

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Arquitectura y Diseño de Interiores**

**Mundaneum: Descontextualización del conocimiento.**

**Karelis Alejandra Calderon Jumbo**

**Arquitectura**

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

Quito, 16 de diciembre de 2022

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Arquitectura y Diseño de Interiores**

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

**Mundaneum: Descontextualización del conocimiento.**

**Karelis Alejandra Calderon Jumbo**

**Nombre del profesor, Título académico**

**John Dunn, Arquitecto  
Pablo Dávalos, Arquitecto**

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: Karelis Alejandra Calderon Jumbo

Código: 00208086

Cédula de identidad: 1725534380

Lugar y fecha: Quito, 16 de diciembre de 2022

## **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

## **UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

## RESUMEN

El proyecto consiste en diseñar una edificación arquitectónica la cual permita albergar, ampliar y difundir el conocimiento, utilizando como estrategia la descontextualización. Específicamente el proyecto propone una edificación en la cual elementos verticales y horizontales converjan entre sí, dando paso a la descontextualización y a partir de esas relaciones y el cruce de información surgan nuevos conocimientos.

**Palabras clave:** Descontextualización, conocimiento, insertar, elementos, programa.

## ABSTRACT

The project consists of designing an architectural building which allows to house, expand and disseminate knowledge, using decontextualization as a strategy. Specifically, the project proposes a building in which vertical and horizontal elements converge with each other, giving way to decontextualization and from these relationships and the exchange of information, new knowledge arises.

**Key words:** Decontextualization, knowledge, insert, elements, program.

**TABLA DE CONTENIDO**

Introducción .....	9
Desarrollo del Tema .....	10-23
Conclusiones .....	24
Referencias bibliográficas .....	25

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Plan masa .....	12
Figura 2. Vistas .....	12
Figura 3. Ubicación .....	12
Figura 4. Diagrama relaciones espaciales .....	13
Figura 5. Concepto .....	15
Figura 6. Diagrama inserción .....	15
Figura 7. Diagrama descontextualización .....	15
Figura 8. Diagrama programático .....	16
Figura 9. Diagrama: elementos verticales y horizontales .....	16
Figura 10. Diagrama espacios contenidos y libres .....	17
Figura 11. Diagrama de estructura .....	17
Figura 12. Espacio flexible.....	17
Figura 13. Implantación .....	18
Figura 14. Planta Baja .....	18
Figura 15. Cuarta Planta.....	19
Figura 16. Segunda Planta.....	19
Figura 17. Tercera Planta .....	19
Figura 18. Primera Planta.....	19
Figura 19. Planta Cubiertas .....	20
Figura 20. Quinta Planta.....	20
Figura 21. Isometría .....	20
Figura 22. Corte A-A'.....	21
Figura 23. Corte B-B' .....	21
Figura 24. Fachada principal.....	21
Figura 25. Fachada posterior.....	22
Figura 26. Fachada lateral .....	22
Figura 27. Fachada lateral .....	22
Figura 28. Detalle constructivo .....	23
Figura 29. Vista espacio flexible.....	23



## INTRODUCCIÓN

El proyecto parte del análisis y estudio del Mundaneum y el conocimiento, a partir del cual se plantea el concepto del edificio, la descontextualización del conocimiento. (Portillo, 2013) señala que "...cuando hablamos de descontextualización podemos referirnos al cambio de un contexto por otro, a la modificación del contexto original mediante la agregación de elementos externos o supresión de elementos propios y a la eliminación del contexto". La idea principal del edificio es insertar un conocimiento aprendido en un contexto en otro contexto y de esta forma generar nuevo conocimiento.

La edificación se encuentra ubicada al norte de la ciudad de Beirut, como remate de un gran boulevard y del eje del centro histórico de la ciudad. El proyecto se conforma por cuatro elementos verticales, donde predomina lo sensorial, experimental y productivo, y por tres elementos horizontales donde predomina lo práctico y teórico. Por lo tanto, en los puntos donde los elementos convergen, se genera un gran espacio flexible, el espacio jerárquico del proyecto que permite la difusión de los nuevos conocimientos por medio de exposiciones itinerantes.

## DESARROLLO DEL TEMA

El proyecto inició con un etapa de estudio y análisis del Mundaneum, qué es el Mundaneum, por qué se lo quería crear y las distintas posiciones de Le Corbusier y Otlet frente a la creación de un Mundaneum.

### **Análisis Mundaneum**

El Mundaneum, fue un proyecto que se construiría cerca de Ginebra, a orillas del lago y al pie de las montañas del Jura, una ciudad de cultura mundial. Una ciudad donde debían existir cinco instituciones tradicionales de creación intelectual, una biblioteca, un museo, sociedades científicas, universidad e instituto. (Siracusa, 2016) señala que “El Mundaneum estaba pensado como un depósito de todo el conocimiento del mundo”, se basaba en una idea muy clara, la idea del universalismo, el conocimiento del mundo.

La idea de Mundaneum fue formulada y promovida por Paul Otlet sin embargo, el diseño arquitectónico fue preparado por Le Corbusier. (Baird, 1974) señala que “Le Corbusier elaboró el diseño del Museo del Mundo de acuerdo al programa formulado por Otlet”. Sin embargo, además de los edificios diseñados por Le Corbusier, Otlet sugirió mas programa, y el Mundaneum se encontraba en constante transformación. (Baird, 1974) señala que “Otlet elaboró un esquema ideológico para el Mundaneum que podría ser un monumento al hombre contemporáneo, a su juicio, sería el equivalente moderno de lo que son las Panateneas, la Biblioteca y el Museo de Alejandría, las antiguas enciclopedias chinas, los monasterios medievales,...”. El Mundaneum estaba pensado para realizarse gradualmente, y se pensaba, que podría ser financiado inicialmente con donaciones de gobiernos, municipios y de los fondos de sociedades e instituciones interesadas.

## **Interpretación de el conocimiento**

Durante la etapa inicial del proyecto, se realizó una interpretación personal sobre qué es el conocimiento. A lo largo de la historia, varios autores han ido moldeando la definición de conocimiento. Para (Díaz, 2003) el “conocimiento significa entonces, apropiarnos de las propiedades y relaciones de las cosas, entender lo que son y lo que no son” . Por otro lado, para (Arias, 2012) el conocimiento se direcciona en dos, “...como un proceso que se manifiesta en el acto de conocer, es decir, en la percepción de una realidad” y “...como un producto o resultado de dicho proceso, que se traduce en conceptos, imágenes y representaciones acerca de esa realidad” Por lo tanto, el conocimiento es una de las capacidades más importantes del ser humano, porque le permite entender las cosas que le rodea, cualidades y relaciones por medio del razonamiento.

El conocimiento se obtiene a través de la recopilación de información, la cual posteriormente debe ser analizada y corroborada en la práctica humana. Para (Martínez, 2010) “El conocimiento se usa para crear nuevo conocimiento a partir de la información (datos, noticias y conocimientos) recibida”. Por lo tanto, un conocimiento adquirido y estudiado le sirve de base al que le sigue y así sucesivamente, es un modo de cadena de forma organizada que cada vez se expande para conducir al nuevo conocimiento que debe ser difundido a la sociedad.

