

# **CINEMA INSOSTENIBLE**

Ficción y museografía, tránsito y desaparición

Colectivo Maski –Unión temporal–

Convocatoria Ciudad y Patrimonio  
Concurso La Ciudad Patrimonio de Todos

---

## INDICE

---

1. Copia de la investigación sobre la que se basa el proyecto.
    - 1.1. Anexo 1. Documentos extraídos del trabajo de campo
    - 1.2. Anexo 2. Inventario de piezas incluidas en la Beca de Creación
  2. Presentación del Proyecto
    - 2.1. Seudónimo
    - 2.2. Nombre del Proyecto
    - 2.3. Descripción de la exposición
      - 2.3.1. Objetivos
      - 2.3.2. Justificación
    - 2.4. Lineamientos Conceptuales
    - 2.5 Bibliografía
    - 2.6. Descripción de recursos museográficos
    - 2.7. Presentación del hilo conductor relacionado con el espacio.
    - 2.8. Anteproyecto de guión museográfico
    - 2.9. Vistas de la ubicación de recursos en sala y montaje.
    - 2.10. Diagramación de los paneles de textos con los textos.
    - 2.11. Estrategias y actividades pedagógicas
    - 2.12. Presupuesto
    - 2.13. Cronograma
    - 2.14. Hojas de Vida
-

## ***Cinema Insostenible***

### ***Ficción y museografía, tránsito y desaparición***

La invención y desarrollo del cinematógrafo 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 daban cuenta de un mundo movlizado por las mercancías.

En este contexto, la realización de proyecciones cinematográficas para un público definido y 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 máquina 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 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.

### *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.

La configuración del consumo de cine como una dinámica donde el tiempo es entendido como mercancía impone a los espacios de proyección una necesidad de redefinición en donde el edificio de cinema, de una manera u otra desaparecerá; bien porque el edificio como tal se haga ruina, sea reutilizado o se transforme para otro uso colectivo donde el fin último de la congregación se mantiene en tipologías de uso colectivo como casino, iglesia, parqueadero, local comercial, bar discoteca etc., o bien porque el edificio codificado culturalmente en su nominación y ornamentación se mimetice dentro del entramado comercial que tiende a la estandarización corporativa.

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 –2008 Investigación, creación e historia personal*

Revisitar los escenarios destinados al espectáculo cinematográfico supone un lugar de reconocimiento personal dentro del plano, imagen e historia de la ciudad. Esta recuperación de la experiencia personal en torno a las salas de cine, propone un ejercicio de reconstrucción con respecto a una memoria que se encuentra en el lugar mismo de la vivencia, en los cambios que se evidencian en los edificios, ruinas, vestigios, y lotes que ocupaban las salas de cine.

Es así como nos hemos preguntado sobre el proceso de desaparición y transformación que estos espacios han presentado en Bogotá, sobre las variaciones que el paisaje urbano ha soportado de acuerdo con tales procesos, sobre las repercusiones que tiene

la transformación de estos escenarios en la experiencia del espectador, y sobre las formas en que esta transiciones pueden ser documentadas desde nuestra propia experiencia como bogotanos en torno a un proceso de creación, donde se retroalimenten acciones de investigación documental y de campo, y en el que la experiencia personal con respecto a la trama de la ciudad 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.

En suma, el conjunto de piezas desarrolladas dentro del proyecto de creación obedece a una reformulación de la información documental recolectada, de modo que permita replantear la lectura de las salas revistadas en función de su devenir y nuevas formas de significación e identidad ciudadana.

### *Ruinas, restos, museografía y curaduría*

El desarrollo de este ejercicio en torno a la memoria siempre estuvo enfocado a desarrollar un proceso de creación del que resultara un conjunto de piezas que simultáneamente respondiera a intereses documentales y reinterpretativas desde el campo del arte.

Es así como 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 suplantár 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 formales: matrices fotográficas, reobjetulizaciones y testimonio gráfico.

Ahora bien, la interacción del conjunto de piezas en su totalidad implica un recorrido por la memoria a través de fragmentos arquitectónicos que hicieron parte de la experiencia del espectador con respecto a los edificios de cine. Este recorrido es articulado a partir de la generación del hipertexto que supone la suma de estos fragmentos comentadas desde las propuestas plásticas y articulados en un eje curatorial que busca recuperar la experiencia del espectador mas allá de la proyección a partir de un ambiente museográfico que resulta análogo de los

De este modo creación artística, museografía y curaduría de manera simultanea establecen una dinámica relacional en torno al lugar del espectador en el espectáculo cinematográfico.

## Bibliografía

- AUGE, Marc. Los "no lugares" espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad. Editorial Gedisa. Barcelona 1993.
- AVILA, Jairo Andrés. *Salas de Cine*. Archivo de Bogotá. Secretaría General Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. Bogotá, 2006
- BENJAMIN, Walter. *Discursos Interrumpidos*. Taurus. Madrid 1973
- \_\_\_\_\_. *Iluminaciones II*. Taurus. Madrid 1971
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. Adriada Hidalgo Editorial. Buenos Aires 2007
- BUCK MORSS, Susan. *Dialéctica de la mirada – Walter Benjamín y el proyecto de los pasajes*. Editorial Visor. Madrid 1996
- CARERI, Francesco. *Walkscapes*. El andar como práctica estética. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2002.
- Carlos Garaicoa: la ruina; la utopía. Banco de la República. Bogotá, 2000.
- CRARY, Jonathan. *Techniques of the Observer*. October – MIT press. Cambridge. 8a Ed. 1998
- DEBOR, Guy. *La Sociedad del Espectáculo*. Editorial Pre-textos. Valencia, 1999.
- DUHAU, Emilio (Coord.). *Espacios Metropolitanos*. Universidad Autonoma Metropolitana. México 2001.
- COMMENT, Bernard. *Painted Panorama*. Harry N. Abrams. New York 1999
- CRIMP, Douglas. *Imágenes*. Instituto Distrital de Cultura y Turismo – Universidad Nacional de Colombia Bogotá 2002
- \_\_\_\_\_. *On the museum ruins*. MIT press. Cambridge. 8a Ed. 1995
- FERNANDEZ, Luis Alonso. *Museografía y Museología*. Ediciones El Serbal. Madrid 1999
- KRAUSS, Rosalind. *Pasajes de la Escultura Moderna*. Editorial Akal, Madrid 2002
- LASERNA, Juan David. *La Percepción Cosmética*. Inédito – Trabajo de Grado. Escuela de Artes Plásticas. Universidad Nacional de Colombia
- MONSALVE, Margarita. *La mirada del fotógrafo*. Julio A. Sánchez Modernidad e Imagen. Instituto Distrital de Cultura y Turismo – Universidad Nacional de Colombia. Bogotá 2003
- NIETO, Jorge. *Tiempos del Olimpia*. Fundación Patrimonio Filmico Colombiano. Bogotá 1992.
- ORDÓÑEZ ROBAYO, Camilo Andrés. *Proyecto Panorama. Día cualquiera del año 83 u 84*. Inédito – Trabajo de Grado. Escuela de Artes Plásticas. Universidad Nacional de Colombia
- SENNETT, Richard. *El declive del hombre público*. Editorial Península. Barcelona 1978.
- Sugimoto. Fundación La Caixa. Madrid, 1998.

