

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

**Infiniteum Q: el espacio-tiempo donde el conocer(se) es
infinitamente posible**

Gabriela González Fierro

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 y Diseño Interior

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

**Infinitum Q: el espacio-tiempo donde el conocer(se) es infinitamente
posible**

Gabriela González Fierro

Nombre del profesor, Título académico

Mauricio Luzuriaga, PhD, MCP, Arq.

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: Gabriela González Fierro

Código: 00205148

Cédula de identidad: 1727091942

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UNPUBLISHED DOCUMENT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

El Infiniteum Q es una sugerencia de un espacio-tiempo que puede contener todas las versiones de conocimiento de la realidad posibles. La conciencia que lo experimenta pasa por un proceso acompañado de eventos a manera de gestos arquitectónicos que promueven la secuencia mental que genera y obtiene conocimiento. Así, se puede hablar de una arquitectura que traspasa los límites de las dimensiones conocidas y tiene la capacidad de abrirse hacia el universo cuántico, siendo infinito el número de maneras en que la conciencia se conoce a sí misma, a los demás, al entorno físico, natural, histórico, social, cultural y a la información ya existente para todos los seres humanos. Todo esto resulta en espacialidad abierta hacia todas las direcciones, con una multiplicidad de maneras de recorrer estos eventos y de interpretar los significados que estos van ofreciendo en el camino.

Palabras clave: Mundaneum, infinito, conocimiento, autoconocimiento, universo, cuántico, multiplicidad, experiencia, promenade, naturaleza.

ABSTRACT

Infiniteum Q is a space-time suggestion abled to contain all possible versions of knowledge of reality. The consciousness that experiences it goes through a process accompanied by events in the form of architectural gestures that promote a mental sequence that generates and obtains knowledge. Thus, one can speak of an architecture that goes beyond the limits of known dimensions and has the capability of opening itself towards the quantum universe. In so doing, the number of ways in which consciousness knows itself, others, and physical, natural, historical, social, and cultural environments, and the existing information for all human beings becomes infinite. All this results in a spatial quality that is open to all directions, with a multiplicity of ways of traversing these events and interpreting the meanings they offer along the way.

Key words: Mundaneum, infinite, knowledge, self-knowledge, universe, quantum, multiplicity, experience, promenade, nature.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	9
Desarrollo del tema	11
Propuesta arquitectónica	21
Conclusiones	37
Referencias bibliográficas.....	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Síntesis del plan maestro urbano realizado para el concurso en Beirut	11
Figura 2: Diagrama de secuencia teatral representada en el plan urbano, eventos y pausas ...	12
Figura 3: Le Corbusier y la arquitectura del museo infinito, cuyos gestos nacen de un diagrama de recorrido.....	13
Figura 4: Esquema del realismo modelo-dependiente	14
Figura 5: Esquema de la analogía entre la pecera y el universo	15
Figura 6: La realidad y su conexión intrínseca con la observación	16
Figura 7: Proceso de pensamiento en el que se basa la promenade propuesta	16
Figura 8: Conexiones metafóricas existentes en el lote escogido.....	18
Figura 9: Síntesis de la implantación del proyecto, contexto inmediato y distancias.....	18
Figura 10: Collage del concepto de Infiniteum Q y su relación individuo-universo infinito ..	21
Figura 11: Collage de la espacialidad buscada con el proyecto, transparencias literales y fenomenales en el recorrido	23
Figura 12: Sección esquemática, búsqueda de espacialidad diáfana, donde los programas son sólidos suspendidos hacia el infinito.....	24
Figura 13: Implantación urbana, remate de la Plaza de los Mártires.....	25
Figura 14: Planta nivel de ingreso. N+/- 0.00m.....	26
Figura 15: Segunda planta. N+ 5.44m	27
Figura 16: Tercera planta. N+9.45m.....	27
Figura 17: Cuarta planta. N+13.60m	28
Figura 18: Sección longitudinal A-A'	28
Figura 19: Sección transversal B-B'	29
Figura 20: Sección oblicua C-C'	29
Figura 21: Alzado este	30
Figura 22: Alzado oeste	30
Figura 23: Detalle constructivo de paneles de aluminio anodizado con sistema eléctrico en el auditorio.	31
Figura 24: Alzado norte	32
Figura 25: Alzado sur.....	32
Figura 26: Vista desde debajo de salas de meditación.....	33
Figura 27: Vista de área de contemplación.....	33
Figura 28: Vista de salas de meditación.	34
Figura 29: Vista de restaurante	34
Figura 30: Vista de áreas de conversación.....	35
Figura 31: Vista desde rampa hacia patio mirador	35
Figura 32: Vista desde azotea anfiteatro.....	36
Figura 33: Vista desde puente hacia laboratorio de ideas.....	36
Figura 34: Vista axonométrica general.	38
Figura 35: Vista desde mar hacia fachada norte	39

INTRODUCCIÓN

“La física cuántica nos dice que no importa cuán minuciosa sea nuestra observación del presente, el pasado (no observado), como el futuro, es indefinido y existe solo como un espectro de posibilidades. El universo... no tiene un solo pasado o historia.” (Hawking, S., El gran diseño, 2010)

“Recuerda mirar hacia arriba a las estrellas y no a tus pies. Trata de darle sentido a lo que ves y pregúntate qué es lo que hace que el universo exista. Ten curiosidad.” (Hawking, S., Breves respuestas a las grandes preguntas, 2018)

Este proyecto arquitectónico tiene como origen responder a varias preguntas: ¿cómo se conoce la realidad? ¿Qué es el conocimiento hoy en día? ¿Qué realidad es la verdadera? Partiendo de una interpretación en gestos arquitectónicos de lo que significaría plantear un Mundaneum, un edificio que contenga todo el conocimiento existente, en el siglo XXI en la ciudad de Beirut, Líbano, comienza a surgir la idea de un Infiniteum Q. Este edificio tiene su origen conceptual en el Mundaneum planteado a finales del siglo XIX por Paul Otlet, que fue luego interpretado arquitectónicamente por Le Corbusier y otros arquitectos. Se intenta demostrar con esta interpretación un posible espacio-tiempo que puede ser apropiado por las infinitas versiones de la realidad que tiene cada persona, y es un lugar donde el conocimiento crece exponencialmente hasta el infinito, abriendo las posibilidades de ocurrencias y eventos hacia el entorno físico, mental, y el cosmos entero.

El programa del edificio incluye espacios que corresponden a las cinco etapas por las cuales la conciencia concedora del usuario pasa constantemente mientras genera y accede a nueva información: individualización, socialización, estimulación, sistematización, y recuperación del conocimiento. De esta manera, los espacios promueven este proceso de

creación del conocimiento al estar equipados para dichas etapas. El complejo edificado genera una promenade o recorrido completamente continuo e interconectado donde pueden fluir libre e infinitamente los procesos mentales, emocionales y fenomenológicos de la conciencia concedora de cualquier usuario y así albergar todo lo existente en el presente y lo posible en el futuro.

DESARROLLO DEL TEMA

Contextualización urbana

El proyecto comienza a partir de una intervención urbana que se realizó previamente (en un equipo conformado por la autora del presente proyecto y dos colaboradores) como parte de una propuesta para el concurso “Beirut Port Competition” de Inspirelli. Esta propuesta se basó en una solución para los vacíos urbanos que fueron resultado de la explosión del puerto libanés en agosto del 2020. En la intervención urbana, se tomó en cuenta la idea de la ciudad de Beirut como una obra de teatro con sus distintos eventos y pausas en la que los espacios propuestos se volvían escenarios a ser apropiados por los habitantes de la ciudad. Se propuso un juego entre conceptos arquitectónicos como lo son las “stoas” griegas clásicas, espacios de conversación, los zocos tradicionales del Líbano, espacios de intercambio, y espacios neutros a escala urbana que dan lugar a la introspección, desconexión, y reflexión.

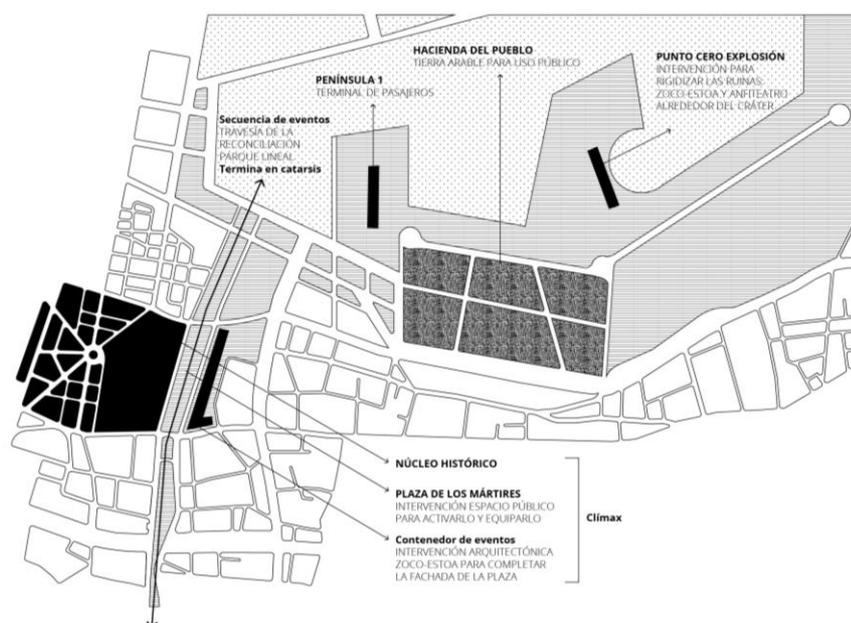


Figura 1: Síntesis del plan maestro urbano realizado para el concurso en Beirut. Elaboración propia.

De esta manera, se conformó esta secuencia teatral en la que el clímax se conformaba acompañado del núcleo histórico de la ciudad, y la catarsis o desenlace al llegar a la costa, proyectándose de manera metafísica hacia el infinito por la línea de horizonte del océano Mediterráneo.

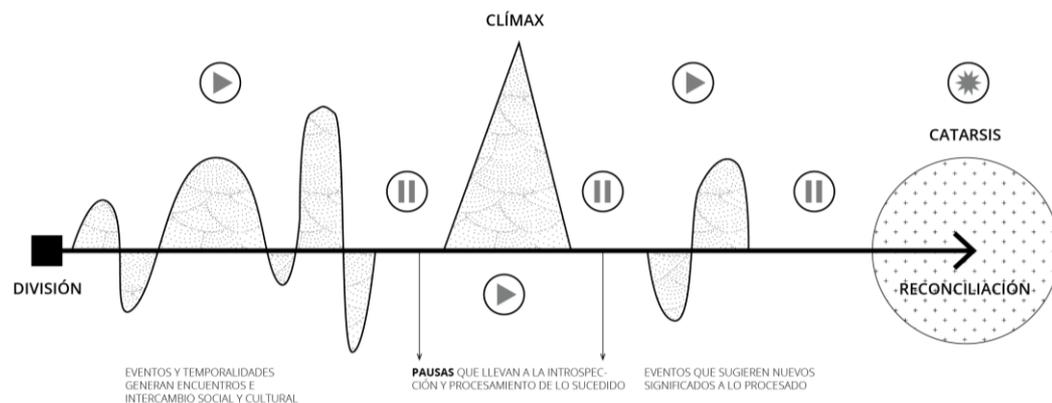


Figura 2: Diagrama de secuencia teatral representada en el plan urbano, eventos y pausas. Elaboración propia.

