



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

**¿Sabe usted qué es un cineclub?
Espacios, tecnologías y prácticas en tres
cineclubes colombianos**

Paula Carolina Uribe Polo

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Ciencias Humanas, Maestría en Estudios Culturales
Bogotá, Colombia
2023

¿Sabe usted qué es un cineclub? Espacios, tecnologías y prácticas en tres cineclubes colombianos

Paula Carolina Uribe Polo

Tesis presentada como requisito parcial para optar al título de:

Magister en Estudios Culturales

Director:

Óscar Iván Salazar Arenas,

Doctor en Ciencias Humanas y Sociales

Grupo de Investigación:

Estudios sociales de la vida urbana

Universidad Nacional de Colombia

Facultad de Ciencias Humanas, Maestría en Estudios Culturales

Bogotá, Colombia

2023

*A las personas que siempre me dieron amor,
fuerzas y ánimos para culminar esta etapa.
Gracias por estar allí y creer en mí.*

Declaración de obra original

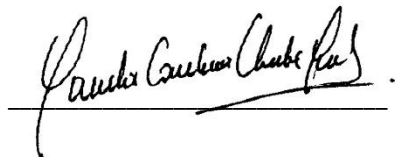
Yo declaro lo siguiente:

He leído el Acuerdo 035 de 2003 del Consejo Académico de la Universidad Nacional de Colombia. «Reglamento sobre propiedad intelectual» y la Normatividad Nacional relacionada al respeto de los derechos de autor. Esta disertación representa mi trabajo original, excepto donde he reconocido las ideas, las palabras, o materiales de otros autores.

Cuando se han presentado ideas o palabras de otros autores en esta disertación, he realizado su respectivo reconocimiento aplicando correctamente los esquemas de citas y referencias bibliográficas en el estilo requerido.

He obtenido el permiso del autor/a o editor/a para incluir cualquier material con derechos de autor/a (por ejemplo, tablas, figuras, instrumentos de encuesta o grandes porciones de texto).

Por último, he sometido esta disertación a la herramienta de integridad académica, definida por la universidad.



Paula Carolina Uribe Polo

Fecha 23/01/2023

Agradecimientos

Gratitud y cariño son las bases de este trabajo. Hay muchas personas que me apoyaron de diversas maneras, para que lograra culminar la investigación y la maestría. Sin que el orden de mención indique alguna jerarquía, quiero expresar mi agradecimiento a mis amigas y amigos de la Maestría en Estudios culturales, a las y los profes y a Alicia Vega, corazón de la maestría.

El soporte emocional fue fundamental en todo el proceso, por eso mi más profundo amor y gratitud para mi pareja, mi familia, mis amigas y amigos.

Finalmente, a las personas que me dieron algo de su tiempo y me compartieron sus historias y memorias 'cineclubísticas', les expreso mi más grande agradecimiento. Espero encuentren algo de su gusto leyendo estas páginas y, ojalá, haga honor al cariño y compromiso que todos y todas tienen en sus procesos y cineclubes.

Resumen

Título: ¿Sabe usted qué es un cineclub? Espacios, tecnologías y prácticas en tres cineclubes colombianos

Este estudio analiza la configuración de las relaciones entre los espacios y lugares, los objetos y artefactos tecnológicos y las prácticas culturales de tres cineclubes colombianos: El Cineclub Cinestar, El Cineclú Crispeta Popular y el Cine Club El Muro. Estos son casos micro sociales abordados desde los estudios sobre los espacios y salas de cine, la historia social tecnológica de los cineclubes y las prácticas en relación con el giro afectivo y la dimensión estética en el cine.

Gracias a los caminos epistemológicos y metodológicos que ofrecen los estudios culturales, en especial aquellos donde se sitúan las realidades desde su especificidad, de carácter relacional, fluidas y contingentes (Grossberg, 2016), me fue posible explorar y establecer nodos, por medio del método etnográfico y su aplicación en escenarios digitales (netnografía). También consulté fuentes secundarias que soportan los relatos históricos sobre las salas de cine en Colombia, los cineclubes y el desarrollo social y tecnológico de los objetos y artefactos, así como las prácticas culturales relacionadas con el uso y representación de estas materialidades alrededor del cine.

La investigación arroja resultados como relaciones y asociaciones que sostienen a las acciones y sentidos de estos cineclubes, sin las cuales no se podrían llevar a cabo sus prácticas cotidianas. De este modo pruebo que el cineclub no es una sala de cine, es una forma de ver cine en compañía de un pequeño grupo de personas conocidas o no, con el fin de establecer un grupo integrado por sentidos, intereses y prácticas comunes. El cúmulo de estos elementos son diversos y contextualmente situados.

Palabras clave: cineclub, espacio, lugar, prácticas, tecnologías, afectos

Abstract

Do you know what a film club is? Spaces, technologies and practices in three Colombian film clubs

This study analyzes the configuration of the relationships between spaces and places, technological objects and artifacts, and cultural practices in three Colombian film clubs: Cineclub Cinestar, Cineclú Cripesta Popular and Cine Club El Muro. These are micro social cases approached from the studies on spaces and movie theaters, the technological social history of the cineclubs and the cultural practices in relation to the affective turn and the aesthetic dimension in cinema.

Thanks to the epistemological and methodological paths offered by cultural studies, especially those where realities are situated from their specificity, relational, fluid and contingent character (Grossberg, 2016), it was possible for me to explore and establish nodes, through the ethnographic method and its application in digital scenarios (netnography). I also consulted secondary sources that support historical accounts about movie theaters in Colombia, film clubs and the social and technological development of objects and artifacts, as well as cultural practices related to the use and representation of these materialities around cinema.

The research yields results such as relationships and associations that sustain the actions and meanings of these film clubs, without which their daily practices could not be carried out. In this way I prove that the film club is not a movie theater or a commercial cinema, it is a way of watching movies in the company of a small group of people known or not, in order to establish a group integrated by senses, interests and common practices. The accumulation of these elements are diverse and contextually situated.

Keywords: film club, space, place, practices, technologies, affects

Contenido

	Pág.
1. De los salones de cine a los cineclubes	9
1.1 El cine errante: teatros, salones y salas de cine en los principios del siglo XX	9
1.2 Espacios de encuentro y distinción social.....	14
1.2.1 Los primeros cineclubes.....	15
1.2.2 El ocaso de los viejos teatros y la llegada de las multipantallas	17
1.2.3 El cineclub y su espíritu itinerante.....	19
2. El espacio y el lugar en el Cineclub.....	23
2.1 Las dimensiones físicas y simbólicas del espacio	24
2.2 ¿Usted no sabe qué es El Muro?.....	27
2.2.1 El Muro del centro.....	29
2.2.2 El Muro brinca al norte de la ciudad.....	32
2.2.3 Un cineclub de ejes viales.....	34
2.3 El Caracol, la casa del Cineclú	35
2.3.1 Un hogar en espiral.....	37
2.3.2 Espacios públicos y privados en el Caracol.....	41
2.4 Los centros y las periferias del cineclub.....	44
3. Objetos y artefactos tecnológicos, estrellas invisibles del cineclub.....	46
3.1 Las revoluciones mentales y tecnológicas	47
3.2 Domesticando las tecnologías.....	51
3.2.1 De la cinta de cine analógica al DCP	52
3.2.2 Cine a la carta: inserción de las tecnologías domésticas.....	55
3.3 Dos cineclubes en dos momentos clave de la revolución tecnológica	58
3.3.1 Películas en 35 mm, los casetes de VHS y los proyectores de video	58
3.3.2 Los nuevos mejores amigos del cineclub: el DVD y la Internet.....	61
3.3.3 Otros objetos mediadores de la experiencia en el cineclub.....	66
3.3.4 Las redes sociales expandidas de los cineclubes	68
4. Un Cineclub Cin-estar.....	75
4.1 Espacios y movilidades virtuales.....	77
4.2 Transmitiendo en directo desde Cali para el mundo.....	79
4.2.1 Sistema de objetos y artefactos del Cinestar	82
4.2.2 El lugar virtual	85

4.3	Agencia de los objetos en espacios virtuales	87
5.	Redes afectivas y otras prácticas de los cineclubes	91
5.1	Prácticas afectivas, estéticas y de consumo	92
5.1.1	Los afectos.....	92
5.1.2	La reciprocidad y el valor estético.....	95
5.2	La Crispeta y la aguapanela nunca faltaron en el Cineclú.....	97
5.2.1	Las, los y lxs cinecamaradas.....	98
5.2.2	El cine se ve en compañía.....	99
5.3	La nostalgia y la fraternidad en el Muro	103
5.3.1	El público del Muro.....	103
5.3.2	Los ambientes hacen los lugares y viceversa	106
5.4	La comunidad virtual Cinestar	108
5.4.1	El público de Cinestar	109
5.4.2	Diálogos multicanal y las redes de afecto Cinestar	111
5.5	El encuentro como un modo de ver cine	118
6.	Conclusiones y recomendaciones.....	126
6.1	Actualización de los cineclubes en la pospandemia.....	126
6.2	El cineclubismo del siglo XXI.....	131
6.3	El cineclub es un modo de ver cine.....	133

Lista de figuras

Figura 1-1. Casa Municipal, después Teatro Municipal, principios del siglo XX	10
Figura 1-2. Pabellón de Maquinaria en el parque de la Independencia en Bogotá.....	11
Figura 1-3. Gran Salón Olympia de Bogotá, 1914	13
Figura 1-4. Interior del Teatro El Dorado ECCI (2021)	16
Figura 2-1. Teatro Metropol.....	30
Figura 2-2. Fachada Instituto Cultural León Tolstoi (2009).....	31
Figura 2-3. Fotograma auditorio Instituto Cultural León Tolstoi (1999).....	31
Figura 2-4. Fachada Fundación Gilberto Alzate Avendaño (2019).....	32
Figura 2-5. Sala de proyección Cineclub El Muro - Gimnasio Moderno (2019).....	34
Figura 2-6. Fachada Casa Rincón Cultural El Caracol (2019).....	37
Figura 2-7. Calle hacia la casa del RCC (2021)	38
Figura 2-8. Sala de proyección del Cineclú Crispeta Popular (2019).....	42
Figura 3-1. Proyeccionista manipulando una cinta de película 35mm.....	53
Figura 3-2. Preparativos para una proyección de 35mm. en la Cinemateca Distrital de Bogotá.....	54
Figura 3-3. Afiche Cine Club El Muro (2006)	70
Figura 3-4. Publicidad digital Cine Club El Muro (2019)	71
Figura 3-5. Publicidad digital Cineclú Crispeta Popular (2019)	72
Figura 4-1. Perfil de Facebook de Cineclub Cinestar.	81
Figura 4-2. Espacio virtual del Cineclub Cinestar en Facebook.....	83
Figura 4-3. Espacio virtual del Cineclub Cinestar en Twitch.....	84
Figura 4-4. Interfaz del servidor Cineclub en Discord.	85
Figura 4-5. Transmisión foro película Arrival 30 mayo 2020.....	86
Figura 4-6. Esquema del espacio virtual del Cineclub Cinestar.....	90

Figura 5-1. Frida Bartolina Luxemburgo Ranavalona, presidenta del CCCP	98
Figura 5-2. Mensajes de algunos usuarios durante la transmisión de la película <i>Whale Rider</i> , Cinestar	113
Figura 5-3. Mensajes de algunos usuarios durante la transmisión de la película <i>La sal de la tierra</i> , Cinestar	114
Figura 5-4. Mensajes de algunos usuarios durante la transmisión de la película <i>Mary and Max</i> , Cinestar	115
Figura 5-5. Cuadro comparativo prácticas de los cineclubes Cinestar, Muro y Crispeta Popular	124
Figura 5-6. Cuadro comparativo de ciclos y películas de los cineclubes Crispeta, Muro y Cinestar	125
Figura 6-1. Auditorio de la Távola Santa, julio 2022	127
Figura 6-2. Sala de cine del Nuovo CineClú Crispeta Popular	128

Lista de tablas

Tabla 1. Etapas de las Revoluciones Industriales e innovaciones técnicas para el desarrollo del cine	50
---	----

Introducción

En muchos lugares del mundo hay grandes salas de cine con proyectores profesionales de video, pantallas gigantes, sistemas de sonido envolventes, butacas acolchonadas con apoyabrazos y sostenedores de tazas para la bebida, proyectando la película de estreno en 3D. En otros sitios, más pequeños e íntimos, se proyecta una película latinoamericana de los años ochenta, con un pequeño video beam, los parlantes de un teatro en casa, sillas plásticas y quizá una bebida caliente con crispetas. A la vez, se está transmitiendo en vivo una película asiática de los años 2000, por las redes sociales, con más de 50 usuarios conectados.

