

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

Centro de intelectualidad Mundial: Mundaneum Beirut

El camino recorrido por el humano en búsqueda del conocimiento

Milena Dennise Asquel Herrera

Arquitectura

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

Quito, 22 de diciembre de 2022

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

**Centro de intelectualidad Mundial: Mundaneum Beirut,
El camino recorrido por el humano en búsqueda del conocimiento**

Milena Dennise Asquel Herrera

Nombre del profesor, Título académico

John Dunn Insúa, Arquitecto

Quito, 22 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: Milena Dennise Asquel Herrera

Código: 00206430

Cédula de identidad: 1723170708

Lugar y fecha: Quito, 22 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UNPUBLISHED DOCUMENT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

El presente trabajo contiene un análisis, recopilación y desarrollo de la propuesta arquitectónica Mundaneum en la ciudad de Beirut, Líbano. El proyecto parte de la lectura Karel Teige's Mundaneum, 1929 and Le Corbusier's In Defense of Architecture, 1933, que sugiere al proyecto como edificio público, recolector del conocimiento y centro de desarrollo del mundo. El desafío, implantarlo en Beirut como elemento catalizador de la ciudad en respuesta a las características del contexto, sobre todo en su proceso de reconstrucción. Por lo que se toma como punto de partida la interpretación del hombre a modo de protagonista en la apropiación del conocimiento, y a este último como proceso y recurso con límites difusos. Además, se busca dar al Mundaneum, un enfoque alineado a la realidad del sitio y sus habitantes por lo que las premisas del diseño fueron: capacidad de expansión, accesibilidad al público, dinamismo y atemporalidad.

Palabras clave: Mundaneum, Beirut, recolector, conocimiento, propuesta arquitectónica, público, desarrollo, límites, atemporalidad.

ABSTRACT

This publication contains an analysis, compilation, and development of the architectural proposal Mundaneum in the city of Beirut, Lebanon. The project starts from the reading Karel Teige's Mundaneum, 1929 and Le Corbusier's In Defense of Architecture, 1933, which suggests the Mundaneum as a public building, a collector of knowledge and a center for the development of the world. The challenge, to implement it in Beirut as a catalytic element of the city in response to the characteristics of the context, especially in its reconstruction process. Therefore, the starting point is the interpretation of human as a protagonist in the appropriation of knowledge, and the latter as a process and resource with diffuse limits. In addition, we sought to give the Mundaneum an approach aligned with the reality of the site and its inhabitants, so the premises of the design were: expandability, accessibility to the public, dynamism, and timelessness.

Key words: Mundaneum, Beirut, collector, knowledge, architectural proposal, public, development, limits, atemporality.

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	9
Beirut, Historia y Realidad	10
Contexto, Nuevo Plan Urbano.	11
Desarrollo del Tema.....	13
Interpretación de Mundaneum	13
Conocimiento como Concepto	14
Condiciones de Diseño	16
Ubicación del Proyecto	17
Desarrollo de la Propuesta Arquitectónica	18
Premisas de Diseño	18
Programa	20
Resultados	24
Conclusiones	31

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Programa exhibición de ciencias.....	20
Tabla 2. Programa exhibición de artes.....	21
Tabla 3. Distribución programática en área y volumen.....	21

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación y perfil costero de Beirut. Recuperado de Mapstyle with Google.....	9
Figura 2. Propuesta nuevo Plan Urbano. Elaboración propia.....	11
Figura 3. Interpretación de contenedor del conocimiento. Elaboración propia.....	13
Figura 4. Collage conocimiento. Elaboración propia.....	16
Figura 5. Evolución perfil costero. Elaboración propia.....	17
Figura 6. Implantación. Elaboración propia.....	18
Figura 7. Corte conexión peatonal y vehicular. Elaboración propia.....	19
Figura 8. Diagrama Terrenal, espiritual y cultura. Elaboración propia.....	22
Figura 9. Diagrama Recorrido vs Encuentro. Elaboración propia.....	22
Figura 10. Recorrido ceremonial y permanencia. Elaboración propia.....	23
Figura 11. Dinámica Bloques de archivo e investigación. Elaboración propia.....	24
Figura 12. Diagrama Estructura. Elaboración propia.....	25
Figura 13. Planimetría, Planta baja. Elaboración propia.....	26
Figura 14. Planimetría, Planta 2. Elaboración propia.....	27
Figura 15. Planimetría, Planta 3. Elaboración propia.....	28
Figura 16. Sección Cónica Central.....	29
Figura 17. Perspectiva General del Proyecto.....	30

INTRODUCCIÓN

La propuesta Mundaneum Beirut, un contenedor del conocimiento del mundo es una tipología de edificio no construida pero pensada a nivel conceptual en la lectura Karel Teige's Mundaneum, 1929 and Le Corbusier's In Defense of Architecture (1933) como encargo al Arquitecto Le Corbusier por parte de Paul Otlet. La presente propuesta desarrollada en la ciudad de Beirut, Líbano, surge como respuesta a la necesidad de reconstruir la ciudad y darle un disparo hacia el desarrollo, posterior a la catástrofe vivida en el 2020¹. El desarrollo de esta idea surge en base a un plan urbano planteado de manera conjunta con estudiantes de la carrera del mismo año, para la capital, que propone una ciudad universitaria en la zona cero, un distrito financiero y la zona portuaria.

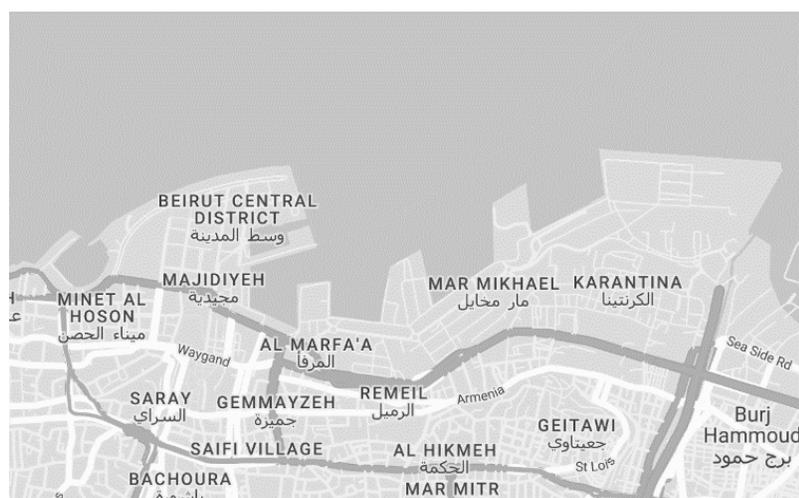


Figura 1. Ubicación y perfil costero de Beirut.

Nota. [Mapa de Mapstyle with Google del perfil costero de Beirut]. Recuperado el 19 de diciembre, 2022, de <https://mapstyle.withgoogle.com/>

¹ El 4 de agosto de 2020, una explosión masiva en el puerto de Beirut arrasó la capital del Líbano, matando a 218 personas, hiriendo a 7.000 y dejando a 300.000 desplazados.

Beirut, Historia y Realidad.

Beirut es la ciudad capital y principal puerto marítimo del país, es además considerada como una de las más antiguas habitadas ininterrumpidamente de todo el mundo, tiene más de medio millón de habitantes y está ubicada en el centro del país, por lo que se ve beneficiada por ser un sitio estratégico, se encuentra en las orillas del Mar Mediterráneo, específicamente en la bahía de San Jorge. Es una ciudad particularmente diversa en distintos aspectos: cultura, etnias, religión, entre otros. Esta oficialmente dividida entre cristianos y musulmanes, la cantidad de idiomas y lenguas habladas en el país es otra muestra de su diversidad. Por otro lado, Beirut también se define por su desarrollo económico y dinamismo comercial, puede ser considerado como el foco financiero de toda la región, teniendo especial importancia su puerto marítimo que representa el nexo entre oriente y occidente, por lo que sus habitantes se ven inmersos en la cultura del comercio de manera innata. Por último, el sitio está fuertemente definido por una cantidad de sucesos históricos violentos y desastres naturales o artificiales que han marcado su historia, su realidad y su manera de ver e interpretar el mundo, como son; la guerra civil del Líbano, la intrusión de Israel, la guerra de los 33 días, y la explosión no nuclear más grande en el 2020.