## Análisis de sitio

De acuerdo al plan masa, la edificación se ubica en la zona norte de la ciudad de Beirut, donde convergen dos ejes muy marcados. El primero, el boulevard, un corredor verde que funciona como un sistema integrador y articulador de las nuevas estructuras de la ciudad y espacios verdes, donde el proyecto busca unirse a este sistema, y el segundo, el eje del centro histórico de Beirut, donde aún quedan huellas de las heridas de balas de la Guerra de Líbano y donde además, se encuentran las construcciones emblemáticas de Beirut, como la Plaza de la Estrella, la Plaza de los Mártires, los zocos de Beirut y más. El lugar elegido se encuentra en contacto con la naturaleza, frente a un gran zona verde y con vista al mar.



Figura 1. Plan masa



Figura 3. Ubicación



Figura 2. Vistas

## Programa

Antes de iniciar la etapa proyectual, se estudiaron las áreas del programa, buscando como estas pueden relacionarse para dar paso a conocimientos nuevos. Por lo tanto, se plantea así siete áreas bien diferenciada en el programa, en los elementos verticales: 1) Musica, 2) Teatro, 3) Danza, 4) Pintura, y en los elementos horizontales 5) Historia, 6) Ciencia y 7) Tecnología. Cuando el programa de los elementos verticales y horizontales convergen entre sí, se genera la descontextualización, por lo tanto, en estos puntos se genera un gran espacio flexible, el cual sirve para ampliar el conocimiento por medio de actividades itinerantes.

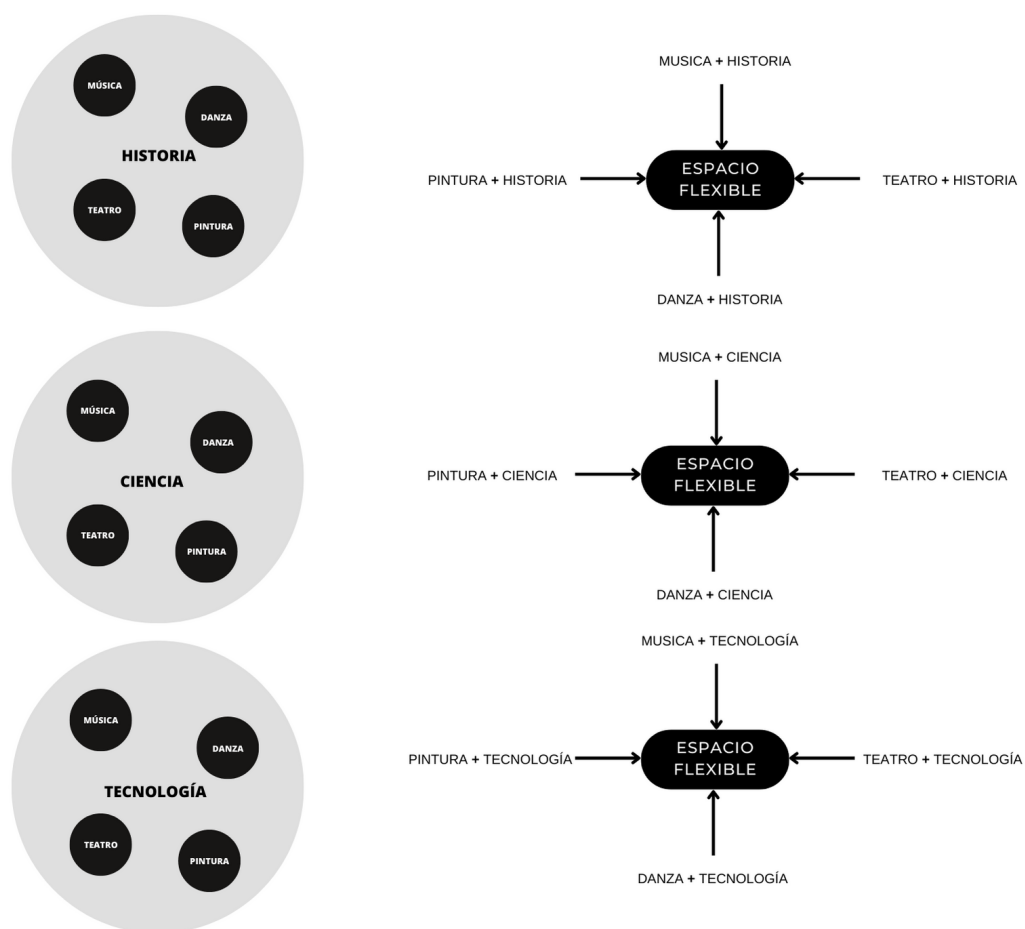


Figura 4. Diagrama relaciones espaciales

**Programa Público**

En el programa público, se desarrolla distintas áreas como galerías, tienda de libros y revistas, un café libro y zonas de aulas magnas. Son espacios totalmente extrovertidos hacia la calle y a las zonas exteriores de la edificación.

**Programa artístico**

En el programa artístico se presenta espacios donde predomina lo sensorial, experimental y productivo. Se presentan espacios de salas de representación, salones de bailes, zonas de arte y aulas.

**Programa de Historia**

En el programa de historia, se presenta un gran espacio donde predomina lo teórico, una biblioteca, zona de lectura, hemeroteca y biblioteca infantil, las misma que se sirven para nutrir y ampliar el conocimiento del programa artístico.

**Programa de ciencia y tecnología**

En el programa de ciencia y tecnología, se presentan espacios donde predomine lo práctico y teórico, laboratorios de química, laboratorios tecnológicos y aulas. Con estas áreas, se busca ampliar el conocimiento del programa artístico.

**Zonas de terrazas**

Las zonas de terraza están pensadas como un gran espacio de descanso y práctica del programa artístico del proyecto.

## PROPUESTA

### Idea conceptual

Partiendo de la idea conceptual del proyecto, la descontextualización del conocimiento, en el edificio, los elementos verticales del proyecto, que contienen programa artístico son insertados en los elementos horizontales como nuevo contexto. En este caso, cada elemento vertical se nutre de los elementos horizontales para generar una complementación y dar paso a un nuevo conocimiento, el mismo que puede ser transformado a futuro.

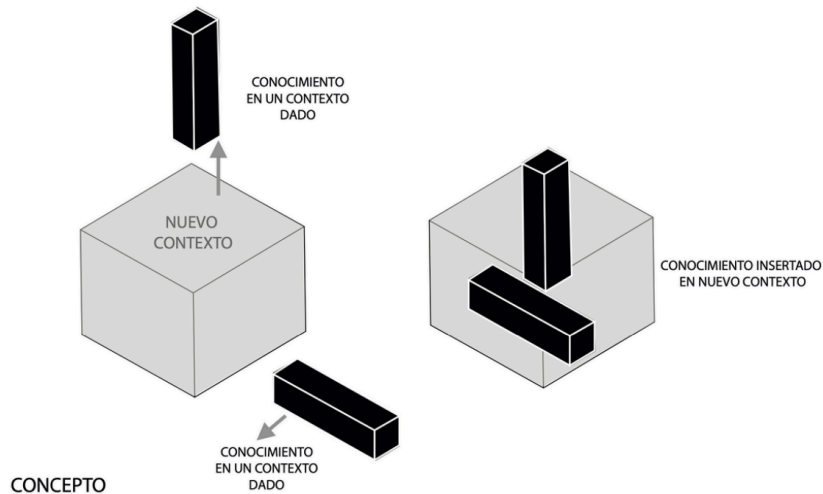
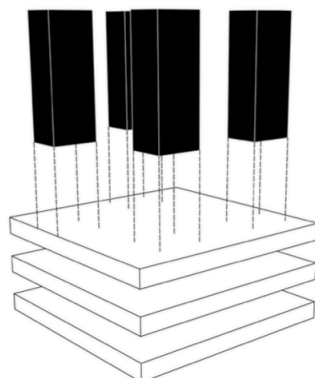
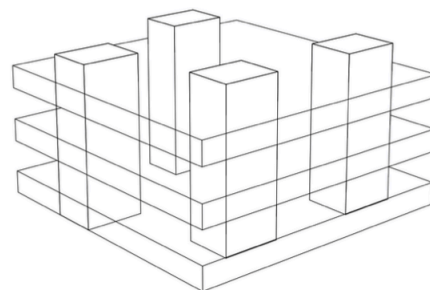