Hay múltiples maneras de ver cine, en especial si se analizan desde las condiciones materiales que hacen posible esta práctica: los espacios, las tecnologías y los sistemas de objetos. En particular, me interesa una forma de ver cine, la del cineclub, aquella que invita a las personas a encontrarse, compartir sus gustos e intereses y formar vínculos afectivos. Estos son los principios del cineclub.

Un cineclub suele definirse como una organización de personas que se reúnen para la apreciación de obras cinematográficas de forma colectiva, que hablan y comparten opiniones sobre lo que ven (Horta, L., Inostroza, P., Pruzzo, C., & Jarpa, 2013). También se entiende como un espacio en el cual se desarrollan y localizan prácticas culturales (Fernández R., 2015), donde se establecen lazos comunicativos con personas desconocidas que comparten la experiencia de ver una película, dialogan sobre lo que ven, lo que sienten y lo que interpretan.

En estas definiciones encontré dos categorías clave: i) el encuentro y la organización de personas por intereses y gustos en común, ii) un espacio de interacción social. Estos abordajes han sido centrales en los estudios sobre los públicos y el consumo de cine,

con un porcentaje menor dedicado a investigaciones sobre los cineclubes. Sin embargo, hay un tercer elemento que falta en esta definición, las materialidades, en especial de los objetos, artefactos tecnológicos y las composiciones físicas de los espacios donde se ubican.

Centrarme en las materialidades y su valor en el cineclub, cobró relevancia porque atravesamos una pandemia global que nos obligó al confinamiento en nuestras casas y aislarnos del contacto físico con otros humanos. Allí me detuve y pensé en la importancia de reunirnos y encontrarnos con otras personas para compartir pensamientos, sentires y reflexiones, vincularnos socialmente en diferentes dimensiones, ya sean afectivas, estéticas, políticas y de consumo, prácticas que el ver cine propicia. ¿Cómo las materialidades intervienen? Estas también conforman, estructuran, dan movimiento y significan al cineclub, porque sin el proyector de video, el sonido, la película, el espacio, ni todas las herramientas que permitan la proyección de cine, no se podría ver una película.

En este punto considero importante exponer cuál es mi posición e intereses, que surgen precisamente de experiencias y contingencias. Yo fui a un cineclub por primera vez en el año 2011, en un barrio de Suba, una de las localidades periféricas más grandes de Bogotá; su nombre era Cineclub La Antorcha. Recuerdo especialmente el espacio, un salón comunal de barrio, de muros blancos y cortinas con oropel, sillas plásticas sin brazos y artefactos caseros de proyección. Asistí y luego participé como organizadora del cineclub alrededor de siete años. Pasamos por diferentes salones, centros culturales y parques públicos, fue itinerante y por temporadas estuvo inactivo. De esta experiencia resultó un trabajo de investigación exploratorio sobre La Antorcha y su intención de llevar cine a los barrios populares de Suba (Uribe, 2015).

A partir de esta experiencia, conocí otras iniciativas: el *Cine Club El Muro* (activo desde 1995) y *El Cineclú Crispeta Popular* (en adelante CCCP – activo desde 2016). Así inició un interés sobre estudiar qué sucedía en estos cineclubes con respecto a los vínculos sociales y el entorno (muy diferentes a los de una sala de cine comercial o una cinemateca). Un cineclub es diferente y yo quise saber cómo se llega a esa distinción.

Fue así que, proyecté un estudio etnográfico de estos dos cineclubes, durante el año 2020. Sin embargo, el 6 de marzo del mismo año llegó la pandemia de COVID-19, y todo cambió. Con la emergencia sanitaria por el COVID-19 y la restricción de encuentros físicos, surgió un nuevo interés por las configuraciones materiales, en especial las tecnológicas. Son notables las transformaciones más recientes en la forma de ver cine con el fácil acceso a ciertos dispositivos y servicios que permiten proyectar y transmitir contenidos multimedia.

A pesar del distanciamiento y las restricciones, los cineclubes no desaparecieron, al contrario, emergieron otras propuestas por medio del uso de plataformas y servicios que reemplazaron los soportes físicos de la proyección y permitieron que las personas se reunieran por medio de las aplicaciones de redes sociales y los canales de transmisión conocidos como *streaming*. De esta manera conocí al *Cineclub Cinestar* (activo desde 2020), y lo sumé a la investigación.

Es así que surgió la pregunta de investigación ¿cómo se configuran las relaciones entre las materialidades y las prácticas culturales en los cineclubes? Para esto, planteé analizar la configuración de las relaciones entre los espacios y lugares, los objetos y artefactos tecnológicos y las prácticas culturales en el Cineclub virtual 'Cinestar' 'Cineclú Crispeta Popular' y El Cine club 'El Muro'. De acuerdo con lo anterior, tracé los siguientes objetivos específicos: 1. Analizar la configuración de los espacios geográficos y sociales, así como los sentidos del lugar de los cineclubes. 2. Rastrear el desarrollo y la transformación de los objetos y artefactos tecnológicos usados por los cineclubes 3. Analizar algunas prácticas culturales (afectivas, estéticas, de consumo y políticas) de los públicos de los cineclubes, a través de sus relatos y memorias.

El reto era grande porque no tuve el suficiente tiempo (no el que proyecté) en trabajo de campo con los cineclubes El Muro y CCCP, ya que estos suspendieron actividades durante los confinamientos y restricciones de encuentro presencial. No obstante, aposté por el método netnográfico que me permitió caracterizar y analizar sus prácticas, a partir de sus cuentas en redes sociales y páginas web, en concreto publicaciones como la publicidad, los anuncios, memes, fotografías y documentos. A su

vez, mantuve comunicación a través de Whatsapp y correo electrónico con los moderadores de los cineclubes, medios por los cuales les entrevisté a profundidad. Adicionalmente, realicé entrevistas semiestructuradas a un grupo de personas que asistieron regularmente como público a cada cineclub, identificadas con la ayuda de los moderadores. También consulté fuentes secundarias sobre la configuración de las salas de cine en Colombia y su relación con los cineclubes, el desarrollo social y tecnológico de los objetos y artefactos que usan las salas de cine y los cineclubes, y las prácticas culturales relacionadas con el uso de estas materialidades tipificadas en: el habitar en el espacio social y geográfico, los afectos que vinculan a las personas con los sentidos del encuentro y de la comunidad alrededor del cine, y prácticas estéticas, de consumo y políticas.

Por otra parte, tomé y analicé tres componentes que considero importantes para los cineclubes: i) los espacios y lugares, ii) los sistemas de objetos y artefactos tecnológicos, y iii) las prácticas culturales. Vale aclarar que esta triada está relacionada y asociada entre sí, no hay una frontera clara en donde un componente termina y empieza el otro. No obstante, estructuré lo analizado de la siguiente manera:

El capítulo 1 de antecedentes, es un relato histórico de las transformaciones de los salones de cine en el siglo XIX hasta llegar a los cineclubes en el siglo XX. El capítulo 2 aborda la configuración del lugar de los cineclubes El Muro y el CCCP, a partir de las relaciones históricas con la ciudad, los sentidos y las prácticas situadas de las personas que trabajan en estos cineclubes, así como las movilidades y las asociaciones con algunos objetos que intervienen en los espacios físicos. Luego, el capítulo 3 trata de exponer y analizar las relaciones y asociaciones entre las personas y los sistemas de objetos y artefactos tecnológicos de cada cineclub, por medio de un relato sobre el desarrollo de las tecnologías, sus capacidades de agencia y cómo se han apropiado en los cineclubes en sus diferentes etapas.

Al Cinestar se le dedica un capítulo aparte debido a que presenta características que no se deben equiparar de manera directa con los otros cineclubes, pero que no se desliga de los flujos y asociaciones de los cineclubes típicamente tradicionales. De este

modo, ubico al cineclub en su contexto con condiciones materiales específicas, introduciendo otros debates con respecto a los espacios virtuales y las movilidades.

Por último, el capítulo 5 se concentra en las prácticas afectivas, en mayor medida, relacionadas con otras prácticas como las estéticas, de consumo y políticas. Este capítulo aglutina lo expuesto en toda la investigación, con el análisis de los usos, acciones, proyectos y sentidos que fluyen y se encuentran en estos cineclubes, relacionadas con las materialidades. Para esta investigación, la dimensión afectiva cobró gran importancia. No era precisamente un tema premeditado, al contrario, apareció constantemente en el análisis de las entrevistas a los moderadores y los públicos de cada cineclub, con alusiones constantes a las redes familiares, los vínculos afectivos representados en la amistad, las relaciones de pareja, y la importancia capital del momento del diálogo en los cineclubes, siempre atravesado por las sensaciones y las emociones evocadas durante la película y las charlas.

Por otra parte, las etapas de vida de cada cineclub me permitieron relacionarlos con las transformaciones de las tecnologías y los objetos, lo que podría entenderse como un proceso de continuidades y rupturas en los modos materiales de ver cine y, por tanto, en diferentes experiencias al asistir a estos cineclubes. Al respecto, le doy importancia a la interacción entre lo humano y lo no humano.

Lo no humano parte de la división dicotómica entre naturaleza/cultura, una distinción característica del pensamiento humanista e ilustrado occidental. En esta investigación busco reconocer la capacidad de agencia de los objetos y los artefactos tecnológicos que hacen parte de un entramado cultural, en constante relación con múltiples factores, elementos y seres que existen, y que muchas veces salen del control humano, con efectos a veces indeseados e impredecibles en el curso de las acciones humanas. Esto implica la descentralización del rol protagónico humano, y le da cabida a lo indeterminado, lo no planeado, a la relativización de las capacidades humanas exaltadas como las dominantes, cuando ocurre todo lo contrario, sobre todo entre condiciones atravesadas por las diferencias físicas y sociales. De este modo encuentro en lo no humano como los artefactos tecnológicos, el mobiliario, la indumentaria y los

objetos que usan en los cineclubes, una huella para profundizar en las realidades de cada cineclub.

La manera en cómo se usan estos materiales los ubico en contextos específicos atravesados por temporalidades y espacios concretos. Los analicé por medio del relato de las personas y también a partir de la observación participante, meses antes de la pandemia y durante la pandemia. Las prácticas en estos cineclubes se corresponden a historias con continuidades, rupturas y nuevos sentidos en los que se habita y se experimenta el ver cine, tiempos leídos como narrativas que también pueden ser seguidos a través de lo no humano, es decir, desde los lugares, los aparatos, los soportes tecnológicos, los animales que han acompañado los procesos, e infinidad de elementos que emergieron de la experiencia cineclubista y recrearon el entorno que los hace tan distintivos.

Por otra parte, la dimensión estética también cobró relevancia para ubicar las prácticas y su relación con las materialidades. La construcción de un código, de un lenguaje a partir de las prácticas y los sentidos de una comunidad que produce unas formas de reconocimiento y lectura de lo estético (González, 2016) me permitió analizar, por ejemplo, los actos de reflexión, los diálogos y otras expresiones que ocurren en estos cineclubes, así como la relación de uso y afección de los objetos, elementos que están en el espacio ocupando un espacio y pueden relatar parte de esa experiencia del cineclub a partir de su ubicación, sus funciones y el valor de su existencia en ese momento y lugar. No es lo mismo ir al Cineclub El Muro y sentarse en las sillas rojas, reclinables y abullonadas del teatrino del colegio Gimnasio Moderno, ubicado en la zona financiera de Bogotá; a la silla reutilizada de un automóvil, en la sala de una casa adaptada para la proyección del Cineclú Crispeta Popular en el barrio Los Periodistas de la localidad de Techotiba (Kennedy); tampoco es igual a sentarse frente a una pantalla de computador o del celular, para conectarse a una película de manera telepresencial y virtual que ofrece el Cineclub Cinestar. Incluso pueden pasar la misma película, pero el ambiente, los lugares, los tiempos, las personas, las intenciones y las acciones son distintas.

