

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Arquitectura y Diseño de Interior**

**Re-Gnosis: Centro de procesos y aprendizaje**

**Camila Mabell Torres Franco**

**Arquitectura**

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

Quito, 16 de diciembre de 2022

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Arquitectura y Diseño de Interior**

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

**Re-Gnosis: Centro de procesos y aprendizaje**

**Camila Mabell Torres Franco**

**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:	Camila Mabell Torres Franco
Código:	00209549
Cédula de identidad:	1723595441
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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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

En el siguiente escrito se presenta la propuesta arquitectónica para un centro de aprendizaje denominado Re-Gnosis, el cual es una reinterpretación de la idea del Mundaneum propuesta por Le Corbusier y Paul Otlet en 1929. Esta nueva aproximación se basa en cuestionar el conocimiento existente y proponer un proceso donde se pueda comprobar o refutar dicho saber, tal como lo estudia la rama filosófica nombrada gnoseología. Uno de los métodos que acerca al ser humano al conocimiento, según la gnoseología, es la experimentación. Sin embargo, para comprobar información existente se debe re conocer, experimentar y concluir con ella. Este proceso es similar un origami, donde se encuentra una forma definida, pero, si se desdobra los pliegues se conoce el origen de este, y con aquel papel se puede generar nuevos dobleces para formar algo nuevo. Así, el proyecto busca llevar este procedimiento a una propuesta arquitectónica implantada en Beirut. Una ciudad conflictuada, donde un lugar dedicado al conocimiento daría paso a un cambio en la ciudad y sus habitantes.

**Palabras clave:** Re conocer, gnoseología, pliegue, procesos, aprendizaje, conocimiento, Mundaneum

**ABSTRACT**

The following work introduces the architectural proposal for a Re-gnosis center, which is a reinterpretation of the Mundaneum, an idea proposed by Le Corbusier and Paul Otlet in 1929. This new approximation is based on inquiring the existent knowledge, and propose a new type of procedure, in order to validate or refute the perception of fact. This process are studied by the philosophic field named gnoseology. It can be affirmed that a method of verification is through a process of recognition, experimentation, and conclusion. In the same manner works the origami technique, where a final form can be found, however, if it is unfolded again, its origin is known and a new object can be created, with the same paper. Consequently, the project carries this process into an architectural proposal placed in Beirut. A conflicted city, where a space dedicated to knowledge can be the inception of new bridges between their differences, and convert the city and its inhabitants.

**Key words:** re know, gnoseology, fold, process, learning, knowledge, Mundaneum

**TABLA DE CONTENIDO**

Introducción .....	10
Contexto.....	11
Propuesta y Desarrollo.....	21
Propuesta arquitectónica .....	30
Conclusiones .....	38
Referencias bibliográficas.....	39

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1. Área programática.....	26
---------------------------------	----



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Línea de tiempo Beirut. ....	12
Figura 2. Línea de Tiempo Beirut. ....	12
Figura 3. Línea de Tiempo Beirut. ....	13
Figura 4. Collages conceptos. ....	14
Figura 5. Diagrama de Beirut fragmentado. ....	15
Figura 6. Plan Masa. ....	15
Figura 7. Axonometría plan masa. ....	16
Figura 8. Llenos y Vacíos. ....	17
Figura 9. Principales puntos de interés. ....	18
Figura 10. Principales ejes viales. ....	18
Figura 11. Extensión del plan masa. ....	19
Figura 12. Extensión del eje de la Plaza de los Mártires. ....	19
Figura 13. Collage. ....	20
Figura 14. Diagrama concepto. ....	22
Figura 15. Collage Re-gnosis. ....	23
Figura 16. Proceso Re-gnosis. ....	24
Figura 17. Relación programática. ....	25
Figura 18. Relación programa-pliegue. ....	25
Figura 19. Diagrama partido. ....	29
Figura 20. Diagrama partido. ....	29

## INTRODUCCIÓN

Las ideas cambian la visión del ser humano, hacen que este evolucione, y pueden lograr su cometido en espacios u objetos tangibles. Durante la segunda década del siglo XX, Le Corbusier y Paul Otlet crearon una propuesta basada en la idea del aprendizaje y de construir un espacio que recopile todo el conocimiento del mundo, para que los usuarios vayan a un espacio en específico a aprender de cualquier tema. Este cumpliría todas las funciones de investigar, recopilar, clasificar y sintetizar el material en la “ciudad del mundo” (Siracusa, 2016). Sin embargo, no se puede considerar la misma propuesta de Mundaneum en la actualidad, ya que, con la era tecnológica y el nacimiento de nuevas teorías la visión global ha cambiado y con ella el ser humano.

Así, el proyecto planteado se basa en cuestionarse la idea del Mundaneum y realizar la siguiente pregunta ¿Son certeras las ideas que se plantean recopilar? La rama de la filosofía denominada Gnoseología estudia la naturaleza del conocimiento, dando enfoque a como el ser humano lo obtiene y sus consecuencias (Life Persona, 2018).

Dado que este espacio busca ser universal, la ubicación puede ser en un lugar globalizado y accesible, o en aquel que tenga problemáticas y un espacio de conocimiento sea la raíz del cambio. Uno de estos lugares es Beirut, en el cual se planteó un plan masa portuario, a raíz de la explosión del 2020. Esta ciudad es la capital de un país en crisis, con una oportunidad para el cambio. Para ello, se ha analizado la ciudad, su historia y un nuevo plan masa. Ello, junto al explorar el concepto de la gnoseología, la experimentación y el origami tienen la finalidad de generar una propuesta que funcione como una semilla para que la ciudad de Beirut pueda renacer de sus cenizas.

## **CONTEXTO**

El emplazamiento del proyecto de integración y el plan masa trabajado de manera grupal, durante Taller de Arquitectura 8, es en la ciudad de Beirut, capital de del Líbano. Esta sufrió una explosión en el puerto, su principal motor comercial, lo que causó que la ciudad cayera en un periodo de crisis. Sin embargo, este suceso dio pie a un nuevo comienzo para la ciudad, con el fin de recuperar el puerto y la cultura tan diversa y longeva que se encuentra en la misma.

### **Historia de Beirut**

La ciudad de Beirut tiene una larga trayectoria histórica. Su primer reconocimiento como ciudad fue en los escritos egipcios del segundo milenio, sin embargo, la ciudad tomó relevancia histórica con la ocupación del Imperio Romano en el siglo III D.C. Esta ocupación acabó cuando un terremoto sacudió la zona, dejando nada más que ruinas. Después de un tiempo se asentó la comunidad musulmana y comenzó a ser un puerto mercantil en el siglo X. Debido al florecimiento del comercio en el Mediterráneo, Beirut se convirtió en una ciudad portuaria importante al comercializar con varias ciudades italianas y ser la principal escala entre Siria y Venecia (Suleiman, 2022).

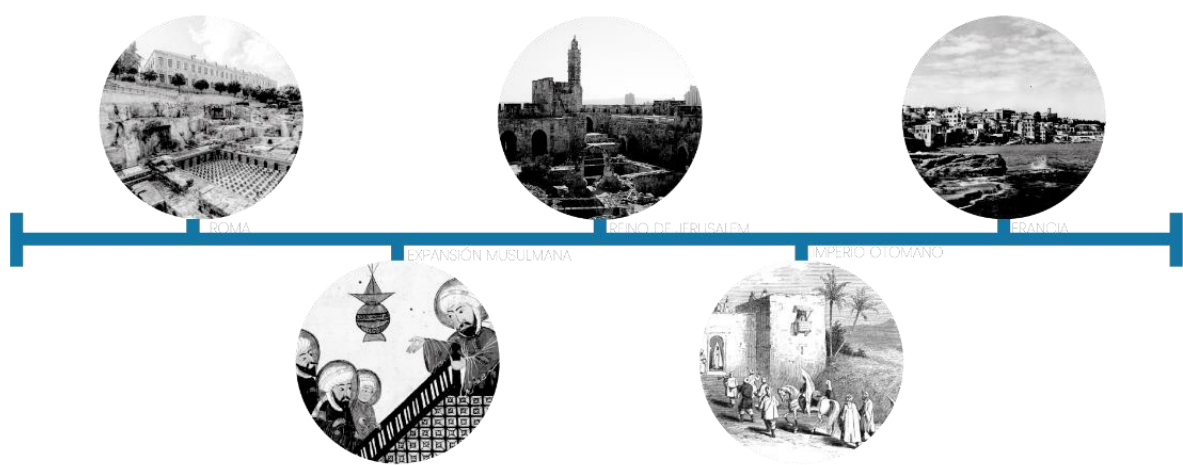


Figura 1. Línea de tiempo Beirut. Elaboración propia

Beirut sufrió varias guerras por parte de ocupantes de la zona, como resultado, la ciudad comenzó a formar parte del imperio otomano. Bajo su dominio, comenzó a tener más relevancia comercial con Francia debido a la revolución industrial. Durante este periodo, las guerras civiles en las montañas del Líbano causaron que comunidades cristianas se movieran a Beirut en busca de refugio. De igual manera, comunidades religiosas de otros países fueron a la ciudad para fundar escuelas, lo que generó una gran conglomeración de diversas religiones en un mismo sitio. (Suleiman, 2022)

