



MAESTRÍA DE DISEÑO INTERIOR

Tesis previa a la obtención del título
Magister en Diseño de Interiores

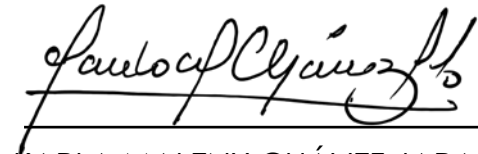
AUTORA: Arq. KARLA MALENY CHÁVEZ JARAMILLO

TUTOR: Arq. LORENA PALIZ Mgstr.
Arq. FERNANDO J. LARREA C. MDI MDes

Casa Cinematográfica SE FUE A VOLVER

DECLARACIÓN JURAMENTADA

Yo, **Karla Maleny Chávez Jaramillo** declaro bajo juramento, que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido presentado anteriormente para detallada. Cedo mis derechos de propiedad intelectual a la Universidad Internacional para que sea publicado y divulgado en internet, según lo establecido en la Ley de Propiedad Intelectual, reglamento y leyes.



Arq. KARLA MALENY CHÁVEZ JARAMILLO

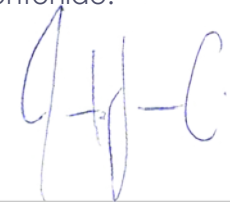
Autora

Nosotros, **Arq. Lorena Paliz y Arq. Fernando Larrea**, certificamos que conocemos a la autora del presente trabajo, siendo el responsable exclusiva tanto de su originalidad y autenticidad como de su contenido.



Arq. LORENA PALIZ Mgstr.

Directora de Tesis



Arq. FERNANDO J. LARREA C. MDI MDes

Director de Tesis

DEDICATORIA

A mis hijos, quienes son el motor de mi vida y la razón detrás de cada esfuerzo. Ustedes han sido mi inspiración constante y quienes no me permiten rendir. Todo lo que hago busca construir un mejor camino para ustedes bebes. A mi esposo, por su amor incondicional, paciencia infinita y entrega diaria. Gracias por sostenerme cuando las fuerzas me faltaban y por cuidar de nuestra familia mientras yo estudiaba, y por hacer de esta meta una posibilidad real. Este logro también es tuyo. A mi abuelita, porque desde siempre ha creído en mí más que yo misma, gracias por acompañarme en cada una de mis lucuras, brindandome su amor y confianza inquebrantable. Su amor ha sido uno de los pilares más importantes de mi vida. A ustedes, que han sido mi refugio, mi motivación y mi mayor fortaleza, les dedico este trabajo con todo mi amor y gratitud.



[1-8]	[9-20]	[21-35]	[36-88]	[89-96]	[97-102]
1.1 Antecedentes del tema 1.1.1 Antecedentes SE FUE A VOLVER 1.1.2 Antecedentes ASOCINE 1.2 Análisis de la marca 1.3 Problemática 1.4 Solución	2.1 Propuesta 2.2 Target 2.3 Ubicación y Análisis del sector 2.3.1 Ubicación 2.3.2 Servicios y entorno 2.3.3 Asoleamiento 2.3.4 Estado actual 2.4 Análisis de referentes	3.1 Metas del diseño 3.2 Concepto 3.2.1 Subconcepto 3.3 Programación 3.4 Diagrama de Adyacencias 3.5 Diseño espacial 3.6 Zonificación 3.7 Moodboard 3.8 Material Board 3.9 Paleta de colores	4.1 Planta Constructiva 4.2 Planta de Distribución 4.3 Planta Amoblada Arquitectónica 4.4 Corte Transversal Arquitectónico 4.5 Corte Longitudinal Arquitectónico 4.6 Elevaciones Interiores 4.7 Plano de Pisos 4.8 Revestimientos Verticales 4.9 Plano de techos 4.10 Planos de iluminación 4.11 Styling 4.12 Renders	5.1 Plano de mobiliario 5.2 Detalle mobiliario cód. M2 y M4 5.3 Detalle mobiliario cód. M8 y M11	6.1 Conclusiones 6.2 Recomendaciones 6.3 Índice general 6.3.1 Índice de figuras 6.4 Bibliografía

RESUMEN

La Casa Cinematográfica “Se Fue a Volver” es un proyecto de diseño interior orientado a la recuperación del cine como experiencia colectiva, cultural y sensorial. Implantado en el sector de La Mariscal, en Quito, el proyecto reinterpreta el concepto de third place mediante un espacio híbrido que integra exhibición audiovisual, memoria cinematográfica, encuentro social y formación cultural. Su propuesta espacial se estructura a partir del concepto rector “Rebobinar”, representado mediante una organización inspirada en la espiral y en la continuidad de la cinta cinematográfica, articulando progresivamente áreas públicas y semipúblicas como la bahía de acceso, galería, cafetería cultural, foyer, auditorios y espacios administrativos. La intervención incorpora criterios de acondicionamiento acústico, iluminación escénica y circadiana, accesibilidad universal, flexibilidad funcional y diseño sensorial, junto con una materialidad de lenguaje Art Déco reinterpretado. Como resultado, se plantea un nodo cultural intergeneracional capaz de fortalecer la identidad cinematográfica local, promover la permanencia y reactivar los vínculos comunitarios frente a las dinámicas contemporáneas de consumo audiovisual individualizado.

ABSTRACT

The “Se Fue a Volver” Cinematic House is an interior design project aimed at restoring cinema as a collective, cultural, and sensory experience. Located in Quito's La Mariscal district, the project reinterprets the concept of the third place through a hybrid environment that integrates audiovisual exhibition, cinematic memory, social interaction, and cultural education. Its spatial proposal is structured around the guiding concept of “Rewinding,” represented by an organization inspired by the spiral and the continuity of film strips. This configuration progressively connects public and semi-public areas, including the entrance bay, gallery, cultural café, foyer, auditoriums, and administrative spaces. The intervention incorporates acoustic design, stage and circadian lighting, universal accessibility, functional flexibility, and sensory design principles, together with a material language that reinterprets Art Deco aesthetics. The result is an intergenerational cultural hub designed to strengthen local cinematic identity, encourage prolonged engagement, and reactivate community ties in response to contemporary patterns of individualized audiovisual consumption.

P. 1



1.1 Antecedentes del Tema

El cine se ha convertido en una de las manifestaciones culturales más importantes desde el siglo XX, con alcances de todo tipo y a todo nivel.

En Quito, su surgimiento se dio durante las primeras décadas de 1900 y rápidamente se consolidó en espacios de encuentro de la comunidad. El asistir al cine fue parte cotidiana de los quiteños, generando interacción social y cultural.

En 1970 se empezaron a promulgar leyes en torno al séptimo arte, que procuraba el crecimiento y expansión del mismo.

Sin embargo, los cambios en las dinámicas urbanas, así como el desarrollo tecnológico (aparición de plataformas digitales accesibles), provocaron una caída abrupta en la demanda de estos servicios; llevando al cierre de los espacios de exhibición independientes, restando oportunidades de acceso a experiencias cinematográficas colectivas y alternativas.

En la actualidad, la oferta cinematográfica independiente está limitada a 1 o 2 espacios, que abarcan y monopolizan la demanda de la ciudad; perdiendo cada vez más adeptos por su costo y limitantes.

Paralelamente, en Quito, Patrimonio Cultural de la Humanidad, la oferta de equipamientos urbanos culturales, per se, son de escala metropolitana y se encuentran céntricos; lo que minimiza su uso a eventual, puntual o nulo.

Así, se fue tejiendo en la mente de los quiteños una idea de “cultura=gratuidad”, en las pocas ofertas masivas de programación cultural; agotando de a poco la experiencia cultural colectiva, especialmente en las generaciones actuales.

P. 2



Figura1: Carrera, M., & Criollo, F. (2022, 17 abril). Los antiguos cines de Quito, desde la luneta y la galería. El Comercio. <https://www.elcomercio.com/tendencias/cine/antiguos-cines-quito-galeria-teatros> [Fotografía]

1.1.1 Antecedentes SE FUE A VOLVER

Se fue a volver, es una iniciativa cultural fundada en el 2023 por la Mgtr. Karol Chávez, quien después de especializarse en España y Colombia en Producción y Dirección de cine y televisión, regresa a su patria con el propósito de generar espacios alternativos para el arte, cultura y encuentro ciudadano.

Inicia su funcionamiento en el sector de la Guangúiltagua con una amplia oferta artística; que incluía talleres, conciertos, exposición de cine independiente, foros de discusión, entre otros; que durante un año sembraron en la comunidad quiteña la semilla de la cultura nuevamente.



Figura 2: Chávez, K. & SE FUE A VOLVER (Directores). Exhibición película independiente en SE FUE a VOLVER [Fotografía].



Figura 3: Chávez, K. & SE FUE A VOLVER (Directores). Exhibición película independiente en SE FUE a VOLVER [Fotografía].

1.1.2 Antecedentes ASOCINE

La Asociación de Cineastas del Ecuador (ASO-CINE) nace en la dictadura de los años 70 como respuesta al sentimiento de lucha colectiva para un mejor mañana país.

Fundada en 1977 con el fin de fomentar la creación de un marco legal para el cine en el Ecuador y conseguir el desarrollo del arte cinematográfico en el país. Entre sus logros, destaca la creación del primer proyecto de ley para la ley de cine (1977). Adquieren una casa, que se vuelve la sede de cineastas, productores, realizadores y gestores culturales; unidos con un mismo propósito. Finalmente, en el año 2006 consiguen promulgar la Ley de Cine en el Ecuador, sin embargo, en el mismo año, esta asociación se deshace, convirtiéndose en solamente una memoria del cine ecuatoriano.



Figura 4: La Mariscal construye su memoria audiovisual con Ignacio Guarderas Merlo. (2022, 26 abril). <https://www.quitoinforma.gob.ec/2022/04/26/la-mariscal-construye-su-memoria-audiovisual-con-ignacio-guarderas-merlo> [Fotografía]



Figura 5: Comisión Ocasional de Cultura recibe a ASOCINE. (s. f.). <https://ecudocufilm.com/enigmas-del-cine-asocine> [Fotografía].

1.2 Análisis de la marca

El nombre de la marca nace en homenaje al cortometraje “Se fue a volver”, producido y dirigido por su fundadora.

La idea emerge en la búsqueda de brindar un refugio para los amantes del arte y las culturas, y responde a la fracturada agenda cultural de la ciudad y a la carencia de apoyo institucional.

Proyecto autogestionado con el objetivo de visibilizar a nuevos actores, actoras y colectivos.

SE FUE A VOLVER no vende actividades culturales; crea espacios donde las personas vuelven a encontrarse a través de la cultura.



Figura 6: Chávez, K. & SE FUE A VOLVER (Directores). Mural en SFAV Guangüitagua. Artista: Andrés Chávez . [Fotografía]

Fundadora: Mgtr. Karol Chávez

Perfil: Master en Cine y Televisión (Universidad Carlos III de Madrid). Diplomado en Dirección de Rodaje (Bogotá).

Actividades: Talleres artísticos, proyección de películas, foros de discusión, clubes de lectura, presentación de artistas emergentes de música y teatro, entre otros.

Lenguaje: Cercano, amistoso, informal.

Análisis formal del Logo:



Target: Personas entre 18 y 40 años, que gusten de la cultura, foros de discusión, cine independiente o que se encuentren cursando carreras afines.



Figura 7: Chávez, K. & SE FUE A VOLVER (Directores). Evento cultural y artístico en SFAV Guangüitagua. [Fotografía]

1.3 Problemática

P. 7

En Quito, durante los años 70s se encontraba muy arraigado el sentimiento de comunidad colectiva, gracias a ciertas costumbres que tenían los habitantes que les permitía construir relaciones vecinales con sus pares.

Entre estas actividades se encontraba el asistir a salas de cine de escala cercana, y compartir con sus iguales esta representación artística.

Durante las últimas décadas el acceso inmediato a contenidos mediante servicios de streaming y redes sociales, ha ido desplazando gran parte de las experiencias culturales, llevándolas a un ámbito privado.

Por esta razón, las actividades que tradicionalmente creaban comunidad a través de la cultura han disminuido hasta casi desaparecer; reduciendo también las oportunidades de interacción social y experiencias culturales.

Al perder estos espacios culturales de proximidad, se perdió también esa calidad colectiva de la ciudad, se debilitó la vida cotidiana y se perdió el sentido de pertenencia.



Figura 8: Perfil de Facebook: Quito Fotografías antiguas 1870 - 1970. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=893719029848194&set=g.1819516791686747>. [Fotografía]

1.4 Solución

En la investigación para esta tesis, se encuentran dos “joyas” en la ciudad cuya sinergia responde a una necesidad social real: reconstruir comunidad a través de la cultura y devolver al cine su condición de experiencia compartida.

En este punto converge la trayectoria de ASOCINE con la gestión cultural contemporánea de SE FUE A VOLVER, constituyéndose en una oportunidad única.

Una metamorfosis de estas dos marcas; una agonizante que se mantiene imperceptible en la memoria ecuatoriana, con otra enérgica y actual, que busca recuperar la calidad de colectividad que tenía la comunidad quiteña.

La existencia de un inmueble históricamente conocido por ser el nido de la cultura cinematográfica en el país, configura un escenario propicio para el emplazamiento del proyecto de gestión cultural desarrollado por SE FUE A VOLVER, permitiendo un renacer a este espacio; para fortalecer la memoria audiovisual, participación ciudadana y apropiación cultural, mediante la creación de una Casa Cultural Cinematográfica para la ciudad de Quito.



Figura 9: Cueva,R. (2026, mayo). Auditorio de ASOCINE. [Fotografía]



2.1 Propuesta

El proyecto pretende recuperar el sentido de pertenencia y vecindad que los antiguos cines de barrio dejaron en la memoria colectiva de los quiteños, especialmente en las generaciones mayores, e incorporar a las nuevas a estas experiencias culturales.

La intervención integra la memoria histórica del lugar con las necesidades contemporáneas del proyecto cultural SE FUE A VOLVER, generando un espacio donde patrimonio, cultura, tecnología y comunidad convergen para ofrecer una experiencia inmersiva que fortalezca el desarrollo cultural y la interacción social.

La propuesta busca consolidarse como un "tercer lugar" (Third Place, concepto desarrollado por Oldenburg (1999), entendido como un espacio distinto al hogar y al trabajo donde las personas puedan reunirse, compartir experiencias y construir comunidad.

Actualmente, el edificio dispone de salas de uso múltiple y un pequeño auditorio con deficiencias funcionales y acústicas. En respuesta, mi proyecto incorpora estrategias de diseño basadas en principios de neuro arquitectura, acondicionamiento neuro acústico, y sistemas de iluminación inteligente, favoreciendo una experiencia de mayor confort y permanencia.

Finalmente, se plantea que esta intervención tipo, pueda replicarse para la recuperación de otros hitos cinematográficos de proximidad, al momento abandonados en la ciudad de Quito.

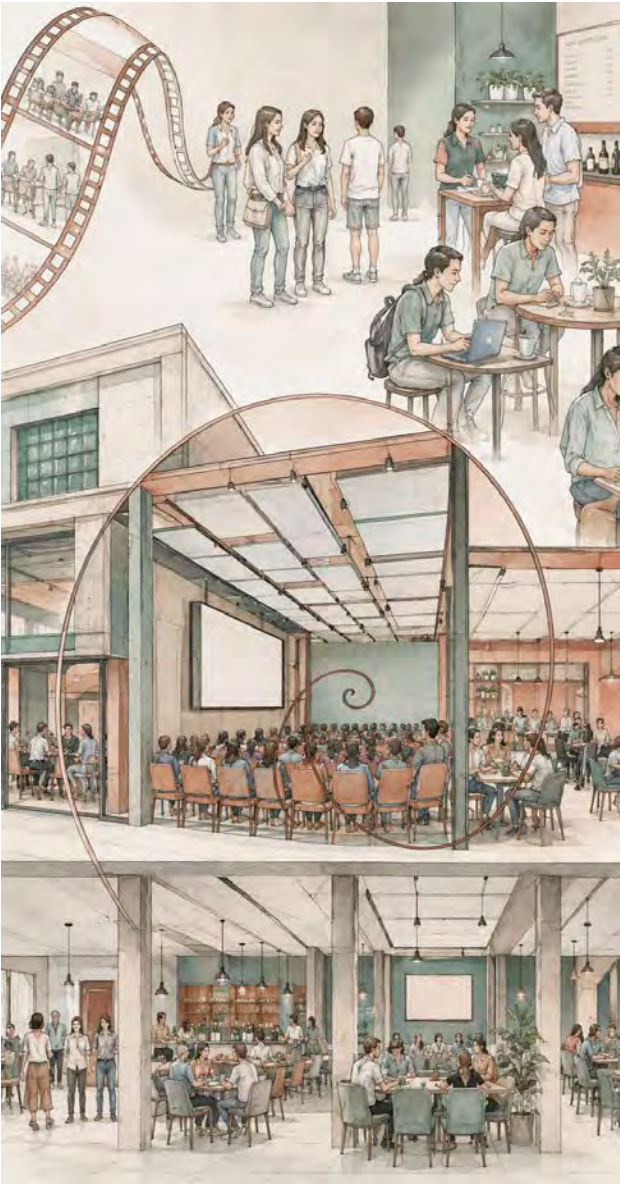


Figura 10: Chávez, K. Ilustración de Propuesta de Proyecto. [Imagen]

2.2 Target

Por la calidad inclusiva y colectiva intrínseca en el proyecto, no podemos limitar el target a un rango de edad, ya que necesitamos de los testimonios que las personas de más de 60 años, que puedan aportar al lugar.

Sin embargo, las actividades adjuntas en el proyecto cultural buscarán atraer a las nuevas generaciones, haciendo que este sea un nodo de conexión en el cual converjan por afinidad cultural.

De modo que, el target del proyecto son personas a partir de los 19 años interesadas en generar un criterio de valor frente a distintas expresiones culturales. Adicional, será un refugio de la realidad, para los artistas, cineastas, productores, directores y personas inmersas en la cultura cinematográfica.

Este target, desplaza cualquier diferencia política, étnica, racial, de género o socio económica y será un encuentro para estos grupos que puertas afuera quizá nunca compartirían un mismo lugar o actividad.

Se busca crear un espacio amigable en el que todas las personas puedan sentirse cómodos de asistir, expresar sus opiniones y vivencias.

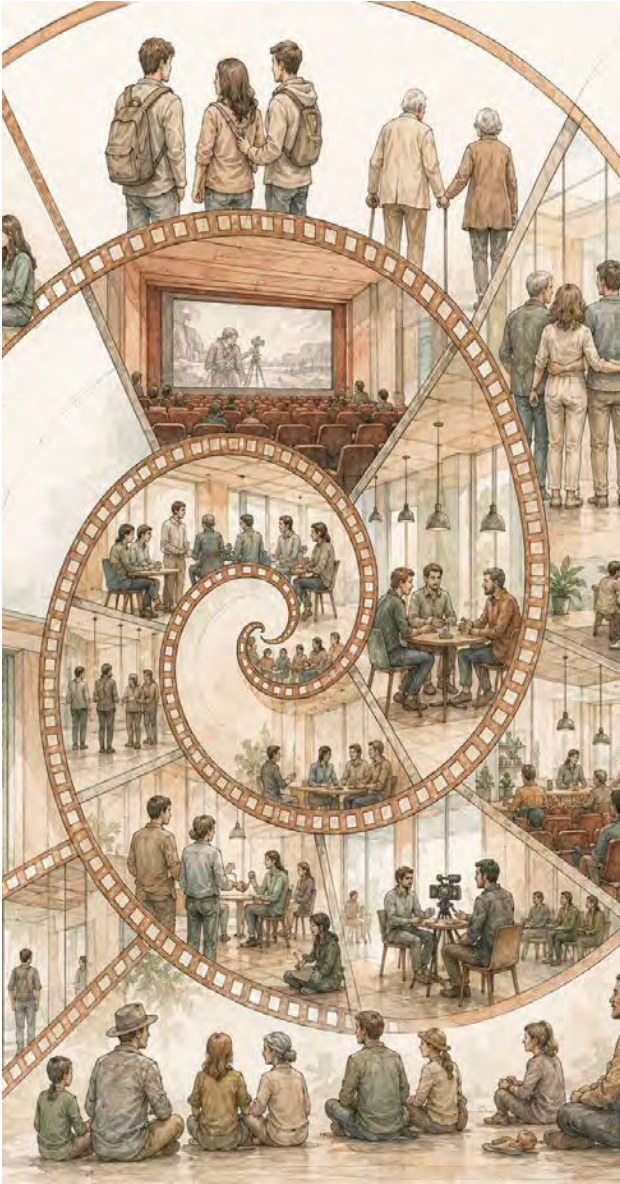


Figura 11: Chávez, K. Ilustración de Target de Proyecto.[Imagen]

2.3 Ubicación y Análisis del Sector



Figura 12: Chávez, K. Sector de Intervención.[Gráfico]

2.3.1 Ubicación

El proyecto se encuentra situado en el barrio conocido como La Mariscal, sobre la calle Yáñez Pinzón y Avenida Colón. Este sector surge a partir del principio del siglo XX por su calidad de agrícola y sus quintas sin embargo con el tiempo se fue urbanizando por convertirse en un barrio habitado por la aristocracia europea, destacando sus mansiones y palacetes. A partir de la década de los 70s se convierte en un importante distrito financiero, comercial y cultural. El trazado de la Vía Yáñez Pinzón tomó relevancia al ser con conector estratégico entre la Av. Colón y la Av. Amazonas.



Figura 13: Chávez, K. Ubicación Geográfica del proyecto.[Gráfico]

El sector de la Mariscal se encuentra ubicado en el centro-norte de Quito. A una altitud de 2.790 metros sobre el nivel del mar. Es considerado como una centralidad metropolitana por su radio de influencia.



Figura 14: Diagrama de Masas. Fuente y Elaboración: Equipo Plan Especial "La Mariscal"-STHV-DMDU-2017 .[Planimetría]

Topografía: Tiene una menor regularidad topográfica, sin embargo históricamente lo cruzaba las quebradas Miraflores, El Armero, Cascoes y De la Comunidad.



Figura 15: Mapa Topográfico. Fuente y Elaboración: Equipo Plan Especial "La Mariscal"-STHV-DMDU-2017 .[Mapa]

Ocupación del Suelo: Prevalece la ocupación aislada en el sector.