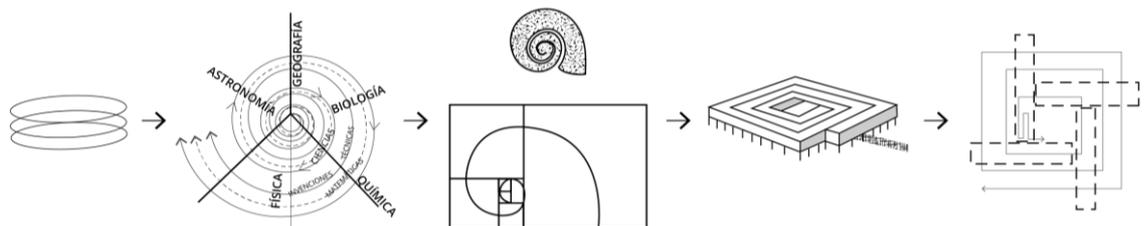
Al proponer estas ideas a nivel urbano y a nivel de plan masa arquitectónico, se comenzó a generar la lectura de que, al habitar la ciudad de Beirut como un teatro, uno se adentra en distintas cronologías espacio temporales a manera de historias que se cruzan a través de las vías y escenarios que ofrece la ciudad. La idea de la propuesta urbana fue también que estos espacios de intercambio, conversación e introspección fueran a influenciar una narrativa mental y psicológica en los habitantes que llegue a dar espacio para una reconciliación social y cultural en un contexto tan fragmentado y dividido como lo es Beirut tras el precedente de la tragedia y la crisis económica general de la región. Esto fue importante al desarrollar más adelante el partido del edificio a proponer debido a que se basa también en esta idea de que el espacio-tiempo trabajado a nivel fenomenológico es capaz de no solo cambiar la vida urbana sino también de sugerir un sinnúmero de posibilidades de apropiación al que decide recorrer el

espacio y así generar eventos de cambio, desarrollo y crecimiento en lo individual y lo colectivo.

Contextualización conceptual

Con lo mencionado anteriormente, se sentó una base urbana en donde insertar un el proyecto de taller avanzado: generar una interpretación arquitectónica de la idea de un “Mundaneum”. Este concepto se generó en 1895 cuando el documentalista y bibliotecario Paul Otlet y el abogado internacionalista Henri La Fontaine propusieron un ambicioso centro utópico que sirva para la acumulación y organización de todo el conocimiento existente. La idea era que este complejo se volviera una herramienta de control bibliográfico para el mundo cada vez más moderno, en el que su carácter universal generara un proyecto colectivo y colaborativo entre todos los países y así llegar a la paz mundial. Esta propuesta fue también la demostración de una gran exploración de Otlet acerca de sistematizar el sistema bibliográfico y generar un estándar de organización y acceso a masas de información.

A partir de ese precedente, en las primeras décadas del siglo XX, arquitectos como Le Corbusier y Maurice Heyman desarrollaron sus interpretaciones del Mundaneum en las que las metáforas y analogías permitían traducir un sistema de organización de información y conocimiento a gestos arquitectónicos.



*Figura 3: Le Corbusier y la arquitectura del museo infinito, cuyos gestos nacen de un diagrama de recorrido.
Elaboración propia.*

En este proceso, se puede decir que se llegó a una arquitectura basada en la manera en que el ser humano procesa información, la recuerda y la proyecta también en sus aspiraciones y elucubraciones acerca del futuro y el progreso técnico y tecnológico.

Esto último se volvió una intención clave en el edificio propuesto debido a que hace alusión también al plan urbano en el que se inserta y su intención de que los procesos de pensamiento del ser humano puedan ser transmitidos a una secuencia de eventos que en sí misma forme espacios a escala urbana o arquitectónica.

Definiciones iniciales

Dentro del plan urbano, se escogió el lote a implantar basado en la pregunta inicial de ¿cómo sería un Mundaneum en el siglo XXI en la ciudad de Beirut? Para llegar a contestar esa pregunta se recurrió también al intento de definir ¿qué es el conocimiento el día de hoy? ¿Cómo se conoce la realidad? Mientras las preguntas surgían, se empezó a buscar fuera de únicamente el precedente conceptual e histórico del Mundaneum y se encontró respuestas en la física teórica, específicamente en “El gran diseño” de Stephen Hawking y Leonard Mlodinow. En el texto los autores aclaran cómo la física moderna toma una posición de la realidad llamada “realismo modelo-dependiente” que se basa en que una teoría puede ser verdad si el modelo de la realidad es uno, pero en otro modelo de la realidad, con otras leyes, puede no ser verdad.

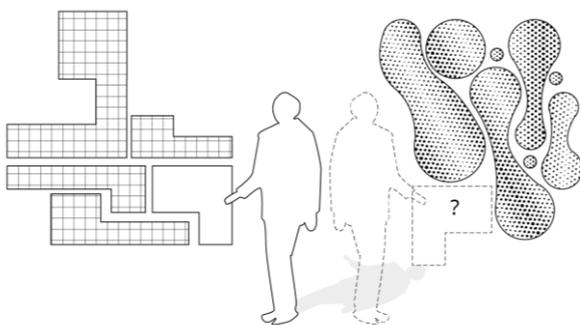


Figura 4: Esquema del realismo modelo-dependiente. Elaboración propia.

Además, se menciona que de la manera en que se entiende hoy en día la realidad del universo, el ser humano es como un pez viendo hacia afuera desde dentro de una pecera. Para el pez, la realidad como la ve es verdadera, pero para una persona viendo al pez desde fuera es distorsionada y la verdadera es como esta ve por sus ojos. En el caso de la persona, el universo sería su pecera.

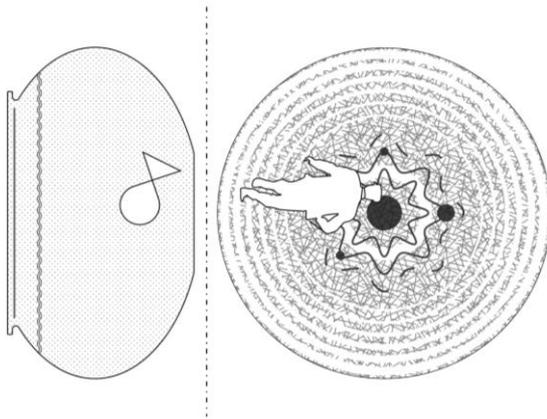


Figura 5: Esquema de la analogía entre la pecera y el universo. Elaboración propia.

En estos conceptos, específicamente dentro de la física cuántica, el que prima es que la realidad es creada por la observación, y la observación es formada también por la conciencia. En esta manera de observación de cada conciencia, a la que se la llamará en adelante como trabajadora de conocimiento, y según la teoría cuántica expuesta en “El gran diseño”, la realidad se basa en un sinnúmero de potenciales, pero a través de la experiencia y la experimentación, esta conciencia escoge una a partir de la cual crear el modelo de la realidad en la que basará toda futura observación. Esto es esencialmente importante debido a que indica que, a la final, la realidad es infinitamente variable, cada ser tiene su propia versión de ella y esta puede ir transformándose y enriqueciéndose mientras habita y conoce la vida.

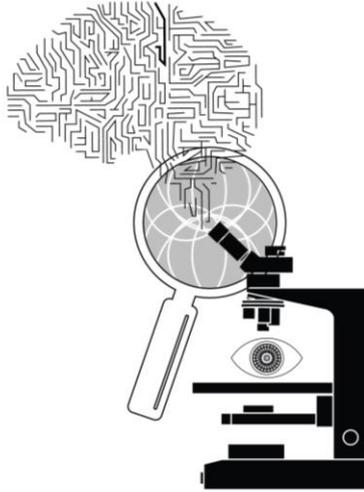


Figura 6: La realidad y su conexión intrínseca con la observación. Elaboración propia.

Entonces, volviendo a las preguntas iniciales, se concluye que un Mundaneum en el siglo XXI debería estar de acuerdo a la visión del universo y el conocimiento que todas las herramientas y tecnologías que existen actualmente han demostrado, la realidad cuántica infinitamente posible. Si es que la idea inicial del Mundaneum era generar un lugar para contener todo el conocimiento existente, entonces desde hoy hacia el futuro, debería ser también capaz de adaptarse a los infinitos modelos de la realidad que tiene cada persona que habite el edificio y las infinitas transformaciones que surgirán a partir de su experimentación.

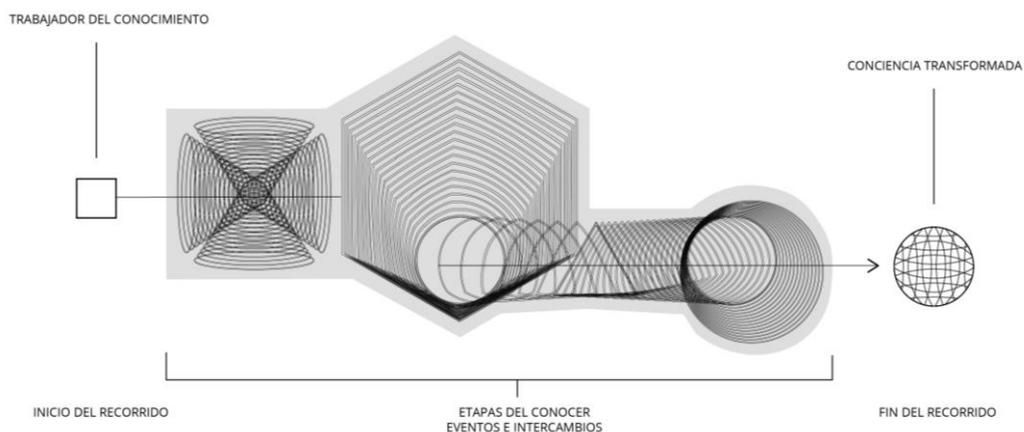


Figura 7: Proceso de pensamiento en el que se basa la promenade propuesta. Elaboración propia.

Además de llegar a una conclusión sobre cómo se generaría ese tipo edificio, también se tuvo que indagar cómo este se podía adaptar a la ciudad donde se implantaría, Beirut, y el plan urbano generado previamente. Entonces, es así cómo se tomaron en cuenta los momentos clave de la secuencia teatral urbana que se propuso para poder hallar el punto exacto para implantar el edificio. La catarsis, el momento en el que el trabajador del conocimiento (el habitante), la urbanidad y la historia embebida en el núcleo histórico de la ciudad se encuentran con la línea de horizonte del Mediterráneo, se vuelve este espacio-tiempo donde el infinito es posible por los encuentros y metáforas que este lugar sugiere y ofrece. Entonces, el lote tenía que surgir en el punto de encuentro de todas estas temporalidades y condiciones, además de que el mundo físico y natural también tienen allí un momento especial. El punto donde se topa la tierra, la vegetación, el mar, el cielo, el sol y las estrellas, también representa esta infinitud que la realidad del planeta –la pecera del ser humano– tiene por ofrecer.

