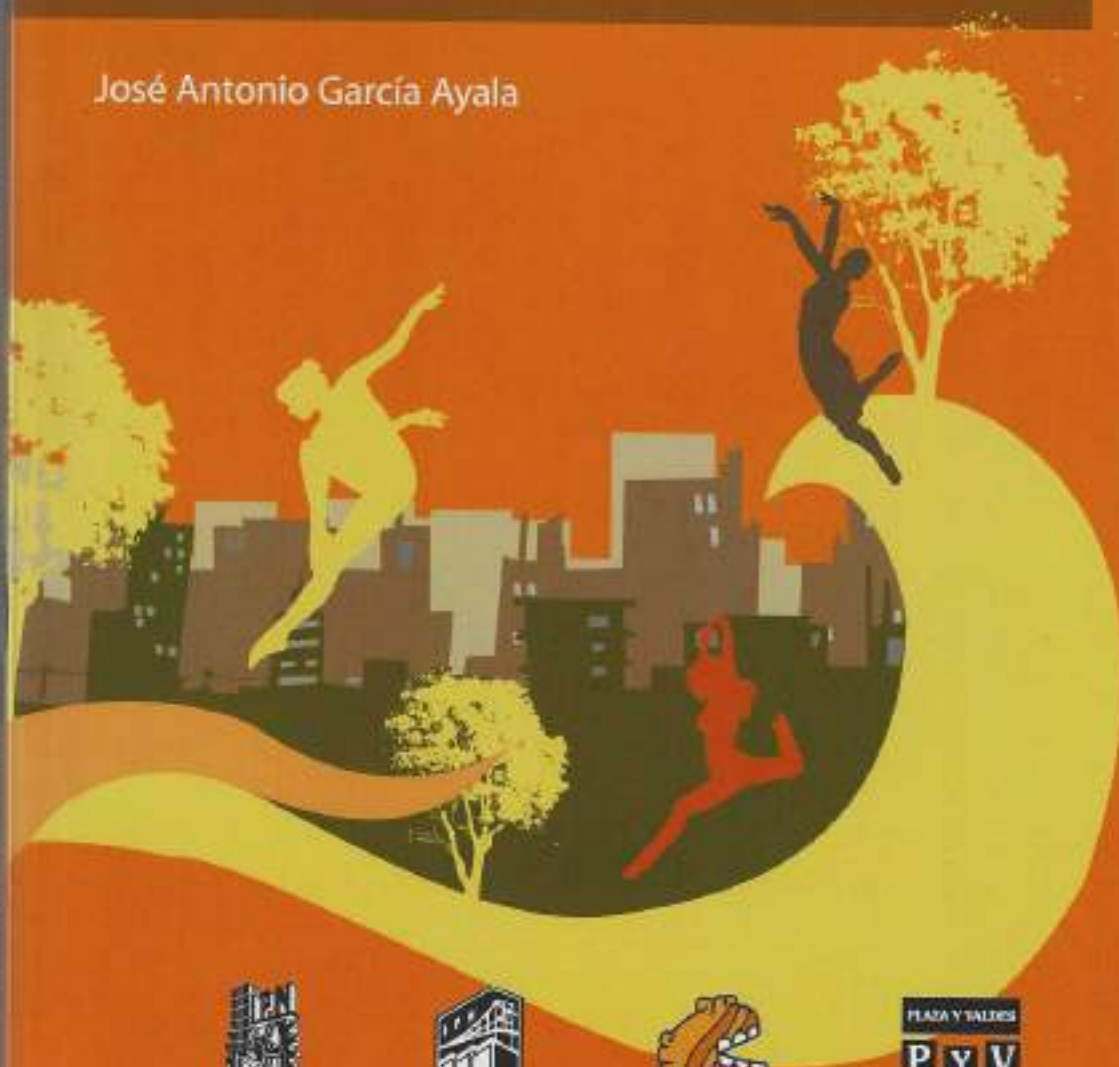


Escenópolis II

El séptimo arte y la urbanización
en el siglo XXI

José Antonio García Ayala



Primera edición: enero de 2017

Este libro es producto del proyecto de investigación: "Ocio y negocio. Circuitos opuestos del entretenimiento en la ciudad de México". Realizado en el Instituto Politécnico Nacional con el número de registro SIP-20110210

D.R. © Instituto Politécnico Nacional
Escuela Superior de Ingeniería y Arquitectura
Av. Luis Enrique Erro s/n
Unidad Profesional "Adolfo López Mateos", Zacatenco.
Deleg. Gustavo A. Madero, C. P. 07738, México, DF.

