

EL OCIO PARA UNA SOCIEDAD HIPERPRODUCTIVA

DIEGO HERNANDEZ BOHORQUEZ

Proyecto Investigación + creación de grado para optar el título de
ARQUITECTO

Director:

GERMÁN ANDRÉS GUTIERREZ PINZÓN

Arquitecto

FUNDACION UNIVERSIDAD DE AMERICA
FACULTAD DE ARQUITECTURA BOGOTA D.C
PROGRAMA DE ARQUITECTURA
BOGOTA D.C

2024

NOTA DE ACEPTACIÓN

Nombre
Director de Trabajo de grado

Nombre
Jurado 1

Nombre
Jurado 2

Bogotá D.C, noviembre de 2023

DIRECTIVOS DE LA UNIVERSIDAD

Presidente y Rector del Claustro

Dr. Mario PosadaGarcía – Peña

Consejero Institucional

Dr. Luis Jaime Posada García – Peña

Vicerrectoría Académica

Dra. María Fernanda Vega de Mendoza

Vicerrector Administrativo y Financiero

Dr. Ricardo Alfonso Peñaranda Castro

Vicerrectora de Investigaciones y Extensión

Dra. Susan Margarita Benavides Trujillo

Secretario General

Dr. José Luis Macías Rodríguez

Decana Facultad de Arquitectura

Arq. María Margarita Romero Archbold

Las directivas del claustro de la Fundación Universidad de América, los jurados calificadores y el cuerpo docente; no son responsables por los criterios e ideas expuestas en el presente documento. Estos corresponden únicamente a los autores.

Dedicado a mi madre y mi padre, quienes me apoyaron de forma incondicional.

Agradezco a los profesores, directivos de la universidad y los compañeros que fueron de mucho apoyo en varios momentos de la carrera

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	10
INTRODUCCIÓN	11
1 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN CREACIÓN	12
1.1 Situación problemica	12
1.2 Pregunta de investigación + creación	13
1.2.1 Pregunta de Investigación	13
1.2.2 Propuesta Creativa.	13
1.3 Justificación	14
2 OBJETIVOS	16
2.1 Objetivo general de investigación	16
2.2 Objetivos específicos investigación	16
2.3 Objetivos específicos de la creación	16
3 ANTECEDENTES (ESTADO DEL ARTE)	17
4 MARCO REFERENCIAL	18
4.1 Marco teórico conceptual	18
4.2 Marco legal	20
5 DIAGNÓSTICO URBANO.	23

6 INCORPORACIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN A LA CREACIÓN (EL PROYECTO ARQUITECTÓNICO)	27
6.1 El proceso de indagación	27
6.2 Los análisis y los resultados a la pregunta de investigación	28
6.3 La incorporación de resultados en el proyecto.	29
7 PROYECTO DEFINITIVO	30
7.1 Descripción del proyecto	31
8 CONCLUSIONES.	33
BIBLIOGRAFÍA	34
ANEXOS	35

TABLAS DE FIGURAS

	Pág
Figura 1. <i>Gráfico espacio público efectivo en bogotá</i>	17
Figura 2. <i>Localización</i>	23
Figura 3 <i>Gráficos de análisis de localización</i>	24
Figura 4 <i>Tabla del análisis del usuario</i>	25
Figura 5 <i>Axonométricos de clasificación de los espacios de ocio</i>	26
Figura 6 <i>Axonométricos de estrategias de diseño</i>	28
Figura 7 <i>Axonométricos criterios de implantación</i>	29
Figura 8 <i>Zonificación</i>	31
Figura 9 <i>Circulación</i>	32
Figura 10 <i>Render espacio de contemplación</i>	36
Figura 11 <i>Render de espacio acceso</i>	37
Figura 12 <i>Render interior espacio de meditación</i>	37
Figura 13 <i>Render espacio de transición</i>	38
Figura 14 <i>Render planta de cubiertas</i>	38
Figura 15 <i>Renders espacio de contemplación</i>	39
Figura 16 <i>Render exteriores</i>	40
Figura 17 <i>Planta subterránea</i>	41
Figura 18 <i>Planta nivel 1</i>	42
Figura 19 <i>Planta nivel 2</i>	43
Figura 20 <i>Planta cubiertas</i>	44
Figura 21 <i>cortes</i>	45
Figura 22 <i>Fachadas</i>	46

RESUMEN

El ocio está declarado como un derecho humano fundamental para todos que nos ayuda a despejar la mente ayudándonos a ser más creativos, es por esto que se necesitan espacios que sean propicios para el ocio, partiendo de la discusión que nos propone Rem Koolhaas de los espacios basura, dejar un poco de lado el ocio que no le aporta más que al sistema del consumismo como centros comerciales espacios que nos insentiven al deporte y al conocimiento. Los CEFE son una opción que está muy cercana a suplir con estas necesidades, Colombia es un país que carece de espacios que nos dejen disfrutar de actividades en el tiempo libre, así como la carencia de espacio público es por esto que por medio del paisajismo y “el paseo” se dará respuesta con un equipamiento que ayude a los colombianos a transitar con satisfacción y puedan desarrollar sus actividades de tiempo libre dentro de este.

Palabras clave: Paseo, Paisajismo, ocio, confort transitable, apropiación del lugar, sostenibilidad, recorrido

INTRODUCCIÓN

El ocio está declarado en los derechos humanos del hombre en el artículo 24, está comprobado que el tiempo libre ha cambiado a través de las distintas , a día de hoy las personas centran el ocio a las redes sociales o al consumismo, esto ha hecho que los espacios se vuelva genéricos y que no se incentive el deporte o la cultura, es por esto que se debe dar incremento a equipamientos aptos para el ocio y espacios públicos de calidad para que el peatón tenga satisfacción al recorrer estos espacios.

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN CREACIÓN

1.1 Situación problemática

Hoy en día las personas están inmersas al trabajo, a la hiperproductividad, el consumismo que claramente no es sostenible para el mundo hacer este tipo de rutinas que promueven la contaminación la ansiedad y el estrés llevado de la mano con el trabajo y el hacer cosas sin agrado. El urbanismo y el dedicarse a un proyecto social nos favorece para tomar la arquitectura del ocio como una herramienta para combatir estos y muchos otros puntos negativos.

En la sociedad actual, uno de los problemas más comunes y preocupantes es la falta de tiempo para el ocio. El ritmo de vida acelerado, las múltiples responsabilidades y las demandas constantes nos dejan con poco espacio para dedicarnos a actividades recreativas y de disfrute personal. Este fenómeno tiene consecuencias negativas en nuestra salud física y mental, así como en nuestra calidad de vida en general.

La falta de tiempo para el ocio nos lleva a un estado de estrés y agotamiento constante. Las largas horas de trabajo, las obligaciones familiares y las responsabilidades diarias nos dejan exhaustos y sin energía para dedicarnos a nosotros mismos. Este agotamiento acumulado puede afectar nuestra salud física y emocional, debilitando nuestro sistema inmunológico y aumentando el riesgo de enfermedades relacionadas con el estrés.

Además, la ausencia de tiempo para el ocio nos priva de momentos de relajación y desconexión necesarios para nuestra salud mental. El ocio nos proporciona una vía de escape de la rutina diaria, permitiéndonos disfrutar de actividades que nos gustan, explorar nuevas aficiones o simplemente descansar y recargar nuestras energías. Sin estos momentos de respiro, nos volvemos más propensos a la ansiedad, la depresión y la sensación de estar atrapados en una rutina interminable. También es crucial para nuestra creatividad y desarrollo personal. Es en estos momentos de libertad y diversión donde podemos explorar nuestra imaginación, desafiar nuestras habilidades y descubrir nuevas pasiones. Al no tener tiempo para el ocio, nos limitamos a un enfoque centrado únicamente en nuestras responsabilidades, perdiendo la oportunidad de crecer y expandir nuestros

horizontes.

Además, la falta de tiempo para el ocio también afecta nuestras relaciones interpersonales. El tiempo de ocio nos permite conectarnos con otras personas, para ampliar nuestros círculos sociales, compartir experiencias y fortalecer lazos afectivos. Cuando nos vemos privados de este tiempo, nuestras relaciones pueden verse afectadas, ya que nos resulta difícil encontrar momentos para disfrutar juntos y mantener una conexión significativa.

En última instancia, la falta de tiempo para el ocio afecta nuestra calidad de vida en general. Nos impide disfrutar plenamente de la vida, limitándonos a una existencia monótona y agotadora. El ocio es esencial para nuestro bienestar y equilibrio, permitiéndonos encontrar satisfacción y felicidad en nuestras vidas.

Es fundamental tomar conciencia de la importancia del ocio y buscar formas de incorporarlo en nuestra rutina diaria. Esto puede implicar establecer límites claros en nuestro tiempo de trabajo, priorizar nuestras necesidades de descanso recreación y aprender a gestionar eficientemente nuestras responsabilidades. Al encontrar un equilibrio entre nuestras obligaciones y nuestro tiempo de ocio, podemos cultivar una vida más saludable, plena y satisfactoria.

1.2 Pregunta de investigación + creación

1.2.1 Pregunta de Investigación

¿Cuales son los espacios que hacen que el ocio nos brinde unificación para nuestras necesidades de descanso y fomentar experiencias enriquecedoras, promover la interacción social y satisfacer las necesidades humanas relacionadas con la salud mental en una sociedad obsesionada con la productividad y el tiempo?

1.2.2 Propuesta Creativa

La arquitectura del ocio desempeña un papel muy importante en la creación de espacios que van más allá del consumismo y que están diseñados para satisfacer las necesidades humanas y fomentar experiencias enriquecedoras. Estos espacios se centran en proporcionar oportunidades

de relajación, de introspección para el disfrute del tiempo libre y el bienestar general de las personas.

En contraposición al consumismo desenfrenado de la sociedad actual que no contribuye más que a la contaminación y al poco desarrollo creativo que este les puede proporcionar a la sociedad actual, la arquitectura del ocio busca generar entornos que promuevan la interacción social, la conexión con la naturaleza, la creatividad, el aprendizaje y la exploración. Estos espacios están diseñados para ser inclusivos, accesibles y acogedores, ofreciendo una variedad de opciones y actividades que se adapten a los intereses y necesidades de las personas.

Los entornos de ocio bien diseñados pueden proporcionar una amplia gama de beneficios. En primer lugar, fomentan la socialización y la conexión humana al crear lugares de encuentro y actividades compartidas. Estos espacios brindan la oportunidad de conocer a otras personas, establecer relaciones y fortalecer la comunidad. Además, la arquitectura del ocio ofrece la posibilidad de disfrutar de experiencias significativas y enriquecedoras. Los espacios recreativos, como parques, centros culturales y áreas naturales, permiten a las personas conectarse con el entorno, disfrutar de actividades al aire libre, practicar deportes y participar en eventos culturales. Asimismo, estos entornos pueden impulsar la creatividad y el aprendizaje al proporcionar lugares para actividades artísticas, talleres, exhibiciones y bibliotecas. Estos espacios fomentan la expresión personal, el descubrimiento y el crecimiento intelectual.

