

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Arquitectura y Diseño Interior**

**Crucarium™: El conocimiento global, transportado por el mar,  
un edificio flotante a la vez !**

**Borys Aguirre Menéndez**

**Arquitectura**

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

Quito, 16 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**

**Crucarium™: El conocimiento global, transportado por el mar, un edificio  
flotante a la vez !**

**Borys Aguirre Menendez**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Mauricio Luzuriaga, PhD, MCP, Arq.**

Quito, 16 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 la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Borys Aguirre Menéndez

Código: 00205227

Cédula de identidad: 1718385451

Lugar y fecha: Quito, 16 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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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

El Crucerium™ parte cada dos meses de uno de los 20 Puert-o-Tipos del mundo. Sus pasajeros incluyen actores, directores, pintores, escultores, escritores y filósofos del puerto de origen. Durante el viaje montaran varios performances para el siguiente puerto donde se quedaran de residentes. El Crucerium™ posee una carga valiosa, artefactos, artesanías, y arte transportado en sus galerías flotantes de un país a otro. Este artefacto escénico de noventa mil metros cúbicos cuenta con todas las facilidades para reproducir infinitas realidades en sus 4 distintos teatros. Equipado con una grúa propia, un scenshop de uso flexible y un escenario desplegable, el Crucerium™ puede efectivamente infectar la ciudad en la que encalle con cultura, y contra cultura, siendo un vehículo político de la globalización.

El proyecto es una respuesta a la tarea de diseñar un edificio que contenga todo el conocimiento del mundo, un programa conocido como Mundaneum. Su divergencia del proyecto inicial planteado en 1929 surge por la necesidad de adaptarse a la sociedad actual, al sitio en Beirut, y a una concepción global no colonialista.

**Palabras clave:** Crucero, Arquitectura Naval, Arca, Teatro, Arquitectura móvil, Artes Vivas, Artefacto, Beirut, Mundaneum

## ABSTRACT

The Crucerium™ sails every two months from one of the 20 Port-o-Type™s from around the world. It's passengers are actors, directors, painters, sculptors, writers and philosophers from each port of origin. During the trip they will assemble diverse performances for the next port of arrival where they will remain as residents. The Crucerium™ carries valuable cargo, from artifacts, to handicrafts and art, all of it transported on its floating galleries from one country to another. This Scenic Device of ninety thousand cubic meters contains all the facilities to reproduce infinite realities on its 4 different theatres. Equipped with its own crane, a flexible scene shop and a deployable stage, the Crucerium™ can effectively invade the city it docks with cultural and counter culture, this makes it a true political vehicle of globalization.

The project comes as a response to the prompt of generating a building which contains all of the world's knowledge, a program also known as Mundaneum. Its divergence to the original project proposed in 1929 is a reaction to our modern society, its context in Beirut, and a non colonialist approach.

**Key words:** Cruise Ship, Naval Architecture, Ark, Theatre, Mobile Architecture , Live Arts, Device, Beirut, Mundaneum

**TABLA DE CONTENIDO**

Introducción .....	9
Desarrollo del Tema.....	11
Diseñando a través de la Ausencia.....	11
Analizando, Ensamblando y Expandiendo el sitio .....	13
Crecimiento infinito vs Infinitas Posibilidades.....	18
Los Performance Transcripts .....	20
A boat Shaped City .....	22
El Dispositivo Escénico .....	24
Planimetría .....	26
Conclusiones .....	34
Hacia una arquitectura navegable .....	34
Referencias bibliográficas.....	35
References.....	35

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura # 1 Maqueta Plan Masa I ( _____ ) Beirut – Elaboración Propia.....	11
Figura # 2 Absence in Japanese Porn (Koolhaas,Mau, 1995) .....	12
Figura # 3 Plan Masa I ( _____ ) Beirut - Elaboración Propia .....	13
Figura # 4 Entrada de los animales en el arca de Noé (Bassano, Jacopo 1510).....	14
Figura # 5 Diagramas Port-o-Type™ .....	15
Figura # 6 Collage Territorio Internacional .....	16
Figura # 7 Mapa del Recorrido del Crucerium™ .....	16
Figura # 8 Complejo Port-o-Type™ .....	17
Figura # 9 Axonometría Port-o-Type™ .....	17
Figura # 10 Aldo Rossi, Teatrino Cientifico, Teatro do Mondo.....	19
Figura # 11 Louis Khan, Point Counter Point II.....	19
Figura # 12 Diagramas Crecimiento Infinito vs Posibilidades Infinitas.....	21
Figura # 13 Diagramas Volumetría.....	22
Figura # 14 Collage Arquitectura Navegable .....	23
Figura # 15 Diagramas Dispositivos Escenicos.....	24
Figura # 16 Escenario Desplegable.....	25
Figura # 17 Sección Longitudinal.....	26
Figura # 18 Planta nivel +0.00.....	26
Figura # 19Planta nivel +5.95 .....	27
Figura # 20 Planta nivel +9.86.....	27
Figura # 21 Sección Transversal.....	28
Figura # 22 Planta nivel +13.77 .....	28
Figura # 23 Planta nivel -3.91.....	29
Figura # 24 Planta nivel +17.68.....	29

## INTRODUCCIÓN

“This is way more than a cruise .” – Royal Caribbean International Slogan

1929 . Paul Otlet fantasía con la idea de un Mundaneum tras la segunda guerra mundial, un edificio que contenga todo el conocimiento del mundo. Un repositorio universal que no fuera limitado por el espacio, tiempo ni lenguaje. Consigue que Le Corbusier diseñe una aproximación en Ginebra la cual nunca se terminó construyendo.

2020. Se registra la mayor explosión no atómica en la historia en el Puerto de Beirut.

2021. Arquitectos anónimos proponen un plan masa para recuperar el puerto basado en la Ausencia, las ruinas del silo se aíslan de la ciudad como un hito en un islote.

2031\*. Se termina la reconstrucción del Puerto de Beirut, la ciudad universitaria revitaliza la zona, los silos se han vuelto un icono de la memoria colectiva en libano, y los turistas recorren el puente memorial para admirar el Skyline.

2035\*. Una iniciativa internacional decide retomar la construcción de un mundameun, tras varios casos de corrupción para decidir en que país se ubicara, se decide que debe ser construido en territorio internacional, las opciones son: La Antártida, La Luna, o el Océano.

2036\*. Una propesta se origina en Beirut para que el edificio sea un crucero, verdadera arquitectura móvil, y que esta se desplace entre los 20 puertos mas importantes del mundo. En vez de tener una colección infinita de artefactos y reliquias el Crucerium™ se basara en las Artes Vivas como método de conocimiento efimero pero flexible.

2040\* . Se construye el Primer Port-o-Type™ en Beirut, reconocido como uno de los puertos mas importantes del mundo y del mediterráneo desde la antigüedad. Este incluye diversos programas culturales y funcionales para suplir al Crucerium™.

2041\*. Los Port-o-Type™s de New York, Shanghai, Dakar, Rotterdam y Tokyo ya están listos y el Crucerium™ desembarca en su primera vuelta alrededor del Globo.

2043\* . Controversia en el Puerto de Ho Chi Min tras un performance del Crucerium™ incita una revuelta política.

2045\* Los primeros 20 Port-o-Type™ han sido construidos, mas países buscan mejorar sus ciudades portuarias generando cedes para el Crucerium™, se busca ampliar la flota a 3 barcos.

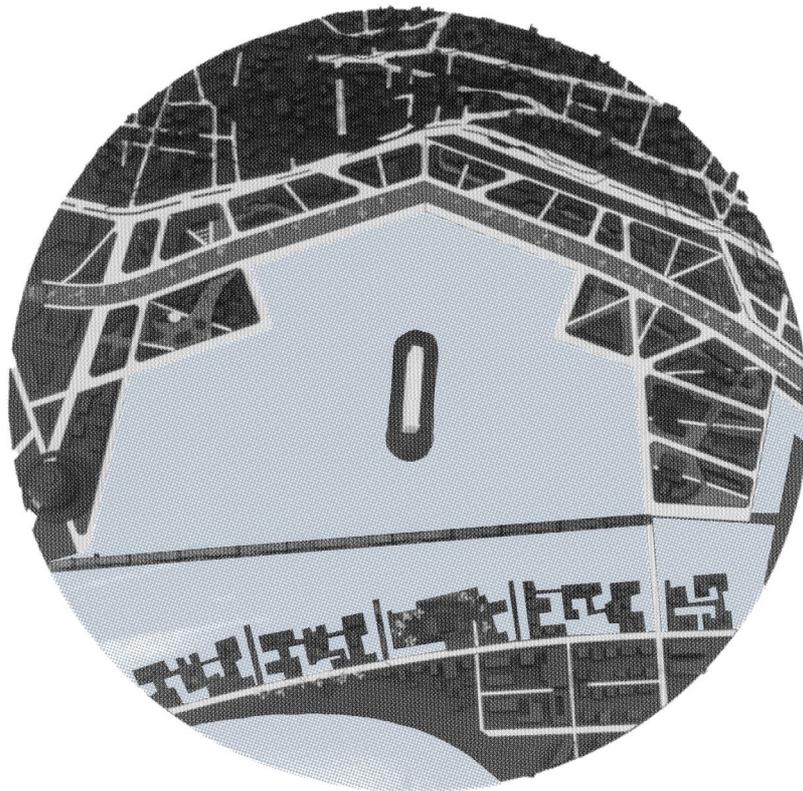
2047\*. El Crucerium™ original se hunde tras chocar con un iceberg, no hay casualidades gracias a los botes de emergencia. Comunidad internacional genera un fondo para reemplazarlo.

2053\* . Es nominada al Oscar como película del año a la primera producción grabada completamente en el mar a bordo del Crucerium™. Protagonizada por Jennifer Coolidge.

## DESARROLLO DEL TEMA

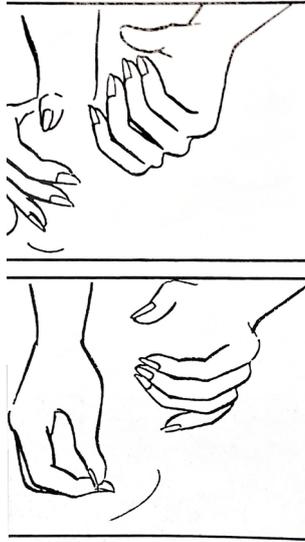
### Diseñando a través de la Ausencia

El proyecto comienza con una aproximación edilicia al concepto general del Plan Masa que se desarrollo en Taller 8. "I \_\_\_\_\_ Beirut" fue una aproximación paisajística para la zona portuaria de Beirut que había sido destruida por la explosión del 2020. Esta consistía en Regenerar la bahía de St. George que había sido consumida por el puerto artificial. La bahía actuaba como este elemento de vacío que aislaba las ruinas de los Silos, generando un islote central en la bahía. Esto permitía generar una intervención y memorial neutro, en el que no se imponía ningún pensamiento o idea externa, se utiliza a la ausencia como un catalizador de opiniones propias, permitiendo que el hito obtenga un significado propio para cada usuario. Esto era catalizado por un puente que generaba una doble perspectiva del hito, los Silos con el vértigo horizontal del mar o la vista de los Silos con el Skyline de Beirut.



