

DISEÑO DE UN CLÚSTER CREATIVO
ARTICULADO AL BRONX DISTRITO CREATIVO EN EL PLAN PARCIAL “VOTO
NACIONAL” EN BOGOTA D.C.

JUAN CAMILO GUEVARA ROMERO
JUAN FELIPE SEPÚLVEDA ROJAS



UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
PROGRAMA DE ARQUITECTURA
BOGOTÁ, COLOMBIA

2020

DISEÑO DE UN CLÚSTER CREATIVO ARTICULADO AL BRONX DISTRITO
CREATIVO EN EL PLAN PARCIAL “VOTO NACIONAL” EN BOGOTA D.C.

Juan Camilo Guevara Romero

Juan Felipe Sepúlveda Rojas

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de arquitectos

Arq. Mg. Claudia Mónica Castro Martínez

Directora de trabajo de grado



Universidad La Gran Colombia

Facultad de Arquitectura

Programa de Arquitectura

Bogotá, Colombia

“La creatividad es la inteligencia divirtiéndose”

Albert Einstein

Dedicatoria

El presente documento va dedicado a nuestras familias, especialmente a nuestros padres, quienes con su apoyo moral y/o económico durante los diez semestres, nos han dado la fortaleza para llegar hasta acá, también a nuestros hermanos y abuelas, porque en cada traspasada y momentos difíciles durante el tiempo mencionado estuvieron siempre dispuestos a ayudar en cada tropiezo. Por esto y mucho más, gracias a ellos.

Agradecimientos

Agradecemos a todos los tutores y asesores que nos brindaron su apoyo en todo el año que se realizó el Clúster Creativo, por aportarnos ideas valiosas para la estructura, plantas arquitectónicas, detalles, entre otras. Agradecimiento especial a la arquitecta y magíster, Mónica Castro por siempre creer en nosotros a pesar de todas las dificultades que se presentaron en el transcurso del año, por darnos siempre el entusiasmo para seguir adelante en cada revisión y traernos hasta este punto, siempre será recordada, muchas gracias.

Tabla de Contenido

Resumen.....	10
Palabras claves:	10
Abstract	11
Keywords:	11
Introducción	12
1 Objetivos.....	13
1.1 Objetivo General	13
1.2 Objetivos Específicos	13
2 Hipótesis	14
3 Formulación del problema.....	15
3.1 Pregunta Problema	15
3.2 Descripción del Problema	15
4 Justificación	19
4.1 Población Objetivo.....	22
4.2 Revisión de Referentes específicos	23
4.2.1 Vitrahaus	23
4.2.2 Biblioteca de La Facultad de Arte de la Universidad de Tama.....	28
4.3 Producción del Conocimiento sobre el tema.....	34

5	Antecedentes.....	38
6	Marcos Referenciales	41
6.1	Marco Teórico.....	41
6.2	Marco Histórico.....	47
6.3	Marco Normativo	51
6.3.1	Unidad de Planeamiento Zonal (UPZ) No. 102 Sabana.....	52
6.3.2	Plan de Desarrollo 2016 – 2019 “Bogotá mejor para todos”.....	53
6.3.3	Plan Parcial Voto Nacional – La Estanzuela.....	54
7	Diseño Metodológico	57
7.1	Enfoque o técnica de la investigación.....	57
7.2	Tipo de investigación	57
7.3	Universo, población y muestreo.....	58
7.4	Técnicas e Instrumentos de investigación.....	58
8	Análisis Urbano / Arquitectónico.....	59
8.1	Estructura Ecológica Principal	59
8.1.1	Parque Tercer Milenio	60
8.1.2	Avenida Los Comuneros (Calle sexta)	60
8.2	Aspectos Físicos.....	61
8.3	Aspectos Climáticos.....	62
8.4	Contaminación por ruido.....	63

8.5	Contaminación visual.....	63
8.6	Sistema de Espacio Público.....	64
8.6.1	Parque Tercer Milenio	64
8.6.2	Plaza de los Mártires	65
8.6.3	Plaza España.....	66
8.6.4	Parque La Estanzuela	67
8.6.5	Red de Andenes Existente.....	67
8.7	Sistema de Movilidad.....	68
8.7.1	Malla vial arterial principal	68
8.7.2	Malla vial intermedia y local	68
8.8	Sistema de Transporte	69
8.9	Sistema de Equipamientos	70
8.10	Bronx Distrito Creativo	71
9	Criterios de Intervención / Análisis y Discusión de Resultados.....	75
10	Planteamiento y Propuesta.....	79
10.1	Denominación y definición de la propuesta	79
10.2	Descripción de la Propuesta	79
10.3	Clúster Creativo “Universo Naranja”	82
11	Conclusiones.....	95
	Bibliografía	96

Índice de Tablas

Tabla 1. (Norma Volumétrica Manzana 3).....	55
Tabla 2. (Edificabilidad Permitida Manzana 3).....	55
Tabla 3. (Usos Permitidos UAU 1, 2 y 3).....	56

Índice de Gráficos

Figura 1. Campus Vitra.....	23
Figura 2. Conceptos de diseño - Vitrahaus.....	24
Figura 3. Extrusión de perfiles.....	25
Figura 4. Circulación por plantas.....	26
Figura 5. Planta permeable e interiores luminosos.....	27
Figura 6. Sensación Cavernosa.....	29
Figura 7. Reflejo del Exterior.....	30
Figura 8. Organización del mobiliario.....	31
Figura 9. Cerramientos y focos visuales.....	32
Figura 10. Plantas y Corte Biblioteca.....	33
Figura 11. Propuesta de articulación espacial – Carlos Lozano.....	35
Figura 12. Propuesta Arquitectónica – Viviana Bautista.....	38
Figura 13. Sectores normativos de la UPZ 102 Sabana.....	53
Figura 14. Estructura Ecológica Principal.....	59
Figura 15. Eje Verde.....	61
Figura 16. Precipitaciones y Temperaturas Anuales Bogotá.....	62
Figura 17. Contaminación por ruido.....	63
Figura 18. Contaminación Visual 1.....	64
Figura 19. Contaminación Visual 2.....	64
Figura 20. Parque Tercer Milenio.....	65
Figura 21. Plaza de Los Mártires.....	66

Figura 22. Plaza España	66
Figura 23. Parque La Estanzuela	67
Figura 24. Andenes existentes manzana 3.	67
Figura 25. Perfil Vial Av. Caracas.....	68
Figura 26. Perfil Vial Carrera 15 – Calles 8 y 9.	68
Figura 27. Sistema de Transporte.	69
Figura 28. Sistema de Equipamientos.....	70
Figura 29. Bronx Distrito Creativo.	71
Figura 30. Plazoleta Avenida Caracas.	72
Figura 31. Patio facultad de medicina.....	73
Figura 32. La Milla.	74
Figura 33. Edificio Creativo	75
Figura 34. Geometría del Clúster.....	80
Figura 35. Volumetría del Clúster	81
Figura 36. Espacio Público y Planta de Acceso.....	85
Figura 37. Zonificación segundo piso.....	87
Figura 38. Cubículos de trabajo	89
Figura 39. Planta de Cubículos Tipo 4.....	90
Figura 40. Interior de cubículos de trabajo	90
Figura 41. Coworking	91
Figura 42. Salas de ocio y esparcimiento.....	91
Figura 43. Vista aérea del Clúster.....	92
Figura 44. Acceso Bronx	92

Figura 45. Vista esquina sur.....	93
Figura 46. Acceso Av. Caracas.....	93
Figura 47. Terraza Bronx.....	94
Figura 48. Zona de comida Exterior e Interior	94

Resumen

El sector del barrio Voto Nacional a través de los años se ha visto afectado por la extracción de actividades que le daban vida al sector (plazas de mercado, ferrocarril nacional y terminal de transporte) y llevó su estructura social-espacial a una situación de alto deterioro. Actualmente se desarrolla el Plan Parcial “Voto Nacional” donde se plantea una organización urbana ubicando el Bronx Distrito Creativo cuyo propósito es ser la primera sede en Bogotá de las industrias creativas y culturales. A pesar de que el plan parcial propone nuevos usos y actividades para la zona, en la presente investigación, se considera necesario fortalecer las industrias mencionadas mediante el diseño de un edificio que funcione como Clúster Creativo, bajo el concepto de límites difusos, para la producción de contenidos que apoye a los emprendedores y medianas empresas que harán parte de el, así como los estudiantes que egresan del SENA planteado en el plan. Para su ejecución se desarrollaron algunas conversaciones con personas inmersas en ese universo que dieron como resultado una organización realista de las necesidades de los actores involucrados.

Palabras claves:

Economía Naranja, Articulación Espacial, Clúster Creativo, Plan Parcial Voto Nacional – La Estanzuela, Bronx Distrito Creativo, Límites Difusos, Diseño de Interiores.

Abstract

The sector of the Voto Nacional neighborhood over the years has been affected by the extraction of activities that gave life to the sector (market places, national rail and transport terminal) and brought its social-spatial structure to a high situation deterioration. Currently, the “Voto Nacional” Partial Plan is being developed, where an urban organization is proposed, placing the Bronx Creative District whose purpose is to be the first headquarters in Bogotá of the creative and cultural industries. Although the partial plan proposes new uses and activities for the area, in the present investigation, it is considered necessary to strengthen the mentioned industries by designing a building that functions as a creative cluster, under the concept of diffuse limits, for production of contents that support entrepreneurs and medium-sized companies that will be part of it, as well as students who graduate from SENA proposed in the plan. For its execution, semi-structured interviews were carried out with people immersed in that universe that resulted in a realistic organization of the needs of the actors involved.

Keywords:

Orange Economy, Spatial Articulation, Creative Cluster, Partial Plan “Voto Nacional – La Estanzuela”, Bronx Distrito Creativo, Fuzzy Limits, Interior Design.

Introducción

En el barrio Voto Nacional, localidad de Los Mártires en Bogotá, se está desarrollando un plan parcial cuyo propósito es cambiar todas las dinámicas que alguna vez se presentaron en el sector, siendo consecuencia de las actividades delictivas que ocurrían antes de su intervención. Esta transformación corresponde a uno de los diferentes planes parciales que se están desarrollando en el centro de Bogotá, el cual será el foco de la industria creativa y de contenidos gracias a la construcción del primer Distrito Creativo de Colombia el cual contará con una institución del Sena donde se ofrecerán programas de formación para fortalecer la Economía Naranja Nacional. (Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano [ERU], 2018)

El Bronx Distrito Creativo brindará nuevas oportunidades a empresas constituidas que desempeñen estas tareas, sin embargo, no contempla apoyar a empresas emergentes y emprendedores que pueden tener potenciales proyectos, para ello se propone el diseño de un edificio que albergue el Clúster de industrias creativas y contenidos creado por La Cámara de Comercio de Bogotá el cual pretende apoyar a estas personas. El clúster necesita implantarse en el diseño y normativa del Plan Parcial amarrando nuevos y antiguos elementos urbanos además de que pueda exponer los servicios a los ciudadanos interesados y al mismo tiempo albergar a las personas creativas que desarrollen proyectos en el.

1 Objetivos

1.1 **Objetivo General**

Proyectar un edificio que albergue un clúster creativo articulado al Plan Parcial Voto Nacional, enlazando los servicios de su interior desglosados en creación, producción y distribución de contenidos audiovisuales, junto con los servicios educativos, culturales y deportivos que ofrece el exterior, para conformar un foco de la Economía Naranja ya que se encuentra en un punto estratégico que puede albergar a las colectividades participantes de la industria creativa en la reorganización urbana y el Bronx Distrito Creativo, con el propósito de vincular las actividades que comparten y así fortalecer el entorno en el que se encuentran.

1.2 **Objetivos Específicos**

1. Clasificar los servicios que permitan la norma de edificabilidad y usos, propuesta por el Plan Parcial Voto Nacional basadas en las actividades naranjas, definiendo lo que es un clúster, y los actores que se involucrarán a futuro para proponer un núcleo de productividad que interactúe con el Bronx Distrito Creativo.
2. Analizar las características urbanas, espaciales y ambientales que posee el Plan Parcial en estudio abstrayendo las actividades que se encontrarán en el clúster y, la arquitectura de límites difusos que relacionen el Bronx Distrito Creativo, el Clúster Creativo y el entorno en el que coexisten, lo que permite hacer un análisis de población para definir la dimensionalidad de espacios, y el programa arquitectónico.

3. Diseñar el edificio en la manzana número 3 del Pan Parcial Voto Nacional, teniendo en cuenta las actividades identificadas y el valor cultural de los edificios patrimoniales que componen el Distrito Creativo, integrándolo a una estructura e instalaciones acordes para crear un núcleo de Economía Naranja que se interrelacione con el urbanismo emergente.

2 Hipótesis

El diseño del Clúster Creativo mejorará la continuidad espacial en el entorno del que hará parte, enlazando las actividades de su interior con las del Bronx Distrito Creativo conformando un foco de industrias creativas. Se estudiará la transición entre el interior y exterior del objeto arquitectónico bajo la mirada del arquitecto japonés Toyo Ito, donde los edificios poseen un carácter transparente, homogéneo y flotante garantizando así, la aparición de los límites difusos en la arquitectura contemporánea, los cuales poseen tres características primordiales. En primer lugar, los objetos poseen la capacidad de trabajar junto con la naturaleza que los rodea. En segundo lugar, el programa se hace flexible ante la transformación que necesite el espacio a lo largo del tiempo y, finalmente, en tercer lugar, que los espacios sean homogéneos y al mismo tiempo transparentes donde puedan ocurrir varios acontecimientos cargados de la generación de variados tipos de información. Para que los edificios se conviertan en elementos simbióticos con su entorno, debe hacerse un minucioso diseño con las actividades que ocurren en el lugar, el espacio público en el que se sumerge y los elementos vecinos.

3 Formulación del problema

3.1 Pregunta Problema

¿Cómo hacer el diseño arquitectónico de un edificio que albergue un Clúster Creativo que genere relación con las actividades del Bronx Distrito Creativo y fortalezca el entorno compartido?

3.2 Descripción del Problema

La localidad de los Mártires en Bogotá adoptó una imagen de degradación arquitectónica, consecuencia de los diferentes hechos que la han transformado el estilo de vida de los ciudadanos que en el pasado convivieron en un lugar icónico del centro de la ciudad que paulatinamente se convirtió en una zona donde la delincuencia y la desigualdad tomaron el control.

Lo anterior traducido en zonas de prostitución, indigencia y alto nivel de informalidad, así como delincuencia, desapropiación de los edificios existentes y degradación de los espacios públicos, opacando los elementos rescatables de la memoria de la ciudad, por causa de la organización que ha tenido el barrio a través de su historia, lo han convertido en espacio de abandono y abuso (Roncancio y Patiño, 2012). A pesar de todas las problemáticas que presenta el sector, hay características o atributos totalmente rescatables que pueden cambiar los actores negativos que la han llevado a la situación en que se encuentra.

La zona céntrica en la que se encuentra la localidad de los Mártires hoy en día es objeto de múltiples estrategias que pretenden transformar el sector, sin embargo, estas pretenden transformar zonas específicas. Lo que puede considerarse una de las mayores tácticas de renovación urbana en Bogotá puede terminar siendo el resultado de la construcción de edificaciones nuevas que no se comunican con su entorno dejando sin resolver la excesiva desarticulación espacial que no genera sentido social, lo que en paralelo podría generar una nueva degeneración en los nuevos elementos arquitectónicos que emergerán paulatinamente en el sector.

Que se desarrollen nuevos proyectos de renovación urbana no es sinónimo de recuperación del espacio ni fortalecimiento del sistema social que pueda traer calidad de vida a la zona del centro de Bogotá. En la actividad económica y en la arquitectura reina el modelo de fabricación y consumo; en la práctica arquitectónica, lo anterior acarrea problemas ya que disponer de un edificio cuando este ha terminado su etapa productiva implica un gran gasto de recursos, y en consecuencia se puede generar una desarticulación con el entorno, en otras palabras un encapsulamiento urbano, Toyo Ito (2006) considera que este es el desafío que afrontan las ciudades contemporáneas ya que “cuantos más edificios se encapsulen creando un entorno artificial homogéneo en su interior, más aumentaran los problemas en y con el mundo exterior” (p 17).

Actualmente, se está llevando a cabo el Plan Parcial de Renovación Urbana “San Bernardo” en el que se encuentra el parque Tercer Milenio y los barrios mencionados anteriormente, comprendido entre la calle sexta y la calle tercera y la carrera 10 y Avenida Caracas, conformando un área de 9.3 hectáreas se estima construir más de 3600 viviendas. Otro proyecto que pretende dar una nueva visión al centro de Bogotá es el Proyecto Ministerios cuyo

propósito es “acercar algunos ministerios y sedes oficiales entre sí y acercarlos a tres de los estamentos más importantes del estado como los son: La Presidencia de la Republica, el Congreso y El Palacio de Justicia” (Agencia Nacional Inmobiliaria Virgilio Barco Vargas [AVB], 2020, párr.1).

El panorama llega a ser muy parecido en los barrios La Estanzuela y Voto Nacional, con la proyección del Bronx Distrito Creativo, que pretende hacer una transformación de la actividad en el corazón de este lugar incluyendo el área de incidencia que se ha visto afectada con el fin de que no se repita la historia ocurrida en los barrios San Bernardo y Las Cruces cuando se proyectó el Parque Tercer Milenio que se convirtió en una zona desierta dado a la falta de actividades que cambiaran la imagen del lugar y animaran a las personas a apropiarse del lugar.

En la alcaldía de Bogotá, administrada Enrique Peñalosa del 2016 al 2019, el Bronx fue demolido con la intención de dar paso al proyecto “Bronx Distrito Creativo” abriendo un nuevo horizonte para la localidad, cambiando por completo el uso del lugar, destruyendo la famosa “L”, sede de delincuencia y drogadicción, trayendo una nueva actividad que aprovecha el enriquecimiento de las actividades culturales cómo se comparte al público el portal web de la Fundación Gilberto Álzate Abendaño [FUGA] (2020):

El Bronx distrito creativo un espacio dedicado exclusivamente al desarrollo de la economía naranja. Un ambiente donde el arte, la cultura, el diseño, el emprendimiento y la innovación confluyen en todo su potencial infinito. Un lugar donde florecen las industrias creativas, la economía colaborativa y las industrias culturales. Un nuevo escenario para los mejores eventos de la ciudad, donde todos, nacionales y extranjeros, podrán aprovechar de todo lo que ofrece la inspiración en un mismo lugar. (párr.1)

La intención del Distrito Creativo es generar nuevas oportunidades sustituyendo las actividades existentes por unas de ámbito artístico y cultural encaminadas a la Economía Naranja, hasta el momento 27.000 personas han participado de las actividades que se desarrollan. La proyección de una nueva sede del Sena busca fortalecer las actividades artísticas desde el ámbito académico, aunque es un proyecto que beneficiará a muchas personas, hace falta que se relacione con las demás actividades concernientes a la economía naranja que han tomado camino en Bogotá.

La Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano [ERU] les ha planteado a las manzanas aledañas al Distrito Creativo un:

Tratamiento de renovación urbana con modalidad de redesarrollo que “Corresponde a las zonas que se requiere efectuar la sustitución de las estructuras urbanas y arquitectónicas mediante procesos de reurbanización que permitan generar nuevos espacios públicos y privados, así como una nueva definición de la normatividad urbanística de usos” (Dec. 1310, 2012).

Los proyectos de renovación exponen un horizonte de nuevas oportunidades y dinámicas no solo en la localidad de Los Mártires sino también en todo el Centro de Bogotá, y generarán un foco de atracción para las personas consideradas potenciales en el desarrollo para difundir de las actividades que se llevarán a cabo en el Distrito Creativo relacionadas con la Economía Naranja. Es necesario fortalecer las actividades culturales para generar capital a partir de proyectos de emprendimiento concernientes a las industrias creativas junto con un espacio para que se comparta, se divulgue y se encuentren los agentes que participan en el, y así mismo, involucrar a los ciudadanos que convivirán en este nuevo entorno por los próximos años.

4 Justificación

La creatividad ha estado presente en las diferentes civilizaciones a través de la historia impulsando su desarrollo, ejemplo de esto son las múltiples invenciones como la rueda, que ayudaron a la humanidad a sobrellevar las situaciones complejas de su realidad y que actualmente es de gran utilidad para el transporte terrestre.

Igualmente, desde hace tiempo los distritos culturales y creativos han existido en algunas pocas ciudades, ejemplo de ello es Hollywood, en Los Ángeles, donde se concentra toda la industria del cine americano. Otros ejemplos de dichos distritos son el Barrio Chino en Sao Paulo, Broadway en Nueva York, que de alguna manera surgieron espontáneamente, es decir, después de todos los análisis hechos por arquitectos y urbanistas, no se percibió la manifestación artística como fuente de riqueza y en consecuencia de ello no se integraron en sus planes urbanos ni como determinante para algún tipo de diseño. (Prieto, Herrera, y Estévez, 2013)

Para que un Clúster sea funcional, debe haber una articulación espacial entre todos los componentes que lo conforman. En la presente investigación, dicho concepto tiene mayor consideración ya que la transformación de la zona de estudio generará nuevas tendencias en el entorno, además de la inminente relación directa que debe considerarse con El Bronx Distrito Creativo.

La articulación espacial entre cualquier elemento arquitectónico es una tarea que debe desarrollarse con un juicioso estudio del espacio, y algunos arquitectos como Uribe (2013) ya han hablado de ello: “Son aquellos eventos de la arquitectura que relacionan todas las partes para formar un todo organizado, dinámico, vital y emocionante, en otras palabras, eurítmico convirtiéndose en el atributo fundamental de las mismas” (párr.20). Ir en

contra del sistema en donde se sumergirá un objeto, lo convertiría en un objeto anómalo, incapaz de compartir los elementos en su interior. La articulación espacial es un objeto de estudio que proyectará de la mejor manera tanto el interior como el exterior que conforman un edificio y así, en este caso desvanecer la percepción sensorial de interior y exterior del elemento que se sumirá en el sistema.

Comprendiendo las relaciones espaciales, también debe aclararse la importancia de las relaciones de los servicios. En este caso, el sector de actividad se centrará en la industria creativa, pero, ¿Qué relevancia tiene esta actividad con respecto al Plan Parcial Voto Nacional?:

La Economía Naranja en El Bronx Distrito Creativo se convertirá en la Sede de Bogotá de una de las actividades económicas de vanguardia que generará oportunidades a los ciudadanos desde actividades que antes se consideraban poco productivas, pero que, al contrario, en el mundo contemporáneo pueden generar una diversidad de oportunidades bastante alta. Según Luzardo, De Jesús y Pérez (2017) "... El Universo Naranja está compuesto por dos partes: 1) La economía cultural y las industrias creativas en cuya intersección se encuentran las manifestaciones culturales convencionales; y 2) Las áreas de soporte para la creatividad." (p. 24) La Economía Naranja es una actividad que está tomando cada vez más fuerza en la generación de conocimiento y en las actividades comerciales, la cual está superando economías fuertemente desarrolladas como la automotriz en Europa y Japón en la que se vinculan continuamente personas gracias a la diversidad de actividades que pueden desempeñarse.

