

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

**Conocimiento como hecho social: Centro de Interpretación para
Beirut**

Daniel Alejandro Pavón Cevallos

Arquitectura

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

Quito, 22 de Diciembre del 2022

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

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

Conocimiento como hecho social: Centro de Interpretación para Beirut

Daniel Alejandro Pavón Cevallos

Nombre del profesor, Título académico

Gissela F. Dávila Taco, Arquitecta M.Sc.

Quito, 22 de Diciembre del 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 el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Daniel Alejandro Pavón Cevallos

Código: 00202417

Cédula de identidad: 1720846946

Lugar y fecha: Quito, 22 de Diciembre del 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UNPUBLISHED DOCUMENT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

La intervención arquitectónica y urbana de espacios sin carácter o propósito es importante para mejorar la calidad de una ciudad y de sus habitantes. Beirut es considerada una ciudad fragmentada en la que hay variedad de espacios sin carácter, siendo la Plaza de los ártires uno de los más destacados. La propuesta plantea un Mundaneum, que es reinterpretado en un centro de interpretación para la ciudad. El Mundaneum, está diseñado para la generación de conocimiento mediante los elementos pre existentes del sitio: su gente y sus hitos. El programa permite generar espacio donde la información es dinamizada por el usuario transformándolo en conocimientos. El objeto arquitectónico busca actuar como actor que permita conectar a la ciudad, generando una relación mar-ciudad. El edificio responde a una condición de implantación donde se hace uso de un sistema estructura tipo cercha. La estructura permite generar volúmenes suspendidos que funcionan como umbrales que reciben a todo tipo de usuarios de la ciudad.

Palabras Clave: No lugar, Beirut, Intervención Urbana, Ciudad Fragmentada.

ABSTRACT

The architectural and urban intervention of spaces without character or purpose is important to improve the quality of a city and its inhabitants. Beirut is considered a fragmented city in which this type of place is around, being the square of the martyrs and one of the most prominent. The proposal proposes a Mundaneum, which is reinterpreted in an interpretation center for the city. This equipment will allow the generation of knowledge through the pre-existing elements of the site: its people and its milestones. The program allows for generating space where the information is dynamized by the user, transforming it into knowledge. The architectural object seeks to act as an actor that allows the city to be concentrated, generating a sea-city relationship. The building responds to an implantation condition where a truss-type structure system is used. The structure allows the generation of suspended volumes that function as thresholds that receive all kinds of users of the city.

Keywords: No place, Beirut, Urban Intervention, Fragmented City.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	11
Desarrollo del Tema.....	13
1.Mapeo de Beirut.....	¡Error! Marcador no definido.
1.1 Contexto histórico.....	13
1.2 Mapeo Gráfico.....	15
2.Plan maestro.....	17
2.1.Red vial.....	17
2.2.Micro Master Plan.....	20
2.3 Contexto Histórico Eje Verde – Plaza de los Mártires	21
3.Propuesta.....	22
3.1Justificación	22
3.2 Mundaneum	23
3.3Programa	25
3.4 Partido.....	27
3.5 Volumetría	28
3.6 Espacio – Uso	29
Conclusiones	31
Referencias Bibliográficas	32
Anexo A: Planimetría	33
Anexo B: Maqueta	44
Anexo C: Presentación.....	47

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Programa Fuente: Autor.....	26
-------------------------------------	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Evolución trama urbana. Fuente: Autor	13
Figura 2 Análisis Límites e Hitos. Fuente: Autor	15
Figura 3 Análisis Barrios y límites Fuente: Autor	16
Figura 4 Análisis Nodos. Fuente: Autor	16
Figura 5 Relación hitos, Red vial. Fuente: Autor	18
Figura 6 Red Vial. Fuente: Autor	19
Figura 7 Llenos y Vacíos. Fuente: Autor	20
Figura 8 Conocimiento. Fuente: Autor	22
Figura 9 Concepto Fuente: Autor	23
Figura 10 Conocimiento como hecho social. Fuente: Autor	24
Figura 11 Programa Fuente: Autor	25
Figura 12 Esquema en Corte Fuente: Autor	27
Figura 13 Volumetría Fuente: Autor.....	28
Figura 14 Circulación Fuente: Autor	29
Figura 15 Servidores Fuente: Autor.....	30
Figura 16 Subsuelo 2 Nivel -8.60 Fuente: Autor	33
Figura 17 Subsuelo Nivel -4.80 Fuente: Autor	33
Figura 19 Planta Alta 1 Nivel +4.80 m Fuente: Autor.....	34
Figura 18 Planta Baja Nivel -0.60m Fuente: Autor	34
Figura 21 Planta Alta 2 Nivel +9.360 m Fuente: Autor.....	35
Figura 20 Planta Alta 3 Nivel +10.76 m Fuente: Autor.....	35
Figura 22 Planta Alta 5 Nivel +16.65 m Fuente: Autor.....	36
Figura 23 Planta Alta 4 Nivel +12.72 m Fuente: Autor.....	36
Figura 24 Corte A-A` Fuente: Autor	37

Figura 25 Implantación Fuente: Autor.....	37
Figura 26 Fachada Norte. Fuente: Autor	38
Figura 27 Corte B-B` Fuente: Autor.....	38
Figura 29 Fachada Este. Fuente: Autor.....	39
Figura 28 Fachada Oeste. Fuente: Autor	39
Figura 30 Fachada Sur. Fuente: Autor	40
Figura 31 Vista Exterior 1. Fuente: Autor	40
Figura 32 Vista Exterior 2. Fuente: Auto.....	41
Figura 33 Vista Interior 1. Fuente: Autor	41
Figura 34 Vista Interior 2. Fuente: Autor	42
Figura 35 Detalle de espacio . Fuente: Autor	42
Figura 36 Detalle Muro Cortina. Fuente: Autor	43

INTRODUCCIÓN

“Todo parece estar en contra del Lugar. (...) Parece como si tan sólo la ubicuidad del No-Lugar existiese; como si la idea de Lugar ya no tuviese valor; como si pudiésemos ignorar dónde nos encontramos, dónde estamos” (Moneo, 1956)

La intervención de elementos urbanos olvidados es una oportunidad para dar solución al mal funcionamiento de una ciudad. Con el pasar de los años Beirut es una ciudad que ha ido evolucionando mediante intervenciones de diferentes civilizaciones, hecho que es presente en la actualidad tanto en la ciudad como en su gente. Esto ha provocado se genere una brecha que fragmenta la ciudad. Como consecuencia, los no lugares son presentes en la ciudad, actuando como elementos divisores internos, sin embargo, este hecho es una oportunidad para volver a generar lazo y conexiones tanto para habitantes como para la ciudad. Se entiende a un no lugar como un espacio que es homogéneo, sin identidad e individualizados de su contexto. Estos son característicos por ser efímeros, pues carecen de movimiento; sin identidad, pues ignoran su contexto; y ausentes, pues poseen un interior sin un exterior. (Augé, 1992)

Se explora el concepto de mundaneum “como un instrumento para organizar y coordinar la información mundial, sirviendo de base para un orden internacional racional y en paz” (Torres, 2005). Siendo así, que se plantea un equipamiento que responda a esta necesidad de la ciudad. Se explora la idea de “conocimiento como hecho social” (Durkheim, 1895), elemento que fundamenta la propuesta del objeto arquitectónico.

El proyecto se desarrolla en dos escalas de diseño, urbano y como objeto arquitectónico. En términos urbanos, se solventa una de las principales problemáticas que posee la ciudad, la dinámica de distritos donde estos actúan de manera independiente ocasionando una ciudad fragmentada. La propuesta urbana hace uso de la relación mar-puerto-ciudad como elemento ancla que vuelve a vincular la ciudad mediante una red vial. A escala de objeto arquitectónico, se da solución a las necesidades socio-culturales que tiene la ciudad en relación a su entorno urbano.

DESARROLLO DEL TEMA

1. Mapeo de Beirut

Beirut es la capital y principal puerto de Líbano. La ciudad ha sido reconocida por ser uno de los principales actores dentro de la economía marítima en la región del Mediterráneo. Además, la ciudad cuenta con un registro de asentamientos humanos de hace alrededor de 5000 años, hecho que se ve presente en la actualidad tanto histórica, social y físicamente. La ciudad cuenta con un territorio de 19.8 km² y alrededor 306 000 habitantes. (Instituto Nacional de Estadística, 2021)

1.1 Contexto histórico.

Históricamente Beirut ha experimentado una serie de intervenciones. Gracias a su potencial ubicación, distintas civilizaciones han buscado explotar económicamente este territorio, ya que cuenta con una localidad característica en el mar. Este hecho es evidente socialmente y físicamente, es así que, en términos urbanos se encuentra una trama urbana ecléctica conformada de distintos estilos, estos correspondientes a las distintas eras que la ciudad experimentó a lo largo del tiempo.

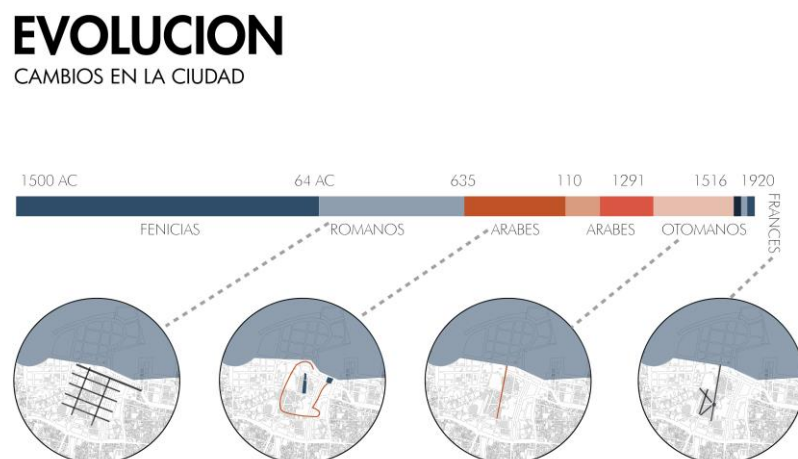


Figura 1 Evolución trama urbana. Fuente: Autor

Era Romana: Parte de una planta cuadrículada, en la que dos calles principales son posicionadas en sentido norte sur (cardamaximus) y este oeste (decanumus). (Pacquet, 2013)

Era Medieval: La ciudad fue tomada por la regla islámica y adoptó un patrón de crecimiento orgánico.(Pacquet, 2013) Sus murallas se construyeron sobre los cimientos de la antigua muralla cana. Además, cuando los invasores tomaron el control de Beirut, estos mantuvieron la mayor parte de la forma urbana de la ciudad, mejorando lo que ya existía y añadiendo iglesias, monasterios y un fuerte que sería más adelante sería destruido en 1856.

Era Ottomana - Durante el período otomano, se produjeron numerosas luchas civiles y bombardeos de las flotas europeas. La ciudad quedó parcialmente destruida debido a los constantes ataques. (Pacquet, 2013). Como resultado, se produjo una demolición parcial del tejido urbano tradicional, y se evidenció la aparición de un trazado geométrico de las calles. Surgieron nuevos tipos de edificios, desde hoteles a bancos, pasando por grandes almacenes.

Mandato Francés - La creación de infraestructuras de puertos y carreteras se convirtió en un aspecto destacado de la reconstrucción de la ciudad. (Pacquet, 2013) Los franceses impusieron modelos de diseño urbano franceses, un gran ejemplo en la ciudad es la Plaza de la Estrella.

1.2 Mapeo Gráfico.

A continuación, se muestra una serie de mapas y diagramas que presentan como el contexto histórico a afectado al desarrollo de la ciudad en la actualidad. Se busca comprender el comportamiento de la ciudad en base a los 5 punto de Kevin Lynch en su libro “La imagen de la ciudad”. (Lynch, 1960).