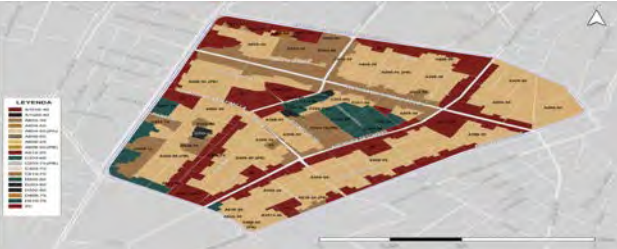


Figura 16: Ocupación del Suelo. Fuente y Elaboración: Equipo Plan Especial "La Mariscal"-STHV-DMDU-2017 .[Planimetría]

Movilidad y Transporte: El sector es influenciado por 3 paradas de metro y las líneas de buses suficientes para abarcar los usuarios.

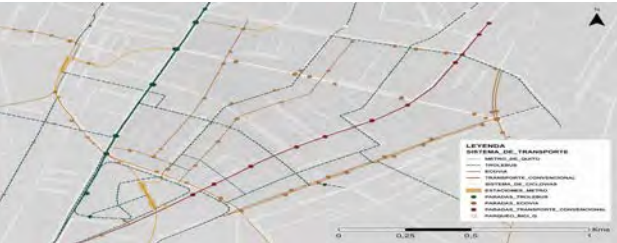


Figura 17: Sistema de Transporte. Fuente y Elaboración: Equipo Plan Especial "La Mariscal"-STHV-DMDU-2017 .[Planimetría]

Bienes Inmuebles Patrimoniales: El sector se caracteriza por albergar 190 edificaciones como patrimonio edificado.



Figura 18: Inmuebles Patrimoniales. Fuente y Elaboración: Equipo Plan Especial "La Mariscal"-STHV-DMDU-2017 .[Planimetría]

Servicios: Población económicamente activa:
* Servicios 65%
* Comercio 30%
* Otras actividades 5%.
Se registra pobreza de al menos 1.500 personas con experiencia de calle.

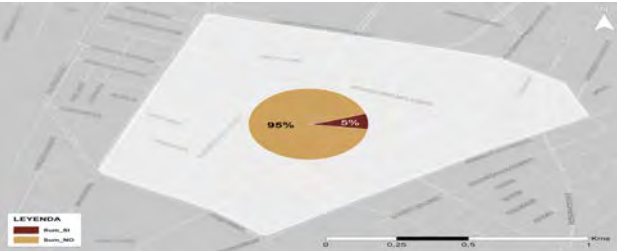


Figura 19: Oferta de servicios. Fuente y Elaboración: Equipo Plan Especial "La Mariscal"-STHV-DMDU-2017 .[Gráfico]

Tasa de prevalencia de discapacidad: Conforme a información de INEC, el sector de La Mariscal, refleja existencia del 5% personas con discapacidad permanente, lo que suma aproximadamente 360 personas. Este dato, visualiza el requerimiento de considerar accesibilidad en todos los espacios.

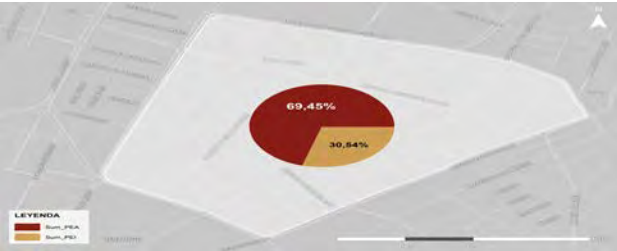


Figura 20: Tasa de prevalencia de discapacidad. Fuente y Elaboración: Equipo Plan Especial "La Mariscal"-STHV-DMDU-2017 .[Gráfico]



Figura 21: Vista aérea antigua sector La Mariscal. (s.f.). Quitoen360. <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1205568778274968&id=100064655713912&set=a.545771000921419>. [Fotografía]

Intervenciones urbanísticas: Conocido como núcleo de desarrollo cultural de la ciudad, por lo que ha tenido que pasar por varias intervenciones urbanísticas por parte de los gobiernos municipales debido a su rápida contaminación social. En el 2025 se inició una nueva intervención para extender el horario de las actividades del sector y así promover seguridad.

2.3.3 Asoleamiento
La altura de las edificaciones aledañas limitan el paso directo de luz solar. El inmueble de emplazamiento cuenta con una entrada de luz que coincide con el asoleamiento matutino, sin embargo la luz solar receptada no es suficiente y exige un diseño de luz artificial y/o cenital.

2.3.4 Estado Actual del Inmueble

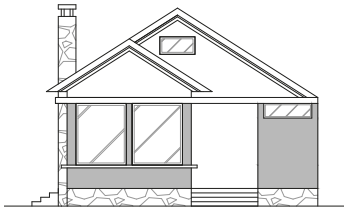
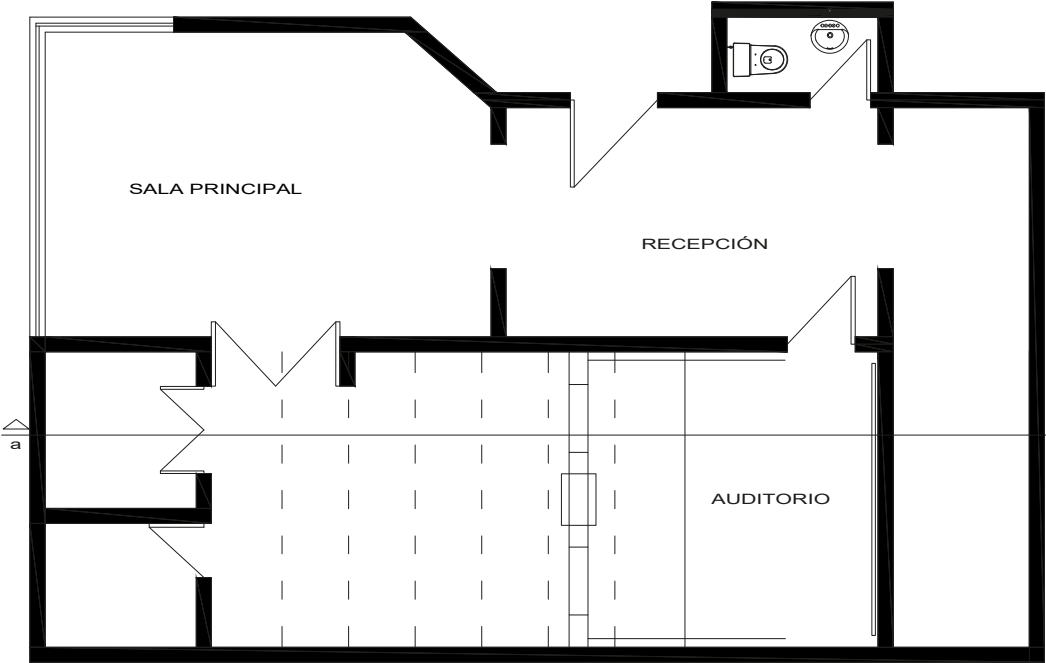


Figura 26: Elevación frontal. [Plano arquitectónico]. Sin Escala. Elaboración propia.



Figura 27: Cueva,R. (2026, mayo). Fachada de ASOCINE [Fotografía]

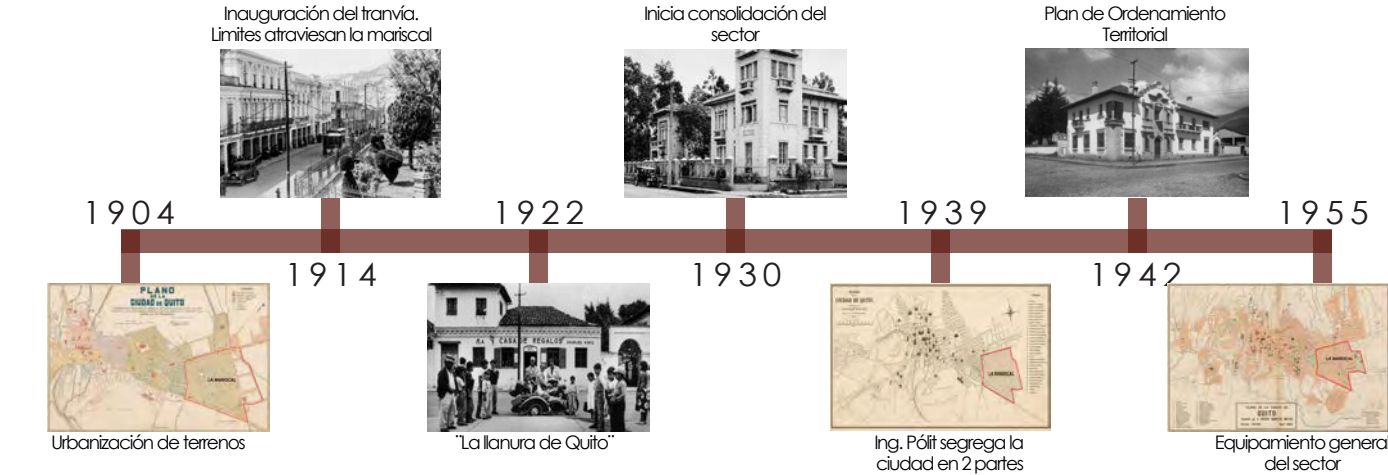


Figura 25: Sección Transversal. [Plano arquitectónico]. Escala 1:100. Elaboración propia.

2.4 Referentes de innovación tecnológica en proyectos afines

Bosnia y Herzegovina: Kino Meeting Point, Sarajevo

Este proyecto consiguió pasar de ser un centro cultural, a convertirse en un punto de reunión para cineastas, estudiantes, artistas y público general. Logró tener el carácter exacto que necesito para mi proyecto y recuperó con sus espacios la memoria colectiva del cine.



Figura 30/31: Bosnia y Herzegovina: Kino Meeting Point, Sarajevo. (s. f.). European Film Academy. <https://www.europeanfilmacademy.org/activity/bosnia-and-herzegovina-kino-meeting-point-sarajevo>. [Fotografía]

Centro De Artes Escénicas, Centro Artes Visuales, República Checa

Esta obra tiene un sinnúmero de elementos que podría replicarlos a una escala mucho menor, sin embargo en estos destacan sus grandes vestíbulos iluminados naturalmente, el uso de la luz como orientación emocional, y las texturas tanto en cubierta como en envolventes del auditorio para optimizar la acústica.



Figura 32/33: Centro Nacional de Artes de Kaohsiung / Mecanoo. (s. f.). Archdaily. <https://www.archdaily.cl/924175/centro-nacional-de-artes-de-kaohsiung-mecanoo>. [Fotografía]

Fundación de Museos de Brescia Museo de Santa Giulia Gestionado

Como parte de una serie de iniciativas impulsadas tras la nominación de Brescia y Bérgamo como Capitales Italianas de la Cultura 2023, se diseñaron siete paneles táctiles para personas con visión reducida. Esto quiero aplicar en la señalética del proyecto para fortalecer la esencia de inclusividad que tiene el proyecto cultural SE FUE A VOLVER.

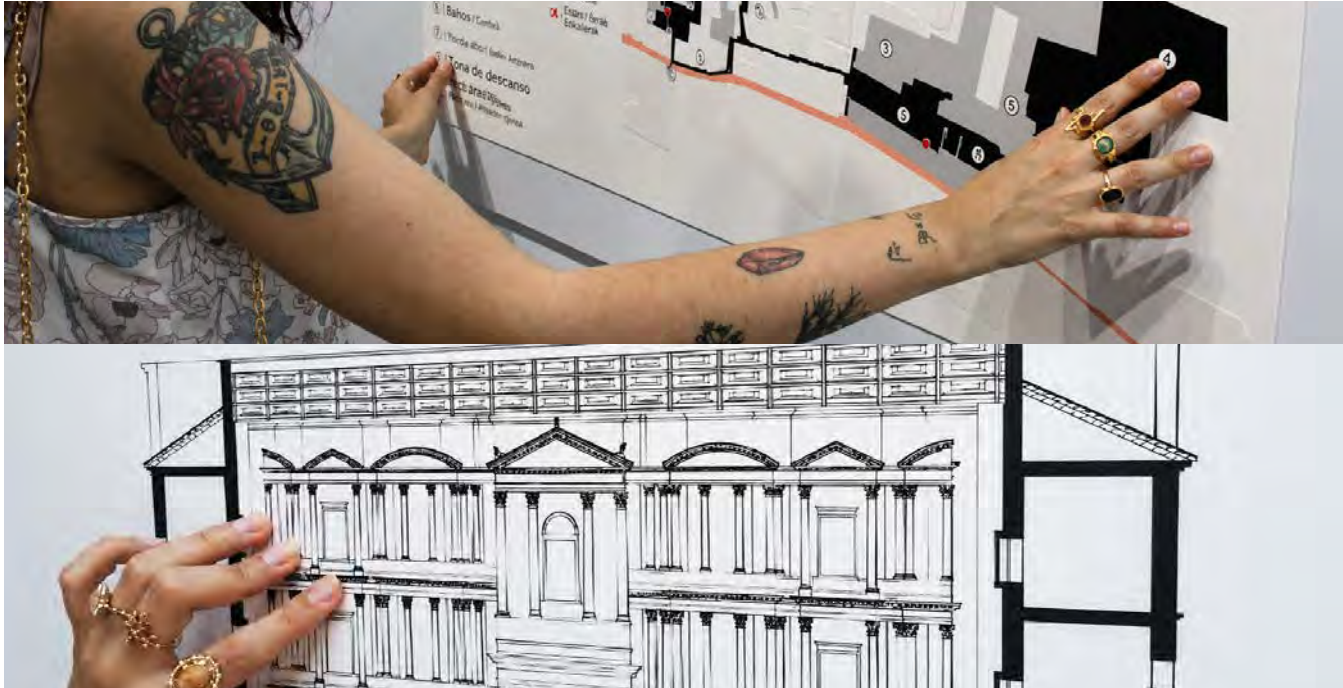
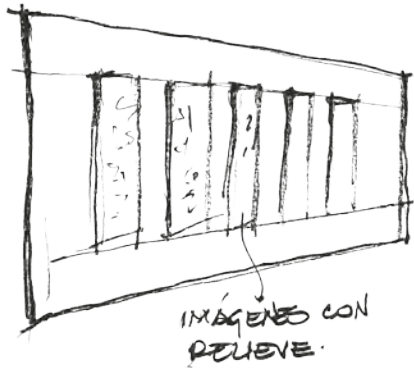


Figura 34/35: spazio greco, (s. f.). <https://spaziogeco.it/portfolio/pannelli-tattili-per-il-corridoio-unesco-di-brescia..> [Fotografía]

Aislamiento Neuro Acústico

Este principio trata de diseñar el espacio de modo que reduzca la fatiga cognitiva causada por ecos o ruido de fondo, para mejorar la permanencia prolongada de los usuarios. Su aplicación en el auditorio se logrará a través de paneles de madera dispuestos de forma que la geometría rompa la reflexión sonora y el uso de tapiz en las bancas para que apoyen a la absorción del ruido.

Espacios Híbridos

Este es el principio de más peso en el proyecto, ya que ataca el problema principal que hizo desaparecer a los cines de este carácter anteriormente. Trataremos de debilitar el gusto al consumo de cine de forma individual (plataformas de streaming), mediante el diseño de espacios de transición, no solo salas. Su aplicación en los distintos espacios, será colocando zonas de permanencia dentro de las circulaciones, permitiendo que cada rincón pueda ser un punto de encuentro, fomentando la interacción espontánea entre los usuarios, fortaleciendo el tejido cultural y mitigando los efectos de la soledad urbana.

Luz Circadiana Automatizada

Con este subconcepto lograremos que la luz acompañe el recorrido temporal de los usuarios, simulando ciclos naturales de la luz y reforzando la narrativa espacial del proyecto. Su aplicación en general aportará luz más fría en la mañana (5000K-6000K) para potenciar la concentración, aprendizaje y productividad; luz neutra por la tarde (4000K) para propiciar la interacción entre usuarios y por la noche luz cálida (2700K-3000K) para relajar al aptitud a proyecciones o eventos a realizarse.

Accesibilidad Universal

Biomateriales para Señalética y Estimulación Sensorial: La accesibilidad cognitiva y visual depende en gran medida de los contrastes, las texturas y la orientación espacial. Se implementarán texturas podotactil en pisos para que puedan guiar el recorrido de usuarios con vision reducida. De igual forma se colocarán mapas en relieve para la ubicación espacial de estos usuarios.

Los cines suelen ser lugares oscuros o con poco manejo de luz, por lo que esta herramienta logrará brindar una experiencia única para este tipo de actividades. Además podría reforzar la idea de la manipulación del tiempo que estamos intentando conseguir.



3.1 Metas del Diseño

¿QUÉ?

Diseñar una Casa Cinematográfica para los quiteños, que integre aislamiento neuro-acústico, tratamiento de luz circadiana y espacios híbridos. El objetivo es crear un espacio único que brinde las comodidades para que los usuarios integren el cine en su cotidianidad y a través de esto recuperar el carácter colectivo de la ciudad.

¿QUIÉN?

Usuarios adultos, que manejen un criterio propio sobre la cultura cinematográfica, que les interese asistir a proyecciones de cine independiente. Adicionalmente, albergará a cineastas, productores, artistas, estudiantes y docentes. Estos deberán sentir un ambiente cálido, que les haga sentir incluidos y parte de la comunidad.

¿CÓMO?

A través de la creación de un diseño enfocado en las sensaciones del usuario, incorpore tecnologías inteligentes que sostengan al cuerpo en una iluminación y temperatura ideal. Priorizando elementos naturales e integrando la biofilia a todo lo antes mencionado, se generará un espacio integral que brinde una experiencia única a los usuarios y garantice que regrese al poco tiempo.



Figura 36 : Chávez ,K. Ilustración metas de diseño. [Imagen]

3.2 Concepto

REBOBINAR

P. 23

Rebobinar refiere a la acción de regresar sobre una secuencia para volver a ver una escena pasada.

En este proyecto, se traduce en volver para recuperar la memoria cinematográfica que se encuentra relegada.

Partiendo desde la acción de rebobinar mecánicamente las cintas de película de los cines antiguos (35mm, 16mm o 70mm), era necesario conectar una manivela en el núcleo del carrete, que, mediante un sistema de engranajes, hacía que la cinta regrese al “inicio” para la siguiente función.

El movimiento de la cinta que se encontraba tensionada desde su núcleo es lo que se intenta replicar en mi token de diseño, de una forma geometrizada para que me pueda servir formalmente al montarla sobre la planta de intervención.

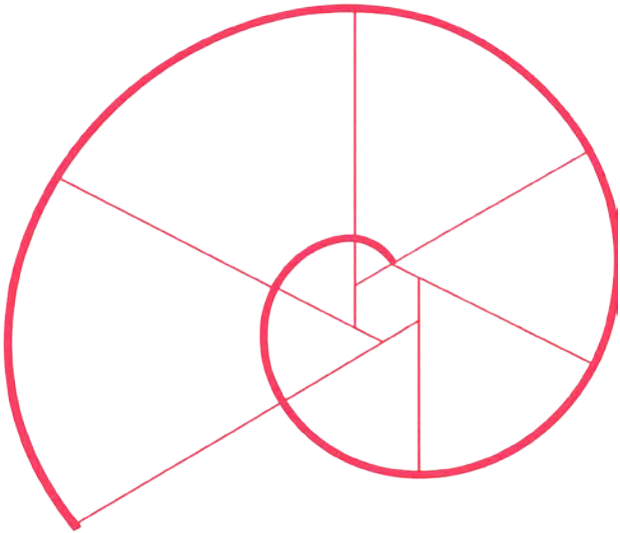


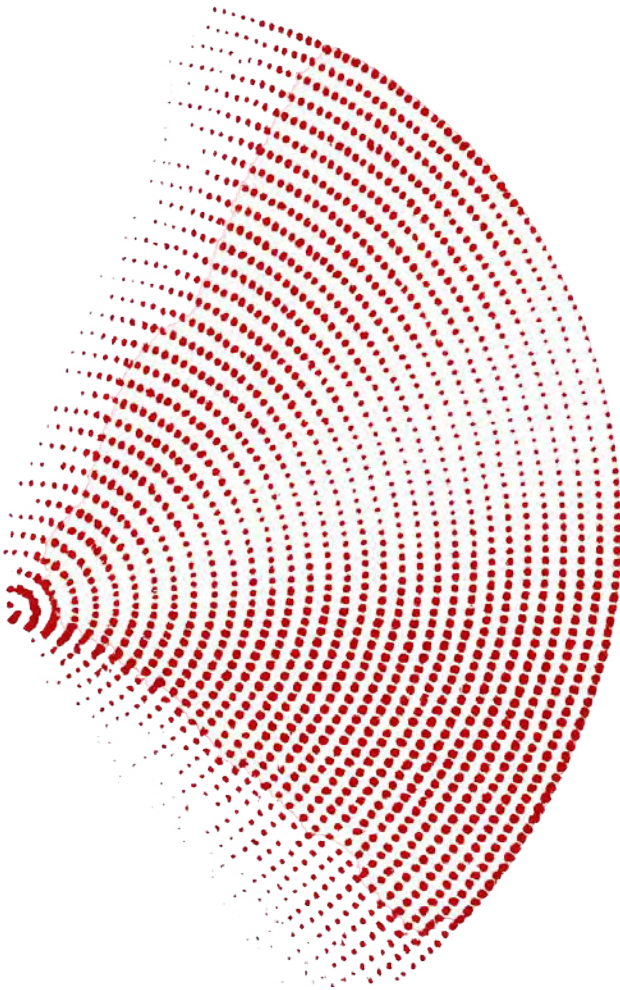
Figura 37: Chávez, K. Espiral de Arquímedes [Gráfico]

3.2.1 Subconcepto

ECO

Rebobinar es un concepto fuerte que podría guiar todas las decisiones formales en el proyecto, sin embargo, quise apoyarme en “ECO” como subconcepto, no solo por su significado en la acústica requerida en un cine, sino en lo que me permite a nivel formal.

De esta forma consigo replicar ciertas líneas y arcos, para definir mobiliario y circulaciones de menor escala que dialogan armónicamente con el resto de elementos de diseño.



