Figura 21: Acceso por la Antigua Panamericana Norte.....	56
Figura 22: Organigrama de secuencia funcional del área museológica.....	57
Figura 23: Organigrama administrativo.....	58
Figura 24: Organigrama funcional.....	59
Figura 25: Proceso de diseño.....	60
Figura 26: Zonificación.....	61
Figura 27: Plano en planta, sótano.....	65
Figura 28: Plano en planta, primer nivel.....	66

Figura 29: Plano en planta, segundo nivel.....	67
Figura 30: Vista exterior 3D, perspectiva posterior.....	68
Figura 31: Vista exterior 3D, perspectiva frontal.....	69
Figura 32: Vista exterior 3D, anfiteatro e ingreso a talleres.....	70
Figura 33: Vista exterior 3D, plaza interior.....	71
Figura 34: Vista exterior 3D, perspectiva aérea.....	72
Figura 35: Vista interna 3D, talleres.....	73
Figura 36: Vista interna 3D, cafetería.....	74
Figura 37: Vista interna 3D, auditorio.....	75
Figura 38: Vista interna 3D, sala de exposición.....	76

El Perú es heredero de importantes sociedades del mundo andino antiguo desarrolladas a lo largo de toda su extensión territorial, en ella se encuentran vestigios arqueológicos que pertenecieron a diferentes periodos y culturas ancestrales, habiendo sufrido transformaciones a lo largo del tiempo dando como resultado lo que somos hoy en día.

La importancia de la difusión, protección y estudio de estos vestigios arqueológicos radica en su significado y valor histórico, estos permiten conocer la diversidad cultural del pasado y su desarrollo a lo largo de los años explicando el proceso evolutivo para finalmente dar a comprender la multiculturalidad actual haciendo indispensable el presentarlos de modo que las personas se identifiquen con ellos, reconociendo así la historia que representan.

La investigación, preservación y difusión de los sitios arqueológicos en el país es un tema que, pese a su importancia, no presenta un gran avance al considerar los más de 46000 sitios existentes en el Perú, cifra dada por la ex ministra de cultura Patricia Balbuena durante su participación en el VI Encuentro Nacional de Centros Históricos del Perú “Sostenibilidad Social y Económica de los Centros Históricos”, desarrollado en Cusco en mayo del 2018.

El sitio arqueológico de Vichama, ubicado en el distrito de Végueta de la provincia de Huaura, fue una ciudad agropesquera surgida hace 3800 años durante la última etapa de la civilización más antigua del continente, Caral, participando en sus redes de interacción y pudiendo explicar por qué entró en crisis.

El complejo arqueológico de Vichama forma parte del proyecto cultural de investigación “Zona Arqueológica Caral”, entidad pública creada por el DS N°003-2003-ED, la cual investiga, conserva y difunde el patrimonio cultural y social de Caral. La relevancia de este complejo radica en su antigüedad y en su estrecha relación con Caral, la civilización más antigua de América, contemporánea a civilizaciones como Mesopotamia, Egipto, China e India. (Zona Caral, 2014)

Por ello, esta investigación pretende contribuir mediante un proyecto arquitectónico con una infraestructura adecuada para la difusión cultural del sitio arqueológico Vichama a la población satisfaciendo sus necesidades culturales.

CAPITULO I: GENERALIDADES

CAP I

1.1. Tema

Esta investigación se inscribe dentro del campo de la arquitectura socio – cultural, cuyo fin es el desarrollo de un centro de difusión cultural de Vichama en el distrito de Végueta, Huaura.

Busca lograr transmitir a la población y a los visitantes la importancia de la cultura local – ancestral para dar impulso a la identidad cultural aparentemente perdida, exponiendo una propuesta arquitectónica que tenga la finalidad de difundir, generar conciencia, cultura y turismo debido a su ubicación estratégica.

1.2. Justificación

Los sitios arqueológicos como Vichama poseen información de miles de años de historia que, pese a ser esenciales para el desarrollo cultural de la población, no presenta un sistema eficiente para impulsar la identidad cultural dando como resultado su deterioro, aislamiento y abandono de las mismas, propiciando su invasión dado el intenso y desordenado crecimiento poblacional, suscitando así su destrucción inminente.

El proyecto busca fomentar la interacción cultural, turística, educativa y recreativa entre Vichama y las personas mediante criterios proyectuales de diseño que permitirán revalorar su importancia histórica satisfaciendo las necesidades culturales del sector.

1.3. Planteamiento del problema

La cultura es considerada como un conjunto de aspectos distintivos, materiales e intelectuales que caracterizan a una sociedad englobando los modos de vida, tradiciones y creencias de la misma. El Perú posee un legado cultural diverso, su patrimonio tangible e intangible es de interés en todo el mundo, sin embargo, la difusión de estos es escasa. En él existen un gran número de sitios arqueológicos abandonados, deteriorados, usados como basureros e invadidos por barriadas, esto hace notar que las políticas nacionales son deficientes ya que no implementan gestiones para su puesta en valor ni para generar conciencia en la población de su importancia, ello se ve reflejado en un déficit de infraestructura para su difusión mediante actividades culturales, sociales y recreativas.

El sitio arqueológico de Vichama situado en el distrito de Végueta de la provincia de Huaura, es un complejo arqueológico con 3800 años de antigüedad y 12 años de intervención. En él se vienen dando talleres con el fin de promover la cultura local. No obstante, presenta limitaciones, ya que no posee una infraestructura adecuada para el desarrollo de las actividades necesarias que fortalezcan la identidad cultural, mejoren la autoestima social y refuercen la integración nacional.

El complejo arqueológico presenta las siguientes problemáticas:

- El desbordante crecimiento de la población muestra un desarrollo urbano que se ha empezado a consolidar y densificar de manera desorganizada, posicionándose dentro del sitio arqueológico dada la ausencia de identidad cultural y de un ente regulador teniendo como resultado la indiferencia social.
- El complejo arqueológico Vichama empezó a tomar importancia debido a su antigüedad y vinculación con Caral. La información presentada en el recorrido turístico es expuesta únicamente de forma oral y complementada con paneles informativos, siendo estos medios de difusión muy elementales para su relevancia como patrimonio de la Zona Arqueológica Caral (ZAC).
- Dentro de la problemática encontramos también la indiferencia social arraigada en los pobladores respecto al sitio arqueológico, ya que, debido a la falta de conocimiento histórico y cultural que se tiene sobre este, lo ven como un objeto ajeno a su contexto actual que, a su vez, se refleja en la falta de identidad de sus habitantes al no sentirse atraídos por el legado que dejaron sus antepasados.

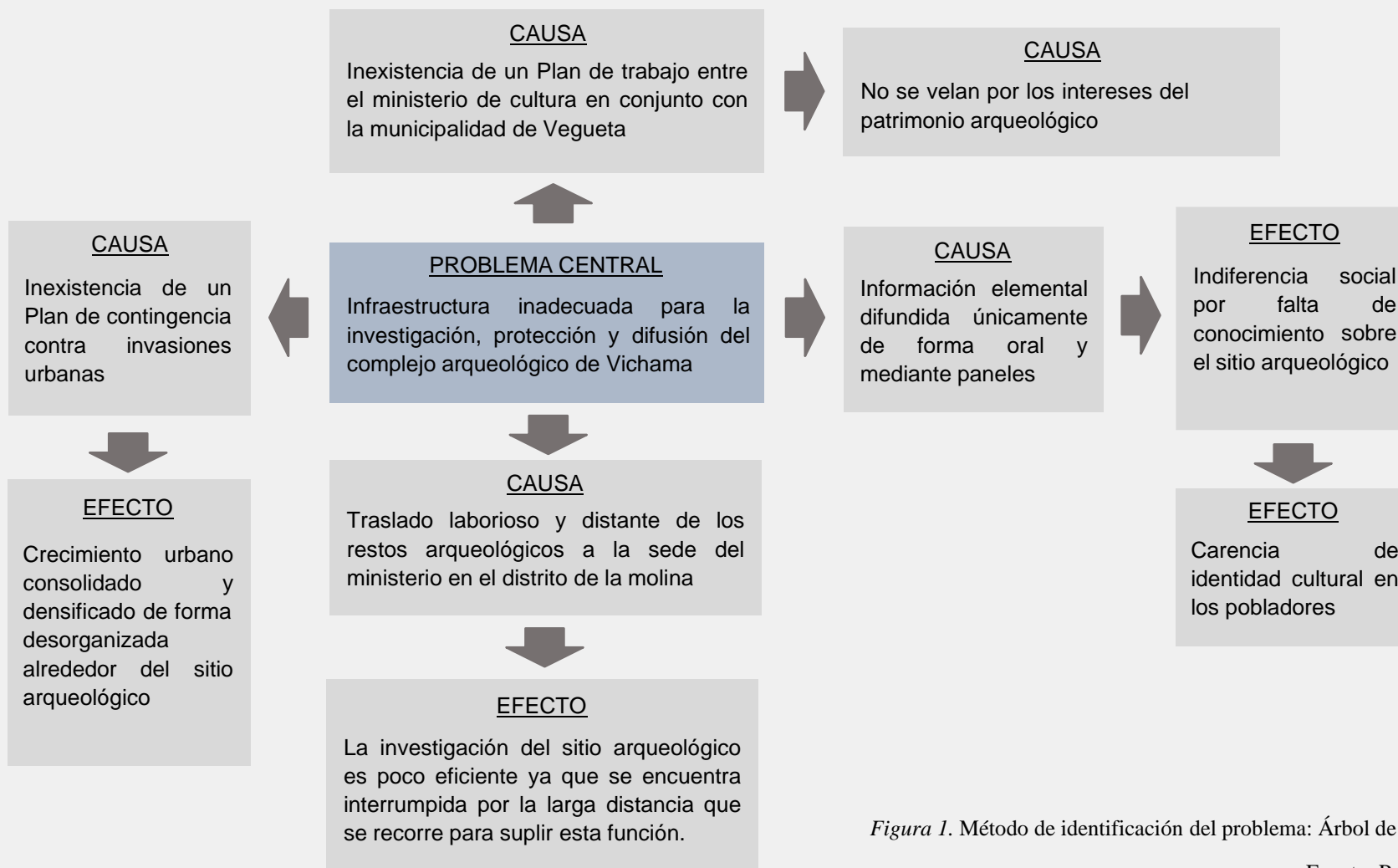


Figura 1. Método de identificación del problema: Árbol de Problemas.

Fuente: Propia (2020)

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

- Desarrollar un centro de difusión cultural de Vichama en Végueta, Huaura. Dando lugar a un proyecto que logre rescatar su valor histórico para fortalecer la identidad cultural mediante criterios proyectuales de diseño, forma y espacio generando actividades culturales, educativas y turísticas.

1.4.2. Objetivos específicos

- Diseñar un objeto arquitectónico tomando en cuenta las características tipológicas y criterios proyectuales rescatados a partir de la información obtenida del complejo arqueológico.
- Generar, a partir del diseño, no solo espacios destinados a las actividades culturales que apoyen su promoción y difusión, sino que aporten al entorno urbano espacios de reunión y encuentro con fines culturales, lo que fomentará y estimulará la participación del público general.
- Analizar las técnicas constructivas ancestrales del sitio arqueológico para replicar las más apropiadas en el desarrollo de un sector del proyecto arquitectónico.

1.5. Alcances y limitaciones

1.5.1. Alcances

De la investigación:

- La presente investigación tiene como área de estudio únicamente al complejo arqueológico Vichama y sus áreas colindantes orientando el tema al desarrollo de un centro de difusión cultural.
- Esta investigación abarca el estudio de referentes tanto en el Perú como en el mundo, dedicados a la investigación, exposición y difusión cultural.

Del proyecto:

- El proyecto prestará servicios académicos, culturales y recreacionales como biblioteca, auditorio, anfiteatro, talleres, entre otros.
- La totalidad del proyecto arquitectónico será presentado mediante un expediente técnico que comprenderá información textual y grafica para su comprensión.
- Se realizará un levantamiento de curvas de nivel para conocer los desniveles en el terreno y su pendiente mediante coordenadas y un software de procesamiento de datos SIG (Sistema de Información Geográfica), Global Mapper.
- El proyecto enfatizará la difusión del sitio arqueológico de Vichama generando dinámica entre el sitio y la población.

1.5.2. Limitaciones

De la investigación:

- La investigación se limitará únicamente al estudio del complejo arqueológico Vichama y a las formas de difusión del mismo.
- El proyecto arqueológico de investigación en Vichama aún no ha sido concluido.
- Los bancos de datos de las entidades a cargo se encuentran desactualizados.
- La situación de alerta generada por el COVID-19 limita los recursos para adquirir datos confiables sobre el tema de estudio.

Del proyecto

- Pese al difícil acceso, la larga distancia y el nivel de alerta por COVID-19, se realizaron algunas visitas de campo para una óptima recopilación de datos y así obtener una mejor visión del proyecto.

1.6. Metodología

La elaboración del proyecto arquitectónico se realizó mediante un plan de acción establecido en 4 etapas, considerando diferentes aspectos como el medio histórico, el medio físico natural, el medio físico urbano, el medio sociocultural, el medio económico, entre otros.

1.6.1. Preliminar

En esta etapa se realizó la elección del monumento histórico y la concepción de la idea a investigar, de esta forma se plantea la problemática actual en el sitio arqueológico, las cuales se determinaron mediante interrogantes en busca de soluciones ante los conflictos y/o necesidades de la sociedad inmediata.