Análisis del sitio

Por estos motivos, es que se genera un lote en el remate de la histórica y emblemática Plaza de los Mártires, espacio principal de encuentro del núcleo histórico, hacia la línea costera. Tomando el ángulo con el que la plaza se ubica en cuanto al norte, se traza una extensión de esta hacia el mar, generando una península como gesto de la prolongación. Esto permitió tener una ubicación privilegiada en cuanto a las posibilidades de generar visuales no solo hacia el mar y la zona portuaria, sino también hacia la vegetación, el cielo, la ciudad, y los hitos históricos. El núcleo histórico de la ciudad que rodea la Plaza de los Mártires incluye elementos importantes que son demostración de la variedad cultural y social que existe en Beirut tales como mezquitas, catedrales, templos, ruinas arqueológicas, restos de retículas y trazos urbanos de varias civilizaciones que habitaron la ciudad, entre más que no hacen menos que enriquecer el contexto a implantar el proyecto y la diversidad de usuarios que podrán acercarse a él.

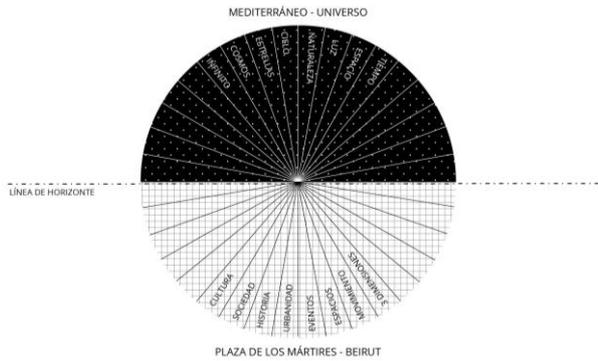


Figura 8: Conexiones metafóricas existentes en el lote escogido. Elaboración propia.

Esta península se escala a un nivel de huella ecológica (una cuadra de largo) para permitir que se continúe el recorrido desde la Plaza de los Mártires de manera peatonal hasta el remate norte del proyecto. El ancho de la península es adecuado con el mismo ancho de la plaza con la intención de que a nivel de grano urbano, se lea como el mismo elemento que penetra el mar, fortaleciendo el concepto de la extensión de la secuencia teatral hacia el infinito.

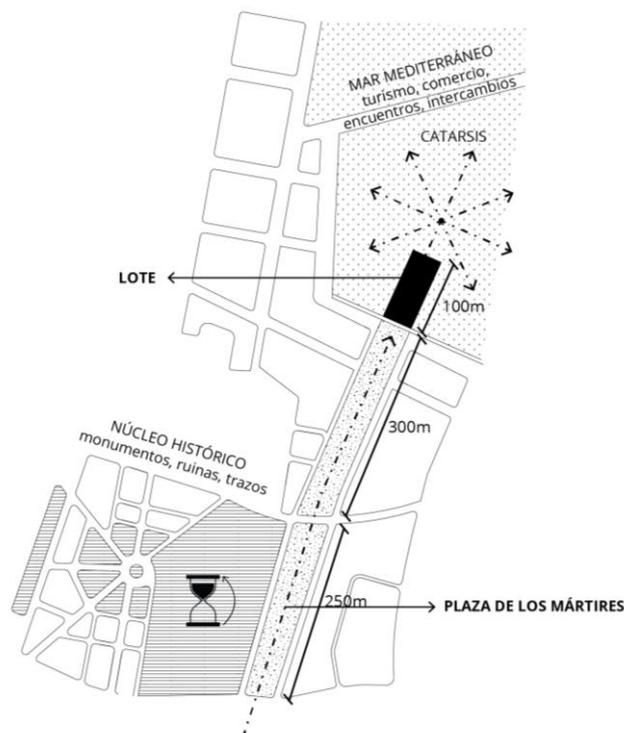


Figura 9: Síntesis de la implantación del proyecto, contexto inmediato y distancias. Elaboración propia.

Para la generación de esta geometría, se produce una alteración en movimiento de tierras de la línea costera original y del plan masa, utilizando la tierra extraída para reconstruir la península donde se encuentran las ruinas del cráter y los silos del puerto —el remate del recorrido del plan urbano propuesto y el punto cero de la tragedia.

Análisis del programa

En cuanto al programa arquitectónico para el proyecto se vuelve a la pregunta inicial: ¿cómo se conoce la realidad? Y además de esta, surge una nueva pregunta: ¿cómo este edificio del conocimiento se podría adaptar a todos los modelos de realidad que tiene cada persona que lo recorre? Para contestarlo fue importante entender cuál es el proceso por el cual el trabajador del conocimiento pasa constantemente al experimentar su modelo de realidad y crear conocimiento a partir de él. Se llegó a establecer cinco etapas que resumen este proceso. Esto facilitó la categorización de los elementos programáticos del proyecto y poder generar con ellos una secuencia de eventos por estas distintas etapas.

Individualización.

La primera etapa parte desde la misma conciencia que conoce. Esta se basa en que la misma conciencia y su cuerpo que habita la realidad física en las dimensiones que conocemos son esenciales para generar conocimiento, ya que su observación es la que hace posible que exista ese modelo de la realidad verdadera para sí misma. En este caso, se da importancia a elementos programáticos que forman un “centro de contemplación”, al ofrecer oportunidades de introspección profunda, observación, y contemplación de la realidad como lo son salas de meditación, foyeres sensoriales, y miradores personales.

Socialización.

La socialización del conocimiento es simultánea a la observación. La manera en que el conocimiento se ha transferido entre generaciones y comunidades ha sido posible gracias a la sociedad y la cooperación entre trabajadores del conocimiento. Este proceso ha creado la colectividad de lo conocido, y el infinito aprendizaje que se puede obtener de distintas fuentes que ayuda a asignar nuevos valores y significados a lo ya conocido por la conciencia. Por esto, existen elementos programáticos que aportan a continuar con esta socialización como lo son espacios de conversación, salas de reuniones, aulas magistrales y un auditorio mayor. Estos elementos componen una parte del proyecto llamada “entorno colectivo”.

Estimulación.

En esta etapa es donde entran las herramientas o la tecnología integrada en la realidad del mundo, en donde el entorno se vuelve un medio por el cual conocer. Esto quiere decir que al entrar en esta etapa se demanda un espacio relacional, comunicacional, y con materiales que estimulen el sistema cognitivo de cada trabajador del conocimiento. Para esto, se proponen elementos del programa contenidos en un “laboratorio de ideas”: un laboratorio inmersivo, una fábrica de diseño, un cuarto de juegos cognitivos y cuartos de talleres.

Sistematización.

Al llegar a esta etapa, el trabajador del conocimiento necesita especializar los espacios que utiliza para poder darle nombre al conocimiento creado. Estos sistemas son interdisciplinarios, flexibles, y colaborativos y son donde los conceptos e ideas comienzan a tomar forma para poder ser usados sea para transformar el modelo de la realidad que se tiene o para aportar más observación que apoya el modelo existente. Para esto se propone un “campo de comprensión” que incluye cuartos de trabajo, un escenario configurable para distintas disciplinas, áreas de mesas multifuncionales y espacios de exposiciones. Este campo se vuelve

clave para continuar con la idea de Mundaneum, ya que permite tener un sistema de catalogación y organización del conocimiento creado en el complejo.

Recopilación.

De la misma manera, esta versión del Mundaneum del siglo XXI no puede perder la cualidad del concepto original, la cual es poder recopilar y almacenar toda la información. El conocimiento creado en el proyecto tiene una permanencia en el tiempo y se utiliza la última tecnología para poder ofrecer un cofre protegido donde las bases de datos almacenen el conocimiento existente y futuro de manera constante y garantizada. Este archivo tiene la posibilidad de sobrevivir al tiempo y crecer en altura infinitamente. Este incluye también un consultorio y salas de estudio a los cuales se accede autorizadamente.

PROPUESTA ARQUITECTÓNICA

Concepto y partido – Infiniteum Q



Figura 10: Collage del concepto de Infiniteum Q y su relación individuo-universo infinito. Elaboración propia.

En base a las ideas expuestas, es que se conceptualiza al edificio como Infiniteum Q. Este concepto se refiere a cómo la multiplicidad de maneras y posibilidades en las que el trabajador del conocimiento puede conocerse a sí mismo y conocer la realidad son infinitas. Además, se plantea el uso de la variable “q”, utilizada en la teoría cuántica, para representar

esta multiplicidad infinita y para ser apropiada por cualquier modelo de la realidad volviéndola verdadera o transformándola, enriqueciéndola, a partir de la experiencia de las eventualidades que ocurran.

Con relación a esto, el edificio comienza a tomar forma para sugerir que el proceso del conocer(se) es íntegro y completamente continuo, creando una sola masa al que se le extrae piezas para generar distintos momentos en volúmenes que engloban cada etapa del conocimiento, cada grupo del programa. Estos volúmenes se conectan por un recorrido o promenade que puede ser experimentado de múltiples formas, creando a la vez una infinitud de historias. Esto quiere decir que se puede ingresar a la experiencia por cualquier etapa y a partir de allí continuar con el circuito o bucle de circulación hacia otra etapa ininterrumpidamente.

Al metaforizar también el hecho de que es un proyecto que apela a los procesos mentales y emocionales, los volúmenes se levantan de la planta baja generando en ese nivel momentos tanto de transparencia literal como fenomenal. Así, se sugiere la sensación de que los volúmenes flotan sobre la tierra hacia el cosmos, siendo estos sólidos o traslúcidos, y permiten tener una visión ininterrumpida del entorno físico en el que se encuentra el trabajador del conocimiento, priorizando la proyección de las visuales hacia el mar y la infinitud de la línea de horizonte.



Figura 11: Collage de la espacialidad buscada con el proyecto, transparencias literales y fenomenales en el recorrido.

Elaboración propia.

Para enfatizar esta proyección hacia el océano, la fachada posterior se vuelve un “contra posto”, un telón de fondo, de manera semi sólida, mucho más técnica y de servicios, con un andamiaje que comienza a sugerir un posible futuro crecimiento del complejo, al tener la posibilidad de materializar los volúmenes hacia los andamios. Finalmente, el cofre de recopilación se plantea como una torre que también puede crecer en altura, con una exoestructura que haría eso posible, y se vuelve este símbolo de cómo el conocimiento sigue aumentando en el tiempo, un faro de la sabiduría, que puede ser visto tanto desde la ciudad como de quien se acerque por el mar.

