



---

## SEVEN DONOSTIA

---

CINE Y MUSEO  
DEDICADO AL  
SÉPTIMO ARTE

**ALUMNO**  
CARLOS ARREGUI

**TUTOR**  
JAVIER PULDAIN

# ÍNDICE

---

## 1 INTRODUCCIÓN AL PROYECTO.....

- 1.1 INTERVENCIÓN
  - 1.2 JUSTIFICACIÓN CONCEPTUAL
  - 1.3 SÍNTESIS DEL PROYECTO
- 

## 2 LOCALIZACIÓN.....

- 2.1 GEOGRÁFICA
  - 2.2 URBANA
- 

## 3 CONTEXTO HISTÓRICO.....

- 3.1 HISTORIA DEL CINE
  - 3.2 EL CINE EN SAN SEBASTIAN
  - 3.3 ZINEMALDI
- 

## 4 EMPLAZAMIENTO.....

- 3.1 DESCRIPCIÓN DE LA PARCELA
  - 3.2 ANTECEDENTES EN LA PARCELA
- 

## 5 URBANISMO.....

- 3.1 CONSIDERACIONES URBANÍSTICAS
  - 3.2 PGOU
- 

## 6 DESCRIPCIÓN ARQUITECTÓNICA.....

- 6.1 CONCEPTO
  - 6.2 VOLUMEN
  - 6.3 CIRCULACIÓN, PROGRAMA Y FUNCIONAMIENTO
- 

## 7 DESCRIPCIÓN TÉCNICA.....

- 7.1 CONSTRUCCIÓN Y INSTALACIONES
  - 7.2 ESTRUCTURA
- 

## 8 BIBLIOGRAFÍA.....

---

## 8 PLANOS.....

---

## 4 VISTAS CONCEPTUALES.....

- 9.1 VISTAS DURANTE EL DÍA
- 9.2 AVISTAS INTERIORES



# *INTRODUCCIÓN AL PROYECTO*

# 1 INTRODUCCIÓN AL PROYECTO

---

Como Trabajo de Fin de Grado se plantea una obra de nueva planta, mediante la realización de varias salas de proyección en la zona de Aldakonea, en Egia, San Sebastian.

La idea parte desde un gran amor por el cine y el deseo de poder ofrecer un espacio arquitectónico acorde a sus necesidades. La ciudad de San Sebastian siempre ha tenido una estrecha relación con el séptimo arte, y por ello veo interesante la implementación de un espacio dentro de la ciudad, que ejerza su función principal de cine abierto a la ciudadanía, a la par que contenga espacios de exposición dedicados a directores, actores, y en general profesionales del cine, para poder ofrecer una experiencia total.

Y como no podría ser de otra manera, tratándose de un cine en San Sebastian, veo inevitable la creación de una línea de diálogo con el *Zinemaldi*, el gran festival de cine de San Sebastián, gracias al cual se podrían albergar grandes eventos, y dedicar las salas para proyecciones de películas participantes en el concurso.

Desde un punto de vista urbanístico, la intención es dotar a esta zona de baja densidad de un equipamiento que pueda revitalizarla y crear conexiones con diferentes puntos de interés de su entorno.

Por ejemplo veo interesante potenciar la relación con el edificio de *Tabakalera*, situado muy cerca de la parcela, así como con el *Kursaal*, también con cierta cercanía respecto de nuestra parcela. Ambos edificios, teniendo una estrecha relación con el cine.

El proyecto, situado sobre una colina con abundante vegetación, se asienta sobre el terreno y se mimética con la naturaleza, formando parte del paisaje vegetal visible desde gran parte de la ciudad, convirtiéndose así en la imagen del cine.



A black and white photograph of a dense, futuristic cityscape. The scene is dominated by multiple levels of elevated highways and bridges. In the foreground, a wide highway is filled with numerous small cars. Above it, another elevated road carries a train. Further up, a biplane is seen flying in the sky. The buildings are tall and rectangular, with many windows. Some buildings have signs, including one that says "HOTEL" and another that says "HOTEL" vertically. The overall atmosphere is one of a busy, multi-layered urban environment.

*“El cine y la **arquitectura** son dos disciplinas creativas que siempre han ido cogidas de la mano compartiendo diversos conceptos en común: la noción del espacio, la escenografía, la idea de recorrido, la profundidad de campo, la iluminación y el montaje.”*



# LOCALIZACIÓN

## 2 LOCALIZACIÓN

---

El Edificio se sitúa en la ciudad de **San Sebastián**, municipio español y capital de la provincia guipuzcoana.

San Sebastián se sitúa en la costa del golfo de Vizcaya, y con 187.415 habitantes (2019) es la tercera ciudad más grande de Euskadi.

Su gran atractivo turístico, relación histórica con el cine, y mi conocimiento sobre ella, hacen de ella el lugar idóneo para proyectar el Cine.



El edificio se sitúa concretamente en el barrio de **Egia**, en el area de Aldakonea, zona con una pendiente pronunciada.





**CONTEXTO  
HISTÓRICO**

## 3 CONTEXTO HISTÓRICO

---

### 3.1 HISTORIA DEL CINE / *breve diálogo con la arquitectura*

El Cine es un proceso creativo que abarca campos similares al de la arquitectura, y ambas disciplinas se han enriquecido la una de la otra a lo largo de su existencia. Y a su vez me han enriquecido a mi , por ello mediante este breve texto pretendo expresar mi propia apreciación sobre ellas haciendo un recorrido por su historia.

Ya desde sus inicios, cuando los hermanos Lumiere proyectaron la primera película de la historia en 1885, podíamos percibir ese dialogo entre el cine y la arquitectura.

De esta manera se puede intuir claramente la intención compositiva de un realizador, mediante sus planos y secuencias, y estas a menudo derivan de una clara propuesta formal arquitectónica, acentuada en algunas películas.

En los años 20, etapa fuerte en la historia del cine, esta relación puede ser más evidente en producciones como *Metropolis*, en la cual Fritz Lang utiliza la propia arquitectura, para narrar una historia de desigualdades sociales; o puede venir de manera implícita en la composición y estética de una película, destacando *Nosferatu*, de Murnau, quien crea un escenario oscuro y lúgubre para contarnos la historia de Dracula.

Ademas en esta misma época, Luis Buñuel, con una visión surrealista, y con la ayuda de Dalí, tanto para el guión como para la escenografía, dirigía *Un Chien Andalou*.





Según avanzan los años, el cine sigue su evolución, tanto en el apartado técnico, con la inclusión del sonido y el color, como en el visual, de la mano de arquitectura; y desde luego el movimiento moderno o Racionalismo, conducido por Mies van der Rohe, Frank Lloyd Wright, Le Corbusier, o Alvar Aalto, entre otros, tiene un gran impacto en el Cine.

Esta expresión racionalista la podemos ver en gran parte de la obra del realizador Jaques Tati, director francés, como las vacaciones de M. Hulot, *Mi Tío*, o *PlayTime*, en las cuales, pone de manifiesto una clara brecha tanto social como cultural, situando siempre a su protagonista como un infiltrado. La casa utilizada en *Mi Tío* es un claro ejemplo de racionalismo en el cine.

Dentro de esta corriente, pero en un marco más popular, podemos encontrar a Alfred Hitchcock, mito del cine, quién además de revolucionarlo y presentar una estética muy definida, incluía numerosas referencias a la arquitectura moderna, como por ejemplo la casa de la Cascada de Wright, la cual podemos detectar en *Con la Muerte en los Talones*.

El cine se sigue desarrollando a lo largo del siglo XX, sin embargo Hollywood acapara la mayor parte de las producciones cinematográficas, y unos pocos estudios eran los encargados de controlar el mercado. Estos estudios, centrados en el negocio y aspecto comercial de este arte buscaron controlar íntegramente la producción fílmica. Así, no solo financiaban las películas, sino que controlaban a los medios de distribución, así como a los actores y directores, que ejercían un papel de meros empleados a sueldo.

Este hecho creó un distanciamiento entre el cine, considerado como arte, y en el cual quiero hacer énfasis a la hora de potenciar el diálogo con la arquitectura, y el cine tratado como negocio, y simple intermediario.

Este cine comercial, con menor contenido y escaso de intenciones artísticas, fue muy importante y sigue teniendo un gran impacto hoy en día, sin embargo, hubo un movimiento a comienzos de los años 60, hasta los años 80, llamado *Nuevo Hollywood*, en el cual se potenciaba el papel del Director, en detrimento de los productores de los grandes estudios.

Algunos de los directores que marcaron el camino fueron Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Woody Allen, Sidney Lumet, Brian de Palma... y que más tarde influenciarán a toda una generación de nuevos cineastas. Y dentro de este grupo de directores que marcaron el camino quiero destacar a Stanley Kubrick, quien fue el máximo exponente de esta generación.

Posiblemente, su obra culmen, *2001, una Odisea en el Espacio*, revolucionó tanto el cine de ciencia ficción como el cine en su máxima expresión, y su obra completa potenció el cine de autor.

Y es en 2001 donde emplea cámaras de 70 mm de Panavisión de manera que la imagen dibujada queda mucho más alargada que la de 35 mm. Este hecho nos muestra como a medida que el cine

evolucionó la manera de grabarlo y proyectarlo también lo hizo. La imagen se fue ensanchando, y este hecho choca directamente con mi propósito, que no es otro que el de diseñar un cine. Y es que el espacio donde poder proyectar las películas depende directamente de la manera de realizar cine. Es por ello que los cines han ido adaptándose a las técnicas más modernas de filmación a lo largo de la historia.

Precisamente, Kubrick, presentó 2001 en el cinerama (aunque se trataba de una película de 70mm) evento cinematográfico en el cual se proyectaba en tres pantallas conectadas entre sí, formando una curva, desde tres proyectores diferentes simultáneamente. Sin embargo, debido al alto costo de esta técnica, no tuvo la acogida esperada. Simplemente quería comentar esta anécdota como ejemplo de la innovación dentro del diseño de un cine.

Para rematar con la evolución del cine de autor, los años 90 son un gran momento, con la aparición de cineastas como Quentin Tarantino, Los hermanos Coen, Wes Anderson... Sin olvidar la influencia también del cine europeo, con grandes cineastas como el gran Ingmar Bergman, Tarkovsky, Truffaut, Fellini... hasta llegar como decía a los años 90, donde es incuestionable la influencia de Lars Von Trier.



### 3.1 HISTORIA DEL CINE en SAN SEBASTIAN

El Cine siempre ha estado ligado a la ciudad de San Sebastián. La historia del cine, como acabo de comentar, comenzó el 28 de diciembre de 1895, cuando los hermanos Lumière proyectaron públicamente la primera película de la historia. Y es en los años 20 en cines como el Trueba o el teatro Bellas Artes cuando se proyectaban las primeras películas mudas. También el teatro Victoria Eugenia funcionó durante décadas como sala cinematográfica bastante estable, al margen de que su programación de películas se viera interrumpida con mayor o menor frecuencia por representaciones de teatro, zarzuela y hasta ópera. Ir a ver películas al Victoria Eugenia era algo habitual antaño.



Durante muchos años la exhibición cinematográfica tenía mucho de complicada operación logística. Continuamente se recibían y enviaban para su devolución bobinas de películas, durante décadas en celuloide y metidas en grandes latas circulares.



Había que organizarse dentro todo un trajín de rollos que llegaban en tren a la estación del Norte antes de moverse por las cabinas de proyección de los cines donostiarra y, días después, volver a marcharse en ferrocarril.

En los años 60 el cine estaba en pleno auge, solo por 6 pesetas ya podías comprar tu entrada. Y es que ya hace 55 años, San Sebastián contaba con quince salas de cine. Por orden alfabético: Actualidades, Astoria, Bellas Artes, Kursaal, Miramar, Monte Igeldo, Novedades, Novelty, Pequeño Casino, Principal, Príncipe, Rex-Avenida, Savoy, Trueba y Victoria Eugenia.

En lo que a mi más me concierne debido a la cercanía cabe destacar el antiguo cine Dunixi, que se situaba en Egia, a poca distancia de la parcela elegida. Es por ello que merece la pena comentar la gran tradición de este mítico cine de Donosti, que permitía acercar el cine hasta el, por aquel entonces, barrio humilde de Egia. Y de hecho, ese pudo ser el principal motivo de el cierre de este cine, que no alcanzo, durante los años que estuvo activo, las expectativas dispuestas sobre él.

Es uno de los cines más olvidados de la ciudad. Sólo los vecinos del barrio de Egia y algunos muy cinéfilos del resto de San Sebastián recuerdan el Dunixi, el último gran cine donostiarra, con 900 butacas. Entre septiembre de 1967 y junio de 1977 llevó las películas (sobre todo de reestreno y género) al barrio entonces obrero y ahora casi de moda.

Es por ello que veo interesante la incorporación de un nuevo cine a esta zona de Donosti, con tradición y cultura de cine, y en pleno auge urbano y social.



### 3.3 ZINEMALDI

En 1953 tuvo lugar la primera edición del festival internacional de cine de San Sebastián, acontecimiento que también ha marcado la historia del séptimo arte en nuestra ciudad. El festival se ha celebrado cada año desde entonces, y en él se han proyectado algunas de las mejores películas de la historia y ha acogido a grandes estrellas. Por todo ello se puede decir que San Sebastián es una ciudad por y para el cine.



Donostia Zinemaldia  
Festival de San Sebastián  
International Film Festival

A man with glasses, wearing a blue shirt, a dark tie, and a dark suit jacket, is peering through a narrow vertical slit in a translucent, textured surface. The surface has a vertical crease down the center, and the man's face is partially visible through the opening. The background behind him is a blurred office setting with shelves and papers.

