

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

**La Casa de la Cultura: Vivienda transitoria como interpretación
de un Mundaneum en Beirut**

Diana Carolina Padilla Herrera

Arquitectura

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Arquitecta

Quito, 16 de diciembre de 2022

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**La Casa de la Cultura: Vivienda transitoria como interpretación de un
Mundaneum en Beirut**

Diana Carolina Padilla Herrera

Nombre del profesor, Título académico

John Dunn Insua, Arquitecto

Quito, 16 de diciembre de 2022

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Diana Carolina Padilla Herrera

Código: 00200860

Cédula de identidad: 1718360215

Lugar y fecha: Quito, 16 de diciembre de 2022

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

Se propone el concepto de vivienda transitoria como una de las posibles interpretaciones de un Mundaneum en la ciudad de Beirut. La investigación y el análisis de temas relacionados con la ciudad, la cultura y su vínculo con el conocimiento, forjaron el producto arquitectónico final, el cual consiste en una edificación que combina vivienda, *co-living* y espacios destinados a la producción cultural. Asimismo, variables como el contexto inmediato y el estudio de procesos internos del edificio fueron determinantes para su morfología y funcionamiento. El proyecto pretende ser un complemento para Beirut, por lo que se ve al Mundaneum como un catalizador, mas no un lugar que determine de forma imponente el comportamiento de las personas.

Palabras clave: Mundaneum, vivienda transitoria, cultura, ciudad de Beirut, catalizador, conocimiento, *co-living*.

ABSTRACT

The concept of transitional housing is proposed as one of the possible interpretations of a Mundaneum in the city of Beirut. The research and analysis of issues related to the city, culture, and its link to knowledge, forged the final architectural product which consists of a building that combines housing, co-living and spaces for cultural production. Moreover, variables such as the immediate context and the study of internal processes of the building were decisive for its morphology and functionality. The project aims to be complementary to Beirut, therefore the Mundaneum is seen as a catalyst, not a place that determines people's behavior in an imposing manner.

Keywords: Mundaneum, transitional housing, culture, city of Beirut, catalyst, knowledge, co-living.

TABLA DE CONTENIDO

Índice de Figuras	8
Introducción	9
Desarrollo del Tema	11
¿Qué es un Mundaneum?	11
¿Qué es el conocimiento?.....	12
“Antiprecedente”: El Centro Pompidou y el Efecto Beaubourg	13
Postura ante Beirut y su cultura.....	14
Propuesta	16
Concepto.....	16
Partido – contexto – programa	17
Estructura	20
Imágenes y planimetría	22
Conclusiones	29
Referencias bibliográficas	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Fragmentos de Beirut.....	9
Figura 2: Eventos dentro del espacio-tiempo.....	9
Figura 3: Distrito Central de Beirut.....	10
Figura 4: Propuesta de Mundaneum de Le Corbusier.....	12
Figura 5: Conocimiento como mosaico	13
Figura 6: Centro Pompidou.....	14
Figura 7: Arquitectura como catalizadora.....	16
Figura 8: Proceso interno de funcionamiento	17
Figura 9: Vista del Distrito Central de Beirut	18
Figura 10: Funcionamiento del Distrito Central de Beirut.....	18
Figura 11: Funcionamiento vivienda transitoria	18
Figura 12: Programa a rasgos generales.....	19
Figura 13: Diagrama en 3D de programa.....	19
Figura 14: Habitaciones tipo de vivienda.....	20
Figura 15: Presencia de arcos en el barrio colonial.....	20
Figura 16: Sistema de arcos y su aplicación en la circulación del proyecto	21
Figura 17: Librería de la Universidad de Artes de Tama, Toyo Ito	21
Figura 18: Implantación	22
Figura 19: Isometría	22
Figura 20: Planta Baja	23
Figura 21: Planta 2 - Coliving.....	23
Figura 22: Planta 3 - Vivienda Tipo.....	24
Figura 23: Planta 4 - Vivienda Tipo.....	24
Figura 24: Corte B-B'.....	25
Figura 25: Corte A-A'.....	25
Figura 26: Centro de distribución.....	26
Figura 27: Fachada Este	26
Figura 28: Fachada Oeste.....	27
Figura 29: Fachada Sur	27
Figura 30: Corte por fachada.....	28

INTRODUCCIÓN

El acontecimiento dado en Beirut por una explosión en su puerto, sin descartar el carácter trágico del evento, se constituyó en la oportunidad para un análisis histórico, urbano y social de la ciudad que resultó en el desarrollo de un plan maestro. La idea principal de dicho plan trata de ver al puerto como un nuevo evento o temporalidad con elementos tanto portuarios como de esparcimiento que permitirán crear y reforzar el vínculo que tienen los habitantes con la ciudad y entre ellos.

Posteriormente, se tomó una postura inicial que parte del plan maestro, la cual pretende entender a Beirut como una ciudad fragmentada por diferentes eventos a lo largo de su historia (Figura 1). Estos fragmentos de la ciudad se vuelven eventos que tienen su propio espacio dentro de la misma, de tal manera que hacen de Beirut una ciudad enriquecida por la relación espacio-tiempo (Figura 2). Si se nombra un ejemplo, el período de dominación por parte de los franceses durante la primera guerra mundial se ve reflejada en el distrito central de Beirut (Figura 3).