## 1.1. Anexos del proceso de investigación 1

Material correspondiente al trabajo de campo e incluido en el texto presentado a la Convocatoria del Plan de Estímulos del Ministerio de Cultura con el que el Colectivo Maski obtuvo la Beca Nacional de Creación en Artes Visuales 2007

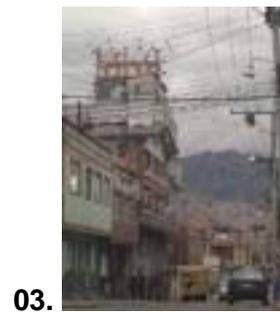
### BASE DE DATOS – TRABAJO DE CAMPO PROYECTO CINEMA INSOSTENIBLE

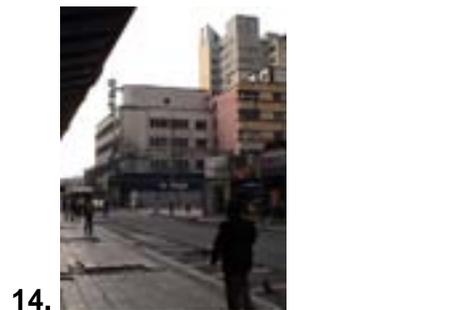
Foto	Guía No.	Nombre	Dirección	Telefono	Construcción	1980	2004 Ult. Cine	zona
	1	Aladino	Calle 60 No. 13 – 70			Cine	Panamericana	chapinero
	2	Ariel	Carrera 22 No. 13 <sup>a</sup>	est sabana		Reeestrenos		sur
	3	Aristi	Calle 53 No 11A - 08 Sur			Reeestrenos	Abandonado	sur
	4	Arlequín	Carrera 23 No. 41 – 64			Cine	Sala de Teatro	teusaquillo
	5	Astor Plaza	Calle 67 No. 11 – 58	2358509		Cine	Sala de eventos	2003 chapinero
	6	Avirama	Calle 22 No. 96 – 91			Cine	O. Fuerte E. Santo	occidente
	7	Ayacucho	Carrera 9 No. 7 – 07			Reeestrenos	Abandonado	centro
	8	Bogota Plaza	Calle 22 No. 5 – 62	3424723		Cine	Cine Pornográfico	centro
	9	Caldas	Carrera 13 No. 57 – 35	2492221		Cine	Abandonado	chapinero
	10	Calipso	Calle 1C No. 27 - 27 Barrio Sta. Isabel			Cine	Parqueadero	occidente
	11	Calle Real	Calle 24 No. 7 - 11			no existía	Abandonado	centro
	12	Castellana	Calle 95 No. 30 - 13			Cine	Sala de Teatro Nal.	norte
	13	El Cid	Carrera 8 x 23	3324502		Cine	Abandonado	centro
	14	Cinelandía	Calle 65 No. 13 - 31	2482979		Cine	Abandonado	2003 chapinero
	15	Cinema El Bosque	Centro Nariño			Cine	Abandonado	occidente
	16	Cinemas 1,2 3,4	Calle 22 x 7			Cine	Abandonado	2004 centro
	17	Coliseo	Carrera 7 x 28			Cine	Bar Downtown 727	teusaquillo
	18	Copelia	Calle 69 no. 44 - 30			Reeestrenos	Olimpica	occidente
	19	Las Cruces	Plazoleta de las cruces				Abandonado	centro
	20	El Dorado	Calle 17 No. 4 - 62			Reeestrenos	Cine Pornográfico	centro
	21	Embajador	Calle 24 x 6ta	4042463		Cine	Reacondicionado	2003 centro
	22	Esmeralda Pussicat					Cine Pornográfico	centro
	23	Faenza	Calle 22 x 6			Reeestrenos	Patrimonio U central	centro
	24	Junin	Carrera 31 No. 78 - 56			Reeestrenos	Bodega comercial	occidente
	25	Libertador	Carrera 14 No. 63 - 32 int 7	2555385		Cine	Sala de Cine	chapinero
	26	Arte de la música	Calle 62 No. 10 - 65			Cine	Teatro Libre	chapinero
	27	Lucía	Carrera 13 No 56 - 23			Cine	Garvi	chapinero
	28	Lux	Carrera 8 x 20			Cine	Parqueadero	centro
	29	Atenas	Calle 12 No. 6 – 46			Reeestrenos	Teatro Novedades	centro

30	Metro Riviera	Calle 58 No. 10 – 18	2356879		Cine	Bar Teatron		chapinero
31	Metro	Carrera 7 x 21			Cine	Casino Caribe		centro
32	Metropol	Calle 24 No. 6 -			Cine	Abandonado		centro
33	México	Calle 22 No. 5 – 58			Cine	Auditorio U. Central		centro
34	Minuto de Dios	Calle 74A No.			Cine	Sala de Cine		occidente
35	Mogador	Calle 23 No. 6 - 19	3411621		Cine	Cine Pornográfico		centro
36	Opera	Carrera 13 No. 26 - 81	2452134		Cine	Sala de Cine		centro
37	Palermo	Calle 45 x 13			Cine	Billares Palermo		teusaquillo
38	Radio City	Carrera 13 No. 41 - 36			Cine	Sala de Cine		teusaquillo
39	Roma	Calle 66 No. 17 – 34			Reeestrenos	Abandonado		chapinero
40	Royal Plaza	Carrera 13 No. 66 - 44	2127424		Cine	Bar ?	2003	chapinero
41	San Carlos	Carrera 13 No. 61 - 24			Cine	Sala de Teatro		chapinero
42	San Jorge	Carrera 15 No 13 - 55			Reeestrenos	Patrimonio - abandonado		centro
43	San Luis (Camisería)	Caracas x 75				Abandonado - bodega		chapinero
44	Santa Barbara	Carrera 7 x 5				Parqueadero		centro
45	Santa Cecilia	Carrera 21 No. 24 - 60 sur B. Olaya			Cine	Auditorio		sur
46	Santa Fé	Calle 57 No. 17 -	2550592		Cine	Sala de Teatro		chapinero
47	Scala	Calle 72 No. 14 05			Cine	Parqueadero - derrumbado		chapinero
48	Sucre	Carrera 17 No. 17 - 30 Sur			Cine	Parqueadero - derrumbado		sur
49	Teusaquillo	Calle 34 No. 13 – 28	2456676		Cine	Sala de Cine		teusaquillo
50	Tisquesusa	Carrera 10 No. 27 - 23 int 153			Cine	Casino Tisquesusa		teusaquillo
51	Trevi	Carrera 13 No. 46 - 72			Cine	Iglesia Dios es Amor		teusaquillo
0	Adriana	Carrera 50 No. 14			Cine	no existe		occidente
0	Almirante	Calle 85 No. 16-13			Cine	Derrumbado		norte
0	Bacata	Carrera 9 No. 23 - 25			Cine			centro
0	Caribe	Avenida 68 No. 46 - 30			Reeestrenos	no existe		occidente
0	Chapinero	Calle 63 No. 10 – 37	4042463		Cine	Sala de Cine		chapinero
0	Cine Presidente	Carrera 10 N. 9 – 42			Reeestrenos	Bodega comercial		centro
0	Cinema 7	Carrera 7 No. 23 - 73			Cine	Esmeralda Pussicat		centro
0	Cinema Plaza centro	Carrera 7 No. 22				Cine Pornográfico		centro
0	El carmen	Diagonal 51 No. 29 - 45			Reeestrenos			occidente
0	El Lago	Calle 77 no. 15 – 36 int 23			Cine	Centro Comercial		norte
0	Elvira	Carrera 62 No. 65 - 81			Reeestrenos	Locales comerciales		occidente
0	Esmeralda	Carrera 7 No. 32 - 20			Cine			centro
0	Ezio	Calle 3 No. 65 - 79			Reeestrenos			occidente

0	Gran Cinema				Cine		
0	Imperio	Calle 63 No. 10 - 67			Reeestrenos	Chapinero	chapinero
0	Lido	Calle 16 No. 6 - 06			Reeestrenos	Museo del Oro - Pq.	centro
0	Nariño	Bajo plaza de las cruces				Derrumbado	centro
0	Olimpia	Calle 26 x 7			Cine	Local Comercial	centro
0	Ponce	Calle 11 No. 11 - 87			Reeestrenos		centro
0	Teatro Novedades	Calle 11			Atenas	Cine Pornográfico	centro
0	Tequendama	Carrera 13 No. 20 - 53	2438153		Cine	Cine Pornográfico	centro
0	Terraza Pasteur	Calle 22 x 7			Cine	Abandonado	centro

## Guia de Fotos correspondiente a la Base de Datos







21.