*Figura # 1 Maqueta Plan Masa I ( \_\_\_\_\_ ) Beirut – Elaboración Propia*

La estética de la Ausencia es un concepto que se ha utilizado de diversas maneras, desde el teatro con la cuarta pared ausente, la pintura como el espectador ausente de las Meninas, o en el porno Japonés como lo recalca Koolhaas en S,M,L, XL. La problemática consistía en aprovechar la ausencia en beneficio de un edificio de conocimiento universal y de continuo crecimiento.



*Figura # 2 Absence in Japanese Porn (Koolhaas, Mau, 1995)*

Un edificio ausente podría ser pensado como arquitectura efímera, la cual siempre ha estado relacionado con el mundo del performance y las instalaciones. Quizá la tipología más antigua y clara de arquitectura efímera es la carpa de circo, arquitectura que viaja y se instala en cada ciudad, infectándola con el ambiente circense. De esta manera un edificio que se pueda ausentar, permite generar un edificio que efectivamente sea mundial, sin favorecer a un lugar o cultura.

La ausencia de programa, intercambio, permite flexibilidad. Con la modernidad y la introducción de la planta libre cualquier programa podía ser adaptado a un espacio. Estos espacios genéricos permitieron la liberación del usuario frente a la línea del arquitecto. Sin embargo existe un elemento programático delirantemente diseñado para ser ausente, la caja de teatro. Un espacio básicamente vacío pero capaz de facilitar la generación de diversos escenarios, literalmente.

En conjunto tanto la aproximación edilicia como programática apuntaban a la generación de un edificio efímero, capaz de movilizarse, y escénico, capaz de cambiar a voluntad de sus usuarios.

## Analizando, Ensamblando y Expandiendo el sitio

Beirut es caracterizado por ser una ciudad portuaria desde la Antigüedad. El puerto de Beirut fue hogar de la famosa flota de los Fenicios, de los mejores navegantes griegos, convirtiéndolo a Beirut en una sede del comercio, la cultura y consecuentemente del conocimiento. Hasta la actualidad Beirut es uno de los principales puertos del mediterráneo y un caldero de culturas, otorgándole una gran riqueza.



Figura # 3 Plan Masa I ( ) Beirut - Elaboración Propia

Esto se da por que el conocimiento está fuertemente conectado con la navegación. Siendo un modo de transporte eficiente y global, los barcos a lo largo de la historia permitieron los mayores intercambios, culturales, de recursos, de conocimiento y de gente. La navegación también permitió la globalización, desde su concepción de "globo" gracias a la cartografía, la reconexión con las Américas y el actual mercado global.

El barco es una tipología edilica global, apta para el único ecosistema que ocupa la mayor superficie del planeta, el océano. Igualmente el barco despierta una imagen en el imaginario global, ya sea de manera general como la flota de Zheng He, la mayor flota china la cual sorprendentemente tenía un objetivo de exploración e intercambio y no militar. El Arca de Noe, un mito que se reproduce en varias culturas donde el barco se percibe como un elemento para salvaguardar a la humanidad. Incluso el Titanic, una tragedia que aun alimenta fantasías de la actualidad.



*Figura # 6 Entrada de los animales en el arca de Noé (Bassano, Jacopo 1510)*



*Figura # 5 Ilustración de naves fenicias en la costa (World History Encyclopedia)*



*Figura # 4 Impresión de madera China sobre la flota de Zheng He (Wikipedia)*

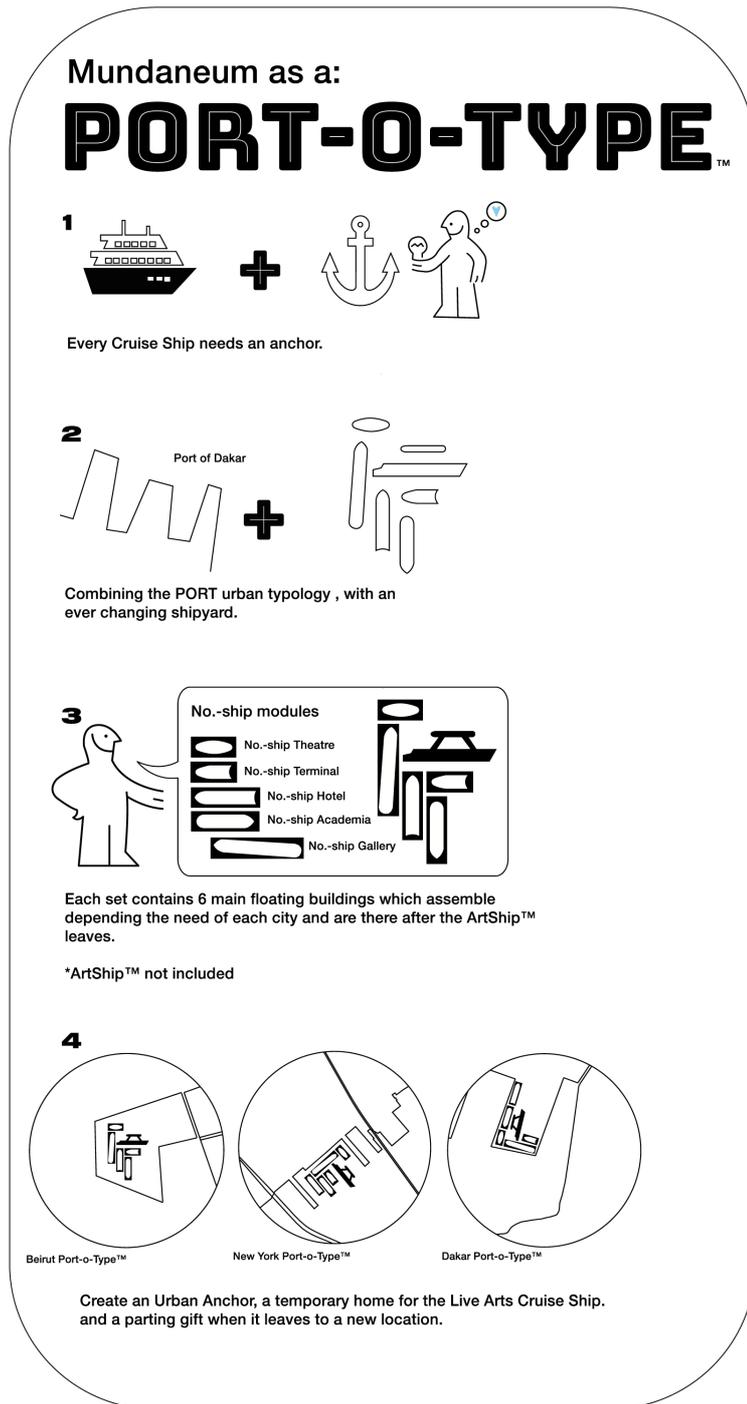


Figura # 7 Diagramas Port-o-Type™ - Elaboración Propia

El crucero se vuelve una tipología ideal para el sitio y también para todo el globo. Pero todo barco meseta de un lugar para encallar, de esta manera surge el Port-o-Type™ . Un prototipo de complejo cultural flotante, modular, que pueda adaptarse a las diversas orillas y contextos de los puertos del mundo. Estas naves falsas se distribuyen como prismas flotantes sobre el agua, unidos mediante puentes y con patios centrales en forma de distintos navíos. La mayor parte del programa se desarrolla bajo el agua que se ilumina mediante el patio central.

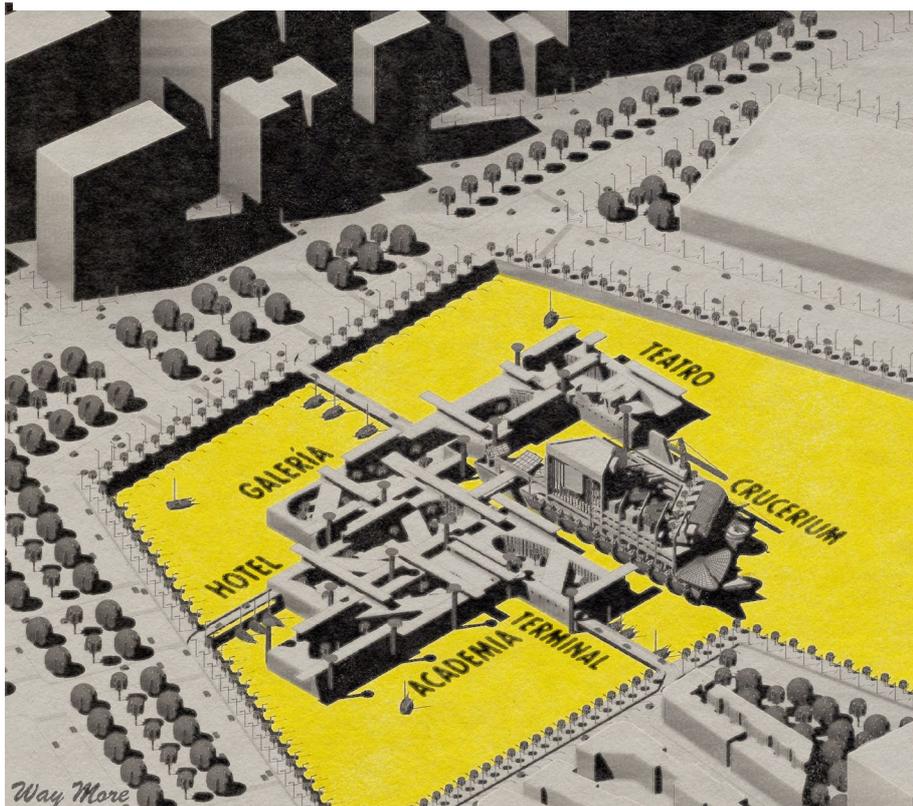
Los Port-o-Type™s cuentan con todo el programa necesario para recibir la visita del Crucerium™ y mantener la zona activa tras su partida. Esto incluye : una terminal de pasajeros, un hotel, un teatro, una galería de arte y una academia de bellas artes. El complejo facilita este intercambio de cultura y personas que propone el

Crucerium™. Se convierte en un catalizador para transicionar de un puerto industrial hacia uno cultural. De esta manera se promueve la construcción de estos Puert-o-Tipos con equipamientos





Figura # 10 Implantación Port-o-Type™ - Elaboración Propia



Way More

Figura # 11 Axonometría Port-o-Type™ - Elaboración Propia

## **Crecimiento infinito vs Infinitas Posibilidades**

Una de las características principales del mundaneum es su capacidad de crecer continuamente al ritmo en el que el conocimiento también aumenta. En la actualidad el conocimiento tiene un crecimiento exponencial, imposible de ser alcanzado por la construcción, por lo tanto este crecimiento debe ser más bien alcanzado por la representación. Para Otlet el mundaneum no debía contener artefactos originales, no era un museo, sino más bien replicas, como un catálogo (quote ). Esta artificiosidad es propia del teatro, en vez de generar un espacio que crezca continuamente para almacenar conocimiento, por que no crear un solo espacio que puede representar una infinidad de conocimiento. En un mismo teatro se pueden relatar miles de historias, sin limitarse por el lugar, el tiempo o el lenguaje. De esta manera el teatro se vuelve el programa por excelencia para un mundaneum contemporáneo.