© José Antonio García Ayala
Profesor e investigador de la esta. Unidad Tecamachalco
joangara76@yahoo.com.mx

© Plaza y Valdés, S. A. de C. V.
Manuel María Contreras 73. Colonia San Rafael
México, D. F. 06470. Teléfono: 50 97 20 70
coediciones@plazayvaldes.com

Plaza y Valdés S.L.
Calle Murcia 2. Colonia de los Angeles
Pozuelo de Alarcón 28223, Madrid España
Teléfono: 91 862 52 80
madrid@plazayvaldes.com
www.plazayvaldes.es

Corrección de estilo: José Luis Castelan Aguilar
Formación tipográfica: Cristina Mera Manzo

ISBN: 978-607-402-667-2

Impreso en México / Printed in Mexico

Contenido

Introducción: <i>Ir y estar en el cine</i> en los tiempos posmodernos . . .	11
Capítulo I. Los antiguos palacios cinematográficos y las experiencias de <i>ir y estar en el cine</i> barrial	23
El ocaso de los palacios cinematográficos y el arribo de los nuevos conceptos de exhibición	23
El <i>Cine Teresa</i> y el corredor del placer en el Eje Central Lázaro Cárdenas	37
La azarosa vida de un cine para las damas metropolitanas en el Barrio de San Juan	37
Dinámica cultural de los amantes en el palacio cinematográfico del porno	57
El <i>Cine Venustiano Carranza</i> y el corredor del tiempo libre en Fray Servando	79
El sube y baja de un monumental cine funcionalista en la Jardín Balbuena	79
Dinámica cultural de los asistentes al colosal cine club	100
Capítulo II. El FICCO y las experiencias de <i>ir y estar en el cine</i> de arte	119
Los circuitos contemporáneos de cine de arte en la Ciudad de México	119
Los orígenes de los circuitos de cine de arte y la importancia del fenecido FICCO	125
El <i>Foro Charles Lindbergh</i> : las exhibiciones al aire libre	134
Un foro al aire libre detenido en el tiempo, el <i>Art Decó</i> del Parque México	134
Dinámica cultural de los cinéfilos del FICCO en el foro de la colonia Hipódromo Condesa	145
El <i>Cinemex Real</i> : un acercamiento de las salas comerciales	161

El real complejo cinematográfico del Centro Histórico que se niega a morir	161
Dinámica cultural de los cinéfilos del ricco en el real complejo multiplex del Centro Histórico	172
La <i>Cineteca Nacional</i> : el santuario del cine	189
El santuario cinematográfico de Xoco que resurge de las cenizas como el Ave Fénix	189
Dinámica cultural de los cinéfilos del ricco en el santuario del cine nacional	206
Capítulo III. Las transformaciones tecnológicas de la exhibición cinematográfica y las experiencias hiperreales	
de ir y estar en el cine	221
Los precursores de la cinematografía y su inicio como espectáculo público	221
Del cine sonoro a las macropantallas	226
La era digital de la exhibición cinematográfica en el siglo XXI	231
Las formas hiperreales de <i>ir y estar en el cine</i> de la Ciudad de México	239
El <i>Papalote Museo del Niño</i> y las salas hiperreales	248
El museo infantil en el Bosque de Chapultepec en busca de la auto-sustentabilidad	248
Dinámica cultural de las salas hiperreales del Bosque de Chapultepec	268
La <i>Sala Cinemex 3D Digital</i> del Centro Comercial Santa Fe	285
El complejo multiplex del Centro Comercial Santa Fe, estandarte de Cinemex	285
Dinámica cultural del Cinemex del Centro Comercial Santa Fe	302
Conclusiones: la urbanización impulsada por las formas de ir y estar en el cine en la Ciudad de México	323
Referencias	335
Hemerografía	337
Mediografía	338

Introducción

Ir y estar en el cine en los tiempos posmodernos

De la desaparición de las salas barriales a los multicinemas

El cine fue un invento concebido por los Hermanos Lumière para ser disfrutado en público el 28 de septiembre de 1895, ante 120 personas en un café de París. A partir de entonces, se ha ido constituyendo en un arte, donde la imagen en movimiento se convirtió en el principal atractivo de los espectadores, que buscaban satisfacer su gusto por las historias contadas en la pantalla, despertando todo un imaginario, que con las generaciones y de acuerdo a su importancia, formaría parte de la memoria colectiva de las sociedades a nivel mundial.