22.



23.



24.



25.



26.



27.



28.



29.



30.



31.



32.



33.



34.



35.



36.



37.



38.



39.



40.



41.



42.



43.



44.



## 1.2. Anexos del proceso de investigación 2

---

Material correspondiente al trabajo de campo e incluido en el texto presentado a la Convocatoria del Plan de Estímulos del Ministerio de Cultura con el que el Colectivo Maski obtuvo la Beca Nacional de Creación en Artes Visuales 2007

## 2. Presentación del Proyecto

---

- 2.1 Seudónimo                      Colectivo maski
- 2.2. Nombre del Proyecto        Cinema Insostenible  
   -ficción y museografía, tránsito y desaparición-
- 2.3 Descripción del tema de la Exposición

*CINEMA INSOSTENIBLE* corresponde a una indagación sobre los escenarios en que tiene lugar el espectáculo cinematográfico y sus diversas maneras de significación con respecto a particularidades, transformaciones y permanencias que caracterizan este lugar social desde su entramado arquitectónico y en relación con diversos modos de configuración ciudadana

El proyecto ha comprendido diversos procesos de investigación documental y de campo que consolidaron un proceso de creación que fue reconocido en 2007 con la Beca Nacional de Creación en Artes Visuales por parte del Ministerio de Cultura. Este proceso asume el problema de la investigación desde acciones y posturas que redundan en la acción creativa, cada vez que los productos resultantes de estos procesos corresponden a piezas que tras ejercicios de documentación, formulan comentarios, citas, y señalamientos a problemas que se desprenden del devenir de las salas de cine en la ciudad de Bogotá.

Estas piezas fueron desarrolladas desde el campo de las artes visuales buscando visitar el espacio de cine como lugar de consumo cultural mas allá del acontecimiento de la proyección, de modo que en ellas se reconocen detalles y particularidades que enriquecieron la experiencia estética de cara al espectáculo cinematográfico. De este modo en el conjunto de piezas se pueden reconocer aspectos que formaron parte del aparataje arquitectónico y caracterizaron los escenarios dispuestos a la proyección, trasmutaciones que dichos espacios han soportado para adecuarse a nuevas dinámicas de consumo colectivo y, características de nuevos establecimientos hacia donde se ha desplazado el consumo del cine.

Actualmente, buscamos configurar una disposición que, dentro de un ambiente de exhibición genere posibilidades de lectura análogas entre las piezas procedentes del proyecto de creación en artes visuales, material documental, y disposiciones museográficas específicamente diseñadas para la presente propuesta.

En suma *CINEMA INSOSTENIBLE* busca examinar la experiencia del espectador en torno al espectáculo cinematográfica desde las diferentes lecturas que pueden suscitar las salas de cine como objeto de estudio.

### 2.3.1 OBJETIVOS

Generar un espacio de identificación colectiva en torno a modos de consumo cinematográfico.

Identificar particularidades de los modos de consumo cinematográfico en Bogotá a través de un seguimiento a diversos lugares de proyección.

Construir una imagen de los diversos lugares de consumo cinematográfico en Bogotá, donde los ciudadanos puedan reconocerse de acuerdo a su entorno social e historia personal.

---

Cuestionar la forma en que el espectáculo cinematográfico se ha transformado de acuerdo a nuevas realidades urbanas

Reconocer estratos presentes en la configuración de lugar que implica el espectáculo cinematográfico y que caracterizaron la experiencia estética construida en torno al consumo del cine más allá del acto de proyección.

Posicionar la situación social posibilitada por el espectáculo cinematográfico y sus elementos como un valor estimable desde el ámbito patrimonial.

### 2.3.2 JUSTIFICACION

GENERAR UN ESPACIO DNDE EL CIDUADANO PUEDA RECUPERAR SU EXPEREINCIA COMO ESPECTADR A TRAVES DE UN EJERCICIO DE MEMORIA

## 2.4 LINEAMIENTOS CONCEPTUALES

### Objetivos Concretos

Crear un punto medio entre imágenes procedentes de un proceso de investigación creación en artes visuales e imágenes procedentes de un proceso de documentación  
Recupera una experiencia particular del cine mas allá de la proyección presente en la arquitectura

Analogía de Creación Plástica, Documentación y Museografía (Estética Relacional)  
Generación de un hipertexto

---

### Objetivos Generales

Durante las últimas décadas se ha avanzado notablemente en la ampliación del conocimiento y la conservación de los bienes culturales. Hoy, al comienzo del siglo XXI se enfrentan en el mundo nuevos retos en este campo como son la apropiación social del patrimonio, la valoración del patrimonio inmaterial en un mundo globalizado y la generación de políticas y programas que aporten a la prevención de la destrucción intencional de patrimonio cultural, entre otros.

*Cinema Insostenible* responde 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, caso específico: Bogotá.

Entendemos estos cambios como elementos transformadores en la configuración de nuevos comportamientos ciudadanos, que otrora, influyeron en las dinámicas socioculturales de sus habitantes a través de conductas delimitadas por la experiencia del espectador, y su relación con el espacio, contribuyendo a la definición de una trama arquitectónica, en constante transformación, que constituye hoy la ciudad de Bogotá.

A partir de un ejercicio de observación, memoria e investigación *Colectivo Maski* ha identificado una serie de “problemáticas” y temas relacionados con el objeto de estudio, enfocándolo al campo de las artes plásticas como parte de un proceso de creación. Como grupo de trabajo nos hemos preguntado sobre el proceso de desaparición y ruina que los cines 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.

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, entendiendo este proceso, como una herramienta que indaga y alimenta, no solo la memoria particular, sino la memoria colectiva de una generación en transición, que fue testigo de el funcionamiento, las transformaciones y la suerte que corren hoy por hoy estos espacios.

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.

Hemos desarrollado un proceso de investigación documental que nos ha llevado a entender el espectáculo cinematográfico como un producto del siglo XIX, que derivó en un fenómeno cultural determinado por dinámicas comerciales, que se instaló en las sociedades urbanas del siglo XX; y que al ser Bogotá una de estas urbes, se convierte en un motivo para particularizar el proceso de un fenómeno global en nuestro contexto urbano, reconfigurando una multiplicidad de historias, que han forjado formas de ser propias de una ciudad

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 está 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 cines.

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 cines-, 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.