Aldo Rossi trabajaba con una misma concepción del teatro como espacio de experimentación e investigación. El teatrino científico era una maqueta creada por Rossi donde realizaba experimentaciones arquitectónicas, mitad máquina, mitad juguete, siendo así la forma teatral por excelencia. Contaba por un espacio para la acción y otro para la escena generando una dicotomía programática del teatro. Este teatrino llevado a una escala edilicia permitiría suplir las necesidades del mundaneum, la dificultad está ahora en su movilización, con volverlo un edificio efímero. Rossi trabaja exactamente el mismo problema con su teatro do Mondo. Una estructura flotante para la Bienal de Venecia, capaz de ser remolcada por un barco a través del agua. Haciendo referencia a los tradicionales teatros flotantes de los carnavales en Venecia el teatro de Rossi toma la tipología del

teatro de Padua y el Globe shakesperiano. Cuando finalizo la bienal el teatro cruzó el el mar Adriático y se instaló en Dubrovnik, pero finalmente en 1981 fue desmantelado.



Figura # 12 Aldo Rossi, *Teatrino Cientifico*, *Teatro do Mondo* (Braghieri & Freno, 2022)

Otro presedente de la hibridación entre teatro y barco fue Louis Khan, con su proyecto Point Counter Point II. Diseñado para Robin Bourdeau la American Wind Symphony Orchestra, un verdadero barco Synfonica, con sus ventanas de ojo de buey, una galería con la colección privada de su dueño, y lo mas importante un escenario plegable. El navío recorrió varias ciudades americanas a través de Rio Mississippi e incluso realizo viajes internacionales a Francia y Russia. Su principal atractivo era un auditorio plegable plateado, el cual se abría como una ostra al encallar en una orilla, permitiendo conciertos a la orilla del rio. Este concepto de Arquitectura como mecanismo fue lo que inspiro a trabajar al *Cruceium™* como una maquina para performar. Actualmente la barcaza de Khan se encuentra anclada de manera permanente en Philladelphia como parte de un complejo cultural.



Figura # 13 Louis Khan, *Point Counter Point II* (American Wind Symphony Orchestra, s.f.)

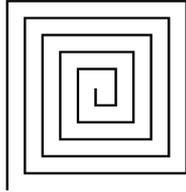
## Los Performance Transcripts

Las artes vivas son una rama del arte relativamente moderna, se pueden concebir como eventos o acciones orquestradas por una o varias personas, donde la línea que separa la ficción de la realidad desaparece. La vida como arte y el arte como vida son la ley de esta nueva concepción de las artes escénicas, que busca ser mucho más experimental, transdisciplinaria y política. Dentro de las artes vivas se incluye el teatro tradicional, el performance, la danza, los happenings, el circo y el burlesque pero también se encuentran disciplinas complementarias como la pintura, la escultura, carpintería, música, escritura, y filosofía. Todas estas disciplinas convergen para generar estos eventos que pueden ocupar espacios privados tradicionales como espacios públicos inusuales. Las artes vivas tienen una relación directa con la política pues muchas veces las manifestaciones son concebidas como performance, donde el arte se utiliza para comunicar o llamar la atención a la causa. Es por esto que se propone a las Artes vivas como programa del Crucerium™, por su capacidad de sintetizar conocimiento en eventos que generen cambios, en la sociedad o en el individuo.

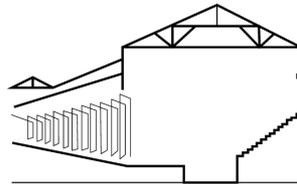
Para lograr sus objetivos el Crucerium™ debe servir a su programa principal como una máquina de performar. A diferencia de lo que se puede pensar normalmente, el teatro no se resuelve con un solo espacio de escena, acción y observación, existe todo un complejo programático para generar un evento, y cada obra puede requerir un escenario distinto. A nivel de escenarios a través de la historia el teatro ha trascendido desde el anfiteatro griego, al teatro italiano, el teatro arena, la caja negra hasta salir del teatro. Por esta razón el Crucerium™ debe contar con una diversidad de teatros para suplir esta necesidad y permitir la simultaneidad de presentaciones y ensayos. Igualmente, una serie de talleres, camerinos, salas de ensayo y de montaje son repartidas a lo largo del barco para suplir al performance con todo lo que pueda necesitar

# INFINITE GROWTH OR INFINITE ACTIONS

1

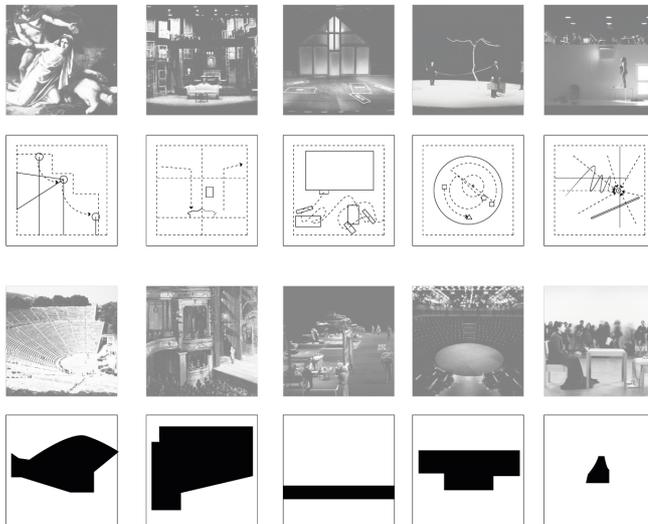


Infinite spatial growth proposed by Le Corbusier



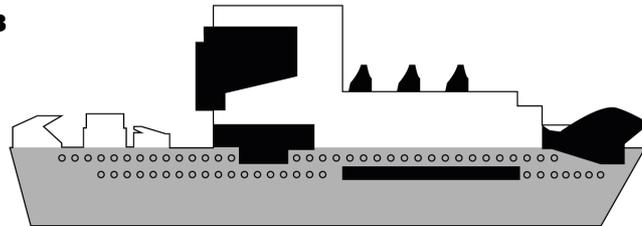
Infinite Possibilities Section based on Palladio's Olympic Theatre

2



Performance Transcripts: Although there allows for infinite representations in a single space permutations of the scenic space are required because of its evolution.

3



The Artship Contains a Variety of scenic spaces, both for rehearsal and representation. However, itself is a vehicle for performatic invasion and activism. Its arrival should be considered a performance.

## Live Arts

The term live art refers to performances or events undertaken or staged by an artist or a group of artists as a work of art, usually innovative and exploratory in nature.

-TATE MUSEUM

## ARTES VIVAS

Manifestaciones artísticas que se cobijan bajo el denominador común de Artes Vivas procuran, asimismo, fomentar la colaboración entre artistas de diferentes disciplinas, con el objeto de aprender los unos del lenguaje de los otros y encontrar zonas de fusión e intercambio que puedan dar frutos insospechados.

-MARTINEZ, ARTES VIVAS 2018



Figura # 14 Diagramas Crecimiento Infinito vs Posibilidades Infinitas - Elaboración Propia

