

**CLUB DE ENTRETENIMIENTO Y TIEMPO LIBRE**

Mateo Toro Moreno

Facultad de Artes y Diseño  
Área Académica de Arquitectura y Hábitat  
Programa de Arquitectura  
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Proyecto de grado  
Luz Adriana Varela Lima  
Andrés Josué Amaya Solano

Cotutor  
Victoria Mena



Bogotá DC, 2022

**TABLA DE CONTENIDO**

<b>1. RESUMEN .....</b>	<b>5</b>
<b>2. PALABRAS CLAVE .....</b>	<b>5</b>
<b>3. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>6</b>
<b>3.1 IDENTIFICACIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....</b>	<b>7</b>
<b>3.2 HIPÓTESIS .....</b>	<b>7</b>
<b>3.3 JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>7</b>
<b>3.4 METODOLOGÍA .....</b>	<b>8</b>
<b>4. DESARROLLO DEL PROYECTO .....</b>	<b>8</b>
<b>4.1 SOPORTE TEÓRICO .....</b>	<b>9</b>
<b>4.2 CONCEPTO .....</b>	<b>10</b>
<b>4.3 REFERENTES .....</b>	<b>11</b>
<b>4.3.1 REFERENTES PROGRAMÁTICOS .....</b>	<b>11</b>
<b>4.3.2 REFERENTES CONCEPTUALES .....</b>	<b>12</b>
<b>4.3.3 REFERENTES TÉCNICOS .....</b>	<b>14</b>
<b>5. LUGAR .....</b>	<b>15</b>
<b>6. PRINCIPIOS DE ORDEN .....</b>	<b>16</b>
<b>7. USOS .....</b>	<b>18</b>
<b>8. TÉCNICA .....</b>	<b>18</b>
<b>9. CIRCULACIÓN .....</b>	<b>19</b>
<b>10. CONCLUSIONES .....</b>	<b>20</b>
<b>11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>21</b>
<b>12. ANEXOS.....</b>	<b>23</b>

## TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1.Límite Aislador .....	8
Ilustración 2.Límite Fijo .....	8
Ilustración 3. Límite Articulador.....	8
Ilustración 4.Concepto .....	10
Ilustración 5. Render terraza.....	11
Ilustración 6. Render Terraza.....	11
Ilustración 7.Centro gastronómico y de ocio Odiseo .....	11
Ilustración 8.Centro de Ocio.....	12
Ilustración 9.Piscinas en Leca.....	12
Ilustración 10.Maqueta 1:75.....	12
Ilustración 11.Render exterior .....	12
Ilustración 12. Antigua fábrica textil.....	13
Ilustración 13.Corte Principal Proyecto .....	13
Ilustración 14.Biblioteca Virgilio Barco .....	13
Ilustración 15.Maqueta exterior.....	13
Ilustración 16.Maqueta exterior.....	13
Ilustración 17.Maqueta estructural .....	14
Ilustración 18.Edificio de oficinas Cinépolis .....	14
Ilustración 19. Milstein Hall, OMA .....	14
Ilustración 20.Esquemas edificio.....	15
Ilustración 21.Ubicación proyecto .....	15
Ilustración 22.Mapa Ubicación .....	15
Ilustración 23.Maquetas proyectuales.....	16
Ilustración 24.Corte principal.....	17
Ilustración 25.Esquemas de implantación.....	17

Ilustración 26.Maqueta Límite Exterior .....	17
Ilustración 27.Corte Collage .....	17
Ilustración 29.Esquema Estructura .....	18
Ilustración 30. Esquema Programático .....	18
Ilustración 31.Planta Deportiva .....	18
Ilustración 33.Esquema circulaciones .....	19
Ilustración 32.Planta deportiva .....	19
Ilustración 34.Corte Secundario .....	19
Ilustración 35. Planta de acceso .....	19
Anexo 1. Planta de sótano .....	23
Anexo 2.Planta de acceso .....	24
Anexo 3.Planta deportiva .....	25
Anexo 4.Planta Entretenimiento .....	26
Anexo 5. Planta comercial - lectura.....	27
Anexo 6.Planta videojuegos - lectura.....	28
Anexo 7.Planta cine domo - videojuegos .....	29
Anexo 8.Planta juegos de azar - descanso.....	30
Anexo 9. Planta taller informática.....	31
Anexo 10. Planta cubiertas .....	32
Anexo 11. Corte Fachada .....	33
Anexo 12. Corte Principal .....	34
Anexo 13.Corte Secundario .....	34
Anexo 14.Foto Maqueta.....	35
Anexo 15. Foto Maqueta.....	35
Anexo 16. Foto Panel - Maqueta.....	35
Anexo 17.Fachadas .....	35

**1. RESUMEN:**

Este documento es la relación que convierte una palabra clave el cual es el 'Límite' en un proyecto, principalmente se busca un uso del edificio y donde se va a implantar, mediante un análisis extrayendo las condicionantes y determinantes del sector para poder responder de manera eficiente y de la mejor manera para la zona, posterior a esto se define el límite y se categoriza por cinco estrategias claves las cuales serán dispuestas en el proyecto para hacer de este diferente a los demás, los cuales son el aislamiento, la articulación, la interacción con el paisaje, el límite articulador interior y el límite articulador exterior, en el proyecto se ve cómo se vinculan estas categorías y como lidia el ocio en estos espacios programáticos para hacer de este una buena propuesta de edificio.

This document is the relationship that converts a key word which is the 'Limit' into a project, mainly looking for a use of the building and where it is going to be implemented, through an analysis extracting the conditioning factors and determinants of the sector to be able to respond in a way efficient and in the best way for the area, after this the limit is defined and categorized by five key strategies which will be arranged in the project to make this different from the others, which are isolation, articulation, interaction with the landscape, the internal articulating limit and the external articulating limit, in the project it is seen how these categories are linked and how leisure deals with these programmatic spaces to make this a good building proposal.

**2. PALABRAS CLAVE:**

-Límite	-Limit
-Ocio	-Leisure
-Interacción Paisaje	-Landscape Interaction
-Aislamiento	-Isolation
-Límite Transitorio.	-Transient Limit

### 3. INTRODUCCIÓN:

El proyecto que se desarrolla busca enfocarse en un tema tan extenso como lo es el ocio, este edificio busca enlazarse a la ciudad por medio de transitar como se hace en las calles de Bogotá, caminar y encontrar un edificio en el que se pueda pasar el tiempo libre del día o la noche, bien sea solo, en grupo o en familia, este edificio busca integrar todo tipo de población que busque deambular en un edificio como se hace en la ciudad, partiendo de esto se buscan estrategias proyectuales que dan pie a entender el edificio y el límite articulado a este mismo, desplegándose en sus circulaciones, estructura, elementos compositivos y arquitectónicos. previamente se investigó y se analizó la zona a trabajar, en esta ocasión la carrera séptima con calle 19, identificando problemas de movilidad desde flujos vehiculares, hasta flujos peatonales y divisiones de la zona por estos mismo flujos, también identificando problemas con los usos de la zona y por ende la principal apuesta del proyecto es la recreación, el tiempo libre, un lugar al que llegar para usar su tiempo a manera de ocio activa ya sea con el deporte, el comercio, el deambular, leer, jugar, o simplemente descansar. Esta idea de edificio se empezó a desarrollar partiendo de una palabra clave, el límite, siendo esta palabra un concepto tan extenso para permitir crear un edificio y que fuera este diferente de los demás, dando pie al primer paso se comenzó a entender el límite, ya que a los ojos de cualquier persona el límite es diferente ¿Una línea? ¿Una pared? ¿Una ventana? Todo puede ser un límite, pero a la hora de centrarse en este edificio fue crucial tener un punto de partida ¿Qué es y qué se quiere hacer con este concepto? Este tema se abordará en este documento a manera más extensa pero generalmente este límite trabajado será el espacio, la relación entre este espacio que genera traspasar, unir, segmentar un espacio arquitectónico. Para este proyecto fue crucial entender este concepto de manera separada, entender qué se quiere hacer con el límite y luego llevarlo a la arquitectura, por ende, las maquetas de exploración fueron parte importante del desarrollo de este proyecto, explorar los espacios y qué se puede o no hacer con el límite es parte fundamental para crear un espacio, finalmente el documento tiene el fin de informar sobre el proyecto desarrollado dividiéndose en tres partes importantes, la introducción del tema a desarrollar, y sus apuestas importantes, la segunda parte es la identificación de los problemas, desarrollos y el cómo el proyecto va tomando forma mediante estrategias y por último la explicación a manera formal del edificio, sus partes, circulaciones, permanencias, espacios, recorridos y más a detalle el edificio.

### 3.1 IDENTIFICACIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

El límite y la necesidad de comprender todo lo que conlleva la palabra, esta condición de dividir sin la necesidad de separar, refiriéndonos a este proceso que marca o no un espacio, la arquitectura hace parte imprescindible para llevar esta palabra a un lugar que sea real, entonces ¿Qué operaciones formales van a ayudar a crear un espacio arquitectónico de la mano del límite? El problema del sector es la manera en la que se distribuyeron los usos de la zona, siendo el más predominante el comercio y oficinas, dejando de lado usos importantes como la residencia, la recreación y deporte. De la mano con este problema está la falta de atención por medio del gobierno al momento de no distribuir mediante el POT un ordenamiento claro y conciso, dejando normas muy a la deriva, por ejemplo, el lote a intervenir con un promedio de construcción en altura de hasta 420 metros, esto permite hacer rascacielos de oficinas y viviendas pero no toma en cuenta la sombra que genera permanentemente en el sector, además de seguir dividiendo la zona más de lo que está ahora con estos dos mundos distintos entre el recorrer, el comercio informal y el comercio local, las ópticas y repuestos tecnológicos.

### 3.2 HIPÓTESIS:

Desde hace tiempo el estudio del límite ha revolucionado y ha significado en la arquitectura, los arquitectos han tenido distintas posiciones y posturas que han generado diferentes discusiones. Por ejemplo, los Romanos definieron el límite como esa frontera que separa dos territorios y epistemológicamente proviene de la palabra "limes". Para ellos una separación territorial que existía entre asentamientos, ciudades o el cerramiento de una propiedad privada, en este caso y para el desarrollo de este proyecto el límite va a ser físico, real y perceptible.

El límite radica desde el primer punto en el que se elige el sector y qué se planea hacer con este punto elegido, el límite de la mano de la Arquitectura ¿Será positiva? ¿Se generará al usuario alguna sensación al transitar por este lugar? Generalmente ¿Qué se quiere hacer con el límite? Estas preguntas fueron claves para poder resolver los primeros pasos.

El sector se intervendrá por medio de un edificio de usos múltiples el cual reunirá elementos que están dispersos por la localidad, en este edificio tendrá la opción de poder distraerse de diferentes maneras tanto comercialmente como públicamente que es algo importante que le falta al espacio a intervenir, y para responder a las alturas se eleva en sus esquinas y se limita con sus vecinos ejerciendo un desvanecimiento y retranqueo hasta su punto más bajo en alturas, además de crear un espacio clave para el lugar, una actividad de recreación y deporte para todo tipo de personas lo cual no cuenta con ningún equipamiento en esta zona.

### 3.3 JUSTIFICACIÓN:

Se analizaron a lo largo del curso varias condicionantes pero se eligen en total cinco, siendo estas; Aislar, Transitar Exteriormente Articular, Interactuar y Transitar Interiormente con el requisito que el transeúnte recorra, transite, permanezca, habite y permanezca en estos cinco puntos importantes para el proyecto, hacer de estos espacios no una barrera y más bien una interacción para provocar sitios que congreguen, vinculen y generen arquitectura será la solución para hacer de un concepto "límite" un sitio para habitar. Su nivel de afectación es la integración del sector, ya que por la variedad de estratificación se generan barreras de inseguridad entre dos diferentes sectores. La invasión de viviendas de estrato uno descompone el panorama urbano de la carrera octava y la calle 18. El edificio busca dar actividades donde las personas puedan ir a recrearse y pasar el tiempo, poder sentirse en la calle, deambular por un edificio ir a este sitio con amigos, familiares a pasar un buen tiempo, leer, ver las vistas, sentir la calle estando dentro de un edificio y tener la oportunidad de jugar o ver un partido de fútbol, basquetbol, tennis, juegos de mesa etc.

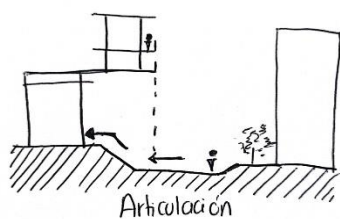


Ilustración 1. Límite Articulador

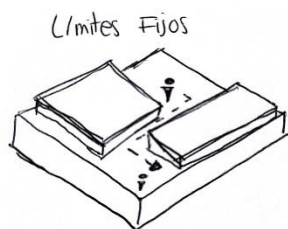


Ilustración 3. Límite Fijo



Ilustración 2. Límite Aislador

### 3.4 METODOLOGÍA:

El límite como concepto es una palabra muy amplia, en el curso de arquitectura se ha podido entender por medio de cinco estrategias las cuales están ligadas a problemáticas que presenta el edificio desde una mirada urbana (Macro) entendiendo y proponiendo ideas de forma justificando la manera en la que está dispuesta la zona, el sector y el contexto, elevando volúmenes o retranqueando espacios para hacer un edificio fácil a la ciudad y no un problema, también se le da una mirada al propio edificio en lo que se propone (Micro), en donde como estrategia proyectual se tienen en cuenta las maquetas 1:75 realizadas en el curso de arquitectura, intentando entender cómo manejar el límite en un edificio y haciendo parte de este arquitectura, apoyando sobre ideas que a la larga se convertirán en espacios.