Tal como nos cuenta Paco Ignacio Taibo I, en su libro *Los asombrosos itinerarios del cine* (1987), para que este arte se constituyera como hoy lo conocemos, tuvieron que hacerse realidad diversos inventos que significaron pre-nacimientos del cine, y que dan cuenta de que el espectáculo cinematográfico, antes de su nacimiento oficial, siempre estuvo inmerso en una serie de avances tecnológicos (que no se han detenido); transformaciones que lo constituyeron en la base de toda una industria cultural, donde Hollywood se ha convertido en la meca del cine comercial, que ha dominado el mercado de exhibición cinematográfica a nivel mundial, y donde por lo menos, el 50% del costo de sus producciones se obtienen de su proyección fuera de Estados Unidos de América. Estas proyecciones se observan en las carteleras cinematográficas semanales en cada ciudad del planeta y son dominadas por las películas producidas por los grandes estudios estadounidenses, como Fox o Universal. Por otra parte, la India tiene una industria cinematográfica tan

fuerte como para contrarrestar esta tendencia y constituir a la ciudad de Bombay en el Hollywood, de aquel país.

Al reflexionar sobre esa *magia* que iniciaba cada vez que se proyectaba una película, ésta fue tan atrayente, que con el tiempo fue convocando a un mayor número de espectadores ansiosos de vivir la experiencia cinematográfica, de esta forma de los salones se pasaron a los teatros adaptados para presenciar este espectáculo, y de éstos a las primeras salas de cine con miles de butacas, construidas *ex profeso* para ello. Esto fue el germen de un género arquitectónico, que en ciudades como México se conocieron como los *palacios cinematográficos*. Éstos, después de una etapa de apogeo que duró varias décadas, fueron decaendo, hasta desaparecer y dejar su lugar a los cine clubes, multicinemas y, sobre todo, a los complejos multiplex, que son años de los recintos cinematográficos hoy día. Durante este mismo proceso fueron apareciendo y desapareciendo propuestas como los auto cinemas, y de manera muy delimitada están las megapantallas IMAX y domos de inmersión digital, que aunados a los servicios cada vez más especializados de los centros multiplex, como las salas de lujo, o en tercera y cuarta dimensión, son hijos de la era digital de las pantallas mamut como el Cinemascope, que intentaron seguir captando audiencias a mediados del siglo XX, ante el surgimiento de medios masivos de comunicación multimedia como la televisión, que entró en competencia directa con la exhibición cinematográfica.

Por lo anterior, se pueden apreciar dos tendencias generales que en la actualidad dominan la oferta de exhibición cinematográfica de la Ciudad de México, la primera es la conformación de cuatro circuitos de cine: el principal es el comercial, dominado por los complejos multiplex, a éste le siguen los circuitos alternativos de cine de arte, dominados por cineclubes, después el de cine pornográfico donde predominan los antiguos palacios cinematográficos, y por último el de cine hiperreal, que es dominado por salas especializadas propiedad principalmente de la iniciativa privada. La segunda tendencia es la desconcentración de las salas cinematográficas del Centro Histórico de la Ciudad de México, expandiendo la oferta de exhibición cinematográfica a otras partes de la ciudad, lo que se conjunta con la casi desaparición de los antiguos corredores cinematográficos, que partían de esta parte de la capital, pero que los cambios en los comportamientos dominantes al *ir al cine y estar en el cine*, han hecho aparentemente innecesarios a estos corredores, que han cedido ante los embates de la constante modernización de la ciudad.

A partir del siglo XXI, en la Ciudad de México aparecieron diversas opciones para vivir las experiencias de *ir y estar en el cine*, a pesar de que existen nuevos

INTRODUCCIÓN

medios masivos de comunicación multimedia como el internet, que si se desea puede ser interactivo y permite el intercambio de datos escritos, de sonido e imagen; o como aquellos que nos han acompañado por más de medio siglo como la televisión, que ha evolucionado tecnológicamente con la llegada de la alta definición, y cuya calidad de imagen se aproxima mucho a la de un filme. Además, la televisión busca utilizar al internet para comunicarse con el telespectador en vivo y directo.

Las opciones para que el cine siga disfrutándose mejor en la sala de cine, se han multiplicado gracias a la búsqueda de nuevos servicios y lugares, esto es, dentro de un recinto cinematográfico que intenta emular las comodidades del hogar o incluso superarlas; así como proveer los más modernos avances tecnológicos, cuyas experiencias en imagen y sonido superan a cualquier otro medio masivo de comunicación multimedia, e incluso, a la que se puede tener en vivo y en directo. Esto ha cambiado la forma de *ir y estar en el cine*, lo que se complementa con las actuales formas de *ir al cine*, que promueven los complejos *multiplex*, dentro o fuera de un centro comercial, o las salas de cine que comparten espacios con los centros culturales y los museos interactivos.

