

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Arquitectura y Diseño Interior**

**Espacios Antagónicos: Parc du Folie**

**Felipe Andrés Ramos Núñez**

**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 Interior**

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

**Espacios Antagónicos: Parc du Folie**

**Felipe Andrés Ramos Núñez**

**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: Felipe Andrés Ramos Núñez

Código: 207823

Cédula de identidad: 1719810580

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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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

Ante el requerimiento de una propuesta para un edificio que albergue todo el conocimiento del mundo, surgieron muchos cuestionamientos de la premisa lo que derivó en el planteamiento de una forma de oposición arquitectónica. El proyecto consiste en un parque experiencial como alternativa a la búsqueda de conocimiento rígido, cuantificable e impersonal, que predomina en muchas facetas de la vida humana contemporánea. A través de un método de deconstrucción mediante superposición se pretende crear un espacio que no obedece a sistemas lógicos tradicionales y ofrece una lectura distinta en términos espaciales, secuenciales y conceptuales: un parque de la locura.

**Palabras clave:** Oposición, Superposición, Contradicción, Conocimiento, Experiencia, Distracción.

## ABSTRACT

Upon a request for a proposal for a building that encompasses of the whole World knowledge, many questions were found within a premise that lead to the conception of a form of architectural opposition. The project consists of an experiential park as an alternative to the quest of rigid knowledge, quantifiable and impersonal, which dominates many aspects of contemporary human life. Using a superposition-based deconstruction method, the aims is to create a space that disobeys traditional logical systems and offers a different spatial, sequential, and conceptual understandings: a madness park.

**Key Words:** Opposition, Superposition, Contradiction, Knowledge, Experience, Distraction.

**TABLA DE CONTENIDO**

<b>Introducción .....</b>	<b>9</b>
<b>Desarrollo del Tema.....</b>	<b>10</b>
El Mundaneum.....	10
El Aleph .....	11
Contexto: Plan masa y sitio específico .....	13
Propuesta: Un anti-mundaneum.....	15
Antecedentes: Parc La Villette.....	17
El Proyecto: <i>Parc Du Folie</i> .....	20
<b>Planimetría y representación .....</b>	<b>25</b>
<b>Conclusiones.....</b>	<b>43</b>
<b>Referencias bibliográficas.....</b>	<b>44</b>
<b>ANEXO A: LAMINAS FINALES .....</b>	<b>45</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mundaneum de Paul Otlet. ....	10
Figura 2 Interpretación del Aleph como espacio de Escher. Elaboración propia. ....	12
Figura 3 Plan Masa de Beirut. Elaboración Grupal. ....	13
Figura 4 Secuencia de Vistas de la Propuest Plan Masa. Elaboración Grupal. ....	15
Figura 5 Collage Conceptual de la Propuesta. Elaboración Propia ....	16
Figura 6 Collage de Popuesta Espacial. Elaboración Propia. ....	17
Figura 7 Diagrama de Partido de La Villette. Elaboración Grupal.....	18
Figura 8 Diagrama de Superposición de la Villette. Elaboración Grupal. ....	19
Figura 9 Diagrama de Superposición del Proyecto.Elaboración Propia.....	21
Figura 10 Diagrama de Volumen, Movimiento y Paisaje del Proyecto. Elaboración Propia..	22
Figura 11 Axonometría Frontal del Proyecto. Elaboración Propia.....	24
Figura 12 Implantación del Proyecto. Elaboración Propia ....	25
Figura 13 Planta Baja. Elaboración Propia ....	26
Figura 14 Primera Planta. Elaboración Propia.....	27
Figura 15 Segunda Planta. Elaboración Propia.....	28
Figura 16 Tercera Planta. Elaboración Propia. ....	29
Figura 17 Cuarta Planta. Elaboración Propia.....	30
Figura 18 Primer Subsuelo. Elaboración Propia.....	31
Figura 19 Axonometrías del Proyecto. Elaboración Propia.....	32
Figura 20 Corte Transversal. Elaboración Propia.....	33
Figura 21 Corte Longitudinal del Proyecto. Elaboración Propia.....	33
Figura 22 Fachada Sur. Elaboración Propia. ....	34
Figura 23 Fachada Este. Elaboración Propia ....	34
Figura 24 Fachada Oeste. Elaboración Propia. ....	35
Figura 25 Fachada Oeste. Elaboración Propia. ....	35
Figura 26 Vistas Axonométricas de la Pirámide y Teatro del Proyecto. Elaboración Propia. ....	36
Figura 27 Vistas Axonométricas de la Galería y el Planetario. Elaboración Propia. ....	37
Figura 28 Vista del Ingreso al Proyecto. Elaboración Propia.....	38
Figura 29 Vista Exterior de una Galería. Elaboración Propia. ....	39
Ilustración 30 Maqueta Sin Cubierta. Fotografía por Autor. ....	40
Ilustración 31 Maqueta con Cubierta. Fotografía por Autor.....	41
Ilustración 32 Maqueta en Perspectiva. Fotografía por Autor.....	42

## INTRODUCCIÓN

Por siglos el ser humano se ha visto fascinado por el conocimiento, tanto así que ha llegado a ser uno de los pilares más importantes de nuestra civilización. El conocimiento ha sido estudiado, producido y preservado, permitiendo así impulsar el desarrollo de toda una especie. Siendo un tema de tanta relevancia, era inevitable que surgieran tratamientos de este tema mediante la arquitectura tarde o temprano. Este proyecto nace del estudio de un precedente teórico, el Mundaneum, como forma de profundizar sobre distintas interpretaciones del conocimiento. Estas servirían para el desarrollo de un proyecto arquitectónico donde se demostrará lo aprendido durante la carrera de arquitectura, trabajando en temas conceptuales y de diseño de forma conjunta.

El proyecto es el resultado de un proceso de exploración de distintas ideas, no solo respecto a lo concerniente a la edificación sino también a la metodología personal de trabajo. Para poder culminar el proyecto, además de realizar una serie de pruebas que fueron muy valiosas, se requirió del estudio de la obra de otros arquitectos también. Los métodos escogidos fueron seleccionados por su relevancia en apoyar a una idea que respondiera al problema, la misma que surgió después de un análisis de la situación y de sus posibilidades. El proyecto a continuación se enfoca en formas alternativas de aproximarse a la arquitectura y busca adueñarse de la premisa original del Mundaneum para proponer una obra que se espera sea emocionante y propositiva.

## DESARROLLO DEL TEMA

### El Mundaneum

El concepto de Mundaneum nace de la mano del abogado belga Paul Otlet quien plantea un lugar donde se pueda almacenar todo el conocimiento del mundo. La síntesis de esta información permitiría, según Otlet, cambios significativos en la humanidad la cual había sido recientemente devastada por la primera guerra mundial. Este sería una institución que contara con documentos de todo tipo, como un archivo total del entendimiento humano. El mundaneum o museo del mundo debía ser replicable y formaría parte de una red de conocimiento que incluiría subregiones menores con sus respectivos equivalentes del proyecto.

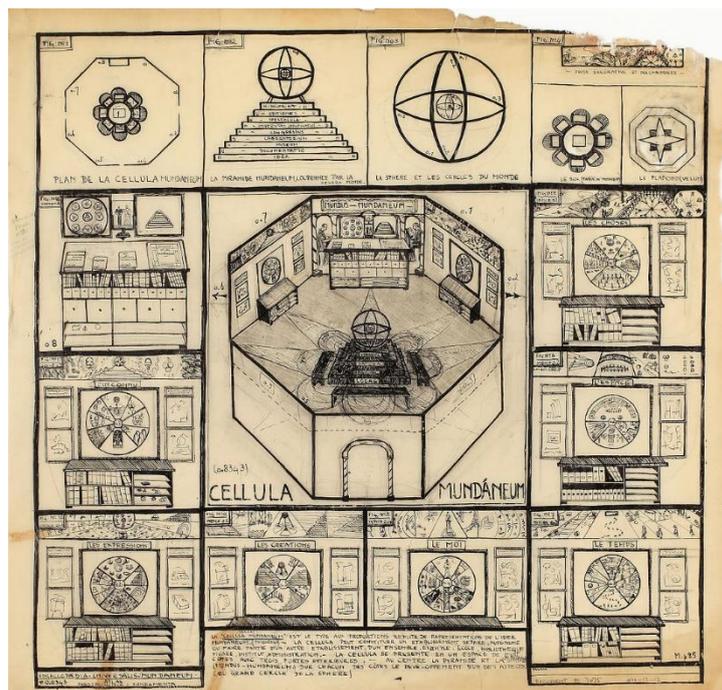


Figura 1 Mundaneum de Paul Otlet.

El principal arquitecto en proponer una arquitectura viable, dejando de lado las elucubraciones físicas para el proyecto que tenía Otlet, fue Le Corbusier. Su propuesta destaca por intentar conciliar una aproximación racional y moderna a un edificio que por su propia concepción se inclina hacia lo simbólico. El resultado fue altamente criticado por la aparente

incapacidad de Le Corbusier de dejar la monumentalidad de lado y proponer un edificio que referencia más a la antigua Mesopotamia que a una Europa industrial. El proyecto del Mundaneum nunca se realizaría pasando a ser una revolución que murió en el papel.

En la actualidad existen varias redes, conectadas por el Internet, que recopilan mucha más información de la que Otlet pudo haber imaginado. El conocimiento del mundo ha sido ingresado en sistemas computarizados y puede ser compartido con mayor libertad que nunca. En ese sentido la visión del Mundaneum como base de datos y sitio de encuentro intelectual si existió, tan solo no como lo plantearon en un inicio, trayendo consigo unas cuantas sorpresas.

Reconociendo estas realidades, el proyecto que desarrollé interpreta las ideas iniciales del Mundaneum, que, aunque obsoletas en una época de globalización y tecnología en constante desarrollo, después de darles la vuelta, sirvieron como punto de partida para una obra arquitectónica cuyo interés radica en la búsqueda de formas alternativas de conocimiento, perspectivas y experiencia.

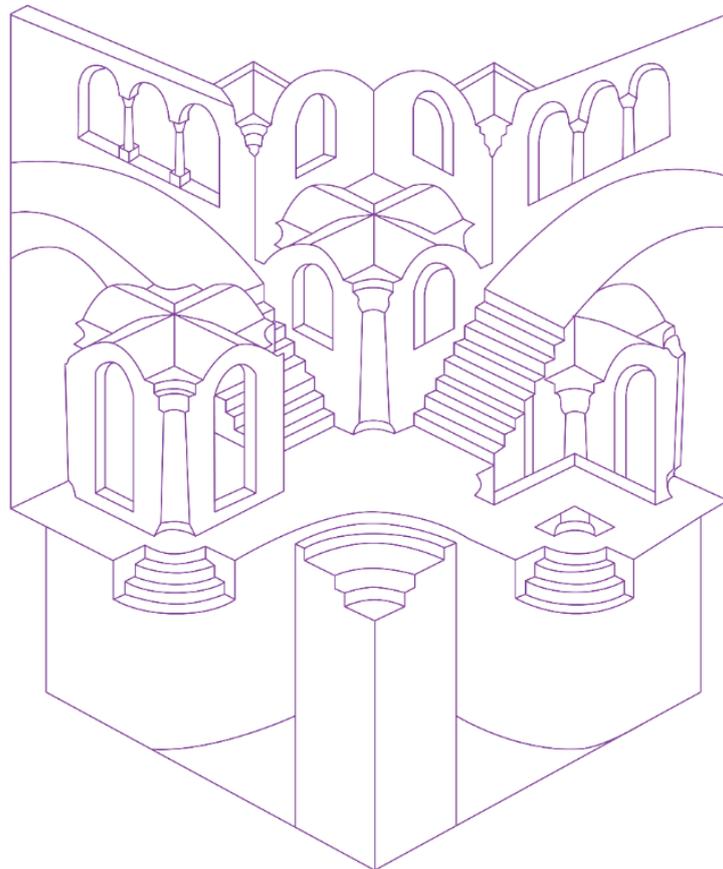
### **El Aleph**

El Aleph es un cuento corto realizado en 1949 por el escritor argentino Jorge Luis Borges. En él, Borges en el rol de protagonista de la historia, narra sus encuentros con Carlos Argentino y un fenómeno del espacio y tiempo llamado Aleph. Este consiste en un punto donde se experimenta todos los lugares del mundo y momentos pasados y presentes de forma simultánea, contradiciendo la percepción del tiempo y del espacio como la humanidad la entiende. Por razones desconocidas aquel punto se encuentra en la casa de Carlos e influencia sus escritos, los cuales carecen de claridad y disgustan a Borges.

Al experimentarlo de primera mano, la experiencia es sobrecogedora y preocupa al narrador quien siente haberlo visto todo, privándolo de nuevas experiencias. Sin embargo, la casa donde se encuentra el Aleph es derribada y una vez acontecida su desaparición, pierde su

influencia sobre Carlos Argentino quien encuentra por fin gran éxito como escritor. Borges escribe “Su afortunada pluma (no entorpecida ya por el Aleph) se ha consagrado” (Borges, 1949)

En esta historia Borges destaca una realidad que suele pasar por desapercibida, en especial en un mundo donde el rol de la información es cada vez mayor y dominante; el exceso del llamado “saber” puede ser agobiante y contraproducente. Esta idea se volvería la semilla de la aproximación al proyecto en cuestión y la que desencadenaría una serie de búsquedas teóricas y de diseño.



*Figura 2 Interpretación del Aleph como espacio de Escher. Elaboración propia.*

### Contexto: Plan masa y sitio específico

El proyecto debía estar ubicado en el área portuaria de la ciudad de Beirut en el Líbano, lugar que fue afectado por una explosión en el 2020 y para el cual se propuso un nuevo plan masa desarrollado de forma independiente del proyecto en cuestión como parte de un colectivo de estudiantes para un concurso. La propuesta del plan masa incluía la reforma de la línea costera y el rompeolas, la reestructuración del puerto, una villa flotante, la creación de un distrito comercial-financiero y la incorporación de una nueva universidad en el sitio de la catástrofe. El tratamiento conceptual del plan masa involucraba trabajar a través de la ausencia las diferentes aproximaciones y sistemas, buscando así no imponer perspectivas definidas sino permitir la proyección por parte del público dentro de estos espacios. Se considero que esta era la solución más apropiada al tener que interferir en un sitio marcado por distintos conflictos ideológicos y al hacerlo siendo extranjeros que nunca han experimentado el lugar en cuestión.

