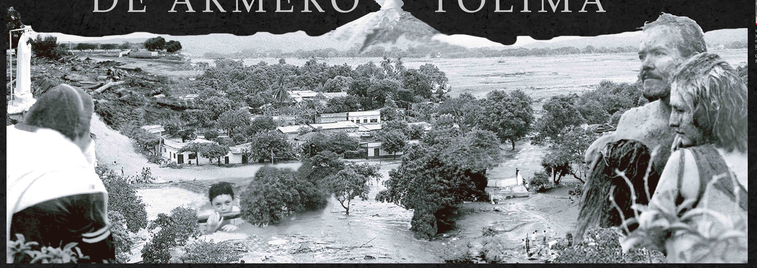
MEMORIA COLECTIVA
DE ARMERO TOLIMA



El antiguo armero, se encontraba al norte del departamento del Tolima, a 50 km del volcán nevado del Ruiz.

1539 — El 12 de enero se registra una erupción con flujos transformándose en lahares, dejando aproximadamente 600 muertos.

1845 — Se consolida con el nombre San Lorenzo

1907 — Fue determinado como la cabecera del departamento del Tolima, a partir del decreto 1049

1930 — Cardenas noticiero un incendio en el sector de la agricultural nacional del Nevado del Ruiz, permitiéndoles conocer con estudios

1985 — El Papa Juan Pablo II visitó tal zona, se detuvo frente a una cruz, en memoria de homenaje a la aconteciido

1988 — Se instalan sirenentos de evaluación que cuentan la historia de Armero.

2022 — Actualmente el lugar se encuentra en ruinas y completo deterioro, dejando en al olvido la memoria e historia de la gran ciudad tolimea

ARMERO — Fue fundado el 16 de diciembre por el ismaelo Matilde Balsamo Rojo orden de Sebastián Belalcázar.

1595 — El 19 de febrero se registra otra erupción, dejando a su paso grandes flujos de lodo, sepultando aproximadamente 160 muertos

1895 — Se entrega el ferrocarril de la Dorada y Armero, dejando una estación entre el municipio

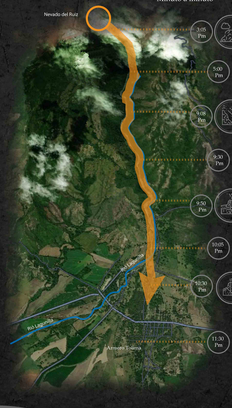
1908 — La cambiar el nombre por Armero, en memoria del maéstr José Lázar Armero

1984 — El 13 de noviembre el nevado del Ruiz hace erupción, dejando de más de 25.000 muertos y pérdidas incalculables

1986 — La microbiología de Armero continuaría a destaparse dejando nulo comunicadas las principales tím.

2005 — Armero

ERUPCION DE 1985
Minuto a minuto



3:05 Pm — Empieza la lluvia de cenizas en el Volcán Azonas, ubicado en el nevado del Ruiz.

5:00 Pm — Las poblaciones aledañas al volcán Nevado del Ruiz, sobre todo Armero y Mariquita Azonas, comienzan a sentir los efectos de lluvias pequeñas y ásiea, material volcánico. Acuapaos por el parlante de la iglesia de armero que no se alarmaran que no habrá peligro.

9:00 Pm — Explosión del volcán Azonas, desprendió el 2% de la corona de hielo del Nevado del Ruiz.

9:30 Pm — Comienza la lluvia de mayor erupción, con grandes avalanchas que se desplazaron por los ríos Lagunilla, Azonas, Gualí y Guarinó. Se ha mostrado saber en más de 200.000 hectáreas. Empezóle con lluvia de ceniza en el Volcán Azonas, ubicado en el nevado del Ruiz.

9:50 Pm — La ceneanidad de Armero oótico en pánico, pero a través de la emisora local se llamó a la calma con el seguimiento de que no había razón alarmarse.

10:00 Pm — En pocos minutos, una inmensa masa de lodo, que en algunos sitios de la parte alta del macizo volcánico alcanzó los 45 metros de altura depositó con enhedad asombrosa por el cauce del río Lagunilla, Río Gualí, arrastrando a su paso árboles, rocas y animales.