1.3 Justificación

El artículo 24 de la Declaración Universal de Derechos Humanos establece lo siguiente:

"Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo".

Desde esta perspectiva, el ocio es reconocido como un derecho humano fundamental.

el artículo 24 reconoce la importancia del ocio como un elemento esencial para el bienestar y la

calidad de vida de las personas. Al garantizar el derecho al descanso, al tiempo libre. Se reconoce que el ocio es necesario para mantener un equilibrio saludable entre el trabajo y la vida personal, promover el bienestar físico y emocional, y fomentar la participación en actividades que enriquecen la vida individual y social.

Es importante destacar que el derecho al ocio no solo implica la disponibilidad de tiempo libre, sino también la accesibilidad y la posibilidad real de disfrutarlo. Esto significa que los gobiernos y las sociedades tienen la responsabilidad de crear condiciones favorables para que todas las personas puedan ejercer su derecho al ocio, eliminando barreras y garantizando la igualdad de oportunidades para su disfrute.

La ubicación de un centro para el ocio en el Centro Internacional de Bogotá puede tener una relevancia social significativa y brindar diversos beneficios tanto a la comunidad local como a la arquitectura. A continuación se destacan algunos aspectos relevantes como, La accesibilidad y conectividad, la revitalización urbana Internacional de Bogotá puede contribuir a la revitalización urbana de la zona. Fomento del turismo y la cultura también promueve la diversidad cultural y el intercambio de experiencias.

Espacio de encuentro y cohesión social un centro de ocio en el Centro Internacional de Bogotá puede servir como un punto de encuentro para la comunidad local y visitantes. Los espacios de ocio, como áreas verdes, plazas o salas multiusos, pueden fomentar la interacción social, la participación comunitaria y el fortalecimiento de los lazos sociales. Esto contribuye a la cohesión social, el sentido de pertenencia y la construcción de identidad en la comunidad.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo general de investigación

Concientizar a las personas sobre la actividad del consumismo por medio de la arquitectura para el ocio con la finalidad de desarrollar una cotidianidad más placentera Creando espacios de descanso y de paz mental para bajar los estados de estrés con los que las personas conviven diariamente en Bogotá.

2.2 Objetivos específicos investigación

1. Brindar espacios de desconexión para las personas en una zona hiperproductiva.
2. Consientizar a las personas para bajar el consumismo y el recorrer el centro comercial.
3. Hacer que las personas hagan buen uso de su tiempo libre para su desarrollo personal.

2.3 Objetivos específicos de la creación

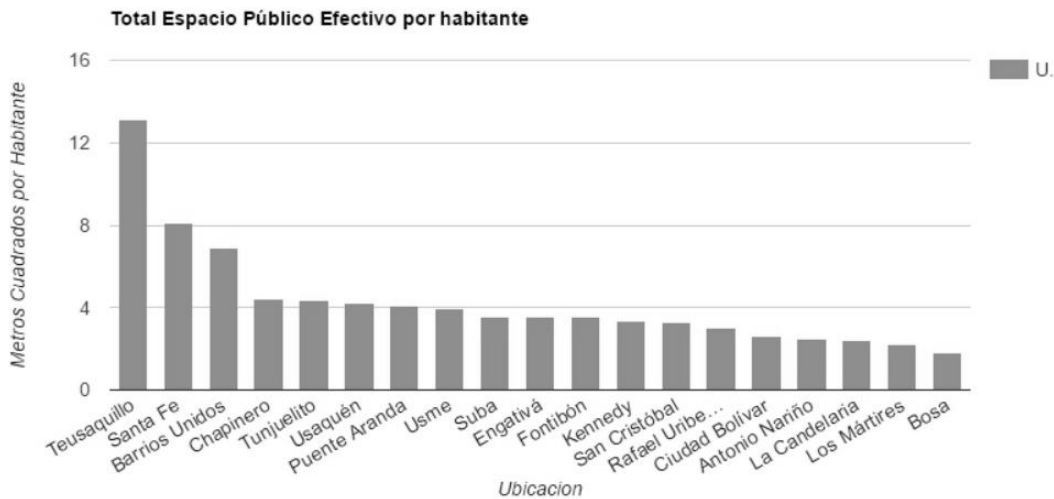
1. Brindar espacios multifuncionales para que los visitantes se apropien de los mismos.
2. Bajar el ritmo hiperproductivo de las personas generando espacios para el ocio y así mejores resultados laborales.
3. Reinterpretar el significado del ocio en la arquitectura.
4. Enfocarse en la sostenibilidad con un urbanismo paisajista.
5. Proporcionar una variedad de actividades recreativas.

3 ANTECEDENTES (ESTADO DEL ARTE)

En 2015, el Plan de Ordenamiento Territorial de Bogotá estableció una meta de alcanzar 4.18 metros cuadrados de espacio público por habitante. Sin embargo, en ese momento, la ciudad solo contaba con aproximadamente 1.8 metros cuadrados por habitante, lo que reflejaba un déficit considerable. Es posible que se hayan realizado avances en la creación y ampliación de espacios públicos desde entonces

Figura 1.

Gráfico espacio público efectivo en bogotá



Nota. El gráfico muestra los metros cuadrados por habitante en cada localidad de Bogotá. Tomado de: <https://observatorio.dadep.gov.co/indicador/espacio-publico-efectivo>

La administración local y las autoridades urbanas han reconocido la importancia de abordar este déficit y han implementado diversas estrategias para incrementar la disponibilidad de espacios públicos en la ciudad. Estas iniciativas incluyen la creación de nuevos parques, la recuperación de áreas degradadas, la peatonalización de calles y la promoción de infraestructuras verdes y recreativas.

4 MARCO REFERENCIAL

4.1 Marco teórico conceptual

Diseño centrado en el usuario: Este enfoque se basa en comprender las necesidades, preferencias y comportamientos de los usuarios del espacio de ocio. Se realizan investigaciones y análisis para obtener información sobre los usuarios objetivo y se utiliza esta información para diseñar espacios que satisfagan sus necesidades y brinden una experiencia agradable y satisfactoria.

Arquitectura sensorial: se centra en la creación de espacios para que se estimulen los sentidos y generen experiencias sensoriales enriquecedoras. Se utilizan elementos como la iluminación, la textura, el color, el sonido y la naturaleza para crear ambientes sensoriales que evocan emociones y contribuyen al disfrute del ocio.

Diseño bioclimático: busca aprovechar las condiciones climáticas y ambientales para diseñar espacios que sean eficientes energéticamente y que brinden comodidad y bienestar a los usuarios. Se consideran aspectos como la orientación del edificio, la ventilación natural, el uso de materiales sostenibles y la incorporación de elementos verdes para maximizar el confort y minimizar el impacto ambiental.

Integración con el entorno: se basa en la integración armoniosa del espacio de ocio con su entorno natural y urbano. Se busca crear una relación fluida entre el interior y el exterior, aprovechando vistas panorámicas, jardines o áreas verdes circundantes, y generando un diálogo armonioso entre el edificio y su contexto.

Sostenibilidad y diseño ecológico: promueve la utilización de materiales y sistemas constructivos sostenibles, así como prácticas de diseño que minimicen el impacto ambiental. Se busca optimizar el uso de recursos naturales, reducir la huella ecológica y fomentar la responsabilidad ambiental en la construcción y operación del espacio de ocio.

Flexibilidad y adaptabilidad: se centra en diseñar espacios que sean flexibles y adaptables a diferentes usos y actividades. Se considera la posibilidad de reconfigurar el espacio según las necesidades cambiantes, permitiendo una mayor versatilidad y una mayor vida útil del lugar de ocio.

¿Qué conceptos definen el problema de investigación y como se entienden?

Rem Koolhaas plantea la discusión sobre los "espacios basura" en su obra "Junkspace". Este término se refiere a los espacios urbanos no planificados, caóticos y desordenados que se encuentran en muchas ciudades contemporáneas. Koolhaas argumenta que estos espacios basura son el resultado del exceso de construcción y de la falta de planificación urbana adecuada.

Según Koolhaas, los espacios basura carecen de identidad y significado, y son el resultado de la acumulación de capas de construcción y demolición sin un objetivo claro. Estos espacios se caracterizan por su falta de diseño, su falta de estética y su desorden visual. Además, suelen estar dominados por elementos como centros comerciales, estacionamientos, carreteras, señalización excesiva y publicidad, lo que contribuye a la sensación de alienación y desorientación.

Koolhaas plantea que los espacios basura se han vuelto ubicuos en nuestras ciudades, y critica la tendencia de valorar la cantidad de espacio sobre la calidad y el significado de los lugares. Argumenta que estos espacios son un reflejo de la cultura del consumo y la globalización, donde se privilegia la eficiencia y la rentabilidad económica por encima de las necesidades y experiencias humanas.

"La arquitectura es el arte de organizar el espacio para el ocio, para el placer de estar en un lugar y de relacionarse con él." - Bernard Tschumi

Tschumi ve la arquitectura como la organización del espacio para el ocio, reconociendo su importancia en la creación de lugares agradables y enriquecedores para el disfrute y la interacción.

"La arquitectura es el marco en el cual se desarrollan las actividades del ocio; es el espacio que crea oportunidades para el disfrute, la diversión y el descanso." - Rem Koolhaas

Koolhaas también destaca que la arquitectura para el ocio no se trata solo de la creación de espacios físicos, sino también de la generación de experiencias emocionales y sensoriales que enriquecen la vida de las personas.

"La arquitectura para el ocio no es solo la creación de espacios físicos, sino también la creación de experiencias emocionales y sensoriales que enriquecen la vida de las personas." - Charles Jencks

Jencks resalta la importancia de considerar la estética y la funcionalidad en la arquitectura para el

ocio, así como la conexión con el entorno natural y la integración con la comunidad local.

"El diseño arquitectónico para el ocio debe tener en cuenta no solo la estética y la funcionalidad, sino también la conexión con el entorno natural y la integración con la comunidad local." - Jane Jacobs

Jacobs destaca que la arquitectura para el ocio no solo proporciona lugares de entretenimiento, sino que también crea espacios de encuentro y promueve la interacción social, mejorando el bienestar y la calidad de vida de las personas.

"La arquitectura para el ocio no solo proporciona lugares de entretenimiento, sino que también crea espacios de encuentro, promueve la interacción social y contribuye al bienestar y la calidad de vida de las personas." - Richard Rogers.

Rogers señala que la arquitectura para el ocio no solo tiene en cuenta el entretenimiento, sino también la creación de espacios que promueven la interacción social y contribuyen al bienestar general de las personas.

4.2 Marco legal

Una de las leyes más relevantes en este ámbito es la Ley 9 de 1989, conocida como la Ley de Uso del Espacio Público. Esta ley establece los principios y reglas para la ocupación, uso y conservación del espacio público en todo el territorio colombiano. Entre sus disposiciones, se encuentran la necesidad de obtener permisos y autorizaciones para intervenir o utilizar estos espacios, así como la prohibición de su ocupación indebida o el daño al mobiliario urbano.