Figura 1: Fragmentos de Beirut

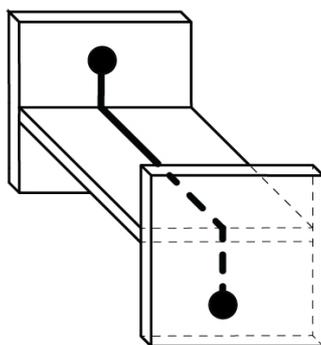


Figura 2: Eventos dentro del espacio-tiempo



Figura 3: Distrito Central de Beirut

Este análisis constituye el punto de partida para el desarrollo del proyecto de un Mundaneum, el cual será descrito a lo largo de este documento. Para empezar, se establecerá la base teórica del proyecto, el cual incluirá temas como: la definición de un Mundaneum, una explicación e interpretación del concepto de conocimiento y el análisis de precedentes. Luego, se demostrará esta investigación con el elemento práctico del proyecto; es decir, con el desarrollo del concepto, partido y programa, lo cual se verá materializado en el producto arquitectónico final. Para terminar, se establecerán ciertas conclusiones que consolidarán el proyecto como tal.

Este estudio representa una contribución importante para la parte académica y teórica de la arquitectura, siendo parte del debate filosófico del conocimiento y sus diversas interpretaciones.

DESARROLLO DEL TEMA

Antes de empezar con la elaboración del proyecto en sí, se realizó un estudio preliminar de ciertos conceptos que contribuyeron a ser un sustento teórico importante que respaldarán el desarrollo del producto arquitectónico.

¿Qué es un Mundaneum?

Paul Otlet, un bibliógrafo, abogado y activista de la paz, junto con su colega Henri LaFontaine unieron fuerzas para la creación de un nuevo concepto de espacio que funcione como un repositorio para todo el conocimiento del mundo (Siracusa, 2016, p.49). La idea surge en el contexto del fin de la primera guerra mundial, un evento que generó un impacto global y del cual Otlet vio la necesidad de sanar y llegar a la paz internacional. Para él, la forma más precisa para lograr este fin era mediante la creación de una especie de organización universal, que, a diferencia de ser una sede de carácter gubernamental como la Liga de Naciones, esta comprendería elementos relacionados con la cultura, ciencia, economía e industria (Siracusa, 2016, p.50). Es decir, todas aquellas partes del conocimiento disponibles que puedan ser almacenadas y que posteriormente sean de utilidad para la realización de una introspección de la misma humanidad. Además, este conocimiento también tendría el componente de poder ser compartido. Esta organización es a lo que llamó Mundaneum.

La materialización de este gran proyecto fue encargada a Le Corbusier, pionero de la arquitectura moderna, quien lo resumió en cuatro programas distintos: un museo, una biblioteca, un planetario y un templo (Figura 4). Así como esta es una de las interpretaciones físicas de la idea de Mundaneum, existen un sinnúmero de posibilidades más para concebir este proyecto arquitectónico.

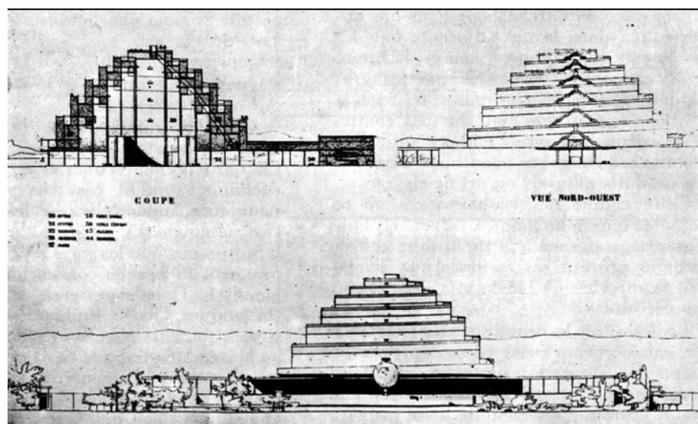


Figura 4: Propuesta de Mundaneum de Le Corbusier

¿Qué es el conocimiento?

Para Patricia Moya, el conocimiento “no es entendido como posesión, sino más bien como decodificación de *inputs*, de estímulos neurológicos que surgen de la relación del hombre con el mundo” (2014). Estos *inputs* se refieren a todas aquellas ideas, conceptos, descubrimientos y razonamientos que pueden surgir sobre un tema en específico. Estos elementos se pueden unir y configurar de tal manera que formen un todo, como piezas de un mosaico. Cabe poner énfasis en este vínculo que cree Moya que se establece entre el ser humano y el mundo que lo rodea cuando se habla de conocimiento. Teniendo esto en consideración, se puede añadir que el conocimiento se convierte en la herramienta que permite a las personas no solo relacionarse con su entorno sino entre ellos también, es decir en colectivo.

Si se comienza a relacionar esta definición con el análisis inicial sobre Beirut, se puede llegar a establecer una analogía. Así como el conocimiento es un mosaico de elementos, Beirut también puede llegar a ser este mosaico de eventos que albergan un conocimiento en específico (Figura 5). Así, por ejemplo, el distrito central de Beirut, el cual representa el evento de la corta dominación francesa, simboliza principalmente el conocimiento occidental. De esta manera, se establece una relación entre el ser humano y la ciudad. Para demostrar este vínculo y, al ser el conocimiento un concepto tan amplio y

complejo, se decide tomar una parte de él. En este caso se optó por tomar el conocimiento cultural.

