

Cinema Insostenible

Ficción y museografía, tránsito y desaparición

La invención y desarrollo del cinematógrafo se corresponde con una sociedad definida por la partición del tiempo en los contextos urbanos. Esta partición, que se configura en el uso de jornadas, separó lapsos de trabajo y tiempo libre. Los centros urbanos desarrollaron proyectos arquitectónicos y urbanísticos que se impusieron como escenarios apropiados para ocupar los ratos de ocio en las ciudades, los grandes parques dieron cuenta de una naturaleza domesticada, los cafés participaron en el desarrollo de la prensa escrita y -a su vez- museos, palacios de cristal y panoramas demostraron un anhelo por escenificar un conocimiento universal, mientras que los pasajes dieron cuenta de un mundo movilizad por las mercancías.

En este contexto, la realización de proyecciones cinematográficas para un público definido -configurado en torno a las funciones que suponían dichas proyecciones-, determinó la aparición de lugares diseñados espacial y temporalmente para que el cine, de acuerdo a la tradición que le correspondía, cumpliera con su puesta en escena.

Panoramas, cinemas y pasajes

Las proyecciones cinematográficas imponían la configuración de un espacio de penumbra, por lo que muchas funciones -inicialmente- se desarrollaron al aire libre y sobre escenarios improvisados, constituidos por telones tensados, conjuntos de sillas y un pequeño alto para la maquina de proyección. Esta puesta en escena -nocturna- corresponde a la definición del espectáculo cinematográfico como un espacio de uso destinado a cubrir el tiempo libre, aquel que se ubica al final de la jornada diurna de trabajo, e igualmente, supone una correspondencia con su antecedente más inmediato: la estrategia del fingimiento arquitectónico presente en los panoramas.

Como espectáculo público, los panoramas configuraron un aparataje arquitectónico que justificaba todo su despliegue en el fin último de su desaparición. La composición de una paisaje, la vista de una ciudad, paraje exótico o batalla histórica, descrita por medio de la pintura sobre una gran tela, y tensada en el interior de un cilindro, en el que se encontraban los espectadores, generaba una ficción efectiva cada vez que el montaje arquitectónico desaparecía tras el telón, haciéndose invisible en función del espectáculo, de la misma forma que sucede con un edificio destinado a la proyección cinematográfica.

En el interior de una sala de proyección cinematográfica opera una estrategia museográfica y escénica que guarda fuertes semejanzas con la ficción planteada en los panoramas. En un edificio de cinema -tras el ingreso a la sala- la desaparición visual del espacio se convierte en una condición para el acto fundamental de la proyección, una que, al igual que sucede en los panoramas, cubre todos los ángulos visuales de los espectadores mientras la estructura arquitectónica queda oculta en la oscuridad.

Ambas manifestaciones, los espectáculos de panorama y las proyecciones cinematográficas, fueron dos tipos de entretenimiento que rápidamente se ubicaron dentro de las estructuras comerciales del siglo XIX. La localización de edificios dispuestos para estas actividades en el contexto de pasajes comerciales, corresponde con un modo de vida en donde el tiempo –la duración de una función- tendrá el mismo valor de una mercancía industrializada y, en el caso del cine, esta relación de tiempo y costo se agudiza si se entiende la proyección cinematográfica como un tipo de espectáculo mediado por un instrumento de precisión, una maquina con la capacidad de regular revoluciones, tiempos y lumens, para generar una ilusión de movimiento verosímil tras la secuencia del cuadro a cuadro en el cinematógrafo.

Al mismo tiempo que el espacio arquitectónico se hace invisible en función de la proyección y la comercialización del tiempo de proyección corresponde a la circulación de una mercancía, los edificios que sirvieron de escenario al espectáculo cinematográfico configuraron un tipo arquitectónico que, desde el entorno de los pasajes hasta el contexto de los centros comerciales, proponen diferentes tipos de relación entre la proyección, el público y la ciudad a través de la arquitectura.

Cuatro espacios de cinema y un solo espectador

En todo espectáculo cinematográfico, desde las primeras proyecciones al aire libre hasta el desarrollo de cadenas de distribución y exhibición estandarizadas, se han mantenido tres partes que median la relación del espectador con el espacio: la pantalla, el lugar del público y la máquina de proyección.

La relación entre estas tres partes ha estado presente en las diferentes formas en que el cine ha establecido su relación con el espacio a partir de la situación que implica la proyección. Estas variaciones determinan tipos de arquitectura que cambian con el transcurso de los años, implicando una transición urbana y una recepción -por parte del público- igualmente diferente.

En términos generales, han existido cuatro lugares para la proyección cinematográfica: el espacio público -abierto y efímero-, edificios construidos como hitos arquitectónicos que en su ornamentación y diseño plantean una temática que, en muchas ocasiones, corresponde al género cinematográfico proyectado en su interior, salas de cinema ligadas a conceptos de arquitectura moderna donde desaparece la ornamentación en función de la utilidad y, conjuntos de salas ubicadas en centros comerciales, donde la arquitectura es unificada en función de la regularidad corporativa impuesta por las cadenas de distribución.

Si bien, la aparición de cada uno de estos lugares está ligado a diferentes desarrollos de la industria cinematográfica, su configuración no implica una determinación evolutiva en los modos del consumo cinematográfico, así, de acuerdo a la historia de cada ciudad, en algunos casos, estos lugares han podido coexistir y cada uno propone una situación particular que establece relaciones diversas entre espectador, espectáculo, arquitectura y ciudad.

En el primer y último caso, la particularidad del lugar -expresada en la singularidad del diseño arquitectónico- es subordinada. Las proyecciones al aire libre dan cuenta de un tiempo y lugar que renuncia a los accesorios de una sala, sucede en un espacio público preestablecido donde se asumen los valores sociales del lugar, una plaza o un parque. Igualmente, en los múltiplex de centros comerciales y cadenas de distribución, la singularización de una sala a través del diseño es inexistente, esta vez no se reconocen los valores sociales de un entorno determinado y configurado por una comunidad, sucede en función de la estandarización de las salas, la unificación que implica el que todas correspondan a una misma empresa y las condiciones sociales de la proyección: garantizar un precio unificado en la boletería y un mismo stock de productos de consumo, independientemente del sitio de la ciudad donde la sala se encuentre ubicada.

