



UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ

**Diseño de una Escuela Cinematográfica y
Audiovisuales, implantado en la Propuesta de
Nuevo Desarrollo de la Ciudad Cumaragua del
Municipio Falcón, Estado Falcón.**

Autor: Fabiana Peñalver Aoun

Urb. Yuma II, calle N° 3. Municipio San Diego
Teléfono: (0241) 8714240 (Máster) – Fax: (0241) 8712394



UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ

**DISEÑO DE UNA ESCUELA CINEMATOGRAFICA Y AUDIOVISUALES,
IMPLANTADO EN LA PROPUESTA DE NUEVO DESARROLLO DE LA
CIUDAD CUMARAGUA DEL MUNICIPIO FALCÓN, ESTADO FALCÓN.**

Trabajo de Grado presentado como requisito parcial para optar al título de
ARQUITECTO

Autor: Fabiana Peñalver Aoun
Tutor Académico: Arq. Orlando Ramírez
Tutor Metodológico: José Sirica

Urb. Yuma II, calle N° 3. Municipio San Diego
Teléfono: (0241) 8714240 (Máster) – Fax: (0241) 8712394

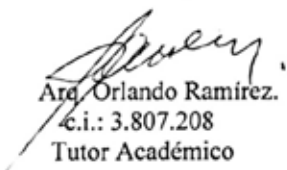
ACEPTACION DEL TUTOR

Quiénes suscriben, Arq. Orlando Ramírez G. e Ing. José Sírica, en nuestro carácter de Tutores Académico y Metodológico del Trabajo de Grado titulado:

Diseño de una escuela cinematográfica y audiovisuales, implantado en la propuesta de nuevo desarrollo de la ciudad Cumaragua del Municipio Falcon, Estado Falcon.

Presentado por el (a) ciudadano (a): Fabiana Peñalver Aoun, portador de la cédula de identidad N° 26.337.547, como requisito parcial para optar al título de Arquitecto, consideramos que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En San Diego, a los seis días del mes de noviembre del año 2019


Arq. Orlando Ramírez.
c.i.: 3.807.208
Tutor Académico


Ing. José Sírica
c.i.: 7.032.927
Tutor Metodológico



Universidad José Antonio Páez
Facultad de Ingeniería

FI - A - 063 - 2019 IICR

Valencia, 04 de Octubre del 2019

Ciudadano:
**PEÑALVER AOUN,
FABIANA**
C.I. 26.337.547
Presente.-

Cumplo con informarle que la comisión de Trabajo de Grado y Pasantías de la facultad de Ingeniería en su reunión N° 2 - 2019 se aprobó el proyecto de trabajo de grado titulado **"DISEÑO DE UNA ESCUELA CINEMATOGRAFICA Y AUDIOVISUALES, IMPLANTADO EN LA PROPUESTA DE NUEVO DESARROLLO DE LA CIUDAD CUMARAGUA DEL MUNICIPIO FALCON, ESTADO FALCON."** Presentado por usted como requisito para optar al título de Arquitecto.

Se ratifica la designación del Ing José Sirica, C.I. 7.032.927 como Asesor Metodológico y el Arq. Orlando Ramírez, C.I. 3.807.208 como Tutor Académico, quienes los asesorarán en el desarrollo de este proyecto.

Atentamente,

Prof. Luis Lira
Decano de la Facultad de Ingeniería

c. c. Coordinación de Pasantías y Trabajo de Grado

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado principalmente a Dios y la Virgen, por cuidarme, apoyarme y acompañarme a lo largo de todo este trayecto, darme la oportunidad de poder cumplir esta meta tan importante para mí. A mis padres por darme la oportunidad de poder formarme como profesional y por su amor incondicional siempre, ayudarme siempre que lo necesitaba. A mi hermana por siempre estar allí acompañándome. A mis abuelos por ser los mejores y apoyarme durante esta trayectoria. A mis tíos por ayudarme cada vez que lo necesitaba, ayudarme a poder cumplir esta gran meta para mí.

AGRADECIMIENTO

Nuevamente a Dios por brindarme todas las herramientas y permitir tener los recursos para realizar este logro de finalizar mi carrera. A dos personas que canalizaron sus esfuerzos e hicieron posible con mucho sacrificio, amor y apoyo que lograra finalizar este capítulo de mi vida, a mis padres. A mi familia por ser un apoyo y siempre estar presente.

A mis amigos, los cuales han sido parte importante de este trayecto para darme la ayuda, el apoyo y la compañía en cada instante, que desde el comienzo de la carrera hemos compartido juntos momentos inolvidables, compartiendo todos esos conocimientos aprendidos.

A los arquitectos Victor Rivera y Orlando Ramirez, por ser excelentes tutores de tesis retándonos a sacar lo mejor como futuros profesionales y obsequiarnos de manera bondadosa sus conocimientos en la materia. A todos los profesores, como la parte clave de este proceso, les agradezco inmensamente por ser ellos quienes nos brindaron sus conocimientos y experiencias a lo largo de la carrera, quienes nos ayudaron con cada duda que se nos cruzaba en el camino.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

	pp.
LISTA DE CUADROS.....	i
LISTA DE GRÁFICOS.....	ii
RESUMEN INFORMATIVO.....	iii
INTRODUCCIÓN.....	iv

CAPÍTULO

I	EL PROBLEMA.....	1
	1.1. Planteamiento del Problema.....	1
	1.2. Objetivos.....	4
	1.3. Justificación de la Investigación.....	5
II	MARCO TEÓRICO.....	7
	2.1. Antecedentes.....	8
	2.2. Bases Teóricas.....	9
	2.3. Definición de Términos Básicos.....	12
III	MARCO METODOLÓGICO.....	17
	3.1. Tipo de Investigación.....	17
	3.2. Población y Muestra.....	17
	3.3. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	18
	3.4. Técnicas de Análisis de Datos.....	20
	3.5. Análisis de Resultados.....	23
	3.6. Fases de la Investigación.....	23

	EL	PROYECTO...	
IV		24
	4.1. El sitio urbano.....		24
	4.2. La propuesta urbana.....		25
	4.3. El proyecto.....		27
	4.4. Memoria Descriptiva.....		31
V	REPRESENTACIÓN GRÁFICA		
	5.1 Listado de planos		32

LISTA DE CUADROS

CONTENIDO

CUADROS

p.p.

1.	Encuesta.	19
2.	Cronograma de actividades	25
3.	Programa de áreas	28

LISTA DE GRÁFICOS

CONTENIDO

GRÁFICOS

p.p.

1.	Resultado pregunta 1	20
2.	Resultado pregunta 2	20
3.	Resultado pregunta 3	21
4.	Resultado pregunta 4	21
5.	Resultado pregunta 5	21
6.	Resultado pregunta 6	22
7.	Resultado pregunta 7	22
8.	Resultado pregunta 8	22
9.	Resultado pregunta 9	22
10.	Resultado pregunta 10	22
11.	Diagrama de burbujas general del complejo	29
12.	Diagrama de la escuela cinematográfica y audiovisual	30
13.	Diagrama de estudios de grabacion.....	30
14.	Diagrama sala de cines.	30



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE ARQUITECTURA
CARRERA ARQUITECTURA

**DISEÑO DE UNA ESCUELA CINEMATOGRAFICA Y AUDIOVISUALES,
IMPLANTADO LA PROPUESTA DE NUEVO DESARROLLO DE LA
CIUDAD CUMARAGUA DEL MUNICIPIO FALCÓN, ESTADO FALCÓN.**

Autora: Fabiana Peñalver. Aoun

Tutor Académico: Arq. Orlando Ramírez

Fecha: noviembre, 2019

RESUMEN INFORMATIVO

El estudio que se presenta a continuación, tiene como objetivo el diseño de una Escuela Cinematográfica y Audiovisual, dentro del Nuevo Desarrollo Urbano de la Ciudad de Cumaragua del Municipio Falcón, Estado Falcón. La propuesta urbana tiene como objetivo la integración del eje verde que rodea las Salinas de Cumaragua con un complejo cultural y educacional, en el cual estará ubicada la escuela y contará con estudios de grabación y salas de cine. Se realizó el siguiente proyecto como una investigación de modalidad proyecto factible y de nivel descriptivo donde se tomaron ciertas técnicas de recolección de datos y se obtuvieron observaciones precisas en la zona dando como derivación las causas, consecuencias, necesidades e inquietudes de la población y a la problemática del lugar que se estudió. Con el diseño de la Escuela Cinematográfica y Audiovisual, como complejo resuelven la problemática que presenta el municipio al no tener un área de esparcimiento, encuentro y recreación, brindando bienestar y empleo tanto al usuario, visitante como al residente del sector. La investigación contó con diferentes fases de la investigación: Fase I, Diagnostico; Fase II, Problemática; Fase III, Nuevo Desarrollo Urbano; Fase IV, Definición del Proyecto; Fase V, Investigación del Tema; Fase VI, Análisis de Información Recolectada; Fase VII, Diseño de una Escuela Cinematográfica y Audiovisual, Fase VIII, Presentación del Proyecto.