1.6.2. Recopilación de información

En esta etapa se realizó la recopilación de información en dos modalidades:

- Información documental

Recopilación mediante información bibliográfica, tanto virtual como física sobre: las investigaciones realizadas por el ZAC (Zona Arqueológica Caral) en el lugar arqueológico de Vichama y sus civilizaciones contemporáneas; los conceptos teóricos sobre las culturas del periodo Arcaico Tardío; los conceptos teóricos sobre patrimonio cultural; los trabajos de investigación a nivel de tesis relacionadas al tema; artículos publicados por profesionales como arqueólogos, antropólogos, arquitectos; planos y datos obtenidos en la Municipalidad de Végueta y el museo comunitario de Vegueta.

- Información In Situ

Se recopiló información en el mismo centro poblado de Vichama mediante métodos de observación y registro fotográfico de las características de los espacios arquitectónicos, los espacios naturales, el clima y las características topográficas que conforman el entorno inmediato al Centro Arqueológico de Vichama; además de información obtenida de entrevistas con profesionales como arqueólogos, entidades culturales y municipales.

1.6.3. Análisis

En esta etapa la información recopilada se organiza y procesa a través de un análisis con el fin de lograr conclusiones que favorecen el desarrollo óptimo del proyecto arquitectónico.

Para su desarrollo se consideraron los siguientes aspectos:

- Localización y accesibilidad

Se define el emplazamiento del proyecto arquitectónico, se identifica el entorno urbano y geográfico existente como la presencia de grandes áreas de cultivo, los monumentos históricos en el área de estudio y las invasiones por parte de la población dentro de la zona arqueológica.

- Socio – Cultural

Se define el tipo de usuario y actividades que se desarrollan para generar espacios según las necesidades que presentan sus usuarios.

- Climatológico

Analizar el movimiento aparente del sol, definiendo los aspectos a tener en cuenta para la implementación y funcionamiento óptimo del proyecto.

- Tipológico

Definir los tipos de edificaciones existentes en el área monumental y generar un proyecto arquitectónico que interprete de manera contemporánea el lenguaje de la arquitectura andina antigua.

1.6.4. Propuesta

En esta última etapa, y en base a los resultados obtenidos del análisis, se desarrollará la propuesta arquitectónica en el siguiente orden:

- ubicación del proyecto
- Programación arquitectónica
- Toma de partido
- Zonificación
- Anteproyecto
- Proyecto

1.6.5. Esquema metodológico

El siguiente grafico muestra el orden del desarrollo de las etapas antes mencionadas:

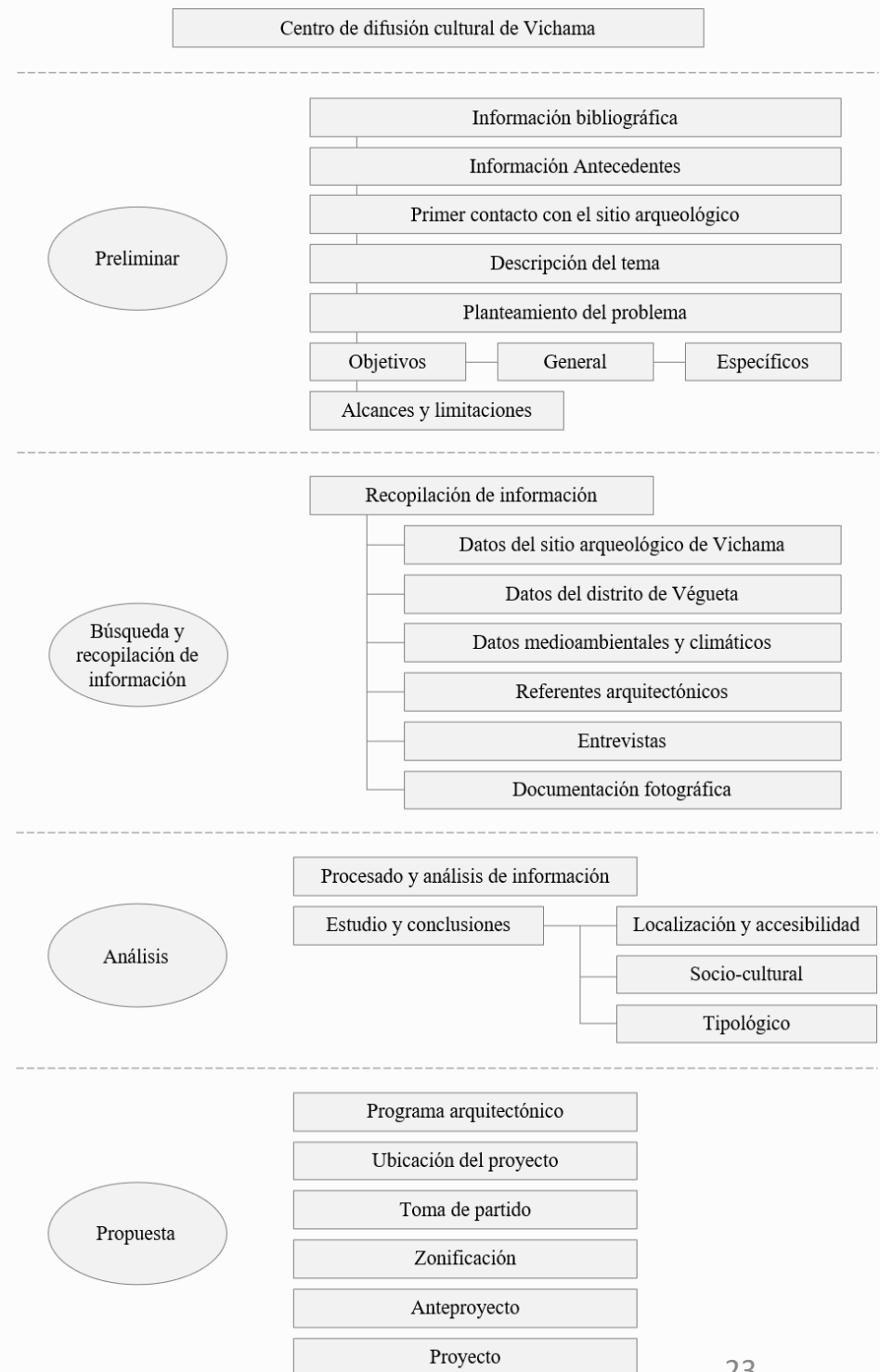


Figura 2. Esquema metodológico.

Fuente: Propia (2020)

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

CAP II

2.1. Antecedentes

El conocimiento de la historia de la arquitectura andina antigua en el desarrollo de esta investigación, al igual que la búsqueda de la identidad cultural, es de vital importancia para comprender la multiculturalidad existente hoy en día, ya que con ella se busca comprender, interpretar y construir la historia misma, así como la lógica del pensamiento antiguo, su organización territorial y procesos constructivos en función a sus condicionantes particulares.

La investigación arqueológica presenta poco peso dentro del mundo académico de la arquitectura, sin embargo, esta investigación ha querido destacar algunos artículos del ámbito arqueológico que brindaran un primer acercamiento para el desarrollo de esta tesis.

- “El pasado y la gestión del patrimonio cultural”, es un artículo escrito por Hernán Amat Olazábal, menciona la importancia de la memoria como medio de comunicación, resaltando la diferencia que se da en sociedades desarrolladas donde el valor a sus monumentos del pasado es elevado, en cambio, en países de menor desarrollo, su patrimonio es objeto de saqueos constantes. Por ello es importante tener en cuenta una buena gestión mediante acciones que den a conocer, preservar y difundir el patrimonio arqueológico aplicando los siguientes contextos:

- Contexto científico – profesional, circunscrito en la actividad académica y de investigación científica, universidades e instituciones administrativas encargadas de la defensa y preservación, museos, centros de difusión y organizaciones profesionales que cumplen programas de investigación y difusión del patrimonio.
- Contexto político – administrativo, constituido por las administraciones públicas que actúan de acuerdo a dispositivos legales vigentes y ejecutan las provisiones establecidas por las leyes y normas vigentes.
- Contexto de la sociedad civil, representado por la vida civil y por asociaciones culturales, organizaciones no gubernamentales y organismos sin fines de lucro comprendidas en la difusión del patrimonio.
- Contexto económico, comprende las relaciones económicas, con agentes que acuden al mercado que regula los precios de los bienes culturales y programas de conservación.
- La semiología es la ciencia que estudia los sistemas de signos “Se relaciona muy estrechamente con los museos. Estos son grandes edificios llenos de signos que buscan transmitir conocimiento y cultura. Las exposiciones son una representación visual y una explicación de hechos ausentes mediante objetos musealizados como signos” (Cazaux, 2016, p242)

También se tomaron referentes arquitectónicos tanto nacionales como internacionales, cuyos aportes servirán como base para estructurar soluciones adecuadas de diseño en este proyecto, los cuales veremos a continuación:

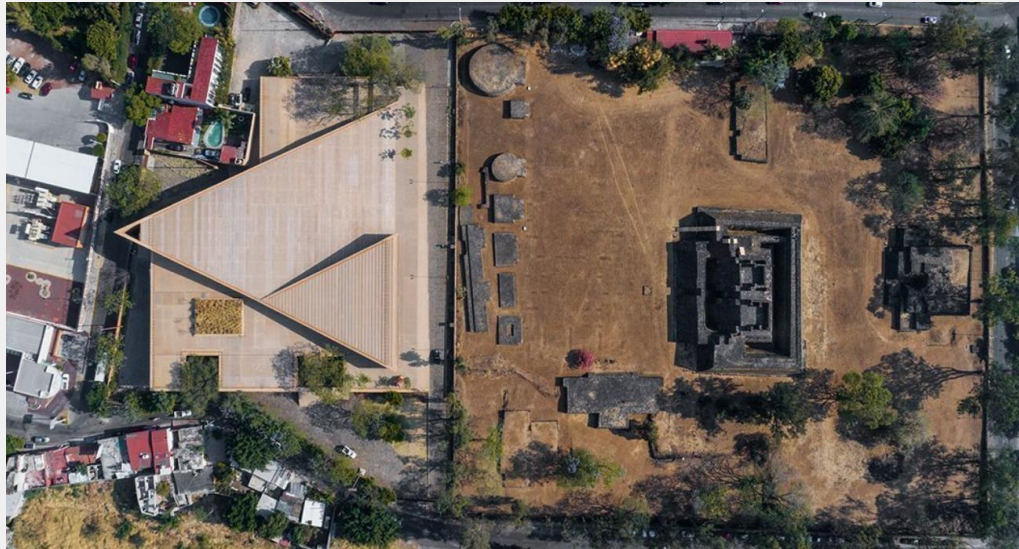


Figura 3. Vista aérea del Centro Cultural Teopanzolco.

Fuente: Onnis Luque (2019)

Recuperado de <https://arqa.com>

Tabla 1:

Datos técnicos del Centro Cultural Teopanzolco

Datos Técnicos	
Ubicación	Cuernavaca, Morelos, México
Diseño Arquitectónico	Isaac Broid, Productora (Carlos Bedoya, Víctor Jaime, Wonne Ickx, Abel Perles)
Año de Construcción	2017
Área construida	7000.00 m ²

El proyecto para el nuevo centro cultural está localizado en un predio frente a la zona arqueológica de Teopanzolco, situación que plantea dos estrategias fundamentales: por un lado, potenciar la relación con el sitio arqueológico y por el otro generar espacio público significativo.

El edificio se organiza a través de dos elementos, una planta triangular que contiene los programas públicos (vestíbulos, servicios, ventanillas, guardarrobas, auditorio) y una plataforma que lo rodea y que aloja las zonas privadas de operación (camerinos, bodegas, zonas de armado, etc.).



Figura 4. Vista lateral del Centro Cultural Teopanzolco.

Fuente: Onnis Luque (2019)

Recuperado de <https://arqa.com>

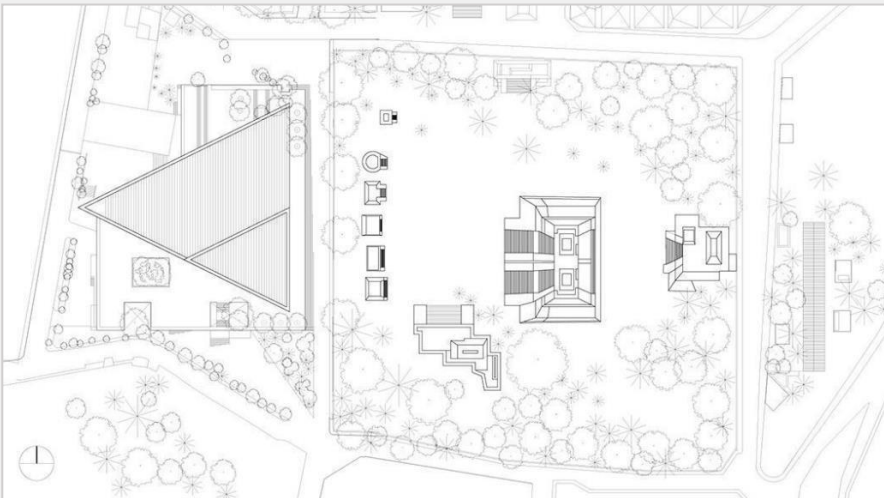


Figura 5. Planta de conjunto

Fuente: Onnis Luque (2019)

Recuperado de <https://arqa.com>

La plataforma horizontal que rodea la planta triangular sirve como mirador hacia la zona arqueológica y la ciudad. El gran basamento contiene una serie de patios, uno de ellos se hunde frente al acceso secundario del auditorio y crea un pequeño teatro al aire libre. Esta plataforma es capaz de generar espacios exteriores diversos y resolver los accesos secundarios al interior del auditorio o a la misma plataforma, además de incorporar los grandes arboles existentes del lugar.