Los sucesos antes mencionados hacen que Beirut tenga una realidad transitoria, marcada por el cambio. La ciclicidad de su contexto determina que su manera de vivir y de habitar la ciudad se encuentre en constante retrospección, viven una dualidad entre lo permanente y lo caduco. Por esta razón, podría entenderse al contexto como una ciudad-mosaico constituida por fragmentos, de espacio, memoria, e identidad de quienes lo habitan. Guardando la obligación, y la motivación de construirse y reconstruirse como un modo de aceptar su contexto oscilatorio entre lo cierto e incierto.

Contexto, Nuevo Plan Urbano.

El plan a nivel urbano (Figura 2) sobre el que se desarrolla la propuesta arquitectónica de Mundaneum, consiste en una ciudad universitaria como eje principal, con la estrategia de atribuir a la academia el deber de reactivar la zona a través de las distintas fuerzas que esta puede generar en la ciudad, en medio de un distrito financiero, que supone el área destinada a la administración, desarrollo comercial y económico. Además de la zona portuaria, cuya importancia para la ciudad se encuentra definida por completo en la identidad Beirutí, como en la dinámica del lugar. El concepto del plan maestro parte de la ausencia, con el vacío como su principal elemento de construcción, por ello la propuesta aísla lo que queda de los silos (zona cero de la explosión), como zona de contemplación y los convierte en el hito central alrededor del cual gira y se desempeña la ciudad.

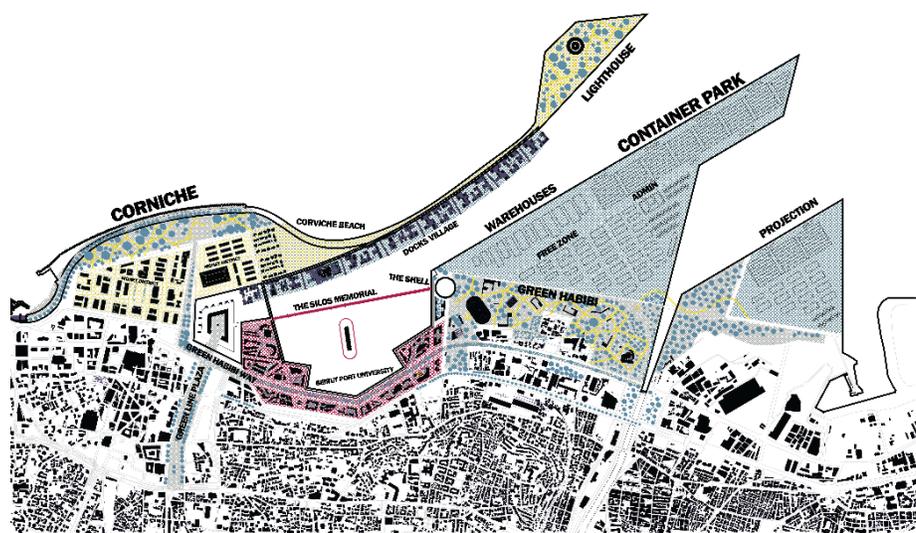


Figura 2. Propuesta nuevo Plan Urbano.

Un doble contraste resulta de esta propuesta, poniendo en perspectiva las ruinas aisladas con el vacío del océano y la vida de un pueblo en constante renacimiento. La fuerza de la ausencia sugiere alto impacto en la ciudad, sin embargo, permite que cada individuo le proporcione

significado propio, como si de un lienzo en blanco se tratara, el vacío abre la posibilidad de escribir cada día el nuevo camino que recorre Beirut. La propuesta de plan maestro sugiere un enfoque neutral pero impactante, en la que se deja la ausencia como material de construcción respetuoso, para evitar que sea la imposición de una solución forzada pero necesaria la que trace el nuevo futuro del lugar y de quiénes lo habitan.

DESARROLLO DEL TEMA

Interpretación de Mundaneum

Teige (1929) afirma que “Otlet elaboró un esquema ideológico para el Mundaneum que podría ser un monumento al hombre contemporáneo” (p. 589). Su objetivo principal es contener el conocimiento del mundo, posicionándose como una institución con innumerables frentes por asumir. Se puede concebir como un conjunto de proyectos con distintos enfoques que tienen un mismo norte: el desarrollo global. El ser un edificio-concepto y el carecer de una tipología modelo ya existente, entrega al autor la libertad de proporcionarle sentido, enfoque y vida propia. La propuesta arquitectónica desarrollada en las siguientes páginas es una interpretación personal pensada como lugar experimental para el hombre consciente, en su proceso de adquisición de conocimiento.

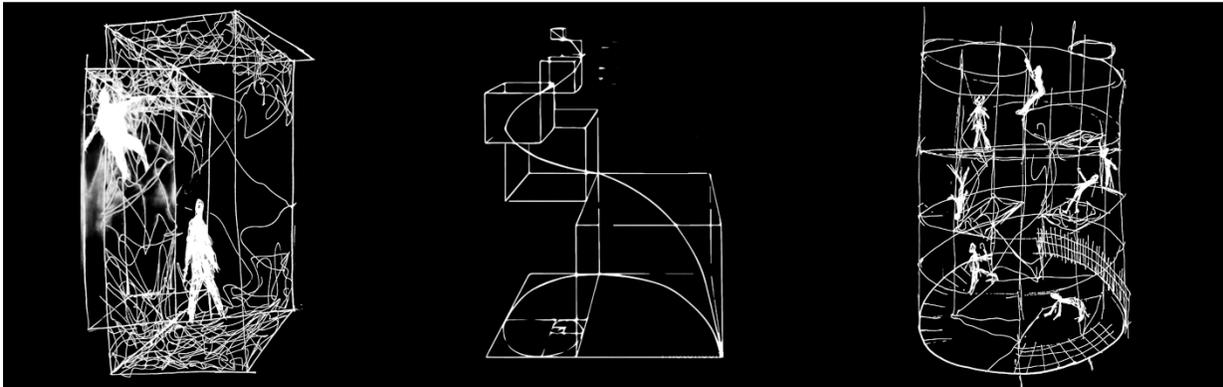


Figura 3. Interpretación contenedor del conocimiento. Elaboración propia

El Mundaneum, “Es una ciudad de cultura mundial que en primera instancia debería estar constituido por las cinco instituciones tradicionales de creación intelectual que son: biblioteca, museo, sociedades científicas, universidad e instituto” (Teige, 1929, p. 589). Se puede entender que el proyecto a nivel de idea se configuró como la suma de varias tipologías destinadas al conocimiento, teniendo como base las instituciones tradicionales relacionadas a este concepto,

presentes en la historia del mundo y en la consciencia del hombre. De manera que el primer desafío se traduce a la conjunción de los distintos programas para funcionar como un solo sistema.

Conocimiento como Concepto.

“El conocimiento es el acto consciente e intencional para aprehender las cualidades del objeto y primariamente es referido al sujeto, el Quién conoce, pero lo es también a la cosa que es su objeto, el Qué se conoce” (Ramírez, 2009, p.217). Por lo tanto, este es un proceso voluntario del hombre consciente, que nace de la necesidad de este de entender el entorno que habita, entonces se ha concebido como una práctica gradual que esta presente desde los primeros rastros del humano primitivo, y ha permitido al ser evolucionar como especie de manera exponencial hasta posicionarse como individuo racional.

