

CENTRO INFINITO CREATIVO [CIC], HACIA LA INNOVACIÓN Y EL DESARROLLO
DE LA INDUSTRIA CREATIVA EN EL MARCO DE LA LEY 1834 DE 2017

ALEX MAURICIO BURGOS VALERO
NATHALY JOHANNA ROCHA RICO



UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA

FACULTAD DE ARQUITECTURA

ARQUITECTURA

BOGOTÁ

DICIEMBRE DE 2019

**CENTRO INFINITO CREATIVO, HACIA LA INNOVACIÓN Y EL DESARROLLO DE
LA INDUSTRIA CREATIVA EN EL MARCO DE LA LEY 1834 DE 2017**

ALEX MAURICIO BURGOS VALERO

NATHALY JOHANNA ROCHA RICO

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

Arquitecto CARLOS FERNANDO HINCAPIE ARISTIZABAL

Director del Proyecto



Universidad La Gran Colombia

Facultad de Arquitectura

Arquitectura

Bogotá

Tabla De Contenido

Resumen.....	8
Abstract	9
Introducción	10
Formulación del Problema o Necesidad	10
Problemática.....	19
Hipótesis.....	19
Pregunta de Investigación	20
1. Objetivos	20
1.1. Objetivo General.....	20
1.2. Objetivos Específicos.....	21
2. Marcos De Referencia	22
2.1. Marco Teórico.....	22
2.2 Marco Conceptual	27
2.2.1 Cultura.	27
2.2.2 Equipamiento público.	27
2.2.3 Creatividad.....	27
2.2.4 Economía.	28
2.2.5 Capacidades cognitivas.....	28
2.3 Marco jurídico.	28

CENTRO INFINITO CREATIVO

2.3.1 Ley 397 de 1997	28
2.3.2. Ley 1834 del 23 de mayo de 2017	29
2.3.3 Decreto 935 del 18 de octubre de 2018	29
3. Aspectos Metodológicos	30
3.1 Metodología	30
3.2 Etapas de la investigación experimental	30
4. Descripción del Proyecto	32
4.1 Estratigrafía.....	34
4.2 Sistema de circulaciones	37
4.3 Volumen Creativo.....	38
4.4 Volumen cultural	41
4.5 Volumen de Encuentro	43
4.6 Renders	46
5. Conclusiones	47
Lista de Referencia.....	48

Lista de Figuras

Figura 1. Distribución de equipamientos por localidad en la ciudad de Bogotá.	11
Figura 2. Distribución de equipamientos culturales por Unidad de Planeamiento Zonal [UPZ].	13
Figura 3. Distribución espacial de tasa de trabajo informal.	14
Figura 4. PIB por sector económico año 2018.	16
Figura 5. Cité de la Musique, Park de la Villette, Paris Francia.	22
Figura 6. Mansión de la Economía Creativa de Aquitania, Brdus Francia.	23
Figura 7. Fábrica de Movimiento Juvenil de Mérida.	24
Figura 8. Centro Felicidad Las Cometas.	25
Figura 9. Centro Felicidad Fontanar del Rio	26
Figura 10. Infraestructura vial escala meso.	32
Figura 11. Plan parcial El Porvenir	33
Figura 12. Mapa geológico.	34
Figura 13. Ampliación Plancha 227 INGEOMINAS.	35
Figura 14. Usos del sector UPZ 86 - El Porvenir	36
Figura 15. Sistema de circulaciones entre volúmenes	38
Figura 16. Contenido programático Volumen Creativo.	39
Figura 17. Contenido programático Volumen Cultural.	41

CENTRO INFINITO CREATIVO

Figura 18. Contenido programático Volumen de Encuentro.	43
Figura 19. Sistema sustentable.....	45
Figura 20 Render 1.....	46
Figura 21Render 2.....	46

Lista de Tablas

Tabla 1. Factores que explican la informalidad laboral de la localidad de Bosa.	15
Tabla 2. PIB Trimestral según actividades económicas, año 2018	17
Tabla 3. Información geológica.	35
Tabla 4. Cuadro de áreas Volumen Creativo.	40
Tabla 5. Cuadro de áreas Volumen Cultural.....	42
Tabla 6. Cuadro de áreas Volumen de Encuentro.	44

Resumen

Como punto de partida encontramos que la localidad de Bosa es la que muestra el mayor déficit de equipamientos culturales con 2,2 equipamientos por cada 100.000 habitantes en relación con el promedio de Bogotá de 6,5 equipamientos culturales por cada 100.000 habitantes, como lo indica la Secretaría Distrital de Planeación [SDP] (2016) en el perfil de la localidad de Bosa; en segundo lugar, los lineamientos del gobierno actual en base a la Economía Naranja, la cual pretende utilizar como motor de desarrollo del país, las industrias creativas y culturales, generando así una nueva economía a base del talento de la población, se presentan como una oportunidad de intervención a la situación de los vendedores informales que ocupan el espacio público a través del diseño arquitectónico de un equipamiento orientado a favorecer el desarrollo económico, artístico y cultural de la ciudadanía fortaleciendo su tejido social, y minimizando los impactos negativos de la ocupación del espacio público para el desarrollo de estas actividades.

El proyecto arquitectónico, localizado en la zona suroccidental de la ciudad de Bogotá, en la localidad de Bosa, UPZ-86 el Porvenir, está acompañado de espacio público como extensión del interior al exterior del volumen, incentivando la exploración de espacios culturales, la consulta, investigación y explotación de las capacidades cognitivas de los jóvenes haciendo uso de un cuerpo arquitectónico, y con la capacidad espacial y funcional para recibirlos y a su vez fomentando valores éticos y educativos a la población vulnerable del sector.

Palabras clave: Cultura, equipamiento público, creatividad, economía, capacidades cognitivas, Bosa El Porvenir.

Abstract

As a starting point we find that the town of Bosa is the largest cultural equipment deficit with 2.2 facilities per 100,000 inhabitants in relation to the average of Bogotá of 6.5 cultural facilities per 100,000 inhabitants, as indicated by the District Planning Secretary [SDP] (2016) in the profile of the town of Bosa; second, the guidelines of the current government based on the Orange Economy, which it intends to use as the engine of development of the country, the creative and cultural industries, thus generating a new economy based on the talent of the population, is presented as a Opportunity for intervention in the situation of informal vendors who occupy public space through the architectural design of equipment aimed at promoting the economic, artistic and cultural development of citizens, strengthening their social fabric, and minimizing the negative impacts of the activity of the public space for the development of these activities.

The architectural project, located in the southwestern area of the city of Bogotá, in the town of Bosa, UPZ-86 el Porvenir, is accompanied by public space as an extension from the inside to the outside of the volume, encouraging the exploration of cultural spaces, consultation , research and exploitation of the cognitive abilities of young people using an architectural body, and with the spatial and functional capacity to receive them and in turn promoting ethical and educational values to the vulnerable population of the sector.

Keywords: Culture, public equipment, creativity, economics, cognitive abilities, Bosa El Porvenir.

Introducción

El presente proyecto se centra en el diseño arquitectónico de un equipamiento que responda a las necesidades específicas (comerciales, artísticas y culturales) de la localidad de Bosa, UPZ-86 el Porvenir, en donde se evidencian déficit de equipamientos, y alta ocupación de espacio público para actividades informales.

A continuación, se presenta la formulación de problema, la hipótesis, pregunta de investigación y objetivos, para posteriormente en el capítulo de Marcos de Referencia exponer los aspectos teóricos, conceptuales, jurídicos y normativos del tema y el caso de estudio, finalizando con los aspectos metodológicos y la descripción de proyecto.

Formulación del Problema o Necesidad

- **Déficit de equipamientos culturales en la localidad de Bosa**

Según estudios realizados por la SDP y las alcaldías locales, la localidad de Bosa es la que mayor déficit de equipamientos culturales presenta: existen un promedio de 2,2 equipamientos por cada 100.000 habitantes, teniendo en cuenta que a nivel ciudad el promedio es de 6,5 por cada 100.000 habitantes (Secretaría Distrital de Planeación, 2016). El Plan Maestro de Equipamientos Culturales [PLAMEC] para Bogotá en relación con los equipamientos colectivos, tiene como objetivo principal “propender por una infraestructura equilibrada en el territorio, articulada, cualificada, y sostenible social y económicamente para atender la oferta y la demanda cultural” (Secretaría Distrital de Cultura Recreación y Deporte, 2011, p. 21), razón por la cual el Distrito debe dotar todas las localidades de la ciudad de Bogotá de este tipo de equipamientos y aún más

CENTRO INFINITO CREATIVO

en las localidades donde se evidencie una comunidad en situaciones de decaimiento social, económico y ambiental.

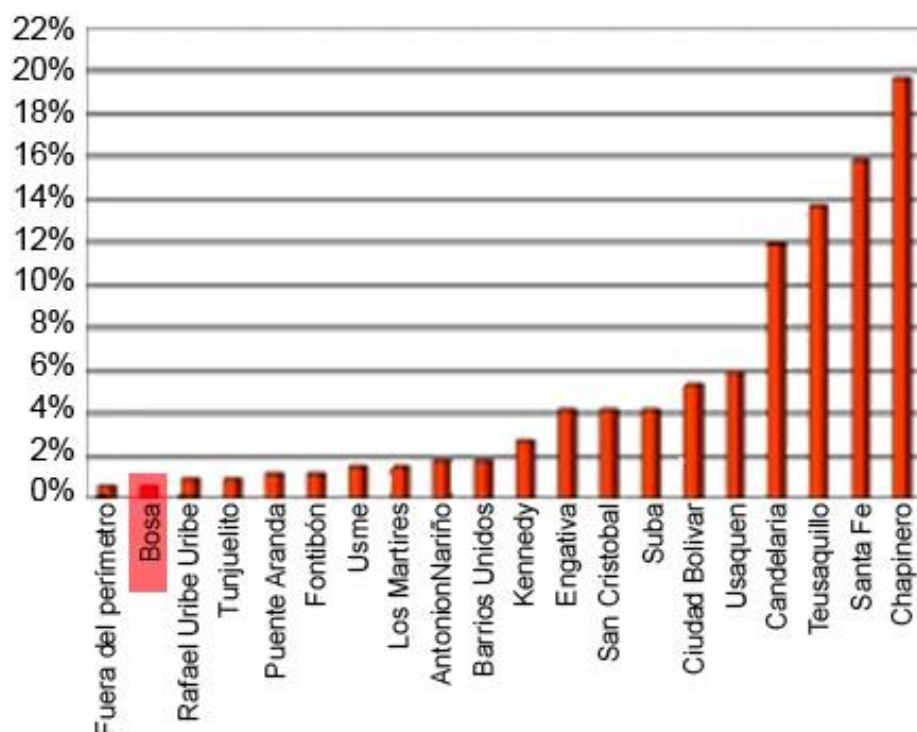


Figura 1. Distribución de equipamientos por localidad en la ciudad de Bogotá.