## Un Barco en Forma de Ciudad

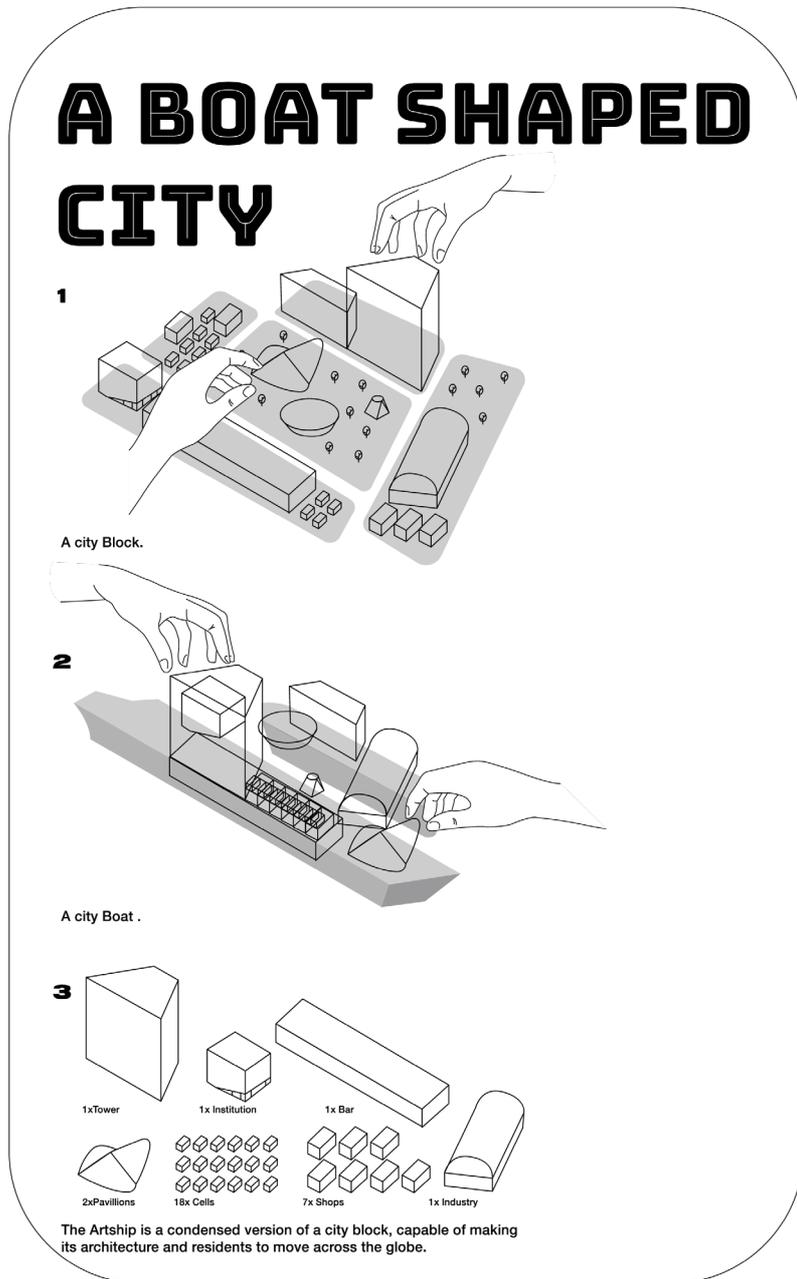
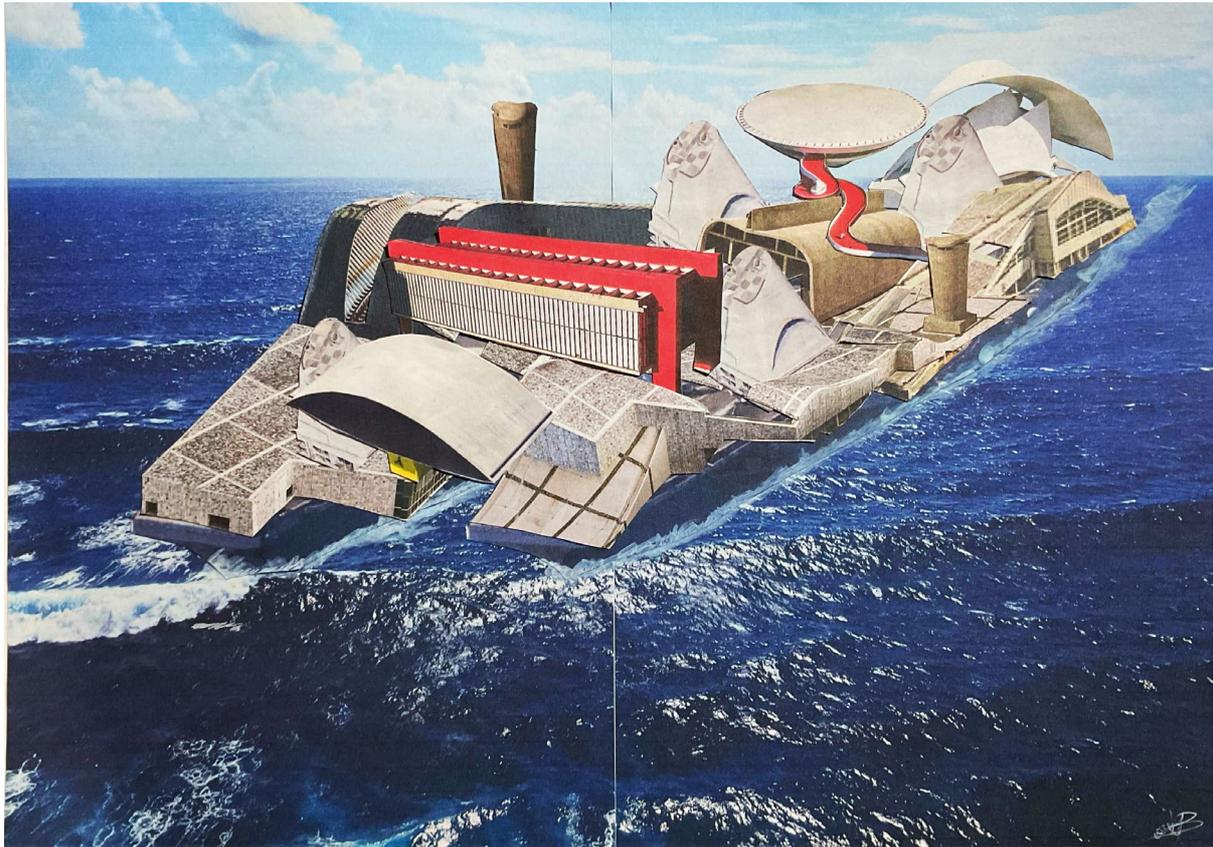


Figura # 15 Diagramas Volumetría - Elaboración Propia

barra, la torre, el galpón, el pabellón y el parque funcionan como un solo elemento entretejido.

La volumetría del Cruceium™ se logro buscando un balance entre la imagen de un barco y la de un edificio. Debía ser lo suficientemente naval y escultórico para no parecer un edificio sobre un barco pero también lo suficientemente edílico y tipológico para no parecer un crucero cualquiera. Para hallar la volumetría se realizaron tres ejercicios, en primer lugar un análisis sobre el lenguaje y los elementos navales que le dan el carácter a un barco, el segundo fue una composición tipo collage donde se experimento con diversas formas arquitectónicas condensadas en un porta aviones, en tercer lugar un análisis de tipologías de una ciudad para poder sintetizarlas en un solo cuerpo compacto. El resultado fue un bote en forma de ciudad, donde en una distribución tipo catamarán la celda, la

Para lograr esto y adaptarse a la forma de Catamarán asimétrico se opto por una trama triangular de estructura metálica. Esto permitió unir los dos cascos por medio de serchas habitables



*Figura # 16 Collage Arquitectura Navegable - Elaboración Propia*

formando un solo cuerpo trapezoidal que se eleva sobre las olas. La trama no ortogonal también permite generar espacios mas dinámicos gracias a la diagonal de  $30^\circ$  la cual proporciona ritmo tanto a la fachada interior como exterior. A nivel de circulación se posicionan 4 puntos de circulación vertical uno de ellos mecanizado y un montacargas.

## El Dispositivo Escénico

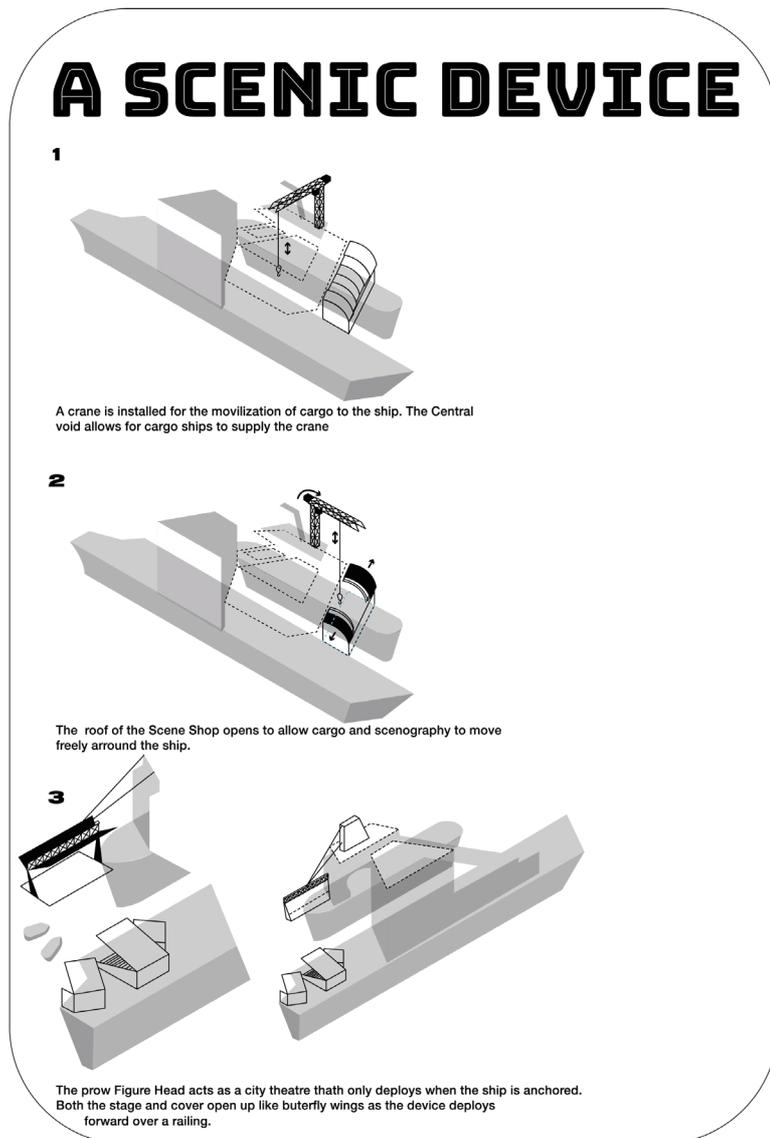


Figura # 17 Diagramas Dispositivos Escenicos

hace cuerpo con el drama, que no es un deco-rado anecdótico, sino un instrumento de trabajo, a uno se le corta el aliento" (Pavis, 2016)

De esta manera el dispositivo se vuelve funcional y por lo tanto esencial para la escena.

Dentro del Cruceium™ se busco generar 3 de estos dispositivos escénicos a escala arquitectónica, pensando la llegada del barco a cada puerto como si fuera su propia escena de teatro.

"Si uno se permite tomar el sentido e incluso la imagen del dispositivo como el indicador de la manera en que el teatro nos controla a nosotros, más que nosotros a él" (Pavis, 2016). El dispositivo escénico es un elemento dentro del teatro que se diseña previamente a manera de ser un catalizador para el evento, se vuelve un actor inanimado que genera parte de la escena.

A principios del siglo xx, cuando la puesta en escena deviene un sistema global, un director escenógrafo como Adolphe Appia describía el dispositivo como una "disposición general de la escena"! El dispositivo es una máquina de actuar, pues "ante un dispositivo que

El primer dispositivo es la grúa y el vacío central. La disposición del barco permite que un pequeño carguero se ubique en el medio donde la grúa puede recoger provisiones y materiales permitiendo así un punto de carga para elementos de mayor escala. El segundo dispositivo es la cubierta plegable del scene shop, para cargar los materiales de trabajo de manera mas eficiente, esta cubierta colapsa en si misma permitiendo que la grúa descargue directamente en el área de trabajo. Finalmente está el escenario desplegable, un elemento de escala urbana que actúa como mascarón de proa mientras se traslada. Al llegar a un puerto tipo este se despliega a través de rieles y abre su cubierta y escenario por medio de un sistema de visagras. Esto permite genera un escenario tipo arena de escala urbana para conciertos y shows de gran escala.

