

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

**Transmutación del aburrimiento: metamorfosis de una
edificación en el tiempo.**

Adriana Lizbeth Verdugo Zambrano

Arquitectura

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

Quito, 9 de febrero de 2023

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

**Transmutación del aburrimiento: metaformofosis de una edificación
en el tiempo.**

Adriana Lizbeth Verdugo Zambrano

Nombre del profesor, Título académico

Mauricio Luzuriaga, PhD, MCP, Arq.

Quito, 9 de febrero de 2023

© 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: Adriana Lizbeth Verdugo Zambrano

Código: 00207021

Cédula de identidad: 2350072878

Lugar y fecha: Quito, 9 de febrero de 2023

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UNPUBLISHED DOCUMENT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 generar una edificación capaz de propiciar y almacenar diversos tipos de conocimiento dentro de un mismo espacio arquitectónico. Concretamente, se propone generar un espacio que surge del reconocimiento del aburrimiento. A partir del aburrimiento y el sentimiento de soledad, propios de la modernidad, surgen nuevas ideas en el ser humano las cuales serán desencadenantes de novedosos elementos programáticos del edificio, tanto en el presente como en el futuro. El mundaneum puede describirse como un variable caleidoscópica de gente, ideas y espacios en el contexto sociocultural del lugar y su época, con la posibilidad de crecer ilimitadamente.

Palabras clave: aburrimiento, transmutación, caleidoscopio, Beirut, variabilidad, permutación, membrana, crecimiento ilimitado.

ABSTRACT

The project consists of generating a building capable of fostering and storing various types of knowledge within the same architectural space. Specifically, it is proposed to generate a space that arises from the recognition of boredom. From boredom and the feeling of loneliness, typical of modernity, new ideas arise in the human being, which will trigger new programmatic elements of the building, both in the present and in the future. The mundaneum can be described as a kaleidoscopic variable of people, ideas and spaces in the socio-cultural context of the place and its time, with the possibility of unlimited growth.

Key words: boredom, transmutation, kaleidoscope, Beirut, variability, permutation, membrane, unlimited growth.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	9
Desarrollo del Tema.....	10
Mundaneum.....	16
Concepto.....	17
Ubicación	20
Análisis programático.....	22
Planimetría	24
Conclusiones	31
Referencias bibliográficas	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Axonometría Área Verde. Beirut port competition.....	11
Figura 2:Corte Área Verde. Beirut port competition.....	11
Figura 3:Axonometria Souks. Beirut port competition	12
Figura 4: Axonometria Zona artística. Beirut port competition.....	13
Figura 5: Fachada Zona artística. Beirut port competition	13
Figura 6: Axonometría memorial. Beirut port competition.....	14
Figura 7: Vista interna memorial. Beirut port competition.....	14
Figura 8: Plan masa. Beirut port competition	15
Figura 9: Zonificación Beirut.....	16
Figura 10: Diagrama emociones.	17
Figura 11: Diagrama comportamientos.....	18
Figura 12: Collage del aburrimiento.	19
Figura 13:Implantación zona portuaria.....	20
Figura 14: Diagrama de crecimiento.....	21
Figura 15: Diagrama de necesidades.	22
Figura 16: Diagrama de espacios y comunidad.....	23
Figura 17: Mapa de los distintos espacios	24
Figura 18: Implantación..	24
Figura 19:Subsuelo 2.	25
Figura 20: Subsuelo 1.....	25
Figura 21:Planta baja.....	26
Figura 22: Nivel 1	26
Figura 23: Nivel 2	27
Figura 24: Nivel 3	27
Figura 25: Fachadas.....	28
Figura 26: Fachadas.....	28
Figura 27: Axonometria	29
Figura 28: Corte a-a´	29
Figura 29: Detalle constructivo.....	30
Figura 30: Rendering	30

INTRODUCCIÓN

El proyecto surge a partir de un análisis de la ciudad de Beirut, un lugar plagado de guerras y conflictos a lo largo de su historia. En el año 2020 ocurre un trágico accidente dentro del puerto de la ciudad, el 4 de agosto una gran cantidad de nitrato de amonio explotó debido a sus malas condiciones de almacenamiento, causando por lo menos 218 muertes y 7000 heridos. La explosión generó un gran impacto en los habitantes de la ciudad, las construcciones aledañas se vieron afectadas incluida la estructura de los silos que servían para almacenar semillas.

Se replantea el establecimiento del área portuaria de la ciudad devastada. A partir de esta condición surge la necesidad de tomar en cuenta las variables emociones de los habitantes, su forma de convivir, la manera de interactuar, entender sus sentimientos de soledad y aislamiento e incluso atender a una nueva sensación: el aburrimiento. Se vuelve necesario crear un área de armisticio donde los habitantes se puedan reunir, a sentir y aprender sobre la condición de ser humanos, sin utilizar etiquetas ni tomar en cuenta aspectos secundarios a la existencia humana.

Por lo tanto, la edificación tiene como propuesta ser un espacio cambiante, que transmute y crezca con el tiempo, que permita conocer y generar nuevas formas de aprender, de manera libre, sin condicionamientos, que sea un espacio para auto conocerse y ampliar el espectro de los sentidos. Se plantean tres programas principales, a los cuales se solapan como si estuviésemos viéndolo a través de un caleidoscopio, con cambios de ángulos y visuales. Dentro de cada programa se generan espacios complementarios entre sí, en los cuales se puede simultáneamente aprender y practicar lo aprendido, tomando en cuenta que el edificio tiene la capacidad de seguir expandiéndose con el tiempo, siendo una arquitectura funcional en el presente y que puede llegar a transmutar en un futuro.

DESARROLLO DEL TEMA

El proyecto se inicia analizando las características, sociales históricas y actuales de la ciudad de Beirut, tomando en cuenta su crecimiento arquitectónico a lo largo de los años, la manera en la que las religiones han influido en su formación como ciudad, la gran cantidad de variantes culturales que convergen en este sitio, la cantidad de diversidad étnica que existe, la manera de vivir y de transitar a través de la ciudad. Además de las condiciones medioambientales del lugar, la falta de espacios verdes y espacios para el diálogo, y espacios de descanso y de actividades infantiles y familiares.

Durante la etapa inicial se analizaron factores como el clima de Beirut, las características demográficas de la ciudad, la manera de habitar los espacios, las zonas abandonadas y los espacios más requeridos por los usuarios. Esta parte del proyecto busca encontrar un claro equilibrio entre la manera de vivir de los habitantes de Beirut y el crecimiento de la ciudad, buscando una arquitectura que genere espacios de armisticio y de estancia donde se pueda descansar, dialogar, aprender y adquirir distintos tipos de conocimiento. Además, se busca generar espacios funcionales que permitan crear una ciudad mucho más transitable, con canales de agua que se adentren a la ciudad y permitan contemplar la inmensidad del océano y todo su significado.

Dentro del desarrollo del puerto de Beirut podemos encontrar áreas verdes, memorial, socos y zona artística. El área verde es propuesta como una zona donde el verde conquista el concreto y envuelve todo lo que sucede a su alrededor. El concepto principal del área verde es abrazar todas las diferencias, el proyecto propone redibujar Beirut a través nuevos caminos simbólicos donde todas las religiones, culturas y filosofías se reúnan. A modo de regresar a la tierra, a lo esencial, se recuperan las antiguas raíces de Beirut.

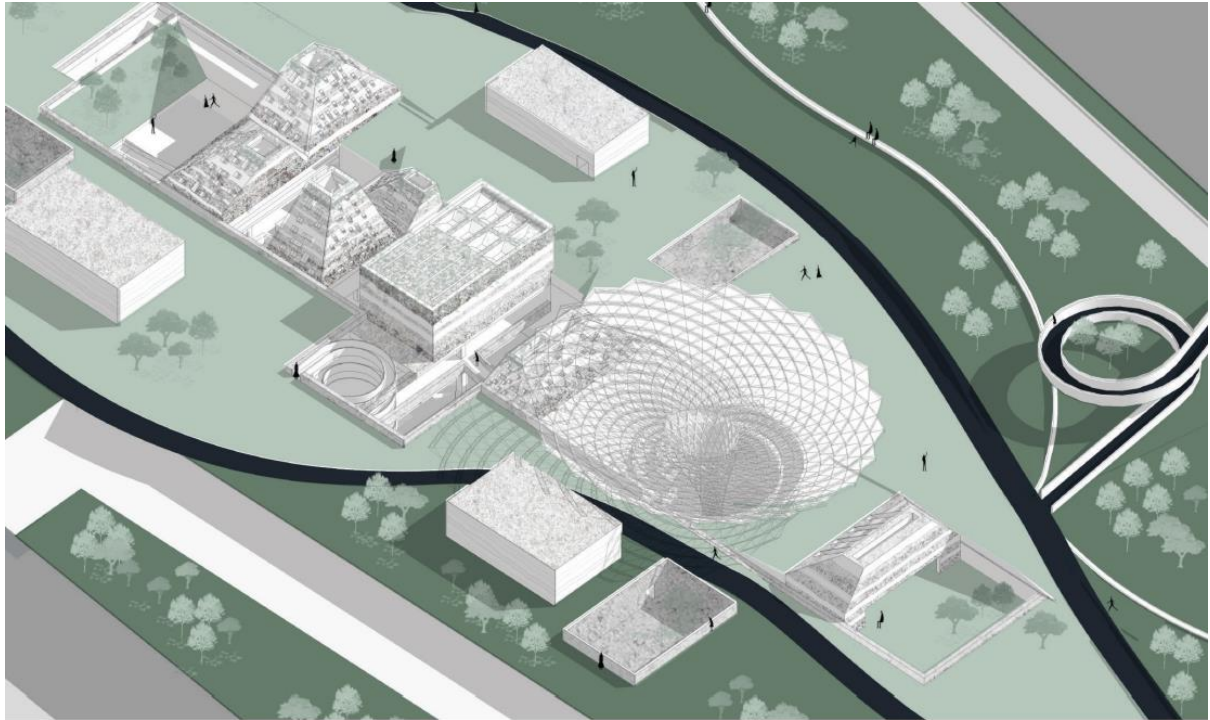


Figura 1: Axonometría Área Verde. Beirut port competition, Elaboración grupal.