Descriptor: Escuela, Cine, Audiovisual, Complejo cultural.

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se implanto en el Nuevo Desarrollo Urbano de la Ciudad de Cumaragua de Municipio Falcón, Estado Falcón, en el cual se planteó una serie de equipamientos de diversos usos en todo el municipio, vías de tránsito y toda una franja verde cultural por el borde de las Salinas, integrando así los equipamientos propuestos a ella, evitando de esta manera darle la espalda. También se planteó crear vías peatonales y ciclo vías en toda la ciudad.

Además, dicha propuesta urbana está estrechamente relacionada con el diseño de un complejo cultural y educacional, formado por tres edificaciones, dos de uso educacional como lo son la Escuela Cinematográfica y Estudios de grabación y una edificación de uso cultural y público como lo son las salas de cines.

Por otra parte, la ubicación del complejo beneficia a los miembros de la comunidad debido a que se le da prioridad al peatón ante la facilidad de transporte público y la cercanía del mismo a las estaciones del tranvitren.

La Escuela Cinematográfica está conformada por dos edificaciones: La Escuela de cine, donde se imparten todos los conocimientos necesarios para formar profesionales y una segunda edificación, destinada a la grabación de los proyectos finales del alumnado, la otra edificación se basa para la proyección de películas de producción nacional. Cabe destacar que dichas instalaciones estarán abiertas a toda la sociedad, contribuyendo al desarrollo integral de los habitantes a nivel regional y nacional.

Ante lo expuesto anteriormente, se afronta la situación planteada partiendo del Capítulo I titulado El Problema, en el cual se señala el objetivo general, los objetivos específicos y las justificaciones de la investigación; aquí se muestra una breve descripción de los aspectos morfológicos, sociales, económicos, culturales y arquitectónicos del Municipio Falcón, Estado Falcón.

En el Capítulo II, se desarrolla el Marco Teórico o Referencial, en el cual se encuentran los antecedentes de la investigación, que son aquellos estudios o trabajos de grado realizados por los autores, donde plantea una breve síntesis conceptual de las investigaciones realizadas. En esta sección también se encuentran las bases teóricas, legales y la definición de términos básicos, donde se da una breve explicación de los conceptos más usados de la investigación.

En el Capítulo III, Marco Metodológico, se plantea la naturaleza de la investigación, se determina la población y la muestra, se indican las técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de los datos y se describen los recursos institucionales, humanos, materiales y las fases de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

A un nivel internacional son muchos los países que poseen diversos Centros Culturales para mantener una vida activa y diversa, considerados como ciudades didácticas, ya que albergan una gran cantidad de edificaciones con este uso, que bien son patrimonios históricos, museos, salas de cines, galerías y bibliotecas. Entre ellas destacan Berlín, Londres, Bombay, New York, Paris, Alemania y Sídney.

Es así como en el caso de Paris, los parisinos y turistas de la ciudad cuentan con 24 museos nacionales, 830 bibliotecas, 302 salas de proyección, 350 teatros y 16 salas de conciertos. Es por esto que en dicha ciudad es denominado a nivel mundial como un museo al aire libre, una ciudad donde se respira arte en cada esquina, a su vez al tener diversas áreas culturales obtienen gran cantidad de empleos en el país, teniendo así una población activa y trabajadora. En París la cultura ha estado viva desde principios del siglo XX, pero no solamente la vida cultural de esta ciudad se recrea en edificaciones antiguas, ya que en la actualidad se han construido diversas edificaciones para seguir promoviendo el sentido cultural.

Igualmente se puede hacer referencia a la diferencia que existe con América Latina en cuanto a países que son reconocidos por poseer ciudades culturales, como ejemplo de esto, se encuentra Santiago de Chile, el cual es una ciudad repleta de cultura, característica que es notoria al caminar por sus calles y conocer a su población y la tasa de desempleo que para finales del año 2018 comienzos del 2019 era de tan solo 6%, según las cifras entregadas por el Instituto Nacional de Estadísticas de Chile, ya que poseen cantidad de áreas culturales, comerciales, recreativas, entre otras que les

ofrecen actividades y empleos. En Santiago de Chile se ubican las principales compañías de teatro y los museos más importantes del país. Este país cuenta que una cantidad variada de actividades recreativas donde un gran parte de la población asiste, ayudando esto a disminuir el porcentaje de ocio en el país, como lo son los festivales de cine en la ciudad, el más destacado es SANFIC, donde cada año asisten alrededor de 55.000 personas. Chile también cuenta con una buena calidad de educación, y una de las más avanzadas en América Latina, este país cuenta con una tasa de 96% de alfabetización.

Por otro lado se encuentra Venezuela, donde existen diversos centros culturales como cines, galerías y teatros distribuidos a lo largo del país, aun y cuando no se les da la importancia necesaria. A partir del año 2005, cuando se creó el Ministerio del Poder Popular para la Cultura, el gobierno comenzó a tener un espacio dedicado a la cultura, el cual se divide en diferentes plataformas.

Sin embargo, en los últimos 25 años nuestro país ha desarrollado un proceso de crisis que ha desencadenado una vertiginosa caída del nivel económico, descenso que a su vez ha hecho estallar problemas estructurales de nación como lo son debilitamiento del sistema educativo, sanitario-asistencial, laboral y de seguridad tanto social, jurídica como ciudadana, entre otros flagelos. Las políticas desacertadas han hecho que la ciudadanía caiga en un colapso social, donde la inversión de los valores reina en todos los estratos, y fenómenos como la delincuencia, la deserción escolar, la indigencia, el tráfico y consumo de drogas, la paternidad irresponsable en consecuencia de la desintegración de la familia como pilar fundamental de la sociedad sean pan nuestro de cada día en urbanizaciones y zonas populares de nuestras ciudades.

Por lo tanto, uno de los principales motivos para la desestructuración del aparato social venezolano obedece al desvanecimiento del proceso educativo primordial, que se basa en la formación de ciudadanos de provecho que sirvan de manera productiva

al país. En vez de eso vemos una juventud que vive de espaldas a las aulas, y que quedan exentos (por motivos diversos que no competen directamente a este estudio) de las herramientas de formación e información que son responsabilidad constitucional del Estado. Aunado a esto, el espacio cultural que secunda al proceso de formación académico necesario para un crecimiento integral como ciudadano cada vez es mayormente cercenado: La incursión en las artes, los medios de comunicación, la documentación (bibliográfica, hemerográfica y telemática) son recursos a los que el ciudadano común tiene cada vez menos acceso.

A su vez se puede mencionar que algunas ciudades del país como Mérida y Caracas que también viven la crisis del país, mantienen el uso de centros culturales activos, para el disfrute de la población y sus turistas, lo cual no se evidencia en otros contextos urbanos que se encuentran desposeídos de estas actividades.

Es así como también se puede mencionar que el Estado Falcón cuenta con edificaciones antiguas que son visitadas diariamente por habitantes de las zonas, aunque no son suficientes. Algunas edificaciones de construcción brindan espacios culturales, para la dinámica, el fomento y el entretenimiento cultural.

Igualmente el estado Falcón, no solo se contaba con la escases de espacios culturales para la población si no también, espacios de esparcimiento para los estudiantes o residentes. Esta zona carece de estos espacios adecuados para que los estudiantes, habitantes y turistas pueden disfrutar de diferentes actividades, tales como teatro, cine, conciertos, lugares de reunión para diferentes actividades festivas, etc., a su vez el Casco Central no poseía suficientes lugares que le dieran vida nocturna al Boulevard Colombia y que le devolviera ese aire cultural que la zona con los años había perdido.

Es por eso que las personas que allí residen, la mayoría presentan un problema de vivienda, viven en zonas precarias, como invasiones sin poseer siquiera calles asfaltadas, sin el privilegio de tener los servicios necesarios para un buen vivir, el

transporte público es deficiente y las vías están en muy mal estado, además de la vocación turística y comercial la ciudad no tiene otro sustento, lo que genera una dificultad para la población a la hora de adquirir un empleo, la mayoría se dedica al sector turístico informal por lo que está sobre cargado y ocasiona en fechas de temporada baja mucha oferta y poca demanda. Hoy en día en la zona presenta un alto porcentaje de desempleo, falta de educación, alto porcentaje en robos, consumo de drogas, entre otras actividades no positivas para la población, por esta misma razón ya anteriormente mencionada, que la ciudad no presenta con actividades o áreas recreativas y educativas para dar empleo a la población.