Analizar estos cambios resulta fundamental, para entender cómo un arte escénico transmitido a través de un medio de comunicación multimedia de la era digital, está urbanizando a la Ciudad de México, a través de la construcción de nuevas salas de cine especializadas, pero también de la aparición de nuevas pautas de comportamiento directamente relacionadas con ellas, así como la constitución de paisajes culturales, que van identificando diversas zonas de la ciudad, y que en conjunto son una muestra de los efectos culturales que los circuitos de exhibición cinematográfica hiperreales de esta urbe, origininan en sus espectadores por medio de una específica forma de urbanización sociocultural (Tena Núñez, 2007), que convive con aquellas formadas por los circuitos de exhibición de cine mencionados (de arte o alternativo, de cine pornográfico y de cine comercial de las grandes cadenas privadas). Más allá del circuito clásico de salas de cine dentro de sus complejos *multiplex*, esta forma de urbanización sociocultural abarca otros circuitos con opciones de cine hiperreal y de arte, que se pueden disfrutar en complejos cinematográficos que buscan que el entretenimiento fuera de casa, siga siendo una alternativa para que los ciudadanos disfruten de su tiempo libre.

Así, el cine concebido en principio como un producto cultural, como un objeto creado socialmente que es susceptible de ser internalizado a partir de sus significados, se convierte en una forma simbólica objetivada, de la cual se desprenden otros productos culturales como las salas de cine, que conforman

el paisaje urbano de la Ciudad de México, donde se da una continuidad y discontinuidad de las prácticas urbanas de sus frecuentadores, que son internalizadas por ellos mismos, conformándolas como formas simbólicas actualizadas, que pueden ser interpretadas de acuerdo con José Cantor Magnani (2007:15-22), por medio de trayectos, que son recorridos que realizan al desplazarse por la urbe, conectando diversos lugares a través de sus pautas de comportamiento, interrelación que da cuenta de la conformación de pedazos, manchas y circuitos culturales.

Los primeros, entendidos como el lugar de alta significación de un territorio de la ciudad, identificado por una red de sociabilidad básica desarrollada en los barrios donde se asienta determinado lugar por sus propios habitantes, que acude frecuentemente a él, lo usa y lo significa; los segundos, son una serie de lugares contiguos, asociados a escala local a partir de prácticas frecuentes que los caracterizan, y que dan carácter e identidad al entorno urbano donde se ubican, al ser desarrolladas por asistentes provenientes de distintas partes de la ciudad, mientras que los terceros, son la unión de lugares a partir de las prácticas características de sus visitantes frecuentes, pero cuyos paisajes urbanos en los cuales están integrados son a escalas metropolitanas, e incluso regionales, nacionales o internacionales, debido a que no son contiguos, pero son identificados como característicos de una red de sociabilidad, que es fundamentalmente compleja, pero que no excluye a las redes de sociabilidad básicas, a diferencia de las manchas culturales, donde asisten redes de sociabilidad complejas, pero donde su preponderancia sobre las básicas, no es una constante en todos los casos.

Cabe aclarar que, tanto manchas como circuitos culturales, tienen la particularidad de no ser excluyentes, es decir, un mismo lugar puede pertenecer a diferentes manchas y circuitos culturales al mismo tiempo, dependiendo de la práctica y la red de sociabilidad que estén caracterizando, esto es porque, estos sitios pueden ser frecuentados por distintos tipos de grupos sociales con identidades y pautas de comportamiento, dependiendo de los gustos y la distinción que vean representados en estos lugares. Estas manchas y circuitos culturales pueden estar anclados o no a un *pedazo*, y de ser así, en este último caso estarían estructuradas no por anclaje, sino por la similitud de las prácticas culturales que albergan los lugares que los conforman.

Aquí, es de destacar que en la constitución de paisajes culturales, esta dinámica de las prácticas urbanas, permiten la identificación de puntos de referencia que delimitan a estos territorios apropiados simbólicamente, y funcionan como pórticos o puertas de entrada, a partir de los cuales se puede saber cuándo se

INTRODUCCIÓN

puede entrar a un espacio urbano caracterizado por determinado tipo de práctica cultural, para poder apropiársela a través de la misma. En este sentido, estos territorios pueden estar conformados en ocasiones a partir de un lugar, que propicia una dinámica cultural tan potente, que por su nivel rebasa los límites microlocales de este lugar que se expande a su entorno inmediato, anclado a las prácticas características de otros lugares contiguos al suyo, aunque sea por determinadas temporalidades, éstos se conforman como geosímbolos o lugares de alta significación (García Ayala, 2012), que por la sociabilidad que albergan, pueden resultar significativos para determinada red de sociabilidad. Entre más redes de sociabilidad reconozcan como altamente significativos a estos lugares, más representativos son para la sociedad de una ciudad, y lo mismo ocurre con un trayecto, una mancha o un circuito cultural.