Proyecto de inversión construcción de escenarios y territorios culturales adecuados y próximos para la diversidad y la convivencia. (Secretaría Distrital de Cultura Recreación y Deporte, 2011). Adaptado de https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/documentos_transparencia/plamec_proyecto_472.pdf

En la gráfica anterior se evidencia que Bosa es la localidad con menos demanda de Equipamientos Culturales de la ciudad; son las localidades de la periferia las que presentan menor cubrimiento de equipamientos culturales comparadas con las localidades centrales de la ciudad. Lo anterior representa un problema para la comunidad ya que no existen oportunidades y se presentan limitaciones para el cumplimiento de los principales objetivos del sistema de equipamientos culturales como se indica en el PLAMEC elaborado por la Secretaría Distrital de Planeación (2019):

CENTRO INFINITO CREATIVO

(1). Elevar el nivel de vida, de seguridad humana, de calidad ambiental, en concordancia con la diversidad cultural y las distintas necesidades de los ciudadanos del Distrito Capital y la región. (2). Contribuir a mejorar la convivencia ciudadana y los usos residenciales, comerciales, productivos, administrativos y rurales en el Distrito Capital, así como promover una oferta de servicios, en función de las coberturas, los tipos de demanda y las economías de escala, en un contexto regional. (3). Proveer los espacios y los equipamientos necesarios, que permitan servir como estructuradores de la comunidad y como ordenadores de los espacios vecinales, zonales, urbanos y regionales. (4). Preservar los valores arquitectónicos, urbanísticos, históricos y culturales de los bienes de interés cultural en los que se localicen. (5). Consolidar una red de servicios dotacionales a nivel regional, bajo los principios de equidad, eficiencia, calidad y equilibrio territorial. (Párr. 2)

Como punto de articulación con este instrumento, el proyecto tendrá una dualidad en su finalidad: el elemento arquitectónico reaccionará a su naturaleza de equipamiento colectivo y el entorno inmediato también cumplirá las veces de equipamiento recreativo.

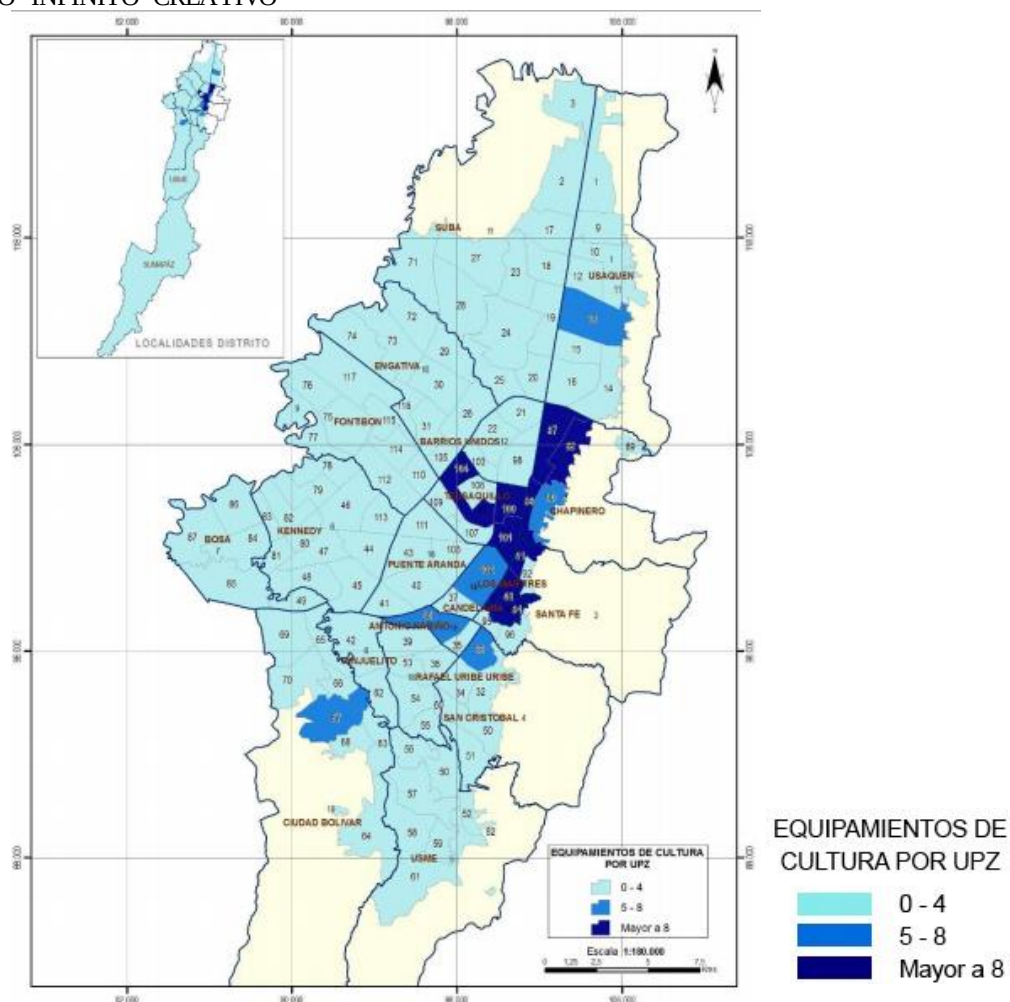


Figura 2. Distribución de equipamientos culturales por Unidad de Planeamiento Zonal [UPZ].

La figura muestra en gama de colores azules donde el más claro resalta las zonas con menos equipamientos culturales en relación con el azul oscuro que cuenta con mayor equipamiento por UPZ. (Secretaría Distrital de Cultura Recreación y Deporte, 2011). Recuperado de

https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/documentos_transparencia/plamec_proyecto_472.pdf

- **Empleo informal.**

La SDP, en cabeza de la Dirección de Economía Urbana, desarrolló un completo documento en el cual se analiza a Bogotá y dividido por localidades el mercado laboral en la ciudad capitalina. En la Ilustración 3 se evidencia que Bosa El Porvenir, entre otras zonas de la ciudad resaltadas en rojo, posee una alta tasa de informalidad laboral, lo que se asocia con externalidades

CENTRO INFINITO CREATIVO

como ocupación indebida de espacio público, percepción de inseguridad y baja calidad de vida para la población residente de cada sector.

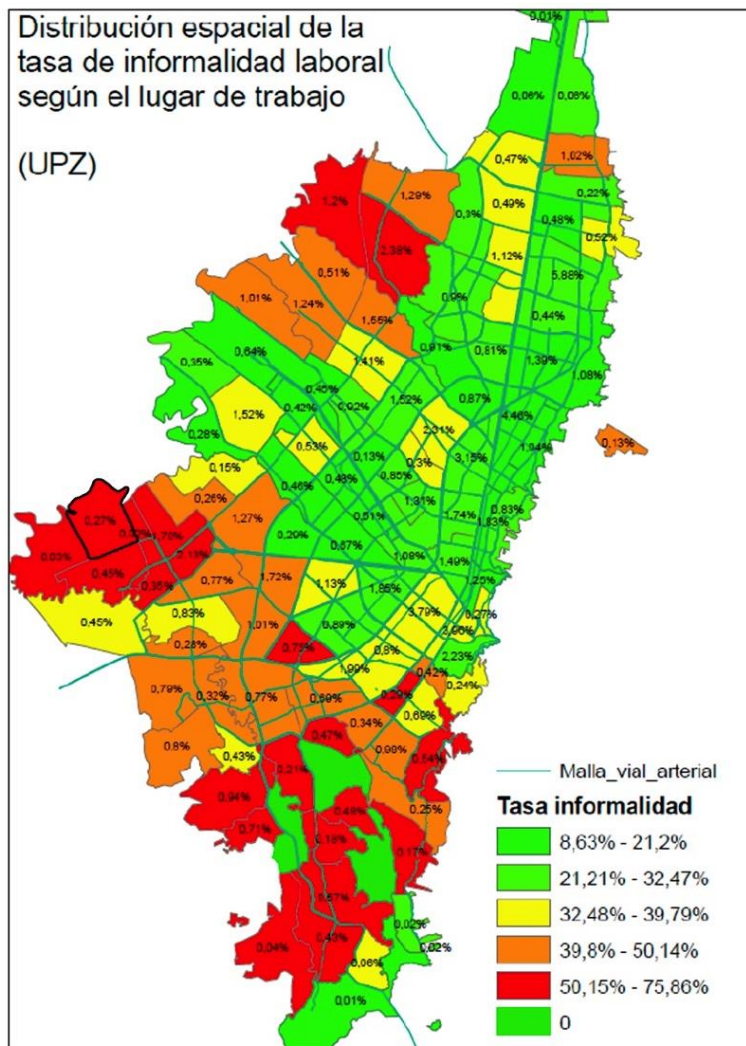


Figura 3. Distribución espacial de tasa de trabajo informal.

En la figura se evidencia que la UPZ 86 El Porvenir perteneciente a la localidad de Bosa remarcada con borde negro, es una de las zonas de la ciudad que tiene mayor tasa de trabajo informal. (Secretaría Distrital de Planeación, 2018). Recuperado de

http://www.sdp.gov.co/system/tdf/repositorio-dice/dice064-monografiachapinero-2017_vf.pdf?file=1&type=node&id=18966&force=1

El documento elaborado por la SDP (Determinantes de la distribución espacial de la informalidad laboral en Bogotá) incluye una tabla a través de la cual se explican los factores de la

CENTRO INFINITO CREATIVO

informalidad laboral, diferenciado según la localidad; en ella, Bosa está señalada como la Zona 6, y en su descripción incluyen variables y acciones que se deberían implementar para mejorar las condiciones del lugar según el mercado laboral. Específicamente la acción de fortalecer centralidades, en este caso a través de un equipamiento complementario, se convierte en una oportunidad para que el proyecto aporte a la mitigación de los impactos negativos asociados a esta problemática.

Tabla 1.

Factores que explican la informalidad laboral de la localidad de Bosa.

Zona	Variables		Acciones
	+	-	
Zona 6			Construir, adecuar y mejorar e integrar la malla vial intermedia
	malla vial local, hurtos		Mitigar los efectos negativos derivados de las actividades de bares, talleres y expendios de drogas.
	expendio drogas presencia de bares presencia de talleres remanente de acueducto alturas	malla vial intermedia accesibilidad atractividad act comerciales act servicios	Focalizar sobre una estrategia de seguridad previniendo el expendio de drogas
			Fortalecer las centralidades existentes incentivando la localización de actividades y servicios estratégicos

Nota: La tabla muestra las principales actividades involucradas que inducen al mercado laboral informal y a su vez señalan una serie de acciones que se deberían tomar para corregir esta actividad informal. (Secretaría Distrital de Planeación, 2018).

Recuperado de http://www.sdp.gov.co/system/tdf/repositorio-dice/dice064-monografiachapinero-2017_vf.pdf?file=1&type=node&id=18966&force=1

- **Tecnología naranja**

El gobierno nacional actual ha presentado la Economía Naranja la cual básicamente es la idea de desarrollar las industrias creativas y la cultura como motor del desarrollo del país. El

CENTRO INFINITO CREATIVO

Producto Interno Bruto [PIB] del país en el año 2018 fue de 6,1 %, lo cual equivalente a US\$18.860 millones.

