

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

**Instituto de Cine
Montaje Arquitectónico**

Maria Elvira Plaza Salazar

Título a ser obtenido:

Arquitectura

Quito

Junio 18 del 2007

Aquí viene la hoja de aprobación, la que tiene Irene

©Derechos de autor
Maria Elvira Plaza Salazar
2007

RESUMEN

Este proyecto de diseño arquitectónico consiste en un Instituto de Cine, cuyo tema es el “montaje arquitectónico”. Está basado en el estudio y análisis de los mecanismos del séptimo arte; enfocándose en el montaje, como el proceso clave de esta actividad, para posteriormente interpretar este mecanismo del cine en la arquitectura del edificio. La obra se ubica en el sector universitario del Norte de Quito, brindándole a la urbe un espacio público que enmarca la Villa Navarro, patrimonio de la ciudad. El programa se divide en una parte pública-cultural y otra privada-educativa, distribuidas en una sucesión de barras que abrazan los dos espacios principales de cada parte respectivamente y asimismo siguen los ritmos del terreno y sus características. Este proyecto trata de estimular la relación de espacios, generando una sucesión de los mismos como es la naturaleza del cine: una secuencia de imágenes.

ABSTRACT

This architectural project consists in a Film Institute which uses as a thematic the “architectural montage”. It’s based on the study and analysis of the cinematographic mechanisms; focusing on the montage, key process of this art form, to interpret it in the architecture of this building. This structure is located in the educational zone of Northern Quito, giving to the metropolis a public space that frames the Villa Navarro, patrimony of the city. The program is divided in public-cultural and private-educational areas, distributed in a succession of bars that enclose the principal spaces in each part respectively and respects the rhythms and conditions of the site itself. This project aims to stimulate the spatial relations by generating a sequence of areas as the nature of cinema itself, which is based on the progression of images.

Tabla de contenido

1.	Introducción	1
2.	Tema: Montaje Arquitectónico	3
2.1.	Que es cine	3
2.1.1.	Evolución del cine	5
2.2.	Montaje: Mecanismo del Cine	6
2.2.1.	Historia del Montaje	7
2.2.2.	Elementos del Montaje	8
2.2.3.	Montaje Vertical	9
2.3.	Arquitectura y cine	10
2.3.1.	Secuencias Espaciales	11
2.3.2.	Manipulaciones Formales	14
3.	Caso	
3.1.	Análisis del lugar	15
3.2.	El terreno	20
3.2.1	Fotos del contexto	21
3.3.	Análisis Precedentes	22
4.	Definición de programa	27
5.	Hipótesis	30
6.	Partido	31
7.	Proyecto	32
8.	Bibliografía	34

Listado de figuras

- Fig. 1._ Ubicación en Quito (Pág. 15)
- Fig. 2._ Reglamento de Ocupación del Suelo (Pág. 16)
- Fig. 3._ Zonificación (Pág. 16)
- Fig. 4._ Hitos y Accesibilidad (Pág. 16)
- Fig. 5._ Figura Fondo Negativo (Pág. 17)
- Fig. 6._ Figura Fondo Positivo (Pág. 17)
- Fig. 7._ Perfiles (Pág. 17)
- Fig. 8._ Análisis del Sector (Pág.18)
- Fig. 9._ Estudio de alturas (Pág. 19)
- Fig. 10._ Estudio de usos (Pág. 19)
- Fig. 11._ Estudio de tráfico (Pág. 19)
- Fig. 12._ Fotos de Contexto (Pág. 21)
- Fig. 13._ Precedentes (Pág. 23)
- Fig. 14._ Precedentes (Pág. 24)
- Fig. 15._ Precedentes (Pág. 25)
- Fig. 16._ Precedentes (Pág. 26)
- Fig. 17. Escala de espacios / Iluminación artificial – natural (Pág. 28)
- Fig. 18._ Cuadro de Áreas (Pág. 29)
- Fig. 19._ Lámina de Partido Arquitectónico (Pág. 31)
- Fig. 20._ Lámina de Proyecto (Pág. 32)
- Fig. 21._ Lámina de Proyecto 2 (Pág. 33)

INTRODUCCIÓN

El proyecto del Instituto de Cine Ecuatoriano está ubicado en la Av. 12 de Octubre y Madrid, un sector universitario con accesibilidad y centralidad dentro del norte de Quito. La idea del Instituto de Cine surge por la necesidad de una institución de esta índole en nuestra sociedad.

El cine ecuatoriano es un arte que está en crecimiento. El país no cuenta con un centro cinematográfico con la infraestructura necesaria para lograr el desarrollo del séptimo arte ecuatoriano. Es un arte que se ha venido forjando un camino a lo largo del tiempo, y que en estos últimos diez años se ha ganado un puesto en el público nacional e internacional. Cada vez hay mayor número de producciones nacionales, de mejor calidad y lo más importante es que cada vez tiene mas apoyo en Ecuador.

Por ejemplo, la última película ecuatoriana *Que Tan Lejos* ha vencido en taquilla a películas taquilleras internacionales. Esto es un gran indicio que el cine ecuatoriano tiene un gran futuro pero se debe facilitar este desarrollo con las medidas necesarias.

Otro factor que impedía el crecimiento del cine es que antes el gobierno no apoyaba en lo absoluto a este arte, lo cual cambió este año al aprobarse la Ley de Cine y la formación del CNC (Centro Nacional de Cine). El propósito de este instituto sería apoyar el desarrollo, distribución y exhibición de proyectos nacionales de cine y video.

El objetivo de esta tesis es hacer una investigación del cine y sus mecanismos, y de esta manera establecer vínculos entre cine y arquitectura. Buscar las distintas formas de relación entre estas dos artes técnicas que son un reflejo de la sociedad para poder interpretar y transformar los métodos del cine a la arquitectura del edificio.

2. TEMA: MONTAJE ARQUITECTÓNICO

2.1 QUÉ ES CINE

“El cine es el arte del movimiento y los ritmos visuales de la vida y la imaginación”

- Germaine Dulac

El arte cinematográfico, invento del siglo XIX, se relaciona directamente con la tecnología y la ciencia. Con su evolución y desarrollo se ha ganado el mayor nivel de aceptación popular en nuestro tiempo tras volverse una gran industria comercial.

Técnicamente, el cine es una artificialidad. Lo que vemos en la pantalla es una sucesión de fotografías impresas sobre una cinta en movimiento, siendo este movimiento una farsa ya que se deriva de unas imágenes fijas. Esta ilusión de movimiento que generan las cintas cinematográficas se da debido a una característica de nuestra visión llamada persistencia retiniana. Esta consiste en el hecho de que nuestra retina guarda la imagen “impresa” en ella durante una fracción de segundo la imagen previamente receptada.

Desde un punto de vista más analítico, el cine es un lenguaje o un medio de comunicación muy poderoso, como todos sabemos, una imagen vale más que mil palabras.

El cine es considerado también una cultura urbana que surgió a la par de las grandes ciudades del mundo, testigo del desarrollo. Las películas son documentos históricos de nuestro tiempo. Pero sea el cine un arte o un lenguaje, siempre será narrativo, ya sean documentales, filmes animados, videos musicales, etc.

El cine está constituido por muchos elementos. Sus elementos de lenguaje se pueden dividir en: verbal, visual, auditivo y corporal. El verbal suele ser el método de comunicación más directo, constituido por el guión. En cuanto a lo visual, encontramos la edición, fotografía y la dirección del arte, elementos de la comunicación visual. La fotografía es un complemento importante en la edición. El auditivo que es un gran complemento en la obra, no es tan complicado como lo visual, sirve para acentuar la realidad en la imagen. Finalmente tenemos el lenguaje corporal que está dado por los actores. El lenguaje corporal es algo muy específico y muy instintivo, es una forma muy fácil y sencilla de comunicar creando una relación directa con el espectador. Todo esto se puede sintetizar llamando al cine un lenguaje audiovisual, que combina estas facultades para lograr relatar una realidad, en lugar de reproducirla.

El cine tiene miles de mecanismos para transmitir ideas al espectador. Según como combinen éstas se logra comunicar el mensaje. La cámara transmite la visión del director al público según sus reglas y formas. Desde el concepto más sencillo de cómo manejan la cámara se puede comunicar o generar una sensación, ya que si la

escena es movida no transmitirá lo mismo que una cámara estática. Eso es decisión del director, el cómo narra su proyecto.

2.1.1. EVOLUCIÓN DEL CINE

El cine sufrió mucho en la transición de fotografía al cine, ya que este nuevo arte generó muchas críticas. En sus inicios (1895) el cine se limitaba a una cámara con plano abierto, estático, y los actores eran los únicos que se movían, lo cual era muy similar al teatro.

La evolución del cine se basa en aquellos que estuvieron dispuestos a innovar y romper esquemas, como D.W. Griffith, Eisenstein, Vertov. El cine tuvo un cambio radical, en la transición de cine mudo a cine sonoro, cuando los cineastas se dieron cuenta que el cine no era teatro, de debía de diferenciar el cine de las otras artes.

Los avances técnicos parecían poco a poco acercar más el cine a la reproducción fiel de la realidad. Se empiezan a innovar mecanismos cinematográficos, incorporando primeros planos; Eisenstein estableció el montaje siendo pionero de esta técnica. Él es considerado el padre de la edición contemporánea, precursor de la edición con diferentes valores de plano para crear ritmo, crear tono, crear intención y propósito. Eisenstein también crea los ejes, guías visuales para captar la atención del ojo y el eje de 180 grados, unas técnicas muy comunes en el cine hoy en día.