## 2.5. BIBLIOGRAFIA

## 2.6. DESCRIPCION DE RECURSOS MUSEOGRAFICOS

## 2.7. HILO CONDUCTOR RELACIONADO CON EL ESPACIO DE EXPOSICION

## 2.8. ANTEPROYECTO DE GUION MUSEOGRAFICO

---

### **Pre Guión Museográfico**

### **CINEMA INSOSTENIBLE**

### **Ficción y museografía, tránsito y desaparición**

**Sala de Exhibición Museo de Bogotá**  
CENTRO CULTURAL PLANETARIO DISTRITAL.  
Propuesta para 2009.

CINEMA INSOSTENIBLE es una propuesta expositiva que articula el uso de dispositivos museográficos, piezas originales, documentos e intervenciones específicas en las salas del Museo de Bogotá, dispuestas en un recorrido específico con un orden formal que establece cinco temas específicos sobre los cuales el proyecto se presenta al público.

El pre guión museográfico aquí incluido determina los temas de cada una de las salas, axial como los recursos y dispositivos museográficos para cada una de ellas. Además de diagramas y proyecciones de iluminación y ubicación de las piezas sugeridas para cada nivel.

Duración de la exposición: Cinema Insostenible se propone como una exhibición dispuesta en las cinco salas del Museo de Bogotá por un periodo de tres meses en los cuales no presupuestamos ningún cambio en la deposición de ninguno de los objetos recursos, dispositivos o piezas presentadas.

Recorrido sugerido: Corresponde a la coherencia que cada sala tiene con respecto de la siguiente, igualmente presupone un hilo conductor en el que los elementos constitutivos del cinema son presentados cronológica y conceptualmente como un todo sucesivo y constante.

Categorización de los dispositivos museográficos:

- El tipo de dispositivos se divide entre las siguientes categorías.
  - **Textos de Apoyo:** (Reseñas, Fichas Técnicas, Citas Bibliograficas).
  - **Material documental:** Obtenido a partir del trabajo de campo del colectivo de trabajo que se seleccionaron por su carácter formal, conceptual e informativo como elementos indicativos de la propuesta. (Hemerografía, Fotografías, Objetos Originales, Mobiliario, Planos).
  - **Obras para locación específica:** Dibujo, Fotografía).Piezas de carácter plástico realizadas por el colectivo de trabajo en función del espacio de exhibición. (Intervenciones en el espacio, Instalaciones, Video, Obra Grafica).

**Sala Nivel 1 Hitos.**

En esta sala serán presentados los teatros san Jorge, Faenza y Caldas, representantes de la llamada edad de oro del cinematógrafo en Colombia. Los tres son ejemplos de la arquitectura Art Deco de la primera mitad del siglo XX en Bogotá. Luego de casi 80 años después de su construcción dan fe de los variados destinos de este tipo de edificaciones que en su momento fueron considerados como hitos arquitectónicos de común referencia para la ciudad. Hoy tan solo uno de ellos – El teatro Faenza -se encuentra en proceso de restauración, el teatro Caldas fue usado como discoteca en la década de los noventas y hoy en día funciona como sede de una escuela experimental de actuación, el teatro san Jorge a su vez se encuentra clausurado y es parte de un pleito luego de haber sido nombrado como bien patrimonio arquitectónico y haber sido

modificado para ser usado como bodega.

Recursos Museográficos:

- Fotografía del aforo del Teatro San Jorge (Fotografía #1), registrado por Julio A. Sánchez en la década de 1930, Ampliada digitalmente a partir de los negativos originales en tamaño 127 x 165 cm.
- Replica de los altorrelieves de las fachadas del teatro San Jorge, realizados en escala real. Para ser ubicados a ambos lados de la fotografía #1
- Fotografía del aforo y lobby del teatro Caldas, hoy teatro de variedades y estudios dramáticos. Tamaño 80 x 120 cm.
- Video Corte en el Ojo, de Miguel Ángel Rojas, artista colombiano que documento fotográficamente en 1979 el interior del teatro Faenza en ese entonces cinema especializado en películas pornográficas, el video es una edición del año 2003 de estas fotografías y será proyectado dispuesto en un televisor.
- Texto de introducción del proyecto.
- Texto de presentación del Colectivo Maski.

Dispositivos Museográficos.

- Vitrina 224 x 104 cm - Hemerográfica: artículos y anuncios publicitarios de la década de los 40's que publicitan las funciones en estos cinemas, revistas y planos de la primera mitad del siglo que hacen referencia a estos tres edificios.

Iluminación

- Niveles normales de iluminación y temperatura para la sala.
- Luces dirigidas a las piezas y textos

### **Sala Nivel 2 *La Palabra.***

Es un paso directo al encuentro de los elementos constitutivos del cinema, inaugura el recorrido temático a partir de la presencia de lo nominal como imagen, en esta sala se propone el primer contrapunto de contraste – estrategia de diferenciación y enlace museográfico entre las piezas como referentes y las obras como objetos críticos-

La Palabra es una sala de replicas y letreros originales refabricados o restaurados provenientes de las fachadas y mogadores principales de algunos de los mas representativos cinemas bogotanos (Metropol, El Cid, Trevi y Mogador). Por medio de ajustes de escala la estos letreros configuran intervención en site specific, la idea es que el publico tenga acceso a objetos usualmente ubicados a grandes alturas, y empiece un recorrido por un cinematógrafo disuelto empezando por lo que inicialmente lo señalo en el contexto longitudinal de una ciudad, la palabra que anuncia y que a su vez significa.

La sala propone además una palabra ensamblada con caracteres tipográficos provenientes de diferentes fuentes o cinemas en la que se lee la palabra RUINA.

Una serie de piezas graficas, variaciones sobre planos originales, ejercicios de dibujo, collage o ensamble de imágenes conjugan las proyecciones planimétricas bidimensionales con imágenes relacionadas con los nombres de los cinemas, las cuales a su vez están en directa relación con los letreros aquí presentes.

Propone una experiencia con el espacio a partir de elementos decorativos presentes en las fachadas de teatros construidos fruto del movimiento modernista en Bogotá

Recursos Museográficos:

- Pieza No 3: El Cid, Letrero en escala real del antiguo teatro El Cid, hoy archivo bancario ubicado sobre la escalera con medidas de 167 x 90 cm. Fabricado en Madera, Plástico y Ensamblajes metálicos.
- Pieza No 4: TREVI - MOGADOR, Letrero del Teatro Trevi hoy centro de culto cristiano, Realizado a escala real, se ubica flotando por medio de guayas a 1 Metro de la pared. En la pared directamente al frente se ubica la replica en escala real del letrero del teatro Mogador hoy centro de eventos, la ubicación es un simulacro de los parámetros formales según los cuales estos anuncios están o estuvieron dispuestos originalmente.
- Pieza No 5: Metropól, Letrero del teatro Metropól, hoy usado para eventos de diversa índole, el aforo del teatro original fue modificado y se construyeron bares en los niveles superior e inferior, sin embargo la iluminación cortina y telón permanecen intactas, así como su anuncio principal el cual es limpiado y restaurado regularmente para que la fachada del teatro permanezca fiel a su estado original, La pieza implica una reconstrucción en una escala superior a la original y será ubicada transversalmente en la sala 2.
- Pieza No 6: Piezas Graficas, serie de entre 10 y 15 piezas graficas que van entre dibujos, fotografías intervenidas, planos originales intervenidos y collages, son interpretaciones libres realizadas por los integrantes del colectivo a partir del material documental encontrado. Estas piezas originales proponen establecer relaciones entre los nombres de los cinemas, su significado o función simbólica y sus proyecciones iniciales realizadas por diseñadores o arquitectos en dibujos, bocetos y estudios fotográficos publicados en revistas de la época. Archivos que hoy en día hacen parte del patrimonio del archivo de Bogotá y de los centros de conservación y catalogo predial.
- Pieza No 7: RUINA, Letrero realizado a partir del ensamble de tipografías provenientes de distintos cinemas que configuran la palabra RUINA, será realizada con una medida no mayor de 130 cm en su lado mas alto y estará sujeta a la pared derecha de la rampa de acceso a la sala, es decir enfrentada a los recursos museográficos ubicados en la sala.