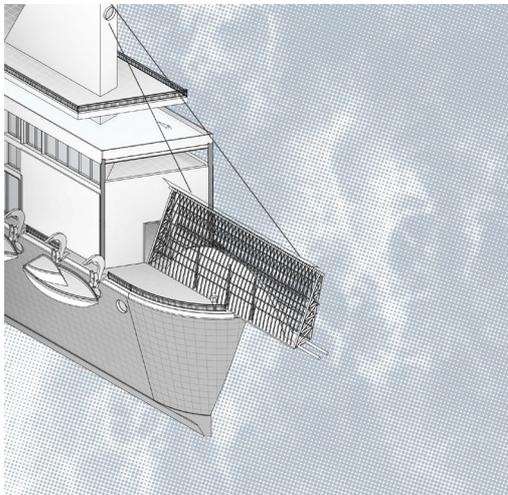


Figura # 19 Axonometría Escenario Desplegable Modo Viaje - Elaboración Propia

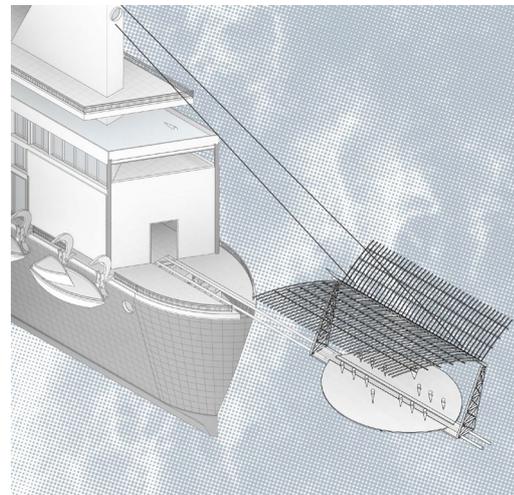


Figura # 18 Axonometría Escenario Desplegable Modo presentación - Elaboración Propia