Debido a todo lo anteriormente expuesto se plantea como solución la propuesta de la escuela cinematográfica, esta expone para la población con una proyección al año 2050, un planteamiento urbano dirigido a fomentar una mejor calidad de vida, en cuanto empleo, vivienda, educación, tecnología, movilidad, cultura y mejorar además el turismo nacional e internacional. Así mismo el mejoramiento de los espacios en la ciudad, creando una urbe ordenada y funcional, con predominancia del transporte público y dándole prioridad al peatón, realizando una ciudad sustentable y ecológica.

1.2 Formulación del Problema

¿Cómo una Escuela Cinematográfica y Audiovisual ayudara a mejorar la capacidad socio-cultural de los habitantes implantado en el nuevo desarrollo urbano de la ciudad de Cumaragua, Municipio Falcón, Estado Falcón, satisfaciendo las necesidades educacionales y culturales de la zona?

1.3 Objetivos de la Investigación

Objetivo General.

Proponer una Escuela Cinematográfica y Audiovisual, implantado en el nuevo desarrollo urbano de la ciudad de Cumaragua, en el Municipio Falcón, Estado Falcón; cumpliendo con las ordenanzas y leyes vigentes, para impulsar el desarrollo educativo, económico y cultural de la población.

Objetivos Específicos.

Recopilar la información necesaria para la determinación de las condiciones actuales de la zona a través de las técnicas de recolección de datos.

Analizar la información recopilada para la determinación de los criterios de diseño cumpliendo las distintas leyes y normativas vigentes que rigen la zona.

Proponer el nuevo desarrollo urbano de la ciudad de Cumaragua, Municipio Falcón, Estado Falcón, para el mejoramiento socio-cultural de la zona, cumpliendo con las ordenanzas y leyes vigentes.

Proponer una Escuela Cinematográfica y Audiovisual en el nuevo desarrollo urbano de la ciudad de Cumaragua, Municipio Falcón, Estado Falcón, para aumentar el nivel educativo, económico y cultural de la población, cumpliendo con las normas y leyes vigentes.

1.4 Justificación de la Investigación

La propuesta del nuevo desarrollo urbano de la ciudad de Cumaragua, Municipio Falcón, Estado Falcón ha sido principalmente basada en el eje natural de las salinas,

en el cual se busca diseñar un parque con áreas recreativas, culturales y comerciales. La propuesta para el urbanismo posee un enfoque turístico y cultural, colocando al alrededor de las salinas equipamientos de este tipo combinados con plazas, áreas recreacionales, institucionales y ciertas actividades que conviertan al sector en un lugar agradable y conectando al municipio mediante bulevares y pasarelas en sentido Este-Oeste, de manera funcional y de fácil acceso hacia estas áreas planteadas, teniendo como prioridad al peatón.

En vista de esto, se propone la creación de una Escuela Cinematográfica y Audiovisual cubriendo el ámbito educativo y cultural generando múltiples beneficios para los habitantes la zona.

Por consiguiente la propuesta de una edificación, nace a raíz de que no existe una escuela dedicada a las artes cinematográficas y audiovisuales en todo el estado, teniendo como objetivo despertar el interés de los jóvenes y promover el talento nacional.

En resumen el diseño y construcción de este proyecto brinda mejoras en el aspecto económico, ya que para el funcionamiento del mismo, se requirió de empleados con experiencia en el campo, que brindaran ayuda a los usuarios y se encargaran de las diferentes áreas que contiene el Centro de Arte Cinematográfico, de esta forma se generó una posibilidad de empleo a los residentes de la zona y los demás ciudadanos de las área circundantes que se encuentren interesados en laborar en un ambiente cultural.

Por último el diseño de este proyecto presentara mejoras en la cantidad de adolescentes y adultos que realizan actividades como tráfico o consumo de drogas, disminuirá el porcentaje de mujeres de embarazo precoz, a sí mismo como la cantidad de niños abandonados por falta de ingreso económico en las familias para mantener a los hijos, y así disminuir la cantidad de robos, y desnutrición en la población.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

El estado Falcón debe su nombre al Mariscal Juan Crisóstomo Falcón, uno de las principales figuras de la Federación venezolana, quien naciera cerca de la población de Jadacaquiva en la península de Paraguaná. El estado falcón se reconoce en cualquier mapa por la forma peculiar de la Península de Paraguaya, que parece una cabeza enorme sostenida por un delgado y largo cuello. El estado vive mayormente de refinar el petróleo, que a través de oleoductos llega desde el Zulia la refinerías de Amuay y Punta Carbón, el complejo de refinación más grande de América del Sur. De resto, lo más preponderante es la pesca, la ganadería caprina y bovina (para obtener leche), la actividad artesanal y el turismo de playas.

Una escuela de cine (también llamada academia de cine, según cada caso) es un establecimiento, público o privado, en el que se cursan estudios o formaciones relacionados con el arte cinematográfico, con el objetivo de la obtención de un diplomado de un título artístico o profesional. Los Centros audiovisuales representan instituciones importantes especializadas en el campo de las adaptaciones de programas de televisión, radio, video, internet, cine, etc; para todo tipo de personas, y diferentes áreas urbanas y rurales alrededor del mundo que disponen de metodologías para audio describir y subtitular contenidos audiovisuales. El cine era visto como un espectáculo de cine, no era asumido como el Arte que es ahora. En el momento que esto cambio, fue gracias a los avances de las maquinarias, equipos y lugares donde se reproducían, además se realizaban películas de mayor duración y mayor calidad. Es en ese momento cuando las empresas se dieron cuenta que eran necesarios espacios adecuados para la reproducción de este arte, para de esta manera comercializarlo y así poder obtener suficiente dinero.

En Venezuela existe la Escuela Nacional de Cine en Caracas, esta es una institución educativa privada que se origina en el año 2000, cuando Gabriel Brener, el es un director de reconocida trayectoria, propone a una de las Productoras Cinematográfica Bolívar Films, C.A., empresa pionera de la industria cinematográfica, realizar una serie de Talleres Experimentales, Cursos y Seminarios. En el año 2009 se conforma la Escuela Nacional de Cine ENC, al iniciar en el 2010 el dictado de programas de capacitación por un lapso total de 3 años, desarrollado por semestres atendiendo a las distintas especialidades del medio. A partir del año 2014 comienza el dictado de Diplomados en conjunto con la Universidad Central de Venezuela.

2.1. Antecedentes

- M. Campos Cardozo, “Diseño de Escuela Cinematográfica”

Se considera desarrollar diferentes ejes de composición a través de la trama urbana existente en el contexto de área de intervención tomando en cuenta las diferentes características de diferentes edificaciones y espacios que representan las condiciones ambientales y físicas transformables. La idea base parte por la abstracción de tres conceptos representados en tres volúmenes sólidos que representan el recuerdo como el espacio que expresa las diferentes aventuras que la historia nos ha dejado, la realidad el espacio en el cual el usuario lograra comprender la historia y lograra también generar diferentes procesos de aprendizaje actuales y la fantasía donde expresa la esencia del cine donde se concentra diferentes actividades que se basan en la tecnología.

- Andreyana, Benavides Diaz; “Diseño de un Centro de Arte Cinematográfico dentro de la Propuesta de Reordenamiento Urbano del Casco Histórico de Valencia, Estado Carabobo”

Las áreas según sus características, su importancia y su afluencia de clientes, por ejemplo, se cuenta con actividades al aire libre, tal como es, el anfiteatro destinado a un cine de verano, o para presentaciones de danza, también se encuentran otras actividades que cuentan con iluminación natural, tales como, el restaurante y la galería, y otras áreas que necesitan de mayor resguardo y privacidad, ejemplo de esto son las salas de cine, al mismo tiempo existen espacios como la administración y área de servicio que son lugares de trabajo que no necesitan protagonismo en el centro. Con este criterio de distribución las actividades se plantean en una edificación donde la volumetría distingue por lo novedoso. Todo nace de un punto central, utilizando módulos radiales que se articulan con una plaza para el público, destinada al uso de anfiteatro, donde se realizaran presentaciones varias.

- Carolina Layla, Alhamad Alchami, “Diseño de una Escuela de Artes Cinematográficas Dentro del Eje Cultural de la Propuesta Urbana, Municipio Naguanagua, Estado Carabobo”

La edificación se encuentra desarrollada en dos volúmenes principales, el volumen de la escuela y el volumen de los cines, donde la intersección de ambos forma un portal de recibimiento que da la bienvenida al público que visita el complejo cultural. Tanto el volumen de la escuela como el volumen de los cines, se encuentran divididos en áreas públicas y privadas, cada una diseñada según los requerimientos de la misma. Ambos volúmenes reciben a los estudiantes o visitantes con un hall de doble altura, donde se encuentra la distribución para dirigirse a las áreas necesarias. Este proyecto

cuenta con sala de cine, área de talleres, salones de clases, museo, galería y feria de comida, siendo la unión de todos estos la plaza central.