#### 4. DESARROLLO DEL PROYECTO:

El proyecto es un edificio de usos múltiples con el tema del Ocio, tendrá actividades de esparcimiento deportivo, de recreación, tiempo en familia, deportes extremos, videojuegos, zonas de lectura, zonas comerciales entre otras. Sobre la idea de qué actividad desarrollar en este edificio surge por un análisis de usos del sector en el que se concluye que hay un déficit de actividades de esparcimiento y tiempo libre para las personas, es una apuesta clave para los flujos estudiantiles que maneja el sector con tantas universidades cerca, además de los flujos familiares que se tiene por ser el centro de Bogotá, y la zona turística de la misma. Por esto se busca tener seis zonas en específico donde las personas podrán disfrutar de todo tipo de entretenimiento como zona de video juegos, zona de lectura, zona comercial, zona para juegos por equipos, zona de juegos de mesa y azar y zona deportiva, siendo esta el punto más importante del proyecto ya que de acá nace respuesta a los usos del sector donde no se puede encontrar un espacio de recreación deportiva no amateur, donde una persona con tiempo pueda ir a ejercitarse solo o con amigos, por esto nace la idea de darle más importancia a esta parte del proyecto y aportar al deporte en la ciudad.

##### 4.1 SOPORTE TEÓRICO:

Por definición la idea de límites se ubica en el centro de la Arquitectura y el diseño: los límites entre el interior y el exterior, entre lo superior y lo inferior, entre lo público y lo privado, entre la construcción y la naturaleza. (Definición Arquitectónica).

La palabra límite procede de la palabra latina 'limes' que es el genitivo de limitis, el cual puede traducirse como 'borde o frontera' de algo. (Definición Precisa).

La división que marca una separación entre dos regiones se conoce como límite, el límite es una línea, real o imaginaria, que sirve de separación entre territorios contiguos. El análisis matemático, envuelve todos los puntos contenidos en la proximidad de una determinada dimensión. (Sara Casteda Mendoza).

La relación entre lo público y lo privado, el encadenamiento, fragmentación o separación del espacio a partir de la definición o indeterminación del límite como principio de base para pensar el edificio. (Definición Profesores).

Teniendo todo esto en cuenta se tuvo un primer acercamiento a qué es el límite y se pudo escoger un camino por el cual dirigir el proyecto y lo que se quiere hacer con este concepto, estas definiciones y puntos claves fueron de gran apoyo para sostener a lo que se quería apuntar, en esta ocasión el límite dividido en cinco operaciones formales claras para el desarrollo, cinco estrategias que darán el primer pie a definir, entender y diagramar la arquitectura en este centro de entretenimiento y tiempo libre.

## 4.2 CONCEPTO:

El límite como tema asignado es una palabra compleja, que ha costado entenderla de una buena manera ya que se puede entender y referenciar con distintas opciones y opiniones, para definir este tema tomé como principio hacer cuatro preguntas básicas ¿Qué? ¿Por qué? ¿Para qué? Y ¿Cómo? Estas preguntas fueron de gran importancia para desarrollar una buena definición arquitectónica que permitiera sacar potencial a una idea de proyecto.

-¿Qué? Es una relación entre dos o más espacios.  
 -¿Por qué? Se busca enlazar, segmentar o seccionar diferentes ambientes.  
 -¿Para qué? Para proporcionar una identidad.  
 -¿Cómo? Por medio de la interacción con el paisaje, la transparencia, el aislamiento, el desvanecimiento y la articulación.

Teniendo la definición de límite que se usará en el proyecto debe entenderse en el lugar al cual se va a implantar, por esto la ubicación del edificio en la avenida 19 con carrera séptima es un punto sumamente importante, iniciando desde las calles, los flujos vehiculares se encargan de limitar los espacios, y como se entiende, entre dos “Mundos” totalmente distintos, el comercio, la venta ambulante, el deambular de la carrera séptima se acaba cuando se mira detrás de este lote, sobre la carrera octava, cuando empieza una venta de ópticas, unas casas de residencia mayormente y más al fondo ventas de electrónicos. Con esto en mente el proyecto empieza a tener su primera determinante el cual va a ser no dividir estos mundos sino, traer nuevamente estos pasajes conocidos del centro y ubicarlos en esta nueva propuesta de edificio.

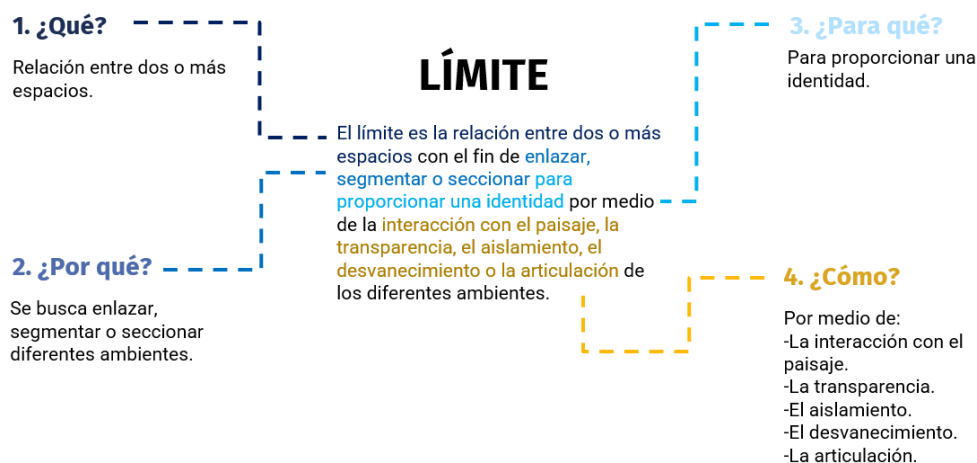


Ilustración 4. Concepto

### 4.3 REFERENTES:

Los referentes que se abordan en este documento estarán divididas en tres categorías referentes programáticos, donde específicamente se refiere al uso del edificio desarrollado, donde se toman partes importantes o interesantes de otros proyectos y se acoplan a la idea del límite, referentes conceptuales trayendo arquitectos que manejan el límite, entendiendo cómo se manejan, cuáles son importantes y proponiendo algunos nuevos que se quieren trabajar y referentes técnicos estos serán abordados con diferentes edificios para solucionar el problema estructural que va de la mano con el límite articulador y transicional exterior, siendo este muy importante para explicar y entender el proyecto a los ojos de entender el límite.

#### 4.3.1 REFERENTES PROGRAMÁTICOS:

-Centro gastronómico y de ocio odiseo, Clavel Arquitectos, España Vallaloid.

Este edificio es el resultado de la voluntad de crear un gran complejo de ocio urbano.

El proyecto persigue como objetivo fundamental la experiencia del usuario, puramente sensorial. Un

diseño cuidado hasta el extremo genera mundos independientes, yuxtapuestos entre sí, que tienen como punta de lanza el espacio de restaurante, bar, casino, restaurante, piscina.



*Ilustración 7. Centro gastronómico y de ocio Odiseo*

De este referente específicamente se extrajo la idea como tal del proyecto, un edificio que se enfoque en el ocio, que se pueda hacer deporte pero que transmita algo puramente sensorial, en el proyecto a desarrollar se intenta transmitir estar en la calle, en el exterior mientras se está dentro de un edificio, por esto la circulación es importante, las vistas, las terrazas, el aire libre y la interacción con el paisaje es lo que apunta netamente el edificio.



*Ilustración 6. Render Terraza*



*Ilustración 5. Render terraza*

-Centro de ocio, Arquitecto Raúl Torres, España Murcia. Basado en las construcciones megalíticas, donde un conjunto de espacios se agrupaban entorno a un espacio vacío central definiendo un lugar de encuentro y relación social. Los espacios que reúne este edificio son bibliotecas, cibercafés, miniauditorios, aulas de talleres, despachos para trabajar, salas deportivas, salas de juegos y en el exterior zonas deportivas y esparcimiento libre.



Ilustración 8. Centro de Ocio



Ilustración 11. Render exterior

Este referente aporta al proyecto a la hora de pensar una plaza, un lugar de congregación al cual pueden llegar personas y disponer de una actividad totalmente diferente según el día, siendo la plaza el espacio de invitación que ingresa a las personas y así mismo articula los flujos peatonales de la carrera séptima para crear ese vínculo entre afuera y adentro del edificio sin entrar directamente en el.

#### 4.3.2 REFERENTES CONCEPTUALES:

##### -Límite Aislador

-Piscinas en Leca de Palmeira por el arquitecto Álvaro Siza en el año 1966, uso este referente porque el arquitecto halla la manera de aislarse de la construcción por medio de unos elementos

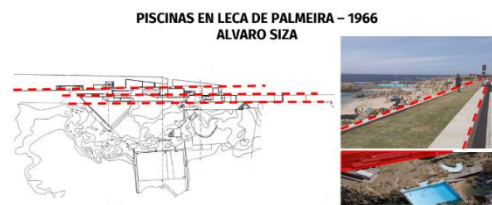


Ilustración 9. Piscinas en Leca



Ilustración 10. Maqueta 1:75

verticales los cuales dispone como separación de lo construido y de la naturaleza, levanta levemente esos elementos para separar, por ende las personas que están en la playa o en la piscina tiene una vista directamente por encima de las construcciones, así es como el arquitecto se aísla y se separa de lo construido. Directamente se extrae este concepto de los elementos verticales y los trabajo en el proyecto que propongo de diferentes maneras, sea para acceder a lugar, aislar una parte de la carrera octava con el edificio, crear un espacio dilatado y este volverlo una circulación a la plaza del edificio, o para generar vistas que oculten las construcciones con el paisaje.

### -Límite Difuso:

-Antigua fábrica textil por la arquitecta Zaha Hadid en Belgrado, la arquitecta busca un desvanecimiento mediante un límite el cual es el techo y el piso, se evidencia como la construcción pareciera desvanecerse poco a poco hasta un punto central el cual es una conexión directa entre dos espacios, esta línea también hace que sea un límite en el edificio el cual es un punto focal, céntrico, este puede traspasar pero toma más importancia el límite que rompe con el edificio.

ANTIGUA FABRICA TEXTIL – BELGRADO  
ZAHA HADID



Ilustración 12. Antigua fábrica textil

De este referente se extrae los elementos horizontales retranqueándose uno a uno para que el límite haga parte también en el espacio interior, un límite virtual que se genera al momento de retirar la placa para crear visuales al interior del edificio, y se utiliza la misma estrategia para responder a las diferentes alturas de todos los costados que tiene el edificio.

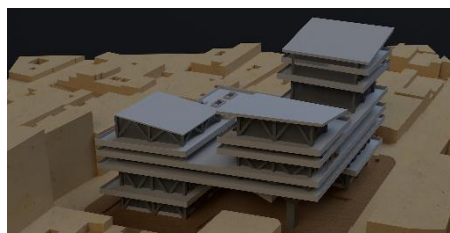


Ilustración 16. Maqueta exterior



Ilustración 15. Maqueta exterior

### Límite como relación del paisaje:

-La biblioteca Virgilio Barco por el arquitecto Rogelio Salmons en el año 2001 busca una interacción con el paisaje, desde que uno se acerca al proyecto dispone de unos límites, primero con el cuerpo de agua, rodeando



Ilustración 14. Biblioteca Virgilio Barco

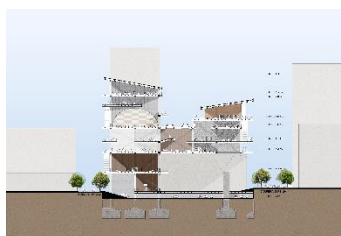


Ilustración 13. Corte  
Principal Proyecto

toda la biblioteca hasta llegar a la entrada, en este paso se logra ver una amplia vegetación y que además tiene como vista principal la construcción, que es la biblioteca y su relación con el paisaje, al traspasar estos límites de la entrada, el acceso y la circulación hasta llegar a las terrazas se pueden evidenciar como el arquitecto busca descontextualizarse de la ciudad y enfocar la importancia con los cerros orientales trayendo esta vegetación directamente al edificio, se proponen unas visuales que se elevan de las construcciones aledañas y crean visuales al resto de la ciudad, incluyendo los cerros.