Así que, la pregunta que se debe hacer en estos casos es: ¿Para quién es representativo este lugar de alta significación?, y así se empezará a entender cuáles son las diferencias entre la Cineteca Nacional, el Cinemex Santa Fe y el Cine Venustiano Carranza, como geosímbolos que identifican a redes de distintas características y de diferentes escalas, pero que no dejan de conformar grupos identitarios a los cuales se adscriben, y con los cuales se diferencian de otros similares. Estos lugares de alta significación, sin importar su nivel y la escala de las redes de sociabilidad que convoquen, van a dotar de un carácter, y por ende, de una identidad urbana a los entornos de la ciudad donde se asientan, y son algunos de los elementos fundamentales que los dotan de un sentido de lugar, con el que se forman imaginarios urbanos, que son las representaciones simbólicas de los elementos significativos que conforma un territorio emocional y con sentido de la ciudad, seleccionadas a partir un filtro cultural, la memoria, la percepción y el poder de adscripción de cada uno de ellos, los cuales conforman en la mente de los ciudadanos mapas mentales que contienen estas representaciones simbólicas; que se expresan verbalmente, gráficamente a través de croquis, que son una muestra de las formas simbólicas subjetivadas que construyen determinados grupos sociales.

Tomando como punto de partida lo expuesto, se presenta el siguiente trabajo de investigación, que es en primera instancia una continuación del libro *Escenópolis. La urbanización impulsada por las artes escénicas* (Tena Núñez y colaboradores, 2012), donde se trataron las pautas generales de la urbanización sociocultural dictaminadas en el siglo xxi¹ por artes escénicas

¹ En un plano más amplio, los resultados expuestos forman parte de un conjunto de investigaciones más amplias inscrites dentro del proyecto académico denominado *Ciudad y cultura*, de la Sección de Estudios de Posgrado y

ESCENÓPOLIS II

en vivo como el teatro, la danza, la ópera y el circo, así como por un arte escénico como el cine. Por este motivo, gran parte de los casos de estudio que aquí se muestran se basan en principio en las investigaciones del proyecto de investigación "Escenópolis. La urbanización impulsada por las artes escénicas en el siglo XXI" (Registro SIP: 20082700), y por lo tanto, culminan en su primera parte en el 2008, y aunque se siguió complementando en años posteriores hasta el 2012, reflejan primordialmente la situación en la que estuvieron hace cuatro años, de forma intencional, para dar cuenta de cómo eran algunos de los lugares en ese momento, antes de que fueran modificados varios de ellos, como el Cine Teresa, el Cine Venustiano Carranza, la Cineteca Nacional y el Cinemex Santa Fe, de forma que servirán como fotografías de un instante en el tiempo, lo que permitirá entender el contexto y su propiedades características, antes de su transformación, y así servirán para reflexionar en un futuro qué es lo que fueron, y cuáles fueron, las consecuencias de su transformación a partir del conocimiento de su pasado.

Por este motivo, ahora se plantea una exposición en extenso de los casos de estudio específicos, vistos como escenarios que albergaron actores y reglas específicas que los caracterizaban en el 2008, y que demuestran cómo el séptimo arte estaba impulsando la urbanización de una ciudad como la de México, a principios del siglo XXI, al cambiar las formas tradicionales de *ir al cine* y de *ir y estar en el cine*, en la mayor parte del siglo XX, cuando el cine se consolidó como uno de los principales espectáculos multimedia que entretenía a las masas de todos los estratos socioeconómicos. *Ir al cine* y *estar en el cine*, son vistos no sólo como prácticas, sino como algo más, son experiencias culturales únicas de acuerdo a las propiedades físicas, sociales, culturales, económicas y de otro tipo, que caracterizan preponderantemente a cada escenario cinematográfico y el contexto urbano al que se insertan, y que condicionan las vivencias que ahí se experimentan.

En este sentido, *ir al cine* y *estar en el cine*, son conceptos que permiten dar cuenta de cómo los escenarios cinematográficos analizados, afectan a los actores y las reglas que aplican para interactuar dentro de ellos, conformando una urbanización sociocultural que transforma a estos asistentes como espectadores y, en último caso, como ciudadanos. Es importante aclarar que los asistentes a los escenarios cinematográficos hoy día, en su calidad de actores,

Investigación del Escuela Superior de Ingeniería y Arquitectura, Unidad Tocmanichalco del Instituto Politécnico Nacional, donde se busca contribuir al entendimiento de la Ciudad de México y los procesos urbanos que la están determinando.