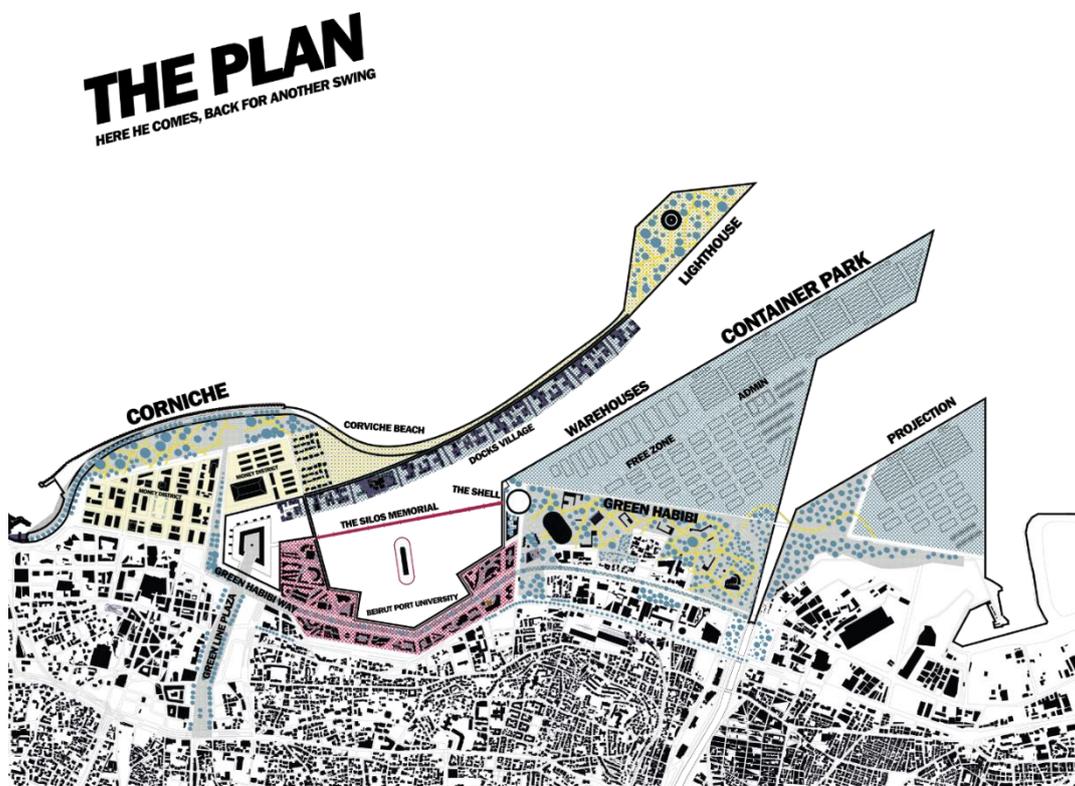
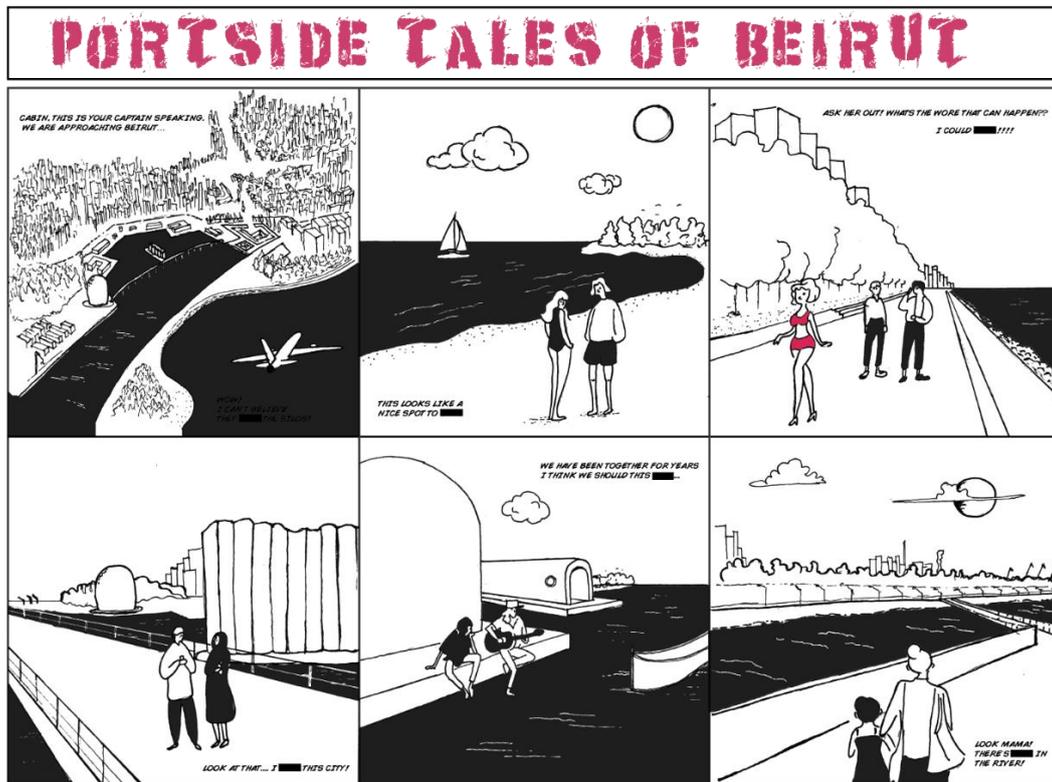


Figura 3 Plan Masa de Beirut. Elaboración Grupal.

Los cambios de la línea costera afectaron principalmente el área del puerto que fue reubicado hacia el este y cuyo crecimiento se prevé que se dé en esa dirección. Habiendo liberado ese espacio, se propuso remover tierras para acentuar la bahía dejando un único elemento, los silos. Al momento de la explosión, esta era la estructura más cercana y sirvió de protección a la ciudad y sus habitantes. Su carácter simbólico y monumental debía ser preservado en memoria de lo sucedido y como metáfora del carácter de los ciudadanos, cuya vida está constantemente rodeada de tragedia, resiliencia, y esperanza. La ausencia de masa serviría para resaltar la presencia de este hito.

Rodeando al monumento se plantea un campus universitario que busca reactivar el sector y responder al desastre ocurrido con educación y cultura con edificios sirven no solo a la vida estudiantil sino también a la ciudad como eventos públicos. A través del campus cruza un eje verde que conecta un nuevo parque adyacente al puerto, para crear una barrera y traer vegetación a un sector previamente industrial, con el *Corniche* o paseo costero que ya existe en la ciudad. Es en este sector de parcelas de gran tamaño que actualmente se encuentra subdesarrollado donde se propone la creación de un centro financiero de alta densidad y altura por su relación de cercanía con el actual centro de Beirut y su condición geográfica. A través de estos tratamientos, el plan masa resultante rehabilitaría el sector macro de la ciudad en varios frentes, aprovechando al máximo las condiciones preexistentes, pero sin temerle a cambios grandes.



## IT CAME FROM BELOW...

**THE NEW BEIRUT PORT IS NOW OPEN TO THE PUBLIC, ENJOY A LIGHT PROMENADE OR A COOL SWIM IN THE SEA!**

*Figura 4 Secuencia de Vistas de la Propuest Plan Masa. Elaboración Grupal.*

### Propuesta: Un anti-mundaneum

En una época de información masiva, donde los humanos son bombardeados constantemente con pedazos desmembrados de conocimiento, donde toda la información del mundo se encuentra en dispositivos que caben en nuestros bolsillos, no se necesita otro lugar de culto a esta materia. El Mundaneum, el edificio que abarca todo el “conocimiento” del mundo, deberá ser un sitio de escape de los datos, un sitio de experiencias. Experiencias

espaciales que irrumpen en la cotidianidad de las personas, agobiadas por hordas de información, la mayoría inútil, y presentan una alternativa que incite a la curiosidad y sorpresa. Si a veces las respuestas generan más confusión, ¿por qué no puede la confusión generar respuestas? Este Anti-Mundaneum debe reconocer la predisposición humana a pensamientos enmarañados, secuencias confusas y falta de lógica. De templo de conocimiento deberá transformarse en casa de la distracción, en un edificio de oposición, un objeto arquitectónico que contradiga la idea de edificio mismo y cuestione a la racionalidad.

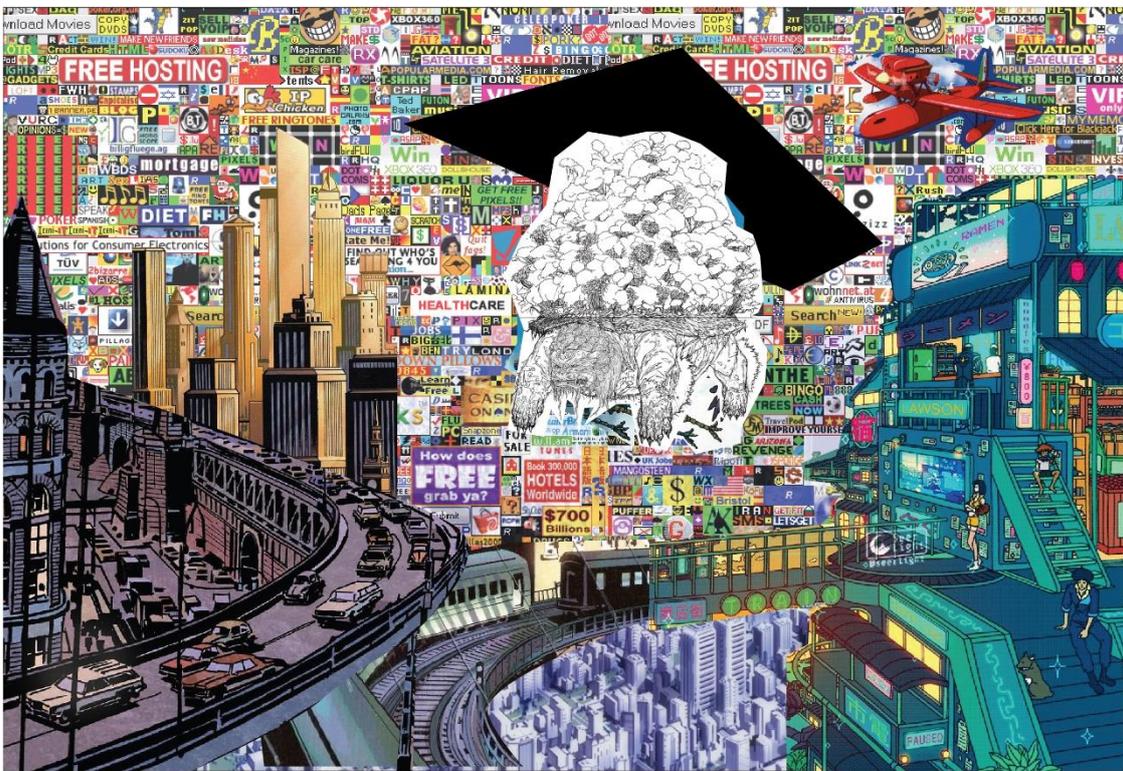
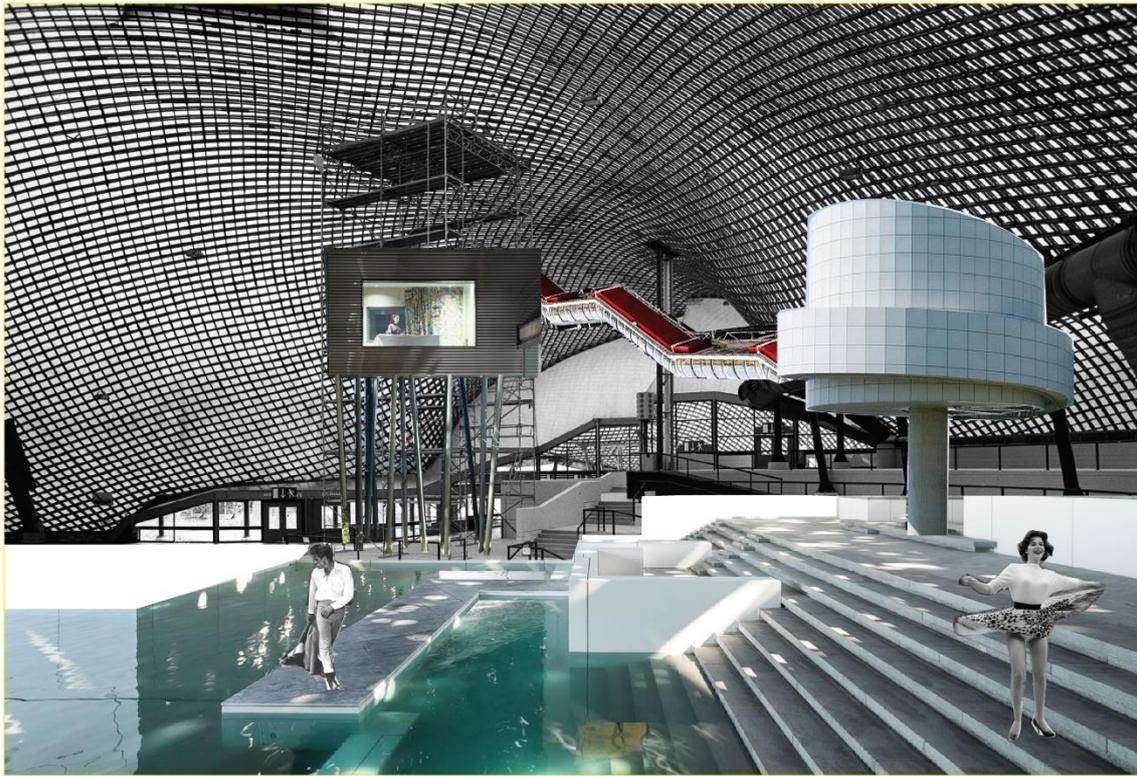


Figura 5 Collage Conceptual de la Propuesta. Elaboración Propia

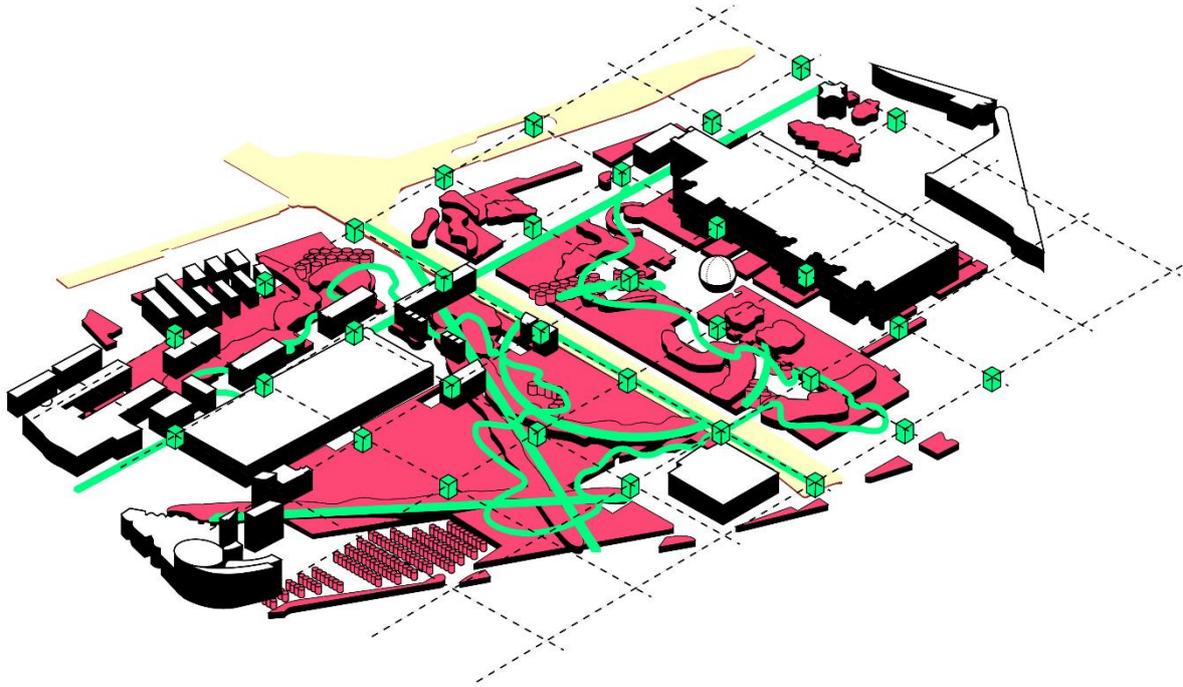


*Figura 6 Collage de Popuesta Espacial. Elaboración Propia.*

### **Antecedentes: Parc La Villette**

En búsqueda de una forma de materializar estas cualidades, de un método de deconstrucción de la arquitectura en servicio del concepto, se encontró una estrategia de diseño analizando uno de los proyectos de arquitectura más significativos del siglo XX: La Villette.