Por otro lado, la cubierta principal de forma triangular consiste de una gran rampa escalonada que nace de la intersección con la plataforma horizontal que la rodea y logra bajar sustancialmente la presencia física y el impacto visual del nuevo edificio, además de convertir el techo en un auditorio adicional al aire libre que tiene como fondo el sitio arqueológico.

Conclusión:

Se plantearon estrategias fundamentales durante la toma de partido de la propuesta arquitectónica de esta investigación partiendo de las presentadas en este referente.

- Potenciar la relación con el sitio arqueológico
- Generar espacio publico significativo de modo que estos, pese a ser escalonados mantengan un dinamismo y visuales al complejo



Figura 6. Museo de sitio Cao.

Fuente: Eduardo Hirose (2015)

Recuperado de <https://arqa.com>

Tabla 2:

Datos técnicos del Museo de Sitio Cao

Datos Técnicos	
Ubicación	Complejo Arqueológico El Brujo, Magdalena de Cao, Ascope, La Libertad, Perú
Diseño Arquitectónico	Claudia Uccelli Romero
Año de Construcción	2008/2009
Área construida	1420.09 m ²

La idea del museo de Cao nace de una búsqueda personal por una comprensión estética de las culturas asentadas en la costa norte del Perú. El emplazamiento de sus construcciones en el territorio y la materialización de su mundo cosmogónico fueron el punto de partida para su propuesta aumentando su relevancia dentro de la historia prehispánica del Perú.

Su forma irregular busca generar visuales desde el museo hacia la huaca de Cao y la huaca rajada. Sus rampas e inclinaciones de las cubiertas establecen un paralelo entre la volumetría del museo y la topografía de la zona caracterizada por sus suaves desniveles.

El proyecto del Museo Cao plantea una arquitectura que pertenece al sitio a través de perspectivas visuales relacionadas con su entorno y una volumetría que pretende que la arquitectura se entienda como paisaje, como topografía creando una arquitectura dinámica y perteneciente al lugar.

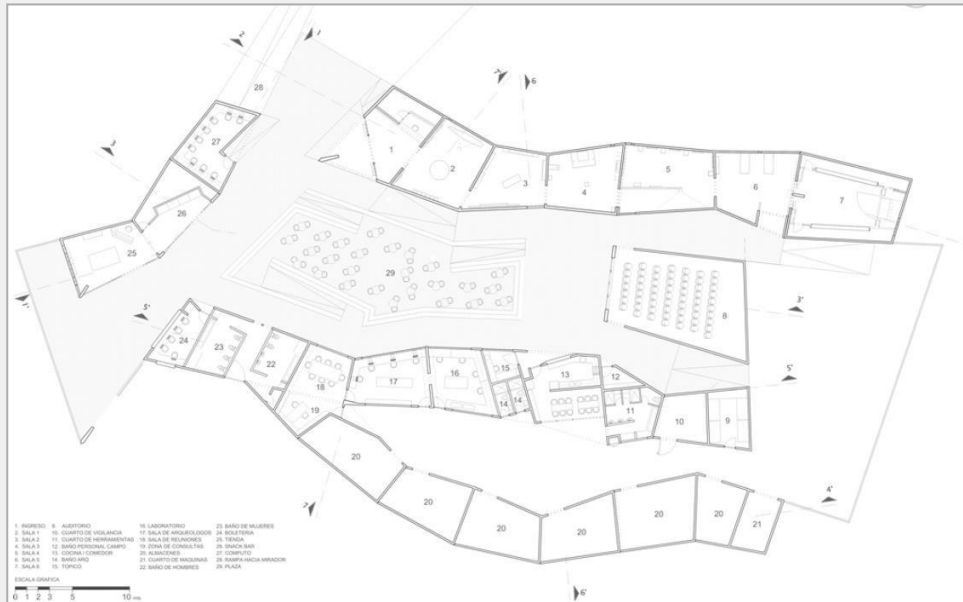


Figura 7. Planta del museo de sitio Cao.

Fuente: Eduardo Hirose (2015)

Recuperado de <https://arqa.com>

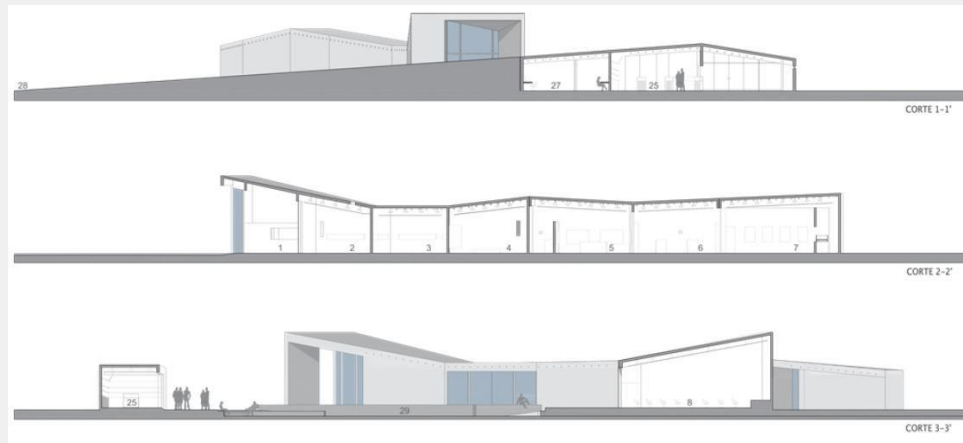


Figura 8. Cortes arquitectónicos del museo de sitio Cao.

Fuente: Eduardo Hirose (2015)

Recuperado de <https://arqa.com>

El museo recrea una secuencia de desarrollos culturales ocurridos en el complejo arqueológico por más de 5000 años. Sus salas de exposición son planteadas como espacios fluidos que por variación de alturas, vanos y recorrido lineal logran que se perciba un solo recorrido sin interrupciones.

Conclusión:

Este referente contribuyó al desarrollo de una secuencia fluida y lineal en las salas de exposición para evitar interrupciones. También influyó en la búsqueda de la forma mas optima de emplazar un proyecto arquitectónico aledaño a un sitio arqueológico de gran magnitud, de modo que se obtenga una toma de partido en base a la arquitectura ancestral aumentando su relevancia dentro de la historia y promoviendo su cultura.

2.2. Base teórica

En la visión de la arquitectura como sustento teórico para esta tesis, se tomaron en cuenta ciertas teorías para tratar de discutir las formas más adecuadas para dar solución a los problemas presentados durante la investigación

- Teoría del contextualismo

El contextualismo surge a mediados del siglo XX, en respuesta a las propuestas utópicas del urbanismo moderno, cuando en plena decadencia de la arquitectura funcionalista moderna en la que el contexto valía menos que nada, surgió un fuerte movimiento que abogaba por la valoración de todos los factores históricos que incidían en la generación de espacios.

La arquitectura contextual no solo ve un edificio por sí mismo, sino también la influencia que este ejerce en su entorno. Esta forma de acercamiento pone a la obra arquitectónica en relación íntima con el habitar humano. Ello le exige al interprete poner de presente no solo la contingencia e historicidad de la obra, sino también las relaciones que ésta establece con el entorno.

Tiene como fundamentos los siguientes:

- Respetar el entorno
- Ensamblar lo nuevo para que no sea una pieza aislada
- Crear un orden armónico
- Buscar la integración con el paisaje

Dicho lo anterior, para el desarrollo de esta investigación, al tratarse de un centro de difusión cultural de un complejo arqueológico deberá hacerse un análisis de este, del territorio físico y del entorno urbano - social para marcar una pauta importante sobre la articulación del proyecto.

- Teoría del historicismo

El historicismo surge a comienzos del siglo XIX de un conjunto de corrientes y doctrinas que interpretan los fenómenos humanos como producto de la historia y que pretenden establecer una serie de leyes del desarrollo histórico para poder predecir los acontecimientos futuros.

En la arquitectura se ve representada en distintos valores:

- Valor social

Cuando representa a cualquier sociedad a través de sus valores culturales, de acuerdo a la relatividad del tiempo y espacio.

- Valor estético

Cualidad que mediante el estilo se define como el modo peculiar que subraya las creaciones de un determinado artista.

- Valor lógico

La proporción puede ser racional o factológico, es decir, cuando pueden ser deducibles dentro de la lógica del hacer.

- Valor útil

Cuando tiene importancia de uso o identidad en la sociedad o en el individuo.

El diseño del proyecto arquitectónico sujeto a esta investigación hace necesarios los cimientos de esta teoría de modo que el resultado final sea un proyecto arquitectónico racional, con valor estético y social para un buen dinamismo con la comunidad.

- Teoría del simbolismo arquitectónico

El simbolismo ha acompañado a la arquitectura desde siempre. Es un tema sumamente amplio en el cual se ven reflejados los diferentes pensamientos, creencias y características de cada cultura.

En los siglos XIX y XX, los teóricos de la arquitectura no escribieron mucho sobre simbolismo, pero el diseño arquitectónico adquirió un cierto número de modelos simbólicos de formas de edificios que llegaron a ser algo convencional.

Rudolf Arnheim (1977) ha estudiado el simbolismo subconsciente de las formas. “Los simbolismos más fuertes derivan de las sensaciones perceptivas más elementales porque están conectadas con vivencias básicas de la experiencia humana que sirven como base para todo lo demás.” Arnheim encontró que esas formas dinámicas que se refieren al movimiento eran las formas más expresivas de arquitectura, mientras que, si las formas arquitectónicas imitan las formas de otros objetos demasiado claramente, por ejemplo, si una iglesia se construye en forma de pez, esto necesariamente perturba la dinámica y la expresión.

- Teoría de la arquitectura andina

La arquitectura andina es el estilo distintivo de los países que forman parte de la cordillera andina, permite observar el paso del tiempo y por consiguiente la evolución de las sociedades ancestrales hasta la actualidad. La arquitectura andina es el estilo más distintivo de los países que forman parte de la cordillera andina, desarrollada por las diversas culturas prehispánicas a lo largo de Venezuela, Chile, Perú, Ecuador, Bolivia, Colombia y el noroeste argentino.

El extenso uso del adobe y madera en las áreas costeras, así como el uso de piedras labradas y adosadas en las áreas de cordillera, el manejo de los niveles y andenería como parte de la contextualización orgánica de la obra con el entorno, han sido marcas indiscutibles de la arquitectura andina.

Desde sus inicios, la sociedad prehispánica ha tenido un estrecho vínculo con la naturaleza y, por consiguiente, con la agricultura. Estas sociedades ancestrales se emplazaban cerca de los ríos debido a que la existencia de agua significaba la presencia de vida. Además, se construían canales para conducir el agua y regar sus cultivos. Estas sociedades no solo se asentaron por la extensión de la superficie terrestre, sino que también consideraron la geografía del lugar, los recursos a obtener de ella y el movimiento aparente del sol durante todo el año.

Con relación a lo antes mencionado, también erigían santuarios con la finalidad de ejecutar rituales que predigan, a través del comportamiento estelar, el desarrollo agrícola con relación a los fenómenos meteorológicos venideros.

Es indispensable el entendimiento de esta teoría para una mejor comprensión del contexto histórico, cultural e inmediato del proyecto propuesto para lo cual presentamos una recopilación de reflexiones importantes hechos por especialistas en el tema:

- Arq. Miguel Guzmán Juárez

La arquitectura ha servido muchas veces para reflejar el paso del tiempo, ella ha registrado momentos singulares, sobre todo en sus construcciones más elaboradas. La tecnología empleada en el control del tiempo, sin lugar a dudas condicionó el desarrollo de la arquitectura. Este aprendizaje y conocimiento fueron imprescindibles para asegurar una óptima predicción, sobre todo en la agricultura, lo que devino en el establecimiento de los calendarios agrícolas, y en la especialización de ciertos personajes que obtendrían un rango jerarquizado ... la arquitectura se desarrolla en una compleja relación entre el sistema simbólico o mítico de predecir eventos estelares que favorezcan el desarrollo agrícola, y la producción social, en tanto sustento que asegura una condición estable entre diferentes niveles de las sociedades urbanas jerarquizadas, y en donde la arquitectura debía generar espacios para el culto, los rituales y la reciprocidad, así como los propios y necesarios para la vivienda en la mayoría de la población y sus lugares productivos. Guzmán M.A. (2015) La abstracción en el arte prehispánico. Arquitextos N°30, p58)

- Arq. Adine Gavazzi

La historia de la arquitectura andina se presta a un estudio analítico y a una traducción por al menos tres motivos principales. Ante todo, se trata de un proceso del subcontinente independiente de otros contactos o influyentes por varios milenios y esta característica permite observar como las nociones de territorio, paisaje y arquitectura se han afirmado de manera autónoma y como solas se han ido transformando. En segundo lugar, la evolución entre épocas presenta una complejidad social y económica de amplio horizonte, desde las primeras sociedades agrícolas de la época arcaica hasta aquellas teocráticas en época formativa, a las estructuras estatales wari o inca, se manifiesta una vastísima gama de soluciones intermedias, cada una de estas hace propio un modelo arquitectónico para manifestar un tipo de poder, de forma agregativa, de cohesión cultural. De ello deriva un panorama extremadamente variado en las formas y en los lenguajes, que hasta ahora no han recibido una verdadera ubicación. El tercer motivo sugiere un desafío conceptual, útil no solo para la comprensión del mundo andino, sino también para ampliar el conocimiento a la pluralidad del saber estético. ¿De dónde viene el patrimonio volumétrico, tipológico y arquitectónico de este mundo? ¿Qué parte de su lenguaje está viva hoy? ¿De dónde viene la forma? Gavazzi A. (2011, p20). Arquitectura andina. Lima, Perú: Graph Ediciones

2.3. Base conceptual

- **Arqueología**

Ciencia que estudia, describe e interpreta los cambios producidos desde las civilizaciones antiguas hasta las actuales a través de los restos materiales dispersos en la geografía y conservados a través del tiempo.