Por otra parte, los edificios hito y modernos, originalmente inscritos –de manera directa- en la infraestructura de la ciudad, ahora cumplen un proceso que dirige dichas construcciones a la desaparición u ocultamiento dentro del paisaje urbano, como ruinas o como edificaciones recicladas para otros fines. En ambos casos la singularidad del edificio, expresada en el diseño arquitectónico, opera imperativamente sobre la definición del espacio y participa de una experiencia que en la que el espectador no se subordina al mero acto de la proyección.

Buena parte de las salas de cine construidas en la primera mitad del siglo XX estaban caracterizadas por tipos de ornamentación y diseño que generaban un ambiente particular y, en muchas ocasiones, orientaban el perfil de la sala y los géneros cinematográficos que se proyectaban en su interior, era común que un cinema destinado al cine épico contara entre sus ornamentos con detalles relacionados con alguna cultura de la antigüedad, o que las salas destinadas al cine mexicano establecieran dentro de sus programas decorativos motivos prehispánicos. Estas características colocan dichos edificios en un plano cercano al de la arquitectura neoclásica, ecléctica y, en últimas, folclorizante y kitsch.

Para la segunda mitad del siglo XX, los cinemas participan de la renovación que supone la arquitectura moderna. Fachadas, pasillos, salas de proyección, plafones, paredes, silletería y otros detalles, habrán de despojarse de todo elemento anecdótico o narrativo en función de la utilidad y practicidad de los espacios de uso. Esta conciencia de la arquitectura moderna en el diseño de las salas de cine no implica, sin embargo, que dichos espacios dejen de ser un motivo para la arquitectura, por el contrario, las salas de cine modernas entienden el fin utilitario que les supone, en este contexto, configurar unas condiciones ideales para la experiencia estética, de manera análoga a lo que sucede con la aparición del museo de arte moderno como institución. Al mismo tiempo, estas salas participan del proyecto urbano de la ciudad al integrarse al espacio público, directamente, por la puerta del teatro y la ubicación del edificio sobre corredores urbanos.

Al mismo tiempo que estos cuatro tipos de escenarios cinematográficos varían con relación a la condición que implica la arquitectura, el comportamiento del espectador varía con relación a la situación que cada una de ellas le plantea. Si las proyecciones al aire libre operan desde la informalidad, y el espectador que participa de la proyección dentro de un edificio define su comportamiento por el azar, en las salas múltiples, el comportamiento del espectador se ve condicionado al manejo de público que propone la industria cinematográfica, definición de sillas específicas y demás.

En este orden de ideas, las conductas de comportamiento varían en relación con la fisicidad de la sala y las condiciones socioeconómicas que ésta ofrece, la estandarización de las salas de proyección se trasladada al espectador, a través de una relación de mercado que contempla el uso del tiempo como mercancía, en el comportamiento de un ciudadano igualmente estandarizado.

Del edificio a la fachada y de la fachada a la letra

La suerte actual de las salas de cine está signada por un proceso en el que la fisicidad de la sala y el edificio se hace cada vez más discreta. De este modo, el proceso en que el espacio arquitectónico se hace invisible durante el tiempo de la proyección, guarda una correspondencia con la desaparición que soportan las salas de cine en el espacio público de las ciudades actuales.

La proyección se materializó dentro de la trama urbana en edificios autónomos que desde sus fachadas imponían pausas visuales para el transeúnte. Muchos de estos edificios se definieron volumétricamente de acuerdo al entorno en el cual se encontraban, un cinema ubicado cerca de un eje comercial o vía de transición significativa para la ciudad, correspondía a un teatro de gran capacidad, y un cinema ubicado en un área suburbana posiblemente correspondía a una pequeña sala, pero a final -en ambos casos- la presencia del edificio resultaba determinante para la comunidad que constituía su público.

A la imperatividad de las fachadas se sumó la aparición de las grandes vallas y letreros que anunciaron al establecimiento y la función, el lugar de estos objetos fue la calle misma y esta situación implicó una relación estrecha y directa del edificio y su función con la ciudad, fachada y letrero fueron el modo más directo en que estos escenarios se integraron a la ciudad. A través del edificio, el cinema se legitimó en la estructura urbana y en la materialización de letrero se configuro como lugar social.

En contraparte, con la localización de la mayoría de los cinemas en centros comerciales, la definición arquitectónica del edificio desaparece al integrarse al centro comercial como local, de modo semejante a la integración que sufrieron los panoramas en el entorno de los pasajes. Al mismo tiempo el lugar social definido por el nombre particular de un teatro y materializado en un letrero de calle es desplazado por el valor nominal de una sala de cine que comparte la signatura de una gran superficie comercial, acompañado de un número como ente diferenciador del complejo.

Si en algún momento los edificios de cinema, dentro de su configuración como hitos o arquitectura moderna, participaron de la identidad visual que supone el espacio público de una ciudad y del ciudadano que, como transeúnte, se desplaza por sus calles y se encuentra con las fachadas de estos edificios en su vida cotidiana, con la focalización de múltiplex en centros comerciales, los cinemas de calle han experimentado un proceso de transmutación, ruina y entropía.

* * *

En conclusión, la experiencia cinematográfica de la proyección -que tiene como lugar al cinema- supone una composición de lugar, una escenificación que se configuró desde la arquitectura en la definición del edificio y el marco urbano que le corresponde.

El umbral de una sala de cine, determinaba el límite entre el espacio público y el lugar de la ficción. En los detalles arquitectónicos –museográficos- que propiciaban unas condiciones ideales para la proyección, la experiencia del espectador superaba el acto de participación en la proyección, se enriquecía como una experiencia sensorial a partir de la composición de lugar que planteaba el edificio escenográficamente.