La necesidad de saber del ser humano ha trazado un camino interminable que se nutre por sí solo, es decir, si la ignorancia es el motor para la adquisición del conocimiento, es este mismo el recurso renovable que genera la demanda de más conocimiento, haciendo de este proceso un bucle², en el cual el ser humano se ve involucrado desde su nacimiento, el hombre aprende a hablar, caminar, comer y sobrevivir gracias al conocimiento empírico, es así que este en sus primeros años de vida se convierte casi en una máquina recolectora de conocimiento en cantidades exponenciales pues se encuentra en busca de su supervivencia, experimentando así desde las más básicas formas de adquirir conocimiento hasta aquellas más complejas y desarrolladas.

(Blasco & Grimaltos, 2004) afirman que el concepto de conocimiento es, como otros muchos conceptos filosóficos, un concepto de límites vagos; es decir, presenta la particularidad

² Cadena de sucesos en repetición constante, de forma que uno se vuelve la causa del siguiente.

de que resulta muy difícil delimitar clara y definitivamente qué cuenta como conocimiento y qué no, al margen del contexto, al margen de las circunstancias particulares en que se produce la atribución (p. 81).

El conocimiento entonces tanto como recurso y como proceso es un concepto de límites inciertos, el cual está determinado por el cambio, su desarrollo, y su crecimiento principalmente. Se constituye en una cadena de sucesos concatenados que no para de regenerarse, por esta razón, se entendió al conocimiento a manera de un juego de Tetris en la que sus propias piezas son la base para el avance y regeneración de otras de ellas. Sin embargo, este juego infinito que se ha definido como conocimiento no sería tal sin la implícita condición del ser humano de la ignorancia, y la sed insaciable de este por abandonar dicha condición que es propia del ser.

En definitiva, el conocimiento lleva como sello propio la indeterminación, sin embargo, es un concepto que sin duda envuelve y acompaña a todo ser consciente a lo largo de su existencia. Si bien su definición se encuentra sujeta a diversos factores y perspectivas de quien lo adquiere, su complejidad se encuentra al mismo nivel de su protagonista, el ser humano. Entonces se llegó a las siguientes inferencias enfocadas al tema de interés trabajado en el presente escrito:

Conocimiento, concebido como un proceso mental del hombre para conocer es limitado por diversos factores y distintas condiciones de la mente y del ser, no obstante, considerado como recurso dispuesto para la educación, análisis y difusión podría considerarse como ilimitado.

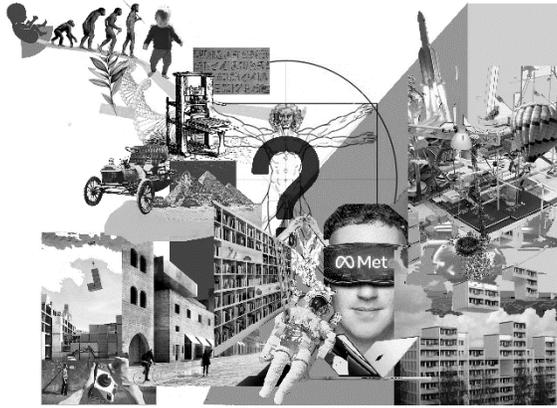


Figura 4. Collage conocimiento. Elaboración propia

Condiciones de Diseño.

Ya definidas las premisas de concepto, contexto y contenido es necesario precisar el enfoque del Mundaneum, así como las pautas de diseño que generan algunos puntos en común encontrados entre los antecedentes. Como se había mencionado anteriormente se entiende al contexto de Beirut por sus condiciones históricas y culturales como una ciudad-mosaico, formada por un sin número de condiciones, realidades, religiones, etc. Que le dan su carácter distintivo y sobre todo su marca propia, de la mano se toma la idea de Mundaneum pensada por Otlet que funcionaría inicialmente como el conjunto de instituciones tradicionales para el conocimiento. Dos condiciones que suministran un punto de partida común entre ciudad y programa: la existencia de un todo constituido necesariamente por diferentes partes. Es entonces cuando la idea de fragmento en la ciudad y de piezas en el programa cobra mayor significado.

Otra de las condiciones que comparte el contexto con el proyecto a edificar es la condición de atemporalidad, que a nivel ciudad está definida por la cultura del cambio y renacimiento a la que se han visto forzados pero positivamente involucrados los habitantes del lugar, a diferencia de culturas occidentales por ejemplo, los beirutíes carecen de este sentido de pertenencia en lo material y patrimonial, viven en un constante “volver a empezar”, la ciclicidad ha sido su

acompañante sorpresivo por años. Así mismo el proyecto debe ser pensado desde la atemporalidad, para cubrir necesidades actuales y futuras, pero sobre todo con el desafío de crecer y/o modificarse al ritmo del conocimiento y los avances de este.

Ubicación del Proyecto

Ahora bien ¿Qué lugar estratégico debería ocupar el Mundaneum? Una ciudad universitaria como principal programa del plan maestro y la academia como una de las principales instituciones encargadas de la difusión del conocimiento, se convierte en el lugar preciso para el contenedor universal del mismo.

Teniendo a los silos, hito histórico, como centro al rededor del cual gira la nueva ciudad, en analogía con el Mundaneum considerado el centro del conocimiento mundial, se da paso a una nueva propuesta, ubicar al proyecto en la zona cero y convertirlo en el nuevo centro de relevancia académica y urbana dentro del lugar, el proyecto busca ser la mirada captada de sus usuarios, por lo que ubicarlo en un terreno tan emblemático con las condiciones óptimas para convertirse en el foco de la ciudad se convirtió en la ubicación definitiva. Sin embargo, como se muestra a continuación el cambio de estrategia de silo aislado como lugar de contemplación a la propuesta de una institución pública con necesidad de acceso precisó algunos cambios o reacomodos en el perfil costero y la dinámica de sus alrededores.

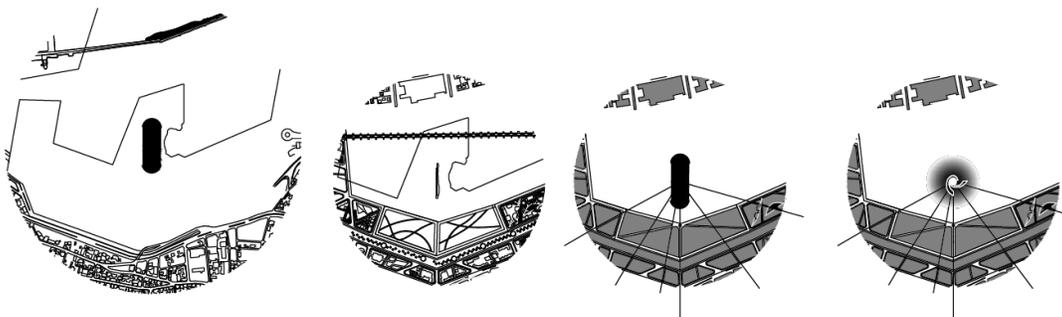


Figura 5. Evolución perfil costero

La ubicación elegida, proporciona además otra de las condiciones esenciales determinada en las premisas de diseño: la capacidad de expansión, el hecho de implantarse en el mar abre la posibilidad de crecimiento casi ilimitado, la decisión de separarse de la ciudad no solo brinda una posición jerárquica, sino que además deja a disposición una cantidad de espacio libre que puede ser ocupado progresivamente casi sin condicionamientos, reforzando una vez más esta idea del mar como lienzo en blanco que permite a los usuarios habitar abiertamente el espacio y trazar su realidad por sí mismos.