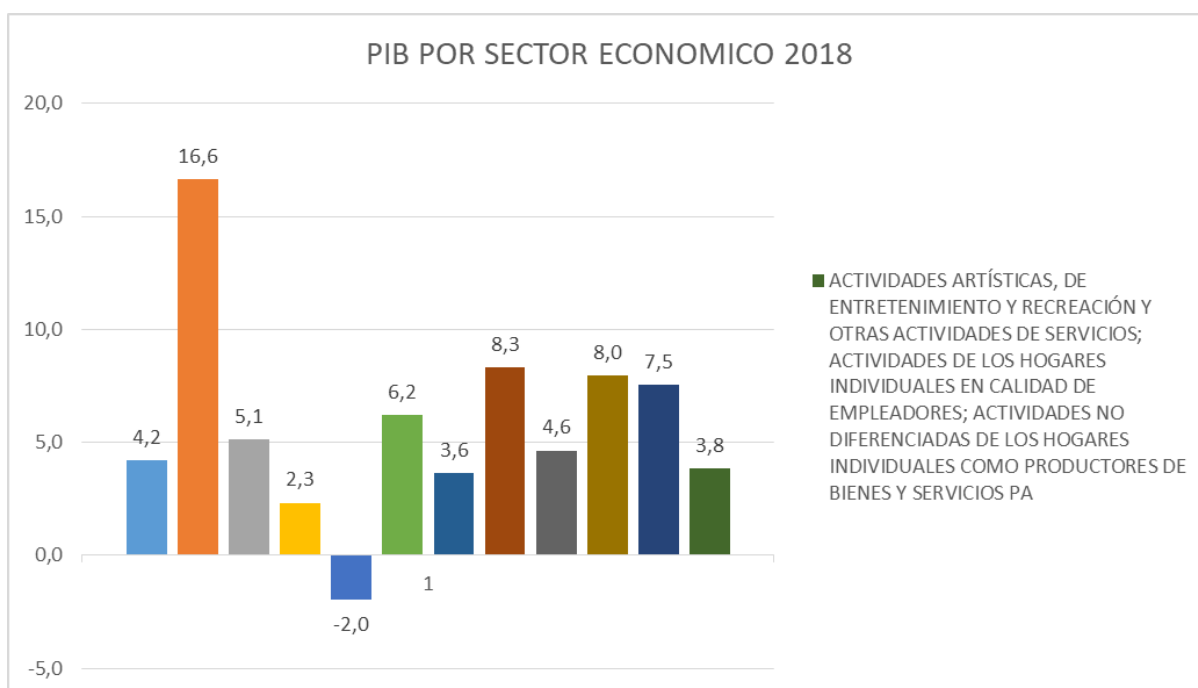


Figura 4. PIB por sector económico año 2018.

La figura muestra las actividades artísticas, entretenimiento y recreación representa el 3,8 % donde se ven reflejadas en ferias como Expo artesanías, Colombia Moda, Expo construcción, Crea tex, entre otros, todos ellos producto de la creatividad, cultura y habilidad de comunidades colombianas. Creación propia a partir de los datos del Banco de la Republica (2019).

El gobierno nacional, junto con el Banco Interamericano de Desarrollo [BID], propone que labores artísticas como el cine, patrimonio cultural, medios tecnológicos, arquitectura, entre otros pueden llegar a ser una fuente de empleo y capital económico para la economía del país y su población.

CENTRO INFINITO CREATIVO

Tabla 2.

PIB Trimestral según actividades económicas, año 2018

PIB trimestral a precios corrientes, grandes ramas de actividad económica	
Variaciones porcentuales anuales series desestacionalizadas y ajustadas por efectos calendario. (Año base 2015)	
Ramas de actividad económica	Año 2018
Agricultura, ganadería, caza, silvicultura y pesca	4,2 %
Explotación de minas y canteras	16,6 %
Industrias manufactureras	5,1 %
Suministro de electricidad, gas, vapor y aire acondicionado	2,3 %
Construcción	-2,0 %
Comercio al por mayor y por menos; reparación de vehículos	6,2 %
Información y comunicaciones	3,6 %
Actividades financieras y de seguros	8,3 %
Actividades inmobiliarias	4,6 %
Actividades profesionales, científicas y técnicas	8,0 %
Administración pública y defensa; planes de seguridad social	7,5 %
Actividades artísticas, de entretenimiento y recreación	3,8 %
Subtotal valor agregado	5,9 %
Impuestos menos subvenciones sobre los productos	7,7 %
Producto Interno Bruto	6,1 %

Nota: La tabla muestra a nivel porcentual el aporte económico de cada actividad al PIB del país. Creación propia a partir de los datos suministrados por el Departamento Administrativo Nacional de Estadística [DANE] (2019).

El término de *Economía Naranja* y sus componentes como potencial asociado no solo a la cultura sino a las actividades económicas es novedoso en el país, razón por la cual no estén acondicionados los escenarios o espacios aptos para el desarrollo de estas actividades de manera integral: la ciudad no cuenta con suficientes equipamientos públicos que estén destinados para promover la economía creativa y tecnológica. Ahora bien, se debe aprovechar las investigaciones

CENTRO INFINITO CREATIVO

y nuevos proyectos que desarrollan expertos del país que vaya en pro del avance de la creación y la formación de nuevos talentos colombianos en el interior y exterior del país. ¿Que pretende la Economía naranja?, busca explotar esos talentos escondidos y no apoyados de la población en general sin exclusión alguna, aspira que los jóvenes no sientan limitantes en su desarrollo productivo, esta teoría también la promueve las entidades internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura [UNESCO] y nuevas entidades locales como el Instituto Distrital de las Artes [IDARTES].

La ciudad debe entonces estar dotada de equipamientos públicos que suplan las necesidades del sector distinguiendo el uso que predomina en cada espacio geográfico de la ciudad, inspeccionando las zonas de la ciudad del cual carecen de equipamientos culturales colectivos para la cantidad de población que yace en el área urbana y acompañado del crecimiento que está manifestando la ciudad.

Por ende, la forma en que se está desarrollando las nuevas tendencias como el avance y desarrollo de la tecnología a raíz de la formación de grupos de investigación enfocados en la innovación apoyados con nuevas herramientas que transforman la manera en adquirir conocimiento y en la manera de relacionarse con el prójimo formando un tejido social y esto a su vez orienta a la población en encontrar nuevos caminos para el sustento económico de su hogar, se debe enfocar estas necesidades para lograr la estimulación de la creatividad y explotación de habilidades cognitivas y físicas a través de espacios debidamente dotados, la ausencia de este tipo de equipamientos hace que la población estudiantil tenga límites para la incentivación a este tipo de actividades ya que no cuentan con un aval que pueda proteger los derechos de autor de las creaciones realizadas.

CENTRO INFINITO CREATIVO

Este tipo de equipamientos desempeñan un papel valioso para los aprendices de la capital que se encuentran al interior de la localidad de Bosa, siendo esta zona un espacio que alberga gran cantidad de instituciones de educativas, esto apoyado por el [PLAMEC] realiza una serie de análisis de ponderación en el cual define según la población y equipamientos que existen y cuáles son las zonas que urgen de un mejoramiento integral, de lo anterior la localidad de Bosa obtiene un puntaje de 32 donde las localidades que superen el 30 son las que más necesitan de un mejoramiento integral.

Problemática

Teniendo en cuenta el análisis de los factores anteriores, se puede determinar que existe una problemática de ocupación indebida de espacio público asociada al comercio informal que se presenta como alternativa para el desarrollo de intercambio de productos y servicios; esta situación se ve agravada por el déficit de equipamientos comerciales para la ejecución de estas actividades.

Hipótesis

La hipótesis del proyecto se centra en plantear que, a través del diseño arquitectónico de un equipamiento con características multifuncionales para el desarrollo de actividades de formación, intercambio y socialización de actividades comerciales, artísticas y culturales, disminuirá el déficit de equipamientos para estas actividades en la localidad de Bosa, a la vez que se verá disminuida también la ocupación indebida del espacio público y los efectos secundarios negativos que estos conlleva.

CENTRO INFINITO CREATIVO

El diseño arquitectónico, integrado en un contexto urbano que incorpore zonas verdes, plazoletas y óptimas zonas de permanencia, circulación y acceso, favorecerá el desarrollo de las actividades propuestas y será un atractivo para los habitantes del sector y de la ciudad.

Con el desarrollo de estas actividades, a su vez, se fortalecerá el apoyo a los nuevos emprendedores, pequeñas empresas, población con habilidades innovadoras, todo ello basado en el respeto por la equidad de oportunidades para la ciudadanía, en pro de la construcción social y cultural.

Pregunta de Investigación

La pregunta de investigación se define así: ¿Cómo, a través del diseño arquitectónico de un equipamiento, es posible favorecer el desarrollo económico, artístico y cultural de la ciudadanía fortaleciendo su tejido social, y minimizando los impactos negativos de la ocupación del espacio público para el desarrollo de estas actividades?

1. Objetivos

Según lo anterior, los objetivos para el proyecto son:

1.1.Objetivo General

Diseñar un equipamiento para actividades comerciales, artísticas y culturales, para promover la producción intelectual y creativa en la localidad de Bosa y disminuir los efectos negativos de la ocupación indebida del espacio público.

CENTRO INFINITO CREATIVO

1.2.Objetivos Específicos

- a) Aportar a la reducción del déficit de equipamientos culturales de la ciudad de Bogotá, en especial de la localidad de Bosa.
- b) Contribuir al fortalecimiento del tejido social y comunitario a través de un diseño arquitectónico y de espacio público que fortalezca diferentes prácticas creativas.
- c) Integrar el elemento arquitectónico tanto en el contexto urbano del sector, como complemento en la red CEFES, buscando articulación arquitectónica, urbana y funcional a través de una propuesta integral.

2. Marcos De Referencia

2.1. Marco Teórico

Dentro de la revisión de marco teórico para el proyecto, se revisaron proyectos internacionales como referentes conceptuales y de diseño.

- **Cité de la Musique (Arq. Christian de Portzamparc)**¹ y **Park de la Villette (OMA)**²

Uno de los centros culturales pioneros en el mundo fue la *Cité De La Musique* (ciudad de la música), proyecto ubicado en Francia al interior y como uno de los hitos del *Park de la Villette* del reconocido estudio OMA (Office for metropolitan Architecture) del arquitecto ganador del premio Prizker de arquitectura: Rem Koolhaas. El referente de la *Cite De La Musique* fue tomado más que por su volumetría, por el concepto de centro cultural, a su vez el *Park De La Villette* también genera un aporte al proyecto por la forma como el espacio público agrupa elementos arquitectónicos en su mayoría promoviendo la creación intelectual, artística y creativa.



Figura 5. Cité de la Musique, Park de la Villette, Paris Francia.

[Fotografía de Portzamparc, C]. (1995). Cité de la Musique. Recuperado de <http://structurae.net/en/structures/cite-de-la-musique>

¹ El arquitecto francés Christian de Portzamparc fue galardonado en 1994 con el premio más importante en Arquitectura, el pritzker el cual es considerado el Nobel para la Arquitectura.

² La OFFICE FOR METROPOLITAN ARCHITECTURE es una oficina de Arquitectura creada por el Arquitecto Pritzker REM KOOLHAAS junto con su compañero ELIA ZHENGHELS.