La estandarización en el interior de las salas de proyección, homogenizan los espacios y los alejan de un contexto urbano, operando como no lugares. La corta distancia que experimentaba el transeúnte en el espacio público frente al edificio, es desplazada por un abismo que regula el comportamiento en un complejo comercial, en torno a un espacio que no podría resultar menos significativo.

El proyecto de creación

Cinema Insostenible corresponde a un ejercicio de creación colectiva en el que hemos abordado el estudio de las salas de cine y los cambios arquitectónicos de estos espacios en el contexto urbano, entendiéndolos como actores en la configuración de nuevos comportamientos ciudadanos y condicionantes para la experiencia del espectador. Como se expone en el marco teórico, y a partir de un ejercicio de observación, memoria e investigación *Colectivo Maski* ha identificado una serie de problemáticas y temas relacionados con este tema de estudio, enfocándolo al campo de las artes plásticas como parte de un proceso de creación.

La propuesta creativa opera desde una formulación que entiende la creación plástica como análoga de la museografía, donde un conocimiento busca su exposición en pretextos plásticos que, en este caso –el de los cinemas-, suponen la recuperación de una experiencia amplia y enriquecida a partir de la restauración simbólica de una serie de elementos, objetos y detalles arquitectónicos que existen independientemente del acto cinematográfico al interior de las salas de proyección.

La particularidad del lugar, los cinemas en el caso colombiano

El contexto colombiano tiene correspondencias con el proceso histórico expuesto en el marco teórico y, aunque en Colombia no existieron espectáculos de panorama y los pasajes no se desarrollaron como hitos urbanos, el proceso de degradación de los cinemas de calle frente al despliegue de las cadenas de distribución constituye un proceso social y urbano propio de ciudades como Bogotá.

Igualmente, la caracterización de espacios para la proyección cinematográfica planteada anteriormente tiene su lugar en nuestro contexto: las primeras proyecciones de cine en territorio colombiano fueron realizados por los hermanos di Domenico iniciando el siglo XX en un contexto signado por la temporalidad que implicaba un espectáculo público, realizado al aire libre en temporadas que los guiarían hacia la capital.

Ya en el contexto bogotano, los di Domenico establecieron sus funciones en Pabellón de la Mecánica -dentro del contexto de las celebraciones del Centenario- en el Parque de la Independencia. Esta situación no deja de ser significativo: al ubicar el espectáculo en un parque el marco de las funciones es puesto en relación al uso y concepto de tiempo libre y, al realizarlas dentro del pabellón que alegorizó los avances e inventos propios de la mecánica, el cinematógrafo es señalado como una tecnología novedosa para el contexto colombiano.

Posteriormente las proyecciones realizadas en el pabellón de la mecánica se trasladaron a un edificio permanente el Salón Olympia, construido específicamente para tal fin y la programación de otro tipo de actos culturales, esta edificio se constituyo como un hito arquitectónico para la ciudad, y opero como un lugar social durante la primera mitad del siglo XX.

A diferencia de muchos otros casos el Salón Olimpia no desapareció con los estragos del 9 de abril de 1948, el edificio se demolió en 1945 por el plan de modernización vial que en la ciudad supuso la ampliación de la avenida décima. Mas adelante, iniciando la década del sesenta, sobre el mismo lote, se construyó el Cinema Olimpia, de arquitectura moderna e inferior tamaño con respecto al antiguo salón. Este cinema funcionó hasta entrada la década del noventa, posteriormente se convirtió en local comercial y actualmente sirve como centro financiero.

Muy cerca a la localización del Olimpia –calle 26 entre carreras 7 y 13- se levantaron una buena cantidad de edificios que, durante la mayor parte del siglo XX conformaron una de las infraestructuras de cinemas mas significativas de la ciudad, ese conglomerado de salas que se ubicaban sobre las calles 22, 23 y 24, muy cerca del epicentro comercial de Bogotá. Por lo mismo, no es de extrañar que el primer múltiplex se halla ubicado en la calle 24 con 8ª, el sistema de cinemas 1, 2, 3 y 4 construido por Cine Colombia durante la década del setenta. Por otra parte, tras la aparición del Teatro Caldas y el desarrollo comercial y demográfico hacia el norte de la ciudad, la aparición de salas de cine constituyó un claro referente para el desarrollo de Chapinero.

Con estos dos fenómenos -la aparición de múltiplex y el desplazamiento del espectáculo cinematográfico hacia sectores desarrollados comercialmente- se define el proceso de entropía, ruina y desaparición de los cinemas de calle para el contexto bogotano, en el que las salas de cine se trasladan a un nuevo tipo de escenario comercial, el de los centros comerciales que tienen en Unicentro a su mas fuerte antecedente.

La configuración de centros comerciales en puntos periféricos de la ciudad, y la ubicación de cinemas en su interior, pueden plantear una correspondencia con las pequeñas salas de cine ubicadas anteriormente en barrios residenciales, sin embargo, esta relación adquiere distancia al entender que las proyecciones de cine dentro de los contextos barriales, participan de una definición local de identidad, mientras que el espectáculo cinematográfico localizado en centros comerciales participa del establecimiento de centros de poder adquisitivo que desarrollan modelos de consumo ciudadano estandarizado y único.

1979 –2007 Investigación, creación e historia personal

Como grupo de trabajo y creación nos hemos preguntado sobre el proceso de desaparición y ruina que estos cinemas han sufrido en Bogotá, sobre la forma en que esta transición puede ser documentada desde nuestra propia experiencia como bogotanos, y sobre las repercusiones que tiene la transformación de estos escenarios en la experiencia del espectador. Entonces, nuestros intereses están dirigidos a retroalimentar una propuesta de creación desde un proceso de investigación documental y de campo, en el que la experiencia personal sea determinante.