Así mismo, en el año 2004, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] instauró la Red de Ciudades Creativas para impulsar la cooperación internacional entre ciudades que vean en la creatividad un motor para el desarrollo urbano y la integración de la cultura con la sociedad. Colombia está vinculado a la red con cuatro

ciudades: Bogotá, Medellín, Popayán, y Buenaventura, las cuales están obligadas como pertenecientes a dicha red a integrar las industrias creativas y culturales dentro de su plan de desarrollo para así, fomentar en la sociedad nuevos emprendimientos. (UNESCO, 2019)

Sin duda la Economía Naranja se ha convertido en un motor de desarrollo bastante fuerte en el mundo, ahora en Colombia y más específicamente hablando, en la localidad de los Mártires en Bogotá, se está poniendo en marcha la construcción de espacios culturales y educativos que tendrán como propósito atraer esta economía y por ello es menester generar espacios donde se puedan relacionar a las industrias colombianas con estas actividades.

La zona donde se encuentra el Plan Parcial Voto Nacional estará sujeta a una variedad de cambios durante los próximos años. Los Planes Parciales Ministerios y San Bernardo proponen nuevos modelos de apropiación del espacio público y el Plan Parcial Voto Nacional no se queda atrás. En este último, hay un planteamiento urbano básico que tiene como propósito traer espacios verdes, más saludables para mermar la densidad que en este momento abrume la localidad enriqueciendo así la renovación urbana que conformará este proyecto.

La combinación entre la articulación espacial y la Economía Naranja puede resultar en una apropiada organización de elementos urbanos y arquitectónicos que pueden generar nuevos beneficios tanto comerciales, sociales y económicos. Es evidente que en el Plan Parcial Voto Nacional pueden desarrollarse tendencias que generen nuevas oportunidades para los ciudadanos siendo estos espectadores como practicantes en las industrias creativas, pero, sin duda, proyectos como el Clúster Creativo proporcionarán nuevas opciones de inclusión para toda persona que tenga interés en participar como disfrutar de los servicios que aparecerán en el nuevo entorno ciudadano.

4.1 Población Objetivo

El clúster creativo va dirigido a emprendedores y pequeñas empresas generadoras de contenidos audiovisuales (cine, televisión, animación y videojuegos) que, de alguna manera, siendo nuevas en el mercado, desean prosperar en sus negocios e iniciaron su funcionamiento hace menos de diez años. Lo anterior representa, según encuestas y datos de la Cámara de Comercio de Bogotá [CCB], el 77.1% de su totalidad y cuentan, con un promedio de 6 a 8 trabajadores por empresa con contrato formalizado o escrito. Se considera como debilidad la baja disponibilidad de recursos financieros y el acceso al crédito ya que dichas empresas se financian principalmente con recursos propios o aporte de algunos socios, mientras que su mayor fortaleza es la experiencia y trayectoria en el campo, así como el proceso mediante el cual se crean las ideas y se producen (CCB y Alcaldía de Bogotá, 2019).

Así mismo para conocer las cifras de la población directamente afectada con la construcción del Clúster Creativo, se determinó el área de incidencia del Plan Parcial a un radio de 1000 metros a la redonda. El geoportal del Departamento Administrativo Nacional de Estadística [DANE] arroja cifras del censo realizado en el año 2005 donde reporta que en dicho radio de incidencia viven 62.212 personas, y hay 17.508 viviendas que a su vez se clasifican en apartamentos (9.573), cuartos (4.816), casas (2.978) y otros (75). En cuanto a grupos de edad los adultos representan el 66% de la población. Para el caso específico del Clúster Creativo, los adolescentes y adultos son la mejor opción para emprender nuevos proyectos creativos.

Igualmente, en el sector se desarrollan proyectos tipo Planes Parciales de Renovación tales como San Bernardo, Ministerios, Tercer Milenio y Voto Nacional, en donde la vivienda será protagonista y se verá más reforzada, apoyando el proyecto. Así como la inclusión de la

primera línea del Metro de Bogotá (Estación Centro Histórico y Hospitales) atraerá no sólo al público residente en el centro, sino al de toda la ciudad dando al sector una gran movilidad, lo que generará una nueva tendencia en su contexto.

4.2 Revisión de Referentes específicos

4.2.1 Vitrahaus

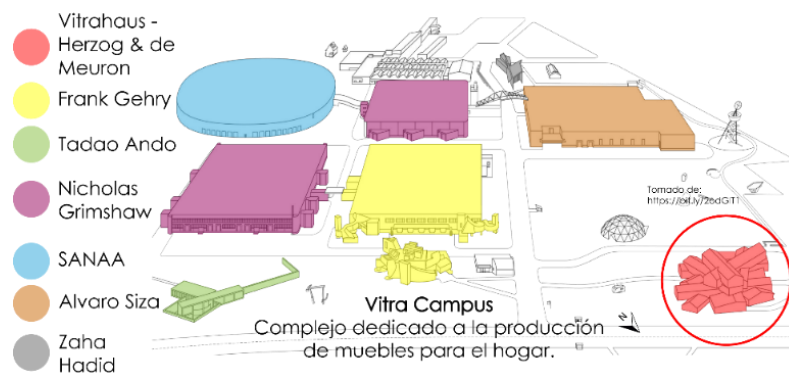


Figura 1. Campus Vitra.

Ubicación de las obras más representativas de algunos arquitectos famosos en el Campus Vitra. Adaptado de Vitra, 2020 Referencia: Vitra, 2020. (05 de abril de 2020). Arquitectura de Vitra Campus. Recuperado de <https://www.vitra.com/es-es/campus/architecture/campus-architecture>

Situada en el lado norte de un terreno industrial llamado Campus Vitra donde comparte el mismo costado con el Museo de Diseño de Vitra de Frank Gehry (1989) y el Pabellón de Conferencias de Tadao Ando (1993), además de edificios diseñados por arquitectos de renombre mundial como SANAA, Álvaro Siza, Zaha Hadid, Renzo Piano, entre otros. En la ciudad de Weil am Rhein, Alemania.

Dado que el Campus Vitra no contaba con un espacio para la presentación y exhibición de los muebles que allí se fabrican, se contrató a los arquitectos Herzog & De Meuron, famosos por diseñar los estadios “Allianz Arena” en Múnich, y “El Nido”, estadio nacional de Pekín, para

el diseño de dicha edificación en 2006, la cual marca la entrada al campus, debido a su ubicación. (Arqa, 2010)

El edificio tiene unas dimensiones máximas de 57 metros de largo, 54 metros de ancho y 21.3 metros de altura. Los arquitectos usaron como concepto de diseño la casa arquetípica (cubierta a dos aguas y cuatro paredes) y los volúmenes apilados, frecuentes en ellos en otras composiciones. El objetivo del edificio era la exposición de mobiliario y objetos para la casa, por tanto, se crearon espacios a escala doméstica para simular los espacios de una vivienda. (Arqa, 2010)

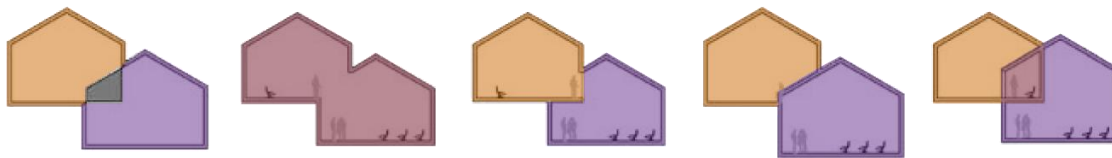


Figura 2. Conceptos de diseño - Vitrahaus

Diferentes formas de volúmenes apilados aplicados en la composición del Vitrahaus. Adaptado de Archdaily, 2010. Referencia: Archdaily, 2010. (22 de febrero de 2010). VitraHaus / Herzog & de Meuron. Recuperado de <https://www.archdaily.co/co/02-37562/vitrahaus-herzog-de-meuron>

El método que siguen para el diseño es el mismo que utiliza Vitra para crear los muebles como es la extrusión de un perfil y la prensa de estos elementos. Así, con la creación de unas secciones y extrayéndolas crean los volúmenes, los apilan de una manera que parece aleatoria a simple vista pero que están orientados hacia diferentes puntos del paisaje. (Santos, 2014)



Figura 3. Extrusión de perfiles

Diferentes posibilidades de extrusión aplicados en la Vitrahaus. Adaptado de Arqa, 2010

Referencia: Arqa (23 de marzo de 2010). VitraHaus en Weil am Rhein, Alemania. Recuperado de <https://arqa.com/arquitectura/vitrahaus-en-weil-am-rhein-alemania.html>

En total son doce espacios tipo túnel distribuidos en cinco pisos que se superponen entre sí, teniendo en sus intersecciones, espacios que se entrecruzan para conectar los túneles y formar la planta deseada. La rigidez que ocasiona lo anterior, se superpone con la organicidad que tienen las escaleras a lo largo de todo el edificio, que marcan el recorrido llevado al usuario, por todos los espacios de contemplación hacia el exterior y por las salas de exhibición al interior. (Santos, 2014)

La circulación del Vitrahaus es bastante particular, pues empieza en el primer piso, donde se puede apreciar en el espacio central, el cruce de los túneles, así como también se puede permear y cruzar completamente sin necesidad de entrar al edificio, funciona como espacio público que tiene acceso a un auditorio pequeño, la tienda de la sala de exposiciones y una cafetería. Cuando se entra al edificio, se toma un ascensor que lleva al usuario hasta el quinto piso, donde empieza el recorrido de arriba abajo por todas las salas de exposición de los muebles, y cuenta con vistas panorámicas hacia la ciudad, y hacia las instalaciones del Campus Vitra. El recorrido empieza en el primer piso y termina en este mismo.

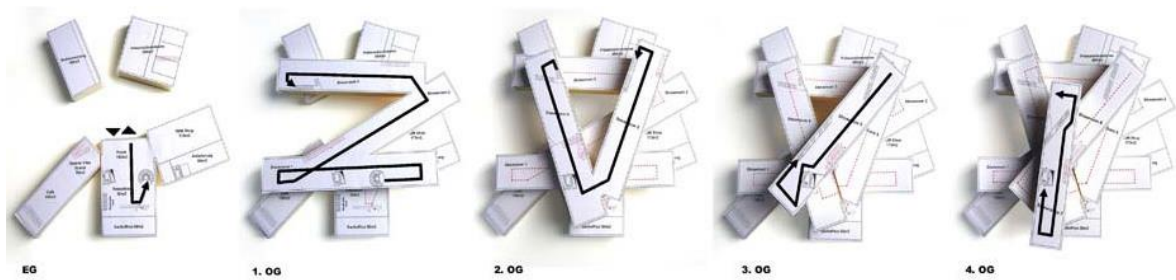


Figura 4. Circulación por plantas.

Circulación discontinua a través de los cinco pisos del edificio. Tomado de Archdaily, 2010

Referencia: Archdaily, 2010. (22 de febrero de 2010). VitraHaus / Herzog & de Meuron. Recuperado de <https://www.archdaily.co/co/02-37562/vitrahaus-herzog-de-meuron>

La Vitrahaus se localiza en un entorno de producción donde la volumetría común es horizontal y con gran ocupación. Por su parte, el edificio, tiene una ocupación mínima, pero se eleva 21 metros (Área total: 12.349 m²; I.O: 1.324 m²; I.C: 22.755 m²). Lo anterior con el propósito de dejar completamente permeable la planta de acceso para tener una visión general del proyecto tanto afuera como adentro. (Archdaily, 2010)

“La VitraHaus tiene una vista de día y una de noche. Durante el día uno mira hacia afuera, hacia el paisaje, pero al caer la noche, el interior iluminado del edificio brilla” (Arqa, 2010). Así como este referente específico ofrece vistas hacia el paisaje arquitectónico y viceversa, el clúster creativo buscará, de igual forma, la articulación espacial pertinente, con el propósito de que todos sus elementos interactúen con el espacio que lo rodea, disponiendo la planta de acceso libre para que los peatones circulen libremente y se involucren con el edificio y las actividades que tendrá. Los espacios de contemplación directamente a sitios estratégicos y específicos, buscan evitar el capricho arquitectónico y, por su parte, creación de relaciones visuales, con el parque tercer milenio, el distrito creativo, el comando de reclutamiento, y las diferentes viviendas proyectadas a futuro en el Plan Parcial.

La materialidad del Vitrahaus es sencilla; en el exterior, las fachadas y cubiertas tienen un revestimiento de estuco negro, lo que hace que, en el día, los volúmenes con cubiertas a dos aguas, destaquen de las otras edificaciones del campus; mientras que las paredes interiores están pintadas de color blanco con el propósito de darle protagonismo a los muebles para el hogar que se exhiben allí. Lo anterior hace que, en las noches, el edificio genere una ilusión óptica, con sus fachadas oscuras perdidas en el cielo nocturno, sus interiores iluminados levitan sobre el terreno. El patio central de la planta de acceso tiene un acabado en madera, resistente a los cambios de temperatura lo que hace acogedora la permanencia y circulación en el espacio. (Santos, 2014)



Figura 5. Planta permeable e interiores luminosos.

Al tener sus fachadas en negro, los interiores se ven brillantes en las noches destacando su mobiliario. Tomado de Archdaily, 2010
Referencia: Archdaily, 2010. (22 de febrero de 2010). VitraHaus / Herzog & de Meuron. Recuperado de <https://www.archdaily.co/co/02-37562/vitrahaus-herzog-de-meuron>

Dado que se manejó el concepto de volúmenes apilados, los elementos portantes de la estructura se ubicaron en los muros que coincidían desde el primer piso hasta el último, facilitando así la distribución de las fuerzas. Todos los elementos estructurales y las cubiertas fueron hechas en hormigón reforzado.

4.2.2 Biblioteca de La Facultad de Arte de la Universidad de Tama

La Biblioteca De La Facultad De Arte de la Universidad De Tama es un excelente ejemplo de las tres características de los límites difusos en la arquitectura contemporánea, argumentada por el arquitecto y diseñador Toyo Ito ya que él mismo las ha aplicado en esta obra arquitectónica. En primer lugar, la arquitectura que reacciona ante el entorno natural rinde cuenta a la relación espacial que posee un elemento con respecto a su entorno inmediato -las vías peatonales como vehiculares, los elementos naturales y demás edificios-. En segundo lugar, la arquitectura que transforma el programa en espacio representa la fácil mutación de los usos al interior del edificio. Finalmente, en tercer lugar, la arquitectura debe esforzarse por alcanzar la transparencia y la homogeneidad, pero también por hacer posibles rasgos espaciales del lugar. Es apremiante comprender los límites difusos en el espacio para aplicarlos en el proyecto arquitectónico que se va a diseñar brindando herramientas para la comprensión y aplicación de esta teoría en la práctica (Ito 2006).

Para el aprovechamiento de la luz solar en el edificio, el orden de las columnas que forman la estructura y la fachada hacen que el espacio se convierta en un lugar cavernoso haciendo que la luz entre reguladamente entre los intersticios que conforman los arcos de las columnas, esta característica genera la sensación de encontrarse en una cueva cuando se entra al edificio dándole una identidad rústica, pero al mismo tiempo natural. El manejo de la luz en la biblioteca es una excelente estrategia para regular la intensidad lumínica en los espacios provocando diversas experiencias y sensaciones a sus ocupantes (Arquys, 2020).



Figura 6. Sensación Cavernosa

Sensación Cavernosa consecuencia de la entrada de la luz en los arcos que componen el edificio. Tomado de Archdaily 2017.
Referencia: <https://www.archdaily.mx/mx/707037/biblioteca-de-la-facultad-de-arte-de-la-universidad-de-tama>

La biblioteca se encuentra dentro del campus de la universidad de Tama la cual está rodeada por el entorno natural de Hachioji. Aunque no tiene problemas directos con el ruido, a su alrededor hay una línea continua de árboles que la rodean para evitar que haya contaminación auditiva, sobre todo hacia la vía Hachioji a un costado de la biblioteca. Para Toyo Ito, los arcos generan la sensación de estar en un espacio cavernario, donde el espectador obtiene la sensación de estar en un espacio que no ha sido distribuido geoméricamente. Sin embargo, en el segundo nivel, donde se encuentra la biblioteca, esta misma organización abre la aparición de la luz natural, generando múltiples vistas que permiten a los espectadores ver todo el entorno en el que se encuentran. El reflejo del haz luz que se filtra por los grandes ventanales rebota en el mobiliario y en el suelo permitiendo que el exterior arborizado entre al interior del edificio. Esta estrategia permite fortalecer la articulación espacial que tiene el edificio con su exterior generando transiciones más difusas en el recorrido de las personas (Wikiarquitectura, s.f.).



Figura 7. Reflejo del Exterior.

Reflejo del exterior del edificio a través de la superficie de los muebles. Tomado de Archdaily 2017.
Referencia: <https://www.archdaily.mx/mx/707037/biblioteca-de-la-facultad-de-arte-de-la-universidad-de-tama>

Antes de la construcción de la biblioteca, el único lugar que compartían tanto profesores como estudiantes era la cafetería, así que la estrategia de relación entre el exterior e interior de la primera planta debía ser bastante fuerte ya que debía convertirse en lugar común para todos para que hubiese comunicación entre el cuerpo docente de todas las disciplinas y los estudiantes. Esto fue una condición para que se diseñara la amplia galería que compone el primer piso y que sirviera tanto para las personas que tuvieran como destino la biblioteca, como para los que sencillamente van de paso. El edificio adopta una identidad muy fuerte al actuar como interconectar entre las personas que utilizan la biblioteca y los demás agentes externos (Wikiarquitectura, s.f.).

La población a la que va dirigida la biblioteca es hacia cualquier interesado en tener un encuentro con el arte y el diseño, pero, sobre todo, su propósito es ser el lugar donde se guarde el conocimiento sobre esos mismos temas para los estudiantes de la universidad. El programa arquitectónico está organizado para satisfacer las necesidades y al mismo tiempo las comodidades de los estudiantes y profesores de la universidad. La sutileza con que el arquitecto

pretende dar solución a las necesidades de las personas que utilizarán el espacio no tiene comparación ya que integra al tipo de persona para el que se dirige el lugar como los elementos que lo conforman (Wikiarquitectura, s.f.).



Figura 8. Organización del mobiliario

Organización del mobiliario en el espacio arquitectónico interior Tomado de Archdaily 2017.
Referencia: <https://www.archdaily.mx/mx/707037/biblioteca-de-la-facultad-de-arte-de-la-universidad-de-tama>

Si se le ve desde el exterior, la biblioteca no tiene una figura realmente compleja sin embargo esta figura responde muy bien a la interacción con la luz natural que se filtra por los arcos. Aunque la fachada es interesante, la volumetría generada de su interior es el elemento que destaca. Los arcos parecen estar distribuidos sin ningún orden evocando a las estalactitas de las cuevas, lo que genera una perspectiva variada e interesante, sin embargo, estos arcos se organizan en unas geometrías que dan un orden a la estructura. La volumetría interior debe pensarse desde dos puntos de vista, el primero siendo los elementos físicos que componen el edificio y el segundo es el espacio sobrante que dejan estos objetos ya que este es el que trabaja en conjunto con la luz y las perspectivas (ARQHYS, 2012).

La forma en relación a los accesos es muy sencilla, no posee muchos elementos que la compongan estrictamente, salvo los arcos de acceso y un leve espacio exterior que sin embargo

está protegido por el volumen, la entrada se encuentra directamente vinculada a una plaza, dentro del edificio se forma una senda imaginaria que lo atraviesa hasta el otro lado donde se sale de ella por medio de una senda que lleva a las personas hacia el camino principal que compone el campus universitario (Archdaily, 2020).

En el subsuelo solo se encuentra el cuarto de máquinas. En el piso uno, al nivel del suelo se encuentran las actividades que propician la interacción de las personas que circulan o permanecen en el lugar, el espacio es libre y no hay muchos muros que dividan el espacio a excepción de actividades que requieran privacidad. El segundo piso está organizado para la biblioteca y los servicios necesarios para su funcionamiento (DISVARE, 2020).

Las transiciones son prácticamente imperceptibles gracias a que el espacio y las actividades solo están separadas por las columnas. El único cerramiento del lugar es la fachada del edificio que protege de los elementos naturales a las personas en su interior; las aberturas de la fachada geométricamente poseen la misma forma que las aberturas en el interior del edificio las cuales componen arcos de diferentes radios, esto a su vez genera un sinfín de focos visuales. (Archdaily, 2020).

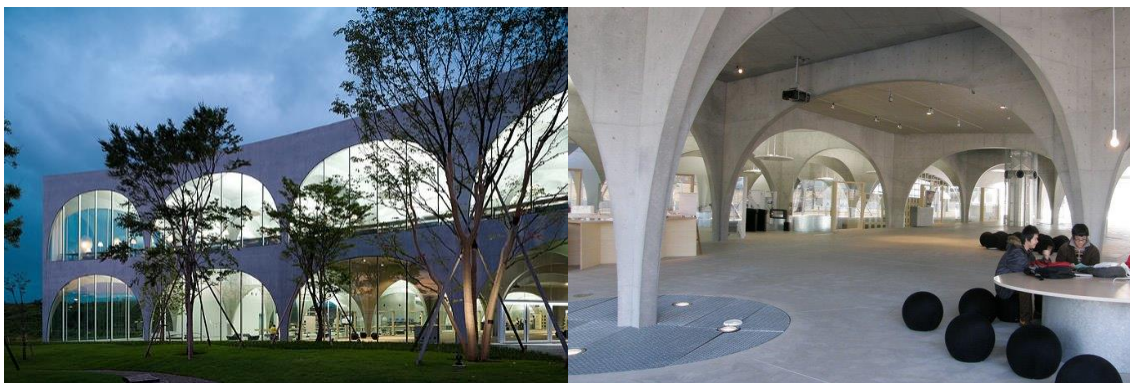
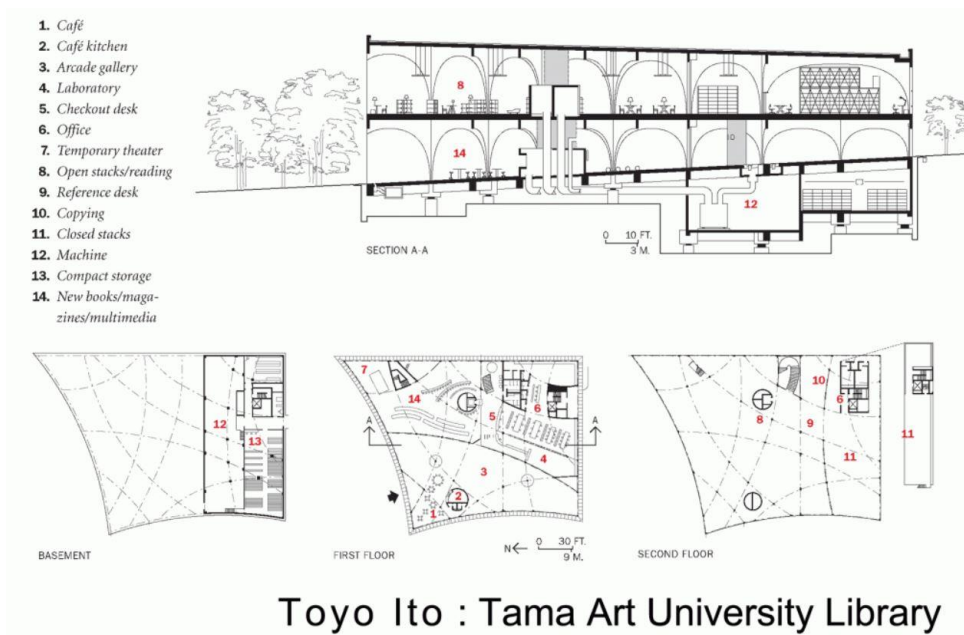


Figura 9. Cerramientos y focos visuales.