- **Mansión de la economía creativa de Aquitania (Burdeos Francia).**

La nueva Casa de la Economía Creativa y Cultura en Aquitania, MECA, ubicada en la histórica ribera del Río Garona ubicado en la ciudad de Burdeos. El Consejo Regional de Burdeos seleccionó al equipo ganador Bjarke Ingels Group [BIG] el cual proyectó para este equipamiento la agrupación en una sola institución del Centro de Arte Contemporáneo [FRAC], Institución de Artes Escénicas [OARA] y la Agencia Cultural para escritura, música, cine y radio difusión [ECLA], este proyecto ofrece a la comunidad espacios para la creación de bienes creativos y promoviendo la cultura en el territorio permitiendo el intercambio de ideologías para la resolución de problemas locales. (Archdaily, 2012).

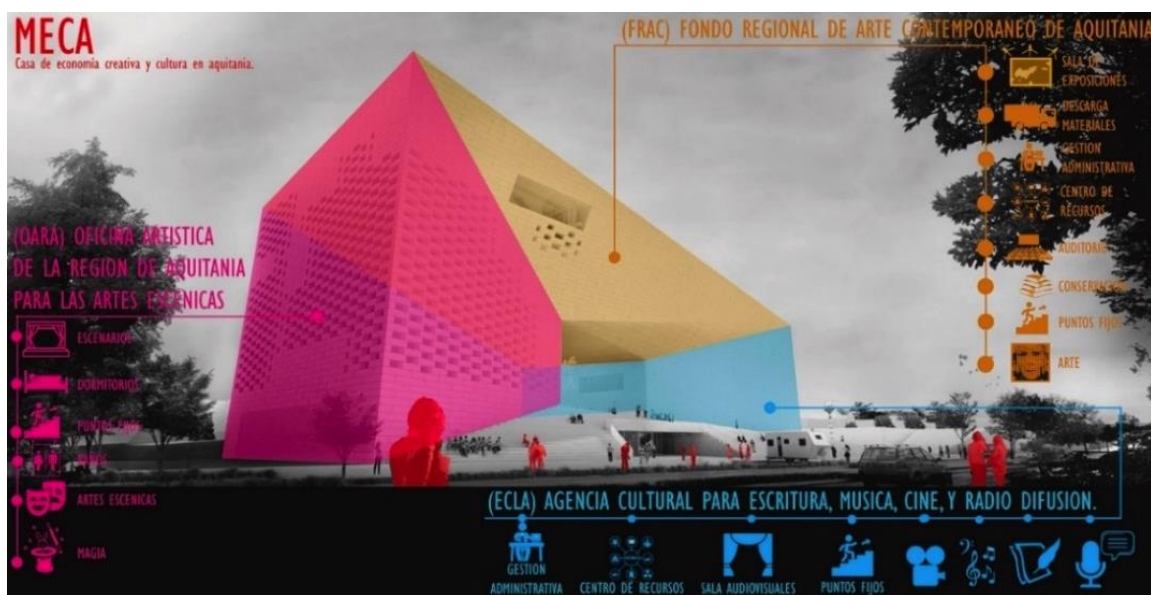


Figura 6. Mansión de la Economía Creativa de Aquitania, Brdus Francia.

Análisis del programa arquitectónico de cada institución perteneciente a la MECA. Creación propia a partir de [Fotografía de Ingels, B]. (2012). MÉCA - Maison de l'Économie Créative et de la Culture en Aquitaine / BIG. Adaptado de <https://www.archdaily.com/246991/me%25cc%2581ca-maison-de-le%25cc%2581conomie-cr%25cc%2581ative-et-de-la-culture-en-aquitaine-big>

- **Fábrica de Movimiento Juvenil de Mérida.**

Las incorporaciones de la comunidad con diferentes características y que al paso del tiempo definirán las actividades que se desarrollaran en el lugar, sin embargo, la visión de los arquitectos diseñadores es el proporcionar un espacio con libertad y flexibilidad para las actividades que se vayan a desarrollar allí. El proyecto cuenta con una gran cubierta que se abre a la ciudad, abriéndole las puertas al que quiera venir.



Figura 7. Fábrica de Movimiento Juvenil de Mérida.

Imagen del proyecto ya construido en el 2011 y con población haciendo uso del mismo. [Fotografía de Baan, I]. (2011). Fábrica de Movimiento Juvenil de Mérida/ Selgas Cano. Recuperado de <https://www.archdaily.co/co/02-123038/fabrica-de-movimiento-juvenil-de-merida-selgas-cano> Imagen real de la obra finalizada

- **Centros Felicidad en Bogotá.**

Son una serie de equipamientos arquitectónicos innovadores que serán un icono importante de la ciudad de Bogotá; allí la comunidad podrá encontrar variedad a nivel cultural y recreativa, y a su vez teniendo como fuerza la inclusión a nivel económico, de género y social. Estos centros estarán ubicados en las localidades de: Bosa, Santa Fe, Chapinero, Kennedy, San Cristóbal, Tunjuelito y Suba, los dos últimos proyectados en concursos apoyados por la Sociedad Colombiana de Arquitectos. Estos proyectos contarán con espacios deportivos como: piscina olímpica, polideportivos, gimnasios y escenarios para prácticas lúdicas. Recreativos: Salones de uso múltiple, de aprendizaje, ludoteca para niños de 0 a 5 años, entre otras zonas para la estimulación de desarrollo físico, cognitivo y motriz, y el aprovechamiento del tiempo libre. Culturales: Biblioteca, aulas para clases, artes plásticas, danza, música y salas de cine.



Figura 8. Centro Felicidad Las Cometas.

Render ilustrativo de la piscina con la que contará el CEFE Las Cometas ubicado en la localidad de Suba. [Fotografía de IDRD]. (2017). Recuperado de <https://www.idrd.gov.co/sites/default/files/imagenes/las-cometas-piscina.jpg>

CENTRO INFINITO CREATIVO



Figura 9. Centro Felicidad Fontanar del Rio

Render ilustrativo de la fachada principal del CEFE Fontanar del Rio de la localidad de Suba. [Fotografía de IDRD]. (2017). Centro Felicidad Fontanar del Rio. Recuperado de <https://www.idrd.gov.co/sites/default/files/imagenes/fontanar-entrada.jpg>

- **Economía Naranja.**

Inicialmente impulsada por John Howkins³ en su libro “La economía creativa: Cómo las personas hacen dinero de las ideas”, expone que tipo de economía es aquella que tiene como materia prima la propiedad intelectual agrupando las industrias creativas y culturales tales como: artes escénicas, diseño, publicidad, actividades tecnológicas y de software.

Este concepto está impulsado en Colombia “Por medio de la cual se fomenta la economía creativa Ley Naranja” (L. 1834, 2017).

³ Profesor, autor y orador británico sobre Industrias Creativas, especialmente en el desarrollo de este sector económico en China.

2.2 Marco Conceptual

Palabras clave: Cultura, equipamiento público, aprendizaje, economía, capacidades cognitivas.

2.2.1 Cultura.

Según la UNESCO, (2017) “Conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social” (Párr. 1).

2.2.2 Equipamiento público.

Según la SDP, (2016) “Espacio o edificación destinada a los servicios de carácter formativo, cultural, de salud, de bienestar social entre otros, con el objeto de prestar apoyo funcional a la administración pública y a los servicios urbanos básicos de la ciudad.” (Párr. 1).

2.2.3 Creatividad.

Tal como lo define la página Conceptos.de, (2019):

La creatividad es la capacidad o habilidad del ser humano para inventar o crear cosas, que pueden ser objetos físicos, ideas, representaciones o simplemente fantasías. Se trata de la posibilidad de generar lo nuevo: nuevos conceptos, nuevas ideas o nuevas asociaciones entre ellos, lo cual conduce habitualmente a nuevas soluciones a los problemas. (Párr. 1)

2.2.4 Economía.

Según la Superintendencia Financiera de Colombia [SFC], (2019) “Sistema de producción y distribución de la riqueza destinado a crear el bienestar global o individual de los miembros de una sociedad o nación” (Párr. 1)

2.2.5 Capacidades cognitivas.

Tal como lo define la Fundación ONCE, (2012) “Las capacidades cognitivas son aquellas que se refieren a lo relacionado con el procesamiento de la información, esto es la atención, percepción, memoria, resolución de problemas, comprensión, establecimientos de analogías entre otras.” (Párr. 1)

2.3 Marco jurídico.

A continuación, se presentan las normas asociadas al proyecto:

2.3.1 Ley 397 de 1997

La ley general de cultura, mediante el Artículo señala la importancia de actividades cinematográficas, del cual sirven como generador de la expresión colectiva de la comunidad:

El Estado, a través del Ministerio de Cultura, de Desarrollo Económico, y de Hacienda y Crédito Público, fomentará la conservación, preservación y divulgación, así como el desarrollo artístico e industrial de la cinematografía colombiana como generadora de una imaginación y una memoria colectiva propias y como medio de expresión de nuestra identidad nacional. (L. 397, art. 40, 1997)

2.3.2. Ley 1834 del 23 de mayo de 2017

La ley mediante el cual promueve la economía creativa, en el Artículo 1° señala el objetivo de la ley Naranja “Objeto. La presente ley tiene como objeto desarrollar, fomentar, incentivar y proteger las industrias creativas. Estas serán entendidas como aquellas industrias que generan valor en razón de sus bienes y servicios, los cuales se fundamentan en la propiedad intelectual.” (L. 1834, art. 1, 2017)

2.3.3 Decreto 935 del 18 de octubre de 2018

Decreto que tiene como finalidad establecer las funciones del Consejo Nacional con respecto a la Economía Naranja, creando al grupo el Consejo Nacional de la Economía Creativa [CNEN] que se encargara en indicar los lineamientos, y en coordinar a las instituciones competentes para la promoción de la economía creativa. (Dec. 935, 2018).

3. Aspectos Metodológicos

3.1 Metodología

El propósito de esta investigación es demostrar el impacto que puede generar el diseño de un equipamiento con el contenido programático apto para el desarrollo de la industria creativa, teniendo causa-efecto en la comunidad; se determina que el tipo de investigación a desarrollar es el experimental.

3.2 Etapas de la investigación experimental

Como punto de partida se tomará como guía el módulo del escrito de Tamayo (1999), en el cual señala una serie de etapas que se seleccionaron para el desarrollo óptimo desarrollo del estudio, y son:

- Identificar y definir el problema
- Elaborar un plan investigativo experimental, compuesto por:
 - a. Hacer selección de población y distribuirla por grupos con el fin de establecer un método específico para cada grupo.
 - b. Seleccionar un instrumento con el cual se realizará la obtención de la información proporcionada por la población.
 - c. Elaborar medios para recopilar los datos producto de la investigación.
- Realizar el proceso de investigación
- Organizar los resultados producto de la investigación de forma clara en el cual se aprecien los efectos.

