

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Arquitectura y Diseño de Interiores**

**Del ágora al trivium: El recorrido de un rapsoda**

**Corinna Andrea Ayerbe García**

**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 de Interiores**

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

**Del ágora al Trivium: El recorrido de un Rapsoda**

**Corinna Andrea Ayerbe García**

**Nombre del profesor, Título académico**

**John Dunn, Arquitecto**

Quito, 16 de Diciembre 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: Corinna Andrea Ayerbe García

Código: 00207441

Cédula de identidad: 1718569781

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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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 proyecto consiste en diseñar una edificación arquitectónica basada en el planteamiento de Mundaneum propuesto por Paul Otlet y Henri La Fontaine en 1910, en donde el conocimiento, sus formas de albergar y transmitir se vuelven el núcleo de la propuesta arquitectónica. Partiendo de una concepción propia de qué es el conocimiento y de establecer a la oralidad como canal principal de transmisión, el proyecto propone una edificación capaz de potenciar y dinamizar la difusión oral del conocimiento. El usuario, mediante la interacción social, se vuelve el transmisor, receptor y canal de la información, volviéndose así, el elemento principal de la edificación. El funcionamiento del edificio incorpora los elementos del ágora griega y el Trivium, (gramática, lógica y retórica,), para generar la compatibilidad programática entre el usuario, la oralidad y la arquitectura.

**Palabras clave:** Oralidad, mundaneum, conocimiento, trivium, ágora, arquitectura, programa, Beirut, filosofía, rapsoda.

## ABSTRACT

The project consists of designing an architectural building based on the Mundaneum approach proposed by Paul Otlet and Henri La Fontaine in 1910, where knowledge, its ways of housing and transmitting, become the core of the architectural proposal. Starting from its own conception of what knowledge is and from establishing orality as the main transmission channel, the project proposes a building capable of promoting and energizing the oral dissemination of knowledge. The user, through social interaction, becomes the transmitter, receiver and channel of information, thus becoming the main element of the building. The functioning of the building incorporates the elements of the Greek agora and the Trivium, (grammar, logic and rhetoric), to generate programmatic compatibility between the user, orality and architecture.

**Keywords:** Orality, mundaneum, knowledge, trivium, agora, architecture, program, Beirut, philosophy, rhapsode.

**TABLA DE CONTENIDO**

INTRODUCCIÓN	9
DESARROLLO DEL TEMA	11
PROPUESTA	26
CONCLUSIONES	27

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Collage sobre el conocimiento	12
Figura 2: Propuesta del Kintsugi como concepto	13
Figura 3: Identificación de los tres elementos a re-interpretar	13
Figura 4: Plan masa, Nexo Cultural: el nuevo puerto de Beirut	
Figura 5: Diagrama sobre concepto Rapsoda	
Figura 6: Diagrama sobre concepto ágora	16
Figura 7: Diagrama de partido	16
Figura 8: Diagrama de relaciones programáticas macro	17
Figura 10: Diagrama de relaciones espaciales - Gramática	18
Figura 11: Diagrama de relaciones programática - Lógica	
Figura 12: Diagrama de relaciones espaciales - Lógica	19
Figura 13: Diagrama de relaciones programática - Retórica	
Figura 14: Diagrama de relaciones espaciales - Retórica	19
Figura 15: Diagrama de relación este programas y el ágora	20
Figura 16: Vista axonométrica	21
Figura 17: Plano de Situación	21
Figura 18: Planta baja, N +/- 0.00	22
Figura 19: Segundo Nivel, N + 5.00	22
Figura 20: Segundo Nivel, N + 10.00	23
Figura 21: Segundo Nivel, N + 15.00	23
Figura 22: Sección B- B ( Lógica y Retórica)	24
Figura 23: Sección A-A (Gramática)	24
Figura 24: Fachada frontal	24
Figura 25: Fachada posterior	25
Figura 26: Fachada lateral izquierda	25
Figura 27: Fachada lateral derecha	25
Figura 28: Perspectiva volumen de gramática (área receptora)	26
Figura 29: Perspectiva volumen de lógica (patio Zen)	26



## INTRODUCCIÓN

*“ La oralidad es la primera herramienta del pensamiento que contribuye a designar el mundo real y el mundo ficticio, lo que se ve y lo que no ve, lo específico y lo simbólico. Por tanto, con la oralidad es posible crear y recrear seres, formas y significados” ( Reyzábal, La comunicación oral y su didáctica, 2006)*

El proyecto parte de un estudio conceptual del Mundaneum , donde se responde a la pregunta ¿Qué es el conocimiento? De igual manera se analiza de manera breve el plan masa planteado en la ciudad de Beirut- Líbano para la regeneración del puerto, en donde la propuesta será emplazada, para determinar la relación que tendrá el concepto propuesto con el sitio. El edificio busca ser reconocido no sólo como el contenedor principal del conocimiento generado por el ser humano, sino que también, se vuelve un centro generador de vida social que fomenta la difusión oral del conocimiento y revitaliza el sector.

En relación al programa, se explora el Trivium del conocimiento filosófico y el ágora griega como elementos generadores de una dualidad programática entre permanencia y movimiento. El ágora, visto como elemento simbólico de congregación social organiza y determina a su alrededor las edificaciones que se clasifican en 3 volúmenes principales: 1) Gramática, que divide el aprendizaje sistemático del lenguaje en tres categorías, emisor, receptor y canal ( biblioteca, enseñanza de idiomas y escritura y areas recreativas 2) Lógica, planteado como un lugar de reflexión y análisis mediante programas como patios de escultura, patios zen, salas de exposición, y aulas de meditación y filosofía, 3) Retórica, en donde el núcleo es la expresión oral mediante clases de oratoria, espacios de coworking, asambleas, salas de estudio grupales y cafetería. Es así como se explora la idea de una arquitectura que

pueda potenciar y dinamizar la oralidad como canal principal de transmisor de conocimiento con elementos de permanencia (el ágora) y de movimiento (el trivium)

## DESARROLLO DEL TEMA

El proyecto se desarrolla a partir de la etapa de análisis sobre el Mundaneum propuesto por Paul Otlet y Henri La Fontaine, obra arquitectónica, que integra acertadamente la idea de una compilación total y universal de conocimiento (J.M. Zurita, 2001). Ésto permitió formar una nueva visión sobre el precedente inicial analizado y a su vez proponer un nuevo acercamiento y definición del conocimiento, que definirá el programa y su relación con el contexto inmediato.