La pieza se planea en materiales como madera plástico, poliestireno, acrílico y laminas

metálicas según la naturaleza u origen de cada una de las letras.

Dispositivos Museográficos:

- La sala no requiere ningún dispositivo.

Iluminación:

- Cada una de las piezas, ya sean letreros o Piezas Graficas enmarcadas o montadas en la pared requiere de iluminaciones puntuales realizadas con las luces de la sala en una temperatura media –alta dependiendo del montaje definitivo.

### **Sala Nivel 3 *La fachada.***

La Sala Presenta tres replicas de elementos decorativos en escala real de las fachadas de tres cinemas de la ciudad de Bogotá, es una experiencia espacial abstracta entre el público y los grandes referentes arquitectónicos que hicieron parte del recorrido habitual por los corredores urbanos en los que una vez estas fachadas marcaron junto a los letreros y anuncios la presencia de los cinemas.

La sala es una instalación diseñada específicamente para la sala del Museo de Bogotá en la que la cortina del aforo de un cinema se ubica como elemento de contraste entre las grandes escalas y los motivos decorativos y de diseño que en el pasado señalaron los estilos de las salas. El contrapunto ofrecido por la cortina en comparación a las fachadas indica la relación entre un adentro y un afuera, que en su momento dieron cuenta de identidades particulares para cada uno de estos auditorios y su público habitual.

Recursos Museográficos:

- Pieza No 8: Fachada Bogotá, construida en metal es una replica de las barandillas que cubrían la cara frontal de este cinema, el cual ha sido recientemente desmantelado, estas piezas que por mas de treinta años hicieron parte de la cuadra de los cinemas México, Faenza y Mogador fueron vendidas como material de reciclaje, al estar ubicado junto al Faenza este cinema logro gran notoriedad por su diseño y escala, aun cuando funciono como cinema porno desde la década de los 90's. La pieza cubrirá la cara lateral de la sala en su totalidad desde el guarda escobas hasta el techo y es acompañado del la reproducción del letrero original "Teatro Bogotá" motivo habitual del so mosaicos y fachadas de los cinemas en Bogotá.

- Pieza No 9: Fachada México – Palermo, las paredes que dividen la sala 3 de las salas 2 y 4 serán igualmente cubiertas por replicas de las fachadas de estos dos cinemas, cercanos en su construcción que determinaron estilos y elementos decorativos y de diseño relacionados con el tipo de cine que presentaban, ejemplo de lo cual son los motivos pre hispánicos y los altorrelieves de estilo precolombino que se ubicaron el teatro México y que hoy se conservan parcialmente luego de las adecuaciones realizadas por la Universidad Central, institución que adquirió el predio para su adecuación y uso como auditorio.

Por otro lado la suerte del Palermo no fue tan afortunada, ya que fue convertido en una sala de billares y los tonos originales de su fachada fueron pintados de blanco borrando los rastros del letrero que originalmente precedía su fachada.

La instalación será realizada sobre moldes de los mosaicos originales en materiales que simulen el concreto, pintados con los mismos colores que originalmente fueron seleccionados en los cinemas, estarán ubicados en las paredes que dividen la sala, enfrentados uno al otro en escala real.

- Pieza No 10: Cortina, la pared de la rampa de acceso será cubierta con una cortina interior. La cortina no será Móvil y al igual que en los cinematógrafos es solo usada como elemento escenografico, ya que no ofrece una cubierta, tan solo es un objeto decorativo que va de acuerdo tonal y materialmente con los elementos muebles (sillas, pasillo y barandales).

Dispositivos Museográficos:

- La sala no requiere de dispositivos museográficos.

Iluminación:

- Los niveles de iluminación serán reducidos en la pared de la rampa de acceso ya que esta estipula una relación con el adentro del cinema el cual es usualmente oscuro, las fachadas ubicadas al frente y a los lados serán iluminadas direccionalmente con los dispositivos de iluminación de la sala sin que estos saturen los objetos aquí dispuestos, la penumbra es un elemento constitutivo de esta instalación.

#### **Sala Nivel 4 *El Mueble.***

La sala cuatro es el punto medio en el recorrido y en ella los recursos museográficos indican la proximidad con objetos y piezas de carácter actual, hace referencia a tres temas específicos:

- o El mobiliario de la sala.
- o La relación entre el cuerpo del espectador y el adentro del aforo.
- o La decoración y realidad museográfica de las salas cinematográficas en su estado actual.

La sala presenta el mobiliario como un elemento desapercibido usualmente oculto por la penumbra, solamente visible al final de la proyección o en el lobby de entrada, en la mayoría de los casos estos objetos han sido descartados y se encuentran a la venta en los antiguos cinemas, han sido adquiridos como material de reciclaje o chatarra o como mobiliario domestico.

Las fotografías aquí propuestas muestran una toma única desde arriba o abajo en los aforos Recursos de los cinemas cuyo edificio aun sigue en pie pero que son ahora usados en diversas actividades, bares, iglesias, auditorios universitarios, parqueaderos. Estos edificios han sin embargo sido adecuados y decorados con estilos propios, no necesariamente relacionados con las estructuras originales y en algunos casos conservan piezas y elementos, funcionales o no de los cinemas originales, sea cual sea el caso cada uno de ellos se ha construido una nueva identidad y dirección según su uso; situación que en términos formales ha resultado mucho mas eficiente en la relación público – objeto.

Recursos Museográficos:

- Pieza No 11: Primera Fila, fotografía de escala real muestra el bloque de silletería de la platea del cinema teatro Libertador, la foto esta ampliada sobre papel adhesivo y montada sobre el área total de una de las paredes de la sala.

- Pieza No 12: 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.

- Pieza No 13, estados actuales, 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 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.

- Pieza No 14: Lámpara, Consiste del montaje de la lámpara de estilo Art Deco del teatro san Carlos, hoy conservado en su estado original pero usado como espacio de exhibición de obras de teatro, la pieza será funcional e iluminara las obras tridimensionales ubicadas en la sala.

- Pieza No 15: RESTOS, es una instalación in situ, de silletería y mobiliario descartado en los diferentes cinemas de la ciudad, formalmente es un traslado de

objetos en desuso que se interpretan como un “Ready Made”.

Dispositivos Museográficos:

- Fichas técnicas y registro de procedencia de los objetos ubicados en la sala, instalaciones eléctricas especiales para las piezas Lámpara y Ojos de Buey.

Iluminación:

- Iluminación cenital para la pieza RESTOS, temperatura ambiental media baja para la pieza Ojos de Buey.
- Iluminación puntual para las fotografías ubicadas en la sala con los focos del museo.

### **Sala Nivel 5 – *El estándar.***

La sala final de la exposición se compone del montaje de tres piezas, dos de ellas series fotográficas realizadas en centros comerciales y salas de múltiplex en la ciudad de Bogotá.