CENTRO INFINITO CREATIVO

- Realizar informe de los resultados compilados.
- Realizar la recopilación de documentación relacionada con este tipo de proyectos según el criterio de los arquitectos.
- Análisis de la documentación e información referente relacionada
- Análisis físico del lugar de intervención
- Planteamiento del programa arquitectónico de necesidades
- Definición de los criterios técnicos y físicos de diseño
- Fase creativa. Aplicación de los conceptos y elementos del análisis para la creación del proyecto. Fase de esquema básico, anteproyecto y proyecto final

4. Descripción del Proyecto

De acuerdo al mapa de déficit de equipamientos por localidad de la ciudad de Bogotá, se sitúa el proyecto en la localidad No. 7 de Bosa, gracias al nuevo desarrollo que presenta la UPZ 86 – Ciudadela El Porvenir. En ella se evidencia diversidad de usos del suelo como se muestra en la siguiente ilustración: residencial, el cual abarca la mayor cantidad de área, seguido por zonas de cesión tipo A (parques públicos), instituciones educativas: colegios públicos, privados e instituciones de educación superior (Universidad), zonas comerciales, importantes vías como lo son la Av. Primero de Mayo, la proyección de la futura Avenida Longitudinal del Occidente (ALO) y la Avenida Guayacanes.



Figura 10. Infraestructura vial escala meso.

Elaboración propia a partir del análisis realizado a la localidad de Bosa.

CENTRO INFINITO CREATIVO

Para definir el área de emplazamiento del proyecto se toma como base el plano del Plan Parcial Ciudadela El Porvenir señalado en la *figura 11*, en donde se muestran las áreas destinadas como equipamiento público, del cual se toma el lote señalado en rojo.



Figura 11. Plan parcial El Porvenir

Elaboración propia a partir de plano del Plan Parcial El Porvenir, señalando en naranja las zonas definidas con uso de tipo Equipamiento, la zona resaltada en rojo es el terreno de emplazamiento del proyecto.

4.1 Estratigrafía

Se consultó la base cartográfica que reposa en el Instituto Geográfico Agustín Codazzi [IGAC] y en el sistema del Instituto De Investigación e Información Geocientífica, Minero - Ambiental y Nuclear [INGEOMINAS], con el fin de examinar el mapa geológico del área de trabajo para consultar la información del suelo del emplazamiento del proyecto CIC, según lo anterior se obtiene la siguiente información:

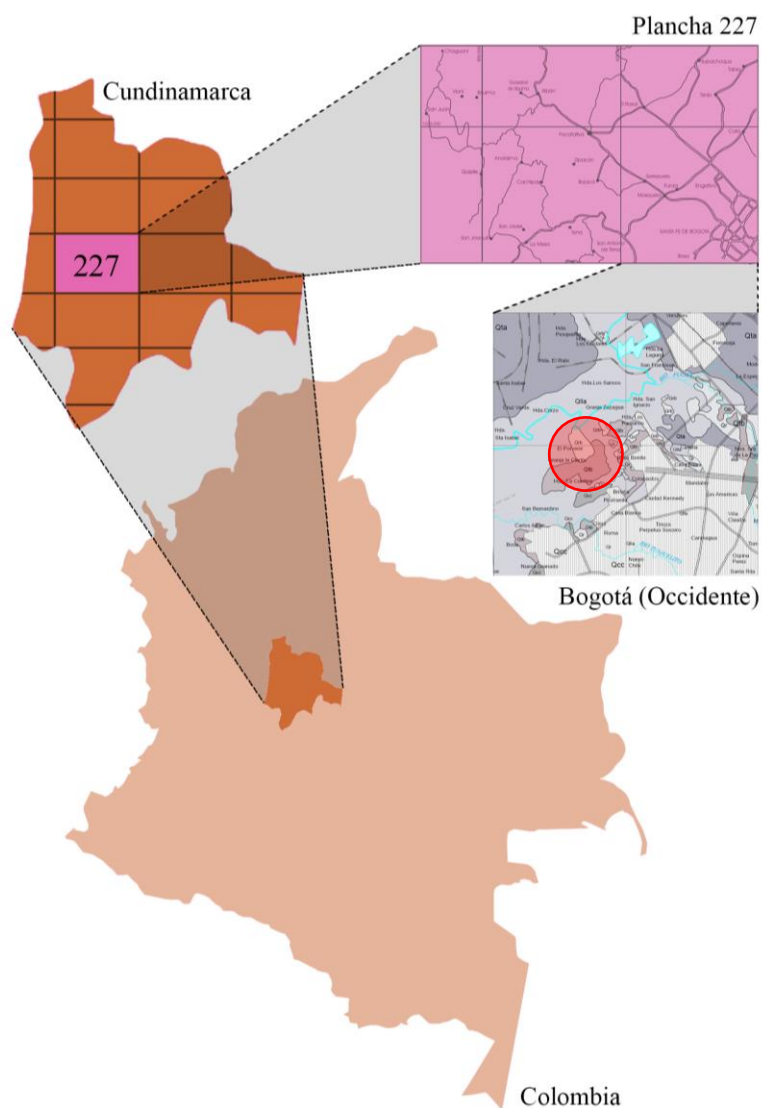


Figura 12. Mapa geológico.

Creación propia a partir del análisis realizado de la Plancha 227 del área de la Mesa en la memoria explicativa extraída de INGEOMINAS

CENTRO INFINITO CREATIVO

Según la información suministrada las siguientes características del suelo para el área de intervención:

Tabla 3.

Información geológica.

Sabana de Bogotá y Región Del Tequendama				
Leyenda geológica		Sigla	Características	
Cenozoico	Cuaternario	Holoceno	Qrb	Relleno de basura
		Pleistoceno	Qcc	Complejos de conos

Nota: Elaboración propia a partir de informacion recopilada en la Plancha 227 de INGEOMINAS

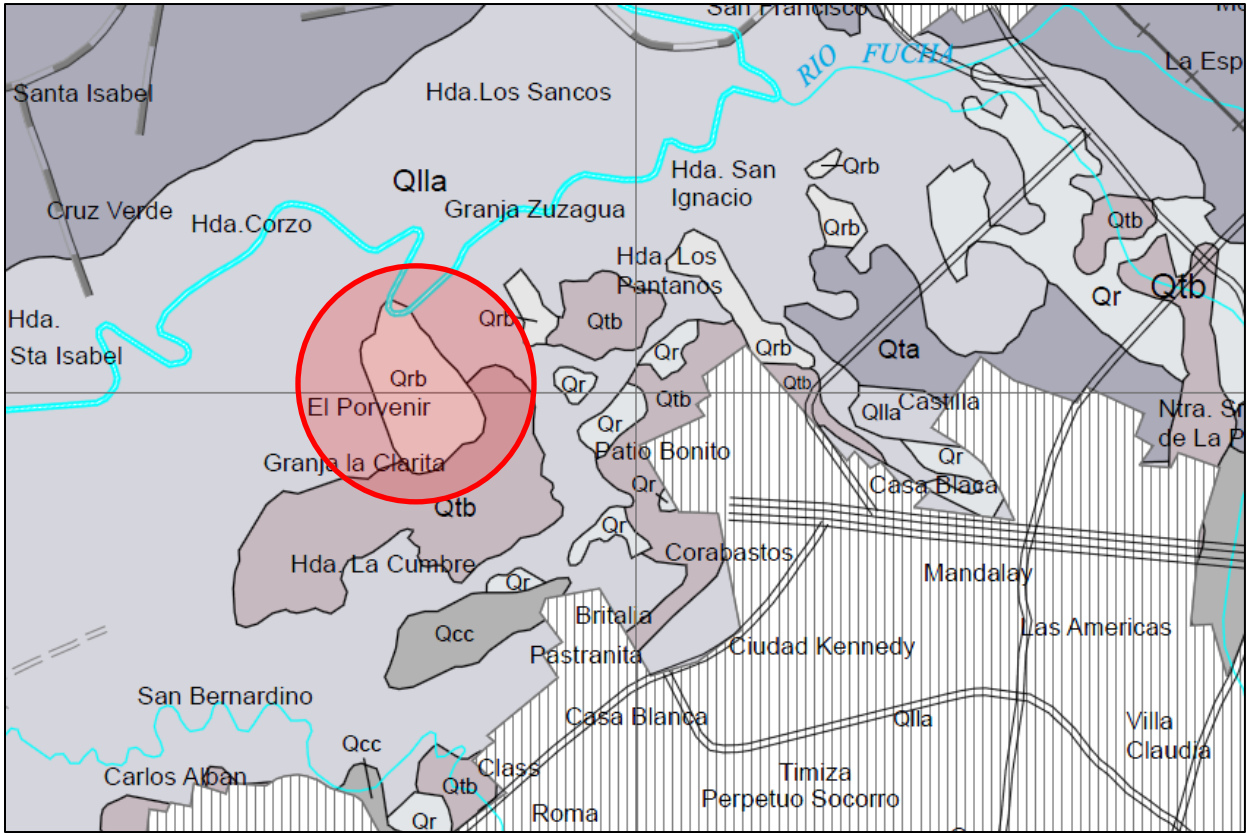


Figura 13. Ampliación Plancha 227 INGEOMINAS.

Imagen tomada de Base Cartográfica del IGAC de las planchas Esc: 1:100000

El lote seleccionado para el emplazamiento del proyecto colinda con la Carrera 95 A, y a 90 metros se conecta con la Av. 1 de mayo y a 700 metros con el trazado de la proyección de la Avenida Longitudinal del Occidente [ALO], cuenta con vías peatonales para facilitar conectividad y accesibilidad, rodeados por instituciones educativas al costado norte con el Colegio Ciudadela Educativa de Bosa [IED], al costado sur junto a la carrera 95 A se encuentra la Universidad Distrital Francisco José de Caldas Sede Bosa, el sector también cuenta con dos centros comerciales que acopian gran cantidad de población y finalmente en encuentra rodeado de amplias zonas verdes reflejado en el parque Metropolitano El Porvenir.