### 4.3.3 REFERENTES TÉCNICOS:

-Milstein Hall, OMA

La propuesta consta de una estructura de acero que soporta 2 voladizos que generan una conexión entre 2 salones preexistentes que carecían de un espacio conector adecuado. El cierre perimetral de este volumen elevado se realizó con un paño vidriado que va de piso a cielo y cubierto en su parte superior por un techo verde perforado por 41 tragaluces.



*Ilustración 17. Milstein Hall, OMA*

-Edificio de oficinas Cinépolis, KDM Architects  
Casi todas las fachadas están construidas en perfiles de aluminio y ventanas transparentes cubiertas con una membrana tecnológica para reducir el calor del sol sin necesidad de minimizar la iluminación natural del interior.



*Ilustración 18. Edificio de oficinas Cinépolis*

Específicamente en estos dos referentes se eligen por la manera de sostener el edificio con las vigas virendel, creando voladizos bastante largos y espacios considerablemente grandes para crear una actividad, esto se propone en el centro de entretenimiento y tiempo libre en la plaza, el primer límite a traspasar sin estar dentro del edificio.



*Ilustración 19. Maqueta estructural*

**5. LUGAR:**

El proyecto se planea en el lote de la Carrera Séptima con calle 19 ubicado en la localidad de Santa Fe de Bogotá, es un lugar con alto flujo comercial y de oficinas puesto que está ubicado en la zona céntrica de Bogotá, tiene una zona ecológica muy importante los cuales son los cerros orientales, tiene un poca y muy aleatoria organización espacial,

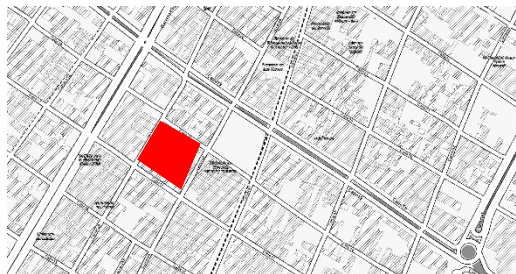


Ilustración 22. Mapa Ubicación

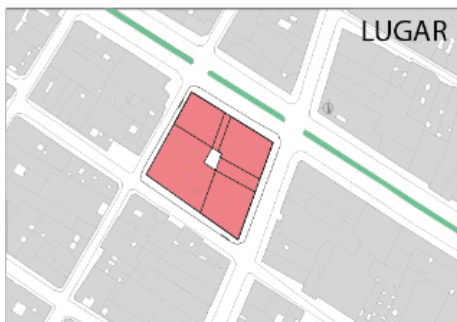


Ilustración 21. Ubicación proyecto

densificación alta de vivienda en altura y muy poco espacio enfocado para el peatón, una movilidad fluida con parte de transporte público en la zona, consta de una población local de aproximadamente 120.000 habitantes donde 49% corresponde a mujeres y el 51% a hombres, con un rango de estratificación entre el 1 y 3, principalmente donde las mujeres son cabeza de hogar con hijos entre las edades de 1 y 21 años.

Con respecto a las ventajas del sector se reconoce la centralidad, la diversidad de servicios y actividades, la posibilidad de desarrollar diferentes actividades económicas, los servicios de transporte el valor histórico del sector y el aire puro por su cercanía a los cerros orientales, pero no todo es color de rosas, también tiene sus desventajas como la carencia de espacio público, el deterioro que tienen las construcciones por lo antiguas que son, el caos vehicular, falta de equipamientos deportivos, recreativos e infantiles, y la inseguridad. En cuanto a las condiciones actuales de los componentes de la Estructura Ecológica Principal presentes en el centro, se identifican problemáticas como:

- Poca conectividad de la estructura ecológica, los dos parques más importantes es el parque Tercer Milenio y el Bicentenario y estos se encuentran lejos y desarticulados.
- Déficit de espacio público y ausencia de paisaje natural.
- Altos niveles de ruido y contaminación del aire ya que se encuentra sobre una vía con alto flujo vehicular.

Las alturas en el lugar es algo a lo que el proyecto se acomodó ya que como se menciona anteriormente sobre la avenida 19 hay muchos edificios altos los cuales generan una sombra tanto al peatón como al edificio, por esto se decide elevarse a la misma altura y liberar el primer piso creando una plaza, un espacio público

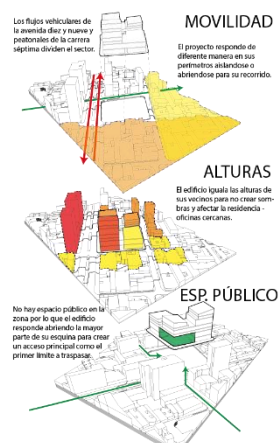
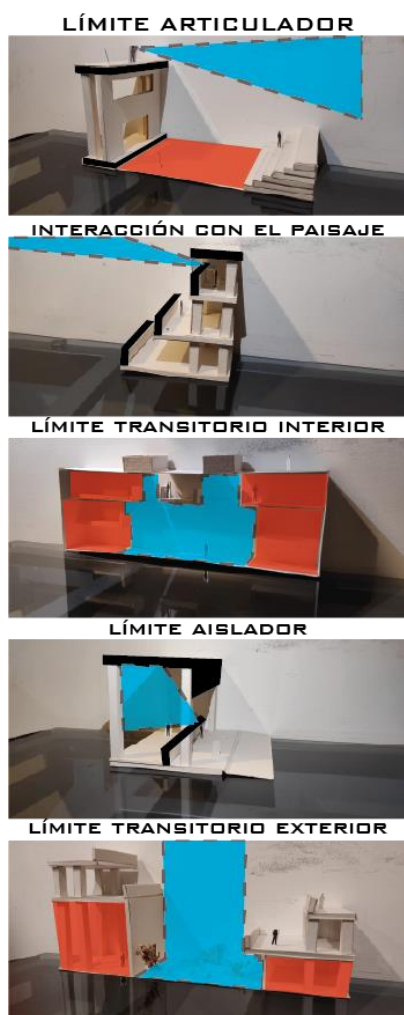


Ilustración 20. Esquemas edificio

para las personas y todo este flujo que maneja la carrera séptima. Los cerros orientales son de gran valor para la comunidad, la conservación de esta es de suma importancia al igual que su contacto visual, se requieren más parques para la comunidad y la recuperación y mantenimiento de los espacios existentes.

## 6. PRINCIPIOS DE ORDEN:

En este apartado se explicarán las estrategias utilizadas en el edificio para hacer del concepto (El límite) arquitectura, para este punto del curso se desarrollan cinco principios de orden clave los cuales van a ayudar a entender los espacios interiores o exteriores del edificio en cómo se diseñaron y a qué se está apuntando al momento de diseñar, siendo este un edificio de ocio, entretenimiento y tiempo libre, y como bien se habló anteriormente lo importante es el deambular en el edificio sin apartarse de la calle y el espacio exterior se explicarán brevemente los tipos de límite que se utilizaron.



**Límite Articulador:** Este límite busca tener un espacio común e importante como lo es la plaza, lo que se busca es que la actividad que está sucediendo en este lugar sea el articulador de la interacción entre la carrera séptima con calle 19 y el edificio.

**Límite con interacción paisajística:** La búsqueda de este elemento es elevarse y hacer muros a la altura de la cabeza del peatón para descontextualizar las construcciones y traer los cerros orientales al edificio.

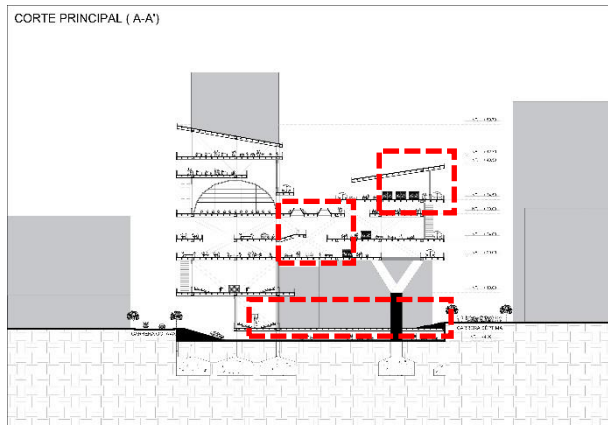
**Límite transitorio interior:** La diferencia que radica en este es que el espacio transitorio debe tener condiciones distintas que en las actividades, por esto se busca una doble o triple altura con visuales hacia las zonas privadas.

**Límite Aislador:** En este límite que da sobre la carrera octava se retranquea la fachada del edificio para poder tener una visual hacia la actividad deportiva que está en el interior, los peatones tendrán la posibilidad de ver que está sucediendo pero no podrán entrar.

**Límite transitorio exterior:** En esta primera estrategia se busca crear un límite con una espacialidad diferente, salir de una zona de lectura y entrar a una terraza a un espacio común para luego volver a entrar a un espacio cerrado como el cinema.

*Ilustración 23. Maquetas proyectuales*

**RELACIÓN ENTRE OPERACIONES FORMALES:**

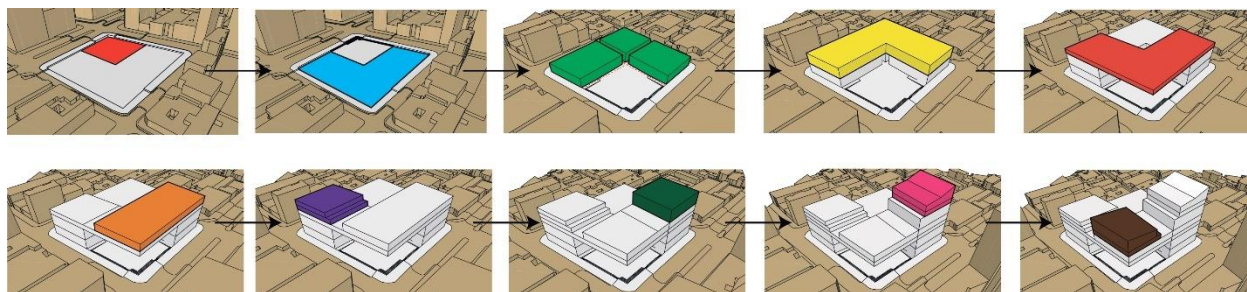


*Ilustración 24. Corte principal*

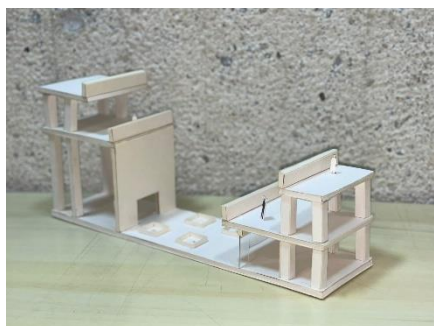
La relación entre cada uno de estas operaciones formales radica en crear una sensación diferente en cada tipo de espacio, esto para hacer creer a la persona que se sigue deambulando dentro del edificio, que todavía se está en la calle, logrando unas circulaciones exteriores donde de la sensación, el ruido, el olor y el sonido del exterior.

**ESTRATEGIAS DE IMPLANTACIÓN**

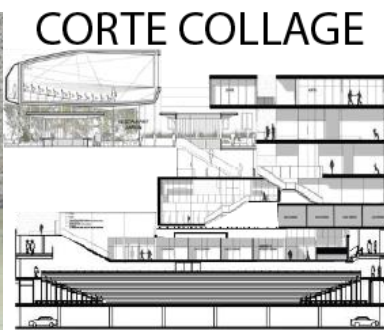
*Ilustración 25. Esquemas de implantación*



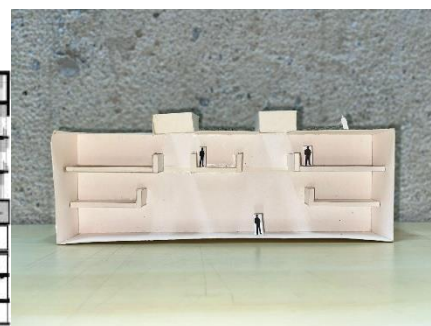
Después de hacer un análisis extenso del sector se proyectaron los puntos clave para el proyecto, siendo uno de los primeros, y el principal la plaza que da sobre la intersección de las vías de la carrera séptima con la calle 19, el edificio primeramente separa este espacio que se da a la ciudad creando un volumen en forma de L, este volumen se divide en tres para crear estos pasadizos que se plantean para no perder la esencia del centro que ya varios edificios aledaños trabaja, luego se hacen unos volúmenes superiores que tienen como función principalmente sostener el voladizo que se crea sobre la calle 19 para crear sombra y tener actividades de ocio, luego se disponen encima de este los siguientes volúmenes con actividades ya dispuestas para el entretenimiento y tiempo libre.



*Ilustración 26. Maqueta Límite Exterior*



*Ilustración 28. Corte Collage*



*Ilustración 27. Maqueta Límite Interior*

## 7. USOS:

El uso general que maneja el edificio es un uso de Ocio, este edificio tendrá seis zonas diferentes repartidas en todo el edificio, empezando por una zona de videojuegos donde todo tipo de personas puede deambular por el mismo y jugar en consolas, computadores, realidad virtual entre otros, posteriormente existe la zona de juegos de mesa donde tendrá pisos dedicados a todos los juegos familiares y grupales, zona infantil y familiar, zonas de juegos por equipos donde estará el airsoft, paintball, tiro, captura la bandera, zona deportiva con canchas de microfútbol, baloncesto, espacios comerciales donde se encontrarán restaurantes, cafeterías, bares y por último zonas de lectura.