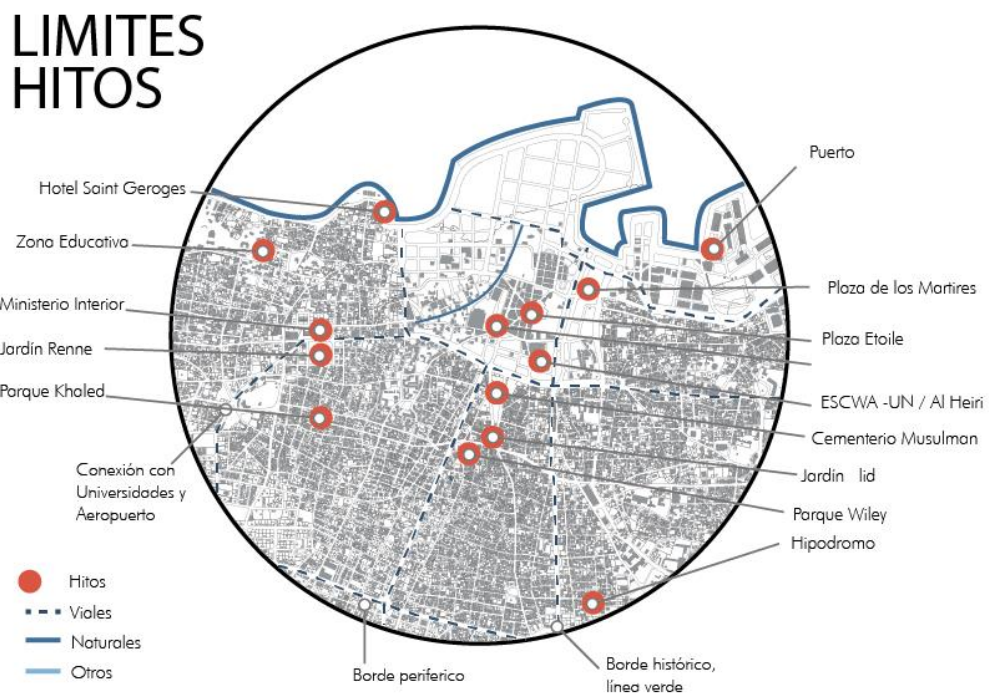


Figura 2 Análisis Límites e Hitos. Fuente: Autor

LIMITES BARRIOS

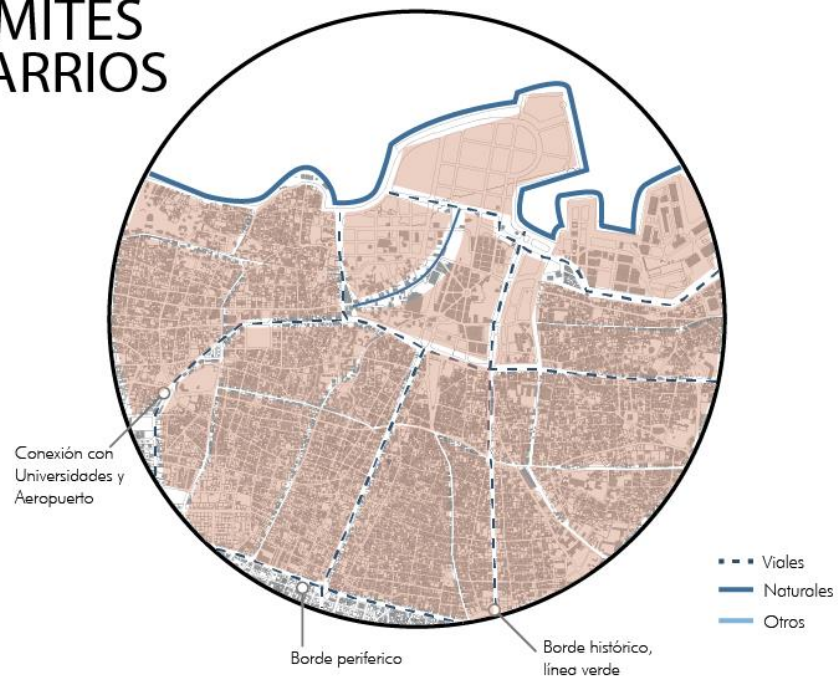


Figura 3 Análisis Barrios y límites Fuente: Autor

NODOS



Figura 4 Análisis Nodos. Fuente: Autor

En síntesis, se identifican dos principales problemas:

Beirut es una metrópolis dividida por fronteras culturales internas junto con un problema crítico con el sistema de movilidad y la falta de espacios públicos. Esta es una ciudad de concreto pensada para el automóvil, debido a que, no existe planificación urbana previa. No existe un uso de suelo y forma de ocupación definida, causando que las vías no trabajen de manera óptima y así se dificulta el flujo dentro de la ciudad.

Los barrios de la ciudad están fragmentados por las calles que los rodean, ya que, en gran mayoría las calles están pensadas únicamente de uso del auto. Por esta razón, se presenta una serie de no lugares o lugares con falta de carácter. Existen calles y espacios que son percibidos como no lugares, estos se encuentran en la periferia de los barrios, actuando como barreras internas de la ciudad

2. Plan maestro

2.1 Red vial

A partir del mapeo y análisis de ciudad se plantea el siguiente master plan. El objetivo de esta propuesta se basa en generar relaciones entre los distintos distritos de la ciudad, para que así, estos se abran a sus distritos vecinos y romper las fronteras físicas, sociales y políticas mediante el espacio urbano.

La propuesta se basa en hacer uso del puerto como elemento ancla que permita conectar las distintas zonas de la ciudad, enfatizando la salida hacia el mar. De esta manera, los ciudadanos tendrán una mejor calidad de vida basada en una economía activa y un nuevo estilo de vida social con actividades novedosas y nodos urbanos que permitan llegar a un puerto asequible.

El master plan busca hacer uso de tres elementos existente para realizar esta serie de conexiones:

- Hitos de cada distrito
- No lugares de cada distrito
- Calles que funcionan como límites

A partir de esto se plantea una red vial. En base a los elementos urbanos de Kevin Lynch (Lynch, 1960), se propone una red que permita conectar los barrios tomando como elementos fuerza los tres elementos mencionados.

Se plantea una diferenciación de tipos de vías: vías arteriales, colectoras y locales para su mejor funcionamiento. A la par se establecen formas de ocupación y formas de uso que respondan a las necesidades y condiciones del sitio.

En referencia al sistema de la 7vs propuesto por Le Corbusier en Chardigan, se alternan estos dos tipos de vías para así liberar los flujos tanto para peatones como para automóviles. Con este sistema organizado de ciudad, se genera una conexión a una serie de nodos principales, nodos que tienen el propósito de actuar como ejes de dirección en sentido norte sur para así devolver la conexión ciudad/mar.

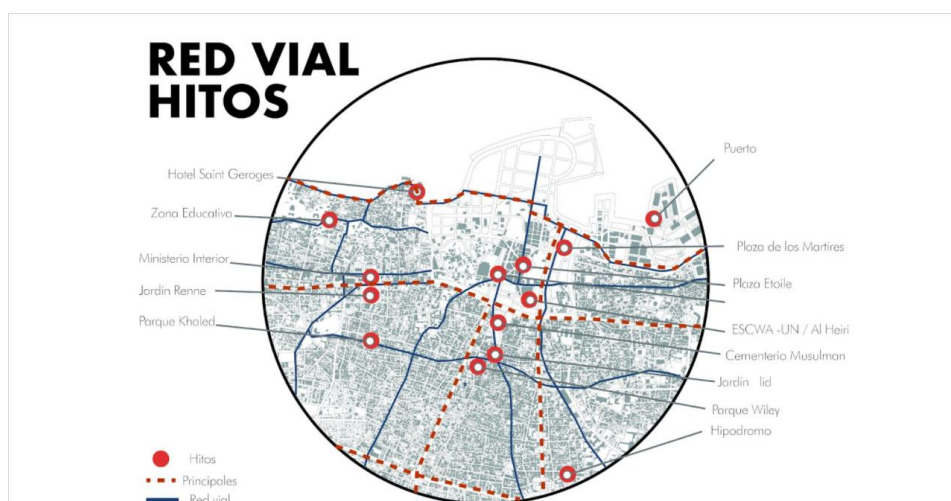


Figura 5 Relación hitos, Red vial. Fuente: Autor

Estos nodos buscan dar prioridad a los usuarios peatonales, es así que, funcionan como el inicio de un eje donde son prioridad para la ciudad. Se presentan vías de uso exclusivo peatonal, con el fin de dar fácil acceso de llegada a esta nueva zona.

Esta nueva organización de la ciudad remata el elemento característico de la ciudad, su puerto. Se aprovecha esta oportunidad para generar una serie de áreas recreacionales en las que los ciudadanos puedan construir vínculos tanto con su ciudad, como entre ellos. El puerto actúa como elemento ancla tanto para el ámbito social como el económico, por lo que, esta red vial permite su fácil acceso para todos los distritos de Beirut.

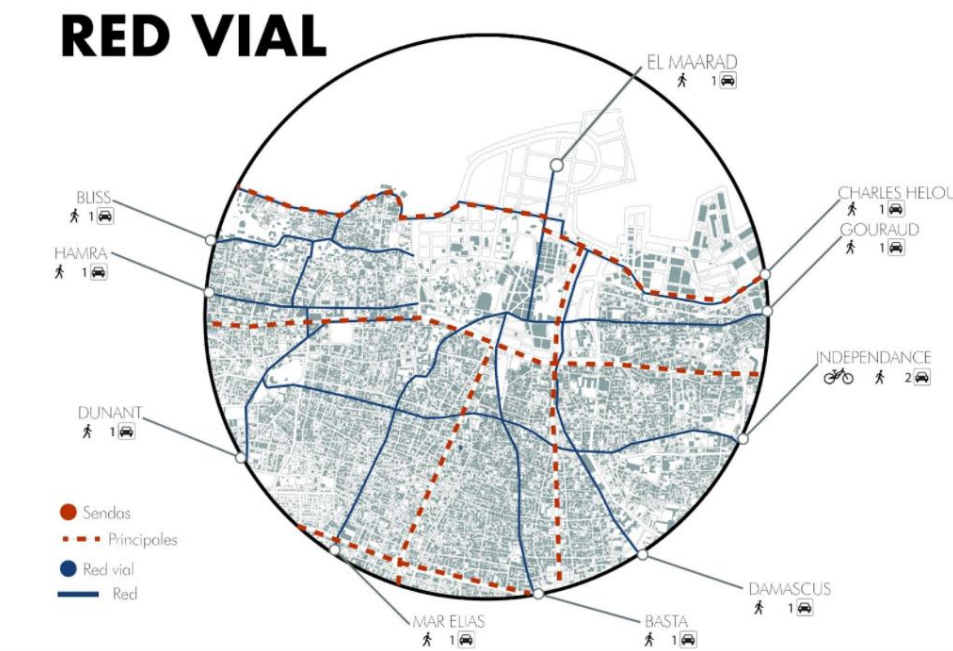


Figura 6 Red Vial. Fuente: Autor

2.2 Micro Master Plan

El desarrollo a nivel arquitectónico parte de la selección del sitio en que se busca intervenir y solventar un problema de la ciudad. Es así que se profundiza el estudio de no lugares que se encuentran alrededor. A continuación, se presenta un diagrama de llenos y vacíos de la ciudad.



Figura 7 Llenos y Vacios. Fuente: Autor

La figura 7 muestra el comportamiento de la ciudad frente a espacios que no poseen algún tipo de intervención arquitectónica. De esta manera, se encuentran una serie de espacios que no tienen propósito alguno o carácter especial que sean de contribución para la ciudad. Frente a estos espacios Marc Augé los denomina “No lugares.” (Augé, 1992).

Frente a la presencia de diferentes no lugares, dentro de la ciudad de Beirut se hace la selección de La Plaza de los Mártires como sitio de intervención gracias a sus distintas cualidades físicas, históricas y culturales que son descritas a continuación.

2.3 Contexto Histórico Eje Verde – Plaza de los Mártires

Históricamente, el espacio se ha definido a través de procesos políticos que reflejan las relaciones de poder existentes. Si bien se ha hablado respecto a la implicación física que tuvieron las distintas etapas ya descritas, políticamente y socialmente también se ha presentado una serie de acontecimientos históricos, en la que, los habitantes de la ciudad han vivido en conflicto. La presencia de una civilización dentro de un territorio implica la incorporación de nuevas costumbres, ideas y creencias. Este hecho, es uno de los principales determinantes que ha ocasionado que Beirut sea una ciudad fragmentada. El eje verde evidencia esta fragmentación tanto física como social.

En el siglo XIX los otomanos construyeron uno de los elementos urbanos de mayor importancia para la época, la Plaza Central y más grande de Beirut llamada Place Des Canons. (Pacquet, 2013) Este elemento actuaba como corazón de la ciudad, gracias a su condición de localidad y relación con su contexto. La Plaza Central fue aprovechada como espacio público.

Sin embargo, la guerra civil despedazó toda esta zona, el conflicto entre cristianos y musulmanes dividió la ciudad en sentido este-oeste. La plaza de los mártires actuó como este punto medio entre las dos zonas, actuando como muralla divisora interna. (Pacquet, 2013) Durante años este espacio no tuvo un propósito más que actuar como barrera divisora, por lo que, empezó a llenarse de vegetación, de allí la razón por la que se le llama eje verde.

Si bien décadas después el conflicto terminó, el rol que tuvo la plaza expiró dentro de funcionamiento de la ciudad. Esta quedó como un lugar abandonado ignorando totalmente su potencial contexto.

Se toma La Plaza de los Mártires también conocida como Eje verde, como un lugar con potencial de intervención dentro del master plan. Este eje se encuentra en una zona con gran potencial histórico y social dentro de la ciudad.

3.Propuesta

3.1Justificación

La propuesta se fundamenta en la rehabilitación de la Plaza de los Mártires mediante su conexión a la red vial ya propuesta en la etapa inicial. La red vial propone una serie de calles que funcionan en sentido este-oeste dando preferencia al peatón, es así que, estas intersecan con la zona a intervenir (Plaza de los Mártires) que está funciona en sentido norte-sur. De esta manera, se incorpora una nueva salida hacia el mar para la ciudad.