Figura 5. Concepto



INSERCIÓN

Figura 6. Diagrama inserción



DESCONTEXTUALIZACIÓN

Figura 7. Diagrama descontextualización

Partiendo del programa planteado, el proyecto es un cubo de 36 metros de altura, con varias plantas y una serie de elementos verticales que lo atraviesan desde planta baja. Se trata de un edificio multifuncional, que es abierto y dinámico, donde la mayoría de sus espacios se forman por el mobiliario. De igual forma, la fluidez espacial se logra gracias a los elementos verticales, que son mas contenidos y son la estructura del proyecto, muros portantes de hormigón, al contrario de los elementos horizontales del proyecto, mas abiertos y fluidos, lo cual le permite al usuario apropiarse de el espacio.

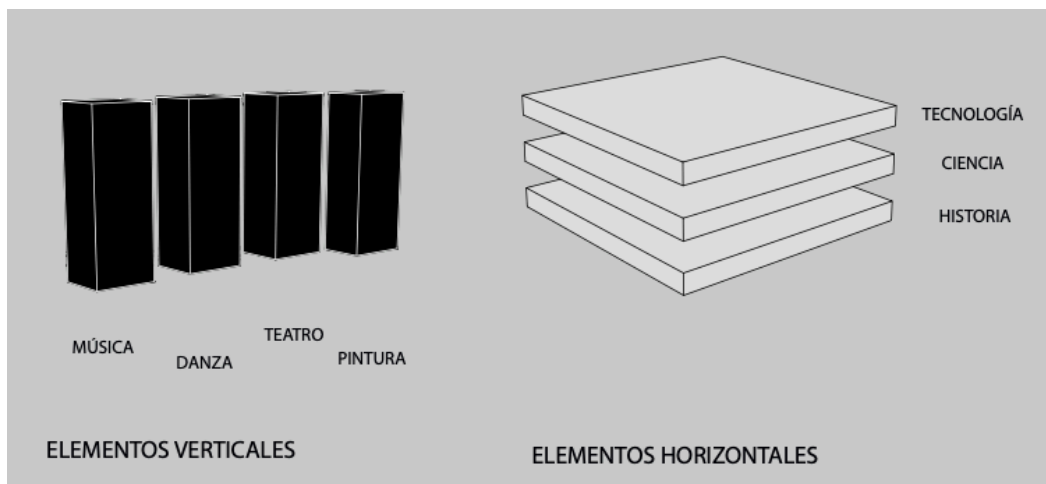


Figura 9. Diagrama: elementos verticales y horizontales

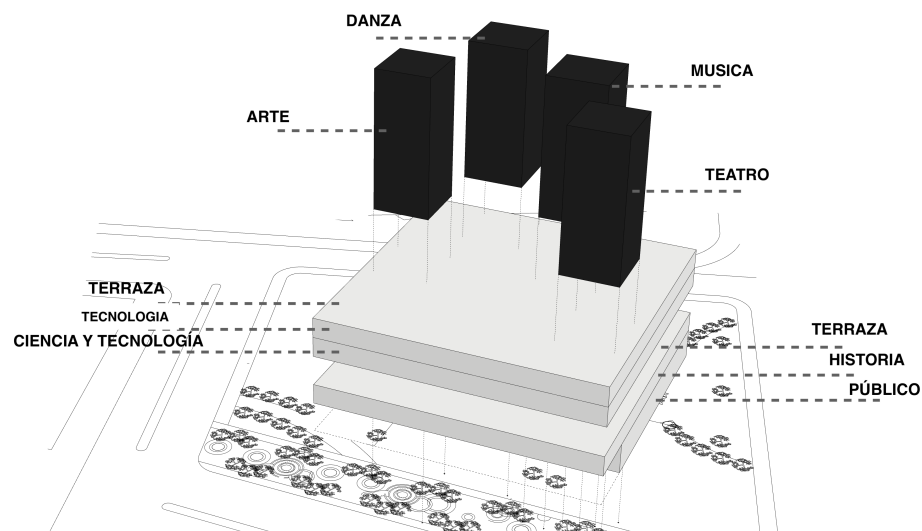
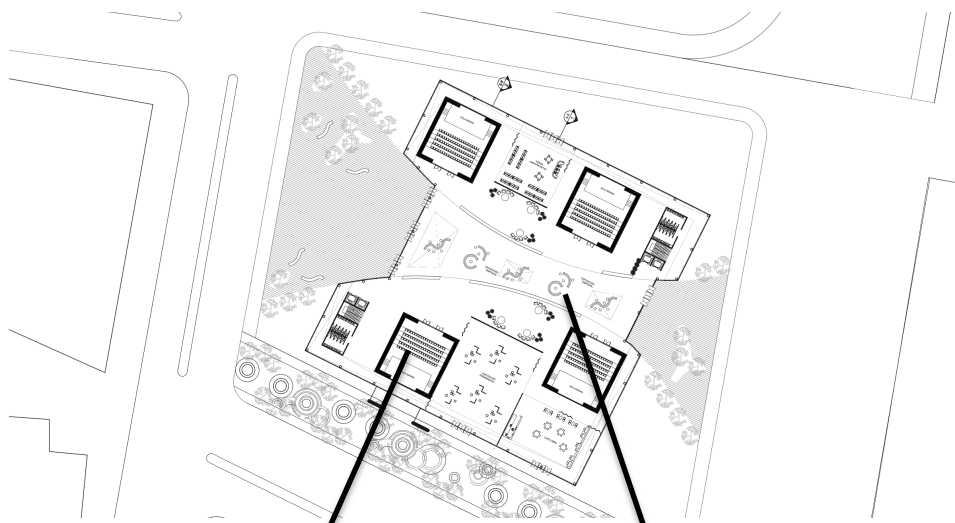