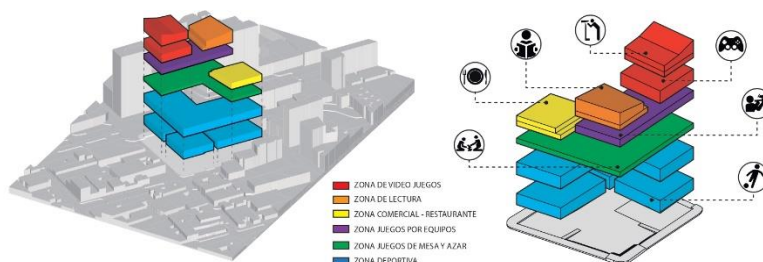


Ilustración 30. Esquema Programático

Ilustración 29. Esquema Estructura

## 8. TÉCNICA:

El elemento portante a emplear en el edificio son cajones cerrados en virendel apoyados sobre tres mecanismos que se comportan como núcleos estructurales los cuales logran ser los puntos fijos, al hacer un cajón cerrado en virendel se logra tener un gran voladizo en la plaza planteada sobre la carrera séptima con calle 19, esto para generar un límite virtual el cual es estar en la plaza, traspasar ese límite invisible que hace pensar que se está dentro del edificio sin todavía haber entrado, tener una experiencia de un gran volumen encima de la persona que transita y una actividad en un espacio público de ocio, entretenimiento y cultura como lo es el baile callejero, entre otros. El cerramiento del edificio se solucionó con vidrios por fuera de las vigas en virendel para contrarrestar las corrientes de viento que hay por la cercanía a los cerros orientales, la ventilación de este edificio se da por unas aberturas en las placas que permiten ventilar todo el tiempo el edificio, haciendo que el aire caliente suba y esté fresco en los pisos de los deportes. Por último, las particiones se dan en elementos verticales como muros en concreto, antepechos en vidrio y algunos elementos en vidrio para poder ver desde afuera la actividad que se está ejerciendo en el interior.

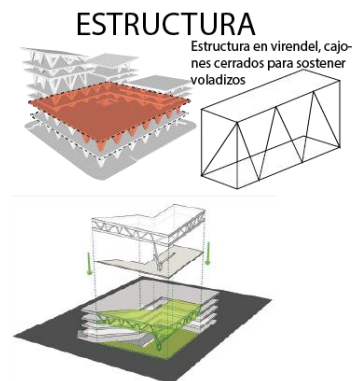
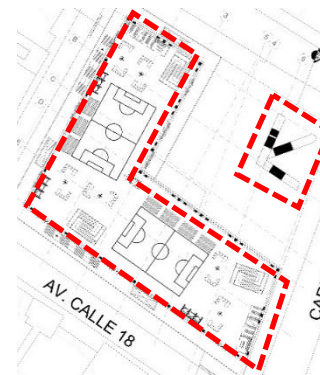


Ilustración 31. Planta Deportiva



**9. CIRCULACIÓN:**

Primeramente el edificio busca un límite pero así mismo se usa este límite del sector para articular la zona, por esto en el primer nivel del edificio se fragmenta y abre tres pasajes los cuales conectan la calle 18 y la carrera octava con esa gran plaza que recoge todos los flujos peatonales que están en la carrera séptima, este es el primer recorrido que tiene la persona que se aproxima al edificio, teniendo la posibilidad de entrar directamente a la zona deportiva mediante estas aberturas o directamente desde la plaza.

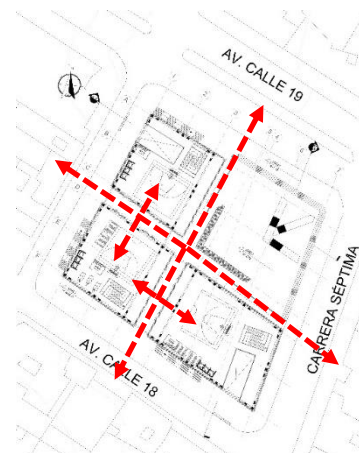
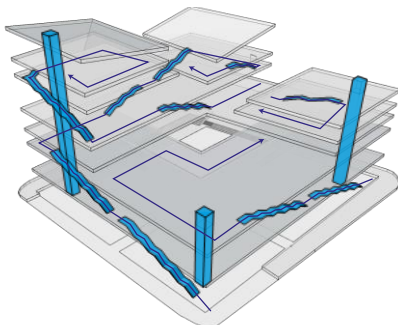


Ilustración 32. Planta de acceso

La circulación del edificio, al tener una espacialidad de distintos espacios, totalmente singulares, no repetitivos, con escalas diferentes se soluciona de manera que se extrae la circulación al perímetro del edificio, por fuera de la estructura, liberando así las visuales que tienen las personas

Ilustración 36. Esquema circulaciones



a la hora de recorrer el edificio, lo interesante y a lo que se apuntó a la hora de diseñar es que la persona que recorra al edificio se enfoque directamente a la calle y no a lo que está sucediendo dentro del mismo.

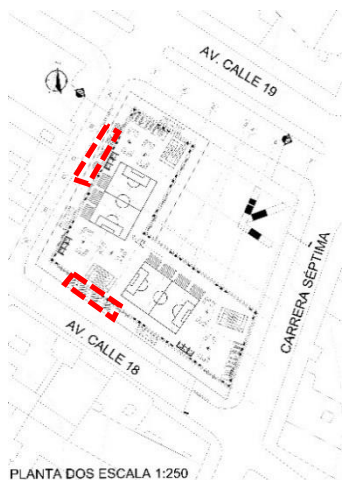


Ilustración 40. Planta deportiva

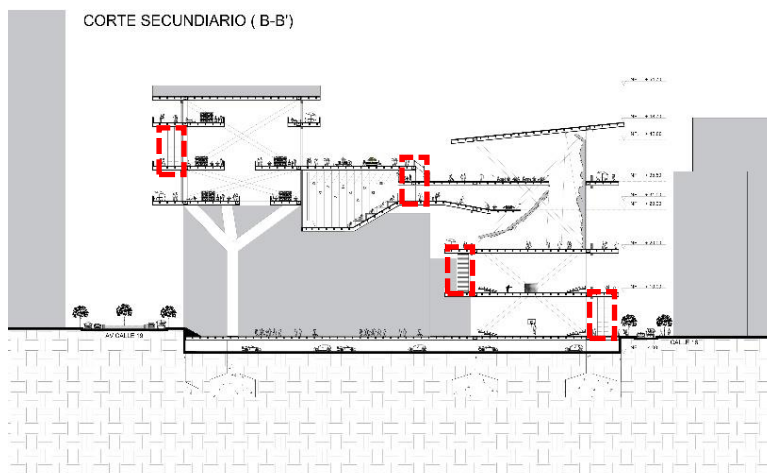


Ilustración 41. Corte Secundario

## 10. CONCLUSIONES:

El centro de entretenimiento y tiempo libre ejecutó las cinco estrategias que se instauraron al principio del curso, dando solución a problemáticas del sector elegido en la localidad de Santa Fe específicamente entre las calles 19 y 18 y las carreras 7 y 8 con fuertes problemáticas de divisiones de flujos, comercios distintos, pérdida de conceptos como pasajes y recorridos fronteras invisibles y tomando muy en cuenta el fuerte papel de la carrera séptima, tomando de esta la importancia con la esquina y congregando a las personas en este centro de entretenimiento.

Con las estrategias trabajadas a lo largo del curso se logró vincular a las personas con el proyecto y el contexto respondiendo al problema de espacio público en el sector, de la mano de la Arquitectura se logró mejorar el uso no trabajado en el sector, la recreación y el deporte, trayendo consigo elementos para la congregación, actividades saludables como el deporte y la actividad física, generando relaciones y haciendo de este edificio un punto clave para la ciudad.

Brindar espacios de permanencia donde las personas no diferencien entre estar adentro o afuera y crear una idea de espacio público y deambular dentro de un edificio fue la apuesta clave para diseñar este edificio, se planearon plazas al aire libre, terrazas, zonas de estar, esparcimientos, circulaciones con vistas hacia la ciudad, juegos de mesa y todo esto unido gracias al concepto del límite que es la articulación a todos estos espacios de permanencia, el límite tangible e intangible que se demuestra en todo el diseño del edificio para hacer arquitectura habitable y sensorial.

El límite visto individualmente y proyectado en este edificio es esa zona que conecta, enlaza y relaciona espacios, que al momento en el que un usuario transita por alguno de estos espacios a los que se les trabajó genera una sensación de sorpresa, o asombro, el acto de deambular, recorrer es trabajo de la arquitectura, facilitar la comunicación entre espacios y esperar que la persona quiera seguir en estos lugares demuestra el papel y capacidad de resolver necesidades y problemáticas de algún lugar en específico, por esto en el curso se escogió un lugar que personalmente se siente abandonado, separado, fragmentado y se dio solución.

Por último y no menos importante el reto de este proyecto y del concepto límite fue lograr captar la palabra no como un obstáculo, un límite que no deje traspasar y fluir el proyecto, una palabra compleja y con infinitud de definiciones según la perspectiva desde la que se maneje, hacer entender al lector de este documento cómo ver la arquitectura a través de un término que se puede transitar, que se puede habitar y se puede moldear a manera de actividades físicas en un edificio.

## 11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Análisis del rendimiento estructural de las vigas Virendel, Javier Estévez Cimadevila, Recuperado el 9 de mayo de 2022.

[chrome-](#)

[extension://oemmndcbldboiebfnladdacbfmadadm/https://www.udc.gal/dep/dtcon/estructuras/almacen/pdfs/revistas01.pdf](https://www.udc.gal/dep/dtcon/estructuras/almacen/pdfs/revistas01.pdf)

Disolviendo el límite Universidad Nacional De Colombia repositorio, recuperado el 24 de marzo de 2022.

<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/63904>

Edgardo Contreras Nossa (2015) Renovación Urbana del centro de Bogotá: gentrificación del barrio Santa Fe. Recuperado el 17 de febrero de 2022.

<https://cdsa.aacademica.org/000-061/34.pdf>

Espacio, sistema y disciplina Ruiz Esteban Nuria recuperado el 23 de marzo de 2022

<https://www.tesisenred.net/handle/10803/117069>

Edificios de uso mixto, Urban HUB, Recuperado el 9 de mayo de 2022.

<https://www.urban-hub.com/es/buildings/edificios-de-uso-mixto-urbes-sostenibles-y-diversificadas/>

Inmigración en Colombia (2019). Recuperado 2 de febrero de 2022

<https://datosmacro.expansion.com/demografia/migracion/inmigracion/colombia>

La arquitectura del patio, Editorial Gustavo Gili, Antón Capitel, Recuperado el 3 de mayo de 2022.

[chrome-](#)

[extension://oemmndcbldboiebfnladdacbfmadadm/https://oa.upm.es/35270/1/La\\_arquitectura\\_de\\_l\\_patio.pdf](https://oa.upm.es/35270/1/La_arquitectura_de_l_patio.pdf)

Los límites de Arquitectura, Sebastián Ramírez Caicedo TADEO. (2019) Recuperado el 22 de marzo de 2022.

[chrome-](#)

[extension://oemmndcbldboiebfnladdacbfmadadm/https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/7280/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=7&isAllowed=y](https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/7280/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=7&isAllowed=y)

Límite y Arquitectura, relación entre el espacio interior y exterior, Javier Alejandro Pachón Romero, recuperado el 23 de marzo de 2022.

[chrome-](#)

[extension://oemmndcbldboiebfnladdacbfmadadm/http://polux.unipiloto.edu.co:8080/00003563.pdf](http://polux.unipiloto.edu.co:8080/00003563.pdf)

Límites en arquitectura y diseño (2021) Recuperado el 20 de marzo de 2022

<https://www.interempresas.net/Construccion/Articulos/347025-Limites-en-arquitectura-y-diseno-a-debate-en-Rocagallery-com.html>

Límite y percepción en arquitectura, Ainara Cuenca Juan, recuperado el 24 de marzo de 2022.

[chrome-](#)

[extension://oemmnadbldboiebfnladdacbfmadadm/https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099/14879/78\\_83\\_Ainara\\_Cuenca\\_Juan.pdf](http://oemmnadbldboiebfnladdacbfmadadm/https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099/14879/78_83_Ainara_Cuenca_Juan.pdf)

Secretaria Social de Bogotá (2017) Localidad de Santa Fe, recuperado el 15 de febrero del 2022.