Planimetría

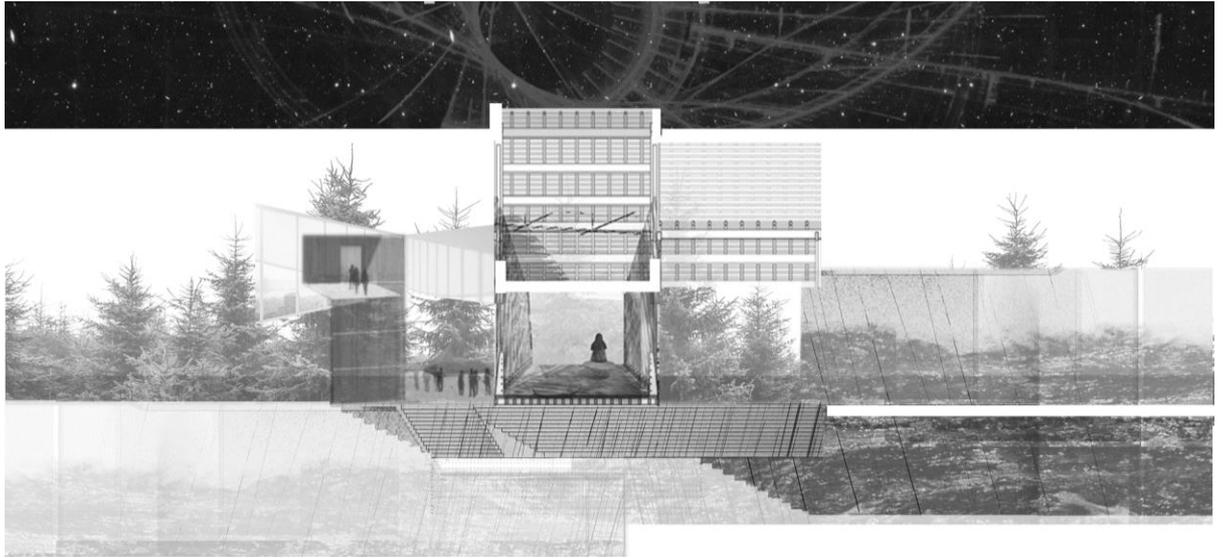


Figura 12: Sección esquemática, búsqueda de espacialidad diáfana, donde los programas son sólidos suspendidos hacia el infinito. Elaboración propia.

Tanto la geometría del proyecto en implantación, planta, corte y volumetría, así como el tratamiento de la membrana de fachada y cubiertas comienzan a sugerir que el proyecto se abre hacia una infinitud de puntos tanto de la tierra como del cosmos, le da el frente a infinitos espacios-tiempo. La espacialidad que se genera a partir de ello se enriquece siendo tanto un proyecto introvertido como extrovertido, se abre tanto hacia sí mismo y el trabajador del conocimiento que lo experimenta como hacia la realidad que este quiere conocer. La siguiente planimetría sintetiza todo lo mencionado:

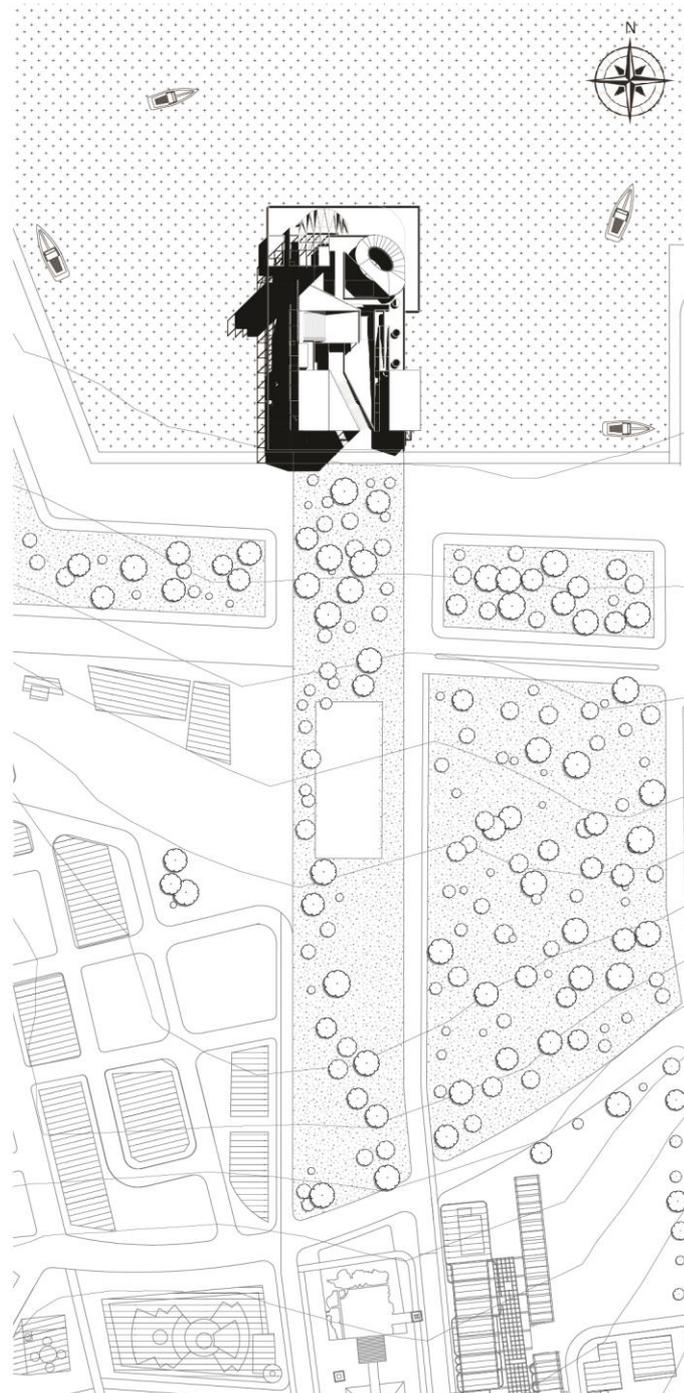


Figura 13: Implantación urbana, remate de la Plaza de los Mártires. Elaboración propia.

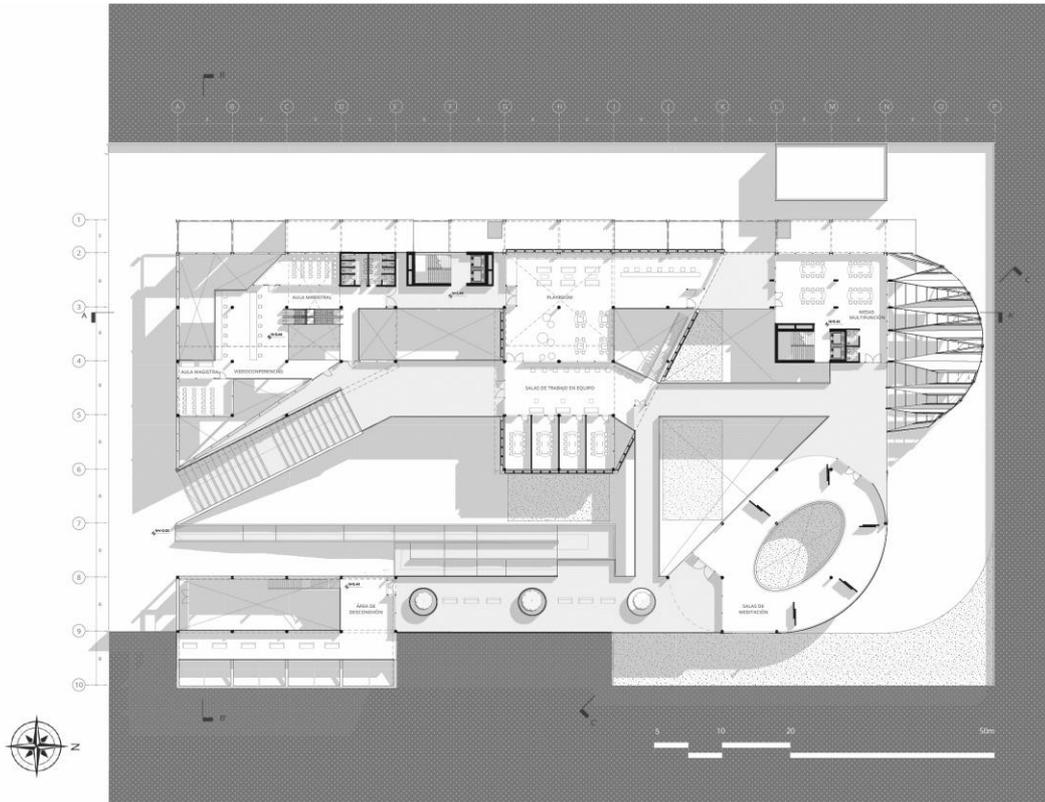


Figura 15: Segunda planta. N+ 5.44m. Elaboración propia.

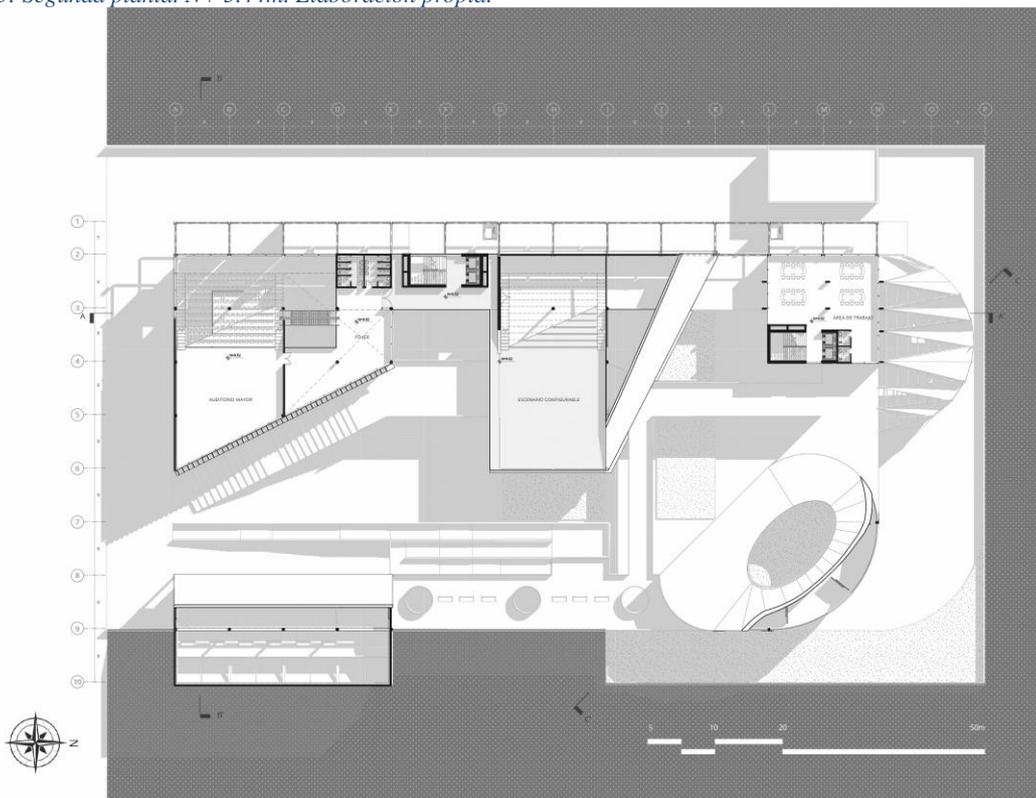


Figura 16: Tercera planta. N+ 9.45m. Elaboración propia.