El cine debía primero resolver la forma para después desarrollar el contenido. Una vez resuelto el tema de la forma, el cine comenzó a dar más enfoque en crear películas mas desarrolladas en cuanto a su trama, arte, fotografía, etc. Desde la incorporación del primer plano, la combinación de planos, hasta los mecanismos de montaje revelaron que el cine puede hacer magia, ya que hacen creer al espectador cosas que no fueron realmente así, o también puede arreglar o hacer más fuerte una idea. En general, la esencia del cine se resume en la frase: **El cómo es el qué.**

2.2 MONTAJE: MECANISMO DE CINE

El montaje es una ilusión, es lo que crea la magia del cine. Este proceso de post producción es la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. Una vez rodada la película se seleccionan, se ordenan y se unen los planos escogidos a partir de un guión según la idea del director y obviamente con la participación del montajista.

En rodaje cada escena tiene varias tomas y el montajista es el encargado de seleccionar las mejores para montarlas de la manera mas adecuada a la idea del director del proyecto. El montajista decide como enlazar las imágenes, formar escenas, por lo que el montaje es considerado un paso esencial en la realización de un largometraje. Una buena edición depende directamente de una adecuada

narración dramática del guión. La idea narrativa debe ser sólida y debe de ser expresada en edición con la intuición y experiencia del editor.

El objetivo del montaje es crear la impresión de continuidad y crear efectos narrativos por medio de imágenes aisladas. En el mecanismo del montaje se refleja la condición humana de necesidad de buscar o establecer sentido en cualquier relación de elementos.

2.2.1 HISTORIA DEL MONTAJE

Mucho antes del nacimiento del cine, la literatura universal ya utilizaba técnicas narrativas de montajes lineales, paralelos, utilización de acontecimientos anteriores o posteriores al relato en tiempo real, etc. Las técnicas que debía utilizar el cine para narrar las historias ya estaban establecidas, el reto era como plasmarlas a la pantalla para que el espectador pudiera relacionarlas y conformarlas en una sola idea.

El montaje como lenguaje cinematográfico se dio por primera vez en el cine realista soviético de los años 20 por Sergei Eisenstein. Eisenstein fue un pionero en el uso de la edición en el cine. Para él la edición no era simplemente usada para enlazar escenas, sino un medio capaz de manipular las emociones de su audiencia, generando emociones del shock visual intenso.

Pero se habla de montaje como tal luego que Vladimirovich Kuleshov hizo su famoso experimento en 1918. Este consistía montar la misma toma de la cara de un actor con diversas tomas de diferentes situaciones intercaladas. La reacción de la audiencia fue inesperada ya todos creyeron que el actor reaccionaba según la circunstancia previamente mostrada, comprobando que el significado de un plano depende necesariamente del siguiente.

2.2.2 ELEMENTOS DEL MONTAJE

Toda filmación de video está compuesta por planos, escenas y secuencias. El plano es una toma regulada por el encuadre y el campo visual. La combinación y yuxtaposición de varios planos, es decir el montaje de imágenes forman una escena. Y la sucesión de escenas constituyen una secuencia.

Mediante el sistema de corte directo, el editor montar una escena por el adecuado enlazamiento de múltiples planos independientes, una yuxtaposición de imágenes.

2.2.3 MONTAJE VERTICAL

La idea de montaje de Eisenstein fue evolucionando con el cine. Al principio el objetivo de esta técnica era generar tensión para estimular reacción. En los años 30s la noción de montaje cambia, convirtiéndose en un sistema de unidad y ritmo, en lugar de tensión. Luego esta idea es completada al surgir el cine sonoro. Eisenstein cree que el sonido y la imagen deben articularse verticalmente para comunicar mejor, lo cual se denomina el montaje vertical.

El montaje vertical es el avance simultaneo de múltiples series de líneas paralelas, cada una manteniendo un independiente rumbo compositivo, pero alineadas verticalmente entre si.

Eisenstein clasificó los tipos de montaje vertical en cuatro:

- Primero está en montaje vertical métrico, donde las longitudes de las tomas y del sonido determinan el montaje. Las frases musicales o sonidos corresponden exactamente a lo largo de la toma.

- El otro es el montaje rítmico, donde el ritmo de la banda sonora de la película que es generalmente música, es sincronizada con el ritmo de las tomas. Por ejemplo: puntos de música intensos deben coincidir con cortes o acentos visuales.

- El tercer tipo de montaje vertical es el melódico. De esta forma, la toma esta visualmente diseñada con el ritmo de la música. Aquí a Eisenstein le interesa el diseño de la toma, dándole movimiento acorde a los acordes musicales. Por ejemplo: si la línea visual de una toma sube, los tonos musicales deberían de subir.

-La última forma de montaje vertical es el montaje tonal. El cree en la manipulación de la iluminación y de la paleta de colores en conjunción con el tema musical. El espectador relaciona los colores con el sonido, fortaleciendo la comunicación de la secuencia.

2.3 ARQUITECTURA Y CINE

El cine y la arquitectura son dos campos distintos que tienen mucho en común. Ambos son artes técnicas que reflejan a la sociedad y al hombre, el tiempo y el espacio. En estas dos artes se trata de expresar el espíritu del ser humano, utilizando sus elementos y mecanismos de lenguaje correspondientes. Así como el cine trata de representar espacio con audiovisuales, la arquitectura emplea el espacio y sus cualidades para comunicar. Aunque el espacio tiene diferentes connotaciones en ambos ámbitos, se relacionan con aspecto fundamental: el tiempo.

Arquitectura y cine tienen otras cosas en común. El cine se puede aproximar a la arquitectura ya que el proyecto cinematográfico tiene un director, quien tiene la idea principal, pero este no es el único que trabaja para lograr la realización del filme. Intervienen también guionistas, productores, fotógrafos, sonidistas, vestuaristas, actores, etc. Lo mismo pasa con el arquitecto, que debe de trabajar en equipo con ingenieros estructurales, eléctricos, sanitarios, pintores, obreros, etc. para lograr una obra. El arquitecto vendría a ser el director.

En el arte en general es primordial el rol del ser humano, ya que el arte está dirigido a generar sensaciones y emociones. El cine sin audiencia no es nada, sería una secuencia de fotografías, este tiene significado solo con la reacción del público. En el caso de la arquitectura pasa igual. Como dice I.M. Pei: *“el edificio sin los usuarios no tienen vida, y lo mismo pasa a mayor escala con las ciudades, ya que sin la gente la ciudad es muerta”*. El ideal es lograr comunicarse con el espectador / usuario y generar sensaciones que hagan del arte, ya sea arquitectura o cine, una experiencia placentera.

2.3.1 SECUENCIAS ESPACIALES

***“No hay arquitectura sin acción
No hay arquitectura sin programa
No hay arquitectura sin violencia”
-Bernard Tschumi***

El cine y la arquitectura tienen varios elementos comunes como:

- Espacio
- Tiempo
- Movimiento

Estos tres factores se relacionan estrechamente entre sí para generar diversas condiciones espaciales y arquitectónicas. Por ejemplo: los cuerpos no sólo se mueven sino que generan espacios producidos por su movimiento.

El movimiento y el espacio se combinan en la arquitectura. El movimiento se da en el espacio según el evento. El experimento Kuleshov¹ se aplica a la arquitectura ya que cada evento es alterado por cada espacio nuevo, y viceversa. Por lo que se concluye que los eventos y los espacios no se fusionan sino que se afectan el uno al otro.

Al tener movimiento espacio tras espacio, se genera una secuencia espacial, ya que un espacio es estrechamente afectado por el que le sigue. Estas secuencias siempre serán narrativas ya que consisten en una cadena de eventos. En un edificio esta secuencia debe estar en control aunque no absoluto. El director de cine Wim Wenders² cree que cuando en ciertas situaciones uno tiene una pequeña pérdida de control, una fuga, es ahí cuando el proyecto se hace emocionante. El hecho de que la arquitectura sea narrativa indica que existe un lenguaje de los espacios se derivan de cuadros³, es decir, la obra arquitectónica genera distintas sensaciones y comunica diferente al usuario según la yuxtaposición de espacios o actividades.

En esta yuxtaposición de espacios se genera una violencia, ya que hay cambios entre un espacio y otro, en una secuencia. Esta violencia es la que intensifica relaciones, puesto que sin el shock no se puede comunicar. Este parámetro es aplicable tanto en la arquitectura como en el cine.

¹ Este consistía montar la misma toma de la cara de un actor con diversas tomas de diferentes situaciones intercaladas.

² El acto de ver

³ Cuadro: la mas mínima unidad de tiempo en el cine.

La arquitectura incrementa la complejidad creando nuevos programas ubicados en nuevas situaciones. Esto en el cine se reconoce como nuevos métodos de ensamble como por ejemplo: el montaje. La narración del programa es lo que importa, como se montan los elementos. Es por eso que en la arquitectura también podemos concluir que El cómo es el qué.

“Sequence (after J.L. Godard): “ Surely you agree, Mr. Architect, the buildings should have a base, a middle and a a top?” “Yes, but not necessarily in that order”.”⁴

En las artes como literatura y cine, las secuencias son manipuladas por flashbacks⁵, crosscutting⁶, close-ups⁷ y dissolves⁸. Estas herramientas son manipuladas al momento de montar la secuencia para generar sensaciones específicas basadas en el guión y la idea del director. Pero depende de como se hace, como monta, y como se cuenta la historia, el éxito de su proyecto.