***EMPLAZAMIENTO***

## 4 EMPLAZAMIENTO

---

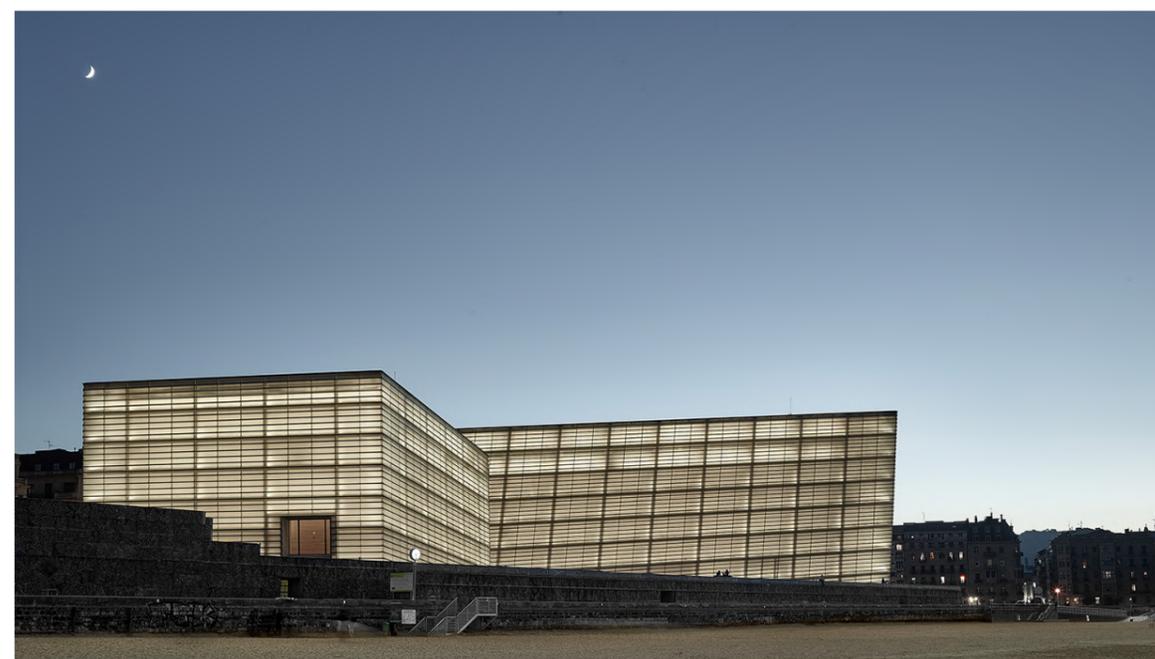
Como ya venía mencionando en el capítulo anterior, el barrio de Egia es una zona que está sufriendo muchos cambios en los últimos años, y está en una continua renovación y regeneración urbana, que hacen de él un barrio adecuado para la incorporación de un equipamiento, como puede ser un cine.

Entre los aspectos más destacados de este barrio es el edificio de Tabacalera. Edificio mítico de San Sebastián, gracias a su reciente renovación, se ha convertido en un hito dentro de la ciudad, sirviendo como biblioteca, centro cultural, idóneo para la realización de eventos, y por último, inaugurada hace poco tiempo, una escuela de cine. Todo ello, especialmente lo último, sumado a que Tabacalera suele funcionar también como sede para diversos actos del Zinemaldi, hace que sea inevitable el crear un vínculo con mi edificio.

Entre los otros muchos puntos fuertes de este barrio, cabe destacar el parque de Kristinaenea, adyacente al edificio de Tabacalera. La entrada al parque está conectada directamente con la parcela del cine por una empinada, pero corta calle, que le hace tener una buena comunicación.

Por último destacar la presencia de la estación del norte, y aunque esté situado en el barrio de Gros, mencionar también la proximidad con el Kursaal, de Moneo, edificio ya de sobra conocido.

Todos estos puntos de interés, sumados a la regeneración urbana que está padeciendo el barrio, me hacen plantear la creación de una zona que esté interconectada, y que con el cine como eje vertebrador, definan un barrio que pueda autodenominarse como la "Ciudad del Cine".



## 4.1 DESCRIPCIÓN DE LA PARCELA

La parcela elegida para la realización del cine, marcada en rojo es la 8396237, según los datos oficiales del catastro de San Sebastián, situada entre un barranco con abundante vegetación al oeste, una carretera al este, una vivienda al norte, además de una escalera de acceso al paseo Duque de Mandas, y un aparcamiento ,marcado en naranja, al sur.

La parcela en estos momentos se encuentra vacía, con una gran masa vegetal al oeste de esta, y precisamente sobre esta orientación presenta una gran vista de la ciudad, debido a su elevada cota. A su alrededor no existen edificaciones en su entorno más inmediato, exceptuando una edificio de viviendas de B+2, situada al norte como comentaba antes. El muro de contención situado al otro lado de la carretera al este delimita la parcela contigua del centro residencial Aldakonea. Por lo tanto podemos decir que la parcela goza de un entorno más natural, que edificado.



## FOTOS DE LA PARCELA

De todos modos es preciso destacar que la

parcela si que se mantuvo edificada hasta el año 2016, cuando se derribó. Anteriormente la parcela disponía de un edificio de viviendas, que además del acceso por el oeste, desde la calle Aldakonea, tenía una breve salida peatonal por el oeste, que rodeaba la parcela colindando con la vegetación adyacente. Sin embargo la parcela no disponía de una buena red de conexiones con su entorno.

Así llegamos a uno de los puntos que más se debe tener en cuenta a la hora de proyectar sobre esta parcela, y es la accesibilidad. Como comentaba, la parcela tiene un difícil acceso desde la ciudad debido a su elevada cota de entre 30 y 40 m; y a la falta de edificación adyacente.

Por ello quiero ahondar en este aspecto, y como se podría potenciar la accesibilidad tanto rodada como peatonal a la parcela. Estos aspectos los planteo en el capítulo de urbanismo.

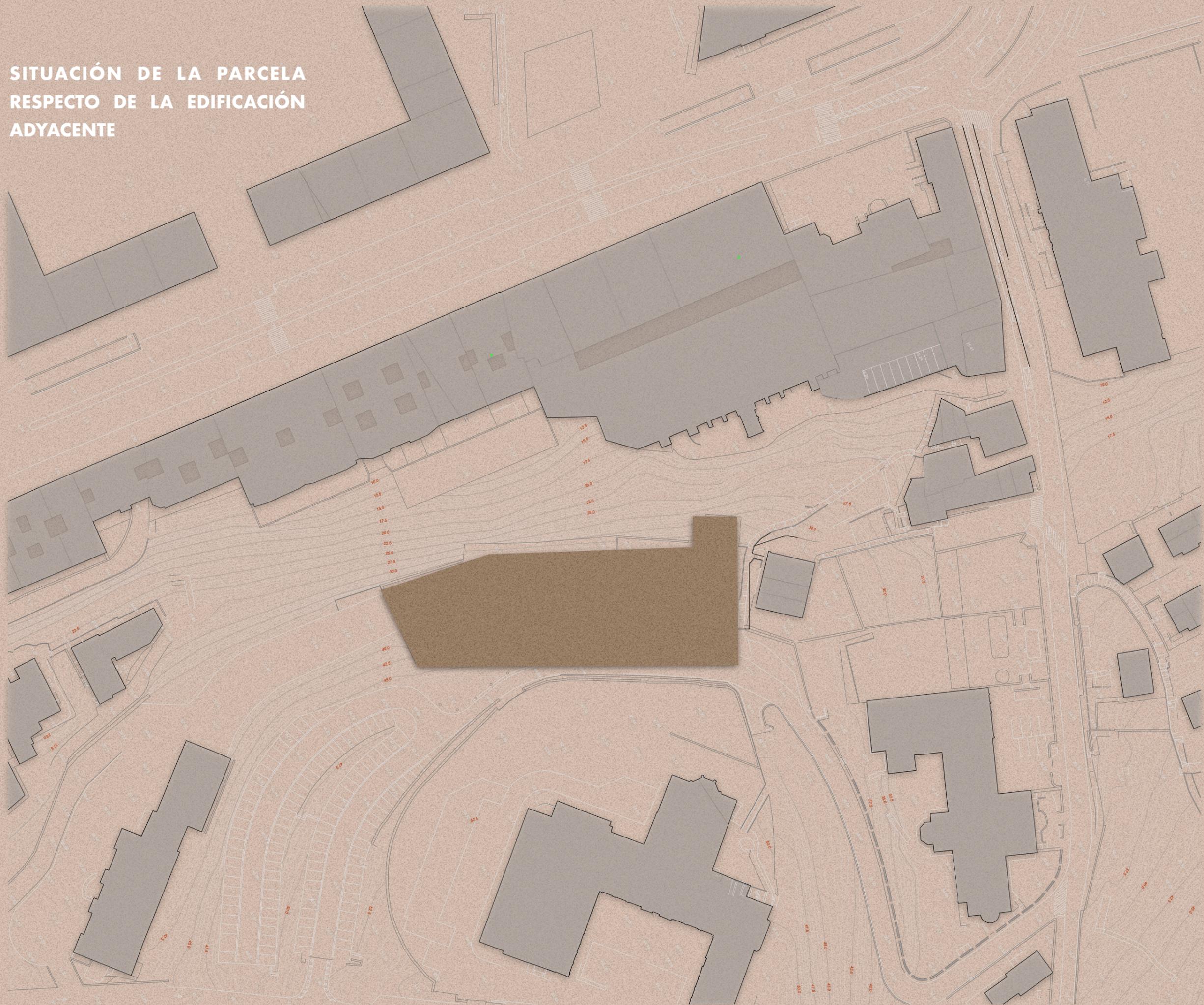


Parcela 2016

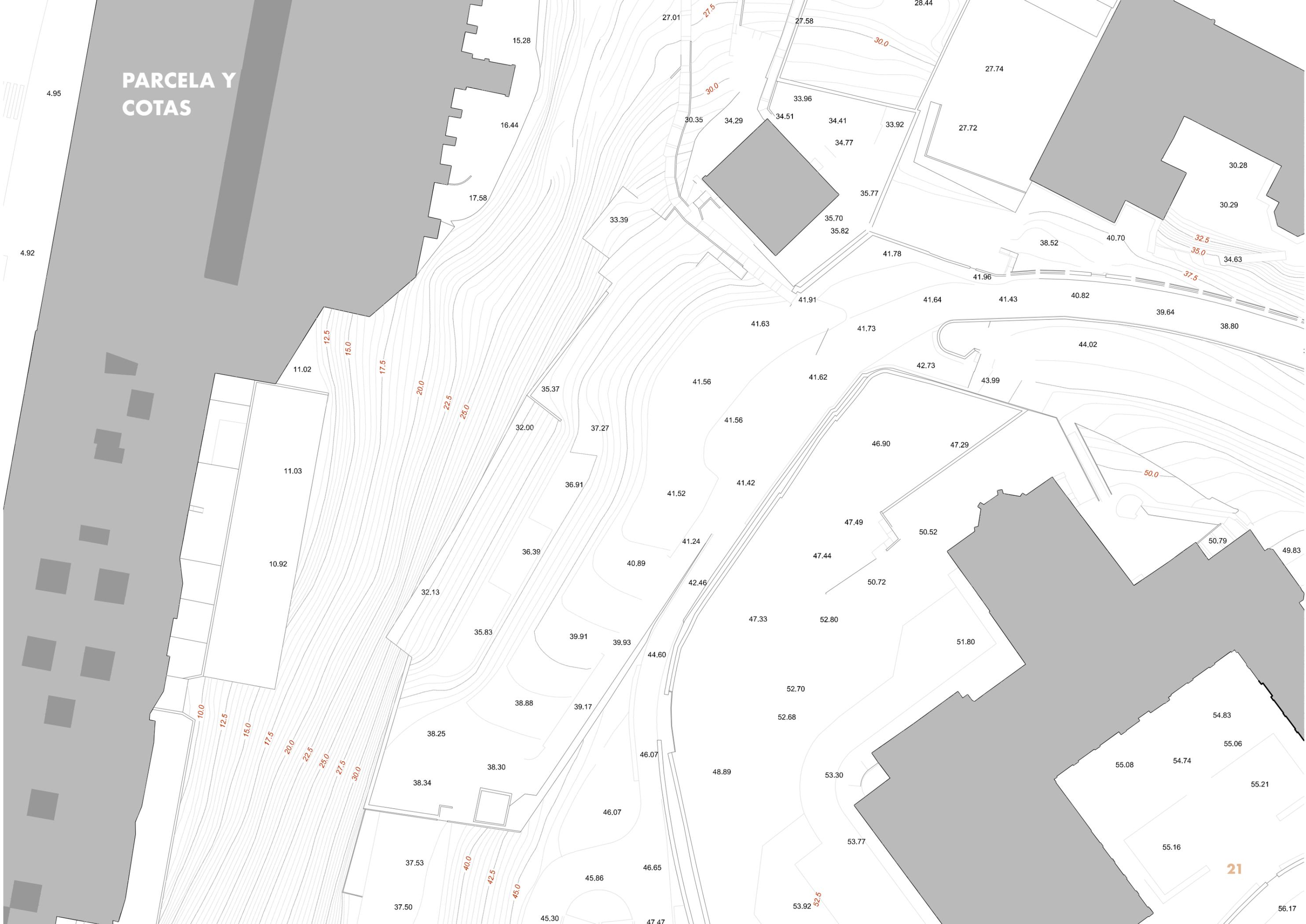


Parcela 2015

SITUACIÓN DE LA PARCELA  
RESPECTO DE LA EDIFICACIÓN  
ADYACENTE



# PARCELA Y COTAS



A man in a white dress shirt, dark tie, and suspenders is leaning over a table in a room with a grid ceiling. The scene is dimly lit and has a sepia or brownish tint. The man is looking down at something on the table. The background shows a grid ceiling and some architectural details.

*URBANISMO*

## 5 URBANISMO

---

Dentro del marco urbano debo comentar dos cuestiones antes de incidir en la normativa urbanística de aplicación. Por un lado, como vena comentando en el anterior capítulo, la necesidad de mejora de la accesibilidad a la parcela, lo cual a la vez se superpone con diferentes planes que el ayuntamiento tiene previstos llevar a cabo en el área de Egia; y por el otro lado, potenciar las conexiones con los espacios culturales y cívicos cercanos, para crear la antes denominada "Ciudad del Cine". De todos modos ambas cuestiones están sumamente relacionadas.

Respecto a la accesibilidad a la parcela, es importante primero explicar los diferentes puntos de entrada a ella. Siendo esta una parcela en la ladera de Aldakonea, a una cota de entre 30 y 40 metros es evidente que el acceso a la parcela llevará consigo un desnivel importante que habrá que salvar. Desde la parte baja de Egia podremos acceder por carretera tanto por la calle Aldakonea, o la calle Konkorrenea. Subiendo desde la calle Konkorrenea encontramos dos accesos diferenciados a la parcela, en diferentes cotas. En primer lugar se puede acceder pasando por Instituto Vasco de Seguridad y Salud Laborales, llegando a la parcela a una cota 38. En segundo lugar encontramos la entrada por el parking al aire libre situado a la izquierda, y siguiendo la carretera llegamos también, a la parcela, en este caso en la cota más alta.

De manera peatonal existen unas escaleras que conectan la parte mas baja de la calle aldakonea con la parcela, a cota 32. La intención para mejorar este acceso peatonal, es el de diseñar una plaza escalonada a modo de anfiteatro, haciendo referencia al cine, que pueda abrir la manzana hacia el cine, y de esta manera darle mas visibilidad. El diseño de la plaza lo planteo como un proyecto complementario al del cine, pero sin llegar a detallarlo.