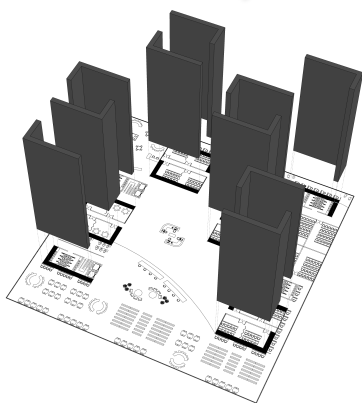
Figura 8. Diagrama programático



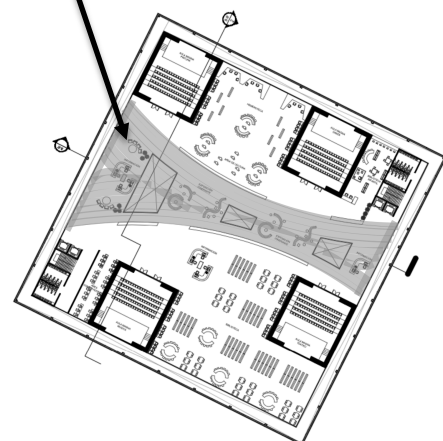
Por otro lado, en las plantas donde convergen los elementos verticales y horizontales, se crea un gran espacio jerárquico y flexible, donde se da paso a las exposiciones itinerantes del proyecto. Las exposiciones itinerantes son el resultado de la descontextualización, y es el lugar que permite difundir el nuevo conocimiento. En cuanto a las fachadas, debido a que el lugar escogido se encuentra frente a una gran zona verde con vista al mar, se optó por la transparencia en todo el proyecto, para conservar esas relaciones visuales, y que el espacio sea continuo, que fluya del exterior al interior y viceversa.



*Figura 10. Diagrama espacios contenidos y libres*



*Figura 11. Diagrama de estructura*



*Figura 12. Espacio flexible*

# Planimetría

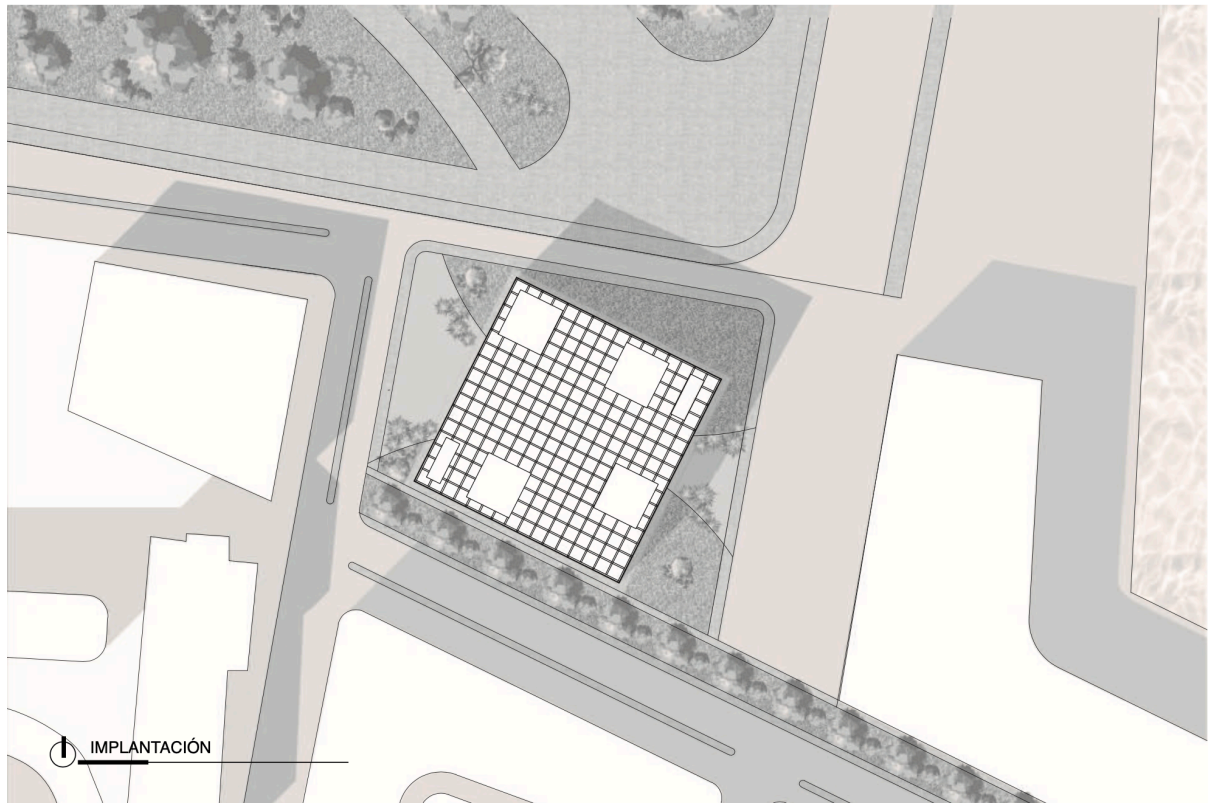


Figura 13. Implantación

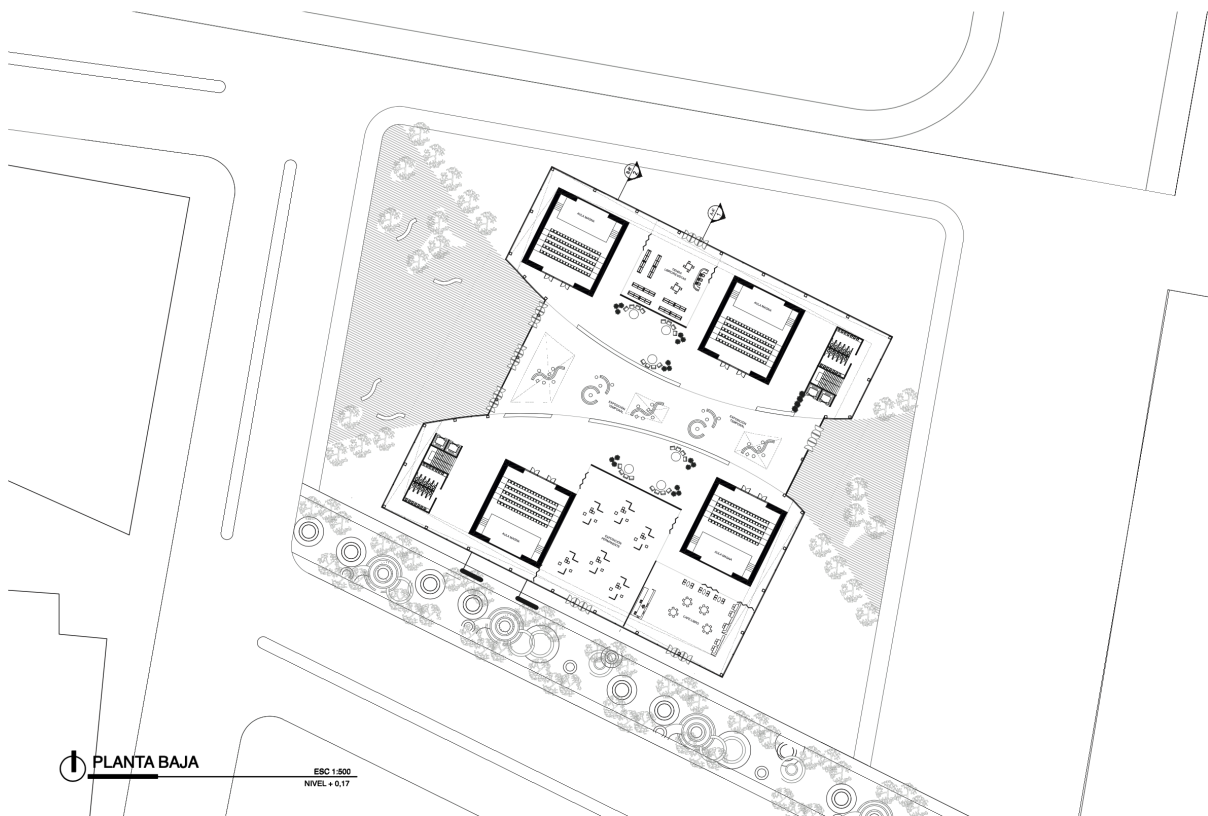
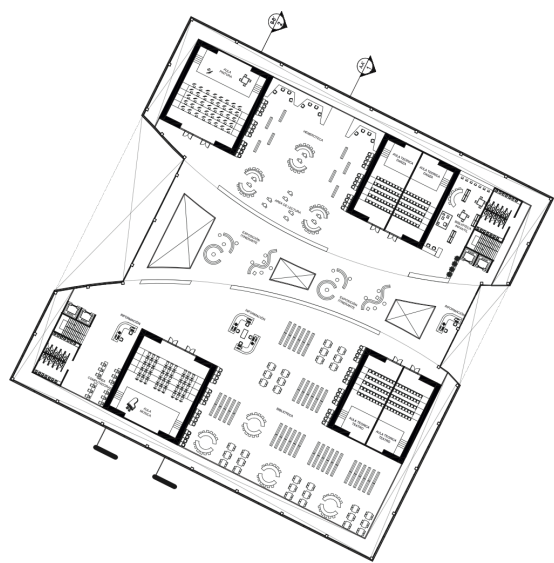
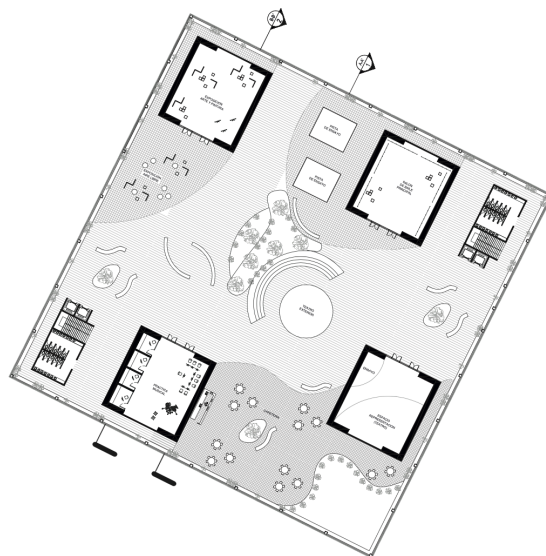