Ley 388 de 1997, Ley de Ordenamiento Territorial, juega un papel fundamental al establecer las pautas para la planificación urbana y la distribución de espacios en los diferentes municipios. Esta normativa contempla la obligatoriedad de destinar áreas específicas para el espacio público y la recreación en los planes de ordenamiento territorial, con el fin de garantizar su presencia en las ciudades y promover la calidad de vida de los ciudadanos.

El Decreto 1504 de 1998 establece las normas técnicas para la calidad del espacio público en Colombia. Este decreto regula aspectos como la accesibilidad, la seguridad, el mobiliario urbano, la iluminación y la vegetación, buscando garantizar espacios adecuados para el disfrute de la ciudadanía, fomentando la integración social y la recreación.

Decreto 605 de 1996: Reglamenta los parques, paseos y zonas verdes urbanas, estableciendo los criterios y condiciones para su diseño, construcción y mantenimiento.

Resolución 2066 de 2018: Establece las normas técnicas de espacio público, brindando lineamientos específicos para el diseño, construcción y mantenimiento de estos espacios.

Decreto 1421 de 1993: Reglamenta los jardines infantiles, parques infantiles y áreas de juego para niños, estableciendo requisitos de seguridad y diseño adecuados para estos espacios.

Decreto 2424 de 2006: Establece los requisitos para el diseño y la implementación de ciclorrutas en las vías urbanas.

Decreto 1077 de 2015: Reglamenta el Plan Nacional de Recreación, promoviendo la implementación de programas y proyectos de recreación en el espacio público.

Ley 1819 de 2016: Establece incentivos tributarios para la construcción, adecuación y dotación de espacios deportivos y recreativos.

Ley 1468 de 2011: Establece las condiciones para la implementación de áreas de descanso y esparcimiento para los trabajadores en los lugares de trabajo.

El Título E de la NSR-10 contiene los requisitos y criterios técnicos para el diseño y construcción de estructuras metálicas, considerando su comportamiento frente a las cargas sísmicas. En este título se establecen parámetros y lineamientos para el diseño de elementos estructurales de acero, tales como vigas, columnas, conexiones y sistemas de refuerzo.

Plan de Ordenamiento Territorial (POT) de Bogotá: El POT establece las directrices generales para el desarrollo urbano de la ciudad, incluyendo el Centro Internacional. Contiene regulaciones relacionadas con el uso del suelo, densidades, alturas de construcción, conservación del patrimonio, entre otros aspectos.

Norma Urbana de Zona (NUZ): Esta normativa define las condiciones específicas de construcción y desarrollo para el Centro Internacional y otras zonas de la ciudad. Establece parámetros de uso, altura, retiros, densidad y otros criterios para el diseño y construcción de edificaciones en el área.

Normativa de Patrimonio Cultural: El Centro Internacional incluye varios edificios y espacios con valor histórico y cultural. La normativa de patrimonio cultural establece los criterios y requisitos para la conservación y protección de estos elementos en proyectos de construcción y

remodelación.

Reglamento Técnico de Diseño Arquitectónico y Urbano (RTDAU): Este reglamento contiene pautas técnicas para el diseño y construcción de edificaciones en Bogotá, incluyendo aspectos relacionados con la estructura, accesibilidad, seguridad, iluminación, ventilación, entre otros.

Código de Construcción Sostenible: Bogotá cuenta con regulaciones relacionadas con la construcción sostenible, que promueven prácticas y medidas para reducir el impacto ambiental de los proyectos, como el ahorro de energía, el uso eficiente del agua, la gestión de residuos, entre otros aspectos.

5 DIAGNÓSTICO URBANO

Figura 2.

Localización



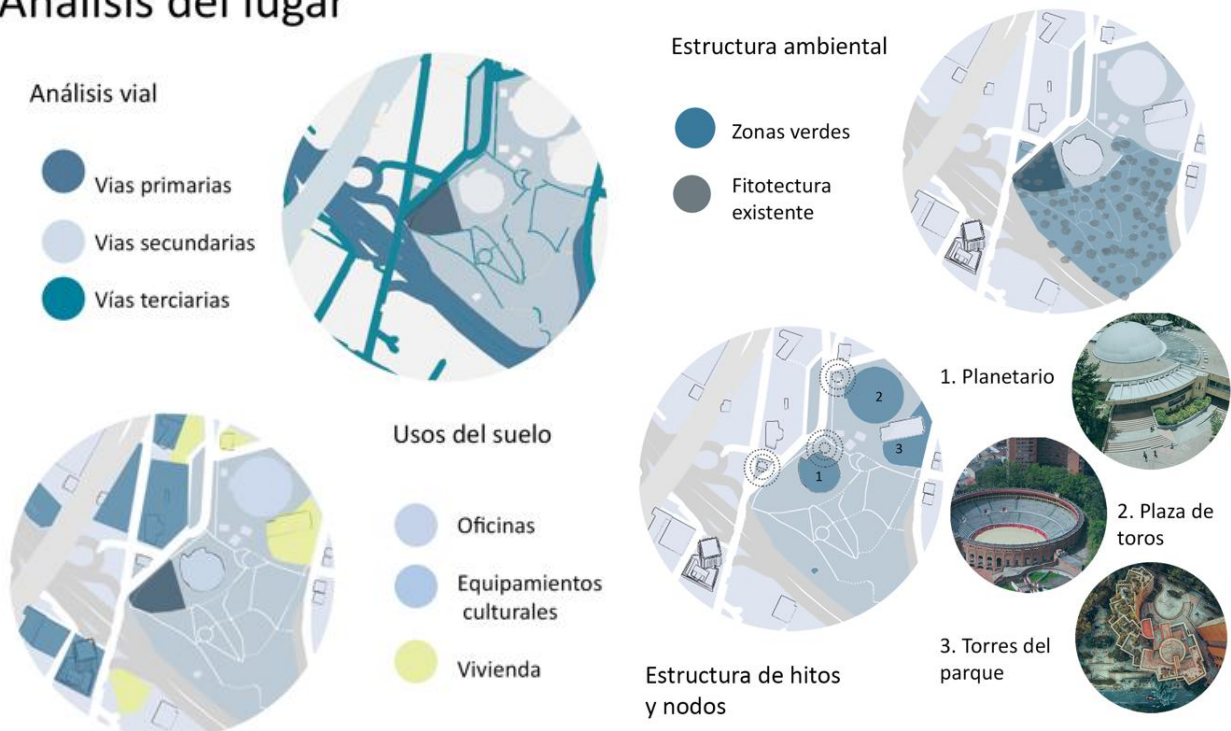
Nota. La figura muestra la localización donde se realizará el proyecto

el lote se encuentra entre la carrera 7 y la calle 22b centro internacional, este se caracteriza por su alto flujo de trabajadores y su ritmo acelerado, un espacio que carece de verdaderos espacios para el ocio, es un lugar lleno de oficinas y universidades en donde las personas pasan por mucho estrés diariamente.

Figura 3.

Gráficos de análisis de localización




Análisis del lugar



Nota. Las figuras muestran un análisis a detalle del lote a trabajar

Figura 4.

Tabla del análisis del usuario

Tipo de perfil de usuario	Edad	Estrato	Nivel educativo	Poder adquisitivo	Necesidades educativas	Necesidades culturales
 <p>Estudiantes universitarios</p>	Entre los 16 y 27 años	Promedios de 3 a 6	bachiller	Depende del estrato	Finalizar la educación superior	Tranquilidad a la hora de estar en un momento libre
 <p>Adulto mayor</p>	Mas de 60 años	todos	El promedio no ha terminado el bachiller	Depende del estrato	Actividad mental constante en sus vidas	Espacios de ocio para pasar el tiempo libre
 <p>Deportistas</p>	Entre 15 y 30 años	todos	bachiller	Promedio entre 1 y 3	Necesidad de centros para su formación profesional	Escenarios para practicas

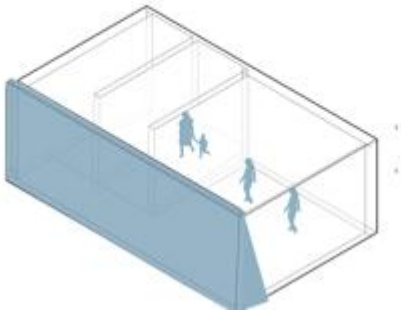
Nota. La tabla describe a los distintos tipos de usuarios que puede llegar a tener el proyecto

Figura 5.

Axonométricos de clasificación de los espacios de ocio

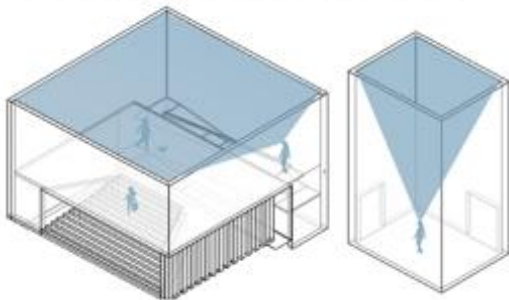
Meditación

Los espacios para la meditación buscan crear ambientes que inspiren serenidad. La iluminación desempeña un papel fundamental, utilizando la luz natural de manera cuidadosa y cauta, integrando lucernarios estratégicamente ubicados para el ingreso de la luz en patrones específicos. Se abre un vano para la iluminación tenue de la pared, brindando un espacio sereno y de concentración.



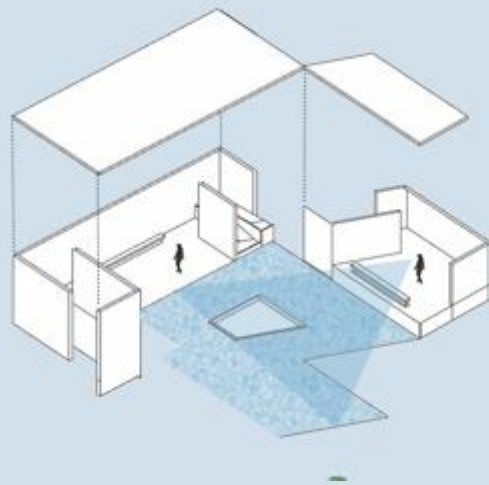
Reflexión

Los espacios de reflexión están relacionados con las visuales en un punto en especial, son lugares de desconexión que se pueden ver relacionados con un marco que resalta el cielo, exaltando la belleza del mismo.



Contemplación

Los espacios de contemplación se caracterizan por direccionar las visuales hacia un punto en especial y hacer que las personas tengan un deleite visual, por lo general están direccionados a un espacio de naturaleza.



Inmersión

Los espacios de inmersión se centran en crear experiencias al interior de un espacio sumergido utilizando elementos físicos. La conexión con la naturaleza puede tener un impacto significativo en la experiencia sensorial.