(Izquierda) Cerramiento de la fachada (Derecha) focos visuales primera planta. Tomado de Archdaily 2017.
Referencia: <https://www.archdaily.mx/mx/707037/biblioteca-de-la-facultad-de-arte-de-la-universidad-de-tama>

Según (Wikiarquitectura s.f. párr. 15) afirma:

Los principales materiales que se utilizaron en la construcción del edificio son el hormigón armado para la estructura, el vidrio en las ventanas y el aluminio en sus marcos. La estructura corresponde a una trama de arcos entre las columnas, los cuales están hechos con placas de acero de 20 cm recubiertas con hormigón armado. La aparente arbitrariedad en la ubicación de los arcos corresponde al resultado de un bastidor estructural formado por la unión de arcos curvos. En planta estos arcos se disponen a lo largo de líneas curvas que se cruzan en varios puntos. Con estas intersecciones, se han podido realizar unos arcos extremadamente delgados en su parte inferior que soportan las cargas pesadas de la planta de arriba. Los vanos de los arcos varían de 1.8 a 16 metros, aunque el ancho se mantiene de forma uniforme a 200mm



Toyo Ito : Tama Art University Library

Figura 10. Plantas y Corte Biblioteca

Plantas y corte Biblioteca Universidad de Tama. Tomado de Wikiarquitectura 2020
Referencia: <https://www.archdaily.mx/mx/707037/biblioteca-de-la-facultad-de-arte-de-la-universidad-de-tama>

4.3 Producción del Conocimiento sobre el tema

Dada la importancia social e histórica que tiene el sector del Voto Nacional, además de haber sido testigo de distintos proyectos de renovación por parte del distrito, también ha sido objeto de estudio en diferentes monografías y/o tesis de grado de estudiantes, con el propósito de dar fin a las problemáticas del lugar, ya mencionadas anteriormente en este documento.

Es así el caso de Lozano (2017) en su tesis de pregrado para la Universidad Católica en Bogotá, quien propone una articulación espacial en el sector del Bronx basándose en las bondades del sitio representadas en “su ubicación, accesibilidad y cercanía con la estructura fundacional de la ciudad” (p. 6). Interviene el lugar generando actividades sociales constantemente dentro de una red integrada, para evitar problemáticas evidentes como lo son el deterioro físico, la delincuencia y la difícil accesibilidad dada por las fronteras invisibles; lo anterior hace que sea urgente un cambio de relaciones y la articulación con el trazado urbano existente.

Lozano se plantea la necesidad de proyectar un núcleo que agrupe varias piezas arquitectónicas y que, si bien tienen un uso diferente, pueden integrarse para mejorar las condiciones y actividades del sector; lo anterior de la mano con el aprovechamiento de lo existente (cercanía con el casco histórico de la ciudad); generando conexiones con la Plaza España, y la plaza de Los Mártires, incluyendo la presencia de equipamientos en la trama urbana actual, que permita que la zona se dignifique para el habitante y lo invite a permanecer en ella y no se limite a transitarla. (Lozano, 2017)

El planteamiento puntual para dar solución al problema que Lozano vio en el sector del Bronx fue generar una nueva propuesta tanto formal como urbanística en la manzana que años

atrás fue el epicentro de la delincuencia, -la denominada “L”- basándose en la articulación urbana proponiendo una arquitectura nueva que ayude a cambiar la tendencia del sector. Conexiones directas e indirectas para generar tensiones visuales que genere diferentes situaciones dentro del espacio público (centro de las piezas arquitectónicas propuestas) relacionando el objeto con la ciudad. (Lozano, 2017)

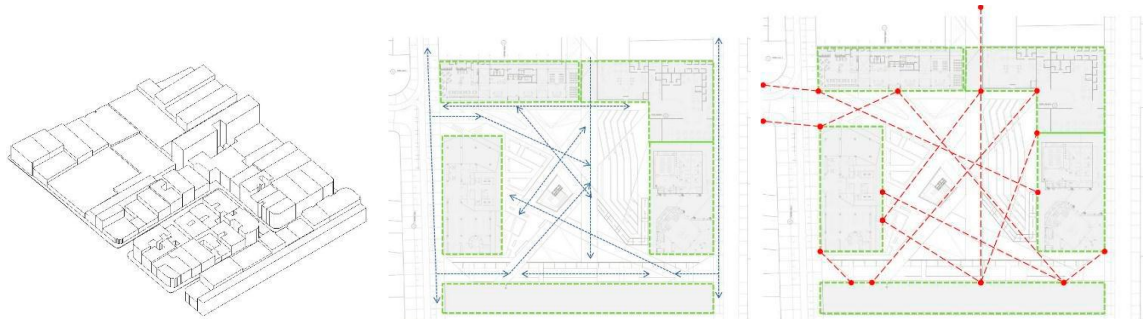


Figura 11. Propuesta de articulación espacial – Carlos Lozano

Propuesta de recorridos y visuales en espacios públicos que comunican los volúmenes arquitectónicos. Tomado de Lozano, 2017. Referencia: Lozano, C. (2017). Articulación urbana sector Bronx Localidad 14 Mártires Bogotá - Colombia. (Trabajo de Grado, Universidad Católica de Colombia). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10983/15810>

La articulación urbana apoyada con el concepto clúster, la cual vista desde el ámbito arquitectónico, significa que un grupo de proyectos con usos diversos conectados por un único espacio público genera unidad por medio de la mutua colaboración, y que en el caso de estudio es mejorar las condiciones de habitabilidad, disfrute y apropiación del sector del Bronx. (Lozano 2017, p. 13)

Viviana Marcela Bautista Forero (2016) expone en su tesis de pregrado para la Universidad Católica en Bogotá, la necesidad de establecer nuevos lugares de cohesión social en la localidad de Los Mártires. Propone rescatar la memoria histórica de los Bienes de Interés Cultural del sector estipulados en el decreto 606 de 2001 vinculándolos a proyectos que funcionen como elementos de reunión para las personas de la localidad, los BIC mencionados en aquel decreto

son: Hospital San José, Batallón de Reclutamiento del Ejército Nacional y la Basílica del Voto Nacional, en la cual se concentra la propuesta de un centro cívico vinculado a dicho templo.

(Dec. 606, 2001)

La propuesta de Bautista se fundamenta plantear un proyecto que promueva el mejoramiento de la arquitectura y el urbanismo y, que optimice el tejido social tomando como punto inicial elementos que se encuentran en el sector, entre los cuales destacan los elementos patrimoniales nombrados en el párrafo anterior y son primordiales en la historia de la localidad. El propósito de lo anterior consiste en traer de nuevo al contexto ciudadano elementos arquitectónicos que se han debilitado con el tiempo “reactivando un BIC”, al mismo tiempo aprovecharlo en la actividad cultural y social de carácter público para los ciudadanos. (Bautista, 2016)

Los criterios de conceptualización y diseño del proyecto de Bautista se basan en estudiar el impacto de los nuevos espacios a escala local y zonal estudiando el tipo de población, usos sectoriales, problemáticas sociales, la historia del sector, entre otros. Este análisis se hizo mediante el estudio de fuentes bibliográficas, así como también algunas herramientas de Sistemas de Información Geográfica [SIG] como el Sinupot y Mapas Bogotá. Finalmente, como criterio de diseño se utilizó la ley 606 de 2001 que delimita las características de diseño en el contexto inmediato a la Basílica del Voto Nacional. Este análisis permitió comprender la transformación del lugar a través del tiempo tanto en la manzana donde se encuentra el proyecto como el contexto en el que se encuentra.

Bautista, mediante un análisis histórico del lugar, concluye que los diferentes eventos ocurridos permiten entender el panorama que afrontan las personas y así propone un lugar que permita sanar y fortalecer los nuevos lazos sociales que emergen en el Voto Nacional:

El proyecto de Bautista está constituido por una serie de usos públicos para los ciudadanos, que pueden usar de acuerdo a los intereses que posean y así, esté acorde con cada tipo de persona que conviva en el sector. Las actividades que están contenidas en el edificio cívico son: Piscina (áreas de acceso y registro, piscina de juegos, piscina entretenimiento y zona de servicios), comercio, guardería – jardín, biblioteca, gimnasio, auditorio, bolos, y cubierta abierta al público. Estos espacios pueden ser usados por todos los habitantes, pero hay actividades en horarios definidos que se concentran en atender a una población más específica, de esta manera el edificio además de proveer algunos servicios a la comunidad, pretende generar y fortalecer los lazos sociales entre los ciudadanos. (Bautista, 2016)

Lo anteriormente expuesto, ayuda a la investigación propia a encontrar un norte más definido, a la hora de abordar el análisis de las diferentes determinantes del sector para, posteriormente, proyectar el edificio que albergará el Clúster Creativo atendiendo las dinámicas que se quieren lograr.

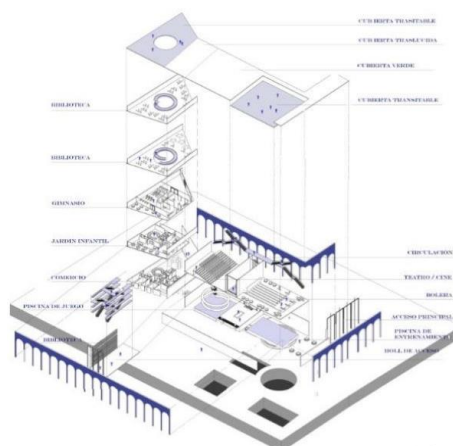


Figura 12. Propuesta Arquitectónica – Viviana Bautista.

Axonometría, y usos Centro Cívico. Tomado de Bautista, 2016. Referencia: Bautista, V. (2016). Centro cívico como afianzamiento al patrimonio cultural y nacional consolidado. (Trabajo de Grado, Universidad Católica de Colombia). Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10983/14072>

5 Antecedentes

Aunque la historia de la Localidad de los Mártires ha sido bastante cruda, en la actualidad la Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU] está proyectando a corto y mediano plazo una serie de proyectos de renovación urbana que pretenden transformar la imagen que ha impactado la zona y sus alrededores durante décadas:

La primera Línea del Metro de Bogotá empezará obras en este año, buscando generar nuevas dinámicas de transporte a una población que superará los 8,3 millones de habitantes en el año 2020 y tendrá como propósito transportar a más de 72 000 pasajeros por hora. La línea pretende ser una de las más extensas del continente, con 23,9 km de extensión y con paradas en las zonas más influyentes de la ciudad. Empezará desde el Portal Las Américas y tendrá un recorrido por la Avenida Caracas y terminará en las calles 74 y 78. La estación número 12 de este tramo se encuentra en la Avenida Caracas con calles 11 y 13, se vinculará con la Estación de Transmilenio “Tercer Milenio”, para conformar así la estación “Centro Histórico”. La estación contará con servicios tales como Locales Comerciales, un CADE, 250 bici parqueaderos y conexión a la ciclorruta. En términos espaciales, la estación se encontrará diagonal a la Plaza de los Mártires, y La iglesia del Voto Nacional teniendo una relación directa con los planes parciales emergentes de la zona y así directamente al proyecto en cuestión (Metro de Bogotá, 2020)

Actualmente, se está llevando a cabo el Plan Parcial de Renovación Urbana “San Bernardo” en el que se encuentra el parque Tercer Milenio y los barrios mencionados anteriormente, comprendido entre la calle sexta y la calle tercera y la carrera 10 y Avenida Caracas, conformando un área de 9.3 hectáreas donde la actual administración estima construir más de 3600 viviendas, de las cuales 568 serán de interés social y prioritario. Junto al plan de renovación, el IDRD desarrollará en el actual parque Tercer Milenio un equipamiento deportivo que contará con tres canchas sintéticas, pista de patinaje, skate park, pista de bmx, entre otras. (Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2018)

El Proyecto Ministerios busca dar una nueva visión al centro de Bogotá y su propósito es que algunas entidades gubernamentales queden ubicadas en las zonas más tradicionales del centro de Bogotá renovando 5 manzanas, las cuales, 3 de ellas están ubicadas sobre la carrera décima, frente al parque Tercer Milenio. Para el proyecto se construirán edificios para funcionarios de la presidencia y los ministerios de justicia y trabajo, además de edificios para otras entidades públicas, con amplias zonas de espacio comercial, y con diseños del arquitecto Juan Pablo Ortiz. (Agencia Nacional Inmobiliaria Virgilio Barco Vargas [AVB], 2020)

En los barrios Voto Nacional y La Estanzuela, lugar donde se encuentra el área de intervención, se está llevando a cabo un Plan Parcial cuyo propósito será traer una nueva perspectiva a las manzanas – entre esas la “L”, antiguo Bronx- donde se focalizaba un alto nivel de delincuencia y marginalidad. La primera etapa consiste en sustituir las acciones delictivas por unas creativas, trayendo la Economía Naranja como principal potenciador de actividades culturales, trayendo el primer Distrito Creativo de Colombia al centro de Bogotá.

La intención del Distrito Creativo es generar nuevas oportunidades sustituyendo las actividades existentes por unas de ámbito artístico y cultural encaminadas a la Economía Naranja. Hasta el momento 27000 personas han participado de las actividades que se desarrollan. La proyección de una nueva sede del Sena pretende fortalecer las actividades artísticas desde el ámbito académico. Esta sede le dará nuevas oportunidades a setenta mil aprendices y contará con dos talleres de alimentos, 16 ambientes específicos y 95 aulas convencionales (Martínez y Quimbay, 2017), este proyecto beneficiará en primera instancia a los habitantes de los Mártires, Antonio Nariño, Puente Aranda, Santa Fe, San Cristóbal y Rafael Uribe.

Dentro de este planteamiento del Plan Parcial Voto Nacional se tienen en cuenta varias edificaciones declaradas bienes de interés cultural, entre las cuales destacan el Comando de la Policía Metropolitana de Bogotá, La dirección de reclutamiento y “La Flauta”, donde anteriormente funcionaba el Museo Geológico Nacional, las cuales serán anfitrionas de las actividades que conforman el Distrito Creativo. La segunda parte del Plan Parcial consiste en una serie de manzanas cuyo programa propone organizar actividades bajo la modalidad de servicios, pero el proyecto no tiene una organización arquitectónica, ni una articulación espacial clara y, aunque tiene ciertas áreas organizadas, estas no han sido pensadas para relacionarse con el Distrito Creativo.

Para concluir las diferentes etapas que constituyen el Plan Parcial, la ERU (2018) hizo un estudio de tránsito el cual permitió que se aplicaran estrategias de rediseño y fortalecimiento del espacio vial y público, las acciones que se llevarán a cabo en un corto periodo de tiempo -2 a 5 años- son: En la primera etapa se construirá la carrera 16 entre las calles 9 y 10. Etapa que contará con un bici carril, se señalarán los espacios seguros de esta misma, y se desarrollará

una plazoleta sobre la Avenida Caracas, entre la calle 9 y calle 10, en esta última también se construirán senderos peatonales que se interceptarán con la carrera 15.

6 Marcos Referenciales

6.1 Marco Teórico

La identidad de la Economía Naranja en Colombia apenas se ha constituido en el último lustro con el florecimiento de diferentes actividades artísticas, económicas y culturales. Se ideó una identidad clara junto con las primeras normas que organizan los modelos de producción. El ministerio de cultura está promoviendo la “Estrategia Crea 2030”, la cual pretende explotar al máximo las actividades creativas mediante las 7 características primarias de la Economía Naranja Nacional que fueron propuestas en la Ley Naranja -1834 de 2017- las cuales son información, instituciones, industria, infraestructura, integración, inclusión, inspiración (L.1834, 2017).

La Economía Naranja recibe diferentes significados, dado que este proceso productivo puede tener múltiples variables según la actividad que desempeñe. Según el Ministerio de Cultura (s.f.) la Economía Naranja es “una herramienta de desarrollo Cultural, Social y Económico. Se fundamenta en la creación, producción y distribución de bienes y servicios, cuyo contenido de carácter cultural y creativo se puede proteger por los derechos de propiedad intelectual” (p. 4), es una actividad fundamentada en las ideas de las personas y el producto que puede generarse de estas mismas.

Las industrias creativas están consideradas como uno de los más importantes aspectos que generarán actividades en las ciudades del siglo XXI, sin embargo, no han tenido alguna planificación en la arquitectura y el urbanismo pues estos lugares han aparecido de manera natural a medida que las necesidades fueron fraguándose para que estas actividades funcionaran (Prieto, Herrera-medina, y Estévez, 2013, p. 5). Es irónico que no haya muchos análisis desde la arquitectura pues estas actividades existen en las sociedades prácticamente desde sus formaciones primigenias, de hecho, un excelente ejemplo de esto es la ciudad de Atenas en tiempos de Sócrates pues era “una ciudad plena de ingenio, en donde la creatividad dinamizaba no solo la economía y la cultura, sino la organización social” (Prieto, Herrera-medina, y Estévez, 2013, p.5). Es importante que, desde las disciplinas de la arquitectura como el urbanismo, empezar a entender como puede ser posible diseñar estos espacios en el modelo de ciudad que ha empezado a forjarse en el presente siglo.

Hasta hace poco, en las ciudades han existido Clústeres, en la actualidad estos lugares se han hecho más reconocidos gracias a la actividad humana que ha empezado a especializarse. Colombia no se ha quedado atrás en el desarrollo de Clústeres, de hecho, hay entidades que han organizado oportunidades empresariales para que las personas se vinculen y hagan crecer sus emprendimientos. La Cámara De Comercio De Bogotá [CCB] es una entidad privada sin ánimo de lucro que está apostando por brindar oportunidades empresariales donde la interconectividad entre emprendedores sea el pilar fundamental para el florecimiento de los Clústeres en la región, esta organización define a los Clústeres como:

Una concentración de empresas e instituciones interconectadas en la actividad económica que desarrollan, cerca geográficamente unas de otras. Los actores del Clúster trabajan de forma corresponsable y colaborativa en la identificación y el mejoramiento de las

condiciones económicas, ambientales y sociales. Son una forma de materializar el principio de gobernanza. (CCB, 2020, párr.1)

La ciudad creativa en el mundo contemporáneo es apenas un término que ha empezado a constituirse, de hecho, todavía no se ha dado una organización y especialización de la información y conocimiento que se tiene sobre este tema y por ende aún está siendo construido para una especialización de las disciplinas que competen en el futuro. A la presente fecha existen dos autores que han ganado reconocimiento a nivel mundial Richard Florida y Charles Landry, a continuación, se presentaran los más importantes aportes de cada uno para la presente investigación:

Para Richard Florida en las ciudades existe un tipo de personas que se dedican a las actividades creativas, esta se denomina clase creativa la cual apoya a dos tipos de conocimiento: “I) la economía creativa, que privilegia a la creatividad como recurso primordial de nuestra época; y II) la creatividad, sus procesos y estímulos, tema que aborda desde la psicología y la sociología”. (Prieto, Herrera-medina, y Estévez, 2013, p.16)

El párrafo anterior implica que, a diferencia de otros momentos históricos como la implantación de la agricultura o la revolución industrial, las transformaciones del trabajo actual no dependen de la fuerza laboral ni de los recursos disponibles sino de la inteligencia humana y la creatividad, es decir, los recursos productivos nacen del intelecto humano y no necesariamente de lo que provea la naturaleza. Florida señala que las personas en esta disciplina se mueven por su creatividad tanto por las motivaciones que los impulsan a que cada día exploten más sus ideas, por ende, es importante el estímulo económico ya que hace viable el florecimiento de estas ideas para ser aplicadas en el lugar donde nacieron. (Prieto, Herrera-medina, y Estévez, 2013)

Charles Landry apuesta por la educación y la cultura ciudadana, considera que estas características deben ser replanteadas en la sociedad, y a su vez, esto puede proveer productividad para las personas. Todos deben participar de ambientes donde la producción y aplicación del conocimiento creativo sea el principal producto a realizar, para así garantizar su evolución. Hay autores que consideran utópico el estudio de Landry, sin embargo, estas acusaciones esconden un poco de ambigüedad, un ejemplo de ello es la crítica de Paul Chatterton, profesor de la universidad de New Castle, opina que la creatividad es aceptada bajo ciertos estándares y en cierta medida está presente en la cotidianidad. Un ejemplo de ello son los grafitis que pueden encontrarse en todas las ciudades del mundo, sin embargo, este argumento se puede rebatir ya que la creatividad no es sinónimo de ilegalidad, esto implica que hay ciertas normas aceptadas por las personas que interactúan en esta disciplina. (Prieto, Herrera-medina, y Estévez, 2013)

El mundo contemporáneo ha adquirido mediante la tecnología nuevas herramientas para facilitar la vida de las personas, convirtiendo este momento de la historia en un movimiento electrónico moderno sin precedentes, las industrias creativas no son la excepción, de hecho, gracias a ello, muchas disciplinas innovadoras hacen parte de la Economía Naranja. Así mismo, la arquitectura contemporánea también está haciendo un cambio de paradigmas con el propósito de generar nuevos espacios que proporcionen las herramientas necesarias para el estilo de vida del siglo XXI.

Toyo Ito habla de las características iniciales que debe adquirir la arquitectura contemporánea nombrándolas *Límites Difusos* donde, “el cuerpo ampliado mediante la tecnología electrónica abrió nuevos ojos a la existencia olvidada de edificios y ciudades fundidos con la naturaleza y que no estaban completamente encerrados en sí mismos” (Ito, 2006, p. 25).

La nueva arquitectura está constituida por elementos homogéneos y transparentes las cuales deben hacerse presentes en vez de las estructuras mecanicistas que se cerraban y aislaban de los entornos. Los edificios deben tener naturaleza transparente, homogénea y flotante, mediante estas características, Toyo Ito constituye tres elementos primordiales para el diseño arquitectónico:

- Una arquitectura que puede reaccionar ante el entorno natural.

En el área de intervención los elementos ambientales han desaparecido con el paso del tiempo, por ello es menester diseñar espacio donde pueda regenerarse el entorno natural pero que al mismo tiempo interactúe con los elementos artificiales que componen la edificación que aparecerá en un futuro próximo.

- Arquitectura que transforma el programa en espacio.

Los espacios deben tener la posibilidad de convertirse en lugares multiactivos donde se pueda superponer una actividad con otra. En el Clúster que se está planteando, se propone diseñar espacios amplios en las primeras plantas (donde hay mayor actividad pública) que no tengan divisiones mediante muros divisorios. Por el contrario, otro tipo de elementos arquitectónicos que dividan las actividades. Por otro lado, también se plantea que haya una gran variedad de relaciones visuales entre los espacios, las características anteriores permitirán reorganizar el espacio interior en caso de que la actividad cambie.

- Arquitectura que se esfuerza por alcanzar la transparencia y la homogeneidad, pero también por hacer posibles rasgos espaciales del lugar.

Los lugares que se proponen en el Clúster no están separados, ni limitados por la circulación de las personas, permitiendo que los espectadores puedan idear una imagen del lugar mientras los recorren interactuando con las actividades que ocurren en él.

En los párrafos anteriores se hace una inicial aproximación a los principales elementos arquitectónicos que puede poseer un lugar donde la industria creativa sea la principal actividad a desarrollar, pero ¿qué ocurre con el factor humano? La arquitectura que promueva espacios creativos, debe también considerar la naturaleza con la que personas interactúan. Nuevamente nos encontramos ante la necesidad de cambiar la manera como se proyecta el programa, dejando a un lado el estilo mecanicista del siglo XX.