### **Análisis del Mundaneum**

Durante esta etapa inicial, se realizó un análisis del mundaneum en dos ámbitos: 1) Conceptual, 2) programático. En el ámbito conceptual, el Mundaneum tiene la intención de ser el centro del nuevo mundo moderno, viendo al conocimiento como un símbolo de paz en una sociedad reprimida después de la guerra ( Teige, 1929). De igual manera la propuesta arquitectónica de Le Corbusier promueve una cosmovisión lineal del conocimiento que posteriormente dará forma a su proyecto. ( Le corbusier, 1929).

Desde un punto programático, el Mundaneum se divide principalmente en 5 instituciones de intelectualidad creativa: 1) Biblioteca, 2) Museo, 3) Sociedad científica, 4) universidad, 5) instituciones. Con la definición de estos programas, el proyecto busca ser un centro para uniones profesionales, científicas, filosóficas y artísticas, volviéndose así una ciudad de cultura mundial ( Teige, 1929)

Tomando en cuenta las definiciones anteriormente mencionadas se llega a dos conclusiones: 1) Se propone una nueva definición del conocimiento diferente a la de Le Corbusier ya que entra en conflicto con la cosmovisión lineal propuesta por este mismo. 2) Un proyecto que busca albergar en la mayor medida de lo posible todo el conocimiento del mundo en una edificación es un pensamiento utópico, por que se propone mantener la idea de

varias instituciones que no solo actúen de contenedores sino también de difusores de conocimiento.

### Definición del conocimiento

Partiendo de la cosmovisión de Le corbusier como antítesis de la definición del conocimiento, se apoyan los siguientes planteamientos: 1) El de Platón en donde en los libros III y IV de la *República* sostiene que sólo podemos tener conocimiento a través de las ideas (M. Iverson, 2013), 2) El conocimiento empírico, apoyado en el conocer que da la experiencia mediante los sentidos (A. Ramírez, 2009), 3) El conocimiento filosófico, el cual nace de observar, leer, estudiar, investigar y analizar diferentes fenómenos del entorno (Mitjana, 2018).

En base a las definiciones ya mencionadas, se genera una sola definición que será la base del concepto de la edificación propuesta: El conocimiento es la recolección de ideas, a través de la experiencia que, al observarlas, unir las y analizarlas, nos da un mejor entendimiento sobre nosotros y el entorno. Por lo tanto, se opta por el camino del conocimiento desde la conciencia humana.



Figura 1: Collage sobre el conocimiento

## Análisis de sitio

La ciudad de Beirut enfrenta una problemática de violencia y segregación causada por los diferentes conflictos bélicos que ha tenido a través de su historia(I, Aquilué, sf). Identificando a Beirut como una ciudad fragmentada se propone como concepto del plan masa la técnica del Kintsugi<sup>1</sup>. Dicha técnica se utiliza como elemento unificador del puerto con la ciudad mediante la utilización de áreas verdes y la re-interpretación de tres elementos la ciudad:

1) La línea verde, 2) el centro histórico, 3) el silos.

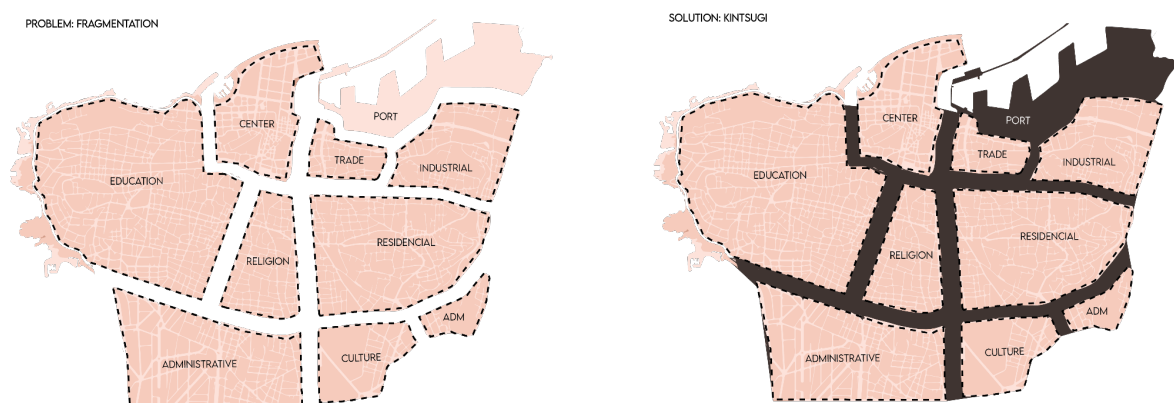


Figura 2: Propuesta del Kintsugi como concepto

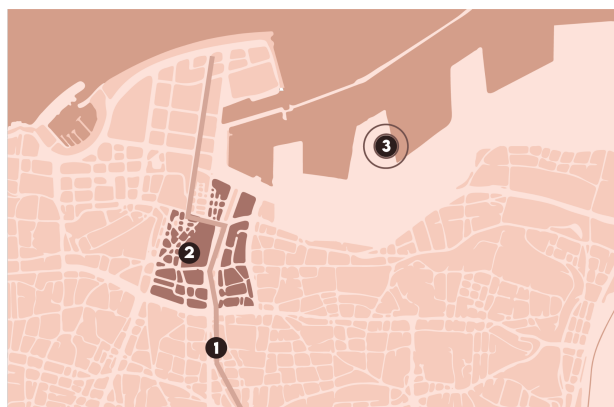


Figura 3: Identificación de los tres elementos a re-interpretar

<sup>1</sup> Kintsugi: técnica japonesa que consiste en reparar un objeto roto con oro

Mediante esta estrategia, se plantea una isla cultural como remate de esta re-interpretación para generar una visión positiva de un pasado negativo. Debido a esta razón, se propone a la isla como emplazamiento del mundo.