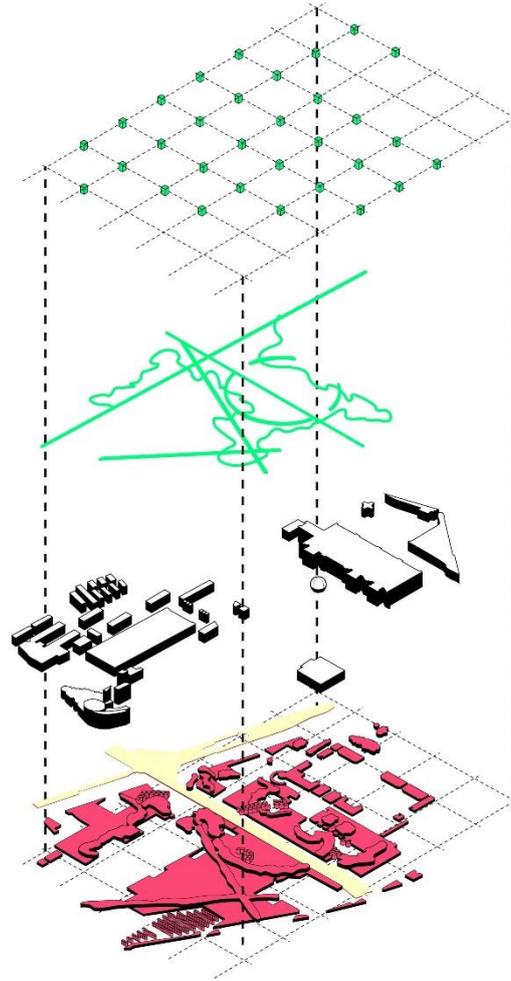
El proyecto de Parc La Villette nace de la iniciativa del gobierno francés de crear un parque cultural en la ciudad de Paris para lo cual en 1982 se realiza un concurso internacional con propuestas de varios arquitectos prominentes del momento. El ganador fue el suizo Bernard Tschumi con su propuesta de plan maestro que consistía en establecer un sistema abstracto que cuestionara los métodos de composición arquitectónica tradicional junto con la relación entre programa y arquitectura.



## PARTI

*Figura 7 Diagrama de Partido de La Villete. Elaboración Grupal*

El método de deconstrucción de los sistemas establecidos que empleó consiste en una superposición de capas, diferentes sistemas que se conciben de forma independiente y al juntarse crean condiciones casuales, fricción sin intención. Es así como remueve al arquitecto de la ecuación y se genera un proyecto donde puntos de tensión e irracionalidad son parte del interés teórico y arquitectónico. No importan ya las piezas o sus funciones, sino que es la yuxtaposición de entidades reemplazables la que genera el proyecto, un cuerpo intangible. “El proyecto de Parc de la Vilette podría decirse que fomenta conflicto sobre síntesis, fragmentación sobre unidad, locura y juego sobre manejo cuidadoso” (Tschumi, 1988).



## SUPERPOSICIÓN DE CAPAS

Figura 8 Diagrama de Superposición de la Villete. Elaboración Grupal.

El parque se separa en tres sistemas independientes: Puntos, Líneas y Superficie. Los puntos se distribuyen de manera uniforme formando una malla y se manifiestan a través de estructuras arquitectónicas denominadas *folies* las cuales suplen las necesidades programáticas del parque. El sistema de líneas en cambio organiza el movimiento de los visitantes a través de la generación de ejes y meandros. Por último, el sistema de superficies abarca la mayor área y se presta para usos que requieran de espacios amplios y ambivalentes.

### **El Proyecto: *Parc Du Folie***

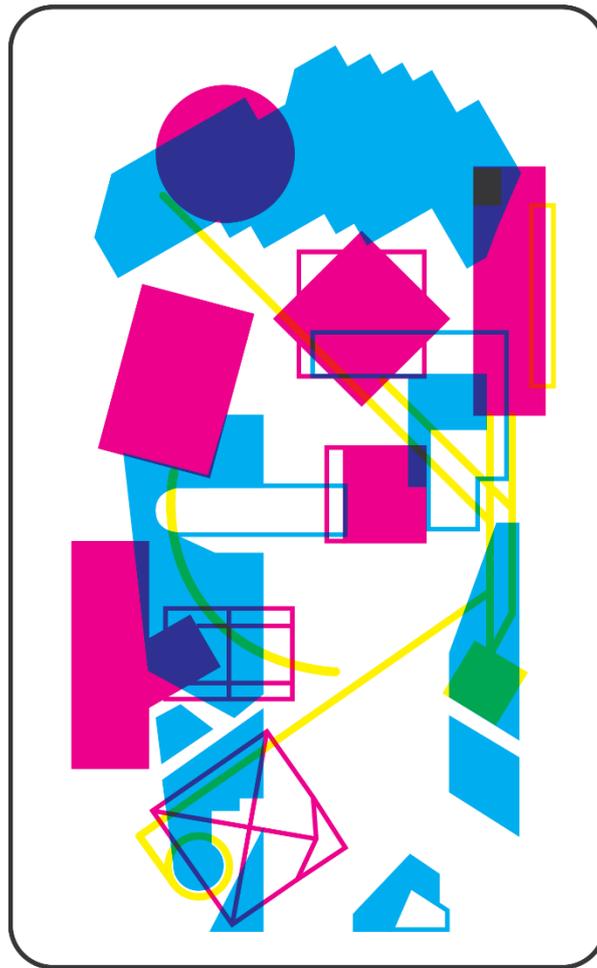
Todas estas ideas fueron condensadas, digeridas y transformadas para crear el *Parc Du Folie*, un “parque” experiencial de esparcimiento que busca ofrecer a las personas un descanso de la regularidad de la vida moderna, un sitio donde puedan procesar la información con la que han sido bombardeados y la posibilidad de generar nuevas ideas a través de deambular por sus espacios. La idea de *folie*, o locura, engloba el ánimo con el que se plantea el proyecto y la cualidad que busca rescatar y que suele ser negada en la práctica arquitectónica. Este edificio se plantea con la esperanza de que su influencia se extienda más allá de los límites de su parcela y que ofrezca nuevas perspectivas-alternativas para transformar los espacios de la ciudad de Beirut.

Existe un conflicto de intereses al tener que ubicar un edificio que pretende ser internacional y pertenecer a todo el mundo en un lugar específico, especialmente cuando dicha ubicación no podía ser cambiada. La solución fue un edificio que rechaza el contexto en vez de buscar integrarse a él, y cuyo esquema es relativamente adaptable y replicable por lo que podría servir de guía para la creación de iteraciones en otras locaciones en donde mantendría la misma falta de relación con aquellos sitios. En ese sentido, la única forma de pertenecer a todos lados es no pertenecer a ninguno.

El sitio del proyecto fue especialmente escogido debido a su planteada ubicación como el centro del nuevo distrito comercial y financiero de la ciudad de Beirut, un sitio que usualmente sería dedicado al culto de los sistemas lógicos preexistentes. Al ubicarse allí en directa oposición al lugar y a las actividades de este, el proyecto se levanta como un escape de la condición asfixiante de oficinas, computadores y papel.

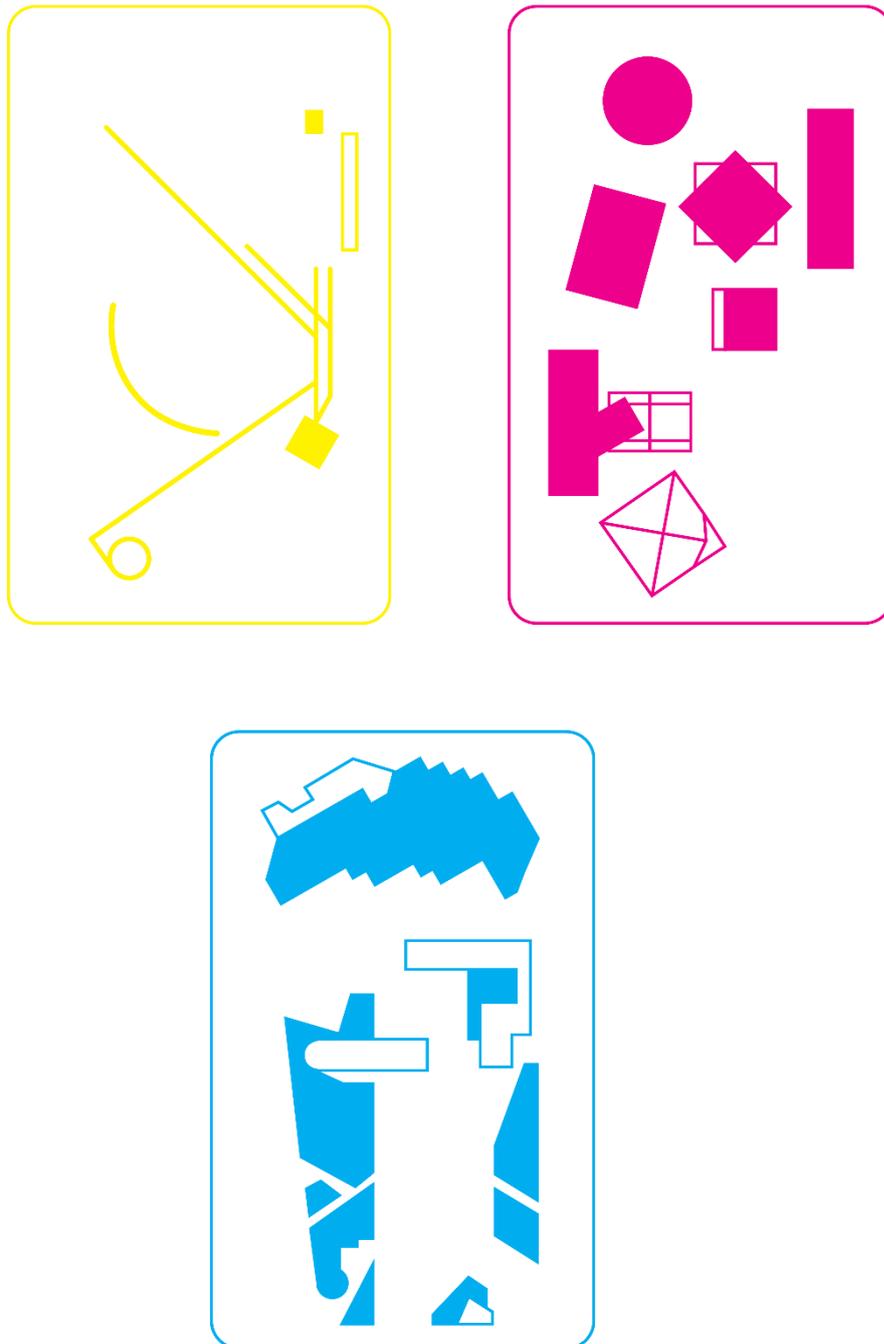
El método de superposición de sistemas y capas empleado en el Parc la Villette se pone en práctica como forma de generar un espacio impredecible e irracional. Los encuentros

inesperados entre los distintos sistemas son el corazón del proyecto y le dan un carácter imposible de manufacturar mediante la composición arquitectónica de una totalidad. De esta forma ocurren encuentros que no podían ser pensados juiciosamente, ya que contradicen los principios tradicionales de diseño y en especial la relación entre forma y función.



*Figura 9 Diagrama de Superposición del Proyecto. Elaboración Propia.*

Los diferentes sistemas de orden, masa, movimiento, paisaje y cubierta fueron desarrollados con total independencia el uno del otro a manera de ejercicios compositivos. Al integrarse se mantuvo la relación entre los diferentes sistemas, resolviendo solo condiciones puntuales que facilitarían necesidades no negociables y puramente constructivas en tanto no comprometieran la dinámica espontánea del proyecto.