P. 24

Figura 38: Sonar Waves. (s. f.). Istock. https://www.istockphoto.com/es/search/2/image?mediatype=illustration&phrase=sonar+waves&tracked_gsrp_landing=https%3A%2F%2Fwww.istockphoto.com%2Fes%2FIlustraciones%2Fsonar- [Gráfico]

3.3 Programación

P. 25

El programa arquitectónico para el proyecto es un área existente construida de 128 m2, sin embargo, con tratamiento en áreas exteriores terminamos interviniendo directa o indirectamente en 300 m2.

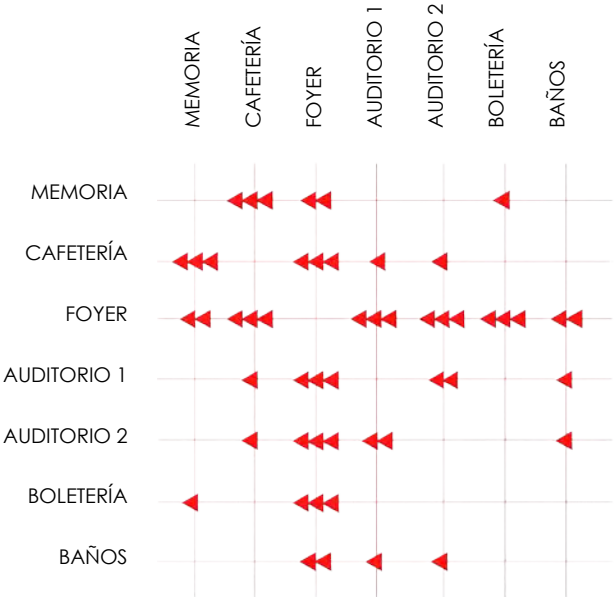
Para definir el programa arquitectónico de este proyecto, fue necesario realizar un análisis de los espacios más fuertes en lugares culturales de envergadura similar y consolidarlos en el espacio que nos brinda las instalaciones de la casa ASOCINE, para así llegar a un punto de equilibrio a nivel funcional y formal; definiendo en los espacios detallados a continuación.

- Bahía de Acceso
- Ingreso + Memoria Galería
- Cafetería Cultural
- Foyer
- Auditorio 1
- Auditorio 2
- Boletería
- Baños

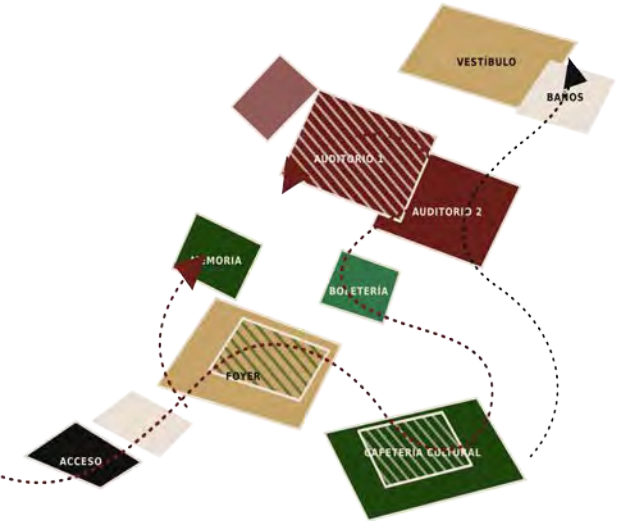


Figura 39: Chávez ,K. Ilustración de Programa de Proyecto. [Imagen]

3.4 Diagrama de Adyacencias



El diagrama de adyacencias muestra la relación entre espacios, donde a más cantidad de flechas, es más fuerte su interacción



P. 26

Figura 40: Chávez ,K. Ilustración de Adyacencias y Flujos. [Gráfico]

3.5 Diseño Espacial

Del concepto a la forma

Nace de la acción de rebobnar una cinta de cine antigua, misma que se desenvuelve desde el exterior hacia el centro.



P. 27

Entonces aparece la forma de la espiral de Arquímedes, que traduce este movimiento.



ESPIRAL DE
ARQUÍMEDES

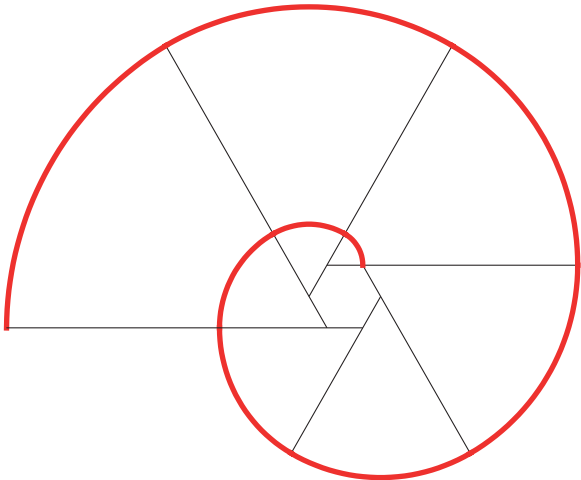


Figura 41: Chávez ,K. Geometrización del concepto.[Gráfico]

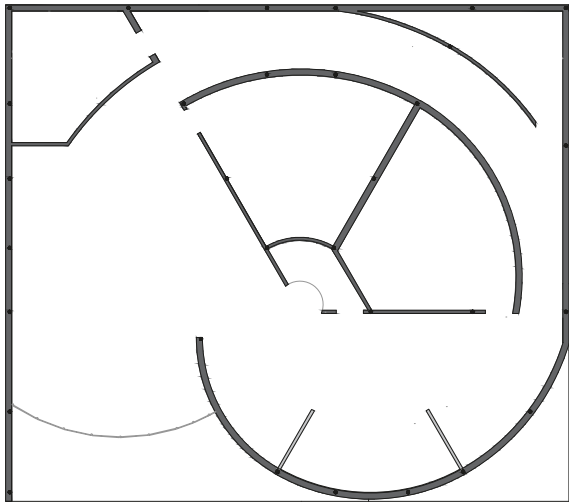


Figura 42: Chávez ,K. Implantación del token de diseño.[Planimetría]

La estrategia de intervención es aplicar el token de diseño a nivel geométrico y metafórico. Ya que el acto de rebobinar, lo traduje morfológicamente en la espiral de Arquímedes, que traza el movimiento de la cinta de las películas antiguas al desenrollarse desde el extremo hacia el núcleo.

A la vez, similar a como la película va grabada en esa cinta que se desenrolla, así también en el proyecto, el desarrollo de la cinta va definiendo los espacios, marcando envolventes, circulaciones y mobiliario.

En este punto, me apoyo en el subconcepto “ECO”, que permite replicar ángulos y arcos en el proyecto para generar mobiliario que tenga sentido y armonice el espacio.

El rebobinar será la herramienta para rescatar el lenguaje formal y de materialidad de los cines antiguos de Quito, pero con tratamientos modernos.

A su vez, la espiral marca la circulación que recorrerá el usuario dentro del proyecto. Sus curvas me permiten optimizar la isóptica en los auditorios.

El nacimiento de la espiral es el hexágono que se forma con las líneas que generan las curvas; este nacimiento lo quise potenciar materializándolo en la boletería, como corazón del proyecto.

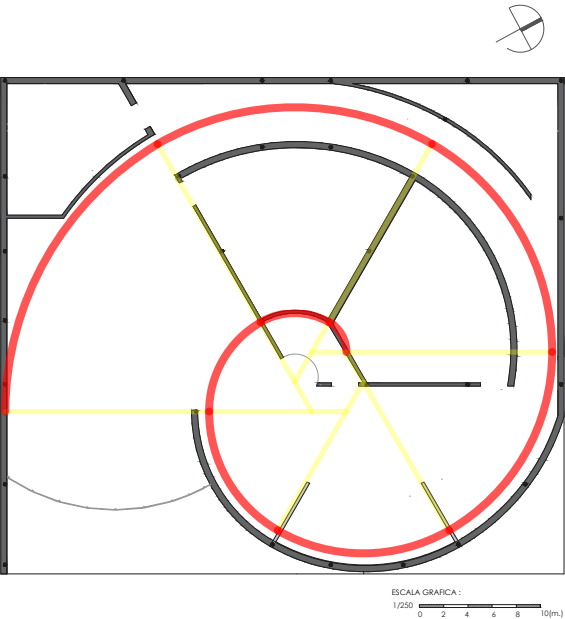


Figura 43: Chávez ,K. Diseño espacial del Proyecto.[Planimetría]

3.6 Zonificación

P. 29

La zonificación del proyecto se organiza a partir de una geometría en espiral que guía de manera continua la experiencia del usuario. A lo largo de este recorrido, los espacios públicos —como el acceso, el vestíbulo, el foyer y las áreas de aporte urbano y paisajístico— actúan como puntos de encuentro y transición, mientras que los espacios semipúblicos —como la cafetería, las zonas de servicio y los auditorios— adquieren progresivamente mayor control e intimidad. Cada ambiente se incorpora a la espiral como si fuera un registro contenido en una cinta cinematográfica, construyendo una secuencia espacial en la que el movimiento, la memoria y la interacción se desarrollan de forma narrativa, desde las áreas más abiertas y colectivas hasta aquellas destinadas a experiencias culturales más específicas.

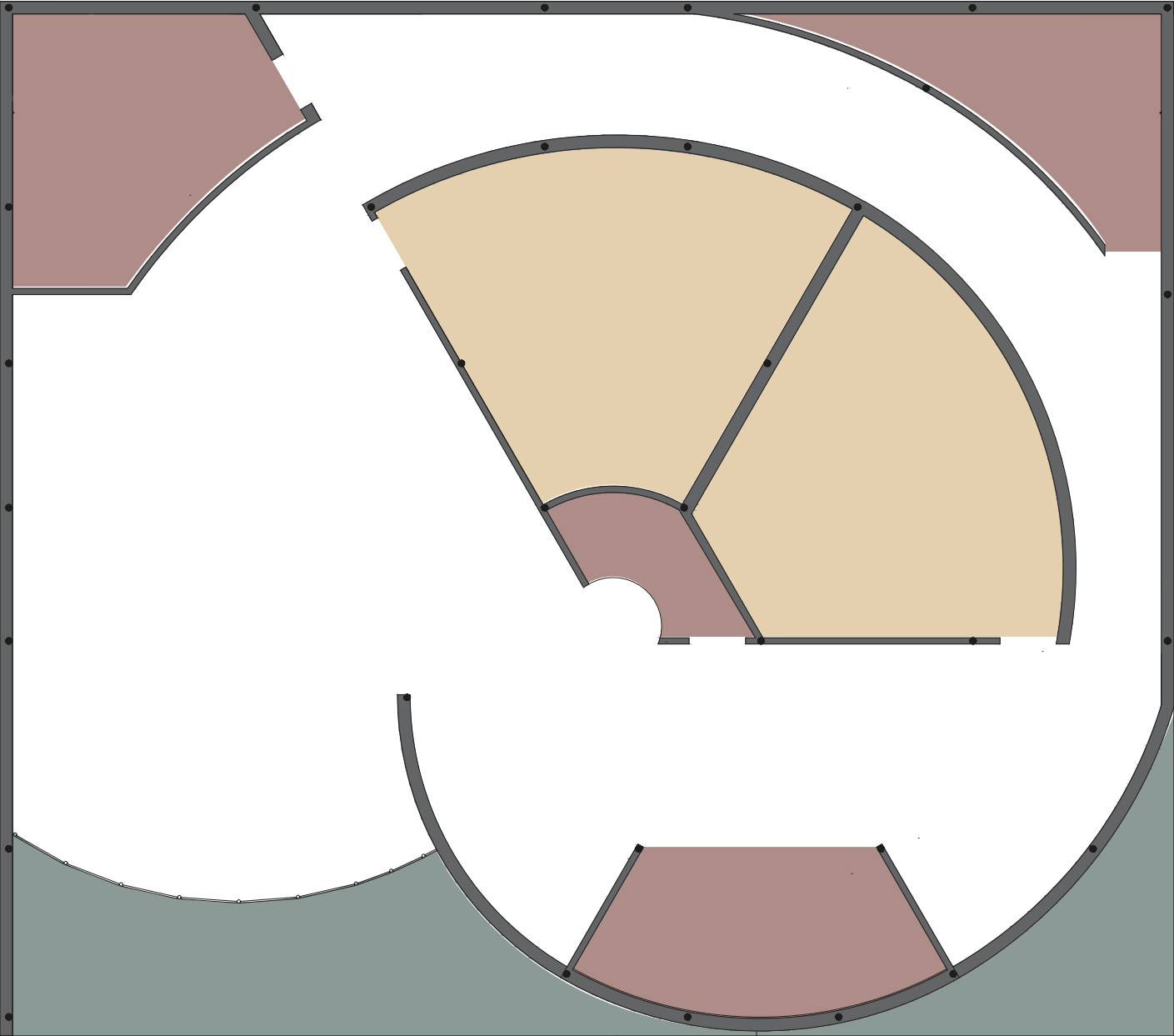
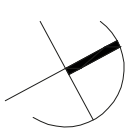


Figura 44: Chávez ,K. Zonificación. [Planimetría]



Zonificación



Aporte urbano y paisajista



Foyer y Vestíbulo

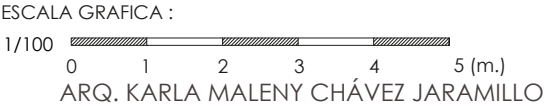


Zonas de servicio
Baterías Sanitarias
Cafetería



Auditorios

P. 30



3.7 Moodboard

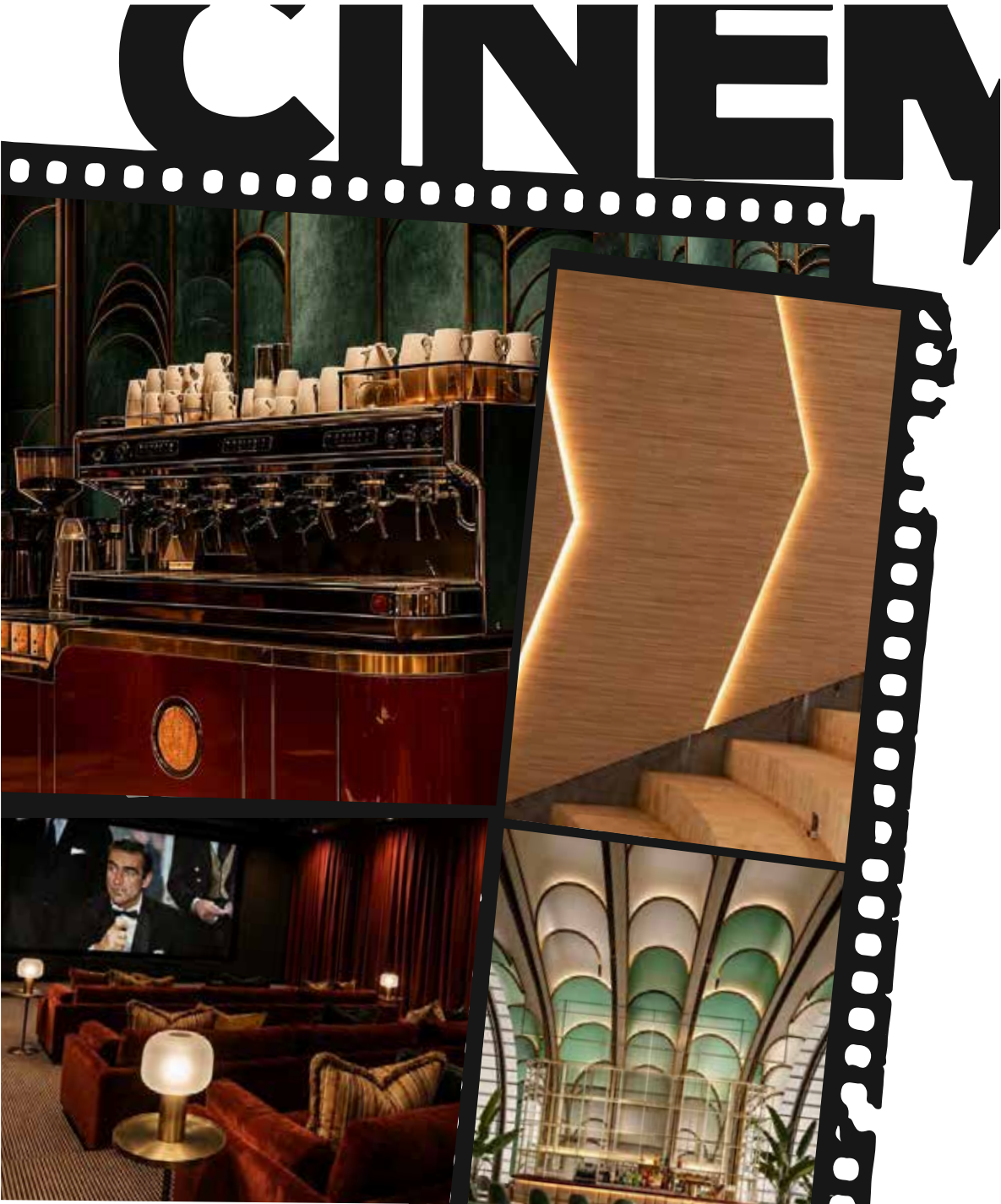
Figura 45 : Chávez ,K. Collage de elaboración propia realizado a partir de imágenes referenciales.[Moodboard]

P. 31

El moodboard sintetiza una atmósfera cinematográfica sofisticada que combina la nostalgia de las salas clásicas con una interpretación contemporánea del diseño Art Déco.

La paleta de verdes profundos, rojos intensos, madera cálida y detalles dorados aporta elegancia, identidad y calidez, mientras que las formas curvas, la iluminación indirecta y las texturas envolventes refuerzan el carácter sensorial del proyecto.

En conjunto, estas referencias orientan la creación de una Casa Cinematográfica íntima y memorable, donde la arquitectura, la luz y el mobiliario recuperan la experiencia colectiva del cine.



P. 32



3.8 Material Board

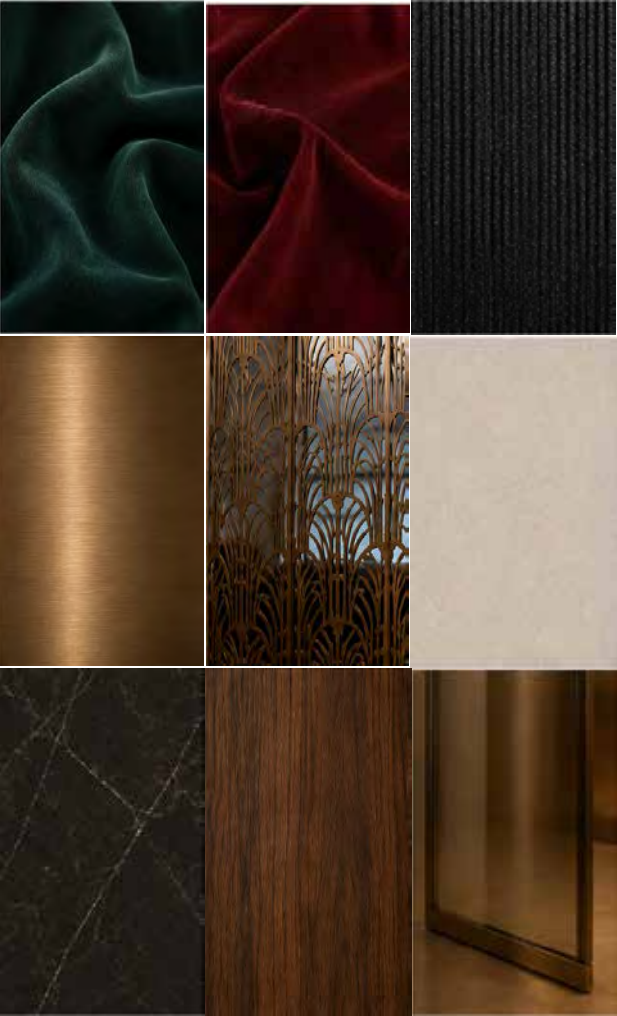
Figura 46: Chávez ,K. Collage de elaboración propia realizado a partir de imágenes referenciales. [Material board]

Con el objetivo de rebobinar la memoria y el sentir de los usuarios, se escogió una materialidad característica de los cines antiguos, de ese lenguaje que tenían los cines, mezclado con el Art Deco quiteño que caracterizaba los espacios.

Al traer estas texturas y colores a la actualidad, y combinarlos con la ergonomía, diseño y acústica que manejamos en estos tiempos; conseguiremos retomar esas mismas sensaciones y así provocar las relaciones colectivas esperadas, con un confort optimizado al máximo.

La materialidad escogida se detalla a continuación:

- 1. Terciopelo verde oscuro
- 2. Terciopelo rojo oscuro
- 3. Terrazo verde oscuro
- 4. Panel metálico calado color bronce
- 5. Madera nogal oscuro
- 6. Piedra lisa color marfil
- 7. Vidrio ahumado color bronce
- 8. Mármol negro vetado en dorado



3.9 Paleta de Colores

P. 35

Los colores se eligieron con la intención de transmitir una identidad cinematográfica y emocional potente. Son colores cálidos asociados a la memoria y oscuros que evocan el cine clásico y la elegancia de los teatros antiguos.