2.2. Bases Teóricas

Cine

La cinematografía comúnmente conocida por su abreviatura “cine” es un arte que se encarga de transmitir de manera veloz, imágenes o fotogramas para dar la sensación de movimientos. Para poder llevar a cabo una obra cinematográfica es necesario la intervención de otros elementos, tanto técnicos como económicos y creativos, tales como la fotografía, la redacción de los guiones, el montaje de las escenas, el manejo de las cámaras, la dirección del sonido, la producción de la obra, entre otros elementos, de igual forma para que el trabajo de todo estos elementos engrane de manera adecuada, es necesario que la obra cinematográfica atraviese por una serie de etapas, iniciando con el desarrollo de la misma, posteriormente la preproducción, seguido del rodaje de la cinta, la postproducción y finalmente la distribución del producto final.

Audiovisual

Audiovisual es un adjetivo que hace referencia conjuntamente al oído y a la vista. El contenido audiovisual, por lo tanto, emplea ambos sentidos a la vez. Por otro lado, el término también puede emplearse como sustantivo. La utilización más frecuente del concepto está vinculada al formato de difusión de contenidos que se vale de imágenes ópticas acompañadas por grabaciones acústicas. Un material audiovisual es visto y oído por el espectador. El arte audiovisual surge con el desarrollo del cine sonoro, a finales de la década de 1920. Hasta entonces, la proyección de películas y sonido no iban de la mano, ya que los filmes eran mudos

(no contenían grabaciones que pudieran escucharse). Cabe mencionar, por otro lado, que en ocasiones había una banda en vivo que aportaba música a las películas. A partir del cine sonoro, los expertos comenzaron a referirse a las técnicas de difusión simultáneas como audiovisuales.

Estudio de cine

Es un lugar que dispone de todos los medios necesarios para la producción y el rodaje de películas. Un estudio de cine vacío tiene una complejidad extraña e inhóspita. Se puede ver una superficie del suelo parejo. Las paredes protegidas por un ciclorama (cortina) acústicamente aisladas y un panel en sus paredes para realizar las conexiones de las cámaras, micrófonos y otras posibles conexiones técnicas. El techo lleno de lámparas. Todo tiene un silencio impersonal de bodega desierta. Se monta la escenografía, se encienden los focos para contrastar luces y sombras y el ambiente se transformará de un modo sorprendente. Un sentido de actividad asociado a una mágica tensión dominará por igual a conductores o animadores, artistas, músicos, actores y personal de estudio. Convergen los trabajos. Paneles y decorados empiezan a transformar la escena. Las cámaras y los equipos de sonido se encienden y ajustan a posición operativa. Se dan los últimos toques a la iluminación. Una buena organización consigue la unión de todos los elementos de producción para hacer posible la realización de la película. El director ordena y las cámaras inician su toma, lo propuesto empieza a materializarse.

Una vez terminada la filmación, la producción habrá completado su trabajo; el equipo habrá aprendido y practicado el guion del director; los ensayos habrán alcanzado con éxito su cometido. Y entonces toda la escenografía será desmantelada, los equipos se guardarán y los suelos se limpiarán. El estudio vuelve a tener su aspecto vacío original.

Estudios de grabación

Los estudios de grabación son lugares destinados al registro de voz y música, en condiciones tales que al reproducir posteriormente el material obtenido, tengamos la sensación de encontrarnos frente a frente con el intérprete.

Estos lugares son, además, la imagen distintiva de la empresa, un escaparate cuyo fin es el de atraer clientes, por lo que la calidad de un estudio será evaluada en función del grado en que logren conjuntarse en él; la acústica, la estética y la electrónica, es decir, si se logra una buena relación entre esas características, el estudio proporcionará las condiciones para lograr la excelencia en sus funciones. El especialista en acústica debe considerar los niveles de ruido existentes en el exterior del local y planear el aislamiento necesario, proponer los materiales adecuados para obtener un tiempo de reverberación lo más cercano posible al tiempo óptimo y, de ser posible, sugerir el equipo electrónico requerido.

Será entonces una sala de grabación el espacio destinado a la estancia de los intérpretes, deberá ser un lugar agradable, ya que considerando lo prolongada que pueda resultar la grabación de un programa musical, y teniendo en cuenta que se estará trabajando en un sitio completamente aislado del mundo exterior, la estancia en él deberá hacerse lo menos pesada posible.

Pantalla de LED: Es un dispositivo electrónico conformado por LEDs, que puede desplegar datos, información, imágenes, vídeos, etc; a los espectadores cercanos a la misma. Se caracteriza por estar compuesto por diodos emisores de luz o LEDs, derivada de las siglas inglesas LED. La pantalla electrónica de LEDs se compone de pixeles mediante módulos o paneles de LEDs (diodos emisores de luz), ya sean monocromáticos (un solo color de LEDs), Bicolor (dos tipos de colores de LEDs) o poli cromáticos: estos últimos se conforman a su vez con LEDs RGB (Rojo, Verde y Azul, los colores primarios de la paleta de colores de monitores, pantallas o

proyector). Dichos LEDs forman píxeles, lo que permite formar caracteres, textos, imágenes y hasta vídeo, dependiendo de la complejidad de la pantalla y el dispositivo de control.

Sala de cine 4d: El cine 4D consiste en la proyección de una película a la cual se añaden efectos especiales en directo en consonancia con lo mostrado en la pantalla, de forma que los espectadores puedan sentir en sus propias carnes las experiencias mostradas en la pantalla, como si formasen parte del metraje. Entre los efectos que pueden ser producidos tenemos el humo, la niebla, los movimientos (como vaivenes de un tren), luces, temperaturas, viento, o humedad de varios tipos (como lluvia o la humedad ambiental asociada a la niebla).

2.3. Bases legales

Normas Sanitarias. Gaceta Oficial de la República de Venezuela N° 4.044 Extraordinaria. (1988):

Artículo 147. Las edificaciones y/o los locales destinados a reunión pública con fines culturales, recreacionales, deportivos, de diversión, de esparcimiento y otros, deberán dotarse de salas sanitarias y de piezas sanitarias del tipo y número mínimo que se indica a continuación:

A.- Auditorios, salas de reuniones, sala de conferencias, bibliotecas, teatros, cines, autocines, estadios, velódromos, hipódromos, plaza de toros, circos, parques de atracciones, parques públicos y similares

A.1. En edificaciones y/o en locales destinados a estos fines, se proveerán salas sanitarias separadas para hombres y para mujeres.

A.2.- A los fines del cálculo del tipo y número mínimo de piezas sanitarias a instalar, se estimará en la concurrencia ocupará la máxima capacidad prevista de la edificación y/o del local, y que la mitad de dicha concurrencia serán hombres y la mitad mujeres.

Deberá esperarse una sala sanitaria como un excusado, un lavamanos y una ducha.

A.3. El tipo y número mínimo de piezas sanitarias a instalar será el indicado en la Tabla 19.

A.4. Se proveerá una fuente de beber por cada 300 personas o fracción, que se instalarán fuera de las salas sanitarias.

A.5. Se proveerá un lavamopas en cada piso como mínimo.

A.6. En sitio cercano a los camerinos de artistas, se instalarán salas sanitarias separadas para hombres y para mujeres. En cada sala sanitaria se instalará como mínimo: un excusado, un lavamanos y una ducha.

A.7. En sitio adyacente a la casetas de proyección, cervecerías, fuentes de soda, refresquerías, restaurantes y similares, se instalarán salas sanitarias separadas para hombres y mujeres. En cada sala sanitaria se instalará como mínimo un excusado, un lavamanos y una ducha.

Excusados		Urinarios		Lavamanos	
Nº de personas de cada sexo	Nº de piezas requerido	Nº de hombres	Nº de piezas requerido	Nº de personas de cada sexo	Nº de piezas requerido
1 – 100	1	1	1	1	1
101 – 200	2	2	2	2	2
201 – 400	3	3	3	3	3
Más de 400	Un excusado adicional por cada 500 hombres o fracción y uno por cada mujer o fracción.	Más de 600	Un urinario adicional por cada 300 hombres o fracción	Más de 750	Un lavamanos adicional por cada 500 personas o fracción.

Cuadro1. Número Mínimo de Piezas Sanitarias a Instalar. Tomado de las Normas Sanitarias. Gaceta Oficial de la República de Venezuela N° 4.044 Extraordinaria. (1988)

Ley Orgánica del Ambiente. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela No. 5.833 Extraordinario. (2006):

Artículo 24. La planificación del ambiente forma parte del proceso de desarrollo sustentable del país. Todos los planes, programas y proyectos de desarrollo económico y social, sean de carácter nacional, regional, estatal o municipal, deberán elaborarse o adecuarse, según proceda, en concordancia con las disposiciones contenidas en esta Ley y con las políticas, lineamientos, estrategias, planes y programas ambientales, establecidos por el ministerio con competencia en materia de ambiente.