Toda esta intención de darle mas accesibilidad a este área viene promovida desde el ayuntamiento, que tiene ya previstos hasta dos planes de regeneración urbana para esta zona. Se trata por un lado de la desaparición del Viaducto de Iztueta, y por otro lado la Regeneración urbana de Aldakonea.

El otro aspecto a tratar era el de “La ciudad del Cine”. Con este concepto trato de plantear la idea de un área de la ciudad en la cual se potencie la cultura y se estructure con el Cine como eje principal. Un espacio íter-comunicado que permita el dialogo entre ciudadanía y cultura. De esta manera, Seven, el cine que planteo, seria una pieza más del puzzle. Por supuesto como vena comentando con anterioridad, Tabakalera es otro de los grandes espacios con implicación directa en el cine que formarían esta red. Como tercer vértice del triangulo, no podría ser otro que el Kursaal, símbolo del Cine y de Donosti. Así pues esto podría dar lugar a una red más extensa que formaría la “Ciudad del Cine”

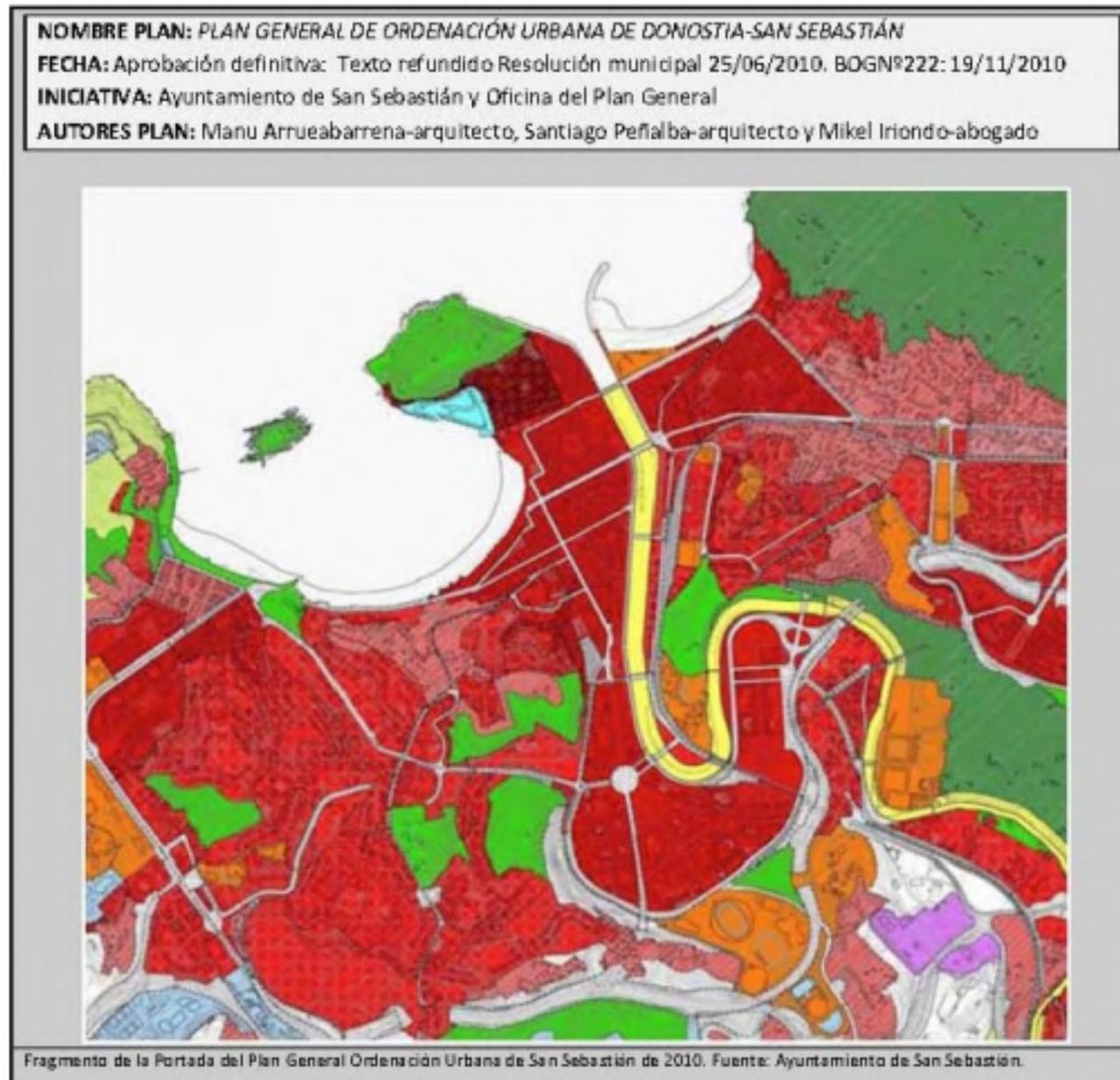
## **5.1 NORMATIVA URBANÍSTICA**

La parcela escogida es un sector de suelo urbano consolidado. Las normativas a las que estará sujeta la parcela y las consideraciones urbanísticas que habrá que tener en cuenta a la hora de elaborar el proyecto serán las siguientes:

- PGOU de San Sebastian
- Renovación del Viaducto de Iztueta
- Transformación Urbana de Aldakonea

## 5.2.1 PGOU

En lo referido al Plan General de San Sebastián encontramos la parcela con la denominación de suelo urbano, consolidado con uso residencial. El proyecto contempla la necesidad de realizar una modificación puntual del Plan General de Ordenación Urbana de forma que se pueda cambiar el uso, de residencial a equipamiento.



## 5.2.1 PLANES URBANOS COMPLEMENTARIOS

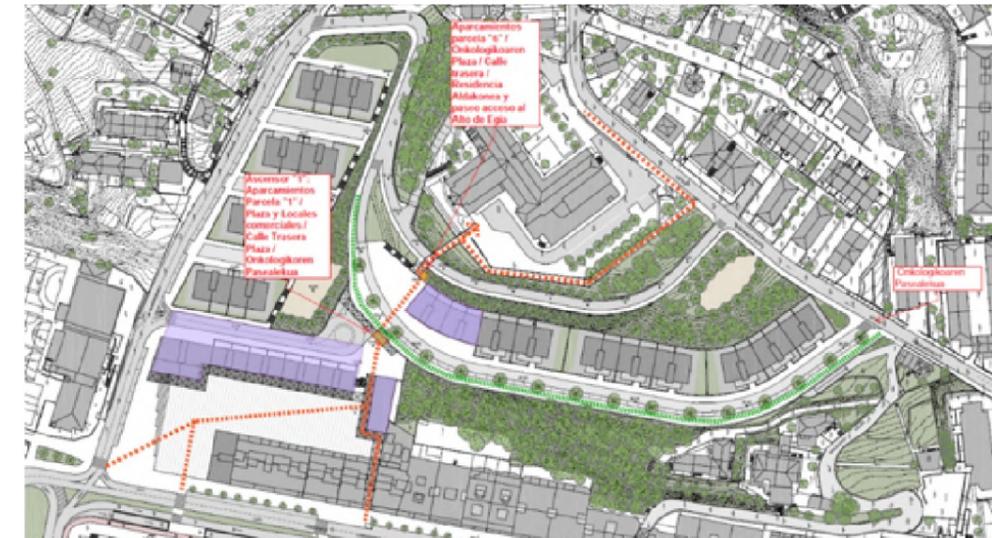
Como ya mencionaba antes, existen dos planes de carácter urbano que tienen relación directa con la parcela. Por un lado el ayuntamiento propone un plan de regeneración y transformación urbana, en la línea de lo que venía contando acerca del barrio y su auge.

La actuación abarcará una zona que alcanza los 45.000 metros cuadrados, y busca transformar urbanísticamente una zona con difícil accesibilidad, mejorando la movilidad y la calidad urbana de un área con limitaciones importantes.

El planeamiento diseñado, que requerirá de una modificación del Plan General de Ordenación Urbana (PGOU), al igual que ocurre con mi intervención, ya que el planeamiento solo permite el uso residencial; plantea la construcción de 300 viviendas, entre libres y públicas, soluciones de movilidad vertical, la habilitación de nuevos espacios verdes así como el traslado del Instituto Nazaret.

Este planeamiento también señala la abertura de la manzana de la esquina de duque de Mandas con Aldakonea, dejando así un espacio abierto, una abertura en la trama edificatoria, por la cual poder introducir el acceso peatonal al cine, mediante la plaza Anfiteatro.

Por el otro lado se plantea la demolición del Viaducto de Iztueta, y la consiguiente disposición de un nuevo paso subterráneo, por debajo de las vías del tren, para conectar el barrio de gros con el comienzo de la calle Duque de Mandas. Esta alteración urbana incide directamente en mi propuesta, ya que coincide con lo citado en el párrafo anterior, sobre la manzana abierta. De esta manera, El cine estaría directamente conectado con la plaza escalonada, que a su vez se conectaría con el nuevo paso de Iztueta, que a su vez se conecta con Gros, y por consiguiente con la Ciudad.



## ITZTUETAKO AZPIKO PASABIDE BERRIA EGITEKO OBRAK BUKATUTAKOAN NOLA GELDITUKO DEAN / ESTADO FINAL





# *DESCRIPCIÓN ARQUITECTÓNICA*

## 6 DESCRIPCIÓN ARQUITECTÓNICA

---

### 6.1 CONCEPTO

Una vez tenías decidido que esta parcela iba a ser el lugar idóneo para proyectar el Cine Seven de Donostia, como ya he mencionado y contrastado en todos los puntos anteriores, por cuestiones de localización, historia y contexto urbano; es preciso empezar a esbozar la idea sobre el lugar.

En un primer momento, las características de la parcela, por la ausencia de referencia arquitectónica en las inmediaciones, y por el contrario, abundancia de vegetación y naturaleza, dirigen mi pensamiento hacia un edificio que responda a esas exigencias, que mantengo un dialogo con la naturaleza.

La respuesta a esa cuestión no tiene por que ser la de tratar de esconder el edificio entre la vegetación, ni el de resaltar el edificio sobre ella, llegando a crear una barrera entre ambas. Se trata de que el edificio tenga su propia presencia, pero manteniendo el orden de los factores.

Por ello en este primer boceto, que presento como logotipo del cine, se puede intuir esa intención, tratándose de un volumen recogido por la naturaleza, pero que se distingue de ella.

Otro concepto que querías perseguir a la hora de diseñar el cine, sobretodo refiriéndome a la volumetría, pero a la vez con una estrecha relación con el tema que me toca, el cine. Como en cualquier buena película, donde mediante recursos cinematográficos nos ocultan el mensaje de la peli, para mostrárnoslo en forma de desenlace al final. En mi proyecto trato de aplicar ese concepto como metáfora para estructurar el edificio; tejiendo así una compleja trama

en su interior mediante recorridos de circulación y espacios singulares, que queda oculta bajo el envoltorio, en este caso de madera para acentuar su mimetismo con la naturaleza.



## 6.1.2 DOBLE PIEL

Y queriendo ahondar más en la relación del edificio con la naturaleza, en como se relaciona con ella, y a la vez con la ciudad, ya que esta cara queda descubierta convirtiéndose en **imagen** para Donosti. Es por ello que al volumen de salas primeramente previsto lo cubro con una **segunda piel** de madera formada por lamas, que le dan porosidad, verticalidad, movimiento y profundidad al edificio. Pero no queriendo acabar ahí. realizo un **corte** en la mitad de esta piel, para que el edificio respire, y a su vez quede un corredor perimetral con vistas a la **naturaleza en primer plano**, y la **ciudad en segundo plano**.

Además en el espacio interno que resulta de esta doble piel se dispondrán gran parte de las instalaciones, así como iluminación, para que por la noche el edificio quede iluminado, tomando como referencia el Kursaal.



## 6.2 VOLUMEN

Para seguir definiendo el edificio y entender su volumetría se pueden distinguir cuatro volúmenes diferentes que representan cuatro usos diferentes dentro del edificio.

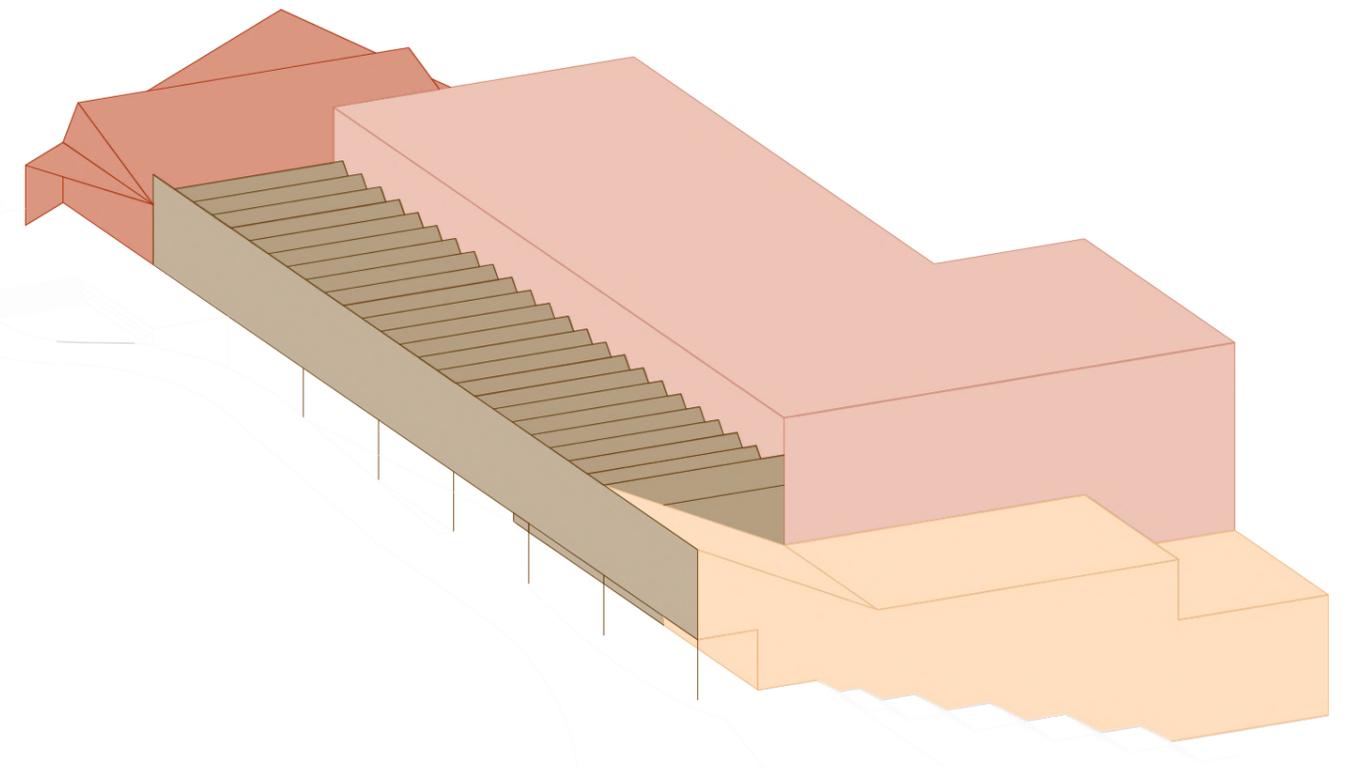
En el centro del volumen, y ejerciendo como eje sobre el que se apoyan los demás volúmenes encontramos el bloque de salas, ocho salas pequeñas situadas a la izquierda de la imagen, distribuidas en dos alturas diferentes, y una gran sala a la derecha, que además sirva como recinto para grandes eventos como el Zinemaldi.