Por lo anterior, hemos desarrollado un proceso de investigación documental e histórica que nos ha llevado a entender el espectáculo cinematográfico como un producto del siglo XIX y, como un fenómeno comercial, que se instaura en las sociedades urbanas del siglo XX; al ser Bogotá una de estas urbes, particularizamos el proceso de un fenómeno global en nuestro contexto urbano.

Al mismo tiempo, iniciamos el desarrollo de un trabajo de campo que funcionó como una consecución de motivos y no como un ejercicio arqueológico de recuperación de originales. El criterio para delimitar este campo esta signado por nuestro tiempo de vida, es decir el tiempo que hemos estado en contacto con la ciudad y la transformación urbana en que se enmarca la desaparición de los cinemas.

Revisitar la ciudad vivida es trabajar a partir de la memoria propia, como actores del uso original de estos edificios estamos recorriendo un proceso de cambios urbanos que coincide con nuestra historia personal. Por esta razón nos hemos dirigido a los edificios y lotes donde se ubicaron las salas de cine –aquellas que vimos o visitamos– desde la década del 80 hacia el presente.

Ruinas, restos, museografía y curaduría

Como queda expuesto en los últimos párrafos, nuestra propuesta investigativa recae –necesariamente– en un proceso de creación que supone la materialización de una serie de piezas que suplantán –de manera análoga a los procesos museográficos– los detalles presentes en aquellos cinemas con el fin de restaurar la experiencia disminuida del espectador estandarizado. No se trata de recuperar el objeto original como no se trata de reinventar una experiencia pretérita, se trata de suplantar el objeto original para que cobre sentido en una nueva experiencia.

De esta manera –consideramos- que el ejercicio de documentación cobra un lugar determinante en el proceso creativo, excediendo los límites de lo documental y desenvolviéndose como parte constitutiva de la propuesta plástica. Así, los lenguajes que hemos usado documentalmente dentro del trabajo de campo, adquieren un valor significativo en la configuración de las piezas que, como ejercicio curatorial, hemos agrupado en tres ejes: matrices fotográficas, reobjetulizaciones y testimonio gráfico.

Matrices fotográficas La mayor parte de las piezas planteadas a partir de matrices fotográficas –originalmente desarrolladas en un plano documental- operan a partir de una relación entre la fotografía, en cuanto acto y encuadre, y la arquitectura, como configuración escénica.

Para esta relación encontramos un antecedente en la serie de teatros de Hiroshi Sugimoto. En este ejercicio, la arquitectura es retratada a partir del fin que estos espacios plantean y se establece una metáfora con la fotografía; las arquitecturas retratadas son análogas de la cámara oscura en cuanto pueden ser entendidas como un espacio con un agujero que establece una relación con el mundo natural, el orificio de la cámara es, en las fotografías de Sugimoto, el telón sobrepuesto.

A partir de este referente establecemos una serie de relaciones que plantean una lectura del espacio arquitectónico de la sala de proyección y su uso modificado, del entorno que rodea los cinemas, y la experiencia fotográfica como lectura del espacio.

Reobjetualizaciones: Una parte de la investigación apunta al reconocimiento del mobiliario y detalles ornamentales de las salas de cine. Este conjunto de piezas opera desde una reformulación de los referentes visuales, y objetuales, que corresponden a dichos objetos; su nueva objetualización –como piezas museográficas- los recupera y resignifica, a partir de una nueva condición corporal del espectador, donde se restaure la experiencia a partir de cambios de escala, principios de repetición y reacondicionamiento de mobiliario.

Testimonio Gráfico: El lugar que ocupa una sala de teatro -el lote- con el proceso en que el edificio deviene en ruina, y posteriormente en reacondicionamiento y demolición, implica un cambio en el aspecto visual de la ciudad en donde un edificio, y un uso, es reemplazado por otro. Uno de los pocos elementos que posibilitan un acercamiento al valor arquitectónico de los edificios derrumbados son los planos; la recuperación de este material, avisos de prensa y otros componentes gráficos proporcionan un universo apropiado para confrontar la suerte de estos edificios con el aspecto actual de los lotes y las construcciones que allí se levantan. Este ejercicio equivale a rehacer un nuevo plano que pone en comunión el proyecto original de la edificación y su suerte, un plano del cambio en el tiempo

Una descripción mas detallada de las piezas proyectadas hasta el momento, se encuentra en el siguiente apartado *Estado actual del proyecto*.

Estado actual del proyecto

Inventario de piezas bocetadas

El proyecto cinema insostenible se encuentra en este momento en una etapa avanzada de investigación y taller sobre material recolectado, proceso que tuvo su inicio en el año 2005 con la creación de una base de datos en la que se referenciaban las salas presentes en la cartelera de los diarios en 1979. Una vez que una visita preliminar dio cuenta de todos y cada uno de estos edificios, sin importar su estado, la base de datos enumero el funcionamiento actual de dichos lotes o edificios, como ya ha sido mencionado muchos de ellos habían desaparecido, y la mayoría había perdido su carácter inicial, estando en funcionamiento como salas de proyección no mas de diez.

Podría decirse que las primeras impresiones recogidas durante este seguimiento fueron la razón principal de esta iniciativa de investigación, para luego encontrar un lugar dentro de las dinámicas de la creación desde las artes visuales, el hecho de que la desaparición de las salas sea un proceso ante todo informal, correspondiente con la mutación natural que experimenta una metrópolis como Bogota, ha dejado tras de si una serie de elementos casi del tipo arqueológico que esperan ser redescubiertos, y que desde la mirada del arte resultaban interesantes en función de una configuración plástica, de la ruina a la transformación, pasando por Parqueaderos y almacenes de zapatos, las salas sobrevivientes, o al menos los edificios que aun estaba en pie, aparecieron como una fuente de materia prima perfecta, al momento de pensar un proyecto de este tipo.