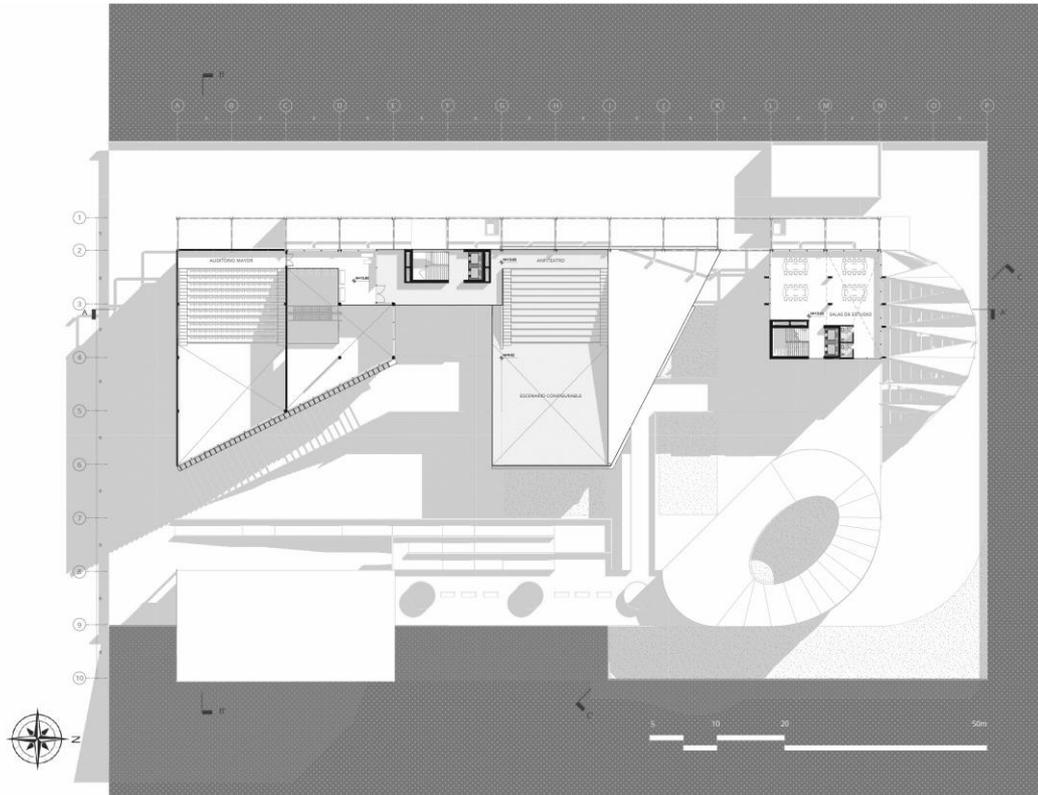


Figura 17: Cuarta planta. N+13.60m.



Figura 18: Sección longitudinal A-A'. Elaboración propia.

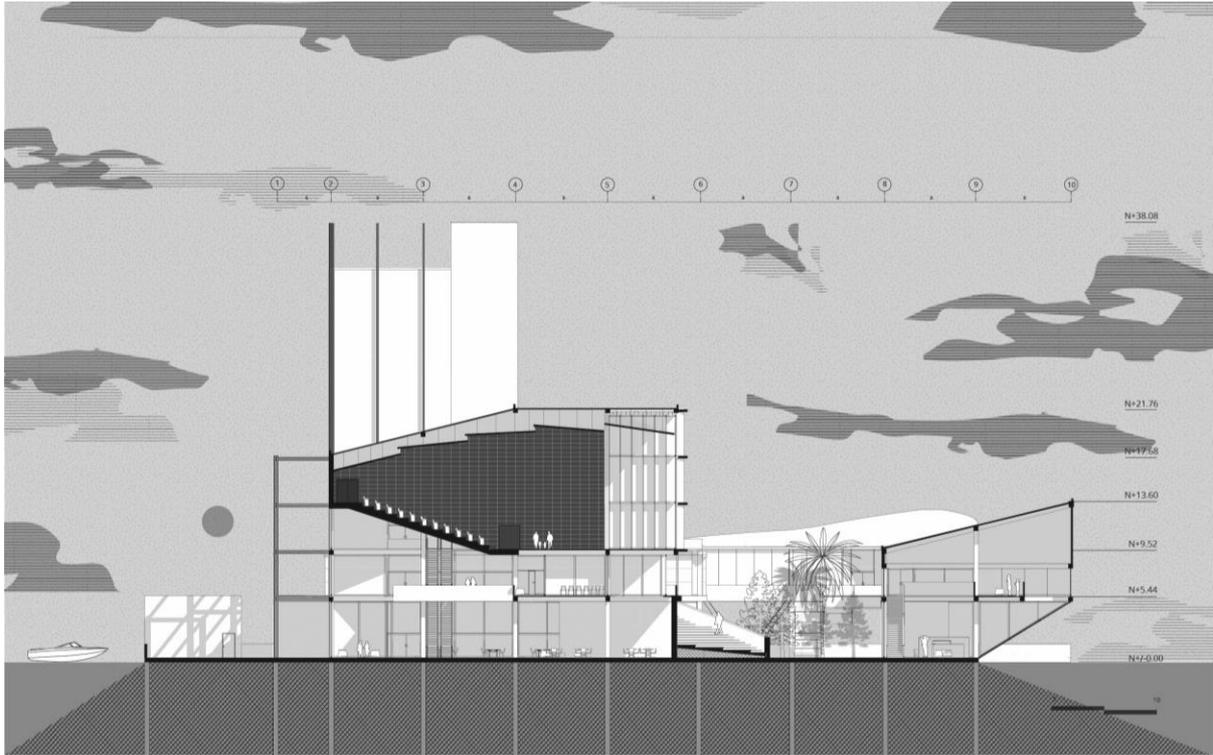


Figura 19: Sección transversal B-B'. Elaboración propia.

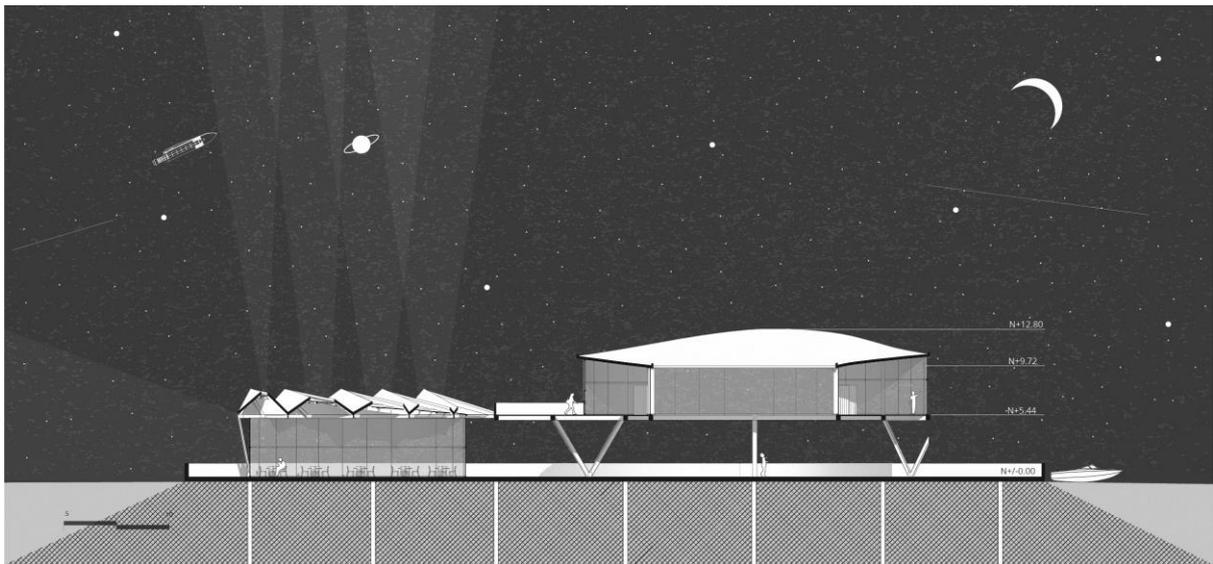


Figura 20: Sección oblicua C-C'. Elaboración propia.

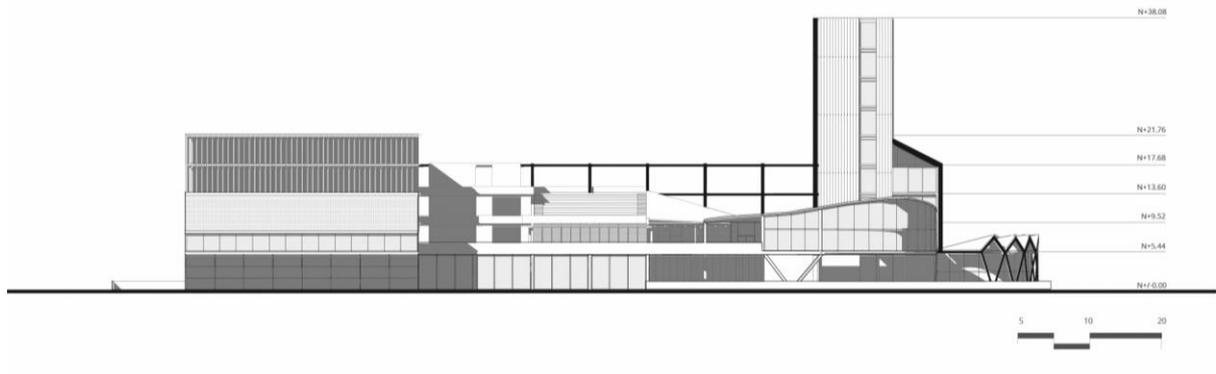


Figura 21: Alzado este. Elaboración propia.

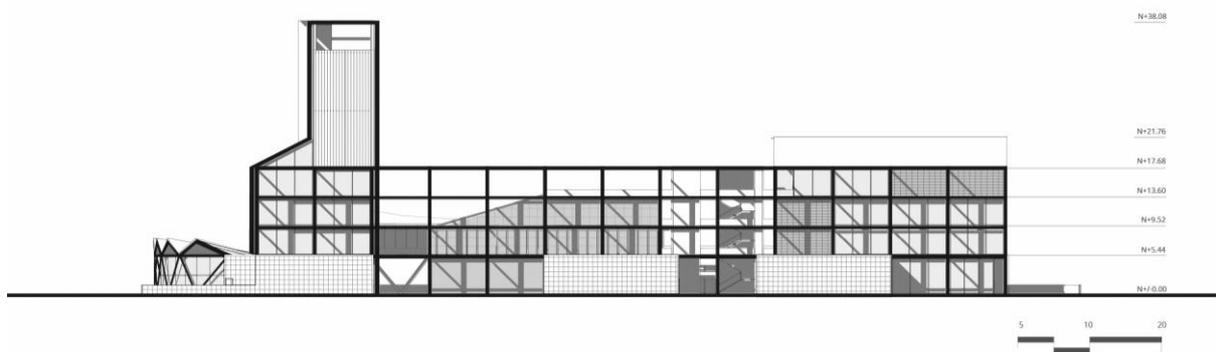


Figura 22: Alzado oeste. Elaboración propia.