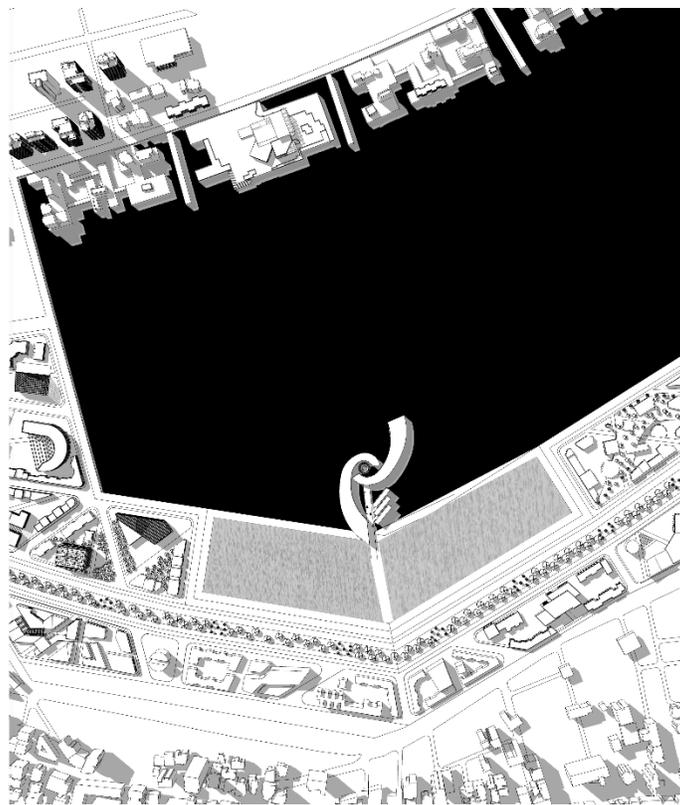


Figura 6. Implantación. Elaboración propia

Desarrollo de Propuesta Arquitectónica

Premisas de diseño

Se tomó como base de diseño las siguientes premisas: La ciclicidad del contexto, el concepto que toma la idea del conocimiento como un proceso que se genera sobre más conocimiento, por ello

tiende a ser infinito, y sus límites tanto como recurso y como acción consciente del humano son difusos, y el contenido como la suma de piezas programáticas. Por lo que se propone de manera general que el proyecto a nivel macro como micro, debe definirse como un espacio cuyo protagonista sea el ser humano y evoque en su tránsito la sensación del hombre en el camino casi infinito a la búsqueda del conocimiento.

De la mano de la noción de ciclicidad se toma al círculo como estrategia formal que destaca la idea de infinidad pues carece de principio y fin, solamente un punto centro y la capacidad de funcionar como onda expansiva para el crecimiento. Así con la circunferencia como directriz se realizaron los primeros acercamientos en cuanto a la forma, a pesar de que el punto de partida sea la predicción anticipada de un edificio sin cuero. Otra característica a favor del círculo con relación al concepto es su capacidad de ser contenedor, pero a la vez contenido, proporcionando cierta dualidad y flexibilidad si de límites se trata.

Las condiciones de accesibilidad son otro punto clave en la propuesta, por lo que se propone un puente peatonal como acceso principal que ubica al Mundaneum como un lugar accesible al público, pero controlado dada su importancia. Adicionalmente, se plantea un puente vehicular únicamente como entrada y salida de emergencia desde el mar a tierra firme por las condiciones del contexto.

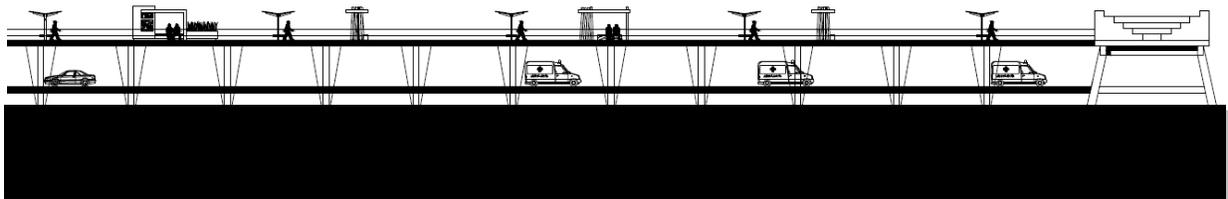


Figura 7. Corte conexión peatonal y vehicular. Elaboración propia.

Programa

Ahora bien, el proyecto a nivel programático se resolvió en tres componentes principales que se definen programáticamente de la siguiente manera:

1. Área de exhibición
2. Centro de investigación y desarrollo
3. Archivo Mundial.

El área de exhibición obtiene el carácter más público del proyecto en general, funciona como una especie de composición entre centro cultural, museo y biblioteca. Por lo que llega a ser el elemento volumétrico de mayor área y jerarquía. El programa destinado a esta zona se subdivide en dos: exhibición mundial de ciencias y exhibición mundial de artes, que, para mejor entendimiento, se detalla a continuación.

CIENCIA	ESPACIO COMPARTIDO	ESPACIO/PROGRAMA
CIENCIAS FORMALES	CIENCIAS FORMALES	Café foro de ciencias exactas
Matemáticas		Oficinas y aulas
Estadística		Centro de estadísticas mundial
Lógica		Sala interactiva de lógica
CIENCIAS FÁCTICAS		
Ciencias Naturales		
C. Físicas	C. Físicas	Laboratorios interactivos
C. Biológicas	C. Biológicas y de la tierra	Jardín botánico
C. de la tierra		Centro e biología molecular
Ciencias Sociales		
Sociología	Sociología y Psicología	Biblioteca
Psicología		
Antropología	Antropología	Exposición antropológica
Economía	Economía	Centro de Finanzas

Tabla 1. Programa exhibición de ciencias

ARTES	ESPACIO COMPARTIDO	ESPACIO/PROGRAMA
Bellas artes	Bellas artes	Museo de historia de las bellas artes
Artes visuales	Artes visuales, gráficas y aplicadas	Exhibición temporal y permanente
Artes plásticas		Sala audio visual
Artes Aplicadas		Aulas de herramientas gráficas y digitales
Artes escénicas o de performance	Artes escénicas, musicales y de performance	Teatro/auditorio
Artes musicales o sonoras		área de producción musical
Artes literarias	Artes Literarias	Biblioteca
Artes gráficas	Artes Plásticas	taller de grabado litografía y artes plásticas

Tabla 2. Programa exhibición de Artes

PROGRAMA	ÁREA (m ²)	ALTURA (m)	VOLÚMEN (m ³)
EXHIBICIÓN DE ARTE	2690	14	37660
EXHIBICIÓN DE CIENCIAS	2504	14	35056
CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO	240 (2)	24 (2)	11520
ARCHIVO	240	24	5760
TOTAL	5914	-----	89.996

Tabla 3. Distribución de áreas y volúmenes.

Con estas dos áreas de exposición, se continua con la estrategia formal ya mencionada, añadiendo ciertos cambios. Se da una variación de circulo a espiral, con el fin de tener mayor línea de recorrido y reforzar la idea del espacio como un camino para transitar, además de la noción de infinidad, puesto que el espiral tiene la virtud de ampliar su crecimiento sin límites. Por ello se destina dos tramos distintos de este a cada sección, el primero destinado a la ciencia,

volumen que nace desde tierra firme como símbolo de lo terrenal, lo lógico, lo científico, pero de manera más precisa hace referencia a lo tangible y comprobable que posee una conexión directa con el ser humano. Por otro lado, está el tramo dedicado al arte que comparte el concepto de recorrido. Sin embargo, busca tener un sentido más espiritual y profundo de la realidad. Dos secciones con la necesidad de un punto de encuentro trascendental que se lo atribuye a la cultura, por ello el punto centro que ocupa el lugar de los silos, se convierte el foco del proyecto y a su vez de Beirut, es definido por un anfiteatro como símbolo cultural de encuentro y reconciliación entre lo terrenal y espiritual.