A su alrededor, primero encontramos el volumen del hall de entrada, que formalmente se distingue del resto de la volumetría, más aun si lo observamos desde el alzado este por el cual pasa la carretera de Aldakonea, creando así un elemento singular, que subraye su presencia y reafirme su carácter de entrada al recinto. A su vez este volumen se abre hacia el oeste, pudiendo así tener una vista panorámica sobre la ciudad y la bahía, bañada por la luz del atardecer. En su planta inferior se encuentra la cafetería y restaurante y una planta mas abajo el parking privado.

Después encontramos un volumen longitudinal, que esconde un gran espacio de circulación en varias alturas y acceso a las salas. La luz entra cenitalmente, aunque también posee una abertura desde la que poder observar el exterior, mediante pequeñas lamas horizontales. Al final de este espacio, llegamos a lo que sería la entrada secundaria al recinto, que a su vez es la entrada para grandes eventos, ya que posee un hall secundario que da acceso a la gran sala.

Por último encontramos el volumen dedicado al museo y zona de exposiciones temporales dedicadas al cine. Un volumen que recoge el bloque de salas al norte, y que conecta en su interior las cota 42 en la calle Aldakonea, con la cota 34 que encontramos bajando las

escaleras laterales. Un espacio también longitudinal, el cual se enriquece por la superposición de espacios en diferentes alturas, y una abertura cenital que ilumina las obras.



espacio de circulación



museo



salas



hall de entrada

## 6.3 CIRCULACIONES, PROGRAMA Y FUNCIONAMIENTO

El esquema de circulación del edificio se basa en un recorrido lineal, como si al de una película me refiriese, contando una historia en sus diferentes tramos, y siguiendo una evolución progresiva que se entiende debido a las transiciones espaciales de la arquitectura del edificio.

El recorrido empieza en el punto rojo, situado sobre la plaza de entrada, junto al parking público, y diverge en la opción de entrar al cine y seguir el recorrido negro, y la opción de cruzar la calle de Aldakonea, con el Cine a la izquierda, por una plataforma elevada, que nos conecta con la segunda entrada al cine, a cota 42, marcada en azul.

Siguiendo el recorrido negro, entramos primero en el hall de entrada, donde se encuentra la zona de venta de entradas, una escalinata hacia la cafetería, o la zona con vista panorámica de la ciudad. Continuando el recorrido llegamos al espacio de circulación con las diferentes entradas en las salas, el cual se separa en dos alturas para dar entrada a las ocho salas. De todos modos, siguiendo por la gran escalinata central, llegamos al hall secundario, para grandes eventos. Desde aquí podemos acceder a la sala por la entrada principal, por la entrada exclusiva para invitados, que luego da acceso a la zona vip, o simplemente observar las obras del museo, marcado en verde, por el gran hueco que comunica visualmente ambos espacios. La flecha en rojo

### PROGRAMA Y SUPERFICIES

- 1.1 Ocho salas estándar 173.5 m<sup>2</sup>x8
- 1.2 Gran sala 550 m<sup>2</sup>

- 2.1 Hall principal 420 m<sup>2</sup>
- 2.2 Hall secundario 260 m<sup>2</sup>

- 3.1 Baños Sur 30 m<sup>2</sup>x3
- 3.2 Baños norte 37 m<sup>2</sup>x2

- 4 Oficinas 170 m<sup>2</sup>

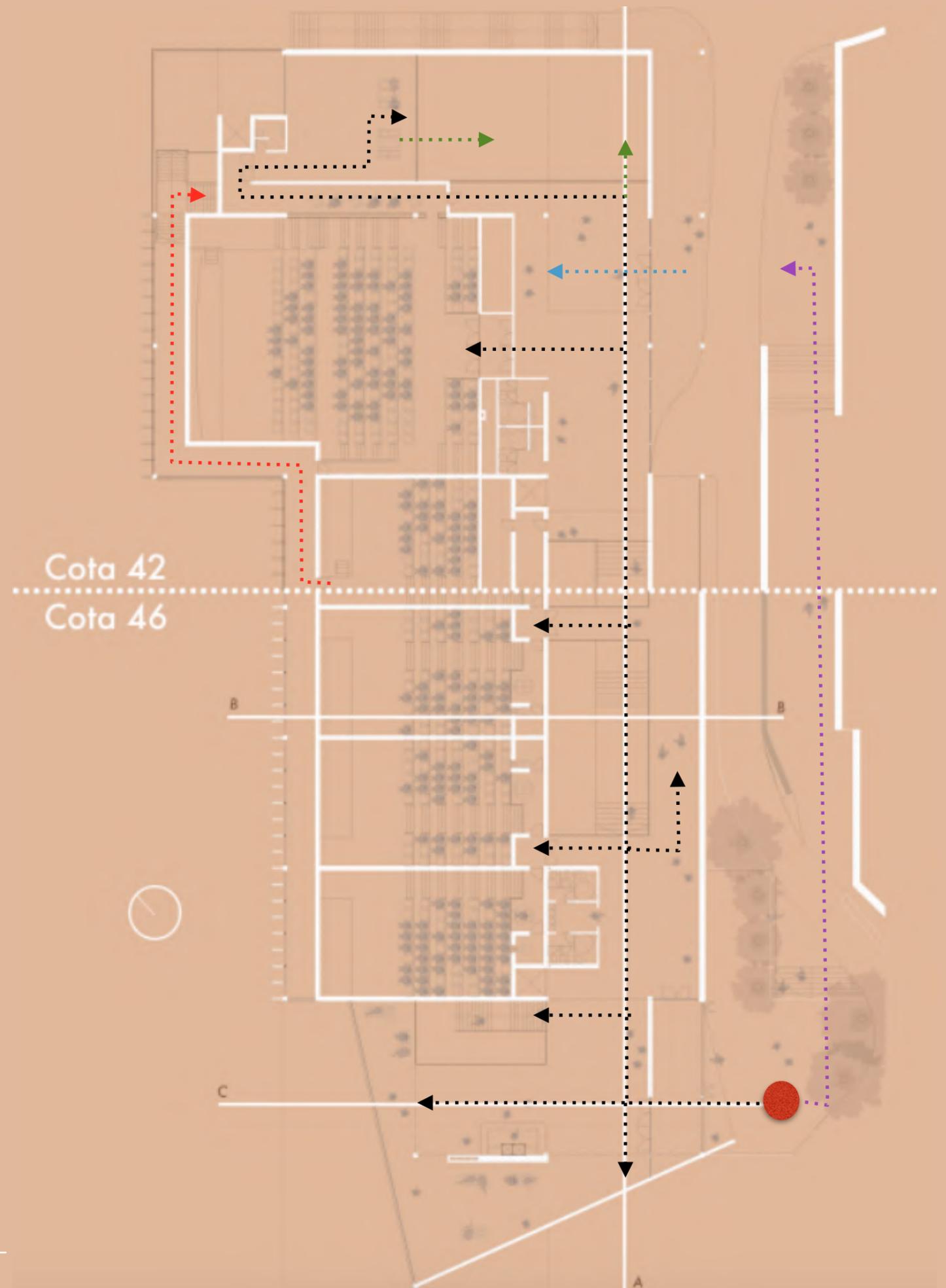
- 5.1 Espacio superior de circulación 260 m<sup>2</sup>
- 5.2 Espacio inferior de circulación 280 m<sup>2</sup>

- 6.1 Cafetería interior 300 m<sup>2</sup>
- 6.2 Cafetería exterior 325 m<sup>2</sup>

- 7 Zona Vip 105 m<sup>2</sup>

- 8 Museo 800 m<sup>2</sup>

**TOTAL 5.022 M<sup>2</sup>**



# DESCRIPCIÓN TÉCNICA



## 7 DESCRIPCIÓN TÉCNICA

---

### 7.1 CONSTRUCCIÓN/INSTALACIONES

Para definir el edificio constructivamente es imprescindible resaltar el concepto de ligereza que se pretende alcanzar. El diseño constructivo del edificio esta trazado para ser ligero, monetizarse con la naturaleza, no siendo agresiva con ella, y por último prestándole especial atención a la acústica, siendo esta indispensable para el buen funcionamiento de un cine.

Los materiales predominantes en la construcción del edificio son la madera y el acero, respondiendo sobre todo la madera, a las necesidades de envolver del edificio; y el acero a las necesidades estructurales

Como ejemplo constructivo a la hora de diseñar en madera y acero he tomado de referencia la obra de **Thomas Herzog** (dos ejemplos de las imágenes), gran arquitecto alemán de Munich conocido por su enfoque en el uso del clima y la energía mediante el uso de pieles arquitectónicas tecnológicamente avanzadas, y el uso constante de materiales como el acero y la madera.

Es por eso que en mi proyecto propongo diferentes aportes constructivos y tecnológicos para mejorar la vida del edificio. En primer lugar una **arquitectura sostenible** y comprometida con el medio ambiente mediante una **estructura en acero**, y piel de madera, que se asientan en el terreno, sin necesidad de grandes obras de excavación, y en algunos puntos del edificio, elevada sobre el terreno, sin existir contacto alguno.

Por otro lado, me centro en la **iluminación natural** por medio sobretodo de lucernarios, ya que apenas encontramos la presencia de huecos en fachada. De esta manera obtenemos una gran cantidad de luz solar cenital, que además de darnos el aporte lumínico necesario, mediante unos panel solares dispuestos en el lucernario del gran espacio de circulación (en los detalles constructivos se puede apreciar dicho mecanismo), nos aporta **energía solar**.

Por último, otro de los aspectos constructivos del edificio que quiero comentar es el de la **doble piel**. A nivel formal y arquitectónico ya he explicado sus ventajas y apreciaciones en el capítulo anterior, sin embargo ahora pretendo ahondar en sus ventajas constructivas. Me estoy refiriendo a la fachada oeste del edificio, la cual posee una piel externa formada por lamas de madera, sujetas a la estructura de acero, y una lamina de vidrio, y una piel interna gruesa, formada ya por los diferentes elementos y capas como que la conforman.

Entre ellas existe un espacio interior que se destina tanto para albergar un corredor de salida para los espectadores, como para almacenar gran parte de las instalaciones necesarias. En este espacio también se dispone iluminación artificial para que por la noche el edificio quede iluminado, y quedando así una fachada de luz cortada verticalmente por las lamas de madera.



Two-Family House 1989



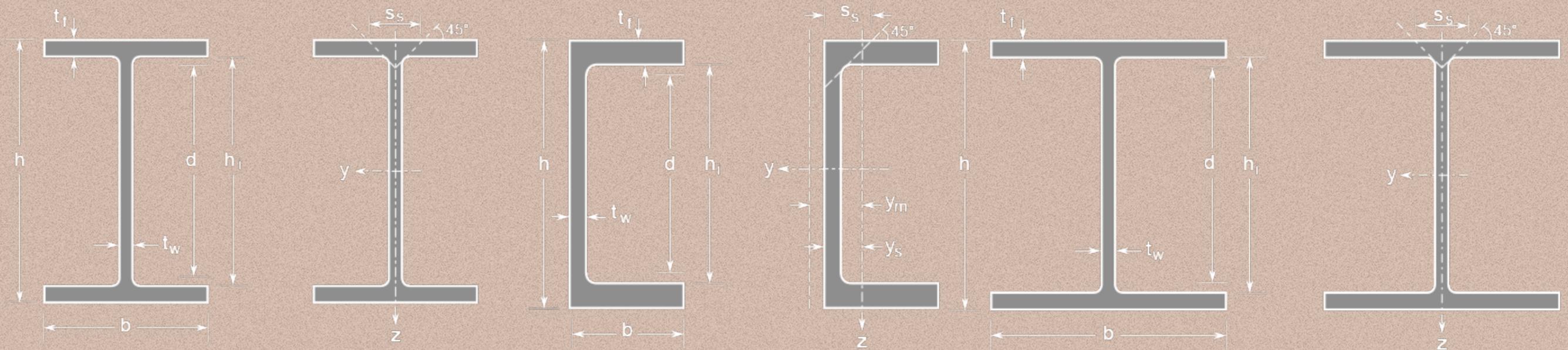
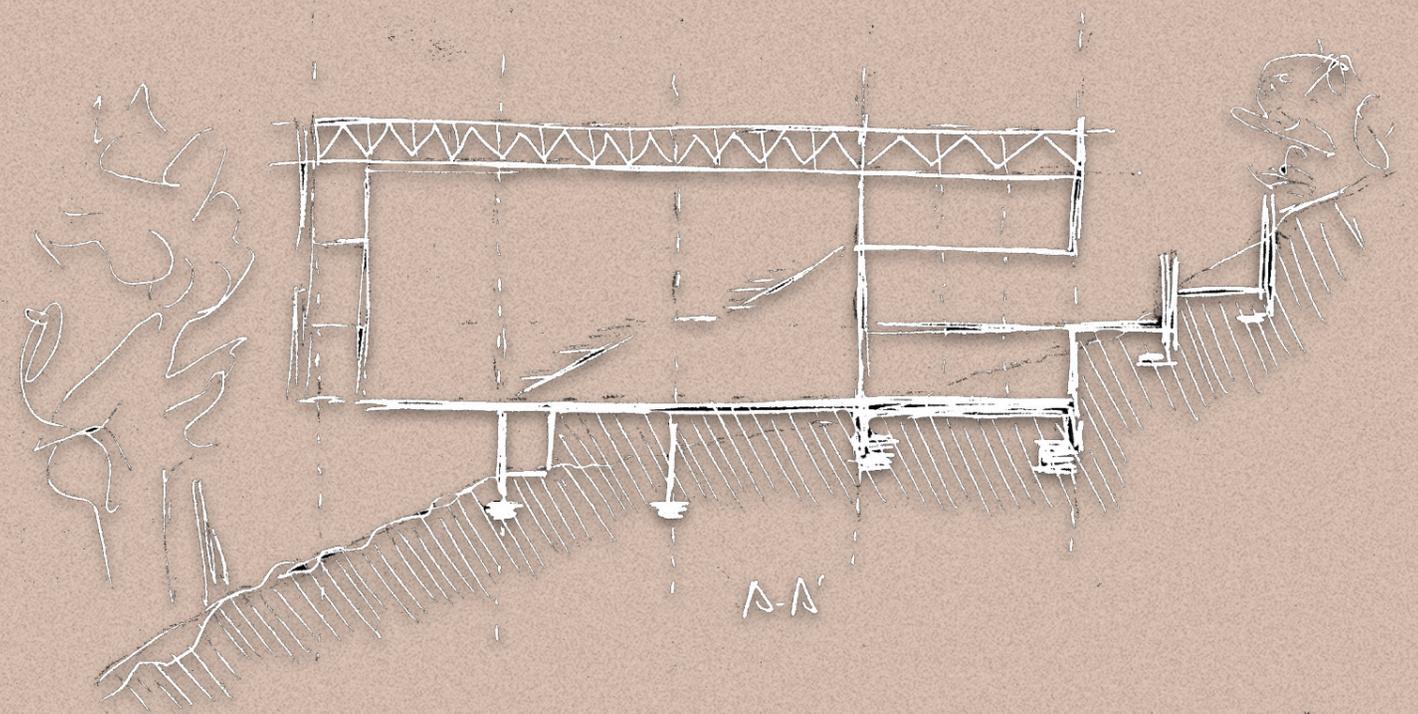
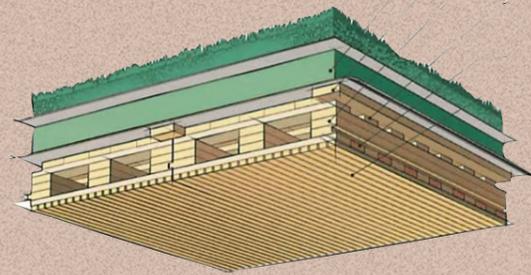
Hall 26 for the Deutsche Messe AG Hannover 1996