- **Bien**

Se define como los bienes materiales e inmateriales que poseen valor, es decir, objetos de derecho de alguien.

- **Bien cultural**

Son bienes muebles o inmuebles con gran importancia para el patrimonio cultural de los pueblos que ofrecen un gran interés histórico, artístico o arqueológico por lo que merecen ser conservados.

- **Bien inmueble**

Comprende todo tipo de edificación con evidencias materiales resultantes de la vida y actividad humana que se encuentren ligados a la memoria colectiva, tradiciones y costumbres de los pueblos.

- **Bien mueble**

Se refiere a todos los bienes que pueden ser transportados de un lugar a otro sin que pierda su identidad y su valor.

- **Conservación**

Se refiere a todo el proceso de cuidado y tratamiento del patrimonio cultural tanto mueble como inmueble.

- **Cultura**

Se define en las ciencias sociales como un conjunto de ideas, comportamientos, símbolos y prácticas sociales aprendidos de generación en generación a través de la vida en sociedad.

- **Monumento**

Toda obra arquitectónica o escultórica, generalmente de grandes dimensiones que es de utilidad para la historia haciéndose memorable por su valor excepcional.

- **Monumento histórico**

Son aquellos bienes muebles e inmuebles como ruinas, construcciones y objetos, entre otros, que, por su valor histórico, artístico o antigüedad deben ser conservados para el conocimiento de las generaciones presentes y futuras.

- **Patrimonio**

Conjunto de bienes de una persona o institución, aquellos que poseemos o que hemos heredado. Posee tres características:

- La temporalidad
- La significación
- La relatividad

- Patrimonio cultural

Conjunto de bienes, tanto materiales como inmateriales acumulados a lo largo del tiempo que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia. Tipos de patrimonio cultural, según el criterio de origen:

- Patrimonio cultural inmaterial
- Patrimonio cultural material
- Patrimonio cultural subacuático
- Patrimonio industrial
- Patrimonio documental

- Sitio arqueológico

Lugar en el cual se ha preservado evidencia de actividades que han sucedido en el pasado, donde se encuentran depositados o son evidentes restos de la cultura material (arquitectura, cerámica, artefactos, restos orgánicos, entre otros) originados por la actividad del hombre.

- Turismo cultural

Es una modalidad de turismo, la cual permite experimentar la cultura y las diferentes formas de vida de otras poblaciones, conocer sus costumbres, tradiciones, entorno físico, ideas intelectuales y lugares históricos.

- Valor

Es una cualidad que poseen algunos bienes haciéndolos estimables, en otras palabras, es el grado de utilidad e importancia de las cosas para satisfacer las necesidades o generar bienestar para las personas.

CAPITULO III: ANÁLISIS

CAP III

3.1. Análisis físico-geográfico

El complejo arqueológico Vichama está conformado por edificaciones ubicadas en un conjunto de cerros denominado el Halconcillo, que corresponde a las estribaciones rocosas de la vertiente occidental de la cordillera de los andes, en la margen derecha del valle bajo del río Huaura a 1.5 km. del litoral peruano y a 75 m.s.n.m., es el primer complejo arqueológico identificado en el distrito de Végueta.

Actualmente presenta un paisaje eriazo de cerros rocosos cubiertos de arena que sobresalen en el horizonte, marcando una notoria diferencia entre los campos de cultivo y los humedales.

Entre los años 2500 a.C. del periodo Formativo Inicial la cultura Vichama participó en las redes de interacción de Caral hasta los 1800 a.C. y subsistió hasta los 1500 a.C. del periodo Formativo Temprano, gracias a que tenían el mar como recurso de alimenticio.



Figura 9. Ubicación y sectorización de Vichama.

Fuente: ZAC. (2014)

Recuperado de <https://zonacaral.gob.pe>

Vichama se desarrolló hacia los 1800 a.C. en el último periodo de formación de la civilización Caral, según las investigaciones realizadas hubo una fuerte crisis ocasionada por cambios climáticos, este fenómeno natural provocó sequías tan intensas que se estima duraron entre 60 y 130 años, según información dada por la arqueóloga Ruth Shady, afirmando que es algo cíclico que se presenta cada determinado tiempo. Ello se evidencia en el edificio de Las Hornacinas, en el ambiente del salón ceremonial, donde se aprecia un mural en relieve de 16 seres antropomorfos (humanos) dispuestos en diferentes posiciones y en secuencia como realizando una danza ritual entre dos seres ectomorfos (peces) que representan la hambruna generada por los efectos de este fenómeno.

A diferencia de Caral, Vichama supo sobreponerse a estos fenómenos naturales, afirma el arqueólogo Pedro Vargas, responsable de las excavaciones, lo lograron gracias a los recursos marinos, se hallaron restos de peces y moluscos que los ayudaron a aplacar el hambre.



Figura 10. Detalle de relieve en forma de sapo con manos humanas.

Fuente: Propia (2019)

3.2. Análisis urbano

3.2.1. Distrital

El distrito de Végueta se ubica en el litoral de la provincia de Huaura, en el departamento de Lima y ocupa una superficie de 253.94 km².

Limita al norte con la provincia de Barranca, al sur y este con el distrito de Huaura, y al oeste con el Océano Pacífico. Su capital es el poblado de Végueta que se encuentra a 24 m.s.n.m. Además, cuenta con los siguientes centros poblados:

Tabla 3:

Centros poblados del distrito de Végueta

CENTROS POBLADOS URBANOS	CENTROS POBLADOS RURALES			
Végueta	San Isidro	Camay	Santa Amalia	Tiroler
Mazo (Primer centro poblado)	La Florida	Santa Juana	José Carlos Mariátegui	Travieso
Medio Mundo	Bellavista	Chepita	Chilampa	La Maquina
La perlita	Cerro Colorado	San Felipe	San Felipito	La Balanza
Primavera	El puerto	Santa Ana	San Juan Alto	Suquia
	Mayorga	Muralla	Las Caldas	Nuestra Señora de Guadalupe
	Santa Fe	Chacarilla	La Villa Agraria	Pampa del Cura
	Los Olivos	La Calera	La Unión	Pacayal Bajo
	Tupac Amaru	Pampa Grande	Miramar Alto	
	San José	El Carmen	Miramar Bajo	
	La Esperanza	Santa Cruz	200 Millas	

3.2.2. Sitio arqueológico Vichama

Si postulamos que la arquitectura y la forma de asentamiento humano en el territorio constituyen una expresión privilegiada en la que se plasma físicamente un conjunto significativo de actividades humanas, entonces el análisis de estos testimonios representara una herramienta de gran valor para examinar la sintomatología de este tipo de procesos sociales.

(Canziani, 2018, p.27)

El sitio arqueológico de Vichama está conformado por un conjunto arquitectónico de edificios que se distribuye en un diseño urbano resultado de una ordenada planificación espacial.

Al sur, en la parte más alta se encuentran los edificios de mayor volumen mientras que al norte, al ser la parte más baja solo se encuentran cuatro edificios de menores dimensiones.

Tabla 4:

Edificios del sitio arqueológico de Vichama por sectores

SECTOR SUR	SECTOR NORTE
Edificio Las Chakanas (Sector C)	Edificio Las Cornisas (Sector A)
Edificio Mayor (Sector D)	Edificio Los Depósitos (Sector K)
Edificio Las Ofrendas (Sector F)	Edificio Menor (Sector L)
Edificios de dos sectores aun no cavados (Sector G y Sector H)	Conjunto Residencial (Sector B)
Edificios de uso residencial (Sector E, Sector I, Sector J)	



Figura 11. Distribución del conjunto arquitectónico de Vichama..

Fuente: ZAC. (2019)

Recuperado de <https://zonacaral.gob.pe>

3.3. Tecnología constructiva

Las estructuras de las plataformas superpuestas que componen las edificaciones del sitio arqueológico fueron resultado de varias remodelaciones que se daban cada cierto tiempo según la disposición de la nueva autoridad, cubriendo la arquitectura anterior y construyendo sobre este, una nueva edificación. Para ello se construían muros de piedras con caras planas asentadas en hileras horizontales regulares entre capas de mortero conformado por arcilla con grama, estos depósitos estructurales eran rellenos con Shicras de grandes dimensiones que pesaban alrededor de 1200kg. Teniendo así gran resistencia frente a movimientos sísmicos del lugar.

Las Shicras que tejían estaban hechas de fibras de junco y totora extraídas de los humedales de la zona, en su interior contenían piedras, gravas y fragmentos de mortero. En el último periodo de esta civilización, el tamaño de las Shicras se redujo pesando alrededor de 70kg. Y las fibras usadas fueron cambiadas por cortadera y rellenas con fragmentos de muros antiguos y piedras pequeñas.



Figura 12. Detalle de Shicras

Fuente: Propia (2019)



Figura 13. Detalle de los muros que contienen las Shicras

Fuente: Propia (2019)

3.4. Tipología

Vichama fue un centro urbano muy destacado con una extensión de 25 hectáreas, es considerada una Ciudad Agropesquera debido a su cercanía al litoral peruano, posee construcciones monumentales, cenizales, conchales y muros tapiales. Los edificios que se investigan, según la arqueóloga Ruth Shady, poseen un diseño “piramidal”, estos presentan componentes arquitectónicos como plazas circulares hundidas que recuerdan a la civilización Caral, escaleras centrales, plataformas, salones ceremoniales, antesalas, depósitos y hornacinas, además de elementos propios como columnas con cornisas que tienen relieves de figuras ictomorfas y antropomorfas de arcilla no cocida.

Según el arqueólogo Peter Kaulicke: “Los hallazgos en Vichama tienen que verse en contexto con otros sitios arqueológicos en los que ha trabajado la Dra. Shady (...) Vichama tiene sus diferencias evidentes a otras civilizaciones en arquitectura y también en la cultura material, por lo tanto, guarda un espacio de vínculo con la cerámica Chavín. Antes se pensaba que Chavín era una de las civilizaciones más antiguas, pero con lo descubierto en Vichama ya no se puede sostener ello” Peter Kaulicke (04 de septiembre del 2016). Vichama cambia la historia. Diario Perú21.

3.5. Análisis histórico

3.5.1. Asentamientos en el área Norcentral

Para comprender la aparición de las civilizaciones en el área Norcentral se debe conocer el proceso de poblamiento en el territorio peruano, el cual se produjo aproximadamente hacia los 12000 años a.C. en donde los primeros habitantes se dedicaron a actividades básicas de subsistencia, alrededor de los 8000 a.C. ya se habían conformado pequeñas agrupaciones sedentarias según información dada por la Zona Arqueológica de Caral (ZAC).

Estas poblaciones tuvieron diferentes ritmos de desarrollo que se dieron en los nueve valles occidentales del área Norcentral, los cuales se encuentran geográficamente conectados entre sí a través de la meseta alto andina, donde nacen sus respectivos ríos. La misma meseta los vincula con el callejón de Huaylas, y hacia el oriente con las cuencas del Marañón, que es la puerta de ingreso a la Amazonia. Estos grupos humanos pertenecientes al Arcaico Tardío como:

- Áspero en el litoral del valle de supe (Feldman 1980 – 1985)
- La Galgada en la cuenca del Chuquicara (Grieder y Bueno 1978 – 1985)
- Piruro en el Tantomayo – Huánuco (Bonnier 1987 – Bonnier y Rozenberg 1988)
- Kotosh en Huánuco (Izumi y Terada 1972)
- Huaricoto en el Callejón de Huaylas (Burger y Salazar 1985)
- Paraíso en el valle del río Chillón (Quilter 1985 – Quilter, Wing y Ojeda 1991)



Figura 14. Asentamientos en el área Norcentral del periodo Arcaico Tardío

Fuente: ZAC. (2014)

Se distribuyeron por las diferentes regiones y zonas ecológicas e iniciaron una red de intercambio regional.

3.5.2. Asentamientos contemporáneos al Valle de Supe

Las evidencias recuperadas en las excavaciones de Caral y otros asentamientos del valle de Supe han cambiado la historia del Perú, demostrando que hace 5000 años, en el área norcentral se formó una de las civilizaciones más antiguas de América contemporánea a las del viejo continente como Sumeria, Mesopotamia, Egipto, China e India.

Entre todas las sociedades del área Norcentral, la que alcanzó mayor desarrollo durante sus orígenes fue la del valle de Supe, estableciéndose en esta cuenca 20 asentamientos con edificios públicos monumentales, respondiendo a un patrón de organización dual, siendo su distribución similar en número tanto al margen izquierdo como al derecho.



Figura 15. Asentamientos en el valle de Supe del periodo Arcaico Tardío.

Fuente: ZAC. (2014)

Recuperado de <https://zonacarl.gob.pe>

Tabla 5:

Distribución de asentamientos en el valle de Supe

ASENTAMIENTOS EN EL VALLE DE SUPE		
Zona arqueológica	Margen derecha	Margen izquierda
Literal	Áspero	-
Valle bajo	El Molino	Piedra parada
	Limán	
	Era de Pando	
	Pando	
Valle medio inferior	Pueblo Nuevo	Lurihuasi
	Cerro Colorado	Miraya
	Allpacoto	Chupacigarro
	Llaqta	Caral
Valle medio superior	Huacache	Peñico
		Cerro Blanco
	Ñawqa	Capilla
		Jalva

3.5.2. Asentamiento de Vichama

Hace 4200 años el distrito de Végueta fue habitado por uno de los asentamientos más antiguos de América, Vichama, y en el presente es uno de los sitios arqueológicos más visitados de la región, donde su arquitectura, frisos y estatuillas manifiestan las costumbres y creencias de este pueblo.