El comportamiento de las personas ante las determinantes espaciales ha mostrado a lo largo de la historia una serie de parámetros que establecen una correcta organización del espacio en la ciudad. Jan Ghel estudia estos parámetros y los expone en su libro “La humanización del espacio urbano”, donde los sentidos, las sensaciones, los limitantes físicos y las actitudes del hombre exponen los parámetros para componer un articulado entorno arquitectónico:

Las personas están limitadas a desplazarse horizontalmente, andan a una velocidad de 5 km/h. El sentido de la vista es uno de los más potentes, a una distancia de 30 metros se pueden distinguir los rasgos faciales, a 20 metros se perciben las emociones de los demás. Es indispensable agrupar actividades y personas, ya que estos dos elementos juntos aumentan la posibilidad de que se aviven entre sí los acontecimientos, las aberturas en las fachadas pueden concentrar personas ofreciendo opciones de interacción con los transeúntes. La posibilidad de ver una diversidad de actividades en un mismo lugar permite que las personas puedan idear el panorama de la sociedad en la que están participando. (Ghel, 2003)

Ver las actividades que ocurren en un lugar propician atracción, unir los motivos por los que una persona se mueve de un lugar a otro con el entorno físico facilitan la circulación continua. Abrir los espacios proporciona a las personas la experiencia de asimilar lo que ocurre en el lugar cuando pasan por ahí. Normalmente las personas prefieren las zonas cercanas a la fachada para

estar de pie, esto a su vez las convierte en lugares propicios para proponer actividades a las personas. Las personas siempre preferirán lugares en entornos públicos que ofrecen donde tenga la posibilidad de ver el entorno y así sentirse seguro.

Al igual que varios de términos mencionados en los párrafos anteriores, el tejido en la arquitectura y urbanismo puede tener diferentes significados, la experiencia que los arquitectos han ganado durante los años les permite crear un significado a los términos que utilizan y por ende hay que tener cuidado al momento de elegir la terminología de los autores. En el presente caso de estudio se tomará la perspectiva del arquitecto colombiano Germán Samper, quien define el tejido como “una malla de carácter público que delimita las áreas de uso privado. Este uso se encuentra en la ciudad como islas de terrenos construidos denominados manzanas, sin embargo, hay una franja intermedia entre el espacio público y el privado” (Samper, 1997). La franja que describe Samper es la transición del uso privado al comunal y luego al público, lo que limita estos elementos uno de otro será definido únicamente por la cultura de cada ciudad. En el caso del Clúster, se deben pensar espacios que inviten a las personas a habitar la franja intermedia entre el exterior del edificio y su interior, para ello se aplicaran los postulados ya expuesto de Jan Gehl (las actividades sensoriales de las personas), posteriormente, las actividades que ocurren en el Clúster deben poder relacionarse visualmente en esta franja para así invitar a las personas a ser partícipes de las mismas.

6.2 Marco Histórico

La localidad de Los Mártires de Bogotá, ha sido partícipe de diferentes hechos importantes de la ciudad durante toda su historia, lo que se puede ver al recorrer sus calles y observar los diferentes

recuerdos hechos arquitectura. En este sector, al costado occidental de la avenida Caracas, desde la calle octava hasta la calle décima, se encuentran los elementos más representativos de la arquitectura de la localidad, entre los cuales se encuentran La Quinta de Segovia, hoy Batallón de Reclutamiento, el Hospital San José y la Plaza España, no obstante, a escasas cuadras se encuentra el parque Tercer Milenio donde antes se encontraba “El Cartucho”, del cual se hablará en los siguientes párrafos (Roncancio y Patiño, 2012). Estas zonas son actualmente el inicio del paradigma de una sana evolución de la localidad.

El nombre de la localidad de los Mártires se debe al recuerdo del fusilamiento de algunos revolucionarios reconocidos en la historia del país en el proceso de Independencia del país en el siglo XIX entre los cuales están Policarpa Salavarrieta, Francisco José de Caldas y Camilo Torres.

Entre 1881 y 1890 se construyó la Plaza España que luego se convirtió en uno de los puntos con más actividad económica por la venta de materia prima que posteriormente fueron trasladadas a la Plaza de San Victorino. Posteriormente, en la Plaza España se ubican las principales plazas de mercado de la ciudad, las cuales fueron desalojadas para concentrarse en Paloquemao y la Central de Abastos lo cual dejó varios establecimientos de la zona abandonados generando comercio de baja calidad, drogas y elementos robados (Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2017).

A lo largo del siglo XIX, se presentaron actores que marcaron el inicio de la problemática social que continúa persistiendo en el sector, uno de ellos fueron los habitantes de la calle, según la Alcaldía Mayor de Bogotá (2012):

Los mendigos provenientes de los arrabales periféricos conformaban un foco de inseguridad latente, la guerra en los campos desplazó a muchas personas, entre estas mujeres que llegaban a Bogotá a ejercer la prostitución mientras que los hombres, en su mayoría desempleados o soldados lesionados, vivían de la indigencia. Todos los habitantes de calle se dedicaban no sólo a la mendicidad sino a actividades marginales y delictivas. Se podría decir que este escenario muestra cómo la violencia y la delincuencia ingresa al escenario urbano (Citado por la Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2017, p 13).

En los años cincuenta, bajo la presidencia de Roberto Urdaneta Arbeláez y posteriormente de Gustavo Rojas Pinilla, se intentó proponer una normatividad para la ciudad, la cual en Los Mártires se permitía un uso de vivienda e industria, en sectores en los que, hasta la actualidad, se sigue desempeñando ese tipo de ocupación con la presencia de talleres de toda índole.

Hacia 1960 funcionó el terminal de transporte en la Plaza España por esa razón, en el sector se generó un gran dinamismo produciendo la llegada de empresas de transporte, lo que impactó varios barrios aledaños. Finalmente, el terminal fue trasladado a otro lugar dejando de nuevo estructuras abandonadas causando una vez más la proliferación de actividades informales como compra y venta de artículos para reciclar, así como también la aparición de inquilinatos. Las constantes mudanzas causaron la aparición de la calle del Bronx. (Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2017)

Esta situación llevó a que estos barrios se convirtieran en lugares peligrosos, de ladrones, peleas y muertes, especialmente por la calle 16 donde se concentraron muchos indigentes y consumidores de drogas. También debido a la cantidad de buses, muchos instalaron

tiendas de repuestos nuevos y usados que muy pronto se convirtieron en talleres de mecánica. (Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2017, p.16)

Al no haber inversión en el sector, los barrios La Estanzuela y Voto Nacional se ven obligados a mermar las condiciones de calidad de vida de los habitantes, ocasionando la aparición de actividades de baja categoría en comparación con el resto de la ciudad y otras zonas en abandono, generando la proliferación de delincuencia y marginalidad, provocando que el estilo de vida familiar pasara a unas condiciones difíciles en el sector provocando una progresiva desaparición.

Otro hito histórico que marcó la proliferación de indigencia fue la violencia partidaria hacia mediados del siglo XX, lo que causó otra ola de desplazamiento afectando directamente a los campesinos,

Muchas familias llegaron a la capital en busca de refugio, asentándose en los lugares dormitorio como Santa Inés y La Favorita, donde en medio de dificultades evidentes, vendían enseres, ropas y cosas producidas en sus regiones bajo las formas inevitables del comercio informal. (Morris & Instituto Distrital de Patrimonio [IDPC], 2011, p.16)

La época en que más se consolidó la actividad delictiva en el cartucho fue a mediados de los años 80, época de oro del narcotráfico en Colombia. El auge de la cocaína de esa época se sumergía en los lugares más precarios de las ciudades, con evidente economía reducida y donde el estado y entidades de control no hacían presencia conformando así, lo que se conoció más adelante como la calle del cartucho. Esto se prolongó durante toda la década de los noventa hasta los primeros años del siglo XXI. (Morris y IDPC, 2011)

La solución al panorama que se presentaba en la época fue proponer un plan de renovación urbana decantándose en el Parque Tercer Milenio, pero viendo la panorámica social, se evidenció que no aportó nada productivo al lugar y contrario a lo anterior se fortalecieron sitios de alto impacto conocidos coloquialmente como “ollas” en manzanas aledañas ya deterioradas a causa de los conflictos sociales en los barrios San Bernardo y Las Cruces; y como nuevo centro de la delincuencia e indigencia la calle del Bronx. El panorama llega a ser muy parecido en los barrios La Estanzuela y Voto Nacional, con la proyección del Distrito Creativo Bronx, que pretende hacer una transformación de la actividad en el corazón de este lugar incluyendo el área de incidencia que se ha visto afectada con el fin de que no se repita la historia ocurrida en los barrios San Bernardo y Las Cruces.

“El Bronx” trajo consecuencias muy negativas a todo el centro de Bogotá y con más fuerza a la localidad de Los Mártires y más directamente a los barrios La Estanzuela y Voto Nacional. Durante la última administración de Enrique Peñalosa, en mayo del 2016 el Bronx fue demolido con la intención de dar paso al proyecto “Bronx Distrito Creativo” abriendo un nuevo horizonte para la localidad.

6.3 Marco Normativo

La zona que comprende el Plan Parcial Voto Nacional – La Estanzuela se ha visto afectada por diferentes proyectos de intervención y renovación urbana a través de los años, los cuales en su gran mayoría no se han llevado a finalidad; así como también, se ha incluido de manera sobresaliente en el plan de ordenamiento territorial y, actualmente el proyecto se encuentra amparado bajo la Ley Naranja para la protección de las industrias creativas y culturales.

¿Qué dice la Ley Naranja?

La ley 1834 de 2017 se creó para incentivar y proteger las actividades culturales y creativas que se producen en Colombia, para incluirlas y darles importancia dentro de la economía nacional. Lo anterior, mejorando los mecanismos de financiación para emprendedores y pequeñas empresas, otorgando facilidades de créditos a largo plazo con el sector privado y en mejores condiciones (L. 1834, 2017). El 12 de septiembre del 2019, el presidente Iván Duque Márquez expidió un decreto “mediante el cual se le concederá la exención del impuesto de renta durante siete años a las empresas de las industrias culturales creativas” (Cigüenza, 2019, párr. 1)) las cuales deben reunir unos requisitos específicos para poder acceder al beneficio mencionado. En total se espera que se beneficien al menos unas cuarenta mil empresas emprendedoras alrededor del país, dedicadas a crear y producir diferentes bienes y servicios culturales.

6.3.1 Unidad de Planeamiento Zonal (UPZ) No. 102 Sabana

Por medio del Decreto 187 de 2002 se reglamenta, en cuanto a edificabilidad y usos, la UPZ La Sabana donde se localiza el área del Plan Parcial Voto Nacional en los sectores normativos No 1 y 4, los cuales son de actividad para comercio y servicios bajo el tratamiento de renovación urbana (reactivación). El comando de reclutamiento y el edificio de la Policía Metropolitana, dado que son dotacionales tienen como tratamiento “Consolidación de Sectores Urbanos Especiales” además de su condición como bienes de interés de cultural, se ubican en los sectores normativos No 3 y 2. (Dec. 187, 2002)

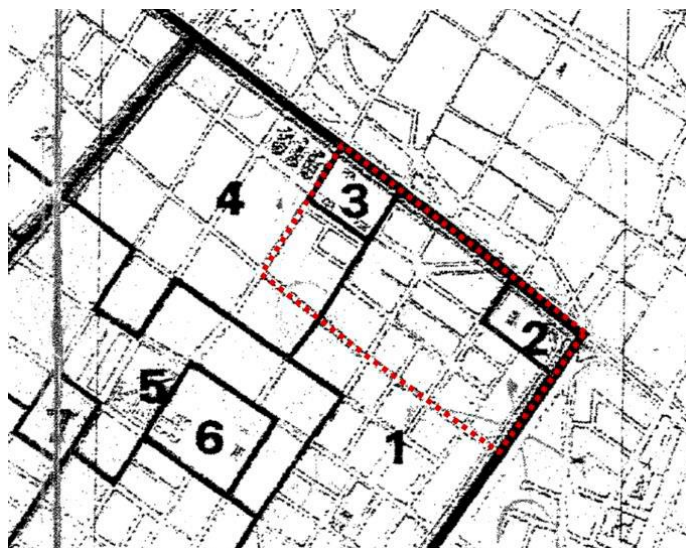


Figura 13. Sectores normativos de la UPZ 102 Sabana

La zona punteada corresponde al área perteneciente al Plan Parcial Voto Nacional – La Estanzuela. Adaptado de: Dec. 187, 2002. Referencia: Decreto 187 / 2002, mayo 17, 2002. Alcaldía de Bogotá. (Colombia) Recuperado de: <https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=5137#>

6.3.2 Plan de Desarrollo 2016 – 2019 “Bogotá mejor para todos”

Se adopta mediante el acuerdo 645 de 2016. Se fundamenta en tres pilares prioritarios (igualdad de calidad de vida, democracia urbana y, construcción de comunidad y cultura ciudadana). El Plan Parcial de renovación urbana Voto Nacional se encasilla dentro del pilar “Democracia urbana” el cual busca hacer y mejorar espacio público y peatonal, así como la infraestructura para propios y visitantes (Acdo. 645, 2016).

El pilar Democracia Urbana propone algunos programas para su cumplimiento como “Intervenciones Integrales del hábitat” dentro del cual se enmarca el Plan Parcial Voto Nacional y cuyo propósito es “mejorar la accesibilidad de todos los ciudadanos a un hábitat y vivienda digno, a través de intervenciones integrales para el desarrollo, recuperación, mejoramiento, transformación embellecimiento y apropiación en la ciudad y sus bordes.” (Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá, 2018, p. 31)

Igualmente, dentro del plan de desarrollo propuesto por la más reciente administración de Enrique Peñalosa se nombran los proyectos a construir en el periodo de 4 años donde se encuentran diez proyectos de renovación urbana y uno de ellos es el Plan Parcial Voto Nacional – La Estanzuela abriendo la puerta a planteamientos por parte de la Empresa de Renovación Urbana de Bogotá para nuevas zonas verdes, de vivienda, educación, conservación del patrimonio y el Bronx Distrito Creativo como eje fundamental de diseño de dicho plan parcial y del proyecto emergente de la presente investigación. (Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá, 2018)

6.3.3 Plan Parcial Voto Nacional – La Estanzuela

El Plan Parcial se encuentra distribuido por cuatro Áreas de Manejo Diferenciado [AMD], lugar donde se localizará el proyecto Bronx Distrito Creativo y el Comando de la Policía Metropolitana [MEBOG], y tres Unidades de Actuación Urbanística [UAU]. Cada UAU se divide en 3 manzanas dando como resultado lo siguiente: AMD 1, 2, 3 y 4 (Edificio creativo, plazoleta principal y SENA de industrias creativas, MEBOG, respectivamente). UAU 1 (Manzanas 3, 4 y 5), UAU 2 (Manzanas 6, 7 y 8) y UAU 3 (Manzanas 10 y 11). (Ver anexos 1 y 2)

La normativa se presenta por manzanas ya que se demolerá por completo todas las edificaciones existentes, de esta forma, el proyecto Clúster Creativo Universo Naranja se encasilla dentro de la categoría “Servicios – Personales” como Servicios de Comunicación Masivos y de Entretenimiento a escala metropolitana.

Tabla 1. (Norma Volumétrica Manzana 3)

NORMA VOLUMÉTRICA - UAU/UGU	
COMPONENTES	NORMA
Altura en pisos	La altura que defina la Unidad Administrativa Especial de Aeronáutica Civil - AEROCIVIL
Tipologías edificatorias	Aislada y/o Continua en Plataforma y Aislada entre edificaciones
Aislamiento entre edificaciones	El ancho mínimo del aislamiento es 1/3 del promedio de las alturas y en ningún caso no podrá ser menos a 10 metros
Plataformas	Altura máxima 5 pisos
Voladizos	Vías menores o iguales a 10 metros: 0.60 metros
	Vías mayores a 10 y hasta 15 metros: 0.80 metros
	Vías mayores a 15 y hasta 22 metros: 1.00 metros
	Vías mayores a 22 metros y vías arteriales V-0, V-1, V-2 Y V-3: 1.50 metros
	Dimensión máxima sobre APAUP colindante con Cesión para Parque: 1.50 metros
Retroceso para el desarrollo de usos comerciales y servicios	En primeros pisos retroceso de 3.00 metros desde el paramento, consolidando un espacio cubierto para la circulación peatonal a manera de galería. Este retroceso deberá tener una altura mínima de 5.00 metros
Antejardines	No se exige
Cerramiento	No se permite
Sótanos	Se pueden desarrollar en la totalidad del área útil
	La placa superior del sótano podrá ubicarse hasta 0.25 metros por encima del nivel del terreno
	Los sótanos se pueden desarrollar bajo áreas privadas afectas al uso público
Semisótano	No se permiten
Rampas y Escaleras	No podrán ocupar andenes y deben respetar las dimensiones mínimas de estos. Se exigen rampas que garanticen el acceso a personas con movilidad reducida, así como los demás elementos de acceso al espacio público, a las edificaciones, vías y parqueaderos, conforme a la normativa vigente.
	En las áreas privadas afectas al uso público se podrán construir rampas y escaleras de acceso a las edificaciones

Se exponen las tipologías, las alturas permitidas, las dimensiones de los voladizos permitidos, si se permiten o no los sótanos, dimensiones de retrocesos, entre otros. Adaptado de Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2018. Referencia: Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá. (2018) Plan Parcial de Renovación Urbana Voto Nacional La Estanzuela – DTS Formulación. Recuperado de http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/00_dts_ppvn_sgu_formulacion_vf.pdf

Tabla 2. (Edificabilidad Permitida Manzana 3)

CUADRO CÁLCULO DE EDIFICABILIDAD POR MANZANA						
UAU	MZ	ÁREA ÚTIL (m ²)	ÁREA OCUPADA PRIMER PISO (m ²)	ÍNDICE DE OCUPACIÓN	ÁREA CONSTRUÍDA PARA EL CÁLCULO DEL IC (m ²)	ÍNDICE DE CONSTRUCCIÓN
1	Manzana 3	7.055,77	3.527,89	0.50	34.362,12	4,87

Índice de ocupación del suelo en la manzana e índice de construcción permitida. Elaboración propia en Excel 2019

Tabla 3. (Usos Permitidos UAU 1, 2 y 3)

NORMAS DE USOS PERMITIDOS - UNIDADES DE ACTUACIÓN URBANÍSTICA				
CATEGORÍA DEL USO		ESCALA	UAU/ 1,2 y 3	
Residencial	Multifamiliar	N/A	Todas las manzanas	
Servicios	Empresariales	Financieros	Metropolitana	
			Urbana	
			Zonal	
		Empresas e Inmobiliarios	Urbana	
		Logística	Metropolitana	
	Personales		Servicios de Parqueadero	Urbana
			Servicios Turísticos	Metropolitana
				Urbana
			Servicios Alimentarios	Zonal
			Servicios Profesionales Técnicos Especializados	Vecinal
		Servicios de Comunicación Masivos y Entretenimiento	Metropolitana	
Comercio	Comercio		Metropolitana	
	Almacenes por Departamentos y Centros Comerciales e Hipermercados con mas de 6.000 M2 de área en venta			
	Comercio Urbano		Urbana	
	Almacenes Supermercados y Centros Comercialesde más de 2.000 M2hasta 6.000 M2 de áreas de venta			
	Comercio Zonal		Zonal	
	Almacenes, Supermercados y Centros Comerciales hasta 2.000 M2 de área de venta			
	Comercio Vecinal	Actividad Económica limitada en Comercio	Vecinal A	
		Locales con área de ventas de hasta 500 M2		
Comercio Vecinal	Actividad Económica limitada en Comercio	Vecinal B		
	Tiendas de barrio y locales con área no mayor a 60 M2			
Comercio Pesado		Urbana		
Venta de Automóviles				
Dotacional	Equipamiento Colectivo	Vecinal	Todas las manzanas	
Nota: A) Los usos de comercio de escala urbana y metropolitana tendrán que desarrollar las acciones de mitigación de impactos contemplados en el Plan Parcial "Voto Nacional - La Estanzuela"				

Usos permitidos según las diferentes escalas urbanas en las manzanas. Adaptado de Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2018. Referencia: Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá. (2018) Plan Parcial de Renovación Urbana Voto Nacional La Estanzuela – DTS Formulación. Recuperado de http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/00_dts_ppvn_sgu_formulacion_vf.pdf

7 Diseño Metodológico

7.1 Enfoque o técnica de la investigación

Dado que la investigación se ha sustentado con datos estadísticos realizados por algunas entidades de Bogotá (Empresa de Renovación Urbana de Bogotá, SENA, Veeduría Distrital, Fundación FUGA, entre otros). También se han planteado desarrollos y estudios urbanos que se llevarán a cabo a corto y mediano plazo en el sector de estudio, los cuales arrojaron información de carácter cualitativo para un mejor entendimiento de la transformación que tendrá la zona. De lo anterior se puede concluir que la técnica de investigación es de carácter mixta.

7.2 Tipo de investigación

Investigación Proyectiva, ya que su finalidad será proponer un proyecto arquitectónico que responda a los fenómenos sociales, artísticos, culturales y urbanísticos que tomarán lugar en este sector de la ciudad. Para lograr lo mencionado anteriormente, se ha pasado por diferentes fases de estudio: en primer lugar, la investigación exploratoria, permitió identificar los problemas por los que pasa el sector y las estrategias que están implementando las entidades distritales para cambiar las actividades que posee actualmente. En segundo lugar, la investigación descriptiva, permitió explicar la renovación propuesta en el plan parcial para argumentar las necesidades y determinantes del nuevo proyecto. En tercer lugar, la investigación predictiva, permitió visualizar a futuro los efectos urbanísticos que traería la implementación del proyecto en la manzana tres del plan parcial. Y finalmente, dichas fases permitieron llegar a la investigación proyectiva donde se propone un edificio para albergar un Clúster Creativo enfocado a las industrias creativas y de generación de contenidos.

7.3 Universo, población y muestreo

El universo corresponde a profesionales dedicados a cada una de las ramas que se concentrarán en el Clúster Creativo (cine, televisión, animación, videojuegos). Igualmente, se tiene una muestra con expertos involucrados a nivel nacional e internacional a estas actividades: Sandra Castro, directora del capítulo de videojuegos de FEDESOFTE (agremiación colombiana de software más grande a nivel nacional), Juliana Rodríguez y Andrés Cruz, estudiantes de cine y televisión de la Universidad de La Sabana y Los Andes respectivamente; Andrea Sánchez, diseñadora y productora de videojuegos de Vancouver Film School - Game Design Program en Vancouver, Canadá; Juliana León, estudiante de diseño gráfico de la Universidad Nacional de Colombia; Adriana Tous, comunicadora social y periodista de la Universidad Externado de Colombia.

7.4 Técnicas e Instrumentos de investigación

Se realizaron algunas conversaciones informales, con la población descrita anteriormente con preguntas semiestructuradas, para conocer de una manera más realista la práctica de las actividades creativas en el medio laboral. Lo anterior permitió desarrollar y/o entender las necesidades y el perfil del usuario que habitará en el proyecto para diseñar un programa arquitectónico acorde al estilo de trabajo identificado.

Preguntas semiestructuradas:

- Nombre y ocupación
- En qué consiste la actividad específica
- En qué tareas básicas se divide la actividad específica
- Herramientas necesarias para llevar a cabo un proyecto creativo específico
- Personal y sus cargos para desempeñar un proyecto básico

- Fases del proceso creativo en cada rama en específico
- Cómo sería un buen espacio de trabajo
- Espacios necesarios para una mejor calidad laboral

Igualmente, para la recolección de información, y para el estudio de las unidades de actuación urbanísticas divididas en manzanas, se utilizaron principalmente los documentos técnicos de soporte publicados por la Empresa de Renovación Urbana de Bogotá (ERU), las cuales otorgan información planimétrica y de diagnóstico que aclaran el panorama al momento de hacer la aproximación al proyecto.