## 7.2 ESTRUCTURA

El esquema estructural del edificio se basa en una retícula de 10m, en la cual se dispone una gran estructura de acero con pilares de perfil HEB, y vigas IPE, y perfiles UPE para el perímetro en la cubierta. Como elemento lineal horizontal de cubierta, en sentido transversal, se dispone de una cercha tipo Warren, que diferencia el tramo del espacio de Circulación, del espacio para Salas.

Después de un cálculo estructural básico del pórtico, me resultan unos perfiles IPE 600, y unos pilares HEB 300.

Los forjados serán de madera prefabricada. Lignotrend ofrece elementos de forjado prefabricados autoportantes de madera maciza, nervados y machihembrados.



A man with dark hair, wearing a dark sweater over a collared shirt, stands on a beach. The background shows the ocean with waves and a sunset sky. The entire image has a semi-transparent brown overlay.

# *BIBLIOGRAFÍA*

## 7 BIBLIOGRAFÍA

---

### 7.1 LIBROS

- *Cinema Architecture*, Chris Van Effelen
- *Cinema & Architecture*, Melies, Mallet-Stevens

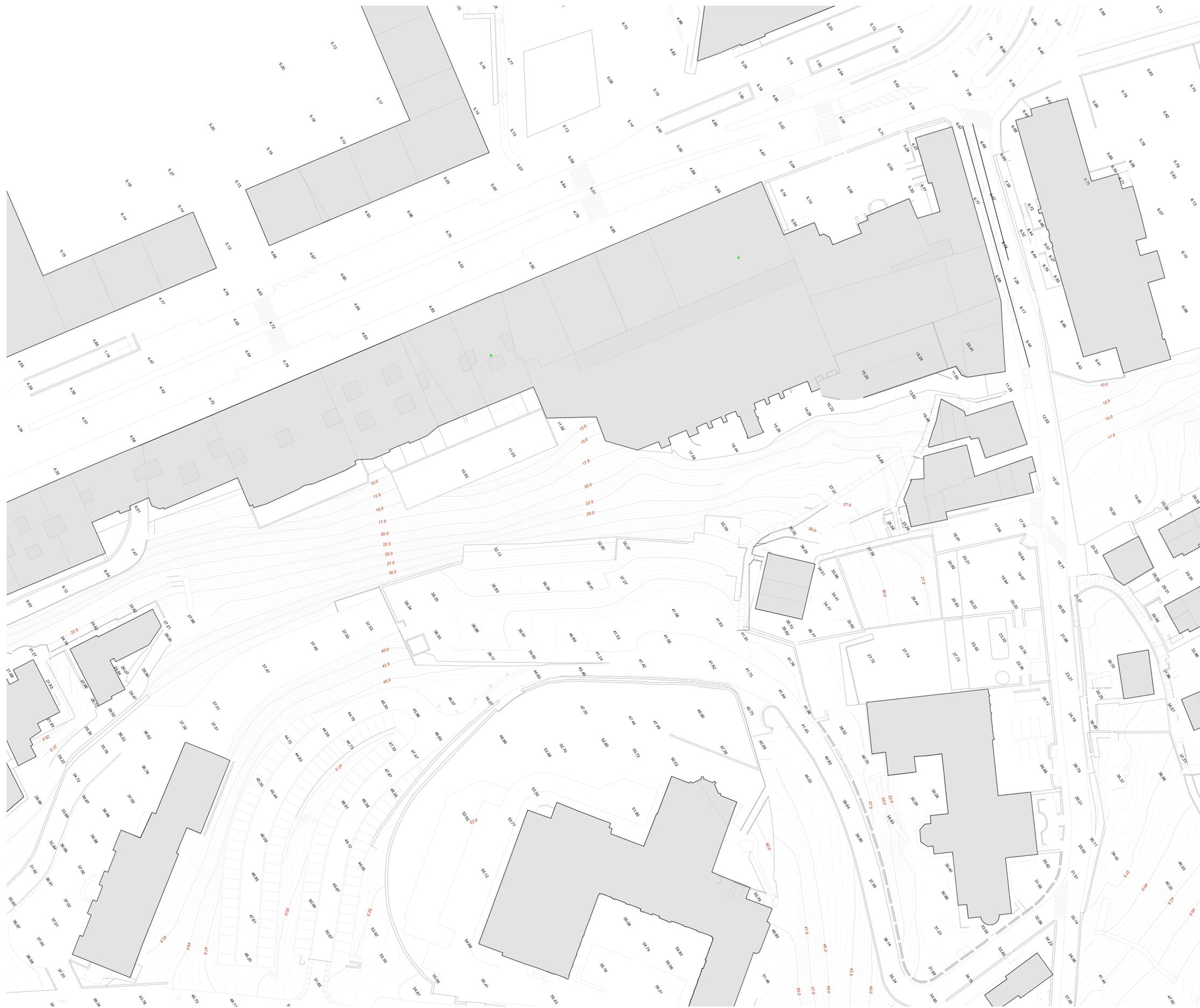
### 7.2 WEB

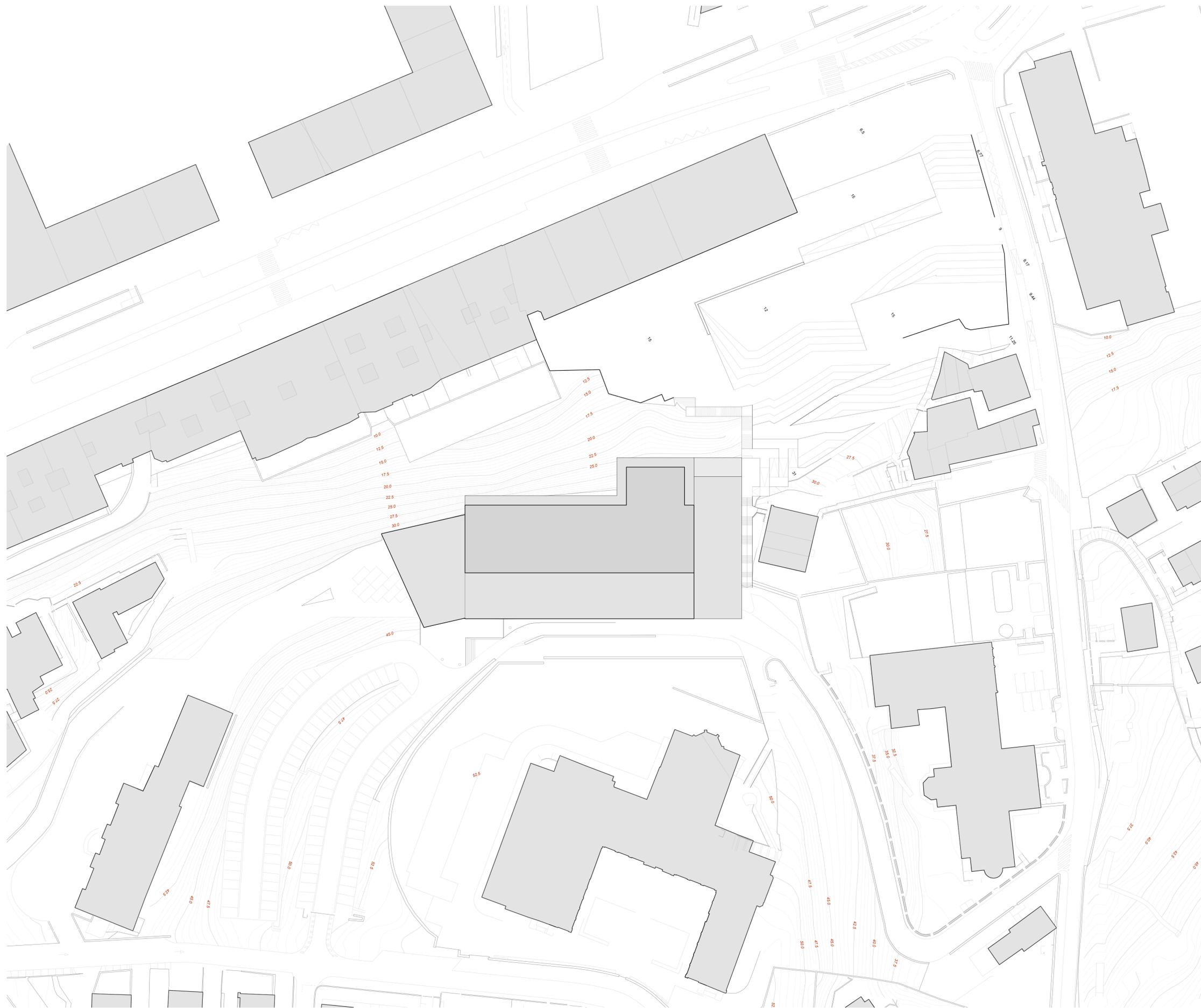
- *Aquellos Cines Donostiarras*
- *Plataforma Arquitectura*
- *PGOU de San Sebastian*
- *Catastro de San Sebastian*
- *Geo Euskadi*
- *Thomas Herzog Web*