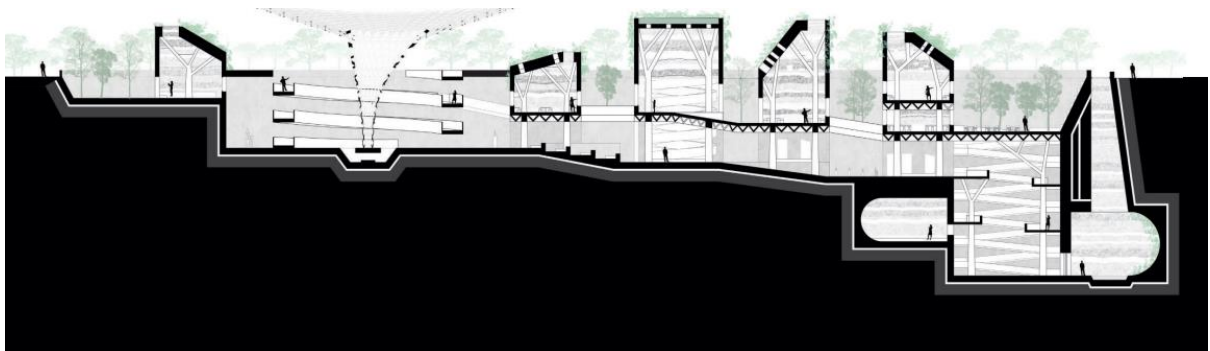


Figura 2: Corte Área Verde. Beirut port competition, Elaboración grupal.

El siguiente programa planteado para el puerto de Beirut son los socos o Souks, un espacio destinado a la unión y productividad de sus habitantes. Principalmente un souk es un espacio neutral donde se navega por una cuadrícula dinámica de parcelas a través de la circulación arquitectónica, donde la transparencia fenomenal ocurre. Más allá de fines prácticos, un zoco es una síntesis de la cultura e historia de toda la región, un espacio donde la gente de la ciudad puede reunirse y experimentar la cultura.



Figura 3: Axonometria Souks. Beirut port competition, Elaboración grupal.

Además de ser una zona cultural también se plantean espacios de vivienda y áreas verdes para que las personas de la comunidad puedan visitar y transitar dentro de la zona. Esta área fue desarrollada utilizando una malla que hace alusión a las telas que se utilizan dentro de la cultura de Beirut.

Después de esto tenemos la zona artística que busca el renacimiento del arte como búsqueda de la igualdad. Dentro del armisticio, el arte se convierte en el nexa entre culturas y religiones. El cual busca alimentar al artista desde el horizonte del mar, la zona verde que lo rodea, la apreciación del puerto industrial y la constante visual de la ciudad de Beirut. La zona artística utiliza módulos para generar cada uno de los espacios y utiliza al mar como un punto de enfoque principal dentro de su diseño.

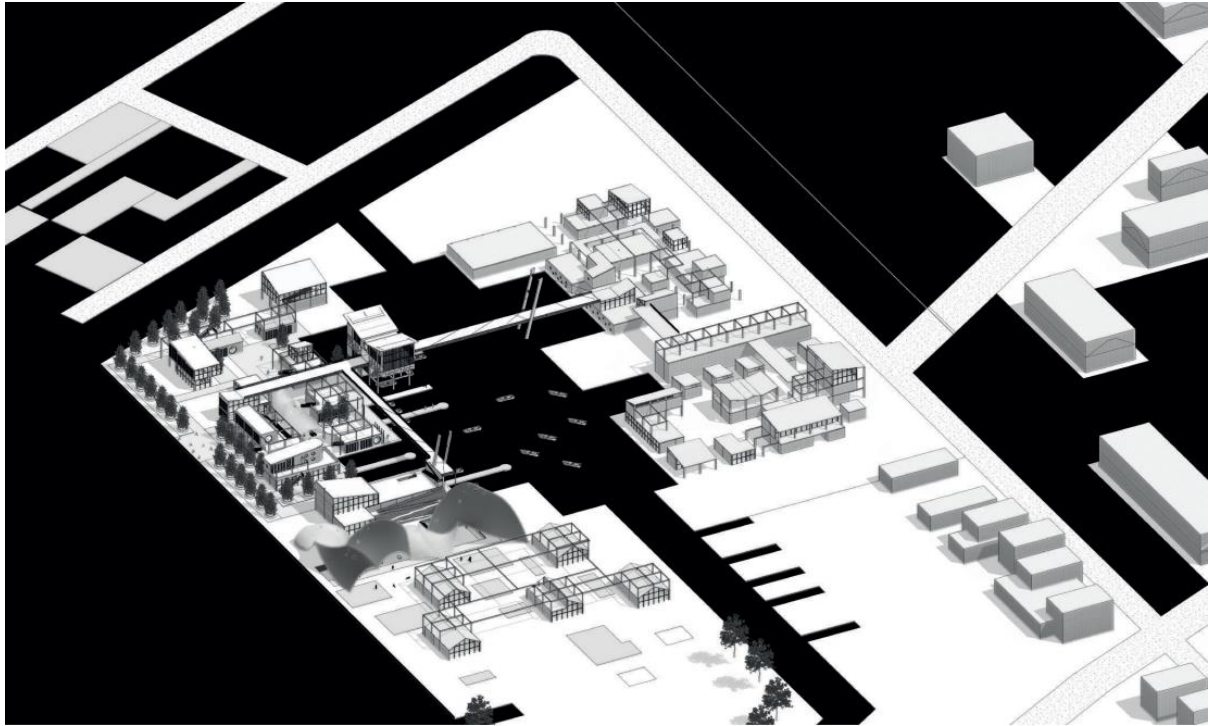


Figura 4: Axonometria Zona artística. Beirut port competition, Elaboración grupal.



Figura 5: Fachada Zona artística. Beirut port competition, Elaboración grupal.

Finalmente tenemos el área del memorial, el cual está diseñado para ser un lugar donde los ciudadanos puedan ir y recordar lo sucedido, además de aprender del pasado y seguir adelante. Es un lugar, donde se puede ir a cualquier hora del día y admirar los silos y el cráter museum que se asemeja al cráter que se formó en la explosión. Los dos lugares principales en el memorial son: Los Silos de Grano y el Museo del Cráter. Durante la explosión, los silos que servían para albergar granos actuaban como barrera para muchos ciudadanos, protegiéndolos de la catástrofe. Los silos de 60 metros de altura son ahora un simbolismo de protección, por eso decidimos reconstruirlos, con otro propósito y forma, sin embargo, son un recuerdo de cómo esta magnífica estructura pudo salvar muchas vidas.

La forma orgánica de su fachada es una semejanza del océano y de sus olas, dentro de este lugar los usuarios pueden observar su magnitud. El museo de la forma del reloj dicta la hora en que ocurrió la catástrofe, y está dedicada a las víctimas que dio forma a la historia de Beirut. El cráter provocado por la explosión es la prueba tangible de la ausencia que siente Beirut en su memoria. Esta zona es una alusión a la historia, un viaje sensorial que permitirá al usuario conocer y experimentar más sobre la ciudad y su contexto. Para recordar la catástrofe que ocurrió en la ciudad, el museo tiene la forma de marcar el momento de la explosión.



Figura 6: Axonetría memorial. Beirut port competition, Elaboración grupal.



Figura 7: Vista interna memorial. Beirut port competition, Elaboración grupal.

En conclusión, la ciudad de Beirut, un territorio en conflicto y nación en desarrollo, necesita romper con sus diferencias, necesita generar un fragmento neutro dentro del conjunto urbano. Al hacer una zona de armisticio, el puerto se separa de la ciudad por un desnivel y respira. Permitiéndole convertirse en un lugar que se transforma en la raíz de nuevas generaciones de la ciudad y termina en la misma vibración con el mar, con una memoria que toma en cuenta la historia de la ciudad. Una historia construida con piezas que muestra diferentes perspectivas en lugar de una respuesta única, pero siempre mostrará lo trágico y personalidad optimista de toda una nación.