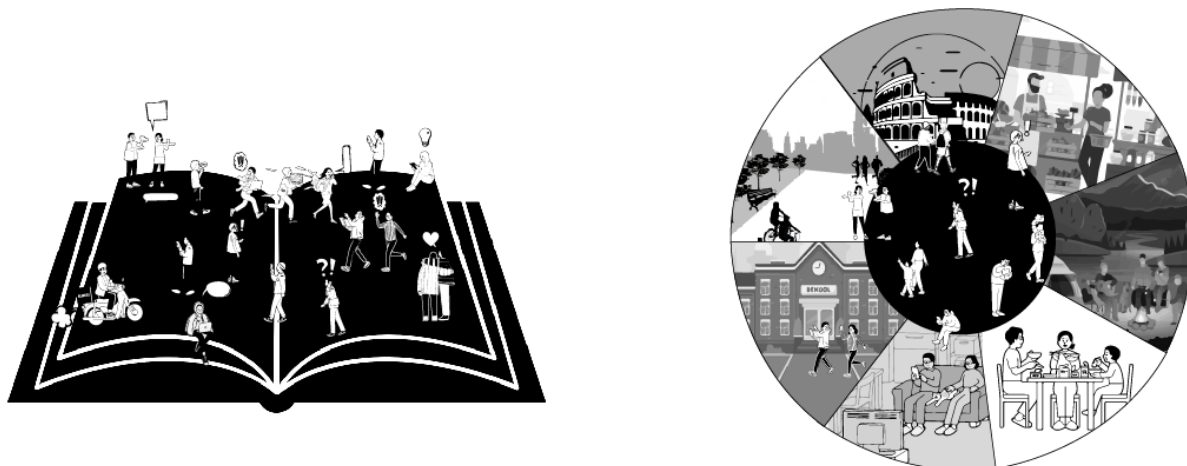


Figura 4: Plan masa, Nexo Cultural: el nuevo puerto de Beirut

## PROPUESTA

### Idea conceptual - Rapsoda

Partiendo de la definición propuesta sobre qué es conocimiento y con la premisa de que este no solo se almacena de forma escrita, sino también oral, se plantea al sujeto como contenedor principal. El usuario se vuelve un libro humano, que mediante la recolección de ideas a través de la experiencia vuelve a la información conocimiento y la transmite. Siguiendo esta línea de pensamiento, el sujeto adquiere el término de rapsoda.<sup>2</sup>



---

<sup>2</sup> Rapsoda: recitador u orador ambulante de la antigua Grecia. (RAE)

Figura 5: Diagrama sobre concepto Rapsoda

Figura 6: Diagrama sobre concepto ágora

De la misma manera, con relación a la oralidad, se propone al ágora como elemento central de reunión de los rapsodas el cual los direcciona y distribuye a diferentes experiencias generadas por el conocimiento filosófico (gramática, lógica, retórica)

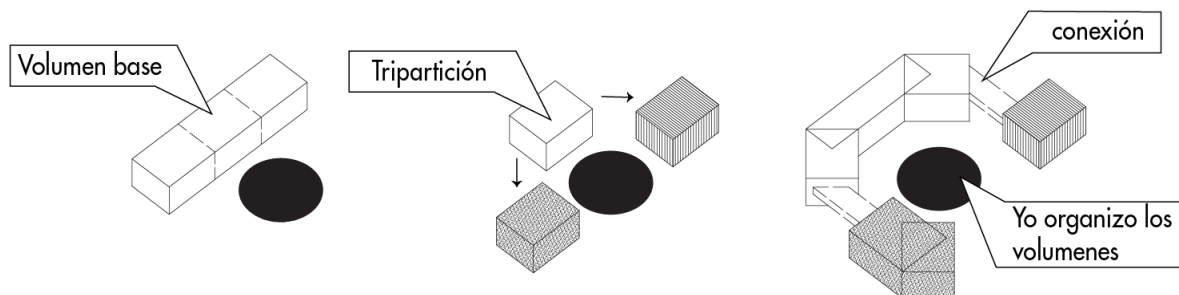


Figura 7: Diagrama de partido

### Análisis programático

Se determina a al ágora como núcleo y símbolo de reunión social que fomenta a la comunicación oral, este elemento de carácter extrovertido será el que organice la edificación. De la misma manera, basándose en el conocimiento filosófico, se propone a los tres componentes del Trivium<sup>3</sup>, como elementos principales de planteamiento programático, los cuales son:

1. Gramática: El arte de inventar y combinar símbolos, en otras palabras la entrada del conocimiento a través de la palabra y la letra.
2. Lógica: El arte de reflexionar, pensar y analizar.
3. Retórica: el arte de comunicar el conocimiento de forma oral.

El proyecto busca explorar la idea de la transmisión oral del conocimiento mediante esta etapa proyectual, en donde el usuario actuará como transmisor dinámico del mismo. Se realiza un estudio de qué programas encajan dentro de tres categorías ya mencionadas y cómo

<sup>3</sup> Trivium: Conjunto de las tres artes liberales (gramática, retórica y dialéctica) que se enseñaba en la Edad Media (Definición de Oxford Languages)



estos se relacionan no solo individualmente, sino , como un conjunto. Los programas implementados para amplificar esta idea de la arquitectura como potenciador oral son:

- A. Entrada de conocimiento: Bilblioteca, auditorio, idiomas y escritura.
- B. Reflexión y análisis del conocimiento: Centro de exposición, patio zen, meditación y filosofía.
- C. Expresión oral del conocimiento: Asamblea, Coworking, oratoria- debate.

Los diagramas presentados a continuación especifican la relación programática entre las distintas categorías mencionadas anteriormente, para así poder realizar un estudio de programa acorde.