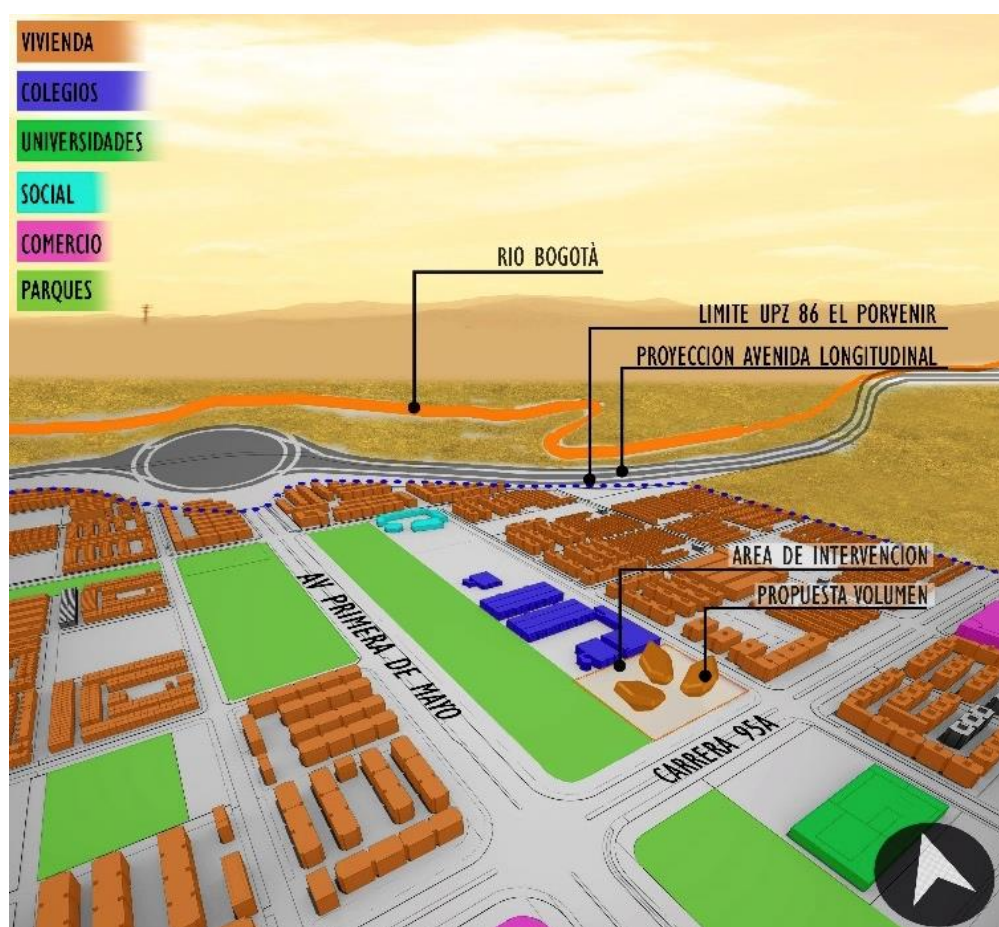


Figura 14. Usos del sector UPZ 86 - El Porvenir

Elaboración propia

CENTRO INFINITO CREATIVO

El Centro Infinito Creativo [CIC] es un equipamiento que brinda espacios para el perfeccionamiento de las ideas culturales y creativas que generen productos para el comercio, contribuyendo a la economía del sector y a la creación de nuevas empresas, aportando a la disminución del uso del espacio público como escenario de comercio informal de sustento de varias familias del sector. Lo anterior en busca de crear nuevos escenarios para el encuentro y el fortalecimiento del tejido social.

El CIC está compuesto por tres pilares: cultural, creativo y encuentro. Cada pilar está representado en un edificio, y cada uno de éstos a su vez están conectados por un sistema de circulación vertical externo que hace que el proyecto tenga fluidez sin que cada pilar pierda su identidad, formando un diseño arquitectónico contemporáneo.

A continuación, se describe cada uno de estos volúmenes de manera individual, para posteriormente presentar el proyecto en conjunto desde el detalle arquitectónico, finalizando con la propuesta urbana de conexión con el contexto.

4.2 Sistema de circulaciones

Las circulaciones verticales, reflejada en rampas que conectan los volúmenes entre si generando en el recorrido una relación visual del interior con el exterior de los volúmenes con diferentes puntos visuales del usuario, dichas circulares se enlazarán con espacio público, el cual consiste en una serie de senderos peatonales con estaciones definiendo espacios propicio para el desarrollo de actividades culturales y creativas al aire libre y a su vez relacionada con las actividades desarrolladas al interior del proyecto.

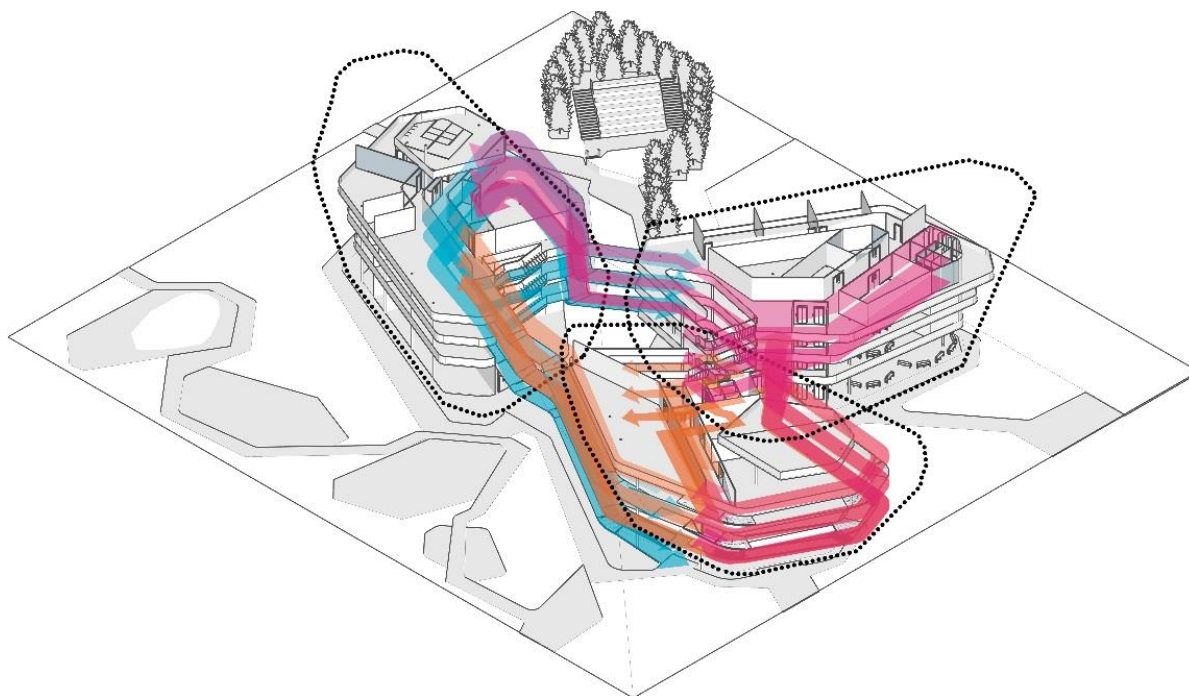


Figura 15. Sistema de circulaciones entre volúmenes

Elaboración propia

Estos volúmenes se conectan de tal forma que internamente mantienen la funcionalidad y la fluidez sin perder su identidad programática; de igual forma, se conectan con el espacio público exterior como se muestra en las siguientes ilustraciones, a través del diseño de circulaciones externas, andenes, taludes y zonas verdes.

4.3 Volumen Creativo

Este volumen está concebido para el desarrollo de actividades de creación y destreza de los usuarios; su programa de áreas está centrado en el reconocimiento de la importancia de las Tecnologías de Información y Comunicación como aspectos primordiales asociados a la creatividad, por lo que cuenta con zonas para juguetería, robótica, redes sociales, mixología, car

CENTRO INFINITO CREATIVO

audio, fotografía, impresión 3D, repostería y gastronomía, en la siguiente figura se muestra el contenido programático:

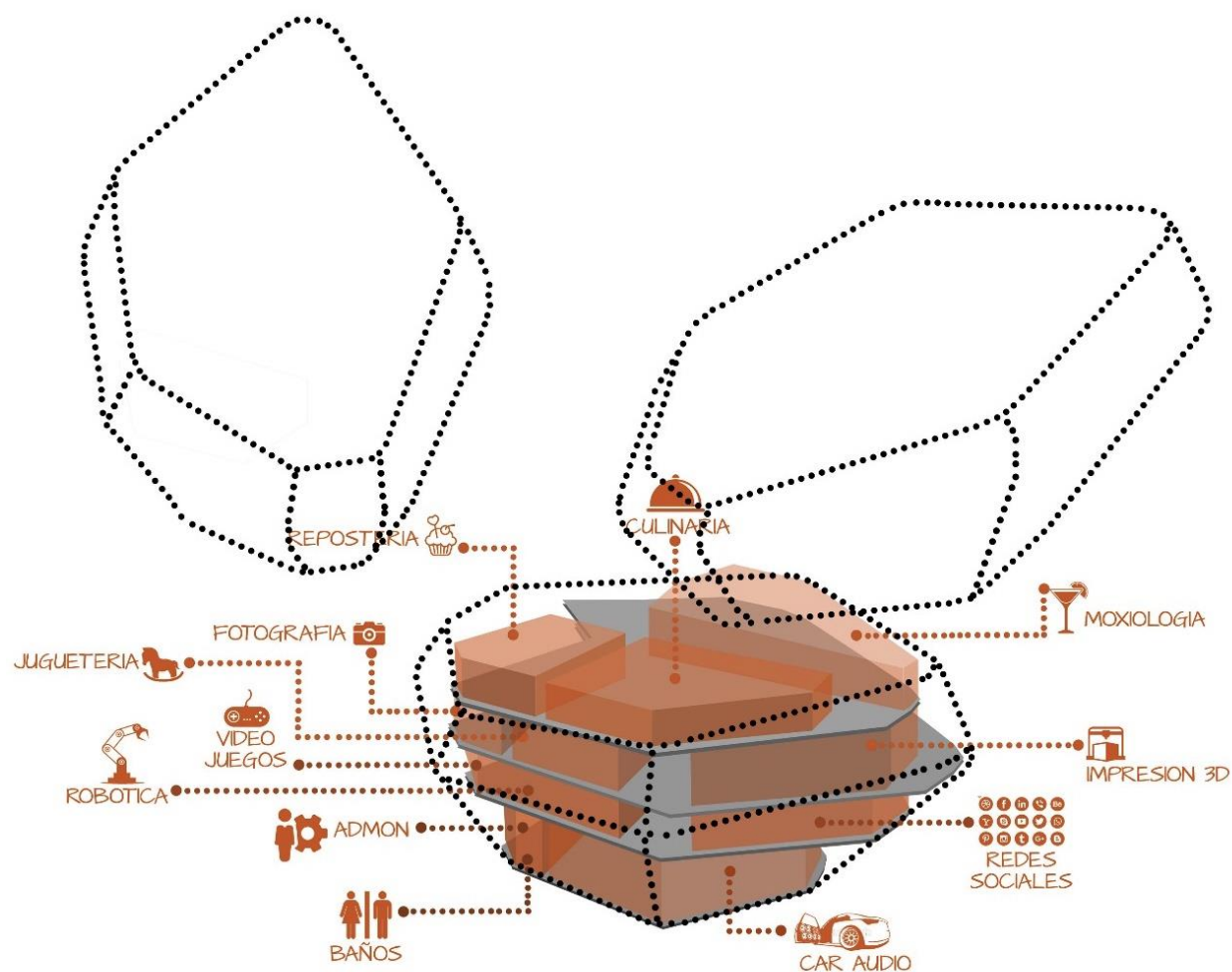


Figura 16. Contenido programático Volumen Creativo.

Elaboración propia

CENTRO INFINITO CREATIVO

Tabla 4.

Cuadro de áreas Volumen Creativo.