La tercera pieza es un tablero electrónico similar a los usados en la década de los 80's en las fachadas de algunos teatros de chapinero con los cuales anunciar en la noche películas estreno y matines, el tablero sin embargo está programado para que los nombres de los teatros se encuentren en el medio del tablero como los nombres de los establecimientos que ahora ocupan el espacio físico.

Recursos Museográficos:

- Pieza 16: 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 de tableros eléctricos, fue sin duda un recurso de diseño prestado de los cinemas norteamericanos, que sobre sus mogadores 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 múltiplex embajador, y Teatro Palermo se enfrentará con club de billares Palermo.

Pieza No 17: Cámara obscura – Nuevos Pasajes, 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 obscura 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.

Pieza No 18: Múltiplex,

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 más 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 construye escenarios elaborados para un público 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 iluminará 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 Bogotá. A finales de la década del 70 en un ejemplar de la revista Proa se reseña la inauguración del cine Almirante mediante un artículo descriptivo del diseño acompañado de una fotografía que comparte afinidades con el ejercicio de Sugimoto.

Pieza No 19, Proyecto Teusaquillo, La sala ofrece como contraparte al estándar como tema un proyecto de registro e intervención documental, relacionado al Teatro

Teusaquillo, último de los cinemas locales modernos que aun funciona como cinematógrafo independiente. El proyecto incluye piezas originales, video y fotografía acerca del estado y mantenimiento de este escenario, y lo consideramos como el homenaje final a este tipo de arquitecturas funcionales y al fenómeno social y cultural que ellas mismas implican.

El Teatro Teusaquillo se encuentra en oferta de venta y es posible que a la fecha de realización de la exhibición ya este clausurado.

Dispositivos Museográficos:

La sala no requiere de dispositivos museográficos diferente a las fichas técnicas.

Iluminación:

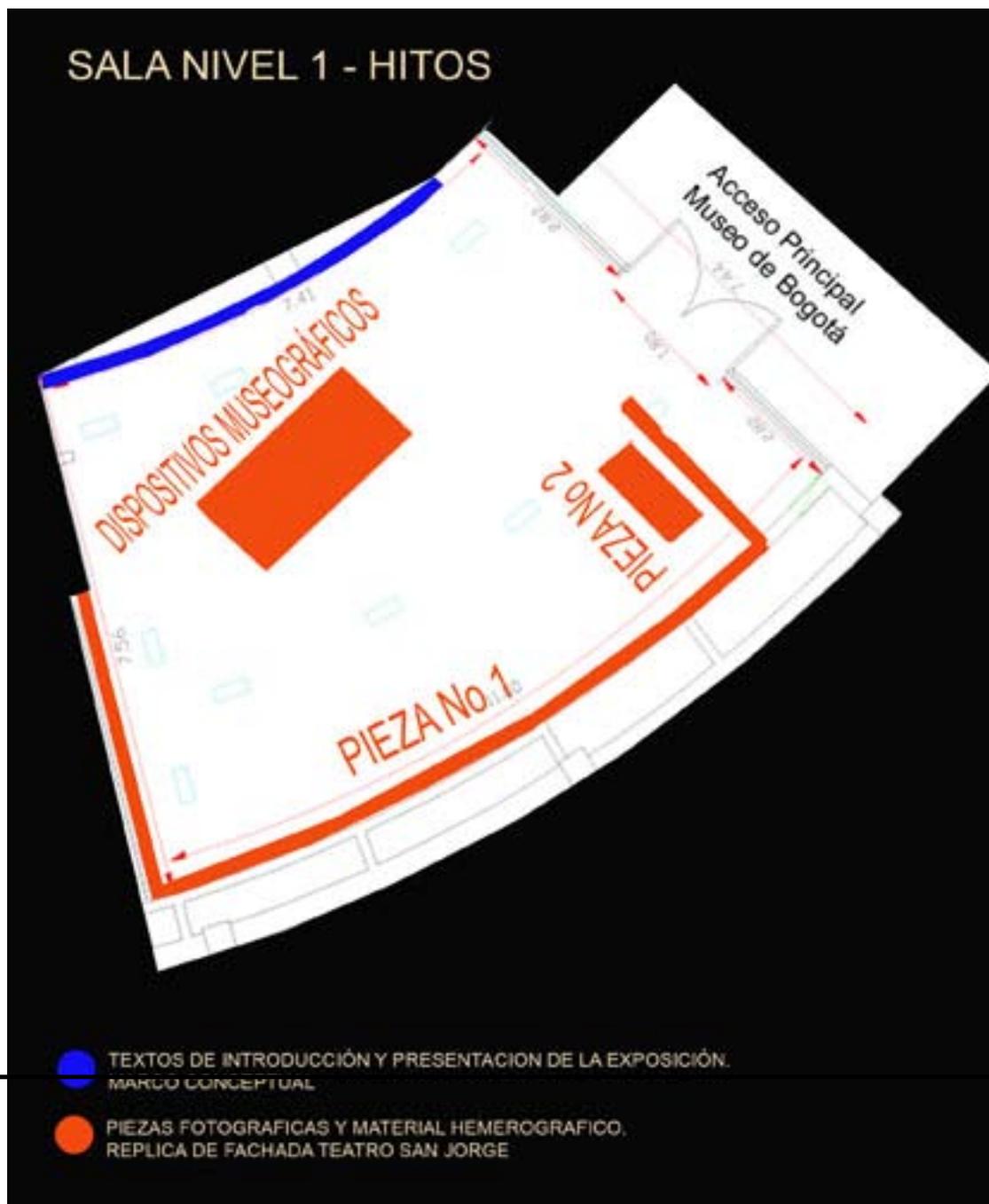
La Sala es iluminada por el tablero electrónico, las piezas fotográficas son sutilmente iluminadas a una temperatura baja- media por los reflectores y focos de la sala número 5.

---

## 2.9. VISUALES DEL MONTAJE Y RECURSOS DE SALA

### 2.10. DIAGRAMACION DE PANELES

---





## SALA NIVEL 2 - LA PALABRA

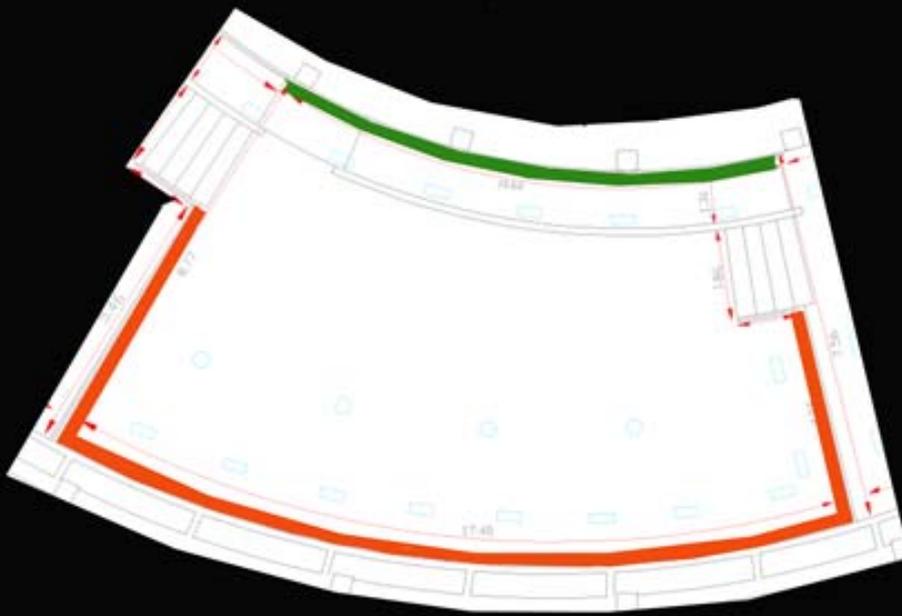


- PIEZAS 3 - 4 - 5 - 6 Y 7, REPLICAS DE LOS LETREROS Y ANUNCIOS ORIGINALES DE CINEMAS EN BOGOTÁ, PIEZAS GRAFICAS ORIGINALES . CONSTRUCCIÓN D ELA PALABRA RUINA CON TIPOGRAFIAS COMBINADAS.