Mi hipótesis es que la experiencia de ver cine en un cineclub, sea cual sea el escenario, requiere de unas condiciones materiales, así como unas acciones concretas, que relacionadas construyen un continuum de significados y también recrean un ambiente que atrapa, entretiene, seduce, convence y vincula afectivamente al público. Lo distintivo de cada cineclub viene luego por las diferencias sociales sujetas a la clase social, el territorio, las edades y las ocupaciones. Mi interesa adentrarme en el entramado prácticas, objetos, tecnologías y espacios que recrean la magia de la exhibición de cine, con la diferencia que los cineclubes apuestan no solo por exhibir sino por desentrañar esa mirada a través del diálogo, de la interacción, del análisis, de compartir gustos por mecanismos, por imágenes y sonidos que nos cuentan historias.

En esta investigación identifiqué a los cineclubes como una manifestación de la forma de ver cine en un momento específico del consumo de este producto, insertado en unas lógicas del mercado que en ocasiones se presenta como una vía alterna al consumo de cine, pues sus condiciones de acceso a materiales, a tecnologías, películas y salas, corresponden a grupos que están al margen del control mayoritario del negocio de la exhibición y circulación cinematográfica. Estos cineclubes son apuestas desde el cariño, el amor y la pasión por las películas y su potencialidad para comprender otros contextos e historias, pero que no buscan explotar en masa las películas que son hechas en el marco de una gran cadena industrial del entretenimiento. En ese sentido, los cineclubes a veces pueden ser (y autodenominarse) alternativos, contrahegemónicos, pedagógicos, políticos, de alta cultura, populares, especializados en buen cine, entre muchos otros. Sus identidades son múltiples y parte de esas construcciones identitarias pueden ser analizadas por sus materialidades, especialmente en las relaciones de uso, de afecto y de sentido de esas materialidades.

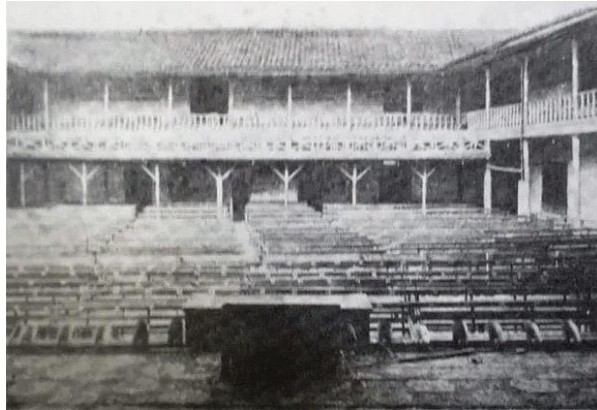
1. De los salones de cine a los cineclubes

En este capítulo realizo un recorrido histórico por la transformación de los escenarios de proyección de películas en algunos territorios de Colombia: Bogotá, Cali, Bucaramanga, Medellín, Cartagena y Barranquilla, ciudades donde han emergido importantes cineclubes, lo que explica la tradición de la formación de públicos y su relación con los tres cineclubes sujetos de la investigación. En caminos a veces paralelos y en otros divergentes, los cineclubes se consolidaron a la par que los teatros, los salones y las salas de cine; sus transformaciones pueden entenderse a partir de los procesos de cambio de los sitios en donde se han proyectado películas.

1.1 El cine errante: teatros, salones y salas de cine en los principios del siglo XX

En la transición del siglo XIX al XX, en ciudades como Bogotá, Medellín, Cartagena, Barranquilla, Bucaramanga y Cali, se construyeron grandes teatros con capacidad de hasta seis mil personas, en la medida que los consumos de nuevos y curiosos aparatos en espectáculos públicos transformaron los hábitos y gustos de sus habitantes (Rico Agudelo, 2016, p. 42). Los públicos pasaron de consumir obras de teatro, variedades, óperas o ilusionismo, a asistir a multitudinarias proyecciones de películas. Al tiempo que se transformaban los hábitos de consumo, el paisaje urbano colonial se desdibujaba, emergía el asfalto, los automóviles, la electricidad, la ciudad y la vida modernizada.

Figura 1-1. Casa Municipal, después Teatro Municipal, principios del siglo XX



Fuente: página web Caliwood, Museo de la Cinematografía (2015)

Con la popularización del cine se crearon nuevos espacios de encuentro, transformando a aquellos de gran importancia para los rituales cotidianos en el espacio público como los cafés, salones y plazas (Rico Agudelo, 2016, p. 47). Estos lugares se ubicaron en los centros de las ciudades, se equiparon de tecnologías novedosas y artefactos extraños para los habitantes, así como el avance del transporte permitió la movilidad de las personas alejadas de los centros y que buscaron integrarse a la vida social de la época. Todos estos fueron signos de modernización y desarrollo que alteraron el paisaje urbano colonial para adoptar una imagen de ciudad moderna (Barón Leal, 2012, p. 124), mientras que las personas adquirían y apropiaban objetos cada vez más tecnificados, aparatos producidos por procesos inventivos y que se introdujeron en la vida cotidiana de las personas.

Aunque los teatros eran los lugares insignes donde se proyectaba cine, no fueron los únicos espacios. De acuerdo con el investigador Luis A. Barón Leal, la proyección de películas en Bogotá fue errante desde 1897 hasta 1912: “Las proyecciones se alternarían entre espacios al aire libre y edificios de diverso tipo adaptados para el efecto.” (2012, p. 126). Esta diferenciación se dio también por el tipo de públicos, una distinción de los espacios marcada por la clase social de sus espectadores: “Mientras en el parque se deleitaban las élites, en las plazas se deleitaba el pueblo” (p. 128).

Figura 1-2. Pabellón de Maquinaria en el parque de la Independencia en Bogotá



Fuente: Tesoros documentales de la Urna Centenaria: El Pabellón de las Máquinas en la Exposición Industrial y Agrícola de 1910. (Pecha Quimbay, 2021)

Mientras crecía la población en las ciudades a causa de la migración forzada y voluntaria en medio de un contexto político en el cual el Estado colombiano buscaba la modernización del campo y la urbanización (Ruiz R., 2011, p. 151), surgió la necesidad de construir escenarios más especializados para la proyección de cine, equipados con la tecnología que llegaba retardada desde Norteamérica y Europa al sur del continente americano; en un esfuerzo de los mercaderes e inversores entusiastas que veían en las máquinas una oportunidad de negocio próspero en el sector del entretenimiento. Era el caso de los hermanos italianos Di Doménico que compraron el *cinematographe* de otros hermanos, los Lumière, y emprendieron un viaje hasta llegar a América y establecerse en Bogotá en 1911 y en Cali en 1918¹. Ellos dieron el paso para crear la primera empresa de exhibición, producción y propietarios de teatros en Colombia (Barón Leal, 2012, p. 132; Castañeda & Cuevas, 2021, p. 109; Franco Díez, 2013, p. 129).

¹ Donato Di Doménico llegó a Cali en 1918 y se estableció en la ciudad definitivamente hacia 1924, casándose con María Velasco, una mujer caleña. Creó la revista *El Cinematógrafo*, fue una conexión importante en el circuito de distribución y exhibición de películas, e inició la construcción del Teatro Colombia junto con Ezequiel Hoyos, inaugurado en 1927.

El furor del cine y el espectáculo de la imagen en movimiento generó entusiasmo y también ansiedad en toda la población, que reunía a las diferentes clases sociales, géneros y edades en un solo espacio. Los ciudadanos más conservadores veían en el cine un instrumento persuasivo altamente peligroso si no se regulaba, además del escándalo por riñas, saboteos y destrucción del mobiliario en los teatros (Barón Leal, 2012, p. 154) en medio de confrontaciones por el control del espacio público y privado. De allí surgieron los comités de censura de películas, códigos de comportamiento y vestuario en los teatros y una segregación marcada en la arquitectura de los edificios. Sobre lo último, la investigadora Angie Rico (2016), anota que:

Con su distribución interna este lugar de esparcimiento ratificó la estratificación de la sociedad: las familias adineradas en los palcos, los hombres de clase media en las plateas y los públicos populares mixtos en las galerías o pisos superiores. Sin embargo, con poca frecuencia se reunían todos los públicos en el mismo escenario, pues el costo de las representaciones dramáticas, incluso en el sector de las galerías, no era accesible para muchos colombianos. (p. 89)

Los públicos que pagaban un precio más barato fueron segregados a sitios sin techos, “informales” o ubicados detrás de la pantalla viendo al revés la imagen e ingeniando maneras para leer al revés los subtítulos de las películas (Barón Leal, 2012, pp. 133–134).

Con los años, se modificó la arquitectura de las salas que proyectaban cine, convirtiéndolos en espacios exclusivos para tales fines, dando importancia a la vista frente a la pantalla y los sitios para ubicar los equipos y aparatos necesarios en la proyección. Persistió la segregación espacial reflejada en la calidad del mobiliario y los teatros y salas exclusivas para las clases altas con una oferta de estreno, ubicadas en las avenidas principales de los centros de las ciudades; mientras que en las zonas periféricas se construyeron las salas de barrio (Avila G. & López S., 2006, p. 15), usualmente con programación de “reestreno” y con una tarifa asequible (a veces gratis) para los públicos de las clases bajas (Barón Leal, 2012, p. 152).

Figura 1-3. Gran Salón Olympia de Bogotá, 1914

Fuente: Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano (1914)

Al mismo tiempo, hubo espacios adaptados improvisadamente en cafés, vestíbulos, patios o salones de grandes casas, que proyectaban cine (Avila G. & López S., 2006, p. 20), donde la gente se reunía, bien fuese para evadir el control social y la censura que se ejercían en los teatros más reconocidos (Rico Agudelo, 2016, p. 92) o eran puntos de encuentro de personas con acceso a proyectores y películas que no se exhibían en los teatros.

Estos salones son unos de los antecedentes de los cineclubes, espacios destinados a otros usos, adaptados para la proyección de películas. Además, con la llegada del cine, las formas de socialización de las personas cambiaron, el consumo de nuevas atracciones involucró a una gran cantidad de personas que antes no accedían al entretenimiento en los teatros y salas, transformando los sentidos del espacio urbano.

Las máquinas se convirtieron en signos de progreso y su inserción en la cotidianidad de las personas resultó en la conformación de nuevos rituales sociales asociados con el tiempo libre. Ante este panorama, es importante mencionar que no se ha reconocido la importancia de las salas de cine en el proceso de modernización del espacio urbano y de la cotidianidad de la gente, generando de manera directa e indirecta, procesos y

dinámicas que incidieron en la configuración espacial y en las costumbres (Avila G. & López S., 2006, p. 9).

1.2 Espacios de encuentro y distinción social

Durante la expansión urbana de las ciudades colombianas, se vivió el esplendor de los teatros y salas de cine, denominado por Ávila G. y López S., como la edad de oro, comprendida entre 1940 y 1969 (2006, p. 29). Los teatros de cine fueron productos de la impresionante rentabilidad de la industria cinematográfica, “con millones de clientes ávidos por consumir su producto, muchos de ellos casi todos los días y hasta varias veces al día.” (Osorio, 2020, p. 19)

El cine se afianzó como un ritual de los habitantes de las ciudades y se configuraron nuevos escenarios, impulsando la movilidad de las personas hacia espacios de contacto social regulados con códigos de comportamiento propios de su época. En particular, hubo grupos con intereses y gustos marcados hacia la crítica artística y las vanguardias estéticas, que se reunían con regularidad para compartir las novedades del mundo cinematográfico, formándose así colectivos, asociaciones, clubes y juntas de cinéfilos con académicos y curiosos de todas las expresiones artísticas. Estos círculos especializados se conformaron principalmente por hombres blancos, de clases medias y altas, algunos extranjeros, habitantes de los centros de las ciudades, con un capital cultural que les distinguía entre las masas.

La migración europea y el asentamiento de inversionistas, artistas y trotamundos también ayudó a consolidar en las urbes colombianas prácticas como la producción de películas, la crítica cinematográfica, la curaduría de archivos fílmicos y preservar el patrimonio inmaterial del cine. Existieron personajes emblemáticos y fundamentales para la preservación y la formación de públicos, dando origen a los primeros cineclubes y las cinematecas en Colombia, entre esos dos: Luis Vicens y Hernando Salcedo Silva.