No. PISO	AREA	UNIDAD	CANTIDAD
Piso 1	Recepción	M2	72,43
	Aula de car audio	M2	318,18
	Baños	M2	28,21
	Circulaciones y puntos fijos	M2	70,55
Piso 2	Salón redes Sociales	M2	88,85
	Salón de robótica	M2	109,87
	Salón de video juegos	M2	88,98
	Baños	M2	28,21
	Circulaciones y puntos fijos	M2	101,02
Piso 3	Sala de impresión 3D	M2	136,11
	Salón de fotografía	M2	143,59
	Salón de juguetería	M2	96,70
	Baños	M2	28,21
	Circulaciones y puntos fijos	M2	121,64
Piso 4	Mixología	M2	89,98
	Gastronomía	M2	109,87
	Repostería	M2	88,85
	Baños	M2	28,21
	Circulaciones y puntos fijos	M2	82,86
Área total		M2	1832,32

Elaboración propia

4.4 Volumen cultural

En este volumen los espacios se contemplan para aquellas actividades que fortalecen la cultura, tradiciones y practicas artesanales de la población, buscando la relación entre los saberes ancestrales y las prácticas contemporáneas; cuenta con áreas para artesanías, artes gráficas, danzas, escritura, salón de danzas, salón de música, sala de teatro y sala de modas, en la siguiente figura se muestran el contenido programático:

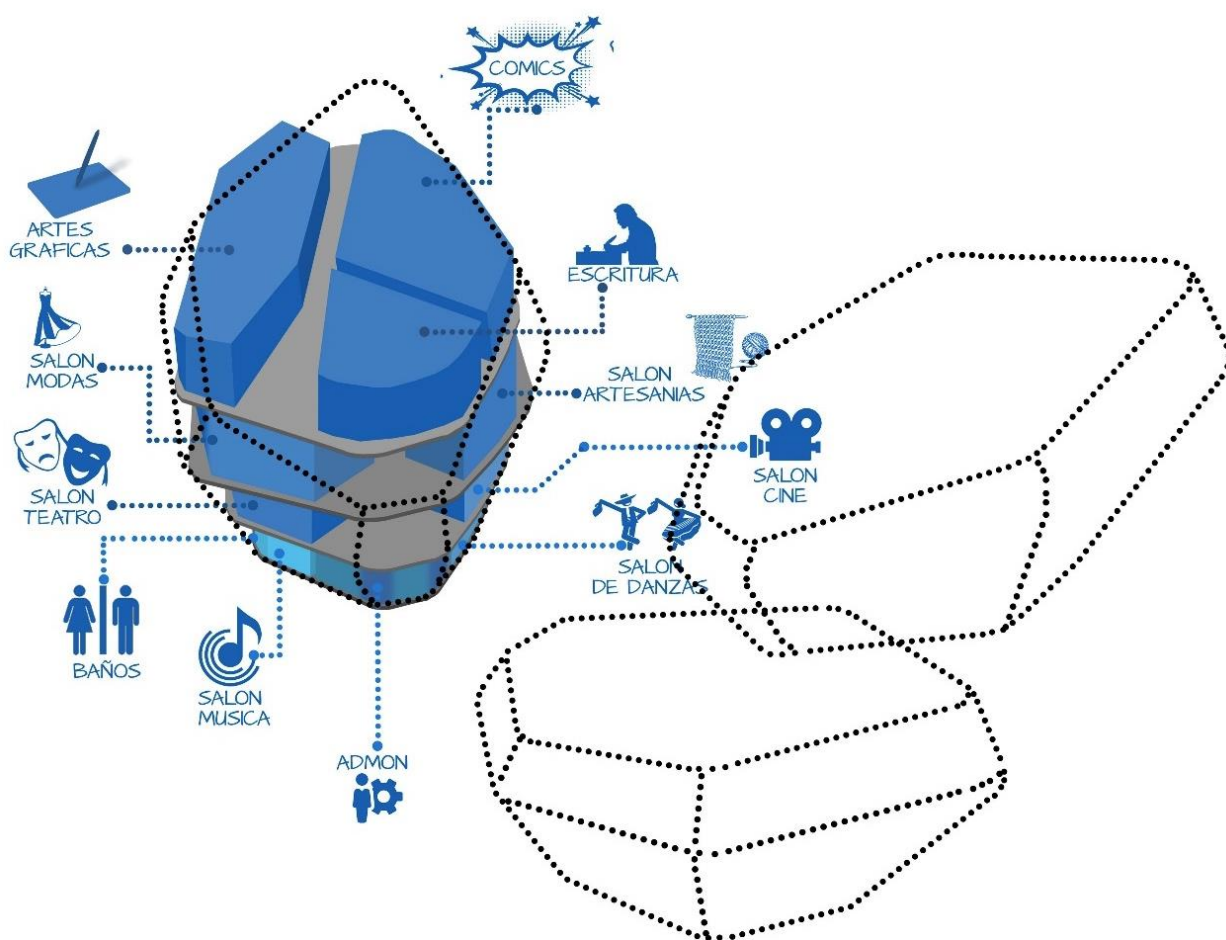


Figura 17. Contenido programático Volumen Cultural.

Elaboración propia

CENTRO INFINITO CREATIVO

Tabla 5.

Cuadro de áreas Volumen Cultural

No. PISO	AREA	UNIDAD	CANTIDAD
Piso 1	Recepción	M2	50,31
	Salón de música	M2	146,57
	Salón de danzas		123,24
	Baños	M2	39,47
	Circulaciones y puntos fijos	M2	115,13
Piso 2	Salón de cine	M2	94,66
	Salón de teatro	M2	123,24
	Salón de radio	M2	51,87
	Baños	M2	39,34
	Circulaciones y puntos fijos	M2	110,74
Piso 3	Salón de pintura	M2	51,87
	Salón de modas	M2	94,66
	Salón de artes	M2	123,24
	Baños	M2	37,47
	Circulaciones	M2	115,13
Piso 4	Salón de literatura	M2	51,87
	Salón de comics	M2	94,67
	Salón de diseño gráfico	M2	103,74
	Baños	M2	39,47
	Circulaciones	M2	102,88
Área total		M2	1709,57

Elaboración propia

CENTRO INFINITO CREATIVO
4.5 Volumen de Encuentro

En este volumen se desarrollarán actividades netamente comerciales, con el fin de vender los productos que se desarrollan en los volúmenes Creativo y Cultural.

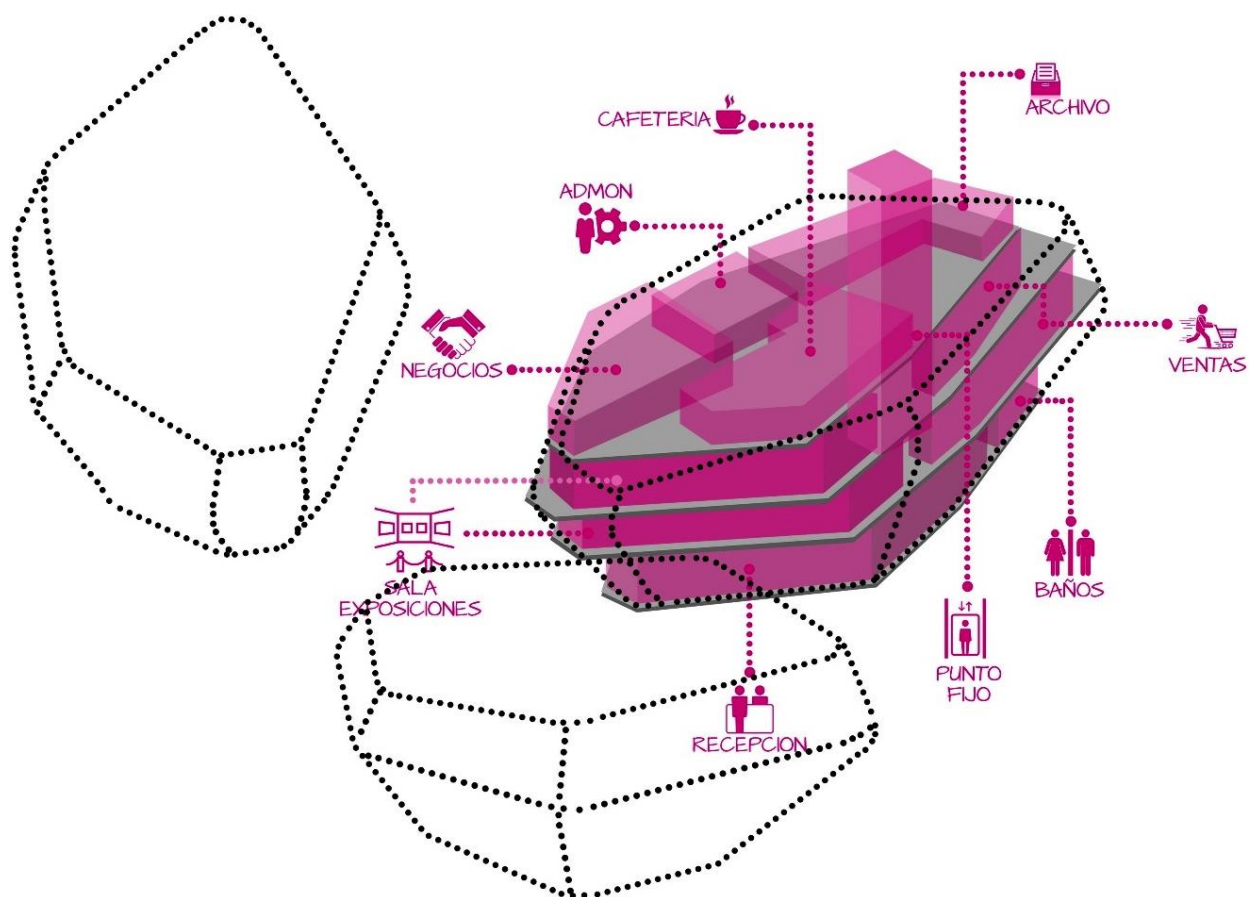


Figura 18. Contenido programático Volumen de Encuentro.

Elaboración propia

CENTRO INFINITO CREATIVO

Tabla 6.

Cuadro de áreas Volumen de Encuentro.

No. PISO	AREA	UNIDAD	CANTIDAD
Piso 1	Recepción	M2	54,60
	Sala de ventas	M2	398,09
	Circulaciones y puntos fijos	M2	36,93
Piso 2	Sala de ventas	M2	358,74
	Baños	M2	39,47
	Circulaciones y puntos fijos	M2	36,93
Piso 3	Sala de ventas	M2	358,74
	Baños	M2	39,47
	Circulaciones y puntos fijos	M2	36,93
Piso 4	Administración	M2	35,26
	Salas de negocios	M2	64,46
	Archivo	M2	15,18
	Sala de docentes	M2	12,54
	Cafetería	M2	49,85
	Baños	M2	39,47
	Circulaciones y puntos fijos	M2	189,81
Área total		M2	1766,47

Elaboración propia

CENTRO INFINITO CREATIVO

CIC contará con un sistema sustentable en el cual los 3 volúmenes contarán en la gran mayoría con fachadas en vidrio logrando un aprovechamiento de la luz natural, contará con un vacío que genera una ventilación natural que se transporta a los salones por medio de las circulaciones. A través de la estructura de la piel se generarán canales de conducción del agua lluvia que será dirigida a los espejos de agua, por último, la arborización propuesta tendrá el fin principal de reducir el efecto de isla calor y las emisiones de CO₂, por último, la piel de los edificios será en vidrio templado y paneles de fibra de vidrio de poliéster, este último debido a su fácil mantenimiento y su peso el cual no genera mayores cargas a la estructura siendo un material liviano.