Figura 14. Planta Baja



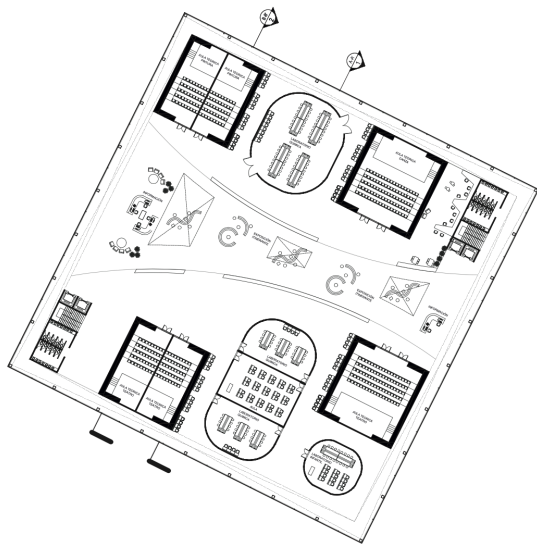
PRIMERA PLANTA  
ESC 1:500  
NIVEL + 6.17

Figura 18. Primera Planta



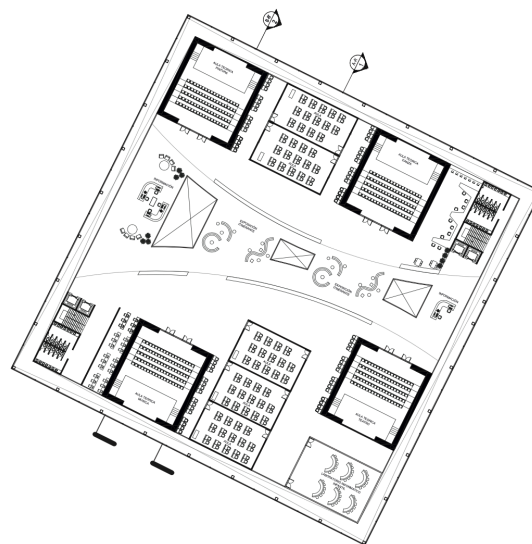
SEGUNDA PLANTA  
ESC 1:500  
NIVEL + 10.90

Figura 16. Segunda Planta



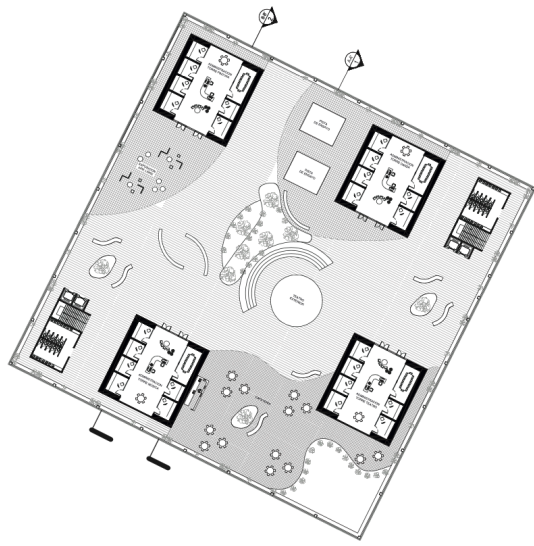
TERCERA PLANTA  
ESC 1:500  
NIVEL + 15.65