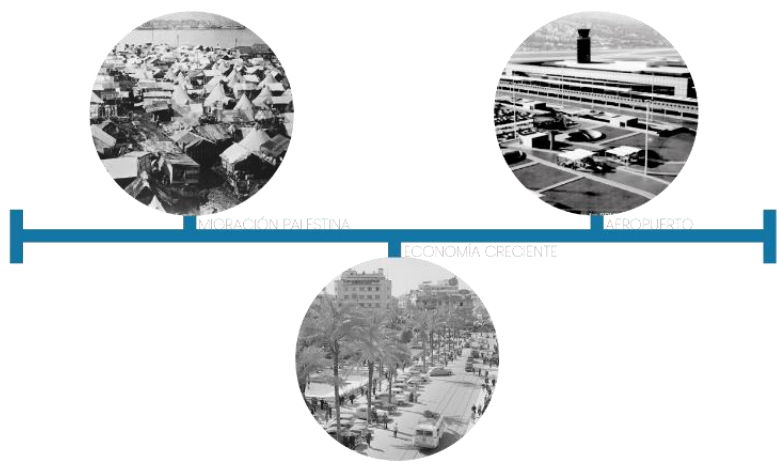


Figura 2. Línea de Tiempo Beirut. Elaboración Propia

El crecimiento acelerado de la ciudad en el siglo XX creó tensiones tanto políticas como sociales, por las diferencias entre grupos cristianos y musulmanes. Estas estallaron en una guerra civil a finales de los años 50, y luego, desde los años 70 hasta los 90. Estas épocas marcaron un retroceso en el progreso de Beirut como punto económico, haciendo que su posicionamiento comercial decayera. Durante los años 2000 comenzó su reconstrucción, pero los constantes conflictos internos y externos detuvieron dichos procesos. Así, en los 2010s Beirut estaba endeudado por sus intentos de reconstrucción y la falta de inversores en el país. La última tragedia de la ciudad fue en el año 2020, cuando un accidente causó una explosión en el puerto. Destruyendo el principal sustento de Beirut frente al mundo. (Suleiman, 2022)

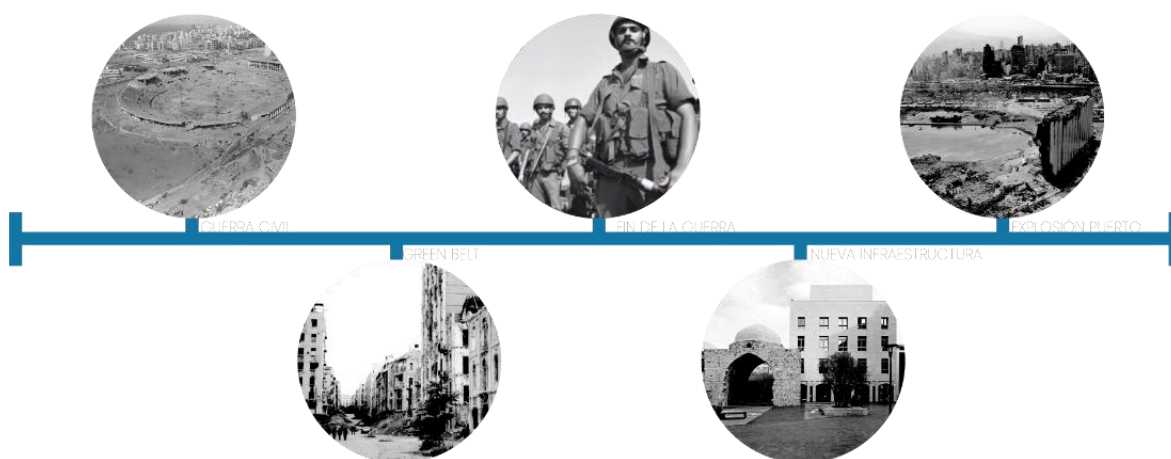
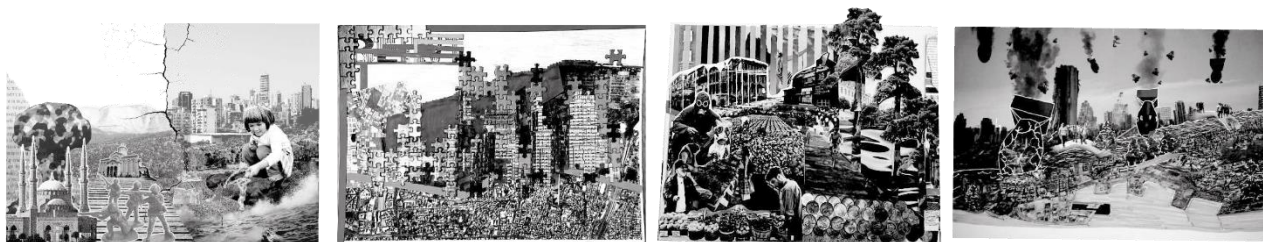


Figura 3. Línea de Tiempo Beirut. Elaboración Propia

## Plan Masa

Habiendo visto el contexto histórico de Beirut, se puede realizar la siguiente pregunta *¿Qué pasaría si (Beirut se enfocara en varios aspectos que lo han caracterizado a lo largo de su historia)?* Si la ciudad comienza a reencontrarse con sus raíces y vuelve a la prosperidad que alguna vez tuvo. Dicha interrogante es el principal concepto del plan masa desarrollado durante Taller de Arquitectura 8, de manera grupal.

Los aspectos históricos más relevantes de la historia de Beirut fueron cuatro principales. La importancia de su historia como punto económico a través de la agricultura y las áreas verdes, lo cual se acabó debido a los constantes conflictos que hicieron que dichas áreas sean ocupadas por refugiados. Los socos como principal elemento económico a nivel social, con sus largas avenidas peatonales para el mercado. El arte el cual se lo fue dejando de lado por la constante preocupación de los ciudadanos por sobrevivir. Y la explosión que dejó el 2020, siendo un nuevo punto para comenzar de nuevo en Beirut.



*Figura 4. Collages conceptos. Elaboración grupal Taller 8*

Viendo estos distintos acercamientos a un mismo objetivo, se puede concluir que Beirut es una ciudad fragmentada. Su trayectoria histórica ha hecho que sea una ciudad separada por ideas sociales, económicas y religiosas. Dando la oportunidad de que un nuevo puerto sea un espacio de armisticio, un espacio de tregua donde los conflictos paran.

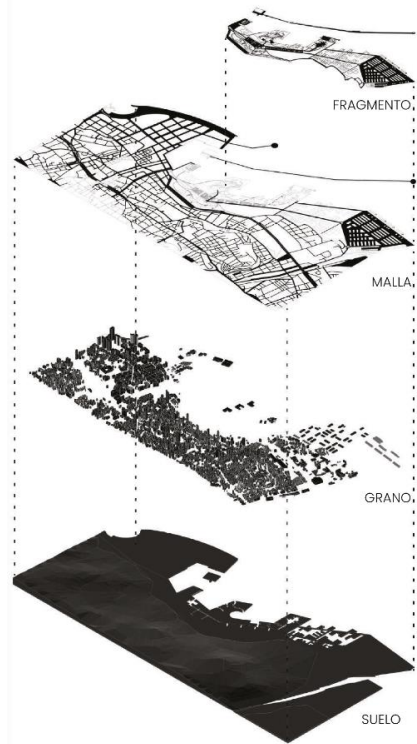


Figura 5. Diagrama de Beirut fragmentado. Elaboración grupal Taller 8

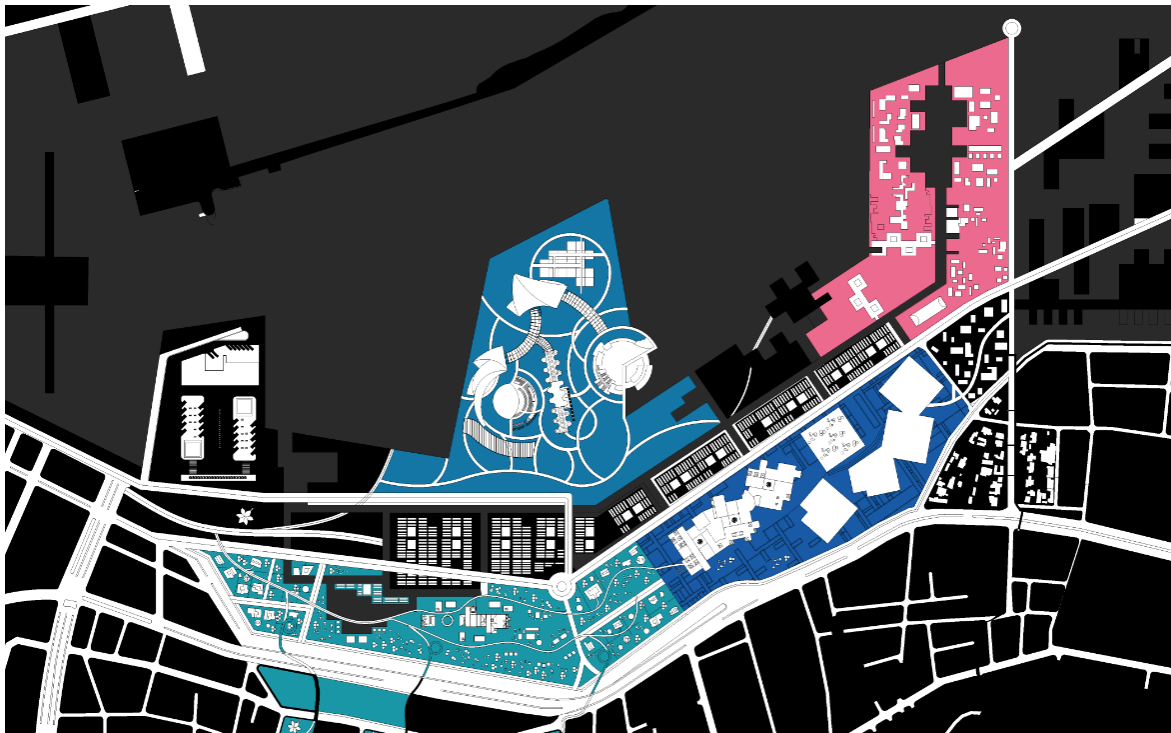


Figura 6. Plan Masa. Elaboración grupal Taller 8

El trabajo realizado en el puerto hace una exploración sobre las distintas posibilidades sobre las cuales podría trabajar Beirut en su puerto, con los enfoques mencionados anteriormente. Cabe destacar que cada zona tiene un proyecto arquitectónico que acompaña a su concepto. La zona verde tiene un museo de ciencias y bunker, el espacio enfocado en los socos tiene una reinterpretación de estos elementos característicos, el área de las artes tiene una escuela de esta, y el memorial se lo ha recuperado por su reminiscencia a la ciudad que sufrió.