[http://old.integracionsocial.gov.co/anexos/documentos/2018documentos/18092018\\_Santa%20Fe%20diagn%C3%B3stico%202018%20-%20SDIS.pdf](http://old.integracionsocial.gov.co/anexos/documentos/2018documentos/18092018_Santa%20Fe%20diagn%C3%B3stico%202018%20-%20SDIS.pdf)

Secretaría distrital de planeación. (2018) Plan Parcial de Renovación Urbana "Triángulo de Fenicia" recuperado el 7 de febrero de 2022.

<http://planeacionbogota.gov.co/gestion-territorial/planes-parciales-de-renovacion-urbana/planes/plan-parcial-de-renovacion-urbana-triangulo-de-fenicia>

Universidad de los Andes. AJUSTES A LA FORMULACIÓN Plan Parcial Triángulo de Fenicia. (2014) Recuperado el 17 de febrero de 2022.

<Chromeextension://oemmnadbldboiebfnladdacbfmadadm/https://progresafenicia.uniandes.edu.co/images/documentacion/DTStringuloFenicia20140717.pdf>

Un patio y circulación perimetral, Glocal design magazine, Luis Gallardo LGM Studio, Recuperado el 1 de mayo de 2022.

<https://glocal.mx/un-patio-y-circulacion-perimetral/>

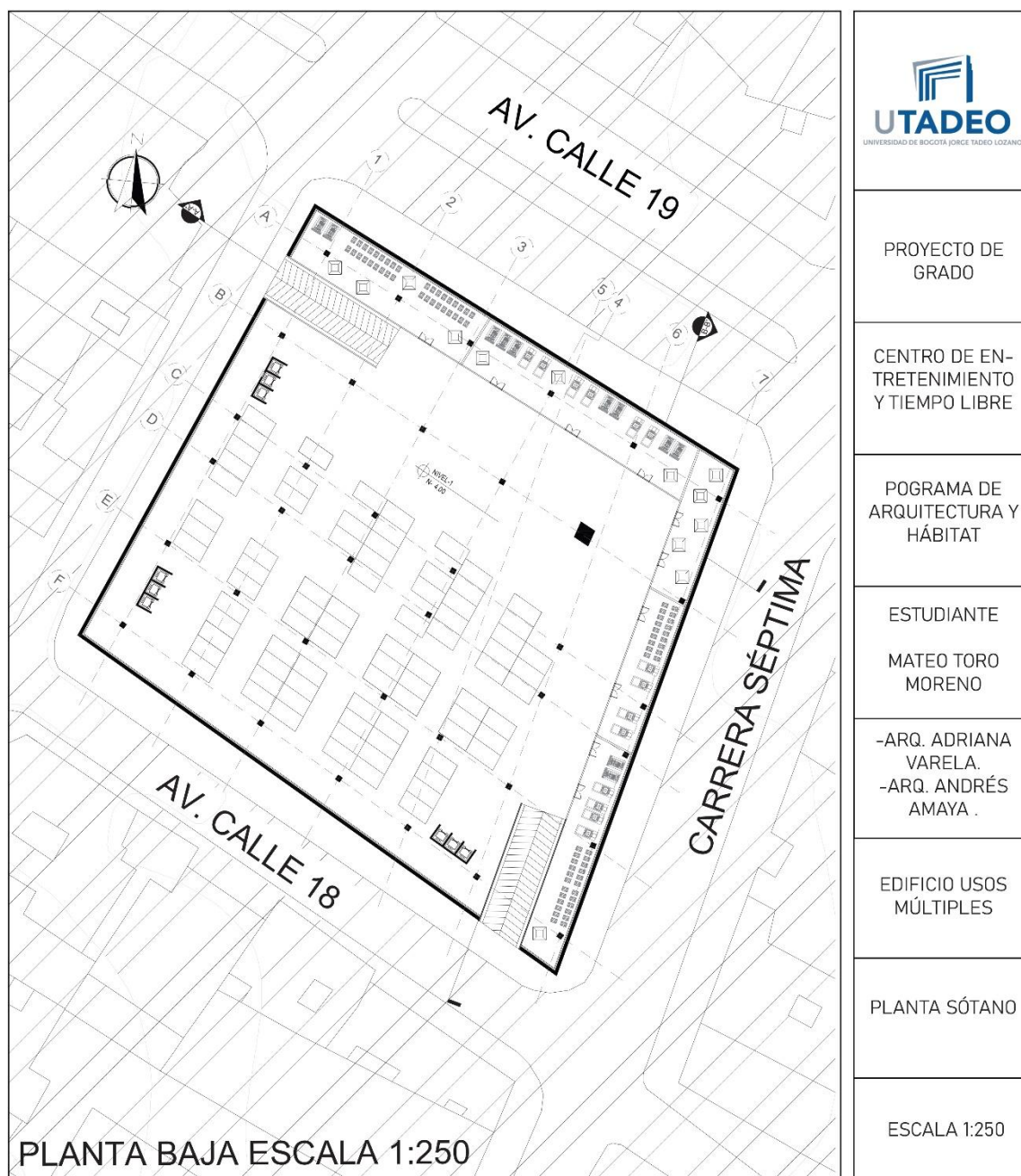
VEEDURÍA DISTRITAL (2018) Santa Fe: Ficha Local, recuperado el 10 de febrero del 2022.

<https://veeduriadistrital.gov.co/sites/default/files/files/NotasLocales/Ficha%20Localidad%20Santafe.pdf>

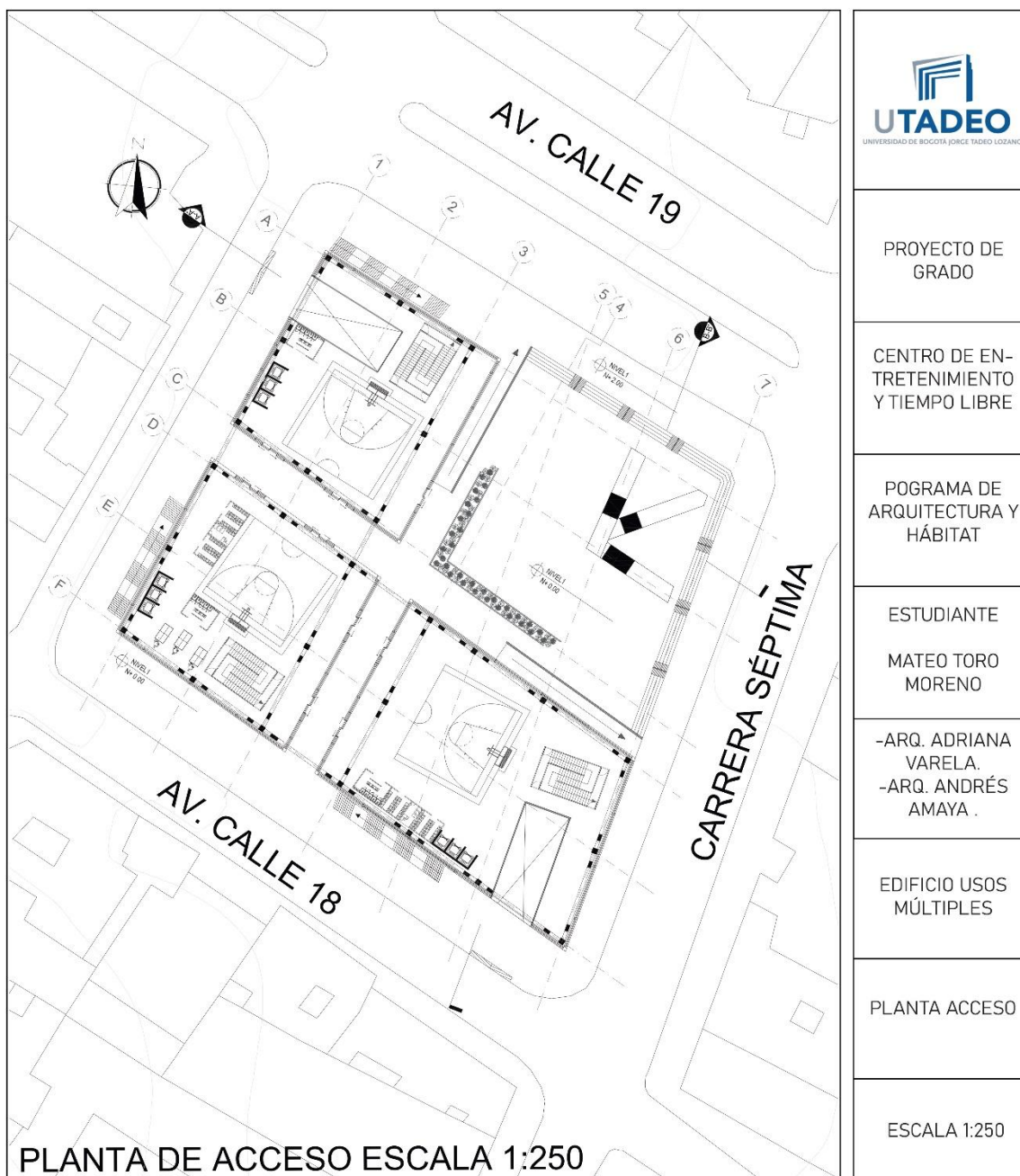
Virendel "La construcción Architecturale", Carles Romea, Recuperado el 4 de mayo de 2022.

<https://www.e-zigurat.com/blog/es/vierendeel-construction-architecturale-fonte-fer-acier/>

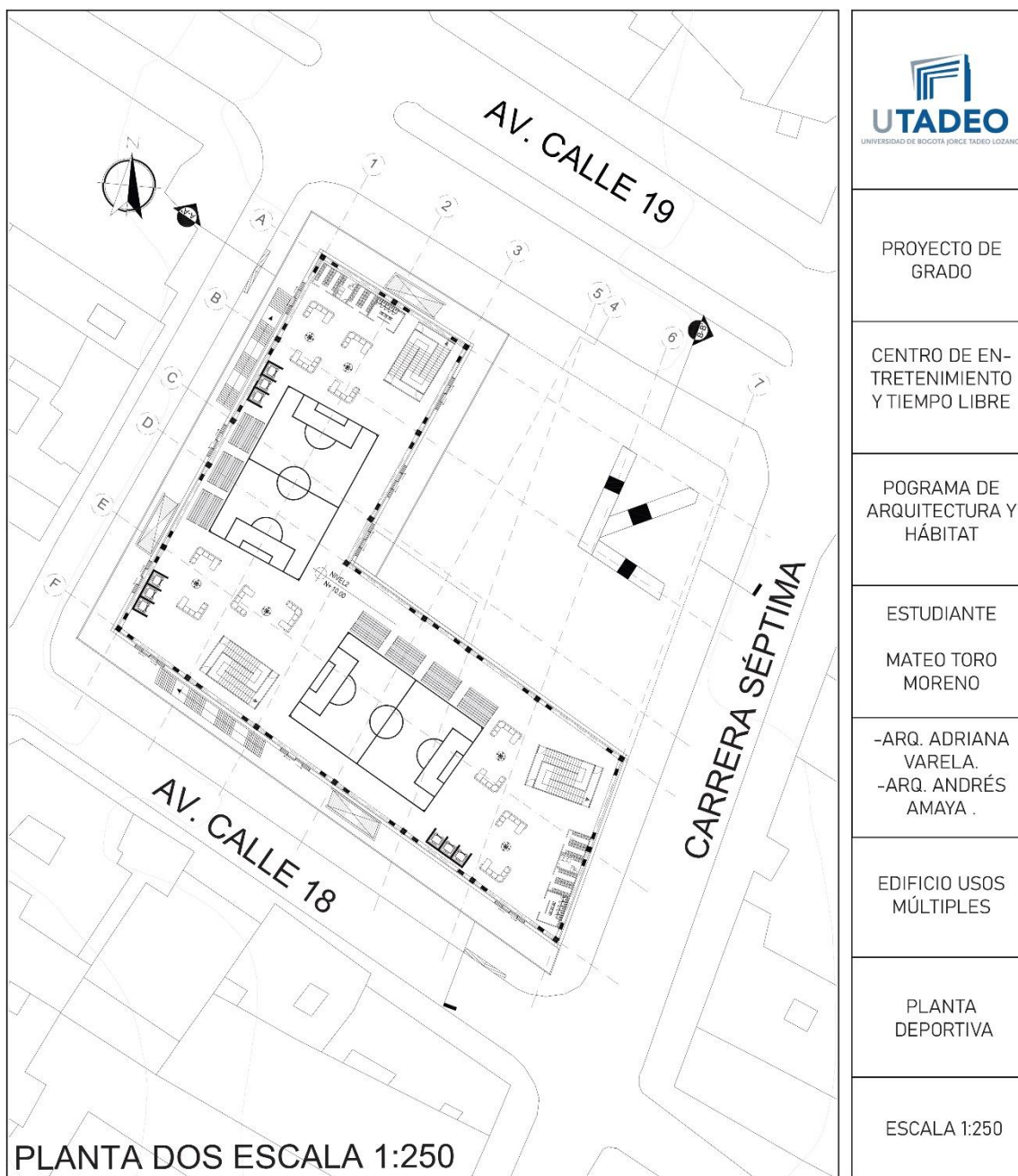
## 11. ANEXOS:



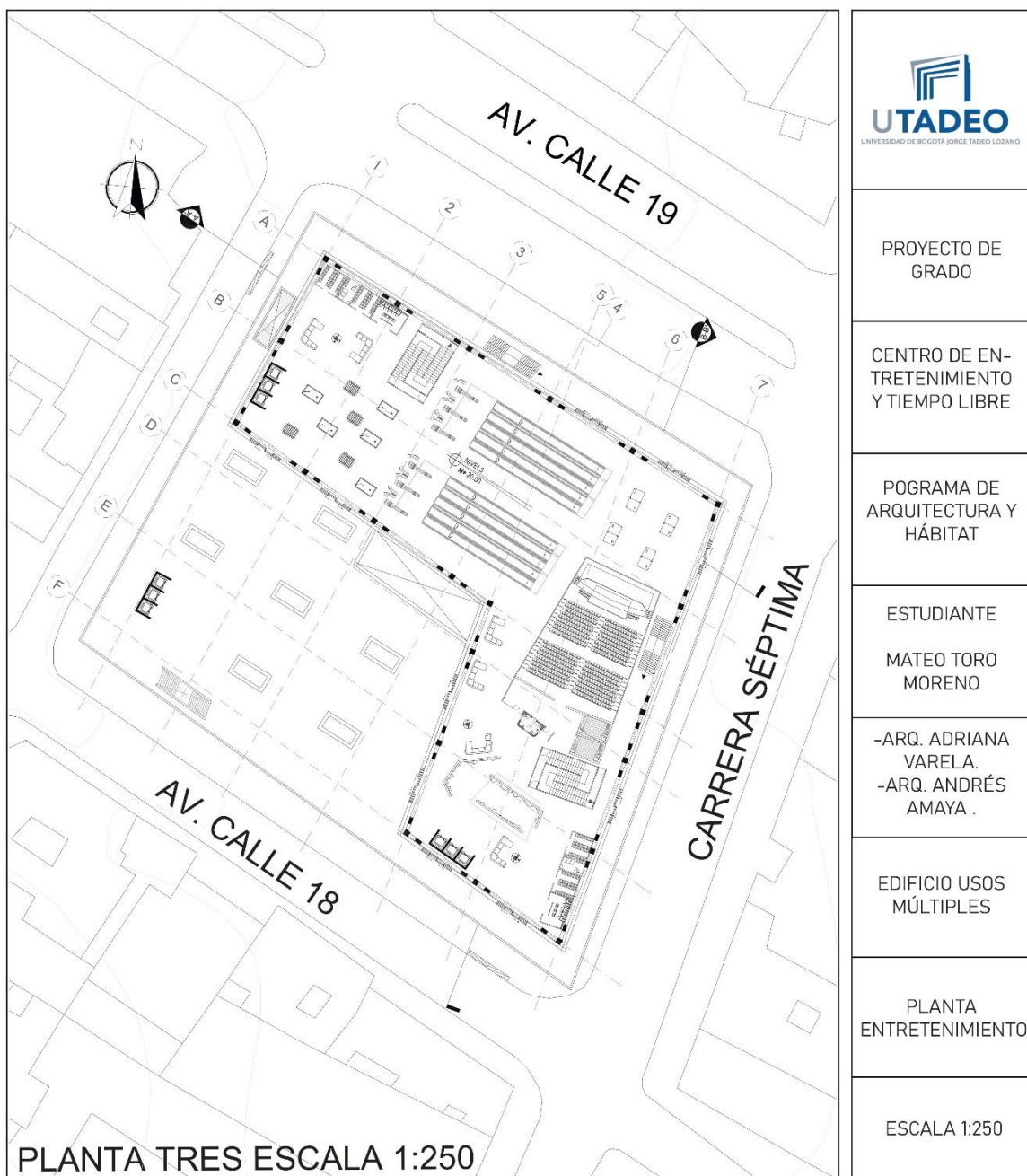
Anexo 1. Planta de sótano



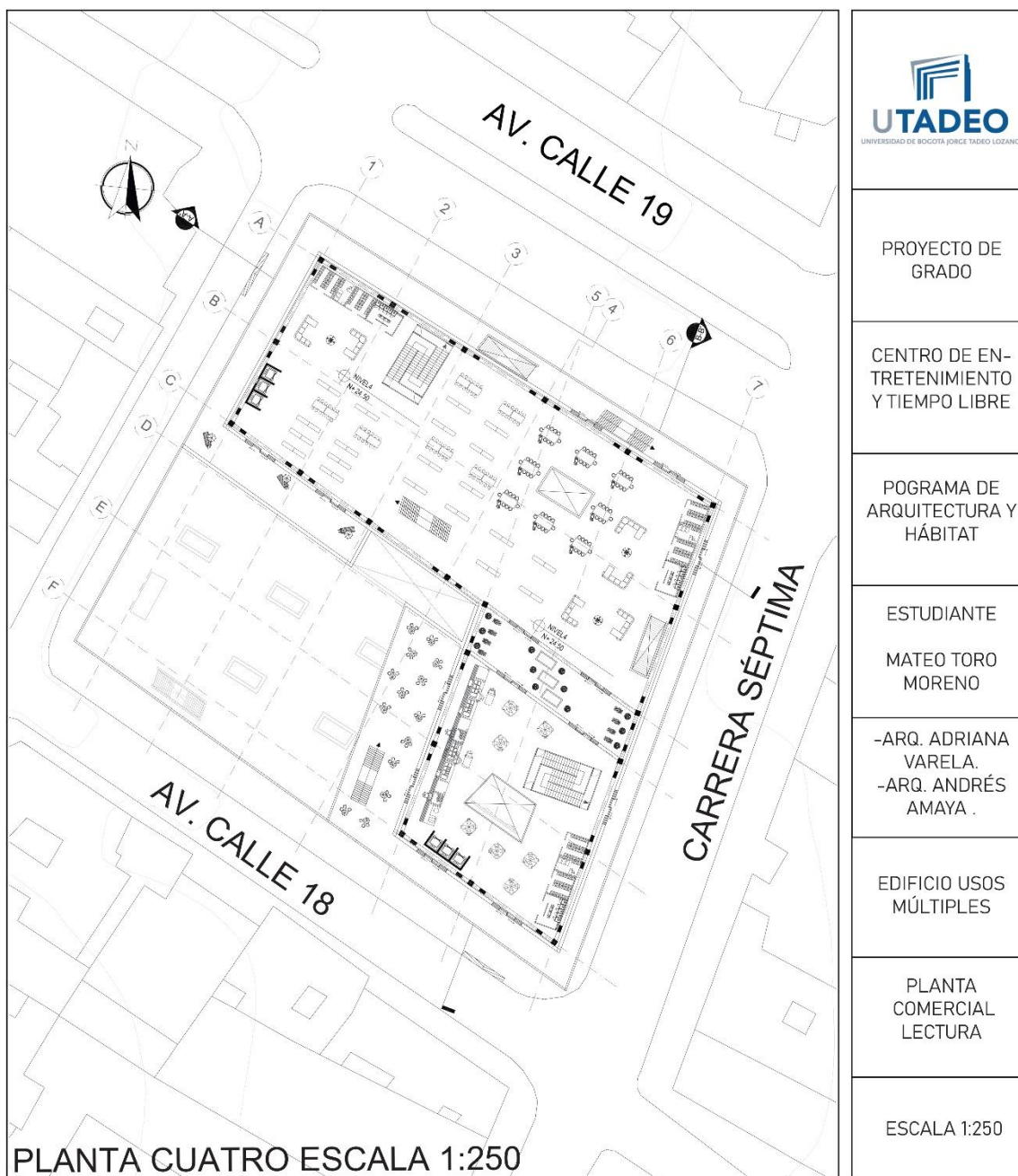
Anexo 2.Planta de acceso



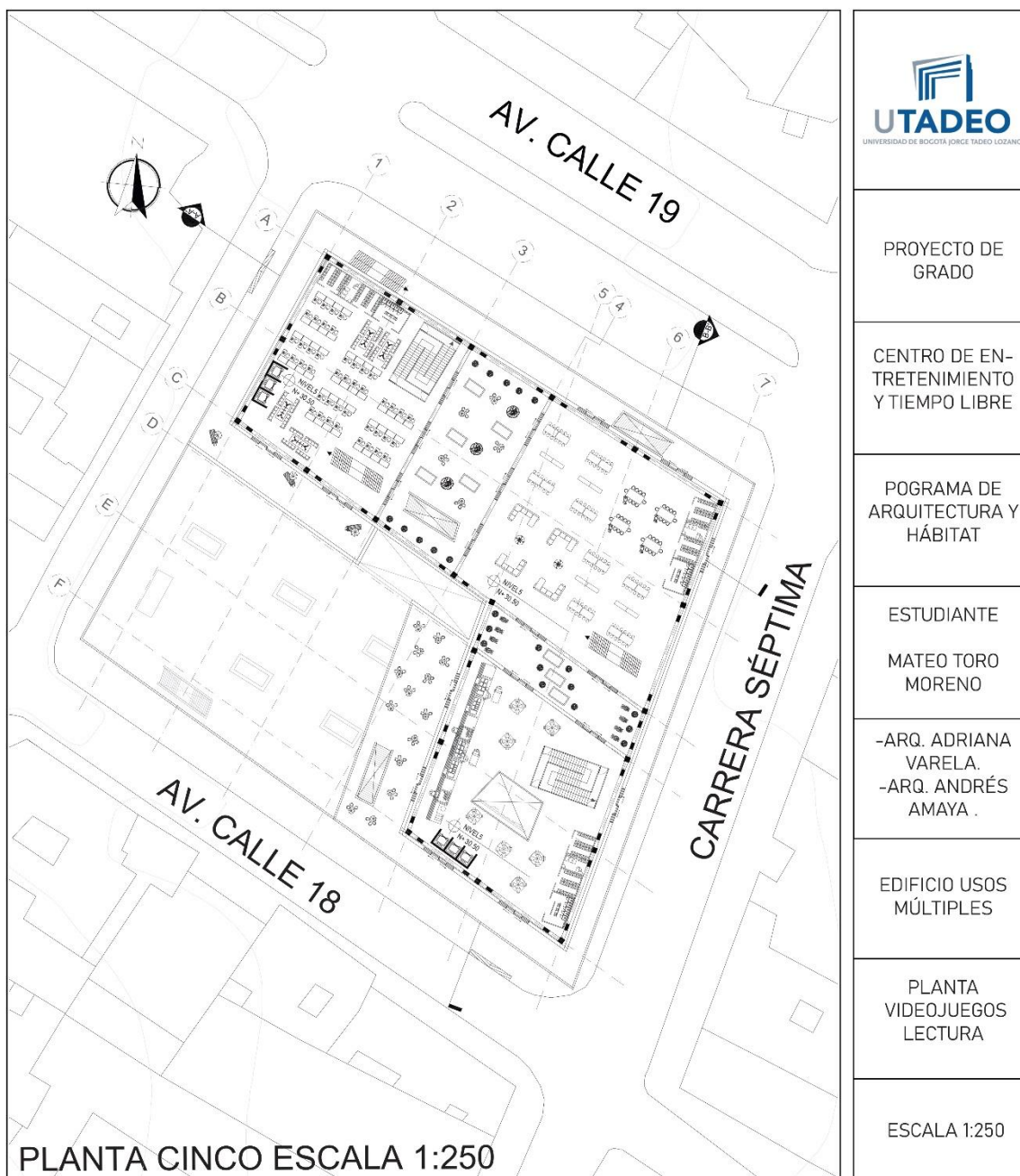
Anexo 3.Planta deportiva



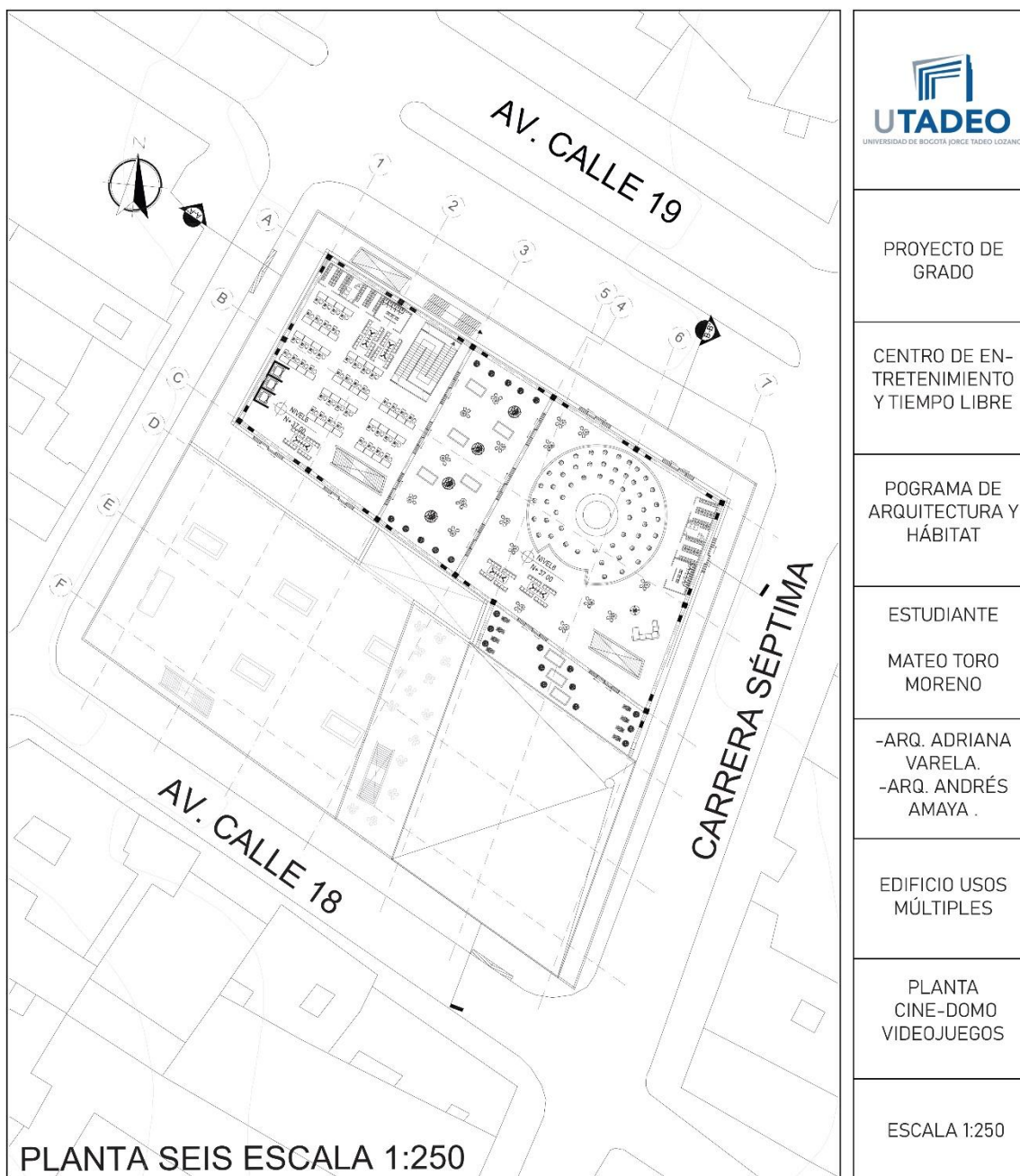
Anexo 4.Planta Entretenimiento



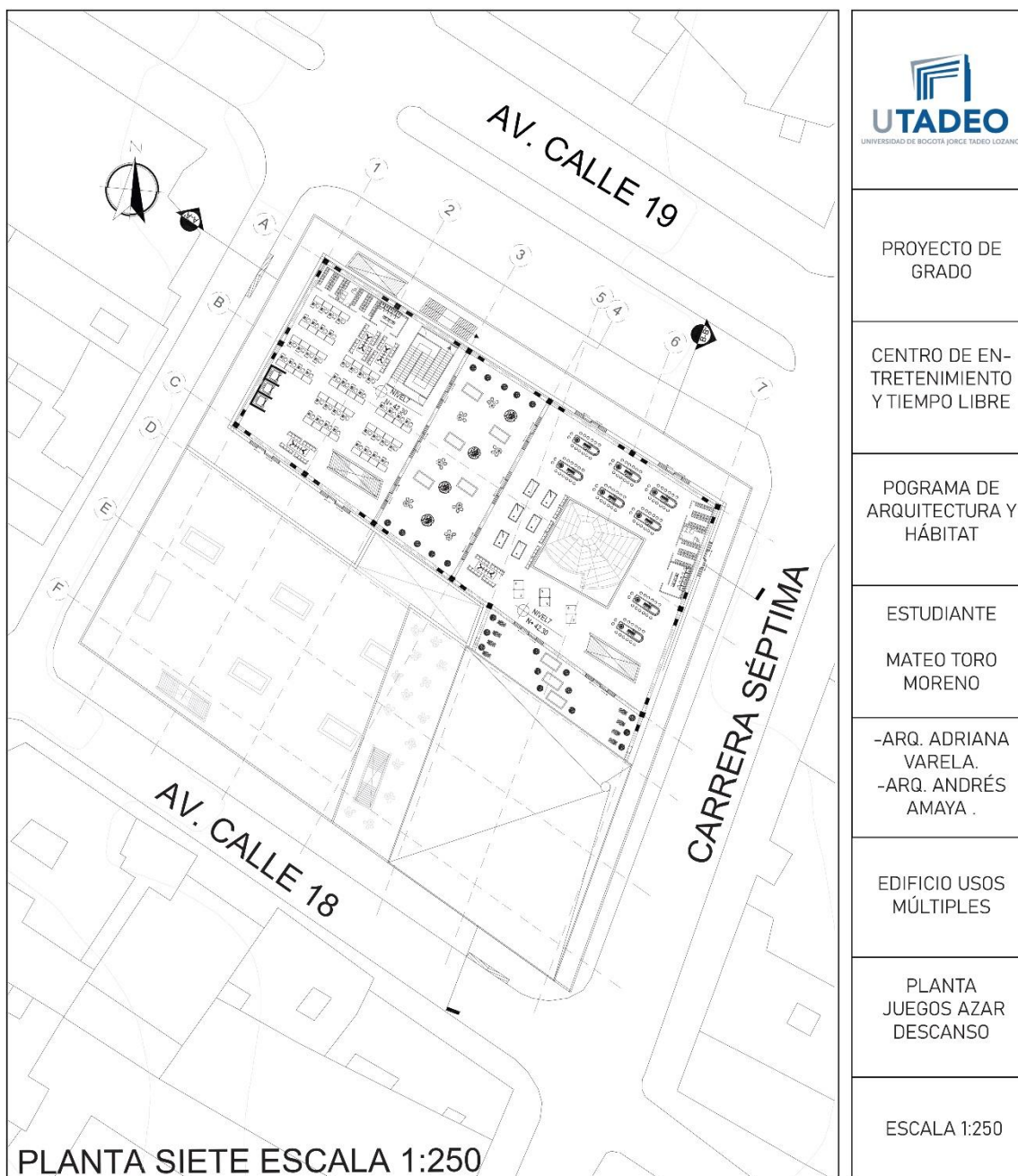