Figura 17. Tercera Planta

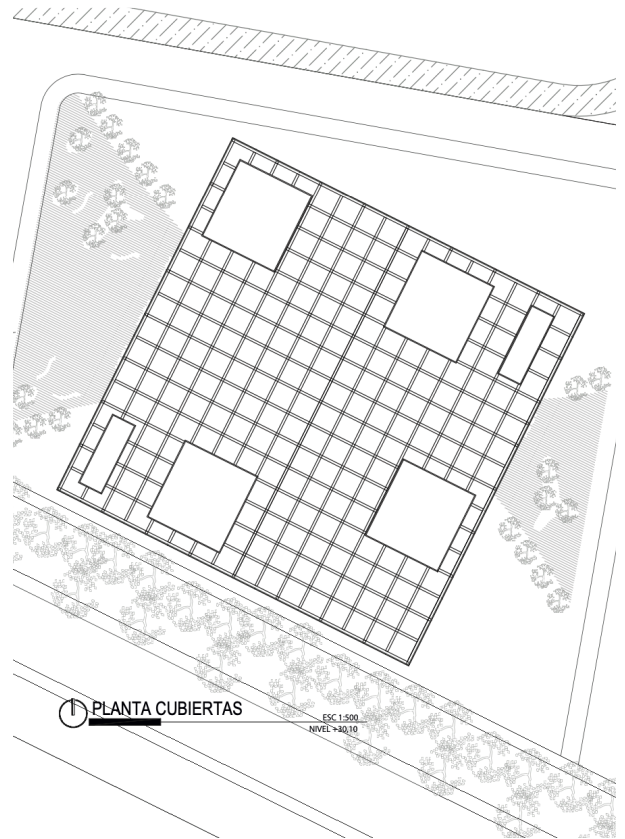


CUARTA PLANTA  
ESC 1:500  
NIVEL + 20.40

Figura 15. Cuarta Planta



QUINTA PLANTA  
ESC 1:500  
NIVEL +25.15



PLANTA CUBIERTAS  
ESC 1:500  
NIVEL +30.10

Figura 20. Quinta Planta

Figura 19. Planta Cubiertas

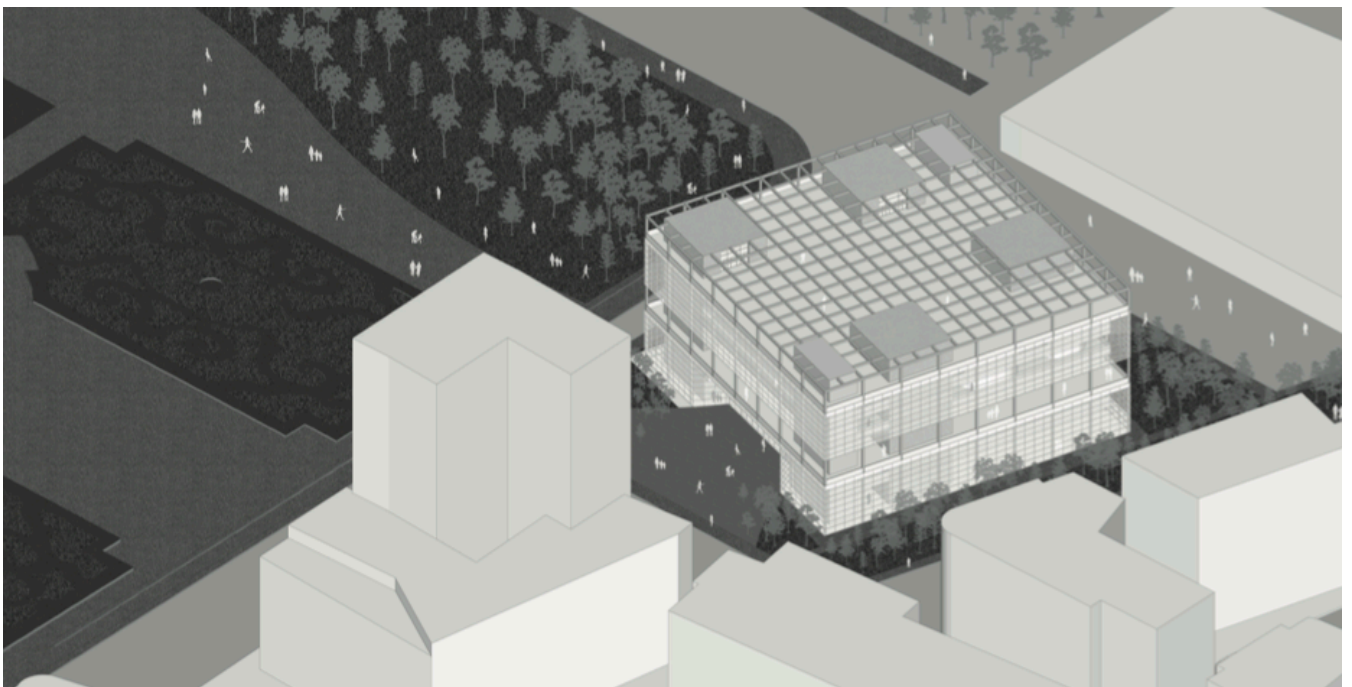


Figura 21. Isometría

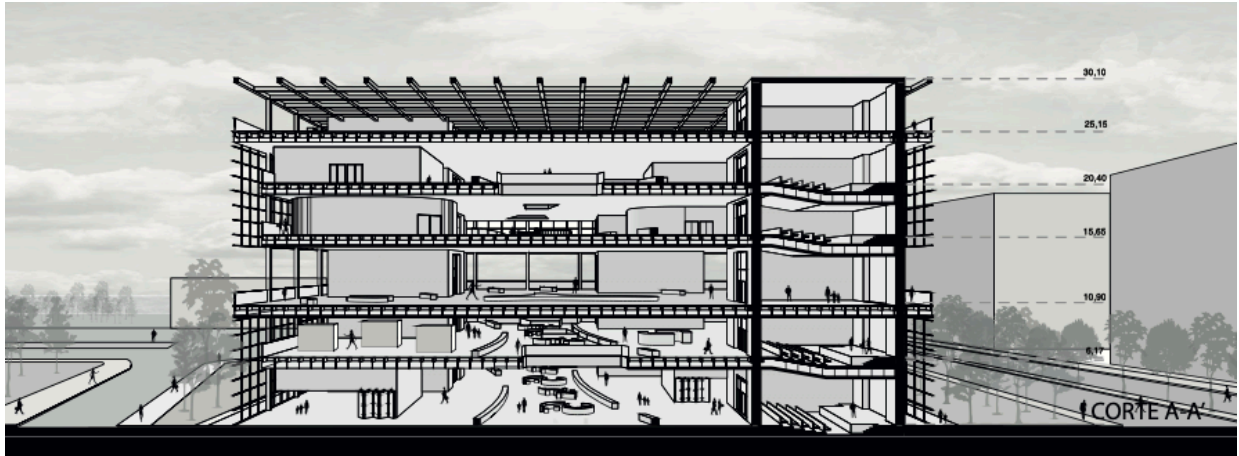


Figura 22. Corte A-A'



Figura 23. Corte B-B'