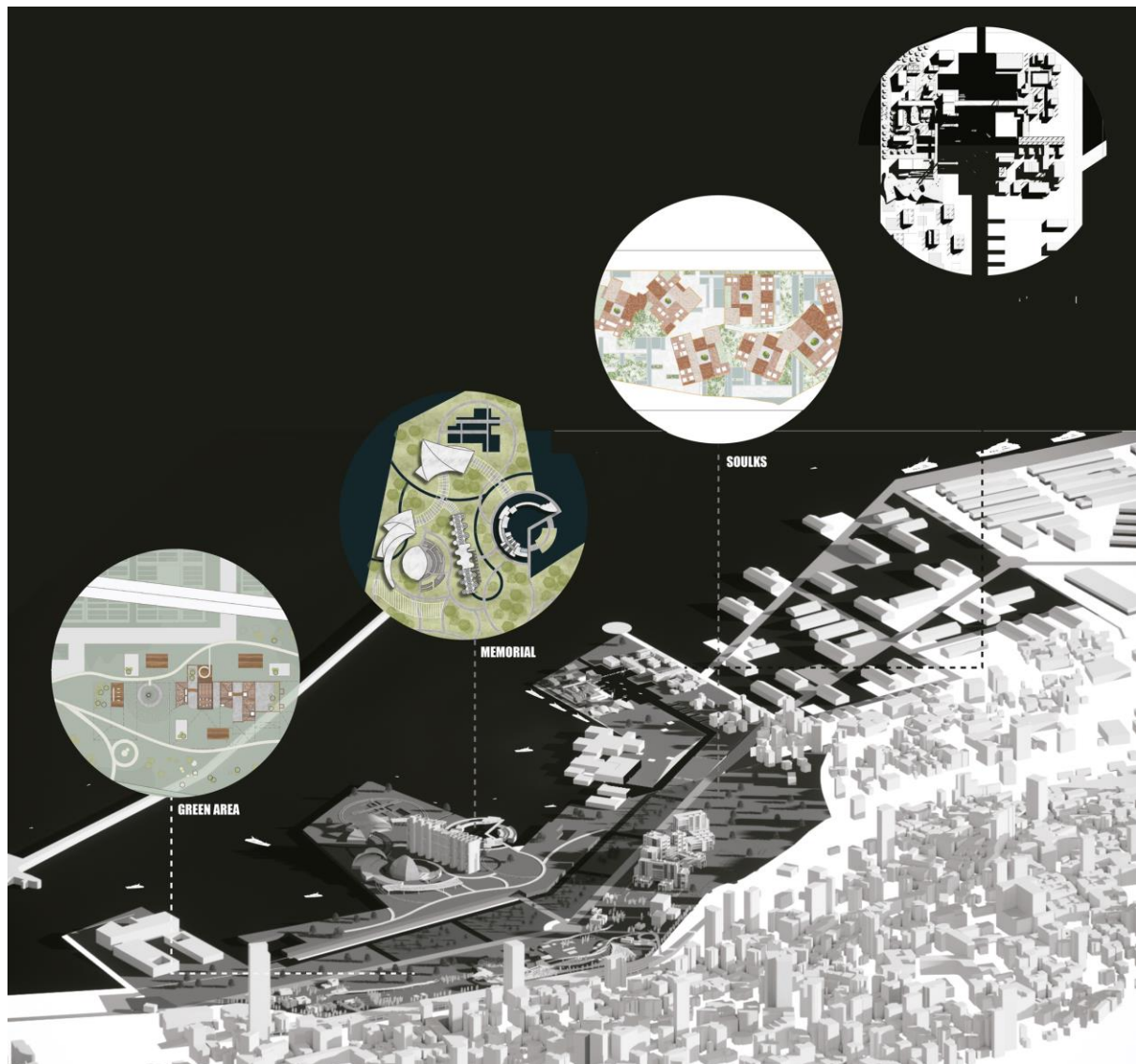


Figura 8: Plan masa. Beirut port competition, Elaboración grupal

Mundaneum

Después de realizar el análisis de Beirut y realizar los cambios dentro del puerto, se realizó una zonificación específica, dividiendo las áreas en: Área verde, memorial, souks, zona artística, dentro de estas áreas cada una cuenta con su programa específico que permite un mejor funcionamiento del puerto de Beirut. A partir de este replanteamiento del puerto se busca incorporar el mundaneum un concepto introducido por Paul Otlet y Henri La Fontaine a principios del siglo XX, en el cual se plantea generar un espacio capaz de almacenar todo el conocimiento.



Figura 9: Zonificación Beirut. Elaboración propia.

El mundaneum a través del tiempo ha sido un motivo de estudio debido a su manera de querer abarcar la universalidad del conocimiento. Para Paul Otlet fue un centro internacional donde todo el conocimiento pudiera concentrarse y organizarse para el aprovechamiento y progreso de la Humanidad, sin embargo, las necesidades del conocimiento y la manera de ver el mundo han ido cambiando con el pasar del tiempo. En esta propuesta, el mundaneum ubicado

en Beirut debe tener características distintas, tomando en cuenta el contexto actual y la forma de relacionarse de las personas del lugar, tomando en cuenta sus abundancias y carencias. Tomando un enfoque mucho más actual y se adapte a las necesidades del mundo después de la pandemia y tome en cuenta los distintos tipos de conocimiento, las necesidades emocionales, contemporáneas y culturales.

Concepto

Ausencia y aislamiento, son palabras sumamente utilizadas en nuestro día a día, principalmente por el contexto que se encuentra la humanidad y las emociones que generamos actualmente. La salud mental de los seres humanos no ha sido tomada en cuenta a lo largo de la historia, sin embargo, existen cada vez más campañas de concienciación y reconocimiento hacia la salud mental en las cuales podemos aprender a auto conocernos y adquirir nuevas herramientas para gestionar nuestras emociones. Actualmente se hace una gran cantidad de esfuerzos para que nuestra salud mental sea tomada tan en cuenta como nuestra salud física, ya que, si no nos encontramos bien mentalmente, será muy difícil que podamos ser funcionales en nuestros trabajos o actividades diarias.

SENTIR-PENSAR-ACTUAR



Las ideas se forman a partir de la combinación de información. Las ideas abarcan: imágenes mentales, pensamientos y hasta estados anímicos. Todos conforman el contenido de la mente, estos elementos son dinámicos, no estáticos, capaces de moverse e interactuar entre sí.
Johann Friedrich Herbart

Figura 10: Diagrama emociones. Elaboración propia.

Nuestro contexto social presenta muchas emociones tan confusas como el aburrimiento, que no son simplemente tristeza o alegría, blanco o negro, sino que es un cúmulo de emociones que ponen en riesgo nuestro bienestar si no hablamos de ello, y aprendemos a gestionarlo. Por esta razón, la arquitectura debería ser la herramienta que ayude a los seres humanos a expresar lo que sienten, ayudarlos a generar espacios seguros y aprender a relacionarse sanamente entre sí en espacios de meditación, ocio, entre otros. La arquitectura puede ser la herramienta que ayude a liberar nuestras emociones, tomando en cuenta el entorno en el que nos encontramos y la manera que nos hacen sentir los espacios.

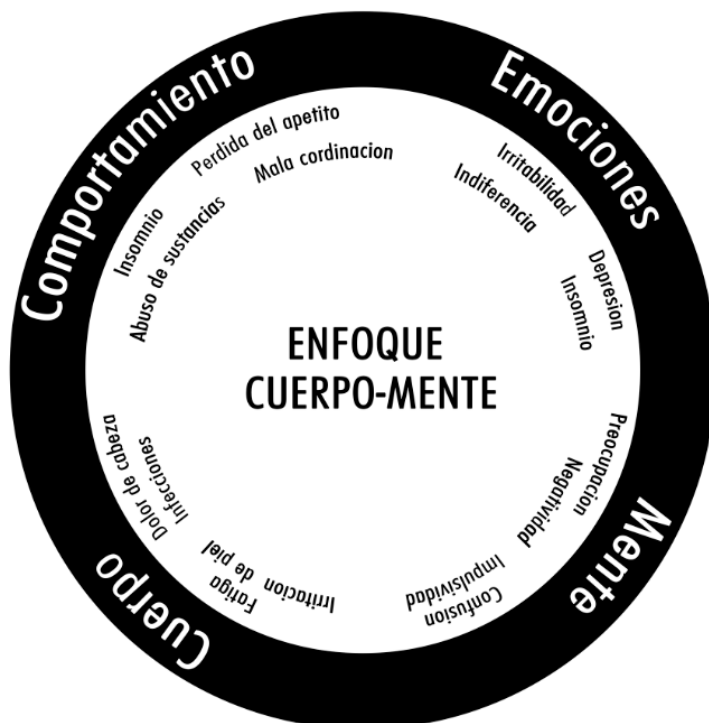


Figura 11: Diagrama comportamientos. Elaboración propia.

La salud mental es un tema delicado, en la mayor parte del mundo no es tomada en cuenta, solo es accesible para grupos minoritarios. Por lo tanto, las personas viven con problemas de ansiedad, depresión entre muchos más que dificultan el funcionamiento cotidiano, en estos casos, lo que las personas suelen hacer es intentar mantenerse ocupados todo su tiempo libre, ignorando totalmente el problema. En este momento comenzamos a

recurrir a nuestros celulares, con aplicaciones como TikTok que no nos permiten dejar nuestros celulares de lado debido a su algoritmo que está diseñado para solamente mostrar cosas que se encuentren dentro de nuestros intereses, haciéndolo algo adictivo, que en lugar de controlar el problema, lo empeora.

Consumir grandes cantidades de información diariamente no es algo saludable, antiguamente los seres humanos no solían hacer esto, no sabíamos que era lo que estaba pasando inmediatamente y nuestra manera de relacionarnos era distinta. Con la llegada de la tecnología pudimos tener grandes avances y conocer qué era lo que pasaba con nuestros amigos y familiares casi inmediatamente, lo cual en ciertos casos es un gran beneficio, sin embargo, también nos hace querer estar pendientes de esto todo el tiempo, llevándonos a ignorar la realidad. Por lo tanto, para mí, el mundaneum debe ser un lugar que nos permita ponernos en contacto con nuestras emociones, sin importar si son agradables o desagradables, permitiendo tener momentos de aburrimiento que nos lleven a tener nuevas ideas y a auto descubrirnos.

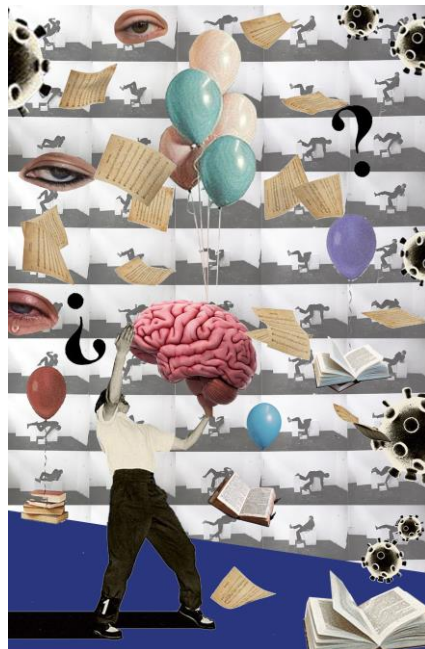


Figura 12: Collage del aburrimiento. Elaboración propia.