La solución que se plantea para la rehabilitación de esta zona explora el concepto de “Genius Loci”. De acuerdo a creencias Romanas antiguas, cada ser independiente tiene su “Genius” su espíritu guardián. Este espíritu da la vida a la y a los lugares, los acompañan desde el nacimiento hasta la muerte y determina su carácter o esencia (Notimx, 2021). Por lo que, se busca trabajar con los elementos existentes del sitio para así volver darle un propósito de lugar.

Los elementos que se enlistan de importancia para la recuperación del genius son los siguientes:

- Los hitos existentes
- Los ejes
- La gente

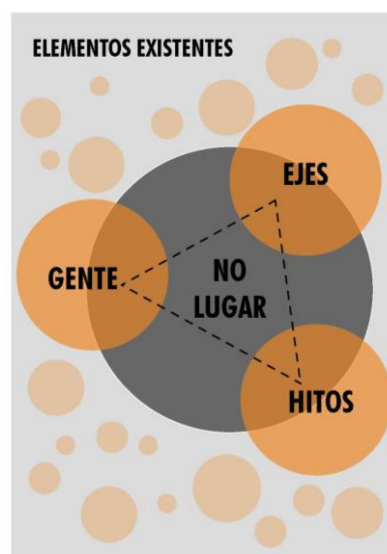


Figura 8 Conocimiento. Fuente: Autor

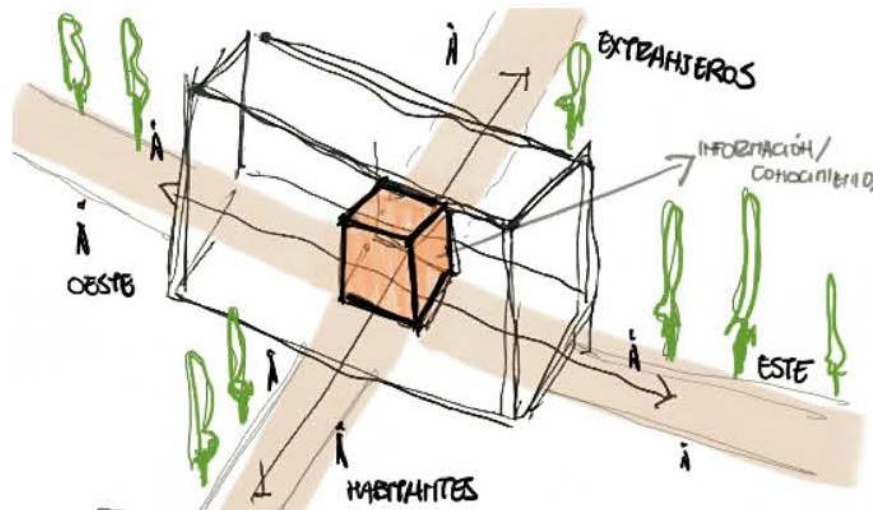
“Recuperar la identidad de un lugar mediante equipamiento que fomenten la confluencia de personas, la interacción entre vecinos...” (Martinez,2006). Considerando estos tres elementos su interacción se plantea la rehabilitación de este no lugar mediante diferentes programas que respondan a su contexto inmediato. El micro master plan parte de un diseño de parque en el que una serie equipamientos son emplazados para generar conexiones transversales a lo largo de todo este elemento longitudinal.

3.2 Mundaneum

El proyecto parte de la relación del master plan junto a la reinterpretación del mundaneum. Se busca solucionar una problemática de la ciudad mediante un equipamiento en el que sea posible albergar el conocimiento del mundo.

GENIUS LOCI

De acuerdo a las creencias Romanas antiguas, cada ser independiente tiene su «Genius», su espíritu guardián. Este espíritu da vida a la gente y a los lugares, los acompaña desde el nacimiento hasta la muerte y determina su carácter o esencia.



Las calles en si son no lugares, sin embargo, el discurrir de las personas en ella y cómo la utilizan sin normas preestablecidas pueden hacer que sintamos que una nos pertenece.

Figura 9 Concepto Fuente: Auto

Al hablar de Mundaneum (edificio en el que se alberga el conocimiento del mundo) se piensa respecto al comportamiento que tiene el conocimiento y su diferencia con la información. Mientras que la información presenta hechos y cifras, es el procesamiento de esos hechos y cifras, lo que conduce al conocimiento. Es decir, a la comprensión de un tema; es la dinámica entre razón y/o experiencia la que permite conseguir conocimiento.

El conocimiento es dinámico, la información estática, si bien para ambos puede llegar ser necesario un espacio físico en el que estos puedan estar presentes, es el ser humano es quien interactúa con la información. Es el humano es quien genera una conexión entre información y conocimiento.

“Kant plantea que el origen del conocimiento está en el sujeto, pero el comienzo está en la ocasión, en la experiencia. Si está en el sujeto, participa el espacio y el tiempo.” (Kant, 1945). El conocimiento está en el humano, sin embargo, es necesario de un espacio que permita que esto suceda. Es allí donde el espacio toma importancia como medio generador de conocimiento, pues la ocasión de las que nos habla Kant debe pertenecer a un *donde*.

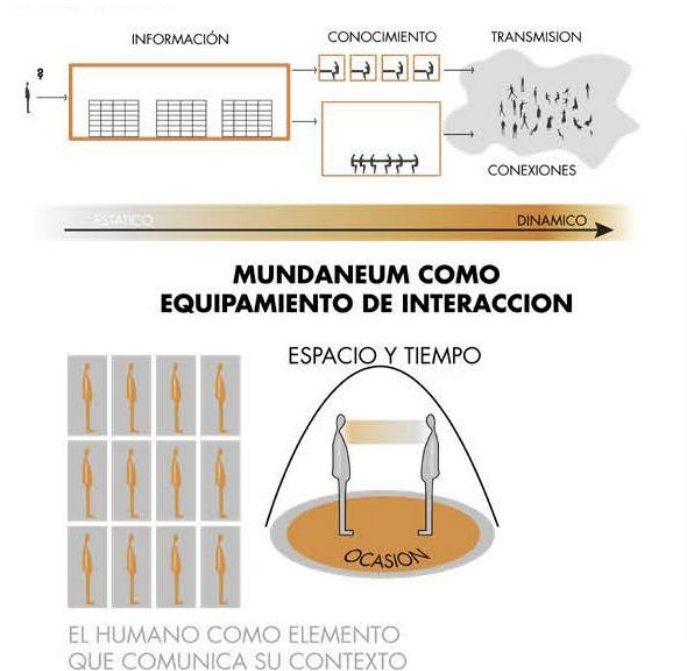


Figura 10 Conocimiento como hecho social. Fuente: Autor

Se entiende al mudaneum como este edificio que permite que los usuarios conviertan toda la información que esta alrededor suyo en conocimiento, para esto se hace uso de la experiencia. Es el mundaneum quien brinda el espacio que permite que los usuarios actúen de manera dinámica con la información para que esta se vuelva en conocimiento y crezca de manera infinita.

3.3 Programa

Se plantea un centro de interpretación como equipamiento que permitirá recolectar toda la información del sitio. Se busca que esta información sea reinterpretada por sus usuarios mediante diferentes actividades, con el fin de generar conocimiento y vínculos entre los ciudadanos.

En referencia al concepto ya descrito, el conocimiento como hecho social, se define como: “Todo comportamiento, forma de ver, pensar, actuar y sentir exterior a la conciencia.” (Durkheim 1895). De esta manera, se busca que el equipamiento albergue las actividades necesarias que implican que el conocimiento actúe como actor para la generación de nuevos hechos sociales, para esto se divide el programa en 5 actividades principales: ver, actuar, pensar, sentir, comprender.

PROGRAMA

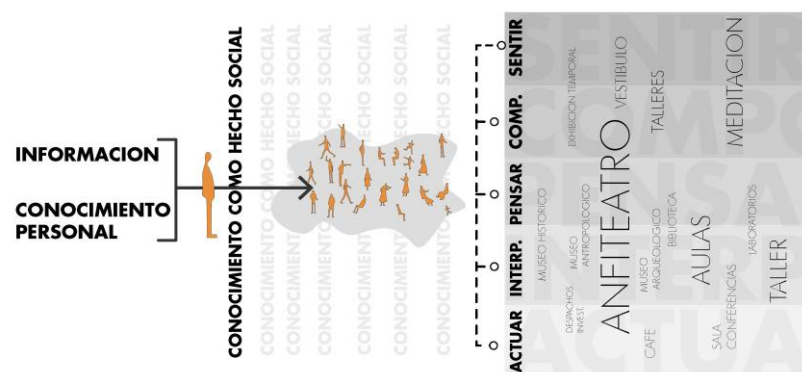


Figura 11 Programa Fuente: Autor

AREA CULTURAL		AREA HISTORICA	
EDUCATIVA		BIBLIOTECA	
Aulas	170	Sala de Lectura	400
Talleres	400	Hemeroteca	200
Sala Conferencias	80	Libreria	300
Hub lab Creativo	250	Cubiculos Estudio	50
Baños	50	Recepcion e Informacia	50
Subtotal	950	Catalogo Digital	50
ADMINISTRACION		Baños	50
Oficinas profesores	100	Subtotal	1100
Oficina Director	20	ADMINISTRACION	
Sala de Juntas	25	Oficinas Asesores	100
Sala de Profesores	15	Oficina Gerencia	25
Secretaria	15	Sala de Juntas	25
Control	100	Secretaria	15
Baños	50	Archivo y almacen	20
Subtotal	325	Control	100
INVESTIGACION		Baños	50
Talleres laboratorios	400	Subtotal	335
Despachos Investigación	160	AUDITORIO	
Subtotal	560	Auditorio	300
ANFITEATRO		Sala Proyeccion y Circ	50
Anfiteatro	500	Vestidores	50
Cafeteria	370	Baños	50
Subtotal	870	Foyer	100
EXHIBICIONES		Subtotal	885
Exhibicion temporal	350		
Subtotal	350		

MUSEO INTERACTIVO		SUBTOTAL	8135
Hall de ingreso	300	MUROS Y CIRCULACION	1220.25
Museo histórico	330	TOTAL	9355.25
Museo Antrolológico	400		
Museo Arqueológico	1080		
Museo Astronómico	600		
Baños	50		
Subtotal	2760		

Tabla 1 Programa Fuente: Auto

3.4 Partido

Para el desarrollo del diseño arquitectónico se parte de una idea en sección que a la par responde con su contexto volumétricamente.

IDEA EN CORTE

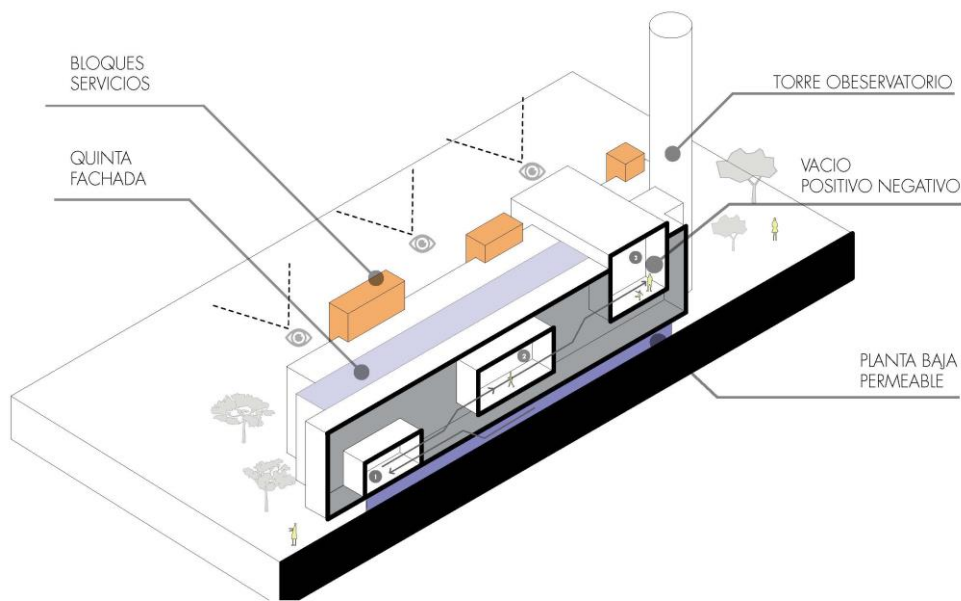


Figura 12 Esquema en Corte Fuente: Autor

Espacialmente se genera un promenade hacia el interior del edificio, se genera una serie de vacíos que corresponden al elemento principal del centro de interpretación: sus salas de exposición: sala del pensar, sala del actuar, sala del ver. El promenade es enfatizado mediante una serie de circulaciones verticales monumentales, para así, generar espacios de contemplación al circular hacia las distintas salas de exposición. Finalmente, la torre de sentir actúa como elemento de remate dentro de esta secuencia espacial.