1.2.1 Los primeros cineclubes

Luis Vicens, descrito por Juan Diego Caicedo como “un extrovertido e hiperactivo catalán que devoraba libros y películas con la avidez propia de una langosta intelectual” (2012, p. 230), fue un discípulo de Henri Langlois, uno de los fundadores de la Cinemateca Francesa y figura mítica en los circuitos de críticos y cinéfilos europeos. Vicens aterrizó en Colombia al final de los años cuarenta y lideró la fundación del Cineclub de Colombia (en adelante CCC) en 1949, uno de los cineclubes más longevos de Colombia. Vicens, además, ayudó a crear la Cinemateca Distrital de Bogotá en 1954. En 1959, se marcharía de Colombia con rumbo a México. Luego, el bogotano Hernando Salcedo Silva, gestor, promotor y periodista cultural, quedaría a la cabeza del CCC hasta 1987, año de su fallecimiento.

Hernando Salcedo Silva es considerado uno de los propulsores de la formación de públicos de mayor mérito en la escena cineclubista y el cine colombiano. Se recuerda por su trabajo para mantener vivo el CCC desde su ingreso en 1951, por su columna de cine en *El Espectador* y en programas radiales, su empeño por apoyar iniciativas culturales, especialmente en la creación de nuevos cineclubes en el país (Torres, 2013), entre otros atributos. En la mayoría de perfiles sobre Salcedo Silva, se le describe como el *padre* del cineclubismo colombiano.

El CCC fue definido como “una asociación cultural no comercial dedicada a mejorar el gusto de la audiencia de cine explícitamente fiel a los modelos importados” (Navitski, 2018, p. 5). se asentó en el Teatro San Diego, ubicado en un sector que hoy se conoce como el Centro Internacional de Bogotá, en los barrios San Diego y San Martín. El teatro desapareció, pero el CCC se desplazó a otros lugares: al Teatro Radio Sutatenza en 1962, (Navitski, 2018, p. 8), después al Teatro El Dorado y a la emisora de Acción Cultural Popular (Caicedo González, 2012, p. 235). Todos los teatros, excepto El Dorado, ya no existen. Finalmente, el CCC estuvo activo hasta 1999 con el patrocinio de la Cinemateca Distrital de Bogotá (Navitski, 2018, p. 12), tras 50 años de trayectoria.

Figura 1-4. Interior del Teatro El Dorado ECCI (2021)



Fuente: cuenta de Facebook Teatro El Dorado ECCI (2022)

En otras ciudades, los primeros cineclubes nacieron en los años 50. En Cali, se señala como pionero al Club Cultural La Tertulia, fundado por Maritza Uribe de Urdinola en 1956, en el tradicional barrio San Fernando, un lugar de gran importancia para la historia del cine y el movimiento artístico de Cali; a partir de 1959 comenzaron las proyecciones de cine en la Tertulia (Toro, 2009, p. 10) y años más tarde se convertiría en el Museo La Tertulia, con un auditorio-cinemateca (Museo La Tertulia, 2015).

En Medellín, se fundó el fugaz Cineclub de Medellín S.A., el 10 de junio de 1951, iniciativa de Camilo Correa y Darío Valenzuela, sólo duró dos meses debido a la persecución de la censura clerical, principalmente (Escorcía Cardona, 2008, p. 7; Osorio, 2020, p. 129). Cinco años más tarde, por iniciativa de Alberto Aguirre, Iván Maya y René Uribe Ferres, retomaron el Cine Club de Medellín, activo hasta 1977.

En Cartagena, Víctor Nieto Núñez fundó el Cine Club Cartagena, en 1950 (Chica Gelis, 2014). Los primeros ejercicios de curaduría y exhibición de películas seleccionadas por críticos y académicos cinematográficos se mezclaron con el deseo de atraer turismo y activar la economía local, lo que produjo la fundación del Primer Festival Internacional de Cine de Cartagena el 26 de marzo de 1960 (Ramos Hernández, 2019, p. 35). Entretanto, en la Universidad de Cartagena se empezaron a adecuar algunas de sus instalaciones para proyectar películas, y en 1961 Roberto Burgos Ojeda creó el primer cineclub universitario (Chica Gelis, 2014, p. 216).

En Barranquilla, el escritor Álvaro Cepeda Samudio fundó el Cineclub de Barranquilla en 1956, y publicó la Revista Cine-Club durante dos años (Eusse Marino, 2016). Fue también sede del primer intento de agremiar al cineclubismo con la reunión de la Federación de Cineclubes de Colombia, en 1978.

En Bucaramanga se fundó en los años 70, *El Hormiguero*, liderado por Germán Cáceres. Proyectó todos los miércoles a las 9 de la noche en el antiguo Teatro Analucía (Joya, 2005a). Estuvo en varios teatros, como El Santander y sobrevivió alrededor de doce años.

1.2.2 El ocaso de los viejos teatros y la llegada de las multipantallas

El panorama de las salas empezó a cambiar en los años 70. Los grandes teatros de principios del siglo XX fueron abandonados, derrumbados y remodelados para otros fines, incluso algunos decidieron proyectar cintas pornográficas para mantener la taquilla. Esta crisis se debe, en parte, por nuevas propuestas directamente exportadas de los circuitos de exhibición estadounidense “tales como los autocines, las salas de cine-arte, y los cinemas con varias pantallas en edificios exclusivos o insertados en centros comerciales.” (Avila G. & López S., 2006, p. 36).

En todas las ciudades de Colombia se vivieron eventos similares. Las nuevas propuestas de salas de cine se desplazaron hacia las zonas de expansión territorial y de mayor crecimiento económico. Se consolidaron nuevos centros, conjugándose la oferta de otros productos y servicios con el cine. Se consolidó el monopolio de Cine Colombia, apostando a proyectos de renovación urbana con la creación de un Departamento de Arquitectura e Ingeniería (Avila G. & López S., 2006, p. 37), donde se pensaba en el diseño ideal de una sala de cine. Mientras tanto, en los agónicos teatros aún vivían algunos cineclubes como el CCC, que buscaban de cualquier manera una renovación, pero la asistencia moderada y los elevados costos del alquiler y mantenimiento, fueron síntomas de una enfermedad terminal. Al respecto, José Urbano, director del Cine Club Cine Ojo en Cali (1979-1995) declaró que “el cine clubismo en 35 milímetros en un teatro está condenado a desaparecer porque no

existen condiciones para que esta propuesta se desarrolle cabalmente. Dar cine en un teatro alquilado es algo dinosaurio...” (Redacción El Tiempo, 1996)

Con la apertura económica a finales de los 80, llegaron inversiones que catapultaron las construcciones de centros comerciales con nuevas salas de cine². La avanzada de las multisalas de cine o multiplex, significó un cambio sustancial en la arquitectura destinada a la proyección cinematográfica. Además, los avances tecnológicos y la transición de lo analógico a lo digital ayudaron a configurar otros espacios y otros hábitos de consumo (incluyendo toda la cadena de producción cinematográfica). Se construyeron salas pequeñas, privadas, seguras, con una visualización preferencial, en un solo edificio.

Los proyectos de construcción de centros comerciales son un fenómeno urbano masivo parametrizado por la globalización, un proceso de producción de los espacios urbanos privatizados, generando una dicotomía entendida como espacio público es igual a (la percepción de) inseguridad, contrapuesto al espacio privado es igual a (la percepción de) seguridad. Estas diferencias se relacionaron con importantes transformaciones en las maneras de percibir los espacios ideales y apropiados para ver una película. Las salas de cine se convirtieron en espacios cerrados, controlados, homogéneos y signos de prestigio. Las tarifas de acceso a los cinemas también se diferenciaron de acuerdo con las ubicaciones de los centros comerciales y los estratos socioeconómicos.

Entretanto, las salas de cine de avenidas o ejes viales desaparecieron por el avance de los artefactos tecnológicos, la aparición de los centros comerciales y “la concentración de la distribución de las películas en grandes empresas cinematográficas” (Barón Leal, 2012, p. 170) como Cine Colombia y la multinacional Cinemark (Redacción El Tiempo, 2000). *Los multiplex se multiplicaron* por todas las ciudades del país entre los ochenta

² Sobre los centros comerciales, el investigador Luis Alfredo Barón Leal apunta que el primer centro comercial en la historia de Bogotá fue el Bazar Veracruz, una moderna construcción de principios de siglo XX que albergó locales comerciales y una sala de cine.

y noventa³. En los 2000, se daría la expansión más grande de los centros comerciales, un aliciente para las clases altas y medias que encontraron en estos lugares seguridad y confort, en medio de crecientes tensiones sociales en el espacio urbano.

1.2.3 El cineclub y su espíritu itinerante

En los años setenta, las universidades, las salas de arte y ensayo, los cafés y los centros culturales se convirtieron en las nuevas salas de los cineclubes. Estos cineclubes se adaptaron a novedosos estilos, al revolucionado contexto cultural del momento y a las ofertas cinematográficas que llegaban desde Europa, Norteamérica y el cine latinoamericano, especialmente desde México, Argentina y Brasil. Nuevas propuestas emergieron, junto con los ánimos de una juventud que vivió con efervescencia los efectos de la revolución cubana, Mayo del 68 en Francia, los movimientos antibélicos americanos, las corrientes artísticas mejor plasmadas en la música (Rock and roll, Nueva canción latinoamericana, etc.) y la Guerra Fría. Estos ánimos calaron muy bien en los cineclubes, cada vez más plegados a espacios relacionados con las artes y los círculos intelectuales.

Los cineclubes de los años cincuenta se mantuvieron, en gran parte, por la afiliación de socios como un club, quienes pagaban una cuota y recibían beneficios en las funciones, charlas, suscripción a publicaciones especializadas, acceso a círculos exclusivos de personas, entre otros privilegios. Pero este sistema no fue sostenible, en parte porque no eran membresías masivas lo cual no era un capital significativo para mantener al cineclub.

Otro aspecto que impactaría a los cineclubes en Colombia a partir de los años noventa, sería la llegada de nuevos aparatos como el televisor, el VHS o Betamax, los soportes de las películas en DVD, el computador, la Internet, la Web, los teléfonos celulares

³ En Bogotá, después de Unicentro se construyeron los centros comerciales Granahorrar (ahora Av. Chile), Metrópolis (1984), Ciudad Tunal (1986), Galerías (1986), Bulevar Niza (1990), Subazar (1990), Portal Américas (1991), Andino (1993), por mencionar algunos. (Mayorga Henao, 2016)

inteligentes, etc. Para la gente fue más fácil acceder a las películas y a los aparatos de proyección, solo se necesitaba de un espacio que contara con auditorio, con los equipos para proyectar y con las copias en video de la película (Osorio, 2020, p. 133).

Acceder a espacios fijos también ha sido un reto para los cineclubes, muchos no contaban con un sitio propio y requería del apoyo de alguna institución, empresa, organización o persona que les facilitara el escenario. Esto explica, en parte, que muchos cineclubes se movían entre varios sitios o estaban condenados a desaparecer. Entretanto, nuevos rasgos comenzaron a configurar estos cineclubes: la gratuidad en sus proyecciones, la entrada libre y la programación de material poco conocido entre los públicos gracias al acceso a un catálogo más amplio de películas. Estas características forjaron lugares claves para la formación de públicos, siendo considerados como las primeras escuelas de cine de Colombia.

En cada ciudad de Colombia, nacieron cineclubes que impulsaron movimientos de vanguardia entre los grupos de personas interesadas en las artes y las prácticas culturales. Los sitios claves para esto fueron las casas culturales, las salas de arte y ensayo, las universidades, los cafés y las bibliotecas. Brevemente mencionaré algunos cineclubes que entre los años sesenta y setenta se posicionaron como los referentes del cineclubismo hasta hoy.

- **Cine Club de Cali:** con motivo de la celebración de los VI Juegos Panamericanos de 1971, en Cali hubo una importante inversión en renovación urbana. Entretanto, jóvenes inquietos de las clases medias y altas, cada vez más conectados con los acontecimientos globales, se congregaban en el acontecimiento del cine, la música y la literatura. Así nació el Cine club de Cali, uno de los referentes más importantes de la historia del cineclubismo, después del CCC. En una entrevista, Ramiro Arbeláez, manifestó que:

(...) De alguna manera, el Cine Club (de Cali) canaliza unas aspiraciones de programación que de otra manera no se estaba dando en ese momento en la ciudad y canaliza también una especie de espacio de reunión, de encuentro de

mucha gente al margen del poder perteneciente a ciertas instituciones artísticas en Cali. (Toro, 2009, p. 122)

El Cine Club de Cali se afianzó en una casa comunal “vieja, destartalada y coja” (González Martínez, 2009) conocida como Ciudad Solar, en el centro de Cali. Esta casa albergó personas, exposiciones de arte y eventos culturales, fue un espacio independiente donde se mezcló lo doméstico con las expresiones artísticas. Luego se trasladaron al Teatro San Fernando, ubicado en el barrio con el mismo nombre (Como La Tertulia). Tras la muerte de Andrés Caicedo (1977), el Cine Club de Cali sobrevive hasta 1979, a pesar de los esfuerzos de Luis Ospina y Ramiro Arbeláez por mantener el cine club en la sala del Museo La Tertulia.