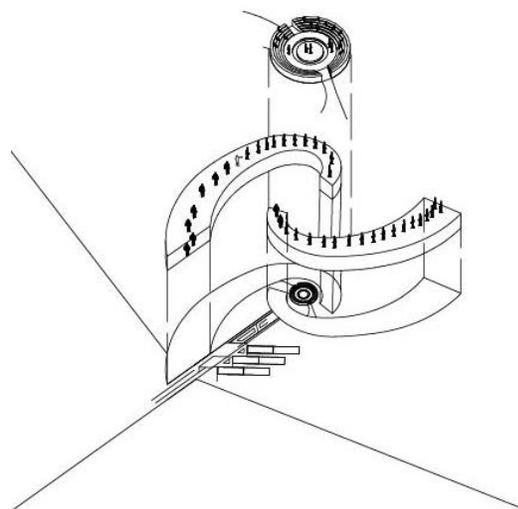


Figura 8. Terrenal, espiritual y cultura. Figura 9. Recorrido vs Encuentro

Ambos espacios han sido diseñados con un mismo enfoque, de manera que el área de recorrido se extienda a lo largo de todo el proyecto y envuelva así a cada una de las zonas de permanencia, esta estrategia permite que el usuario se involucre totalmente con la experiencia en un proceso constante de adquirir conocimiento, transitar el espacio y generar la necesidad de más conocimiento. Se planteó también un área ceremonial a mitad del recorrido por los tramos de la espiral que se configura como una triple altura con una rampa curva que conecta a todos los

niveles en señal de fluidez y tiene como centro al hombre a modo de escultura, convirtiéndose en un lugar excepcional dentro del proyecto que incita a la retroalimentación de la experiencia y de la conexión entre humano, tránsito, permanencia y conocimiento.

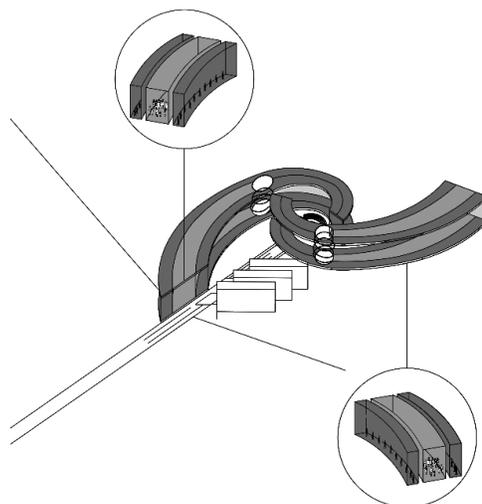


Figura 10. Recorrido ceremonial y permanencia. Elaboración propia.

En segundo lugar, el área de archivo, investigación y desarrollo funcionan de manera conjunta, como contraste a la exhibición, son tres bloques de barras longitudinales con un carácter más sólido, pues representa el lado más formal de la apropiación del conocimiento, se puede definir como el punto de llegada en el que se remata el recorrido ceremonial a través del conocimiento ya descrito anteriormente. Se configura como una sección más privada, con acceso restringido a la comunidad científica, investigadores, estudiantes o académicos en particular y cumple un proceso interconectado de investigación, procesamiento de datos y publicación o archivo de la información.

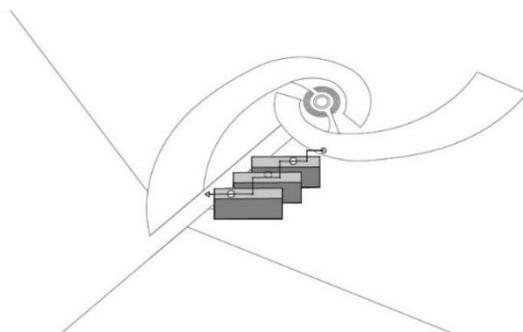


Figura 11. Dinámica Bloques de archivo e investigación. Elaboración propia.

Resultados

Entonces la propuesta arquitectónica del Mundaneum se compone de tres áreas definidas como medios para el acceso al conocimiento, dándole un enfoque vanguardista y maleable a la disposición de sus usos y usuarios más allá del tiempo en el que se lo habita, que busca tener como punto de articulación los espacios de recorrido, dándole a este protagonismo a lo largo del proyecto acompañado siempre de la vista casi ininterrumpida del mar, elemento propio de la identidad beirutí.

La importancia de la presencia marina como acompañante en el proceso de descubrir y transitar el proyecto, se refuerza con la continuidad que le da el carácter curvo de la volumetría, además con el uso de transparencias tanto literales como fenomenales, con el diseño de espacios contrastantes entre la fluidez del recorrido y los espacios de permanencia, con la línea de exposición secuencial que se genera a través de las distintas exhibiciones presentes en el proyecto. En resumen, fue el juego y concatenación distintos factores a nivel formal, conceptual y funcional que permite el conformar al proyecto como un solo espiral que fluye y guía al

usuario a través de sus espacios generando un proceso completo de apropiación del conocimiento.

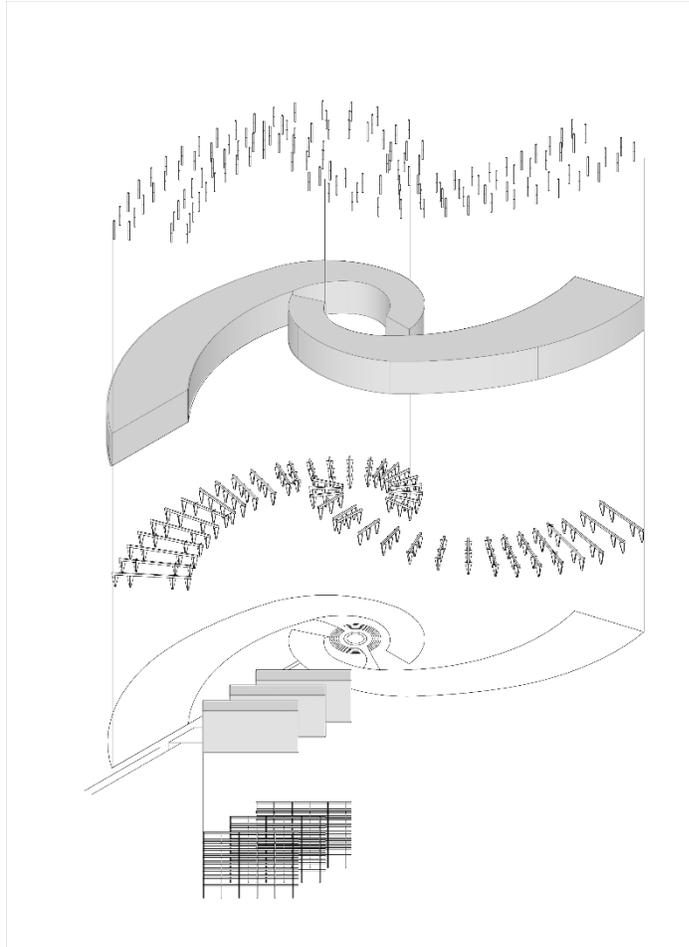


Figura 12. Diagrama Estructura. Elaboración propia.