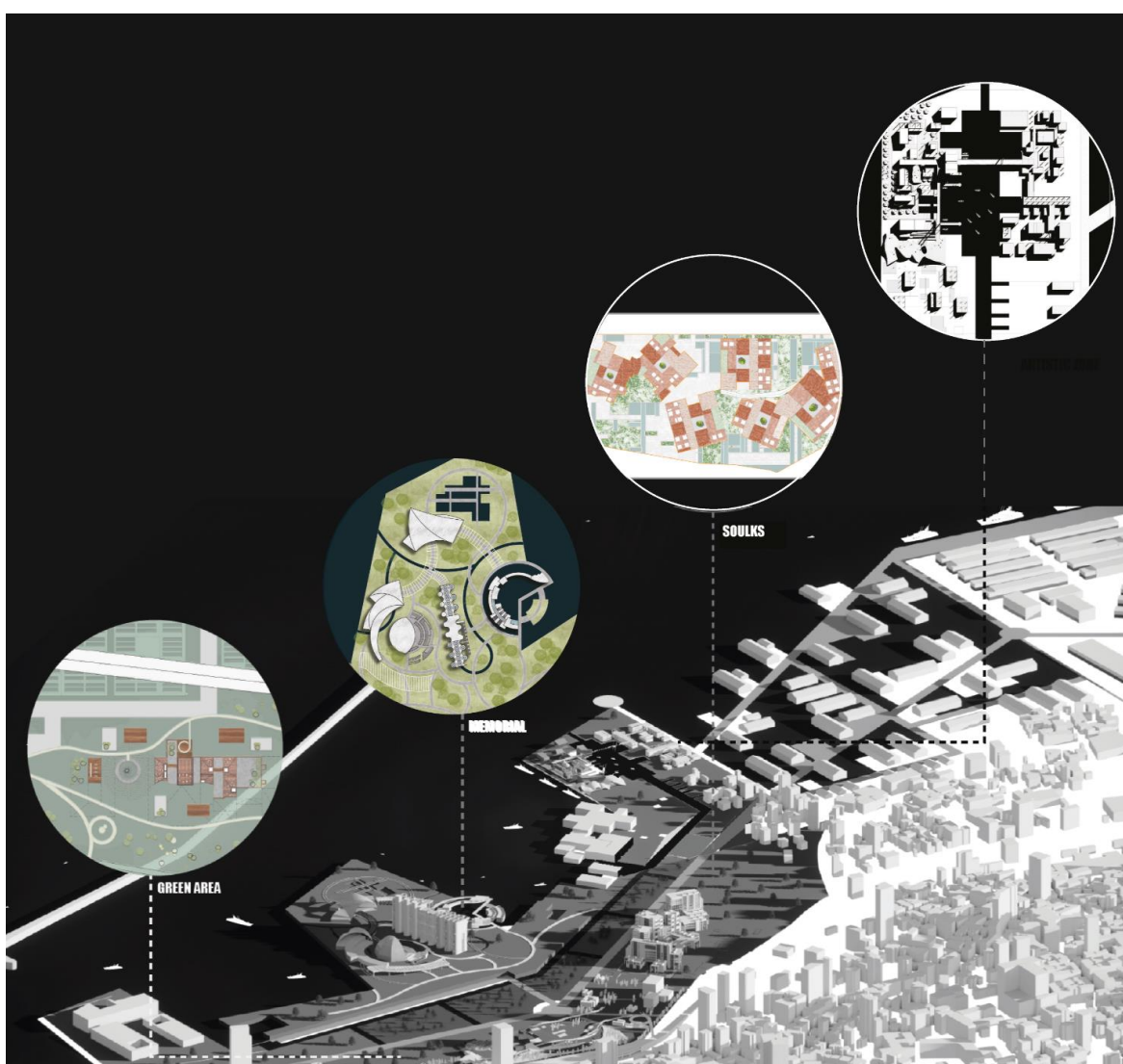


Figura 7. Axonometría plan masa. Elaboración grupal Taller 8



## Los pliegues de Beirut

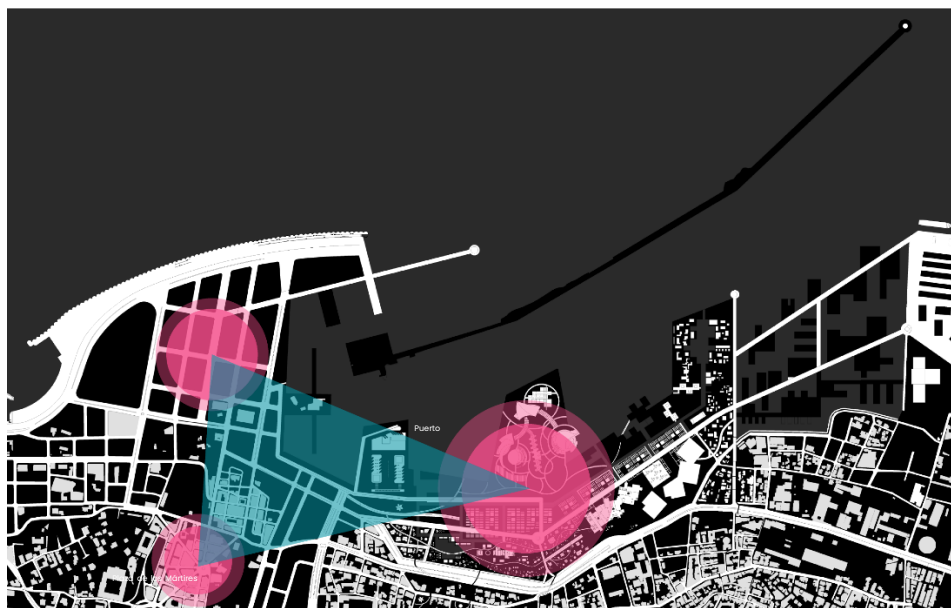
Con el arranque desde el proyecto de Taller 8, se considera importante la implementación del trabajo en el puerto para el análisis del nuevo contexto en la ciudad de Beirut. Así el Mundaneum se implanta como un complejo que busca relacionarse con la ciudad antigua y la nueva propuesta para el puerto.



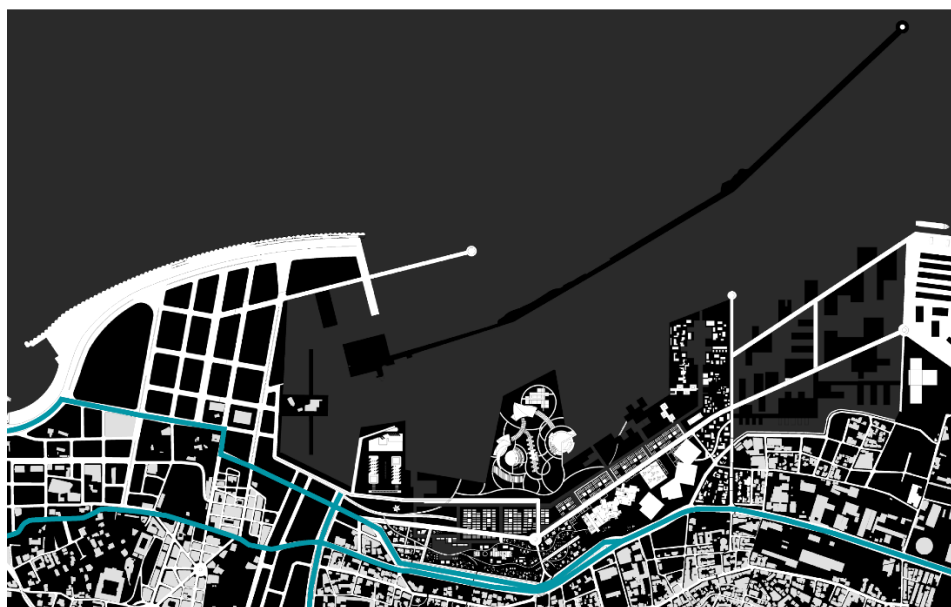
*Figura 8. Llenos y Vacíos. Elaboración propia*

A través del siguiente diagrama se explican los nuevos puntos de interés que surgen en la ciudad a raíz de la implementación del nuevo trabajo en el puerto. Estos puntos incluyen zonas ya existentes de la ciudad, como lo es el Distrito Financiero y la zona cultural que comprende La Plaza de los Mártires y sus alrededores. Al tener relevancia cultural y social, pueden ser considerados estos espacios como aquellos pliegues de Beirut que se deben tomar en cuenta y que no pueden ser modificados. Como lo es un doble de un origami que queda marcado así se vuelva a la forma del papel original.

Cabe recalcar que la interacción entre estos 3 puntos principales de la ciudad crea un espacio en común. Esta zona sería privilegiada al tener conexión directa con espacios culturales y sociales de Beirut, convirtiéndola en un punto adecuado para la implantación de un Mundaneum.



*Figura 9. Principales puntos de interés. Elaboración propia*



*Figura 10. Principales ejes viales. Elaboración propia*

De ese modo el emplazamiento seleccionado para el proyecto Mundaneum parte de extender aquellos pliegues de la ciudad que se consideran importantes. Así en la ciudad aparece una *promenade* que relaciona los elementos ya existentes que al continuar su camino remata en el edificio Mundaneum, el cual representa conocimiento, progreso y continuidad hacia el mar y el infinito.