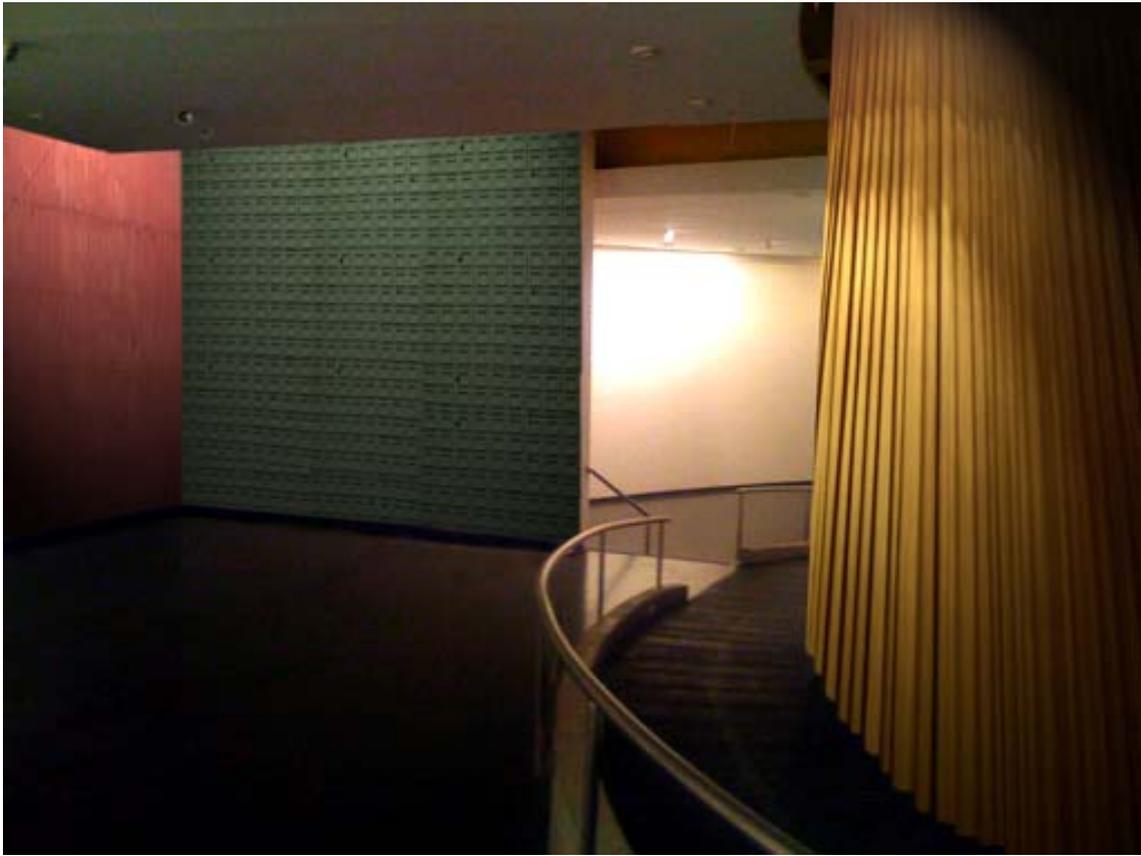




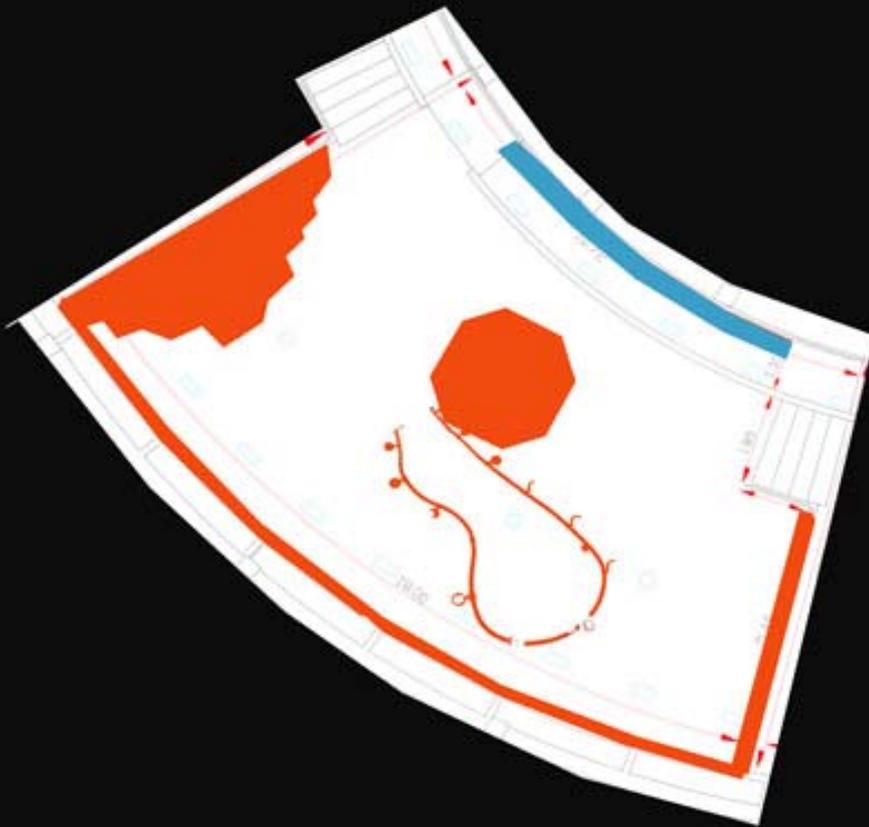
## SALA NIVEL 3 - LA FACHADA



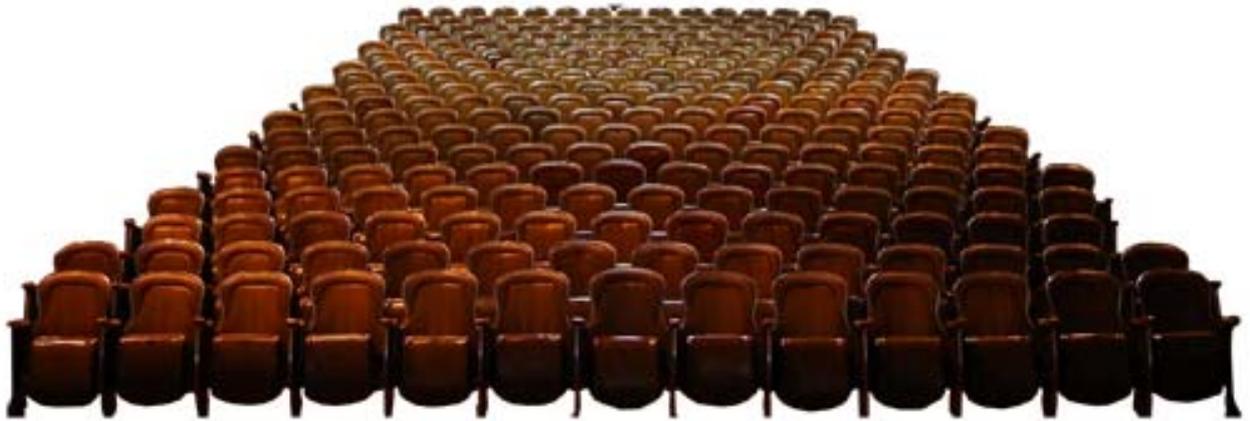
- REPLICA DE LOS ELEMENTOS DECORATIVOS DE FACHADAS DE LOS TEATROS BOGOTÁ, PALERMO Y MEXICO .
- CORTINA DECORATIVA INTERIOR.