A partir de esto podemos tomar en cuenta el concepto de aburrimiento, que en una gran mayoría de casos es tomado como algo negativo, que lleva siempre a buscar el ocio o la satisfacción inmediata, sin embargo, el aburrimiento es un estado que nos permite descubrir nuevos aspectos de nuestras vidas. El aburrimiento no tiene una forma específica, si no que actúa como un recipiente que permite que nos adaptemos de acuerdo a las necesidades que tengamos, esto quiere decir que el aburrimiento puede venir de diversas maneras y depende de nosotros como lo podamos gestionar.

Ubicación

El proyecto del mundaneum se encuentra ubicado en la ciudad de Beirut, en Líbano y busca ser un espacio enfocado principalmente en las emociones y en la manera de sentir de los habitantes de la ciudad, una manera de darles un espacio para hablar de todo el contexto social y de la manera que han experimentado el crecimiento de la ciudad, la incorporación de la tecnología y de un mundo mucho más globalizado, con más información para compartir y adquirir rápidamente a través del internet.

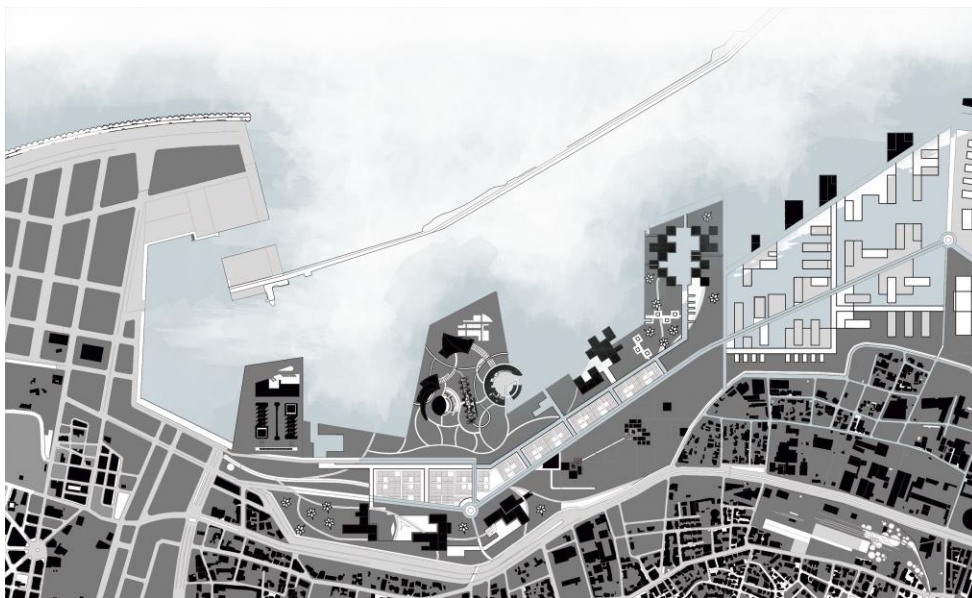


Figura 13: Implantación zona portuaria. Elaboración propia.

El crecimiento de Beirut a través de los años se ha dado de manera caótica, debido a todo su contexto histórico. Beirut actualmente es un lugar densamente poblado, alcanzando 2.4 millones de habitantes y debido a su ubicación tiene una gran fuente de comercio. La ciudad ha sido reconstruida un total de 7 veces, por lo cual es un lugar muy diverso, en el cual se hablan idiomas como el francés, árabe e inglés. Sin embargo, la ciudad no está consolidada totalmente, los sitios de interés son muy pocos y se encuentran dispersos. Existen lotes que están totalmente vacíos o son usados como lugar para almacenar maquinarias. Tomando en cuenta el concepto del aburrimiento he planteado que el lugar más óptimo para desarrollar el proyecto del mundaneum sería también un lugar que demuestre las características del aburrimiento y la condición de aislamiento y soledad. Y que además tenga una fuerte conexión con el mar debido a que las fuentes de agua siempre han significado prosperidad y esperanza para los seres humanos.

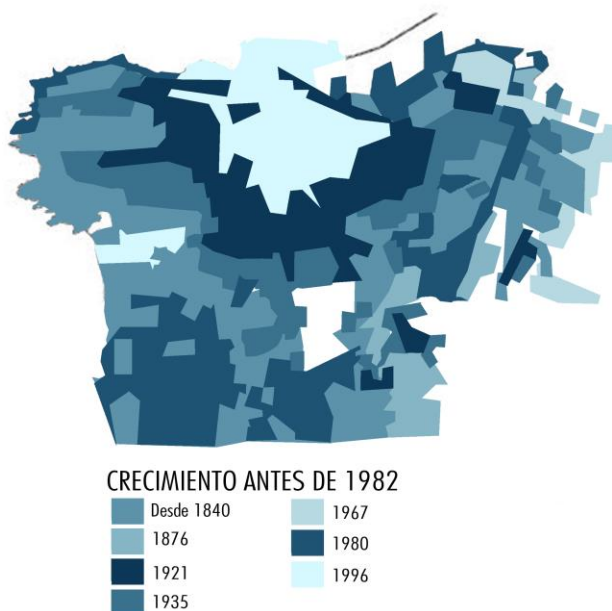


Figura 14: Diagrama de crecimiento. Elaboración propia.

Por lo tanto, tomando en cuenta todas las problemáticas que se han visto poseer la ciudad de Beirut y tomando en cuenta su crecimiento decidí que la ubicación del mundaneum será en

un lugar olvidado, aburrido, que no se le ha prestado mucha atención con el pasar de los años, para reactivar la zona y establecer un nuevo espacio dentro de la memoria colectiva de las personas. En este espacio la idea es generar un ambiente lleno de vegetación, es decir, áreas verdes que ayuden a controlar la cantidad de ruido del lugar y que además ayuden a mantener una temperatura estable a lo largo del día. Área de entretenimiento, localizadas en un mismo lugar para atraer a turistas y locales. Áreas de contemplación y meditación, donde las personas pueden ponerse en contacto con sus emociones y pensamientos.

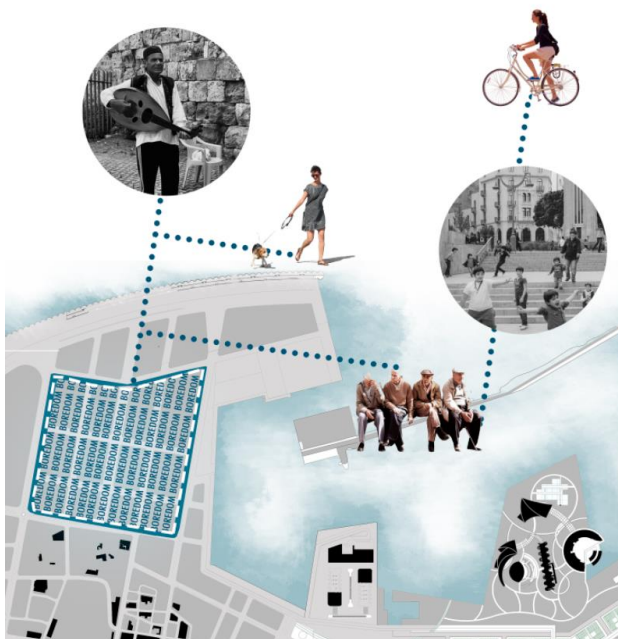


Figura 15: Diagrama de necesidades. Elaboración propia.

Análisis programático

El programa a ser desarrollado en el mundaneum de Beirut se acopla a las necesidades de la época y plantea poder adaptarse a futuras necesidades, tomando en cuenta los sentimientos de los habitantes de Lebanon de todas las edades y pertenecientes a todos los grupos sociales. El mundaneum, a partir de esto y del concepto del aburrimiento se debe dividir en distintos espacios compuestos por el personal, la comunidad y los objetos que conforman la biblioteca.

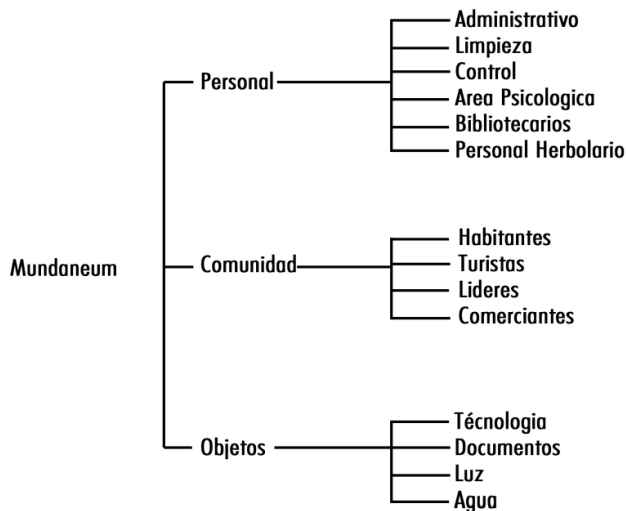


Figura 16: Diagrama de espacios y comunidad. Elaboración propia.

Se plantean 3 programas específicos que se encargaran de unir a la comunidad dentro de un mismo espacio y darles la oportunidad de compartir tanto sus emociones como sus conocimientos en distintas áreas, el mundaneum se plantea en si para generar un espacio de contemplación del aburrimiento y las actividades que el mismo desencadena. Primero se plantea la primera estancia, que se enfoca principalmente en las letras, es un espacio de contemplación y meditación del conocimiento a través de libros, tanto físicos como digitales. Es un lugar en el que se puede adquirir el conocimiento de manera tradicional y permitir sentir distintas emociones.