8 Análisis Urbano / Arquitectónico

8.1 Estructura Ecológica Principal



Figura 14. Estructura Ecológica Principal

Se tomaron aproximadamente 6 manzanas a la redonda para analizar los elementos de estructura ecológica existentes ya que dentro del área del plan parcial no existían. Elaboración propia en ArcGIS.

La estructura ecológica principal se denomina al conjunto de elementos naturales primordiales para preservar el equilibrio entre lo construido y lo no construido dentro de la ciudad. Con lo anterior, entonces, se busca conservar la vegetación y/o fauna existente en dichas áreas verdes. (Secretaría Distrital de Planeación, 2007)

La manzana ubicada en la Avenida Caracas entre calles octava y novena y a su vez el plan parcial Voto Nacional, no tiene ningún elemento perteneciente a la estructura ecológica principal, sin embargo, se analizó un área más grande alrededor de dicho plan parcial y se encontraron dos elementos:

8.1.1 Parque Tercer Milenio

El parque Tercer Milenio es un parque urbano de escala metropolitana enmarcado en la categoría de recreación activa, se ubica sobre la Avenida Caracas entre las calles sexta y novena hasta la carrera décima. Tiene un área de 16.5 hectáreas y debe ser considerado para el diseño del espacio público del Clúster Creativo para que este tenga conexión con el parque y perfeccionar el estado actual del paisaje.

8.1.2 Avenida Los Comuneros (Calle sexta)

Se clasifica como corredor ecológico de borde, es decir, vial; que cuenta con un sistema de drenaje cubierto que deja de serlo hasta la carrera 25 donde queda abierto como sistema de recolección. (Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2018)

Actualmente la zona de estudio cuenta solamente con 47 árboles principalmente en andenes, en un área de 12 manzanas, lo cual es muy poco y sustenta la alta densidad de construcción existente en el barrio. Sin embargo, dentro del planteamiento que propone la

Empresa de Renovación Urbana de Bogotá, el Plan Parcial Voto Nacional, incluye dentro de su diseño y trazado urbanístico, un Eje Verde que permite conexión peatonal de norte a sur y viceversa, entre el proyecto Distrito Creativo y la Av. Los Comuneros. Dicho Eje Verde contará con elementos arbóreos, ciclorrutas y áreas amplias para circular a pie (Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2018). Así mismo, en el Clúster Creativo, se consideraría importante incluir una cantidad considerable de elementos arbóreos, que aporten a la calidad paisajística y del aire para, también, dar un equilibrio con el parque Tercer Milenio que en su más reciente renovación perdió varios de dichos individuos.

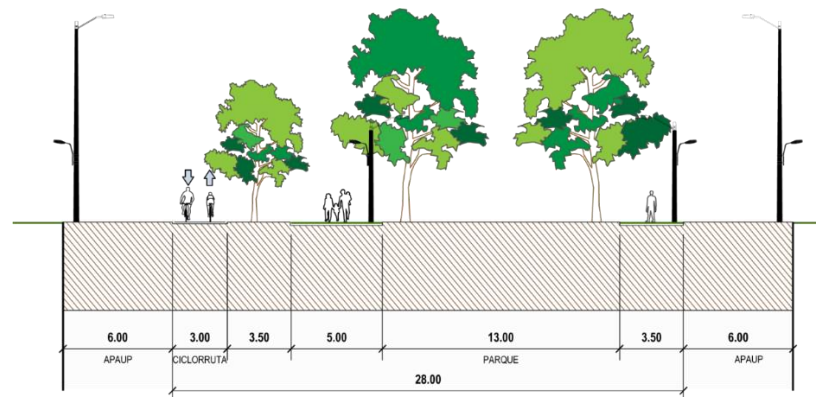


Figura 15. Eje Verde.

Perfil de la carrera 16 propuesta en el Plan Parcial Voto Nacional como peatonal. Tomado de: ERU 2018. Referencia: Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU]. (2018) Plan Parcial de Renovación Urbana Voto Nacional La Estanzuela – DTS Diagnóstico. Recuperado de http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/00_dts_ppvn_sgu_diagnostico_vf.pdf

8.2 Aspectos Físicos

El terreno de la manzana tres, escogida para realizar el proyecto, lo atraviesan tres curvas de nivel las cuales suben un metro cada una, lo anterior arroja una pendiente del 2.3%. Los terrenos del Plan Parcial Voto Nacional son de dos tipos de unidades geológicas: la primera, coluviones y complejo de conos coluviales, las cuales son compuestas por gravas de arena y arcilla, las cuales

presentan inconvenientes en excavaciones abiertas, sin embargo, es de alta capacidad portante. Y la segunda, terraza baja aluvial y complejo de conos aluviales, compuesta por arena y arcillas sueltas, es de mediana y alta capacidad portante. (Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2018)

8.3 Aspectos Climáticos

La localidad de Los Mártires se encuentra en la parte central de la ciudad de Bogotá, muy cerca a los Cerros Orientales, a 2600 m.s.n.m. Lo anterior hace que el clima sea frío – muy seco, con una temperatura promedio de 13.1°C y con dos temporadas de lluvias al año: La primera, en abril y mayo; y la segunda, en octubre y noviembre, alcanzando en ambos casos, hasta 18 días de lluvia al mes. En cuanto a la velocidad de los vientos, se encuentran velocidades entre 1.4 m/seg y 2.0 m/seg. (Instituto de Hidrología, Meteorología y Estudios Ambientales [IDEAM], s.f)

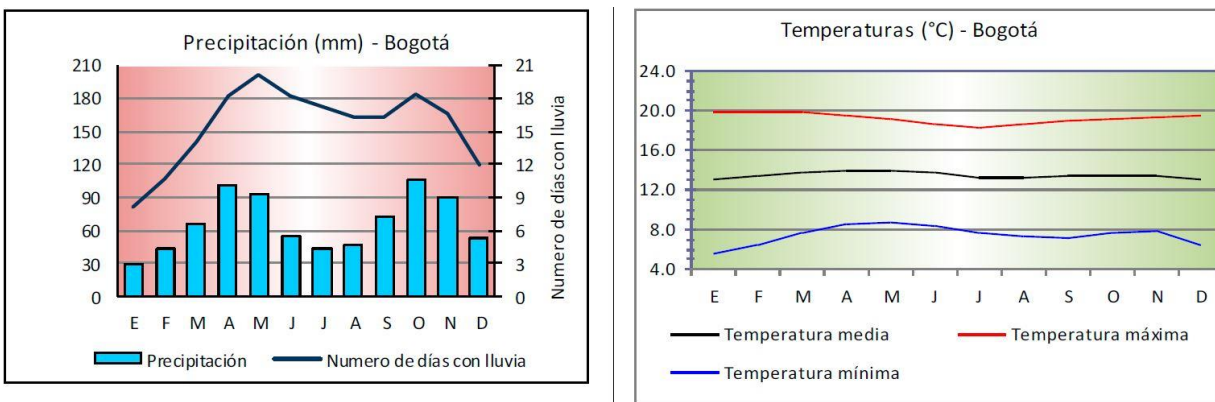


Figura 16. Precipitaciones y Temperaturas Anuales Bogotá

Se muestra gráficas estadísticas con temperaturas mínimas, máximas y el promedio, así como también la precipitación anual en Bogotá. Tomado de: IDEAM, s.f). Referencia: Instituto de Hidrología, Meteorología y Estudios Ambientales [IDEAM], (s.f.). Características climatológicas de ciudades principales y municipios turísticos. Recuperado de <http://www.ideam.gov.co/documents/21021/418894/Caracter%20C3%ADsticas+de+Ciudades+Principales+y+Municipios+Tur%20C3%ADsticos.pdf/c3ca90c8-1072-434a-a235-91baee8c73fc>

8.4 Contaminación por ruido



Figura 17. Contaminación por ruido

Fotografía a la altura de la Avenida Caracas con Calle 8. Tomado de: Google Earth

El área del plan parcial cuenta con una alta presión sonora, las cuales exceden los límites tanto en horas del día como en la noche. Dicha presión se debe principalmente al alto flujo vehicular producido en la Avenida Caracas que afecta a la manzana escogida para realizar el proyecto hasta la carrera 15, con unos niveles en decibeles entre los 80 y 85. Así mismo, desde la Avenida Los Comuneros (calle sexta) se arrojan niveles entre 75 y 80 decibeles. (Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2018)

8.5 Contaminación visual



Figura 18. Contaminación Visual 1.

Cableado a la vista en las fachadas. Tomado de: Google Earth

Figura 19. Contaminación Visual 2.

Fachadas envejecidas en el área del Plan Parcial Voto Nacional. Tomado de: Google Earth

Las principales causas que ocasionan contaminación visual en el barrio Voto Nacional y La Estanzuela son el exceso de vallas publicitarias, espacio público deteriorado ambientalmente, lotes abandonados, viviendas con fachadas envejecidas, tráfico en exceso debido al mal estado de las vías, cableado a la vista y un gran número de elementos publicitarios en las fachadas de los locales comerciales ubicados en la zona. (Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2018)

8.6 Sistema de Espacio Público

En la UPZ La Sabana existen 2.46 m² de espacio público efectivo por habitante y 2.59 m² de espacio público verde por habitante y cuenta con algunos parques y plazas alrededor del área destinada para el plan parcial descritas a continuación:

8.6.1 Parque Tercer Milenio

El parque Tercer Milenio, ubicado al costado oriente de la manzana a proyectar, es un gran elemento articulador que ofrece a la ciudad la práctica múltiple de deportes como baloncesto, y microfútbol. Igualmente cuenta internamente con una red de ciclorrutas para movilizarse, además de parques infantiles, fuentes, plazoletas, y zonas verdes. Actualmente se encuentra recién remodelado y entregado al público y debe ser tenido en cuenta como visual estratégica del nuevo Clúster Creativo. (Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2018)



Figura 20. Parque Tercer Milenio

La imagen corresponde a la última renovación que tuvo el parque que ya está entregado al público. Tomado de: IDRD, 2018. Referencia: Instituto Distrital de Recreación y Deporte [IDRD], (diciembre de 2018). Inician obras de reconstrucción del parque Tercer Milenio. Recuperado de: <https://www.idrd.gov.co/noticias/inician-obras-reconstruccion-del-parque-tercer-milenio>

8.6.2 Plaza de los Mártires

La plaza de Los Mártires debe su nombre en honor a los próceres de la independencia fusilados allí (Policarpa Salavarrieta, Camilo Torres, Jorge Tadeo Lozano) y ha sido testigo de la transformación que tuvo el barrio con el pasar de los años. Con un área aproximada de 8000 m², se localiza al norte del Plan Parcial, al costado de la fachada norte del edificio patrimonial de reclutamiento con el que se conectará por medio de espacio público (plazas y plazoletas), según lo planteado en el Plan Parcial. Es el más importante y representativo en cuanto a espacio público se refiere después del Parque Tercer Milenio. (Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2018)



Figura 21. Plaza de Los Mártires

La plaza le da cara a la Avenida Caracas por su costado oriental. Tomado de: ERU, 2018. Referencia: Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá. (2018) Plan Parcial de Renovación Urbana Voto Nacional La Estanzuela – DTS Diagnóstico. Recuperado de http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/00_dts_ppvn_sgu_diagnostico_vf.pdf

8.6.3 Plaza España

Localizada al costado norte del Hospital San José, tiene 2.3 hectáreas y, ha sido testigo de varias etapas de abandono de proyectos de gran envergadura ubicados allí tales como comercios de materia prima, plazas de mercado y terminales de transporte. Dichos abandonos dieron paso al deterioro urbano evidente que vive la zona actualmente. Con el desalojo del Bronx, la Plaza España se convirtió por un tiempo en el refugio de muchos habitantes de calle que destruían andenes y bolardos para usarlos como objetos contundentes contra la policía que intentaba sacarlos de dicha plaza.



Figura 22. Plaza España.

Fotografía desde la plaza enfocando el Hospital San José (Monumento Nacional). Tomada de: El Tiempo, 2016. Referencia: El Tiempo Redacción (20 de marzo de 2016). Los cinco viejos hospitales de Bogotá que aún siguen en pie. El Tiempo. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16542161>

8.6.4 Parque La Estanzuela

El parque María Eugenia Rojas está ubicado en el corazón del barrio La Estanzuela al costado occidental del área del plan parcial, cuenta con 4500 m² aproximadamente, (parque de escala local) y concentra actividades para niños y jóvenes.



Figura 23. Parque La Estanzuela

Imagen fotográfica desde el costado norte del parque por la calle 7 Bis. Tomado de: Google Earth

8.6.5 Red de Andenes Existente



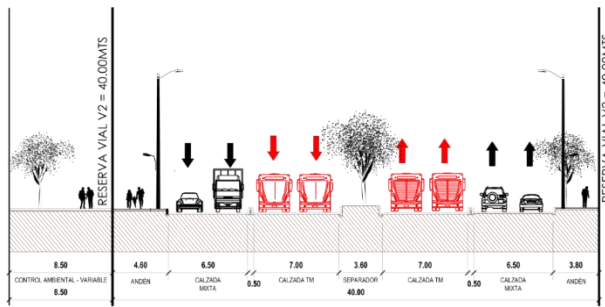
Figura 24. Andenes existentes manzana 3.

Andenes desde cada extremo de la manzana tres en la actualidad. Tomado de: Google Earth

Los andenes correspondientes a la manzana tres del Plan Parcial, actualmente se encuentran en estado de deterioro, además muestran discontinuidad, lo que hace inadecuado e inseguro el tránsito peatonal.

8.7 Sistema de Movilidad

8.7.1 Malla vial arterial principal



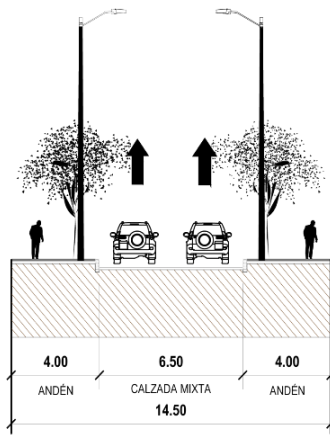
AVENIDA CARACAS (Carrera 14):

Es una vía arterial tipo V-2 (40 metros) circulación bidireccional y con calzada para Transmilenio.

Figura 25. Perfil Vial Av. Caracas

En rojo, los buses articulados de Transmilenio. Tomado de: ERU, 2018. Referencia: Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], (2018) Plan Parcial de Renovación Urbana Voto Nacional La Estanzuela – DTS Diagnóstico. Recuperado de http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/00_dts_ppvn_sgu_diagnostico_vf.pdf

8.7.2 Malla vial intermedia y local



CALLE 9 – CARRERA 15 – CALLE 8:

Vía local, circulación unidireccional y andenes de 4 metros aproximadamente, sin ciclorruta.

Figura 26. Perfil Vial Carrera 15 – Calles 8 y 9.

El mismo perfil se repite en las tres calles restantes en la manzana tres. Tomado de: ERU, 2018. Referencia: Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], (2018) Plan Parcial de Renovación Urbana Voto Nacional La Estanzuela – DTS Diagnóstico. Recuperado de http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/00_dts_ppvn_sgu_diagnostico_vf.pdf

8.8 Sistema de Transporte



Figura 27. Sistema de Transporte.

La manzana a proyectar se encuentra sombreada con amarillo dentro del Plan Parcial. Elaboración propia en ArcGIS.

La manzana escogida para la realización del Clúster Creativo cuenta con la Estación “Tercer Milenio” y “Avenida Jiménez” de Transmilenio, las cuales permiten el acceso desde el sur y desde el norte respectivamente. Los paraderos del SITP más cercanos se encuentran dispuestos sobre la avenida Comuneros. Igualmente, sobre el área de influencia del Plan Parcial se localizarán las estaciones del Metro de Bogotá “Centro Histórico” y “Hospitales” las cuales estarán a 130 y 150 metros de distancia respectivamente del Clúster Creativo.

8.9 Sistema de Equipamientos



Figura 28. Sistema de Equipamientos.

La manzana a proyectar se encuentra sombreada con negro dentro del Plan Parcial. Elaboración propia en ArcGIS.

La localidad de los Mártires cuenta con 29 equipamientos por cada 10.000 habitantes. En la UPZ

La Sabana se cuentan con 144 equipamientos de predominancia zonales distribuidos así:

Metropolitanos: 15 equipamientos

Urbanos: 9 equipamientos

Zonales: 73 equipamientos

Locales: 47 equipamientos

(Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá [ERU], 2018)

8.10 Bronx Distrito Creativo

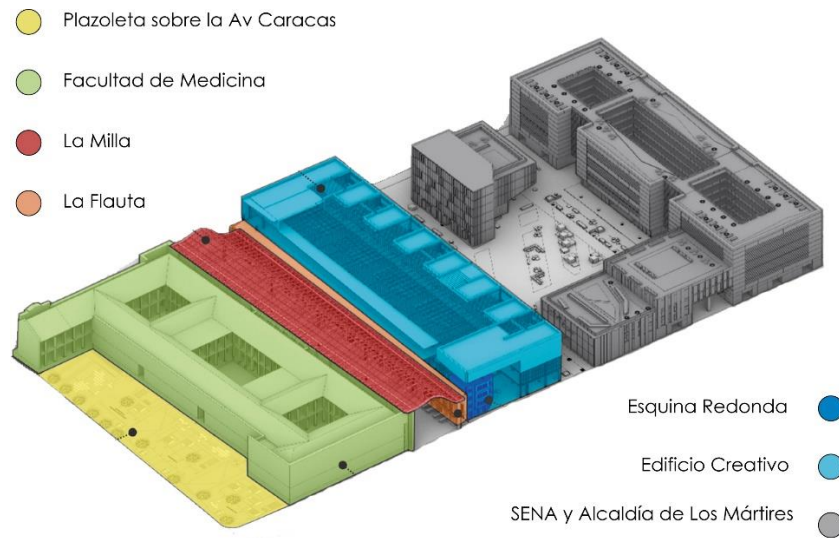


Figura 29. Bronx Distrito Creativo.

Vista isométrica del proyecto Bronx Distrito Creativo junto con el SENA de industrias creativas. Tomado de Baraya, 2019. Referencia: Baraya, S. (04 de septiembre de 2019). Barrio Bronx en Bogotá: un proyecto de renovación para transformarlo en distrito creativo. Recuperado de <https://www.archdaily.co/co/923611/barrio-bronx-en-bogota-un-proyecto-de-renovacion-para-transformarlo-en-distrito-creativo>

El Bronx Distrito Creativo es el proyecto estrella del Plan Parcial Voto Nacional, este proyecto promete ser el primero y más grande distrito para las actividades culturales y creativas, se encuentra ubicado en el sitio exacto donde años atrás ocurrían actos delictivos relacionados con tráfico de drogas, prostitución, secuestros, torturas y demás. Por lo anterior será reconocido como un ejemplo de renovación urbana y social en todo el país. Consta principalmente de equipamientos y espacios públicos amplios para el aprovechamiento de los usuarios principalmente aprendices y empresas de la industria creativa. Igualmente se rescatarán dos Bienes de Interés Cultural, además de la restauración que está en proceso de la Iglesia del Voto Nacional y la plaza que lleva el mismo nombre. (Baraya, 2019)

El Distrito Creativo del Bronx contará con cinco elementos ubicados uno al lado del otro (ver figura 29), pero con funciones muy diferentes descritas a continuación:

- **Plazoleta sobre la Avenida Caracas:** El actual parqueadero del Batallón de Reclutamiento, será transformado en espacio público como extensión de la Plaza de Los Mártires e invita a los transeúntes de la Av. Caracas a acceder al edificio. Es la conexión con el Metro de Bogotá y será un espacio de permanencia debido a diferentes actividades gastronómicas que serán ubicadas allí.



Figura 30. Plazoleta Avenida Caracas.

Foto Render desde la fachada oriental del Comando de Reclutamiento, de cara a la Avenida Caracas. Tomado de Baraya, 2019. Referencia: Baraya, S. (04 de septiembre de 2019). Barrio Bronx en Bogotá: un proyecto de renovación para transformarlo en distrito creativo. Recuperado de <https://www.archdaily.co/co/923611/barrio-bronx-en-bogota-un-proyecto-de-renovacion-para-transformarlo-en-distrito-creativo>

- **Facultad de Medicina:** Actualmente el Comando de Reclutamiento es un Monumento Nacional que convierte el edificio en un determinante de diseño para la realización del Clúster Creativo. Se propone eliminar elementos arquitectónicos agregados y que no hacen parte del diseño original del edificio, que cuenta con tres patios amplios los cuales funcionarán como espacios de permanencia y, para ello, se agregan cubiertas transparentes “retractiles” para disponer de ellas de acuerdo al clima o evento que se esté realizando (Ver figura 31). En este edificio funcionarán locales comerciales y restaurantes nombrando los espacios amplios como “Distrito” que será manejado como

una feria especializada en las diferentes ramas de las industrias creativas. De esta forma habrán “Distrito Joyas”, “Distrito Juguetes”, “Distrito Editorial”, etc. (Baraya, 2019)



Figura 31. Patio facultad de medicina.

Foto render interior de lo que será el edificio del Comando de Reclutamiento. Tomado de Baraya, 2019. Referencia: Baraya, S. (04 de septiembre de 2019). Barrio Bronx en Bogotá: un proyecto de renovación para transformarlo en distrito creativo. Recuperado de <https://www.archdaily.co/co/923611/barrio-bronx-en-bogota-un-proyecto-de-renovacion-para-transformarlo-en-distrito-creativo>

- **La Milla:** Es el espacio entre el edificio de la Facultad de Medicina y “La Flauta” que funcionará como plazoleta cubierta, y como espacio para albergar eventos culturales de gran escala tipo exposiciones de toda clase de arte, conciertos (Jazz al parque, entre otros). Para lo anterior se embellecerán los andenes colindantes a los BIC, se iluminarán sus fachadas con reflectores de colores y se dispondrá de una cubierta transparente que responde al ritmo de las fachadas que unirá. (Baraya, 2019)



Figura 32. La Milla.

Foto render tomado desde la fachada occidental del Comando de Reclutamiento hacia La Flauta, hacia el norte. Tomado de FUGA, 2019.

Referencia: Fundación Gilberto Alzate Avendaño [FUGA]. (5 de septiembre de 2019). Publicados pliegos para la construcción del Bronx Distrito Creativo. Recuperado de <https://fuga.gov.co/bronxdistritocreativo/noticias/publicacion-pliegos-construccion-bdc>

- **La Flauta:** Fue la sede del Servicio Geológico Colombiano y del Museo Geológico Nacional. Mide 120 metros de largo con 4 y 6 metros de ancho, por lo que estará adosado dependiendo del Edificio Creativo, y funcionará como balcón de este último hacia La Milla. (Baraya, 2019)
- **Edificio Creativo:** Este edificio es de obra nueva, se construirá sobre los terrenos de lo que antes era la “L” del Bronx y será de carácter industrial con la tipología de un mercado. Las primeras dos plantas serán de carácter comercial abriéndose a un patio central donde sus áreas comunes y espacios de circulación serán totalmente públicos. En el tercer y cuarto piso habrá espacios comerciales además de restaurantes y talleres de trabajo para las industrias creativas. Además de estar adosado a “La Flauta”, lo estará igualmente a la *Esquina Redonda* que es el único predio de la “L” que se conservará parcialmente para que sea un sitio de memoria tipo casa/museo. (Baraya, 2019)



Figura 33. Edificio Creativo

Vista axonométrica del edificio creativo desde el costado suroccidental. Tomado de FUGA, 2019. Referencia: Fundación Gilberto Alzate Avendaño [FUGA]. (5 de septiembre de 2019). Publicados pliegos para la construcción del Bronx Distrito Creativo. Recuperado de <https://fuga.gov.co/bronxdistritocreativo/noticias/publicacion-pliegos-construccion-bdc>

9 Criterios de Intervención / Análisis y Discusión de Resultados

Como ya se ha mencionado anteriormente, se realizaron algunas conversaciones informales con profesionales en el área de producción de contenidos, los cuales brindaron información valiosa para el diseño y composición de los espacios del edificio Clúster Creativo. A continuación, se nombrarán los aspectos que se consideraron más importantes para cada rama específica de la generación de contenidos:

- **Animación**

Las actividades dependen mucho según el tipo de animación (2D Y 3D). La animación 2D se divide en dos partes, en primer lugar, la animación tradicional (se dibuja el movimiento cuadro a cuadro) y en segundo lugar la animación mediante programas digitales como “Malla”.