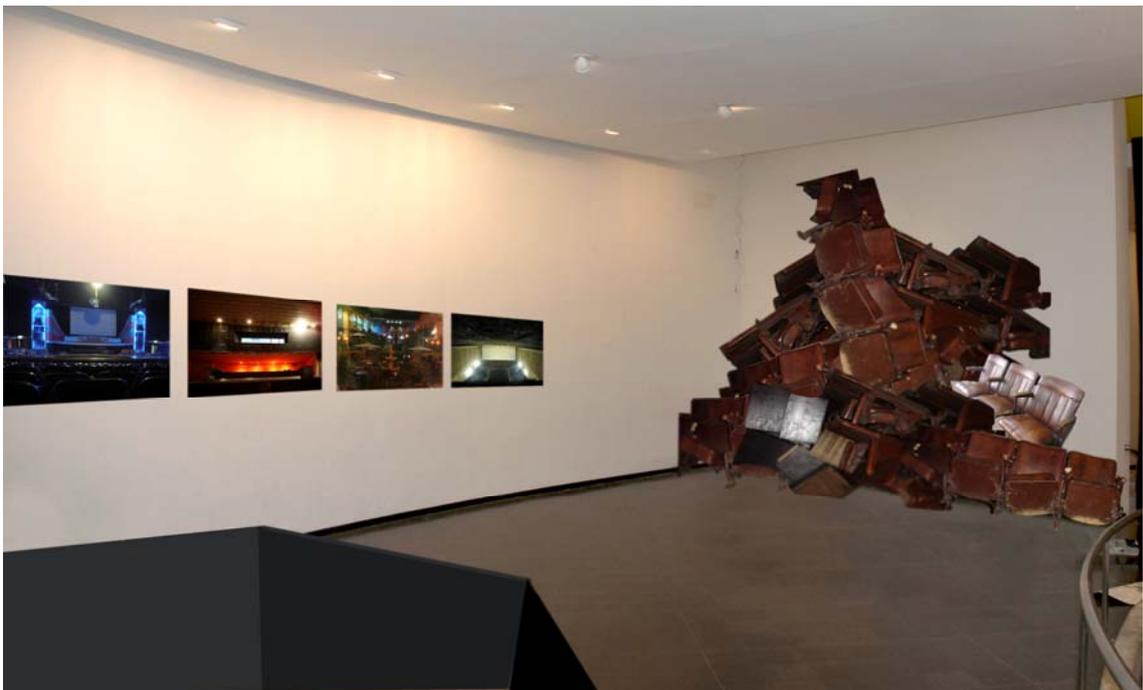


## SALA NIVEL 4 - EL MUEBLE

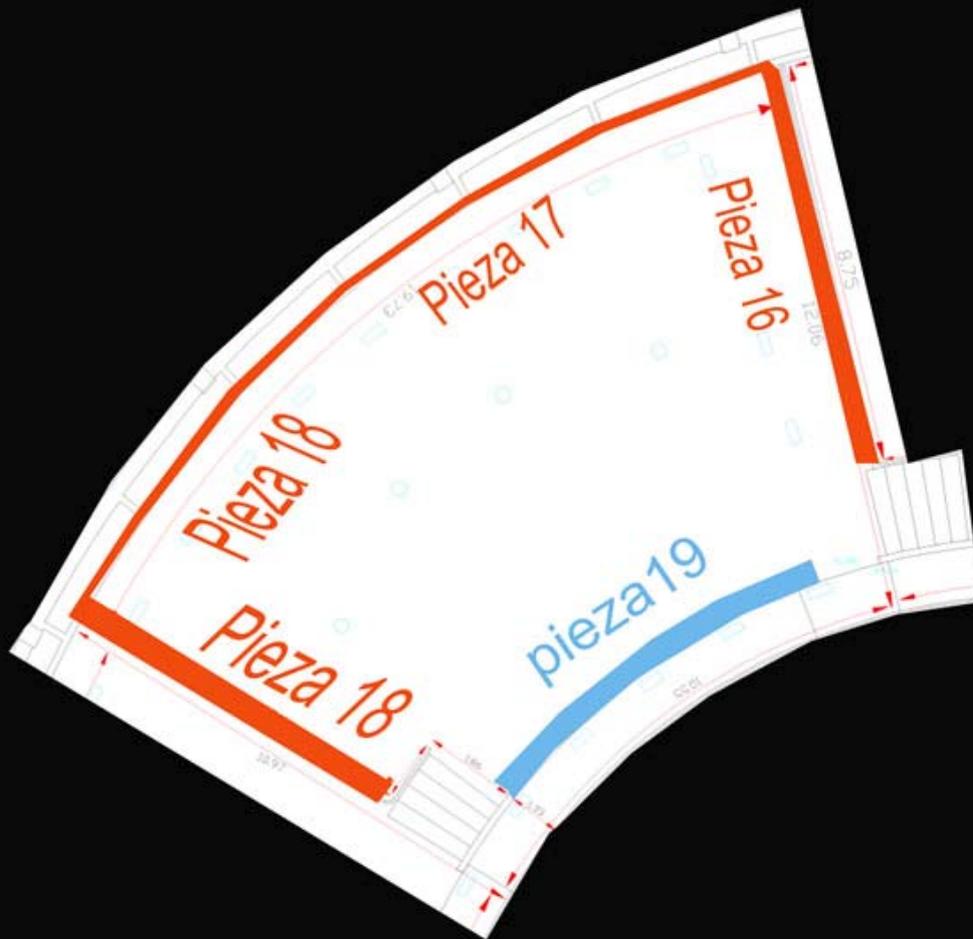


- PIEZAS 11 - 12 - 13 - 14 - 15, MOBILIARIO Y ESTADOS ACTUALES DE LOS CINEMAS OBJETO DE ESTUDIO, PIEZAS ORIGINALES DE LOS EDIFICIOS, ADECUADAS O DISPUESTAS EN ESTADO DE ABANDONO EN LA SALA. FOTOGRAFÍA DE GRAN FORMATO EN PAPEL ADHESIVO, INSTALACIÓN EN VIDEO.
- FOTOGRAFÍAS DE LA SERIE FAENZA DE MIGUEL ANGEL ROJAS, OBRA REFERENTE DE LA EXPERIENCIA DEL PÚBLICO EN EL INTERIOR DE LA SALA.





## SALA NIVEL 5 - EL ESTÁNDAR



● PIEZAS 16 -17 -18 -19, SERIES FOTOGRÁFICAS Y TABLERO ELECTRONICO.

● PROYECTO TEATRO TEUSAQUILLO









## 2.14. HOJAS DE VIDA

---