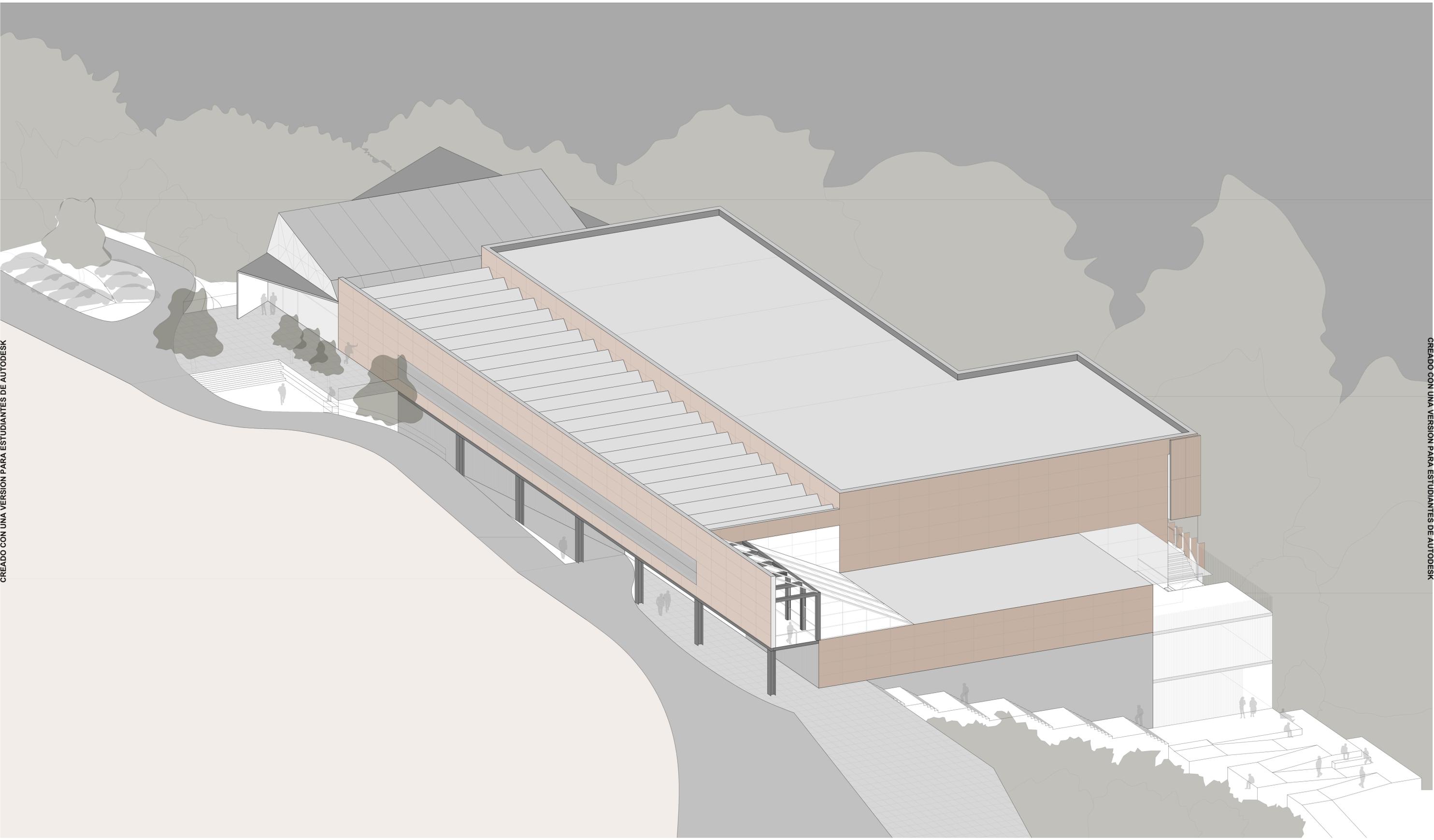


PLANOS









CREADO CON UNA VERSION PARA ESTUDIANTES DE AUTODESK

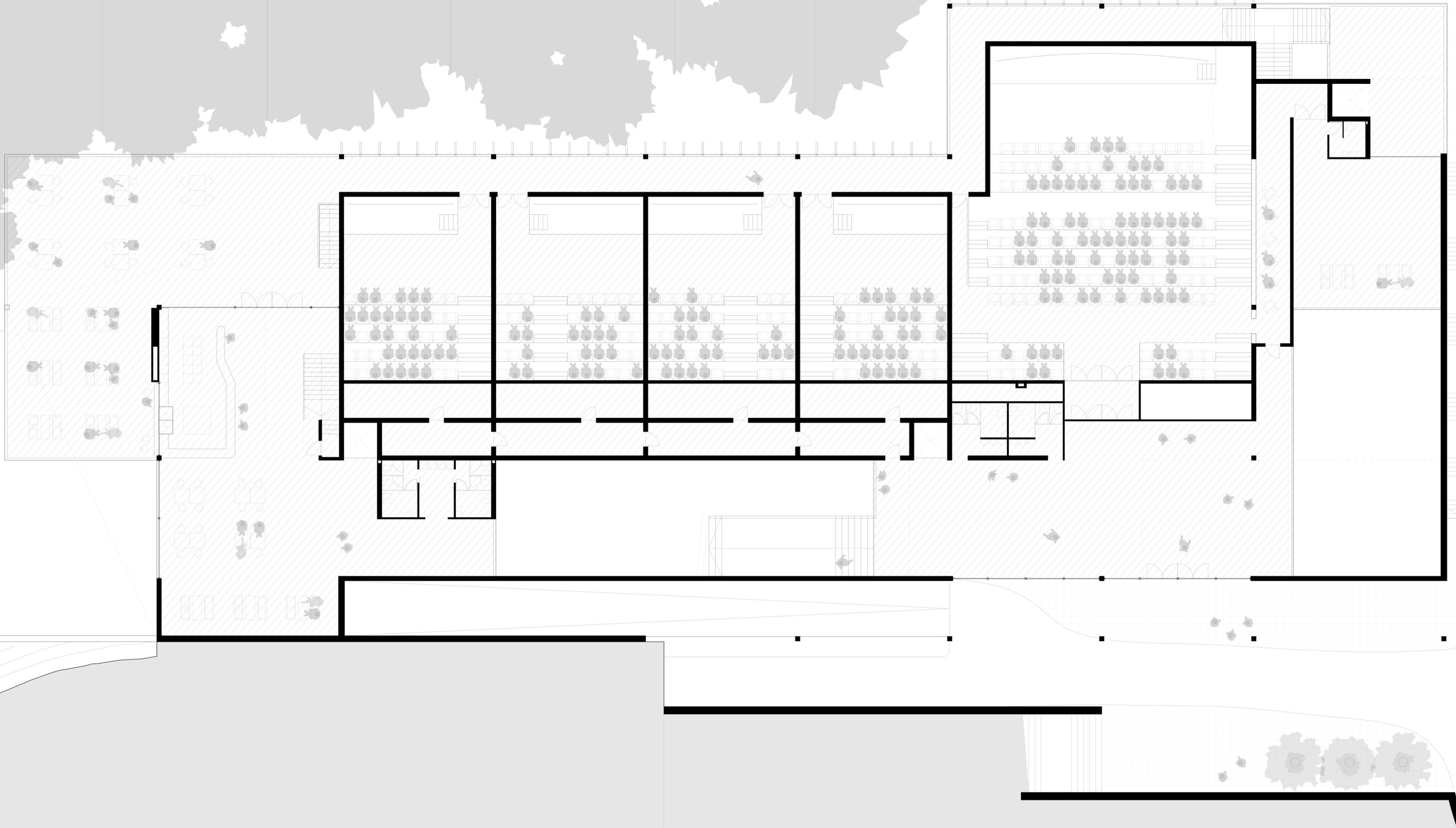
CREADO CON UNA VERSION PARA ESTUDIANTES DE AUTODESK

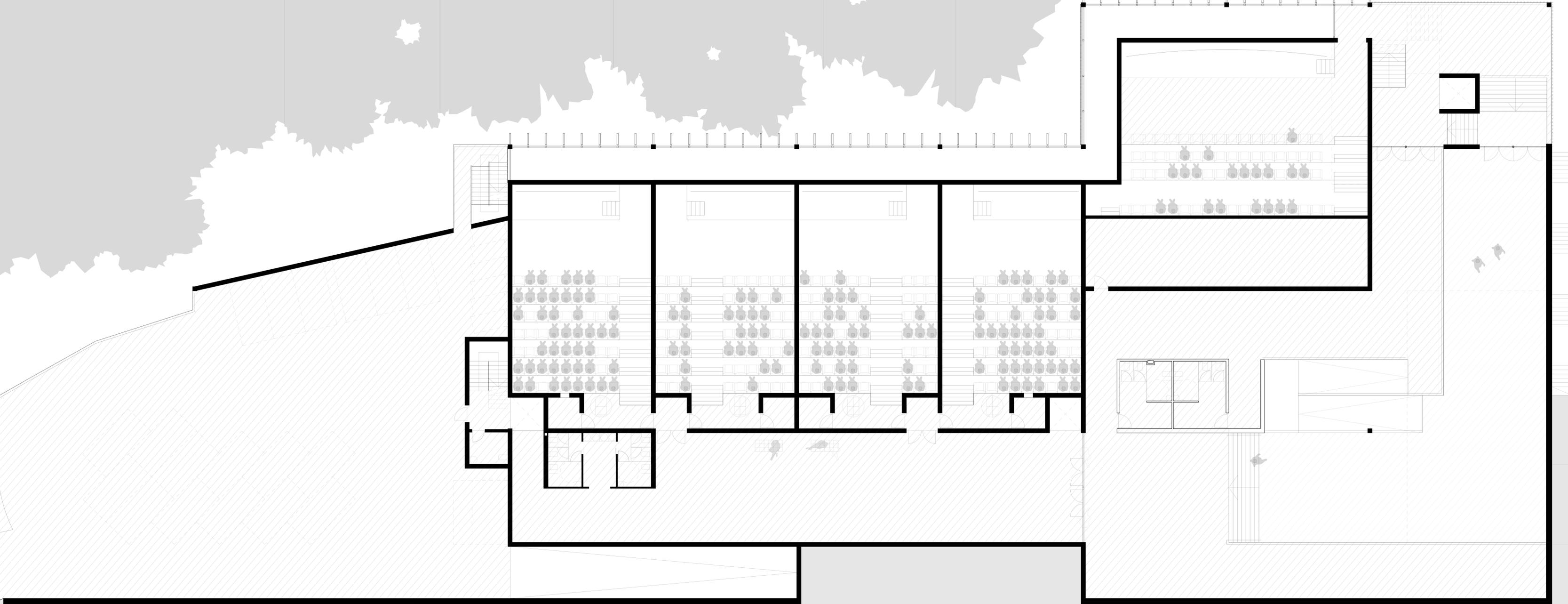


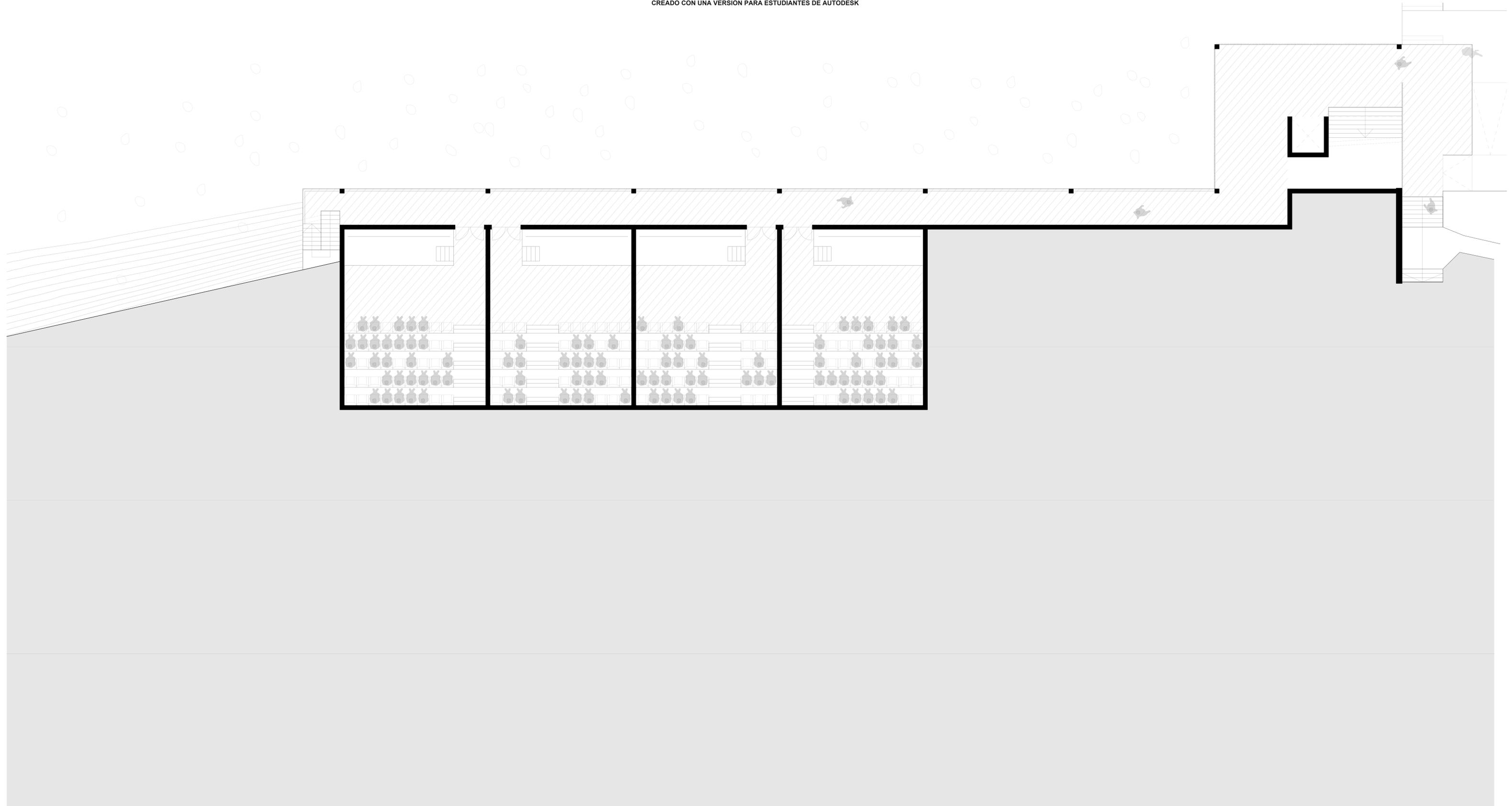