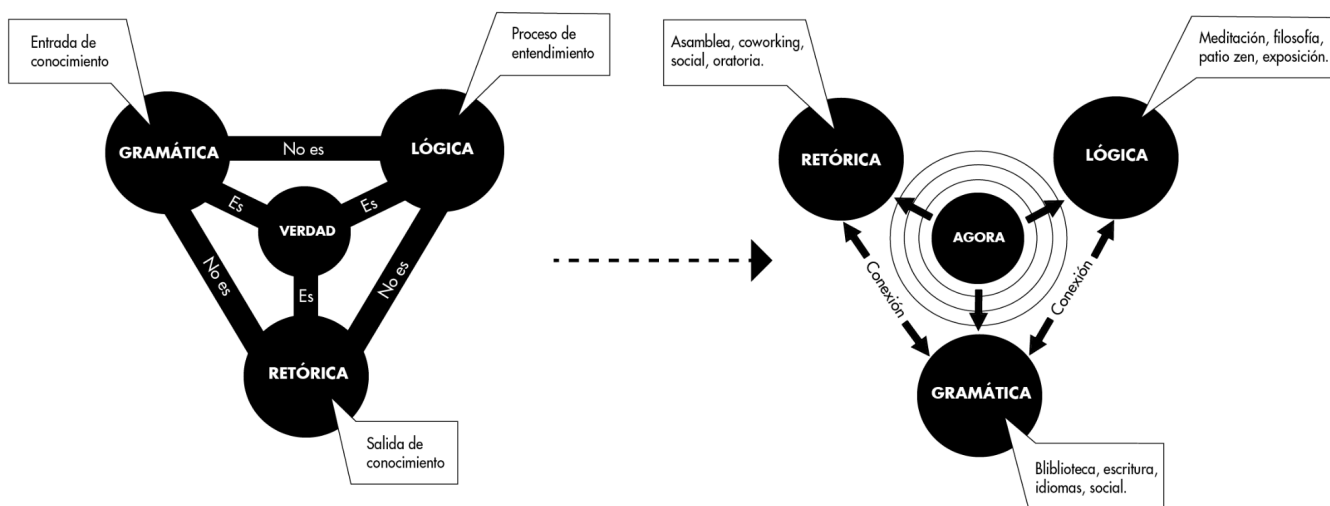


Figura 8: Diagrama de relaciones programáticas macro

### Programa de gramática

El programa de gramática se divide en tres categorías siguiendo los factores de comunicación del lenguaje: emisor, receptor y canal. En el área de emisión se proponen los programas de biblioteca, auditorio y mediateca, mientras que el área de receptor se plantea un espacio de enseñanza de idiomas y escritura. Ambos elementos están conectados por el canal, el cual es un programa social de patio de comidas.

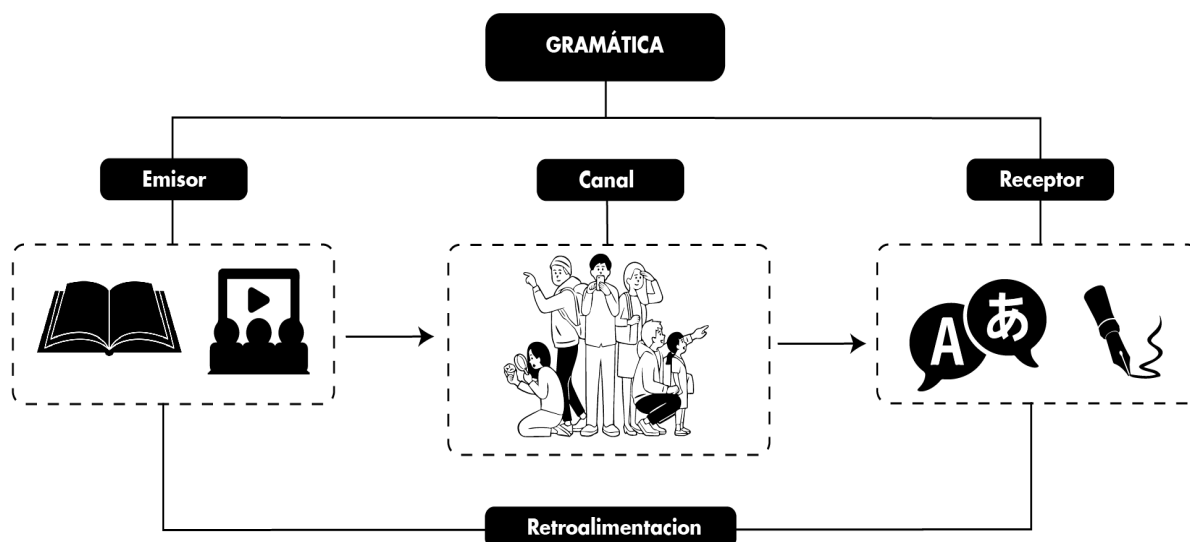


Figura 9: Diagrama de relaciones programáticas - Gramática

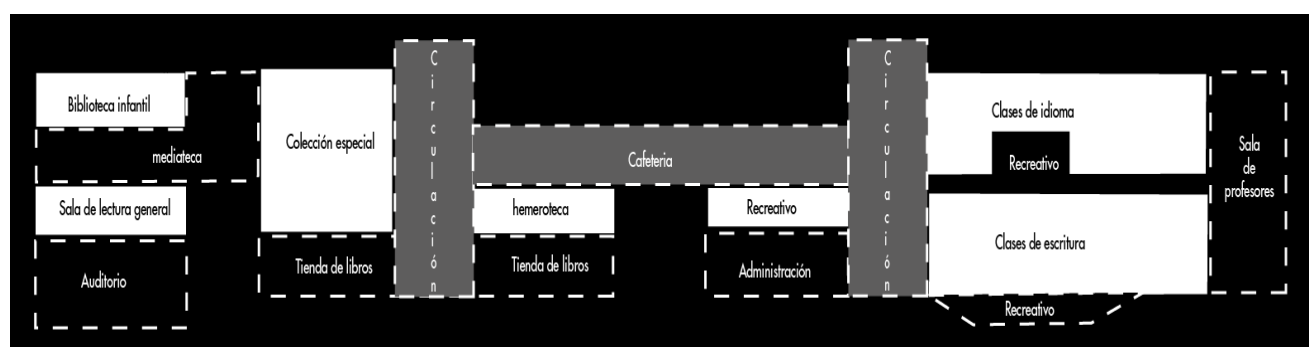


Figura 10: Diagrama de relaciones espaciales - Gramática

### Programa de lógica

El programa de lógica, se desarrolla como un volumen de pensamiento crítico que invite no solo al análisis de la información sino también a la reflexión y autoevaluación de uno mismo y su entorno tanto individual como colectivo. Este proceso se desarrolla en dos fases: 1) Cuestionamiento, 2) autorreflexión. En el mismo orden se plantean, exposición con patio zen, enseñanza de filosofía y por último meditación.