El segundo programa planteado es la estancia de las plantas, el cual es un espacio destinado a aprender sobre las distintas cualidades de las plantas, tomando en cuenta como se relacionan entre sí y con el ser humano y como son capaces de conformar nuestro hábitat y modificar nuestra manera de vivir. Finalmente tenemos la estancia del alma que es un espacio para contemplar y compartir las emociones causadas por la galería de arte, en donde se toma en cuenta la manera de interactuar de las personas con todo aquello que nos hace sentir más humanos y vivos.

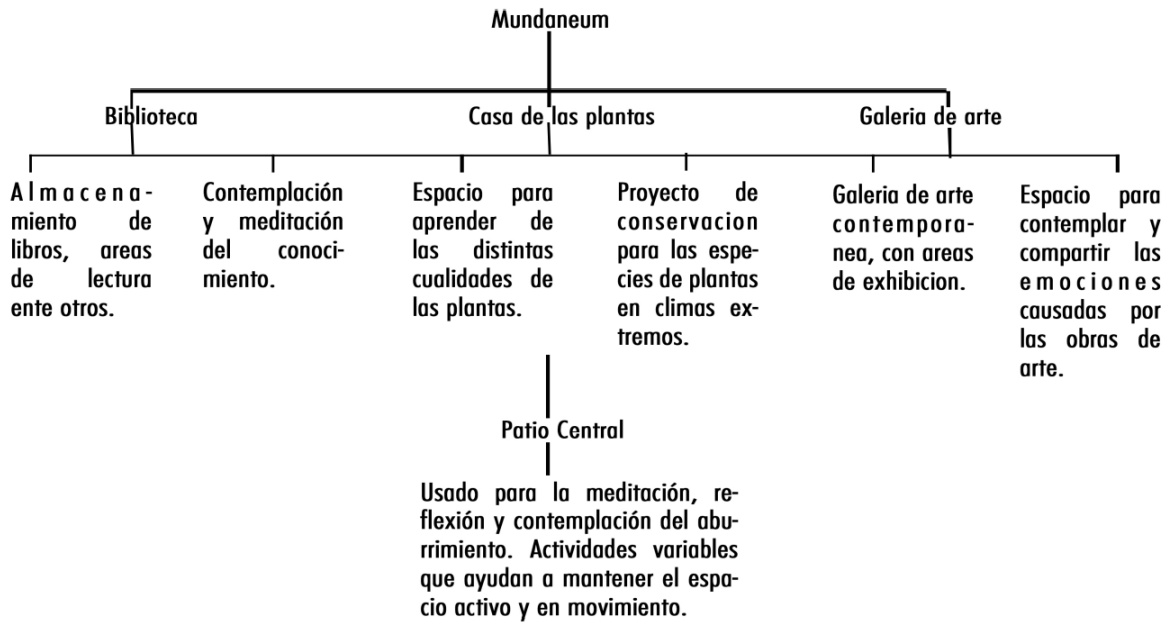


Figura 17: Mapa de los distintos espacios. Elaboración propia.

Planimetría



Figura 18: Implantación. Elaboración propia.

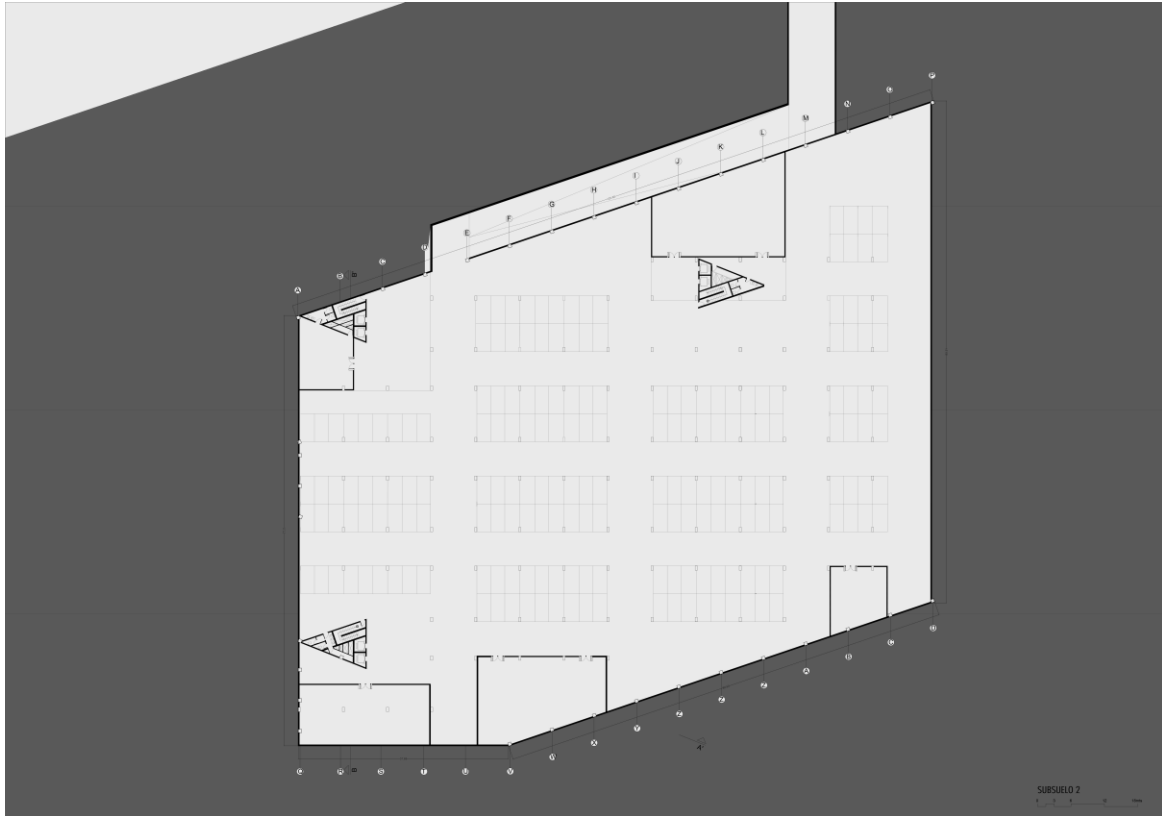


Figura 19: Subsuelo 2. Elaboración propia.

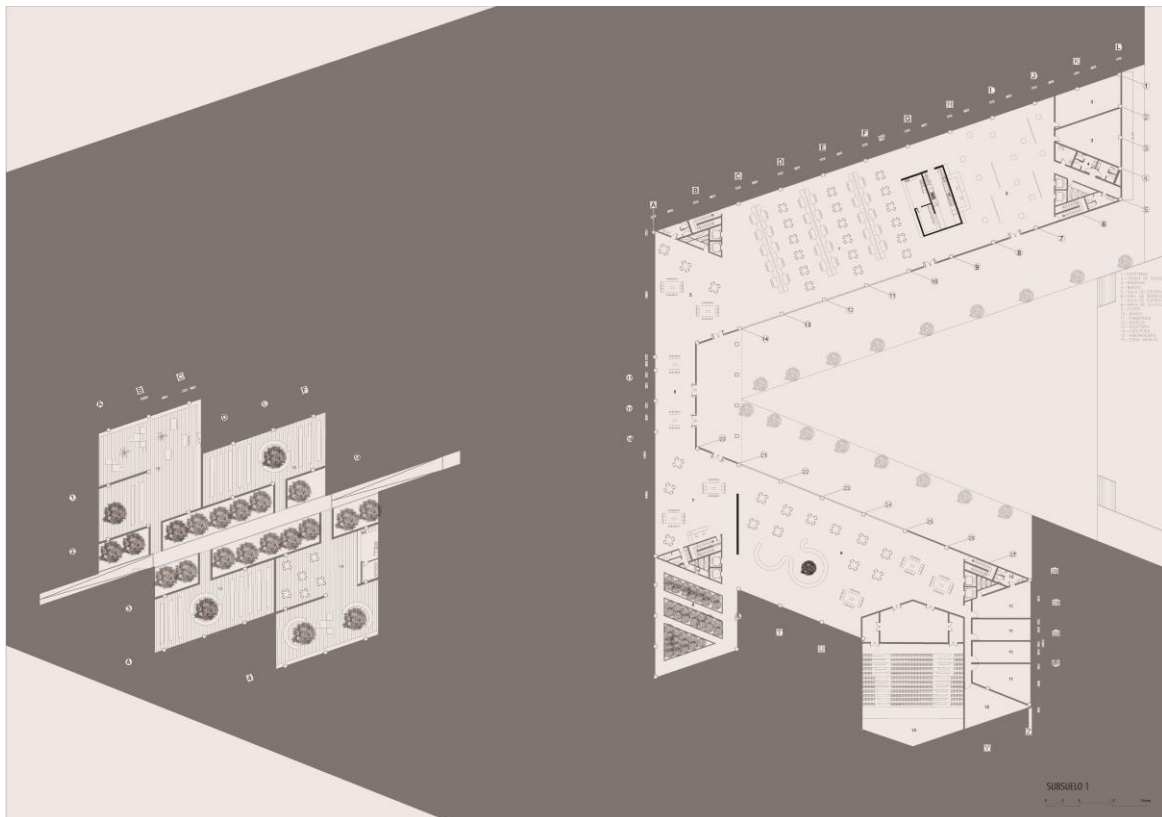


Figura 20: Subsuelo 1. Elaboración propia.