Nota. La figura describe a los distintos tipos de espacios que se usan en el proyecto

6 INCORPORACIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN A LA CREACIÓN (EL PROYECTO ARQUITECTÓNICO)

6.1 El proceso de indagación

Sigmund Freud considera que el tiempo dedicado al ocio es uno de los secretos del bienestar. Participar en actividades de ocio que disfrutas puede aumentar tu satisfacción general con la vida y promover una sensación de bienestar además de contribuir a la Salud mental

Según Mihaly sikszei menciona en su teoría del "flujo" que el ocio bien aprovechado, donde te sumerges en una actividad placentera , puede llevar a estados de alta creatividad. Cuando las personas están completamente absorbidas en una tarea, a menudo experimentan momentos de innovación y creatividad.

Uno de los temas a tratar para resolver esta problemática es el recorrido, según Rem Koolhaas: "La arquitectura es una experiencia de tiempo y lugar. La experiencia física de pasear a través de un edificio es única y crucial para comprender su diseño."

El recorrido puede involucrar varios sentidos, incluyendo la vista, el oído, el tacto y el olfato. Puede permitir a los usuarios experimentar la luz natural, los cambios en la temperatura, los sonidos que ayudan a la Reducción del estrés.

Joseph Pieper destaca que el ocio proporciona un respiro necesario de las tensiones y preocupaciones diarias. La práctica de actividades de ocio relajantes puede ayudar a reducir el estrés y promover un equilibrio emocional.

También puede crear una variedad de emociones en los usuarios, que vienen de la mano con la calma y la serenidad.

6.2 Los análisis y los resultados a la pregunta de investigación

Figura 6.

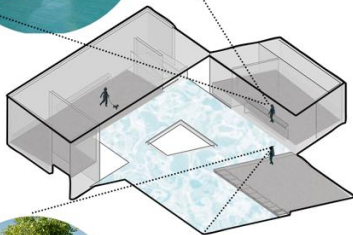
Axonométricos de estrategias de diseño

ESTRATEGIAS DE DISEÑO

Espejos de agua

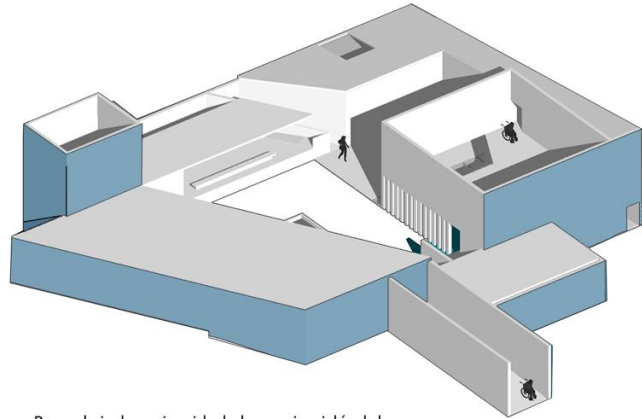


Los espejos de agua pueden proporcionar un ambiente sereno que invita a la relajación y la contemplación



Los espejos de agua pueden mejorarla iluminación natural al reflejar la luzdel sol hacia el interior de los edificios.

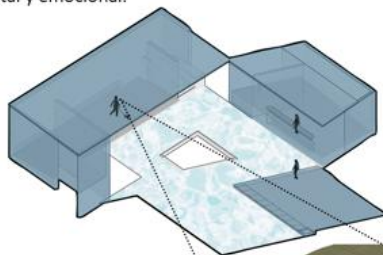
Arquitectura introspectiva



Busca brindar privacidad al usuario aislándolo del entorno de ciudad con fachadas minimalistas. Mediante patios interiores se logra distribuir iluminación y ventilación a los distintos espacios con los que cuenta el proyecto.

Espacios para la contemplación

Los espacios para la contemplación proporcionan un entorno tranquilo y sereno que ayuda a reducir los niveles de estrés. El acto de tomarse un tiempo para reflexionar y relajarse puede tener un impacto positivo en la salud mental y emocional.

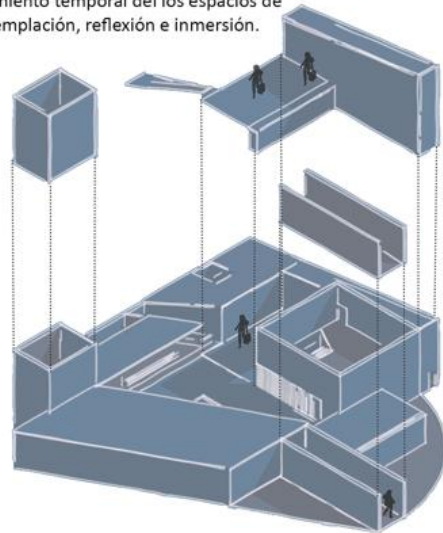


La tranquilidad de los espacios de contemplación puede estimular la creatividad. Muchas personas encuentran inspiración y nuevas ideas cuando tienen tiempo para pensar y reflexionar en un entorno tranquilo.



Espacios de transición y descubrimiento

Espacios que le brindan al visitante un aislamiento temporal del los espacios de contemplación, reflexión e inmersión.

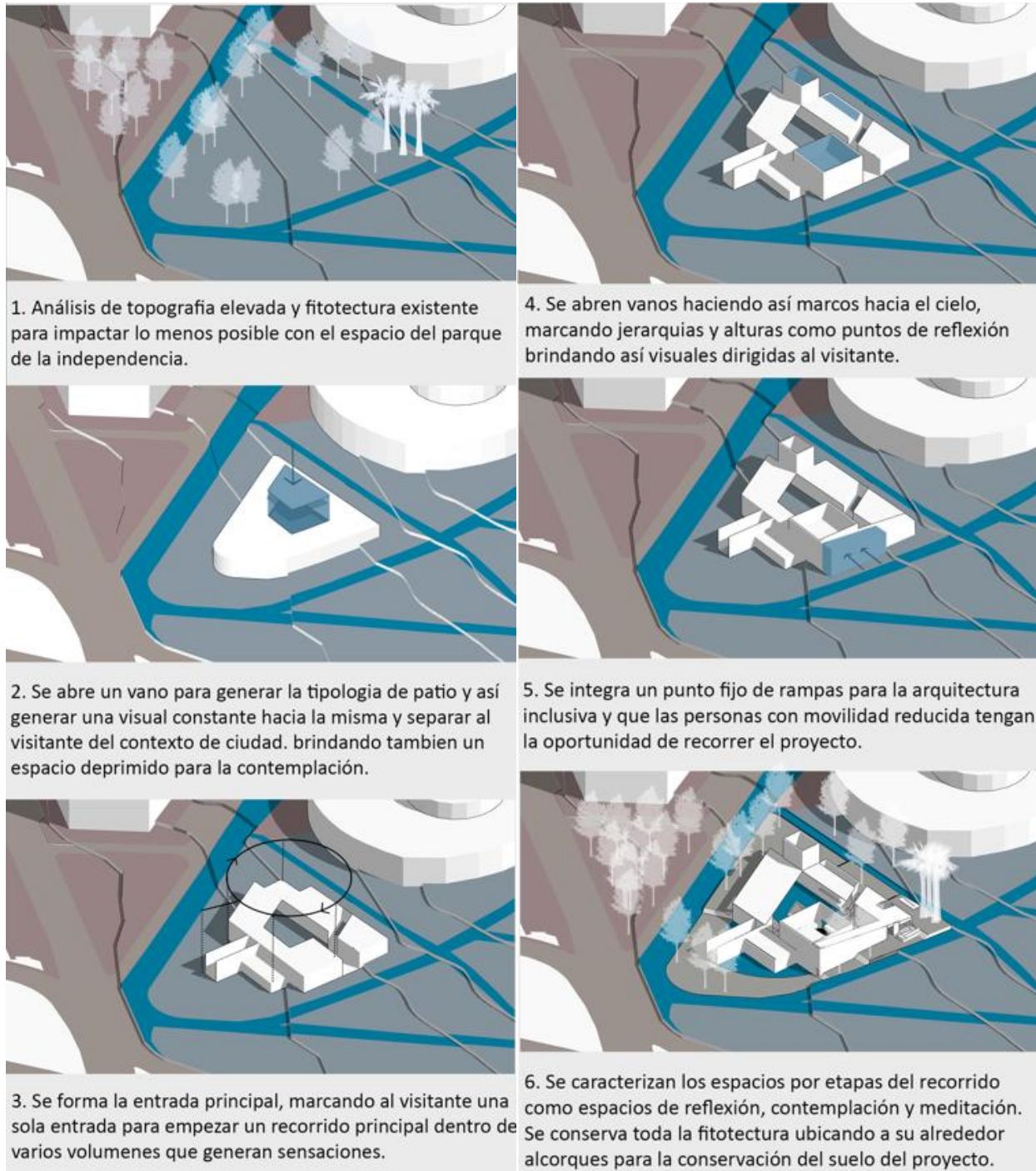


Nota. Las figuras describe a los distintos tipos de espacios que responden a la pregunta problema

6.3 La incorporación de resultados en el proyecto

Figura 7.

Axonómicos criterios de implantación



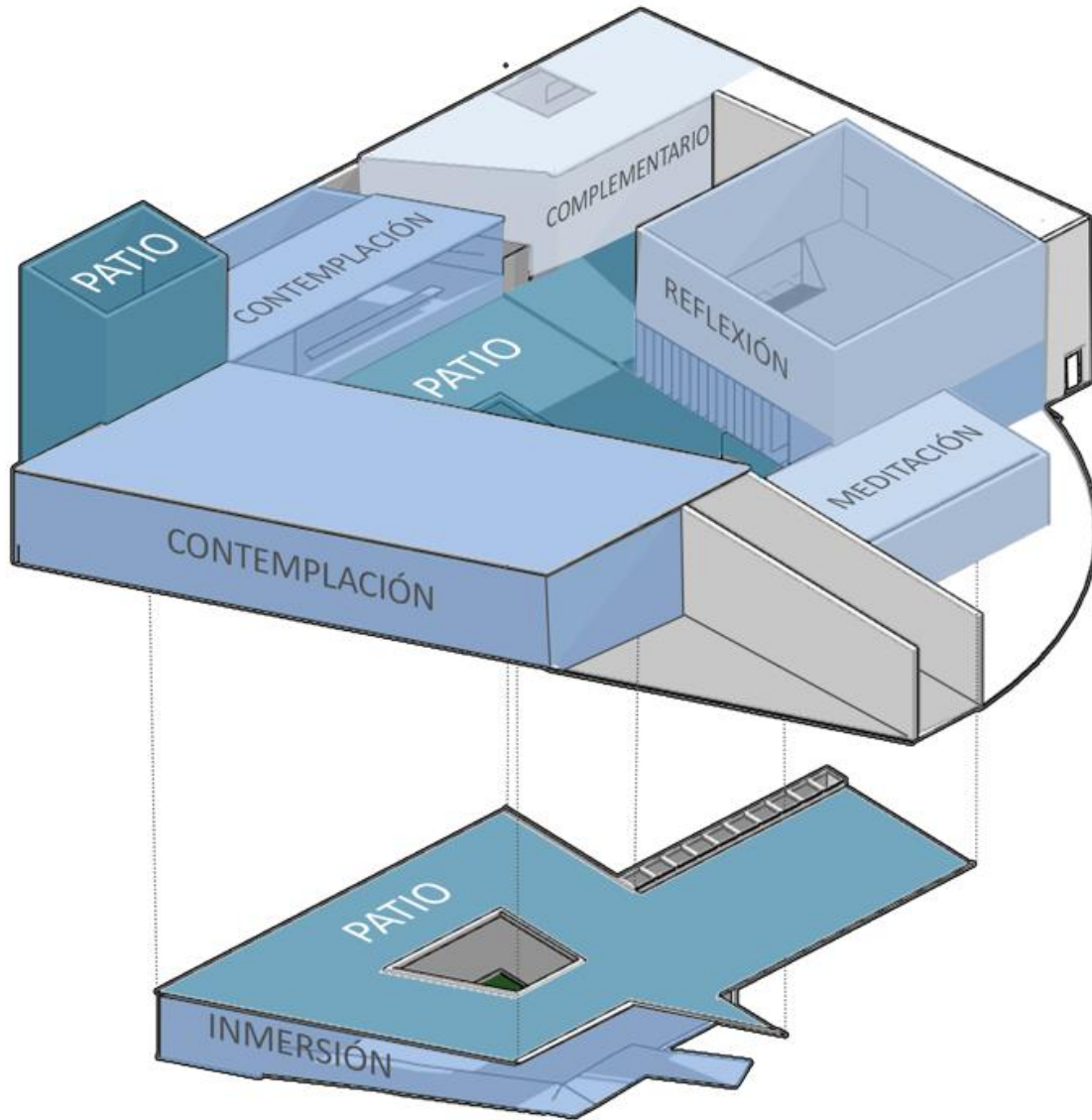
Nota. Las figuras describen a los distintos axonómicos de los criterios de implantación