CREADO CON UNA VERSION PARA ESTUDIANTES DE AUTODESK

CREADO CON UNA VERSION PARA ESTUDIANTES DE AUTODESK





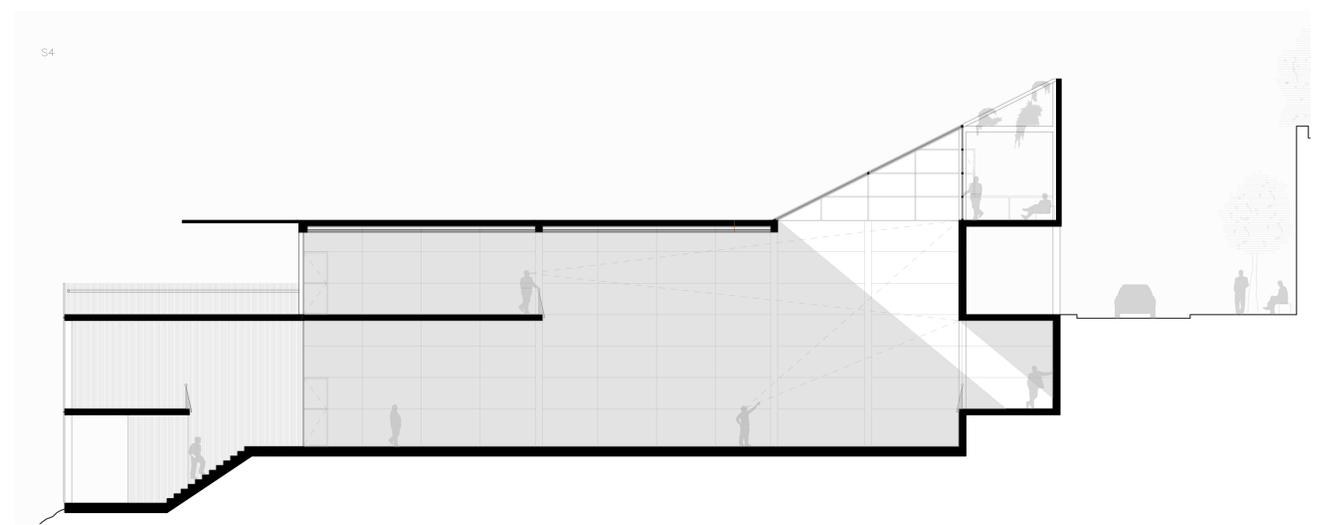
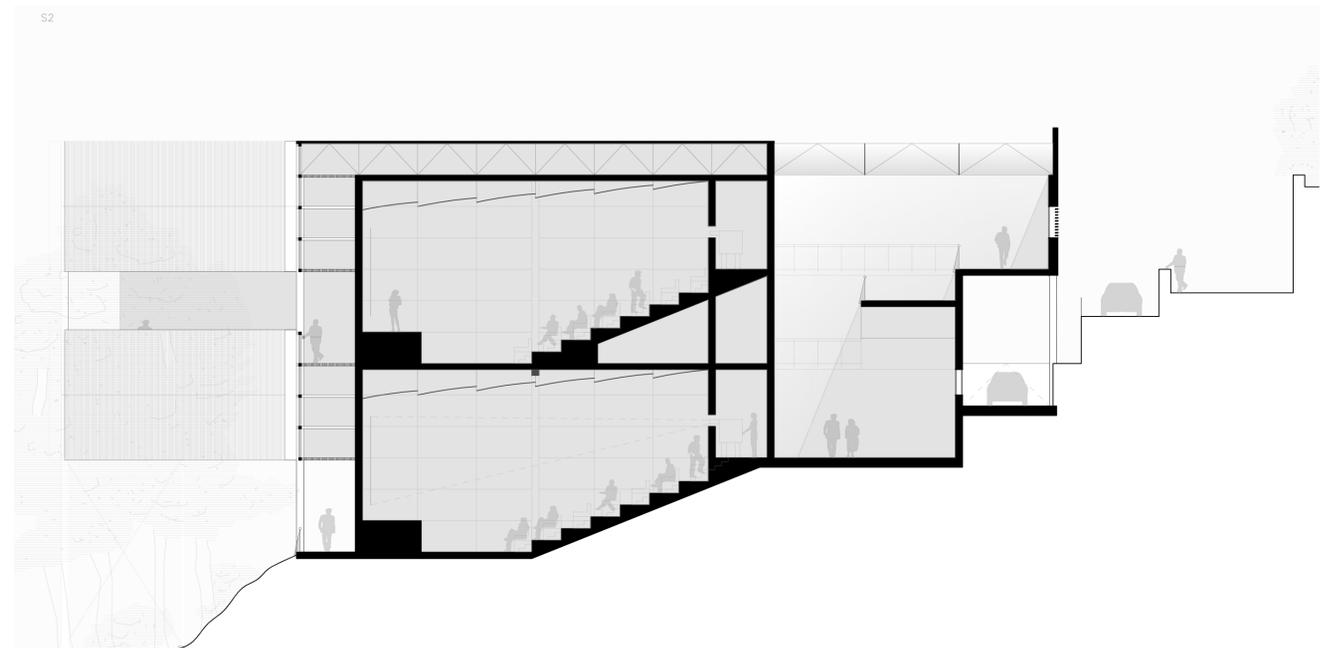
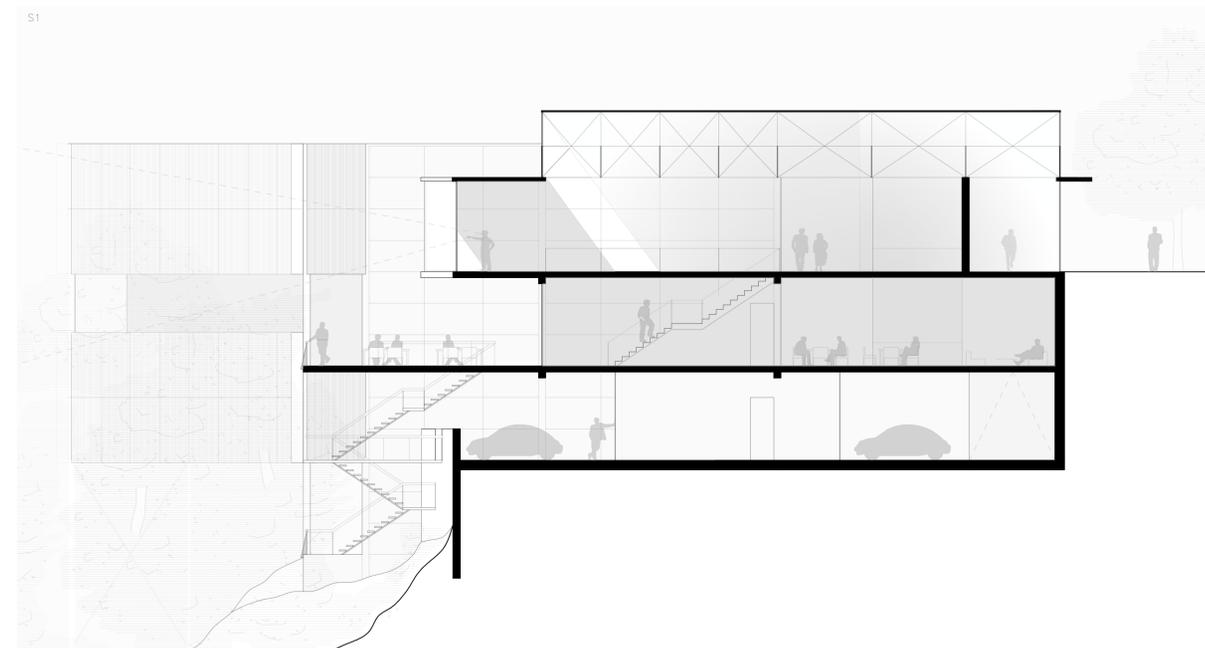
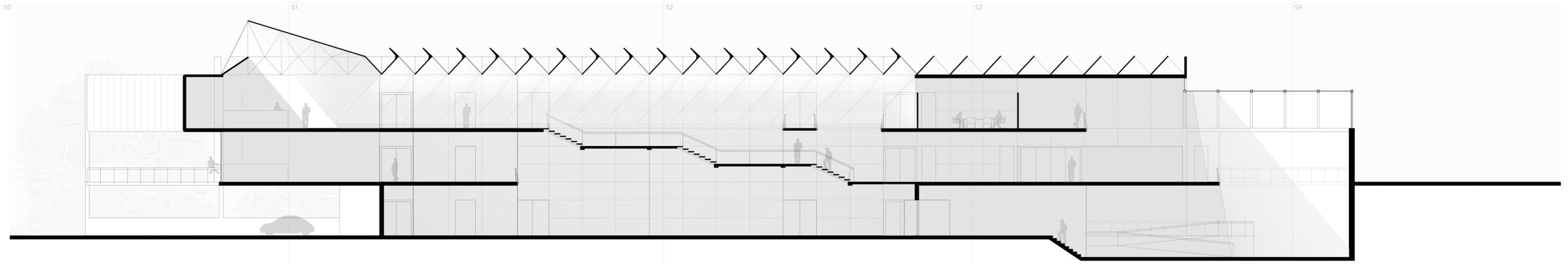