*Figura 10 Diagrama de Volumen, Movimiento y Paisaje del Proyecto. Elaboración Propia.*

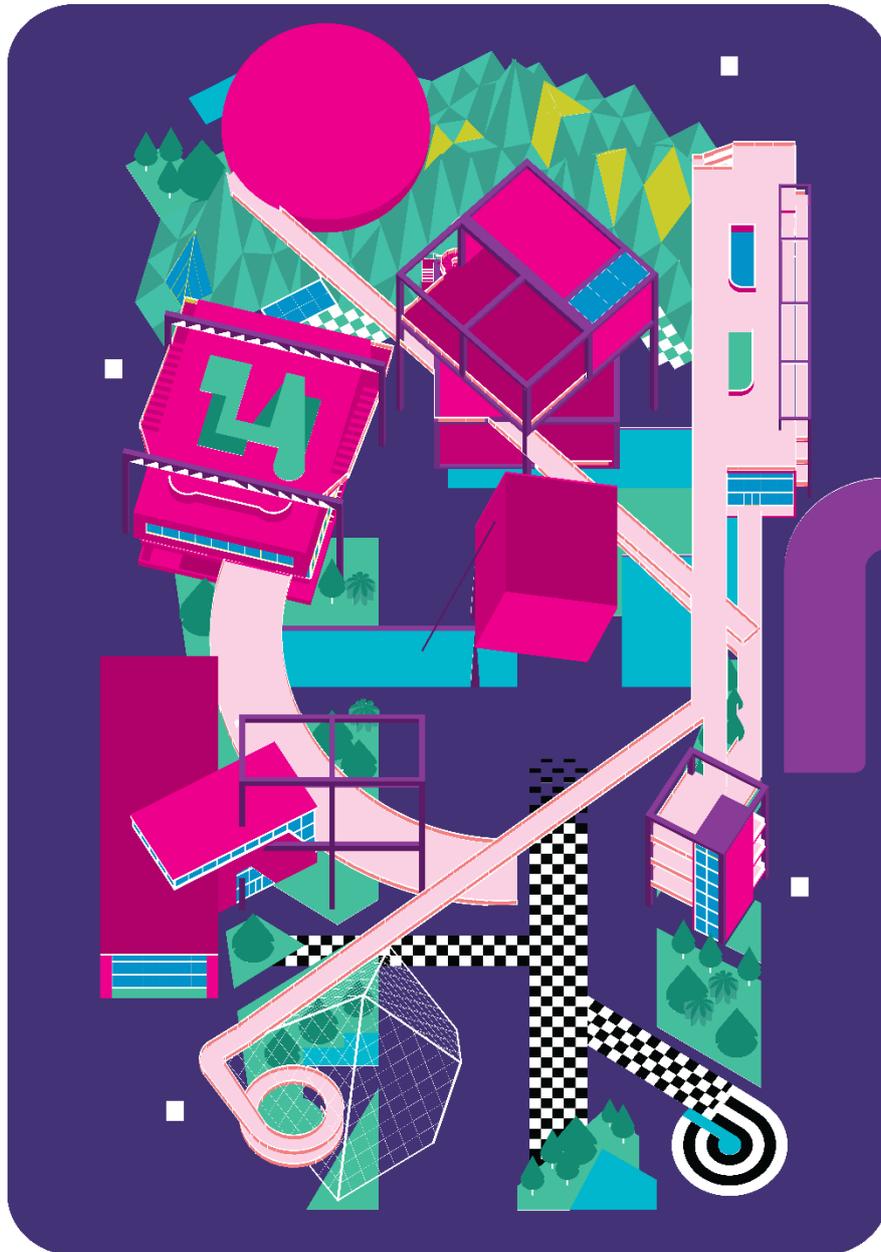
El sistema de orden, la malla ortogonal de 6x6 grabada en el piso y que aparenta organizar el proyecto, en realidad sirve solo como plano cartesiano y permite ubicar los elementos de forma precisa, pero sin embargo libre dentro del espacio. Es el elemento regular que acentúa el aparente desorden del resto de elemento.

El sistema de movimiento funciona a través de líneas elevadas con distintas variaciones de niveles y pendientes. No obedece al objetivo de mantener la circulación al mínimo que forma parte del diseño de muchos otros proyectos, en este caso el movimiento excesivo y deambulacion son totalmente deseados y por lo tanto siempre visibles.

El sistema de masa comprende los distintos espacios cerrados, ya sea por muros o marcos estructurales, que albergan alguna forma de programa. Son objetos, edificios dentro de un edificio, que nacen de una composición de lleno en un espacio vacío. Los volúmenes son formas primarias cuya ubicación y diálogo entre sí genera fricción. El uso de un lenguaje modernista, aparentemente contradictorio con la idea del proyecto, no es casual. Al hacer alusión al máximo exponente de la racionalidad y deformarlo al mismo tiempo destaca el carácter opositivo del proyecto y la dialéctica entre orden-desorden que permea la vida humana.

El sistema de paisaje busca introducir elementos naturales al proyecto que contrasten con la cualidad arquitectónica del resto de sistemas. A pesar de eso no se recurre a formas orgánicas, sino que es la misma sistematización geométrica la que define estos espacios. Incluso el gran monte de acero no es más que una malla de 3x3 deformada hasta generar picos y depresiones, una suerte paisaje sintético que irrumpe en la geometría limpia del resto de elementos.

El último elemento, la cubierta, sirve como ente unificador del proyecto que no tiene una clara división exterior – interior. En ese sentido es un desarrollo más cercano a un parque que a un edificio. Su forma busca rechazar totalmente su contexto, principalmente el vidrio y la ortogonalidad, simbolizando las ideas del proyecto y permitiendo que, a pesar de su apertura, su uso no dependa de condiciones ambientales.



*Figura 11 Axonometría Frontal del Proyecto. Elaboración Propia*

El programa, además de limitado y secundario a la condición espacial del proyecto, propone actividades de ocio y culturales que sirvan como alternativa a la rutina diaria. La fricción que existe entre la forma y la función se vuelve una oportunidad de experimentar estos

usos de forma alternativa. Los espacios de exposición o performance fueron pensados para ser intervenidos a gran escala periódicamente a través de instalaciones que complementan la idea del proyecto de ser indeterminado y experiencial.

## PLANIMETRÍA Y REPRESENTACIÓN

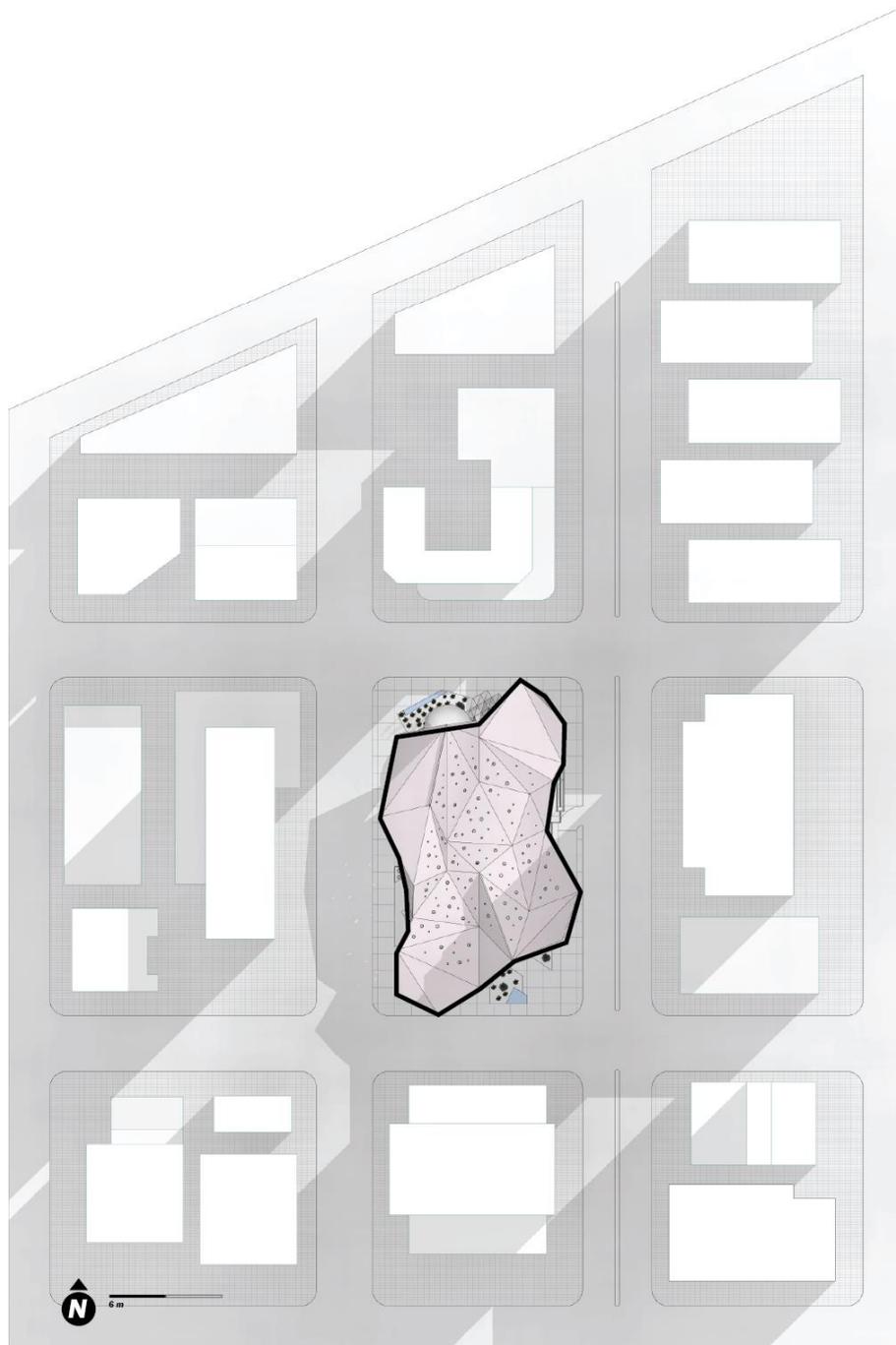


Figura 12 Implantación del Proyecto. Elaboración Propia

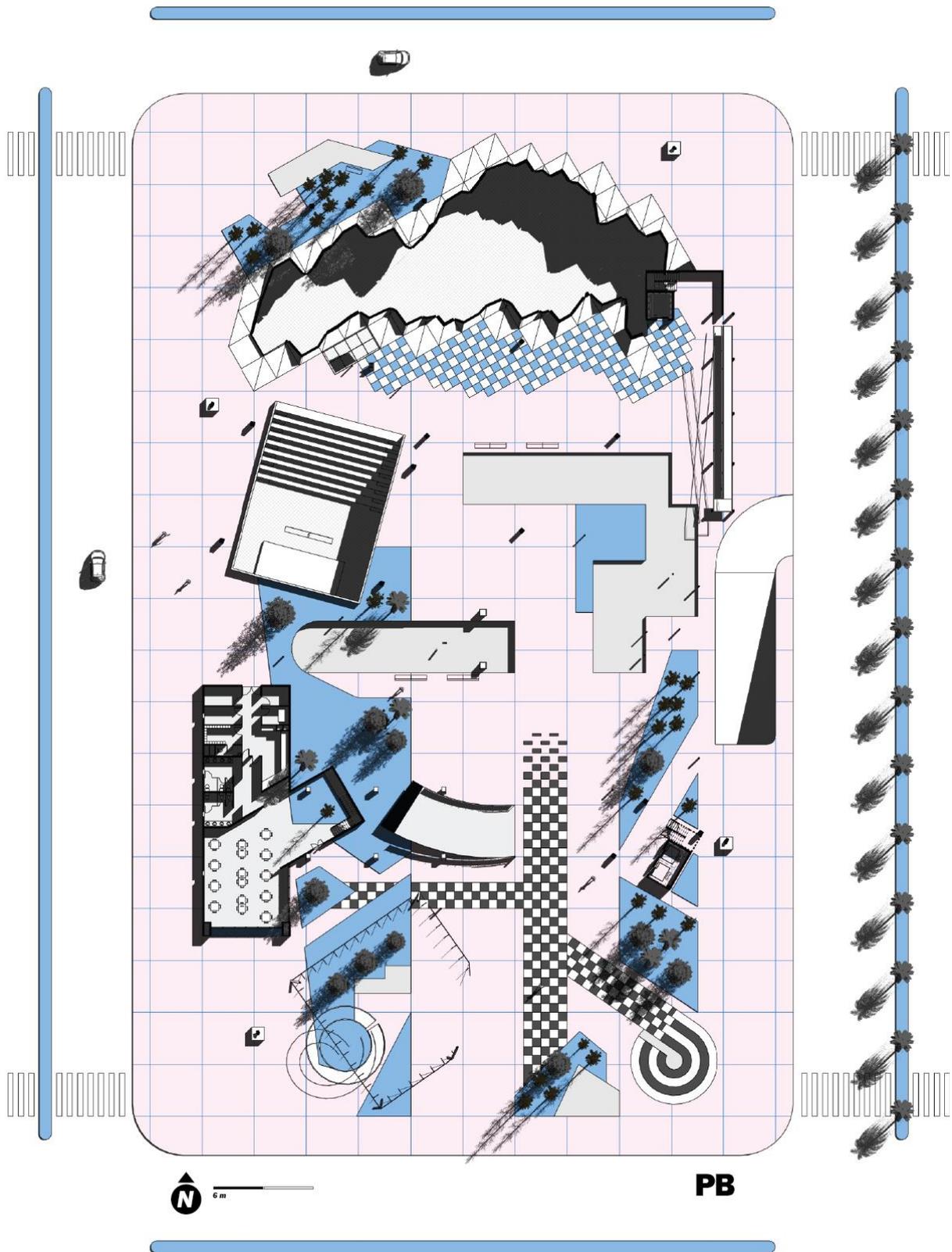


Figura 13 Planta Baja. Elaboración Propia

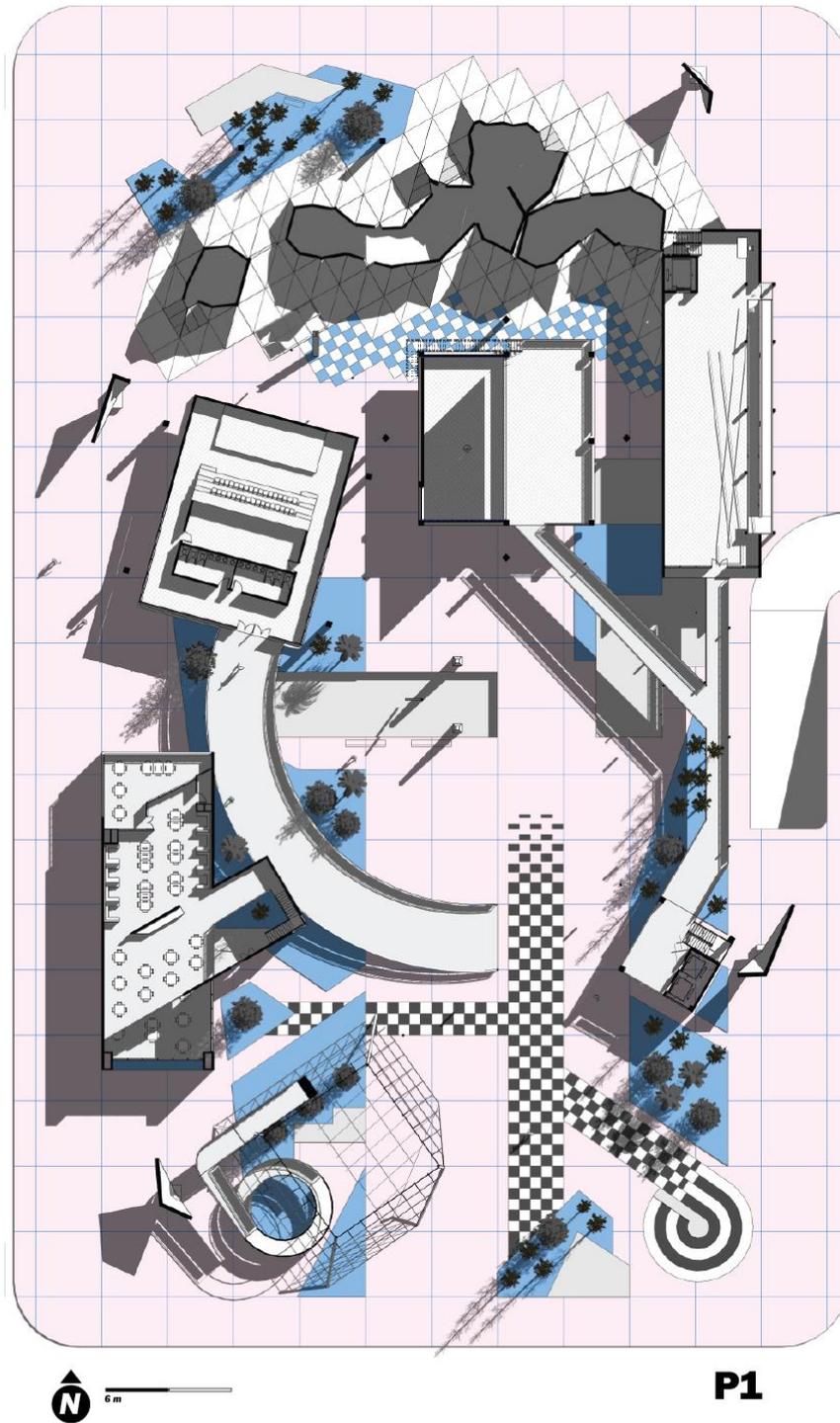


Figura 14 Primera Planta. Elaboración Propia.