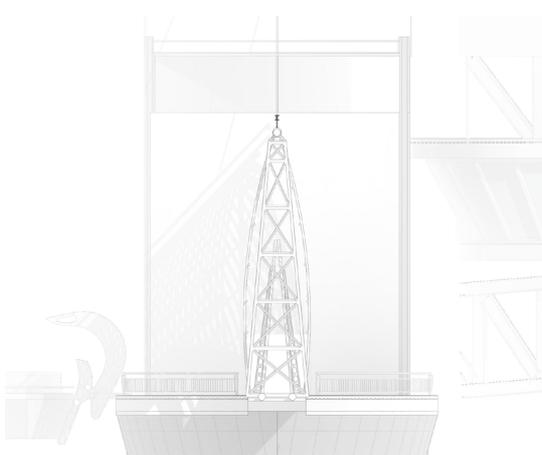


Figura # 21 Alzado Escenario Desplegable Modo viaje - Elaboración Propia

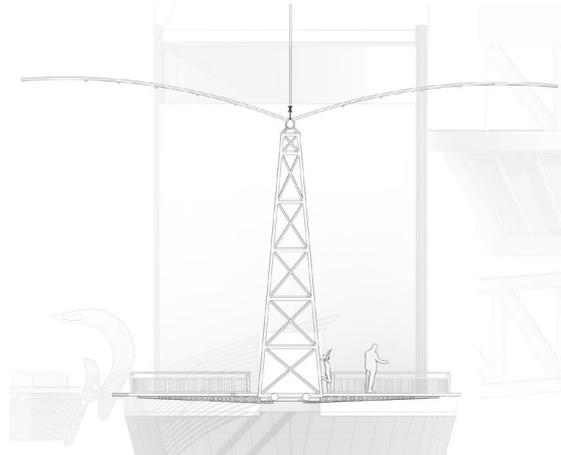


Figura # 20 Alzado Escenario Desplegable Modo presentación - Elaboración Propia

# Planimetría

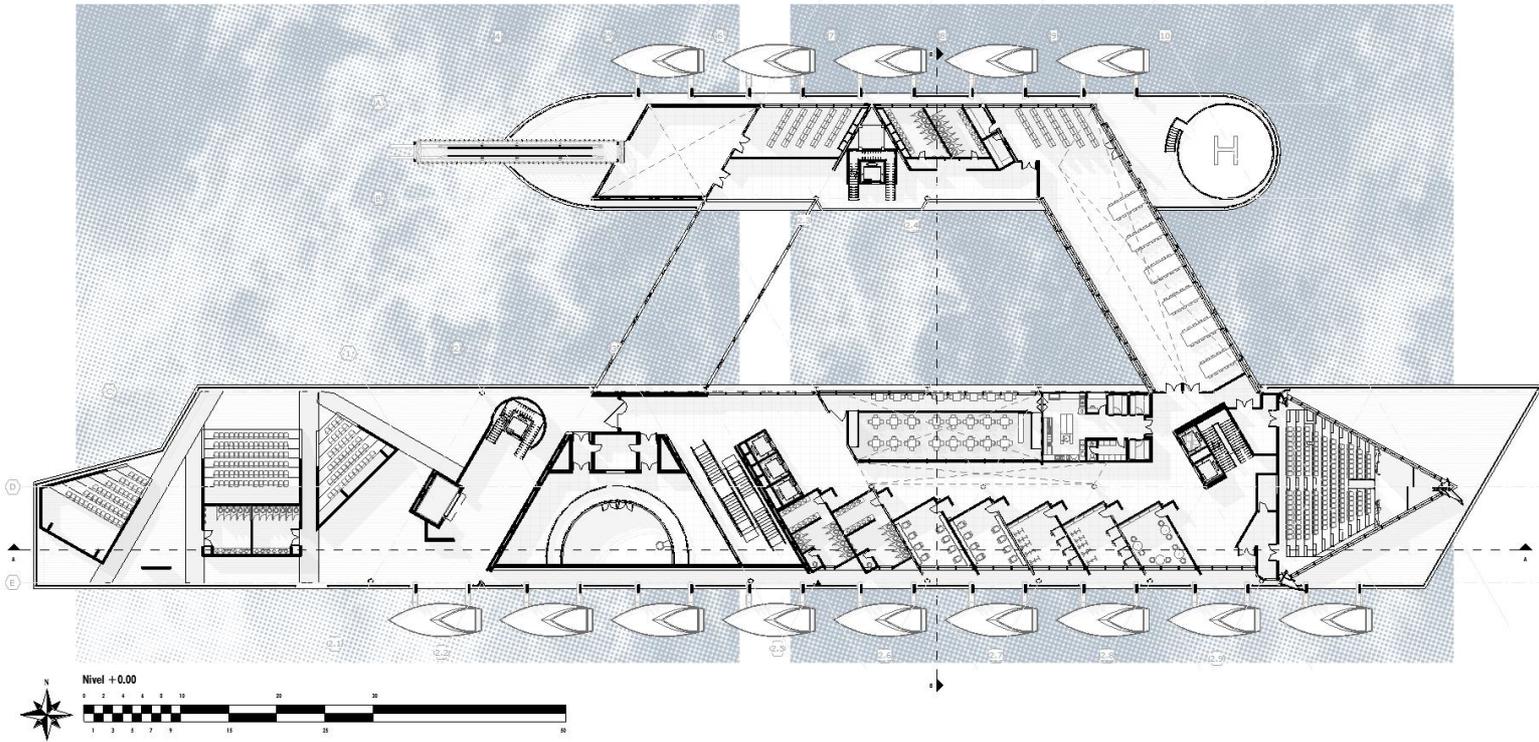


Figura # 22 Sección Longitudinal – Elaboración Propia

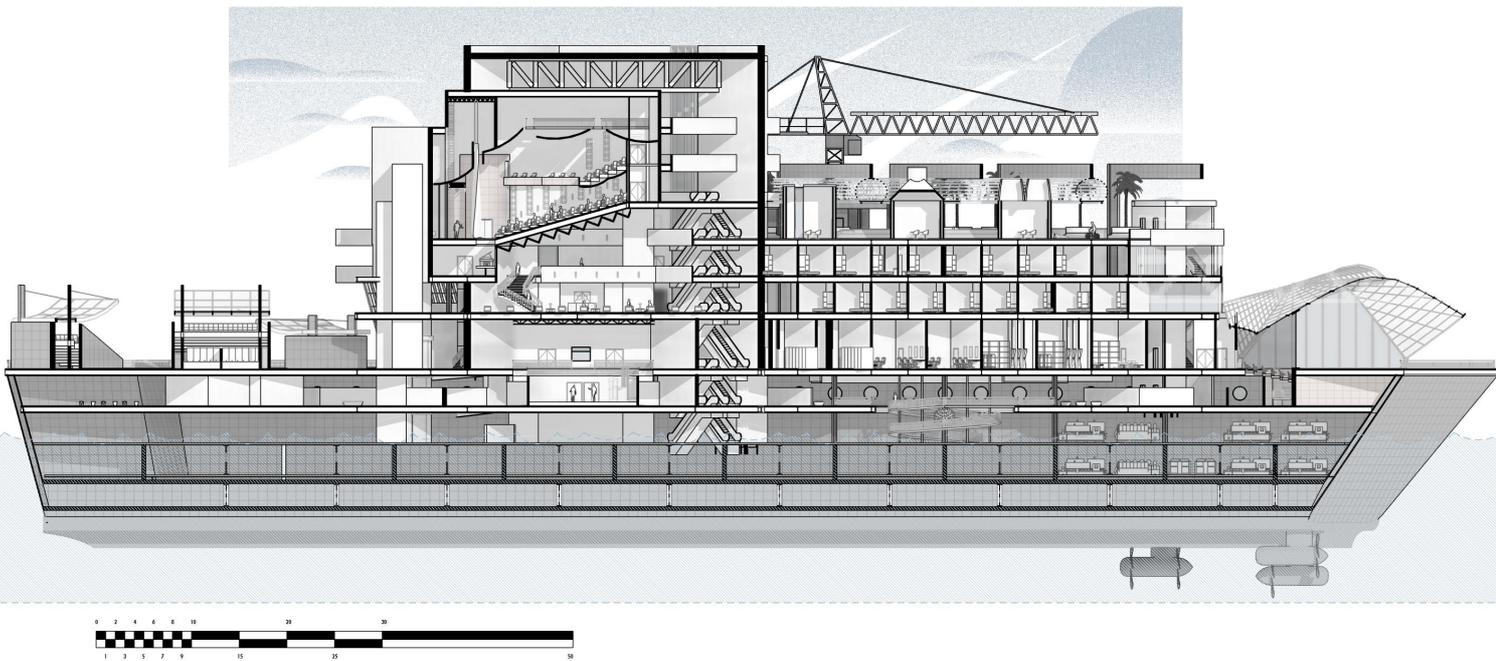


Figura # 23 Sección Longitudinal - Elaboración Propia

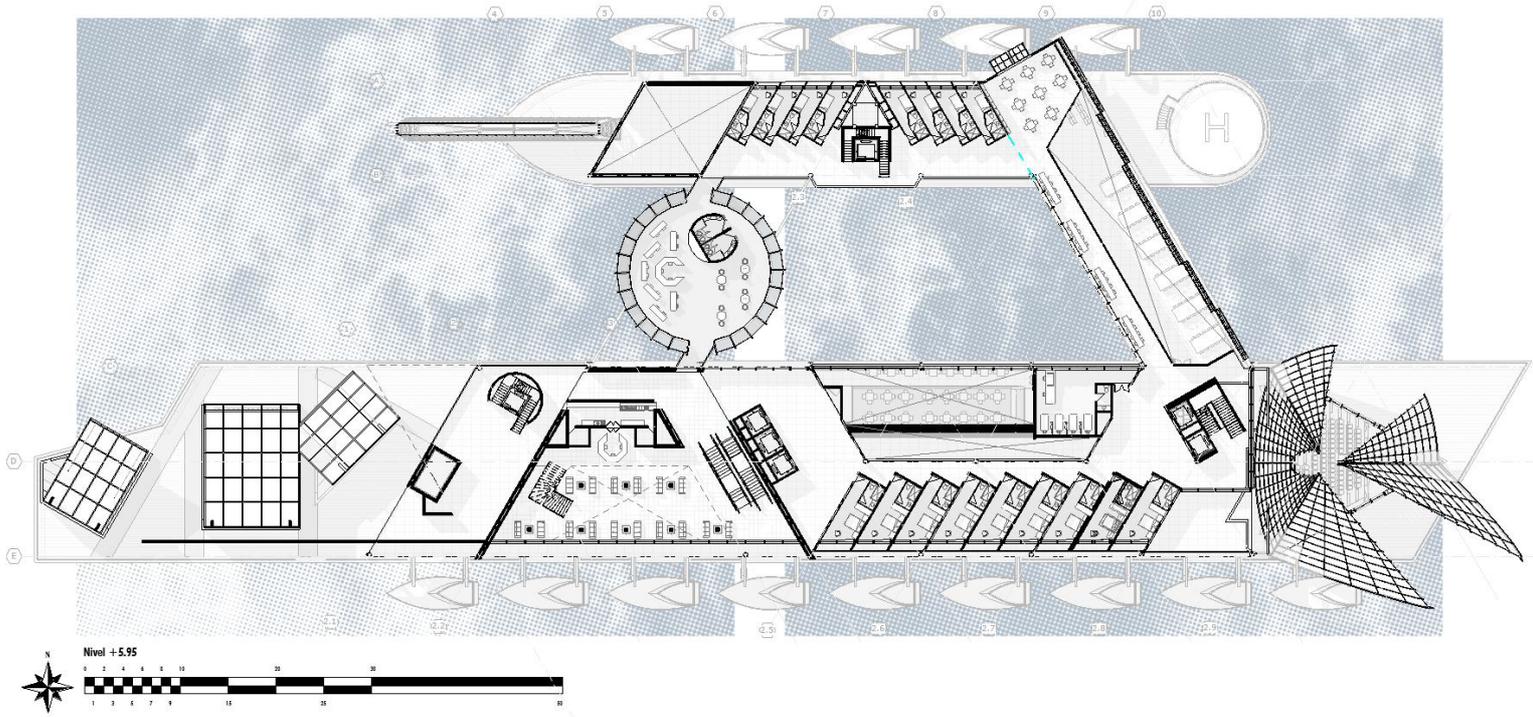


Figura # 25 Planta nivel +5.95 - Elaboración Propia

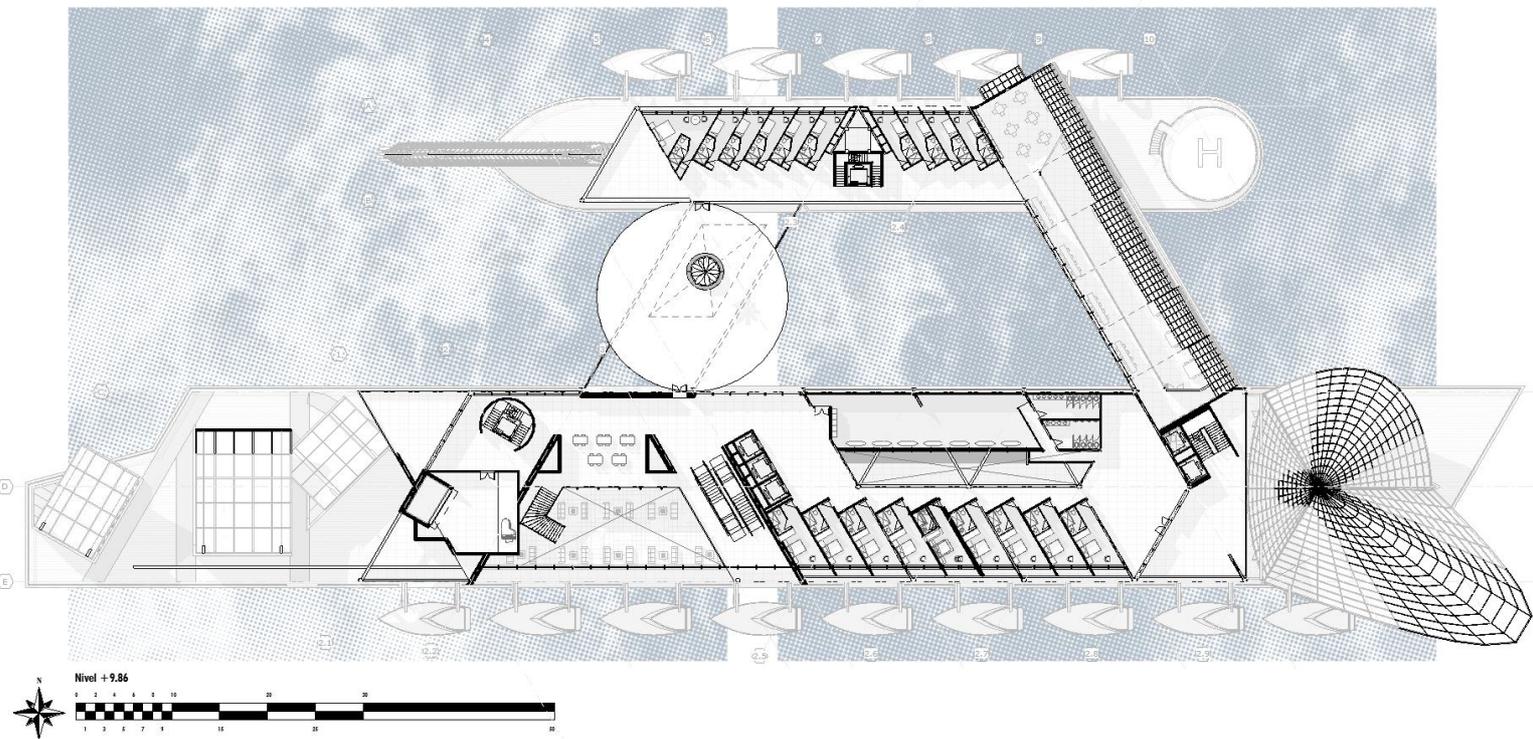