El inventario de piezas que se describen a continuación, es el resultado de esta oportunidad única que tenemos hoy, cuando el proceso de transito aun no ha termina, dejando tras de si una estela de rastros a partir de los cuales la descripción del fenómeno de desaparición de los cinematógrafos puede ser asumida en todo su espectro. La ciudad de Bogota que intenta desde las políticas institucionales y el desarrollo de la economía, definir una identidad y una dirección, no parece ser mas que un laboratorio para los ojos, que con un poco de atención encuentran en cada rincón motivos y razones de trabajo.

El inventario enunciado a continuación da cuenta entonces de la segunda fase de visitas y de un trabajo de campo realizado durante los últimos dos años, periodo durante el cual componentes específicos de estos edificios y sus restos han sido seleccionados, considerados por su potencial y significado al momento de diseñar una exposición que abordara este problema, dichas piezas fueron diseñadas por nosotros luego de un proceso de discusión y ajuste de propósitos que nos ha traído hasta este punto, en el que solo esperamos contar con los recursos necesarios para ejecutar dichos propósitos.

Matrices Fotográficas.

Replica de Julio A. Sánchez Teatro San Jorge

En la década de los 30 el fotógrafo colombiano Julio A. Sánchez incluyó dentro de su trabajo como reportero el registro de obras públicas, estructuras monumentales y ejemplos de la arquitectura modernista en el territorio colombiano. Dentro de estas tomas presto especial atención a la sala de proyección del teatro san jorge, ubicado en la calle 14 con carrera 15 en el centro de la ciudad, no solo con motivo de su inauguración sino también por considerarlo de alto interés estético y formal, siendo este el ejemplo de la construcción de nuevos escenarios en la ciudad. Los negativos originales de dichas tomas aun se encuentran en poder de sus hijos y nietos y la descripción del proceso mediante el cual esta imagen fue captada fue documentada en su momento. Sánchez organiza a una serie de asistentes que gradualmente iluminan segmentos de la sala mientras su cámara obtura por un tiempo determinado. El resultado es una toma de altísima calidad documental publicada como publicidad del teatro; nuestro objetivo es replicar el proceso de iluminación y captura con equipos que se acerquen a las técnicas del momento con la intención de capturar el estado actual del edificio, para luego ampliar y enfrentar ambas imágenes iguales en formato y encuadre.



Julio a Sánchez,
Teatro san jorge

Cámara oscura – Nuevos pasajes, misma ausencia

Las primeras pruebas fotográficas realizadas en el siglo XIX registraron espacios públicos como calles y parques de ciudades europeas, por sus limitaciones técnicas las cámaras debían exponerse ante la luz por largos periodos de tiempo, registrando solo estructuras inmóviles. Décadas más tarde la popularización de la fotografía permitiría disminuir el tiempo de exposición y el registro de cualquier espacio en cualquier momento. Los pasajes europeos sobre todo los de la ciudad de París fueron el objetivo de muchos fotógrafos profesionales y aficionados tal vez siendo el más reconocido Walter benjamín: las grandes estructuras metálicas que soportaban cubiertas de vidrio, el aparataje y la afluencia de público resultaban de gran interés para el observador. Algunas de estas fotografías muestran los pasajes vacíos, tal vez tomadas en tempranas horas del día, guardan gran similitud, con las primeras pruebas fotográficas y daguerrotipos. Esta pieza recurre al uso de la cámara oscura pues su naturaleza requiere de largas exposiciones que literalmente omite cualquier objeto en movimiento haciendo visible nada más que las configuraciones arquitectónicas.

A partir de este principio hemos realizado tomas en los centros comerciales que tienen mayor parentesco con las estructuras de los pasajes, contraponiendo una operación fotográfica clásica con un objetivo contemporáneo que resulta en un cuadro paradójico que restablece la imagen de un escenario que guarda afinidad con el pasaje como lugar para el espectáculo cinematográfico entendido como mercancía, en el cual la ausencia del consumidor-público se da por el mismo tránsito de su recorrido frente a la cámara.



Centro comercial Bulevar Niza, (Izquierda) (derecha)



Centro comercial Salitre Plaza



Centro

Multiplex Sugimoto.

Centro comercial Gran ahorar (Izquierda)

GUM, Moscú (Derecha)