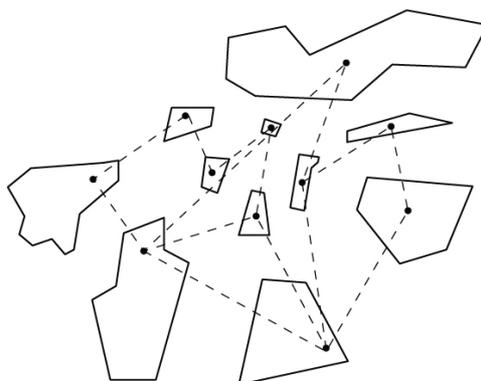


Figura 5: Conocimiento como mosaico

Algunas preguntas surgen a partir de esta decisión: ¿Qué es la cultura? ¿Se puede generar cultura? ¿Qué postura se puede tomar sobre la cultura de Beirut como alguien ajeno a ella? Estas serán respondidas posteriormente con el estudio de un precedente que, de cierta forma, permitió entender premisas que se deberían evitar en el desarrollo del proyecto en general. Es decir, un análisis de lo opuesto para no replicarlo.

“Antiprecedente”: El Centro Pompidou y el Efecto Beaubourg

Renzo Piano y Richard Rogers fueron los arquitectos del Centro Pompidou, un espacio cultural que llama la atención por su estructura e instalaciones vistas (Figura 6). Ubicado en París, Francia, el Pompidou contiene programas culturales como el Museo de Arte Moderno, la Biblioteca Pública de Información y un centro de música e investigación acústica. En sí, el Pompidou puede comprenderse como una máquina generadora de cultura. Si bien podría intuirse a partir de esta premisa que la cultura puede crearse y que la sociedad o las personas actuarían como el motor o mecanismo de funcionamiento, Jean Baudrillard cuenta con una crítica muy fuerte ante esta afirmación, a lo que ha llamado el efecto Beaubourg.



Figura 6: Centro Pompidou

Baudrillard cuestiona el hecho de que el Pompidou pueda crear cultura, ya que esta se vuelve un objeto de las masas. En vez de crearla, la destruye ya que la convierten en un objeto de consumo. De esta manera, afirma que “las gentes sienten deseos de llevárselo todo, de saquearlo, de comérselo todo, de manipular. Ver, descifrar, aprender, no les afecta. Su inclinación masiva es la manipulación” (Baudrillard, 1987, p.96). Asimismo, asegura que la cultura comienza a volverse un espectáculo (Baudrillard, 1987, p.96), en lugar de ser este elemento vinculador con las personas y el mundo, recordando que la cultura, según Eduardo Bericat es “el universo simbólico, o red de significados, creado por los seres humanos para poder desarrollar en él su existencia” (2016, p.126).

Tomando en cuenta todo lo mencionado, se puede señalar que la cultura, en lugar de tener que ser generada (porque ya existe), puede sugerirse mediante la arquitectura. Esto quiere decir que si bien el espacio no determina ni impone cómo debe actuar una persona, este puede sugerir una acción; en este caso, netamente cultural.

Postura ante Beirut y su cultura

Ahora bien, antes de entrar de lleno en el desarrollo del concepto arquitectónico en sí, es importante establecer una posición sobre cómo se va a aproximar a la cultura de Beirut en tanto la condición de ser una persona extranjera y ajena a sus costumbres y tradiciones. Lo que se pretende es reconocer que Beirut es el resultado de una variedad de culturas tanto

orientales como occidentales que han formado lo que es hoy. A partir de ahí, intervenir de forma respetuosa y complementaria en la ciudad de tal manera que no se entienda como una imposición.

PROPUESTA

Concepto

Si se habla de que la cultura puede ser sugerida, es necesario el apoyo de la arquitectura para materializar este hecho. Por consiguiente, el Mundaneum es visto como catalizador (Figura 7) es decir, un espacio que estimula el desarrollo de un proceso de producción cultural, en lugar de ser directamente un generador de ella ni que se vuelva objeto de consumo. A partir de este enunciado, surge la pregunta: ¿Cómo se puede asegurar que la cultura definitivamente no sea objeto de consumo? La solución es la propuesta a la interpretación personal de un Mundaneum y esto es la creación de una vivienda transitoria.



Figura 7: Arquitectura como catalizadora

Esta vivienda actuará como un alojamiento temporal (de ahí el carácter transitorio), en el que el pago para la estadía sea un aporte de conocimiento cultural. Al ser solo un estimulante, la vivienda es el programa ideal en el que las personas, a su propio ritmo y sin imposiciones, pueda realizar producciones de cultura. El entrar y salir de personas (y de conocimiento en sí) va a asegurar la continuidad y atemporalidad del Mundaneum. Para complementar el programa de vivienda, se definieron espacios donde se realiza este “pago” con conocimiento, espacios de producción y exhibición cultural, y espacios cotidianos y de trabajo (*co-living*).

Partido – contexto – programa

Para la propuesta, estos tres elementos van de la mano ya que cada uno define la morfología del edificio y sus procesos internos.

En cuanto al partido, todo comienza con el proceso de funcionamiento interno del edificio. Primero, el ingreso de las personas al Mundaneum. Segundo, se dirigen a la recepción y proponen un conocimiento cultural a aportar para realizar el “pago”. Tercero, se direcciona a las personas al programa de producción cultural correspondiente y, al mismo tiempo, se tiene la opción de alojamiento (Figura 8).