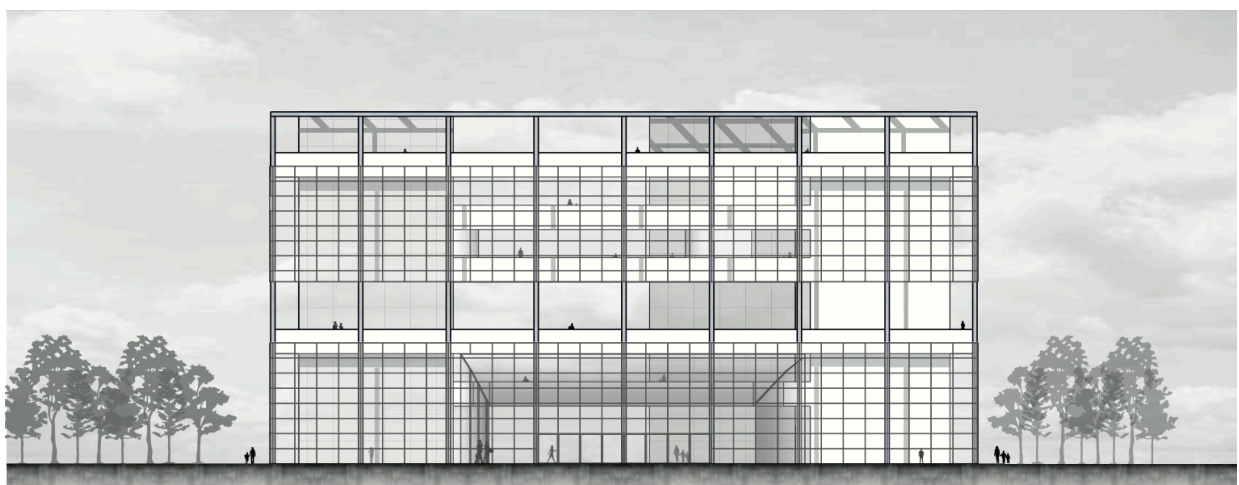
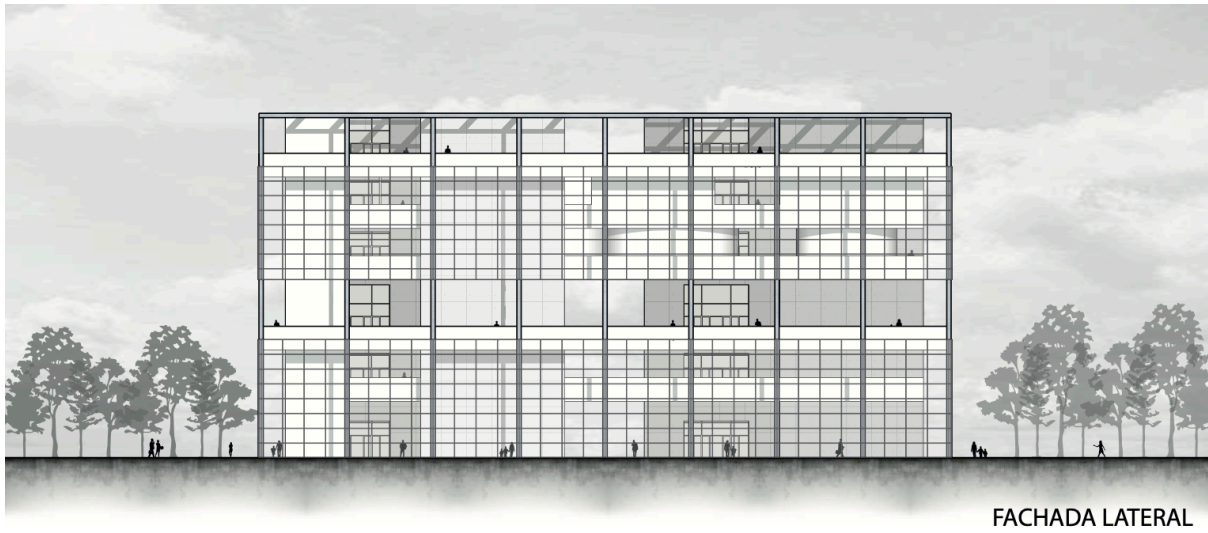
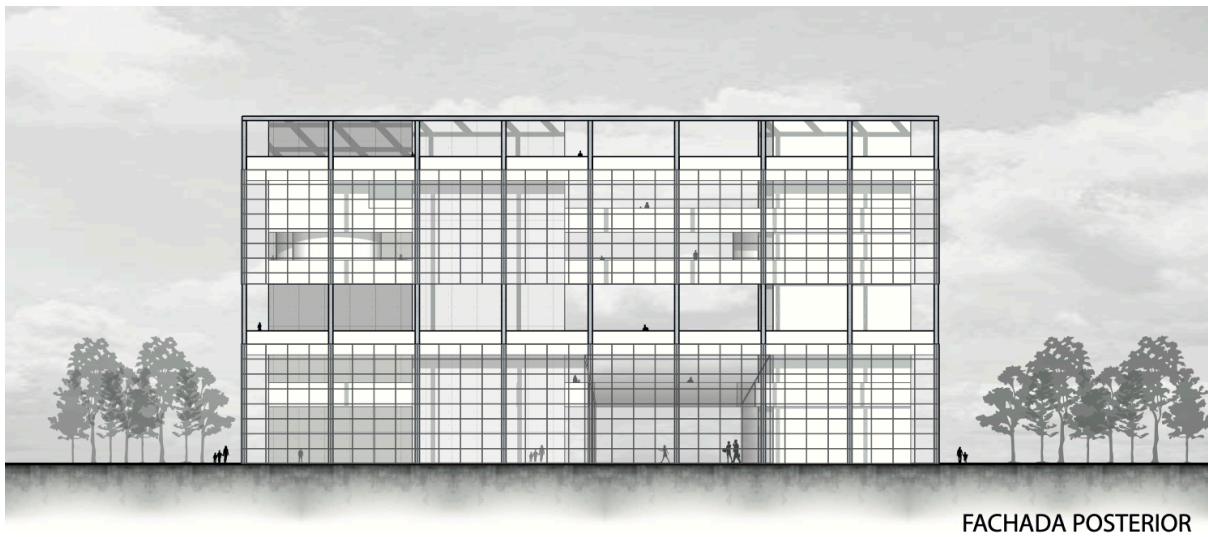