Ley de aguas. Gaceta Oficial N° 38.59, 02 de enero de 2007.

Artículo 6: Bienes del dominio público: Son bienes del dominio público de la Nación:

1. Todas las aguas del territorio nacional, sean continentales, marinas e insulares, superficiales y subterráneas.

2. Todas las áreas comprendidas dentro de una franja de ochenta metros (80mts.) a ambas márgenes de los ríos no navegables o intermitentes y cien metros (100 mts.) a ambas márgenes de los ríos navegables, medidos a partir del borde del área ocupada por las crecidas, correspondientes a un periodo de retomo de dos coma treinta y tres (2.33) años.

Ley Orgánica de Educación de la República Bolivariana de Venezuela publicada en Gaceta Oficial, No. 5929 (Extraordinaria) de fecha 15 de Agosto de 2009.

Capítulo. XI

De La Educación Extraescolar

Artículo 44. La educación extraescolar atenderá los requerimientos de la educación permanente. Programas diseñados especialmente proveer n a la población de conocimientos y prácticas que eleven su nivel cultural, artístico y moral y perfeccionen la capacidad para el trabajo. El Estado proporcionará en todos los niveles y modalidades la orientación y los medios para la utilización del tiempo libre.

Artículo 45. La educación extraescolar aprovecha las facilidades o recursos que para esta clase de educación posean las instituciones docentes públicas o privadas, los talleres libres de artes, las bibliotecas, las instalaciones deportivas y recreacionales, las industrias establecidas y demás posibilidades existentes dentro de las comunidades y utilizará al máximo la potencialidad educativa de los medios de comunicación social.

2.3. Definición de términos básicos

Área de Construcción: Suma de la superficie de construcción de todas las plantas de una edificación. En este cálculo no se toman en cuenta los aleros ni los patios, pero si los ductos y el vacío de los ascensores y escaleras.

Área de ubicación: superficie que ocupa la proyección de planta baja de una edificación.

Acondicionamiento Acústico: Consiste en alcanzar las características acústicas requeridas para un recinto a través de un diseño adecuado del espacio. Los

elementos para el acondicionamiento acústico le permiten al diseño actuar sobre condiciones de absorción, difusión y reflexión de sonido.

Arquitectura bioclimática: Consiste en el diseño de edificios teniendo en cuenta las condiciones climáticas, aprovechando los recursos disponibles (sol, vegetación, lluvia, vientos) para disminuir los impactos ambientales, intentando reducir los consumos de energía. La arquitectura bioclimática está íntimamente ligada a la construcción ecológica, que se refiere a las estructuras o procesos de construcción que sean responsables con el medio ambiente y ocupan recursos de manera eficiente durante todo el tiempo de vida de una construcción.

***Acústica:** Es una ciencia que estudia las cuestiones relativas al sonido, especialmente la generación y recepción de las ondas sonoras. Todo fenómeno sonoro consta de tres momentos: la producción, la propagación y la recepción del sonido.*

Claraboya: Ventana abierta en el techo o en la parte más alta de las paredes.

Cámara de aire: entre la subestructura y la capa de revestimiento debe, dejarse libre unos cuantos centímetros para permitir el paso del aire, ayudando a reducir las pérdidas térmicas del edificio por medio de un efecto chimenea.

Celosía: como elemento arquitectónico decorativo es un "tablero calado para cerrar vanos", como ventanas y balcones, que impide ser visto pero permite ver y deja penetrar la luz y el aire. Su aspecto habitual es el de un enrejado de finos listones de madera, pero puede ser de otros materiales como piedra, madera sintética, plástico o metal. También se consideran celosías los dibujos en piedra u otros materiales de obra que cierran parcialmente una ventana o hueco similar.

Doble fachada: El sistema estructural de doble fachada, también conocido como sistema de doble piel o fachadas ventiladas, es una solución constructiva que consiste en instalar una segunda capa de fachada sobre la fachada misma, creando una cámara de ventilación entre el muro y el revestimiento exterior.

***Escenografía:** Arte de diseñar, construir y montar los decorados que son necesarios en el rodaje de una escena.*

Pantalla de proyección: Una pantalla de proyección es una instalación compuesta de una superficie lisa para mostrar el resultado de la proyección de una imagen para una audiencia.

***Post-producción:** Proceso en el cual el director corta cada una de las secuencias y las une y se les incorpora una banda de sonido haciendo así terminar la creación de una película.*

Reordenamiento Urbano: Es un plan arquitectónico, el cual se basa en ordenar y reubicar los usos de suelo de una ciudad.

Sostenibilidad o sustentabilidad: Describe como los sistemas biológicos se mantienen diversos y productivos con el transcurso del tiempo. Se refiere al equilibrio de una especie con los recursos de su entorno.

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

3.1 Tipo de investigación

El proyecto sobre la Escuela Cinematográfica y Audiovisual, es un Proyecto Factible, dado que es un proyecto viable, para solventar problemas y requerimientos planteados en una realidad determinada, apoyado en una investigación de campo, descriptivo; ya que tiene por objeto la solución de una problemática existente o una necesidad presente en el sector estudiado. Como se ha descrito el proyecto factible se apoya en la investigación documental y de campo. Este es el caso del presente proyecto, ya que se realizaron visitas al sitio, donde se recopiló la información de la realidad existente de la zona en estudio, mediante la observación, apuntes, fotografías y entrevistas a algunos vecinos del sitio.

3.2 Población y Muestra

3.2.1 Población

En esta investigación se consideró como población, a las personas que habitan en el Municipio Falcón, el cual cuenta con una población de 54.230 habitantes (según el censo 2013).

3.2.2 Muestra

La muestra es la que puede determinar la problemática ya que les capaz de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso. La muestra en el presente estudio se conformó por el 10% de la población siguiendo las

recomendaciones de Hurtado y Toro (2003) quienes indican que, “en los diseños de campo, donde se apliquen encuestas, se requiere de muestras que abarquen al menos el 10% de la población para que sus resultados puedan considerarse validos”.

3.3 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Estas son las estrategias que adopta el investigador para responder al problema planteado ya sean de distintas maneras o formas. Se refiere al dónde y cuándo se recopiló la información, así como la amplitud de la información recopilada. A lo largo de la investigación se utilizaron diversas técnicas e instrumentos para alcanzar la información necesaria, estos fueron desde entrevistas, encuestas, hasta registros fotográficos que respaldaron el estado actual de la zona y situaciones particulares que proporcionaron un acercamiento con el usuario y la dinámica de la zona. Se implementó la observación estructurada para fijar las características topográficas, tipos de suelo, vialidad, el estado de deterioro de la zona y variables urbanas y ambientales en general.

3.3.1 La Encuesta

La encuesta es una herramienta que sirve para conocer más los problemas que afronta la ciudad y la comunidad. Según Arias (2006), define la encuesta como: “Una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de si mismos, o en relación con un tema particular”. En la presente investigación se utilizó el cuestionario como instrumento dentro de la metodología de encuesta, ya que este se basa en una serie de preguntas dirigidas a un mismo tema, que permite obtener datos cuantitativos. De esta manera se obtuvo información fácil y realista, sobre la opinión de las personas que transitan y viven en la zona.

3.3.1 Modelo de la Encuesta

<i>PREGUNTAS</i>	<i>SI</i>	<i>NO</i>
1. <i>¿Es usted habitante o usuario habitual de la zona?</i>		
2. <i>¿Cree usted que el incremento de instituciones de uso educacional y socio-cultural mejore la actividad en la zona? (escuelas, bibliotecas, museos, centros de arte, otros)</i>		
3. <i>¿Le gusta el cine? ¿Va frecuentemente al cine?</i>		
4. <i>¿Sabe usted todo el conocimiento necesario y técnicas para realizar la grabación de una película?</i>		
5. <i>¿Ha visto usted películas Venezolanas?</i>		
6. <i>¿Cree usted que debería aumentar la producción de películas nacionales?</i>		
7. <i>¿Le gustaría que las películas nacionales sean producidas por profesionales formados en el país, con protagonistas Venezolanos?</i>		
8. <i>¿Le gustaría que las películas nacionales den a conocer las bellezas naturales que existen en nuestro país, como ejemplo: Las Salinas de Cumaragua?</i>		
9. <i>¿Sabe usted que en toda Venezuela sólo existe una</i>		

<i>escuela de cine?</i>		
10. ¿Está de acuerdo con que se construya una edificación destinada al estudio de las artes cinematográficas en el municipio?		