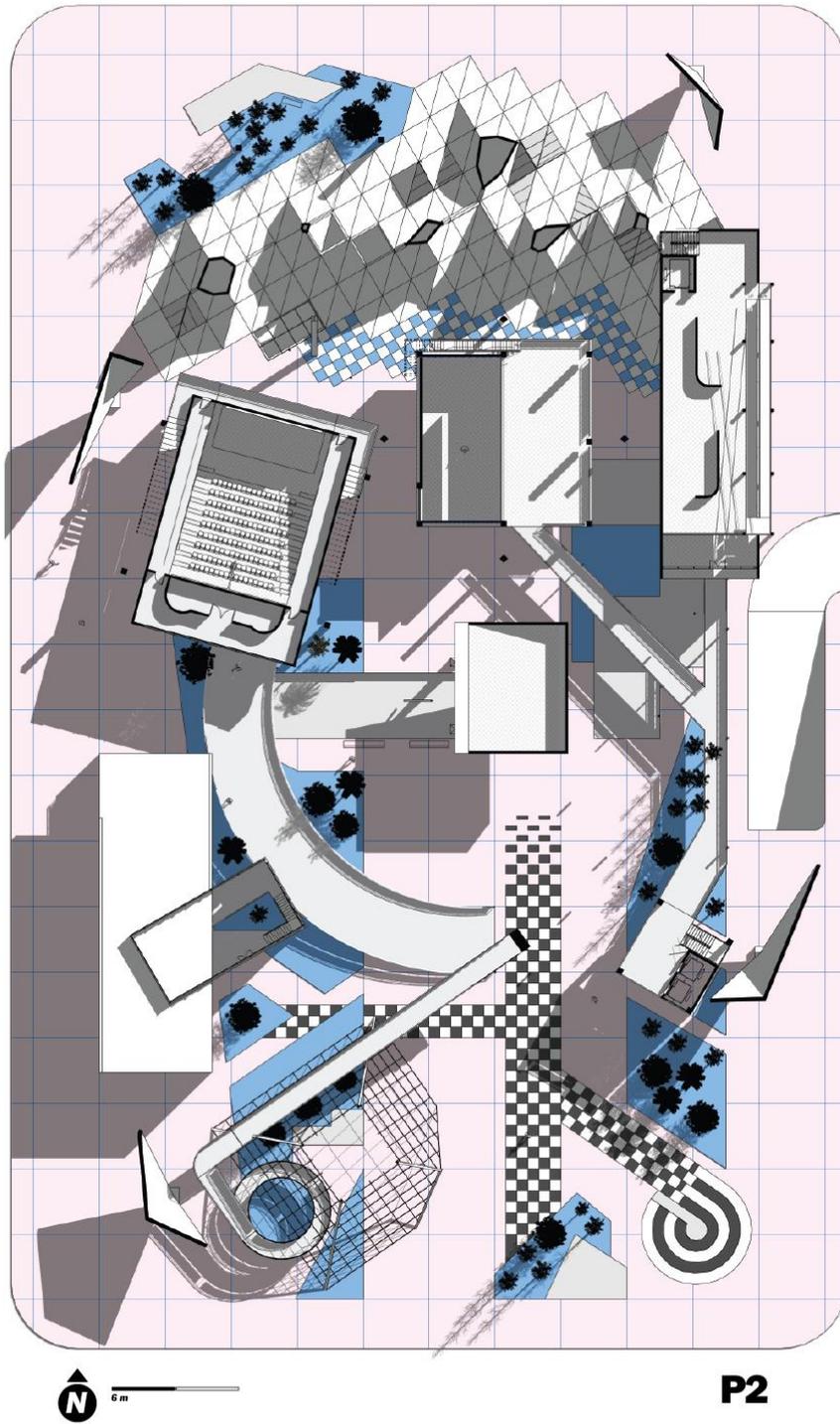


Figura 15 Segunda Planta. Elaboración Propia.

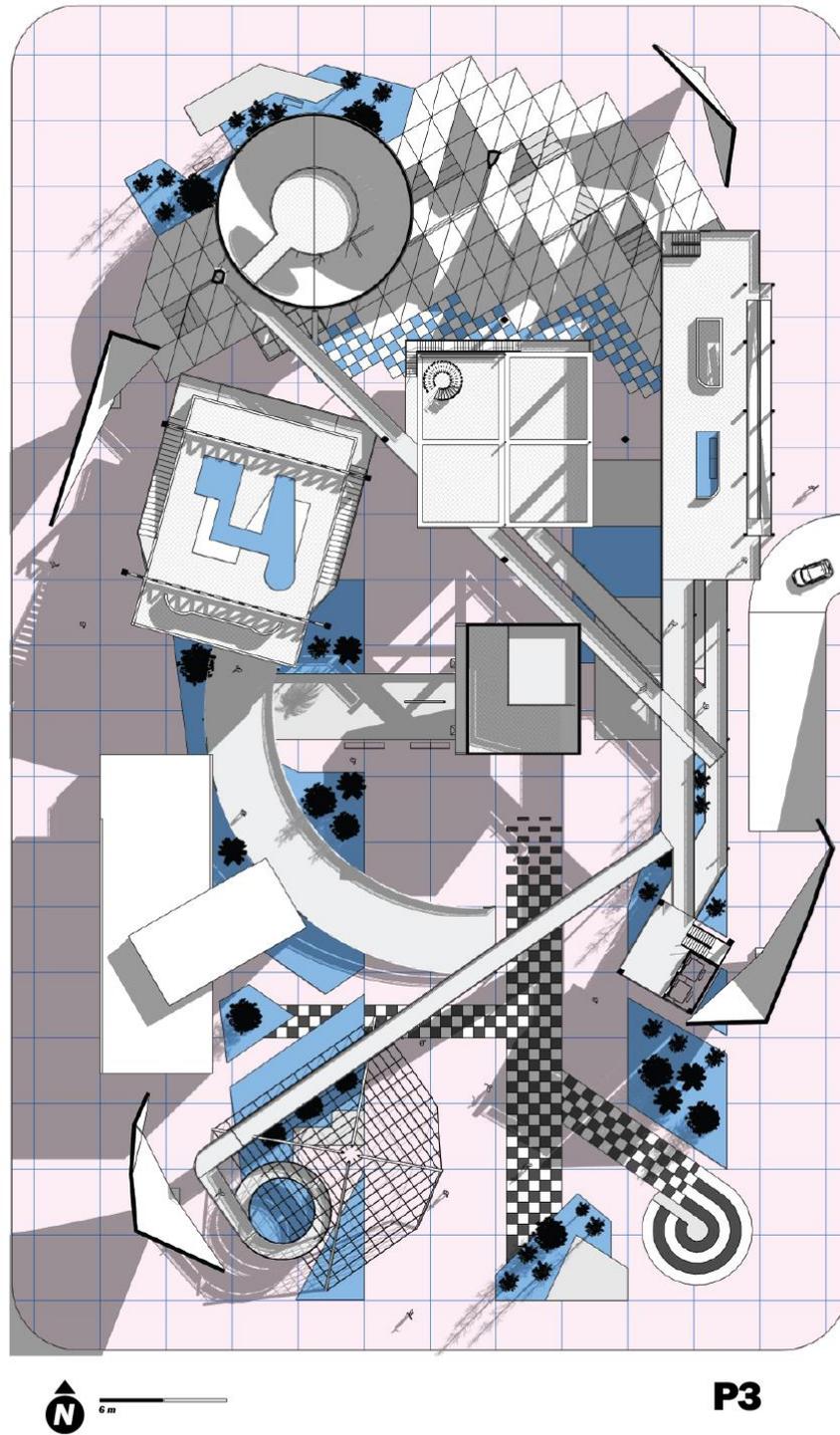


Figura 16 Tercera Planta. Elaboración Propia.

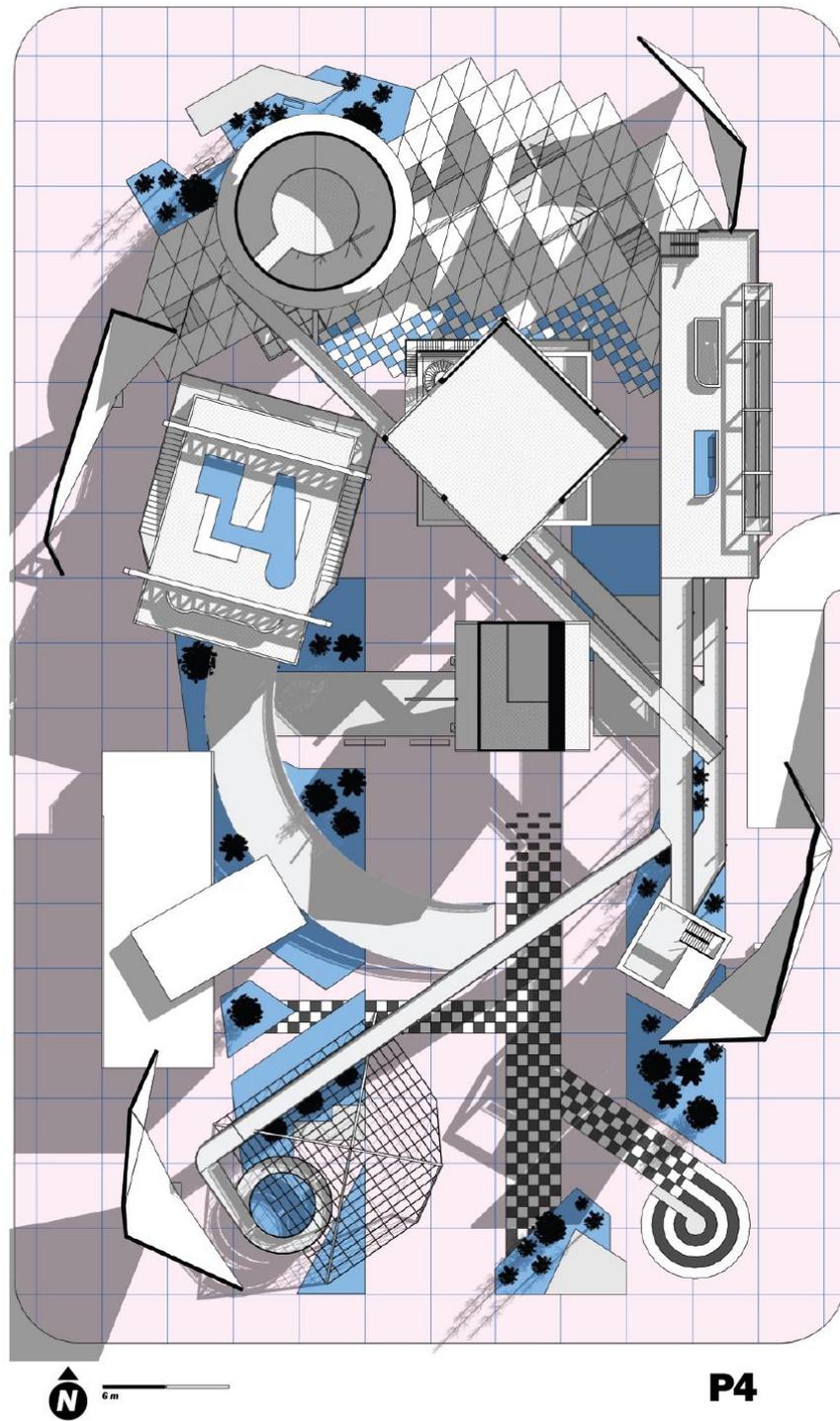


Figura 17 Cuarta Planta. Elaboración Propia.