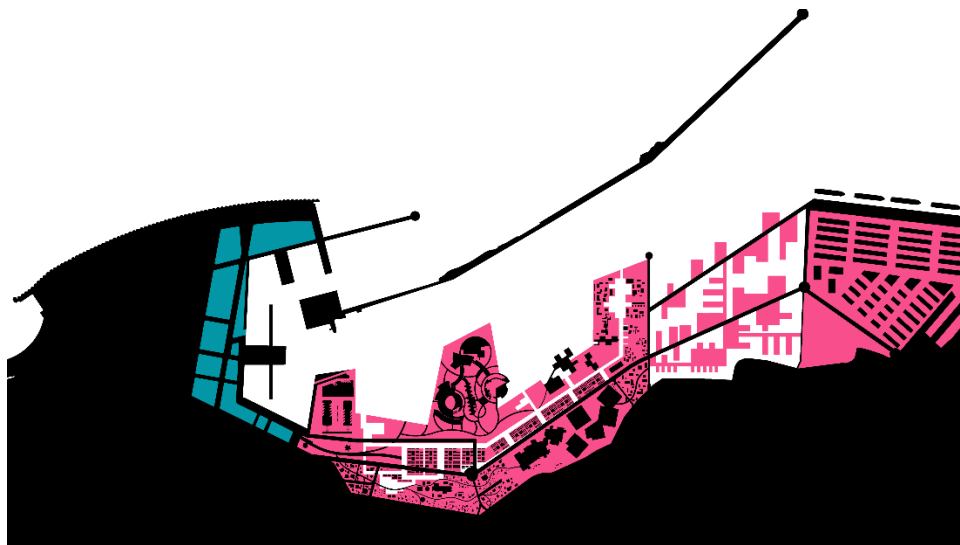


Figura 11. Extensión del plan masa. Elaboración propia

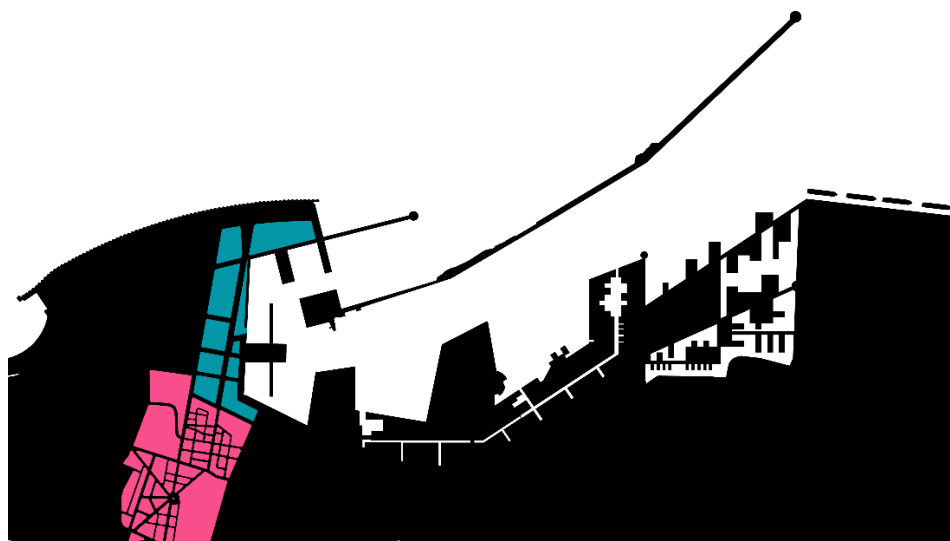


Figura 12. Extensión del eje de la Plaza de los Mártires. Elaboración propia

En relación a lo antes expuesto, Beirut, al tener una historia extensa de acontecimientos que fueron puntos de inflexión en su desarrollo, es un espacio adecuado para la implementación de un Mundaneum. No solo por los nuevos espacio creados a partir del proyecto portuario desarrollado previamente, también porque el significado de un Mundaneum puede llegar a unir y dar lugar a puentes entre los habitantes sobre sus diferencias, promoviendo una sociedad más unida y tolerante.

De igual modo, el análisis de contexto demuestra que el emplazamiento actual de la ciudad le permite conectar con los principales ejes peatonales y viales. Así el Mundaneum mantiene una conexión con aquellos espacios y da origen a una condición de remate al ser el último hito en la ciudad antes de conectarse con el mar, siendo este último una representación de la expansión de la ciudad, lo que puede convertir a Beirut en una ciudad de gran influencia como alguna vez lo fue.



*Figura 13. Collage. Elaboración propia*

## **PROPUESTA Y DESARROLLO**

### **Desarrollo de Proyecto**

#### **Concepto**

El Mundaneum debe ser aquel lugar que albergue todo el conocimiento del mundo en un solo lugar, sin embargo, surgen las interrogantes ¿Qué es? ¿Cuál es el origen de este? Ya que se debe saber cuál es el contenido de un espacio con la función de recopilación. La gnoseología es la rama de la filosofía que se hace la misma pregunta, aparte de también estudiar los tipos, obtención y relación del conocimiento con el ser humano (Life Persona, 2018). Siendo así, la gnoseología estudia las posibilidades para que el ser humano pueda obtener conocimiento y cuáles son los factores para considerarlo verdadero. La experimentación es uno de los métodos empíricos en los cuales el usuario puede obtener resultados que se acerquen a la verdad que nos rodea.

En consecuencia, se puede observar que el proceso para obtener conocimiento es a través de re-conocer lo que ya está catalogado como tal. Surgen tres pasos: el re-conocer, el experimentar y concluir. Sin embargo, este es tan amplio que los resultados de un ensayo pueden ser distintos según los factores externos. Ello guarda paralelos con el origami, donde se puede encontrar una forma existente y a través de los pliegues y dobleces. Y con aquellos dobleces se puede experimentar y producir nuevas formas, nuevos resultados. Así, a medida que se producen nuevos dobleces, se adquiere más conocimiento como lo son las arrugas en el cerebro, más sapiencia y este es más arrugado.

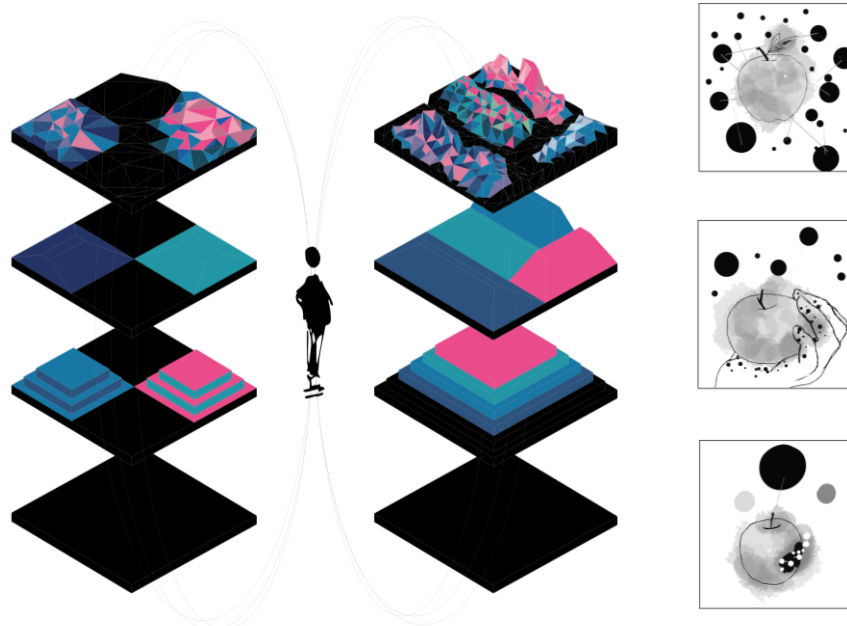


Figura 14. Diagrama concepto. Elaboración propia

## Memoria

El Centro *Re-gnosis*, del término reconocer y gnoseología, es un proyecto que busca completar el proceso de conocimiento de los usuarios. Donde a través del proceso de re conocer, experimentar y concluir, el ser humano puede cuestionarse sus propias creencias y comprobarlas, o por otro lado generar nuevas ideas. Se crea una analogía con el origami, donde con los mismos pliegues de un papel se pueden llegar a diferentes resultados.

A partir de esta idea se plantea un proyecto de un complejo de edificio con tres fases, en la cual cada una corresponde a uno de los procesos mencionados. Este complejo se puede entender como un nuevo pliegue en la ciudad, donde se comienza con un pliegue sencillo que comprende la parte del re conocimiento, para comenzar a complejizarse a medida que se avanza en el proceso de experimentar y concluir.

El usuario que ingresa a este complejo experimenta a través de los distintos programas, aproximaciones al espacio diversas. Ya sea en el primer edificio, con pliegues prístinos y ortogonales que hacen referencia a la simplicidad del espacio, haciendo que los usuarios mantengan su proceso de re conocimiento de manera clara. De este mismo pliegue nace el segundo edificio, la experimentación, donde los espacios oblicuos marcan una dirección al usuario y cada interacción con el espacio forma parte del aprendizaje. Este remata en un espacio desmaterializado, generando una vista hacia el mar.

Al finalizar este proceso, cada uno de los usuarios pudo tener una experiencia distinta en el complejo, dando paso a la diversidad de ideas y opiniones que caracterizan la naturaleza humana, con la diferencia de que estas no separan a las personas en grupos, los inspira a recorrer un sendero de conocimiento, el cual ya se sabe que crea más puentes que barreras.



*Figura 15. Collage Re-gnosis. Elaboración propia*

## Programa

El programa propuesto responde a los tres procesos de aprendizaje previamente mencionados. El primer programa corresponde a una biblioteca, un espacio donde se encuentra una variedad de volúmenes recopilados que tratan temáticas variadas. A través de la lectura o de la interacción con información existente, el usuario re conoce el pasado del ser humano, ya sea real o ficticio. Con dicha información reconocida se llega al segundo proceso que es la experimentación.

Para comprobar si lo aprendido es conocimiento certero, se debe experimentar en base a lo mismo a través de nuevas teorías que varían según el usuario. Este espacio está destinado a un centro de experimentación y ciencias, donde todos los usuarios pueden interactuar y experimentar en espacios que se relacionan con la tierra, o espacios más formales como lo son laboratorios de observación, siendo espacios destinados a todo el público.

Finalmente, se remata en un centro de interpretación y mirador. Un espacio abierto a que los usuarios puedan discutir y debatir sobre sus hallazgos. Este da una vista del mar y la ciudad, dando el indicio que no es el final del camino, por el contrario, es el elemento que genera continuidad hacia el hallazgo de más verdades.