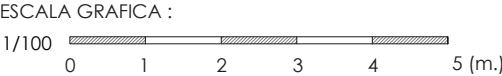
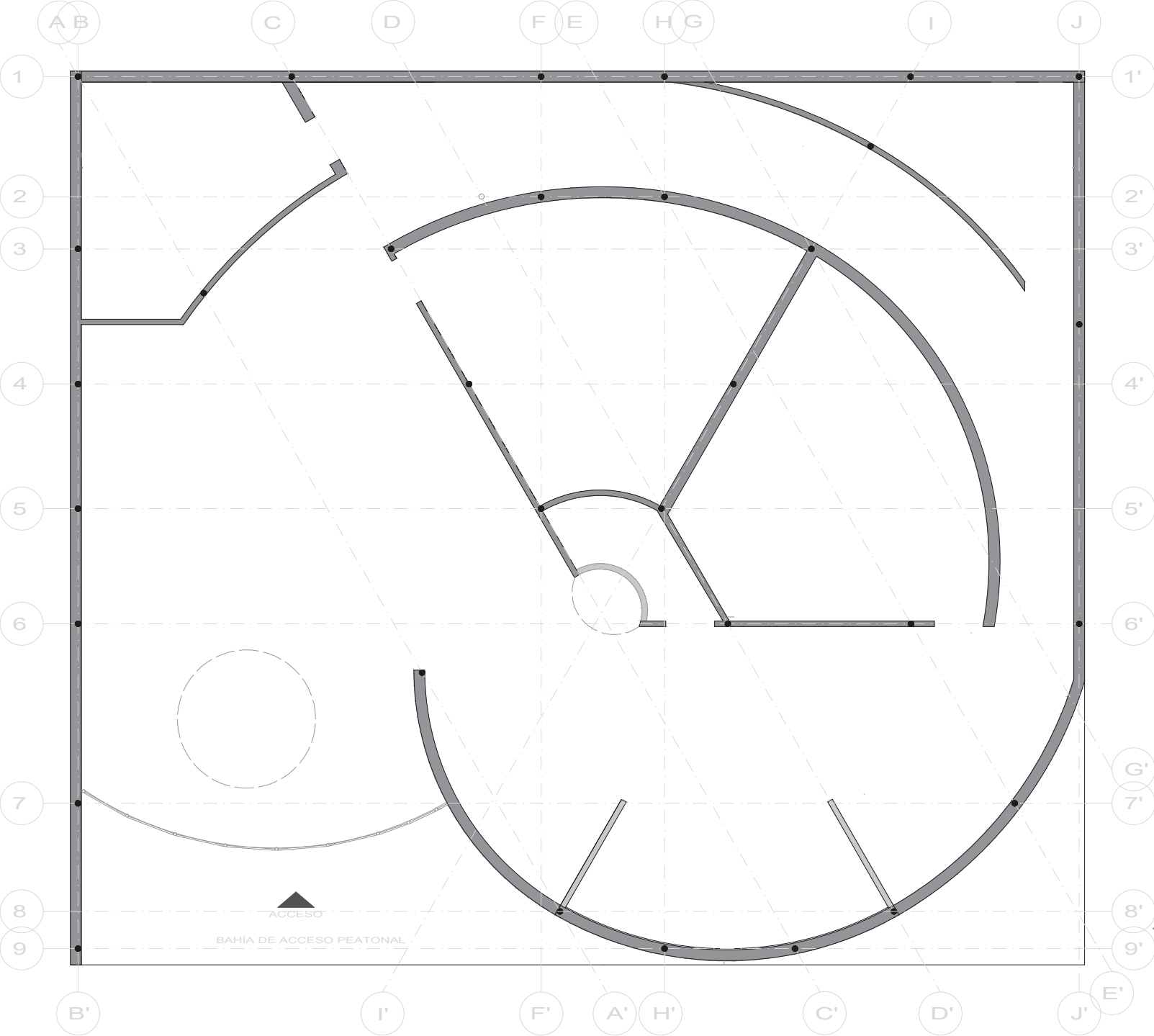
Se trata de una paleta que habla más de experiencias y memoria que de tecnología, lo que encaja a cabalidad con el concepto del proyecto.



P. 36

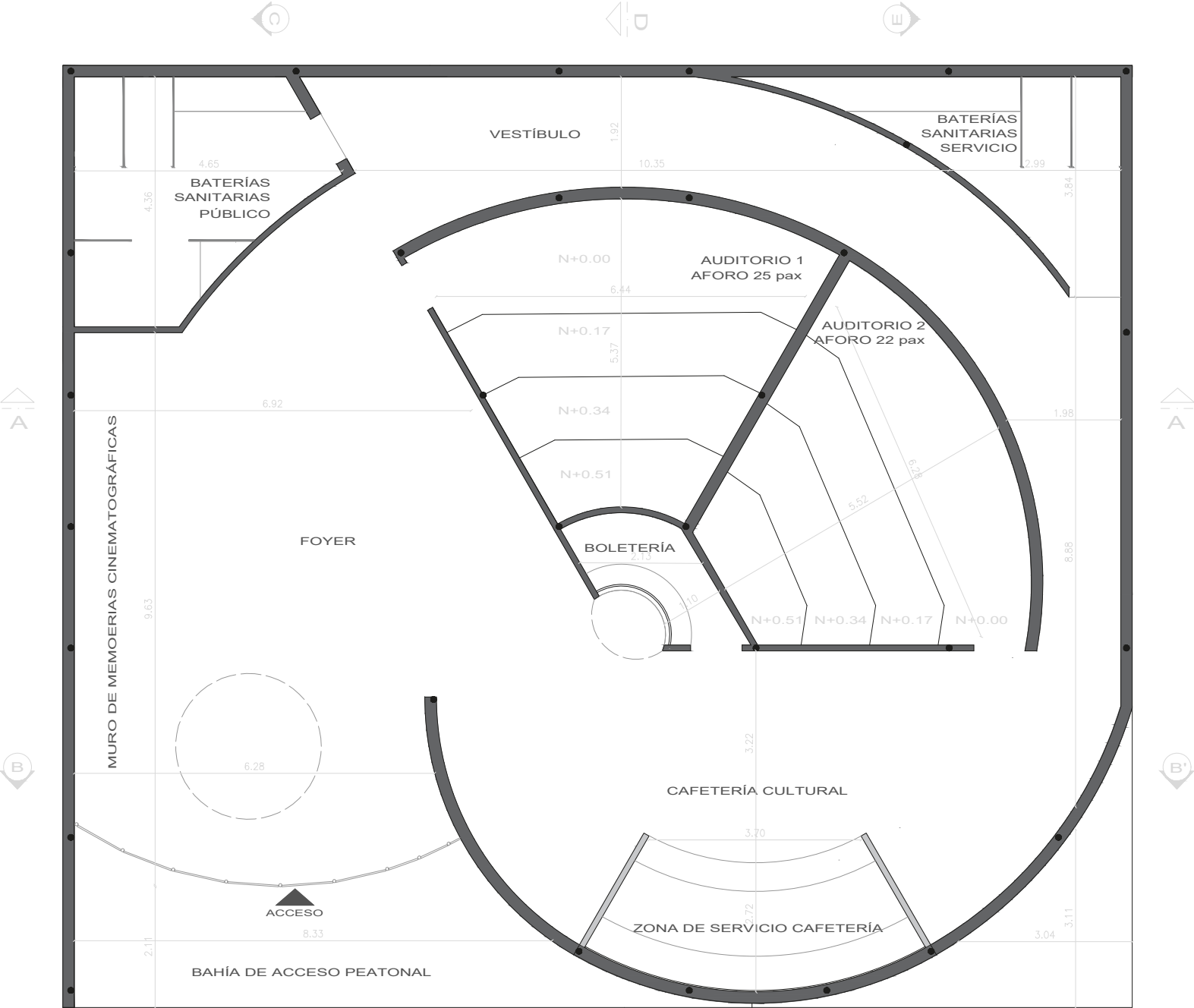
4.1 Planta Estructural

Figura 47: Chávez, K. Planta Estructural. [Planimetría]



4.2 Planta de Distribución

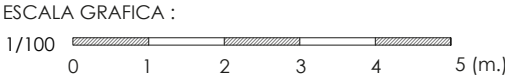
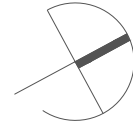
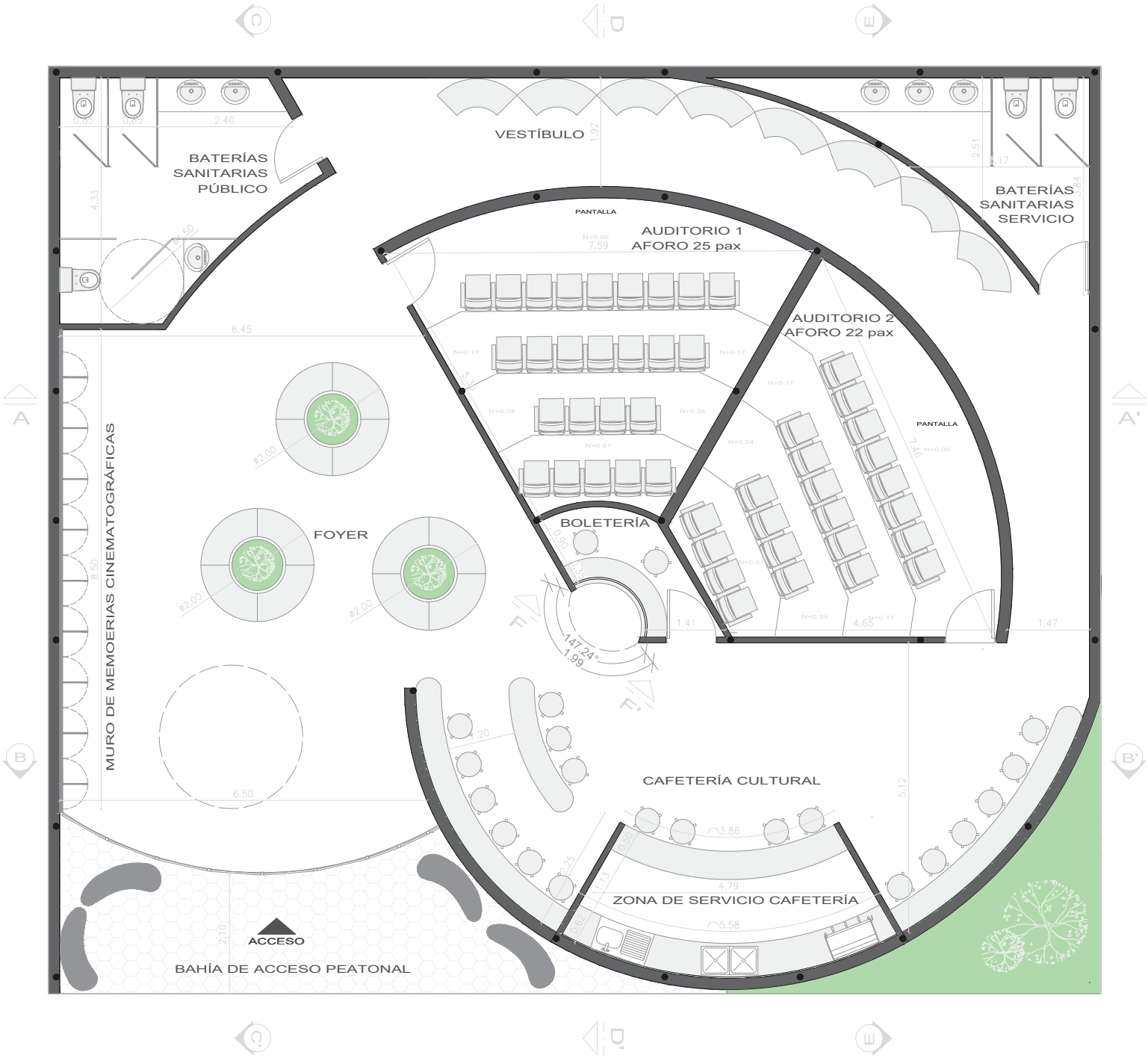
Figura 48: Chávez, K. Planta de Distribución. [Planimetría]



4.2 Planta Amoblada Arquitectónica

Figura 49: Chávez ,K. Planta Amoblada Arquitectónica. [Planimetría]

P. 41

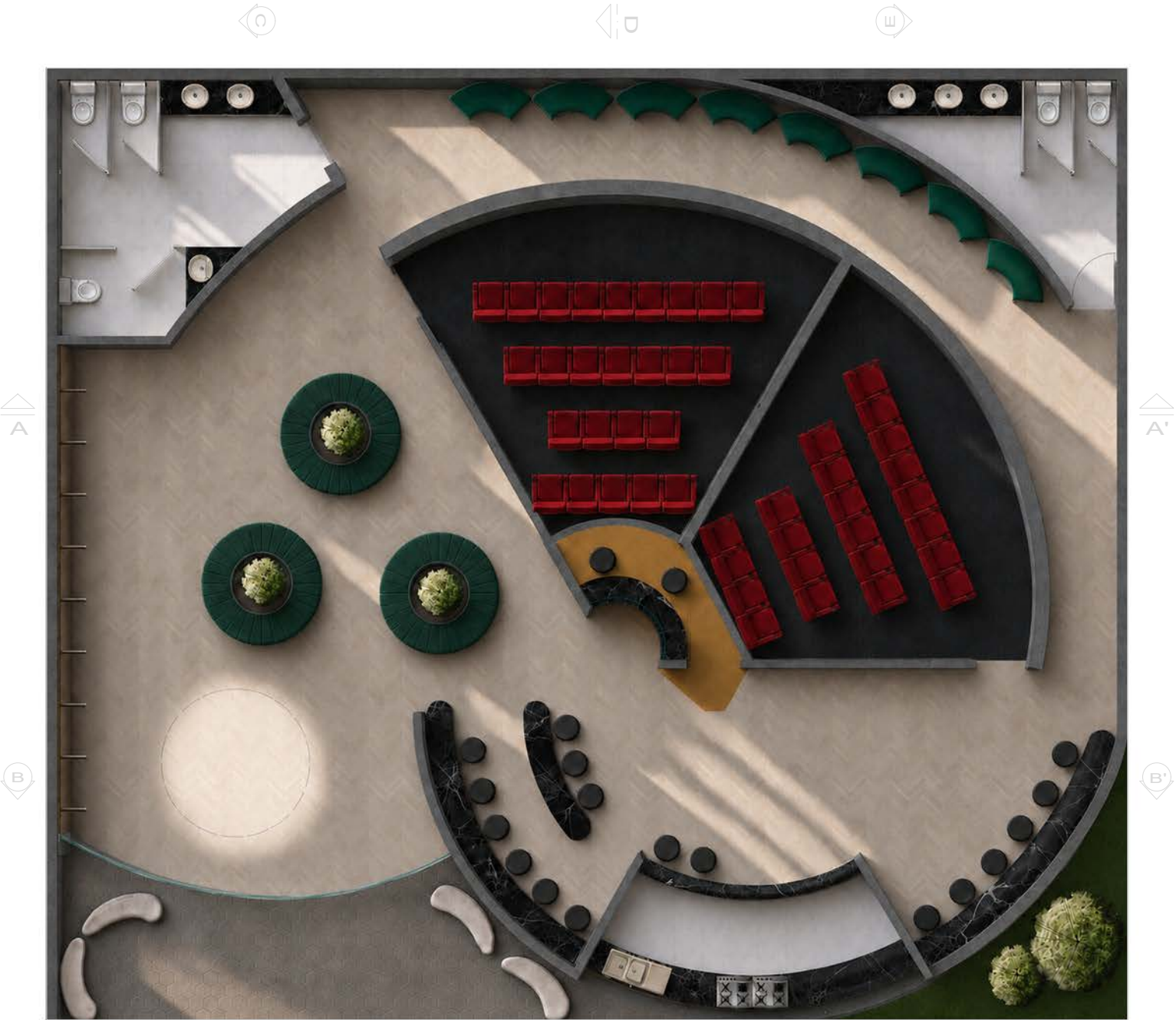


P. 42

4.3 Planta Amoblada Ambientada

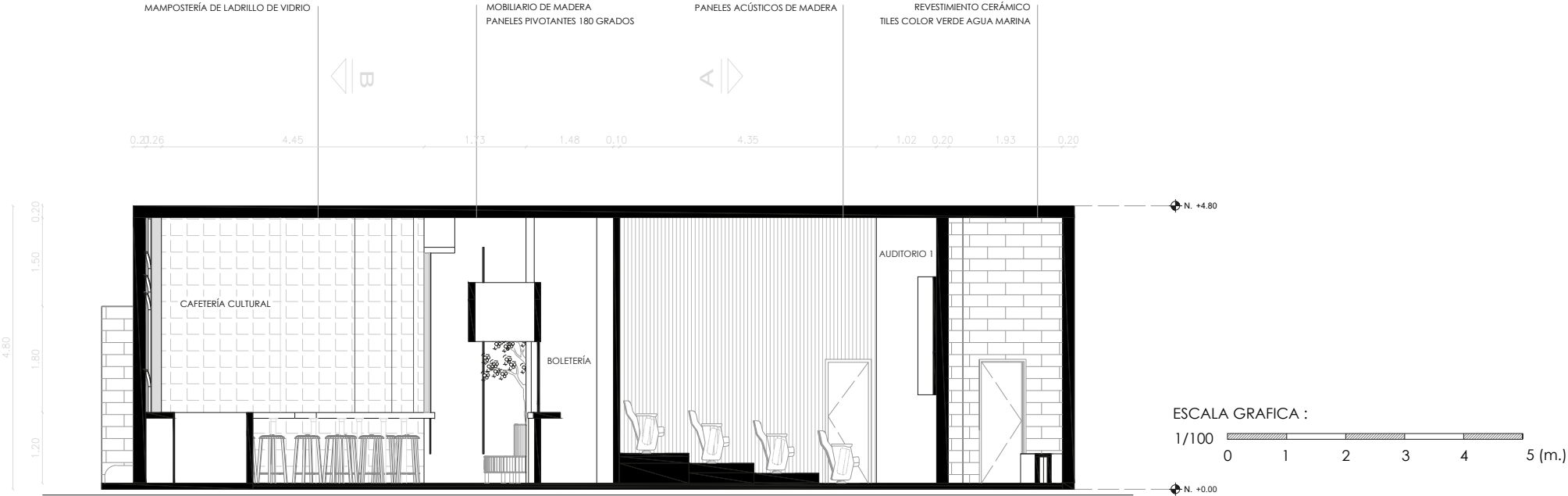
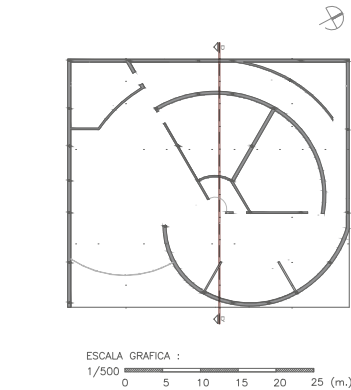
Figura 50: Chávez ,K. Planta Amobladda Ambientada.
[Planimetría]

P. 43



P. 44

4.4 Corte Transversal D-D'



4.5 Corte Longitudinal A-A'

Figura 53: Chávez ,K. Corte Longitudinal A-A' Técnico. [Planimetría]

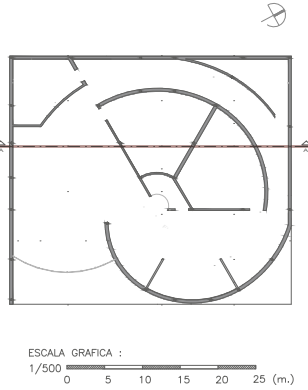
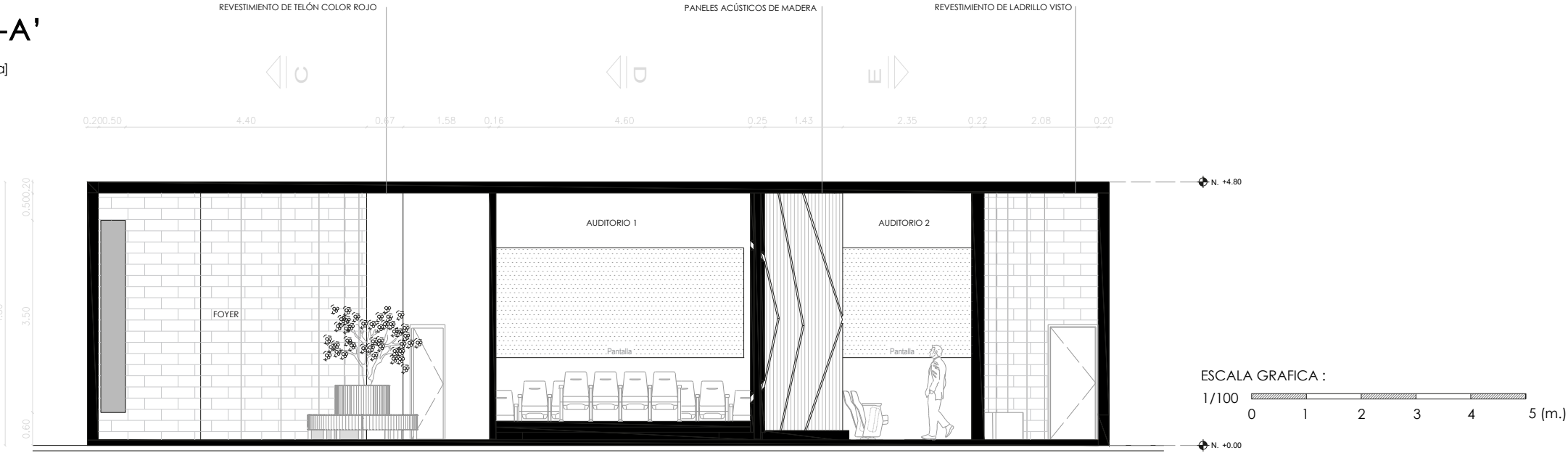


Figura 54: Chávez ,K. Corte Longitudinal A-A' Ambientada. [Ilustración]



4.6 Elevaciones Internas

Elevación Interna B-B'

Figura 55: Chávez ,K. Elevación Interna B-B' Técnico. [Planimetría]