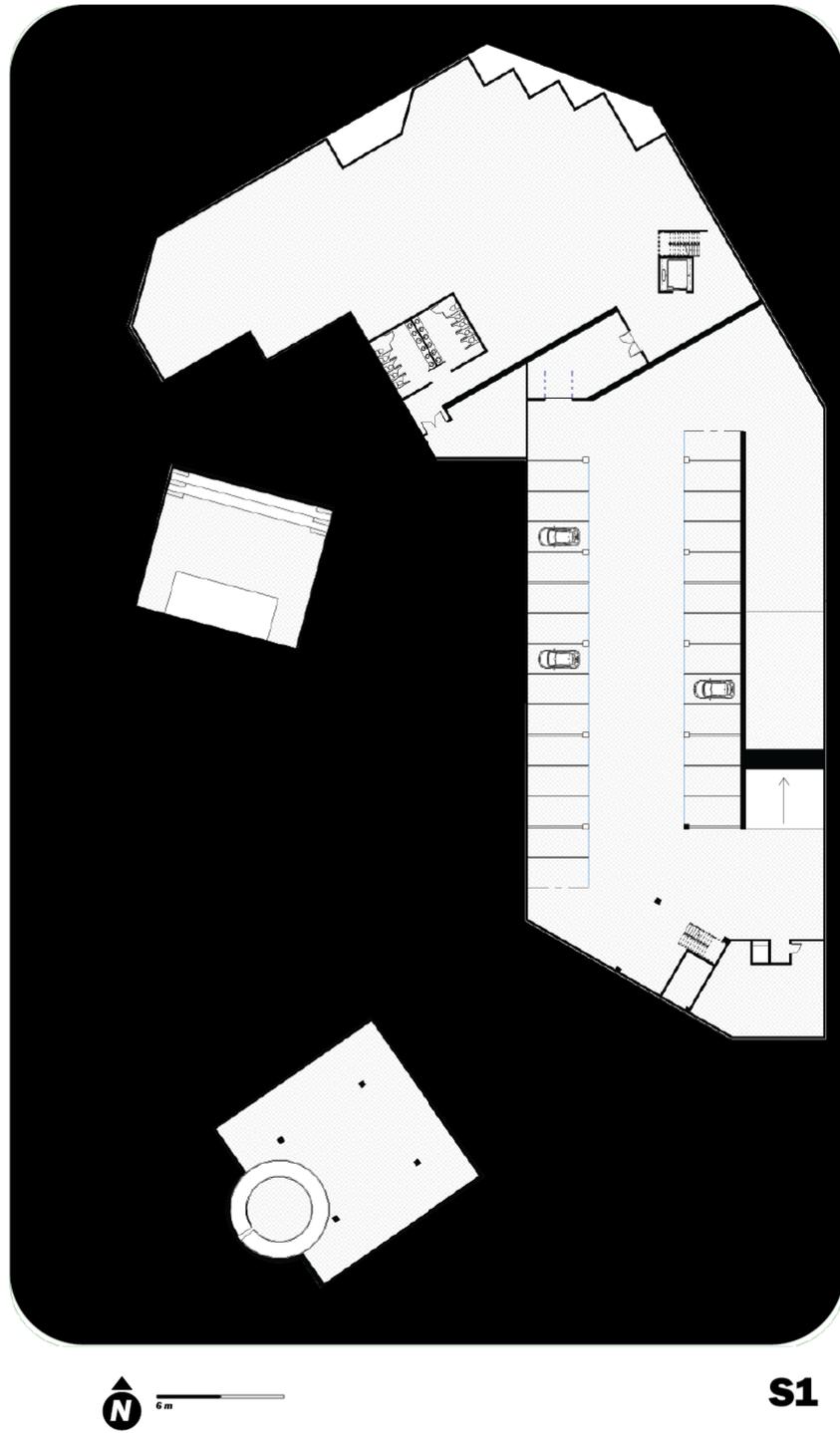
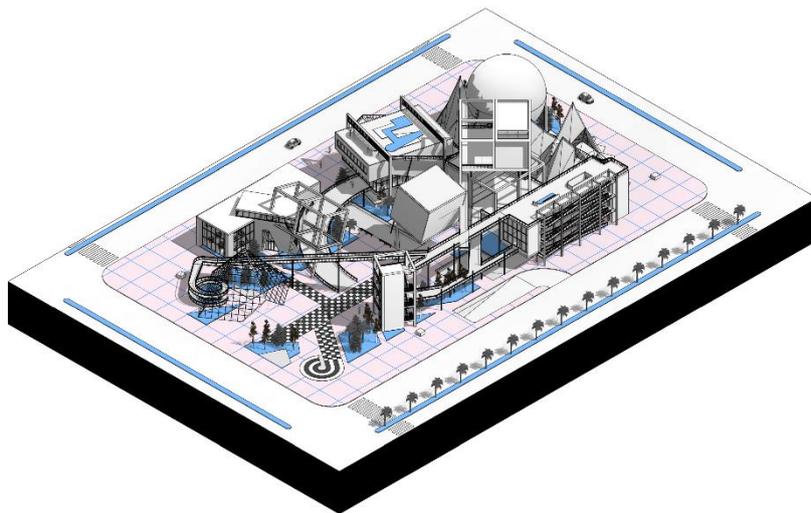
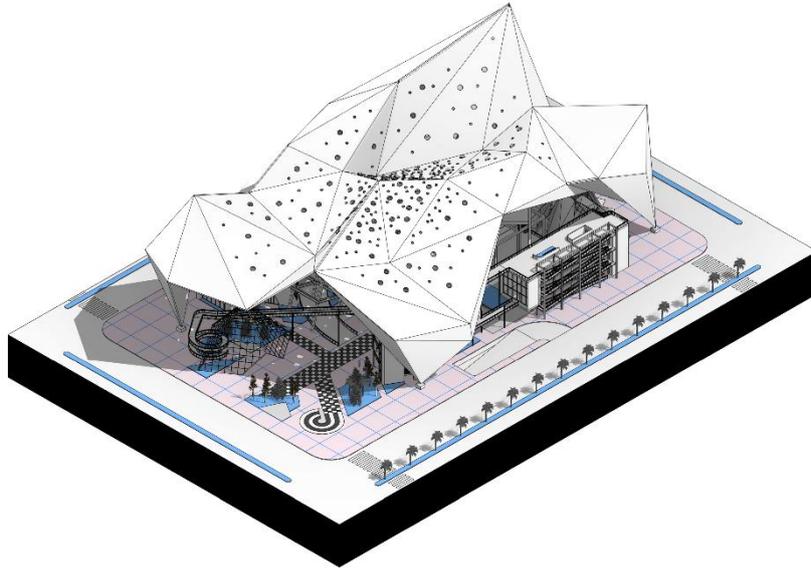


Figura 18 Primer Subsuelo. Elaboración Propia.



*Figura 19 Axonometrías del Proyecto. Elaboración Propia.*

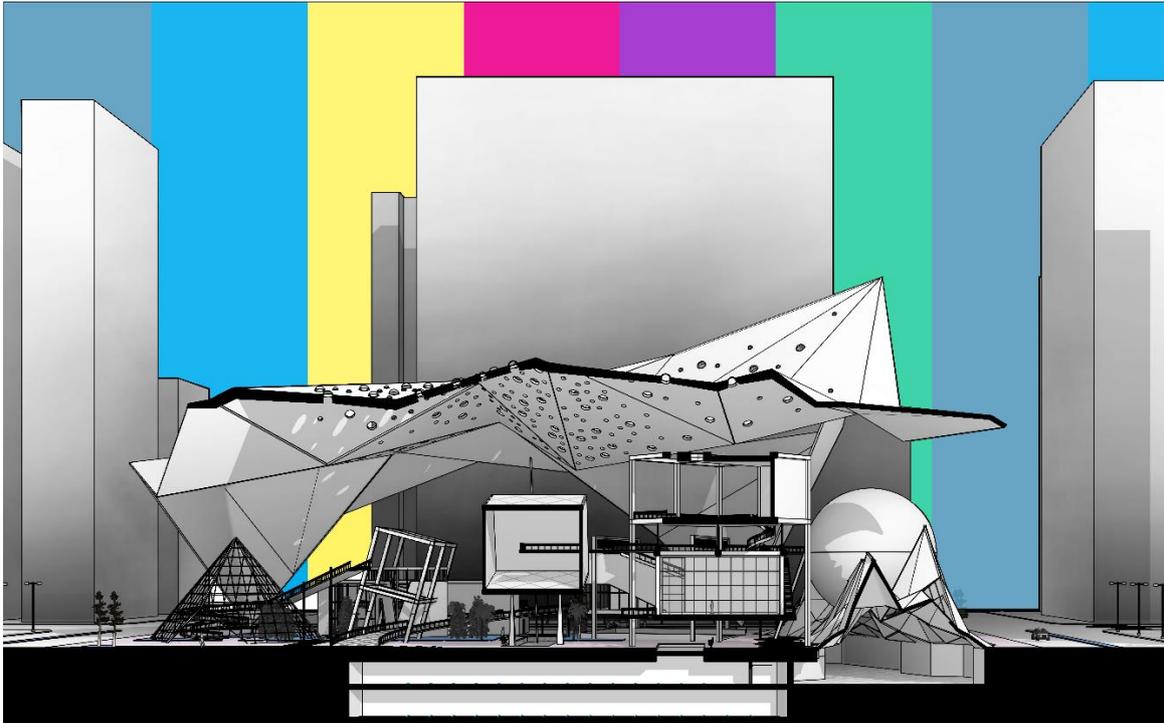


Figura 20 Corte Transversal. Elaboración Propia.

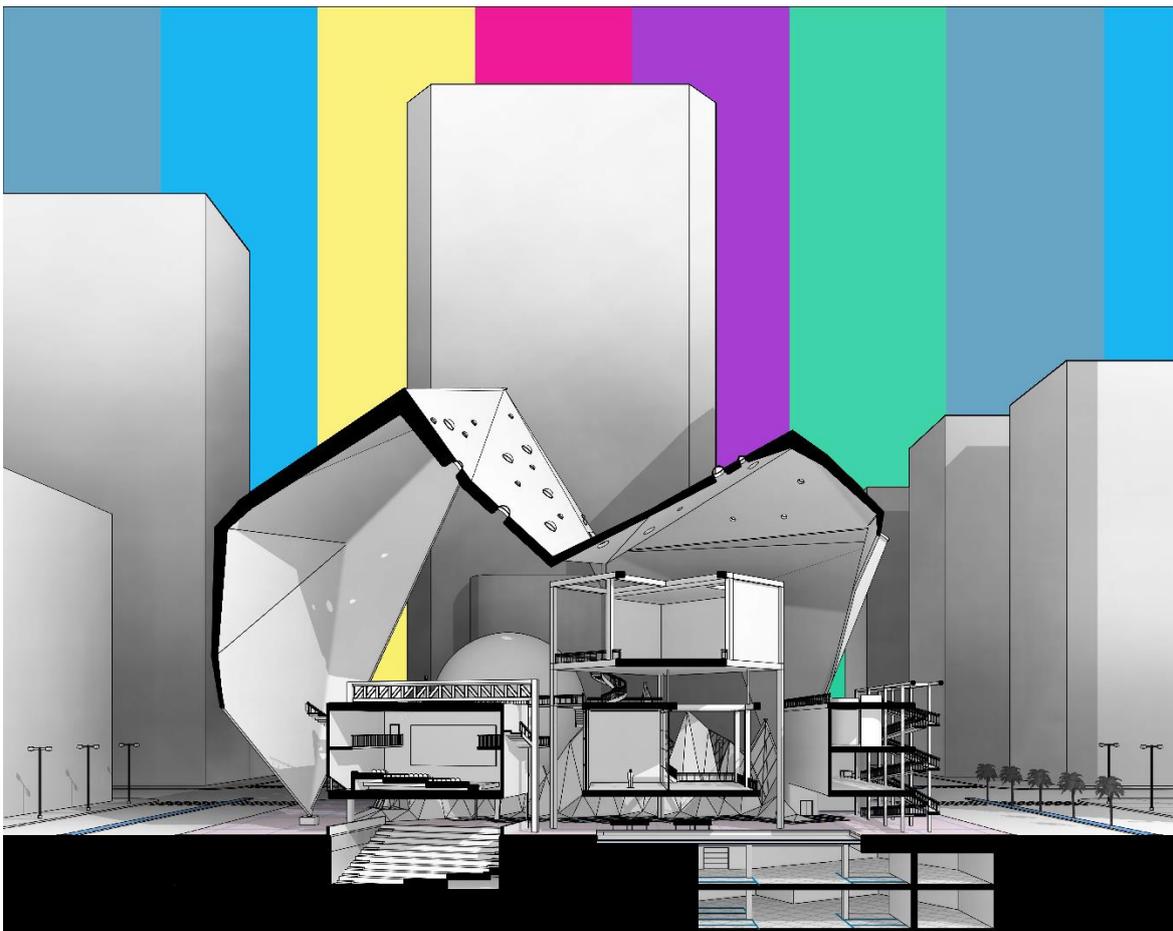


Figura 21 Corte Longitudinal del Proyecto. Elaboración Propia.

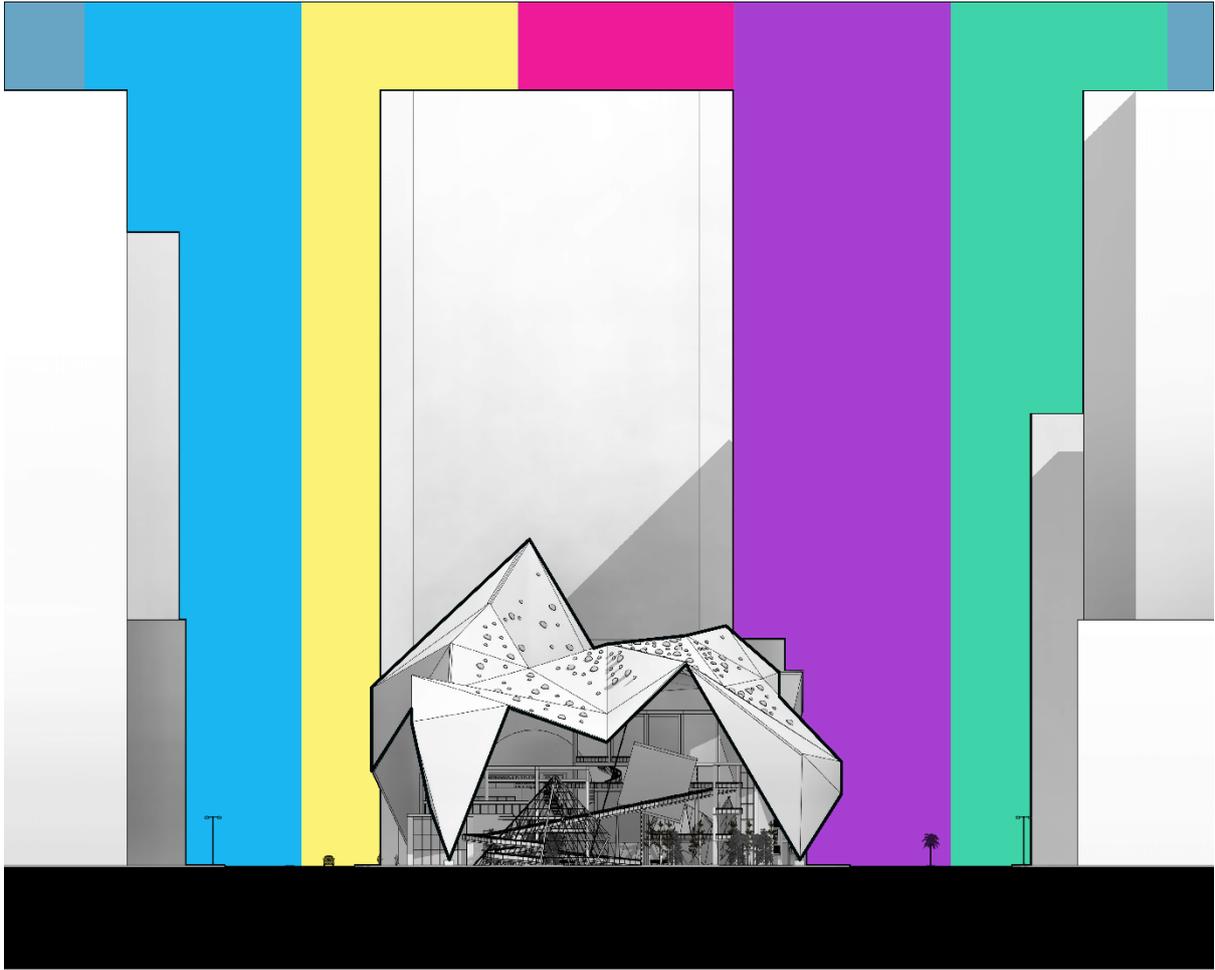


Figura 22 Fachada Sur. Elaboración Propia.