7 PROYECTO DEFINITIVO

7.1 Descripción del proyecto

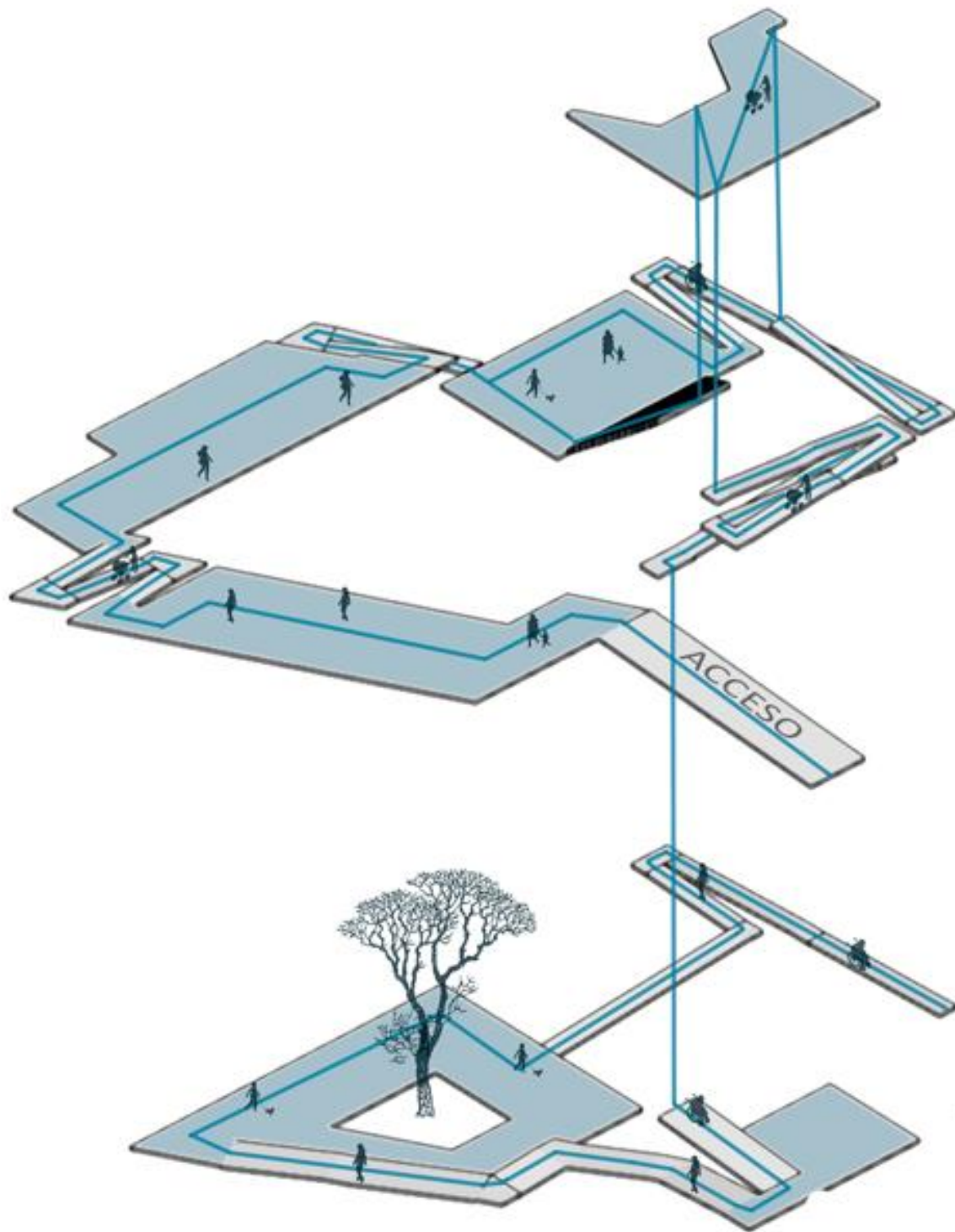
El **pasaje para el ocio** es un espacio arquitectónico que ofrece a las personas un entorno sereno y armonioso en el parque de la independencia dado que es un parque de actividades pasivas ,se diseñan espacios para el ocio,la reflexión, la meditación, la contemplación y el recorrido. Estos guían a los visitantes a lo largo de un recorrido contemplativo, donde un árbol en el centro guía las visuales del visitante constantemente, encontrarán miradores estratégicos con vistas panorámicas de paisajes internos y desconectando al visitante de la ciudad,áreas de meditación y elementos naturales como espejos de agua. patios de transición que conducen al visitante a marcos hacia el cielo y áreas de reflexión se integran nuevamente con el paisaje interno, Además, el espacio también alberga eventos, talleres y actividades culturales, proporcionando una experiencia integral que fomenta la relajación, la conexión con la naturaleza y la introspección, para la sociedad que necesita un refugio de la vida urbana agitada.

Figura 8.
Zonificación



Nota. Las figuras describen la zonificación del proyecto

Figura 9.
Circulación



Nota. Las figura resalta la circulación inclusiva en el proyecto

8 CONCLUSIONES

La ciudad de Bogotá da una perspectiva de amplitud en muchos aspectos, desde el ámbito positivo y negativo, en este caso vemos espacios los cuales hacen tener falencias en el urbanismo de la misma, carece en muchos aspectos de mejorarla en si misma, dándonos a entender el descuido que hay en muchos temas que se deberían tratar como el estrés y la salud mental, el espacio publico efectivo es muy deficiente y carece de espacios de que ayuden con este tipo de problemas es por esto que los espacios que ayudan con la salud mental son fundamentales en la vida de los bogotanos, espacios que llenen las expectativas de serenidad y paz para que la vida de las personas sea mejor, es por esto que se elige un espacio congestionado y lleno de hiperproductividad como los es centro internacional, lleno de vida laboral y afectado por la contaminación auditiva que lo rodea, es por esto que el pasaje para el ocio intenta mitigar todas estas falencias con las que cuenta la ciudad, la necesidad humana de buscar un espacio con la comodidad que necesita.

Es por esto que El pasaje para el ocio esta enfocado en mitigar el estrés diario de las personas, ofrece una oportunidad invaluable para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos. Al proporcionar espacios de relajación, desconexión digital, estimulación sensorial, interacción social y tiempo para la reflexión, este proyecto no solo ofrece un respiro de las tensiones cotidianas, sino que también fomenta la creatividad, el bienestar emocional y el sentido de comunidad. En un entorno urbano donde el estrés es omnipresente, invertir en espacios de ocio que promuevan la relajación y el equilibrio puede marcar una diferencia significativa en la salud mental y el bienestar general de los habitantes de Bogotá.

BIBLIOGRAFÍA

Archdaily. (s.f.). Home. <https://www.archdaily.co/co>

Carrero (2021) Propuesta de código deontológico para el paisajismo y análisis de la profesión <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=ksi10QVEWgE%3D>

Londoño (2021) <file:///C:/Users/Paula/Downloads/110100-Text%20de%20l'article-163349-1-10-20081103.pdf>

Martínez, D. R. (2020). Aplicación del sistema captación de agua pluvial y arquitectura paisajista para diseñar un terminal terrestre en la ciudad de Tarapoto (Tesis de licenciatura). Repositorio de la Universidad Privada del Norte. Recuperado de <https://hdl.handle.net/11537/24343>

Rodriguez (2016) Arquitectura y paisajismo como terapia para pacientes oncológicos en Boyacá. <https://repository.ucatolica.edu.co/server/api/core/bitstreams/fe13b10f-1da3-433a-a624-37acc597f69c/content>