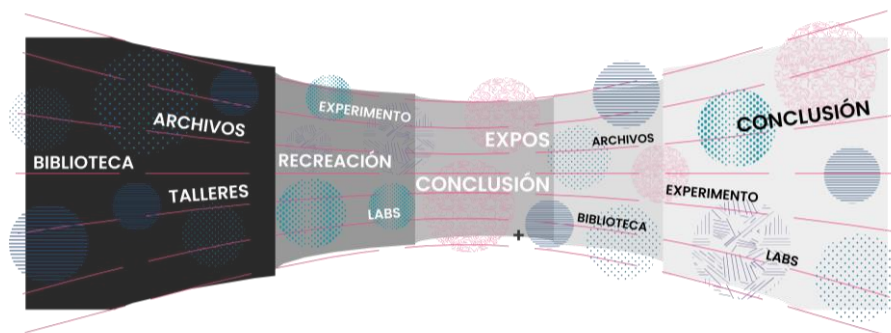


Figura 16. Proceso Re-gnosis. Elaboración propia



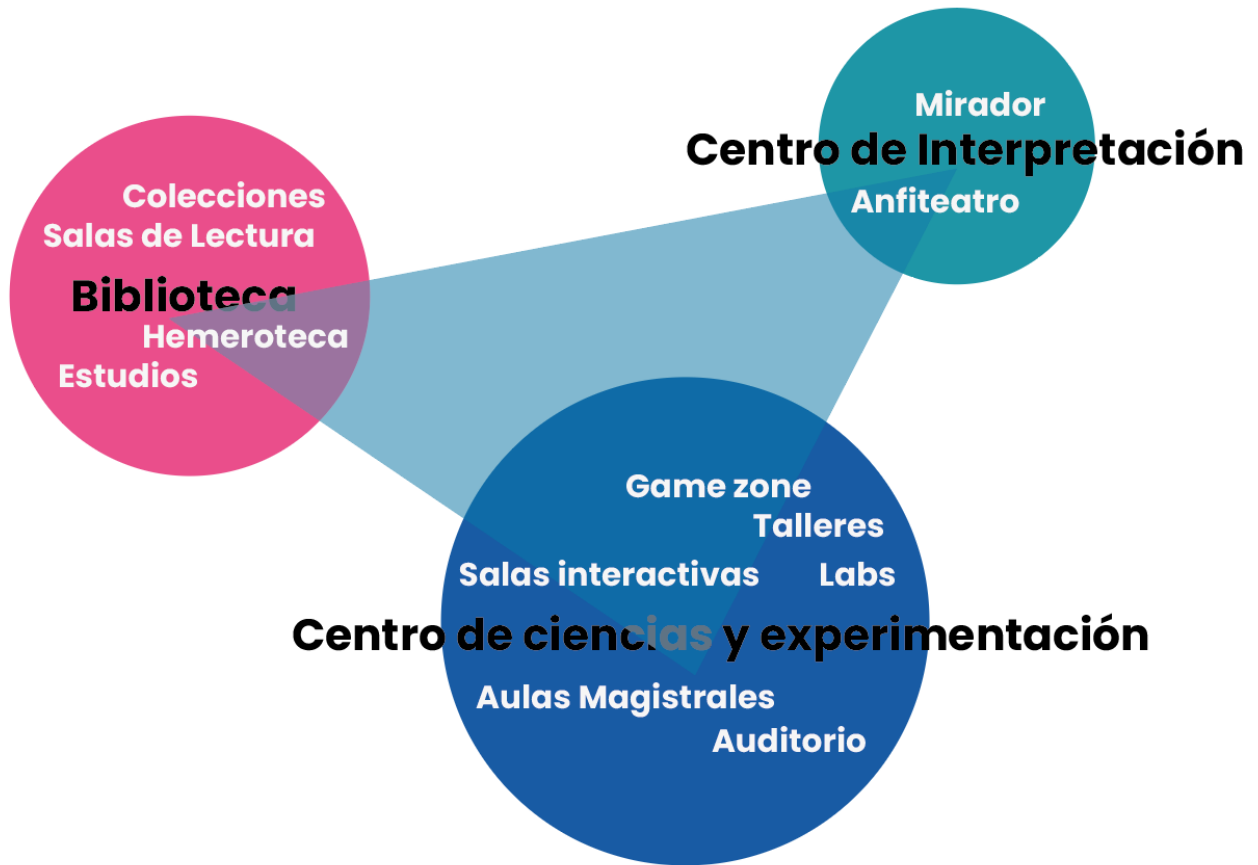


Figura 17. Relación programática. Elaboración propia

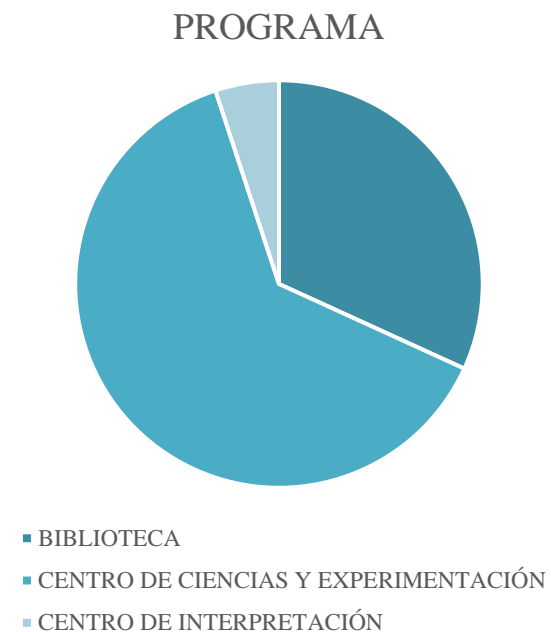


Figura 18. Relación programa-pliegue. Elaboración propia

**Tabla 1. Área programática**

<b>EDIFICIO</b>	<b>PROGRAMA</b>	<b>M2</b>
<b>Biblioteca</b>	Hall de ingreso	140
	Catálogo digital	35
	Sección digital	35
	Colección general	470
	Salas de lecturas	200
	Graderío	95
	Hemeroteca	70
	Lectura individual	200
	Lectura grupal	200
	Zona de descanso	25
	Sala de lectura especial	370
	Administración	100
	Baterías sanitarias	80
	Circulación vertical	150
	Cuartos de máquinas	200
<b>Restaurante</b>	Recibidor	35
	Comedor	120
	Cocina	100
	Canceles y Vestidores	40
	Zona de Descanso	18
	Baterías Sanitarias	40

<b>Centro de Ciencias y Experimentación</b>	Recibidor	200
	Hall zona talleres	200
	Path del conocimiento	1230
	Graderío	200
	Zona de Juegos	350
	Talleres	250
	Laboratorios	250
	Aulas Magistrales	250
	Foyer	600
	Auditorio	750
	Baterías Sanitarias	120
	Circulación vertical	150
	Cuartos de Máquinas	150
<b>Centro de Interpretación</b>	Anfiteatro	150
	Mirador	250
	Circulación Vertical	50
<b>Subtotal</b>		7 873
<b>Adicional 30%</b>		2 362
<b>Total</b>		10 235



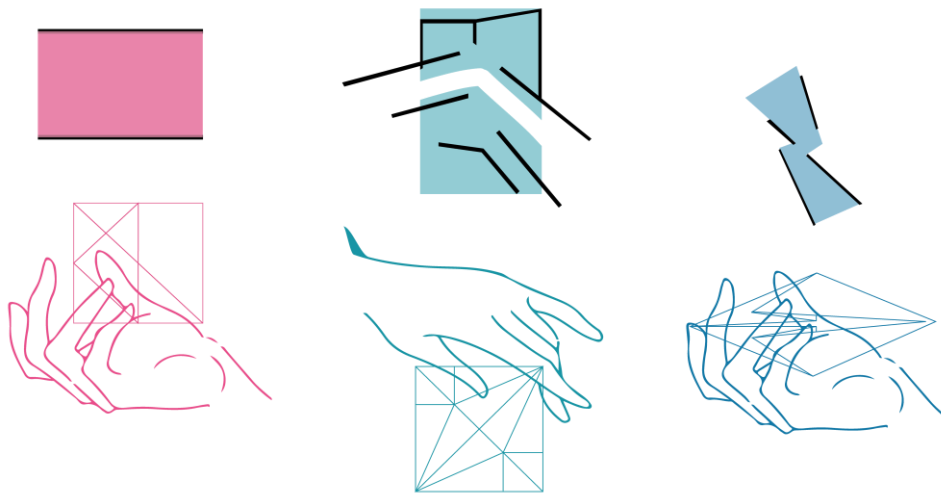
Viendo la distribución del programa, se puede entender como este proceso va de manera cíclica, y la experimentación es el paso más importante que da origen a un antes y un después en el conocimiento.

## Partido

Tomando como punto de partida la idea de este pliegue se propone un complejo de edificios que estén conectados por los pliegues, donde a medida que se vaya avanzando en el proceso de obtener conocimiento, se vaya viendo la evolución de este pliegue en las distintas configuraciones de los edificios.