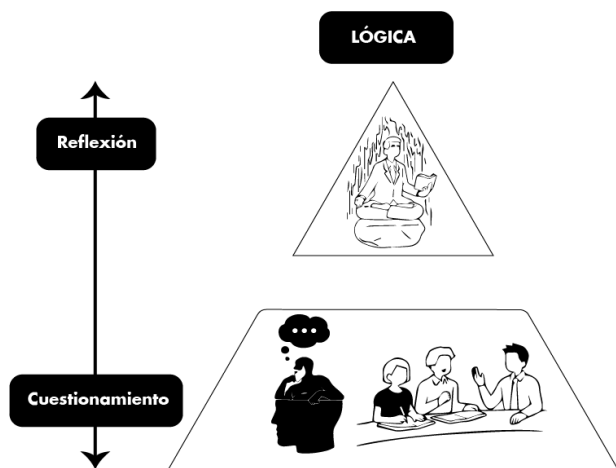


Figura 11:Diagrama de relaciones programática - Lógica

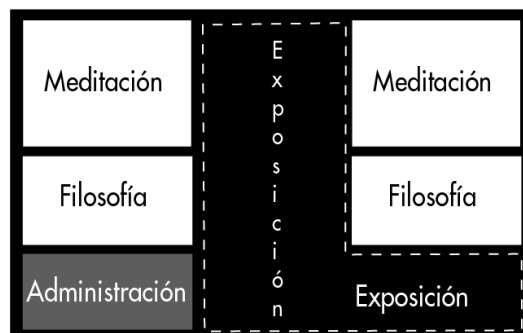


Figura 12:Diagrama de relaciones espaciales - Lógica

### Programa de retórica

En el programa de retórica, el núcleo de la propuesta es el debate y la expresión oral por lo tanto en el centro del volumen se plantean programas de coworking, asamblea y oratoria para la constante difusión de ideas.



Figura 13:Diagrama de relaciones programática - Retórica

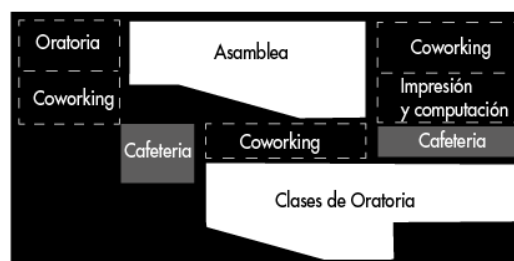


Figura 14:Diagrama de relaciones espaciales - Retórica

A partir de este análisis, se concluye que los tres programas macro, deben tener una relación simbiótica entre ellos mismos y el ágora para proponer un conjunto dinámico que se pueda presentar con relación a la idea de la difusión oral del conocimiento.

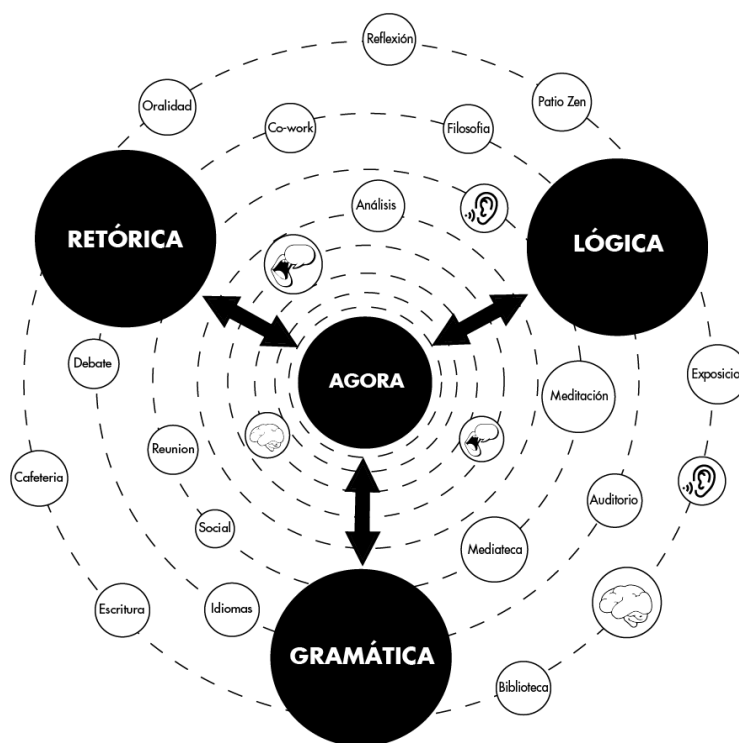


Figura 15: Diagrama de relación entre programas y el ágora

## Planimetría

En función del desarrollo del tema, se observa cómo la conceptualización y materialización del conocimiento combinado con el análisis de sitio, se convirtieron en la base del proceso hacia la difusión dinámica del conocimiento. Motivo por el cual, se presenta a continuación el funcionamiento del proyecto desde el ágora al trivium.