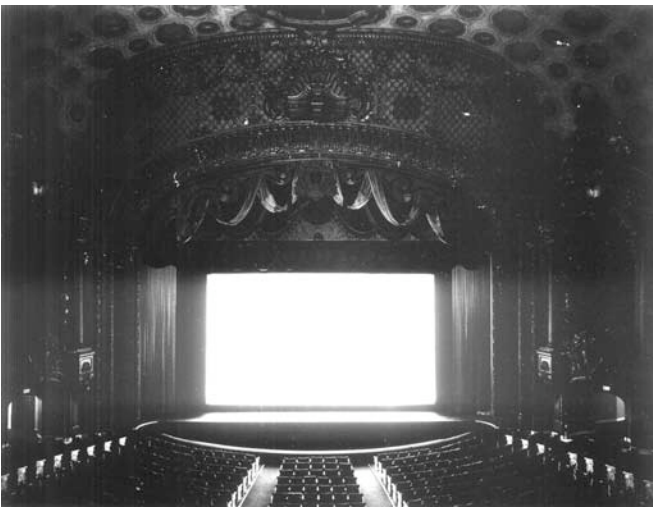
Múltiplex Sugimoto

Sugimoto – Adopción de estrategias plásticas

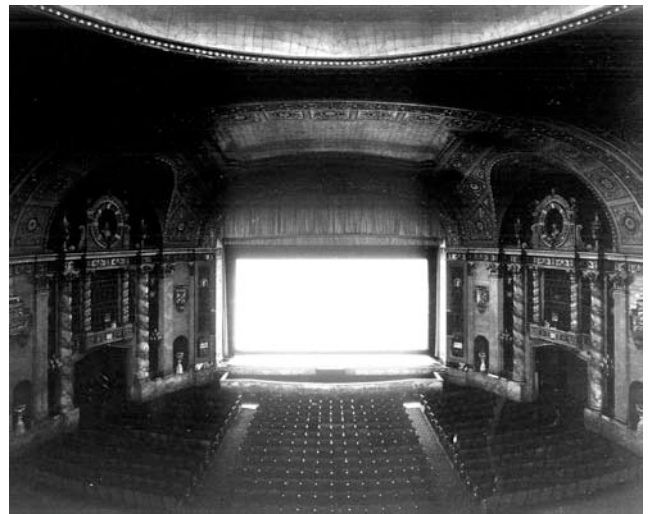
Una de las estrategias de este proyecto es apropiarse de la práctica del artista Japonés Hiroshi Sugimoto como referente conceptual. A partir de su serie “teatros” realizada en las salas mas representativas del cine norteamericano. Sus fotografías sobrepasan la captura y documentación propias de la técnica, registrando las salas por medio de la iluminación que la proyección de una cinta de cine hace posible, al abrir el obturador de la cámara por un periodo de igual duración al de la película, los fotogramas desaparecen dejando solo su reflejo sobre el telón de proyección, iluminando a su vez los decorados y detalles ornamentales de la sala que normalmente pasan desapercibidos para el espectador. La obra de Sugimoto es una referencia al tiempo y a la relación entre el espacio, la arquitectura y el observador, además da cuenta del estado político del cine como actividad social y como símbolo de una sociedad que construyo escenarios elaborados para un publico en una época de optimismo ya perdida.

Nuestra intención es replicar la operación de sugimoto en las salas estandarizadas de los múltiplex de las grandes cadenas de distribución ubicadas en los centros comerciales, la luz de la película proyectada al momento de la toma iluminara la sala para la cámara, evidenciando la carencia de particularidades y haciendo visible el fenómeno de estandarización y control que representan estos espacios. La realización de esta apropiación tiene además antecedentes dentro del contexto de Bogota. A finales de la década del 70 en un ejemplar de la revista Proa se reseña la inauguración del cinema Almirante mediante un artículo descriptivo del diseño acompañado de una fotografía que comparte afinidades con el ejercicio de Sugimoto

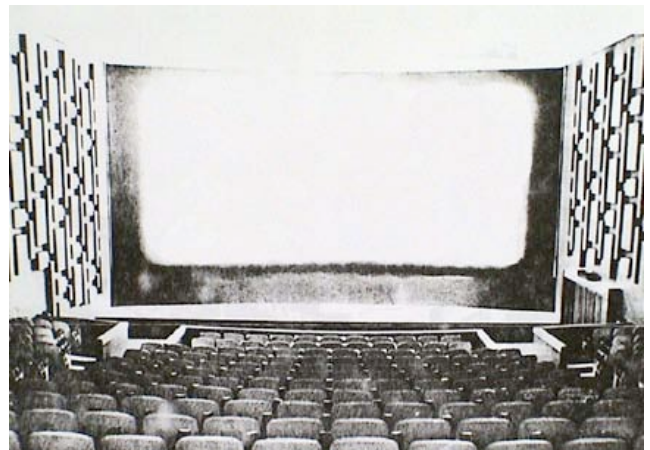
Metropolitan L.A Los Angeles 1993



U.A Walker New York 1978



Colectivo Masky 2006



Revista Proa – Cinema Almirante

Sala de proyección

El eje central del trabajo de campo consistió en visitas a las antiguas salas de cine, este recorrido obligado para nuestro propósito hizo posible una mirada amplia de las condiciones internas de los cinematógrafos, el resultado directo de este ejercicio es la serie de fotografías que componen “Sala de proyección”, un conjunto de imágenes planeadas y dirigidas a un encuadre único, siempre realizado desde el espacio una vez destinado a la sala de proyección (en concordancia con las estrategias formales de Sugimto). De un número determinado de salas visitadas la mayoría de ellas no conserva su uso original, siendo utilizadas en una serie de actividades que van desde la celebración de cultos religiosos, improvisados establecimientos para el parqueo de automóviles, casinos, bares, billares, almacenes de ropa, plazas de mercado y en el mejor de los casos auditorios de variedades.

Esta serie de fotografías, registra el estado y uso actual de los edificios que aun están en pie, incluido además el registro de aquellos que mantienen su función original, la proyección de películas. En las imágenes es posible observar rasgos característicos de la arquitectura y diseño originales que se han conservado a pesar del tránsito y la desaparición. Esta pieza documenta panorámicamente estas edificaciones en la actualidad, y a partir de ella se dio inicio al estudio detallado de la escenografía de las salas que mas tarde se convirtió en la propuesta museográfica del proyecto; al sobrepasar el valor documental su presencia y calidad como objetos plásticos en función de una experiencia expositiva las provee de valor dentro de un contexto mas amplio.