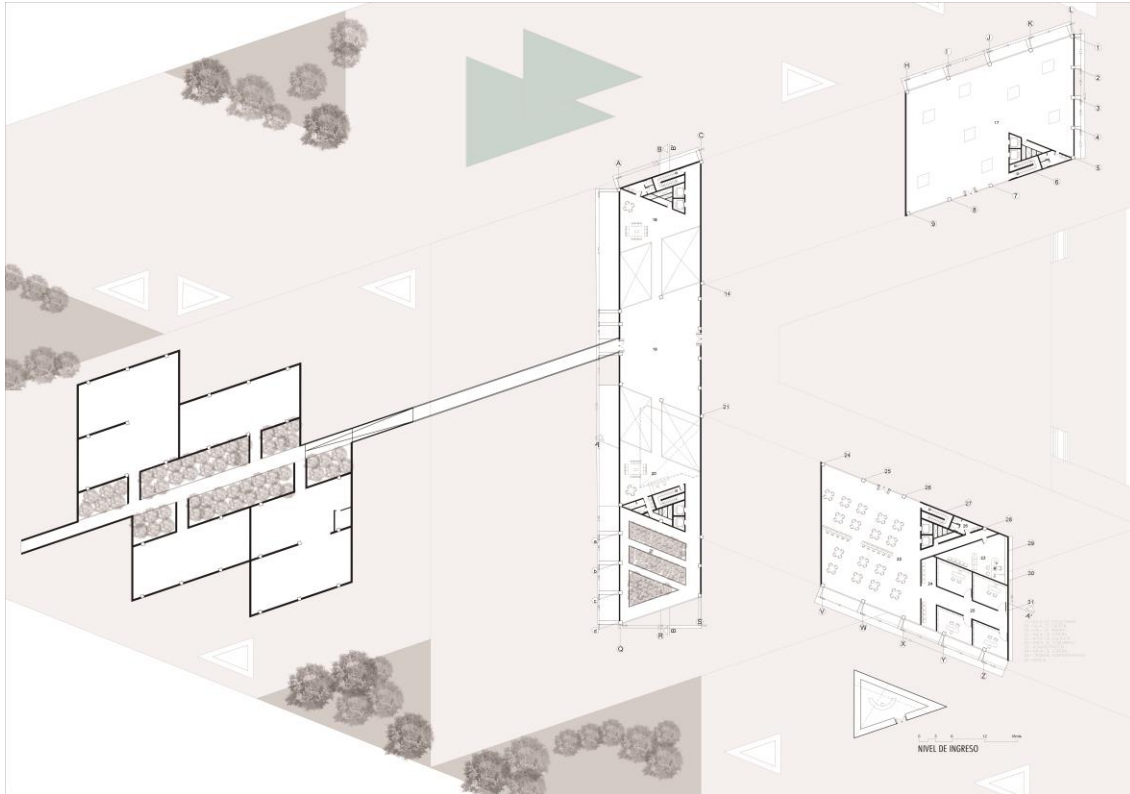


Figura 21: Planta baja. Elaboración propia.

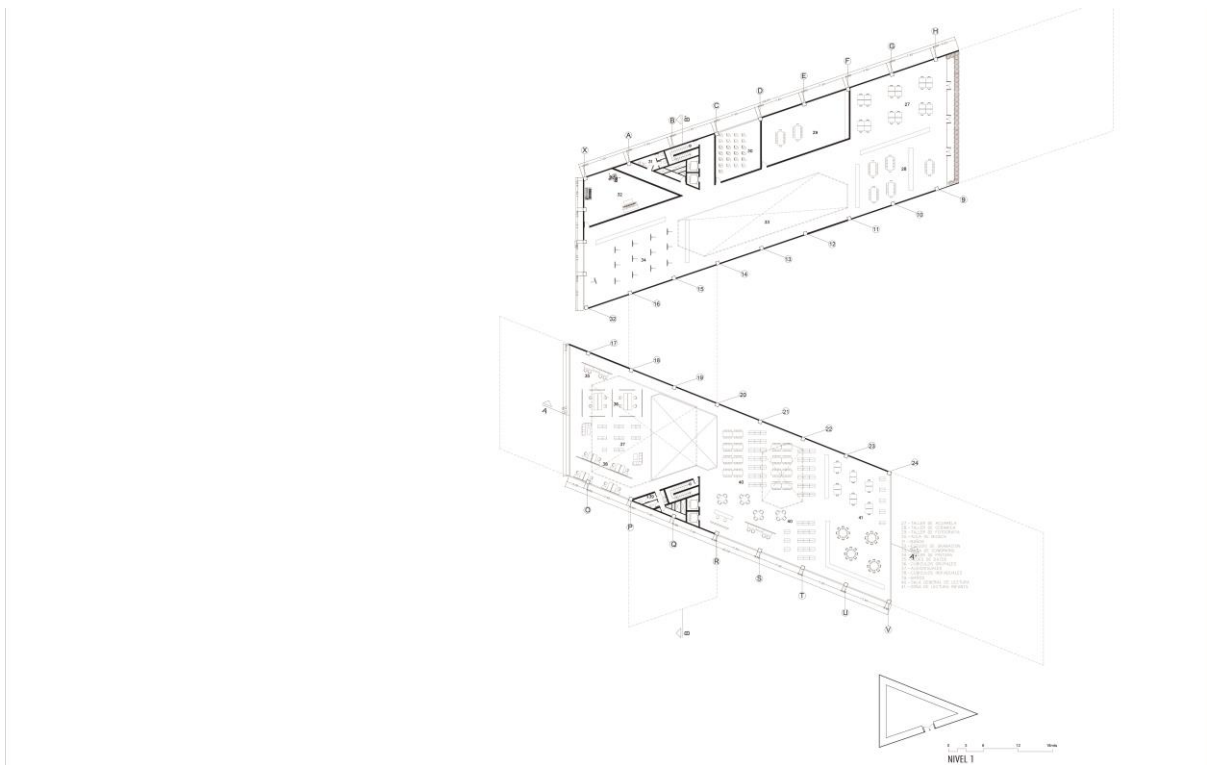


Figura 22: Nivel 1. Elaboración propia.

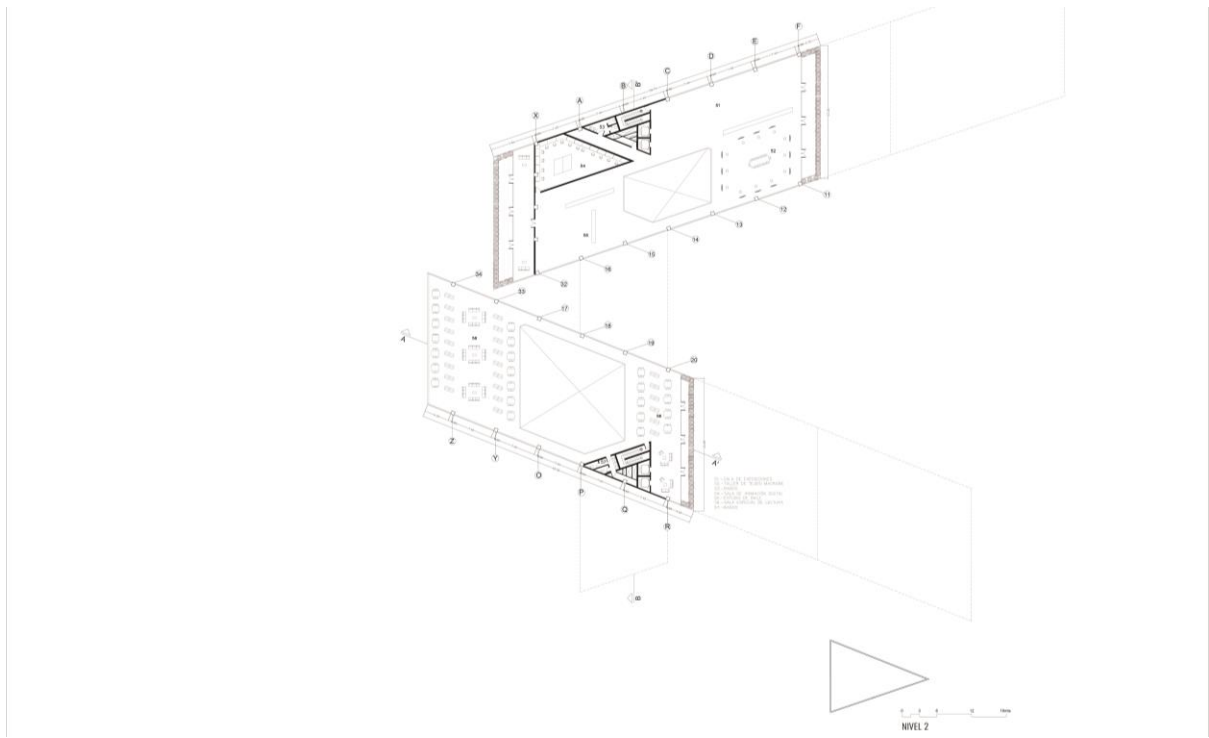


Figura 23: Nivel 2. Elaboración propia.