Sus pobladores relatan que este asentamiento antiguamente se denominó como “La ciudad enterrada”, ya que en la época de la colonia cuando los españoles pasaron por sus costas, divisaron una pequeña población de pescadores y determinaron regresar a ella por tierra, los pobladores al enterarse de la avaricia de los españoles enterraron su ciudad escondiendo los tesoros de sus templos como el ídolo al dios Vichama confeccionado en oro macizo y del cual el pueblo veguetano rendía culto desde la época preinca.

Estos relatos se basan en un mito recogido por el padre Luis de Teruel en 1617 y publicado en 1638 por Fray Antonio de la Calancha el cual llama a Vegueta la patria del dios Vichama.

Otro hecho que enorgullece a Végueta es su participación en el proceso libertario, ya que durante muchos reclamó su derecho de ser reconocido distrito histórico por el desembarco en sus playas de tropas libertadoras de Don José de San Martín. Tuvieron que pasar 33 años más para que el Congreso de la República del Perú declarara a Végueta por Ley N°23942, Distrito Histórico de la Independencia Nacional, en octubre de 1984.

Según datos históricos, Végueta fue fundada el 18 de julio de 1833, y se considera como fundador a Fray Melchor Aponte, quien realizó en su época una gran cruzada educativa y de trabajo material.

Finalmente, el distrito fue creado mediante la Ley R. 273 del 23 de agosto de 1920, en el gobierno del presidente Augusto B. Leguía.

3.6. viabilidad

Para determinar si la implementación del Centro de Difusión Cultural de Vichama es factible, se consideraron factores urbanos, sociales, económicos, legales y ambientales.

- **Urbano:** El proyecto se encuentra ubicado dentro de un eje cultural perteneciente a las rutas turísticas dadas por el ministerio de cultura debido a la importancia del sitio arqueológico Vichama y a su cercanía con grandes destinos turísticos como Caral, Bandurria, Áspero y las albuferas de Medio Mundo, buscando favorecer a la población ya que potenciaría las actividades del área beneficiando la economía local al desarrollar comercio entre la comunidad y los visitantes.
- **Social:** Se estudió el comportamiento de los habitantes de Végueta y la demanda de los usuarios concluyendo en que pese a tener un legado cultural de esta envergadura, muchos pobladores no presentan identidad cultural viéndolo como un terreno el cual pueden ocupar para vivir, la finalidad de este proyecto es, además de generar identidad cultural en las personas, abastecerlos a nivel cultural de los requerimientos mínimos de áreas culturales, en donde se realicen actividades a favor de los ciudadanos.

- **Económico:** Existen diversas entidades con disposición de inversión como ARQUEO ANDES SAC, empresa enfocada al ramo de la arqueología con amplia experiencia en la ejecución de proyectos de investigación, puesta en valor, acondicionamiento turístico, evaluación, delimitación y rescate del patrimonio arqueológico. Así como también el Ministerio de Cultura, que promueve estrategias de promoción cultural de manera inclusiva y accesible para fortalecer la identidad cultural.
- **Legal:** Los bancos de datos de las entidades a cargo como la zonificación del lugar se encuentran desactualizados e incompletos por lo que no hay un punto de partida para el ámbito legal. En parte, debido al desordenado crecimiento de la trama urbana, sin embargo, el terreno propuesto se ubica frente a una de las plazas principales del distrito, dentro de lo que alguna vez fue parte del sitio arqueológico y que con el tiempo y crecimiento urbano fue cediendo hasta lo que es hoy en día.
- **Ambiental:** El proyecto propuesto no presentará contaminación alguna, su ubicación se encuentra en un punto estratégico en donde solo existe una pequeña edificación abandonada y en estado de precariedad, por lo que este proyecto mejoraría el ambiente y ofrecería una mejor calidad urbana en la zona.

CAPITULO IV: PROYECTO ARQUITECTÓNICO

CAP IV

4.1. Ubicación y localización

El proyecto arquitectónico se ubica en el distrito de Végueta de la provincia de Huaura en el departamento de Lima, bajo la administración del Gobierno Regional de Lima – Provincias en el Perú. El terreno propuesto tiene una extensión de 7144.34m², y está ubicado frente a una gran plaza a 800mts del ingreso principal al sitio arqueológico Vichama.

En la localización se consideró su proximidad con el área urbana y su relación con la comunidad para facilitar su difusión. Se busca marcar la plaza frente al mismo como un hito junto al proyecto arquitectónico que sirva como un ente orientador para los turistas dados sus frecuentes extravíos, sumado a esto, se busca también plantear un segundo ingreso al complejo arqueológico dada su contigüidad ya que el ingreso principal, además de ser de difícil acceso, se encuentra fuera del área urbanizada y presenta invasiones a su alrededor volviéndolo inseguro.

Presenta cercanía con las Albuferas de Medio Mundo, Caral, Bandurria y Áspero, encontrándose dentro de las rutas turísticas dadas por el ministerio de cultura y otras instituciones.

Todo ello tiene como fin desarrollar una infraestructura que promueva el turismo y la identidad cultural de los pobladores.

4.1.1. Características geográficas

- Características geográficas y urbanas:
 - Superficie, perímetro y pendiente: 7144.34m², 339.28m, 11%
 - Coordenadas UTM: Ver plano de ubicación
 - Linderos: Por el norte con la Plaza Grau; por el sur y el este con viviendas informales sobre el sitio arqueológico, y por el oeste con viviendas de humilde condición.
 - Uso proyectado: Otros usos (Servicio cultural)

4.1.2. Estado actual del terreno propuesto

La zona propuesta para el desarrollo del proyecto arquitectónico actualmente se encuentra sin uso, sin embargo, en una parte ella está presente una construcción abandonada, sin uso y en mal estado estructural.

El terreno está ubicado entre una zona consolidada de viviendas y otra de viviendas informales que invaden parte del sitio arqueológico, las alturas por lo general son de un piso.

El lote tiene forma rectangular, con un área de 7144.34m², encerrando un perímetro de 339.28m tratándose de una pendiente con 13 metros de desnivel.

- Curvas de nivel

Se generaron las curvas de nivel combinando Google Earth con un sistema de información geográfica (SIG), Global Mapper, importando datos vectoriales y de elevación dando como resultado una adecuada aproximación para el desarrollo del proyecto.

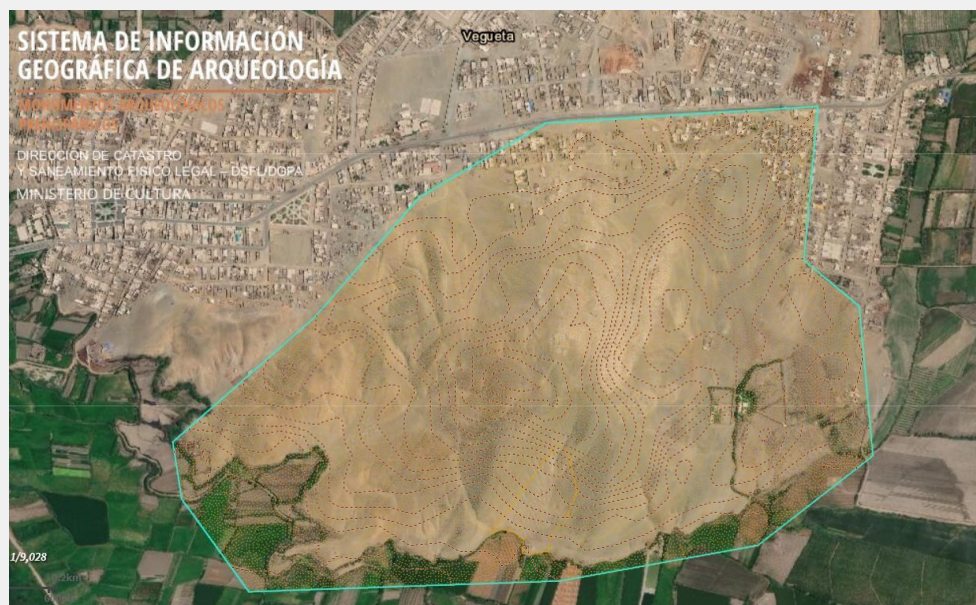


Figura 16. Curvas de nivel cada 5m del sitio arqueológico Vichama generadas por Global Mapper

Fuente: Propia

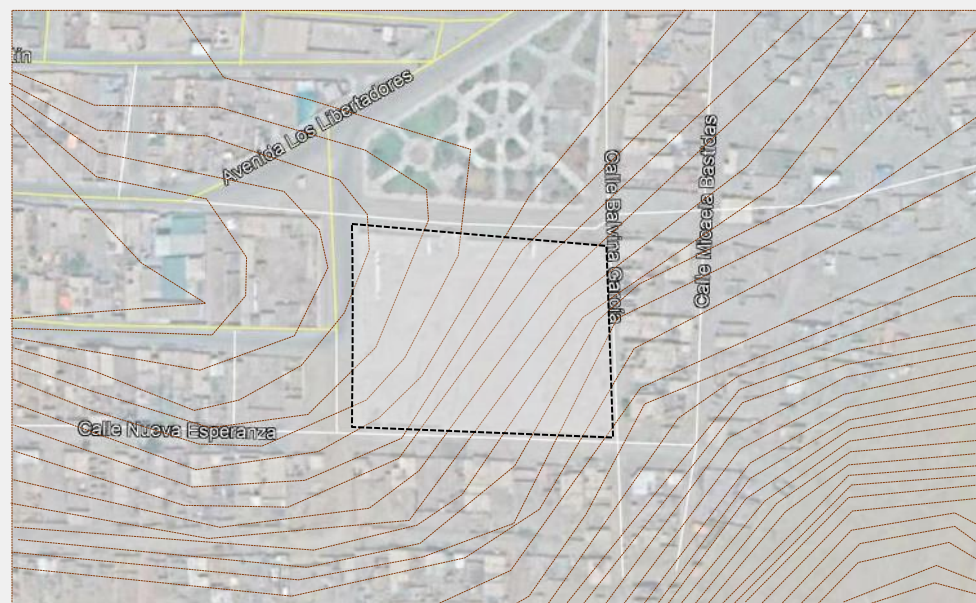


Figura 17. Curvas de nivel cada 1m del terreno y sector de estudio propuesto generadas por Global Mapper

Fuente: Propia

4.1.3. Accesibilidad

En cuanto a la accesibilidad del proyecto propuesto y por consiguiente del sitio arqueológico dada su proximidad, su ingreso es de dificultad baja, se llega por la Panamericana Norte hasta el km 159, luego se gira hacia el margen izquierdo en la Av. Los Libertadores y se continúa en dirección a la plaza de armas hasta llegar al sitio arqueológico.



Figura 18. Acceso al sitio arqueológico de Vichama

Fuente: Zona Caral, Ministerio de Cultura

Recuperado de: <http://www.zonacaral.gob.pe/>

- Vías de acceso



Figura 19. Acceso por la Antigua Panamericana Norte

Fuente: Google Earth



Figura 20. Acceso por la Antigua Panamericana Norte

Fuente: Google Earth



Figura 21. Acceso por la Antigua Panamericana Norte

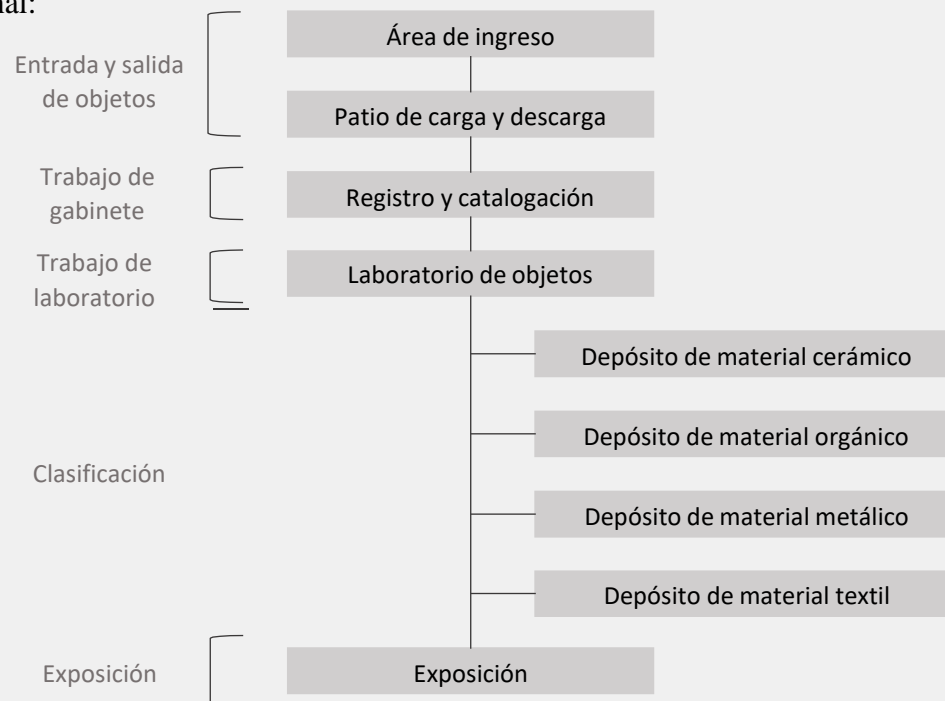
Fuente: Google Earth

4.2. Consideraciones generales

el equipo de investigadores de la parte museológica debe involucrarse con los procesos y objetos que estudia para que sea capaz de realizar una óptima transmisión de información, que ésta se convierta en conocimiento y que pueda reunir la investigación y la difusión de los resultados de ella.