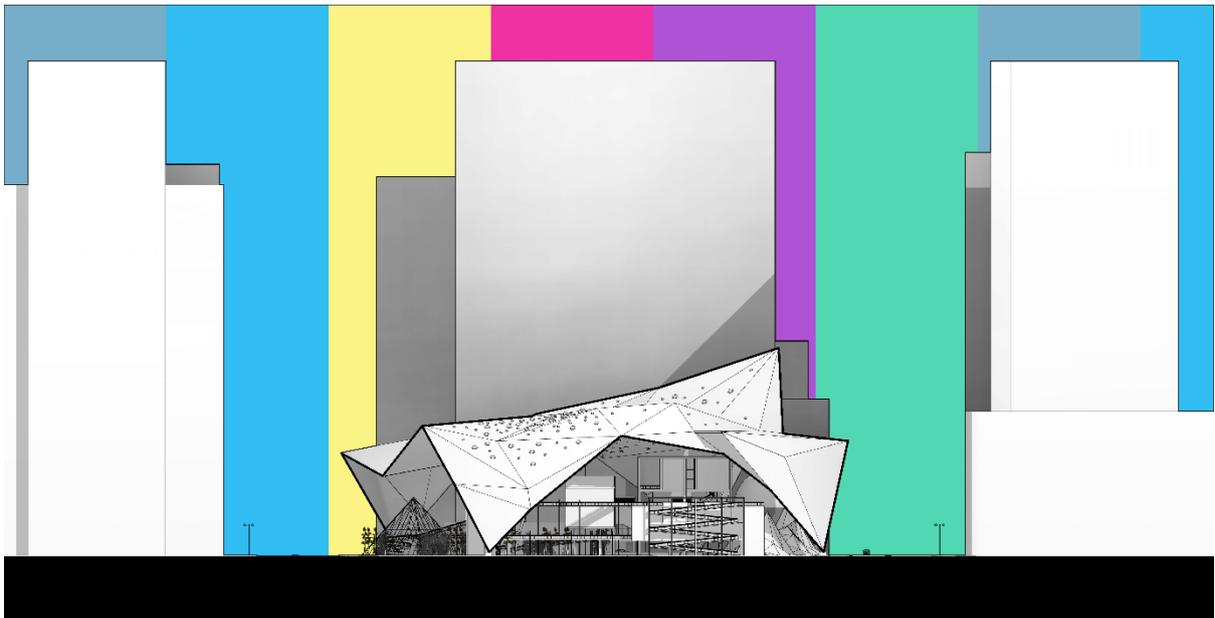


Figura 23 Fachada Este. Elaboración Propia



Figura 24 Fachada Oeste. Elaboración Propia.

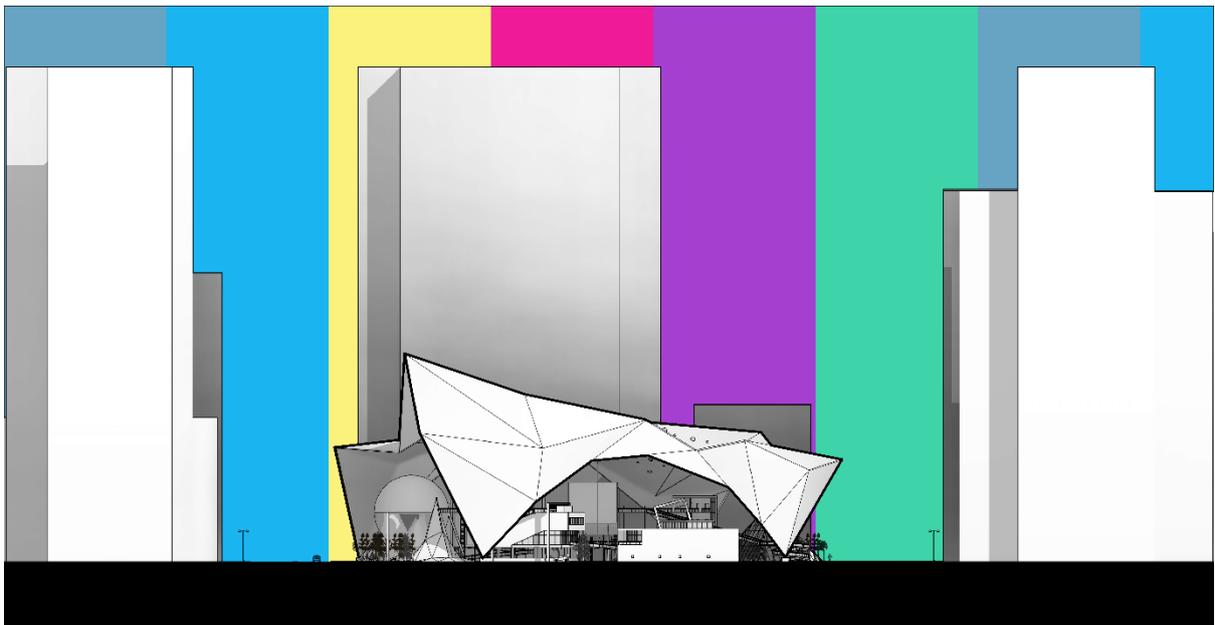


Figura 25 Fachada Oeste. Elaboración Propia.

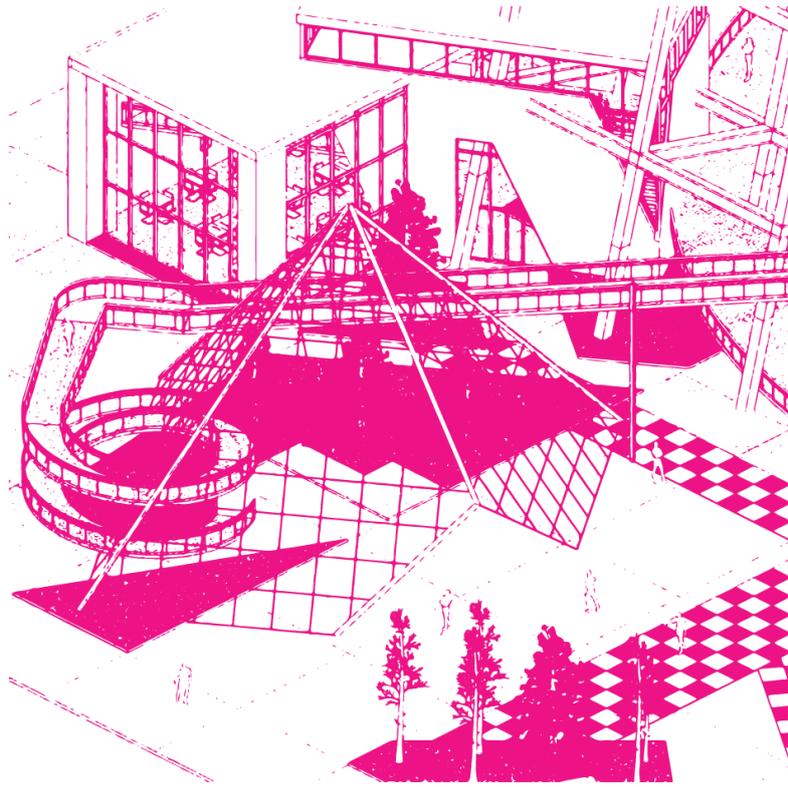


Figura 26 Vistas Axonómicas de la Pirámide y Teatro del Proyecto. Elaboración Propia.

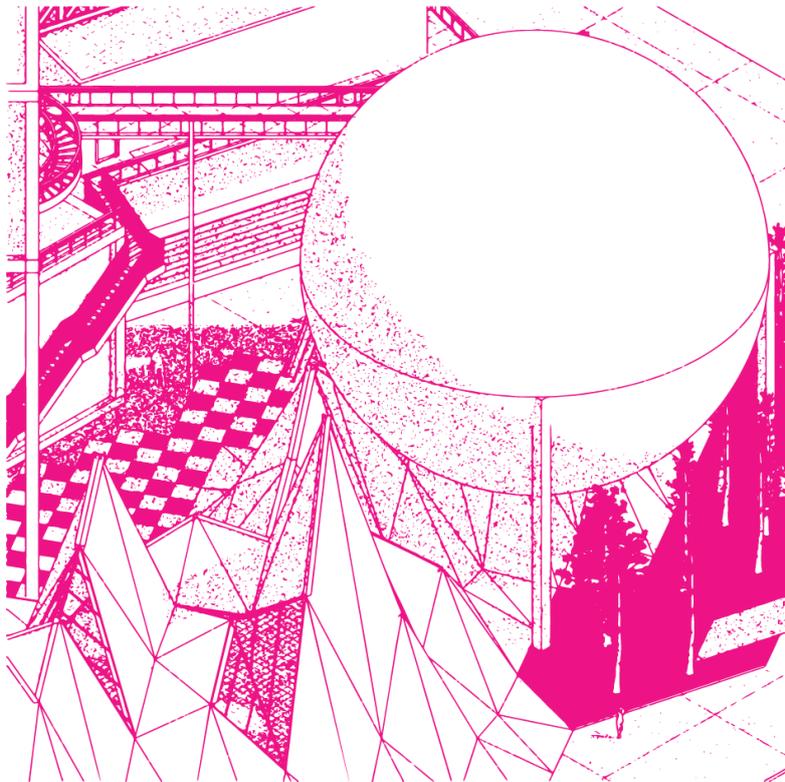
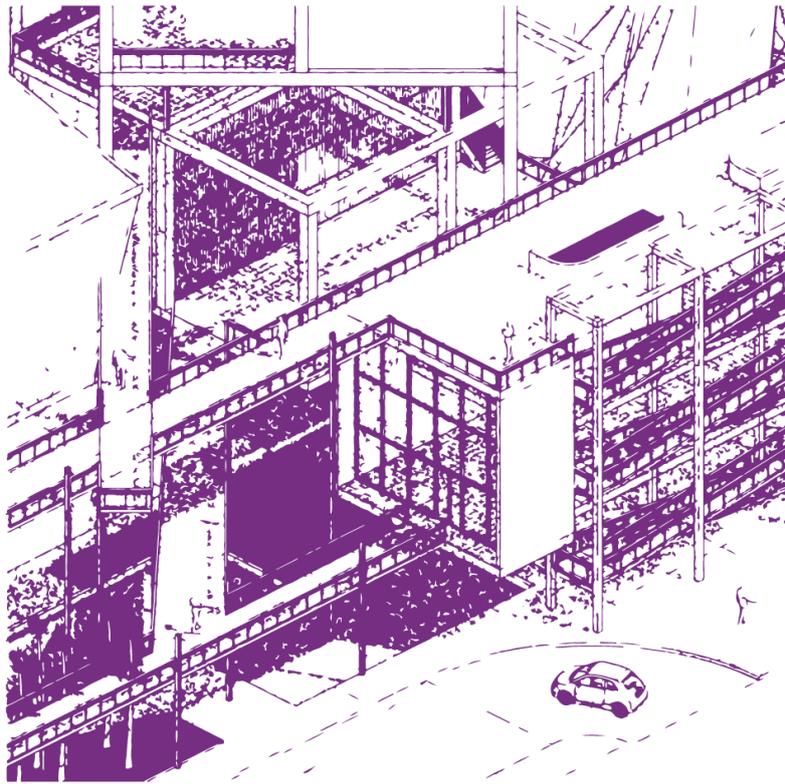
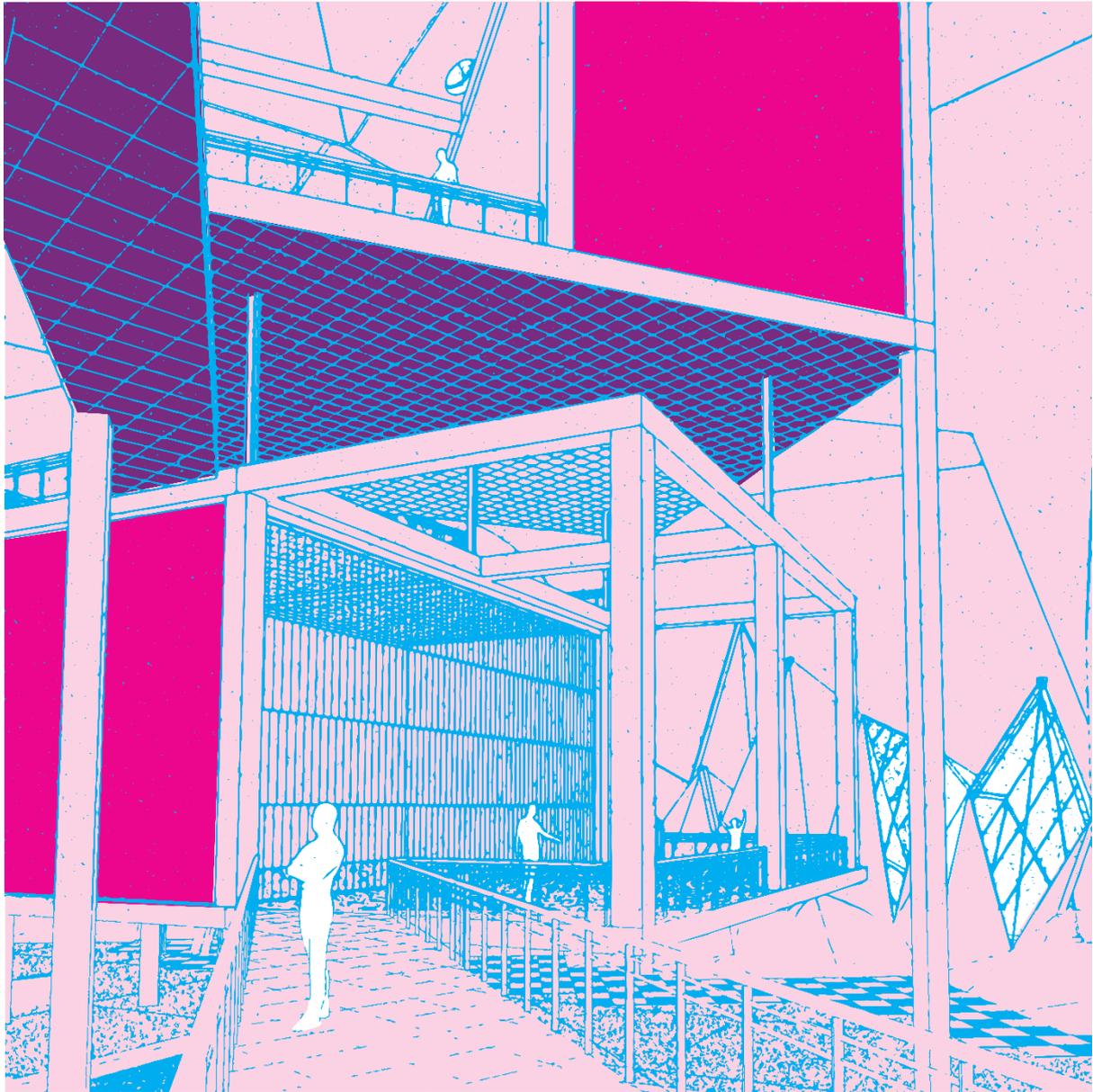


Figura 27 Vistas Axonómicas de la Galería y el Planetario. Elaboración Propia.