Anexo 5. Planta comercial - lectura



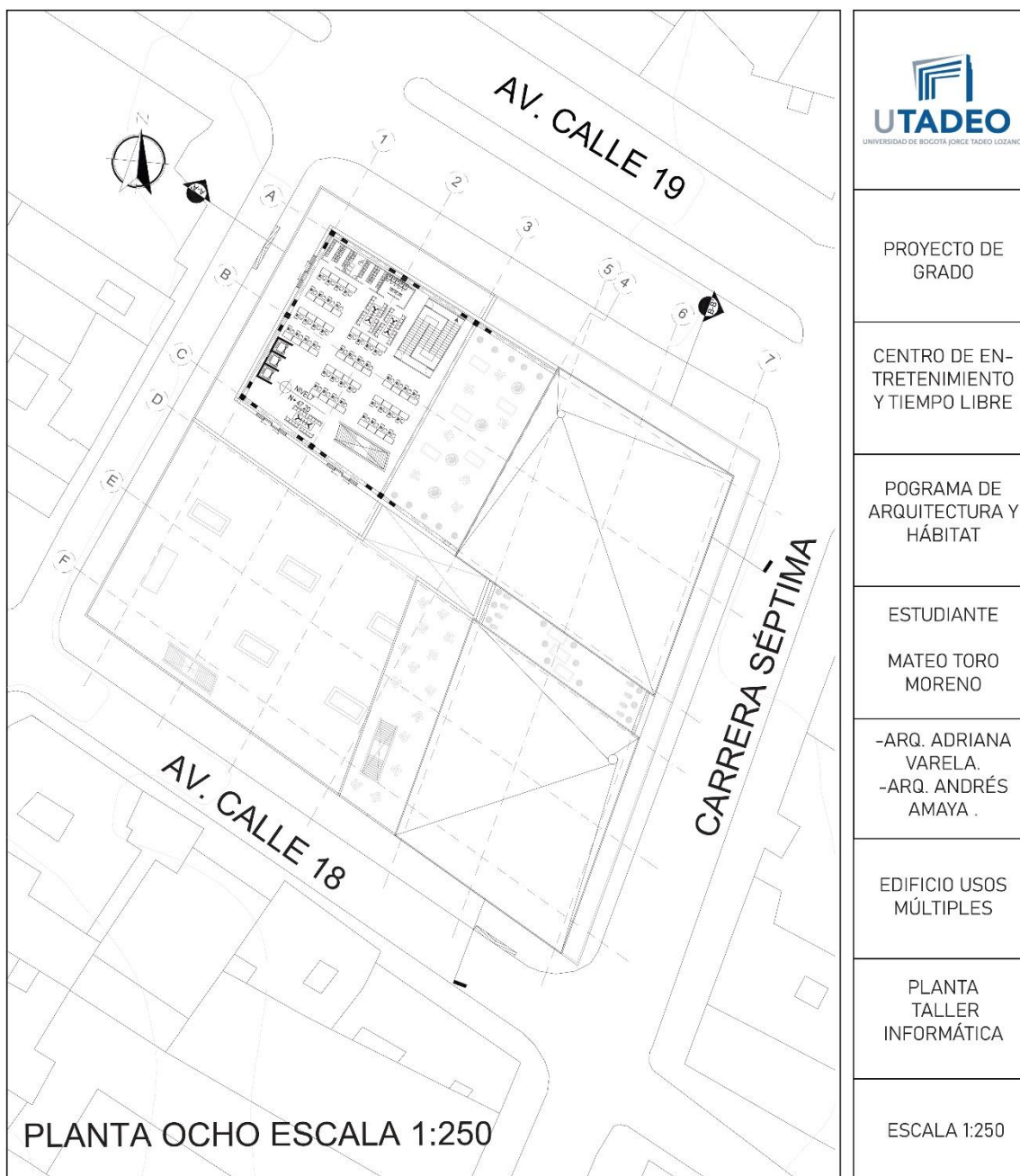
Anexo 6.Planta videojuegos - lectura



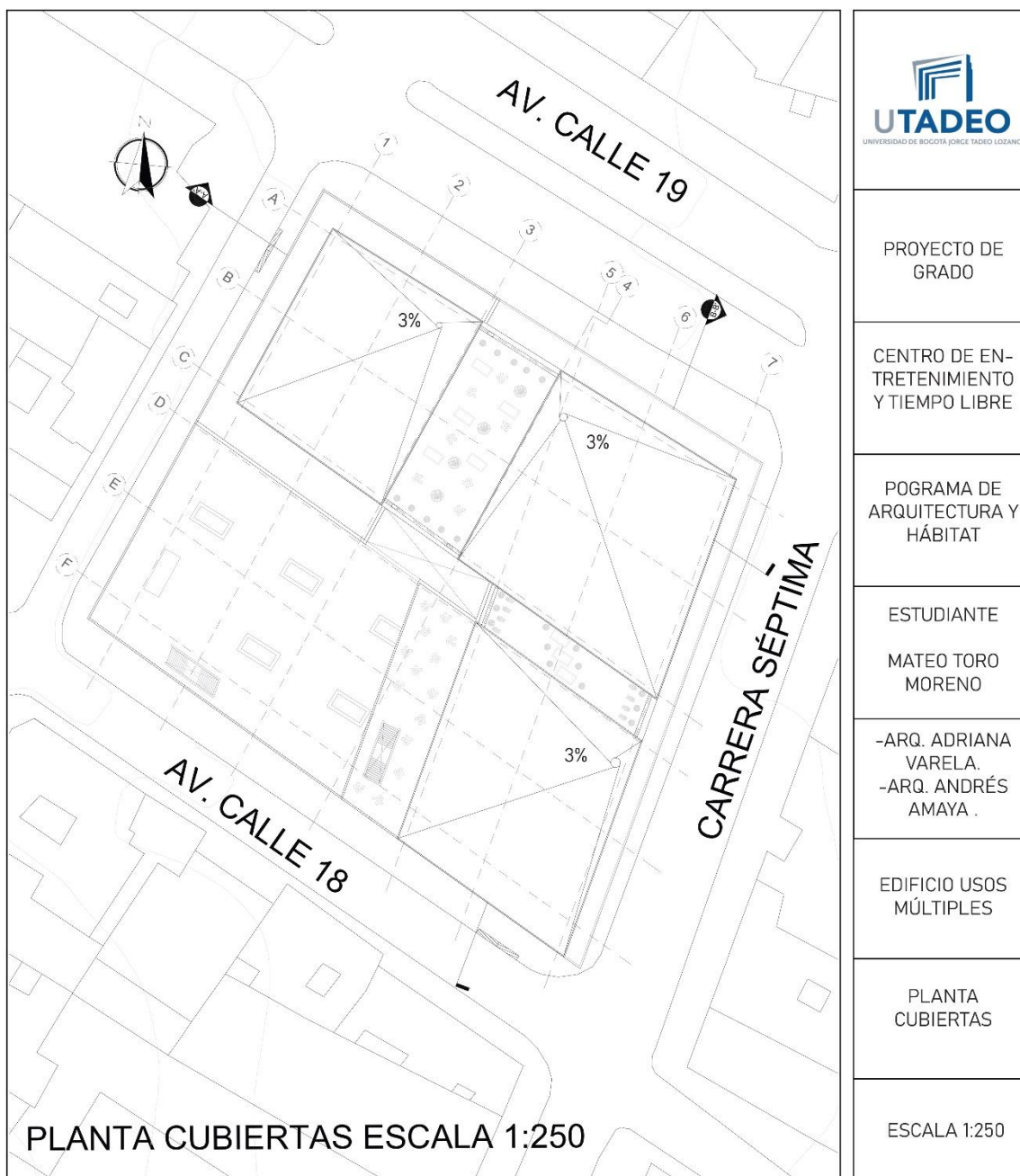
Anexo 7.Planta cine domo - videojuegos



Anexo 8.Planta juegos de azar - descanso

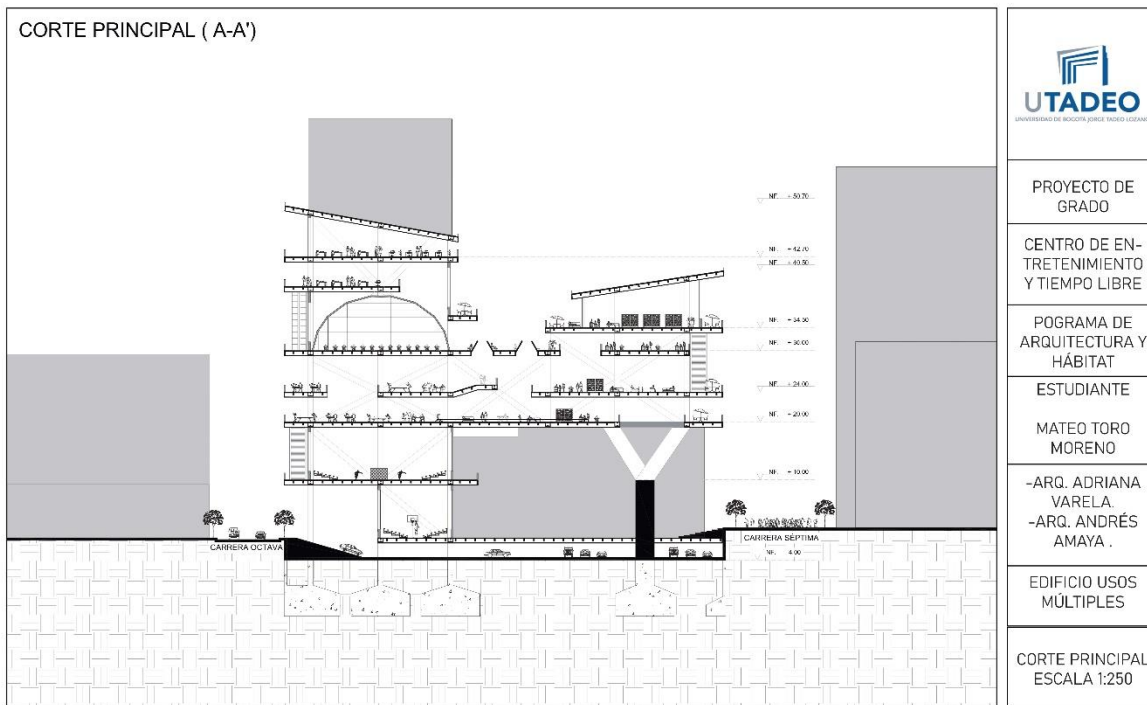


Anexo 9. Planta taller informática