3.4 Técnicas De Análisis De Datos

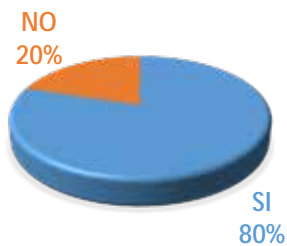
Para obtener del debido aprendizaje sobre la investigación deben usarse las técnicas de análisis de datos, según Tamayo y Tamayo (2003) explican que “el procesamiento de los datos no es otra cosa que el registro de los datos obtenidos por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones” (p.103). Es importante conocer estas técnicas para determinar los resultados y además de esto, analizarlos debidamente para poder cumplir con los objetivos establecidos.

3.4.1 Gráficos de Resultados

Gráfico son las denominaciones de la representación de datos, generalmente numéricos, mediante recursos gráficos, para obtener visualmente la relación estadística que guarden entre sí.

Ítem. 1- *¿Es usted habitante o usuario habitual de la zona?*

Gráfico 1. Resultado ítem 1.



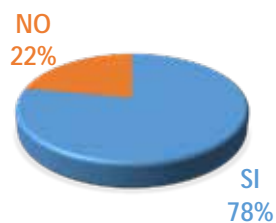
Ítem. 2- ¿Cree usted que el incremento de instituciones de uso educacional y socio-cultural mejore la actividad en la zona? (escuelas, bibliotecas, museos, centros de arte, otros)

Gráfico 2. Resultado ítem 2.



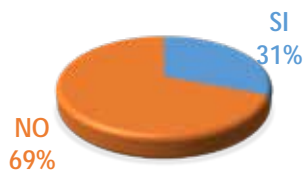
Ítem. 3- ¿Le gusta el cine? ¿Va frecuentemente al cine?

Gráfico 3. Resultado ítem 3.



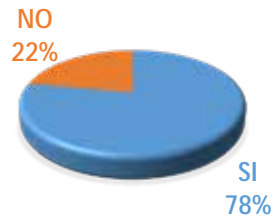
Ítem. 4- ¿Sabe usted todo el conocimiento necesario y técnicas para realizar la grabación de una película?

Gráfico 4. Resultado ítem 4.



Ítem. 5- ¿Ha visto usted películas Venezolanas?

Gráfico 5. Resultado ítem 5.



Ítem. 6- *¿Cree usted que debería aumentar la producción de películas nacionales?*

Gráfico 6. Resultado ítem 6.



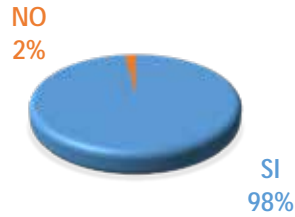
Ítem. 7- *¿Le gustaría que las películas nacionales sean producidas por profesionales formados en el país, con protagonistas Venezolanos?*

Gráfico 7. Resultado ítem 7.



Ítem. 8- *¿Le gustaría que las películas nacionales den a conocer las bellezas naturales que existen en nuestro país, como ejemplo: Las Salinas de Cumaragua?*

Gráfico 8. Resultado ítem 8.



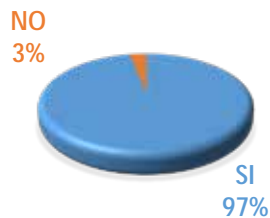
Ítem. 9- *¿Sabe usted que en toda Venezuela sólo existe una escuela de cine?*

Gráfico 9. Resultado ítem 9.



Ítem. 10- *¿Está de acuerdo con que se construya una edificación destinada al estudio de las artes cinematográficas en el municipio?*

Gráfico 10. Resultado ítem 10.



3.5 Análisis de resultados

Los datos que resultaron de la aplicación del instrumento cuestionario se organizaron en gráficos circulares. Posteriormente, se procedió al análisis cuantitativo y cualitativo y se expresaron los mismos porcentualmente, en este sentido se utilizó la técnica de Estadísticas Descriptivas.

Las estadísticas demostraron que los habitantes del Municipio Cumaragua apoyan la propuesta de una Escuela Cinematográfica y Audiovisual y están abiertos a cualquier posibilidad de cambio que represente un beneficio para ellos.

3.6 Fases de la Investigación

Fase I

Consiste en describir de manera amplia la situación objeto de estudio, ubicándola en un contexto que permita comprender su origen y relaciones, antes de comenzar la investigación se eligió el problema que se deseó estudiar. Se observó la zona, se tomaron fotos, con el fin de obtener información necesaria, que logre satisfacer las necesidades de la zona. El procedimiento se basa en tomar en cuenta las variables tanto urbanas como naturales, el factor económico actual y el ámbito social, además de las ventajas y desventajas que presenta la zona.

Fase II

Esta fase consiste en analizar cada uno de los datos recolectados se aplicaran a los gráficos y se obtendrán los resultados necesarios para realizar la propuesta urbana, generando la solución a la problemática. Además de esto se realizó un análisis las distintas leyes y normativas que rigen la zona; determinando así las variables urbanas y bases legales sobre la cual implantar el diseño propuesto.

Fase III

En esta tercera fase se procedió a investigar la información pertinente para el avance del proyecto; información aportada de internet, investigación bibliográfica, áreas complementarias, planos, ordenanza, conceptos básicos, antecedentes, entre otros, donde se puedan generar criterios durante la elaboración del proyecto.

Fase IV

Como etapa final en esta fase se desarrolló un proyecto factible para solventar una problemática y mejorar la calidad de vida de la población en el sector estudiado,

se desarrolló un proyecto factible que dio respuesta a las dificultades planteadas. Diseñar un Escuela Cinematográfica y Audiovisual, con el fin de lograr un aporte cultural y otra opción de estudios a los habitantes de la zona. Se determinó el programa de áreas y actividades a desarrollarse en dicho proyecto. Se estableció las áreas para el desarrollo de la propuesta y las actividades a ejecutar en la misma.

3.6.Recursos

Humanos

Se contó con el apoyo y colaboración profesional del Arq. Victor Rivera y Arq. Orlando Ramírez en lo relacionado al proceso de diseño, recibiendo ayuda y consejos de manera semanal y constante, para la mejora de los diferentes detalles arquitectónicos, tanto en lo funcional del proyecto, como formal. En relación al área metodológica se obtuvo colaboración del Ing. José Sirica, recibiendo semanalmente guías y correcciones relacionadas al proyecto de investigación.

Institucionales

Para lograr un mejor diseño, se realizaron visitas en búsqueda de recopilar información a los siguientes departamentos involucrados.

La Universidad José Antonio Páez, quien nos brindó instalaciones como la biblioteca y salones de estudio.

Materiales

Para apoyo del proyecto se utilizó material bibliográfico, así como una laptop y diversos programas de computadora como lo son Auto CAD, ArchiCad, sketchup,

Microsoft Power Point, Microsoft Word, Microsoft Excel, Adobe Reader, Adobe Photoshop; y material de oficina como hojas, láminas de papel bond, papel vegetal, lápices, borrador, sacapuntas, marcadores, rapidograf, cartones, sulfatada, acetato, pega, exacto, reglas, plotter, impresora, entre otros.

3.6.2 Tiempo:

Se cuenta con un total de 16 semanas para la elaboración del proyecto, cumpliendo cada 4 semanas con una fase, para asegurar la culminación del mismo.

Cronograma de actividades

Actividades	Tiempo					Semanas
	Junio	Julio	Agosto	Sept.	Octubre	
Análisis del municipio Falcón	X					4
Recolección y Procesamiento de Datos	X	X				4
Propuesta Urbana		X				4
Entrega de Propuesta Urbana		X				2
Propuesta Arquitectónica			X	X		16
Entrega Propuesta Final					X	2
Total Semanas						16

CAPITULO IV

EL PROYECTO

4.1 El Sitio Urbano.

4.1.1 Ubicación

Falcón es uno de los 25 municipios que integran el Estado Falcón, Venezuela; dentro de él está el cabo San Román, punto más septentrional del territorio continental de Venezuela. Se encuentra ubicado al noreste de la Península de Paraguaná.

4.1.2 Población

En lo que se refiere a la población total del Municipio Falcón según el Censo de proyección del 2013 del Plan de desarrollo Urbano, el número de habitantes es de 54.230.

4.1.3 Superficie

El Municipio Falcón ocupa un área de 1.577 km². Su capital es Pueblo Nuevo.

4.1.4 Localización

El municipio Falcón limita con, al Norte y Este el Golfo de Venezuela y el mar Caribe, al Sur Desde Punta Grande con dirección sur-oeste y en línea recta hasta Punta de Médano Blanco en el Istmo de los Médanos, desde este sitio por toda la ribera del Golfete de Coro, hasta Patrón Pedro y al Oeste Desde el último punto descrito en el lindero Sur, continua en línea recta y dirección norte hasta el poste de Urupagual, para continuar en línea recta y dirección noroeste hasta San Calor.

Siguiendo en línea recta y dirección noroeste hasta las Tres Marías; pasando por Cubiano, Oropopo y El Hoyito, en línea recta y en la misma dirección, llega al sur de la Boca de Jacuque, punto de origen, pasando por San Gregorio y Hato abajo.