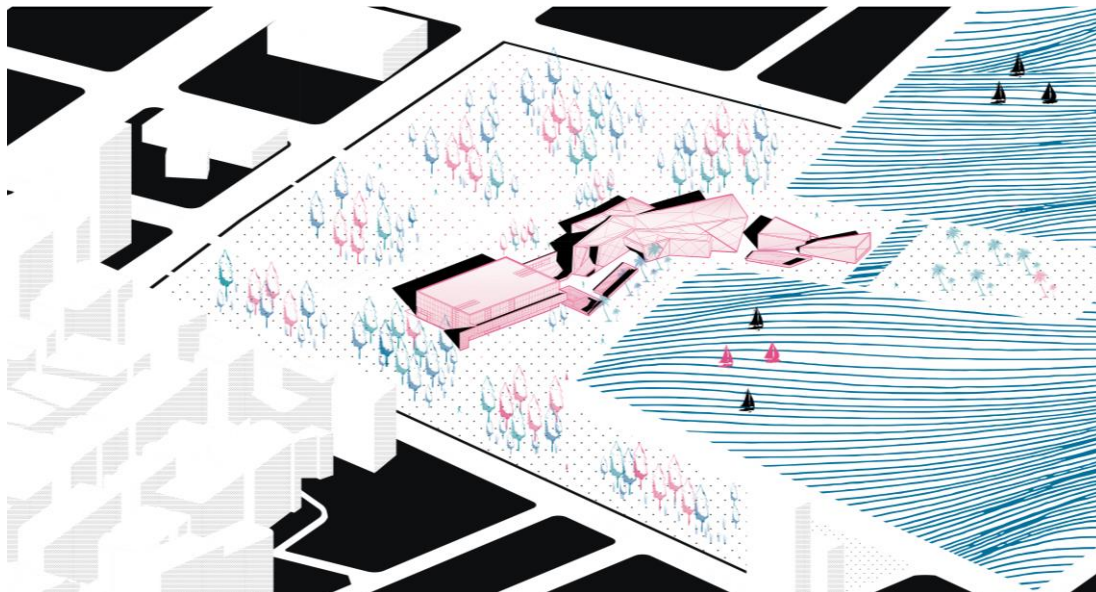


*Figura 19. Diagrama partido. Elaboración propia*

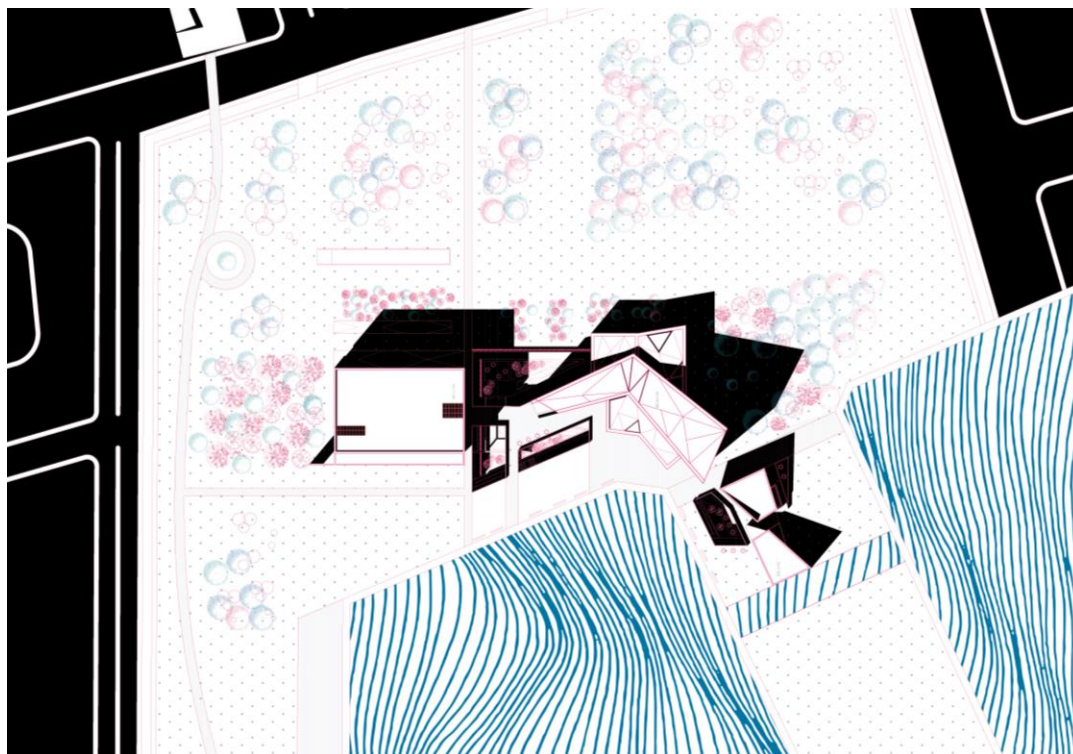


*Figura 20. Diagrama partido. Elaboración propia*

## PROPUESTA ARQUITECTÓNICA



*Figura 21. Axonometría. Elaboración propia*



*Figura 22. Implantación. Elaboración propia*

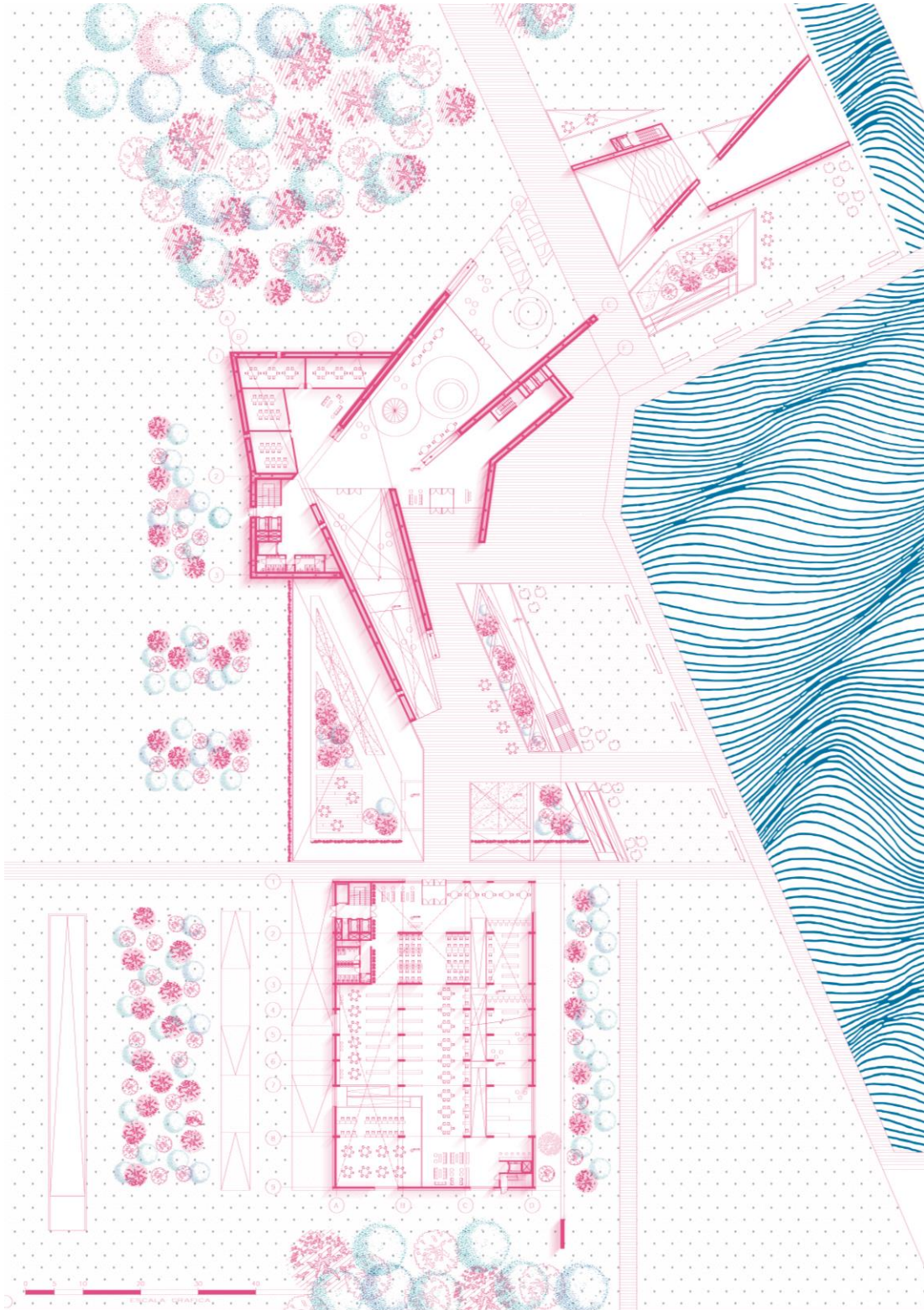