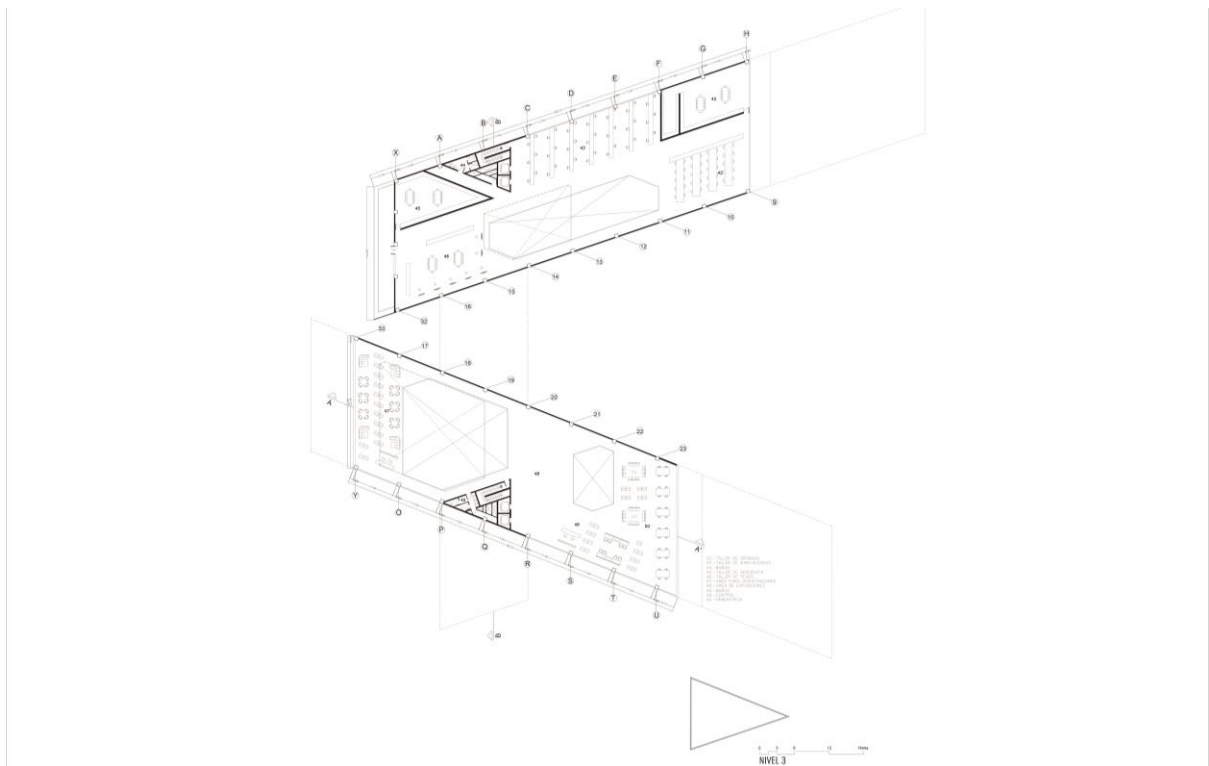


Figura 24: Nivel 3. Elaboración propia.

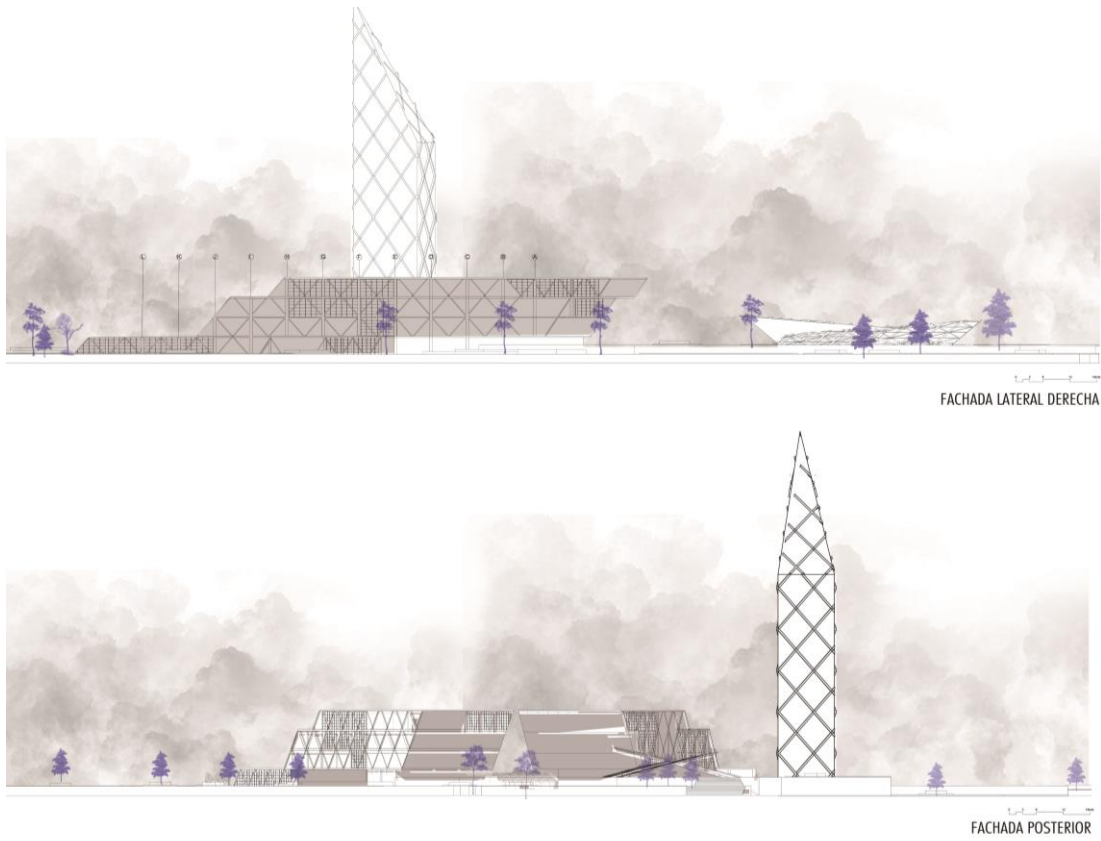


Figura 25: Fachadas. Elaboración propia.

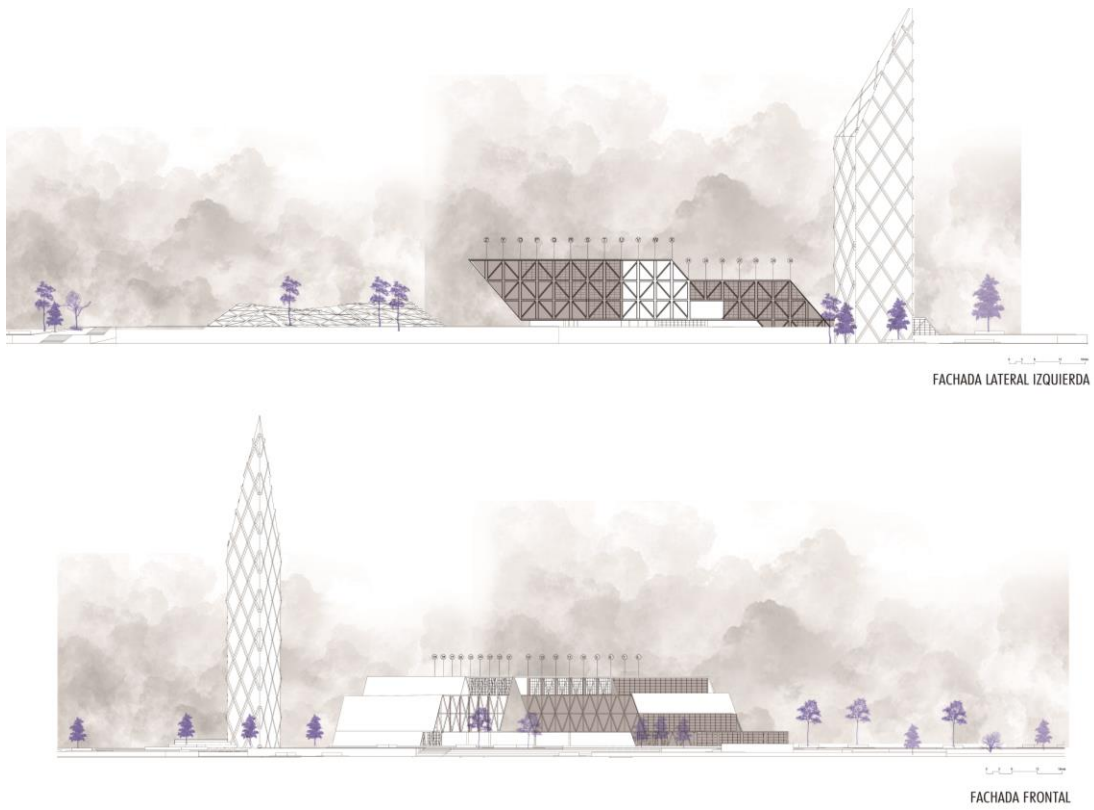


Figura 26: Fachadas. Elaboración propia.