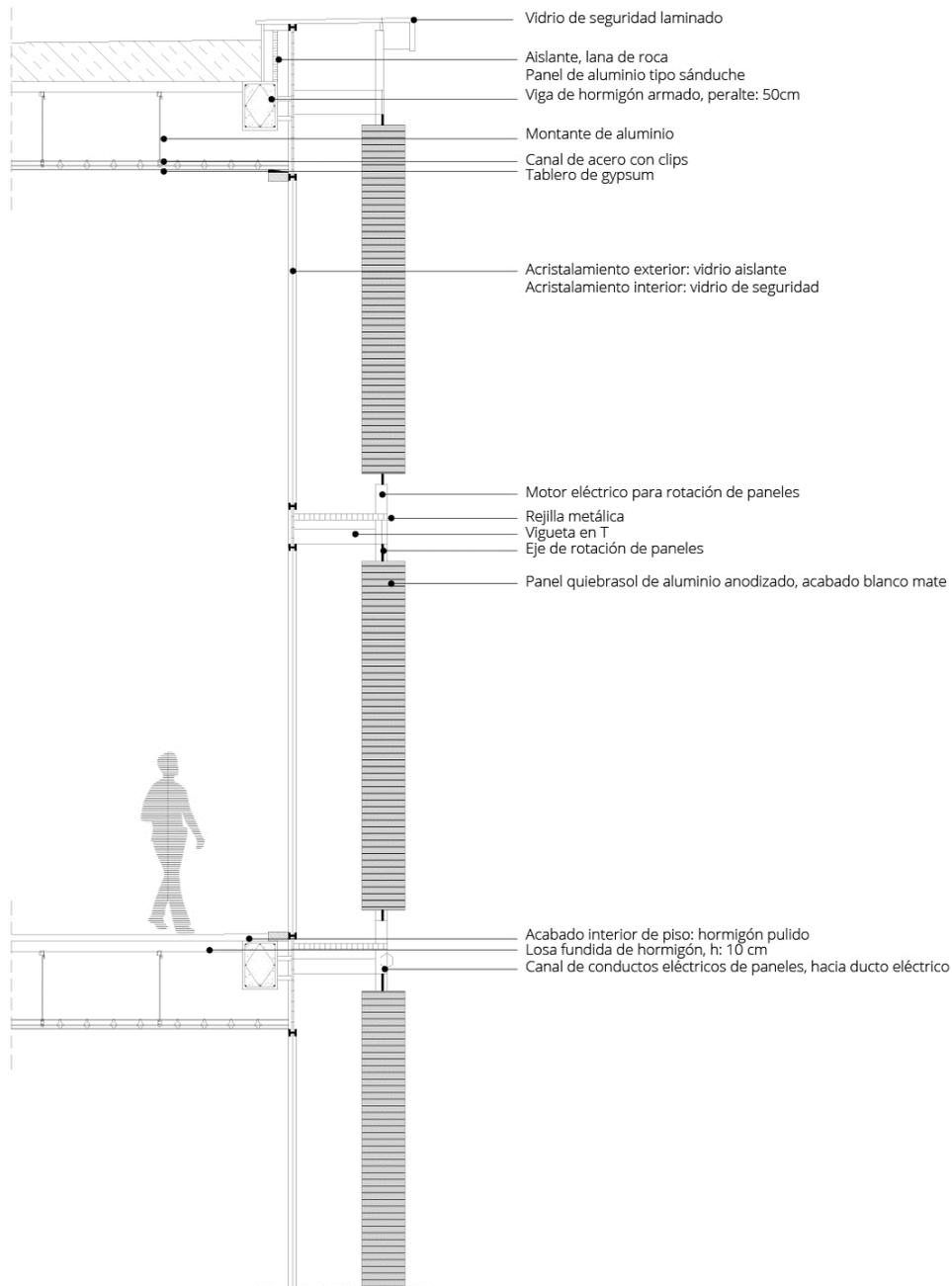


Figura 23: Detalle constructivo de paneles de aluminio anodizado con sistema eléctrico en el auditorio. Elaboración propia.

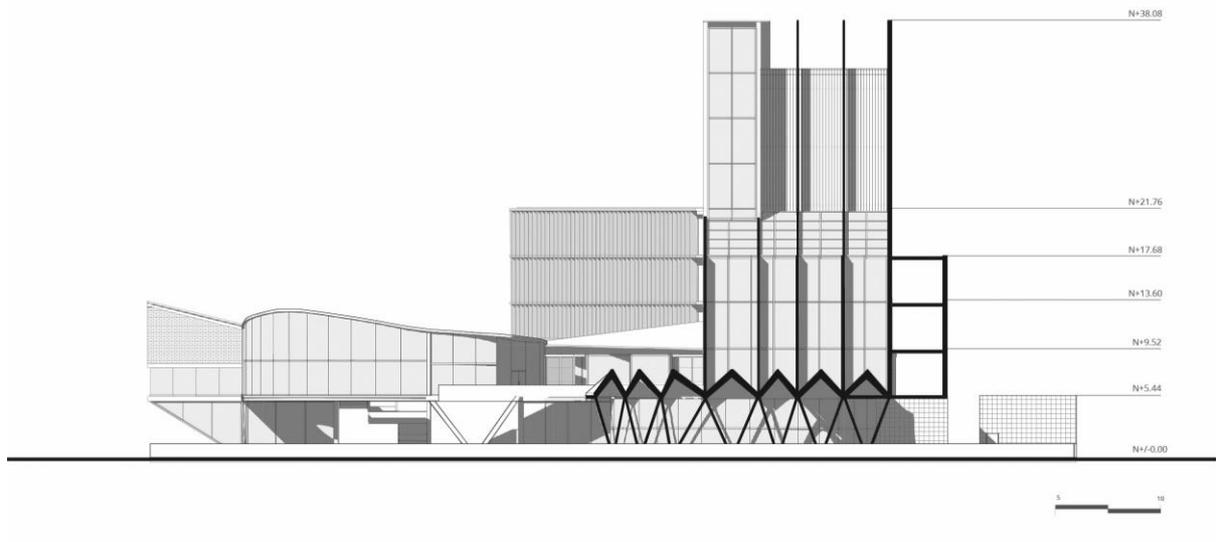


Figura 24: Alzado norte. Elaboración propia.

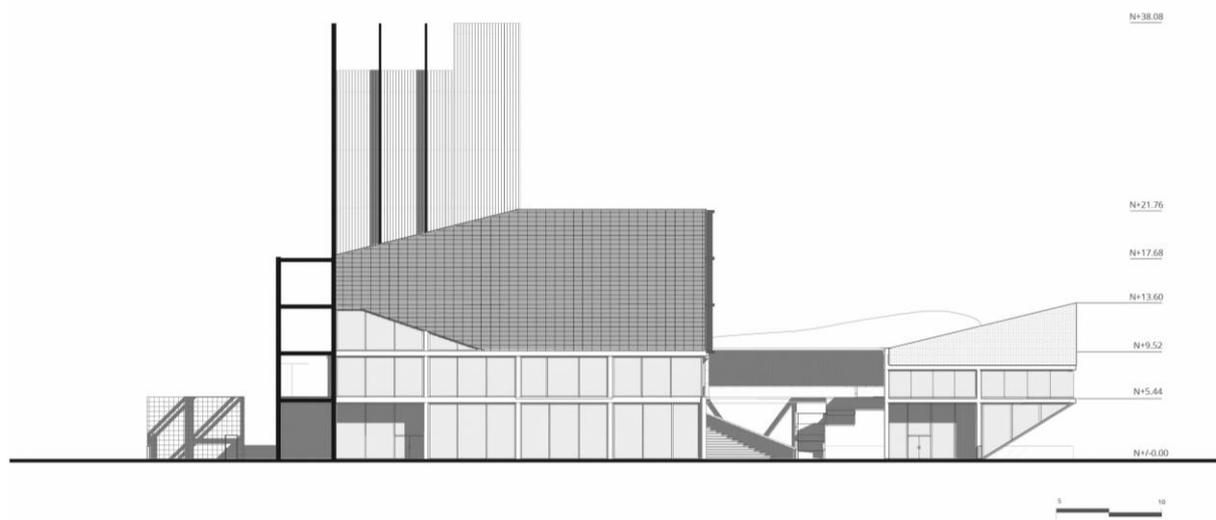


Figura 25: Alzado sur. Elaboración propia.

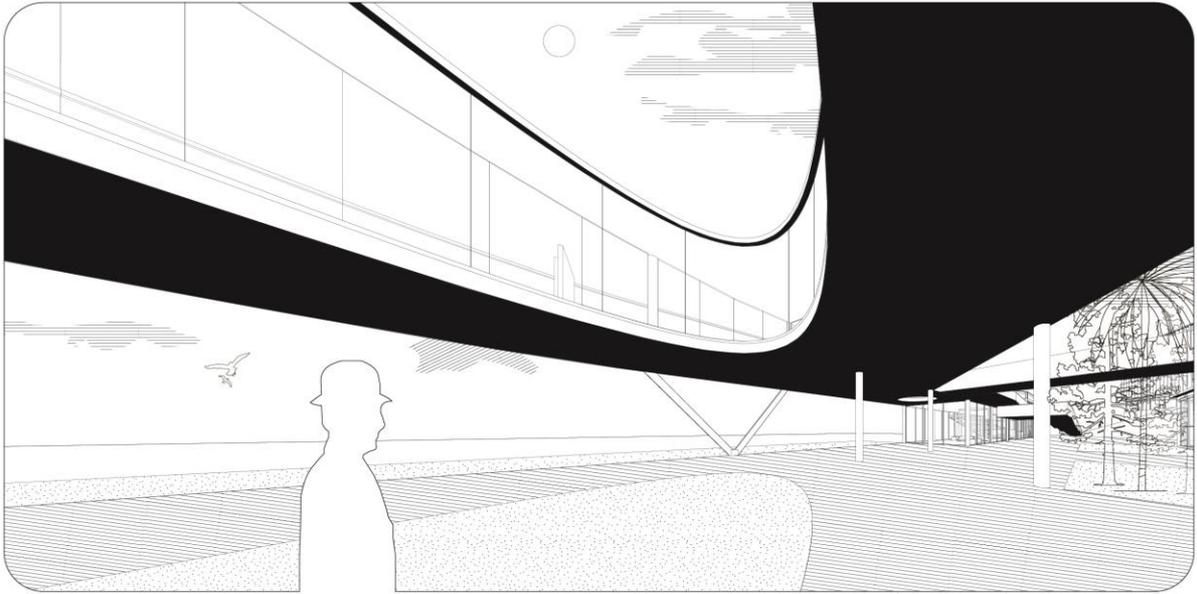


Figura 26: Vista desde debajo de salas de meditación. Elaboración propia.