INTRODUCCIÓN

no son considerados como simples espectadores, que reciben la experiencia proyectada en la pantalla sentados en una butaca sin interactuar con el espectáculo que disfrutan, *estar en el cine*, es hoy más que nunca una práctica que desencadena una experiencia, donde el cinéfilo utiliza todos sus sentidos, y sus comportamientos son condicionados por el ambiente cultural que se conforma al interior de una sala de cine, por lo que ya no sólo se queda estático, sino que tiene que realizar acciones, a veces sutiles, que dan cuenta de que esta práctica ha cambiado a la tradicional.

En este orden de ideas, se entiende por cinéfilo, a aquel amante del séptimo arte, conocedor que gusta de los múltiples contenidos de todo tipo de películas proyectadas en la pantalla, pero sobre todo, gusta de la experiencia de estar al interior de una sala de cine, la cual tiene una gran particularidad, solamente se puede vivir fuera de casa y en público, en compañía de otros individuos que gustan de la misma experiencia, y que por lo tanto, se distinguen de otros ciudadanos por este gusto, a partir del cual forman una colectividad con su propia identidad, que crea un sentido de pertenencia socioterritorial con alguno de los escenarios cinematográficos que visitan, y que más le significan al formar parte de aquello que les dota, de sus vivencias en la urbe, de una mejor calidad de vida, a partir de las historias personales y colectivas que guardan en ellos, pero también de los sentidos y relaciones que arman y disfrutan durante su tiempo libre.

Esta experiencia, que sigue con el suficiente poder de atracción para invitar a los ciudadanos a salir de sus hogares, a vivir su ciudad y encontrarse con otros, ya sea en espacios públicos o privados, pero forzosamente en colectividad, es una de las magias del cine que siguen asombrándonos, y que en esencia implica contar una historia a partir de un espectáculo multimedia de luz y sonido. En ocasiones contar con experiencias especiales da algo más, como ocurre con la cuarta dimensión, que es tan atractiva, y se ha convertido en una opción vigente para recrearse y a veces para invitar a la reflexión, al ver representada en pantalla la vida del mundo presente, pasado y futuro.

Con estos motivos, se crean itinerarios, la mayoría de las veces muy flexibles, pero que tienen como objetivo fundamental *ir al cine*, que debe ser vista como una práctica, que trae consigo una experiencia enriquecedora que permite conocer los lugares de la ciudad, que conforman un pasaje muy propio de la vida contemporánea, donde las fronteras entre lo público y lo privado son más difusas, pero que indudablemente propicia ese encuentro con el otro, que puede ser afín a uno o no, experiencias que inundan los sentidos, que propician el conocimiento y reconocimiento de la urbe, en espacios públicos o privados, cuyas reglas hay

que saber conocer, entender y aplicar, y que forman parte de la formación como ciudadanos, aunque entre más partes de la urbe se conozca durante el itinerario que implica *ir al cine*, más sentidos de pertenencia socioterritorial con la ciudad se puedan conformar, y la calidad de vida, por ende, será mejor.

Hoy día, *ir al cine*, ya no es la misma práctica que se fue conformando desde hace más de 100 años, ahora este paseo, ha adquirido un significado y lleva consigo costumbres y pautas de comportamiento, producto de nuestro tiempo, con una vida mucho más acelerada, donde las distancias son cada vez más cortas (al no tener necesariamente que desplazarse grandes distancias para ver una película en otra sala), y la información sobre las películas a presenciar más abundante, esto facilita algunas cosas, pero también hace que la vivencia de *ir al cine*, sea más rápida y que no se disfrute con calma y plenteramente, si a esto se le suma, el imaginario del miedo, que se ha tejido en torno a la delincuencia en el espacio público, entonces se entienden algunas de las razones por las que *ir al cine* se asocia con la visita a un centro comercial, que cuenta con una variedad de opciones de productos y servicios al alcance de los futuros asistentes al complejo *multiplex*, y es en apariencia más seguro.

Pero no sólo eso, también es una experiencia que se asocia a otros lugares cerrados, como edificios de oficinas y servicios multifuncionales, cinematecas, museos y centros culturales, a complejos *multiplex* no incluidos dentro de centros comerciales, pero que buscan tener una gran variedad de productos y servicios en su interior. A estas opciones se suman la de salas de cine únicas que persisten en la ciudad, y a los espacios públicos abiertos, como foros al aire libre, parques y explanadas que son dotadas de vida cuando una función de cine tiene lugar ahí. Todo lo anterior, da cuenta de las múltiples formas de *ir al cine* del mundo contemporáneo, y de la enorme riqueza que en principio ello conlleva, siempre y cuando los cinéfilos quieran y estén invitados a disfrutar de esta diversidad, y no se limiten a hacer de este paseo un viaje repetitivo y monótono, sino donde cada uno de estos paseos sea diferente, y haga uso de la posibilidad de disfrutar de los diferentes circuitos cinematográficos extendidos en la ciudad, de su preferencia, así como de las manchas culturales y entornos urbanos en general, vinculados a los recintos cinematográficos que conforman esta red compleja de exhibición cinematográfica, que se han entretejido en la metrópoli.