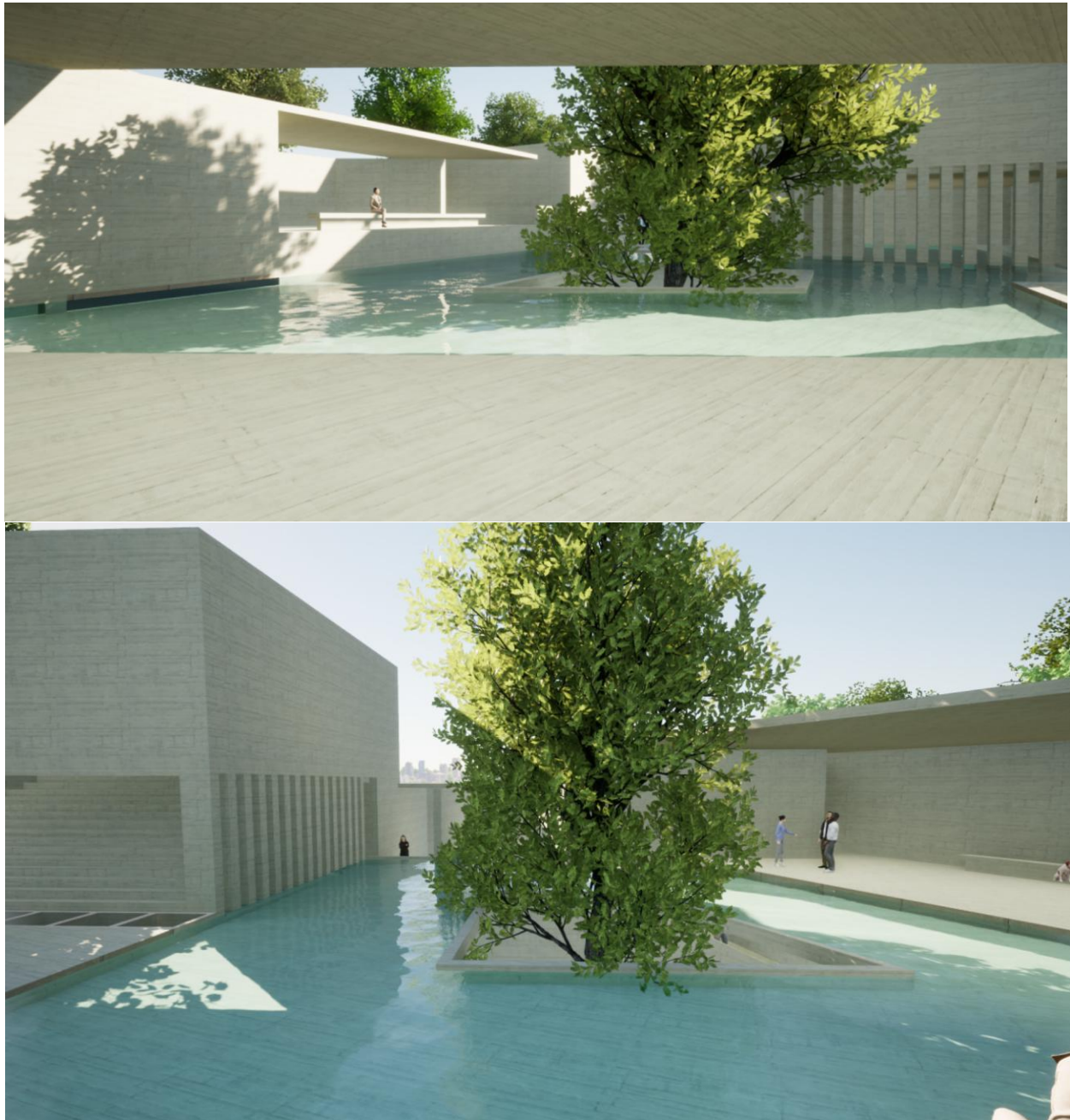
Zarco, C (2015) Arquitectura consciente. <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/349722>

ANEXOS

ANEXO 1
RENDERS

Figura 10.

Render espacio de contemplación



Nota. Las figura muestra el espacio de contemplación

Figura 11.

Render de espacio acceso



Nota. La figura muestra el acceso del proyecto

Figura 12.

Render interior espacio de meditación



Nota. La figura muestra el espacio de meditación

Figura 13.

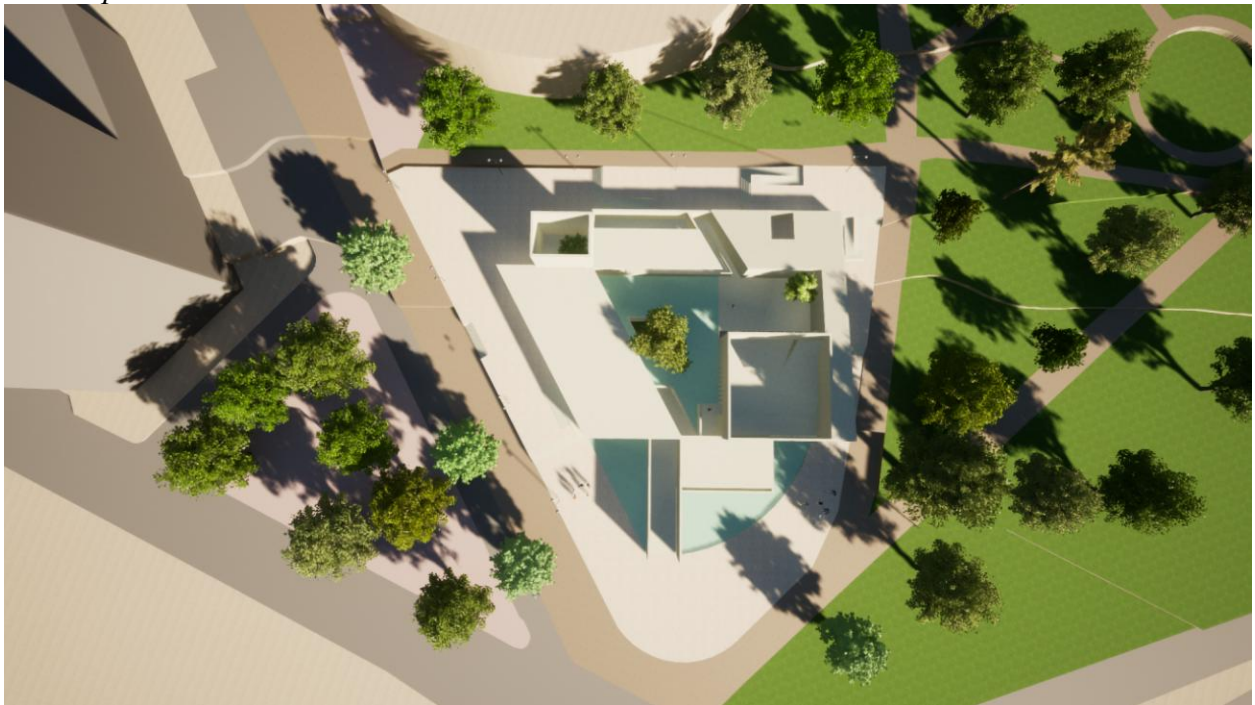
Render espacio de transición



Nota. Las figura muestra un espacio para un marco al cielo

Figura 14.

Render planta de cubiertas



Nota. Las figura muestra la planta de cubiertas

Figura 15.

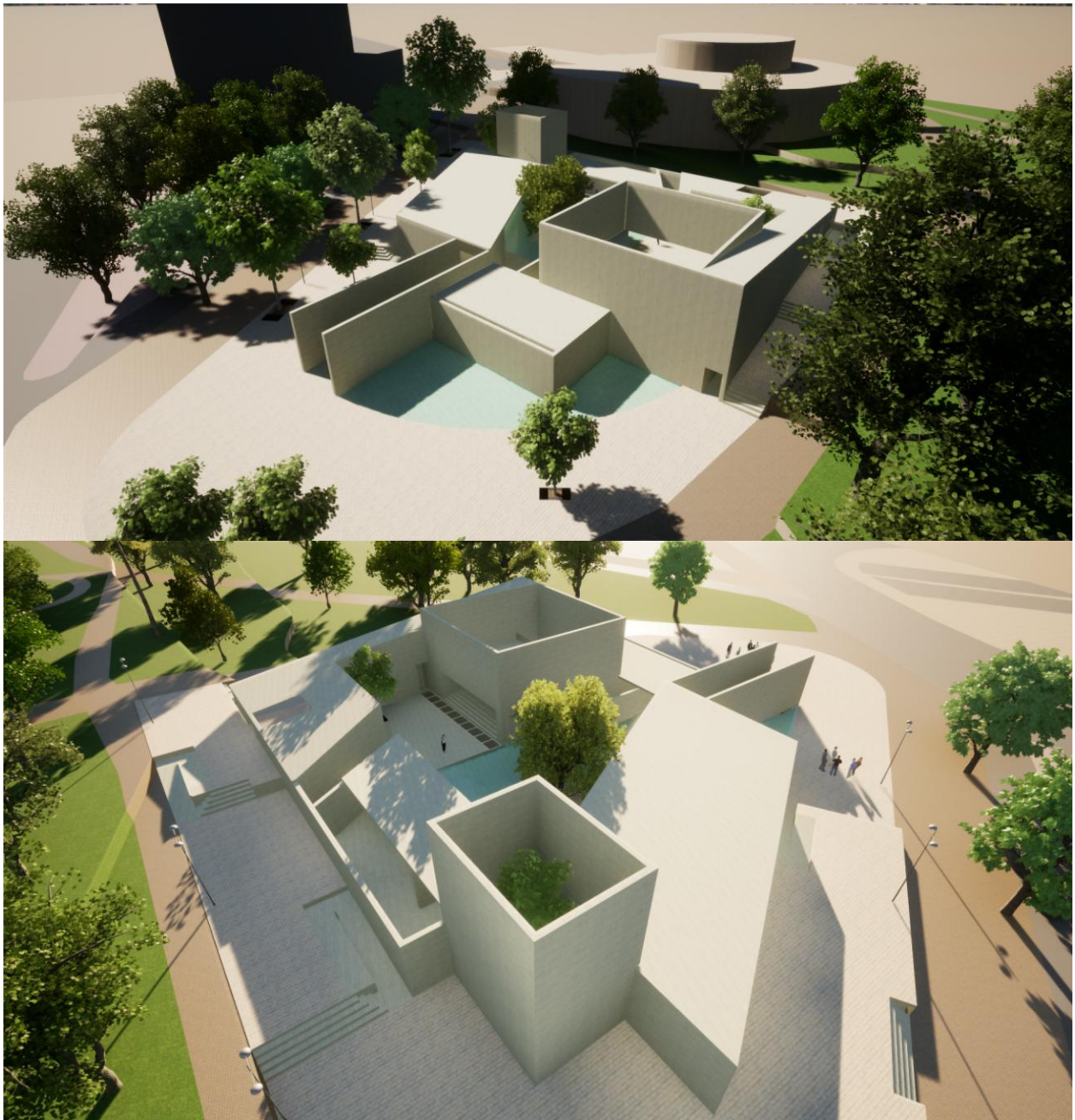
Renders espacio de contemplación



Nota. Las figura muestra las zonas de reflexión y contemplación

Figura 16.