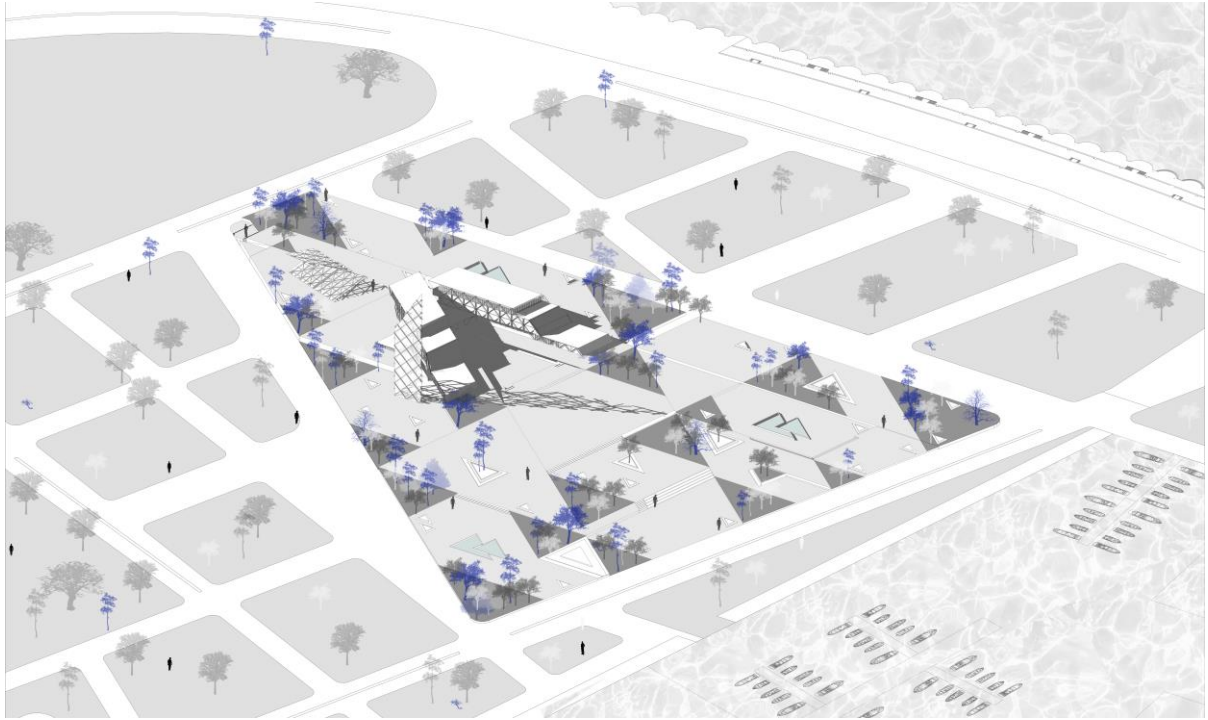


Figura 27: Axonometria. Elaboración propia

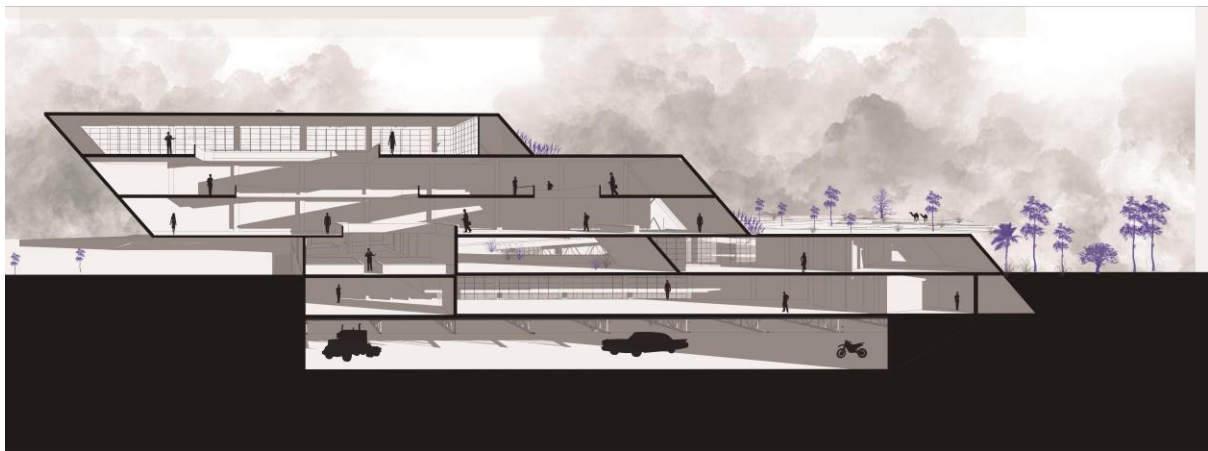


Figura 28: Corte a-a'. Elaboración propia.

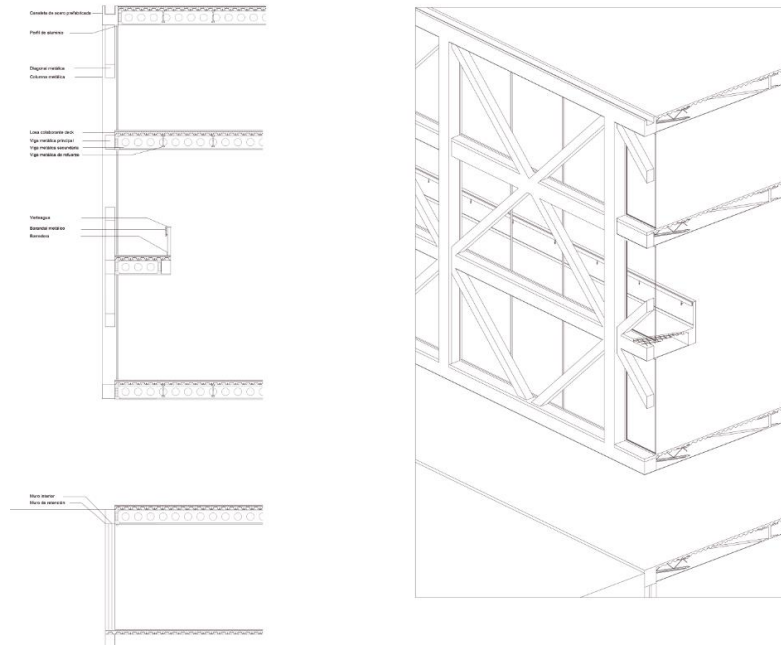


Figura 29: Detalle constructivo. Elaboración propia.

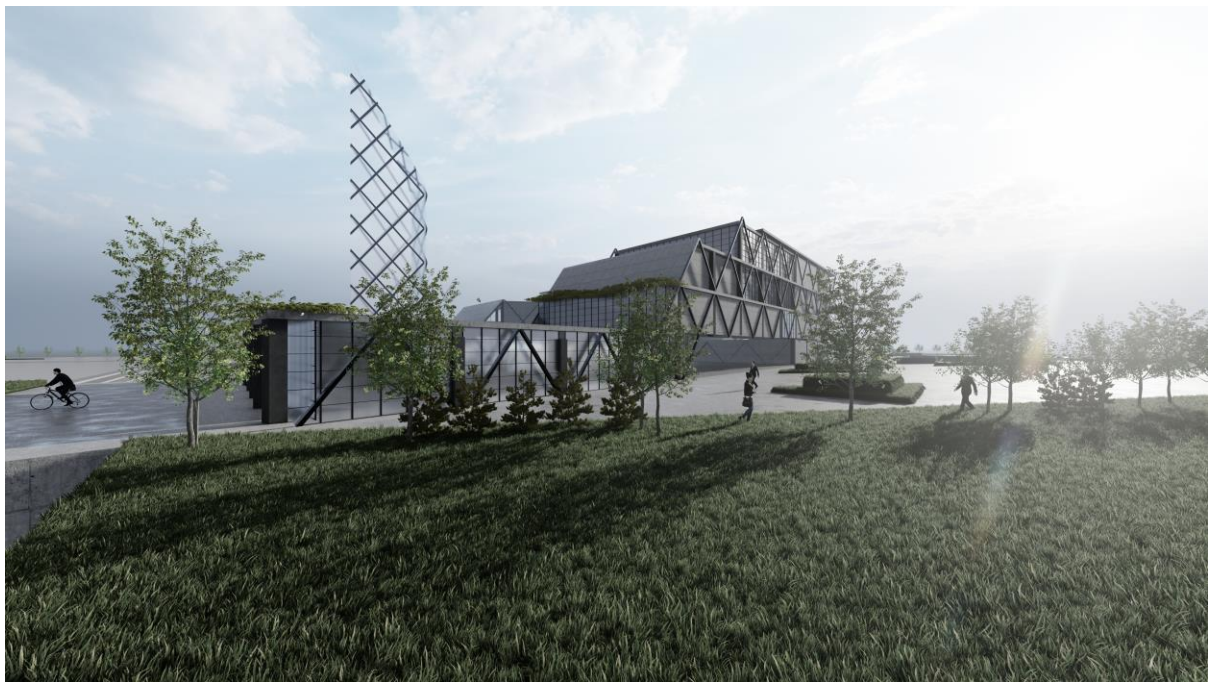


Figura 30: Rendering. Elaboración propia.

CONCLUSIONES

Para poder relacionarnos en el mundo actual tenemos una serie de reglas que se encargan de condicionar nuestra manera de interactuar, lo cual afecta en todos los aspectos de nuestra vida. La manera de adquirir conocimientos y aprender nuevas cosas también se ve afectada debido a la manera que interactuamos y los espacios que visitamos. Es por esto que el mundaneum ubicado en Beirut se plantea como un lugar que se enfoca principalmente en el aburrimiento y como este es el desencadenante de varias emociones que a partir de esto generan nuevos conocimientos y nuevas ideas. El aburrimiento puede ser aceptado para generar nuevas ideas o también podemos intentar evitarlo realizando actividades de ocio.

Dentro del mundaneum se generan tres programas distintos que ayudan a acercarnos más a la condición humana, primero enfocándonos en el arte y todo lo que esta nos hace sentir, luego en las plantas y la manera que nos ayudan a sobrevivir y sobrellevar nuestra existencia y finalmente el conocimiento y como lo adquirimos a través de las letras, los libros y los espacios que nos ayudan a adquirir información como las bibliotecas. Mediante la implementación de estos distintos programas se busca generar nuevas maneras de adquirir conocimiento que sea útil para nuestras vidas cotidianas. Además, con la idea de que nuestras emociones son como un caleidoscopio se busca generar nuevos espacios arquitectónicos igualmente caleidoscópicos, de acuerdo a las necesidades de la época, es decir se busca proponer una arquitectura que pueda crecer ilimitadamente y que se adapte a las necesidades arquitectónicas de su tiempo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cline, Gulliford, & Birch. (2015). *Educational Psychology* (1a ed.). Routledge.
- Hill, C. E. (2019). *Helping Skills: Facilitating Exploration, Insight, and Action*. American Psychological Association.
- Koolhaas, R. (1997). *Delirious New York* Publisher: Monacelli.
- Lynch, K. (2015). *La imagen de la ciudad* (Spanish Edition) (1a ed.). Barcelona. Editorial GG.
- Neufert, E. (2022). *Neufert, Arte De Proyectar En Arquitectura*, (16a ed.)
- Ormrod, J. E., Sanz, E. A., & Soria, O. M. (2005). *Aprendizaje Humano*. (4a ed.). Alhambra.
- Parreno, C. (2022). *Boredom, Architecture, and Spatial Experience*. Bloomsbury Visual Arts.
- Van Acker, W. (2012). *Architectural Metaphors of Knowledge: The Mundaneum Designs of Maurice Heymans, Paul Otlet, and Le Corbusier*. *Library Trends* 61(2), 371-396.
doi:10.1353/lib.2012.0036.