- **Cineclubes en Medellín:** el *Cine Club Ukamau* (CCU) arrancó en 1977, su nombre es un homenaje a la película *Ukamau* del director de cine boliviano Jorge Sanjinés. Este cineclub cobraba boletería, no membresía. Se ubicó en algunos de los teatros representativos de la época, como el Junín 2 o el Ópera (Osorio, 2020, pp. 141–144). CCU realizó proyecciones en diferentes sitios como barrios populares, colegios, pueblos y convocó a una gran diversidad de personas, entre esas estudiantes, obreros, pueblos indígenas o sindicatos (Correa y Duque. 1993. p. 46 como se citó en Osorio, 2020, p. 143). Años después, nacieron otros cineclubes en Medellín con una reconocida trayectoria: *Cine Club Cine Ojo*, a mediados de los noventa; *Cine Club de Itagüi*, en los años ochenta; *Cine Club Pulp Movies* arrancó en 1996 y *Cinema Zombie* comenzó en 2004 (2020, pp. 153–154).
- **Cineclubes en el Caribe:** en Cartagena, principalmente, estudiantes universitarios organizaron algunos cineclubes, alquilando semanalmente los teatros para proyectar ciclos de películas para todo el público, tales como: *Cine Club Arte Bolívar* o *Nuestro Cine Club*, activos en los años setenta (Chica Gelis, 2014, p. 223).

- **Universidades, los buenos refugios:** entre los años ochenta y noventa los cineclubes se concentraron sobre todo en centros de educación superior. En Bogotá, universidades como La Nacional, Los Andes, La Javeriana, Jorge Tadeo Lozano, El Externado, Libre, entre otras, guarecieron en sus salones y auditorios numerosos cineclubes, liderados por estudiantes y docentes. Uno de los más importantes, por su vigencia, es el *Cineclub de la Universidad Central*, activo desde 1975 hasta el 2020, con programación abierta a todo el público, ubicado en el Antiguo Cinema Azteca, en la calle 22 n.º 5-91.

En otras ciudades como Medellín se encuentran *Alucine, Utopía y a UdeAnime* (Osorio, 2020, pp. 158–159). En la Universidad de Cartagena, entre los más representativos, se encuentra *el Comité de Cine*, activo desde los años setenta, o el *Cine Club La Facultad* (Chica Gelis, 2014) activo aproximadamente desde el año 2000. En Bucaramanga, los cineclubes *CuartOscuro* en la Universidad Autónoma de Bucaramanga, *Kimera* o *Meridiano* en la Santo Tomás, *El Resplandor* o *Cine M Artes* en la Pontificia Bolivariana, son algunos lugares activos entre el 2000 y 2010 (Bucaramanga.com, 2020; Joya, 2005b)

- **Otros espacios para los Cineclubes:** hacia el año 2000, los cineclubes tomaron fuerza como escenarios alternativos del cine de nicho, resultando atractivos para las instituciones culturales y de bienestar como las cajas de compensación, las embajadas, los museos, las bibliotecas y las salas de arte y ensayo.

Incluso, cineclubes emergieron en las periferias de las ciudades en salones comunales, parques públicos, colegios y casas culturales locales, en sectores socialmente marginados. Este cambio se debe también al desarrollo de las tecnologías y el acceso a equipos de proyección de fácil uso y transporte.

2.El espacio y el lugar en el Cineclub

Algo maravilloso del cine sucede en las salas de proyección. Estar en una sala ante un artilugio que usa la oscuridad, el anonimato y la magia de los aparatos de proyección, nos acerca a mundos impensables y extraordinarios. Esa magia se soporta en un conjunto de elementos que han pasado desapercibidos y son obviados por otorgárseles una simple función, una utilidad que no se suele relacionar con la experiencia de ver cine, sino solo cuando alguna de estas falla o falta.

Los cineclubes, aun cuando busquen asemejarse a las salas de cine, presentan muchas diferencias en sus condiciones materiales. Entre los cineclubes sujetos de esta investigación, se vive la experiencia cinematográfica de manera particular, entre esos por el espacio y su configuración del lugar.

Para ver una película se requiere de un espacio y de espectadores (parece obvio). Las condiciones materiales y la relación con las personas son importantes, pero no suelen ser aspectos centrales al analizar las experiencias de ver cine. El espacio físico, los sistemas de objetos, los artefactos tecnológicos y las personas que usan e interactúan con este conjunto de elementos, son nodos en la red de asociaciones y relaciones que permiten entender, desde otras perspectivas, la configuración de un cineclub y también de las salas de cine. En el caso de los tres cineclubes sujetos de esta investigación, cada uno ha transitado espacios de diferentes tamaños, locaciones y estructuras, generando una atmósfera especial que les distingue de otros cineclubes y de las salas de exhibición en general.

El objetivo de este capítulo es indagar por la configuración del lugar de los cineclubes El Muro y El Cineclú Crispeta Popular (en adelante CCCP), a partir de las relaciones históricas con la ciudad, los sentidos y prácticas situadas de las personas que trabajan

en estos cineclubes, así como las movilidades y las asociaciones con los objetos que intervienen en los espacios físicos. Para analizar estas configuraciones, me baso en categorías como el espacio, el lugar, las movilidades, los sistemas de objetos y de acciones, a través de las cuales se comprenden los procesos de configuración de las prácticas y sentidos tejidas allí.

Es así que ubico las categorías anteriormente expuestas, en relación con las experiencias de los fundadores y moderadores de El Muro y el CCCP respectivamente, desde los relatos cronológicos y la información analizada durante la observación participante. Las categorías *espacio* y *lugar* son transversales a todo el capítulo, sirviendo como nodo relacional y asociativo de las demás categorías.

2.1 Las dimensiones físicas y simbólicas del espacio

Del espacio físico, apenas aprehendido, desconocido e indefinido, se posibilita la experiencia de vivir, interiorizar y significar lo material, principalmente a través del cuerpo. El geógrafo Yi-Fu Tuan lo explica así: “lo que comienza como espacio indiferenciado se convierte en lugar a medida que lo conocemos mejor y lo dotamos de valor” (2001, p. 6). Los espacios se convierten en lugares cuando nos relacionamos en y con estos, a partir de la información de nuestros sentidos le imprimimos significados, representaciones, conceptos, afectos y construimos relatos, memorias e historias.

Además de la relación sensible con el espacio, a su vez intervienen los objetos, las personas y seres no humanos. La red de relaciones y asociaciones en estos espacios da paso a configurar los lugares donde se despliegan los sentidos, las acciones y la complejización del conocimiento humano, produciendo prácticas concretas y experiencias individuales y sociales significativas.

De modo similar, el espacio puede entenderse como un conjunto indisoluble de objetos y sistemas de acciones (Santos, 2000). Es una relación que reúne lo material y la vida, lo humano y lo no humano, que presenta tensiones, asociaciones y movimientos; son

expresiones vivas y en constante flujo. Su relación se entiende así: “por un lado, el sistema de objetos condiciona la forma en que se dan las acciones, por otro lado, el sistema de acciones lleva a la creación de objetos nuevos o se realiza sobre objetos preexistentes”⁴ (2000, p. 55).

En los cineclubes hay un sistema de objetos y un sistema de acciones que condicionan y son condicionados; son relaciones que se entienden a partir de usos regulados por configuraciones sociales y técnicas construidas y localizadas; a la vez que, los mismos objetos tienen su existencia propia y son asimilados por actos de aprendizaje humano. Al mismo tiempo que esto sucede, los humanos tienen la capacidad de crear nuevos objetos o modificar los existentes a modo de mejora, innovación u optimización, en un proceso continuo.

Las nociones de creación, renovación y estandarización de los espacios implican procesos, lo que introduce la noción de tiempo. Cuando pensamos en el espacio-tiempo, hay varios elementos que asociamos, entre esos la capacidad de movernos. Por un lado, movernos implica el desplazamiento de un punto ‘A’ a un punto ‘B’ en un tiempo determinado; esa sería la noción lineal del espacio-tiempo en un escenario sin tensiones, sin limitantes, sin ninguna clase de diferencias o complejidades. Pero en el mundo humano, la complejidad y la heterogeneidad son claves para comprender las experiencias del espacio y el tiempo.

Para Massey, la experiencia del espacio y el lugar se sitúan de acuerdo con la movilidad, las comunicaciones y las redes sociales⁵ (2012). El espacio se de-construye en la interacción con otras personas y con los objetos, involucra relaciones entre humanos y no humanos. Pero esta comprensión no es homogénea ni unidireccional, por el

⁴ Sobre el sistema de objetos y acciones: Milton Santos distingue los objetos de las cosas. La última es el producto de una elaboración natural, la primera es el producto de una elaboración social (2000, p. 55). En cuanto a la acción, está subordinada a normas formales o informales, y se vincula con las prácticas también regularizadas, con rutinas que participan en la producción de un orden (2000, p. 67)

⁵ No confundir con las plataformas digitales.

contrario, es socialmente diferenciada, le atraviesa una geometría del poder, “porque los diferentes grupos sociales y los diferentes individuos están situados de maneras muy distintas en esos flujos e interconexiones” (Massey et al., 2012, p. 117), introduciéndose factores sociales como la clase, raza, etnicidad, género, sexualidad, edad, nacionalidad, diversidad funcional, entre otras categorías intersecadas.

Se puede inferir que, las nociones intuitivas de espacio y lugar son un producto social y un proceso social tanto en lo material como en los discursos e imaginarios (Massey, 2012, p. 9). Esta comprensión confronta los intereses de delimitar los territorios por fronteras físicas y sociales, así como las ideas de concebir el lugar como un todo absoluto y estático, que goza de identidad o que es unívoco y puro. Por el contrario, el sentido del lugar debe entenderse como un proceso social que se vincula con lo exterior a este, no como una contraposición sino en una relación de tensión, con conflictos internos y profundamente diversos, producto de la mezcla de relaciones sociales ubicadas en contextos locales y globales (2012, pp. 127–128). A esto Massey lo denominó *un sentido global del lugar*.

En lo consiguiente, la apuesta es *espacializar* la experiencia social y *experienciar* el espacio, porque “al espacializar el pensamiento social es posible entender los flujos materiales y simbólicos y las diversas maneras en que estos se insertan en contextos locales, no de una forma unidireccional sino por múltiples caminos” (Aguilar Díaz & Ramírez Kuri, 2006, p. 7).

Mencionado lo anterior, dos de los cineclubes, El Muro y el CCCP, están ubicados en espacios físicos, en territorios delimitados por fronteras físicas y sociales, en una ciudad sectorizada por estratos socioeconómicos, compuesta por múltiples capas de relaciones en donde cohabitan las exclusiones y las opresiones con prácticas afectivas, expresiones de comunión e intereses pedagógicos, entre otros aspectos. Estos elementos son también parte del sentido del lugar introduciendo los afectos.

Abordar los afectos en el marco de la compleja red de relaciones y asociaciones en el lugar de los cineclubes, aporta una perspectiva enriquecedora al desarrollo de las

situaciones y acontecimientos. Los afectos los ubico en el marco de las prácticas afectivas de las personas involucradas en los cineclubes, con el interés de comprender lo que hacen sus participantes dando importancia a la dimensión emocional y la creación de significados encarnados en el cuerpo (Wetherell, 2012). Dada la perspectiva que abre esta categoría, se ahondará con más detalle en el capítulo 5, sobre las prácticas de los públicos y moderadores de los tres cineclubes. En este capítulo, se emplea la categoría como un nodo que media en la configuración de la experiencia espacial de los cineclubes.

Hay vínculos afectivos con los entornos que ayudan a configurar el sentido del lugar. Las relaciones tejidas por las personas que pertenecen a un territorio, miembros de una sociedad y en relación con su entorno (Lindón Villoria, 2006, p. 14), construyen sentidos del lugar en gran parte por las prácticas afectivas entre las personas y los espacios.