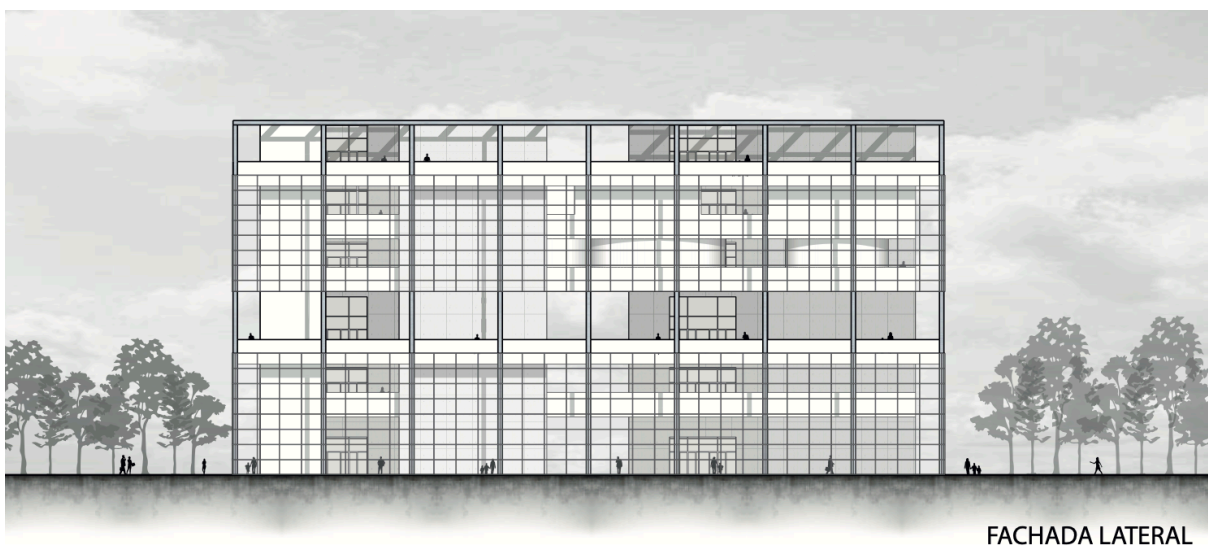
Figura 24. Fachada principal



*Figura 26. Fachada lateral*



*Figura 25. Fachada posterior*



*Figura 27. Fachada lateral*

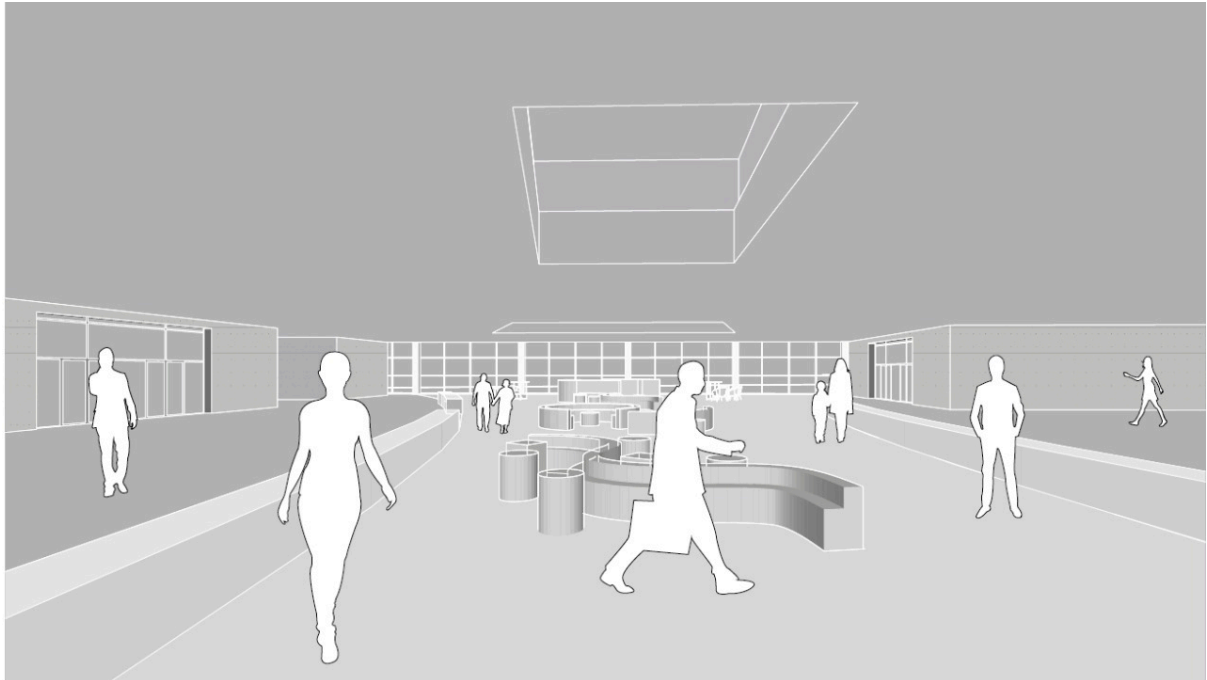


Figura 29. Vista espacio flexible

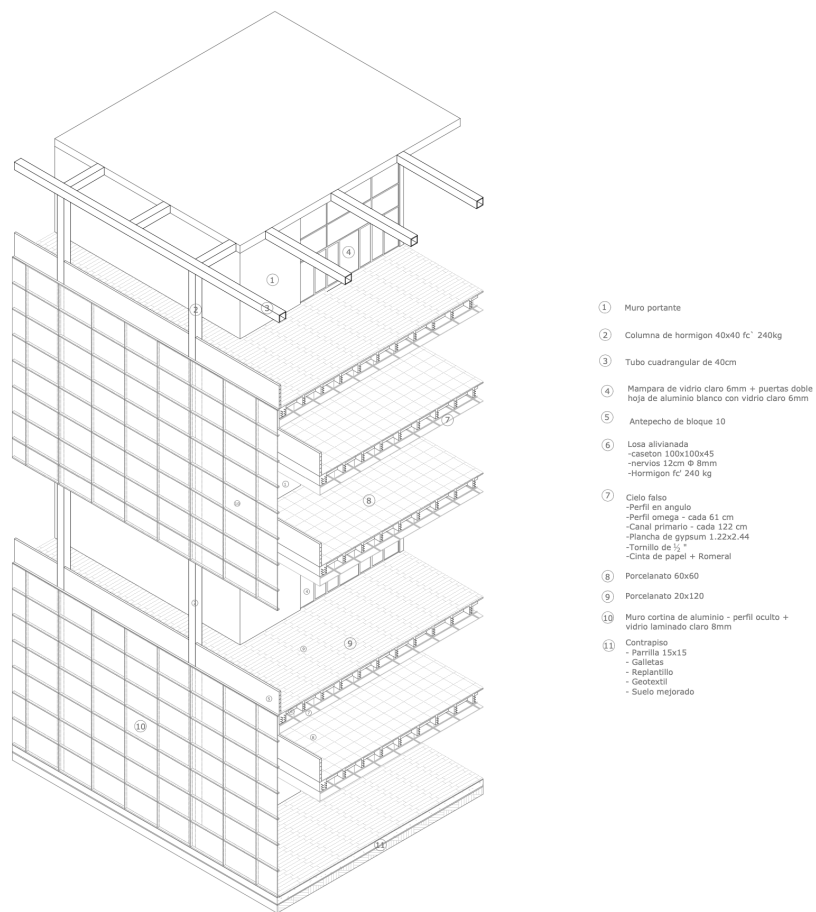


Figura 28. Detalle constructivo

## CONCLUSIONES

El conocimiento está en constante crecimiento y cambio, lo cual se da gracias a las nuevas tecnologías e inventos que surgen día a día. Es por esto que el proyecto explora la capacidad de una edificación en la que se pueda innovar el conocimiento, gracias a la descontextualización, y la mezcla del programa.

Mediante la implementación de distintos programas, se observa como la combinación de espacios y usos pueden dar paso a nuevos conocimientos, que cada vez estarán en constante evolución. Generando así espacios de usos compartidos y relacionándose con la idea del Mundaneum, como un edificio que alberga, crea y permite difundir el conocimiento. Y es por esto, que se propone una arquitectura tipo prototipo, donde los elementos verticales y horizontales puedan cambiar de programa y el conocimiento pueda seguir en expansión.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### BIBLIOGRAFÍA

- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación a la metodología científica (6ta Edición ed)*. Caracas: Editorial Episteme.
- Baird, G. (1974). Introduction . En P. Eisenman, K. Frampton, & M. Gandelsonas, *Oppositions 4* (págs. 585-598). New York : Kenneth Frampton: On Heidegger.
- Cortés, J. (2011). 'Las Mejores Obras de Principio de Siglo', *El Croquis*, 4–32.
- Díaz, J. (2003). *Modelo de la gestión del conocimiento (GC) aplicadp a la Universidad Pública en el Perú*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Ito, T. (2001). 'Lecciones de La Mediateca de Sendai / The Lessons of Sendai Mediatheque', *Quaderns D'arquitectura I Urbanisme* (231), 134–45.
- Martínez, A. (2010). El conocimiento: su naturaleza y principales herramientas para su gestión. *Encuentros Multidisciplinares*(36), 1-16.
- Portillo, J. (2013). Lo absurdo: descontextualización, sentido, significado y humor. *Revista del Instituto de Filosofía, Universidad de Valparaíso*, 105-134.
- Romero, J. (2013). 'Cómo La Arquitectura Desaparece Para Ser Más Arquitectura: El Proceso de La Mediateca de Sendai', *P3T*, 1–21
- Siracusa, M. (2016). Paul Otlet's Theory of Everything. *AA Files*(73), 48-57.