Re objetualizaciones

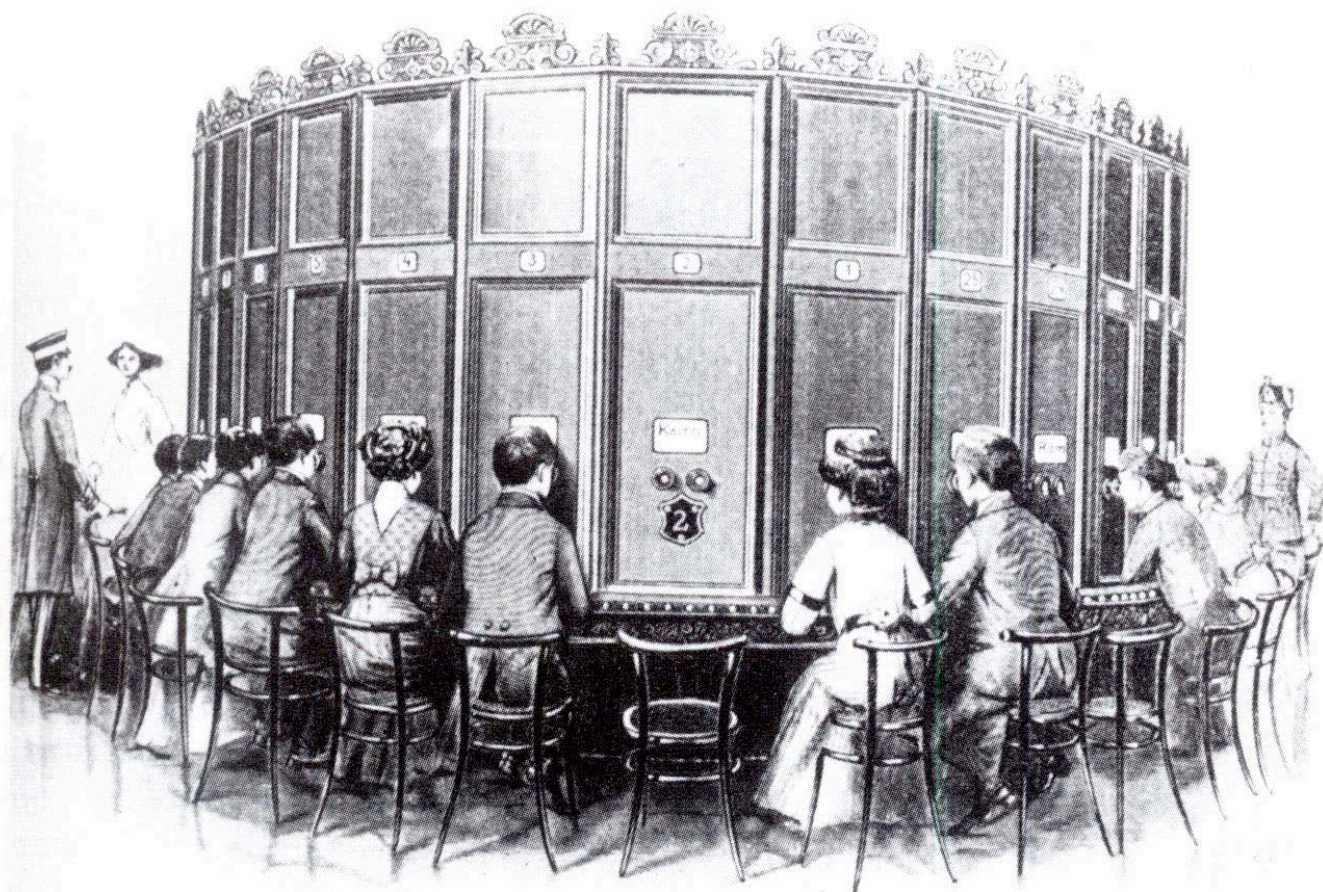
Panorama – Calle afuera

Instalación en video, puertas y ojos de buey

La instalación presenta una abstracción (registro en video) de la vista del exterior del teatro, espacio que sirve de conector con el corredor urbano de la ciudad, en este afuera transcurren el tránsito y cotidianidad como son percibidos desde el interior de las salas de cine, desde el hall hasta la puerta y a través de los ojos de buey, ventanas características en las puertas de teatros y cinematógrafos. Esta instalación en video revierte el punto de observación desde un imaginado adentro hacia el fuera (la calle registrada en video).

La pieza le permite al espectador imaginar que se encuentra dentro del edificio y observa el exterior, y se integra con los propósitos del proyecto de manera especial pues por su estructura hace posible que la experiencia se conecte con el pasado vivido fuera del contexto museográfico. Sin ser una ficción esta obra simula la estructura de los panoramas, atracción habitual en los pasajes, en los cuales las imágenes daban la ilusión a los espectadores de recorrer el mundo a gran velocidad, la vista del exterior aquí esta ubicada en un interior, y el adentro se invierte para aquel que imagina encontrarse en la entrada de un edificio siendo testigo del pasar de la ciudad.





Escalas Superadas

RUINA-ENTROPÍA

Una de las características particulares en la concepción del diseño de los cinematógrafos tradicionales (objetos de este estudio) fue la constante presencia de letreros sobre las fachadas y mogadores con el nombre de los edificios, así como cada uno de ellos era reconocido por la singularidad de su diseño, la tipografía y formato de estos letreros fue pieza fundamental para su identidad y para el imaginario del público, convirtiéndose no solo en un sustantivo sino también en un referente directo de la temática y actividades que allí se desarrollaban.

Nuestra intención es reconstruir estos objetos en sus escalas originales para componer las palabras RUINA Y ENTROPÍA. La intención de mantener la gran dimensión de esta clase de objetos tipográficos hace evidente una relación inexistente entre el espectador y el letrero en la calle. Oponiendo la monumentalidad de las piezas, se hace evidente la significación del concepto que estas letras configuran, dando cuenta del estado actual de la mayoría de las salas cinematográficas.