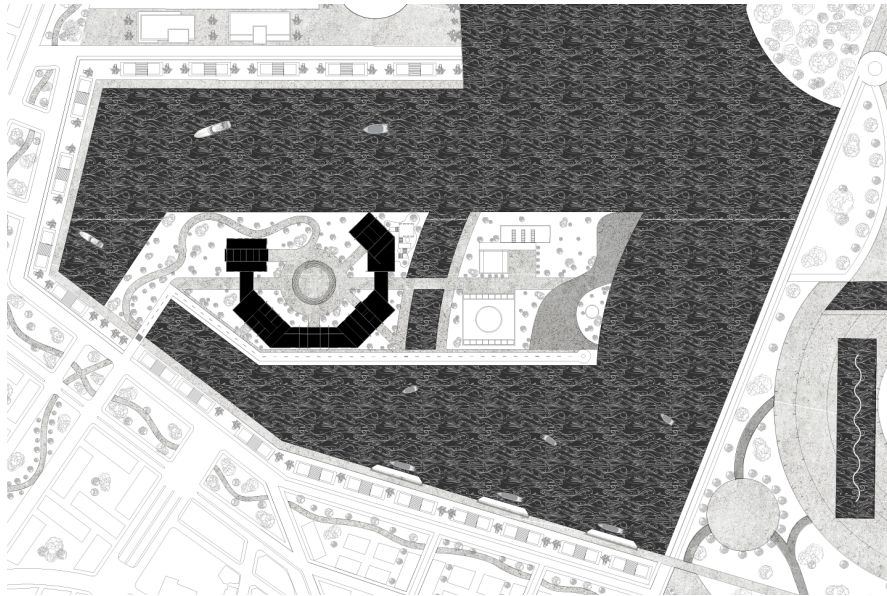


Figura 16: Vista axonométrica

Figura 17: Plano de Situación



Figura 18:Planta baja, N +/- 0.00

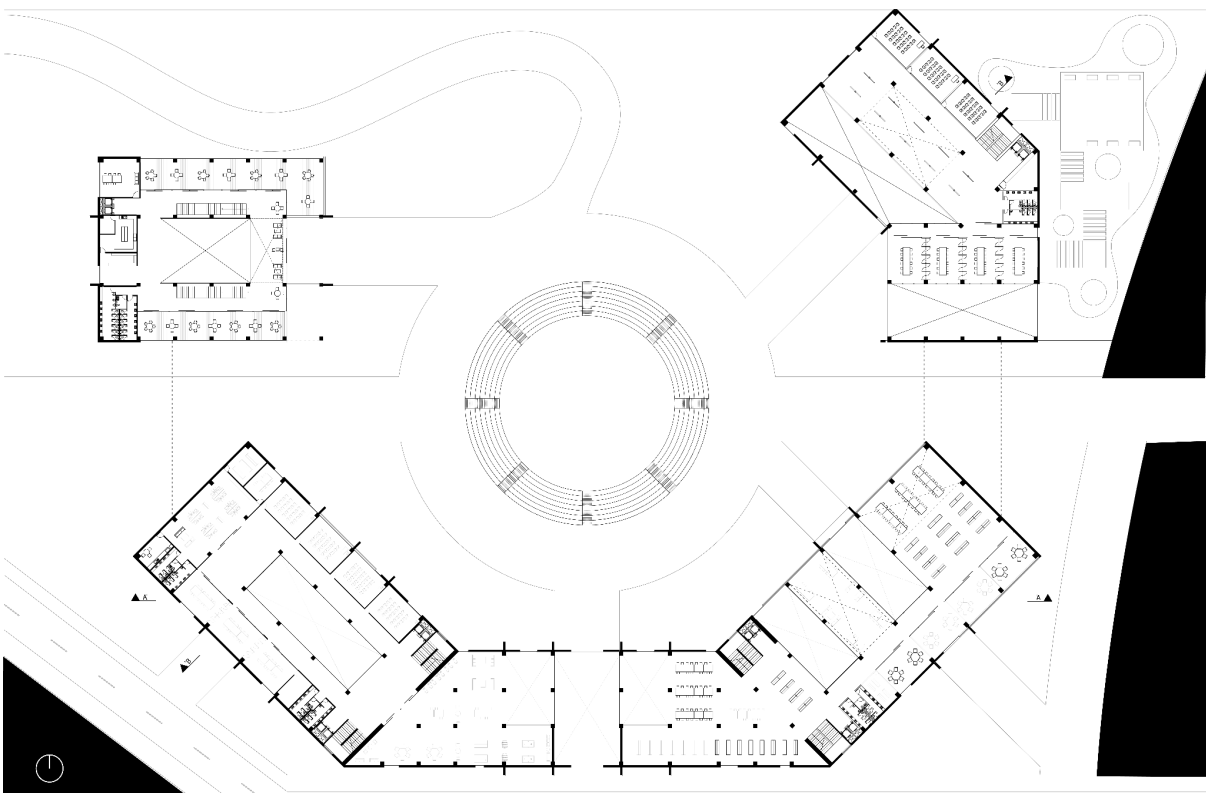


Figura 19: Segundo Nivel, N + 5.00