En los tres cineclubes existen vínculos de amistad, camaradería y aprecio por lo hecho, especialmente porque construyen los momentos de encuentro y diálogo. Aunque en cada cineclub la red de afectos es diferente debido a los múltiples elementos que les caracteriza y atraviesa, tomando como base las relaciones de poder y los intereses propios, presentándose una diversidad de prácticas relacionadas con los espacios.

Adicionalmente, se presentan situaciones con respecto a las prácticas afectivas y el uso de los objetos, presentes en los relatos de sus moderadores y públicos, con respuestas generalmente evocadoras y emotivas ante preguntas relacionadas con sus recuerdos sobre sensaciones, nociones y sentidos de los espacios del cineclub, referenciando, por ejemplo, las sillas, los volantes, libros o libretas, entre otros.

2.2 ¿Usted no sabe qué es El Muro?

“¿Usted no sabe qué es un temblor? ¿Usted no sabe qué es un condón? ¿Usted no sabe que es el Muro?” Imagínese caminando por el centro de Bogotá, un domingo en el

“septimazo”⁶ cuando, de repente, ve un cartel con estas preguntas, pegado en las paredes, sin más pistas. Sembrada la inquietud, imagínese otro aviso: “¿Quiere saber qué es El Muro? El Muro es un Cine Club”. Adolfo, junto con personas de su familia y amigos, idearon esta campaña de expectativa para promocionar la primera proyección del Muro, en 1995.

Adolfo nació en Armero, un municipio del departamento del Tolima a finales de los años sesenta. Conoció por primera vez el cine en el Teatro Bolívar, cerca de la plaza de Mercado de Armero, cuando tenía 11 años. Allí se enamoró del cine. Migró a Bogotá en los años ochenta y, cuando podía, corría a los teatros de la calle 24 a las funciones de siete o nueve de la noche. Con el tiempo, su fijación creció tanto que salía de un teatro para meterse a la función de otro. Fue su época de devorar películas, pero sin tertulias, esas vendrían después.

La primera vez que entró a un cineclub fue gracias a otra de sus pasiones: los carteles. Uno de sus primeros trabajos consistió en pegar carteles mortuorios y de entretenimiento por toda Bogotá en una bicicleta, entre 1990 y 1992. Así conoció los cineclubes *Comunicar* (aún existe como corporación cultural), otro en *Comfenalco*, *Café Cinema* e *Imágenes Investigar*, los dos últimos ubicados, en ese entonces, en el Centro Comercial Terraza Pasteur (centro de Bogotá). Adolfo les cobraba el “pegue” de los carteles promocionando las funciones y volvía para quedarse a ver las películas y a las tertulias que hacían al finalizar la proyección. Después, Adolfo comenzó un proyecto de publicidad con un amigo, lo bautizaron *El Muro Publicidad*. El proyecto quedó atrás pero el nombre lo retomó para su próximo proyecto: un cineclub.

El sábado 11 de marzo de 1995 inauguraron el Cine club El Muro, con la proyección de la película *La Noche de los Lápices*, del director argentino Héctor Olivera. Adolfo

⁶ El *Septimazo* es una forma de denominar las experiencias de caminar por la Carrera Séptima mientras observa e interactúa con la oferta comercial y artística, similar a una feria ambulante. La carrera Séptima de Bogotá es una avenida vehicular y peatonal que atraviesa la ciudad de norte a sur. Históricamente representativa, la Séptima ha sido un centro de actividades económicas y culturales.

asegura que fueron alrededor de 300 personas al Teatro México, aunque iba ser primero en el Teatro Metropol⁷, pero por inconvenientes con los permisos, no fue posible. “Allí nació el amor al Muro”, afirma Adolfo, en el impase del Teatro Metropol que les obligó a caminar con las personas hasta el Teatro México, con las latas de la película en 35mm, instrumentos y músicos (porque cerrarían la función con la interpretación de la banda sonora de la película). A pesar de que la primera función no se hizo en el Metropol, las que seguirían se lograron allí, durante un año. En los noventa, el Muro fue de los últimos cineclubes que rodó por los viejos, grandes y fríos teatros del centro, como el Metropol (1995-1996)⁸ y el Teatro México (1995). Las salas preferidas de Adolfo han sido las pequeñas, acogedoras y adecuadas para la tertulia. Pero todas las salas tuvieron su encanto, su magia, dice él.

Los espacios en donde proyectó el Muro se clasifican por etapas y zonas de Bogotá: la primera etapa entre 1995 y 2011, concentrada en los teatros y salas del centro de Bogotá como los teatros Metropol, México y Opera Plaza, el Instituto Cultural León Tolstoi, la Fundación Gilberto Alzate Avendaño y ocasionalmente en el Teatro Libre de Chapinero. La Segunda en el norte de Bogotá, tuvo dos momentos: la Sala Azul en el año 2000; la otra en el Gimnasio Moderno, del 2011 al 2020. Luego, tras los confinamientos, el Muro regresó a Chapinero, en el café-bar y restaurante La Távola Santa, a finales del 2021.

2.2.1 El Muro del centro

Adolfo cuenta que el Muro ha pertenecido al Centro de Bogotá. Su lugar eran los barrios Las Nieves, Candelaria y el centro histórico, además estaban todas las universidades importantes y eso les aseguraba público. El cineclub comenzó en los teatros Metropol

⁷ El Teatro Metropol fue construido en 1949 como sala de cine. Vecino del Teatro Embajador, hizo parte del “circuitito Riviera”, un conjunto de teatros del empresario Antonio Sefair (Barón Leal, 2012, p. 166). En los 2000, el teatro no volvió a prender el proyector, fue remodelado y se destinó otros eventos masivos. La última información confirma que, a partir del 2019, fue alquilado a una Iglesia Cristiana.

⁸ Periodo en el que estuvo el Muro en los teatros y salas referenciadas.

y México entre los años 95 y 96. Luego, aterrizó en el Instituto Cultural León Tolstoi, una casona vieja de arquitectura colonial, y estuvo del 96 al 2000, situado en el corazón del centro, la Candelaria. El León Tolstoi contrató al Muro para programar funciones de cine de lunes a domingo, en un auditorio para 160 personas. Las proyecciones se acompañaron de literatura, música, y artes plásticas; a la gente se les recibía con un tintico o una aromática de cortesía, se hicieron descuentos 2x1 para estudiantes y profesores(as) y, de vez en cuando, rifaron libros después de las proyecciones. El Muro recurrió a cualquier gesto que vinculara al público con el cineclub de manera afectiva, garantía de su regreso.

Figura 2-1. Teatro Metropol



Fuente: Cívico (2022)

No obstante, la sala tenía sus “peros”. Si usted se sentaba al costado izquierdo del auditorio “perdía el año” porque un piano de cola le impedía leer los subtítulos, ¡y las goteras! cuando llovía. Sin embargo, el calor de la gente y el amor por el lugar perdonaba cualquier falla. Luego, por cuestiones comerciales, no continuaron ahí. Fue una sala bonita, dijo Adolfo.

Figura 2-2. Fachada Instituto Cultural León Tolstoi (2009)



Fuente: Embajada de la Federación de Rusia en la República de Colombia (2022)

Figura 2-3. Fotograma auditorio Instituto Cultural León Tolstoi (1999)



Fuente: Una visita al Instituto Cultural León Tolstoy (Señal Memoria, 2021)

A principios del 2000, el cineclub brincó al norte de Bogotá, a la Sala Azul, de la que hablaré más adelante. Después, en el 2001, el Muro retornó a su centro y se quedó cerca de seis años en la Fundación Gilberto Alzate Avendaño, ubicado en la carrera 3 con calle décima. Fue una sala acogedora, aunque con algunos problemas especialmente ruidosos. Para una buena proyección de cine se necesita silencio, aislamiento del mundo exterior para lograr sumergirse en el mundo cinematográfico, pero en esta sala se colaba el ruido de otros lugares de la casa. La relación del Muro y la Gilberto acabaría en el 2007 porque la Gerencia de Artes Audiovisuales se trasladó allí.

Figura 2-4. Fachada Fundación Gilberto Alzate Avendaño (2019)



Fuente: Fundación Gilberto Alzate Avendaño (Fuga) (2021)

En el 2007 volvieron al teatro, al Ópera Plaza, ubicado en la calle 26 con carrera 13, antes conocido como Cinema Opera, un teatro que se remodeló como centro comercial y conservó dos pequeñas salas de cine en el segundo nivel. Fue un lugar frío para el Muro, con problemas de sonido que se filtraba desde la otra sala, aunque sus dueños se esforzaron por mantener las salas y acondicionarlas con equipos modernos (tenían proyectores en 35mm y en DVD). Pero el cineclub pagaba arriendo por el espacio y los altos costos les motivó a salir en el 2009.

El Muro atravesó una crisis económica en el 2009, paró actividades por un tiempo, sin salas permanentes y sin proyecciones. Ocasionalmente proyectaron en el Teatro Libre de Chapinero, con algunas muestras de cine. Era un espacio muy grande para el Muro, sin embargo, el cineclub encontró apoyo, amabilidad y la libertad de programar sin la presión de personas externas al cineclub. El Muro fue libre allí, aseguró Adolfo. Pero es un escenario para el teatro, lo que fue un impedimento para programar cine constantemente.

2.2.2 El Muro brinca al norte de la ciudad

A principios del 2000, el Muro estuvo brevemente en la *Sala Azul* centro cultural, ubicado en la calle 125 con Autopista Norte. ¡El amor por El Muro se multiplicó! Porque

movilizarse al norte era una tarea titánica debido a la construcción de la primera fase de TransMilenio⁹.

En el 2011, el Muro encontró un nuevo espacio en el barrio El Nogal, al nororiente de Bogotá, el exclusivo y tradicional colegio privado Gimnasio Moderno, ubicado en la carrera novena con calle 74¹⁰. El cineclub llegó a este lugar por recomendación de un amigo cineclubista y poeta, para ser incluidos en la agenda cultural gratuita que ofertaba el colegio a cualquier persona. Allí, el Muro proyectó y tertulió cerca de nueve años. Dentro del colegio, rodó por varios sitios: la biblioteca, un pequeño teatrino y una sala con muros en madera y sillas rojas, en donde yo estuve la última vez antes que llegara la pandemia. Todos los lugares fueron especiales y cómodos, dotados con equipos para la proyección, en especial la última sala en la que proyectó. Era una sala pequeña, con sillas rojas de asiento reclinable y piso inclinado que permitía una perfecta visualización de la pantalla; contaba con un video beam elevado, un sistema de sonido digital envolvente y una pantalla telón de piso a pared.

⁹ El 4 de febrero de 1999 se creó el Sistema de Transporte Masivo del Tercer Milenio (TransMilenio), proyecto de movilidad del entonces alcalde Enrique Peñalosa (1998-2000). El 18 de diciembre de 2000, se inauguró la primera ruta entre las calles ochenta y sexta por la troncal de la Caracas. Después, durante el 2001 se construiría la fase I con las troncales Autopista Norte, Caracas hacia el sur y Portal Usme.

¹⁰ Colegio privado bogotano fundado en 1914 por los hermanos José María Samper Brush y Tomás Samper Brush y el educador colombiano Agustín Nieto Caballero. Se le conoce popularmente como “el colegio de los presidentes de Colombia” debido a que un número importante de presidentes de la República se han educado allí. Su arquitectura está catalogada como Monumento Nacional de Colombia debido a su importancia arquitectónica.

Figura 2-5. Sala de proyección Cineclub El Muro - Gimnasio Moderno (2019)



Fuente: autoría propia

A las sesiones que asistí, Adolfo recibía a la gente en la entrada de la sala, las saludaba con cortesía y charlaba con algunas. Como anfitrión y moderador, condujo por el espacio, ubicó e introdujo a la experiencia. Él no manipulaba los equipos, lo hacía alguien del colegio que le asistía. Al respecto, en los teatros, salones y salas en donde estuvo el Muro, usualmente había un proyccionista, en especial en los teatros viejos y con sistemas de proyección de 35mm. Luego, Adolfo se dirigía al público, presentaba la película y se quedaba a un lado, sentado o de pie, pendiente de las personas, de los equipos o de cualquier detalle durante la proyección que garantizara su éxito. Era el vigía del cineclub.

2.2.3 Un cineclub de ejes viales

Tal como Barón Leal clasificó los teatros de ejes viales, en el siglo XX en Bogotá (2012), el Muro presentó rasgos similares en los espacios que habitó y los lugares construidos de acuerdo con los intereses, deseos y proyectos de Adolfo y las personas que lo acompañaron, en especial su familia y amigos.