Render exteriores

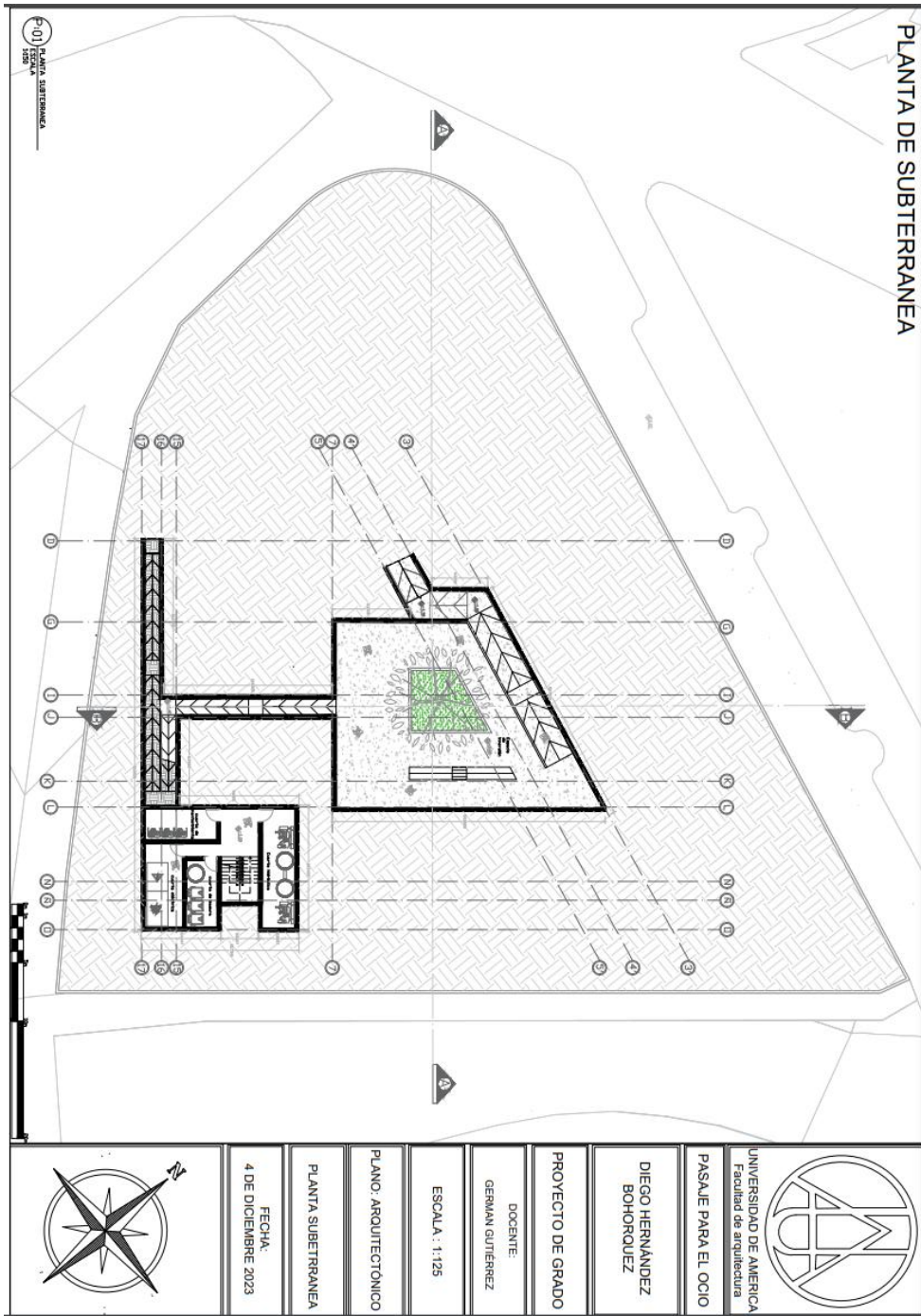


Nota. Las figura muestra perspectivas areas del proyecto

ANEXO 2

PLANIMETRÍA

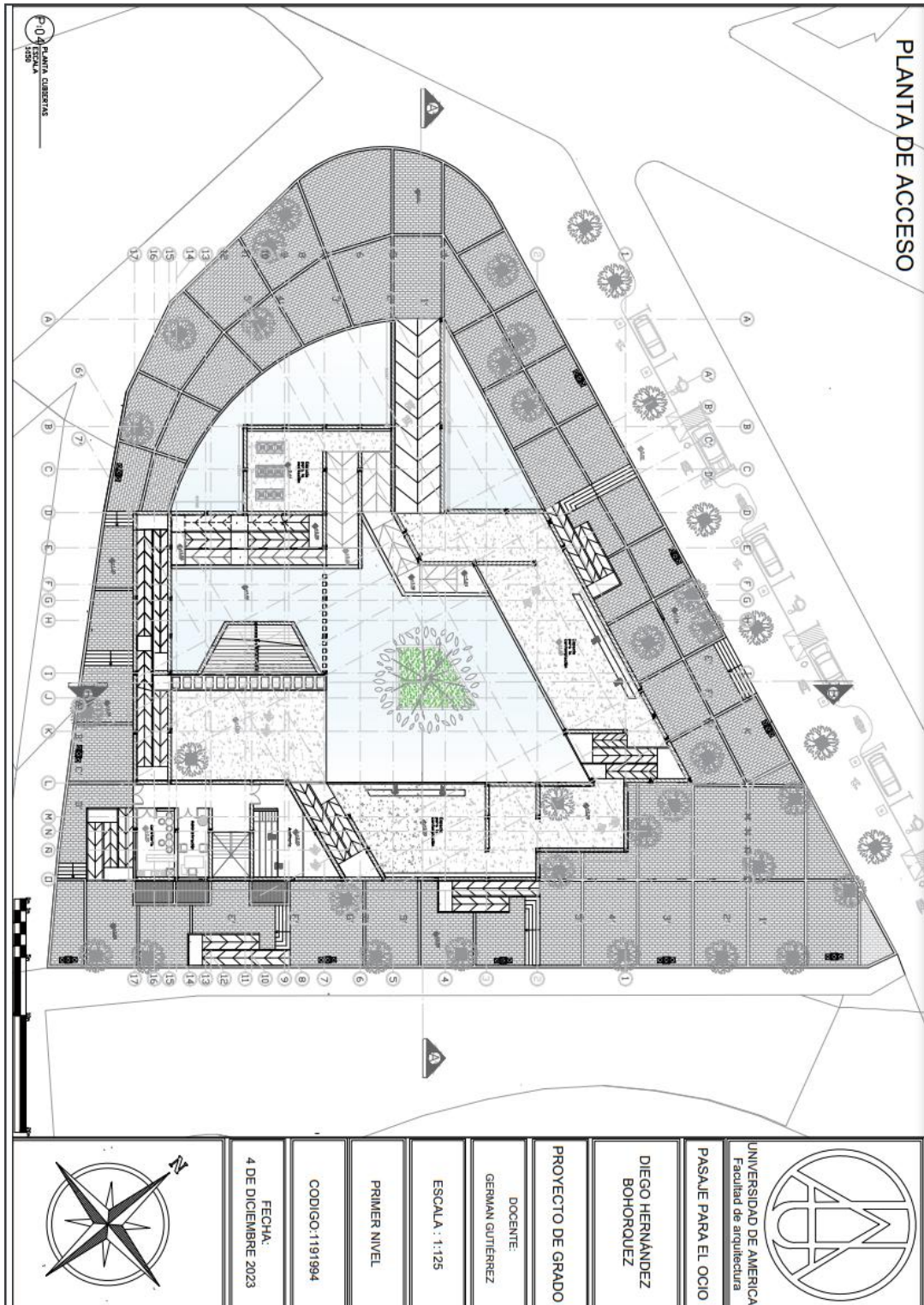
Figura 17.
Planta subterránea



Nota. La figura la planta subterránea del proyecto

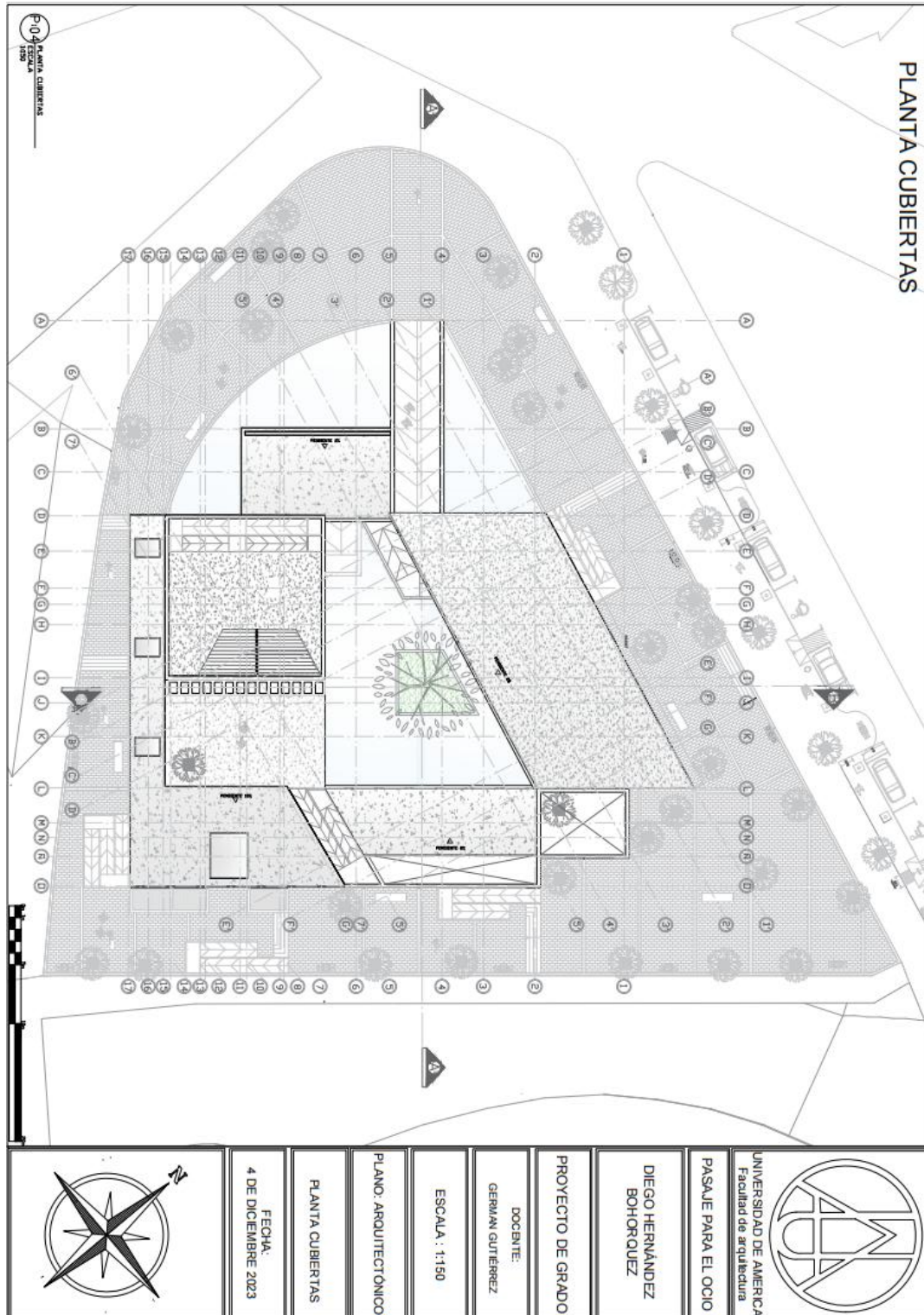
Figura 18.