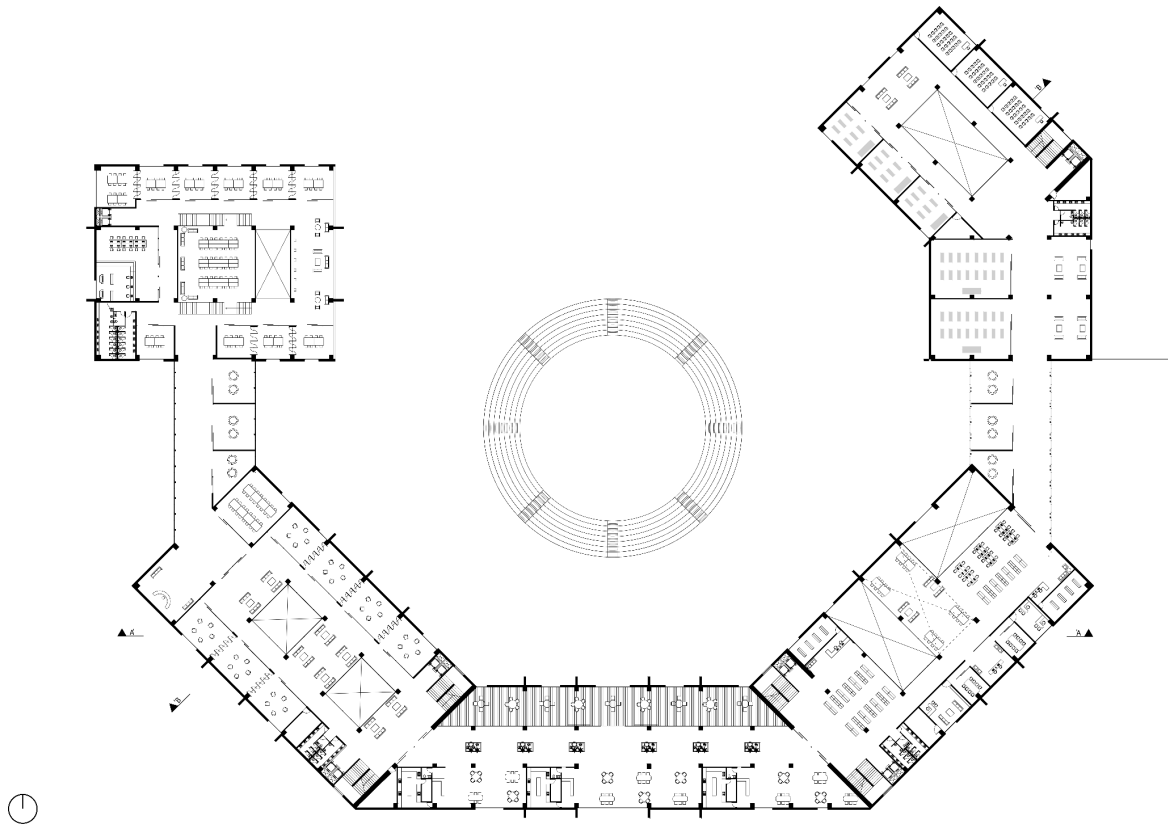


Figura 20: Segundo Nivel, N + 10.00

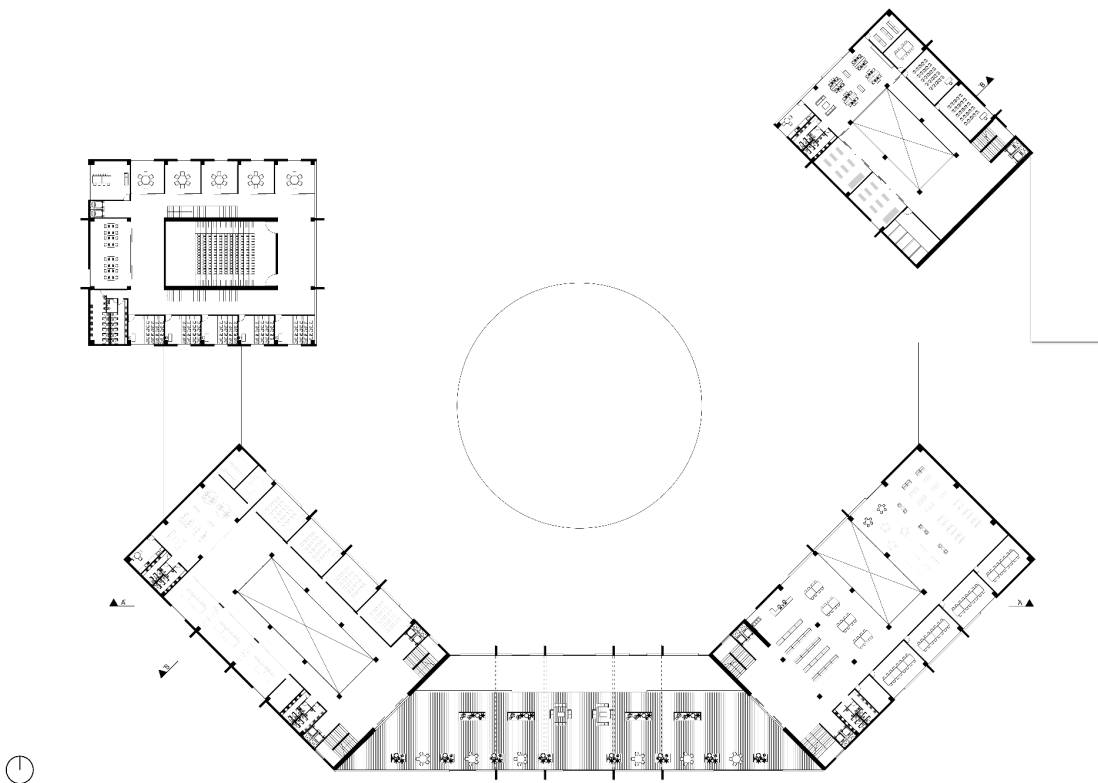


Figura 21: Segundo Nivel, N + 15.00



Figura 22: Sección B- B ( Lógica y Retórica)



Figura 23: Sección A-A (Gramática)