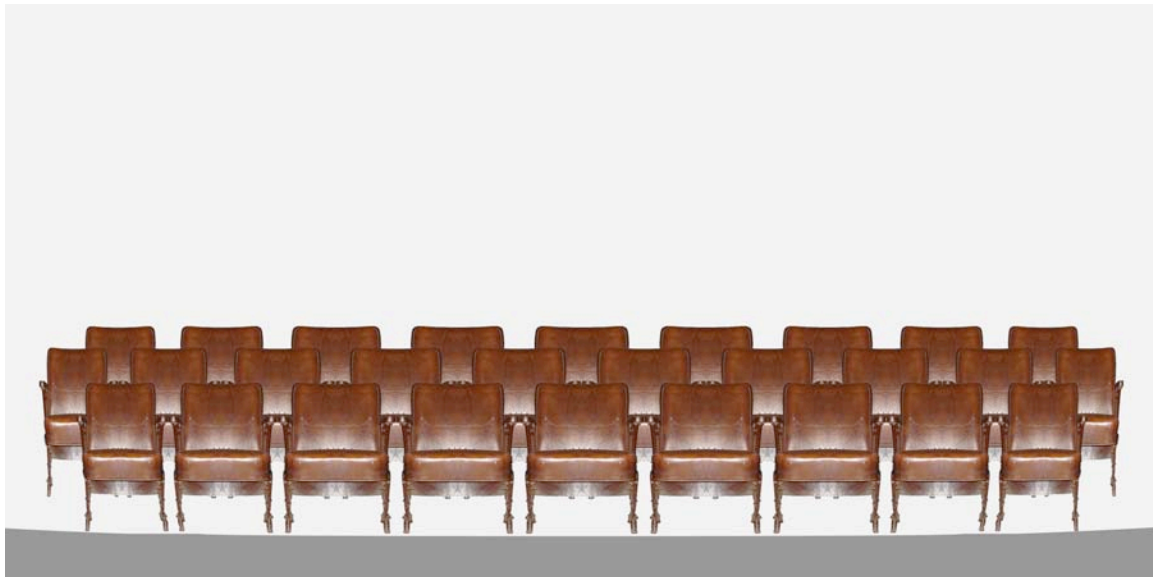


Primera fila

El público del cinematógrafo parece no ser considerado en un estudio sobre la sala de proyección, es por esto que objetos específicos como las filas de asientos le hacen presente,

El montaje de una fotografía escala 1 a 1 de tres hileras o filas de sillas, que en total contiene 29 asientos ubicados a una altura natural en una perspectiva frontal crea la ilusión del objeto real en una estructura museográfica, al igual que las fachadas, los letreros, y los objetos decorativos, las sillas fueron también uno de los motivos decorativos que más caracterizaron a cada una de las salas, el color de su tapizado o el material fue siempre escogido con respecto del resto de objetos escenográficos, - cortinas, puertas o alfombras - configurando para cada sala un ambiente y una situación de familiaridad.

La experiencia del público del cine depende tanto del telón, del proyector y de la cubierta hermética a la luz, como del mueble en el cual este ubica, la silla en la que el observador encuentra a sus pares y en donde la situación pública tiene lugar, su presencia como imagen del público y como significante del encuentro es necesaria como introducción de la idea social del cinematógrafo como problema de estudio



Tablero

La presencia de objetos decorativos como elementos estructurales de identidad es constante entre los edificios hitos que constituyen la fase premoderna de la construcción de las salas de cine – Teatro Faenza, Teatro Caldas, Teatro San Jorge- sin embargo la llegada de la modernidad no limitó radicalmente las propuestas decorativas asociadas a las salas de cine, el uso del metal, luces de neon o instalaciones eléctricas en los letreros que nombraban a los edificios y la elaborada construcción de escaleras, balcones y accesos en los edificios construidos a partir de la década de los 50, redujo los elementos decorativos por medio de la simplificación. Es de notar que el uso de avisos eléctricos que indican salidas y entradas o que dirigen al público en la oscuridad de la sala parece común hoy en día, entre ellos la aparición uso de tableros eléctricos, fue sin duda un recurso de diseño prestado de los cinemas norteamericanos, que sobre sus muros montaron elaboradas instalaciones eléctricas, “Tablero” es una abstracción de este tipo de montajes que se configura a partir de un gran tablero eléctrico similar al de un estadio.

En él se leerán los nombres de los teatros de izquierda a derecha, mientras que de derecha a izquierda los nombres de los establecimientos que hoy ocupan su lugar, ambos se encuentran en el centro del tablero y desaparecen para dar lugar al siguiente par, - Teatro embajador, se encontrará con multiplex embajador, y Teatro Palermo se enfrentará con club de billares Palermo,



Mosaicos y sombras – traslado de fachadas

Dos de los cinematógrafos que han sido estudiados en este proyecto, El Teatro Palermo Y el Cine México, cercanos en época de construcción pero distantes en características representativas, temáticas y decorativas, contaron con grandes mosaicos en sus fachadas, en el caso del Palermo el letrero principal estaba enmarcado sobre un diseño geométrico de baldosas tridimensionales, En el Caso del México una serie similar de baldosines inspirados en mascarones mexicanos llenaba la fachada principal que igualmente enmarcaban las letras que daban el nombre al edificio. esta particularidad no fue muy común en la construcción de la época y como recurso grafico identificaron dichos escenarios en la mente del publico. El hecho de que las fachadas fueran de especial interés y que además fueran el soporte de letras gigantes genero un accidente solo visible con el tiempo y con la eventual desaparición de dichas letras (Teatro Palermo), la luz , el polvo y el tiempo dejaron sobre este mosaico la sombra de las letras originales, fenómeno que esta pieza replicara por medio de un gran mosaico realizado en fotolitografía, que reconfigura la imagen de los mosaicos en dimensiones similares en una sala de exposición, el encuentro con estos grandes murales no solo es una cita museográfica al recurso de decoración, a su vez se refiere a la sombra que sobre ellos queda impresa una vez que el edificio deviene en ruina y propone un nuevo problema de percepción de la escala y monumentalidad al observador.



Montajes y reconstrucciones sobre mosaicos ubicados en las fachadas de los teatros México y Palermo



Testimonios gráficos

Contraplanos

Reinterpretaciones Gráficas de proyectos arquitectónicos

A partir de los planos de planta y proyecciones originales de fachadas de los cinematógrafos, existentes en el archivo de Bogotá, catastro, y publicaciones sobre arquitectura, se llevarán a cabo reinterpretaciones y bricolajes que relacionen las edificaciones actuales que se encuentran localizadas en los predios en los que se ubicaron en un momento salas de cine.

Esta propuesta integra las imágenes presentes en planos (entendidos como las proyecciones definitivas sobre las cuales arquitectos y diseñadores dirigían la construcción de los edificios cinematográficos) con imágenes construidas por nosotros a partir de los edificios que se encuentra hoy en día ubicados en estos emplazamientos (lotes).

Esta es ante todo una propuesta desde el dibujo y la intervención de objetos – ready made – que descansan en bibliotecas y archivos, configurarles como objetos culturales y ¿por que no? plásticos sugiere una estrategia posible en la búsqueda de referentes que permite la intervención y reconfiguración de una nueva serie de imágenes que acompañan la experiencia museográfica