3.5 Volumetría

EVOLUCION VOLUMETRICA

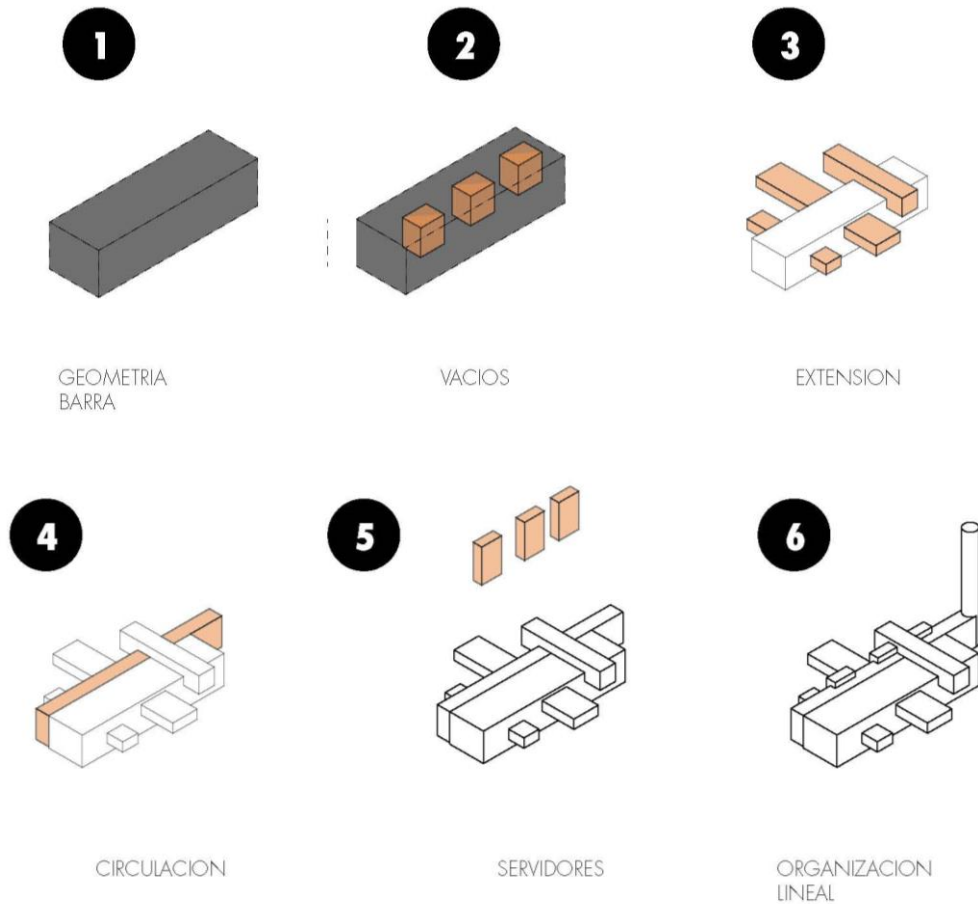


Figura 13 Volumetría Fuente: Autor

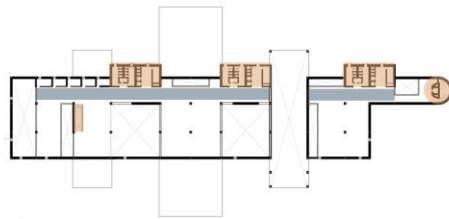
El volumen parte de una barra que responde a las condiciones del sitio, un terreno longitudinal con proporciones rectangulares. De la barra, se extruyen los tres principales vacíos que responden a la idea en sección ya planteada. Posteriormente, se realiza una extensión volumétrica generando esta conexión mar-ciudad.

3.6 Espacio – Uso

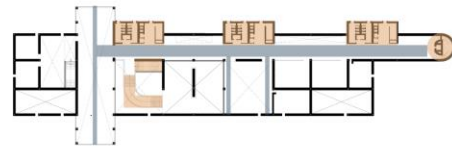
A continuación, se presentan diagramas de servidor-servido y circulaciones que facilitaron la resolución del proyecto en planta y sección:

CIRCULACION

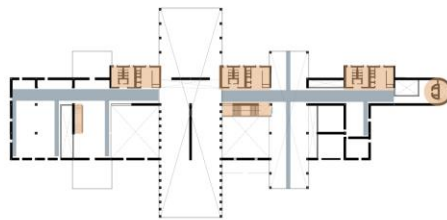
- VERTICAL
- HORIZONTAL



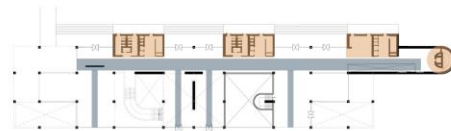
PLANTA 4



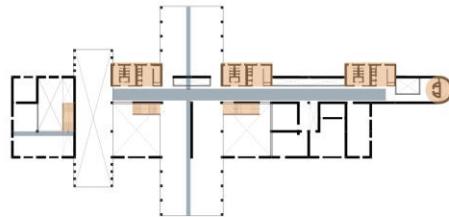
PLANTA 1



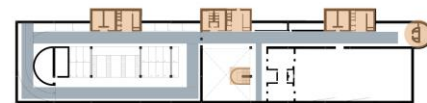
PLANTA 3



PLANTA BAJA



PLANTA 2

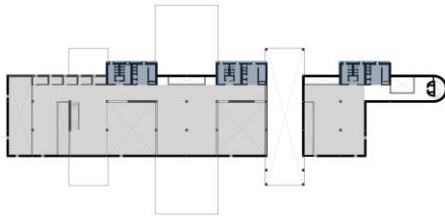


SUBSUELO

Figura 14 Circulación Fuente: Autor

SERVIDORES

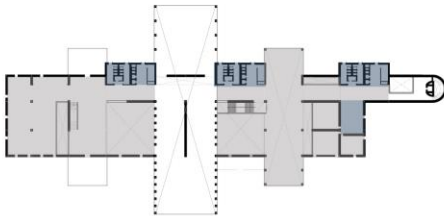
- SERVIDOR
- SERVIDO



PLANTA 4



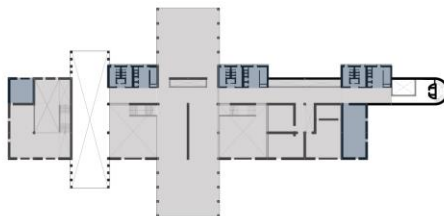
PLANTA 1



PLANTA 3



PLANTA BAJA



PLANTA 2



SUBSUELO

CONCLUSIONES

El mundo está rodeado de información, tanto en sus sitios como en su gente. Es así que, el centro de interpretación Beirut aprovecha de estos dos elementos para la generación de conocimiento. El equipamiento permite dinamizar la información para transformarla en conocimiento de manera infinita gracias a las actividades que es posible realizar mediante: el pensar el sentir, el comprender y el ver.

La reinterpretación de Mundaneum dentro del contexto de Beirut permite solucionar la presencia de no lugares dentro de la Plaza de los Mártires. Se aprovecha de la información del sitio para que se genere conocimiento. De esta, manera se reactiva el sitio mediante la incorporación de actividades que permiten la interacción entre vecinos para así volver a conectar la ciudad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Outomuro, Delia ; Lombardi, Olimpia (2009). *El conocimiento como hecho social y la verdad científica como pragmatismo*. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Medicina. Departamento de Humanidades Médicas. Unidad Académica de Bioética. Extraído de : http://www.fmvuba.org.ar/comunidad/revistasylibrosdigitales/antropologia/VolIV_N1_2009/e1%20conocimiento.pdf
- Vasquez, Juan Pablo (2012). La concepción de Hecho social en Durkheim. Universidad Iberoamericana México. Extraído de: http://192.203.177.185/bitstream/handle/ibero/2835/VGJP_Art_01.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gallardo, Laura. (2015). No lugar y Arquitectura: Reflexiones de no lugar para la arquitectura Contemporánea. Universidad de Chile. Extraído de: <https://www.redalyc.org/pdf/1936/193645331006.pdf>
- Araceli Torres-Vargas, G. (2005), "World Brain and Mundaneum: the ideas of Wells and Otlet concerning universal access", *VINE*, Vol. 35 No. 3, pp. 156-165. Extraído de: <https://doi.org/10.1108/03055720510634207>
- Espai, René. (2021). Genius Loci, el espíritu de lugar. Extraído de: https://espairene.com/__genius-loci-el-espiritu-del-lugar/
- Navarro, Cordón. (2009). La naturaleza del conocimiento según Kant. Extraído de: https://www.filosofia.net/materiales/sofiafilia/hf/soff_9_1b.html
- Instituto Nacional de Estadísticas. (2021). Datos macro Libano. Extraído el 25 de Octubre del 2022, de: <https://datosmacro.expansion.com/demografía/poblacion/libano>
- Pacque, Benjamin. Beirut Divided: The potential of urban design in reuniting culturally divided city. Extraído de: https://www.ucl.ac.uk/bartlett/development/sites/bartlett/files/migrated-files/WP153_0.pdf