4.1.5 Clima

El municipio cuenta con un clima árido, pero a la vez goza de una espectacular brisa. Sus temperaturas están entre los 32°C a 36°C en casi todo el año.

4.1.6 Vegetación

Paraguaná presenta una flora de monte espinoso tropical en la mayor parte de la superficie, representada por especies dominantes en el paisaje tales como el cují, el cardón, la tuna y la guasábara (vegetación autóctona).

4.1.7 Suelos

En la línea costera son calcáreos, y entre las serranías de Lara y Falcón son franco-arcillosos. Las limitaciones de los suelos áridos y semiáridos, provienen de la salinidad, el déficit hídrico provocado por la poca precipitación, la baja concentración de materia orgánica y la influencia de agentes climáticos como el viento.

4.2 La Propuesta Urbana

La investigación nace como una propuesta para la población de la zona, con el objetivo de promover su desarrollo económico-social, tomando como premisa el mejoramiento del espacio y de ciudad.

Por eso se plantea la ciudad de Cumaragua el diseño urbano que proponga una mejora en la parte residencial, comercial, recreativa, educacional, asistencial y en las vías de tránsito.

El plan urbano consiste en generar un parque a lo largo de las Salinas de Cumaragua, logrando un pulmón vegetal que le hace falta al Municipio. El corredor verde es una oportunidad para impulsar un modelo de ciudad que le apuesta a la articulación de los sistemas urbanos con los sistemas naturales para mejorar la calidad de vida de las personas y recuperar valores ambientales y paisajísticos.

Diseñando un sistema de transporte que bordea a toda la ciudad, se implementa el transporte tranvitren es un sistema de metro ligero que circula por la ciudad de la manera habitual sobre las vías urbanas. Los servicios de metro ligero son directos, sin transbordos, desde la periferia hasta el centro urbano, y viceversa, lo que puede suponer un auténtico atractivo para los usuarios de vehículo privado.

Dentro de nuestro sistema de tranvitren esta implementado el frenado regenerativo o también conocido por sus siglas en inglés como KERS. Y funciona mediante un dispositivo que permite reducir la velocidad del tranvitren transformando parte de su energía cinética en energía eléctrica. Esta energía eléctrica es almacenada para utilizarse nuevamente.

El medio de transporte interno que está dispuesto para el resto de la ciudad, es una red de autobuses eléctricos que funcionan las 24 horas del día. Las rutas de los autobuses están establecidas por líneas (L1, L2, L3, etc.) y tendrán disposiciones a todas partes de la ciudad (zona residencial, zona turística, nodo deportivo y nodo financiero). En cada parada el tiempo de espera es de 4 a 15 minutos.

Las Salinas de Cumaraguas son la atracción principal de la ciudad rosada pues son un fenómeno de la naturaleza. La ciudad rosada cuenta con dos polos los cuales se integran gracias al parque central y a las salinas, estas se encuentran en el centro de estos. En Uno de estos puntos abunda el área residencial la cual se complementa con

el sector gubernamental siendo este de gran peso para la ciudad mientras que el otro punto se presenta la zona de turismo de mayor peso. Esta integración de estos dos polos importantes se lleva a cabo con puentes conectores que facilitan el desplazamiento del peatón por la ciudad, aparte de esto se propone una zona comercial artesanal la cual tiene como propósito exponer la cultura de la ciudad y dar a conocer todos los beneficios de esta, así como también exponer todos los beneficios que aporta las salinas y que se puede extraer de ellas, así como ofrecer trozos de sal marina, sacada con picos.

En la parte residencial se diseñó con las macromanzanas, las macromanzanas surgen como nuevos espacios urbanos destinados a mejorar la calidad y disponibilidad de los espacios públicos para los ciudadanos. Un modelo urbano que privilegia al peatón y promueve la ciudad sostenible y que recuperará el espacio público a través de activaciones urbanas. Se aplica en áreas de la ciudad de intensa actividad en las cuales se desea privilegiar el uso peatonal.

4.3 El Proyecto

4.3.1 Definición.

El proyecto de la Escuela de Artes Cinematográficas es un edificio mixto de tipo educacional con actividades culturales y comerciales complementarias.

4.3.2 El Usuario.

La Escuela está dirigida específicamente al ciudadano interesado en estudiar Artes Cinematográficas, mientras que el Cine está orientado hacia el público en general que desee instruirse en el área cultural, ya sean alumnos, empleados, visitantes, entre otros

- **Comerciantes:** estos se verán beneficiados, ya que podrán tener una fuente de trabajo estos se pueden dividir en distintos tipos de comercios como de comidas, ventas de artículos entre otros.

- **Estudiantes:** Población joven de 18 – 30 años aproximadamente donde se desenvolverá en las instalaciones de la escuela siendo dotados de todas las áreas necesarias para su desempeño educativo.
- **Pobladores:** Los pobladores tendrán más opción de trabajo, y de generar empleos fortaleciendo así el factor económico de la zona.
- **La comunidad:** Ya que tendrá más espacios de calidad, espacios de distracción y culturales, útiles para la sociedad.

4.3.3 Ubicación

El terreno esta ubicado en el parque cultura, en la parte Sur de la ciudad

4.3.4 Usos

En los alrededores del terreno donde se implanta el proyecto los usos son variados, se encuentran terrenos de uso comercial, hotelero, residencial, asistencial, recreacional, entre otros.

4.3.5 Programa de Áreas

ESCUELA CINEMATOGRAFICA Y AUDIVISUAL	
AREA	M2
ZONA EXTERIOR	
Plaza de acceso	0
Estacionamiento	0
ZONA PRIVADA	
Administracion	100
Salon de profesores	40
control de profesores	10
Sanitarios	0
Comedor	15
Depositos-servicios	25
ZONA PUBLICA	
Biblioteca	60
Audivisuales	100
Aulas (10)	600

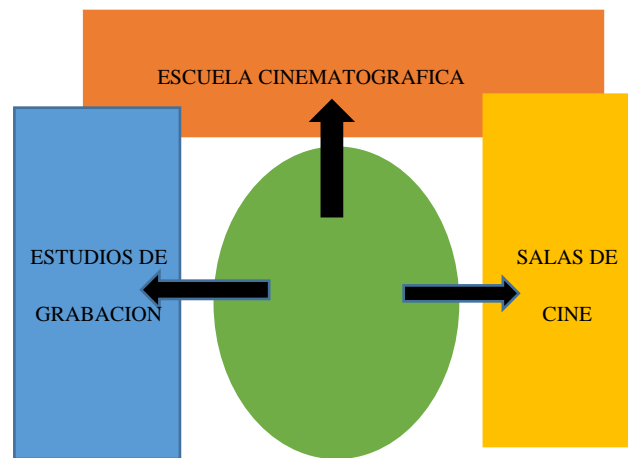
Sanitarios	0
Talleres practicos (8)	500
Cafeteria-restaurante	100
Enfermeria	15
TOTAL	1565

CINE	
AREA	M2
ZONA EXTERIOR	
Plaza de acceso	0
Estacionamiento	0
Taquilla-carteleras	15
ZONA PUBLICA	
Control de boletos	4
Vestibulo	100
Galeria de carteleras	6
Sala de espera	70
Bar-restaurante	150
Dulceria	50
Sanitarios	0
Sala de cine	1740
ZONA PRIVADA	
Cabina de proyeccion	10
Almacen de cintas	15
Depositos	20
Talleres de reparacion	10
Administracion	35
Sanitarios	0
TOTAL	2225

4.3.6 Vialidad

El terreno se encuentra favorecido por la cercanía a importantes vías del municipio, una de las vías principales como la Arterial B, que cruza la ciudad de Norte a Sur.

4.3.7 Esquema de relaciones



Concepto generador

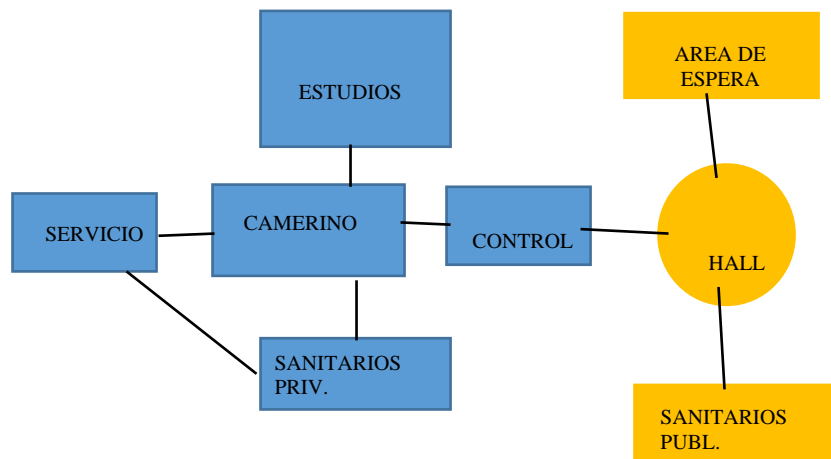


Diagrama de burbujas estudios de grabación.