CREADO CON UNA VERSION PARA ESTUDIANTES DE AUTODESK

CREADO CON UNA VERSION PARA ESTUDIANTES DE AUTODESK

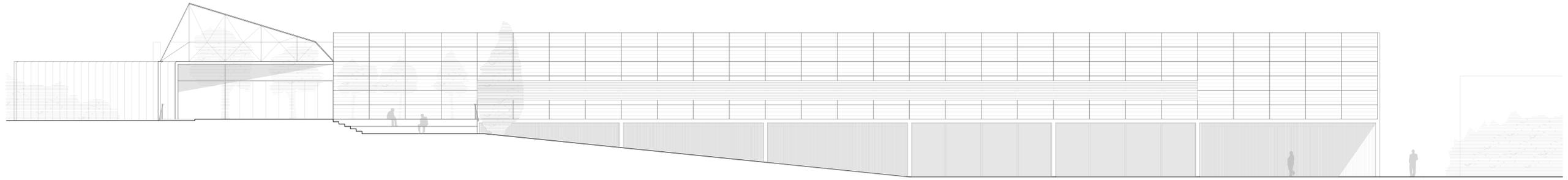




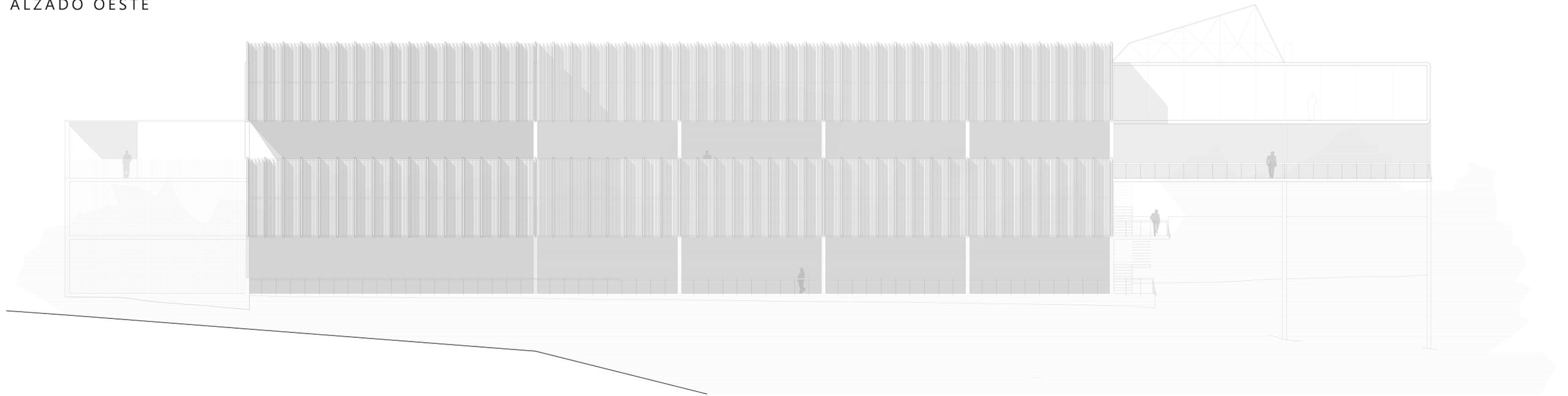
CREADO CON UNA VERSION PARA ESTUDIANTES DE AUTODESK

CREADO CON UNA VERSION PARA ESTUDIANTES DE AUTODESK

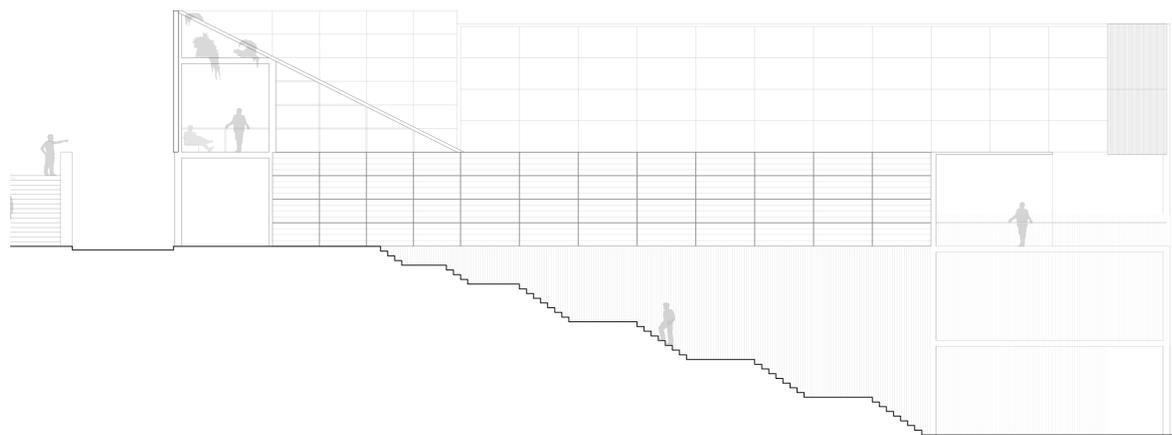
ALZADO ESTE



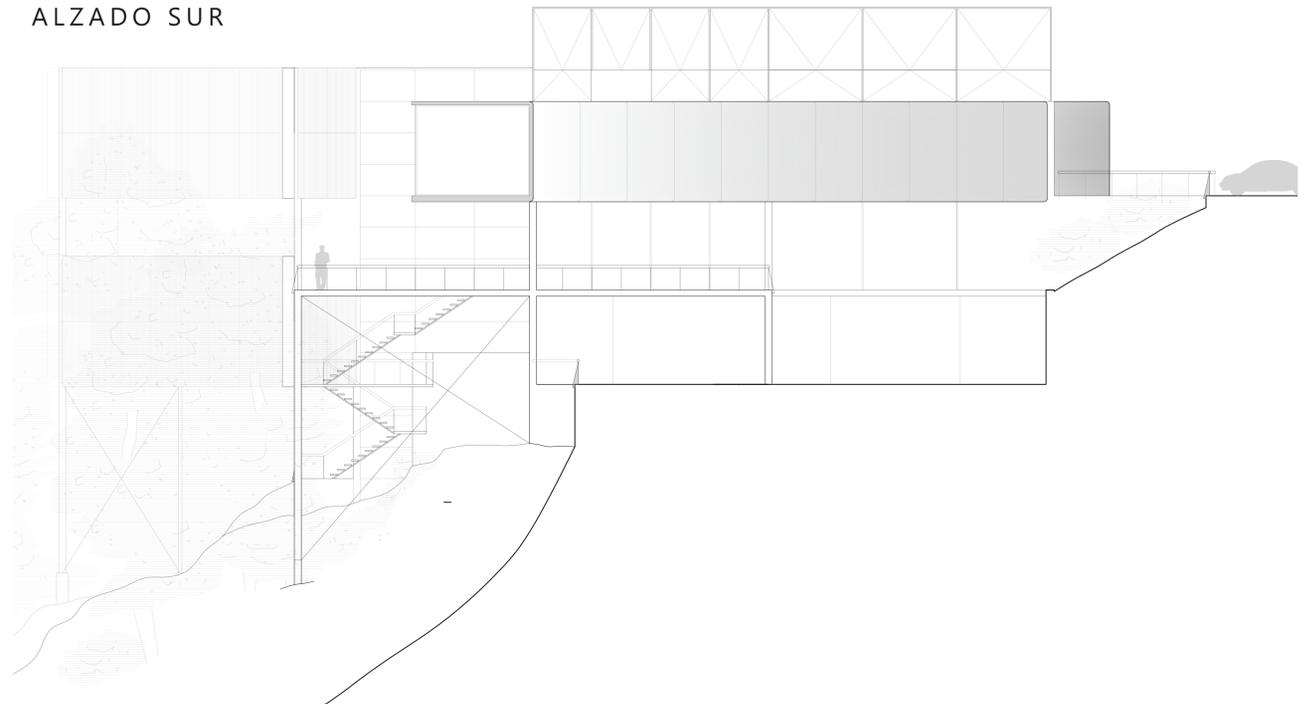
ALZADO OESTE



ALZADO NORTE

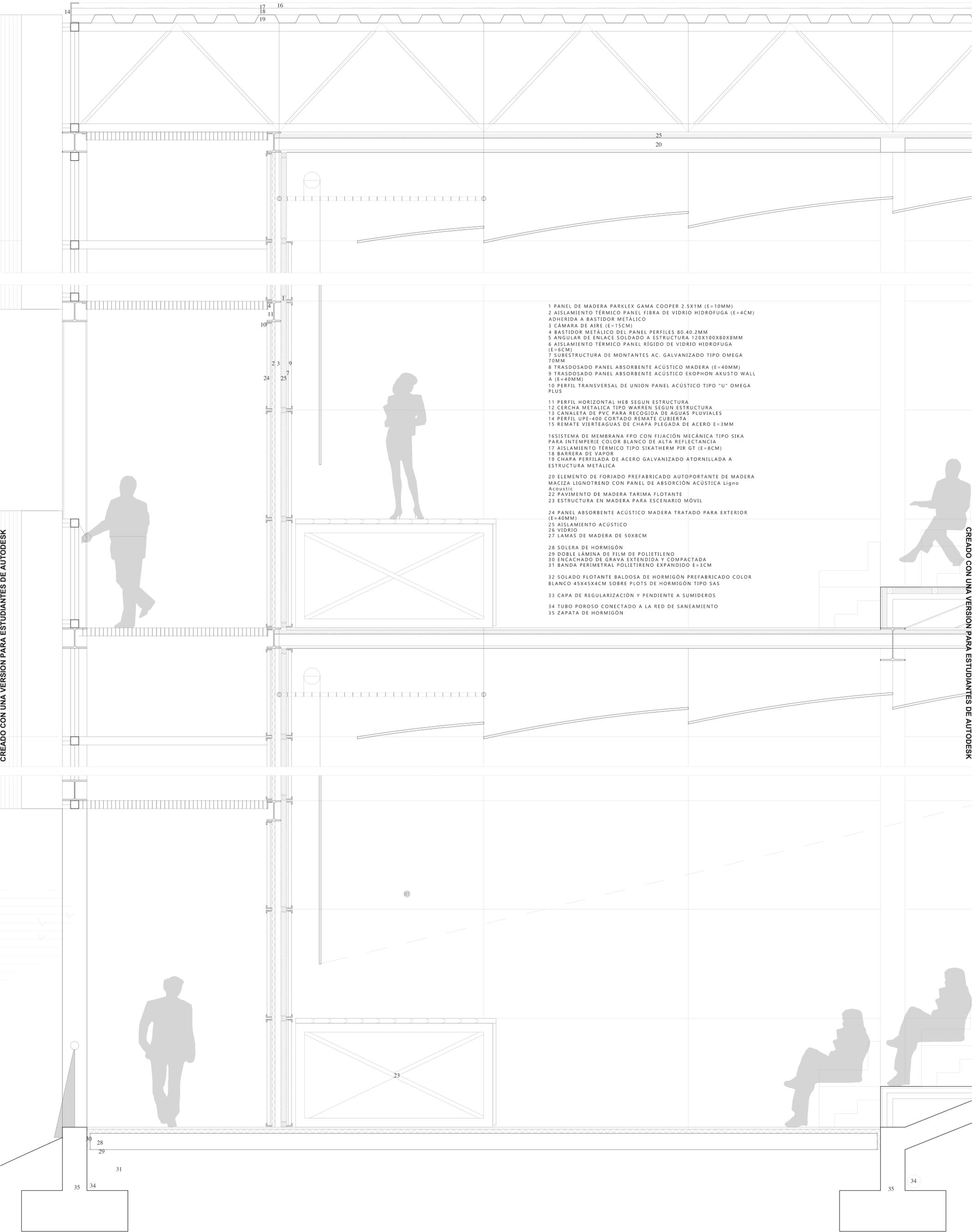


ALZADO SUR



CREADO CON UNA VERSION PARA ESTUDIANTES DE AUTODESK

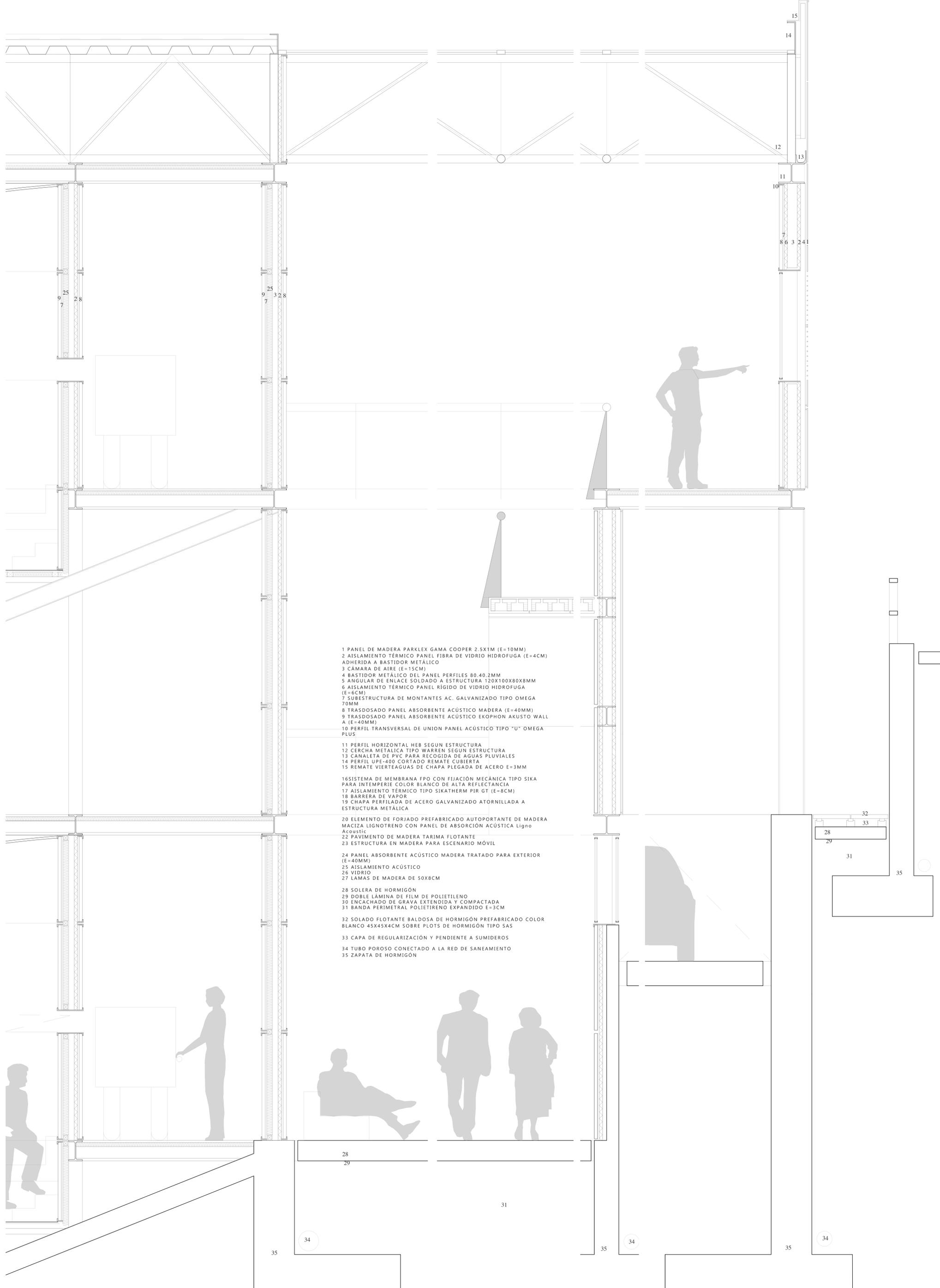
CREADO CON UNA VERSION PARA ESTUDIANTES DE AUTODESK



- 1 PANEL DE MADERA PARKLEX GAMA COOPER 2.5X1M (E=10MM)
- 2 AISLAMIENTO TÉRMICO PANEL FIBRA DE VIDRIO HIDROFUGA (E=4CM) ADHERIDA A BASTIDOR METÁLICO
- 3 CÁMARA DE AIRE (E=15CM)
- 4 BASTIDOR METÁLICO DEL PANEL PERFILES 80.40.2MM
- 5 ANGULAR DE ENLACE SOLDADO A ESTRUCTURA 120X100X80X8MM
- 6 AISLAMIENTO TÉRMICO PANEL RÍGIDO DE VIDRIO HIDROFUGA (E=6CM)
- 7 SUBESTRUCTURA DE MONTANTES AC. GALVANIZADO TIPO OMEGA 70MM
- 8 TRASDOSADO PANEL ABSORBENTE ACÚSTICO MADERA (E=40MM)
- 9 TRASDOSADO PANEL ABSORBENTE ACÚSTICO EKOPHON AKUSTO WALL A (E=40MM)
- 10 PERFIL TRANSVERSAL DE UNION PANEL ACÚSTICO TIPO "U" OMEGA PLUS
- 11 PERFIL HORIZONTAL HEB SEGUN ESTRUCTURA
- 12 CERCHA METÁLICA TIPO WARREN SEGUN ESTRUCTURA
- 13 CANALETA DE PVC PARA RECOGIDA DE AGUAS PLUVIALES
- 14 PERFIL UPE-400 CORTADO REMATE CUBIERTA
- 15 REMATE VIERTEAGUAS DE CHAPA PLEGADA DE ACERO E=3MM
- 16 SISTEMA DE MEMBRANA FPO CON FIJACIÓN MECÁNICA TIPO SIKA PARA INTEMPERIE COLOR BLANCO DE ALTA REFLECTANCIA
- 17 AISLAMIENTO TÉRMICO TIPO SIKATHERM PIR GT (E=8CM)
- 18 BARRERA DE VAPOR
- 19 CHAPA PERFILADA DE ACERO GALVANIZADO ATORNILLADA A ESTRUCTURA METÁLICA
- 20 ELEMENTO DE FORJADO PREFABRICADO AUTOPORTANTE DE MADERA MACIZA LIGNOTREND CON PANEL DE ABSORCIÓN ACÚSTICA Ligno Acoustic
- 22 PAVIMENTO DE MADERA TARIMA FLOTANTE
- 23 ESTRUCTURA EN MADERA PARA ESCENARIO MÓVIL
- 24 PANEL ABSORBENTE ACÚSTICO MADERA TRATADO PARA EXTERIOR (E=40MM)
- 25 AISLAMIENTO ACÚSTICO
- 26 VIDRIO
- 27 LAMAS DE MADERA DE 50X8CM
- 28 SOLERA DE HORMIGÓN
- 29 DOBLE LÁMINA DE FILM DE POLIETILENO
- 30 ENCACHADO DE GRAVA EXTENDIDA Y COMPACTADA
- 31 BANDA PERIMETRAL POLIETIRENO EXPANDIDO E=3CM
- 32 SOLADO FLOTANTE BALDOSA DE HORMIGÓN PREFABRICADO COLOR BLANCO 45X45X4CM SOBRE PLOTS DE HORMIGÓN TIPO SAS
- 33 CAPA DE REGULARIZACIÓN Y PENDIENTE A SUMIDEROS
- 34 TUBO POROSO CONECTADO A LA RED DE SANEAMIENTO
- 35 ZAPATA DE HORMIGÓN

CREADO CON UNA VERSION PARA ESTUDIANTES DE AUTODESK

CREADO CON UNA VERSION PARA ESTUDIANTES DE AUTODESK



- 1 PANEL DE MADERA PARKLEX GAMA COOPER 2.5X1M (E=10MM)
- 2 AISLAMIENTO TÉRMICO PANEL FIBRA DE VIDRIO HIDROFUGA (E=4CM) ADHERIDA A BASTIDOR METÁLICO
- 3 CÁMARA DE AIRE (E=15CM)
- 4 BASTIDOR METÁLICO DEL PANEL PERFILES 80.40.2MM
- 5 ANGULAR DE ENLACE SOLDADO A ESTRUCTURA 120X100X80X8MM
- 6 AISLAMIENTO TÉRMICO PANEL RÍGIDO DE VIDRIO HIDROFUGA (E=6CM)
- 7 SUBESTRUCTURA DE MONTANTES AC. GALVANIZADO TIPO OMEGA 70MM
- 8 TRASDOSADO PANEL ABSORBENTE ACÚSTICO MADERA (E=40MM)
- 9 TRASDOSADO PANEL ABSORBENTE ACÚSTICO EKOPHON AKUSTO WALL A (E=40MM)
- 10 PERFIL TRANSVERSAL DE UNION PANEL ACÚSTICO TIPO "U" OMEGA PLUS
- 11 PERFIL HORIZONTAL HEB SEGUN ESTRUCTURA
- 12 CERCHA METALICA TIPO WARREN SEGUN ESTRUCTURA
- 13 CANALETA DE PVC PARA RECOGIDA DE AGUAS PLUVIALES
- 14 PERFIL UPE-400 CORTADO REMATÉ CUBIERTA
- 15 REMATÉ VIERTEAGUAS DE CHAPA PLEGADA DE ACERO E=3MM
- 16 SISTEMA DE MEMBRANA FPO CON FIJACIÓN MECÁNICA TIPO SIKA PARA INTEMPERIE COLOR BLANCO DE ALTA REFLECTANCIA
- 17 AISLAMIENTO TÉRMICO TIPO SIKATHERM PIR GT (E=8CM)
- 18 BARRERA DE VAPOUR
- 19 CHAPA PERFILADA DE ACERO GALVANIZADO ATORNILLADA A ESTRUCTURA METÁLICA
- 20 ELEMENTO DE FORJADO PREFABRICADO AUTOPORTANTE DE MADERA MACIZA LIGNOTREND CON PANEL DE ABSORCIÓN ACÚSTICA Ligno Acoustic
- 22 PAVIMENTO DE MADERA TARIMA FLOTANTE
- 23 ESTRUCTURA EN MADERA PARA ESCENARIO MÓVIL
- 24 PANEL ABSORBENTE ACÚSTICO MADERA TRATADO PARA EXTERIOR (E=40MM)
- 25 AISLAMIENTO ACÚSTICO
- 26 VIDRIO
- 27 LAMAS DE MADERA DE 50X8CM
- 28 SOLERA DE HORMIGÓN
- 29 DOBLE LÁMINA DE FILM DE POLIETILENO
- 30 ENCACHADO DE GRAVA EXTENDIDA Y COMPACTADA
- 31 BANDA PERIMETRAL POLIETIRENO EXPANDIDO E=3CM
- 32 SOLADO FLOTANTE BALDOSA DE HORMIGÓN PREFABRICADO COLOR BLANCO 45X45X4CM SOBRE PLOTS DE HORMIGÓN TIPO SAS
- 33 CAPA DE REGULARIZACIÓN Y PENDIENTE A SUMIDEROS
- 34 TUBO POROSO CONECTADO A LA RED DE SANEAMIENTO
- 35 ZAPATA DE HORMIGÓN



**MAQUETA  
CONCEPTUAL**