Figura # 24 Planta nivel +9.86 - Elaboración Propia

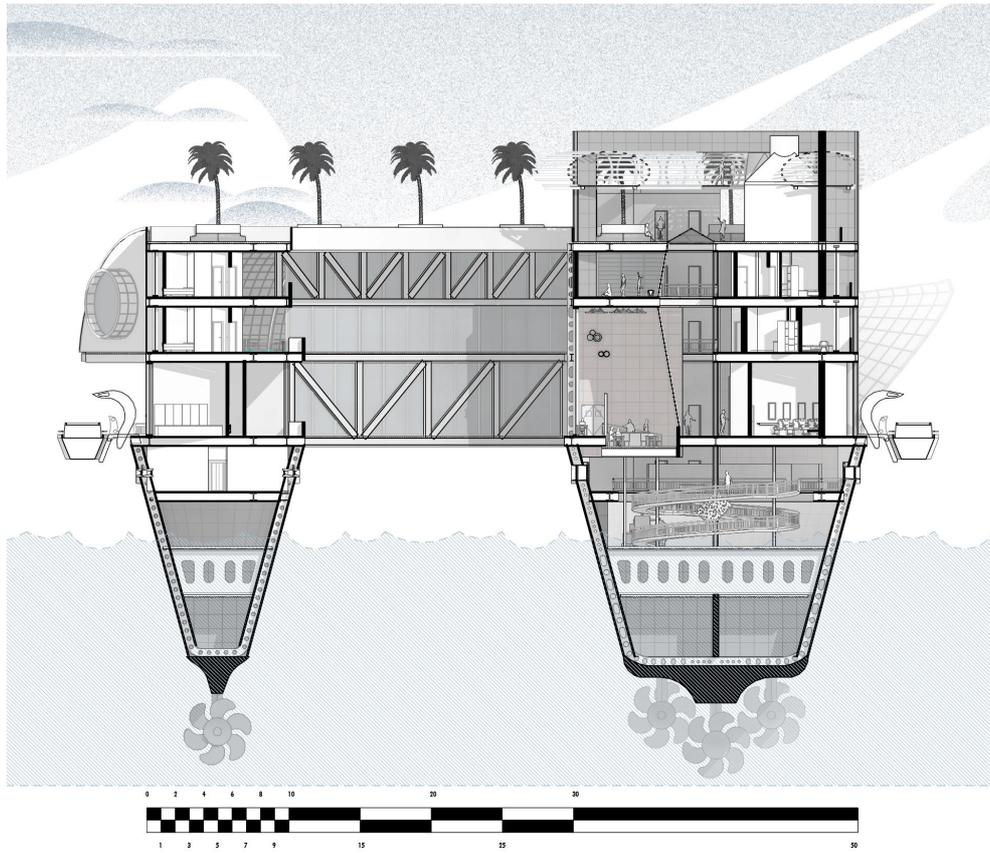
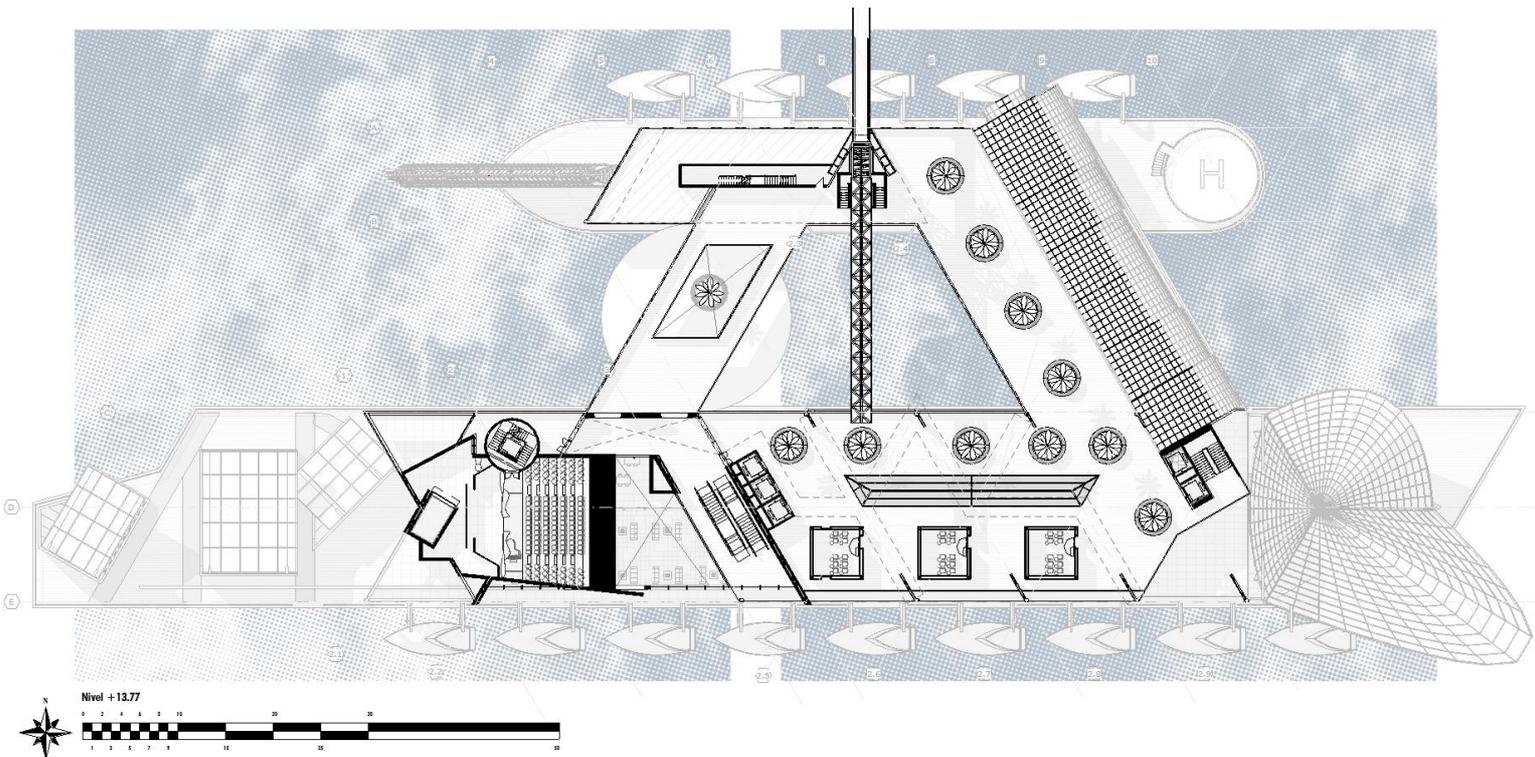
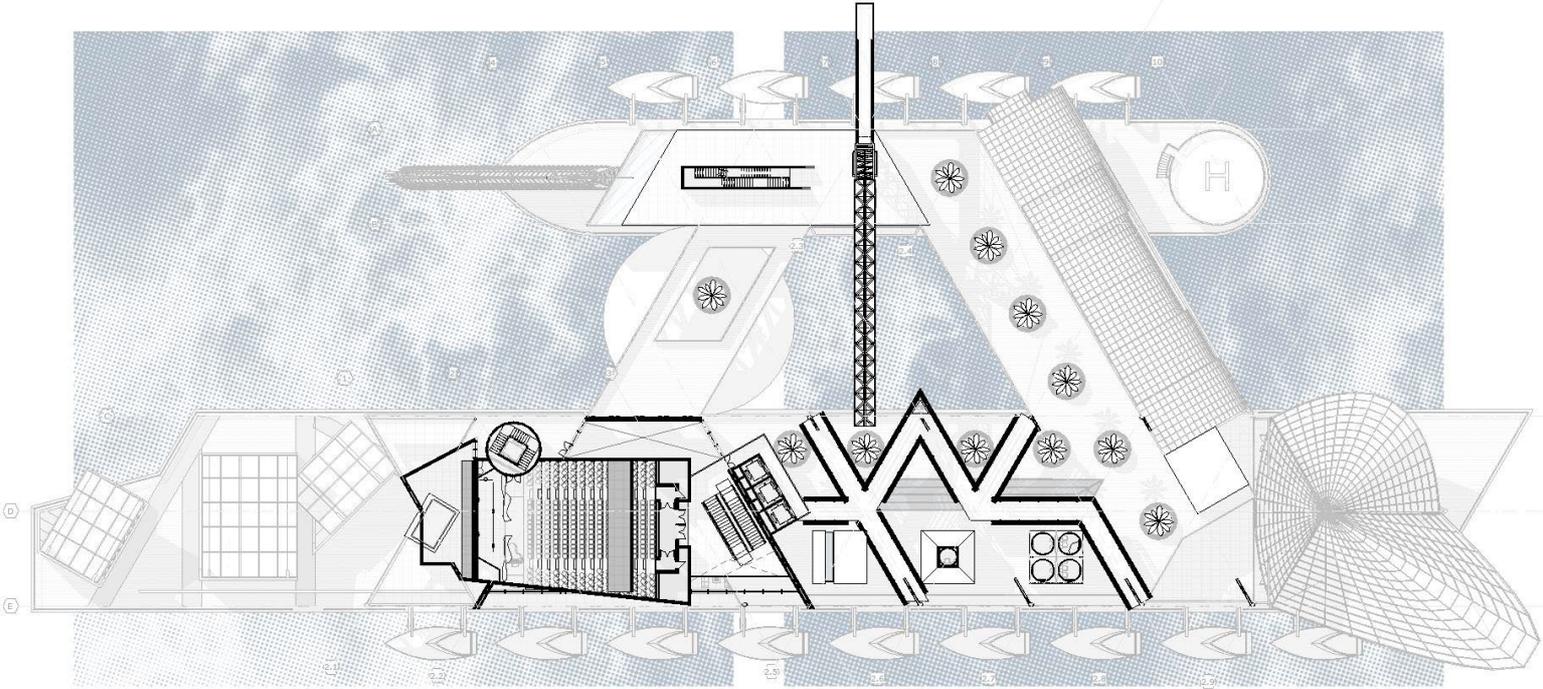


Figura # 27 Sección Transversal - Elaboración Propia



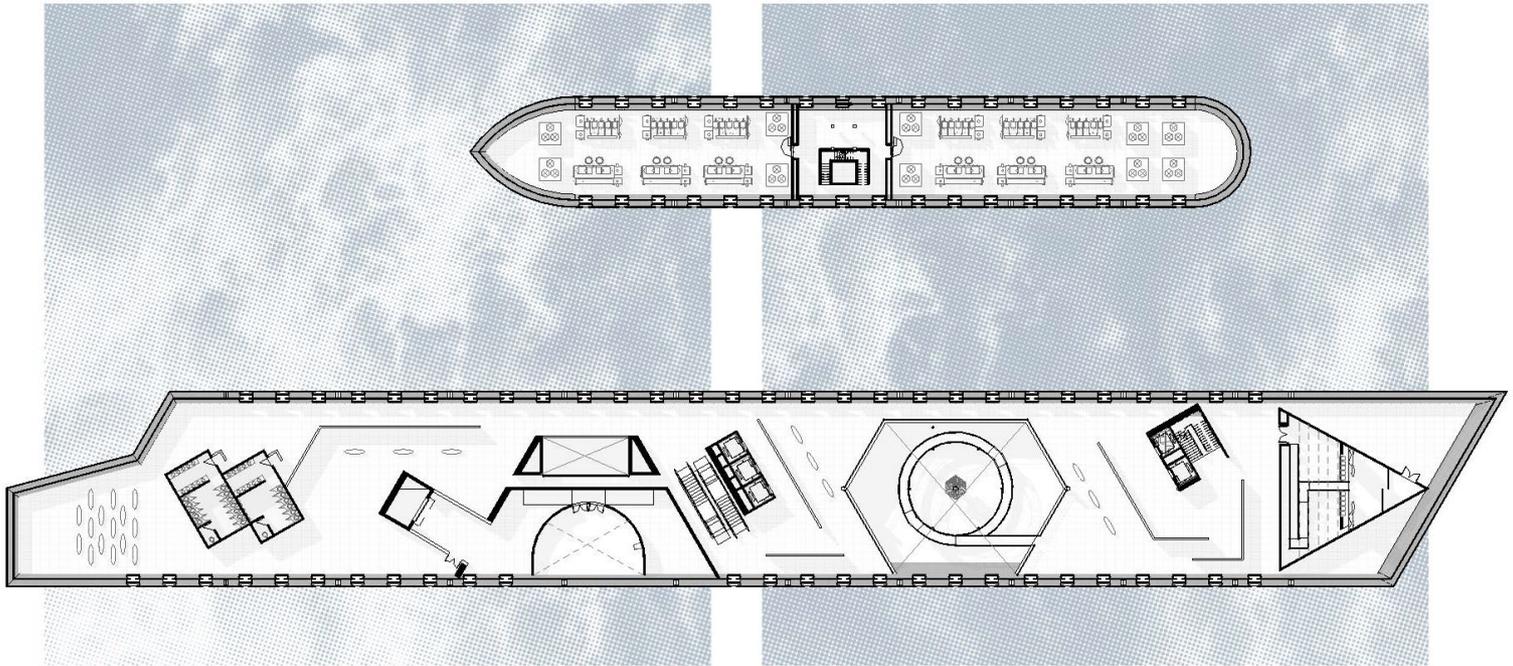
Nivel +13.77

Figura # 26 Planta nivel +13.77 - Elaboración Propia



Nivel +17.68

Figura # 28 Planta nivel -3.91 - Elaboración Propia



Nivel -3.91

Figura # 29 Planta nivel +17.68 - Elaboración Propia



Figura # 31 Vista Deck Superior, toboganes como pasarelas y chimeneas como aulas - Elaboración propia