En cualquier lenguaje, ya sea una poesía o un cuadro, siempre se aspira a un sistema cerrado. Pero lo excitante nace precisamente de las fugas, de la pérdida repentina del control. Cuando las cosas suceden sin fisuras, queda poco espacio para la experiencia. El cine y la arquitectura comparten también esta condición.

⁴ Architecture and Disjunction- Bernard Tschumi.

⁵ Un mecanismo literario o cinematográfico en el cual un evento pasado es insertado en el orden cronológico normal de una narración.

⁶ Una técnica en la cual tomas de dos o más tomas independientes son montadas una tras otra para lograr una idea.

⁷ El valor de plano más cercano. Tiene su valor en el cine histórico.

⁸ Transiciones suaves de una imagen a otra que por lo general se usan para separar lapsos de tiempo.

“El cine, como la forma artística del siglo XX, está predestinado y obligado a recordarte el mundo antes que hacer que lo olvides. El cine de entretenimiento, por definición, hace que nos olvidemos del mundo.”

- Win Wenders

De acuerdo a Wenders, es necesario dejar momentos en la cinta cinematográfica que inviten a la reflexión de la historia contada. Estos momentos de reflexión vendrían a ser las fugas, donde se pierde un poco el control para dar libertad al individuo. Así es el cine artístico ya que el cine comercial no brinda un punto de fuga al espectador en ningún momento, manteniéndolo atado en un bombardeo de imágenes, alejándose de la realidad sin oportunidades de reflexión.

2.3.2 MANIPULACIONES FORMALES

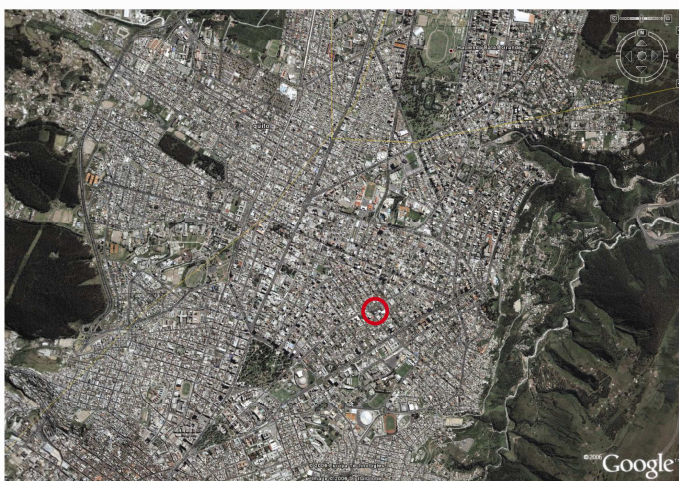
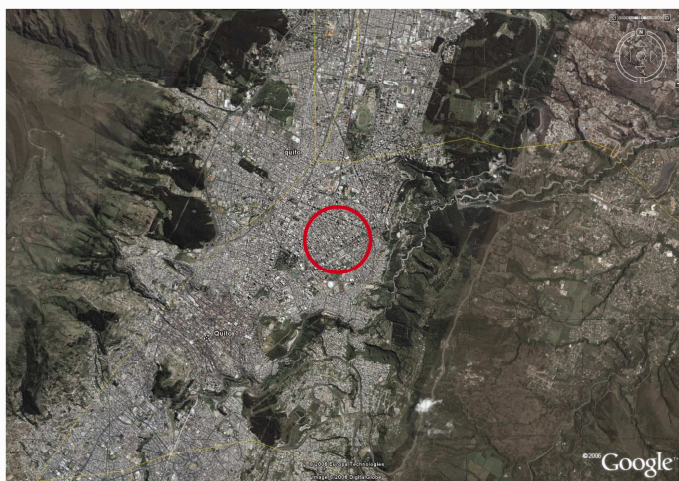
Sea cual sea su forma de yuxtaponer elementos para una secuencia, estas siempre son acumulativas. El marco permite manipulaciones formales, tales como repetición, distorsión, etc.

Los medios de transformación (repetición, distorsión, etc.) pueden aplicarse igual e independientemente a espacios, eventos o movimientos. Esta disyunción de elementos permite múltiples combinaciones que pueden lograr shock y violencia en la edificación.

3. CASO

3.1 Análisis del lugar

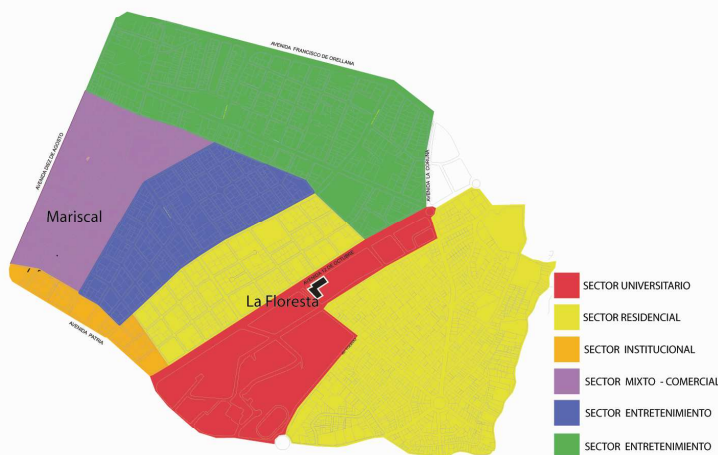
UBICACION DENTRO DE QUITO





El terreno tiene un uso de suelo multiple, por lo que el programa del proyecto seria un uso mixto, constando de la parte educativa, una parte cultural y otra comercial.

REGLAMENTO DE OCUPACION DEL SUELO



El terreno esta ubicado en un sector universitario dentro del norte de la ciudad, colindando con un sector residencial que le brinda tranquilidad a la zona pero a la vez mucho comercio informal que le da movimiento. En la Floresta y en la Mariscal contamos con entretenimiento y comercio.

ZONIFICACION



La cercania a grandes avenidas hacen al terreno accesible. Con rojo tenemos la Av. 6 de diciembre y la Av. Patria. En blanco tenemos otras avenidas importantes como la Av. Coruna, Av. 12 de octubre, y la Av. 10 de agosto.

HITOS Y ACCESIBILIDAD

HITOS

FIGURA FONDO
POSITIVO



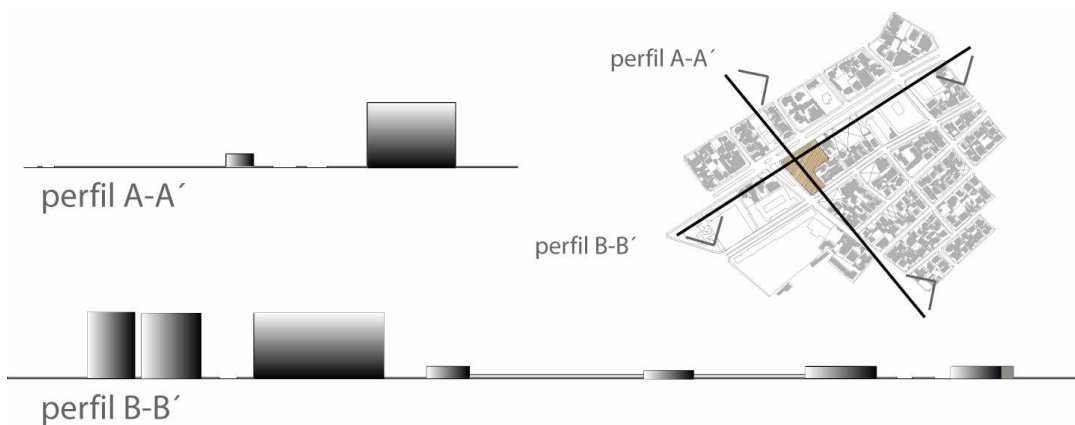
El sector consta de pocos espacios públicos libres y abiertos. Por un lado tenemos los patios de las universidades que son espacios privados.

El único espacio público libre es la plaza en la esquina del hotel Radisson.