Las herramientas básicas para hacer animación son un computador de mesa y una tableta gráfica. Un grupo básico de 5 personas (cada uno en las principales tareas: diseño de personajes, modelado, animación y postproducción). En un proyecto, se dividen los procesos por el orden cronológico en que se necesitan desarrollar, en estos procesos hay mucho trabajo en equipo. Las principales actividades de preproducción son diseño, modelado y animación rigging, mientras que en la postproducción están los ángulos de la cámara, las luces y el renderizado. La calidad de vida en estos entornos de trabajo requiere de espacios iluminados, ventilados y ergonómicos.

- **Videojuegos**

Existen empresas independientes (indies o grupos pequeños de mínimo 5 personas), los perfiles laborales se componen de ingenieros de sistemas (programadores), artistas, diseñadores de juegos y niveles, y un director de proyecto. El espacio de trabajo siempre se hace en equipo y son lugares abiertos sin divisiones para facilitar la comunicación.

En Colombia el campo de las empresas de videojuegos de ha fortalecido en los últimos 10 años, varias de estas empresas participan en la producción de videojuegos con empresas internacionales como Microsoft o Sony. El origen de los emprendimientos en esta área nace de encuentros interuniversitarios llamados “Jam Universitarios”.

Las empresas de videojuegos son muy celosas con sus ideas ya que estas son la fuente de los productos que crean, por ende, se debe tener mucho cuidado con el contacto entre estas en un mismo lugar.

- **Cine y Televisión**

Es importante que haya una cobertura total de internet, ya que es la principal herramienta de trabajo. Para la preproducción se necesita una oficina y un estudio “sin fin” el cual permite hacer actividades fílmicas y gráficas. El rodaje puede hacerse en un estudio como en otros lugares.

En condiciones ideales, el capital humano debe ser especializado en su tarea: guionista, director de fotografía, director de arte, director de escenografía, el camarógrafo, sonidista y un productor. Una producción debe quedar con el mínimo de errores posible (aunque siempre se tendrán que arreglar bastantes cosas).

En etapas de postproducción puede haber director de foto, director de postproducción, revisores, editor y montajista. Es necesario que haya una enfermería ya que la intensidad de trabajo es muy alta, es necesario que haya atención inmediata en caso de algún accidente o por fatiga. Usualmente se mandan las producciones a festivales y luego se presentan al público.

Partes básicas de un trabajo audiovisual: Bocetar ideas, desarrollar el círculo de la historia (se piensa cómo y dónde se hará la idea), se escribe la historia, se hacen los guiones, se hace un storyboard, se hace el guion técnico de planos y guion de rodaje, se graba en las locaciones, finalmente se hace la postproducción.

- **Elementos Comunes en Todas la Áreas**

Durante las conversaciones se presentaron algunos aspectos en común necesarios para garantizar una buena calidad de vida laboral en la producción de contenidos creativos: Estas actividades requieren de un gran gasto energético y por ello es necesario que se encuentre fácilmente un lugar donde se pueda tener una alimentación sana, debe haber un lugar donde las personas puedan descansar y relajarse por completo (meditar y dormir) por un periodo corto de tiempo para volver a la actividad, los lugares donde se trabaje deben ser abiertos y sin ninguna separación de muros para mejorar la comunicación y la producción, por último, debe haber un espacio donde se puedan mostrar los productos terminados así como la realización de eventos para dar publicidad a los mismos, pero, ¿Cuáles son las estrategias para publicitar los productos creados?

Para la industria creativa se pueden utilizar dos estrategias publicitarias: la Estrategia Push y Estrategia Pool, las cuales se utilizan mucho en la comunicación organizacional, es decir, la comunicación que tienen las marcas con sus clientes, pretende llegar al público objetivo e incrementar el consumo. La estrategia Pool se dirige directamente a las personas (comerciales de televisión, por ejemplo), también pueden aprovecharse eventos como festivales. La estrategia Push analiza a profundidad el perfil de las personas. Este perfil luego permitirá comprender la manera en que se llegará al público objetivo por medio de intermediarios (por ejemplo, si se consigue un producto en un lugar en específico, se obtendrán ciertas ventajas, a esto se le denomina alianzas estratégicas).

10 Planteamiento y Propuesta

10.1 Denominación y definición de la propuesta

La propuesta a desarrollar consiste en el diseño de un edificio que albergue un Clúster Creativo que brinde herramientas y espacios necesarios para la producción de contenido en la Industria Creativa Colombiana para emprendedores y pequeñas empresas que desarrollen proyectos audiovisuales, de animación, y videojuegos. Se busca hacer publicidad a la producción mediante eventos culturales estratégicos de posicionamiento de los productos finales donde el público general como los actores y organizaciones inmersas en el medio puedan disfrutar y conocer más el desarrollo de estos productos nacionales y así propiciar el crecimiento de esta actividad en Bogotá.

10.2 Descripción de la Propuesta

- **Composición**

El volumen inicial del Clúster Creativo se compuso a partir de una malla con unidades de 10 por 10 metros, y se tomaron medios, tercios y cuartos de dichas unidades, mediante adiciones, sustracciones y jerarquías para lograr el volumen. La disposición de la malla se hizo de acuerdo a la orientación solar y a la ubicación del norte para así formar una retícula ortogonal que ubicada en el lote tiene una rotación a 60°.



Figura 34. Geometría del Clúster

En distintos colores se explican los ejes y los principios ordenadores de la composición geométrica del proyecto. Elaboración propia en Illustrator

Se tomaron como punto inicial de composición dos ejes principales (rojo), que parten desde la salida sur de La Milla – Distrito Creativo y de los cuales se distribuyen las actividades que se realizarán en el Clúster además de conformar los accesos y salida. Se generó un ritmo en la región sombreada de amarillo para crear dinamismo en la fachada de lo que será el volumen más alto de todo el proyecto. En la región sombreada con azul se realizó una sustracción al rectángulo para complementar el acceso por el norte y conformar igualmente un espacio dedicado a la exhibición.

- **Volumetría e Implantación**

El volumen del Clúster Creativo se compone de dos partes. La primera, dedicada a un Edificio para la Exhibición de productos, con dos pisos de doble altura -7 metros por cada uno- con terrazas como elementos de contemplación hacia sitios estratégicos como el Parque Tercer

Milenio, Metro de Bogotá, Dirección de Reclutamiento y el Bronx Distrito Creativo. Y la Segunda, El Edificio Creativo con 8 pisos de altura, integrado al edificio de exhibición.



Figura 35. Volumetría del Clúster

Se aplican diferencias en alturas para jerarquizar accesos. Elaboración propia en ArchiCAD y TwinMotion

Sobre los ejes principales se manejan cubiertas a dos aguas en cristal a razón de la cercanía con sectores y bienes patrimoniales como La Candelaria, Los Mártires, Hospital San José y el Comando de Reclutamiento. En el cruce de dichos ejes se encuentra el área central del edificio de exhibición de productos, y funciona como elemento integrador entre los dos pisos de doble altura que conforman dicho edificio. Los últimos pisos del proyecto, que corresponden al edificio creativo del Clúster, se destinan para actividades propias de las empresas y/o emprendedores creativos, y es de acceso exclusivo para dicha población. Como se evidencia en la imagen 35, la volumetría del clúster es escalonada. En un principio se manejan terrazas con visual directa al BIC colindante quedando a la mitad de la altura de este último, posterior, se

suben los volúmenes para homogenizar dichas alturas; y finalmente, el edificio creativo con la mayor elevación, debido a la cercanía con las Viviendas de Interés Social [VIS] rematando el volumen.

Con lo anterior se concluye que el proyecto se propuso teniendo en cuenta su contexto inmediato. De acuerdo a lo anterior, se encuentra al norte la Dirección de Reclutamiento del ejército (BIC) -15 metros de altura-, y al sur, un edificio destinado a Vivienda de Interés Social -33 metros- La altura del Clúster Creativo inicia con la misma altura del BIC, y va ascendiendo hacia el sur.

Ahora bien, analizando el papel que juega el patrimonio aledaño como parte conceptual del proyecto, hay que tener en cuenta como la arquitectura de estos lugares se convierten en focos comerciales dado al flujo turístico generado principalmente por el simbolismo de su contexto histórico y el sentido de pertenencia dentro de la identidad de un sector, valores que se ven reflejados en las diferentes intervenciones de restauración y conservación realizadas durante los últimos años (Gutierrez-Aristizabal y Vallejo, 2018). Esto actúa como punto ancla para la instalación de nuevas empresas que puedan traducir y aprovechar dicho flujo peatonal como factor detonante para la creación de nuevos empleos y comercio.

10.3 Clúster Creativo “Universo Naranja”

- **Definición y Necesidades de la propuesta**

Un clúster puede ser un espacio físico como virtual, en él se concentran organizaciones o en este caso negocios que interactúan de manera competitiva, pero al mismo tiempo cooperativa, generando un exponencial crecimiento de los bienes y servicios que crean. El edificio que se está

diseñando para albergar el clúster tiene como propósito desarrollar las tres fases que se necesitan en el proceso de producir y ofertar los productos y bienes -Creación, producción y distribución-:

1. La creación supone a los procesos de los profesionales para diseñar una idea.
2. La producción consiste en brindar las herramientas necesarias para que las personas puedan convertir las ideas en bienes y servicios.
3. La distribución en la cual se plantean dos estrategias económicas para hacer esta tarea: La push y el pool; la estrategia push consiste en que el consumidor vaya directamente al distribuidor, se llama la atención del consumidor mediante ventajas que este puede adquirir de los productores en el espacio físico, y la estrategia pool consiste en la promoción y venta del producto mediante otras vías diferentes al espacio físico o el distribuidor, en las cuales puede figurar la venta online.

- **Cimentación y Estructura**

El lugar de intervención se encuentra en un terreno de respuesta sísmica mixta puesto que según el Instituto Distrital de Gestión de Riesgos y Cambio Climático (IDIGER) el lugar que se intervendrá se encuentra en zonas de respuesta sísmica de Piedemonte B y aluvial 50. El decreto 523 de 2010 por el cual se adopta la microzonificación sísmica de Bogotá describe el piedemonte B como zonas de alta capacidad portante que pueden presentar problemas en construcciones abiertas, el suelo esta principalmente constituido por gravas areno arcillosas compactas, por otro lado, el Aluvial 50 presenta amplificación y licuación consecuencia de que el terreno está constituido por arcillas limosas o arenas arcillosas y en algunos casos limos arenosos. Por lo anterior, es recomendable utilizar cimentaciones profundas con Pilotes Cilíndricos de Hormigón

Armado in situ, y con estructura de columnas de 65 centímetros de lado o diámetro y vigas de 35 centímetros.

- **Espacio Público propuesto, Planta de Acceso y Segundo Piso (Edificio de Exhibición)**

En primer lugar, se pretende hacer una propuesta de espacio público donde se peatonalizará la calle 9 y la Carrera 15. Al hacerlo, se busca generar una entrada entre el Clúster Creativo y el Bronx Distrito Creativo, se vinculará el proyecto con el espacio público que plantea el Plan Parcial Voto Nacional. La peatonalización de la Carrera 15 permite vincular tanto el Bronx Distrito creativo con el Clúster y el edificio patrimonial de la Dirección de Reclutamiento, a su vez este eje crea una línea paralela con el planteamiento de espacio público del Plan Parcial Voto Nacional.

El espacio público de la propuesta se diseñó de acuerdo a los parámetros y materiales que propone la cartilla de espacio público de la Secretaría Distrital de Planeación, de cual, se implementaron materiales cuyas dimensiones son las más grandes de este compendio, con la intención de que una vez ensamblado, sea difícil romperlo o desprenderlo de su lugar ya que la zona suele apropiarse estos materiales dañando el espacio público.

Se organizaron espacios artificiales que colindan directamente con los elementos naturales de la propuesta con el propósito de hacer muy visible la transformación del entorno, aplicando la arquitectura de límites difusos donde la arquitectura debe reaccionar al entorno que colinda con ella y viceversa. La zona aledaña con la Av. Caracas tiene una organización ambiental que debilita el ruido de los automóviles que circulan por ella, para ello se implementó la organización de fitotectura a manera de *Al Tresbolillo*.



Figura 36. Espacio Público y Planta de Acceso.

Materialidad en detalle del espacio público y zonificación del primer piso. Elaboración propia en Photoshop

A pesar de que el proyecto busca hacer una regeneración urbana y arquitectónica, no se debe asumir que estas estrategias eliminarán los problemas sociales que posee el lugar, por ende, y, por el contrario, se debe pensar en la seguridad y comodidad de los usuarios en el proyecto. Para garantizar la seguridad de las personas dentro del Clúster, se dejaron sólo las actividades completamente públicas en la primera planta, a partir del segundo nivel se empiezan a especializar las actividades en semipúblicas, y finalmente, en los niveles más altos, sólo se encuentran los espacios privados los cuales están destinados a los emprendedores que desarrollan sus proyectos de industrias creativas y medios

Los usos de la primera planta tienen una relación particular con el entorno. En primer lugar, se implementaron muros cortina que facilitan una conexión visual directa del interior con el exterior, en segundo lugar, los usos juegan un papel importante:

El acceso (amarillo) se hace por la Avenida Caracas y por la Calle 9 y la salida se hace exclusivamente por la carrera 15 (amarillo), las áreas de exhibición (naranja) tienden a tener una

conexión visual con el exterior , algunas de estas funcionan como islas que hacen más privada la actividad que se desarrolla en ella, los baños (azul) se encuentran en zonas estratégicas de afluencia de personas en espacios de exhibición, además poseen zonas de descanso (marrón), la zona de comidas y la cafetería (morado) son la actividad que se conecta directamente con el exterior pues este servicio está organizado para atender a personas en el interior como en el exterior, en el caso anterior también se aplica la arquitectura de límites difusos mencionado en el espacio público, la zona central (rojo) funciona como el núcleo de información del edificio y además funciona en él, un puesto de información turística que invita a las personas a conocer los elementos arquitectónicos cercanos que poseen interés cultural e histórico, por último está la zona de servicios (gris) la cual contiene las actividades que necesita el equipamiento para funcionar, esta concentración de actividades se ubica en este espacio porque así es más fácil brindar los servicios a la torre donde se encuentran los creativos en las plantas superiores (ver figura 37).



Figura 37. Zonificación segundo piso.

Distribución de espacios en el segundo piso del edificio de exhibición. Elaboración propia en Photoshop.

En cuanto al segundo piso del edificio de exhibición (ver figura 38), su atractivo son las múltiples terrazas en las que se pueden desarrollar diferentes actividades de esparcimiento disfrutando de diferentes paisajes tanto naturales como arquitectónicos. Un café y un restaurante a mantel donde se puede permanecer (morado), además de oficinas de atención al nuevo usuario (rojo) y un aula que funciona como espacio de encuentro entre los creativos y el público, y como espacio de capacitación o inducción para los nuevos creativos que entran al Clúster (amarillo).

- **Diseño de Interiores**

El Clúster Creativo será el primer centro dedicado a la creación, producción y distribución de contenidos audiovisuales en Bogotá y en el país. Por ello, se pensó precisamente en ese hecho para definir las temáticas de los espacios del edificio creativo, apoyados en el concepto del “Diseño para la felicidad” que busca que sus empleados se relacionen constantemente para que sean felices. Este concepto se implementa actualmente en oficinas tecnológicas alrededor del mundo como Facebook, Google, Airbnb, entre otras.

El empleo del color en los espacios arquitectónicos tiene una gran importancia, pues dependiendo de su uso puede generar el efecto contrario al deseado. El color empleado en los espacios sociales, servicios, habitaciones, de trabajo, entre otros, deben responder a estudios psicológicos que van más allá de lo decorativo, enfocado en las sensaciones o percepciones que se generan por los colores. (Payán y Forero, 2016, p. 115)

Así pues, se manejarán en todos los pisos del edificio creativo, espacios donde los usuarios puedan relacionarse, además de que puedan sentirse en un ambiente hogareño en cubículos equipados para sus trabajos de creación y producción. Cada piso tendrá una temática diferente especificada así:

- ✓ **Pisos 2 y 3:** Bogotá y Cundinamarca
- ✓ **Piso 4:** Región Llanera
- ✓ **Piso 5:** Región Amazónica
- ✓ **Piso 6:** Región Caribe
- ✓ **Piso 7:** Región Andina
- ✓ **Piso 8:** Región Pacífica

- **Cubículos de Trabajo**

Los cubículos de trabajo son espacios que le brindan privacidad a los creativos en el momento de crear sus productos, ya que, según la información brindada por ellos mismos, deben ser espacios que les evoque estar en sus casas para tener tranquilidad y mucha privacidad dada la competencia que se puede generar entre varias empresas. En total son 28 cubículos de trabajo, dando una capacidad máxima de 56 empresas creadoras de contenido -si estas trabajaran medio tiempo- para un gran total de 336 creativos -tomando como punto de partida que cada empresa se componga de 6 trabajadores- repartidos en tres pisos laborales y dos pisos para el ocio y/o relajación.



Figura 38. Cubículos de trabajo

Distribución de cubículos de trabajo en el séptimo piso. Elaboración propia en 3D MAX

Existen cuatro tipologías de cubículos las cuales se diferencian en su modulación espacial. El cubículo tipo 1 (32.6 m²) cuenta con una sala de estar, mesa de trabajo, estante con TV y/o equipo de sonido y una mesa plegable que funciona como comedor si se requiere, el tipo 2 y 3 (21.7 m²) se compone, de mesas de trabajo y una sala de estar o estante con tv y/o equipo y mesa plegable, respectivamente, finalmente el tipo 4 (30.45 m²), son cubículos en forma de L que se componen del mismo mobiliario del cubículo tipo 1.



Figura 39. Planta de Cubículos Tipo 4

Los cubículos tipo 4 distribuye su mobiliario tipo hogareño en una planta en L. Elaboración propia en 3D MAX

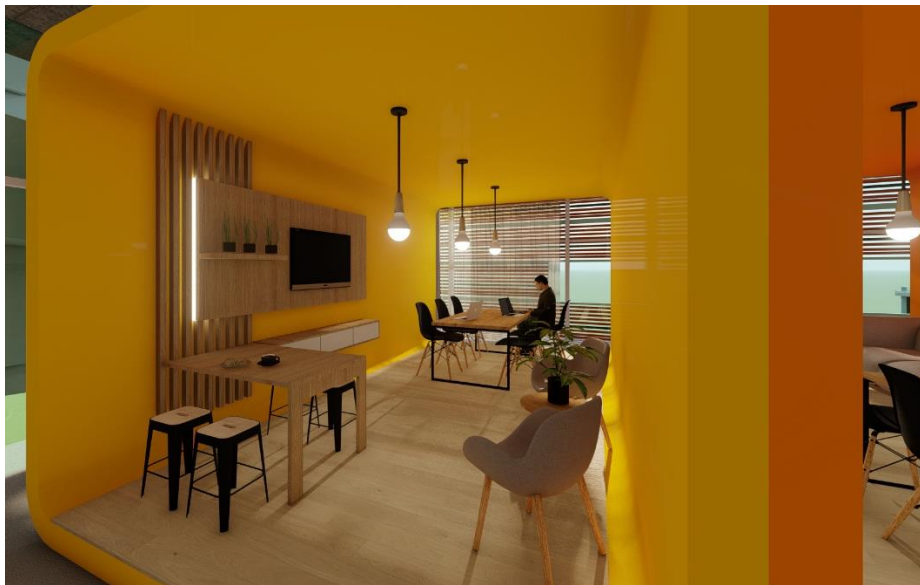


Figura 40. Interior de cubículos de trabajo

Algunos tipos de cubículos cuentan con una mesa plegable que funcione como comedor si se requiere. Elaboración propia en 3D MAX



Figura 41. Coworking

Espacios de trabajo colaborativo entre diferentes empresas, si se requiere. Elaboración propia en 3D MAX

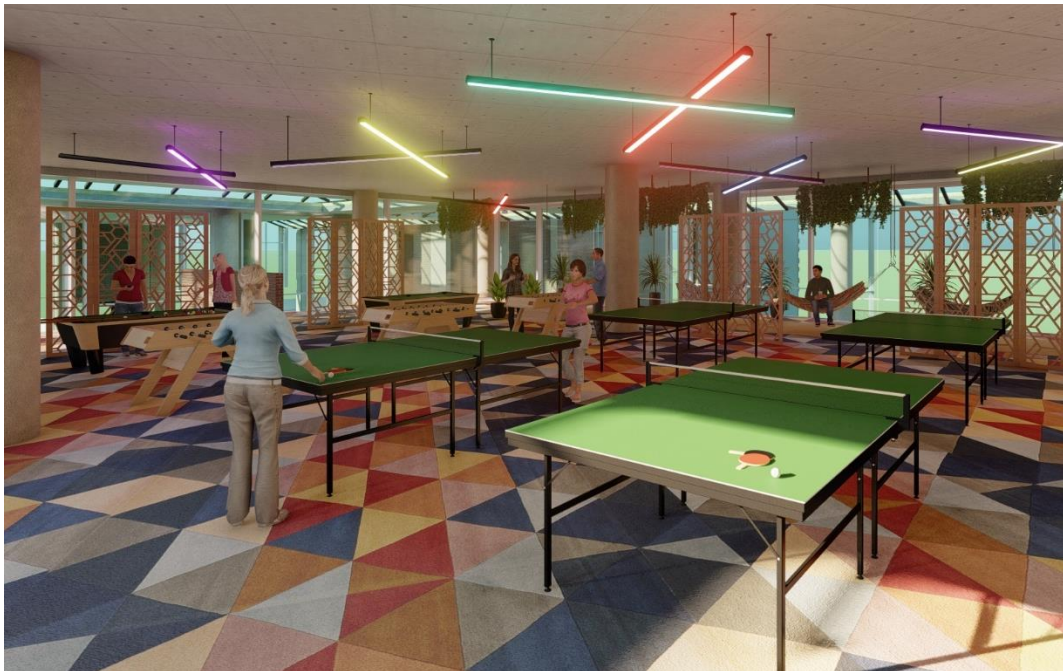


Figura 42. Salas de ocio y esparcimiento

Ubicada en el cuarto piso del edificio creativo. Elaboración propia en 3D MAX



Figura 43. Vista aérea del Clúster

Vista desde la Avenida Caracas. Elaboración propia en 3D MAX



Figura 44. Acceso Bronx

Saliendo de la Milla del Distrito Creativo. Elaboración propia en 3D MAX



Figura 45. Vista esquina sur.