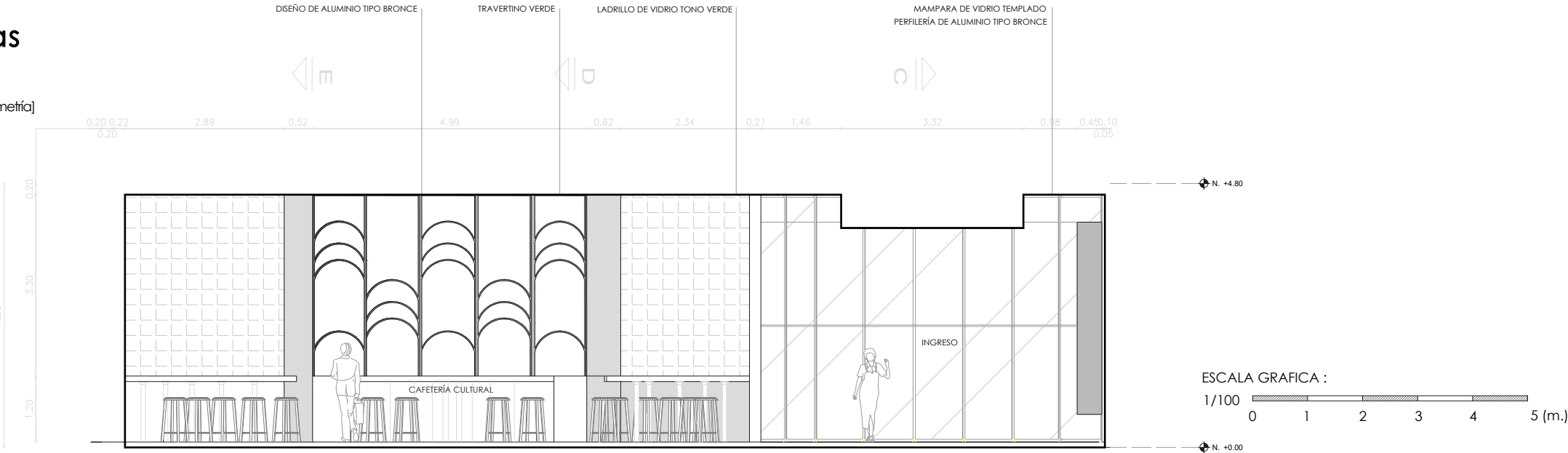
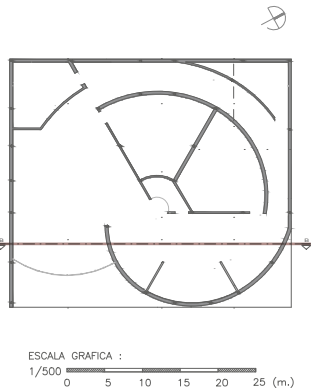
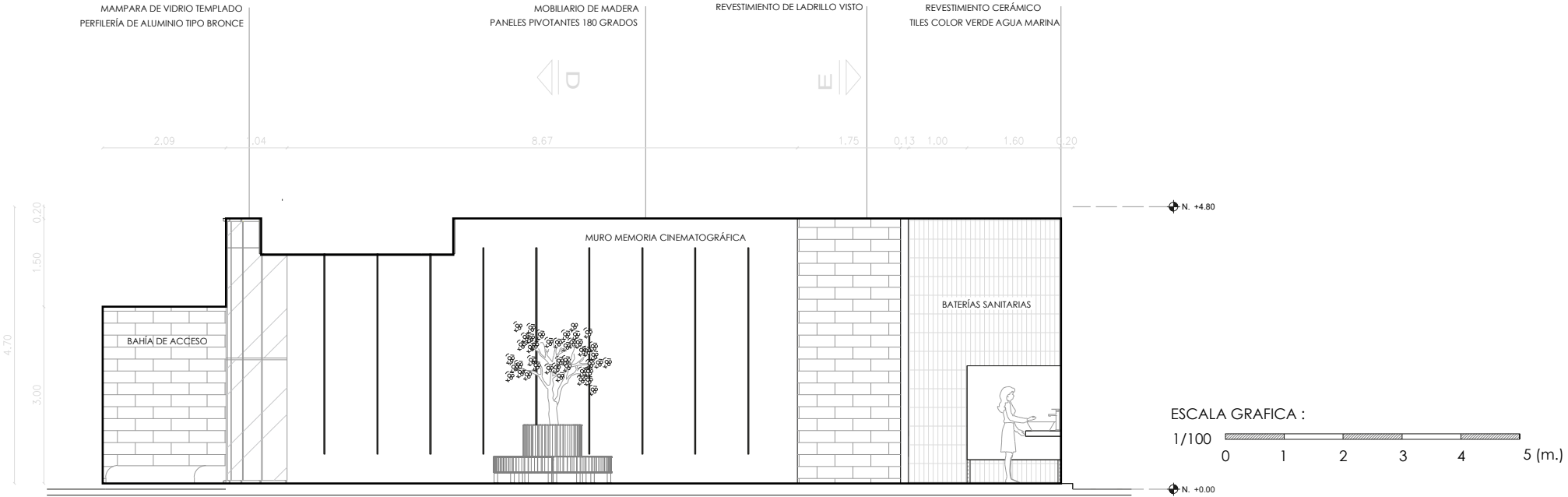
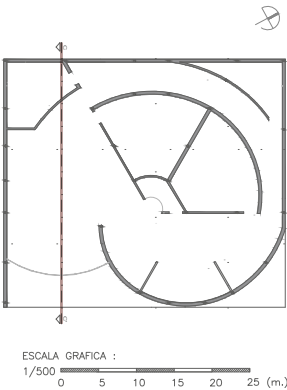


Figura 56: Chávez ,K. Elevación Interna B-B' Ambientada. [Ilustración]



Elevación Interna C-C'

Figura 57: Chávez, K. Elevación Interna C-C' Técnico. [Planimetría]



P. 51



P. 52

Elevación Interna E-E'

Figura 59: Chávez ,K. Elevación Interna E-E' Técnico. [Planimetría]

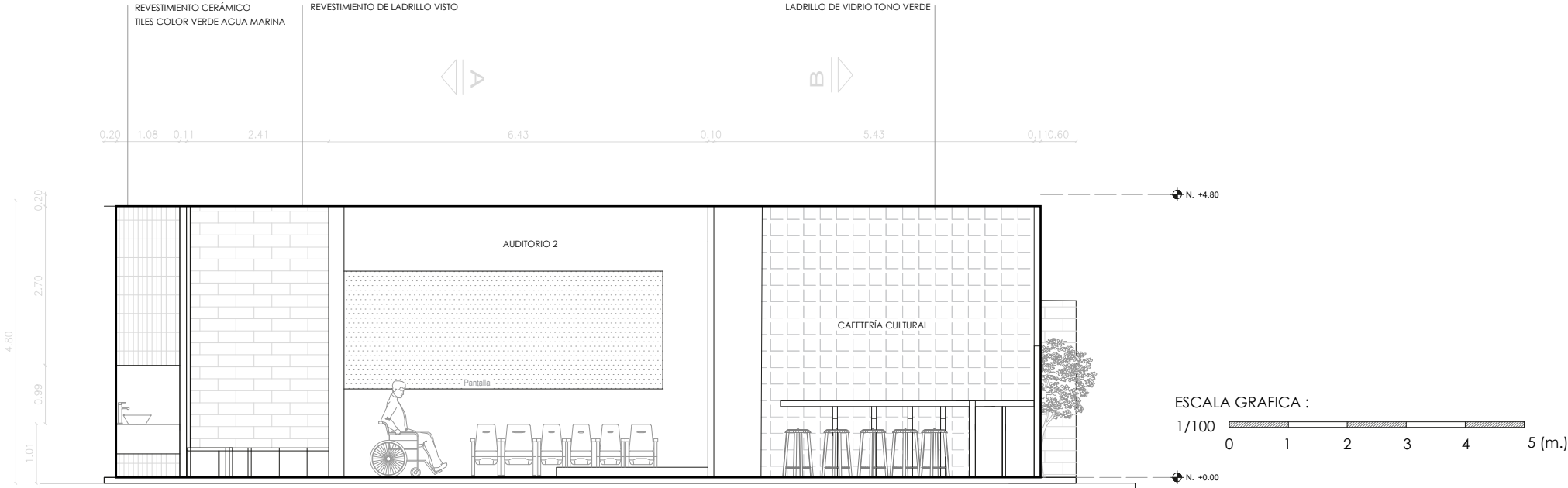
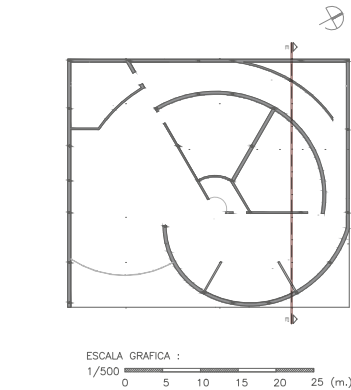
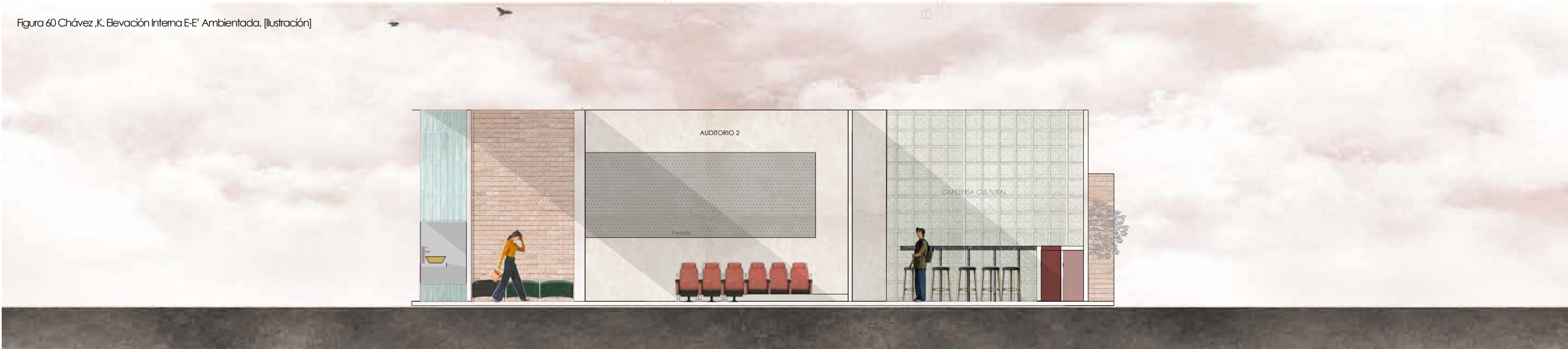
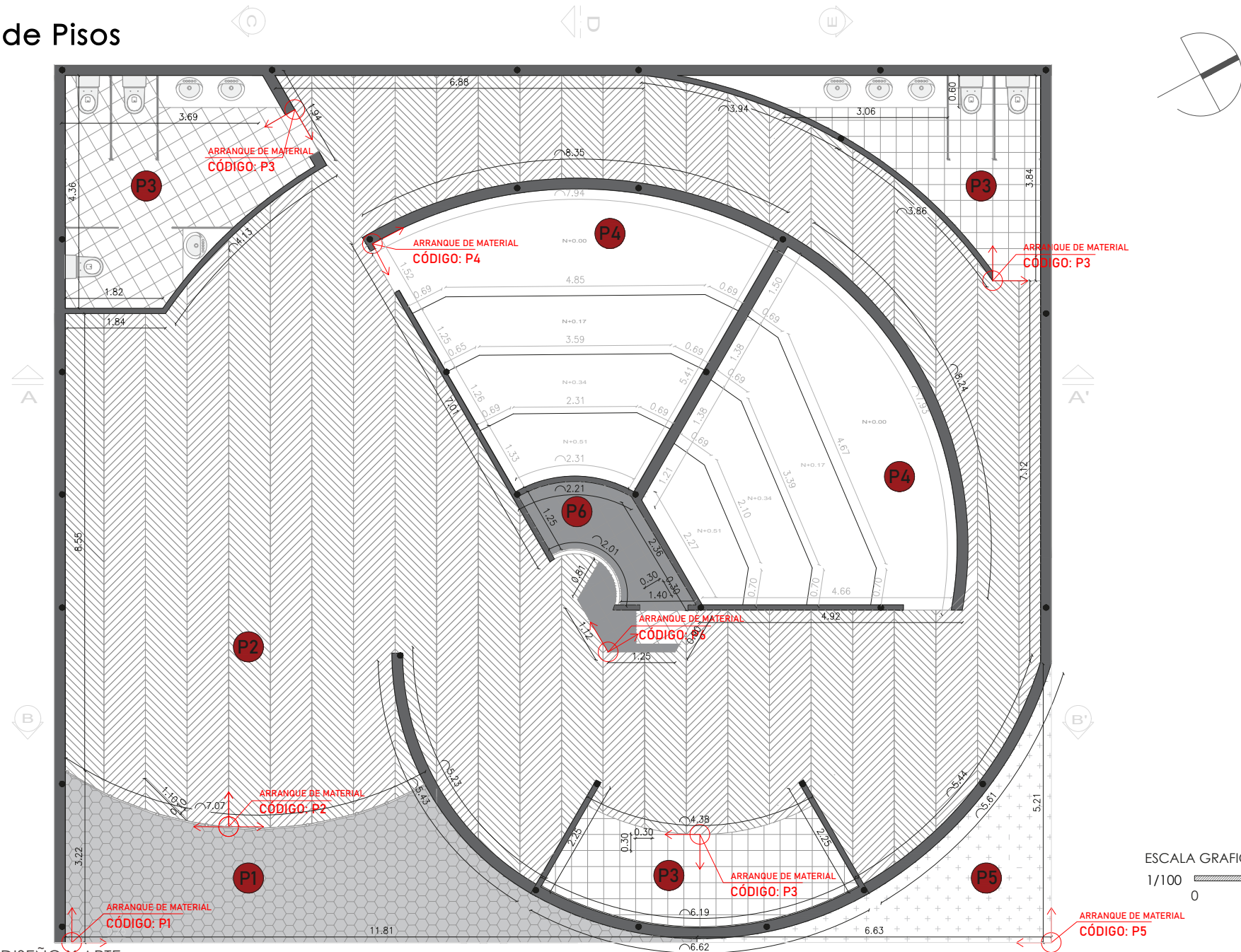


Figura 60 Chávez ,K. Elevación Interna E-E' Ambientada. [Ilustración]



4.7 Plano de Pisos



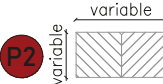
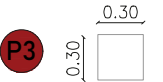
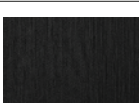
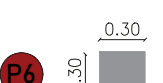
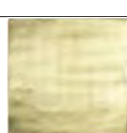
CUADRO DE REVESTIMIENTO DE PISOS		
SIMBOLOGÍA	DESCRIPCIÓN	IMAGEN REFERENCIAL
	ADOQUÍN HEXAGONAL CONCRETO PACIZO DE ALTA RESISTENCIA FORMATO: 0.245 X 0.245 X 0.06 m	
	DUELA DE MADERA DE INGENIERÍA COLOR NOGAL OSCURO FORMATO: 1.20 X 0.10 m	
	PORCELANATO TIPO CEMENTO COLOR GRIS CLARO FORMATO: 0.30x0.30 m	
	ALFOMBRA ACÚSTICA USO COMERCIAL ALTO TRÁFICO COLOR GRIS GRAFITO FORMATO: 1.20 X 0.10 m	
	DUELA DE MADERA DE INGENIERÍA COLOR NOGAL OSCURO FORMATO: 1.20 X 0.10 m	
	BALDOSAS DE LATÓN MACIZO COLOR ORO FORMATO: 0.30 X 0.30 m	
	ARRANQUE DE MATERIAL	

Figura 61: Chávez ,K. Plano de Pisos Técnico. [Planimetría]

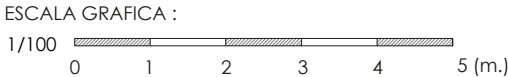
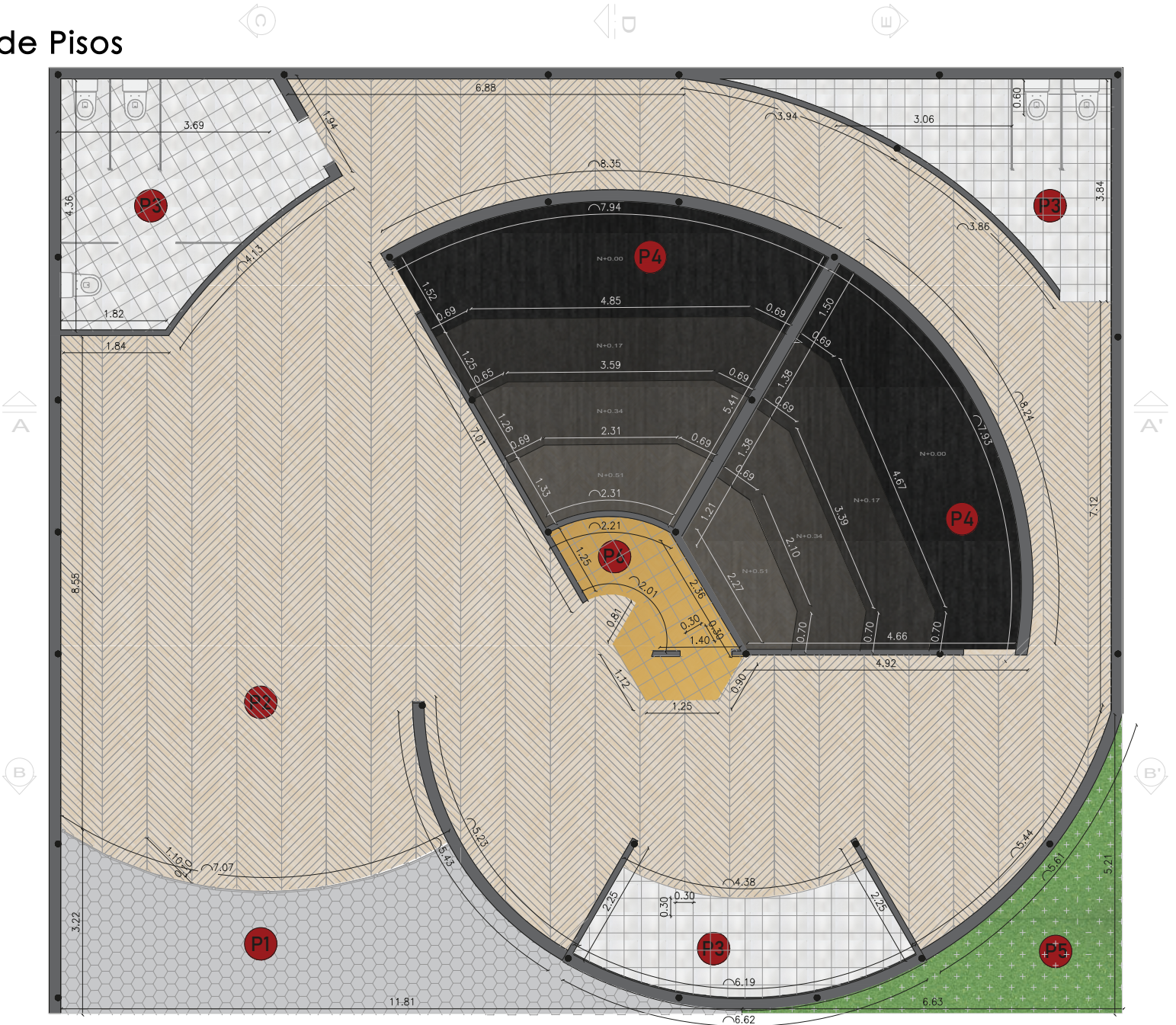
ESCALA GRAFICA :
1/100

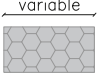


0 1 2 3 4 5 (m.)

4.7 Plano de Pisos

P. 57



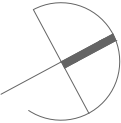
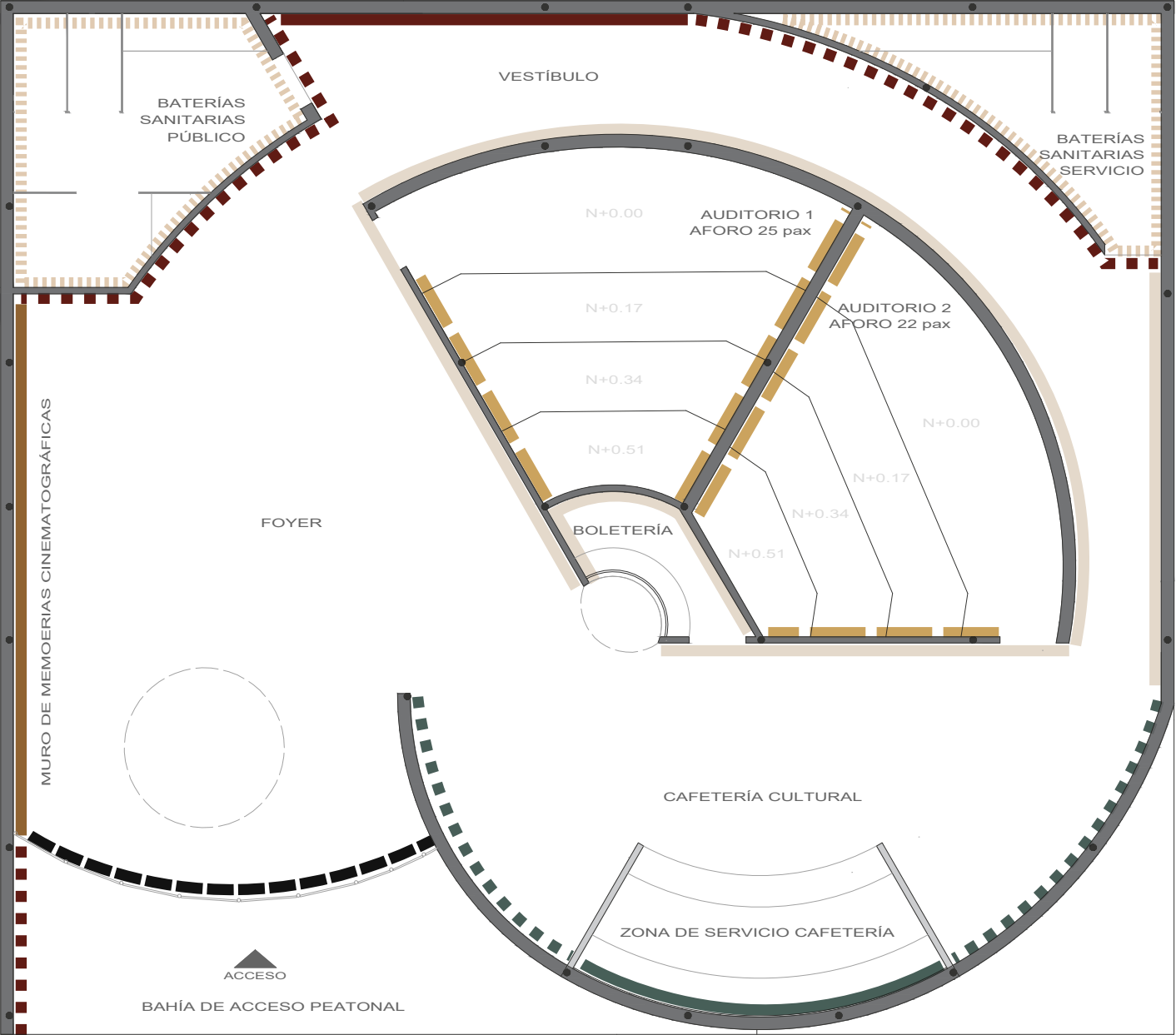
CUADRO DE REVESTIMIENTO DE PISOS		
SIMBOLOGÍA	DESCRIPCIÓN	IMAGEN REFERENCIAL
P1 variable 	ADOQUÍN HEXAGONAL CONCRETO PACIZO DE ALTA RESISTENCIA FORMATO: 0.245 X 0.245 X 0.06 m	
P2 variable 	DUELA DE MADERA DE INGENIERÍA COLOR NOGAL OSCURO FORMATO: 1.20 X 0.10 m	
P3 0.30 	PORCELANATO TIPO CEMENTO COLOR GRIS CLARO FORMATO: 0.30x0.30 m	
P4 variable 	ALFOMBRA ACÚSTICA USO COMERCIAL ALTO TRÁFICO COLOR GRIS GRAFITO FORMATO: 1.20 X 0.10 m	
P5 variable 	DUELA DE MADERA DE INGENIERÍA COLOR NOGAL OSCURO FORMATO: 1.20 X 0.10 m	
P6 0.30 	BALDOSAS DE LATÓN MACIZO COLOR ORO FORMATO: 0.30 X 0.30 m	