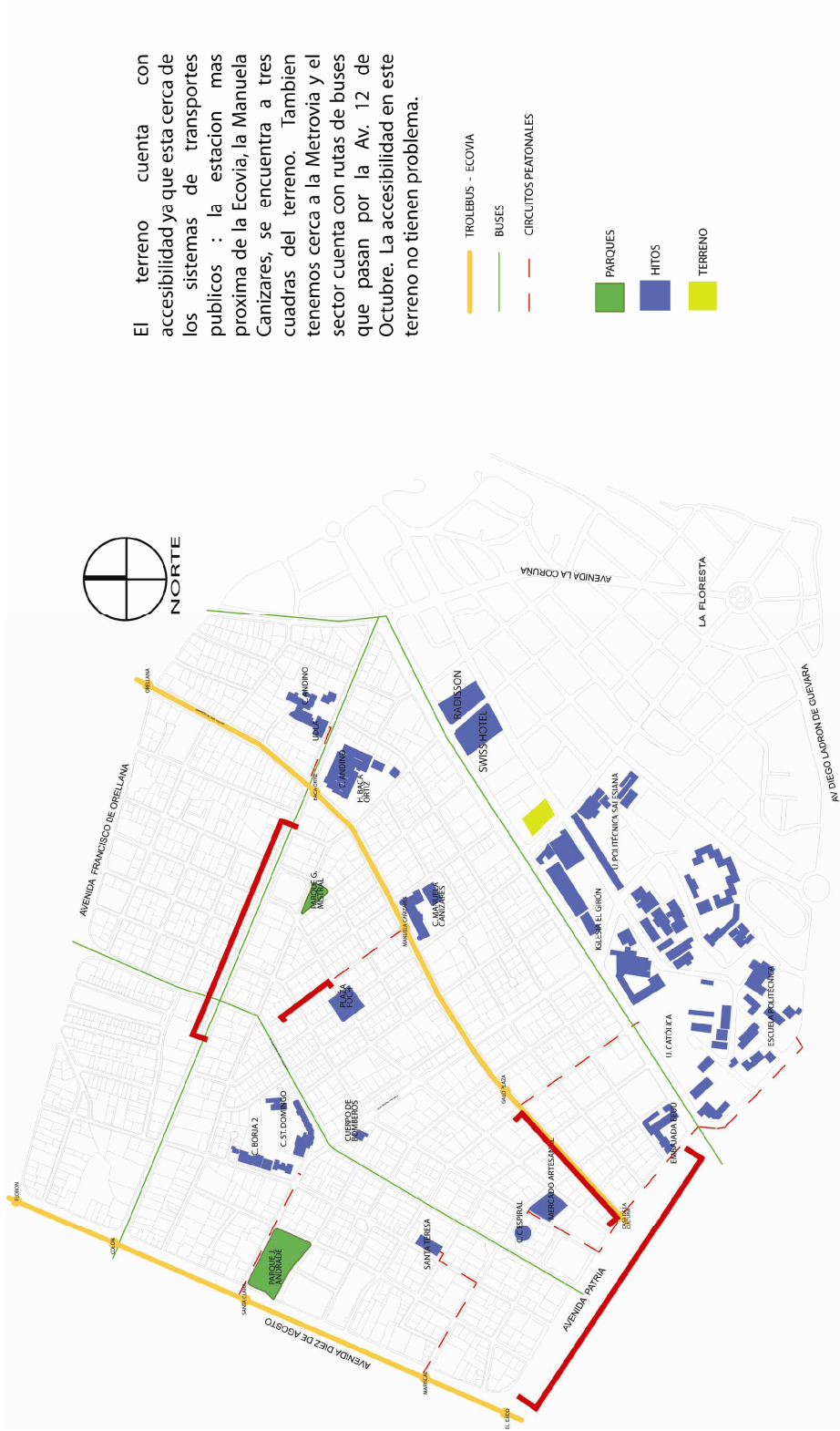
FIGURA FONDO
NEGATIVO



Notamos que la densidad del sector es media, donde hay edificaciones que ocupan la totalidad del terreno y otros que no. En el sector residencial la densidad es alta, mientras que en las edificaciones institucionales se dejan espacios libres.



El terreno cuenta con accesibilidad ya que esta cerca de los sistemas de transportes publicos : la estación mas proxima de la Ecovia, la Manuela Canizares, se encuentra a tres cuadras del terreno. Tambien tenemos cerca a la Metrovia y el sector cuenta con rutas de buses que pasan por la Av. 12 de Octubre. La accesibilidad en este terreno no tienen problema.



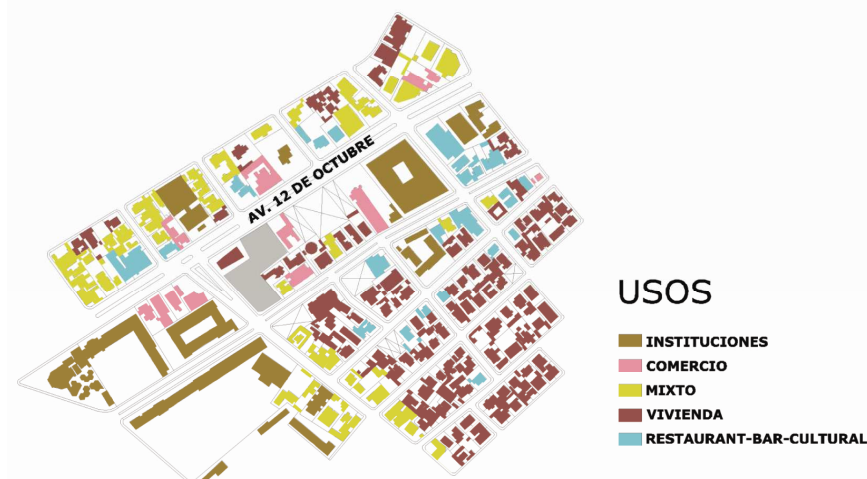
En el sector podemos reconocer una cantidad significativa de hitos: las universidades Católica, Politécnica Salesiana, Escuela Politécnica, así como también el Swiss Hotel y la Iglesia El Giron en la Av. 12 de Octubre.

El hecho de tener por un sur la zona universitaria y por el norte un sector hotelero le da una condición única al terreno. Primero que el instituto de Cine por su naturaleza tendría más fuerza al pertenecer a este sector educativo tan importante del norte de la ciudad. Esta zona universitaria se caracteriza por tener un mix de usos, contando con comercio informal sobre la Av. 12 de Octubre, dándole movimiento a la zona durante el día. En cuanto al sector hotelero, consta de hoteles, hostales, y restaurantes, que generan vida nocturna en la zona.

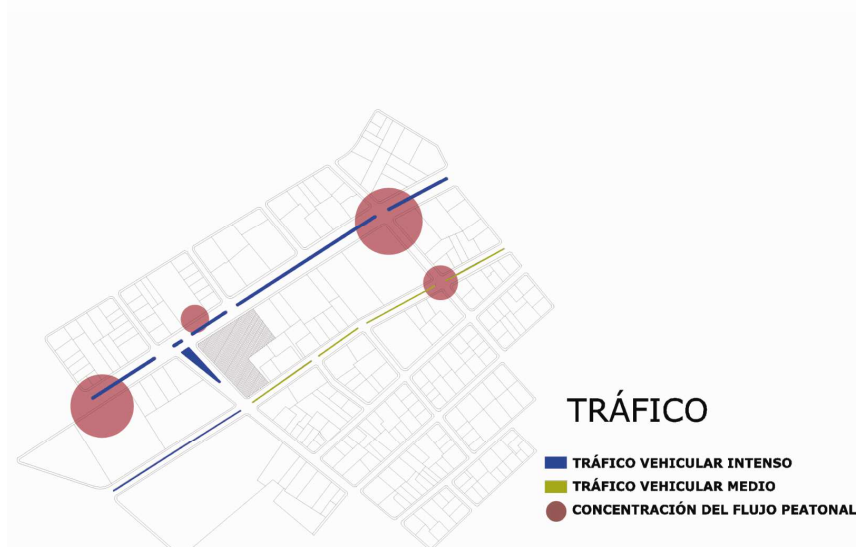
El terreno está ubicado entre estos dos sectores: la Floresta, y el sector universitario, lo cual le da movimiento durante el día por parte del sector universitario y vida nocturna por la presencia de los hoteles, hostales y restaurantes de la Floresta.



Podemos ver que las edificaciones mas altas se encuentran ubicadas sobre la Av. 12 de Octubre. En la parte residencial solo tenemos alturas bajas. Aunque las edificaciones colindantes del terreno son bajas a pensar que estan cerca o sobre la 12 de octubre, con excepcion del Superintendencia de Bancos. El proyecto deberia relacionarse con su contexto respetando las alturas de sus edificaciones vecinas.



La diversidad de usos en la zona permite un programa mixto del proyecto. Encontramos instituciones educativas en su mayoría, comercio informal, restaurantes, bares, y vivienda. Esto le mucha vida al sector, dandole tonalidades diferentes en cada esquina.



El trafico alrededor del terreno es muy variado. Sobre la Av. 12 de octubre encontramos trafico vehicular intenso, mas que nada porque cuenta con trafico pesado, como buses. En las calles secundarias el trafico vehicular es mas tranquilo.

Los flujos peatonales son medios, se dan concentraciones frente a la Universidad Catolica, donde se ubican los locales comerciales, y entre los hoteles mas importantes de la zona, el Swiss Hotel y el Radisson, donde hay una plaza publica.

3.2. EL TERRENO

El terreno se encuentra ubicado en un sector muy distintivo de la ciudad, cuenta con 7000 m². En la zona norte de Quito cerca de la Mariscal, un barrio lleno de turismo y cultura, se encuentra la Av. 12 de octubre y Calle Madrid. Esta avenida se caracteriza por su diverso uso de suelo. Es sede de instituciones financieras, hoteleras y educativas, así como también de comercio y vivienda. El terreno esta junto a instituciones educativas de gran importancia en la ciudad, como la Universidad Politécnica Salesiana, la Universidad Católica y Junior's College. Es por esto que la zona tiene gran movimiento durante el día por los estudiantes y en las noches por los hoteles, bares y restaurantes de los alrededores.

Es un sector muy agradable para caminar debido a la escala humana de las edificaciones y la presencia de vegetación en las aceras de buen estado. También se encuentran un par de pequeñas plazas urbanas que son utilizadas por los peatones.

El terreno tiene en su esquina la Villa Navarro, una edificación patrimonial de la ciudad de gran valor histórico a pesar de ser una copia de la original. Debido a esto se tiene una cara del terreno hacia la Av. 12 de octubre y por atrás la esquina de la calle Milán y la Av. Isabel la Católica. El lote carece de pendiente alguna y su geometría es casi ortogonal.