¿Cuál es la atmosfera ideal para el Muro? He mencionado que Adolfo prefería un espacio pequeño, con muebles cómodos, tecnología moderna, aislado del ruido, con buena acústica y con música que introdujera al ambiente de la película. Adolfo recalcó

que cada sala tuvo su armonía, su identidad; los espacios, los equipos, las localizaciones, las personas que asistían y las temporalidades, fueron elementos asociados y relacionados al momento de recrear la atmósfera, lo que dieron una distinción en cada espacio al cineclub.

Por otro lado, el Muro presenció la última etapa del declive de los teatros de ejes viales, forzándolo a movilizarse a otros espacios. La relación de Adolfo con el centro de Bogotá en sus círculos laborales, profesionales y afectivos, lo mantuvieron conectado con esta zona de la ciudad.

Con la expansión urbana y la consolidación de otros centros económicos, el Muro se desplazó y se adaptó, sin perder su eje como un espacio reconocido entre los públicos de clases medias y altas, educadas y vinculadas con la academia, las artes y el consumo artístico de nicho. Es por esto que se afincó en zonas como las localidades de Chapinero, Teusaquillo, Las Nieves y La Candelaria, principalmente.

Por último, el Muro continuó con (cierta renovación) la tradición cineclubista en la defensa de un proyecto alfabetizador de la mirada, que instruyera a un consumidor de productos artísticos y que lo distinguiera de los públicos homogéneos. Esto se entiende (en parte) desde su relación con los espacios configurados para tales fines: centros culturales, salas de arte y ensayo e instituciones de educación, históricamente anclados en el centro y norte de Bogotá. Prefería espacios adaptados para el cine preferiblemente reconocidos, pequeños y con un aforo reducido. Era un cineclub más asociado con las salas de cine tipo arte y ensayo, siempre con la presencia de una persona experta.

2.3 El Caracol, la casa del Cineclú

El caracol es un molusco con una concha rígida en espiral que lleva sobre la espalda. La concha es la casa del caracol, la carga a donde quiera que va, ya sea en la tierra o en el mar. El caracol es también un camino hacia lo más profundo y a lo más externo:

Dicen que dicen que decían que el caracol representa el entrarse al corazón, que así le decían los más primeros al conocimiento. Y dicen que dicen que decían que el caracol también representa el salir del corazón para andar el mundo, que así llamaron los primeros a la vida. (Subcomandante Insurgente Marcos, 2003)

El Movimiento Zapatista en México creó una forma de gobierno autónomo basado en el “encuentro entre las comunidades indígenas zapatistas y la sociedad civil que acude a sus territorios” (Martínez Espinoza, 2006, p. 220) y lo llamaron *El Caracol*. Es un espacio de interacción, “un centro político, cultural y de intercambio de ideas” (2006, p. 223).

En la relación de estas dos concepciones, emerge el *Rincón Cultural El Caracol* (en adelante RCC), nombre inspirado en el Movimiento Zapatista y en la forma del molusco, y la casa del Severo¹¹ *Cineclú Crispeta Popular* (CCCP). El RCC fue una casa habitada por un grupo de amigos, amigas y amigxs¹² en el que vivieron y trabajaron en un centro de reuniones y actividades políticas, artísticas y pedagógicas. La casa tomada en arriendo, es una construcción unifamiliar adecuada para uso multifamiliar, en el barrio Ciudad Kennedy Sur, de la localidad de Techotiba¹³, cerca al Parque Los Periodistas y al Colegio público del mismo nombre.

¹¹ Es otro de los adjetivos que Omar, el proyeccionista, le agregó al CCCP.

¹² El uso de la x como forma inclusiva para referirse a las personas no binarias (que no se identifican en las categorías binarias del género) se empleó constantemente en las conversaciones y las situaciones observadas en el trabajo de campo. Por tanto, mantengo la fidelidad de los relatos.

¹³ Decido nombrarlo así porque las personas entrevistadas en la investigación usan esta denominación al territorio. Su uso está ligado a un acto político re-significativo que comunidades étnicas, políticas y comunales han defendido como una vía de protesta a las formas hegemónicas de representación.

Figura 2-6. Fachada Casa Rincón Cultural El Caracol (2019)



Fuente: Página de Facebook Rincón Cultural El Caracol

Techotiba, es un territorio ancestral Muisca con grandes zonas de humedal prácticamente extintas. Su proceso de urbanización comenzó a finales del siglo XIX. En la segunda década del siglo XX se construyó el Aeropuerto de Techo, el primero de Bogotá (1930-1950), luego se construyó la Avenida de las Américas (1944), después los monumentos de Banderas y la Diosa del Agua (1948), luego la planta de Cervecería Bavaria y el Hipódromo de Techo, en los cincuenta (Castellanos, 2011).

La acelerada urbanización de Techotiba se dio en gran parte por un proceso de asentamiento de familias migrantes y empobrecidas en predios de las periferias, quienes construyeron sus casas en condiciones precarias. Tiempo después, se desarrollaron proyectos de vivienda con interés social para familias de clase trabajadora, como parte del programa de la Alianza para el Progreso. La construcción de la casa del RCC data de los años setenta y ochenta (Secretaría Distrital de Planeación, 2009, p. 11).

2.3.1 Un hogar en espiral

Para describir la casa del RCC, primero es importante hablar de los afectos, pues lo material cobró vida porque hubo personas que la habitaron y la amaron. El cortometraje *La despedida del Caracol o "ahí tiene su hijueputa casa pintada"* (La

CinemaTerca, 2021) es una ventana del hogar construido por muchas personas que iban y venían a la casa. El lugar del RCC fue para el encuentro, *parchar*¹⁴, para el trabajo comunitario; un lugar seguro, donde se comía pizza sin crueldad animal, se bebía la Pola Caracola¹⁵; fue un laboratorio experimental, un lugar de abrazos inesperados, de cuidados, donde convergieron sentires; para ver películas, jugar, donde el arte tomaba forma. Fue un lugar para romper con el esquema individual apostándole a vivir en comunidad. “El Caracol es un hogar que se va y vuelve en espiral” (La CinemaTerca, 2021).

Figura 2-7. Calle hacia la casa del RCC (2021)



Fuente: Cortometraje La despedida del Caracol (Canal de YouTube La CinemaTerca)

Los vínculos afectivos se relacionaron con la arquitectura de la casa, con sus espacios y las formas materiales. Parte de la experiencia sustancial del RCC es el cineclú, momento en el que abrían la puerta de la casa y la mantenían abierta para que cualquiera entrara. Omar, una de las proyeccionistas del CCCP y habitante de la casa¹⁶, era uno de los guías de este recorrido de memorias asociadas con el cine, el cariño y la nostalgia. Este relato comienza de afuera hacia adentro, en espiral.

¹⁴ Modismo referido a reunirse con amigas(os-xs)

¹⁵ Es una cerveza artesanal que algunos de sus habitantes preparaban en la casa.

¹⁶ Durante la entrevista, Omar se refería a sí mismo en plural con pronombres femeninos: «nosotras, proyeccionistas, las».

Hay una casa grande compuesta por tres plantas, ubicada sobre la transversal 78H con calle 41b sur, a la vuelta del colegio Los Periodistas. Hay dos entradas a la casa: una da acceso al primer piso, la otra al segundo piso. En las tardes de proyección se engalanaba una de las entradas de la casa con un tablero acrílico borrable, era la marquesina de cine, donde se escribía con marcador el nombre del espacio y el de la película. Luego, se entraba por la puerta al segundo piso que daba a las escaleras con una baranda al costado izquierdo. La baranda fue algo especial.

“Esa baranda la mandó a colocar un señor mayor que iba al Cineclú”, dijo Omar. No recuerda el año, quizá entre el 2017 o el 2018, pero iba frecuentemente a la casa. Fue el señor José Cordero, un vecino septuagenario que le gustaba ir al CCCP. El problema era que le costaba subir al segundo piso de la casa. “Cuando él iba, tratábamos de hacer las actividades en el primer piso de la casa, pero para el Cineclú era incómodo hacerlo en esta planta porque era poco privada”. El señor Cordero entendió la situación y le pareció que la solución era poner una baranda para subir más fácil. Al señor Cordero no le interesaba tanto las películas, sino más bien la compañía.

Subidas las escaleras con la baranda, se topaban con un mural del Subcomandante Marcos¹⁷, una bienvenida apropiada porque en la casa se hablaba y se reflexionaba sobre las inequidades e injusticias en la cotidianidad. Al entrar, veían una sala típicamente doméstica pero adornada con murales, carteles, libros, sillas (algunas poco convencionales), fanzines y un gran tablero de acrílico sobre la pared donde proyectaba su luz un video beam. Junto a la sala, estaba la cocina, donde se preparaba la crispeta y hervía la aguapanela, alimentos insignes en la experiencia del cineclú.

Cuando era tarde de cineclú, se oscurecía la sala con un pendón de lona. La silletería era diversa: de plástico rojo y negro en la parte posterior, adelante se encontraba la

¹⁷ El Subcomandante Insurgente Marcos, ahora Subcomandante Insurgente Galeano, es uno de los portavoces del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN), un movimiento político originario en el Estado de Chiapas, México. El mural luego lo taparían por comentarios de vecinos acusándolos de guerrilleros

zona preferencial con dos muebles, un sofá cama azul muy viejito en el que se desparramaban las personas y otro sofá de madera, rígido pero cómodo. La zona VIP era muy especial, era la silla de un carro, de los muebles favoritos de las proyeccionistas. A veces cuando llegaban más de veinte personas, sacaban sillas playeras y tapetes. La variada silletería ayudó a dar la sensación de desnivel para ver con comodidad hacia el tablero-pantalla. Las sillas rodeaban un pequeño hueco en el centro de la sala en donde se ubicaba el video beam, el sistema de sonido y el computador. Alrededor estaba la biblioteca comunitaria multifuncional de la casa, con estantes porta vasos y porta crispetas. Junto a la sala, una cocina pequeña en donde el sonido del maíz pira estallaba en la olla, mezclándose con el dulce aroma de la aguapanela, señales gustativas inconfundibles a la memoria.

También hubo publico inter-especie en el cineclú, gatos amorosos paseantes en los regazos y las caricias humanas, justo cuando se oscurecía la sala para empezar la película. En especial una, la presidenta del CCCP: Frida Bartolina Luxemburgo Ranavalona. Frida se aseguraba que la función fuera *purrfecta*, en especial durante el círculo crispetero.

El círculo crispetero era el momento de la conversación entre las(os-xs) *cinecamaradas*, denominaciones propuestas por lxs colaboradorxs del cineclú. Este momento era uno de los más importantes, era el culmen de la experiencia crispetera en la que se evaluaba si las personas sintieron o les suscitó algo, con lo cual el diálogo posibilitaba la comunicación de las emociones, las reflexiones, las preguntas y los relatos. Justamente el círculo crispetero era el momento que más satisfacía a las proyeccionistas, sin el cual no había razón para proyectar. En ese momento se rompía con todo el orden del espacio: se prendían las luces, las sillas se movían para formar un círculo, a veces rotaban papeles y lapiceros y llegaba más comida. Se revelaba el rostro de las(os-xs) cinecamaradas y el anonimato se esfumaba con las conversaciones. Cuenta Omar que hubo ocasiones en que el círculo crispetero llegó hasta la media noche.

La facilidad de romper con el esquema del salón de cine para convertirlo en un aula se dio, en parte, gracias a la flexibilidad y variedad de sus muebles y objetos. En el CCCP se daba muy bien los cambios de orden, incluso apostaron a ese tipo de composiciones, con un aire a desorden. Era una sala hogareña convertida luego en sala de cine y luego en centro de reuniones, era fluida y doméstica.

2.3.2 Espacios públicos y privados en el Caracol

Comúnmente se piensa que, para las actividades públicas ofrecidas al público (valga la redundancia), los espacios deben corresponder a un tipo ideal ya sea en tamaño (grandes), facilidad de acceso (ubicación central) y equipamiento (contar con equipos modernos, mobiliario adecuado, etc.); además, no son espacios para pernoctar o alojarse, son de paso. En sentido opuesto, la casa relativa al hogar moderno, es un espacio privado e íntimo habitado por personas que comparten lazos afectivos y de parentesco (la mayoría de casos), cerrada a actividades públicas, excepcionalmente cuando se organizan eventos o reuniones con invitación. Hay una separación marcada entre los espacios públicos y privados en sus sentidos, usos y composiciones.