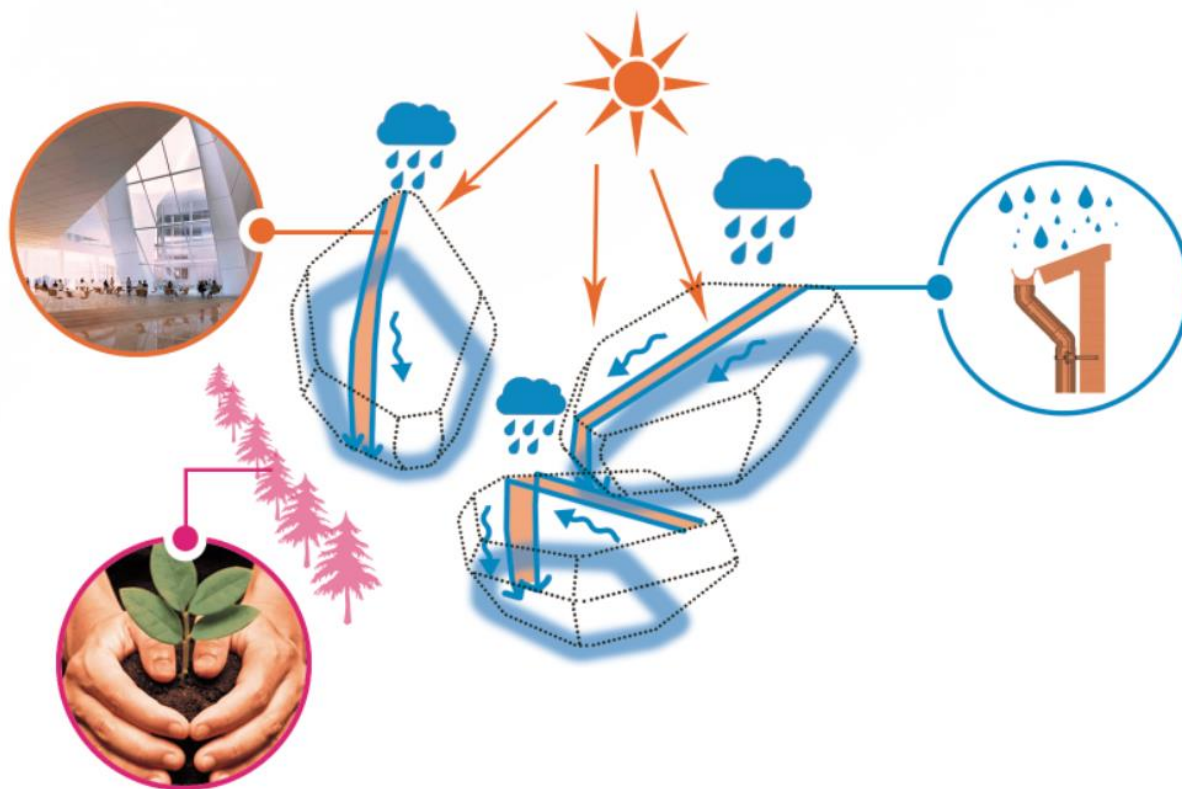


Figura 19. Sistema sustentable

Elaboración propia

CENTRO INFINITO CREATIVO
4.6 Renders



Figura 20 Render 1
Elaboración propia

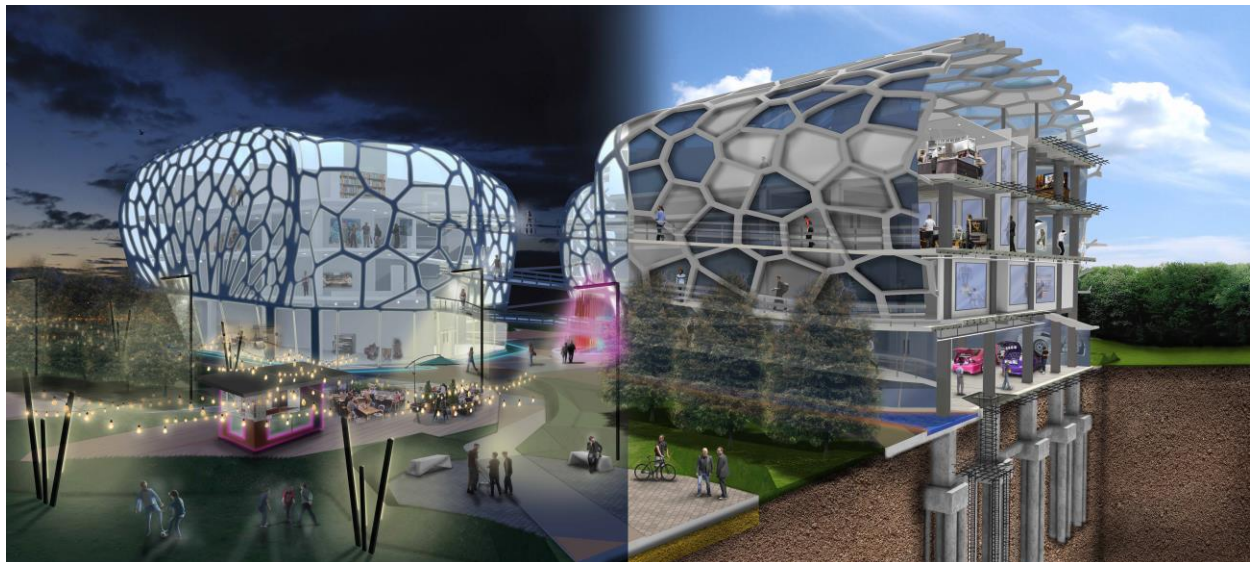


Figura 21 Render 2
Elaboración propia

5. Conclusiones

Finalmente, se concluye que el equipamiento CIC cuenta con un diseño arquitectónicamente innovador, atractivo y a través de un envolvente paramétrico, apoyado en el contenido programático desde las actividades y espacialidad del espacio público logrará atraer e estimular la creatividad de los futuros usuarios, e invitando a la exploración de la población ajena a las actividades que se desarrollarán al interior.

El sistema de relación vertical desarrollado a partir de las rampas generan permeabilidad visual y un completo desplazamiento en todo el proyecto sin que cada espacio diseñado pierda su identidad garantizando un edificio contemporáneo para una comunidad que carece de equipamientos públicos.

Las actividades programáticas que se desarrollaran en los salones de los volúmenes garantizaran las perspectivas y propósitos en el cual se enfoca la Economía Naranja, ello garantizando a la sociedad el apoyo de la Nación para la creación de una red recreativa, educativa, cultural y productiva en la localidad de Bosa, sirviendo de gran aporte a las instituciones existentes.

Lista de Referencia

- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2008). Proyecto de inversion Construccion de escenarios y territorios culturales adecuados y proximos para la diversidad y la convivencia. Plan de Desarrollo: Bogotá Positiva.
- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2006). Plan maestro de equipamientos culturales de Bogota. Decreto 465 de 2006.
- Archdaily (2012). MÉCA-Maison de l'Économie Créative et de la Culture en Aquitaine / BIG. Recuperado de: <https://www.archdaily.com/246991/me%25cc%2581ca-maison-de-le%25cc%2581conomie-cre%25cc%2581ative-et-de-la-culture-en-aquitaine-big>.
- Bronx Distrito Creativo. (2019). Bronx Distrito Creativo el corazón del ecosistema creativo de Bogotá. Recuperado de <http://bronxdistritocreativo.gov.co/index.html#comunidad>
- Buitrago Restrepo, F., & Duque Márquez, I. (2013). *La Economía Naranja, una oportunidad infinita*. BID.
- Concepto.de. (2019). Recuperado de <https://concepto.de/creatividad-2/>
- Dec. 465 / 06, noviembre 20, 2006. Alcaldia Mayor de Bogotá. (Colombia). 4/mayo/2019. Recuperado de https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/documentos_transparencia/plamec_proyecto_472.pdf

CENTRO INFINITO CREATIVO

Decreto 935/ 18, octubre 18, 2018. Departamento Administrativo de Presidencia de la República.

(Colombia). 4/mayo/2019. Recuperado de

<https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO%201935%20DEL%2018%20DE%20OCTUBRE%20DE%202018.pdf>

Fundación ONCE. (2012). Accesibilidad Cognitiva Urbana. Recuperado de

<http://accesibilidadcognitivaurbana.fundaciononce.es/capacidadesCognitivas.aspx>

Gatti, B. A., & Rodriguez Luna, M. E. (2006). Habilidades cognitivas y competencias sociales.

Habilidades cognitivas y competencias sociales. UNESCO, Bogotá.

Ministerio de Cultura. (2018). Decreto 935 de 2018. Recuperado de

<https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO%201935%20DEL%2018%20DE%20OCTUBRE%20DE%202018.pdf>

Ley 1834 / 17, mayo 23, 2017. Departamento Administrativo de Presidencia de la República.

[DAPRE]. (Colombia). 4/mayo/2019. Recuperado de

<https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY%201834%20DEL%2023%20DE%20MAYO%20DE%202017.pdf>

Ley 397 / 97, agosto 7, 1997. Secretaria Distrital de Cultura Recreación y Deporte. [SDCRD].

(Colombia). 4/mayo/2019. Recuperado de

https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/ley_397_de_1997_ley_general_de_cultura.pdf

CENTRO INFINITO CREATIVO

Secretaría Distrital de Cultura Recreación y Deporte. (2011). Proyecto de Inversión construcción de escenarios y territorios culturales adecuados y próximos para la diversidad y la convivencia. Recuperado de https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/documentos_transparencia/plamec_proyecto_472.pdf

Secretaría Distrital de Planeación. (2018). Monografía 2017 Diagnostico de los principales aspectos territoriales, de Infraestructura, demografía y socioeconómicos - No.7 Bosa. Recuperado de http://www.sdp.gov.co/system/tdf/repositorio-dice/dice064-monografiachapinero-2017_vf.pdf?file=1&type=node&id=18966&force=1

Secretaría Distrital de Planeación. (2018). Determinantes de la distribución espacial de informalidad laboral en Bogotá. Recuperado de <http://www.sdp.gov.co/transparencia/informacion-interes/publicaciones/estudios/determinantes-de-la-distribucion-espacial-de-informalidad-laboral-bogota>.

Secretaría Distrital de Planeación. (2019). Glosario. Recuperado de <http://www.sdp.gov.co/transparencia/informacion-interes/glosario/equipamiento-publico>

Secretaría General del Senado. (1997). Ley 397 de 1997. Recuperado de http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0397_1997_pr001.html

Superintendencia Financiera de Colombia. (2019). Glosario. Recuperado de <https://www.superfinanciera.gov.co/jsp/Glosario/user/main/letra/E/f/0/c/0>

CENTRO INFINITO CREATIVO

Tamayo, M. (1999). *Aprender a Investigar, La Investigación*. Recuperado de

<http://academia.utp.edu.co/grupobasicoclinicayaplicadas/files/2013/06/2.-La-Investigaci%C3%B3n-APRENDER-A-INVESTIGAR-ICFES.pdf>

UNESCO. (2019). Documentación. Recuperado de

<http://atalayagestioncultural.es/documentacion/concepto-cultura-gestion#:~:targetText=La%20cultura%20seg%C3%BAn%20UNESCO%20%C2%AB%20..,sociedad%20o%20un%20grupo%20social>