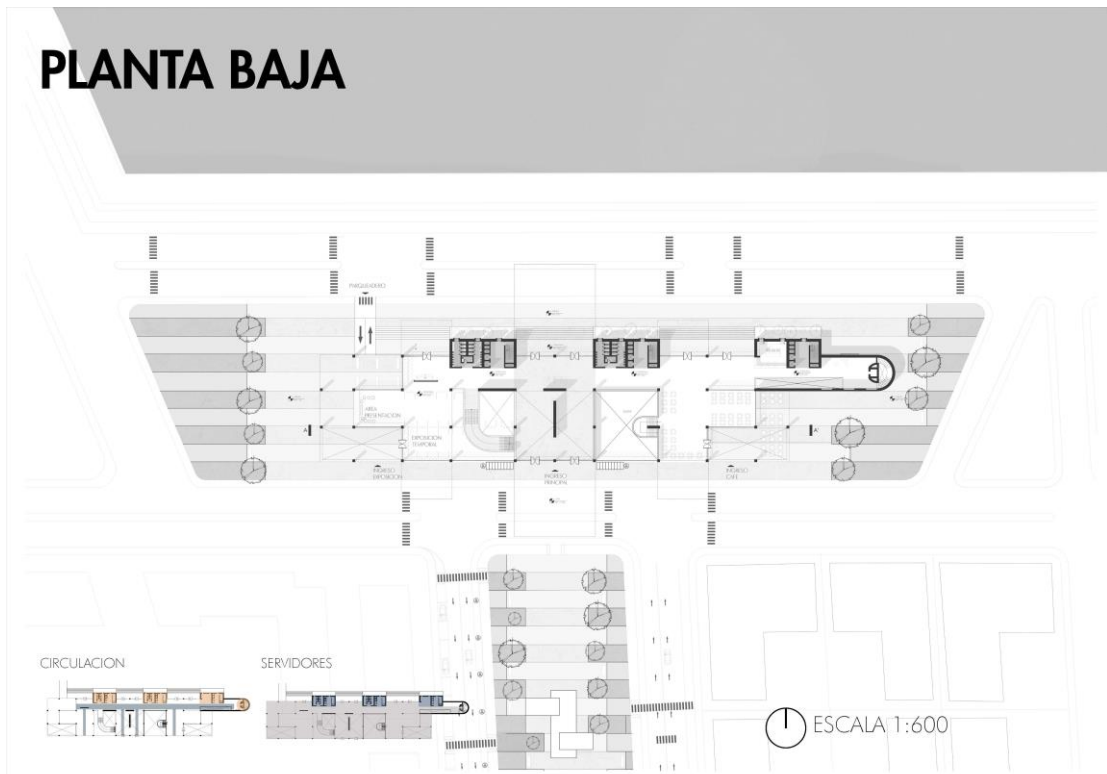


Figura 19 Planta Baja Nivel -0.60m Fuente: Autor

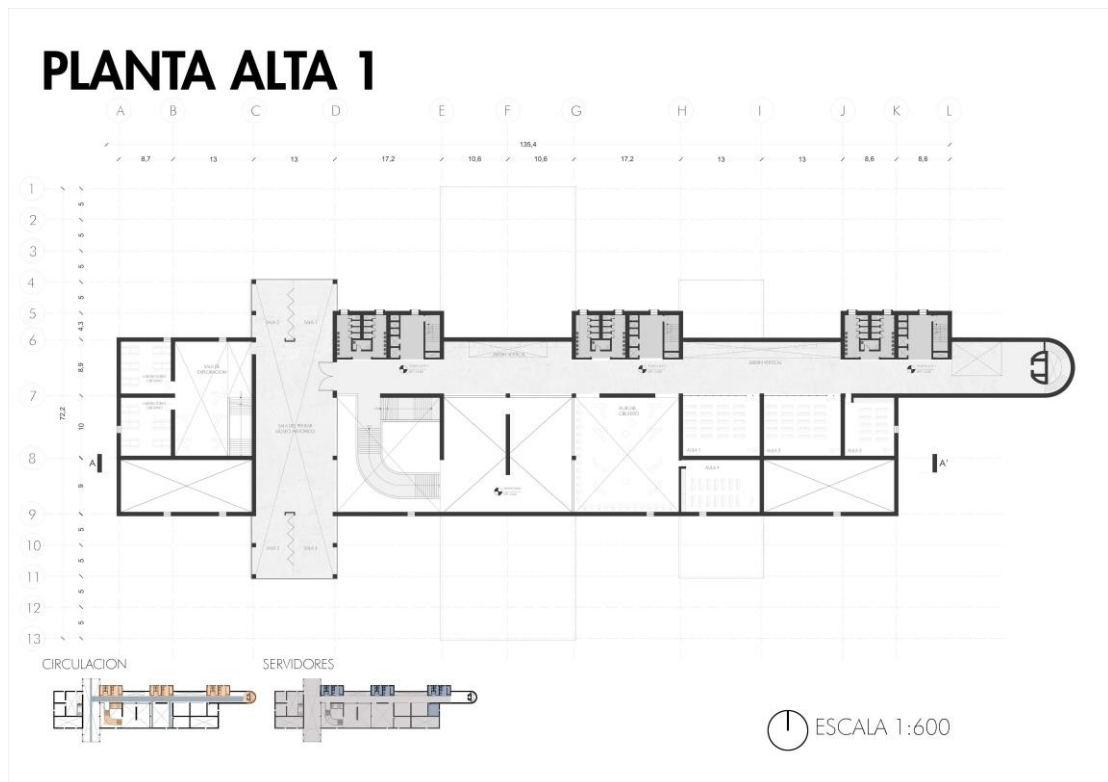


Figura 18 Planta Alta 1 Nivel +4.80 m Fuente: Autor

PLANTA ALTA 2

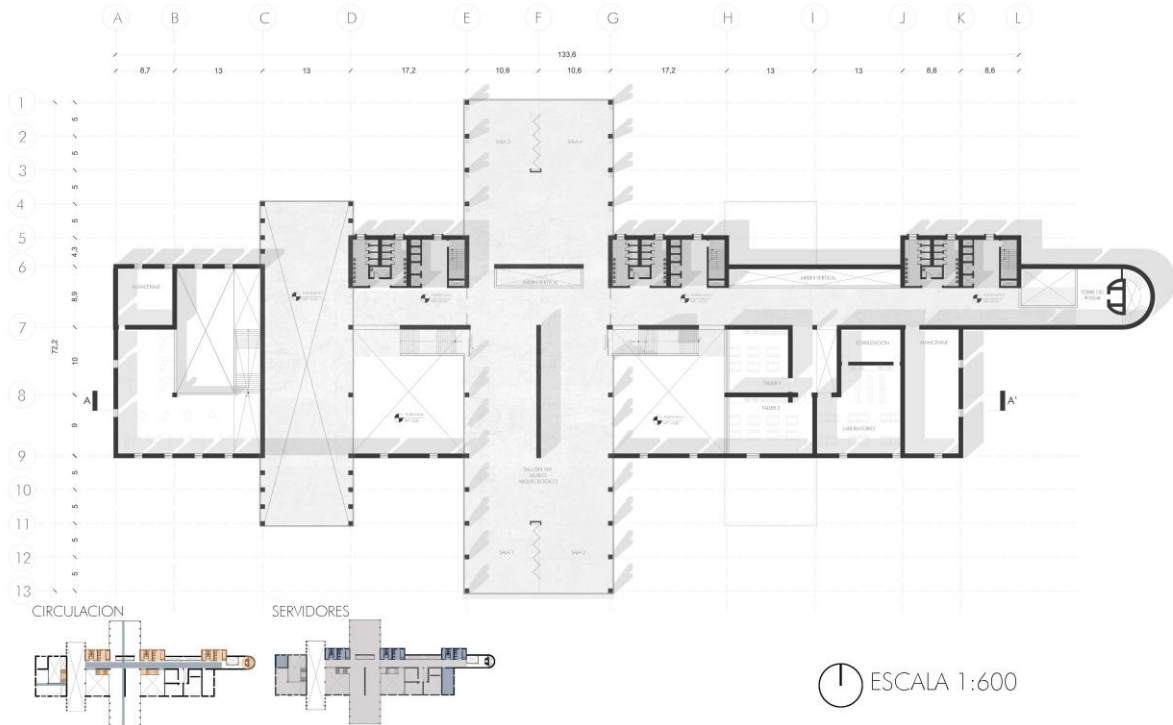


Figura 21 Planta Alta 2 Nivel +9.360 m Fuente: Autor

PLANTA ALTA 3

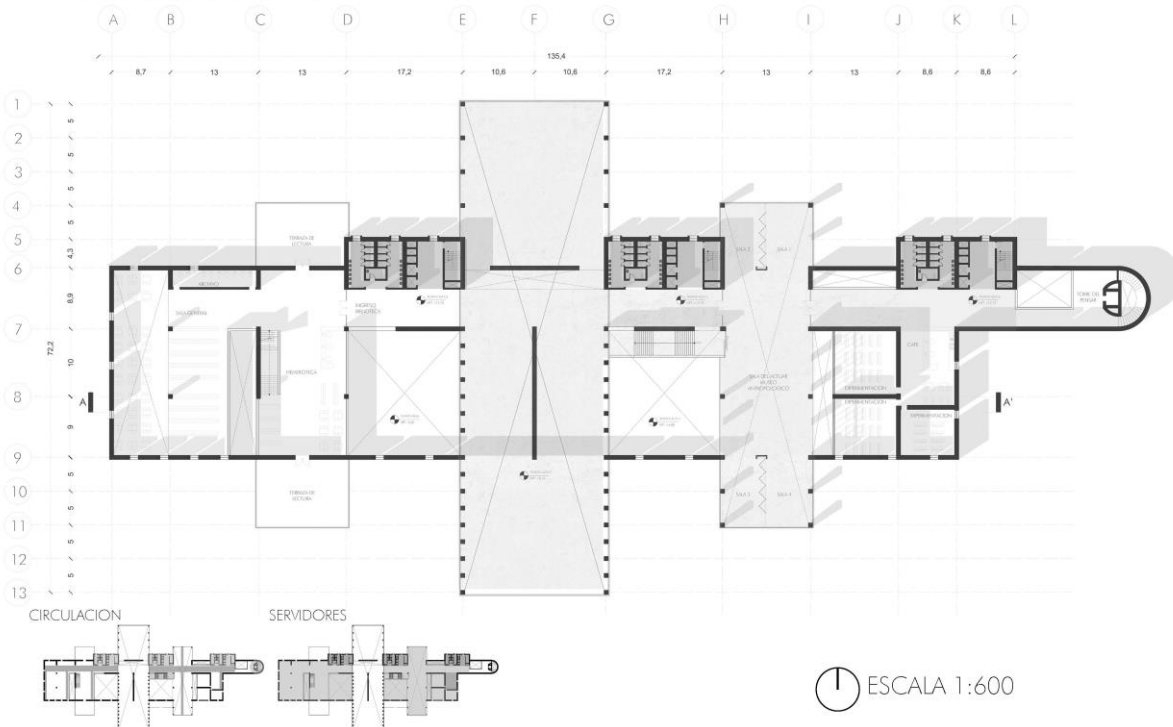


Figura 20 Planta Alta 3 Nivel +10.76 m Fuente: Autor

PLANTA ALTA 4

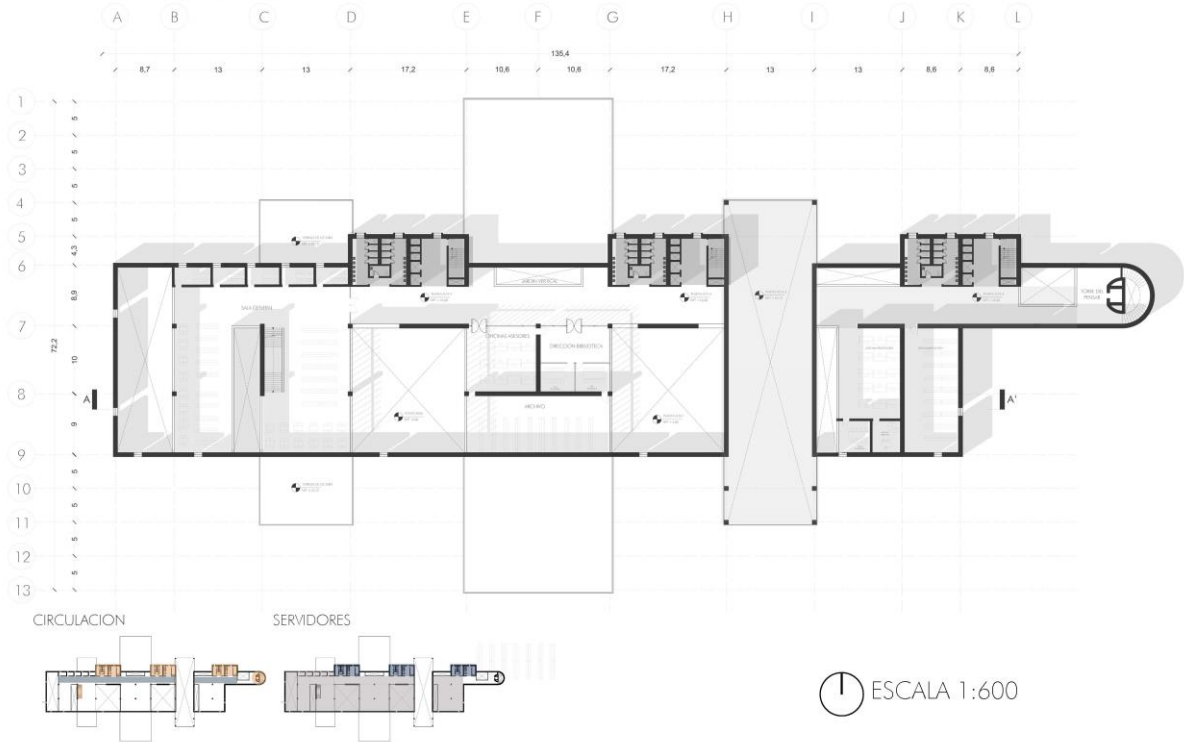


Figura 23 Planta Alta 4 Nivel +12.72 m Fuente: Autor

PLANTA ALTA 5

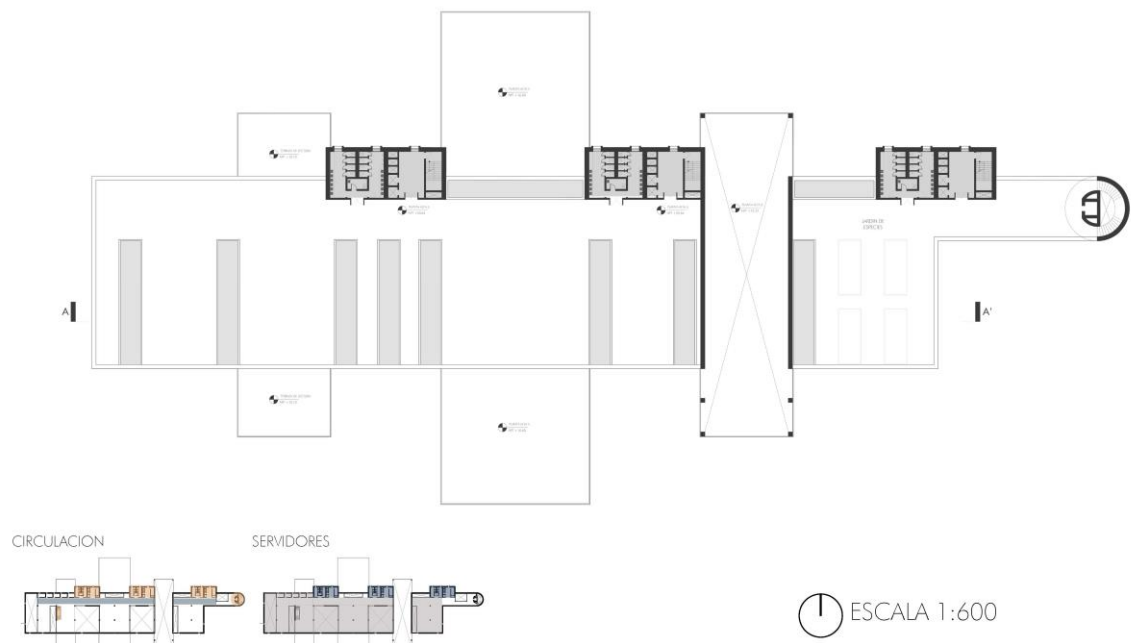


Figura 22 Planta Alta 5 Nivel +16.65 m Fuente: Autor



Figura 25 Implantación Fuente: Autor

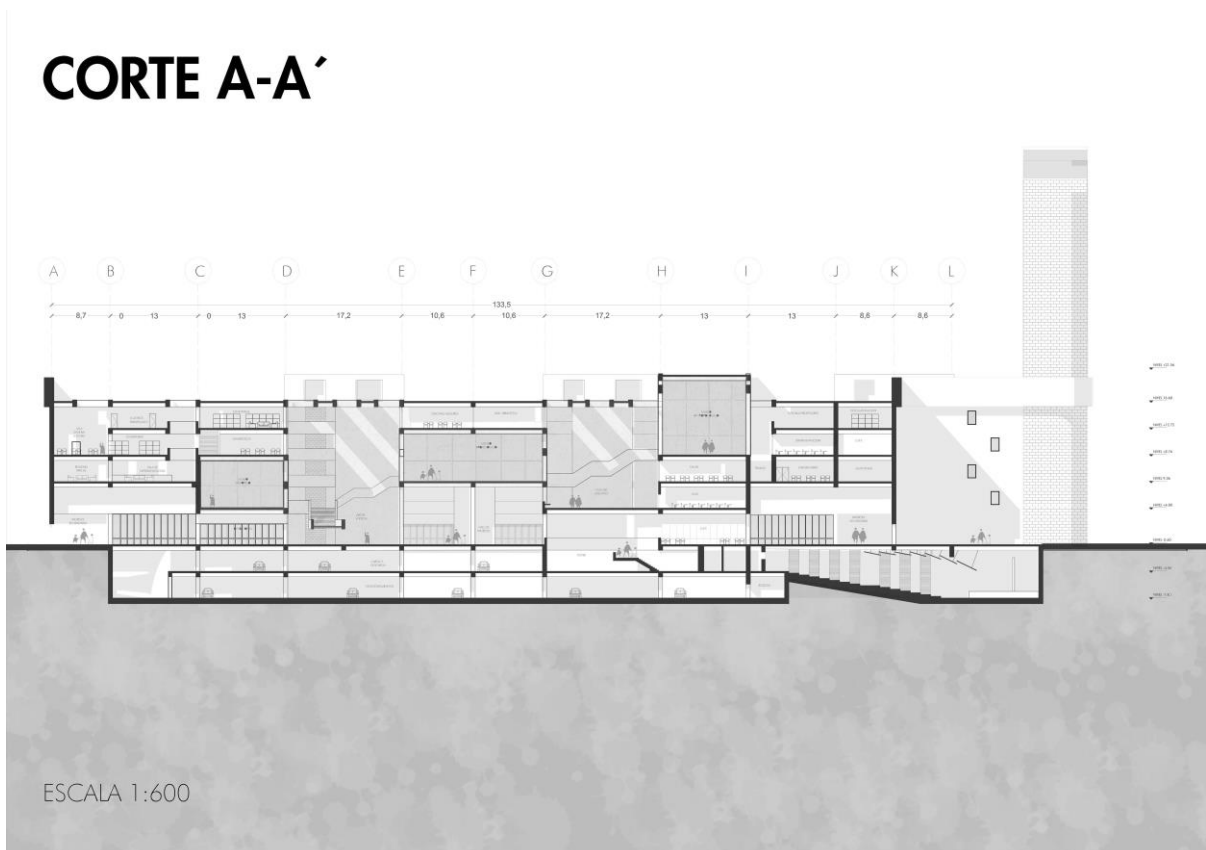


Figura 24 Corte A-A` Fuente: Autor

CORTE B-B'