Planta nivel 1



Nota. La figura la planta de accesodel proyecto

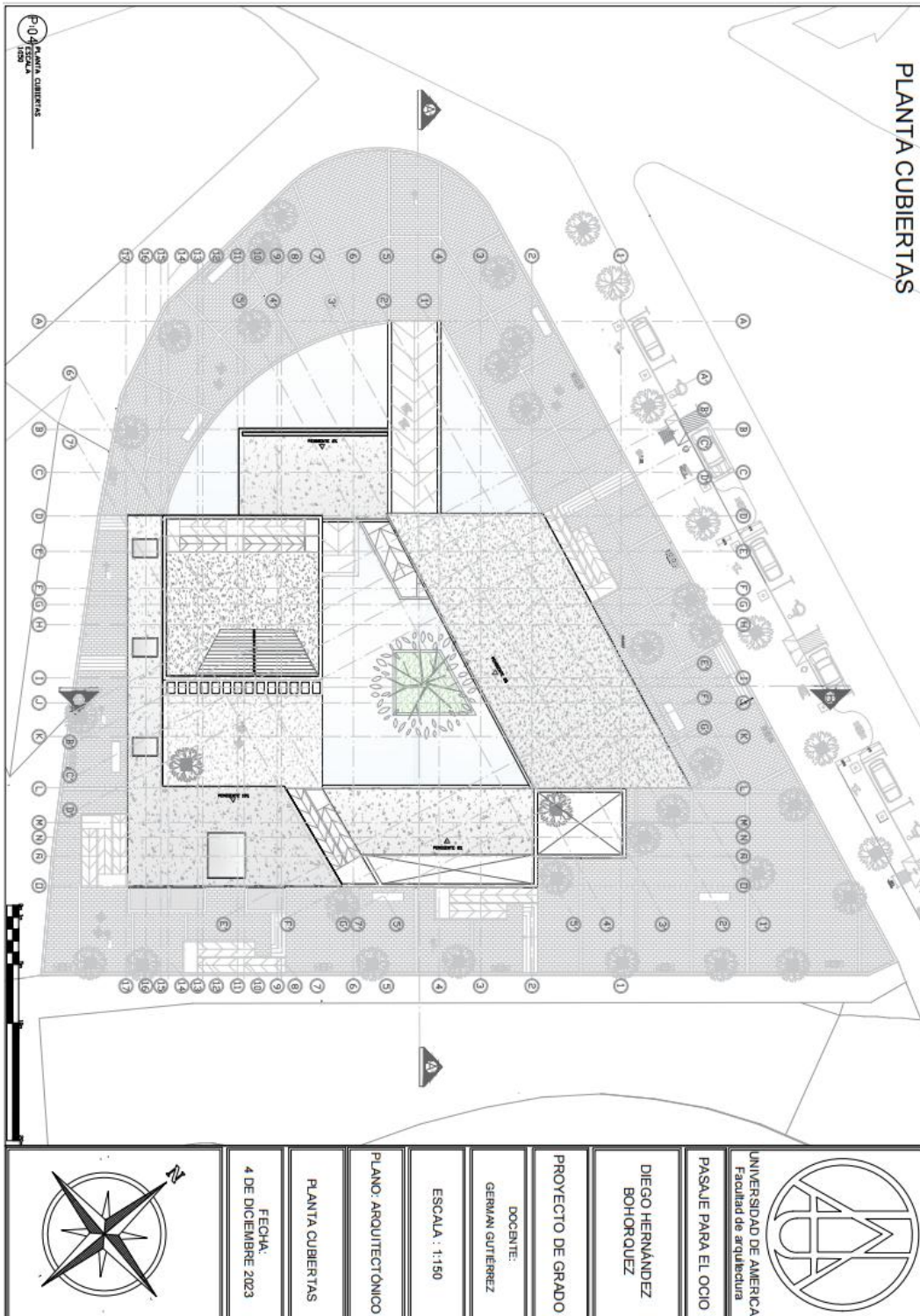
Figura 19.
Planta nivel 2



Nota. La figura la planta nivel 2 del proyecto

Figura 20.

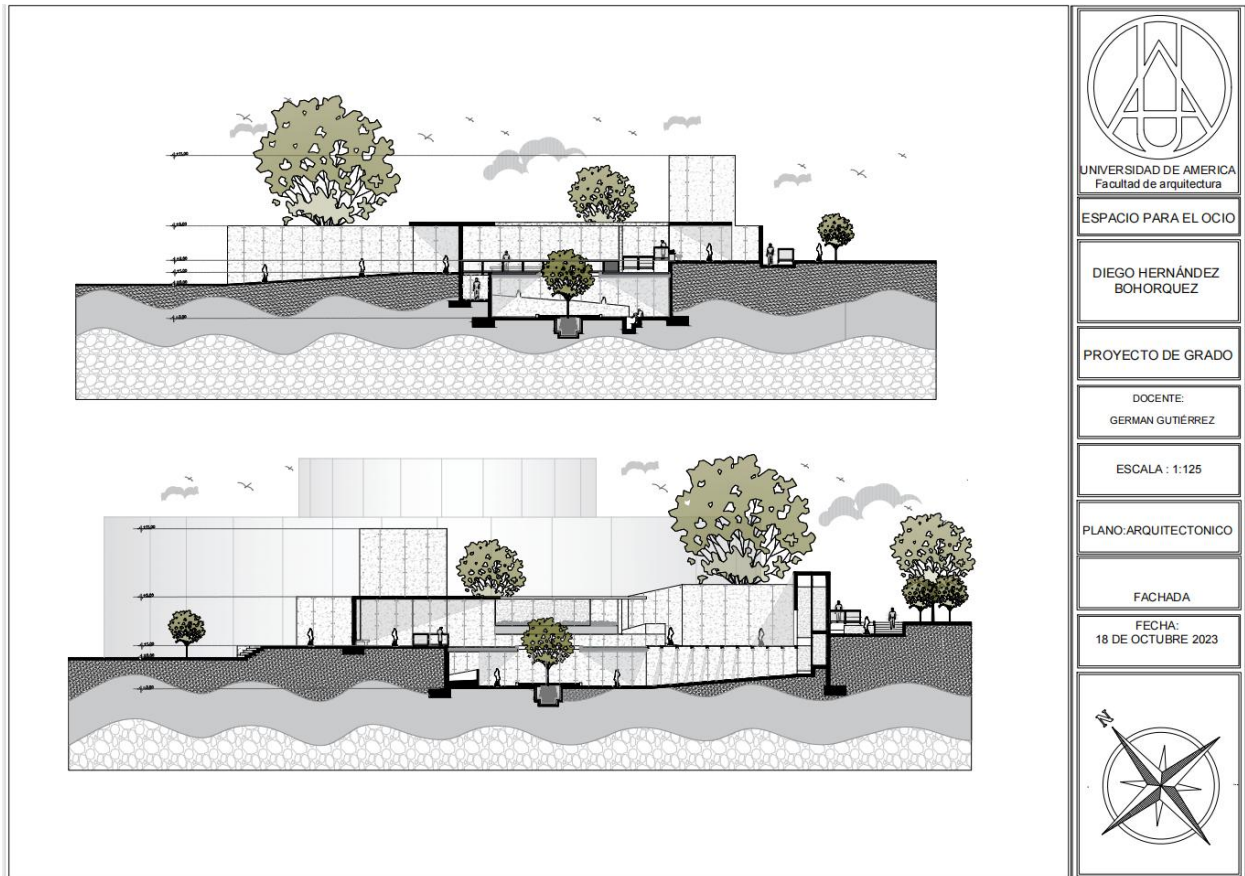
Planta cubiertas



Nota. La figura la planta de cubiertas del proyecto

Figura 21.

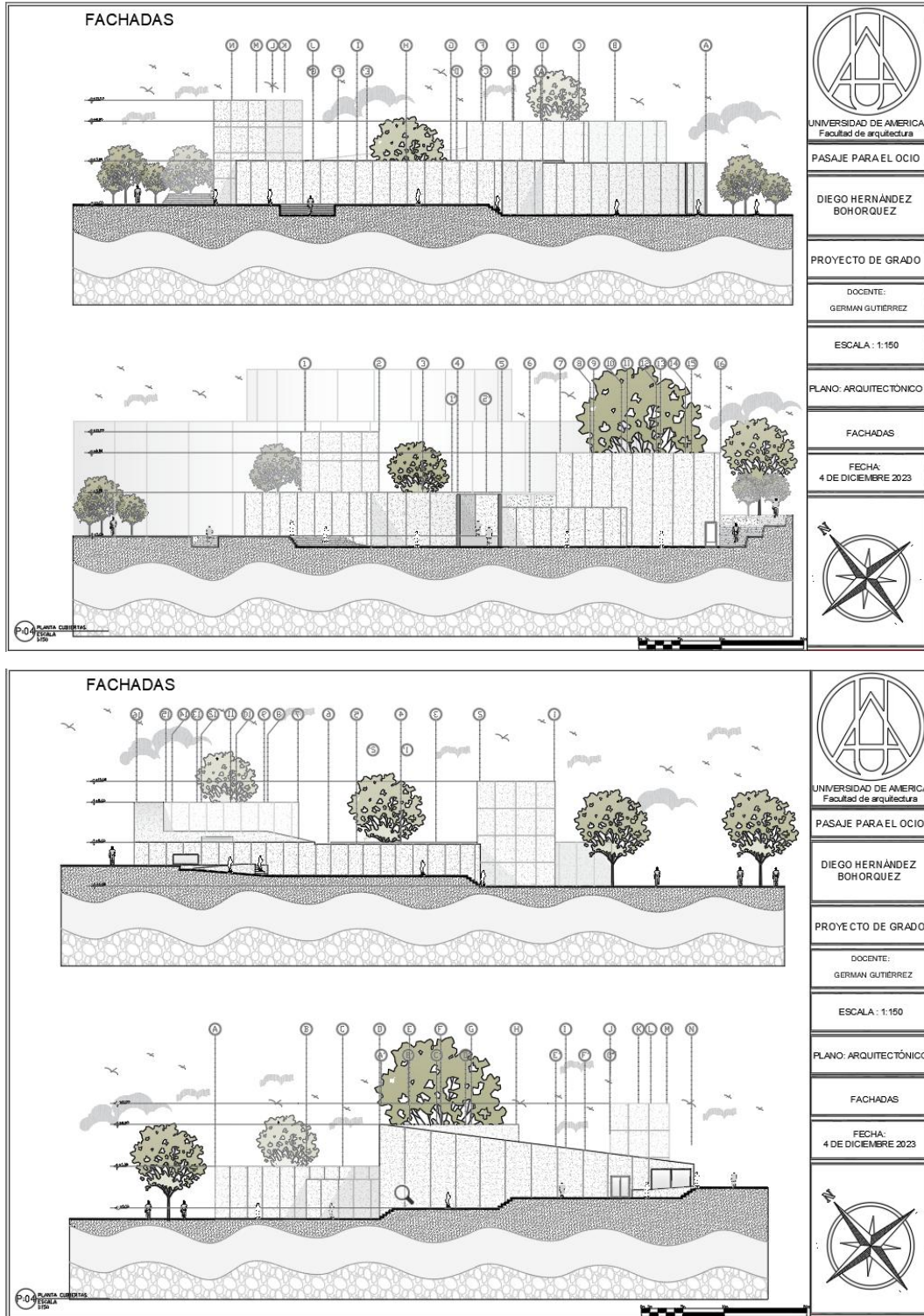
cortes



Nota. La figura los cortes del proyecto

Figura 22.

Fachadas



Nota. La figura las fachadas del proyecto