Avenida Caracas con calle 8. Elaboración propia en 3D MAX



Figura 46. Acceso Av. Caracas

Entrada Principal. Elaboración propia en 3D MAX



Figura 47. Terraza Bronx

Con visual directa a La Milla, marca el Acceso al Clúster Creativo desde el Distrito Creativo. Elaboración propia en 3D MAX



Figura 48. Zona de comida Exterior e Interior

Con atención al público tanto fue como dentro del proyecto. Elaboración propia en 3D MAX

11 Conclusiones

- A. Se debe tener en cuenta el estilo de vida de una persona que trabaja en La industria Creativa para comprender las características que debe adquirir el espacio diseñado y el programa arquitectónico para un Clúster donde harán estas tareas.
- B. Se debió desarrollar un manejo y priorización de actividades dentro del proyecto arquitectónico para garantizar un adecuado funcionamiento del edificio y a la vez una correcta propuesta de zonas públicas tanto dentro como fuera del volumen emplazado.
- C. El proyecto arquitectónico trasciende de su emplazamiento a la organización urbana más próxima gracias a la propuesta del espacio público que conecta y articula e Plan Parcial Voto Nacional.
- D. Es muy difícil complacer a todos los usuarios ya que las opiniones sobre cómo debería diseñarse de una mejor manera el espacio proliferan tanto como personas creativas que podrían participar del Clúster, esto se evidencio en las conversaciones informales que se tuvieron con los profesionales y se diseñó a partir de los elementos en común que manifestaron los sujetos.
- E. Un Clúster de industrias creativas y de contenidos puede potenciar la Economía Naranja en Bogotá, además, si se vincula a Distritos Creativos podrían conformarse focos de actividad que mejorarían paulatinamente la ciudad desde la escala local hasta la metropolitana.

Bibliografía

Acuerdo 645 / 16, junio 09, 2016. Concejo de Bogotá. (Colombia) Recuperado de:

<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=66271>

Agencia Nacional Inmobiliaria Virgilio Barco Vargas [AVB]. (2020.). Ministerios. Recuperado

de <https://www.agenciavirgiliobarco.gov.co/proyectos/Paginas/Ministerios.aspx>

Alcaldía Mayor de Bogotá y Cámara de Comercio de Bogotá. (2019). *Caracterización Industrias*

Culturales y Creativas de Bogotá. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11520/23124>

ArchDaily, el sitio web de arquitectura más visitado en el mundo. (27 de julio de 2011).

VitraHaus / Herzog & de Meuron. Recuperado de

<https://www.archdaily.com/50533/vitrahaus-herzog-de-meuron>

ArchDaily. (4 de julio de 2017). *Biblioteca facultad de arte de la Universidad de Tama*.

Recuperado de https://www.archdaily.co/co/707037/biblioteca-de-la-facultad-de-arte-de-la-universidad-de-tama?ad_medium=gallery

ArchDaily. (8 de julio de 2017). *La geometría de este edificio de Toyo Ito es compleja y sencilla*

a la vez. Recuperado de <https://www.archdaily.co/co/875142/la-geometria-de-este-edificio-de-toyo-ito-es-compleja-y-sencilla-a-la-vez#>

ARQHYS. (2012). *Biblioteca Tama Art University – Toyo Ito. Equipo de colaboradores y*

profesionales de la revista ARQHYS.com. Recuerado de

de <https://www.arqhys.com/contenidos/biblioteca-tama-art.html>.

- Arqa. (23 de marzo de 2010). VitraHaus en Weil am Rhein, Alemania. Recuperado de <https://arqa.com/arquitectura/vitrahaus-en-weil-am-rhein-alemania.html>
- Baraya, S. (04 de septiembre de 2019). Barrio Bronx en Bogotá: un proyecto de renovación para transformarlo en distrito creativo. Recuperado de <https://www.archdaily.co/co/923611/barrio-bronx-en-bogota-un-proyecto-de-renovacion-para-transformarlo-en-distrito-creativo>
- Bautista, V. (2016). Centro cívico como afianzamiento al patrimonio cultural y nacional consolidado. (Trabajo de Grado, Universidad Católica de Colombia). Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10983/14072>
- Buitrago, F., Duque, I. (2013). *La economía naranja, una oportunidad infinita*. Recuperado de <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/La-Econom%C3%ADa-Naranja-Una-oportunidad-infinita.pdf>
- Cámara de Comercio de Bogotá [CCB], (6 de abril de 2020). ¿Qué son los Clústers y dónde están ubicados? Recuperado de <https://www.ccb.org.co/Preguntas-frecuentes/Iniciativas-de-Clusters/Que-son-los-Clusters-y-donde-estan-ubicados>
- Cigüenza, N. (14 de septiembre de 2019). *Así se puede acceder a los beneficios para las empresas de economía naranja*. La República. Recuperado de <https://www.larepublica.co/economia/asi-se-puede-acceder-a-los-beneficios-para-las-empresas-de-economia-naranja-2908497>
- Decreto 1310 / 2012, junio 14, 2012. Ministerio de Ambiente y Ministerio de Vivienda. (Colombia) Recuperado de: <http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?id=1264390>

Decreto 187 / 2002, mayo 17, 2002. Alcaldía de Bogotá. (Colombia) Recuperado de: <https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=5137#>

Decreto 606 / 2001, julio 26, 2001. Alcaldía de Bogotá. (Colombia) Recuperado de <https://guiatramitesyservicios.bogota.gov.co/wp-content/uploads/2017/11/DECRETO-606-DE-2001.pdf>

DIVISARE. (s.f.). TOYO ITO Y ASOCIADOS BIBLIOTECA DE LA UNIVERSIDAD DE TAMA. Recuperado de <https://divisare.com/projects/322210-toyo-ito-associates-rasmus-hjortshoj-tama-art-university-library>

Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá (2018). *Plan Parcial de Renovación Urbana San Bernardo Tercer Milenio*. Recuperado de http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/00_dts_ppsb_31102018.pdf

Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá. (2017). *Documento de registro, caracterización socioeconómica de la población, identificación, evaluación de impactos sociales y plan de gestión social del Voto Nacional-La Estanzuela*. Recuperado de http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/ppvn_estudio_socieconomico_0.pdf

Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá. (2018) Plan Parcial de Renovación Urbana Voto Nacional La Estanzuela – DTS Diagnóstico. Recuperado de http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/00_dts_ppvn_sgu_diagnostico_vf.pdf

Empresa de Renovación y Desarrollo Urbano de Bogotá. (2018) Plan Parcial de Renovación Urbana Voto Nacional La Estanzuela – DTS Formulación. Recuperado de http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/00_dts_ppvn_sgu_formulacion_vf.pdf

Fundación Gilberto Alzate Avendaño. (23 de marzo de 2020). Bronx Distrito Creativo.

Recuperado de <https://fuga.gov.co/bronxdistritocreativo>

Ghel, J. (2003). *La Humanización del Espacio Urbano*. Copenhague, Dinamarca: Reverté.

Gutierrez-Aristizabal, A., Vallejo, A. (2018). *Patrimonio en la transformación sustentable de las ciudades*. Primer Edición. Bogotá, Colombia: Ediciones UGC – Universidad La Gran Colombia

Instituto de Hidrología, Meteorología y Estudios Ambientales [IDEAM], (s.f.). *Características climatológicas de ciudades principales y municipios turísticos*. Recuperado de <http://www.ideam.gov.co/documents/21021/418894/Caracter%C3%ADsticas+de+Ciudades+Principales+y+Municipios+Tur%C3%ADsticos.pdf/c3ca90c8-1072-434a-a235-91baee8c73fc>

Ito, T. (2006). *Arquitectura de límites difusos*. Málaga, España: Gustavo Gili.

Ley 1834 / 2017, mayo 23, 2017. Presidencia de la República. Diario Oficial. [D.O.]: 50.242 (Colombia) Recuperado de: <http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/30030647>

Lozano, C. (2017). *Articulación urbana sector Bronx Localidad 14 Mártires Bogotá - Colombia*. (Trabajo de Grado, Universidad Católica de Colombia). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10983/15810>

Luzardo, A., De Jesús, D., y Perez, M. (2017). *Economía Naranja*. Recuperado de <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Econom%C3%ADa-naranja->

Innovaciones-que-no-sab% C3% ADas-que-eran-de-Am% C3% A9rica-Latina-y-el-Caribe.pdf

Martínez, L. Quimbay, R. (23 de agosto de 2017). EL SENA y La Alcaldía Mayor de Bogotá, construirán nueva sede en el centro de la ciudad. Recuperado de:

<http://www.sena.edu.co/es-co/Noticias/Paginas/noticia.aspx?IdNoticia=3228>

Metro de Bogotá, (s.f.). Estaciones. Tomado de

<https://www.metrodebogota.gov.co/sites/default/files/Estacion12.pdf>

Ministerio de Cultura (s.f). *ABC de la economía naranja*. Recuperado de:

https://www.mincultura.gov.co/Economia%20Naranja/assets/files/ABC_ECONOMIA%CC%81A_NARANJA_V2.pdf

Morris, I., Instituto Distrital de Patrimonio [IDPC] (2011). *Un Lugar llamado El Cartucho*. Recuperado de <https://idpc.gov.co/publicaciones/producto/en-un-lugar-llamado-el-cartucho/>

Payán, M., Forero, J. (2016). *Mano Alzada – Producto de Investigación*. Primera Edición. Bogotá, Colombia: Ediciones Grancolombianas – Universidad La Gran Colombia

Prieto, L., Herrera-medina, E., y Estévez, H. (2013). Ciudades creativas: ¿paradigma económico para el diseño y la planeación urbana? *Bitácora Urbano Territorial*. Vol. 22(1). Pp 11-20. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/258311076_Ciudades_creativas_paradigma_economico_para_el_diseno_y_la_planeacion_urbana

Roncancio P., Patiño O. (26 de noviembre del 2012). Los Mártires, el alma profunda del centro de Bogotá. Recuperado de <http://www.bogota.gov.co/localidades/martires/el-alma-profunda-del-centro-de-Bogota>

Samper, G. (1997). *Recinto Urbano La Humanización de la Ciudad*. Bogotá, Colombia: Fondo Editorial Escala.

Santos, Rubén. (17 de noviembre de 2014). Vitrahaus – Herzog y de Meuron. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://compo3t.blogspot.com/2014/11/vitrahaus-herzog-de-meuron.html>

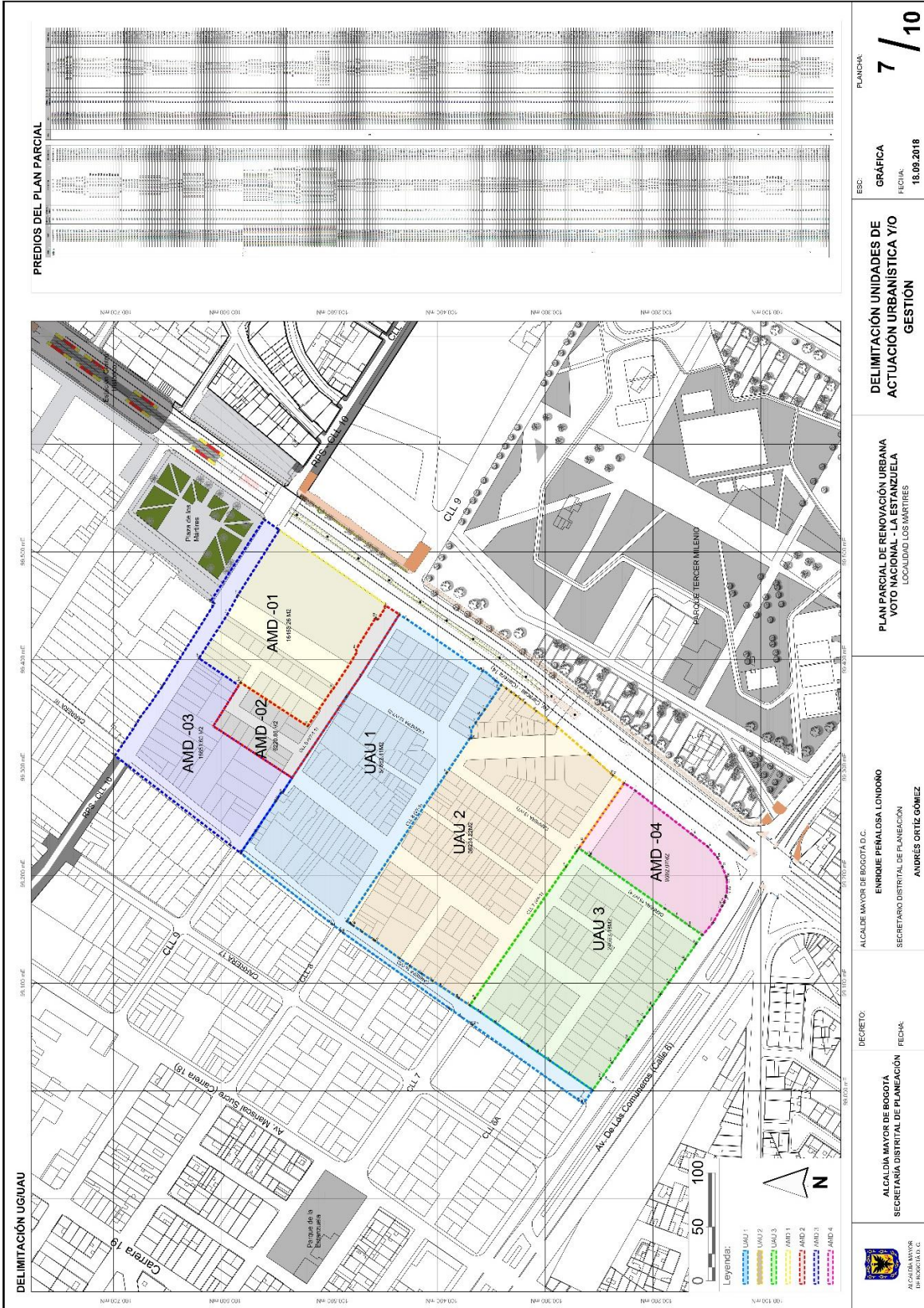
Secretaría Distrital de Planeación, (2007). *Cartillas Pedagógicas del POT*. ISBN: 958 976 06 9
4. Tomado de <https://www.alcaldiabogota.gov.co/BJV/awdoc.jsp?i=378>

UNESCO (2019) Acerca de | Red de Ciudades Creativas. Recuperado el 4 de septiembre de 2019, de <https://es.unesco.org/creative-cities/content/acerca-de>

Uribe, R. (02 de julio de 2013). Articulaciones Espaciales [1]. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://bucheliagualimpia.blogspot.com/2013/02/2013articulaciones-espaciales.html>

Wikiarquitectura (s.f). *Biblioteca Universidad de Arte Tama*. Recuperado de <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/biblioteca-de-la-universidad-de-arte-tama/#>

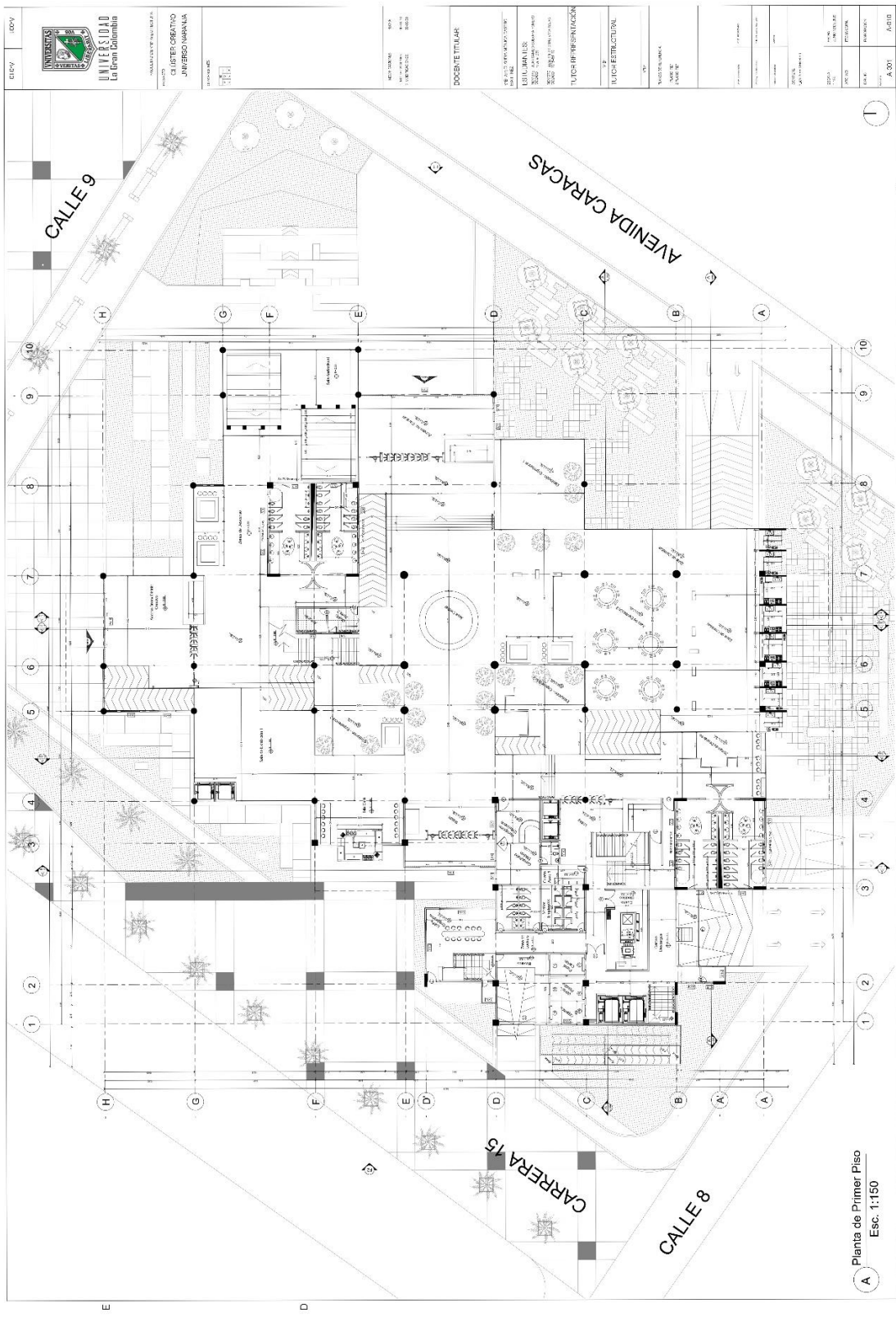
Zeballos, C. (25 de mayo del 2009). TOYO ITO: BIBLIOTECA EN TAMA. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://moleskinearquitectonico.blogspot.com/2009/05/toyo-ito-biblioteca-en-tama.html> (de aquí saco imágenes de referencia de la biblioteca de Tama).



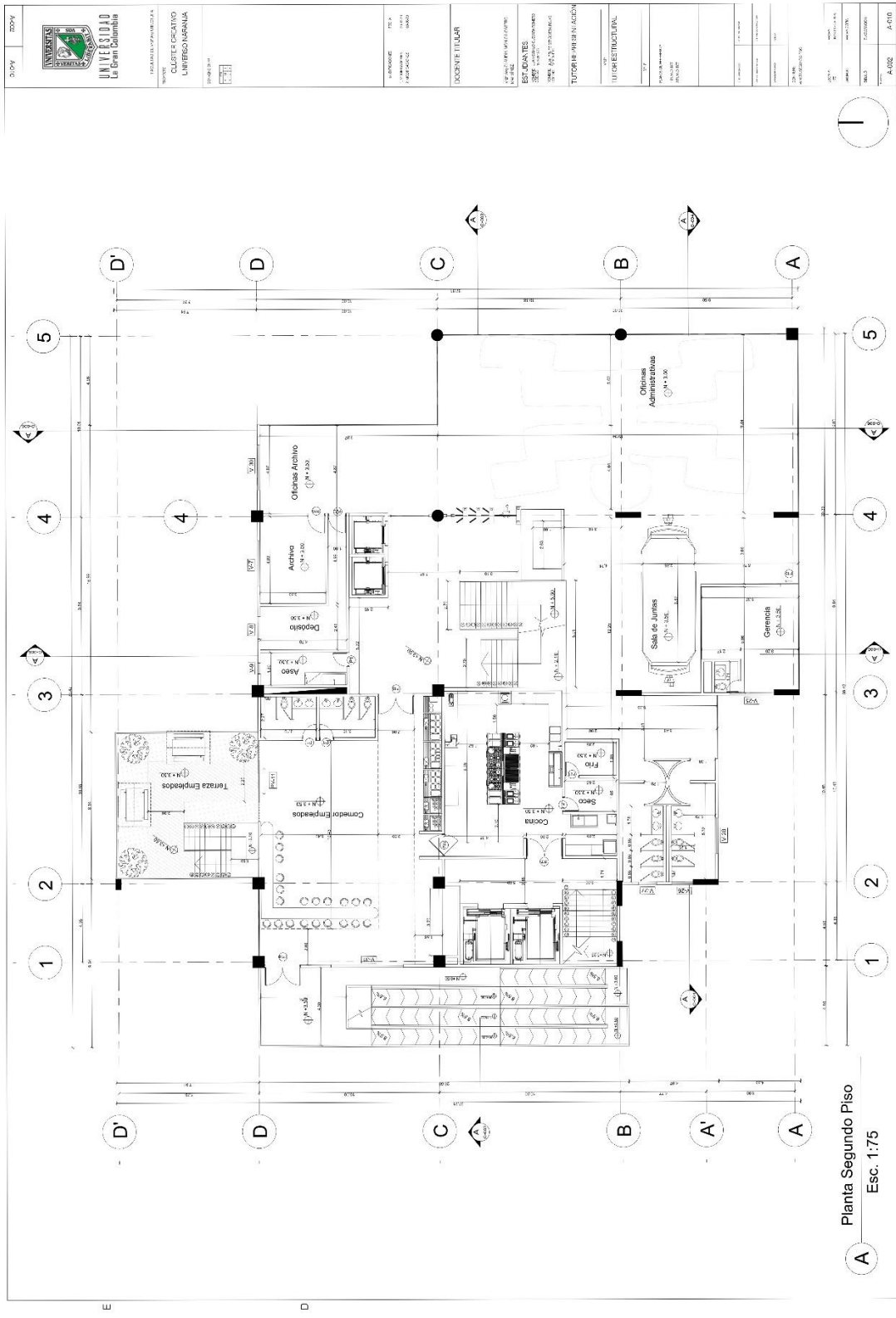
Anexo 1 – Distribución UAU del Plan Parcial Voto Nacional