De esta manera se debe evitar una colocación desordenada e ilógica de objetos amontonados hasta la saturación absoluta de un espacio museal, sin ninguna clasificación archivística, ni documental, ni de carácter científico social por lo que es importante conocer todas las actividades realizadas desde la llegada de los objetos para su investigación hasta su exposición por lo que se planteó el siguiente organigrama de secuencia funcional:

funcional:



- La inmersión del espectador

Es el proceso de involucrar al espectador en ambientes y escenarios que le produzcan la sensación de estar en lugares o circunstancias particulares y específicas. Para ello es imprescindible el diseño de un recorrido sugerido que establezca un orden consecutivo para favorecer la comprensión del tema y los subtemas derivados de la investigación

Figura 22. Organigrama de secuencia funcional del área museológica

Fuente: Propia

4.2.1. Organigrama administrativo

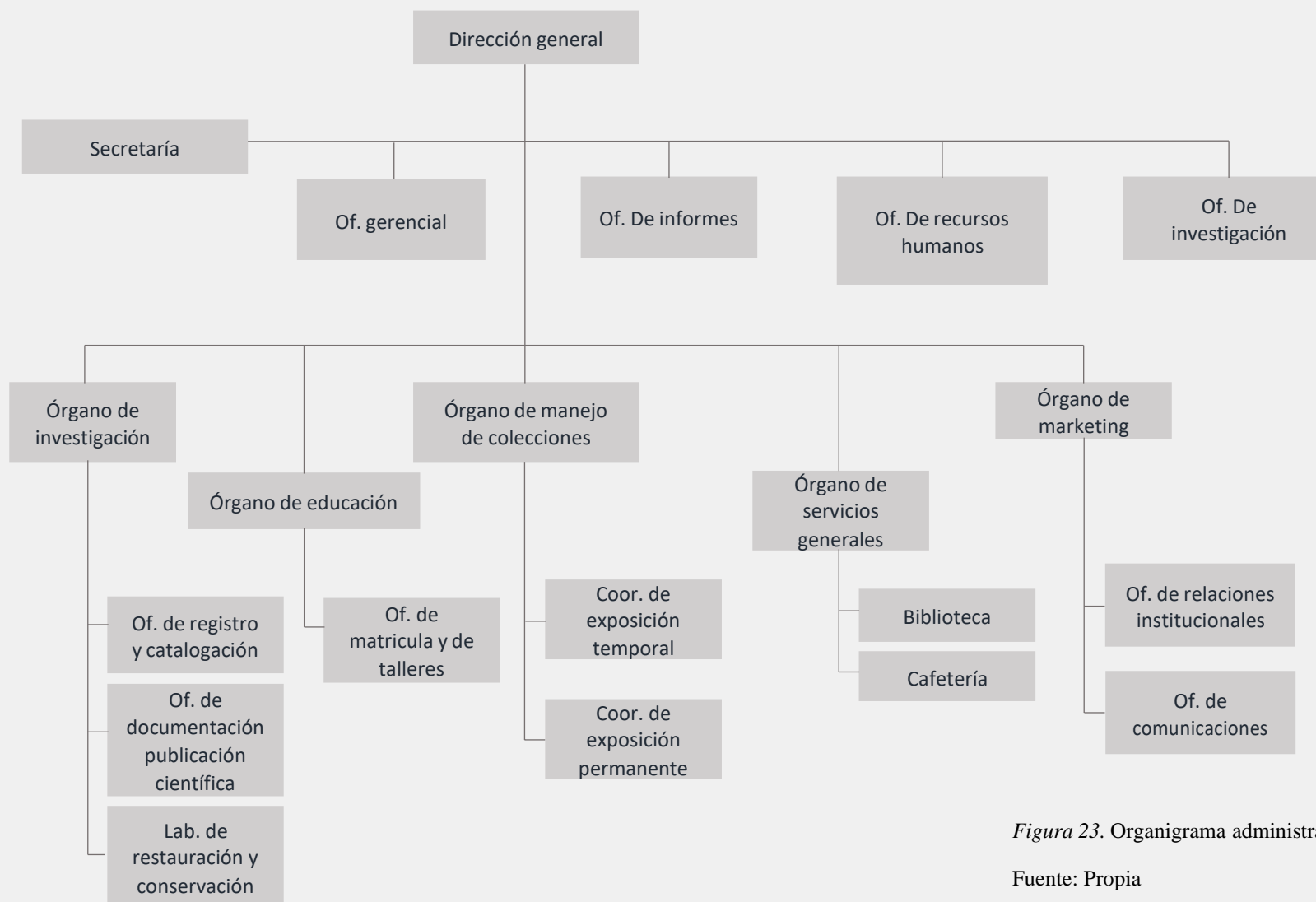


Figura 23. Organigrama administrativo

Fuente: Propia

4.2.2. Organigrama funcional

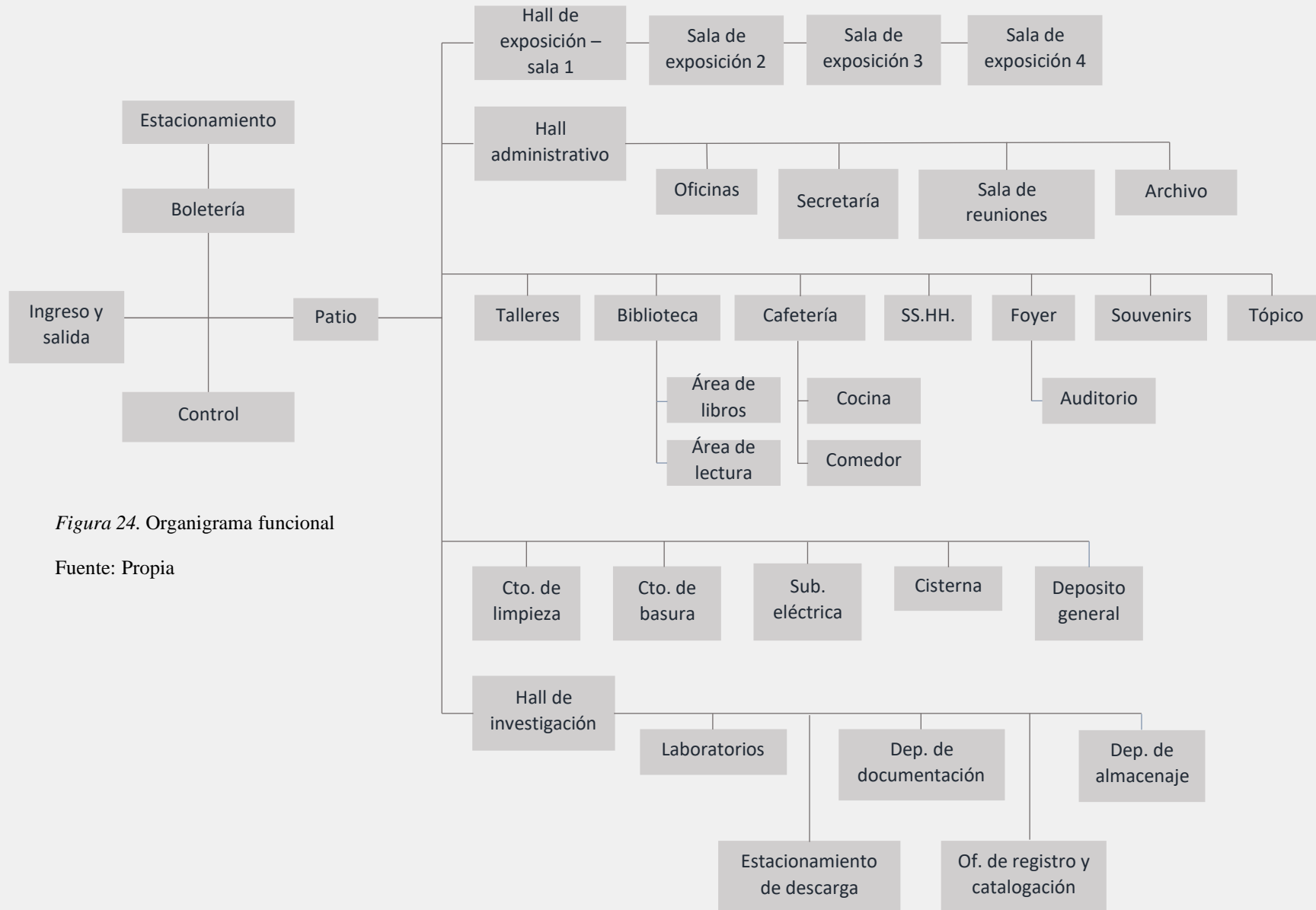


Figura 24. Organigrama funcional

Fuente: Propia

4.3. Criterios de diseño

Relación: simbólico - físico - espacio – usos

El Sitio arqueológico de Vichama es un lugar en donde predominan los recorridos largos, su distribución desde una vista aérea se define a partir de trazos que van organizando la ocupación a través del tiempo, este recorrido forma parte de un conjunto de edificios dispersos entre si.

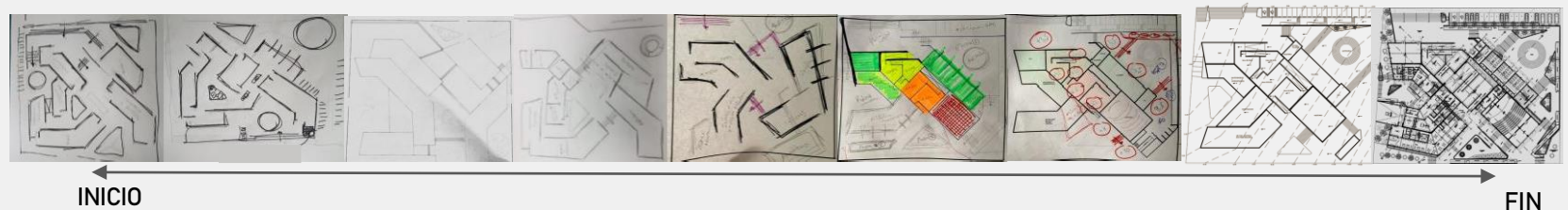
La propuesta de este proyecto une características arquitectónicas y espaciales del sitio arqueológico con las necesidades culturales contemporáneas de la localidad generando espacios abiertos a cualquier visitante de modo que no sea necesario entrar directamente a un edificio de grandes dimensiones para involucrarse en el promoviendo la identidad cultural y el turismo.

Rudolf Arnheim (1977) ha estudiado el simbolismo subconsciente de las formas. “Los simbolismos mas fuertes derivan de las sensaciones perceptivas básicas mas elementales porque están conectadas con vivencias básicas de la experiencia humana que sirven como base para todo lo demás.” Arnheim encontró que esas formas dinámicas que se refieren al movimiento eran las formas mas expresivas de la arquitectura, mientras que, si las formas arquitectónicas imitan las formas de otros objetos demasiado claramente, por ejemplo, si una iglesia se construye en forma de pez, esto necesariamente perturba la dinámica y la expresión.

Concepto – Idea Generadora

El proyecto propuesto toma las sensaciones perceptivas más elementales del sitio arqueológico las cuales se forman mediante elementos como las plataformas superpuestas, visuales, plazas circulares, escaleras centrales, entre otros, y construye una gramática alterna con la que se permite habitar el paisaje simbólico, definiendo un espacio para su integración con la comunidad. Siendo así como este proyecto se posa desde una levedad que se enfrenta a los elementos de la arquitectura prehispánica, en donde el muro define el trazo y sus recorridos siempre están en armonía con el sitio arqueológico permitiéndonos construir una realidad vivida del sitio.

La primera imagen se basa en la sucesión de elementos que replican las grandes portadas de los centros ceremoniales del Perú prehispánico dando énfasis al ingreso de la zona de exposición.



El proyecto busca lograr transmitir a la población y a los visitantes la importancia de la cultura local – ancestral para dar impulso a la identidad cultural aparentemente perdida, exponiendo una propuesta arquitectónica que tenga la finalidad de difundir, generar conciencia, cultura y turismo debido a su ubicación estratégica.