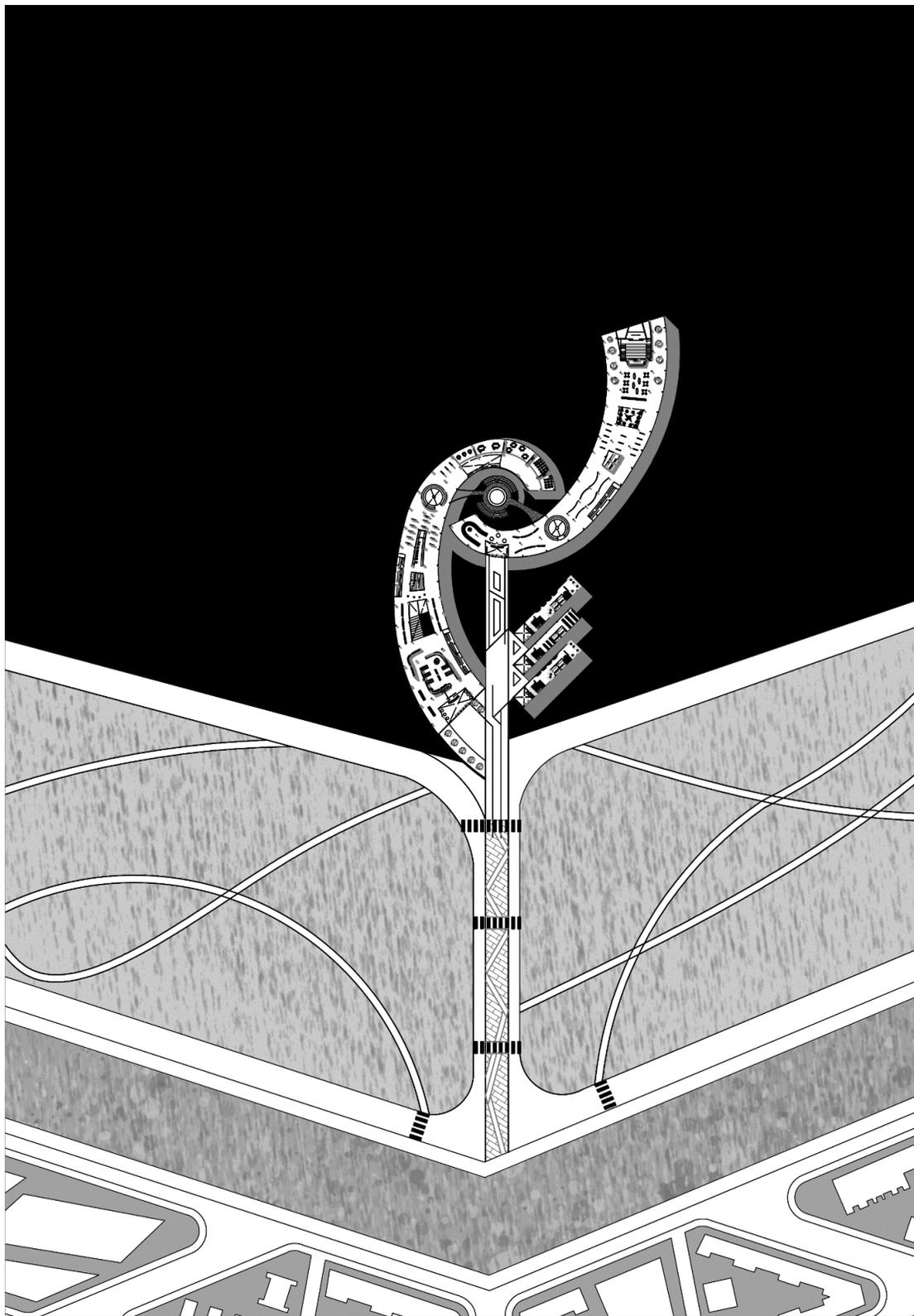


Figura 13. Planimetría, Planta baja. Elaboración propia.

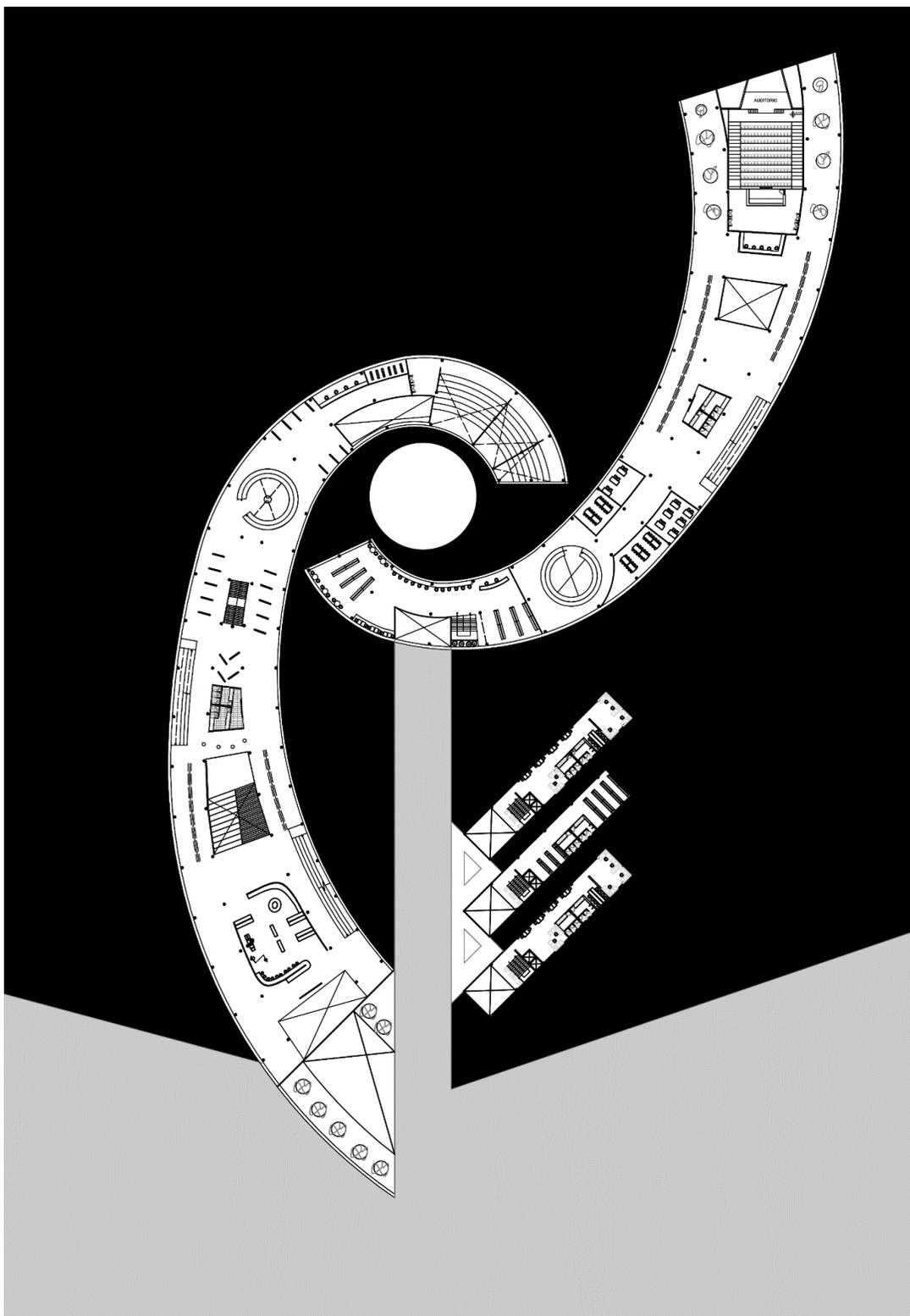


Figura 14. Planimetría, Planta 2. Elaboración propia.