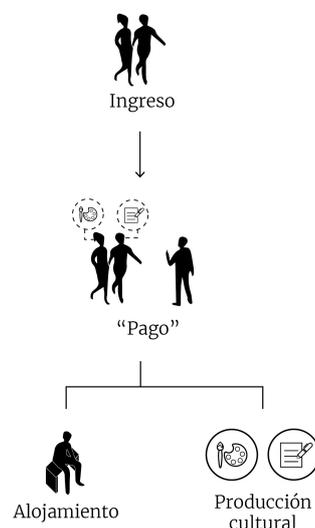


Figura 8: Proceso interno de funcionamiento

El contexto también es un elemento determinante para la forma del edificio. Se escogió uno de los fragmentos/eventos de la ciudad: el Distrito Central de Beirut o también denominado el barrio colonial (Figura 9). Este es casi una réplica perfecta de la morfología urbana hausmaniana de París. Tal como funciona en París, funciona en Beirut. Este consiste en calles que se dirigen de forma radial hacia un centro monumental que, en este caso, es la Torre del Reloj o también conocido como El Nejme (Figura 10). Para mantenerse fiel a estas características, se reinterpreta esta información, adoptando al círculo como forma base y la organización radial como manera de funcionamiento general de los procesos internos del proyecto (Figura 11).



Figura 9: Vista del Distrito Central de Beirut

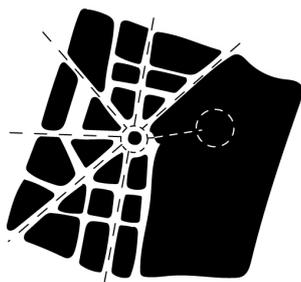


Figura 10: Funcionamiento del Distrito Central de Beirut

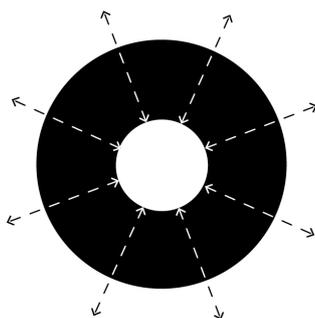


Figura 11: Funcionamiento vivienda transitoria

En referencia al programa, como se mencionó anteriormente, el edificio en su totalidad consta de 4 elementos principales: el centro de distribución, la vivienda, el co-living y los espacios de producción cultural. Estos programas también se organizan de manera radial y siguiendo el partido del proceso interno (Figura 12). Dentro de los espacios de producción cultural, primero se definieron componentes culturales. Entre ellos: música, cine, arte, cocina, fotografía, arquitectura, tradiciones y costumbres, idiomas, moda, incluso lo académico y teórico. Posteriormente se establecieron 3 programas base que puedan ser flexibles a cada uno de estos componentes culturales. De esta manera, se definió al auditorio, la biblioteca (que funciona como repositorio y almacenamiento de los procesos que se den en el

Mundaneum) y el centro de exposiciones y talleres. Estos espacios se distribuyen como se muestra en la Figura 13.

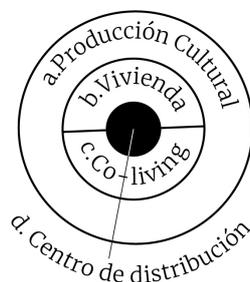


Figura 12: Programa a rasgos generales

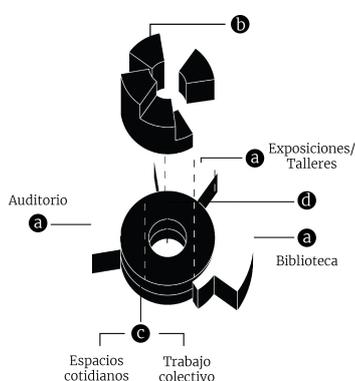
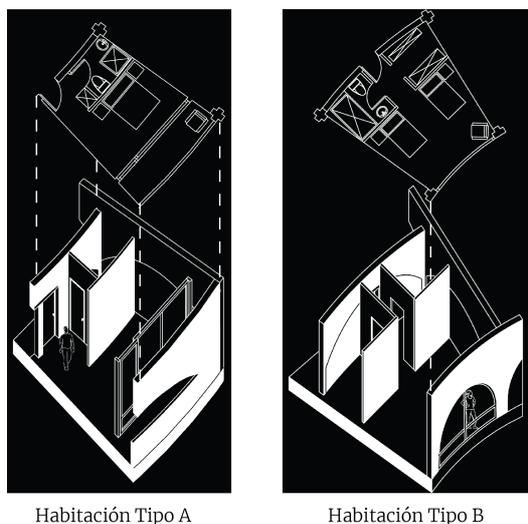


Figura 13: Diagrama en 3D de programa

El centro de distribución consta básicamente de un espacio de lobby y recepción, que aunque sea un espacio simple, es de los programas más importantes, al ser el punto de inicio de clasificación de las personas hacia el resto de los programas. La vivienda consta de habitaciones tipo que se dividen en habitaciones familiares, compartidas e individuales (Figura 14). Finalmente, la sección de *co-living*, que se define como un espacio tanto de ocio como de trabajo colectivo, contiene programas relacionados a las ciencias sociales para la parte del trabajo colectivo ya que son los más cercanos a los temas de cultura. De esta manera, se pueden encontrar aulas multiuso, fórums, salas de conferencias, laboratorio de antropología y espacios individuales de trabajo. En cuanto a los espacios de ocio y de uso cotidiano, que también son un componente importante dentro de cualquier espacio de

alojamiento, contiene programas como: salas de juegos, salas de tv, talleres de artesanías y manualidades, y salas de estar comunes.