Figura 23. Planta de ingreso N. +0.00. Elaboración propia

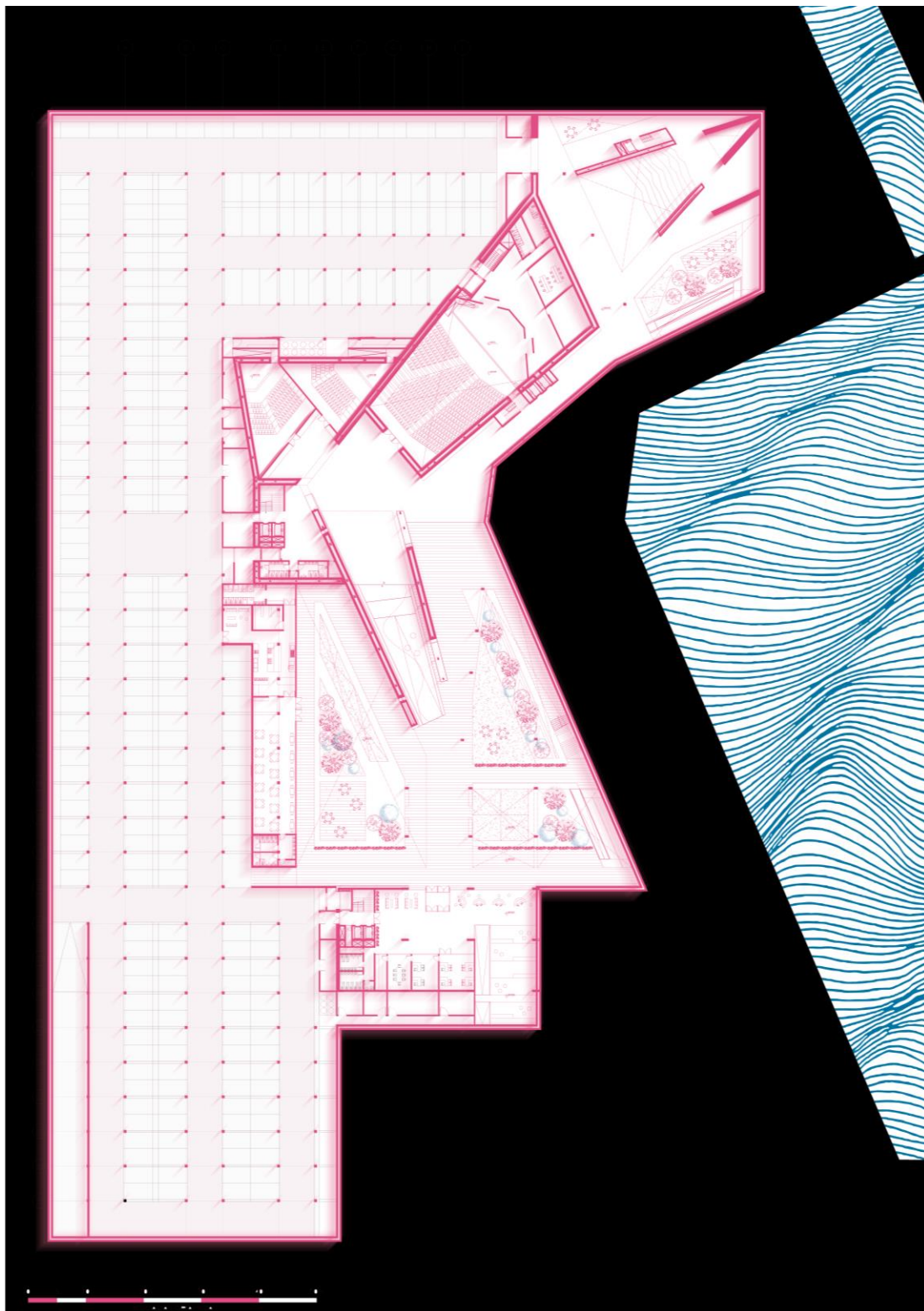


Figura 24. Planta Subsuelo N - 3.57. Elaboración propia



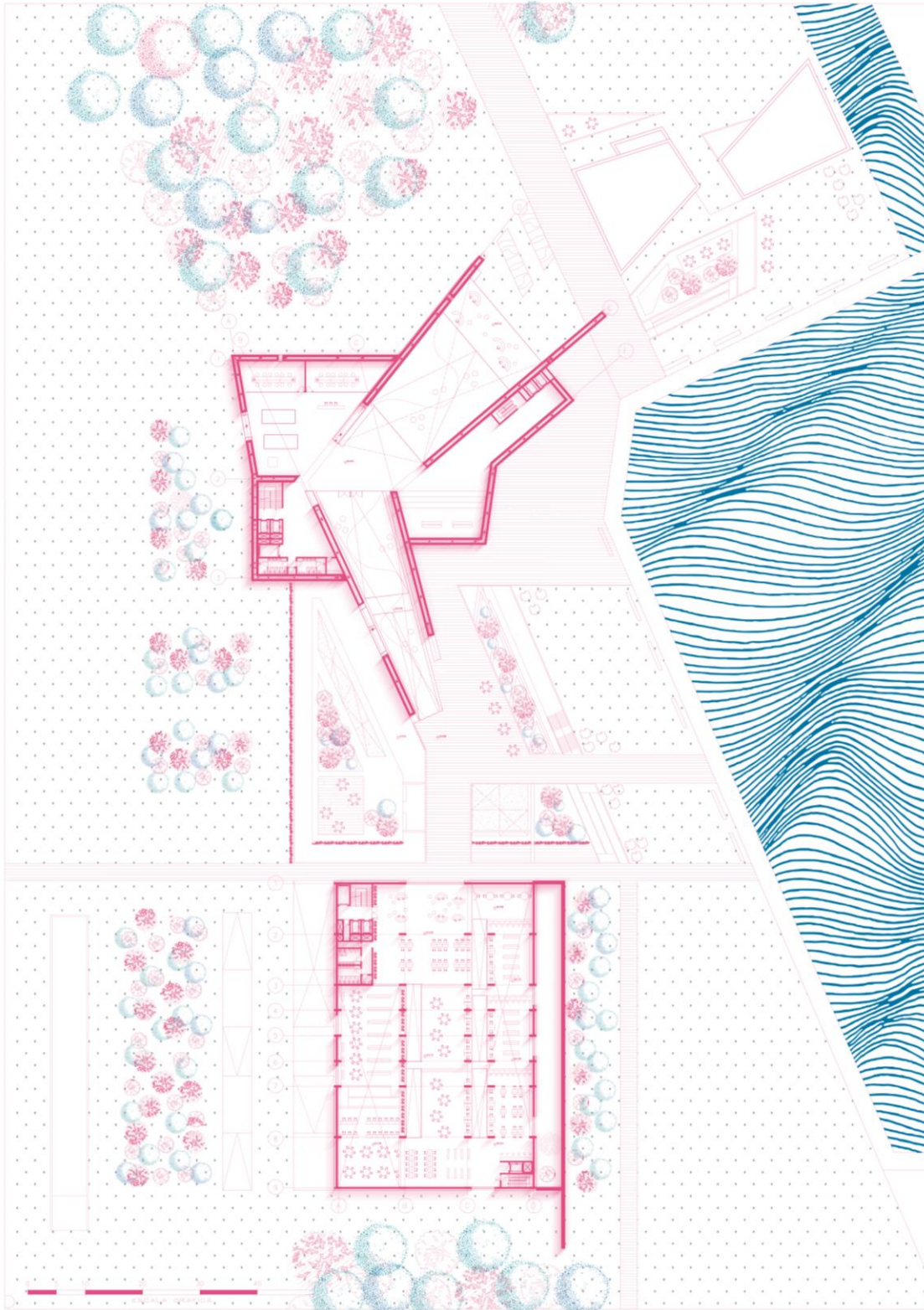
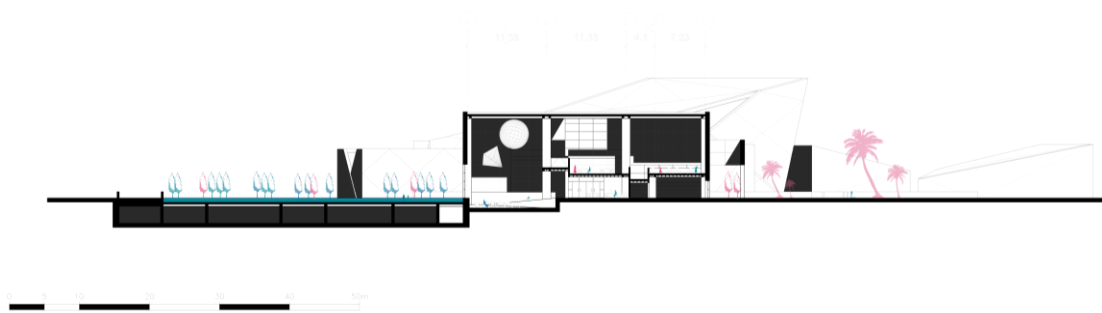
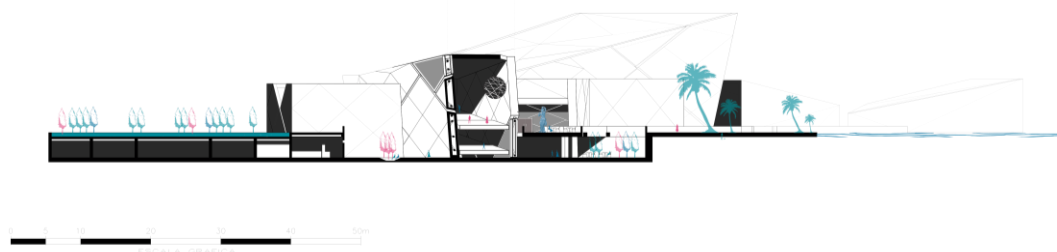


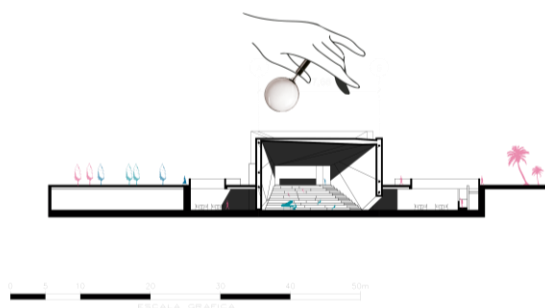
Figura 25. Planta Alta I N.+5.95. Elaboración propia