FOTOS DEL CONTEXTO



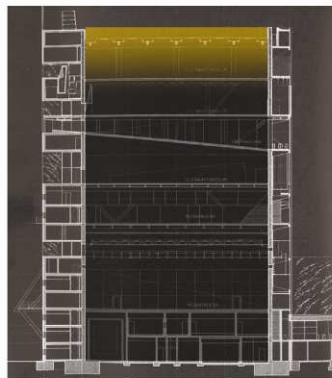
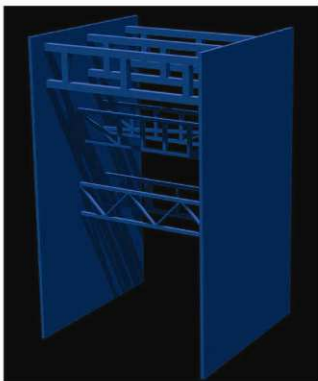
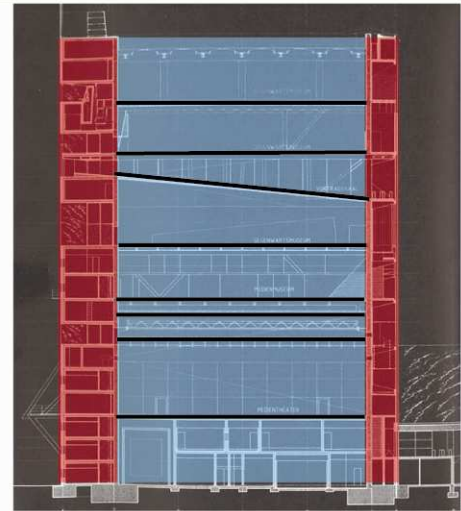
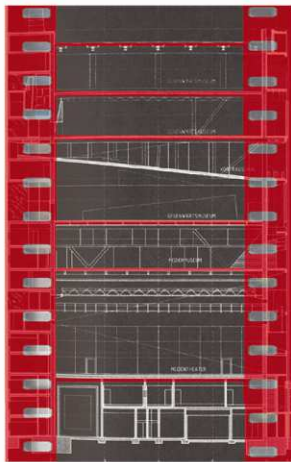
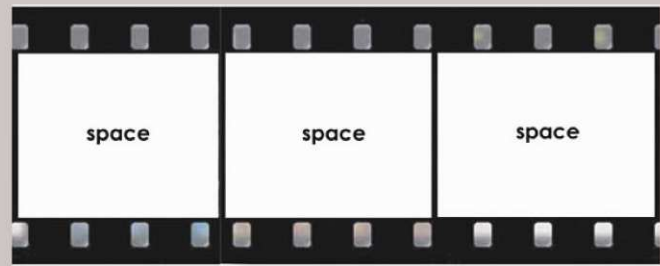
3.3 ANÁLISIS DE PRECEDENTES

En los últimos años el cine ha tomado gran fuerza dentro del medio ecuatoriano. En la ciudad de Quito tenemos dos importantes ejemplos de estos establecimientos. Por un lado contamos con el Cinemark, ubicado dentro de la Plaza de las Américas. El Cinemark ha tenido una gran acogida ciudadana tal vez también por estar dentro de esta plaza que ha sido un éxito como lugar de encuentro de jóvenes. Este proyecta generalmente largometrajes de aspecto comercial aunque también es sede el Festival Cero Latitud que proyecta cine independiente.

Por otro lado se encuentran las salas del 8 ½, donde tienen por objetivo principal proyectar películas de índole mas social y político, refiriéndonos al cine independiente, que es menos comercial en nuestro país. Es sede del EDOC, festival de documentales de la ciudad.

A continuación presento un análisis de proyectos que de alguna manera han relacionado la arquitectura al cine de manera conceptual y compositiva:

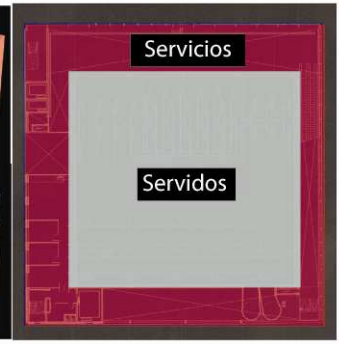
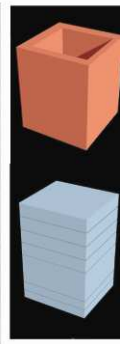
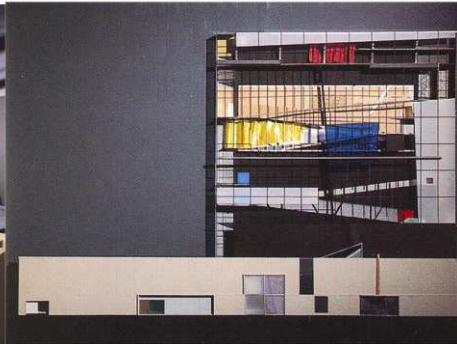
ZKM
OMA/Rem Koolhaas



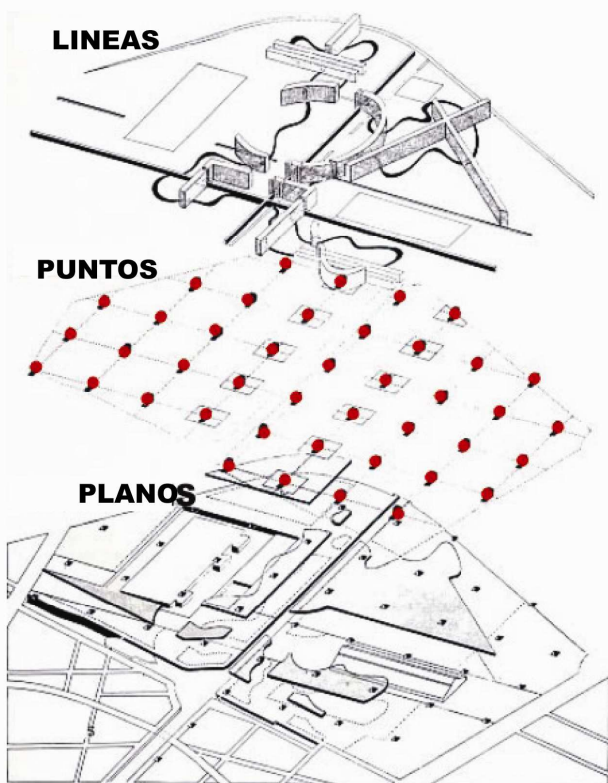
Este centro de artes y medios se caracteriza por transformar un mecanismo de cine y video a la arquitectura, utilizando este como partido arquitectónico.

La cinta de cine es una sucesión de planos que forman una secuencia, esto lo interpreta Koolhaas formando el edificio como una cinta y generando secuencia de espacios verticales, como si fuera un montaje de actividades verticalmente.

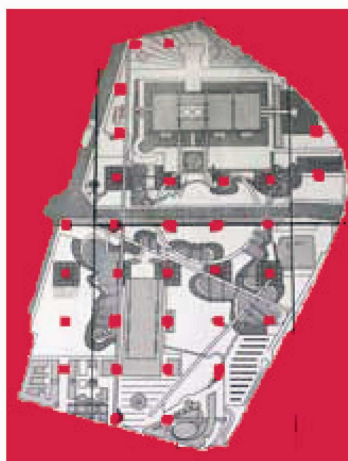
En el cuerpo del edificio están los espacios servidos, que son los "planos cinematográficos montados" y en la periferia están los servicios y circulaciones.