Habitación Tipo A

Habitación Tipo B

Figura 14: Habitaciones tipo de vivienda

Estructura

El Distrito Central de Beirut presenta una característica peculiar en sus edificios semejantes a los parisinos: la presencia del arco como un elemento que hace reminiscencia a su identidad árabe (Figura 15). Podría decirse que el barrio es ecléctico al tener esta mezcla de estilos y culturas reflejadas en su arquitectura. Con este pequeño antecedente en mente y, para mantenerse fiel a la identidad del barrio en el cual se emplaza el Mundaneum, se emplea un sistema estructural de arcos que no solo permite una riqueza espacial única, sino que concede condiciones que son adecuadas al funcionamiento radial y concéntrico del proyecto, por ejemplo, en la circulación (Figura 16). De esta manera, el arco es utilizado de forma racional y menos decorativa.



Figura 15: Presencia de arcos en el barrio colonial

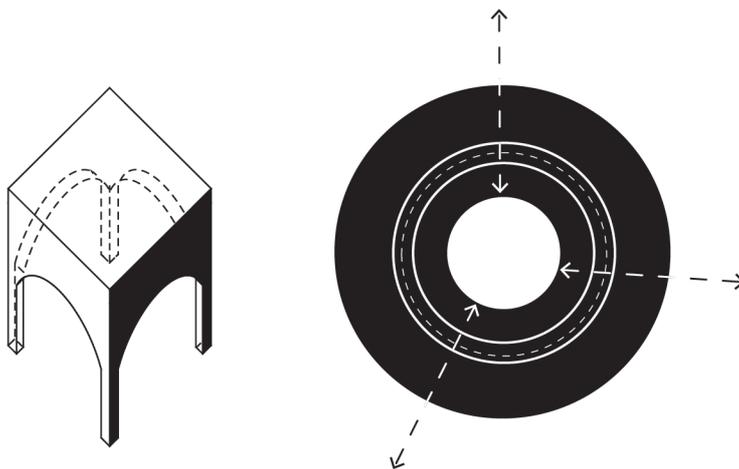


Figura 16: Sistema de arcos y su aplicación en la circulación del proyecto

Es importante mencionar en este punto el proyecto para la librería de la Universidad de Artes de Tama del arquitecto Toyo Ito. Este proyecto también hace uso del arco como elemento estructural principal del proyecto en su totalidad; lo que comprueba el perfecto funcionamiento de este sistema en otros contextos (Figura 17).