Por lo que esta investigación documenta y analiza diferentes circuitos de salas de cine, con sus respectivos casos de estudio, la cual consta de tres capítulos, que en conjunto abordan las formas de *ir y estar en el cine*, con los resultados obtenidos con la aplicación del Método de la Hermenéutica Profunda (Thompson, 1990), como marco analítico, y de diversos métodos

INTRODUCCIÓN

primordialmente cualitativos (aunque no se dejaron de lado los cuantitativos), de los cuales se derivan diversas técnicas de investigación de campo, entre las que se destacan la observación, la etnografía urbana, la entrevista semidirigida y los mapas mentales, que giran en torno al concepto de *urbanización sociocultural*, y cómo a través de éste se pueden emprender interpretaciones de los procesos y espacios urbanos, referidas tanto a las prácticas culturales que caracterizan e identifican a los recintos cinematográficos, como a los dispositivos espaciales que reivindican, arman y proyectan a los cinéfilos, como parte de la ciudadanía que habita la Ciudad de México.

El primer capítulo titulado: *Los antiguos palacios cinematográficos y las experiencias de ir y estar en el cine barrial*, trata sobre el ocaso de los grandes palacios cinematográficos construidos en el siglo xx, su desaparición, transformación y adaptación a las tendencias de los circuitos comerciales de exhibición cinematográfica que están dominando en el siglo xxi; algunos circuitos alternativos como el de cine de arte o el de cine pornográfico, y precisamente de estos dos últimos casos se rescatan como una muestra de lo que le sucedió a los monumentales espacios cinematográficos: el Cine Teresa y el Cine Venustiano Carranza.

El Cine Teresa, insertado en el corredor del placer que se ha estructurado en el Eje Central Lázaro Cárdenas, presenta la azarosa vida de una sala de cine diseñada para las damas metropolitanas, dentro del Barrio de San Juan en pleno Centro Histórico de la Ciudad de México; y cuya dinámica cultural en las últimas dos décadas le permitió ser uno de los sitios favoritos de los amantes del cine porno, quienes lo transformaron en el más famoso palacio del séptimo arte de este género cinematográfico, etiqueta con la cual se sostuvo hasta que sucumbió ante los embates de la modernización, los negocios y el consumo. Por su parte, el Cine Venustiano Carranza, que forma parte del corredor del tiempo libre que se ha estructurado en la avenida Fray Servando Teresa de Mier, da cuenta del *sube y baja* de este monumental cine funcionalista en la colonia Jardín Balbuena, con una dinámica cultural de los asistentes impulsada en la última década por los gobiernos de la Delegación Venustiano Carranza, que está encaminada a convertir a esta inmensa sala cinematográfica en un monumental cine club, insertado al centro cultural más importante del Oriente de la Ciudad de México.

El segundo capítulo denominado: *El FICCO y las experiencias de ir y estar en el cine de arte*, es una breve historia del circuito del cine de arte en la Ciudad de México y su estado actual, en donde han cobrado gran importancia los festivales cinematográficos, como el Festival Internacional de Cine en la Ciudad

de México (FICCMÉXICO), y el también fenecido Festival Internacional de Cine Contemporáneo de la Ciudad de México (FICCO), que se caracterizaba entre otras cosas por celebrar funciones al aire libre como en el Foro Charles Lindbergh, en salas comerciales como el Cinemex Real, y recintos culturales como en la Cineteca Nacional.

El Foro Charles Lindbergh, es un ejemplo de los escenarios donde se celebraron las exhibiciones al aire libre. Este foro al aire libre es un espacio público detenido en el tiempo *Art Decó* del Parque México, cuya dinámica cultural de los cinéfilos del FICCO como parte del evento, permitía interrelacionar diversos lugares de la colonia Hipódromo Condesa y sus colonias circunvecinas. El Cinemex Real posibilita un acercamiento a las salas comerciales. Este real complejo cinematográfico del Centro Histórico, a través de su historia muestra cómo se niega a morir, y cómo la dinámica cultural de los cinéfilos del FICCO en este complejo multiplex, permite ver cómo la Alameda Central y los lugares que lo rodean, siguen complementando la visita a este equipamiento cinematográfico. La Cineteca Nacional es el santuario del cine nacional ubicado en Xoco, da muestra de cómo este complejo cinematográfico que resurgió de las cenizas de su incendio, se ha recuperado para formar una dinámica cultural a la cual se integraban los cinéfilos del FICCO, para nutrirla y complementarla.