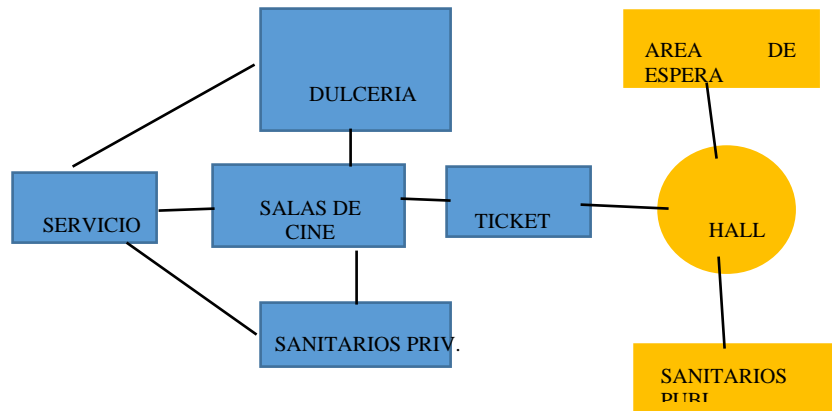


Diagrama de burbujas salas de cine

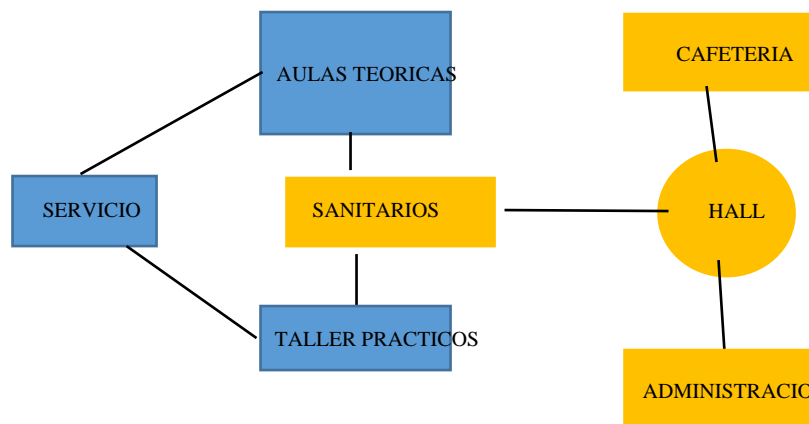


Diagrama de burbujas estudios de grabación.

4.3.8 Concepto Generador

El diseño se basa en tener como principal enfoque las Salinas ya que están a 80m de distancia, el concepto se basa en diseñar un parque cultural en forma de un recorrido que a los extremos están propuestas paradas del transporte público; en el parque se encuentran distintas edificaciones, la propuesta de la Escuela Cinematográfica y

Audiovisual, se implantó mediante dos ejes horizontales y uno vertical, cada uno representando las 3 áreas que se encuentran en el proyecto (escuela cinematográfica y audiovisual, estudios de grabación y salas de cine), enmarcando una gran plaza central donde se realizan actividades recreativas y da entrada a cada uno de los volúmenes.

El volumen principal siendo intersectado por otro para mejor visual a las salinas y al parque cultural en donde están propuestas actividades como áreas de presentación, cine al aire libre y área de estancia.

4.4 Memoria Descriptiva

4.4.1 Arquitectura

El diseño se comienza por dos ejes horizontales y uno vertical, siendo este el más resaltante de ellos en donde esta propuesta la escuela cinematográfica, este volumen es intersectado por otro en sentido contrario, estando este más sobresaliente para mejor visual al parque; estos 3 ejes enmarcan una gran plaza central que da entrada al recinto, en donde se realizan diferentes actividades, como área de presentación, área de juegos, área de estancias.

El volumen que intersecta a la escuela en la parte posterior esta propuesta una gran rampa que lleva de un nivel a otro, con la finalidad de que los usuarios tengan una gran visual a las salinas sin ningún obstáculo.

Los otros dos ejes horizontales se encuentran los estudios de grabación que tienen entrada independiente desde la plaza, como secundaria desde la escuela; la sala de cine cuenta con su respectiva dulcería, venta de ticket, están propuesta 3 salas de cine, una común, una de uso de presentación y una especial para niños.

Descripción por planta

- Sótano (Nivel +0.50)

En él se encuentra el área de servicio de las edificaciones, la entrada de los camiones mediante una rampa a carga y descarga, de ahí es distribuida a los servicios del edificio correspondientes (escuela, estudios, cine), de acuerdo al área de servicio están propuestos depósitos dependiendo del uso, como lo son taller de mantenimiento, depósito de mobiliario, vestuarios, almacenes de películas, etc.; cada uno de ellos ubicados en los edificios correspondientes. También se encuentran el área del personal, como lo es sanitarios, comedor, sala de descanso.

- Planta Baja (Nivel +4.50)

En esta planta se encuentra la entrada principal a cada edificio mediante la plaza principal, como eje resaltante se encuentra la escuela cinematográfica, en esta planta conseguimos las áreas públicas de ella, como lo son la cafetería, la administración, salón de usos múltiples y un área de presentación junto a la gran rampa que lleva al otro nivel.

Luego se encuentra en los otros ejes horizontales, los estudios de grabación, este tiene acceso desde la plaza o un acceso secundario por la escuela, en este nivel conseguimos el hall de entrada, en donde se encuentra un área de espera para el público o estudiantes, al pasar el control conseguimos el área de camerinos, sanitarios y entrada a los estudios de grabación, están diseñados 3 estudios de grabación, dos de ellos se recogen la pared que los divide para hacer de él un estudio más amplio.

En el otro eje se encuentran las salas de cines, donde comienza un recorrido con la compra de ticket, luego la dulcería y por último la entrada a las salas de cine, están propuestas 3 tipos de salas (sala tipo presentación, sala común, sala de niños), estas

salas tienen su salida por el nivel del sótano. Estas salas de cine cuentan con una pantalla LED de Samsung que no necesita de proyector, está se configura mediante un control para ser utilizada como 4D,3D o normal.

- **Nivel 1 (Nivel +8.50)**

En el área de la escuela al llegar por la rampa esta se divide en dos alas, el ala de las aulas teóricas y el ala de los talleres, también conseguimos el acceso secundario a la parte superior de los estudios.

En la edificación de los estudios en este nivel están propuestos aulas prácticas donde los estudiantes lo pueden usar para practicar la película o cortometraje que se vaya a grabar, también se encuentra un área de visualización a los estudios.

- **Nivel 2 (Nivel +12.50)**

En este nivel encontramos en el área de la escuela lo mismo que el nivel inferior, aulas prácticas y talleres; en el área de estudios se encuentran más aulas de práctica.

- **Nivel 3 (Nivel +16.50)**

En este nivel en el área de la escuela se encuentra propuesta biblioteca, videoteca y una gran terraza, todo esto con visualización a las salinas y el parque que se encuentran en la parte posterior.

Detalles

- **Internos**

En las paredes se utilizará friso liso color blanco, se utilizara la pintura epoxica, la textura de piso será de micro cemento color gris y el cielo raso se empleara el uso de plafones o drywall.

Se utilizará paneles Sonoglass como aislante acústico tanto en los estudios de grabación como en el cine, como también MPANEL sistema de paredes, son paneles modulares que ayudan a la acústica, estos paneles son de ISOTEX, a este panel se le pueden dar formas diferentes para tema de decoración. En el área del cine se utilizara alfombra para mejor acústica.

- **Externos**

En el área de las plazas se utilizara adoquín, de dos colores, el color más oscuro para enmarcar alguna actividad importante o entrada alguno de los edificios.

En el volumen más resaltante donde se encuentra la rampa, este tendrá un recubrimiento de las fachadas se prevé mediante la utilización de paneles de vidrio que van desde la planta baja hasta el techo de la edificación, con un vidrio templado de 8mm, especial por su resistencia y capacidad de protección ante la luz solar.

De acuerdo a la doble fachada, este está revestida con alucobond de 1m x 2m, el resto de la edificación también tiene acabado en paredes de pintura blanca, a excepción de una de las fachadas que cuenta con una gran pantalla led.

Estructura

La estructura es de acero, y columnas embonadas con concreto, cuenta con vigas de perfil de acero HEA, de alma hueca para el paso de las tuberías, y en el área de luces más largas se implementó las cerchas, los perfiles se unen a la columna mediante soldaduras a las placas.

PLANOS:

<https://www.dropbox.com/sh/flutsg6esngocp1/AABxiihJiUw2ZJLFpheOwjIha?dl=0>