Figura 17: Librería de la Universidad de Artes de Tama, Toyo Ito

Imágenes y planimetría



Figura 18: Implantación

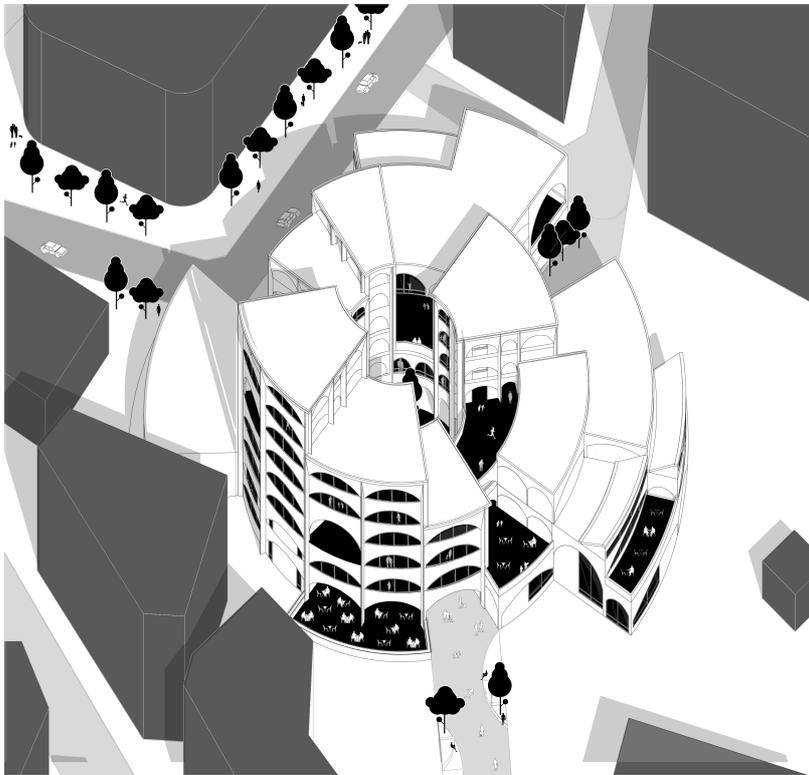


Figura 19: Isometría

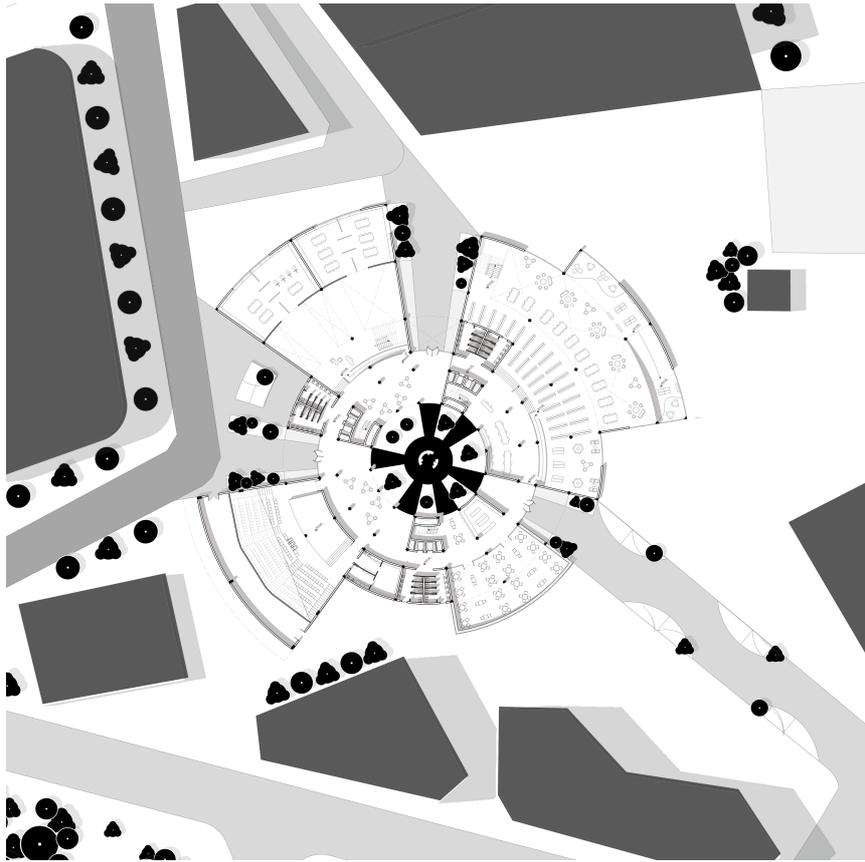


Figura 20: Planta Baja