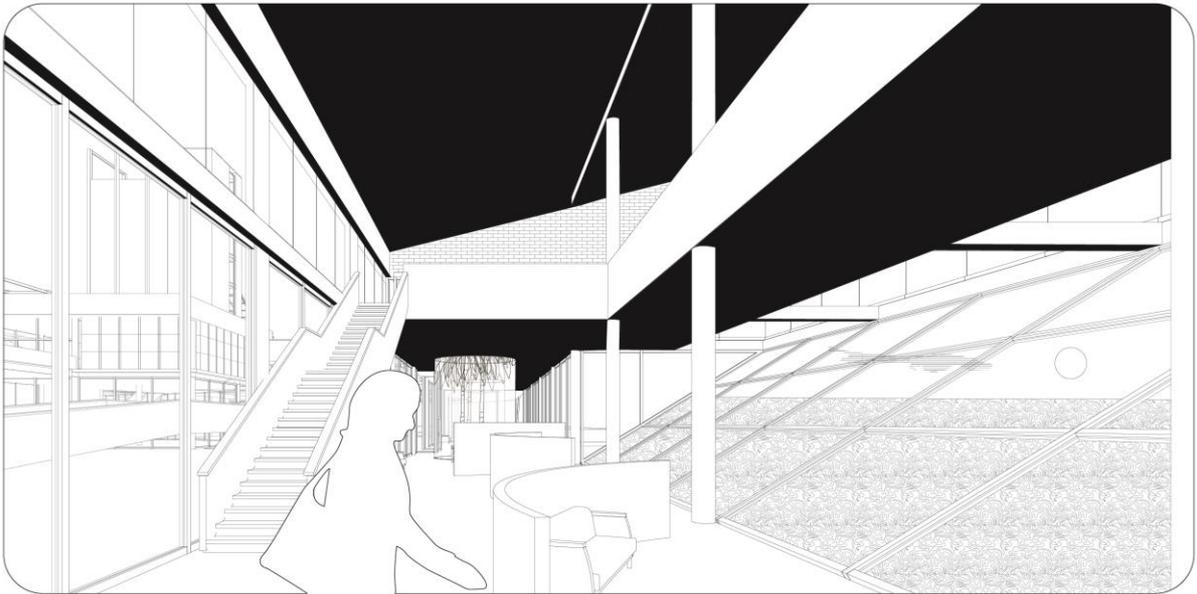


Figura 27: Vista de área de contemplación. Elaboración propia.

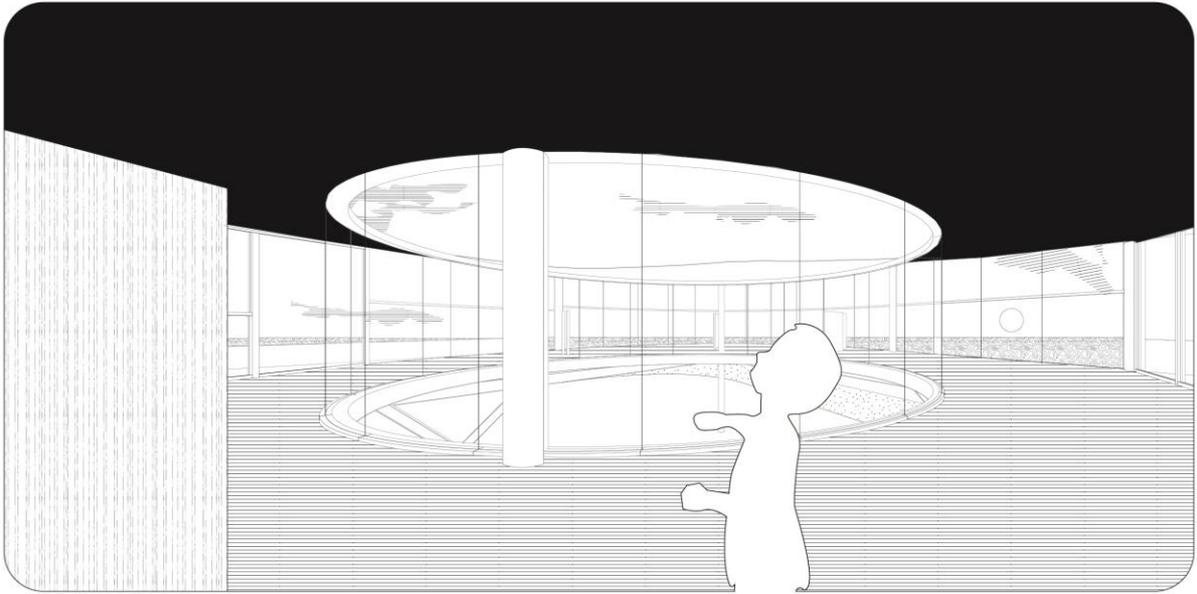


Figura 28: Vista de salas de meditación. Elaboración propia.

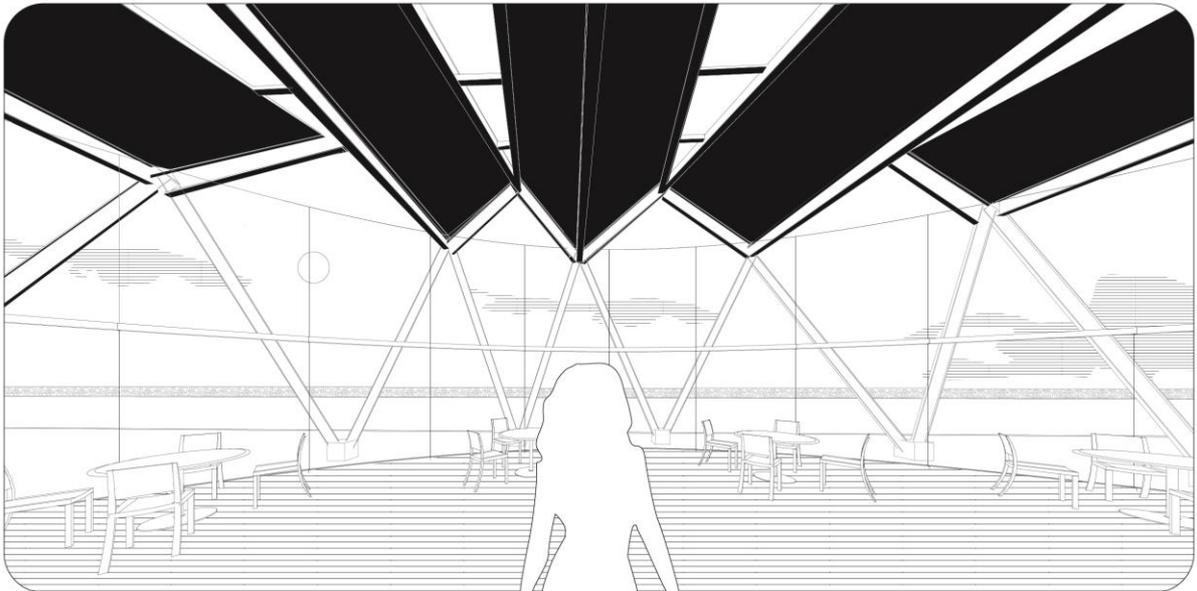


Figura 29: Vista de restaurante. Elaboración propia.

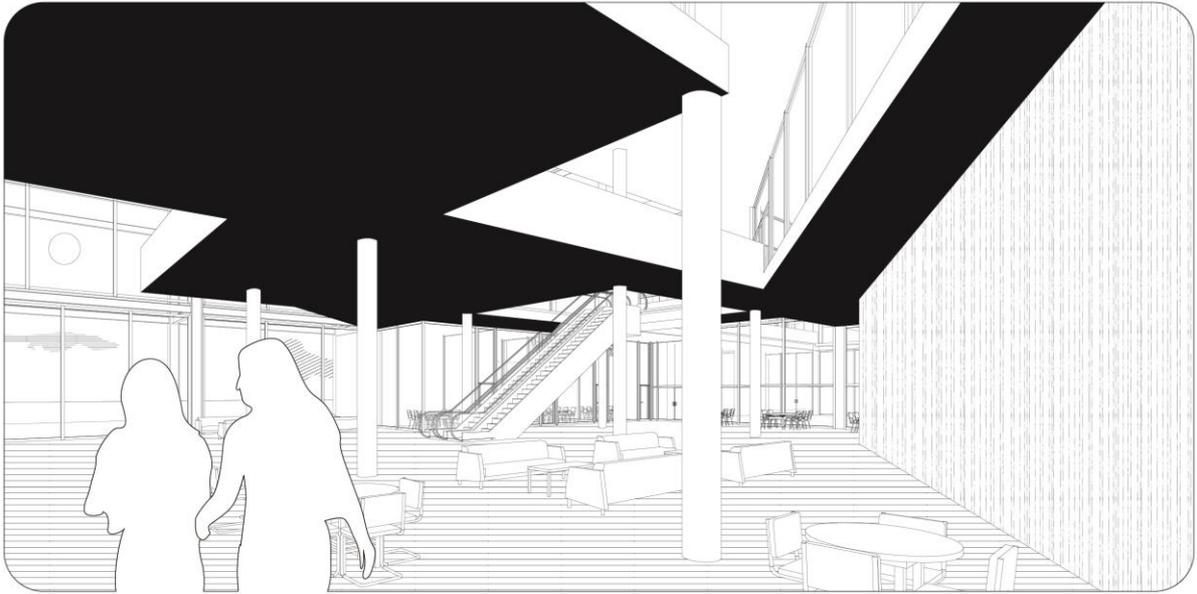


Figura 30: Vista de áreas de conversación. Elaboración propia.



Figura 31: Vista desde rampa hacia patio mirador. Elaboración propia.

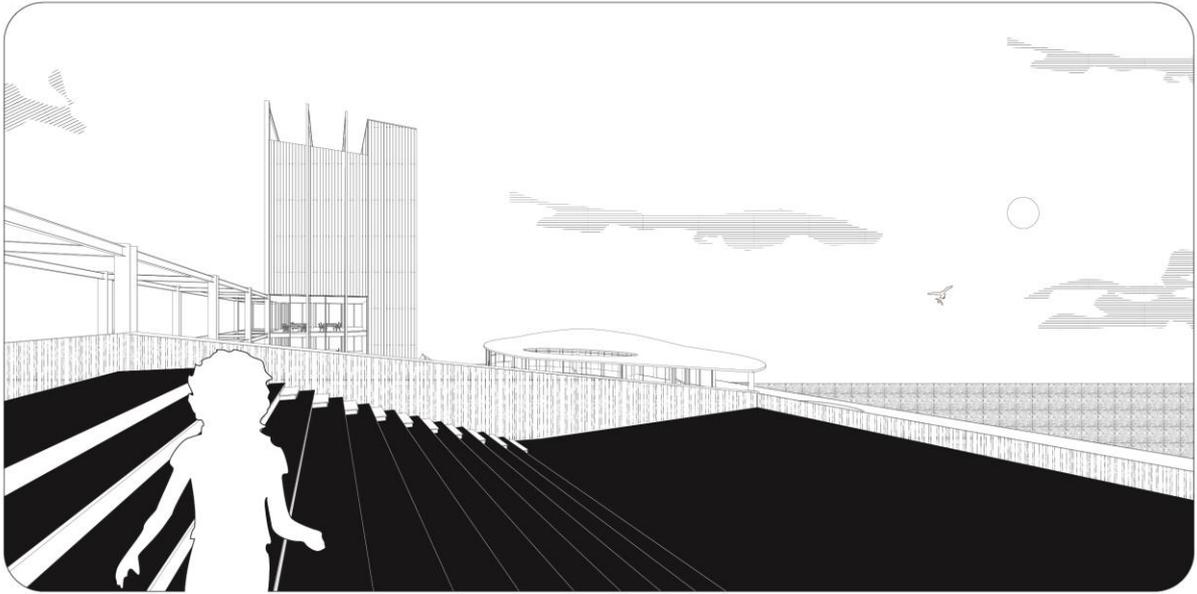


Figura 32: Vista desde azotea anfiteatro. Elaboración propia.