Figura 24: Fachada frontal



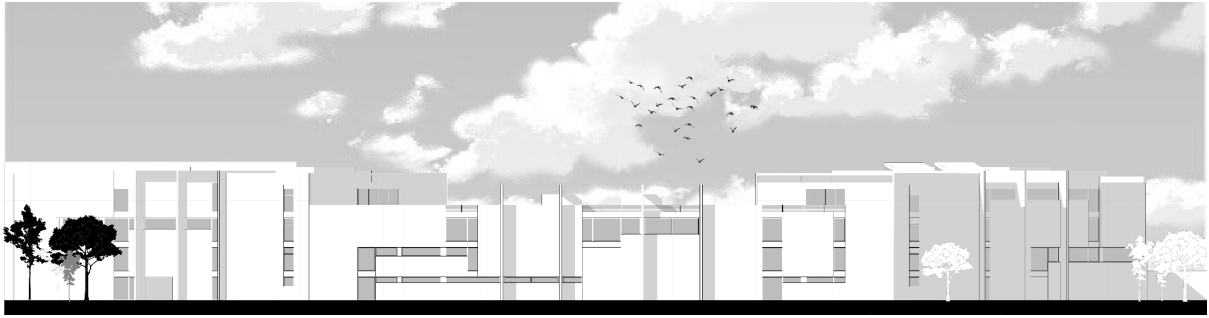


Figura 25: Fachada posterior



Figura 26: Fachada lateral izquierda



Figura 27: Fachada lateral derecha

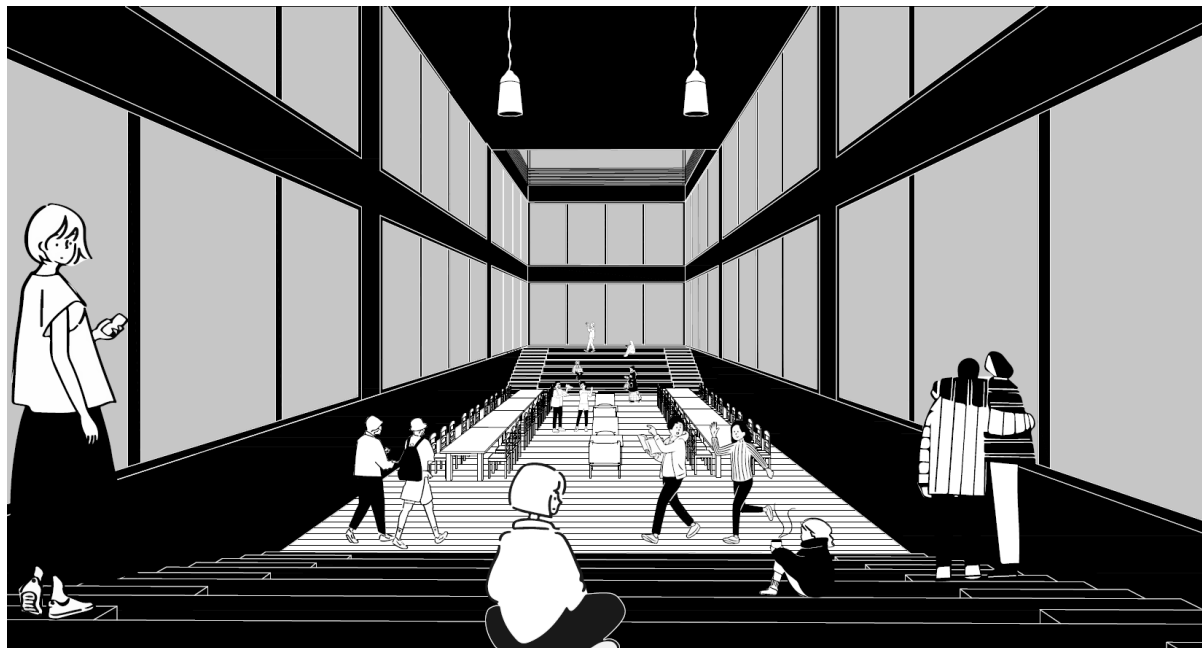


Figura 28: Perspectiva volumen de gramática (área receptora)



Figura 29: Perspectiva volumen de lógica (patio Zen)

## CONCLUSIONES

Encerrar el conocimiento en una sola definición es una tarea compleja debido a que este va evolucionando a la par del ser humano, por ende no existe una sola definición, lo mismo ocurre con la arquitectura. Nosotros como arquitectos al trabajar y materializar la complejidad de un concepto, tenemos la obligación de explorar nuevas ideas que satisfagan no solo las necesidades físicas del usuario sino también su experiencia y circulación a través del espacio. Es por esto, que este proyecto explora la capacidad que tiene una edificación de potenciar una necesidad que no es tangible mediante una propuesta programática tangible.

Mediante la implementación de diversos programas basados en el trivium y sus partes, se observa como la combinación de necesidades y usos pueden generar una simbiosis entre sí para culminar en un solo objetivo: el conocimiento transmitido de forma oral. La edificación explora nuevos ambientes de aprendizaje aparte del tradicional académico como lo es la escuela o la biblioteca; plantea áreas netamente sociales como el ágora, áreas recreativas, de asamblea, meditación, coworking y de cafetería, como espacios donde también se puede adquirir conocimiento.

De igual manera, para relacionarse con la idea de difusión dinámica del conocimiento oral, se sitúa al rapsoda en un punto de partida el cual es el ágora. Sin este elemento simbólico de la congregación social el proyecto carece de sentido ya que es el principal ordenador y distribuidor de las edificaciones propuestas. Finalmente, se recalca una vez más la importancia del usuario como contenedor de conocimiento y potenciador de la arquitectura. “ *Todos somos fragmentos de historia, de literatura y de ley intencional. Byron, Tom Paine, Maquiavelo o Cristo* ” (*Fahrenheit 451*)

## REFERENCIAS

Baselga, I.A (2006). *La Guerra Civil Libanesa En El Cine: Alteraciones Urbanas En Beirut*.

Obtenido De

[https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/112574/Book%20chapter\\_aquilue%20%81\\_villanueva\\_la%20guerra%20civil%20libanesa%20en%20el%20cine.%20alteraciones%20urbanas%20en%20beirut.pdf](https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/112574/Book%20chapter_aquilue%20%81_villanueva_la%20guerra%20civil%20libanesa%20en%20el%20cine.%20alteraciones%20urbanas%20en%20beirut.pdf)

Joseph, M. & Mcglinn, M. (2002). *The Trivium: The Liberal Arts Of Logic, Grammar, And Rhetoric : Understanding The Nature And Function Of Language*. Adfo Books.

Mitjana, L. R. & Mitjana, L. R. (2019, 4 Septiembre). *Conocimiento Filosófico: Características, Ejemplos Y Funciones*. <https://psicologiaymente.com/cultura/conocimiento-filosofico>

Más Iverson, K. (2014). La Epistemología Evolucionista Y El Conocimiento Según Platón. *Revista Humanidades*, 3. Recuperado A Partir De <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/humanidades/article/view/13062>

Martínez, C. R. (2022, 2 Junio). *Repositorio Universidad De Guayaquil: El Espacio Recreativo En El Desarrollo De La Cultura Y Aprendizaje*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/60843>

Zurita Sánchez, Juan Manuel *El Paradigma Otletiano Como Base De Un Modelo Para La Organización Y Difusión Del Conocimiento Científico.*, 2001 Tesina Thesis, Facultad De Filosofía Y Letras, Unam. [Thesis]

Karel Teige's Mundaneum, 1929 And Le Corbusier's In Defense Of Architecture, 1933. (1974). *Oppositos* 4, 585-641)