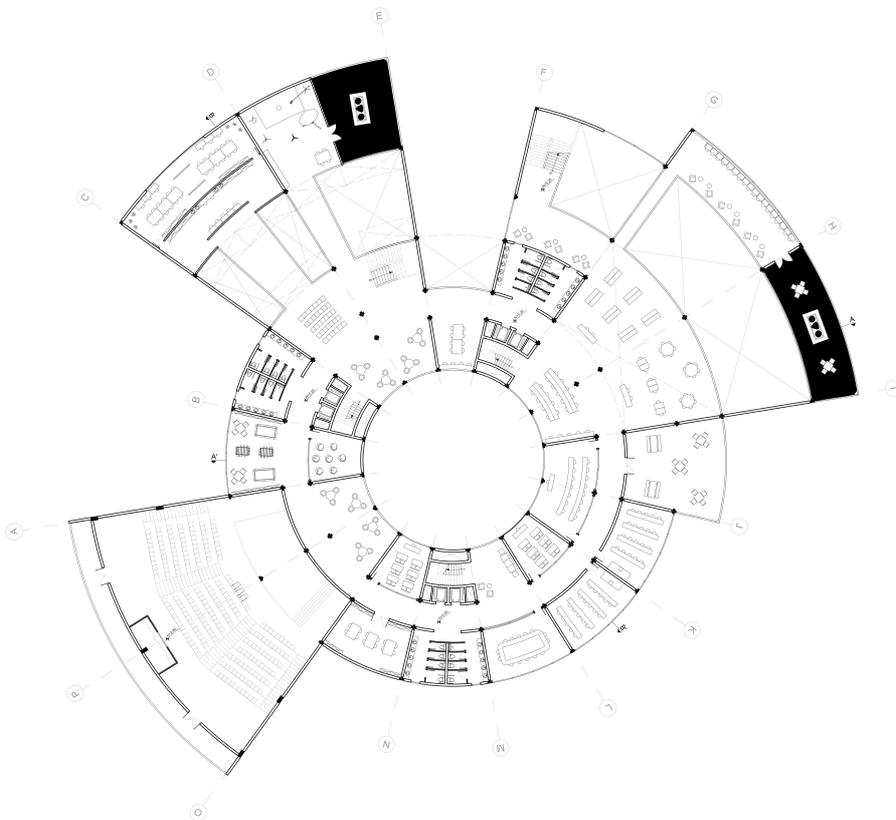


Figura 21: Planta 2 - Coliving

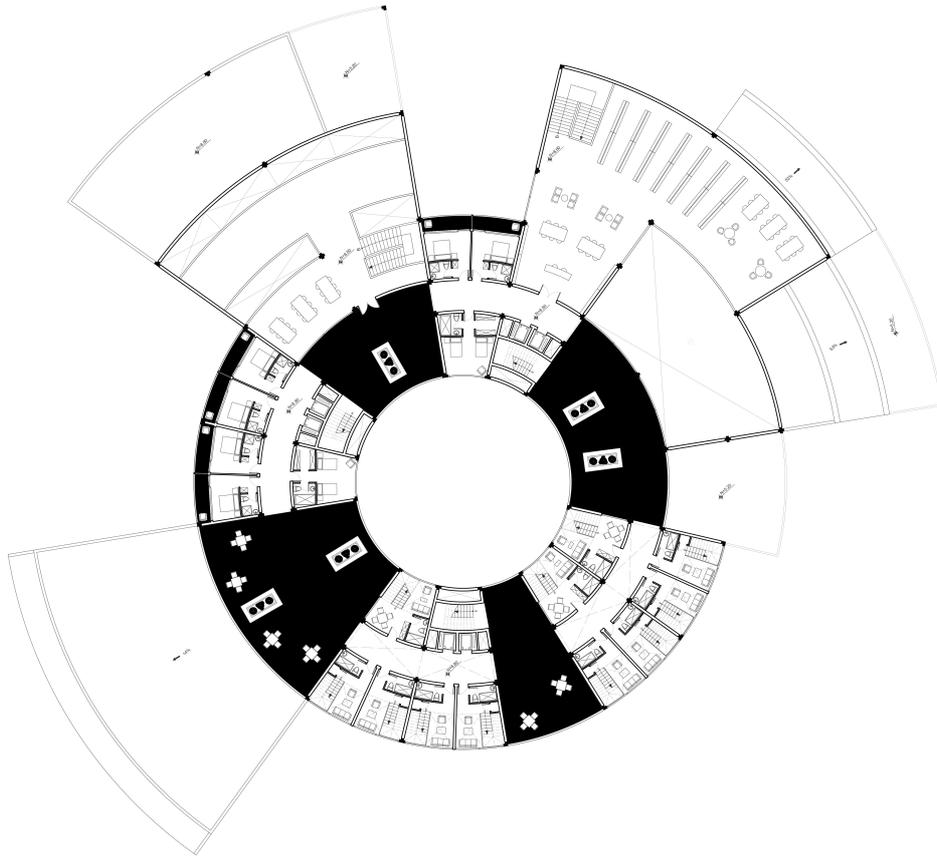


Figura 22: Planta 3 - Vivienda Tipo

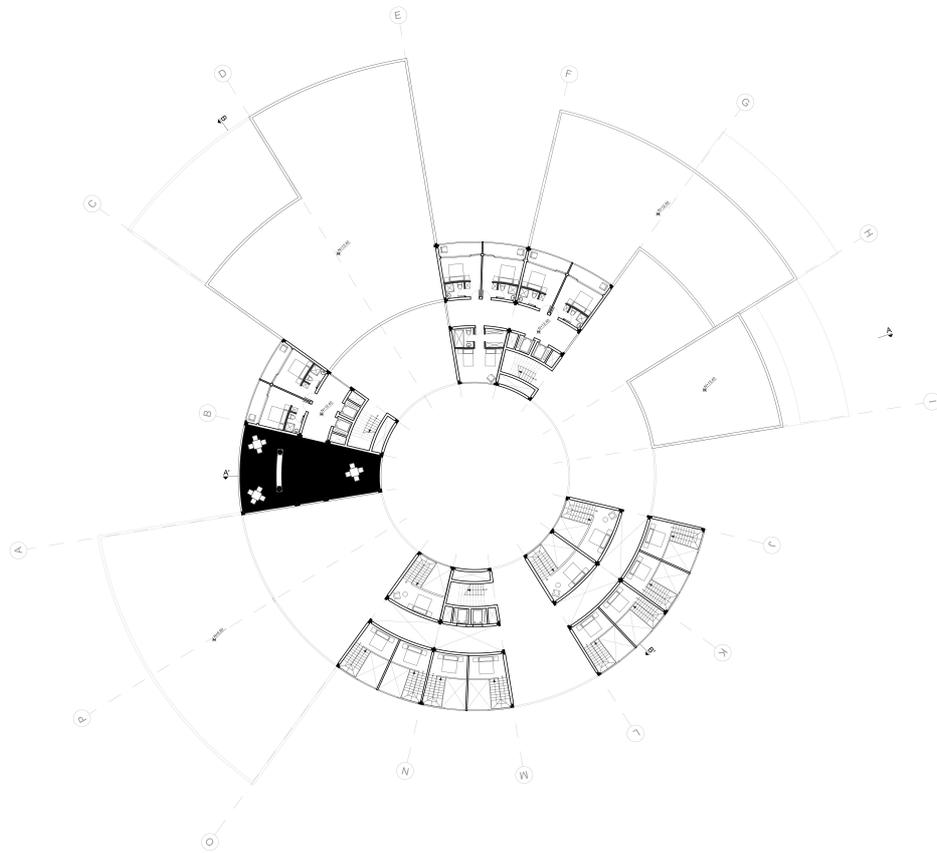


Figura 23: Planta 4 - Vivienda Tipo



Figura 24: Corte B-B'



Figura 25: Corte A-A'