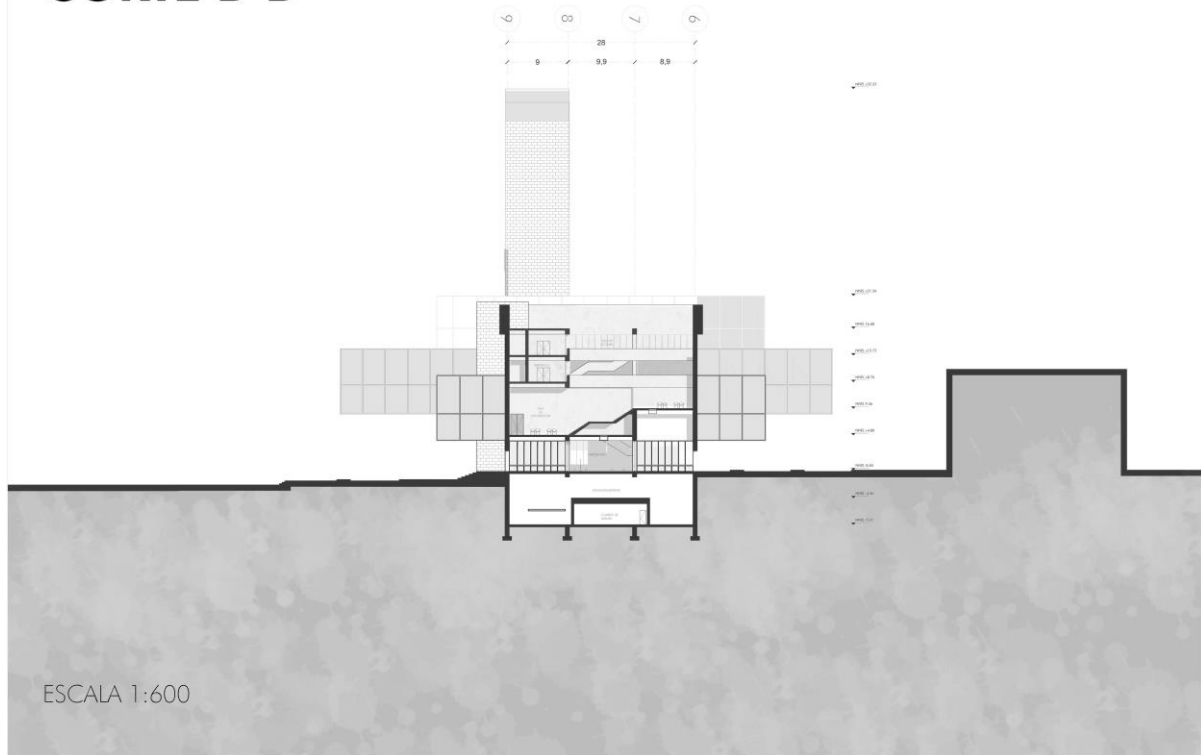


Figura 27 Corte B-B' Fuente: Autor

FACHADA NORTE

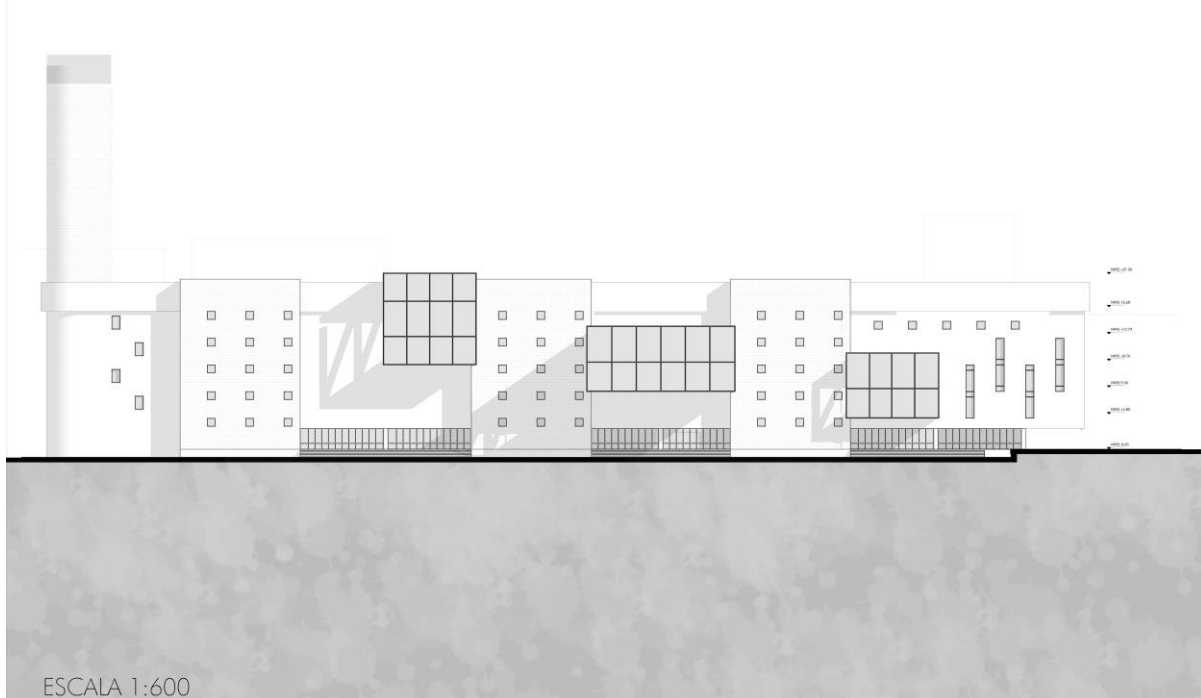


Figura 26 Fachada Norte. Fuente: Autor

FACHADA ESTE

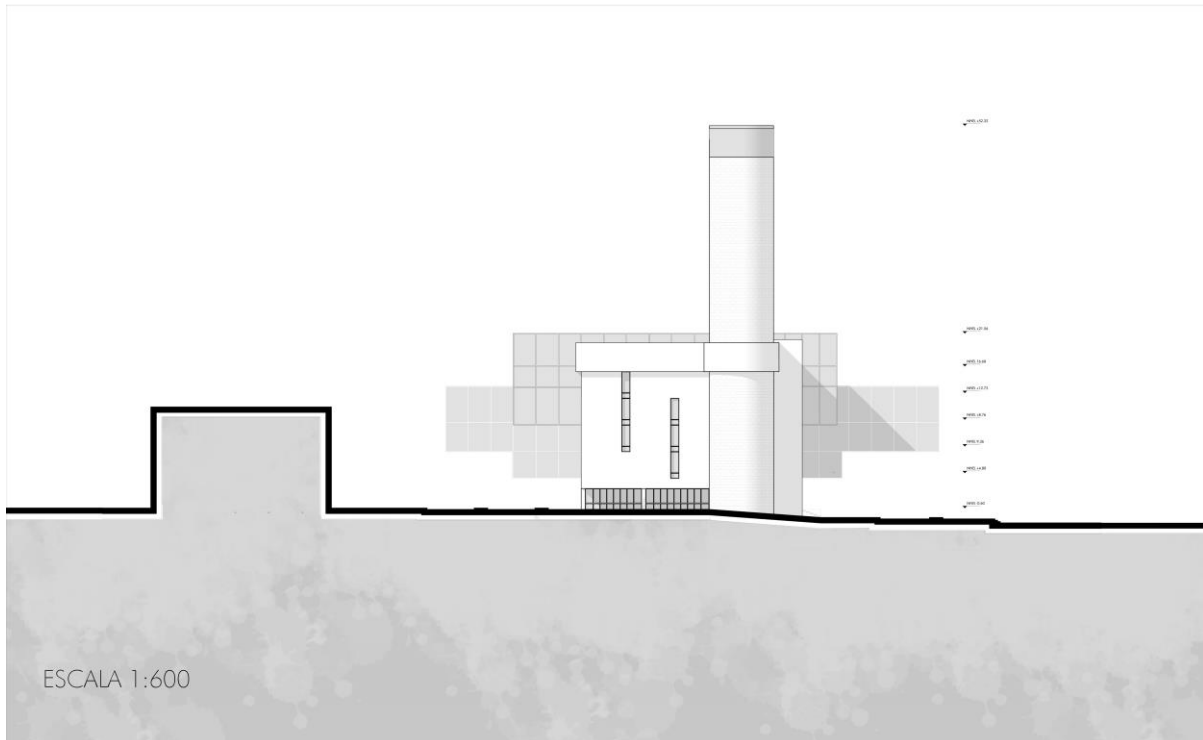


Figura 29 Fachada Este. Fuente: Autor

FACHADA OESTE

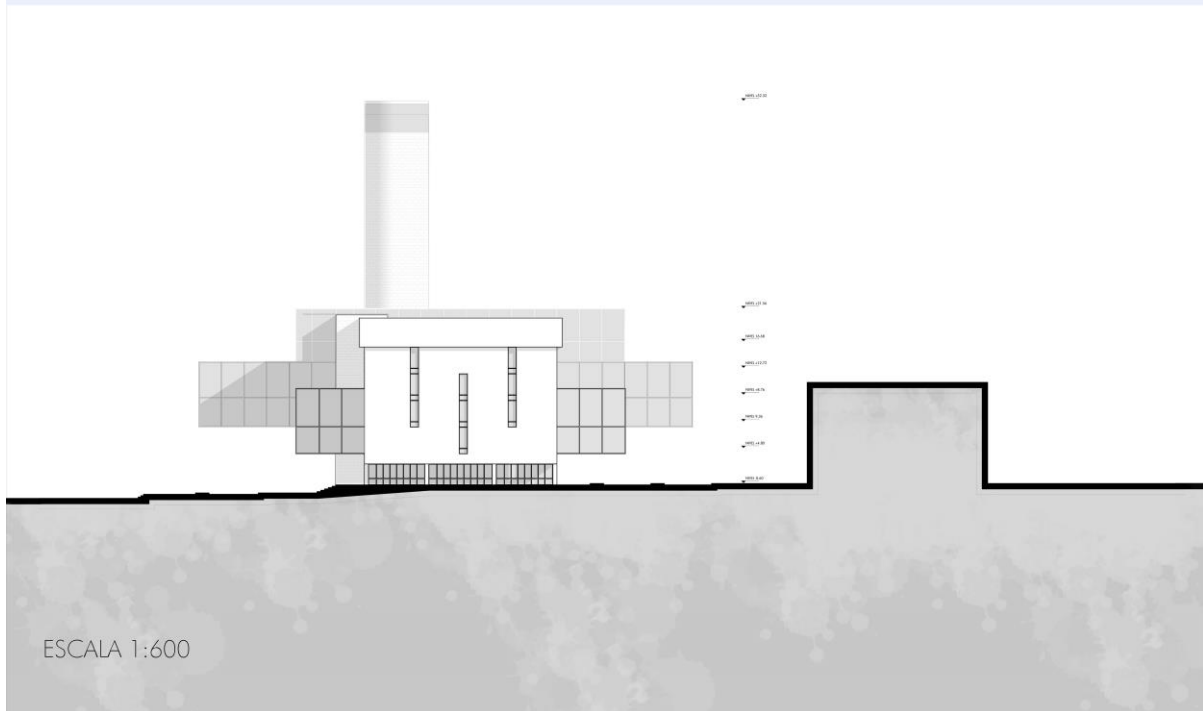


Figura 28 Fachada Oeste. Fuente: Autor

FACHADA SUR

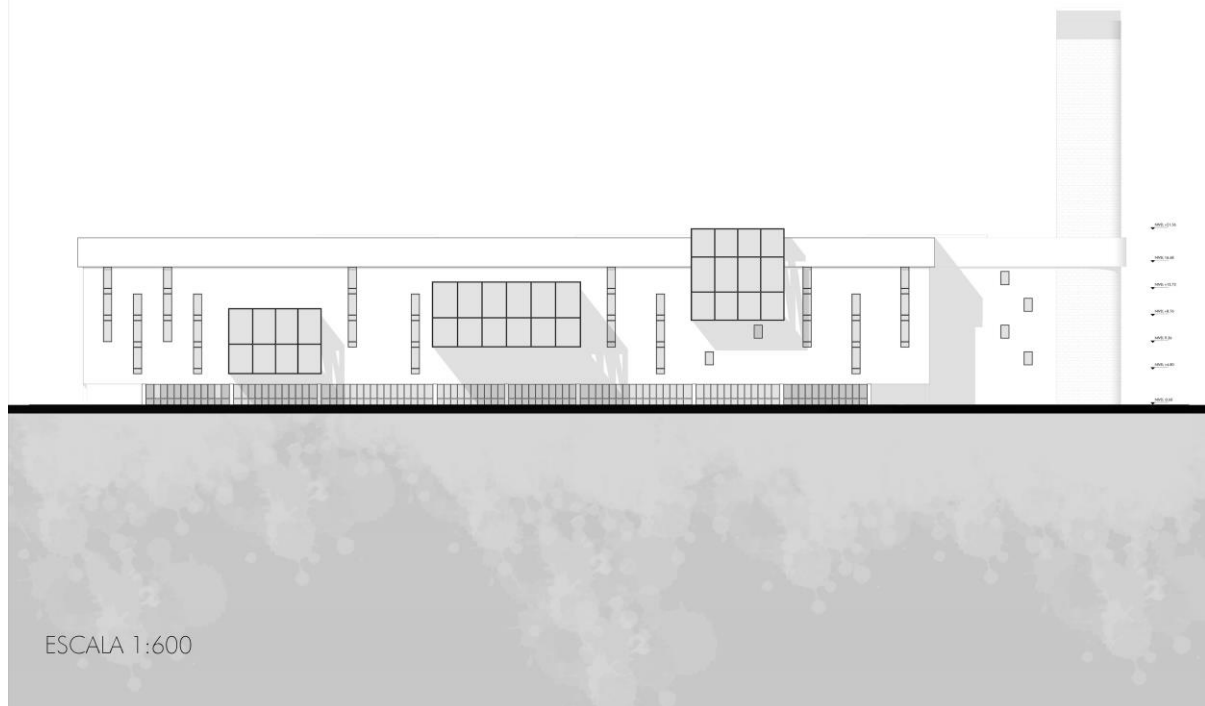


Figura 30 Fachada Sur. Fuente: Autor

APROXIMACIÓN

RELACION PARQUE-VOLUMEN