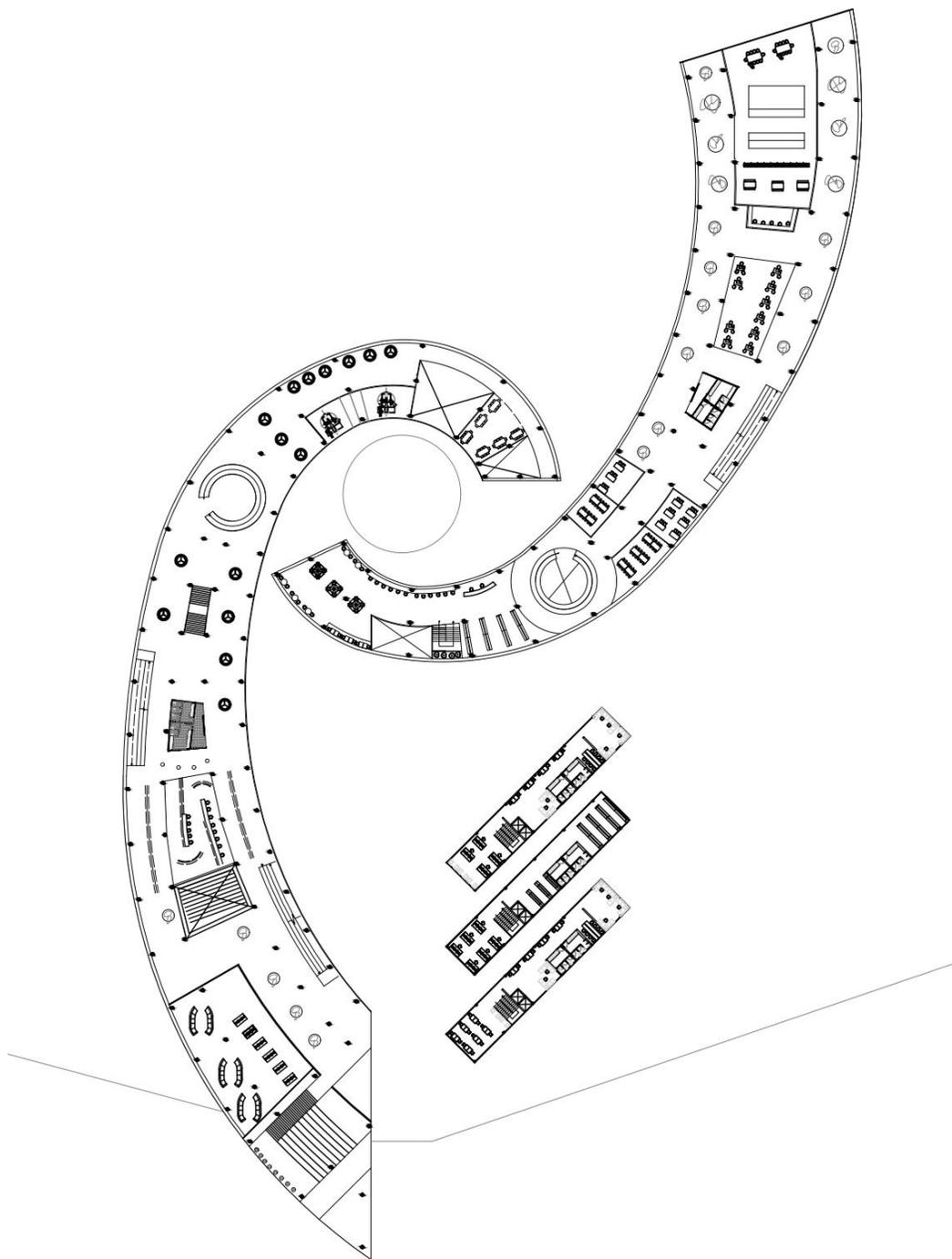


Figura 15. Planimetría. Planta 3.

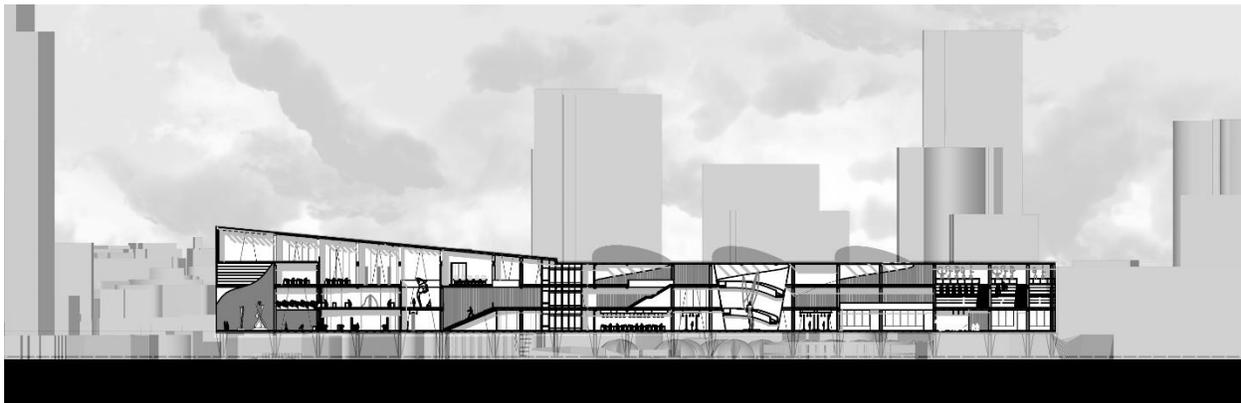


Figura 16. Planimetría. Sección longitudinal.

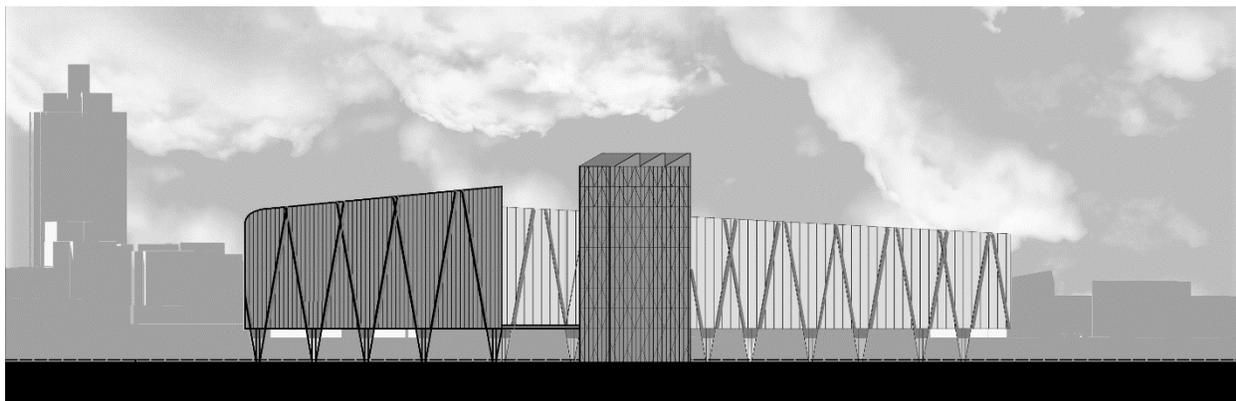


Figura 17. Planimetría. Fachada Principal

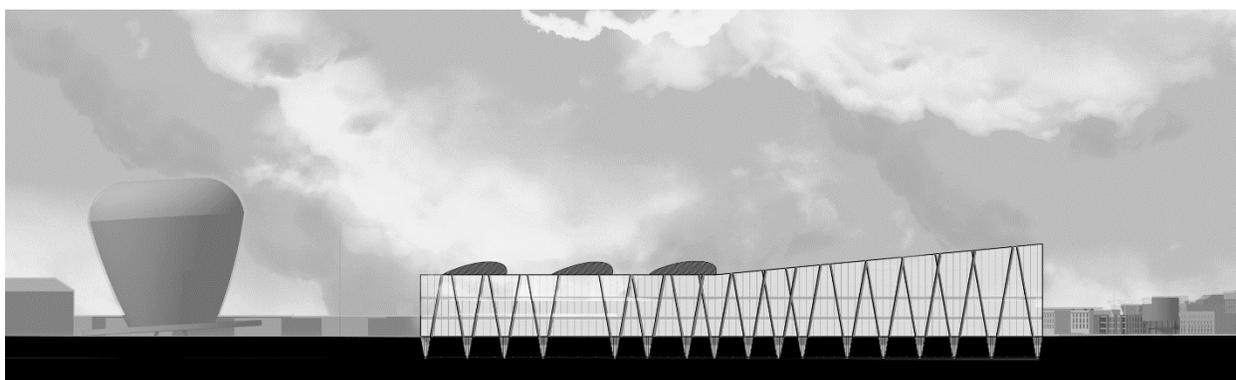


Figura 18. Planimetría. Fachada Lateral Derecha.