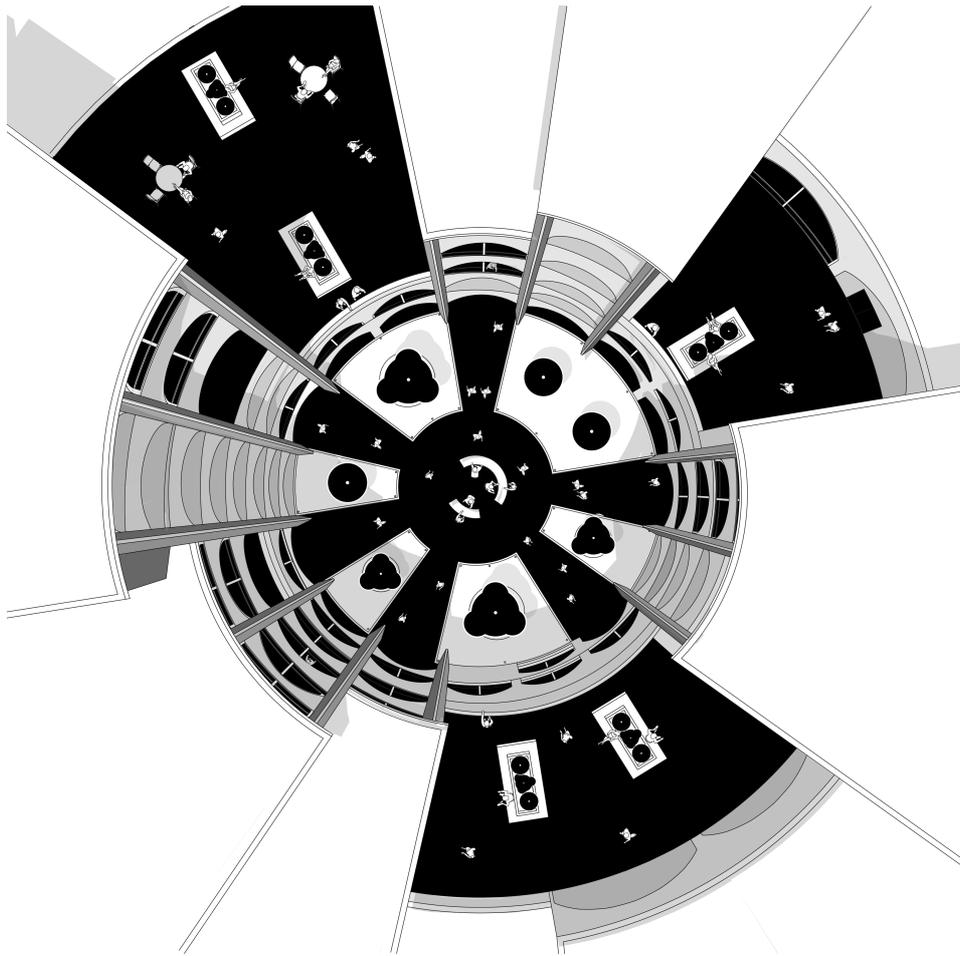


Figura 26: Centro de distribución



Figura 27: Fachada Este



Figura 28: Fachada Oeste



Figura 29: Fachada Sur



Figura 30: Corte por fachada

CONCLUSIONES

La interpretación personal que se le dio al Mundaneum fue una oportunidad para la exploración de temas relacionados con la cultura, filosofía, la posmodernidad y su relación con la arquitectura. Los conceptos planteados y las soluciones propuestas presentan una de las infinitas posibilidades de desarrollo de un programa arquitectónico, lo que demuestra el carácter flexible y adaptable de la arquitectura.

En cuanto a temas más específicos, se concluyó que la cultura es un concepto complejo que resulta destructivo generar y crear ya que; primero, la cultura ya existe y; segundo, esta puede ser víctima de la manipulación de las masas y del espectáculo. Es por esto que se empleó el recurso arquitectónico simplemente como un catalizador, como ese medio que estimula e impulsa el desarrollo de un evento en específico, en este caso, de la producción cultural. Cabe recalcar también el desafío que representa el diseñar dentro de un contexto y cultura ajenas y la aproximación que se debería tomar. En este caso, las decisiones tomadas tanto prácticas como teóricas del proyecto, fueron realizadas dentro del marco del respeto y reconocimiento de la ciudad de Beirut y sus habitantes.

La propuesta de vivienda transitoria constituye una alternativa innovadora que permite justamente este estímulo, al mismo tiempo que asegura la continuidad del proyecto arquitectónico, la cual es una característica fundamental de un Mundaneum. Si bien es cierto, este proyecto presenta cierto carácter utópico y es poco probable que sea llevado a cabo de manera práctica, este presenta un componente teórico importante que podría servir de antesala al desarrollo de proyectos arquitectónicos en diferentes partes del mundo, tomando en cuenta la aproximación que debería tomar un arquitecto u arquitecta dentro de un contexto ajeno.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baan, I. (2016). Toyo Ito Tama Art University Library. [Fotografía]. *Archeyes*. Recuperado de <https://archeyes.com/toyo-ito-tama-art-university-library/>
- Baudrillard, J. (1987). *Cultura y simulacro*. (3° ed.). Kairós.
- Bericat, Eduardo. (2016). *¿Qué es la cultura?*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/309609989_Que_es_la_cultura
- Bianchini, R. (2022). Centre Pompidou Paris [Fotografía]. *Inexhibit*. Recuperado de <https://www.inexhibit.com/mymuseum/centre-pompidou-paris/>
- El Chami, Y. (2013). Proposal Site in the City Centre (Martyrs' Square) [Ilustración]. *Projective Cities*. Recuperado de <http://projectivecities.aaschool.ac.uk/portfolio/yasmina-el-chami-beirut-from-city-of-capital-to-capital-city/>
- Le Corbusier Mundaneum. (2008). Le Corbusier's Mundaneum (World Museum), Section and facades [Fotografía]. *Flickr*. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/31177644@N04/2919380315/in/photostream/>
- Moya, P. (2013). *El conocimiento: nuestro acceso al mundo: cinco estudios sobre filosofía del conocimiento*. Editorial Universitaria de Chile.
- Siracusa, M. (2016). Paul Otlet's Theory of Everything. *AA Files*, 73, 48–57. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/44027969>
- Wikitravel (2020). Beirut/Downtown. [Fotografía]. *Wikitravel*. Recuperado de <https://wikitravel.org/en/Beirut/Downtown>