P. 58

Figura 62 : Chávez, K. Plano de Pisos Ambientado. [Planimetría]

4.8 Plano de Revestimientos Verticales

P. 59



CUADRO DE REVESTIMIENTOS VERTICALES		
SIMBOLOGÍA	DESCRIPCIÓN	IMAGEN REFERENCIAL
	ESTUCO TEXTURIZADO FINO COLOR ROJO	
	MAMPARA DE VIDRIO PERFILERÍA COLOR BRONCE VIDRIO LAMINADO Y TEMPLADO 8mm	
	PANEL CONTUNUO DE MADERA COLOR ROVERE 18mm PROVEEDOR PELIKANO	
	LADRILLO VISTO REVOCADO MUY FINO	
	CERÁMICA TIPO TILES COLOR AGUA MARINA FORMATO: 5 X 20 cm	
	PANELES ACÚSTICOS MELAMÍNICO COLOR NOGAL	
	PINTURA PARA EXTERIORES COLOR MARFIL MATE	
	LADRILLO DE VIDRIO COLOR VERDE FORMATO 24 X 24 cm	
	MARMOL COLOR VERDE OSCURO VETEADO FINO ACABADO PULIDO DE ALTO BRILLO	

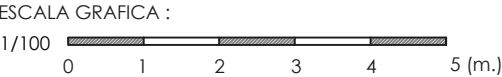
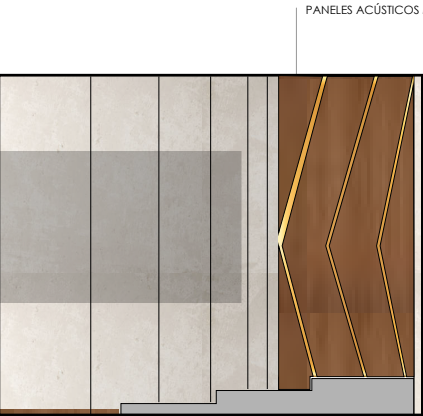
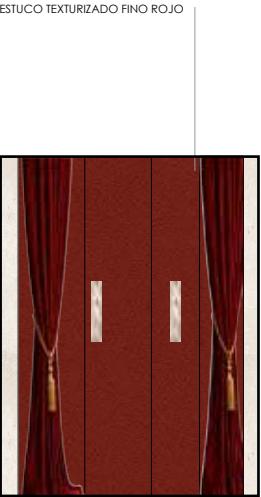
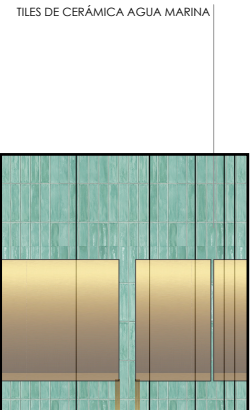
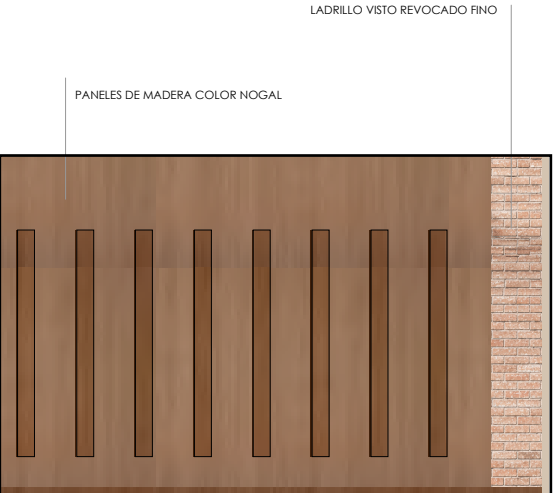
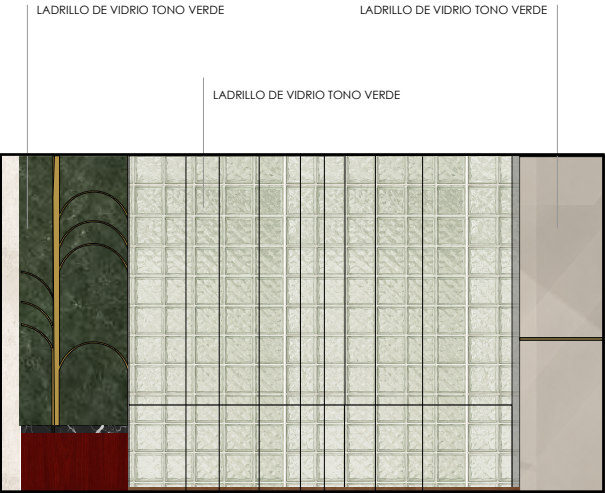
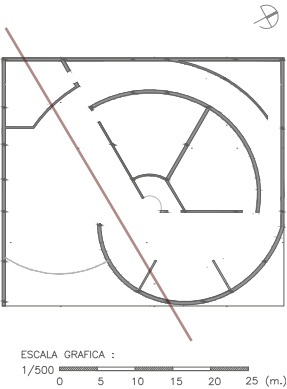
P. 60

Figura 63: Chávez ,K. Plano de Revestimientos Ambientado. [Planimetría]



4.8.1 Elevaciones de Revestimientos Verticales

P. 61

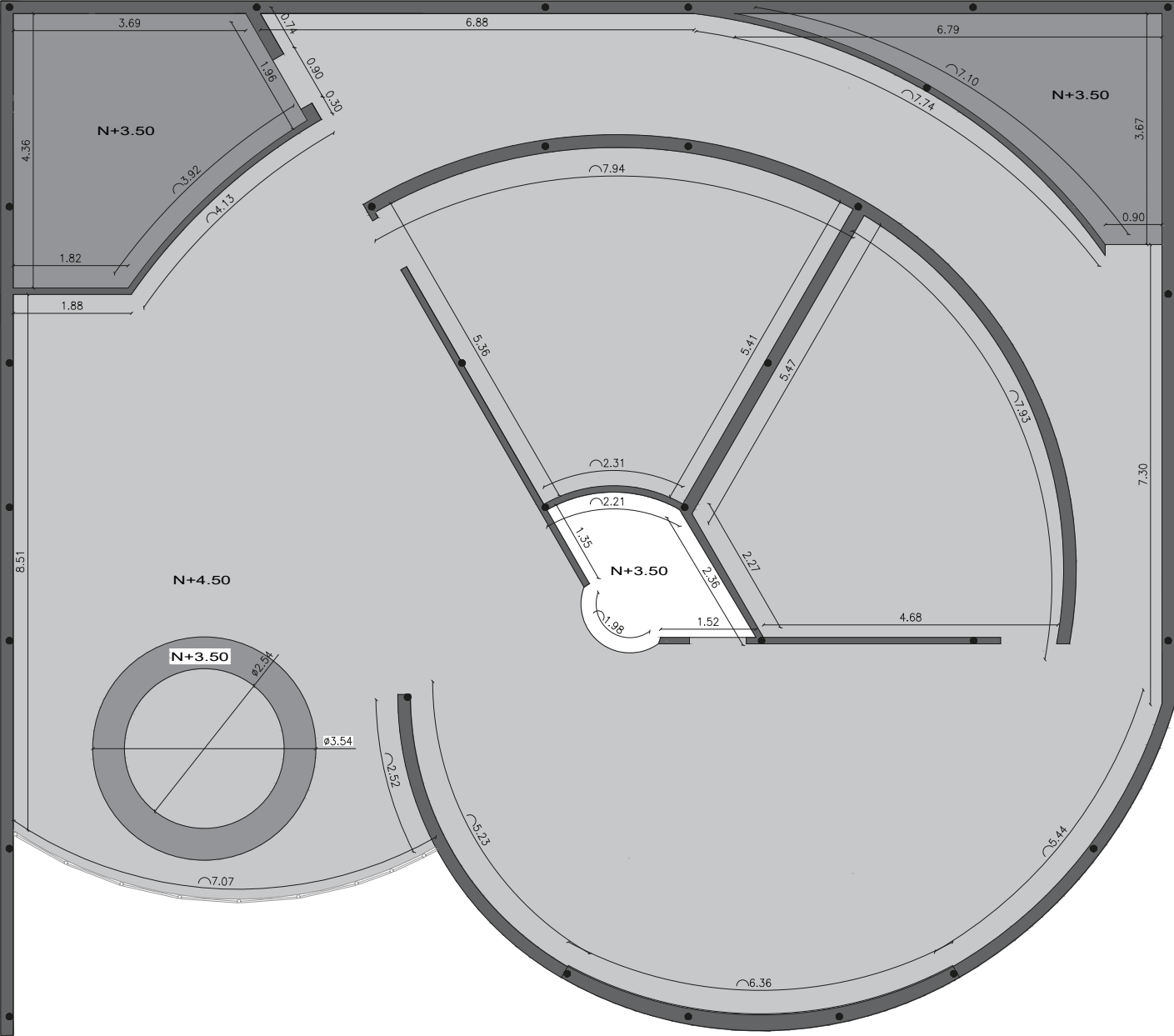


P. 62

CUADRO DE REVESTIMIENTOS VERTICALES	
DESCRIPCIÓN	IMAGEN REFERENCIAL
ESTUCO TEXTURIZADO FINO COLOR ROJO	
MAMPARA DE VIDRIO PERFILERÍA COLOR BRONCE VIDRIO LAMINADO Y TEMPLADO 8mm	
PANEL CONTUNUO DE MADERA COLOR ROVERE 18mm PROVEEDOR PELIKANO	
LADRILLO VISTO REVOCADO MUY FINO	
CERÁMICA TIPO TILES COLOR AGUA MARINA FORMATO: 5 X 20 cm	
PANELES ACÚSTICOS MELAMÍNICO COLOR NOGAL	
PINTURA PARA EXTERIORES COLOR MARFIL MATE	
LADRILLO DE VIDRIO COLOR VERDE FORMATO 24 X 24 cm	
MARMOL COLOR VERDE OSCURO VETEADO FINO ACABADO PULIDO DE ALTO BRILLO	

4.9 Plano de Techos

P. 63



P. 64

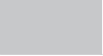
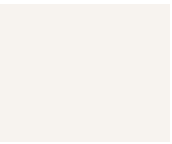
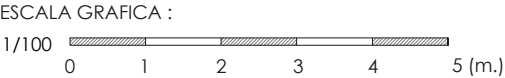
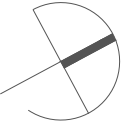
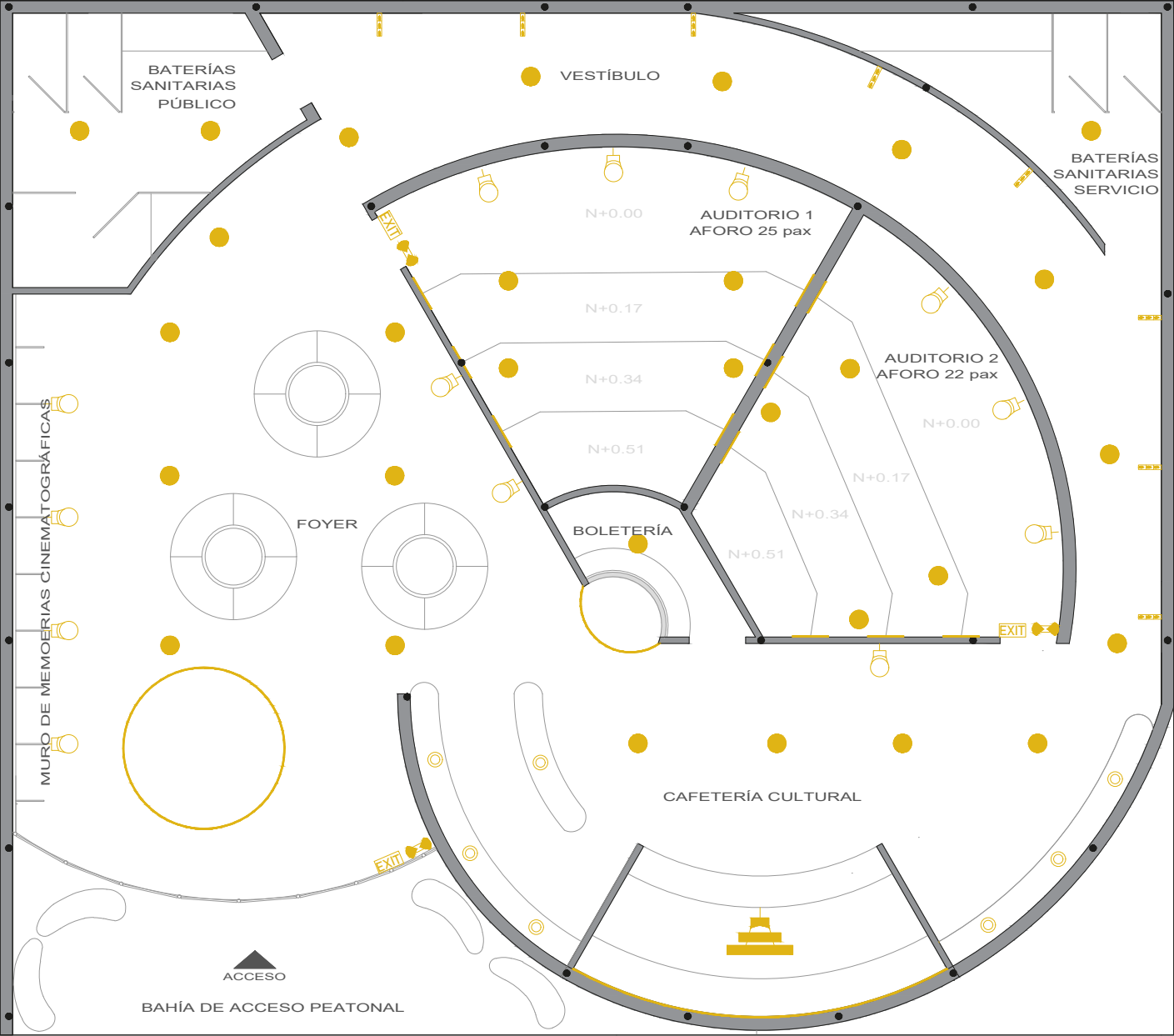
CUADRO DE TECHOS			
SIMBOLOGÍA	DESCRIPCIÓN	CANT.	IMAGEN REFERENCIAL
	CIELO RASO PINTURA PREMIUM COLOR MARFIL NIVEL +4.50 m.	242.00 m	
	CIELO RASO PINTURA PREMIUM COLOR MARFIL NIVEL +3.50 m.	32.91 m	

Figura 64: Chávez ,K. Plano de Techos. [Planimetría]



4.10 Plano de Iluminación Alta

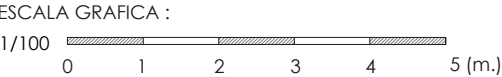
P. 65



CUADRO DE LUMINARIAS			
SIMBOLOGÍA	DESCRIPCIÓN	CANT.	IMAGEN REFERENCIAL
	SPOT DIRECCIONAL CARRIL PALCO WASHER Ø86MM 3000K CRI92 30.5W	13	
	DOWNLIGHT LED EMPOTRADO LASER EVO Ø59MM CONE 4000K CRI95 4.4W	30	
	LUMINARIA COLGANTE CALIPSO IP20 10W	6	
	TIRA LED LINEAL EMPOTRADO UNDERSCORE STRIP ST50.01 3000K CRI90 25W	93.28 m	
	LUMINARIA DE PARED TIPO FACET FABRICANTE: MAYTONI	8	
	WALKY RECTANGULAR PARED ST02.04 NEGRO CRI80 8.3W	12	
	LUMINARIA RECESADA PISO LIGHT UP ORBIT ER54.13 3000K CRI82 1W	9	
	LÁMPARA DE TECHO SUSPENDIDA CON CRISTALES DE VIDRIO TIPO REVERO FABRICANTE MAYTONI	1	
	LÁMPARA DE SALIDA	3	
	LÁMPARA DE EMERGENCIA	3	

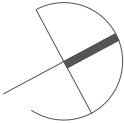
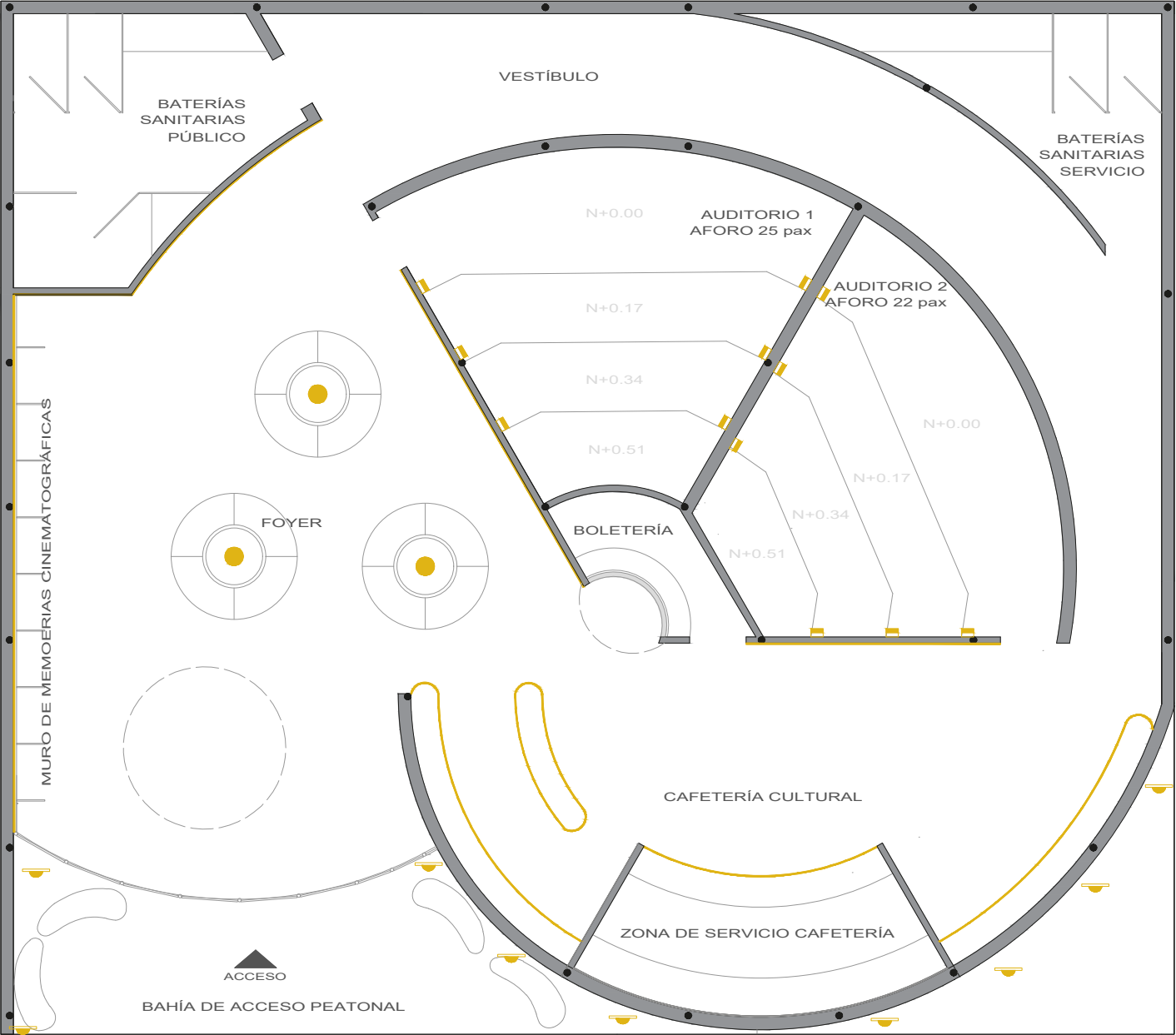
P. 66

Figura 65: Chávez, K. Planta de Iluminación Alta. [Planimetría]



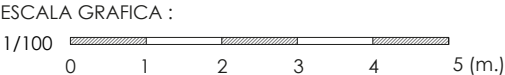
4.10.1 Plano de Iluminación Baja

P. 67



N

N



CUADRO DE LUMINARIAS			
SIMBOLOGÍA	DESCRIPCIÓN	CANT.	IMAGEN REFERENCIAL
	SPOT DIRECCIONAL CARRIL PALCO WASHER Ø86MM 3000K CRI92 30.5W	13	
	DOWNLIGHT LED EMPOTRADO LASER EVO Ø59MM CONE 4000K CRI95 4.4W	30	
	LUMINARIA COLGANTE CALIPSO IP20 10W	6	
	TIRA LED LINEAL EMPOTRADO UNDERSCORE STRIP ST50.01 3000K CRI90 25W	93.28 m	
	LUMINARIA DE PARED TIPO FACET FABRICANTE: MAYTONI	8	
	WALKY RECTANGULAR PARED ST02.04 NEGRO CRI80 8.3W	12	
	LUMINARIA RECESADA PISO LIGHT UP ORBIT ER54.13 3000K CRI82 1W	9	
	LÁMPARA DE TECHO SUSPENDIDA CON CRISTALES DE VIDRIO TIPO REVERO FABRICANTE MAYTONI	1	
	LÁMPARA DE SALIDA	3	
	LÁMPARA DE EMERGENCIA	3	

Figura 66: Chávez, K. Planta de Iluminación Baja. [Planimetría]

P. 68

4.11 Styling

4.11.1 Ingreso y Foyer

1. Iluminación Cenital desde una circunferencia de 2 metros de diametro. Se toma como referencia espacial a la película THE BRUTALIST.
2. Un mueble de paneles pivotantes de madera recubre el lado izquierdo del esacio, donde se exhibirán muestras cinematográficas temporales o permanentes.
3. Pared con pintura premium color mafil recubre el costado derecho, misma de la cual resalta el logo del proyecto y sus propietarios.
4. Mobiliario circular tapizado de terciopelo verde.
5. Se añade vegetación de escala media en el centro del mobiliario.