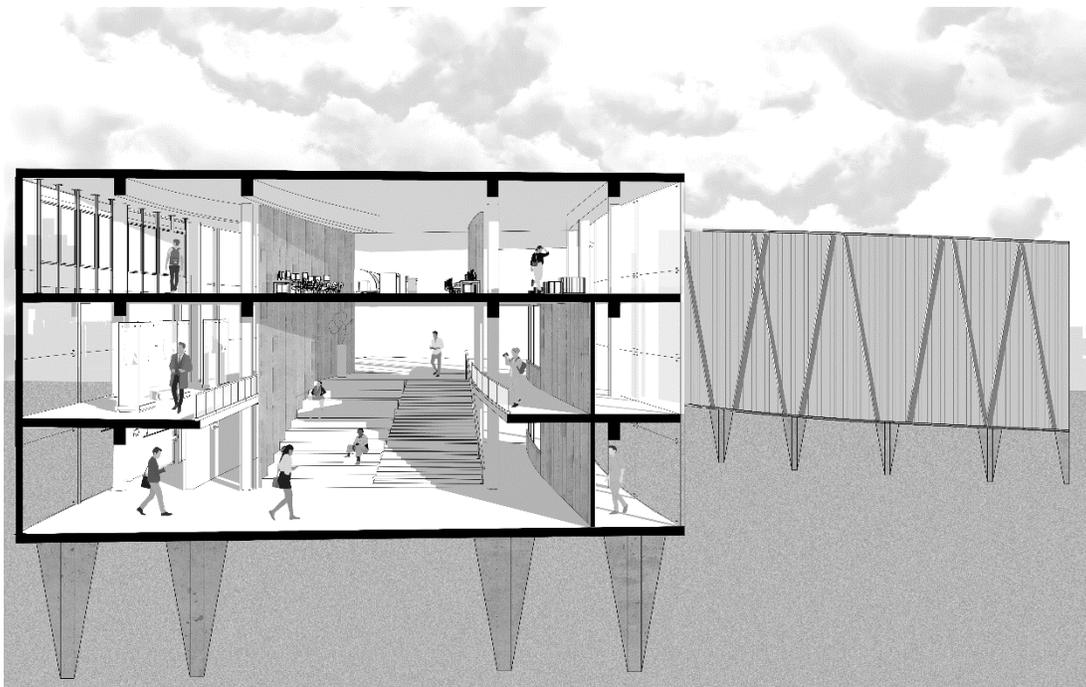


Figura 19. Sección Cúbica Central.

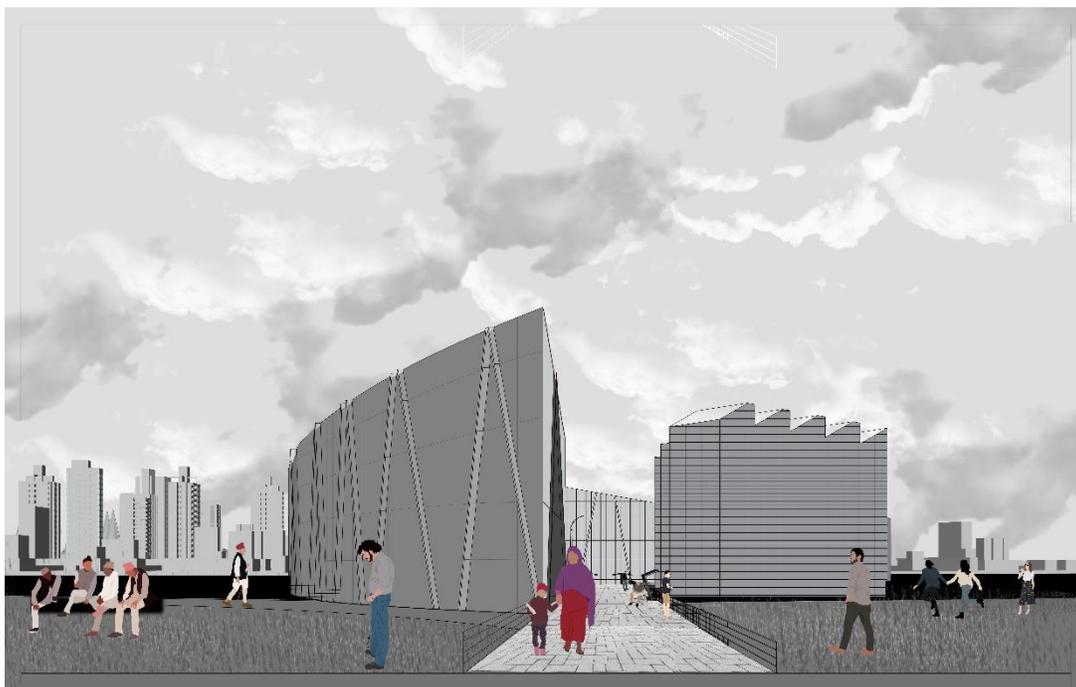


Figura 20. Perspectiva General del Proyecto.

CONCLUSIONES

El desarrollo de este trabajo deja como sello el entendimiento de la Arquitectura y el urbanismo como medio por el cual se moldea la vida de los seres humanos, es de vital importancia un acercamiento respetuoso y minucioso al contexto a intervenir. Donde brindar una mirada crítica pero sensible a la historia, la cultura y la realidad de los habitantes tanto al individuo como el conjunto. La posibilidad de intervenir una zona tan singular como Beirut fue un desafío, pero sobre todo una oportunidad para tener un acercamiento más intenso a la importancia de responder a las fuerzas del sitio con Arquitectura coherente.

Siendo el humano el principal usuario de la Arquitectura y la ciudad, y en este caso específico ser protagonista del conocimiento consciente, permitió establecer una propuesta arquitectónica pensada por y para el mismo, partiendo de un edificio-concepto sin cuerpo, hubo un desarrollo análisis y entendimiento profundo desde la comprensión del conocimiento como proceso progresivo del hombre, que se regenera sobre sí mismo y tiende hacia lo infinito.

“Como arquitecto diseñas para el presente, con una conciencia del pasado, por un futuro que es esencialmente desconocido.” Norman Foster. La atemporalidad, como otro sello valioso del Mundaneum como idea, así mismo, la velocidad de crecimiento tanto del hombre en el tiempo como de su desarrollo con eje en el conocimiento. La respuesta del proyecto: La flexibilidad.

Como último punto, está el innegable poder de las instituciones del conocimiento como las academias o en este caso el Mundaneum de generar alto impacto en las ciudades, en su distribución y funcionamiento. Son un artefacto de desarrollo territorial y poseen gracias a sus usuarios una inigualable capacidad dinamizadora en las actividades urbanas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Blasco, J., & Grimaltos, T. (2004). Teoría del Conocimiento. PUV publicacions Universitat de Valencia.

Ramirez, A. (Septiembre de 2009). La teoría del conocimiento en investigación científica: una visión actual. Anales de la Facultad de Medicina, 70(3), págs. 217-224.

Teige, K. (1929). Mundaneum. Reimpreso en Oppositions, 4, págs. 83-91.

Rayward, W. B. (2010). Mundaneum: Archives of knowledge. Occasional papers (University of Illinois at Urbana-Champaign. Graduate School of Library and Information Science); no. 215.

Rieusset-Lemarié, I. (1997). P. Otlet's Mundaneum and the international perspective in the history of documentation and information science. Journal of the American Society for information science, 48(4), 301-309.