Figura 25. Proceso de diseño

Fuente: Propia

▪ Zonificación

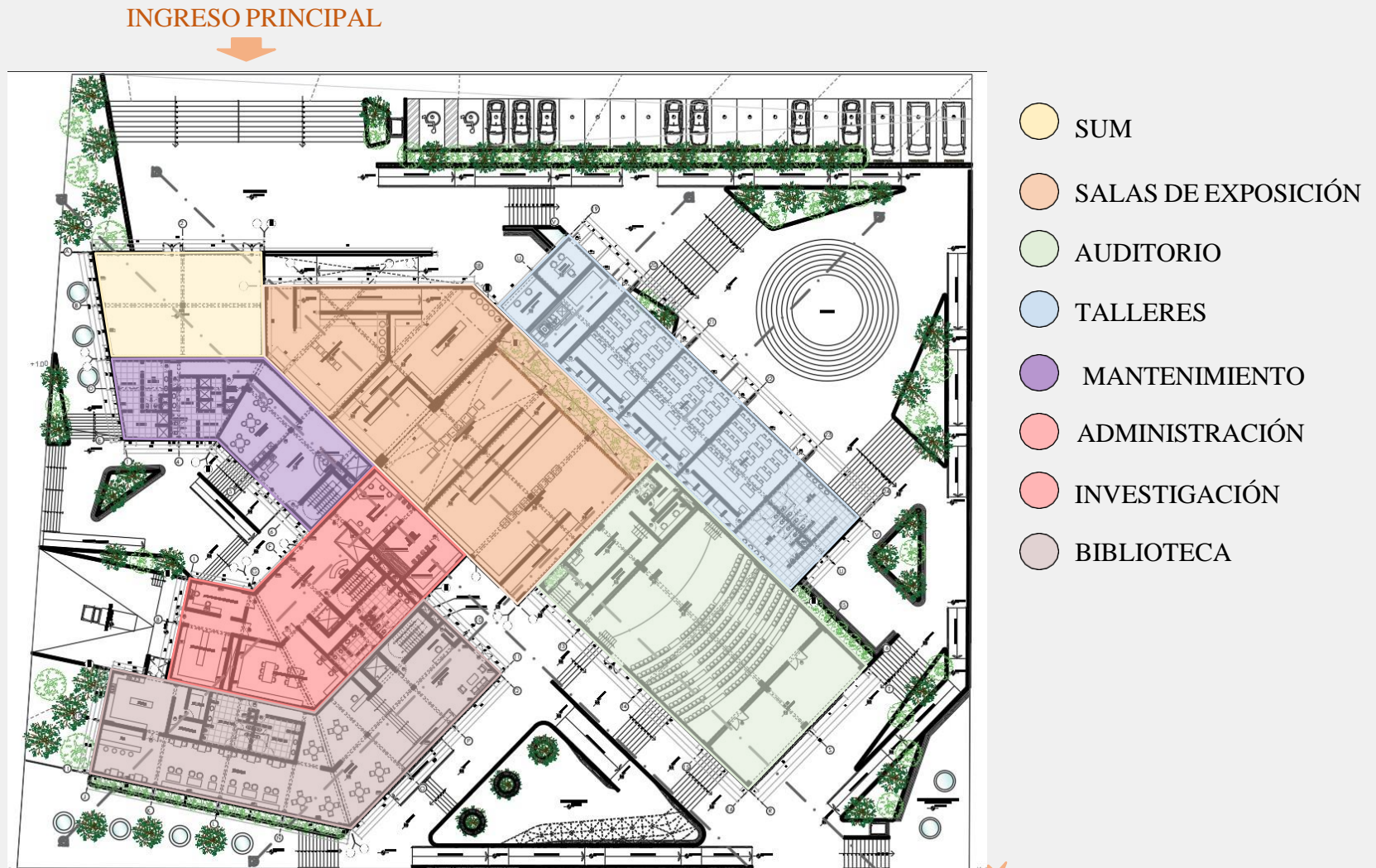


Figura 26. Zonificación

Fuente: Propia

4.3.2. Programa arquitectónico

Tabla 6:

Cuadro de áreas del programa arquitectónico, zona administrativa e investigación

ZONAS		RECINTOS	CUADRO DE ÁREAS ÁREA TECHADA N° DE USUARIOS / AMBIENTE (AFORO)	ÁREA POR USUARIO	ÁREA PARCIAL	N° DE AMBIENTES	ÁREA NETA POR AMBIENTE
ZONA ADMINISTRATIVA	GERENCIA	OFICINA GERENCIAL	4	3	12	1	12
		ARCHIVO	1	3.5	3.5	1	3.5
		SH. PRIVADO	1	2.5	2.5	1	2.5
	SECRETARIA	SALA DE REUNIONES	12	2	24	1	24
		SECRETARÍA	2	4	8	1	8
		ARCHIVO	1	3	3	1	3
	JEFATURA DE CONTABILIDAD	OFICINA DE CONTABILIDAD	4	2.5	10	1	10
	JEFATURA DE LOGISTICA	OFICINA DE LOGÍSTICA	4	2.5	10	1	10
		OFICINA DE PLANIFICACIÓN	4	2.5	10	1	10
	JEFATURA DE MKT	OFICINA DE MKT	4	2.5	10	1	10
		OFICINA DE INVESTIGACIÓN	4	2.5	10	1	10
	JEFATURA DE INVESTIGACIÓN	ARCHIVO	1	6	6	1	6
		S.H. HOMBRES	4	5	20	1	20
	SH.	S.H. MUJERES	4	4	16	1	16
			HALL ADMINISTRATIVO	15	4	60	1
		ESTAR ADMINISTRATIVO	15	4	60	1	60
ÁREA SUBTOTAL TECHADA NETA							265
ÁREA DE CIRCULACIÓN Y MUROS							79.5
ÁREA SUBTOTAL TECHADA BRUTA							344.5
ZONA DE INVESTIGACIÓN	DTO. DE SEGURIDAD	CONTROL	2	4	8	1	8
		REGISTRO Y CATALOGACIÓN	4	4	16	1	16
	DTO. DE INVESTIGACIÓN	ALMACEN TEMPORAL	8	5	40	1	40
		LABORATORIO DE RADIOCARBONO	10	5	50	1	50
	LABORATORIOS	RADIOCARBONO - AREA DE PRUEBAS	7	5	35	1	35
		RADIOCARBONO - AREA DE PRUEBAS	6	4	24	1	24
		RADIOCARBONO - DEPOSITO	2	8	16	1	16
		LABORATORIO DE CERÁMICA	7	5	35	1	35
		CERÁMICA - RESTAURACIÓN	6	4	24	1	24
		CERÁMICA - DEPÓSITO	2	8	16	1	16
		LABORATORIO DE RESTOS ORGÁNICOS	5	5	25	1	25
		RESTOS ORGANICOS - RESTAURACIÓN	4	4	16	1	16
		RESTOS ORGANICOS - DEPÓSITO	2	5	10	1	10
		LABORATORIO DE METALURGIA	6	4	24	1	24
	SH.	METALURGIA - RESTAURACIÓN	6	3	18	1	18
		METALURGIA - DEPÓSITO	5	3	15	1	15
		SH. HOMBRES	4	5	20	2	40
		SH. MUJERES	4	4	16	2	32
		HALL DE INVESTIGACIÓN	15	4	60	1	60
ÁREA SUBTOTAL TECHADA NETA							504
ÁREA DE CIRCULACIÓN Y MUROS							151.2
ÁREA SUBTOTAL TECHADA BRUTA							655.2

Tabla 7:

Cuadro de áreas del programa arquitectónico, zona de exposición, zona social y de talleres

CUADRO DE ÁREAS							
ÁREA TECHADA							
ZONAS	RECINTOS	N° DE USUARIOS / AMBIENTE (AFORO)	ÁREA POR USUARIO	ÁREA PARCIAL	N° DE AMBIENTES	ÁREA NETA POR AMBIENTE	
ZONA DE EXPOSICIÓN	RECEPCIÓN	BOLETERÍA	8	2	16	16	
	EXPOSICIÓN	SALA DE EXPOSICION 1 (SALA INICIAL)	25	4	100	100	
		SALA DE EXPOSICION 2	20	4	80	80	
		SALA DE EXPOSICION 3	35	4	140	140	
		SALA DE EXPOSICION 4	40	4	160	160	
	ÁREA SUBTOTAL TECHADA NETA						496
ÁREA DE CIRCULACIÓN Y MUROS						148.8	
ÁREA SUBTOTAL TECHADA BRUTA						644.8	
ZONA SOCIAL	BIBLIOTECA	RECEPCION	4	2	8	8	
		AREA DE LIBROS	32	2.5	80	80	
		SALA DE LECTURA GENERAL	68	2.5	170	170	
		AREA VIRTUAL	20	2	40	40	
		SH. HOMBRES	5	5	25	25	
		SH. MUJERES	4	5	20	20	
	AUDITORIO	FOYER	50	2	100	100	
		BUTACAS	200	1	200	200	
		ESCENARIO	15	4	60	60	
		CUARTO DE PROYECCIÓN	2	5	10	10	
		SALA DE LUZ Y SONIDO	2	5	10	10	
		DEPOSITO	2	5	10	10	
		SH. PRIVADO	1	3.5	3.5	3.5	
		AREA DE CALENTAMIENTO	10	3	30	30	
		SUM	SALA DE USOS MULTIPLES	160	4	640	640
		ANFITEATRO	ESCENARIO	7	5	35	35
	BUTACAS		100	1	100	100	
	SH.		SH. HOMBRES	7	5	35	35
		SH. MUJERES	7	5	35	35	
	ÁREA SUBTOTAL TECHADA NETA						1131.5
ÁREA DE CIRCULACIÓN Y MUROS						339.45	
ÁREA SUBTOTAL TECHADA BRUTA						1470.95	
ZONA DE TALLERES	ADMINISTRACIÓN	OFICINA DE COORDINACIÓN	3	6	18	18	
	TALLERES	TALLER 1 + DEPOSITO	35	2	70	75	
		TALLER 2 + DEPOSITO	35	2	70	75	
		TALLER 3 + DEPOSITO	35	2	70	75	
	SH.	SH. HOMBRES	5	4	20	20	
		SH. MUJERES	4	4	16	16	
ÁREA SUBTOTAL TECHADA NETA						279	
ÁREA DE CIRCULACIÓN Y MUROS						83.7	
ÁREA SUBTOTAL TECHADA BRUTA						362.7	

Tabla 8:

Cuadro de áreas del programa arquitectónico, zona de ventas y zona de servicios

CUADRO DE ÁREAS							
ÁREA TECHADA							
ZONAS	RECINTOS	N° DE USUARIOS / AMBIENTE (AFORO)	ÁREA POR USUARIO	ÁREA PARCIAL	N° DE AMBIENTES	ÁREA NETA POR AMBIENTE	
ZONA DE VENTAS	RECEPCIÓN	4	2	8	1	8	
	ÁREA DE MESAS	100	2	200	1	200	
	COCINA	10	4	40	1	40	
	DEPOSITO	2	5	10	1	10	
	CONGELACIÓN	2	5	10	1	10	
	SH. HOMBRES	5	5	25	1	25	
	SH. MUJERES	5	4	20	1	20	
	SOUVENIR	MODULOS DE VENTA	1	8	8	5	40
	ÁREA SUBTOTAL TECHADA NETA						353
	ÁREA DE CIRCULACIÓN Y MUROS						105.9
ÁREA SUBTOTAL TECHADA BRUTA						458.9	
ZONA DE SERVICIOS	CONTROL DE PERSONAL	4	2	8	1	8	
	ESTAR DE PERSONAL	10	2	20	1	20	
	COMEDOR DE PERSONAL	7	5	35	1	35	
	SH. PERSONAL HOMBRES	4	5	20	1	20	
	SH. PERSONAL MUJERES	4	4	16	1	16	
	VESTIDORES Y DUCHAS HOMBRES	6	3	18	1	18	
	VESTIDORES Y DUCHAS MUJERES	5	5	25	1	25	
	DEPOSITO GENERAL	7	5	35	1	35	
	CUARTO DE LIMPIEZA	1	4	4	1	8	
	CUARTO DE BASURA	2	4	8	1	16	
	CUARTO DE BOMBAS	3	15	45	1	45	
	SUBESTACIÓN Y GRUPO ELECTRÓGENO	4	10	40	1	40	
	ÁREA SUBTOTAL TECHADA NETA						286
	ÁREA DE CIRCULACIÓN Y MUROS						85.8
ÁREA SUBTOTAL TECHADA BRUTA						371.8	
CUADRO DE ÁREAS							
ÁREA TECHADA							
ZONAS	RECINTOS	N° DE USUARIOS / AMBIENTE (AFORO)	ÁREA POR USUARIO	ÁREA PARCIAL	N° DE AMBIENTES	ÁREA NETA POR AMBIENTE	
ESTACIONAMIENTOS		20	25	500	1	500	
AREA TOTAL TECHADA BRUTA			4308.85				