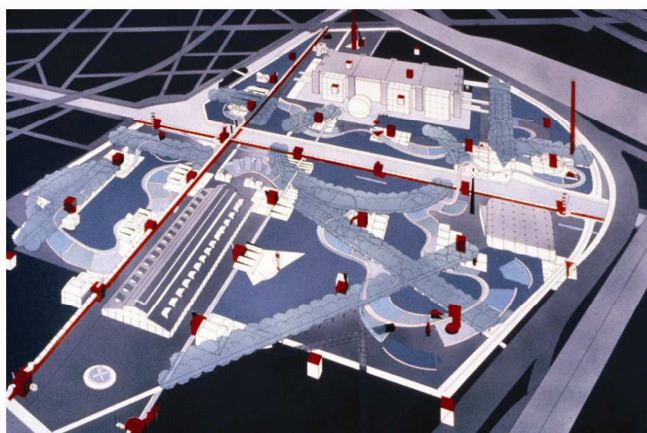
Parc La Villette
Bernard Tschumi



YUXTAPOSICION DE ELEMENTOS



**RETICULA DE FOLLIES
FACTOR COMUN**

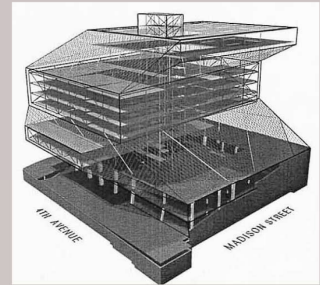


LINEAS Y PLANOS CREAN MOVIMIENTO

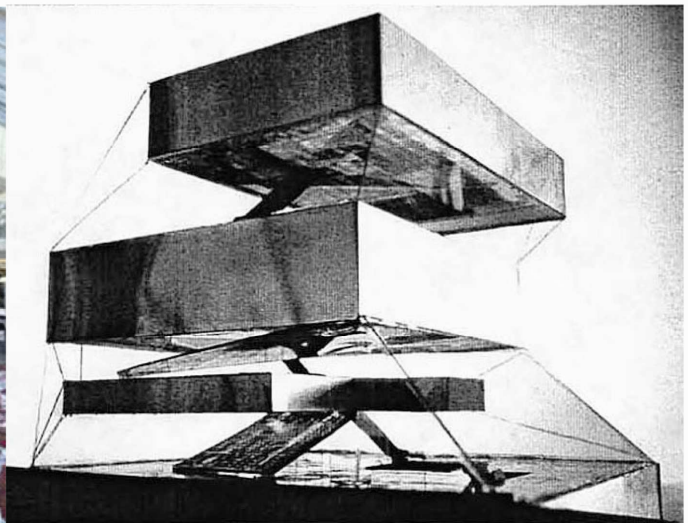
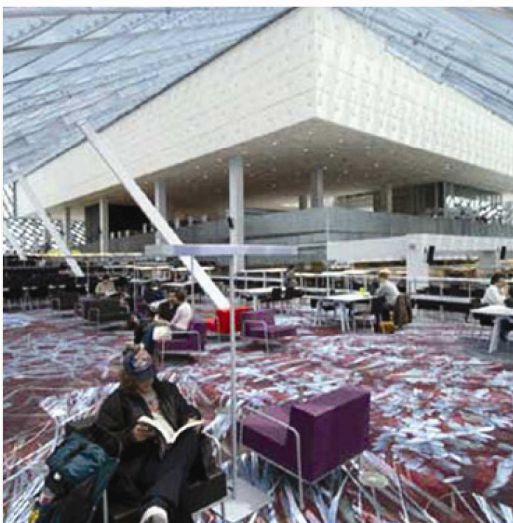
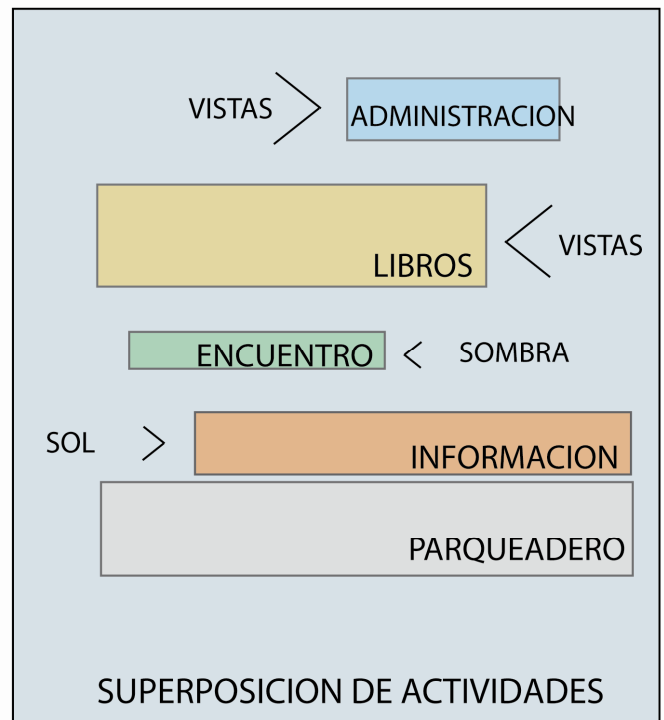
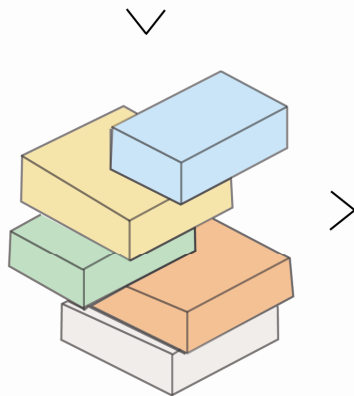
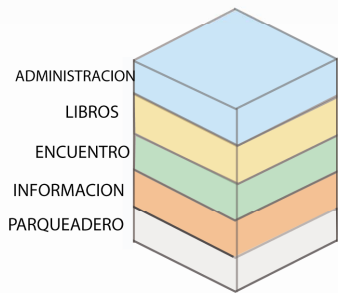
La idea del parque viene de la idea del montaje cinematografico. Une diferentes partes o fragmentos dandole un caracter de unidad. Los elementos de la composicion son las lineas, los puntos (follies) y los planos. La reticula de los puntos rojos (follies) crea puntos de referencia importante. Cada follie contiene una actividad diferente y ha sido descompuesto volumetricamente de manera unica.

Este parque es un montaje horizontal, donde se han juxtapuesto los elementos de diseño para formar los espacios publicos de una manera mas dinamica, llena de movimiento, y compleja , representando la vida de nuestro tiempo.

Seattle Library
OMA/Rem Koolhaas



PARTIDO



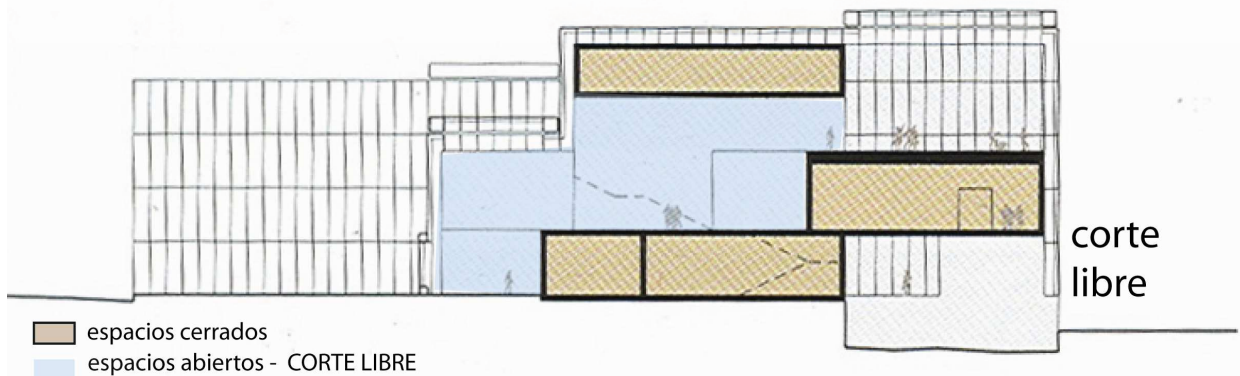
Centro de Artes Visuales de Colchester

El Centro de Artes Visuales consta de galerías de exposición temporales para diversos medios, una galería permanente de arte contemporáneo así como también áreas educativas y comunitarias.

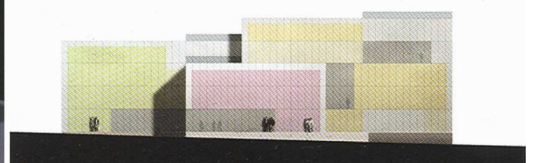
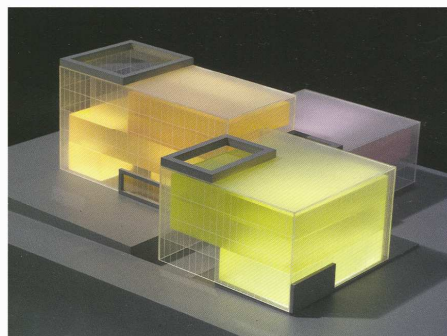
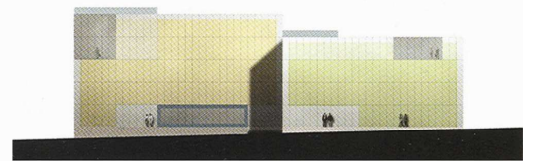
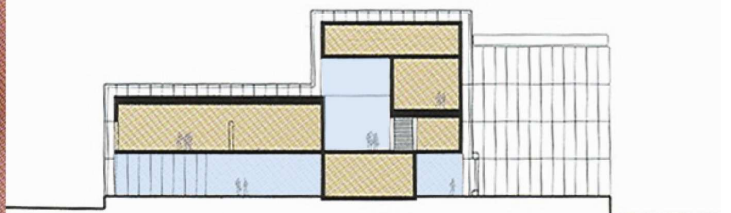
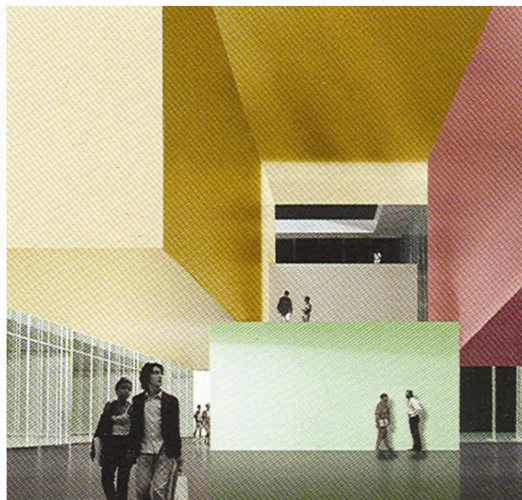
Los espacios para el arte ocupan los volúmenes sólidos en la composición volumétrica, las mismas que están recubiertas por una piel de vidrio donde se desenvuelven las actividades sociales y culturales. El arte está protegido y las actividades son visibles.

El diseño del edificio genera una plaza pública. Su planta de ingreso es accesible y permeable, dando la sensación de continuar el espacio público exterior dentro del edificio.