Anexo 2 – Distribución de las manzanas del Plan Parcial Voto Nacional

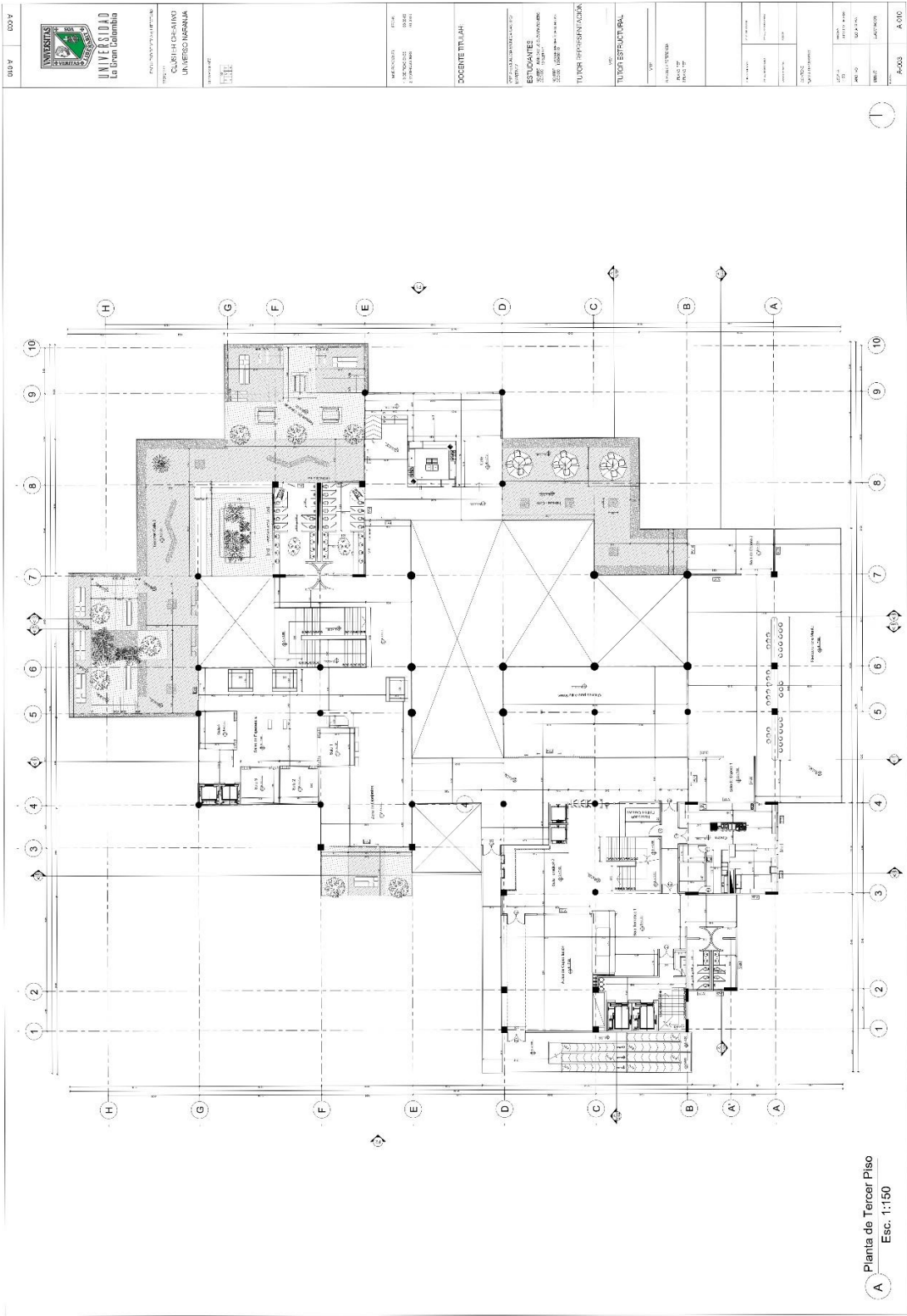


Anexo 3 – Planta de Acceso

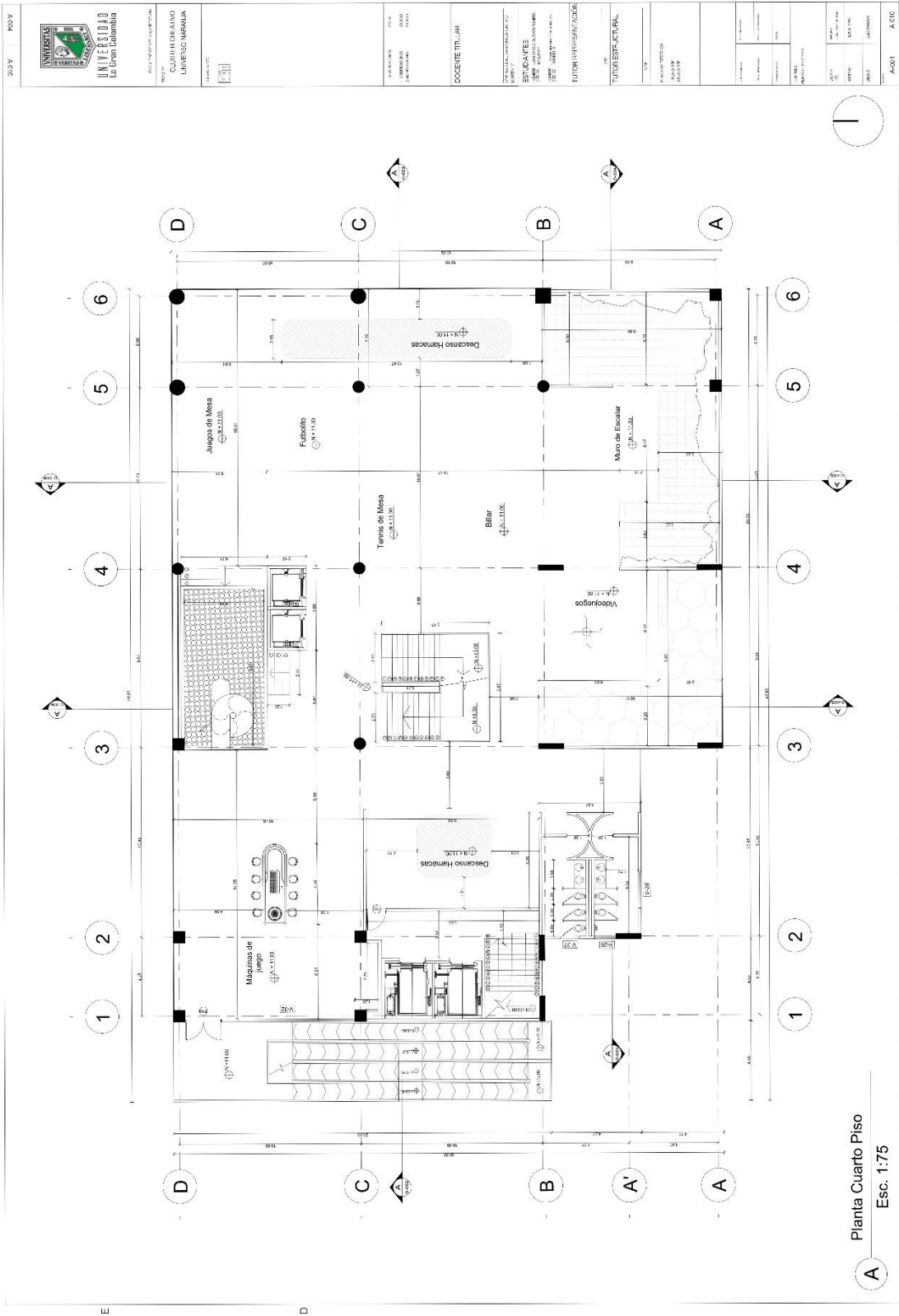


Planta Segundo Piso
Esc. 1:75

Anexo 4 – Planta Segundo Piso



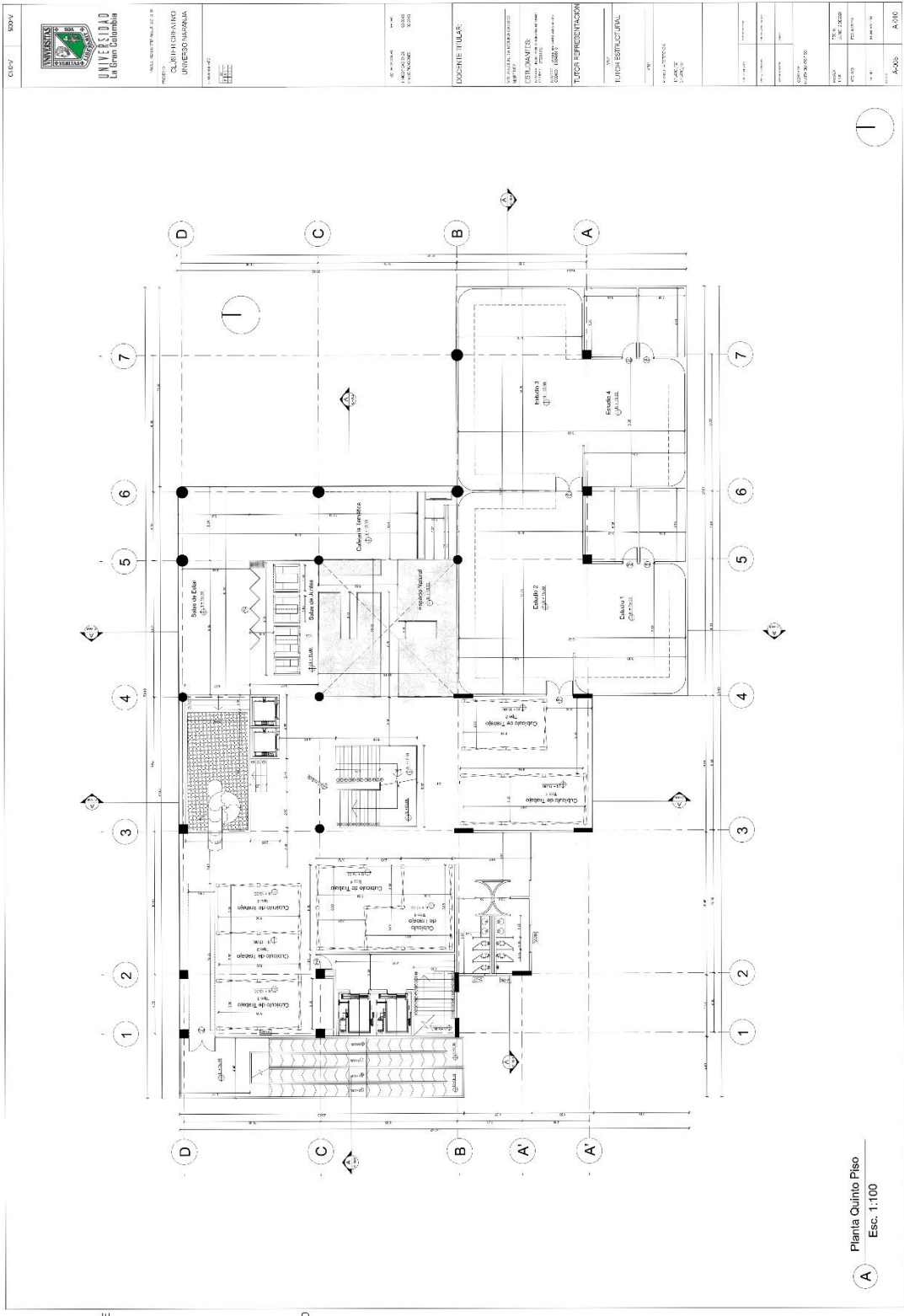
Anexo 5 – Planta Tercer Piso



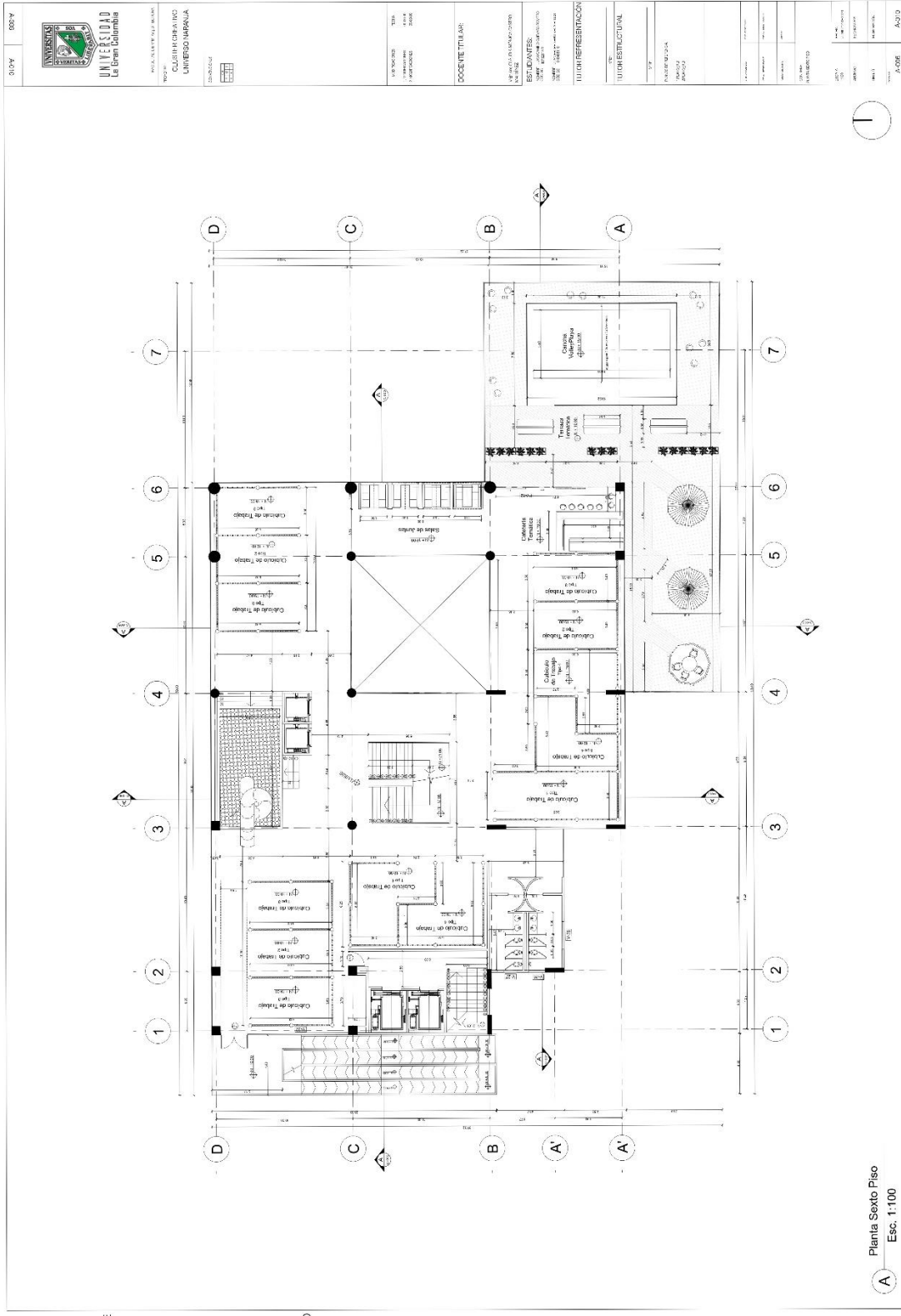
Planta Cuarto Piso
Esc. 1:75

UNIVERSIDAD La Gran Colombia	PROYECTO CULTIVO DE AJO LIMESINO INFINITA	FECHA 14/08/2017	ESTADIOS ESTADIOS	TUTOR TUTOR	TUTOR TUTOR
UNIVERSIDAD La Gran Colombia	PROYECTO CULTIVO DE AJO LIMESINO INFINITA	FECHA 14/08/2017	ESTADIOS ESTADIOS	TUTOR TUTOR	TUTOR TUTOR
UNIVERSIDAD La Gran Colombia	PROYECTO CULTIVO DE AJO LIMESINO INFINITA	FECHA 14/08/2017	ESTADIOS ESTADIOS	TUTOR TUTOR	TUTOR TUTOR
UNIVERSIDAD La Gran Colombia	PROYECTO CULTIVO DE AJO LIMESINO INFINITA	FECHA 14/08/2017	ESTADIOS ESTADIOS	TUTOR TUTOR	TUTOR TUTOR
UNIVERSIDAD La Gran Colombia	PROYECTO CULTIVO DE AJO LIMESINO INFINITA	FECHA 14/08/2017	ESTADIOS ESTADIOS	TUTOR TUTOR	TUTOR TUTOR

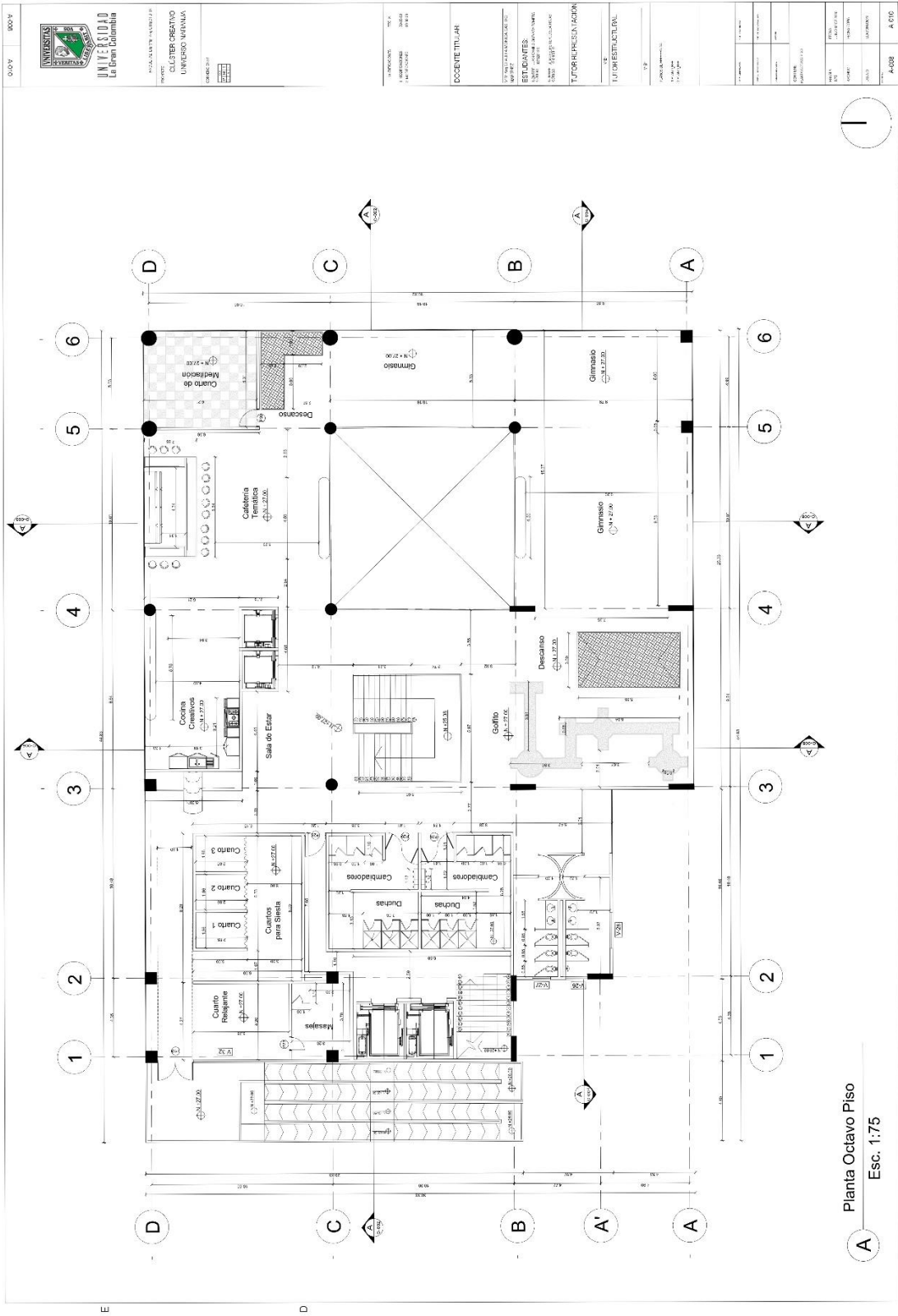
Anexo 6 - Planta Cuarto Piso



Anexo 7 - Planta Quinto Piso



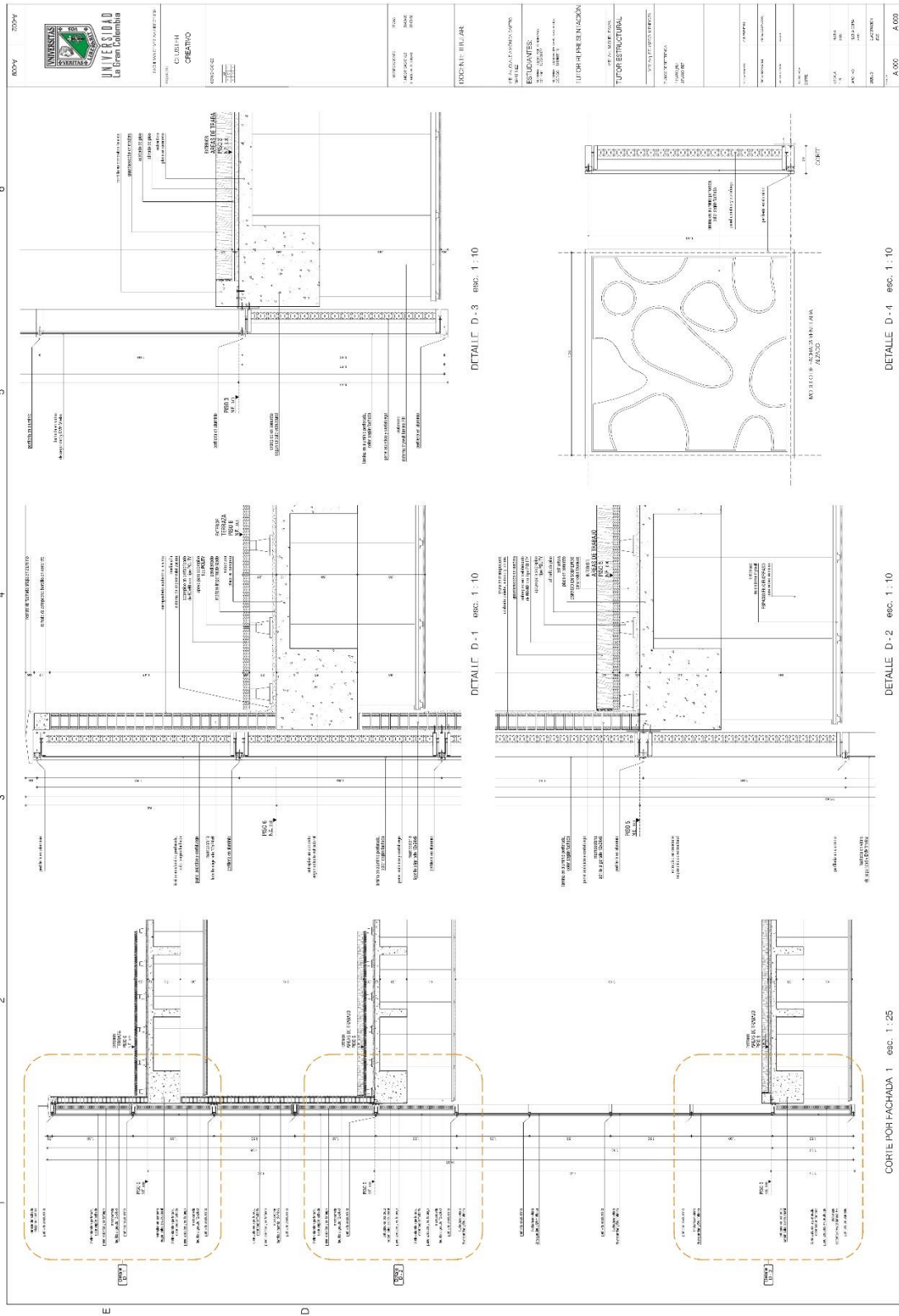
Anexo 8 - Planta Sexto Piso



Anexo 10 - Planta Octavo Piso



Anexo 12 – Planta de Localización



Anexo 14 – Detalles