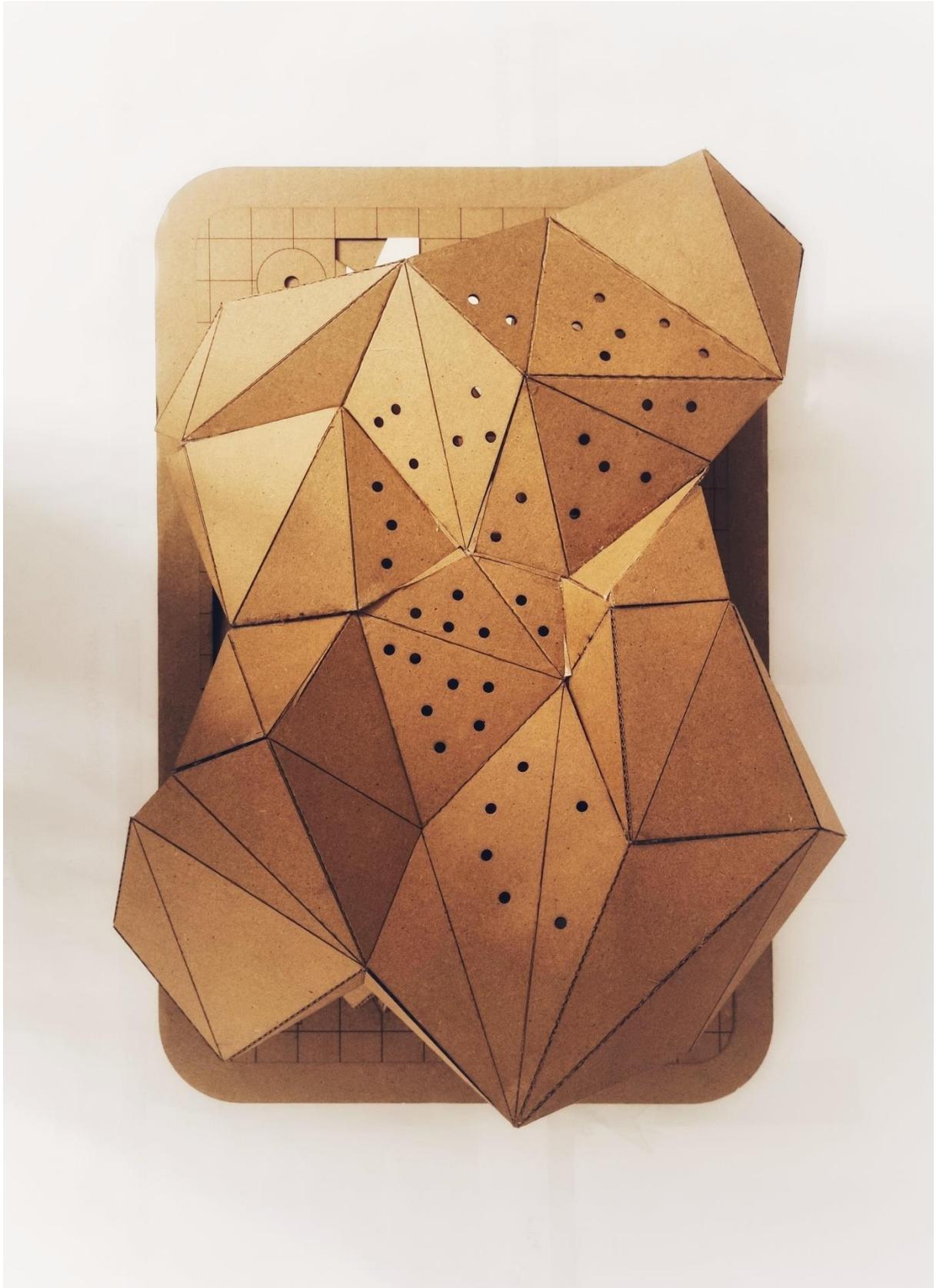


*Figura 28 Vista del Ingreso al Proyecto. Elaboración Propia.*



*Figura 29 Vista Exterior de una Galería. Elaboración Propia.*





*Ilustración 31 Maqueta con Cubierta. Fotografía por Auto*



*Ilustración 32 Maqueta en Perspectiva. Fotografía por Autor.*

## CONCLUSIONES

El estudio del Mundaneum, al igual que el de otras “grandes ideas” ya obsoletas, es una oportunidad de levantarse en rechazo a lo que ya no se necesita. Reinterpretar y proponer una alternativa acorde al momento casi cuántico en el que vivimos es la postura tomada. Es un *jumping board* que no debe ser tomado de forma literal a menos que se permita desperdiciar la oportunidad de plantear algo propositivo. Con este proyecto se buscó hacer justamente eso, siempre que fuese posible contradecir las instrucciones dadas y los métodos de diseño estudiados en la facultad para demostrar que existen otras formas de aproximarse a la arquitectura. El proyecto es de cierta forma una metáfora para demostrar la validez de múltiples perspectivas, la importancia del caos, y el valor de la irreverencia frente al entendimiento rígido y doctrinario del conocimiento. No se priorizó su definición particular, que podría haber sido resuelta de muchas otras maneras, sino la exploración conceptual y de estrategias que simultáneamente aceptan y rechazan los procesos de la arquitectura. A nivel personal, el éxito de este proyecto consiste en haber podido desarrollar una idea propia y empujarla hasta su máxima expresión, sin mayores compromisos, analizando que funciona y que no, mientras se aprende en el proceso. Si alguien leyera esto, espero que le sirva de aliento a creer en sus ideas, plantearlas con fuerza y abrir la mente ante lo que surgiera del otro lado.

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

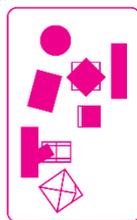
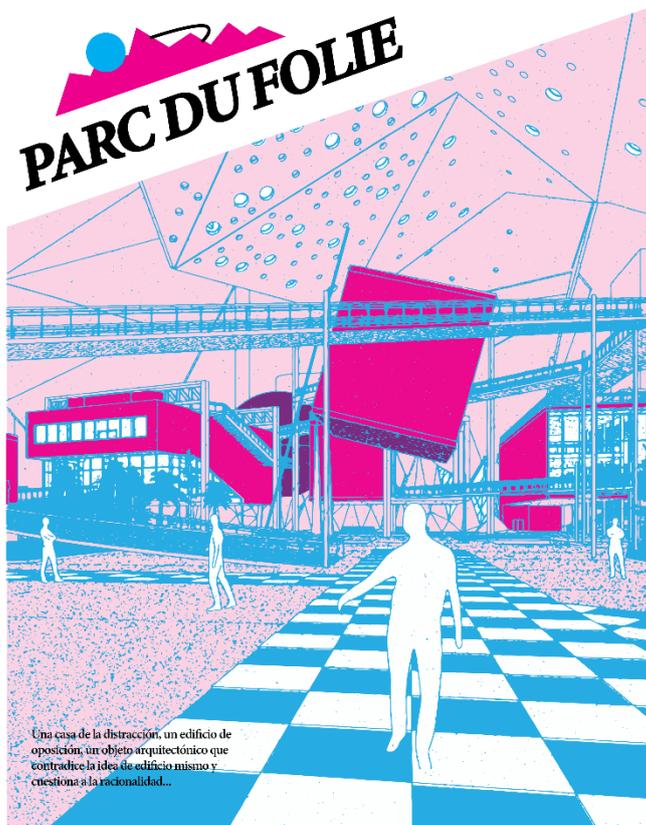
Borges, J. (1949) *El Aleph*. Buenos Aires: Losada SA.

Tschumi, B. (1988) *Cinegram Folie: Le Parc de la Villete*. Princeton: Princeton Architectural Press.

Siracusa, M. (2016). Paul Otlet's Theory of Everything. *Architectural Association Files*.

<http://www.jstor.org/stable/44027969>. Recuperado el 16 de diciembre de 2022.

ANEXO A: LAMINAS FINALES



VOLUMEN



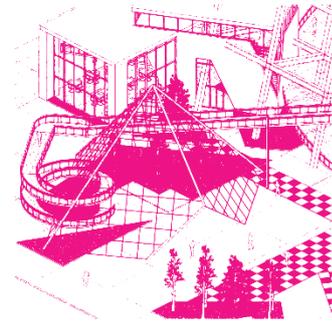
MOVIMIENTO



PAISAJE



DIVERSION!



En una época de información masiva, donde los humanos son bombardeados constantemente con pedazos desmembrados de conocimiento, donde toda la información del mundo se encuentra en dispositivos que caben en nuestros bolsillos, no se necesita otro lugar de culto a esta materia. El Mundaneum, el edificio que abarca todo el "conocimiento" del mundo, deberá ser un sitio de escape de los datos, un sitio de experiencias. Experiencias espaciales que irrumpen en la cotidianidad de las personas, agobiadas por hordas de información, la mayoría inútil, y presentan una alternativa que incite a la curiosidad y sorpresa.

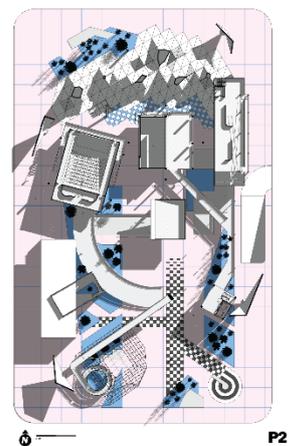
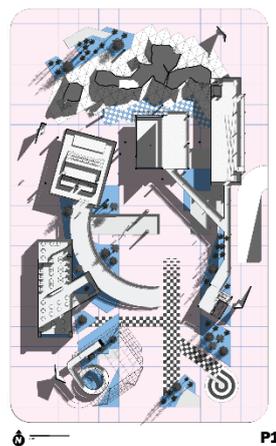
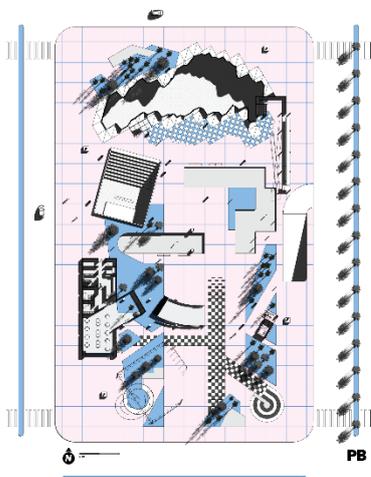
**VEALO POR USTED MISMO!**

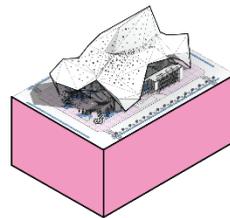
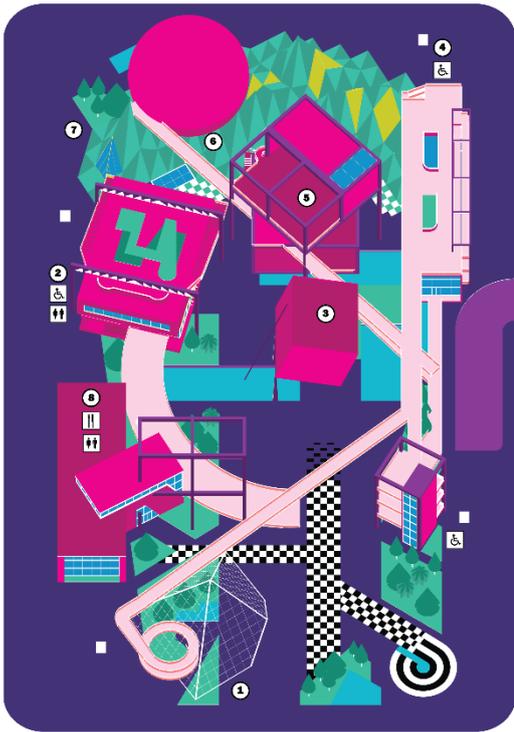
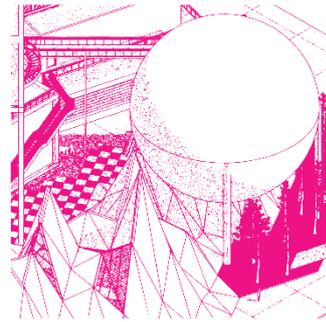
**PARC LAYOUT**

- ① PYRAMID GARDEN
- ② SAVOYE THEATER
- ③ QUIET CHAMBER
- ④ NARROW GALLERY
- ⑤ SPININ' CUBES
- ⑥ THE SUN: OUT OF THIS WORLD
- ⑦ THE MOUNTAIN GALLERY
- ⑧ LUCKY STAR CAFE



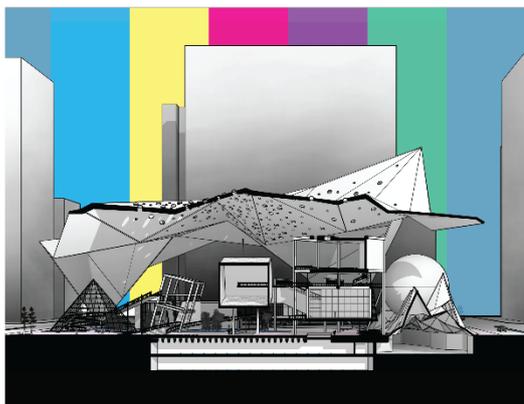
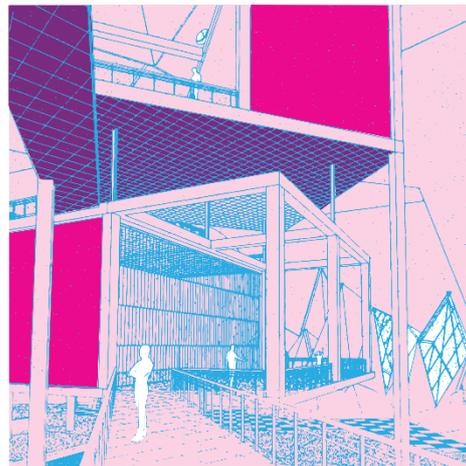
ALL RIDES ARE FREE!



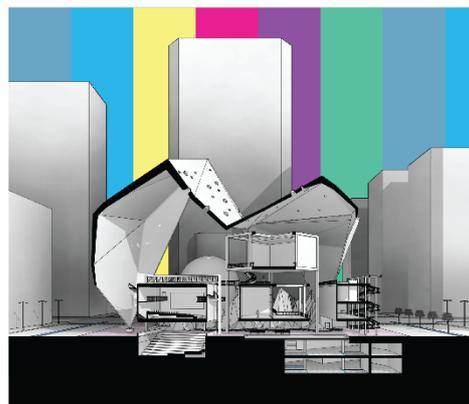


El parque cuenta con una cubierta perforada de alta tecnología, protegiendo del clima a nuestros visitantes y ofreciendo un espectacular show de luz. Las estrellas del cielo bajo techo, día y noche.

Un diseño por capas independientemente pensadas una de la otra, permite que experimente una serie de espacios improbables, resultado del choque de componentes producido. Ahí está el detalle.



**CORTE LONGITUDINAL N-S**



**CORTE TRANSVERSAL E-O**