La convergencia de las distintas actividades programáticas genera un espacio híbrido, que resulta ser el resultante de los volúmenes de las actividades artísticas. Este volumen negativo se convierte en el nexo de los volúmenes flotantes del proyecto, unificando por la piel de cristal a los volúmenes del edificio en su totalidad.



relacion de espacios en corte



fachadas

4. DEFINICIÓN DE PROGRAMA

Programa mixto

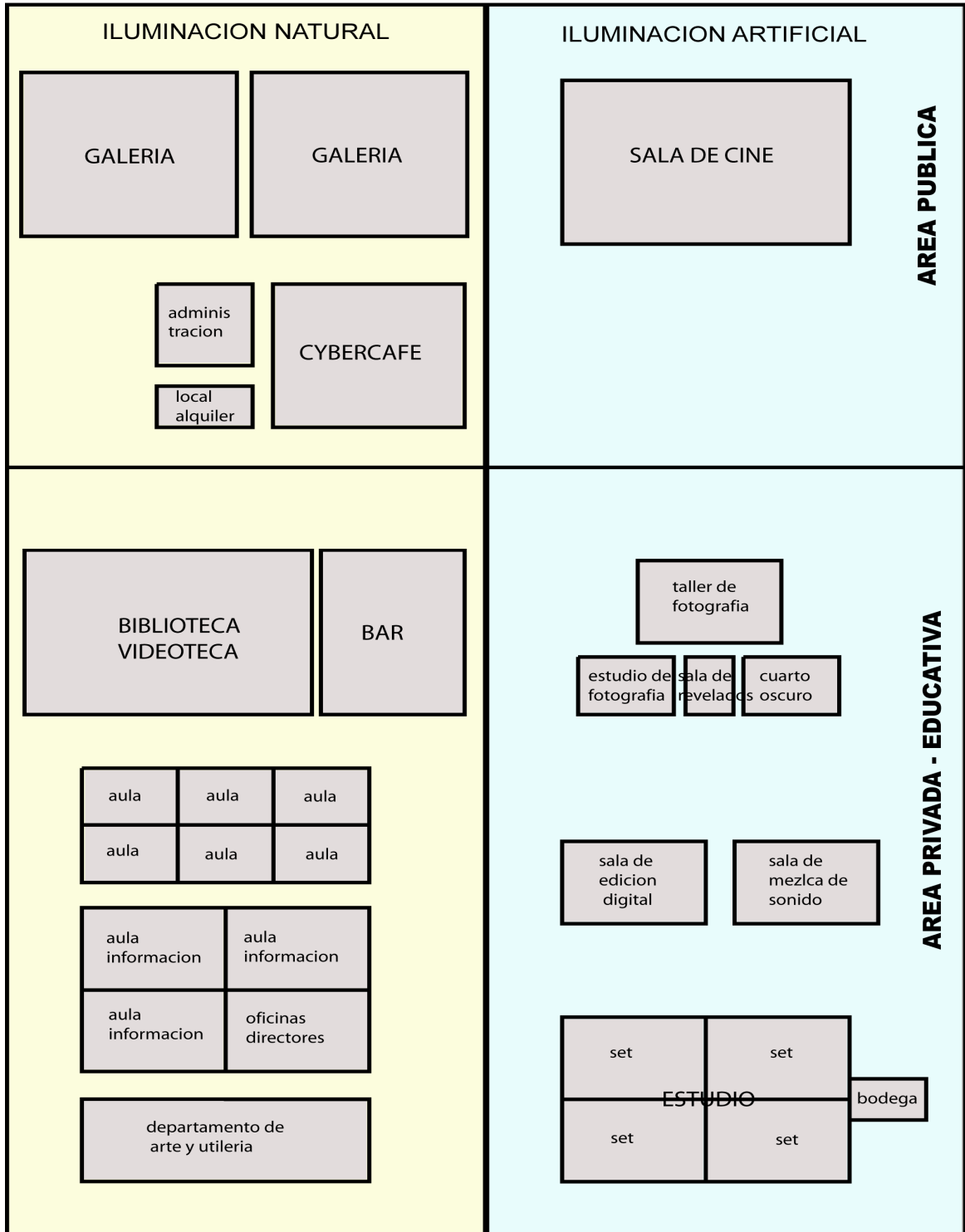
- Área educativa
- Área cultural (galerías para exposición de obras de los alumnos del instituto)
- Área comercial (cine, cafetería, alquiler de películas)

El programa se trata de un Instituto de Cine, que contaría con un programa mixto con el objetivo de congregar diversas actividades al edificio y así generar un movimiento constante en el mismo.

El área educativa sería la escuela de cine, fotografía y multimedia, donde se contaría con la infraestructura necesaria para el funcionamiento de la misma. Dentro del programa se contaría también con galerías para exposiciones de obras de los alumnos del instituto así como también de otros artistas visuales. Por último se contaría con el área comercial que cuenta con una sala de cine para el público en general, con sus locales comerciales como bar-restaurante y lugares de alquiler de películas.

PROGRAMA

ESCALA DE ESPACIOS



CUADRO DE AREAS			
<p>SUBSUELO 1</p> <p>PRIVADO Laboratorio de Fotografía: 99.76 m² Laboratorio Digital: 25.77 m² Laboratorio Blanco y Negro: 31.18 m² Laboratorio Color: 46.22 m² Estudios de Fotografía (2): 156.42 m²</p> <p>Sala de Edición Vídeo: 147.43 m²</p> <p>Edición de Audio: 114.44 m² Estudio Audio 1: 8.58 m² Estudio Audio 2: 10.61 m² Estudio Audio 3: 9.09 m² Estudio Folly 1: 21.50 m² Estudio Folly 2: 19.37 m² Estudio Folly 3: 21.50 m²</p> <p>Administración: 69.09 m² Taller Utilería: 76.13 m² Estudio de TV 1: 13.35 m² Set de Rodaje 1: 55.79 m² Estudio 2: 13.93 m² Set de Rodaje 2: 58.70 m² Camerinos: 110.45 m² Bodega de Equipos: 33.0 m² Vestuario: 28.40 m² Transformador: 58.74 m² Zona de Descarga: 35.73 m² Generador: 19.21 m² Cisterna- Bombas: 22.90 m²</p> <p>Total Privado: 1113.47 m²</p> <p>PUBLICO Sala de Cine: 472.45 m² Foyer: 136.98 m² Cocina: 15.81 m² Bar: 10.20 m² Baños Cine: 38.82 m² Baños: 25.40 m² Vestíbulo: 50.98 m²</p> <p>Total Publico: 750.64 m²</p> <p>Total Subsuelo 1: 1863.64 m²</p>	<p>PLANTA BAJA:</p> <p>PUBLICO Videoteca: 119.14 m² Alquiler de Películas: 104.89 m² Cafetería: 192.109 m² Hall: 193.71 m² Galería: 264.30 m² Salas de Proyección pequeña: 92.79 m² c/u con 50 asientos Boletería: 28.12 m² Taquilla: 7.4 m² Baño: 3.01 m² Teatro Aire Libre: 426.19 m²</p> <p>PRIVADO Oficina: 13.9 m²</p> <p>Total Planta Baja: 1445.56 m²</p>	<p>PLANTA ALTA</p> <p>PUBLICO Biblioteca: 136.31 m² Hemeroteca: 90.04 m² Baño: 22.31 m² Vestíbulo: 191.74 m² Galería: 145.92 m² Foyer: 156.37 m² Sala de Cine: 472.45 m² Baño 1: 41.89 m² Baño 2: 45.00 m² Bar/Cocina: 44.32 m² Cafetería: 74.77 m²</p> <p>PRIVADO Salon de Estudiantes: 88.51 m²</p> <p>Total Planta Alta: 1610.24 m²</p>	
	<p>PRIVADO Aulas: 93.19 m² Aulas Multimedia: 62.25 m² c/u- total: 278.08 m² Aulas Dibujo: 91.41 m²</p> <p>Total Piso 3: 1063.28 m²</p>	<p>TERCER PISO</p> <p>PUBLICO Terraza: 144.63 m² Baño: 25.43 m² Vestíbulo: 100.95 m² Galería: 177.30 m²</p> <p>PRIVADO Aulas: 93.19 m² Aulas Multimedia: 62.25 m² c/u- total: 278.08 m² Aulas Dibujo: 91.41 m²</p> <p>Total Piso 3: 1063.28 m²</p>	<p>CUARTO PISO</p> <p>PUBLICO Baño: 24.44 m² Salon de Reuniones: 119.52 m² Oficinas: 108.42 m² Recepcion Oficinas: 31.29 m²</p> <p>PRIVADO Aulas: 87.72 m² c/u- total: 370.23 m²</p> <p>Total Cuarto Piso: 818.17 m²</p>
	<p>SUBSUELO 2</p> <p>Parqueadero: 4755.12 m²</p> <p>AREA: 14.000 m²</p> <p>Circulacion 11%: 1.540 m²</p> <p>AREA TOTAL: 15.540 m²</p>		

5. HIPÓTESIS

La arquitectura tiene como arte muchos principios vinculados con el cine. Como todas las artes, no se la debe limitar solo a aspectos específicos de arquitectura, ya sean estos espacio, programa, construcción, sino que debe ampliar sus horizontes adoptando mecanismos de otros campos. En este caso para lograr salir de la rigidez tradicional y poder adaptarse a la condición de cambio del ser humano se propone la traducción e interpretación del montaje cinematográfico, considerado un paso esencial en la realización de esta labor ya que le da la magia al cine y este también refleja la condición humana de necesidad de buscar o establecer sentido en cualquier relación de elementos.