*Figura 26. Sección Transversal A-A'. Elaboración propia*



*Figura 27. Sección Transversal B-B'. Elaboración propia*



*Figura 28. Sección Transversal C-C'. Elaboración propia*

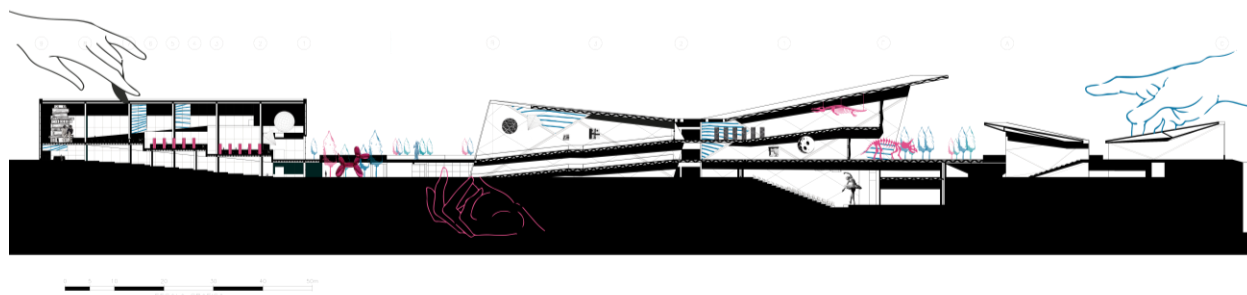


Figura 29. Sección Longitudinal D-D'. Elaboración propia

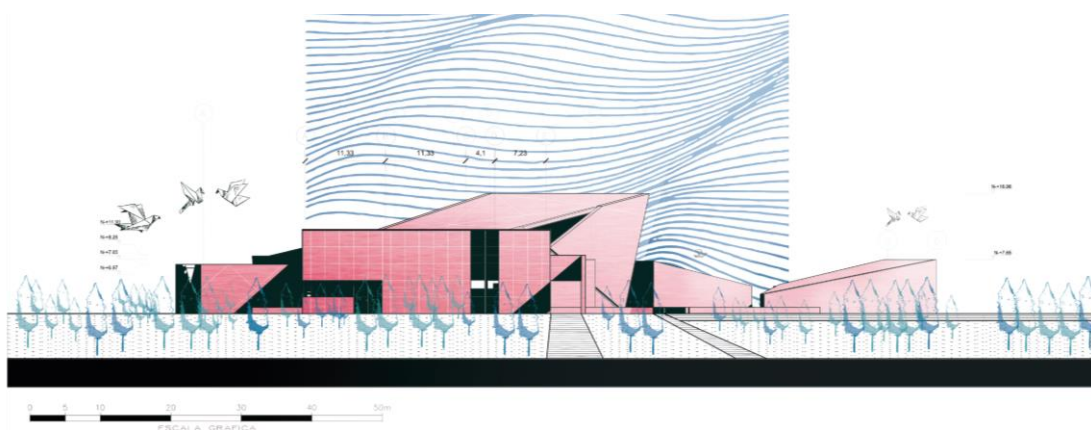
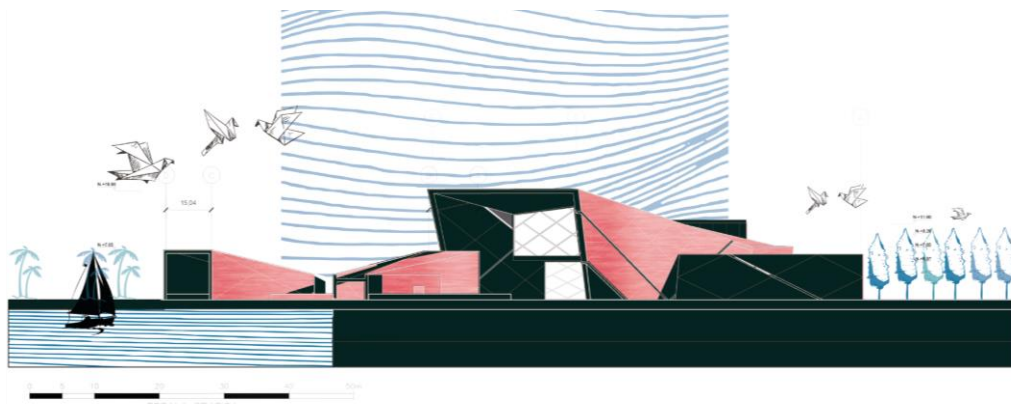


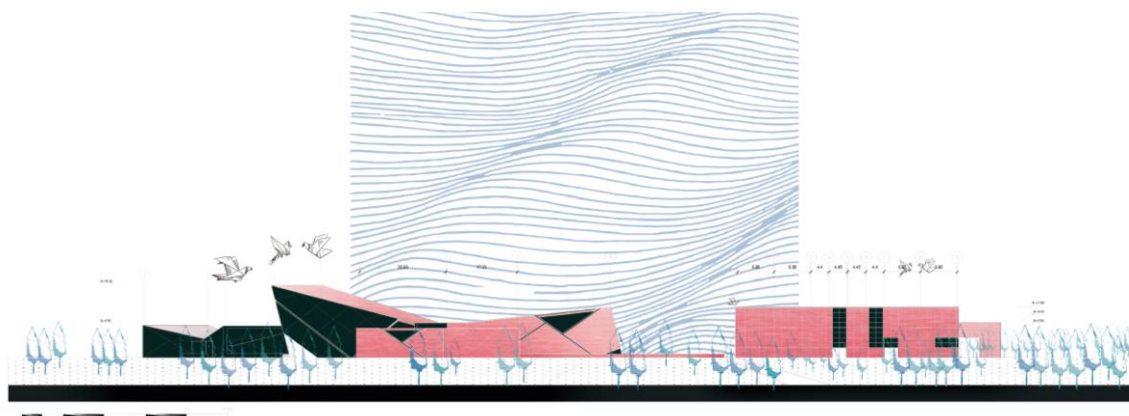
Figura 30. Fachada Frontal. Elaboración propia



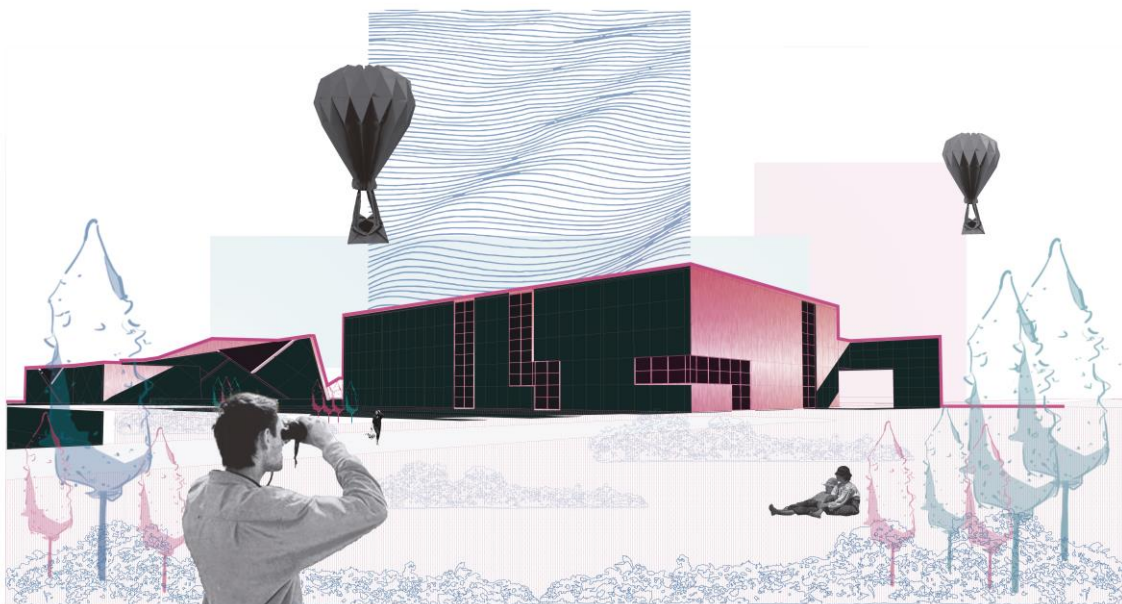
Figura 31. Fachada Este. Elaboración propia



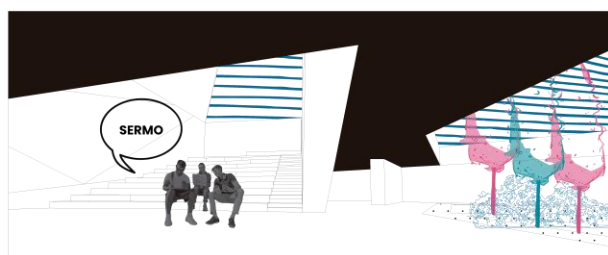
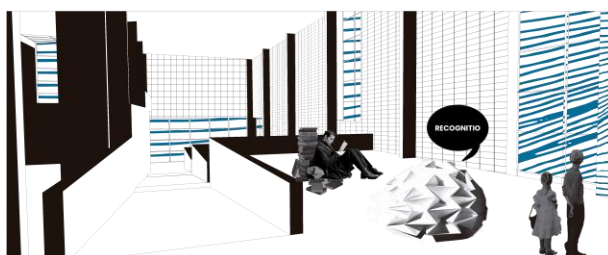
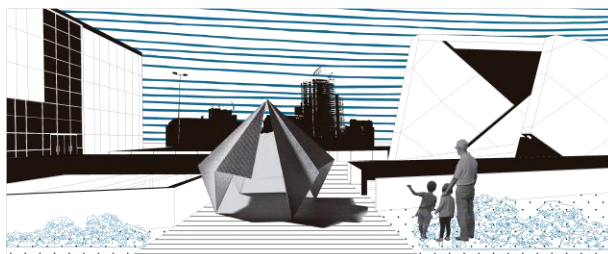
*Figura 32. Fachada posterior. Elaboración propia*



*Figura 33. Fachada Oeste. Elaboración propia*



*Figura 34. Vista exterior I. Elaboración propia*



*Figura 35. Atmósferas. Elaboración propia*



*Figura 36. Vista. Elaboración propia*

## CONCLUSIONES

El centro Re-gnosis de procesos y aprendizaje, se convierte en el origen de una nueva cultura de enseñanza en Beirut. La ciudad ha vivido varios acontecimientos que le han impedido tener una nueva faceta de progreso, y el conocimiento es uno de los caminos principales para realizar un cambio en dicha sociedad. De ese modo, tanto el plan masa *¿Qué pasaría si (\_\_\_\_)?* Y este nuevo *Mundaneum* interactúan en el resurgimiento de la sociedad libanesa.

Se logró observar que el emplazamiento del edificio mantiene una relación directa con las zonas más visitadas del Beirut existente, como del nuevo puerto. Así aprovecha los espacios residuales de la ciudad, como lo son los lotes baldíos y que quedan abandonados después de mover el puerto, para poder crear una extensión del plan masa e implantarse en medio de la naturaleza. Dando como resultado un edificio que se relaciona con lo natural, el mar y la vegetación, y lo artificial, la ciudad.

Así, el edificio recibe a todos los usuarios de la ciudad, quienes recorren aquellos *pliegues* de la ciudad que ya conocen, y rematan en un edificio que crea un proceso de aprendizaje, todo ello pasando por distintas etapas: la biblioteca, el centro de experimentación, el mirador y las zonas de plazas y puentes, que buscan que este se lo encuentre en todos los puntos del proyecto. El proyecto tiene como finalidad el surgimiento de nuevos ciudadanos con nuevas visiones de sí mismos y del mundo, no solo en el presente también en el futuro.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Life Persona. (2018). *Gnoseology: History, What Studies, Characteristics and Problems*. Obtenido de Life Persona: <https://www.lifepersona.com/gnoseology-history-what-studies-characteristics-and-problems>. Recuperado 08/08/2022

Siracusa, M. (2016). Paul Otlet's Theory of Everything. *AA Files*, 48-57.

Suleiman, K. (25 de Noviembre de 2022). *Beirut*. Obtenido de Britannica: <https://www.britannica.com/place/Beirut>. Recuperado 04/12/2022