4.3.3. propuesta arquitectónica - planos

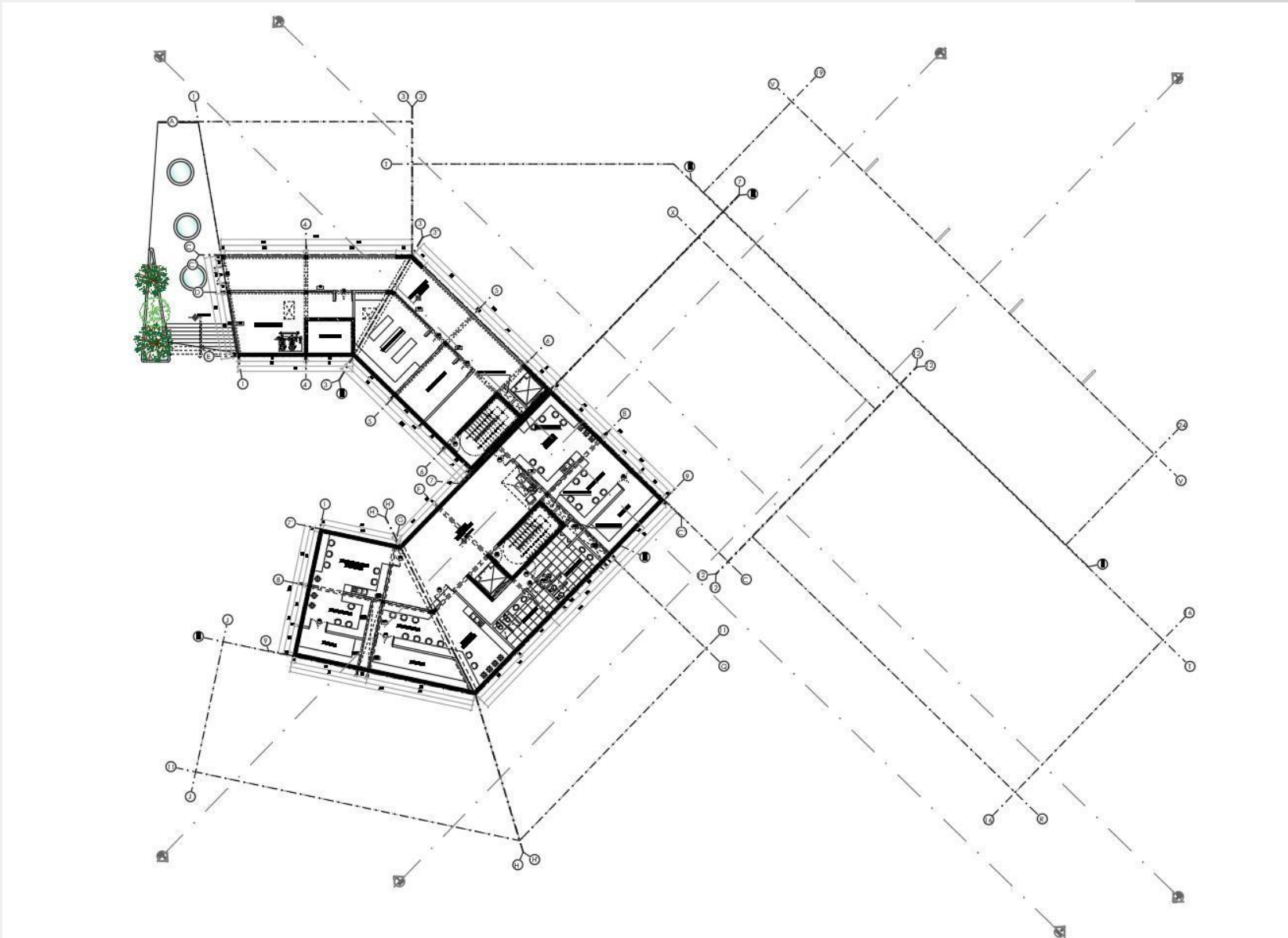


Figura 27. Plano en planta, sótano

Fuente: Propia



Figura 28. Plano en planta, primer nivel

Fuente: Propia

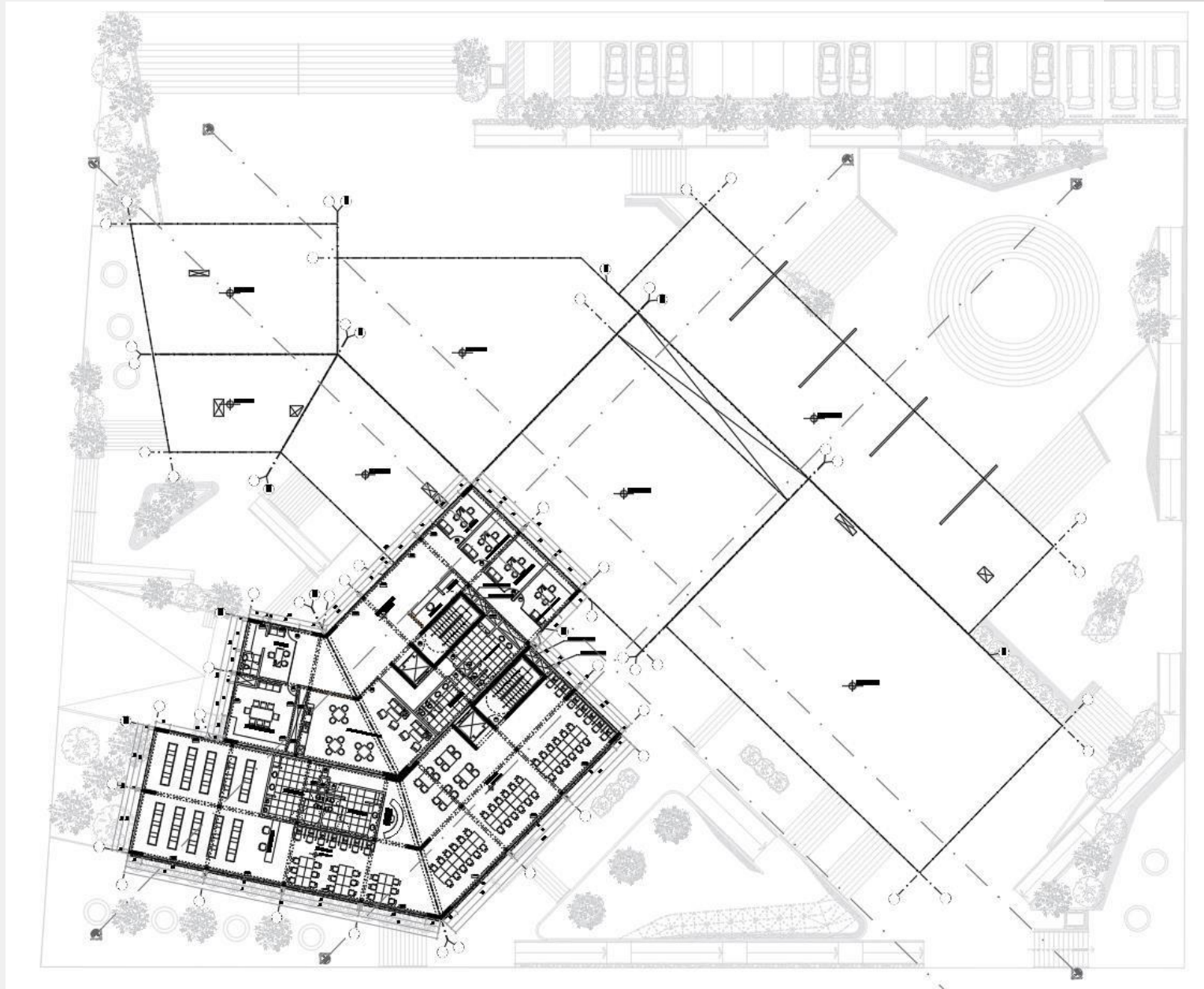


Figura 29. Plano en planta, segundo nivel

Fuente: Propia



Figura 30. Vista exterior 3D, perspectiva posterior

Fuente: Propia



Figura 31. Vista exterior 3D, perspectiva frontal

Fuente: Propia

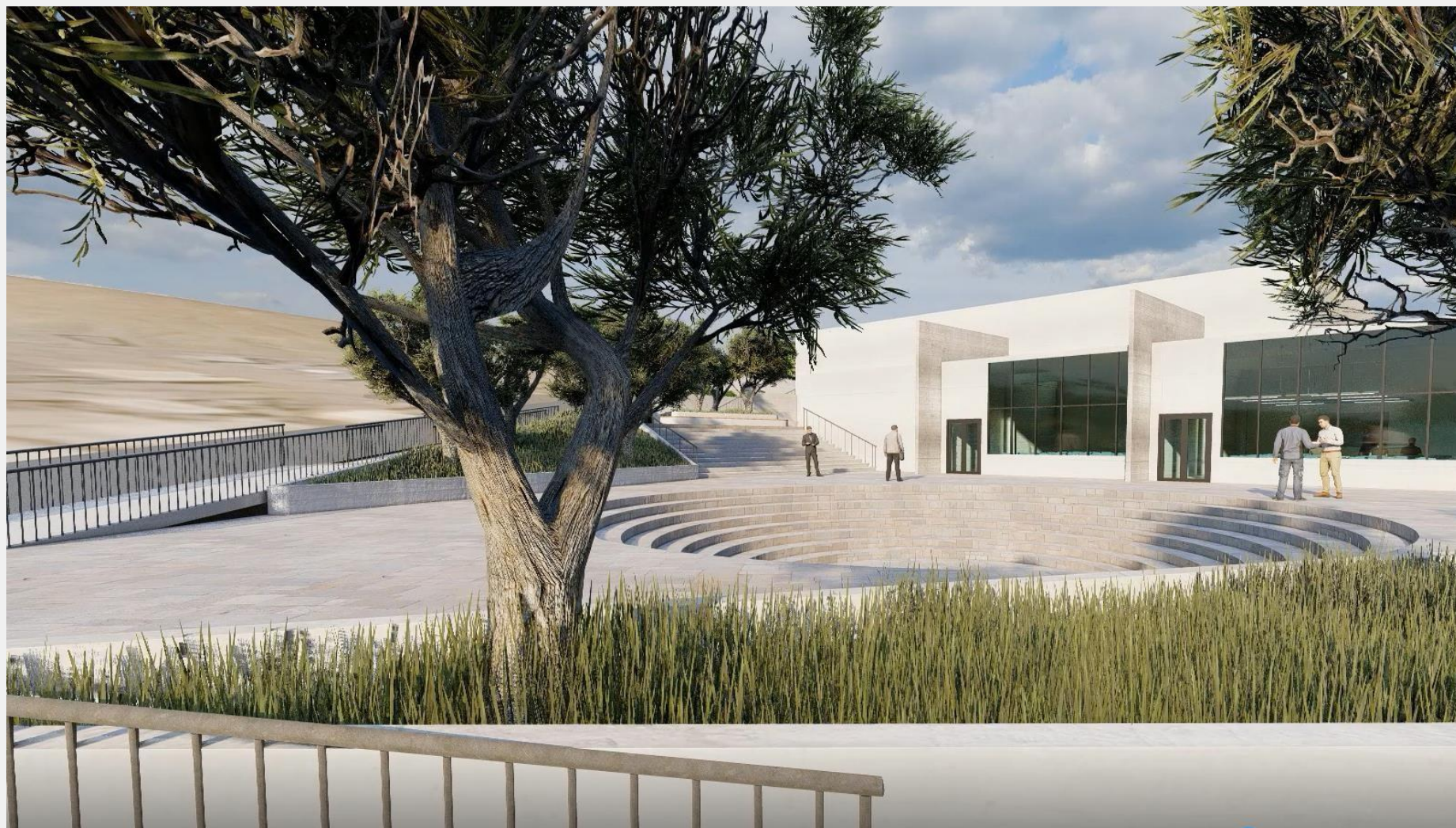


Figura 32. Vista exterior 3D, anfiteatro e ingreso a talleres

Fuente: Propia



Figura 33. Vista exterior 3D, plaza interior

Fuente: Propia



Figura 34. Vista exterior 3D, perspectiva aérea

Fuente: Propia



Figura 35. Vista interna 3D, talleres

Fuente: Propia



Figura 36. Vista interna 3D, cafetería

Fuente: Propia



Figura 37. Vista interna 3D, auditorio

Fuente: Propia



Figura 38. Vista interna 3D, sala de exposición

Fuente: Propia

Libros

- Canziani. J. (2009). *Ciudad y territorio en los andes. Contribuciones a la historia del urbanismo prehispánico*. Perú – Lima. Fondo editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- De Trazgenies. F. (2000). *Patrimonio Cultural del Perú. (1ª ed.)*. Perú – Lima. Editorial Fondo Editorial del Congreso del Perú.
- Gavazzi A. (2010). *Arquitectura andina, formas e historia de los espacios sagrados*. Italia – Milán. Editorial Jaca Book SpA, Milano
- Hayakawa. J. C. (2015). *Gestión del Patrimonio Cultural y Centros Históricos Latinoamericanos. Tendiendo puentes entre el patrimonio y la ciudad. (2ª ed.)*. Perú – Lima. Editorial Universidad Nacional de Ingeniería.
- Milla C. (1979). *Genesis de la cultura andina*. Perú – Lima. Fondo editorial CAP colección bienal.
- Shady. R., Quispe. E., Novoa. P. y Machacuay. M. (2014). *Vichama, Civilización Agropesquera de Végueta, Huaura: La Ideología de Nuestros Ancestros, 3800 años de Arte Mural. (1ª ed.)*. Perú - Lima. Editorial Zona Arqueológica Caral / MC.

Artículos

- Álvarez. R. (2016). Arqueología histórica en las "Huacas" de la ciudad de Lima: Ampliando la narrativa. Boletín de arqueología PUCP N°20.
- Amat. H. (2012). El pasado y la gestión del patrimonio cultural. Investigaciones sociales. Vol. 16. N° 29. Recuperado de <file:///C:/Users/Mari/Downloads/7808-Texto%20del%20art%C3%ADculo-27193-1-10-20140521.pdf>.
- Correia. M. (2007). Teoría de la conservación y su aplicación al patrimonio en tierra. Apuntes. Vol. 20. N° 2. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/apun/v20n2/v20n2a03.pdf>.
- Milla C. (2005). Cultura e identidad en los países andinos. Recuperado de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-67222018000200027
- Shady. R. (2002). El patrimonio arqueológico y su importancia en el desarrollo del Perú. Arqueología y Sociedad N° 14.

Páginas de internet

- Anónimo. (2017). Conoce más sobre el programa “Lima, ciudad de las huacas”. Grupo RPP. Recuperado de <https://rpp.pe/peruanos-camiseta/conoce-mas-sobre-el-programa-lima-ciudad-de-las-huacas-noticia-1086557>.
- Anónimo. (2017).). Huacas sobreviven en medio del crecimiento urbano de Lima. Diario El Comercio. Recuperado de <https://elcomercio.pe/lima/sucesos/huacas-sobreviven-medio-crecimiento-urbano-lima-fotos-noticia-477594>.
- Caruajulca. A. (2016). Lima tiene más de 400 huacas y se lanza un programa que te interesará. Diario Ojo. Recuperado de <https://ojo.pe/ciudad/identifican-mas-de-400-huacas-en-la-ciudad-231161-noticia/>.
- Vera. D. (2013). Historia del Perú y del mundo. Blogspot. Recuperado de http://lhistoria2012.blogspot.com/2013/11/lima-y-lashuacas-el-historiador-juan_12.html.