10:30 Pm — La avalancha toma fuerza cuando se topa con la represa el "Jaspe" en sus momentos los pobladores se dan cuenta que el río se secaba porque venía la gran catástrofe.

11:30 Pm — El primer lahar llegó al pueblo, seguido de 3 oleadas más, que sepultaron a más de 250 millones de metros cúbicos de lodo, árboles y piedras atravesó con Armero y parte de Mariquita. A los pocos minutos encontró la calma, luego de cubrir las con 20.000 hectáreas de la Dorada, Guaduas, Honda, Ambalema, Lérida, Armero, mance escala, su registró al río Lehi de la cordillera oriental de municipio de Chinchiná, Caldas.

TRAZADO URBANO

Se evidencia una morfológica de Armero con evidenciando las circulaciones y trámiteses del municipio demostrando un gran crecimiento

El flujo volcánico sucisiona una pendiente inesperable del municipio tapando la gran mayoría de viviendo, de casi a dos pies dejando a la vista solo techos y copas de árboles

COMPARACIÓN MORFOLÓGICA

Tipo	Cantidad
Calles	72
Carreras	72

Elementos Urbanos	
N° de manzanas	260
Edificaciones	4.877

Tipo	Cantidad
Calles	73
Carreras	11

Elementos Urbanos	
N° de manzanas	85
Edificaciones	168

CORTE INFOGRAFICO
actualmente - 2022

NOTICIAS

una avalancha kaiz por el río Lagunilla, Gualí y Guarinó, sumiendo el pueblo más grande del Tolima. La noviembre 13 de 1985 Fotografía: Revista TIME

La portada del 15 de noviembre de 1985 del periódico de España, Más de 20.000 muertos en Colombia por la erupción de un volcán. Jo Fotografía: El País.

El periódico The New York Times, "Colombia: Volcanoes Kill Thousands" Fotografía: The New York Times.

"Colombia: Comienzo hoy el duelo nacional" Fotografía: "Cambio 16" es la revista de Armero. Dos Jornadas nacionales a este duelo. Fotografía: Cambio 16.

Dos días después, el periódico colombiano El Tiempo, en la línea la noticia en un primera página. Se tome que hayan 20.000 muertos después de la erupción del volcán. Fotografía: El Tiempo

El TIEMPO hizo un extenso cubrimiento con una edición especial de 32 páginas, en cuanto cumplió cada 10 aniversario. Fotografía: El Tiempo

LOCALIZACIÓN

INVESTIGACIÓN

Linea — Hábitat sociocultural

Tipo — Resignificación

Tema — Pérdida de la memoria

INTRODUCCIÓN

Con este proyecto de investigación, se busca poner en valor la memoria e identidad histórica y cultural de la desaparecida ciudad de Armero, a través de un imaginario colectivo basado en entender lo que fue el municipio, con la recolección de datos y documentación importante, permitiendo conocer su historia, su cultura y su memoria colectiva, para así poder dar a conocer su contribución a la biodiversidad representativa que ofrecía el ecosistema, dando evidencia la puerta en valor que posee este lugar.

PROBLEMAS SEGÚN LA MATRIZ DE VESTER

ÁRBOL PROBLEMA

PROBLEMA

¿De qué manera es posible poner en valor la memoria colectiva de Armero Tolima?

OBJETIVO

JUSTIFICACIÓN

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Investigar sobre los lugares emblemáticos de Armero desde el año 1985 hasta 2022, mediante la ocupación de pintores(a), escritores, cineastas y relatos, reconstruyendo la historia y su proceso de transformación.

Caracterizar 5 sitios emblemáticos de la antigua ciudad de Armero, mediante el mapeo de recorridos, para su posterior reconstrucción.

Establecer una sala de exposición donde se visualice la historia, cultura y memoria colectiva del antiguo Armero, a través de un programa de realidad virtual.

Construir el escenario en realidad virtual, permitiendo enaltecer los lugares emblemáticos que tuvo la ciudad por medio de la inmersión.

HIPÓTESIS

METODOLOGÍA

01 Diagnóstico visual — Donde se evidencia cuál fue la pérdida que tuvo el municipio a lo largo de la historia, la cultura y la identidad del lugar después de la tragedia.