El tercer capítulo llamado: *Las transformaciones tecnológicas de la exhibición cinematográfica y las experiencias hiperreales de ir y estar en el cine*, es un repaso por las transformaciones tecnológicas, que dieron origen al cinematógrafo, y cómo éstas dieron paso a distintas formas de exhibir el cine, alternativas a las tradicionales, y que ahora se manifiestan en las ultramodernas salas de cine de la era digital, de las cuales se destacan dos casos, las ubicadas en: el Papalote Museo del Niño, y en el Centro Comercial Santa Fe. El Papalote Museo del Niño con sus dos salas hiperreales, la megapantalla IMAX y el domo digital, muestra cómo este museo infantil del Bosque de Chapultepec siempre ha estado en busca de su modernización y su auto-sustentabilidad, lo que le permite crear una dinámica cultural a sus asistentes, a sus salas hiperreales, que interrelacionan el entorno que lo rodea con el interior del museo, y donde las reglas tradicionales de este complejo museístico, cambian para poder disfrutar de estos sofisticados cines. Por último, la Sala Cinemex 3D Digital del Centro Comercial Santa Fe, daba cuenta cómo el complejo *multiplex* de salas comerciales, estandarte de Cinemex, posibilitaba crear una dinámica cultural que incentivaba, la interacción del complejo de cines con lo que ocurría en el centro comercial.

El cine fue un invento concebido por los Hermanos Lumière para ser disfrutado en público, el 28 de diciembre de 1895, ante 120 personas en un café de París, a partir de entonces y con el paso del tiempo se fue constituyendo en un arte, donde la imagen en movimiento pasó a ser el principal atractivo en los espectadores que buscaban satisfacer su gusto por presenciar las historias contadas en la pantalla, que despertaban todo un imaginario, que con el paso de las generaciones y de acuerdo a su importancia, formaría parte de la memoria colectiva de las sociedades a nivel mundial.

Al reflexionar sobre la magia que iniciaba cada vez que se proyectaba una película, se da uno cuenta que esta fue tan atrayente, que con el tiempo fue convocando a un mayor número de espectadores ansiosos de vivir la experiencia cinematográfica, y de esta forma de los salones se pasaron a los teatros adaptados para presenciar este espectáculo, y de éstos a las primeras salas de cine con miles de butacas, construidas ex profeso para ello. Esto fue el germen de un género arquitectónico, que en ciudades como México se conoció como los palacios cinematográficos. Éstos, después de una etapa de apogeo que duró varias décadas, fueron decayendo, hasta desaparecer y dejar su lugar a los cine clubes, multicinemas y, sobre todo, a los complejos múltiplex, que son amos de los recintos cinematográficos hoy en día. Durante este mismo proceso fueron apareciendo y desapareciendo propuestas como los autocinemas, y de manera muy delimitada hoy en día están las megapantallas IMAX y domos de inmersión digital, que aunados a los servicios cada vez más especializados de los centros múltiplex, como las salas de lujo, o en tercera y cuarta dimensión, que se han convertido en hijos de la era digital de las pantallas mamut como el Cinemascope, que intentaron seguir captando audiencias a mediados del siglo XX, ante el surgimiento de medios masivos de comunicación multimedia como la televisión, que entró en competencia directa con la exhibición cinematográfica.

A principios del siglo XXI, en la ciudad de México existen diversas opciones para vivir las experiencias de ir y estar en el cine, a pesar de que existen nuevos medios masivos de comunicación multimedia como el internet, que, si se desea puede ser interactivo, y permite el intercambio de datos escritos, de sonido e imagen; o de aquellos que nos han acompañado por más de medio siglo como la televisión, que se ha modernizado tecnológicamente con la llegada de la alta definición, cuya calidad de imagen se aproxima mucho a la de un filme, y que además busca utilizar al internet para comunicarse con el telespectador en vivo y directo. Analizar estos cambios resulta fundamental, para entender cuáles son las nuevas formas como el séptimo arte urbaniza a esta metrópoli capitalina, al internalizarse en su tejido urbano y social, reconocido por varias generaciones de cinéfilos que conforman circuitos cinematográficos como el pornográfico, el de arte y el de salas hiperreales, entre otros, que se tratan en esta obra literaria.

www.plazayvaldes.com

ISBN 978-607-400-520-0



9 786074 025200