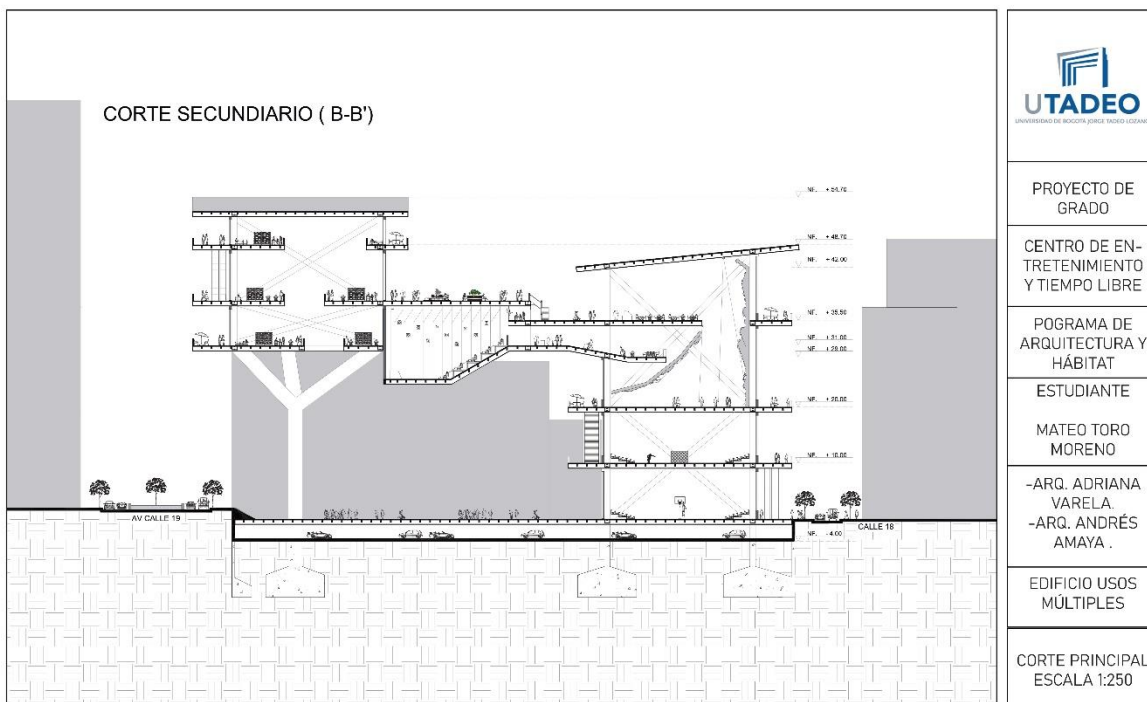


Anexo 10. Plantas cubiertas

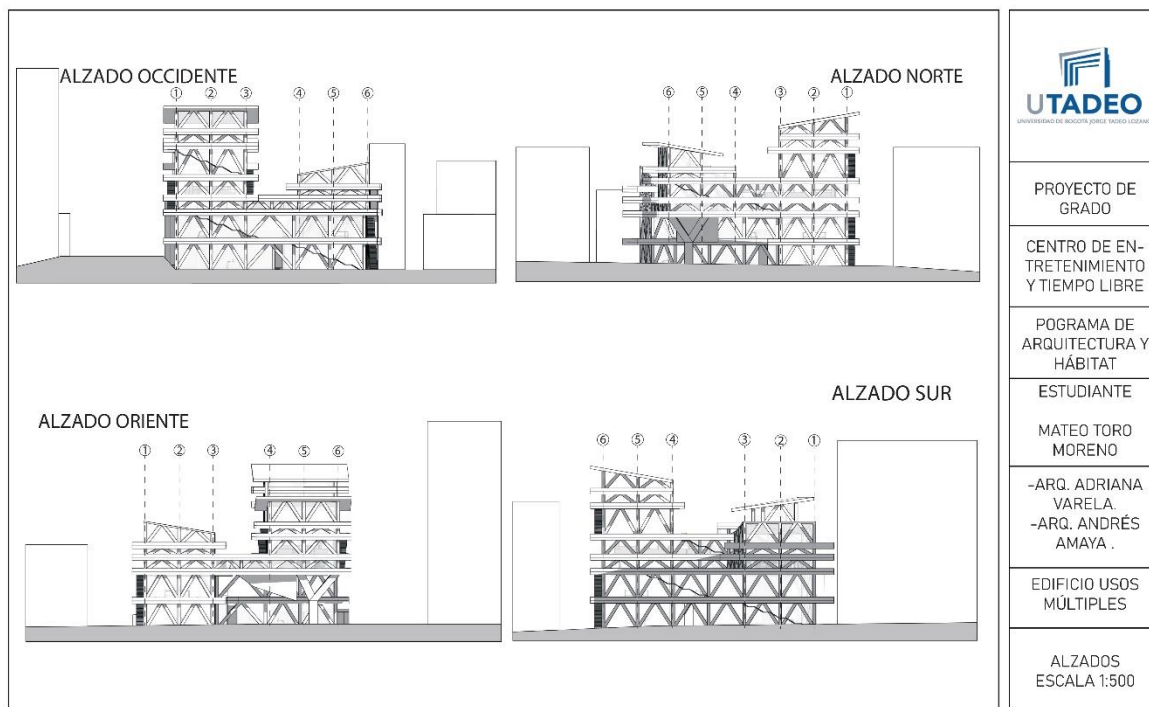




Anexo 12. Corte Principal



Anexo 13. Corte Secundario



Anexo 14. Fachadas



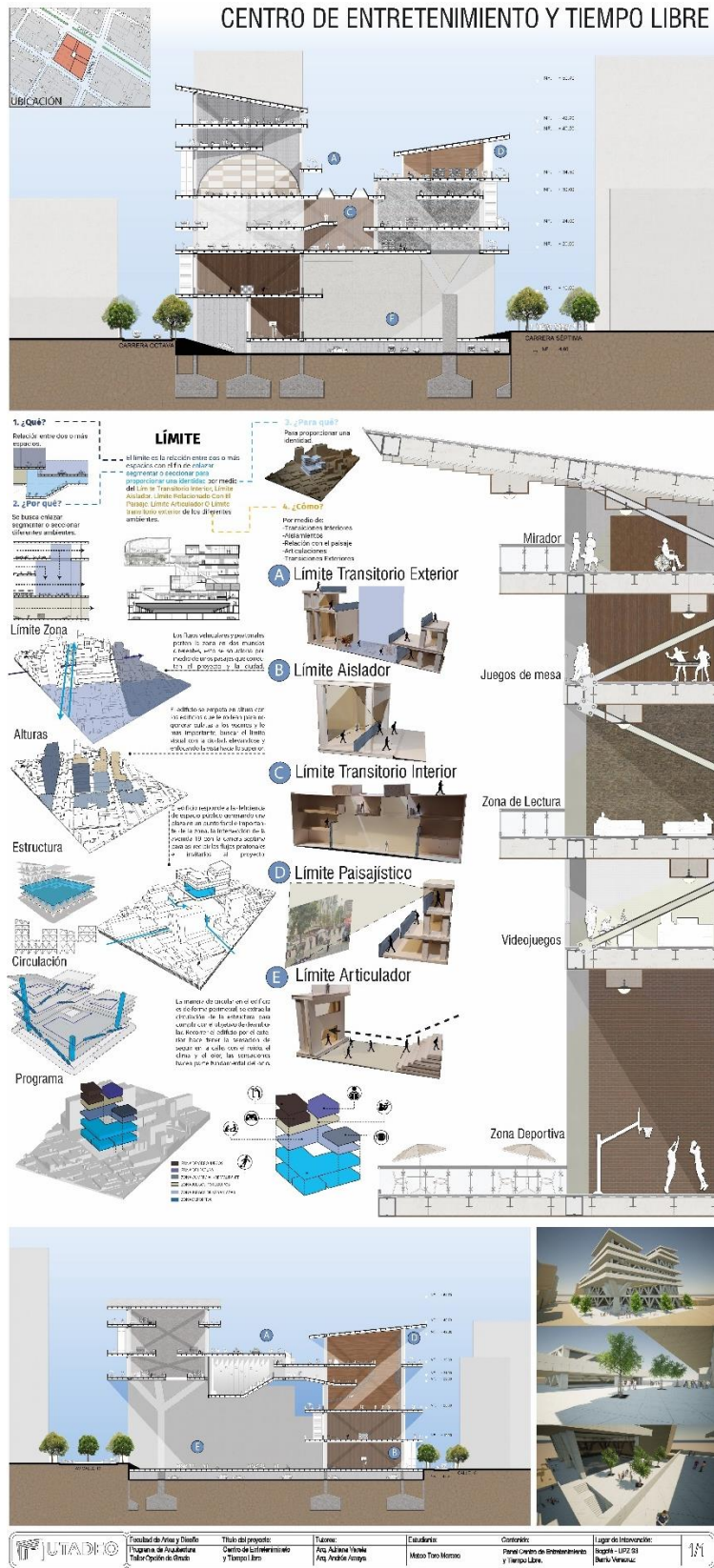
Anexo 15. Foto Panel - Maqueta



Anexo 16. Foto Maqueta



Anexo 17. Foto Maqueta



Anexo 18. Panel Entrega