02 Problemática — Una vez echo el diagnóstico se formula la pregunta, también se establecen los objetivos para dar solución a la problemática encontrada por medio de investigación, arquitectónica.

03 Recolecciót de datos — Análisis de diferentes enfoqueiaes, por medio de las encuestas y entrevistas, también de los documentos y plataformas de navegación web como la de Google Maps, donde nos posibla ver fotos, videos y después de la carta arquitectónica.

04 Reconstrucción tridimensional — Se realizará un levantamiento de la ciudad a través de un modelo 3D, para su posterior inmersión por medio de un programa de dibujo digital (Sketchup), donde se visualizarán los lugares emblemáticos de la ciudad de Armero.

05 Realidad Virtual — Se subirán los modelos 3d a la plataforma de UNCreaR donde se podrá realizar un recorrido por los lugares emblemáticos por medio de la realidad virtual y la inmersión.

MARCO NORMATIVO
Ley 1631 de 2013

01 Dignidad — Es el reconocimiento a la dignidad de un pueblo y a su gente, ya que permite a los armenios sei identificados y nuestrodos.

02 Promoción — Interesar la situación de una realidad que ha sido olvidada por más de veinticinco (25) años

03 Productividad — Contribuye a consolidar la economía y genera ambiá de prosperaná.

04 Competitividad — Crea mecanismo de la necesidad de reunir, elaborar y perpetuar la identidad histórica y cultural del municipio de Armero y la región.

05 Sostenibilidad — Aporte que permites el desarrollo integral y la maximización de los recursos humanos, naturales, técnicos y económicos.

06 Progresividad — El principio de progresividad supone el compromiso del Estado de adoptar todas las obras necesarias para cumplir con el propósito de la ley.

FOTOS DE LUGARES EMBLEMÁTICOS

1. Iglesia san Lorenzo
2. Hospital San Lorenzo
3. Parque los fundadores
4. Parque infantil
5. Teatro bolivar
6. Iglesia del Carmen
7. Plaza de mercado
8. Club campestre
9. Federación de algodón
10. Hospital psiquiátrico
11. Estación del ferrocarril
12. Ferretería Gilar
13. Heladería España
14. Caseosas "la bogotana"
15. Almacenes YEP
16. Rio lagunilla
17. Cementerio
19. Piedra volcánica
20. Omaíra Sánchez
21. La cruz, papa II
22. Hito hospitales
23. Hito policías.
24. Banco bancolombia
26. Edificación 1

5 LUGARES EMBLEMÁTICOS

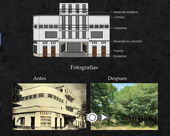
Iglesia del carmen

Iconografía

Estaba situada al occidente de la población, una de las pocas edificaciones que quedo intacta después de la tragedia.

Teatro Bolivar

Iconografía



En este lo armenios realizaron observar las primeras series de rocky y cantos. Era, en un lugar. Era el centro de

ORGANIGRAMA DE USOS
Equipamientos de 1985

Cantidad

RECONSTRUCCION DE PLANO DE 1985

LUGARES SELECCIONADOS

Iglesia San Lorenzo

Era fue la principal iglesia de Armero. Los habitantes los armenios se reunían en ella cada domingo en familia.

Hospital

Se destacaba por ser el hospital más grande de la ciudad perteneciente a los problemas del salud de todos los pobladores

Parque los fundadores

Era el parque principal de la ciudad, donde los armenios se reunían para compartir una familia y asistir a eventos y entretener

REALIDAD VIRTUAL

La arquitectura es una de las ramas más antiguas que ha evolucionado a lo largo de la historia, la que es posible realizar viviendas, monumentos, edificaciones antiguas, entre otras cosas. Con el paso de los años, se ha incorporado la realidad virtual y el usuario podrá ver el resultado, desde cualquier dispositivo ya sea móvil o Internet.

BENEFICIOS

Comprensión del proyecto
Está enfocado a que cualquier persona sin conocimientos previos, sea capaz de entender el diseño.

Proximidad y conexión:
La implementación hipermediata interactiva e inmersiva favorece al usuario a que lo pueda evidenciar de diferentes maneras.

Conexión viral:
Aprovechamiento del espacio, en el cual se pueden reunir diferentes personas sin importar su lugar de localización.