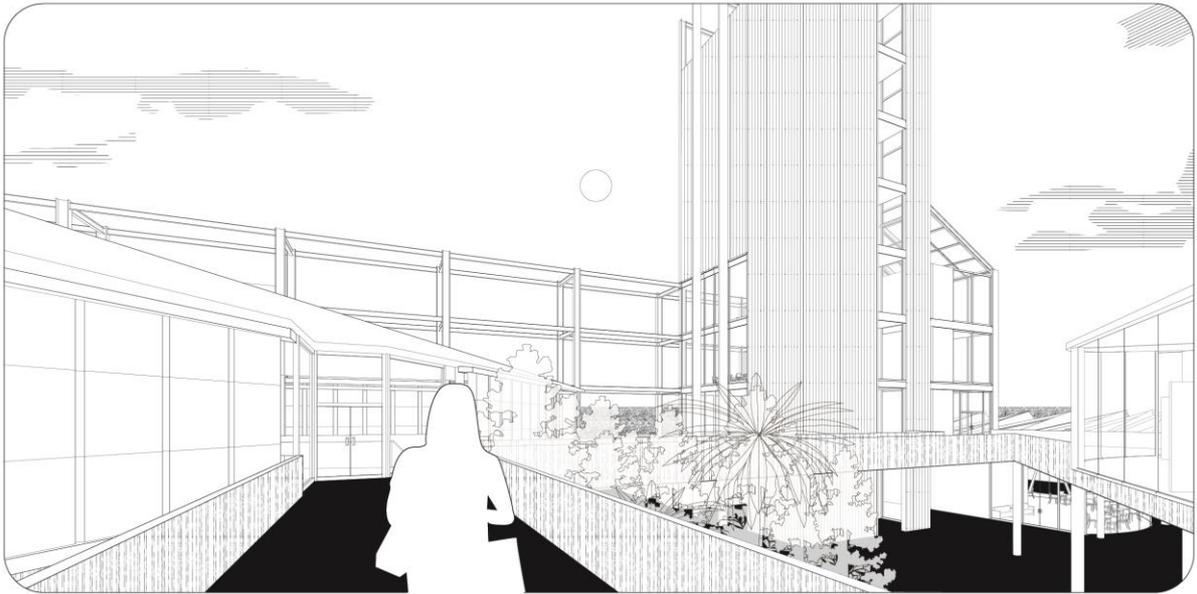


Figura 33: Vista desde puente hacia laboratorio de ideas. Elaboración propia.

CONCLUSIONES

A la final, ¿cómo podríamos hablar de algo absoluto, definitivo, o completo? ¿Cómo se podría asegurar de que este edificio será la máxima expresión del conocimiento que hay y que vendrá? Las respuestas a estas preguntas son parte de la justificación de por qué este Infiniteum Q es un espacio-tiempo y no se limita a ser únicamente una expresión espacial. La variabilidad del tiempo, y la manera en que el tiempo se vuelve un espectro de posibilidades, añade una capa de aleatoriedad a los destinos de un edificio como el presentado.

Si de algo cada uno puede estar seguro, es de la observación que tiene su conciencia en las dimensiones que habita, y de que las experiencias que se puede tener en las distintas eventualidades y temporalidades son verdaderas porque corresponden a esta observación. Por eso, el edificio permite tener una atemporalidad. El proceso de recibir conocimiento, significados, valores y transformarlos a nueva información para ser registrada y recopilada, seguirá existiendo mientras sigan habitando trabajadores del conocimiento o conciencias que experimentan la realidad.

Es esencial tener en cuenta que todo lo que rodea al edificio es igual de importante que lo que este contiene debido a que el entorno es el que forma nuestra realidad. El contexto que contiene la implantación de este edificio incluyendo su naturaleza, vistas, historia, morfología y conexiones informan al edificio y son informados por él en un proceso o circuito continuo, computacional, colectivo, comunicacional y permanente.



Figura 34: Vista axonométrica general. Elaboración propia.

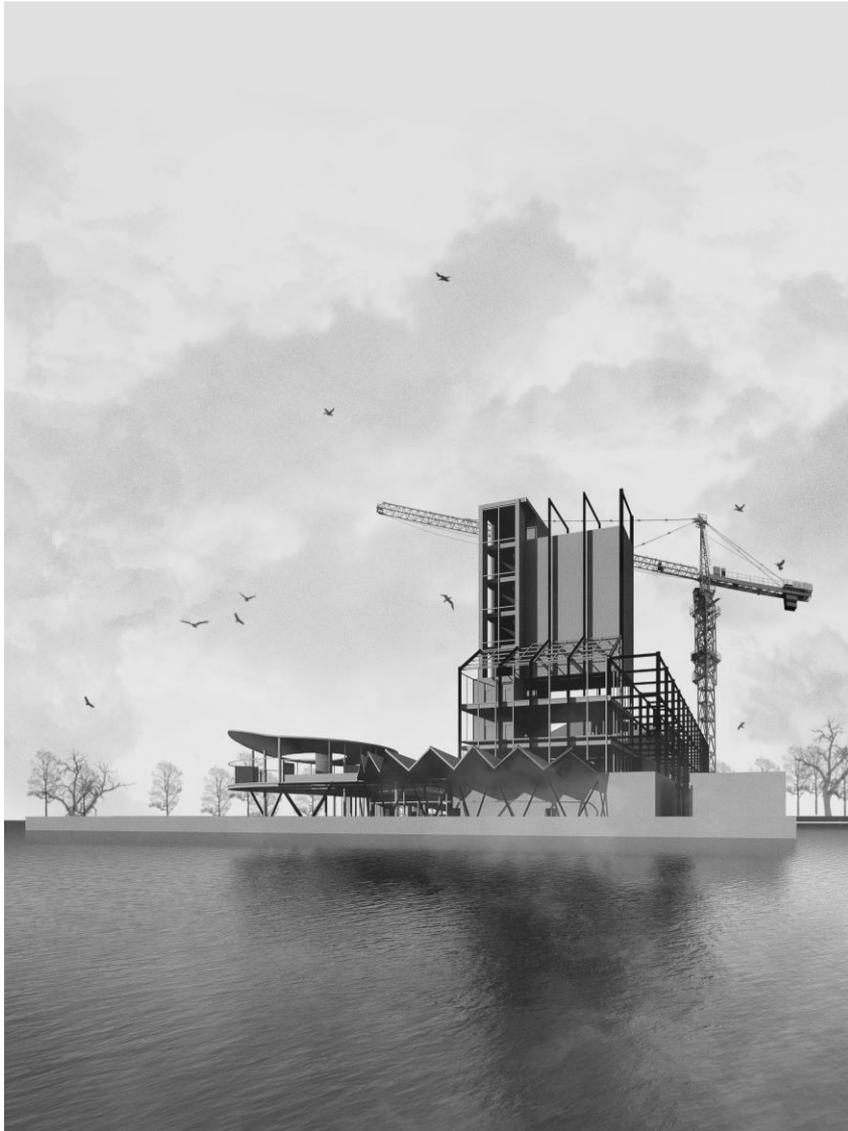


Figura 35: Vista desde mar hacia fachada norte. Elaboración propia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arquitectura Viva. (2020). *Museo de la Ciudad de Beirut, Beirut - Renzo Piano*. Arquitectura Viva. Recuperado el 10 de octubre de 2022, de <https://arquitecturaviva.com/obras/museo-de-la-ciudad-de-beirut>
- Cook, P., & Rand, G. (1989). *Morphosis: Buildings and projects*. Nueva York: Rizzoli.
- Hawking, S. (2009). *The Theory of Everything: The origin and fate of the universe*. Mumbai: Jaico Publishing House.
- Hawking, S., & Mlodinow, L. (2015). *The Grand Design*. Londres: Transworld Digital.
- Ketant, G. (s.f.). *Quantum Architecture: Manifesto for the Future of Black Design*. PIN. Recuperado el 20 de octubre de 2022, de <https://archive.pinupmagazine.org/articles/quantum-architecture-greg-ketant-black-architecture-manifesto#32>
- Lobell, J. (1988). Architecture and the Structures of Consciousness. *Pratt Journal of Architecture*, 2.
- Mayne, T. (1993). *Morphosis - Tangents and Outtakes*. Londres: Artemis.
- Meier, K. (1966). *Surrealism and Architecture*. Artforum International Magazine. Recuperado el 13 de octubre de 2022, de <https://www.artforum.com/print/196607/surrealism-and-architecture-37743>
- Merleau-Ponty, M., & Smith, C. (2018). *Phenomenology of Perception*. Franklin Classics.
- Moulis, A. (2010). Forms and Techniques: Le Corbusier, the Spiral Plan and Diagram Architecture. *Architectural Research Quarterly*, 14(4), 317–326. <https://doi.org/10.1017/s135913551100011x>
- O'Byrne, M. (2004). El museo del Mundaneum: génesis de un prototipo. *Massilia: Anuario De Estudios Lecorbusierianos*, 2004, 112–135.

- Otero-Pailos, J. (2010). *Architecture's Historical Turn: Phenomenology and the Rise of the Postmodern*. University of Minnesota Press.
- Ponzo, G. (2016). Envisioning the Future Architecture of Knowledge Creation. *11th EAD Conference Proceedings: The Value of Design Research*.
<https://doi.org/10.7190/ead/2015/122>
- Rossi, A. (2015). *La Arquitectura de la Ciudad*. Madrid: Gustavo Gili.
- Sarkis, H., Kozlowski, G., & Barrio, R. S. (2019). *The World as an Architectural Project*. MIT Press.
- Siracusa, M. (2016). Paul Otlet's Theory of Everything. *Architectural Association Files*, 73, 48–57.
- Spence, C. (2020). Senses of Place: Architectural Design for the Multisensory Mind. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 5(1).
<https://doi.org/10.1186/s41235-020-00243-4>
- Teller, M. (2019). *A House for the World*. AramcoWorld. Recuperado el 12 de noviembre, de <https://www.aramcoworld.com/Articles/September-2019/A-House-for-the-World>
- Van Acker, W. (2012). Architectural Metaphors of Knowledge: The Mundaneum Designs of Maurice Heymans, Paul Otlet, and Le Corbusier. *Johns Hopkins University Press*, 16(2), 371–396. <https://doi.org/https://doi.org/10.1353/lib.2012.0036>