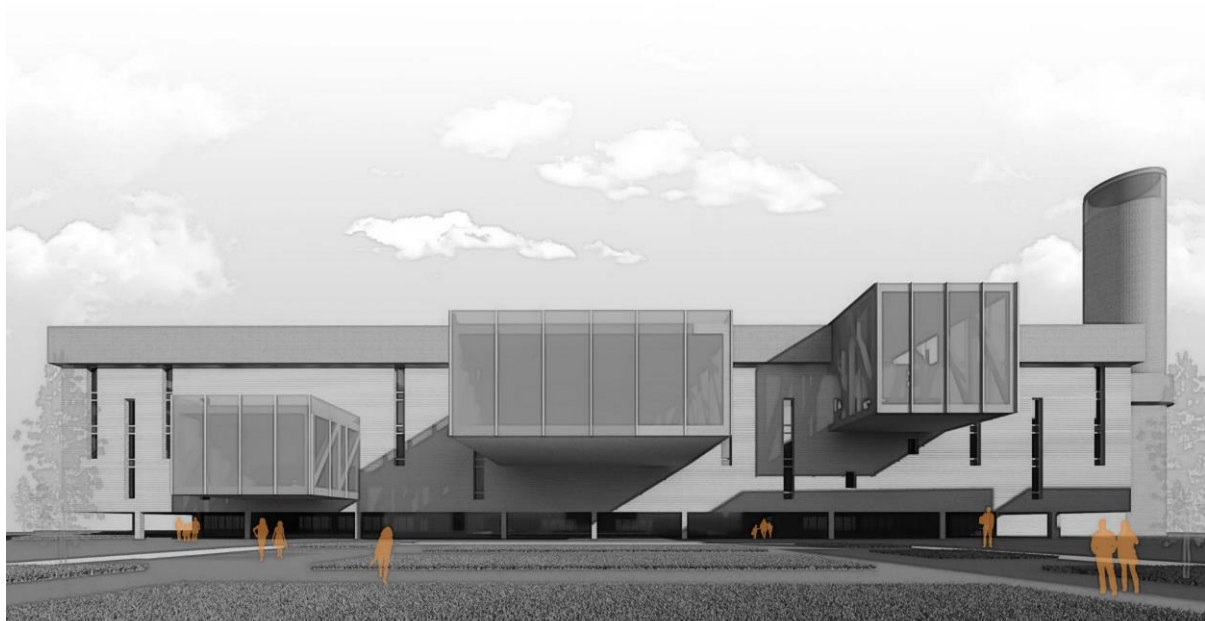


Figura 31 Vista Exterior 1. Fuente: Autor

FACHADA POSTERIOR

PLANTA BAJA PERMEABLE



Figura 32 Vista Exterior 2. Fuente: Auto

HALL DE INGRESO

PROMENADE



Figura 33 Vista Interior 1. Fuente: Autor

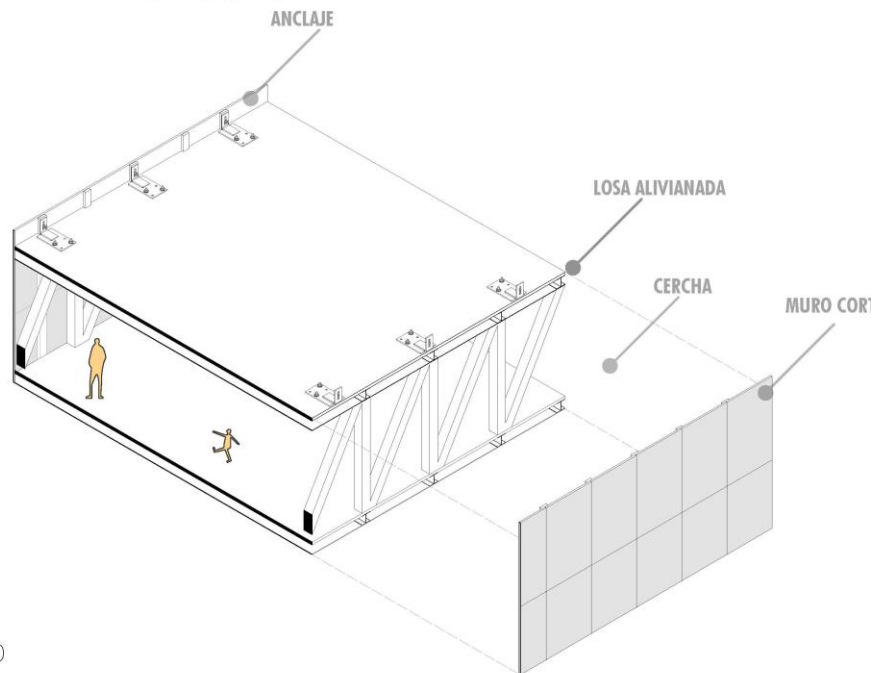
ATRIO

RELACION VOLUMENES



Figura 34 Vista Interior 2. Fuente: Autor

DETALLE AXONOMETRÍA

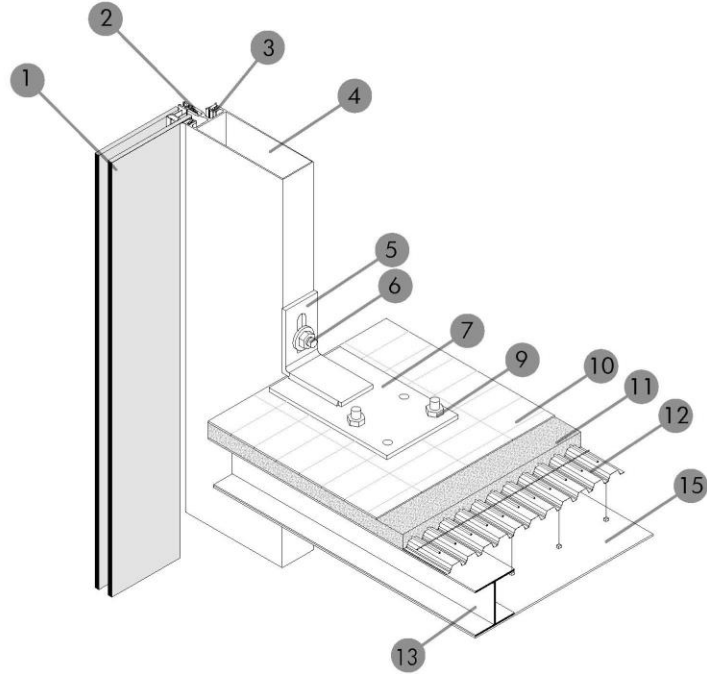


ESCALA 1:200

Figura 35 Detalle de espacio . Fuente: Autor

DETALLE AXONOMETRÍA

DETALLE LOSA + MURO CORTINA