P. 69

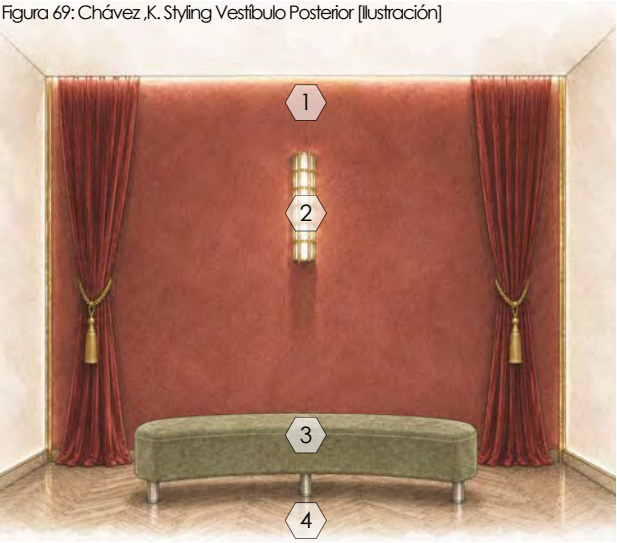
4.11.2 Auditorios

1. Luz general con downlights, spots dirigibles hacia el escenario o pantalla, iluminación indirecta entre paneles acústicos en paredes y luminarias en los escalones por seguridad.
2. Paneles con diseño de quiebres para reducir el eco y la reverberación.
3. Muebes tipo butacas, considerando la ergonomía, tapizados de terciopelo rojo y ubicados de acuerdo a estudio de la isóptica.
4. Alfombra de pelo bajo color granito para cuidar la acústica del espacio y recordar la tipología de acabados de los cines en los 70s.



4.11.3 Vestíbulo Posterior

1. Envolvente revestido con terciopelo rojo que da profundidad al espacio. Adicional existen telones rojos recogidos que emulan los escenarios de cines antiguos.
2. Luz general brindada por downlights en cubierta, a lo que se añaden apliques de pared estilo ART DECO.
3. El mobiliario es una extracción de un módulo de los muebles ubicados al ingreso.
4. Continúa el piso de parquet del ingreso ya que no existe ninguna ruptura espacial que nos sugiera cambiarlo.



P. 70

4.11.4 Cafetería Cultural

1. Luz general con downlights, y tiras de luz tenues que destacan detalles en el diseño y hacen más cálido al espacio.
2. Se coloca una pieza de envoltente con pretensión monumental como en la zona de servicio de la cafetería.
3. La visión del usuario se dirige a la luminaria central de estilo ART DECO.
4. Amplios mesones de mármol negro con vetas suaves en color dorado, que invitan a hacer comunidad.
5. El mobiliario elegido para buscar cercanía entre usuarios son taburetes de estructura de madera y tapiz de cuernina negra.



4.12 Renders
Bahía de Ingreso



Figura 71: Chávez, K. Perspectiva Bahía de Ingreso. [Render]

Foyer

P. 73



P. 74

Figura 72: Chávez ,K. Perspectiva Foyer. [Render]

Foyer desde vestíbulo



Figura 73: Chávez ,K. Perspectiva Foyer desde Vestíbulo. [Render]

Baterías Sanitarias

P. 77



P. 78

Figura 74: Chávez ,K. Perspectiva Baterías Sanitarias. [Render]

Vestíbulo

P. 79



P. 80

Figura 75: Chávez, K. Perspectiva Vestíbulo Posterior. [Render]

Auditorio

P. 81



P. 82

Figura 76: Chávez ,K. Perspectiva Auditorio. [Render]

Cafetería

P. 83



P. 84

Figura 77: Chávez ,K. Perspectiva Cafetería Cultural.[Render]

Cafetería



Figura 78: Chávez, K. Perspectiva Frontal Cafetería Cultural [Render]

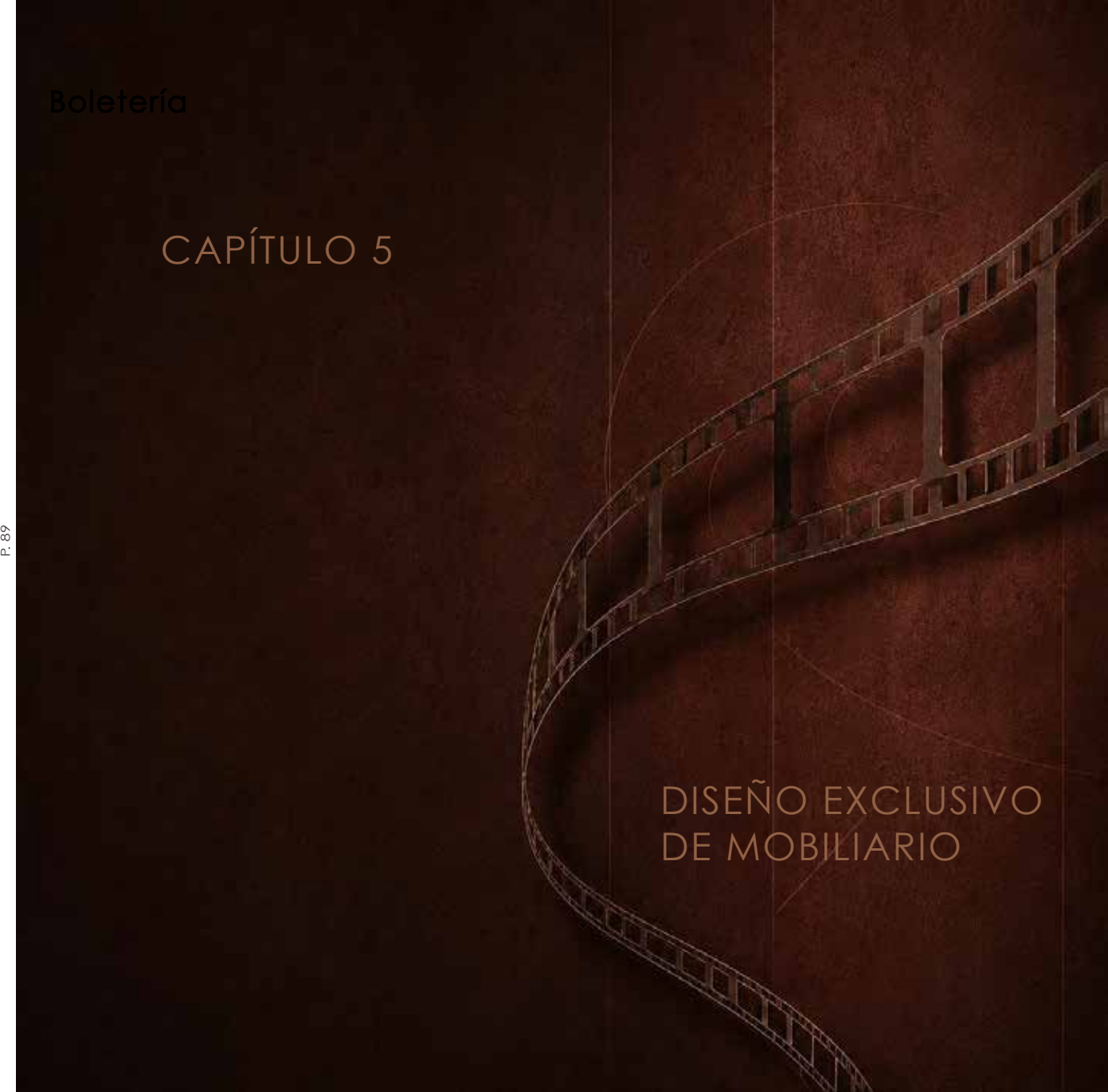
Boletería

P. 87



P. 88

Figura 78: Chávez ,K. Perspectiva Boletería [Render]



5. Diseño Exclusivo de Mobiliario

El mobiliario de la Casa Cinematográfica Se Fue a Volver se integra al concepto de “rebobinar” mediante formas curvas y envolventes que evocan el movimiento continuo de una cinta cinematográfica y acompañan el recorrido en espiral del proyecto.

La combinación de elementos fijos y móviles permite optimizar el espacio y adaptarlo a distintas actividades culturales, sociales y gastronómicas. Su diseño considera criterios ergonómicos como la altura, profundidad, postura corporal, comodidad y facilidad de uso, especialmente en las butacas de los auditorios, los taburetes de la cafetería y las áreas de permanencia prolongada.

Materiales como madera, hormigón, travertino, metal y terciopelo aportan resistencia, calidez y elegancia. Los asientos verdes con vegetación central generan núcleos de encuentro y refuerzan la biofilia, mientras que las butacas rojas recuperan la memoria de las antiguas salas de cine.

Así, el mobiliario equilibra funcionalidad, confort e identidad cinematográfica, promoviendo la convivencia y el intercambio entre generaciones.

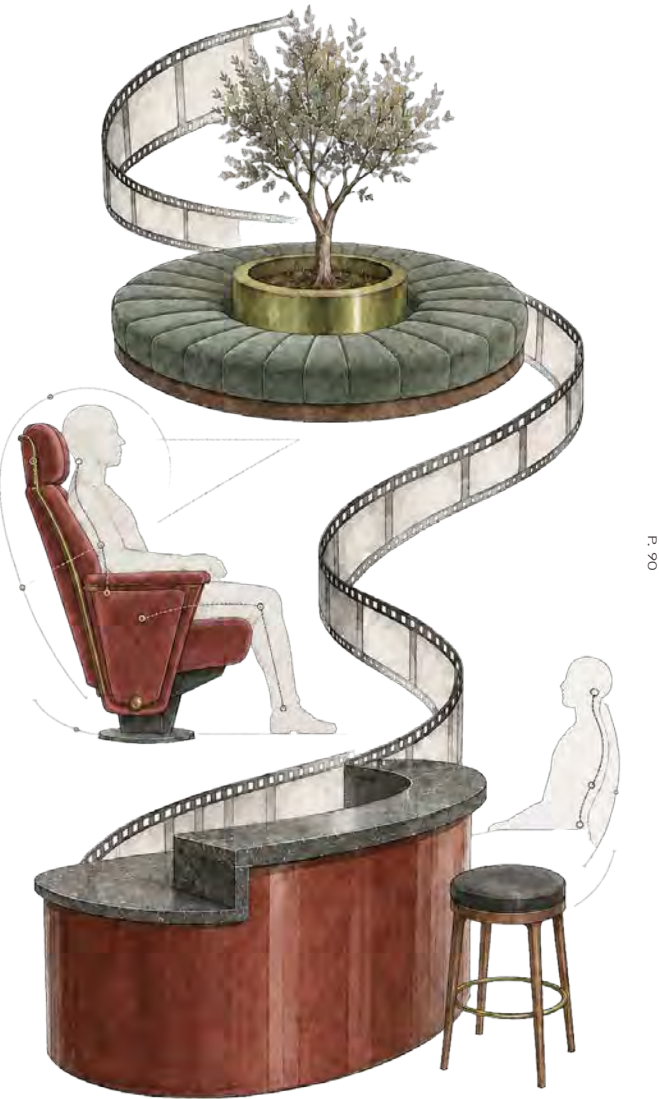
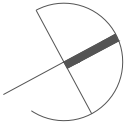
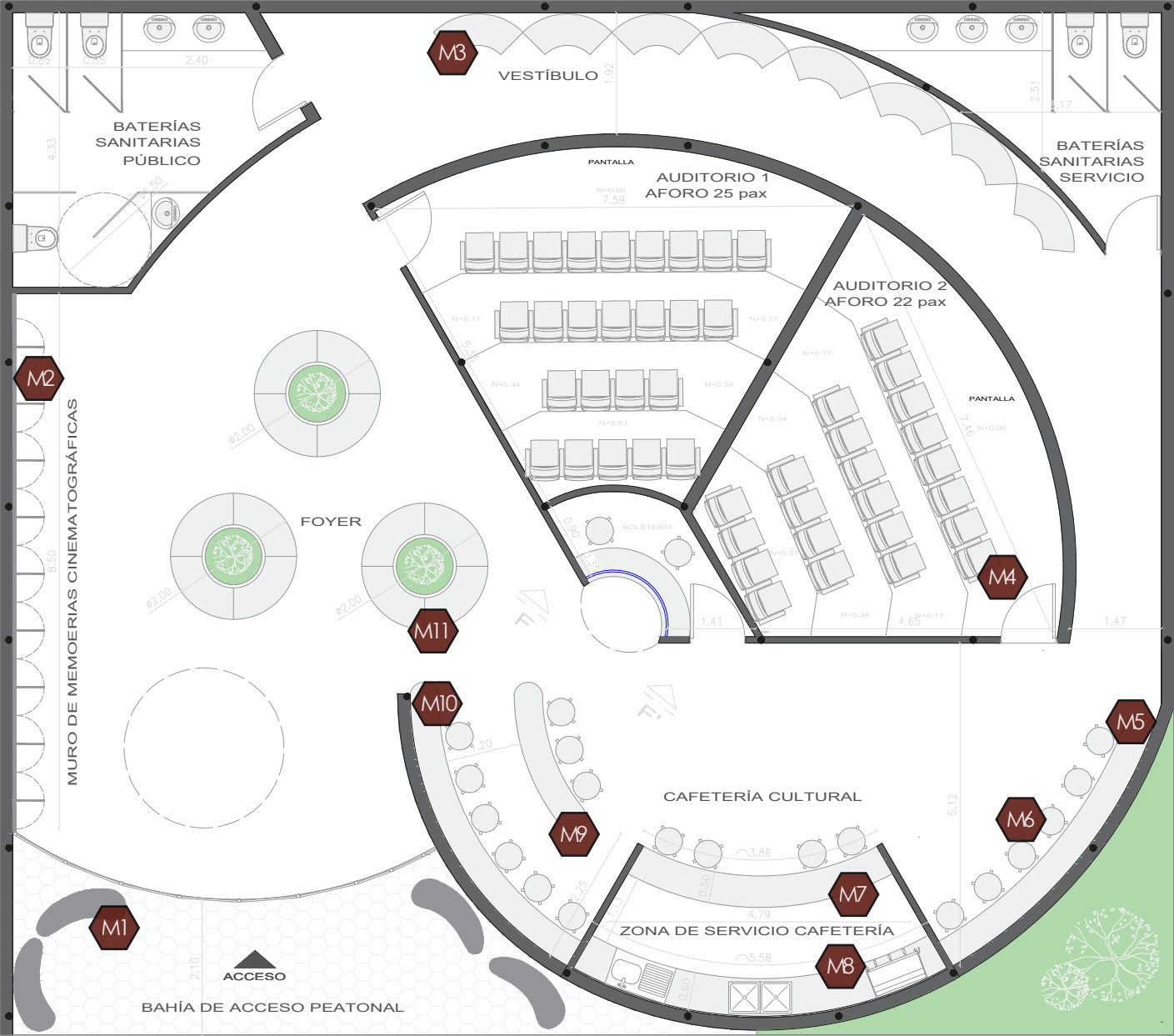


Figura 80: Chávez ,K. Diseño de mobiliario.[Ilustración]

5.1 Plano de Mobiliario

P. 91



CUADRO DE MOBILIRARIO			
SIMBOLOGÍA	DESCRIPCIÓN	CANT.	IMAGEN REFERENCIAL
	MOBILIARIO FIJO EXTERIOR FORMA ORGÁNICA HORMIGÓN FUNDIDO IN SITU	4	
	EXHIBIDOR DE MADERA CONTRACHAPADA ELEMENTOS PIVOTANTES GIRO 180 grados H= 3 metros	1	
	MUEBLE BAJO TIPO ASIENTO ESTRUCTURA DE MADERA TAPIZADO DE TERCIOPELO COLOR VERDE	8	
	BUTACA DE CINE ERGONÓMICA TAPIZADO DE TERCIOPELO COLOR ROJO	47	
	MESÓN FIJO DE CAFETERÍA ESTRUCTURA DE MADERA SOBRE MESÓN DE TRAVERTINO NEGRO	1	
	TABURETE MOVIL ESTRUCTURA DE MADERA TAPIZADO CUERINA COLOR NEGRO	21	
	MUEBLE BAJO ESTRUCTURA DE MADERA VERTICALES DE HIGH GLOSS ROJO SOBRE MESÓN DE TRAVERTINO NEGRO	1	
	MUEBLE BAJO ESTRUCTURA DE MADERA VERTICALES DE HIGH GLOSS ROJO SOBRE MESÓN DE TRAVERTINO NEGRO	1	
	MESÓN FIJO DE CAFETERÍA ESTRUCTURA DE MADERA SOBRE MESÓN DE TRAVERTINO NEGRO	1	
	MESÓN FIJO DE CAFETERÍA ESTRUCTURA DE MADERA SOBRE MESÓN DE TRAVERTINO NEGRO	1	
	MUEBLE BAJO TIPO ASIENTO ESTRUCTURA DE MADERA TAPIZADO DE TERCIOPELO COLOR VERDE CENTRO CON MACETA PARA VEGETACIÓN	3	

P. 92

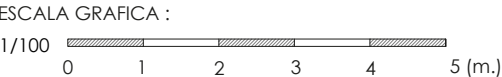
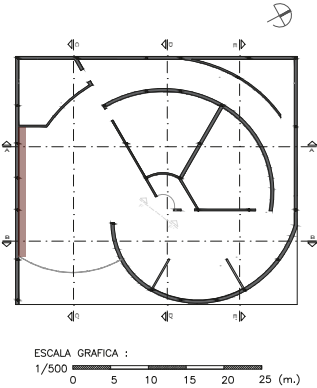


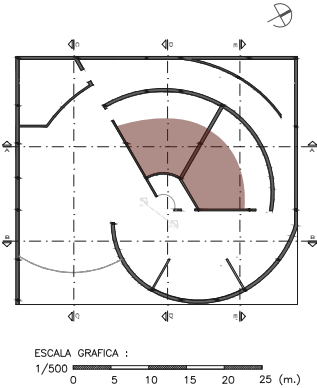
Figura 81: Chávez, K. Plano de mobiliario. [Planimetría]

5.1.1Detalle Mobiliario Cód. M2

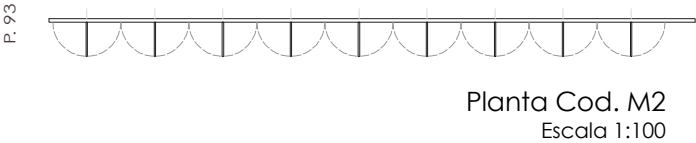


Perspectiva Cod. M2
Sin Escala

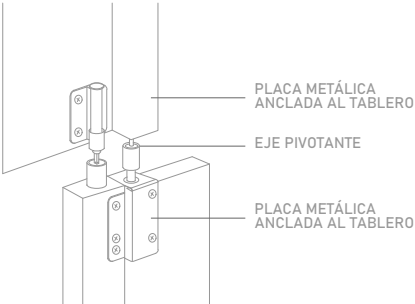
5.1.2 Detalle Mobiliario Cód. M4



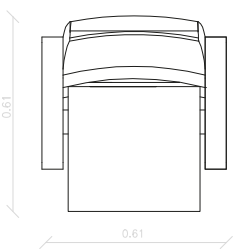
Perspectiva Cod. M4
Sin Escala



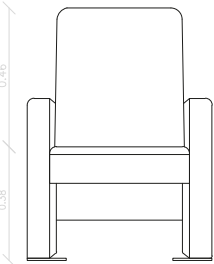
Planta Cod. M2
Escala 1:100



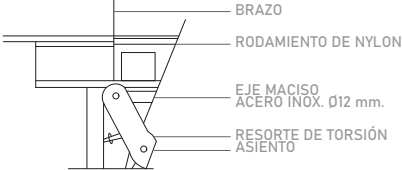
Detalle Constructivo Cod. M2
Sin Escala



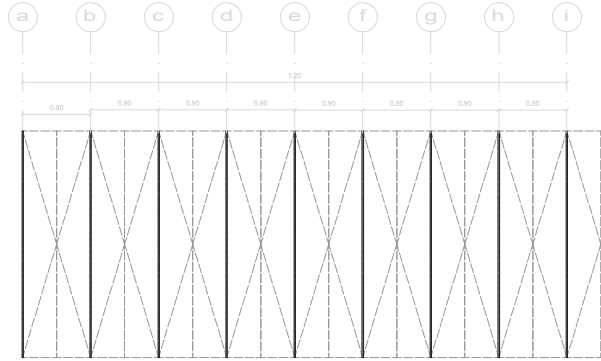
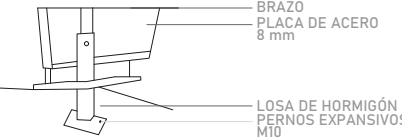
Planta Cod. M4
Escala 1:25