Turismo
Desarrollo de experiencias únicas comprendiendo un valor histórico cultural por medio de la innovación patrimonial.

CONCEPTO DE DISEÑO

Se parte de la forma del algodón, cultivo representativo de Armero, esta figura geométrica se puede interpretar como un hexágono, siendo la forma más eficiente entre la estructural y la espacial.

Esto permite crear un espacio que contenga un significado y valor, entendido como elemento compositivo principal que da la forma y organiza el espacio de permanencia, y la figura de un ecológica como un espacio de circulación.

CONCEPTO DE DISEÑO

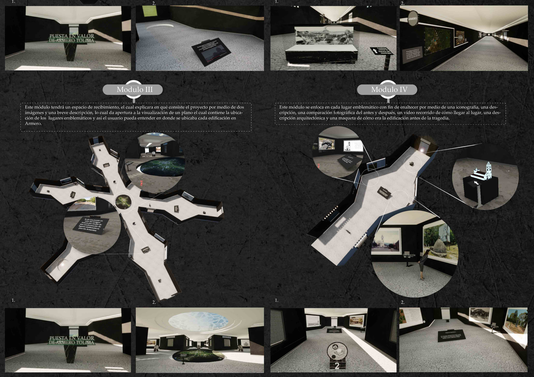
Se inmortalizan los edificios más icónicos, representativos de las ruinas de Armero, como el hospital, la iglesia, el parque los fundadores, el teatro bolivar, el parque infantil, entre otros, para ser implementados en el diseño de los módulos de realidad virtual. Se caja la arcilla y el concreto, de materiales duraderos, para tener un acabado de

FORMA DE INGRESAR A LA REALIDAD VIRTUAL

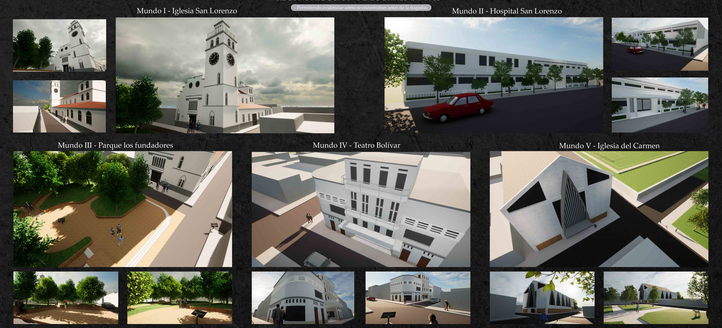
MÓDULOS PARA INMERSIÓN DEL METAVERSO

Es el ámbito principal a la inmersión del metaverso, y en el cual se hará el reclimiento del usuario. Como mencionó Jorge Luis Borges en su cuento "Funes el memorioso", "Nada es lo suficientemente parecido a la realidad como para ser llamado de la realidad. Nada es tan diferente como para merecer ser llamado de otra manera. Nada es tan habitual como para merecer ser llamado habitual, tan perdido como para merecer ser llamado perdido, tan oculto como para merecer ser llamado oculto. Fuera de los sueños, el mundo está compuesto de individuos". Por lo cual, se pretende dar a entender al usuario lo que fue el municipio y una aproximación de como se ve y crea la erupción del 13 de noviembre.

Por consiguiente se crea el segundo módulo, el cual da a entender la importancia de armero y su gran concepto de memoria colectiva, en el cual se pueden reunir diferentes personas sin importar su lugar de localización, con el fin de el tiempo se encuentre con imágenes, textos y descripciones como y artísticas por la Fundación Armando Armero



Este módulo tendrá un espacio de meditación, el cual explicará en que consiste el proyecto por medio de dos textoiones y una nueva descripción. En cual de aperturo y la visualización de un plano el cual contiene la ubicación de los lugares emblemáticos y así el usuario pueda entender en donde se ubicaba cada edificación en Armero.

Este módulo se enfoca en cada lugar emblemático con fin de enaltecer por medio de una iconografía, una descripción, una comparación fotográfica del antes y después y un video recorrido de como llegar al lugar, una descripción arquitectónica y una maqueta de cómo era la edificación antes de la tragedia.

MUNDOS DEL METAVERSO
RECONSTRUCCIÓN DE LUGARES DE 1985