1. VIDRIO 5MM
2. SEPARADOR
3. ESCOBILLA
4. PERFIL
5. ANGULO

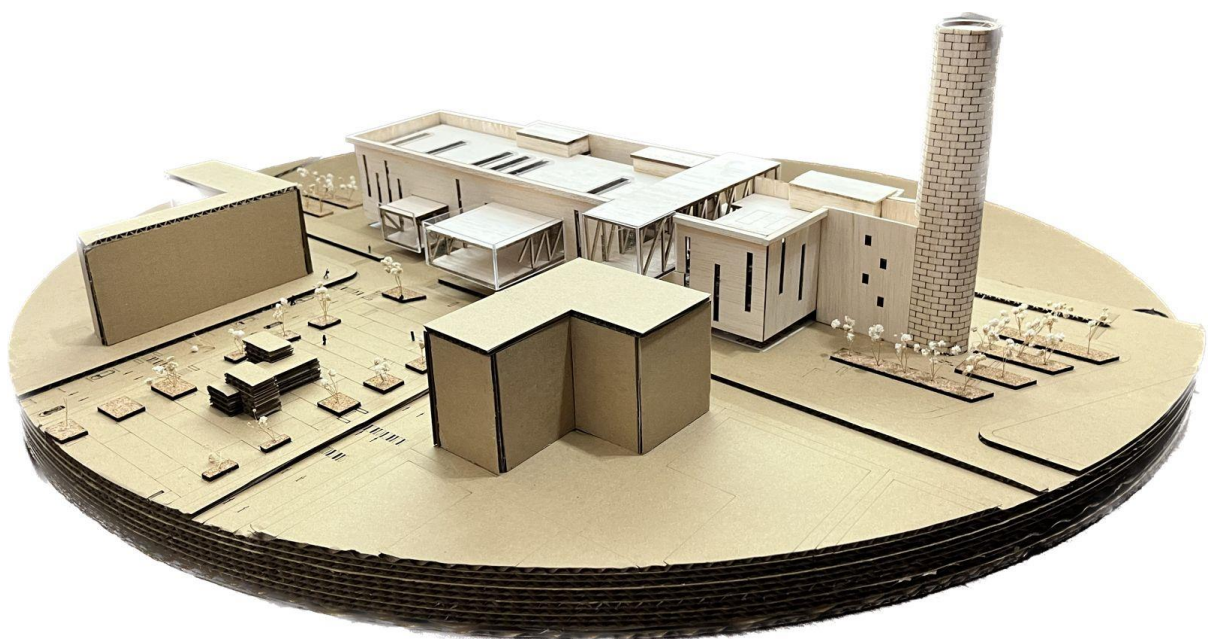
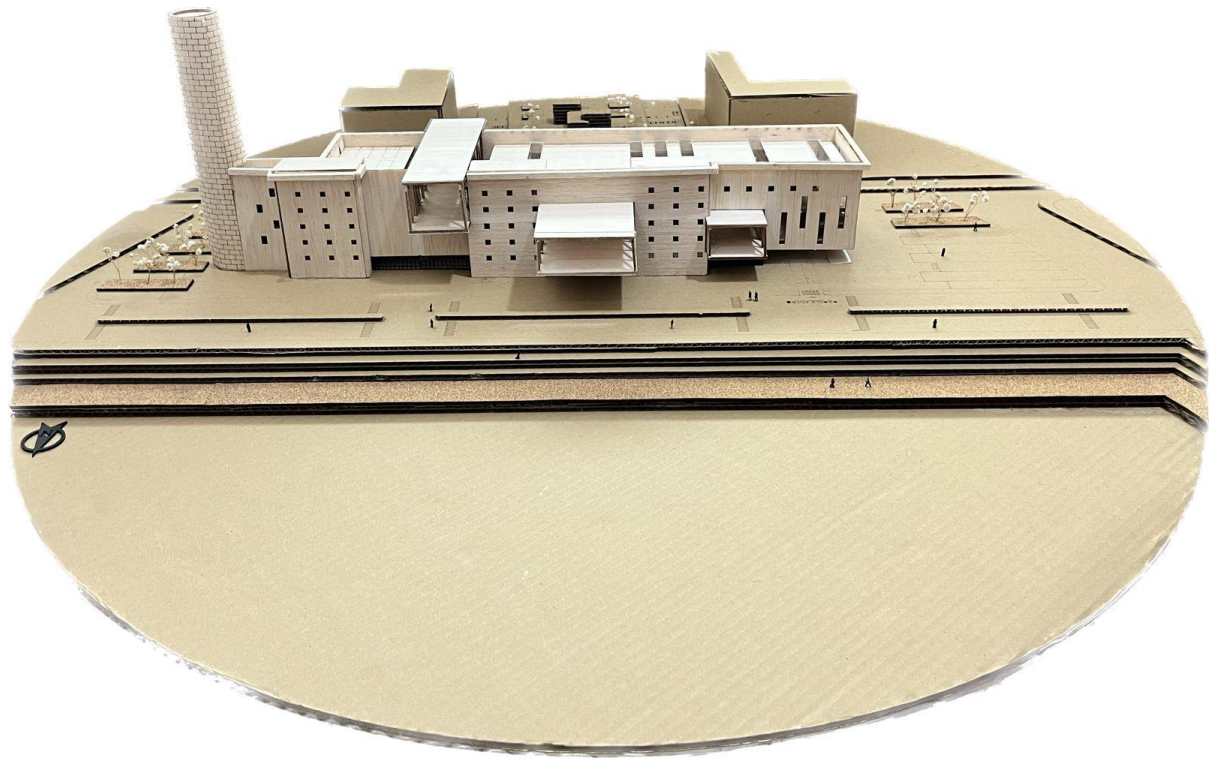
6. ARANDELA
7. PLACA
8. SOLDADURA
9. TORNILLO
10. ACABADO PISO

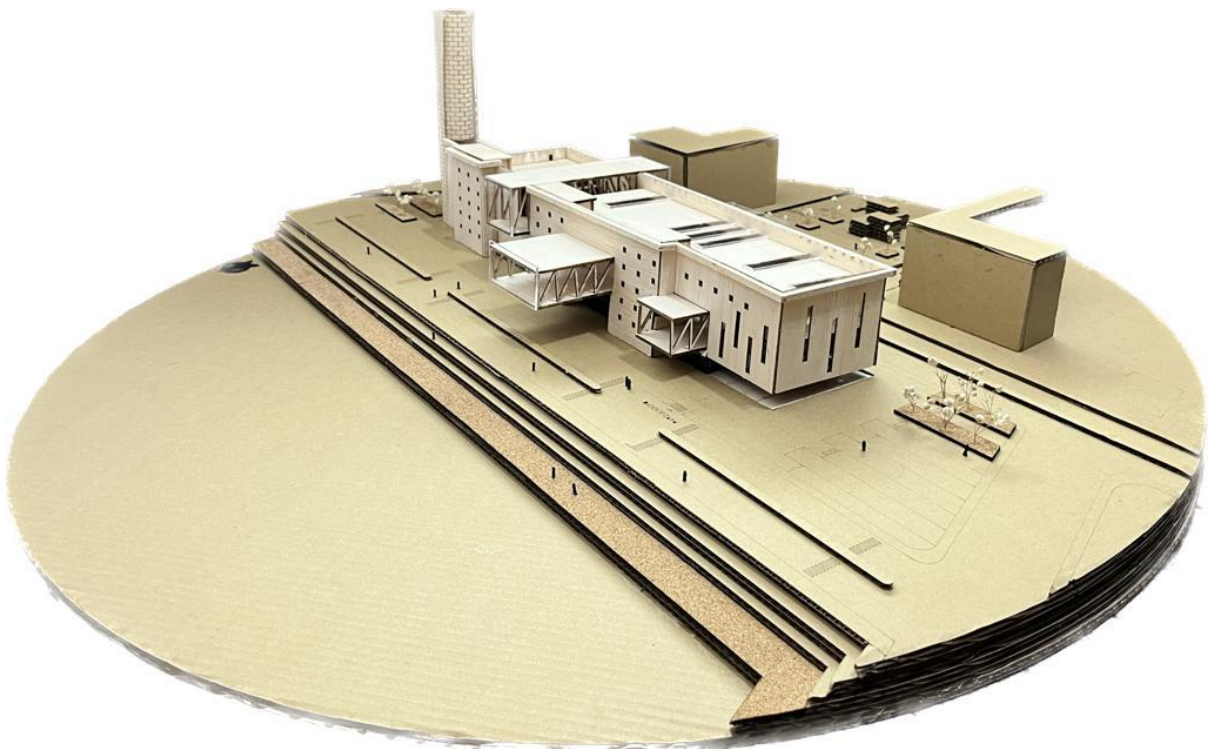
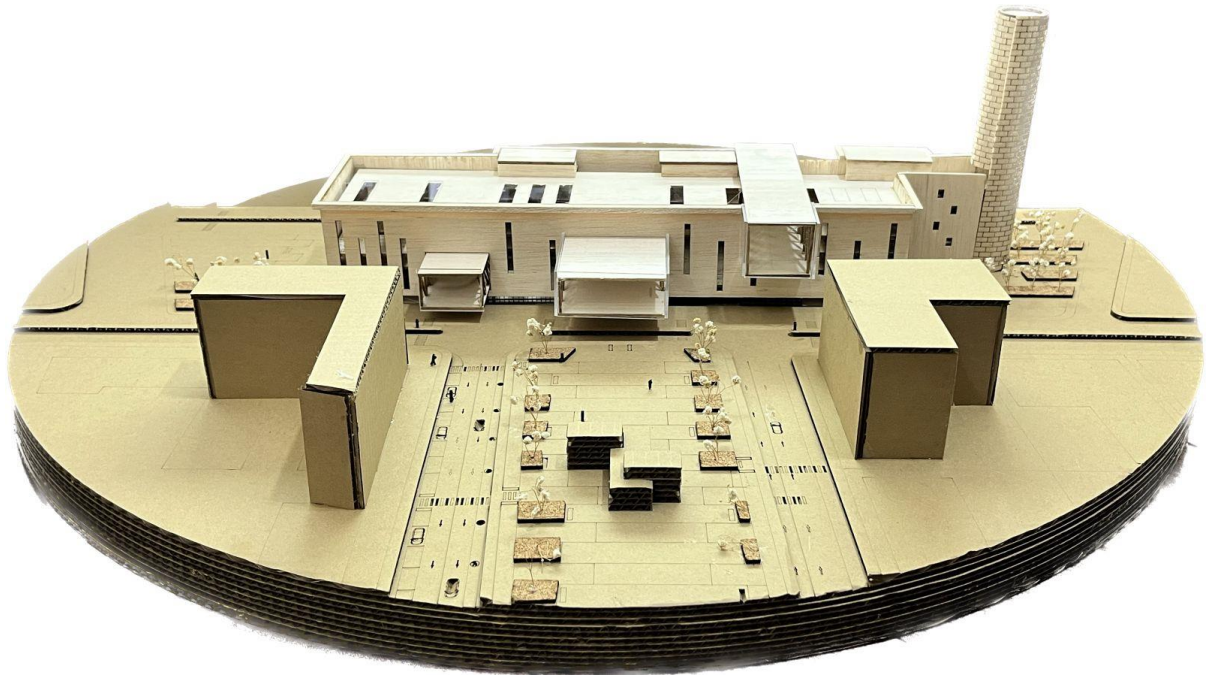
11. HORMIGON
12. STEEL DECK
13. VIGA TIPO I
14. ESTRUCTURA CIELO FALSO
15. GYPSUM

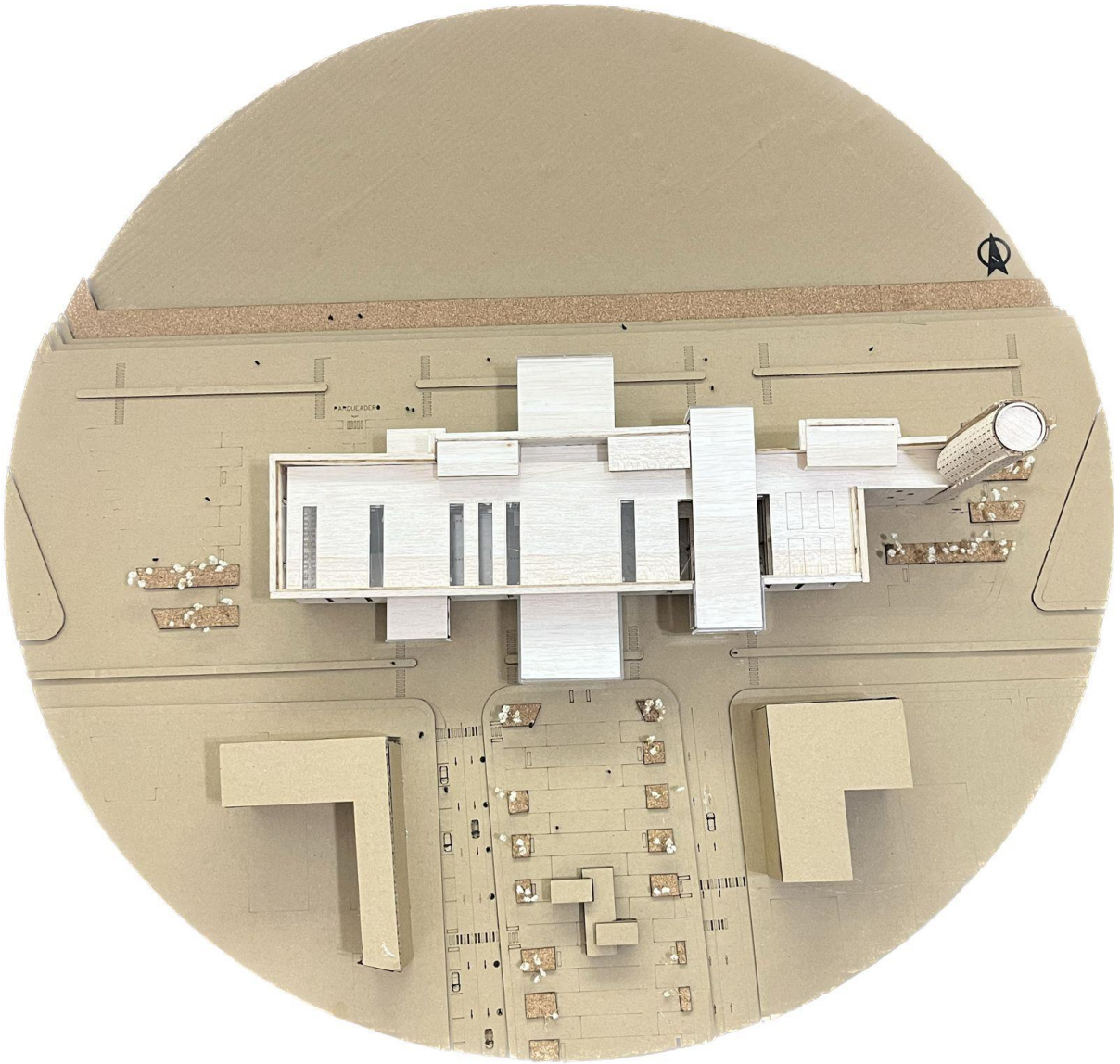
ESCALA 1:50

Figura 36 Detalle Muro Cortina. Fuente: Autor

ANEXO B: MAQUETA







ANEXO C: PRESENTACIÓN