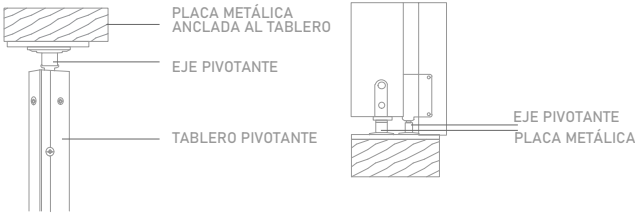
Elevación Cod. M4
Escala 1:25



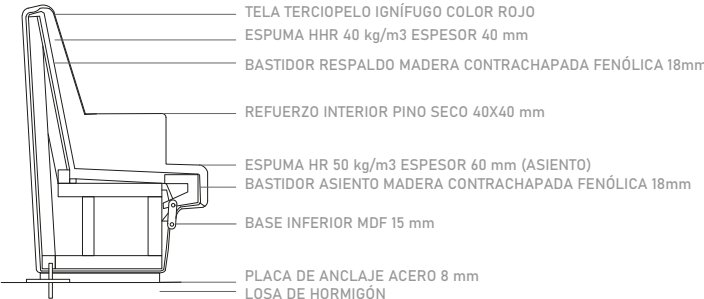
P. 94



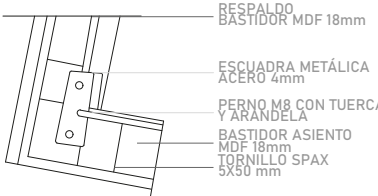
Elevación Frontal Cod. M2
Escala 1:100



Detalles Constructivos Cod. M2
Sin Escala

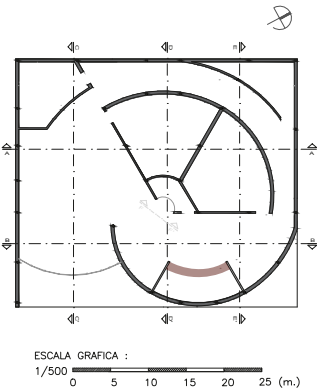


Corte Fachada Cod. M4
Escala 1:25

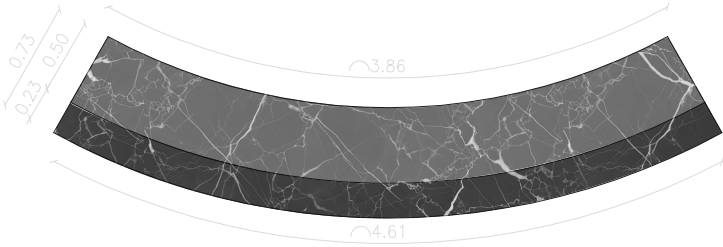


Detalles Constructivos Cod. M4
Sin escala

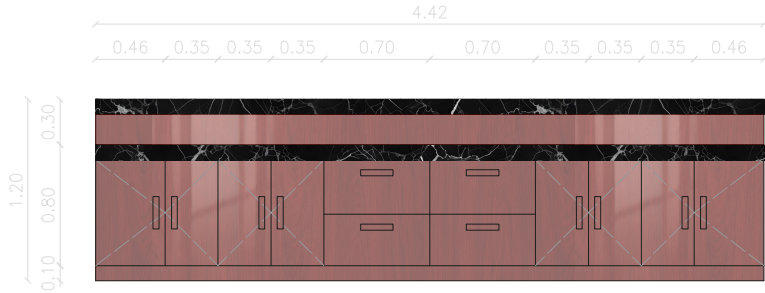
5.1.3 Detalle Mobiliario Cód. M8



Perspectiva Cod. M8
Sin Escala

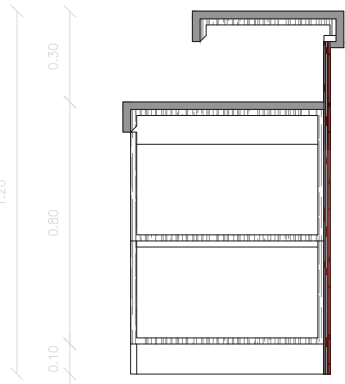


Planta Cod. M8
Escala 1:50

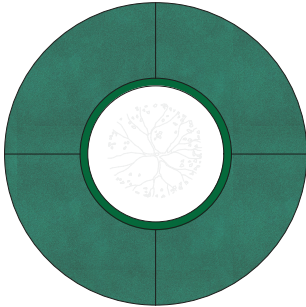
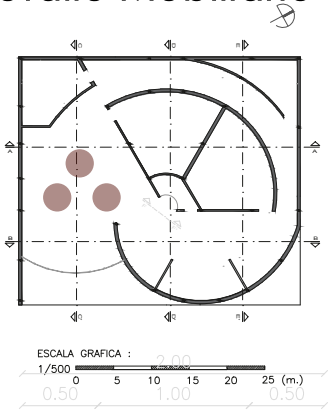


Fachada Interior Cod. M8
Escala 1:50

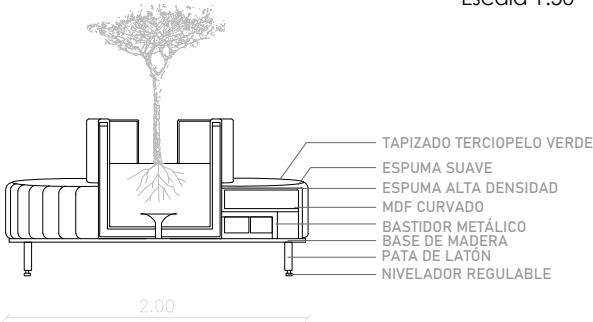
Sección Transversal Cod. M8
Escala 1:25



5.1.4 Detalle Mobiliario Cód. M11



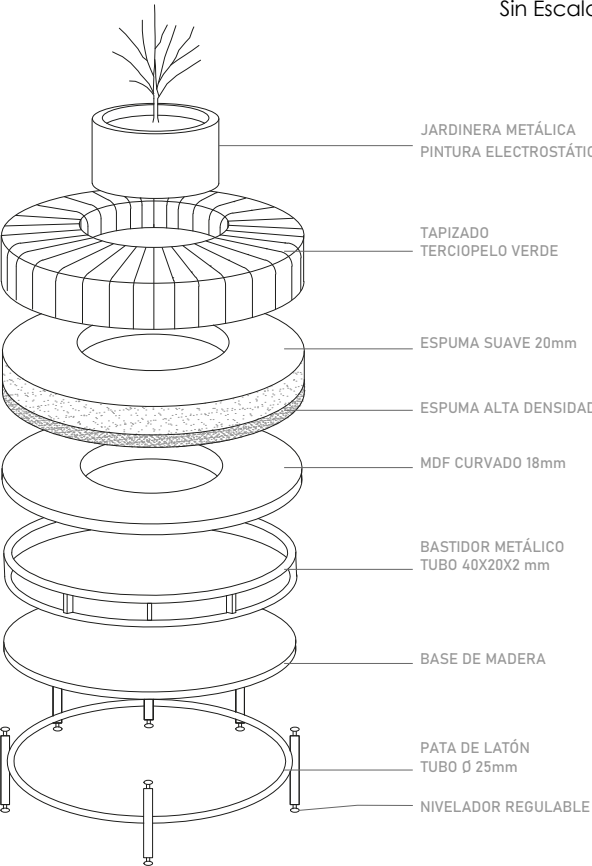
Planta Cod. M11
Escala 1:50



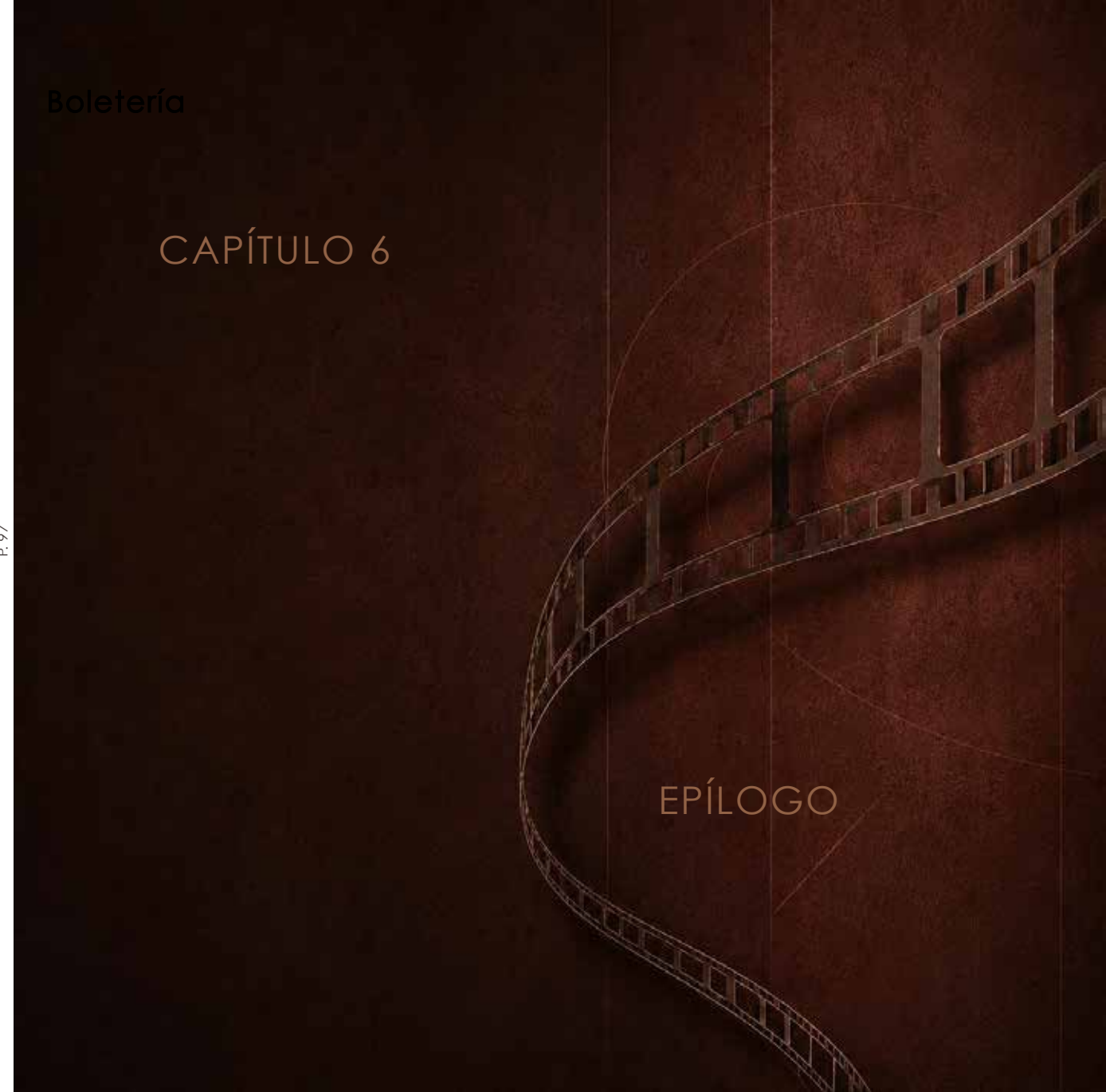
Corte Fachada Cod. M11
Escala 1:50



Perspectiva Cod. M11
Sin Escala



Despiece Cod. M11
Escala 1:50



6.1 Conclusiones

La propuesta de la Casa Cinematográfica “Se Fue a Volver”, partió desde una necesidad personal por llevar un proyecto familiar a otro nivel, sin embargo, el arduo trabajo de estudio y creación consiguió demostrar que el diseño interior puede contribuir a la recuperación de la memoria cinematográfica y al fortalecimiento de la identidad colectiva.

Mediante el concepto escogido, el proyecto integra forma, circulación y experiencia en una secuencia espacial inspirada en el servicio que brinda.

La incorporación de criterios de neuro acústica, iluminación circadiana, biofilia, accesibilidad universal y flexibilidad funcional permite mejorar el confort y adaptar los espacios a diversas actividades culturales. A su vez, la materialidad y el lenguaje Art Déco reinterpretan la identidad de los antiguos cines desde una perspectiva contemporánea.

El proyecto se consolida como un third place que promueve el encuentro intergeneracional, la difusión cultural y la construcción de comunidad; y establece una estrategia replicable para reactivar otros espacios cinematográficos de Quito y preservar su patrimonio intangible.

6.2 Recomendaciones

Se recomienda considerar esta propuesta de estudio, como una base para futuras investigaciones sobre la recuperación de espacios cinematográficos y culturales de Quito.

Asimismo, sería pertinente profundizar en el análisis neuro acústico, lumínico y sensorial mediante simulaciones especializadas que permitan validar técnicamente las estrategias planteadas.

Se sugiere ampliar el estudio hacia otros hitos cinematográficos en desuso, con el propósito de evaluar la adaptabilidad del modelo y su potencial para preservar el patrimonio intangible, fortalecer la memoria colectiva y promover nuevos espacios de encuentro intergeneracional.

Finalmente, quisiera dejar en el aire esta idea: Es momento de que nuestro trabajo como Arquitectos, empiece a buscar dejar huella; no hacer algo común o seguro sino tomar riesgos que nos aparten de la generalidad; solo así podremos mejorar la cultura arquitectónica de nuestro país.

6.3 Índice General Detallado

CONTENIDO	PÁGINA
CAPÍTULO 1 – CONTEXTO	1
1.1 Antecedentes del tema	2
1.1.1 Antecedentes SE FUE A VOLVER	3
1.1.2 Antecedentes ASOCINE	4
1.2 Análisis de la marca	5-6
1.3 Problemática	7
1.4 Solución	8
CAPÍTULO 2 – PLANTEAMIENTO	9
2.1 Propuesta	10
2.2 Target	11
2.3 Ubicación y Análisis del sector	12
2.3.1 Ubicación	12
2.3.2 Servicios y entorno	13-15
2.3.3 Asoleamiento	15
2.3.4 Estado actual	16
2.4 Análisis de referentes	17-20
CAPÍTULO 3 – PROYECTO	21
3.1 Metas del diseño	22
3.2 Concepto	23
3.2.1 Subconcepto	24
3.3 Programación	25
3.4 Diagrama de Adyacencias	26
3.5 Diseño espacial	27-28
3.6 Zonificación	29-30
3.7 Moodboard	31-32
3.8 Material Board	33-34
3.9 Paleta de colores	35
CAPÍTULO 4 – PLANOS Y RENDERS	36
4.1 Planta Constructiva	37-38
4.2 Planta de Distribución	39-40
4.3 Planta Amoblada Arquitectónica	41-42
Planta Amoblada Ambientada	43-44
4.4 Corte Transversal Arquitectónico D-D´	45-46

4.5 Corte Longitudinal Arquitectónico A-A´	47-48
4.6 Elevaciones Interiores	49-54
4.6.1 Elevación Interior B-B´	49-50
4.6.2 Elevación Interior C-C´	51-52
4.6.3 Elevación Interior E-E´	53-54
4.7 Plano de Pisos	55-56
4.8 Revestimientos Verticales	59-62
4.8.1 Planta de revestimientos verticales	59-60
4.8.2 Elevaciones de rev. verticales	61-62
4.9 Plano de techos	63-64
4.10 Planos de iluminación	65-68
4.10.1 Plano de Iluminación alta	65-66
4.10.2 Plano de iluminación baja	67-68
4.11 Styling	69-70
4.11.1 Ingreso y Foyer	69
4.11.2 Auditorios	69
4.11.3 Vestíbulo posterior	70
4.11.4 Cafetería cultural	70
4.12 Renders	71-88
4.12.1 Bahía de ingreso	71-72
4.12.2 Foyer	73-74
4.12.3 Foyer desde vestíbulo	75-76
4.12.4 Baterías sanitarias	77-78
4.12.5 Vestíbulo	79-80
4.12.6 Auditorio	81-82
4.12.7 Cafetería cultural	83-84
4.12.8 Cafetería cultural frontal	85-86
4.12.9 Boletería	87-88
CAPÍTULO 5. DISEÑO DE MOBILIARIO	89-96
5.1 Plano de mobiliario	91-92
5.2 Detalles mobiliarios código M2 y M4	93-94
5.3 Detalles mobiliarios códigos M8 y M11	95-96
CAPÍTULO 6. EPÍLOGO	97-101
6.1 Conclusiones	98
6.2 Recomendaciones	98
6.3 Índice general	99
6.3.1 Índice de ilustraciones	100
6.4 Bibliografía	101

6.3.1 Índice de Figuras

1. Los antiguos cines de Quito.	2
2. Exhibición película independiente en SE FUE a VOLVER	3
3. Exhibición película independiente en SE FUE a VOLVER	3
4. La Mariscal construye su memoria audiovisual con Ignacio Guarderas Merlo.	4
5. Comisión Ocasional de Cultura recibe a ASOCINE	4
6. Mural en SFAV Guangüiltagua.	5
7. Evento cultural y artístico en SFAV	6
8. Quito Fotografías antiguas 1870 - 1970	7
9. Auditorio de ASOCINE	8
10. Ilustración de Propuesta de Proyecto	9
11. Ilustración de Target de Proyecto	11
12. Sector de Intervención	12
13. Ubicación Geográfica del proyecto	12
14. Diagrama de Masas	13
15. Mapa Topográfico	13
16. Ocupación del Suelo	13
17. Sistema de Transporte	13
18. Inmuebles Patrimoniales	13
19. Oferta de servicios	14
20. Tasa de prevalencia de discapacidad	14
21. Vista aérea antigua sector La Mariscal	14
22. Volumetría Arquitectónica	15
23. Gráfica Solar	15
24. Plano de distribución de Planta Baja	16
25. Sección Transversal Asocine	16
26. Elevación frontal Asocine	16
27. Fachada Frontal de ASOCINE	16
28. Auditorio de ASOCINE	16
29. Sala de Uso Múltiple ASOCINE	16
30-31. Bosnia y Herzegovina: Kino Meeting Point, Sarajevo	17
32-33. Centro Nacional de Artes de Kaohsiung / Mecanoo	18
34-35. Pannelli tattili per il corridoio unesco di brescia	19
36. Ilustración metas de diseño	22
37. Espiral de Arquímedes	23

38. Sonar Waves	24
39. Ilustración de Programa de Proyecto	25
40. Ilustración de Adyacencias y Flujos	26
41. Geometrización del concepto	27
42. Implantación del token de diseño	27
43. Diseño espacial del Proyecto	28
44. Zonificación	29-30
45. Moodboard	31-32
46. Material board	33-34
47. Planta Estructural	37-38
48. Planta de Distribución	39-40
49. Planta Amoblada Arquitectónica	41-42
50. Planta Amoblada Ambientada	43-44
51. Corte Transversal D-D' Técnico	45-46
52. Corte Transversal D-D' Ambientada	45-46
53. Corte Longitudinal A-A' Técnico	47-48
54. Corte Longitudinal A-A' Ambientada	47-48
55. Elevación Interna B-B' Técnico	49-50
56. Elevación Interna B-B' Ambientada	49-50
57. Elevación Interna C-C' Técnico	51-52
58. Elevación Interna C-C' Ambientada	51-52
59. Elevación Interna E-E' Técnico	53-54
60. Elevación Interna E-E' Ambientada	53-54
61. Plano de Pisos Técnico	55-56
62. Plano de Pisos Ambientado	57-58
63. Plano de Revestimientos Ambientado	59-60
64. Plano de Techos	63-64
65. Planta de Iluminación Alta	65-66
66. Planta de Iluminación Baja	67-68
67. Styling Ingreso y Foyer	69
68. Styling Auditorios	69
69. Styling Vestíbulo Posterior	70
70. Styling Cafetería Cultural	70
71. Perspectiva Bahía de Ingreso	71-72
72. Perspectiva Foyer	73-74
73. Perspectiva Foyer desde Vestíbulo	75-76
74. Perspectiva Baterías Sanitarias	77-78
75. Perspectiva Vestíbulo Posterior	79-80
76. Perspectiva Auditorio	81-82
77. Perspectiva Cafetería Cultural	83-84
78. Perspectiva Frontal Cafetería Cultural	85-86
79. Perspectiva Boletería	87-88
80. Diseño de mobiliario	90
81. Plano de mobiliario	91-92

6.4 Bibliografía

Historia de los cines de Quito

Carrera, M., & Criollo, F. (2022, 17 de abril). Los antiguos cines de Quito, desde la luneta y la galería. El Comercio. <https://www.elcomercio.com/tendencias/cine/antiguos-cines-quito-galeria-teatros/>

Historia de ASOCINE

Ecudocufilm. (s.f.). Enigmas del cine: ASOCINE. <https://ecudocufilm.com/enigmas-del-cine-asocine/>

Fotografías antiguas de Quito

Quito Fotografías Antiguas 1870–1970. (s.f.). Fotografía histórica de Quito [Publicación de Facebook]. Facebook. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=893719029848194&set=g.1819516791686747>

Plan Especial La Mariscal

Secretaría de Territorio, Hábitat y Vivienda (STHV) & Dirección Metropolitana de Desarrollo Urbano (DMDU). (2017). Plan Especial La Mariscal. Municipio del Distrito Metropolitano de Quito.

Shadowmap

Shadowmap. (s.f.). Shadowmap. <https://shadowmap.org/es/>

Centro Nacional de Artes de Kaohsiung

ArchDaily. (s.f.). Centro Nacional de Artes de Kaohsiung / Mecanoo. <https://www.archdaily.cl/cl/924175/centro-nacional-de-artes-de-kaohsiung-mecanoo>

Kino Meeting Point Sarajevo

European Film Academy. (s.f.). Bosnia and Herzegovina: Kino Meeting Point Sarajevo. <https://www.europeanfilmacademy.org/activty/bosnia-and-herze->

Cine-Caravane

Federalna. (s.f.). Ciné-Caravane – francusko-njemački filmski karavan stiže u kino Meeting Point. <https://new.federalna.ba/cine-caravane-francusko-njemacki-filmski-karavan-stize-u-kino-meeting-point-90sbkg-ovina-kino-meeting-point-sarajevo/>

Accesibilidad universal en museos

Spazio Greco. (s.f.). Pannelli tattili per il corridoio UNESCO di Brescia. <https://spaziogeco.it/portfolio/pannelli-tattili-per-il-corridoio-unesco-di-brescia>

Luz Circadiana

Brown, T. M., & Lucas, R. J. (2019). Melanopsin and the design of lighting for human health. Current Biology, 29(10), R540–R547. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2019.03.017>
Boyce, P. R. (2014). Human factors in lighting (3rd ed.). CRC Press.

Third Place

Oldenburg, R. (1999). The great good place: Cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community (3rd ed.). Marlowe & Company.