De esta manera, montando actividades, eventos y movimiento se podría explorar el potencial espacial y organizar el programa, aprovechando condiciones distintas de función, dando la posibilidad de múltiples usos y cambios dentro del mismo, explorando una condición intersticial entre los elementos que conforman el edificio, logrando una arquitectura de experiencia como el cine.

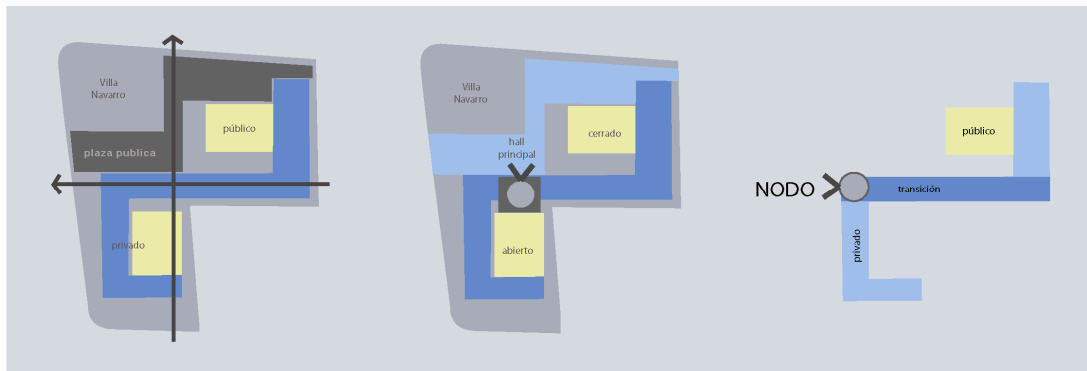
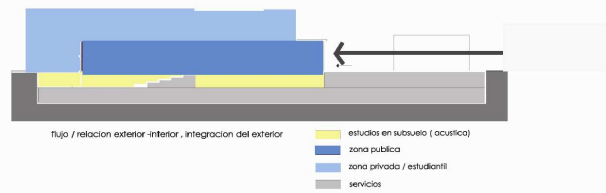
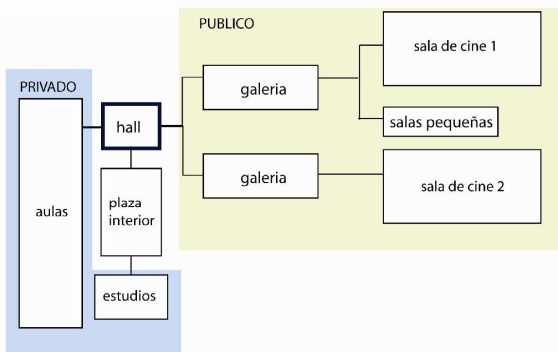
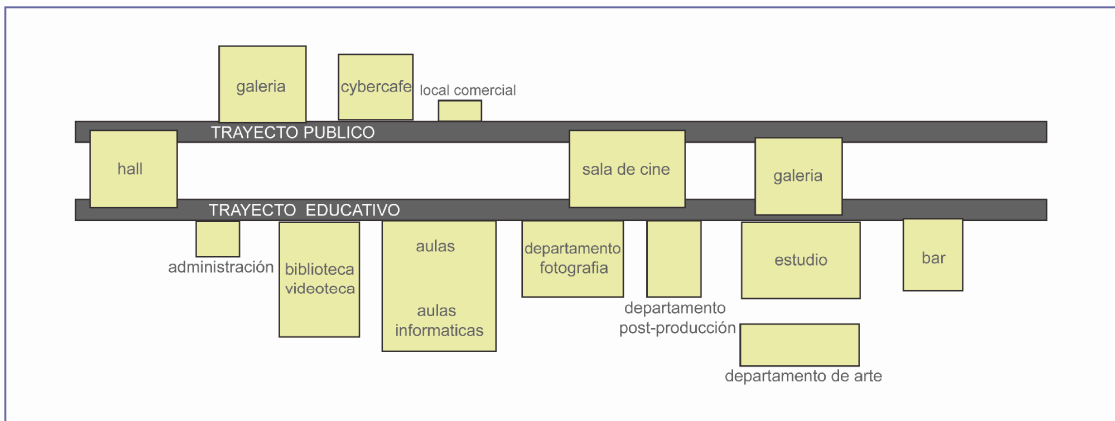
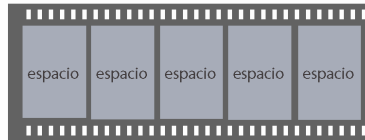
6. PARTIDO

MONTAJE DE ACTIVIDADES Y DE ESPACIOS
 RECORRIDO FISICO Y VISUAL DE LA SECUENCIA ESPACIAL

Diagramas Partido

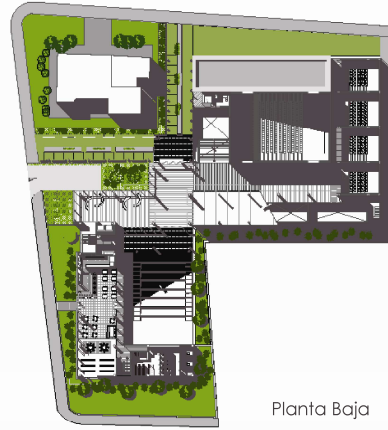
Film Strip Secuencia Espacial

- o Relación de actividades
- o Yuxtaposición de funciones para generar dinamismo al edificio.
- o Cine: la película no es nada sin el espectador
- o Arquitectura: involucra al usuario para complementar la obra.
- o Lograr una secuencia espacial

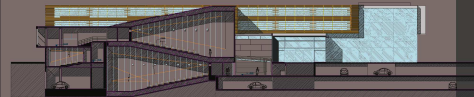


INSTITUTO DE CINE

MONTAJE ARQUITECTÓNICO



Planta Baja



TESIS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

Tutor: Arq. Marcelo Banderas

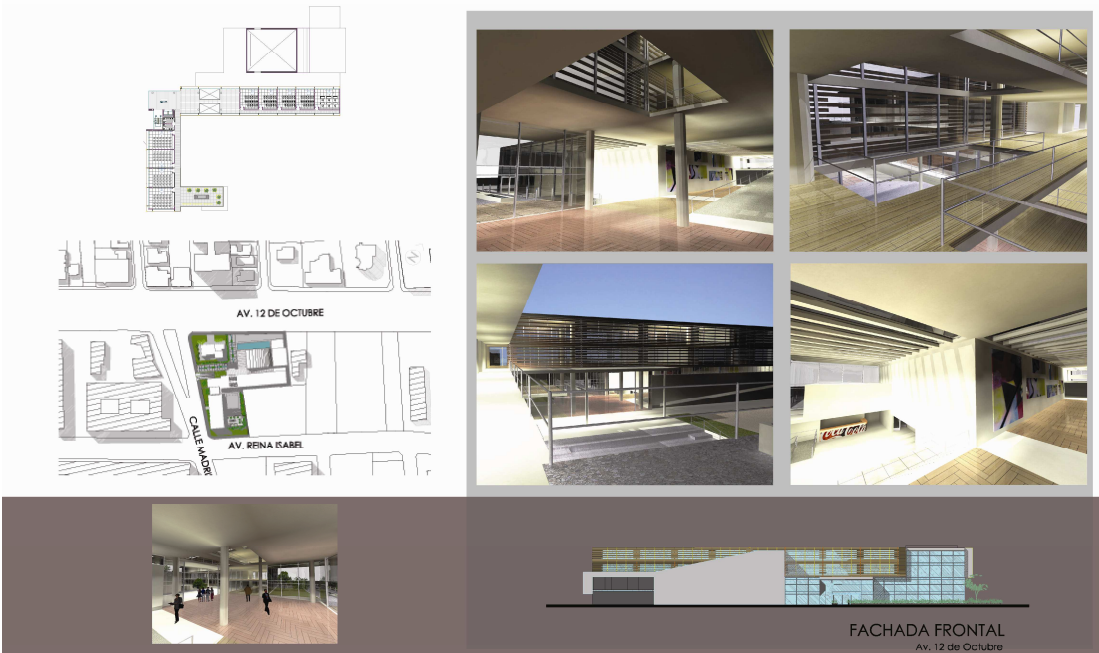
Universidad San Francisco de Quito

Elvira Plaza

05/2007

INSTITUTO DE CINE

MONTAJE ARQUITECTÓNICO



TESIS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

Tutor: Arq. Marcelo Banderas

Universidad San Francisco de Quito

Elvira Plaza

05/2007

BIBLIOGRAFÍA

- Dymtryck Edgard, *El Cine. Concepto y Práctica*. Ed. Limusa, S.A., Mexico, D.F.. 1995.
- Bernard Tschumi, *Architecture and Disjunction*. MIT Press, 1996.
- Wim Wenders, *El Acto de Ver. Textos y Conversaciones*. Ediciones Paidòs Ibérica S.A., Barcelona, 2005.
- Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento. Estudios sobre el cine 1*, Ed. Paidòs Iberica S.A., Barcelona, 1991.
- Anthony Vidler, *Warped Space. Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*, Massachusetts Institute of Technology, 2000.
- Revista Croquis
- Revista 2G

Internet

- *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica- Walter Benjamin*
- http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/luces_de_la_ciudad/Memorias/cine/actividades.htm
- <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n37/mmartinez.html>
- http://www.chicagomediaworks.com/2instructworks/3editing_doc/Eisenstein.pdf