Figura # 30 Vista Atrio Planta baja -Elaboración Propia

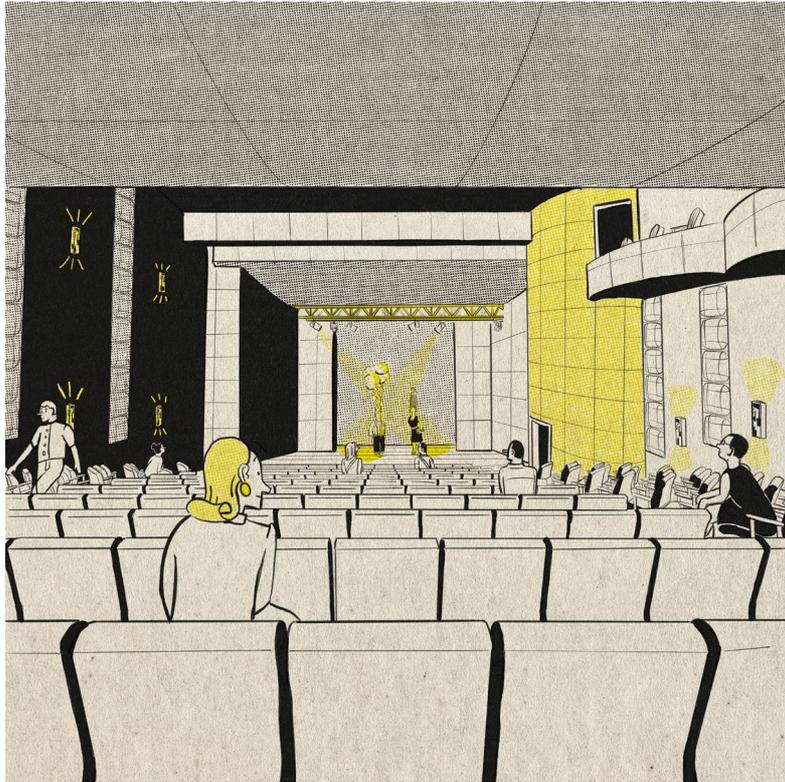


Figura # 33 Vista Teatro Italiano -Elaboración Propia

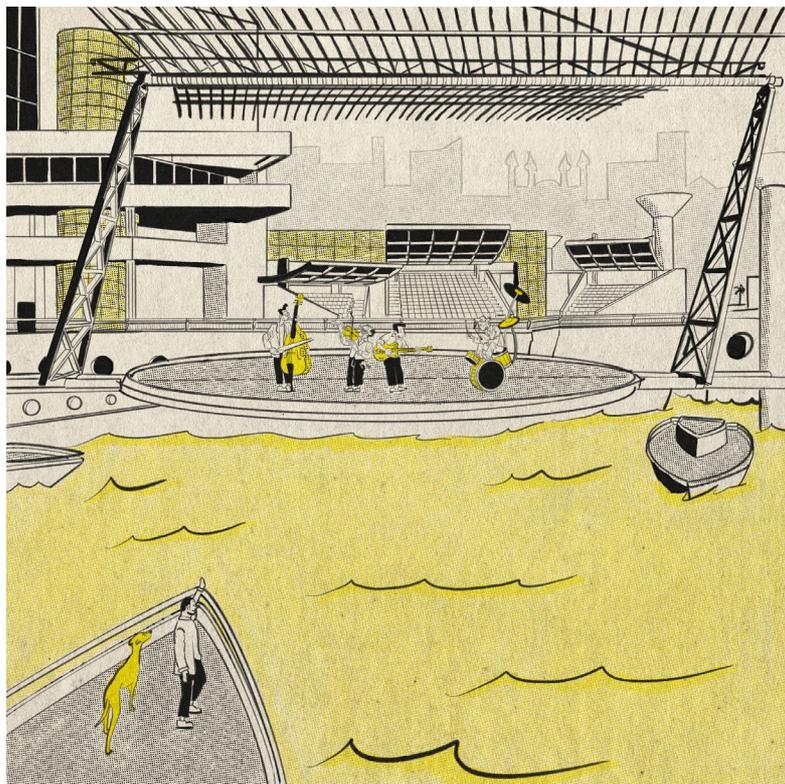


Figura # 32 Vista Teatro Desplegable - -Elaboración Propia

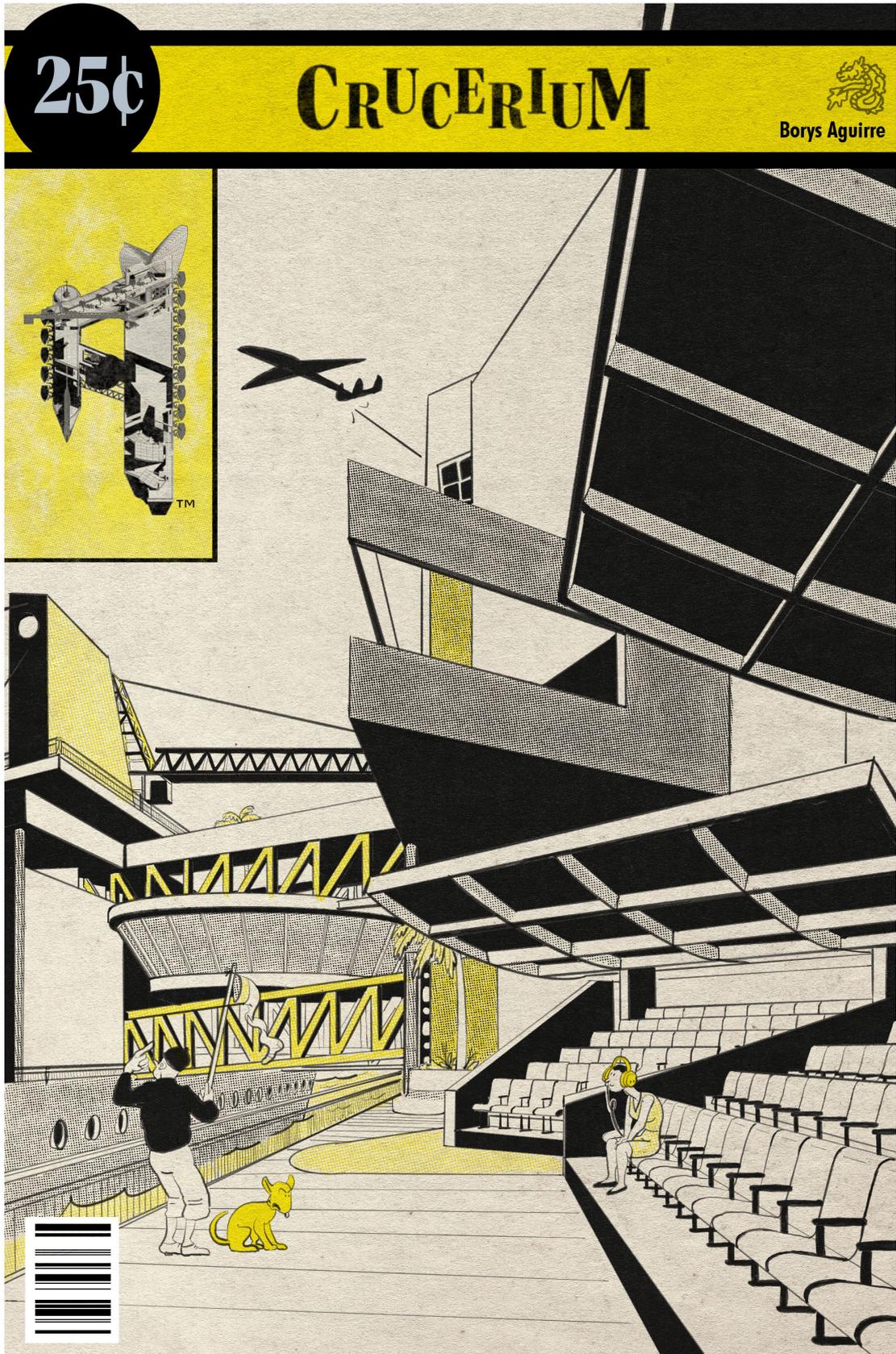


Figura # 34 Vista deck Planta Baja, y Axonometría Frontal



*Figura # 35 Vistas de Maqueta -Elaboración Propia*

## CONCLUSIONES

### Hacia una arquitectura navegable

Un hombre del siglo XX, viendo este proyecto, podría tener la impresión de que es una pesadilla arquitectónica. Aun en el siglo XXI se mantienen concepciones tradicionales de los edificios, como el peso, lo sólido y lo monolítico. El Crucerium™ es un experimento para ampliar la visión de la arquitectura hacia lo mecánico, lo móvil, lo artificioso y lo escénico. Una arquitectura navegable significa:

- La mejor Arquitectura actúa como un dispositivo escénico, generando eventos y situaciones, no es estática ni permanente, sino siempre cambiante, mecánica y humana.
- Desechar el imaginario del edificio sólido y pensar en movimiento y flexibilidad, una arquitectura que sea un actor, tanto con el individuo como con la sociedad.
- Una instalación puede tener un mayor impacto en un día que un edificio que ha perdurado por años.
- No importa la escala ni la forma, la arquitectura se navega en todas las formas de vida, de teatros a barcos, muebles y danza.
- El conocimiento no se encuentra en los objetos ni en los libros, sino en las historias que contamos y las personas con las que interactuamos.
- La artificiosidad, lo ficticio, lo falso, el absurdo y lo virtual, expanden las fronteras del conocimiento y permiten lo imposible.
- Un solo país o un solo edificio no puede ni debe pretender contener todo el conocimiento del mundo, el conocimiento no se contiene, se comparte.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### REFERENCES

- Acker, W. V. (2012). *Architectural Metaphors of Knowledge: The Mundaneum Designs*. Johns Hopkins University Press.
- American Wind Symphony Orchestra. (s.f.). *Point Counterpoint II In Various Locations*.  
Obtenido de American Wind Symphony Orchestra:  
<https://americanwindsymphonyorchestra.org/architecture/>
- Braghieri, G., & Freno, R. (23 de Noviembre de 2022). *Aldo Rossi Teatrino Científico*.  
Obtenido de Tecne: <https://tecne.com/biblioteca/aldo-rossi-teatrino-cientifico/>
- Corbusier, L. (1933). *In defence of Architecture*. Paris: L'architecture d'Aujourd'hui.
- Cruise Mapper. (s.f.). *Deck Plans*. Obtenido de Cruise Mapper:  
<https://www.cruisemapper.com/deckplans>
- Dubatti, J. (2009). *Concepciones del Teatro*. Buenos Aires: Ediciones Colihue.
- Goebbels, H. (2015). *Aesthetics of Absence: Texts on Theatre*. London: Routledge.
- Pavis, P. (2016). *Diccionario de la performance y del Teatro Contemporaneo*. Mexico D.F: Paso de Gato.
- Siracusa, M. (2016). *Paul Otlet's Theory of Everything*. Obtenido de Architectural Association School of Architecture: <https://www.jstor.org/stable/44027969>
- Teige, K. (1929). *Mundaneum*.