En el caso del cine, si quieres ver películas con muchas personas que no conoces, están las salas de cine, sitios públicos y grandes, equipados para tal fin. Si prefieres ver una película con pocas personas conocidas o sola(o), una opción es la sala de la casa, en la comodidad de la cama o el sofá, y si cuentas con los elementos necesarios para reproducir la película. También puedes ir a un cineclub, que es pequeño y está equipado para proyectar.

Para quienes fueron al CCCP, se encontraron con el quiebre de la oposición espacio privado/público. En el RCC vivieron personas y dejaron la puerta abierta para aquellas que quisieron entrar a cualquier actividad ofrecida al público. Fue un ambiente familiar, de camaradería y complicidad entre quienes pernoctaban y la visitaban ocasionalmente.

Figura 2-8. Sala de proyección del Cineclú Crispeta Popular (2019)



Fuente: cuenta de Facebook Rincón Cultural El Caracol

El CCCP y el RCC rompieron muchos supuestos sobre la casa como espacio privado e íntimo, introdujo otras formas de apropiación del espacio doméstico con la apertura a personas sin lazos de parentesco ni afectivos. Esto no es nada nuevo, porque con el acceso a las nuevas tecnologías para los espacios domésticos, ver una película en una habitación de la casa es usual. Lo que es inusual es compartir con otras diez o quince personas desconocidas una película en la sala de una casa, acondicionarla para recibirlas y establecer lazos afectivos a causa de compartir el espacio, el tiempo, la comida, otros objetos y la palabra. Las(os-xs) habitantes del RCC apostaron por una vivencia de lo comunitario a través de las diferentes prácticas artísticas, pedagógicas, políticas, usualmente asociadas al espacio público, confluyeron en un espacio doméstico.

La Puerta del RCC sólo se cerró en dos ocasiones para las personas que no habitaban permanentemente la casa: durante el recrudecimiento de la persecución del Estado en el Paro Nacional del 2019, cuando la Policía Nacional de Colombia y la Fiscalía General de la Nación allanaron 27 casas culturales de Bogotá por encontrarlas sospechosas de

hechos de violencia (Redacción Bogotá, 2019). Aunque el RCC no fue allanado, tomaron la decisión de cerrar la puerta como acto de cuidado. El otro momento fue cuando llegó la pandemia, situación que desencadenó el final del Cineclú y de la casa.

En el lugar del CCCP se construyó un entramado de relaciones afectivas y de historias con los espacios y sus sistemas de objetos. Ubico al CCCP en un punto de transformación de las salas de cine, en lo que llamo la descentralización de la tradición cineclubista alejándose del centro de la oferta cultural, entendida como una apuesta por apartarse de las prácticas de alfabetización y domesticación de la mirada regido por estándares elitistas y ortodoxos, dando prioridad a otras perspectivas que se sitúan en lo local, sin desatender los sucesos globales.

Como el CCCP, hubo una importante avanzada de cineclubes en zonas periféricas de Bogotá entre los años 2008 y 2016, gracias a un mayor acceso a las tecnologías de proyección y los nuevos formatos de reproducción del cine. Estos cineclubes se alojaron en salones comunales, parques, casas, centros culturales, cafés y bares de sus localidades y barrios. Quebraron reglas de la tradición cineclubista del siglo XX en cuanto a los espacios ideales, para llevar películas a los barrios de la periferia.

No obstante, el CCCP mantiene varios esquemas del espacio de los cineclubes tradicionales. La necesidad de recrear un ambiente propicio para la proyección, casi que una obsesión por mantener una atmosfera ideal, aislado de los sonidos externos, oscuridad total, el mínimo de interrupciones y el control de los objetos de proyección para una perfecta función.

Omar, como muchos(as) otros(as) proyeccionistas en los cineclubes de barrio, fueron formados(as) en los cineclubes universitarios, principalmente. Él conoció de estas iniciativas, y se interesó por las dinámicas del cineclub, para luego llevarlo fuera de las paredes universitarias. Hay una continuidad en los intereses alfabetizadores del cine, que considera a las películas como un instrumento pedagógico y de socialización en la construcción de sujetos, que media en los sentidos de lo local y lo global. También el CCCP como cineclú de barrio retomó prácticas cuando se proyectaba en plazas y

parques y luego cuando se construyeron los teatros de barrio. Los cineclubes de barrio han ayudado a revitalizar los circuitos de exhibición de películas con limitado acceso a los multiplex.

2.4 Los centros y las periferias del cineclub

Los dos cineclubes analizados desde la perspectiva del espacio y el lugar, atravesados por otras categorías como las movilidades, los afectos, los sistemas de objetos y las relaciones de poder, aportan información valiosa a caminos poco explorados en la investigación sobre los cineclubes en Colombia.

Estos cineclubes presentan ciertas semejanzas en tanto la necesidad de contar con un espacio fijo y con los objetos que les permita desarrollar sus actividades para crear y mantener una atmosfera ideal durante sus acciones, y son espacios de encuentro para ver películas con intereses formativos y contemplativos.

En otros aspectos, estos cineclubes son muy diferentes entre sí. Por un lado, el Muro ha mantenido su configuración de espacio-lugar ligado al centro y norte de Bogotá, zonas con mayor flujo económico, alta movilidad de personas y una concentración de ofertas culturales destinadas a públicos de clase media y alta, en etapas de formación académica y nichos artísticos con intereses específicos en cuanto al consumo cultural. Su relación con el territorio está más atravesada por los flujos de oferta-consumo cultural que asegura la asistencia de público. En cuanto a lo afectivo, Adolfo manifestó un vínculo estrecho con el centro, atravesado por su historia de vida, sus actividades productivas y las relaciones sociales que ha establecido, definiéndose claramente en los espacios que ha habitado para las actividades del cineclub.

En el caso del CCCP, el arraigo a un lugar es claro y fuerte: la casa. Esta casa representa el centro de una pequeña comunidad de personas que configuraron un lugar doméstico que mezcla las prácticas privadas con las públicas. Es decir, se desarrollaron acciones típicamente del habitar un hogar (pernoctar, cocinar, comer, socializar, etc.) con prácticas artísticas, activismo político, pedagógicas y en menor medida, el consumo

cultural. El cineclub se vinculó directamente con la casa y lo que representó para sus habitantes permanentes y ocasionales, convirtiéndose en el nodo esencial en la construcción de sentidos de pertenencia y prácticas afectivas, en relación con los intereses más globales de un cineclub: proyectar películas y formar públicos. Estos rasgos fueron distintivos en la experiencia de ver cine en este cineclú, creando fuertes sentidos de comunidad y camaradería, aspectos que se analizarán en el capítulo sobre las experiencias de los públicos.

En resumen, el Muro heredó y asimiló las características de los cineclubes de los años ochenta y noventa, con visiones más tradicionales, arraigadas a los centros de las ciudades donde tradicionalmente se han desplegado las ofertas culturales; y aunque con los años, se ha movilizó por varios teatros y salas, estas son muy similares y responden a los intereses de su organizador. Por otra parte, el CCCP es disruptivo en lo espacial referente a la experiencia cinematográfica, al ordenar de otras maneras y dar otros sentidos a los objetos y elementos que se encuentran en su sala de proyección, sentidos que son atravesados por la experiencia de su organizador y que está fuertemente vinculado con las dinámicas domésticas, que lo hizo un cineclú de casa, ubicado en las periferias y posicionado desde las márgenes del cineclubismo tradicional, aunque retomó varias prácticas tradicionales, las asimiló y situó en el contexto del barrio y de sus habitantes.

3. Objetos y artefactos tecnológicos, estrellas invisibles del cineclub

¿Qué tan importantes son los artefactos tecnológicos en las proyecciones de un cineclub? En los relatos de los proyeccionistas del Muro y el CCCP, estos objetos no tuvieron protagonismo, salvo cuando fallaron: averías del soporte de la película o del reproductor, cortes de electricidad, mal sonido, entre otros, muy temidos durante la exhibición de una película.

Los objetos y artefactos tecnológicos son elementos situados a la sombra de las experiencias cinematográficas. Alguna vez fueron los protagonistas, en los principios del cine, cuando las personas se maravillaban de las máquinas que hacían posible la aparición de imágenes en movimiento en una tela o un muro blanquecino. Luego, adquirieron roles en segundo plano y ahora son tan solo objetos de utilería. A pesar del lugar poco importante que ocupan en la experiencia cinematográfica, cumplen funciones importantes para recrear la atmosfera necesaria y esperada en la sala de cine. Existe un sistema de objetos que sostienen las proyecciones, así como un conjunto de usos y relaciones de las personas con estos objetos que han permitido que los cineclubes aquí descritos funcionen con ciertas características.

Dentro de los lugares de cada cineclub hay sistemas de objetos y artefactos tecnológicos con funciones y usos particulares. Los cineclubes no existen solamente porque hay humanos viendo una película, también porque hay relaciones y asociaciones entre los objetos y artefactos tecnológicos. De acuerdo con las necesidades de uso, el acceso y los intereses de cada cineclub, se puede rastrear y

analizar las relaciones y asociaciones entre las personas y el sistema de objetos y artefactos tecnológicos de cada organización. De esta manera me pregunto ¿Cuáles son los objetos y artefactos que los cineclubes han usado? ¿Qué usos se les ha dado? ¿Cómo interaccionan los objetos, artefactos y las personas? ¿Cómo se han transformado?

Para narrar las asociaciones y relaciones de cada cineclub, opté por representar estos procesos en flujos, principalmente. Así como los lugares de cada cineclub son el resultado de un proceso de cambios, rupturas y continuidades en las historias de las salas de cine, conectadas con las prácticas de consumo de los públicos y la transformación urbana; las tecnologías y los objetos en los cineclubes se han usado y apropiado en momentos de desarrollos técnicos y tecnológicos globales, pero que no han llegado a todas las personas por igual, por el contrario, hay brechas en el acceso, principalmente.

En tal sentido, abordo los flujos de lo analógico a lo digital, concentrándome en conjuntos de objetos y artefactos identificados en los cineclubes El Muro y el CCCP, en un breve recuento histórico de su desarrollo y evolución, vinculando los cambios sociales, políticos y económicos del siglo XX, tiempo que vio nacer y consolidar el cine como una gran industria de entretenimiento e íntimamente cercana a la industria tecnológica. En igual forma ubico estos objetos y artefactos en la vida cotidiana, relacionándolos con los sentidos de uso y como configuradores de los cineclubes.

3.1 Las revoluciones mentales y tecnológicas

¿Cómo se cambian las reglas de un juego que creemos inalterable? Pasos pequeños, sutiles, pero significativamente diferentes, como cambiar de postura para realizar una actividad, elegir otro camino del habitual, decidir por un color diferente del favorito o hacer algo con nuevas herramientas. Los cambios de pequeñas acciones cotidianas no parecen peligrosos si se piensa en transformar algo macro, como una sociedad o un sistema. Pero, suelen ser puntos de emergencia que unidos generan una gran oleada. Así, cambiar las reglas de un juego puede resultar en uno nuevo, para terminar domesticado por quienes lo usan y resultar en algo inesperado.

A estos pequeños cambios de acción, Baricco les llama las huellas de las *revoluciones mentales* (2019, p. 34), es la disposición de transformar lo establecido, especialmente en la cotidianidad, y buscar otras maneras de hacer al alcance de todas las personas, aunque no a todas les impacta por igual. Este argumento debate las creencias sobre las súbitas transformaciones generadas en el siglo XX por la aparición de las máquinas y su rápida inserción en la vida cotidiana de las personas, sin importar su condición de clase, género sexo, edad, diversidad funcional o nacionalidad (aunque con limitados alcances y persistencia de brechas). A las tecnologías se les atribuye la causa de una revolución social, política y económica en el siglo XXI, pero Baricco sugiere que se debe analizar al revés: cómo las personas, ubicadas en lugares y momentos específicos, así como con ciertos recursos e inteligencias, han generado las revoluciones tecnológicas que hoy vivimos en el planeta.

El cine comenzó como un experimento heredero de ilusiones, obsesiones, inquietudes y ficciones de unos pocos hombres científicos o entusiastas por las tecnologías. El principio reconocible de este flujo de creatividad técnica es la fotografía, en 1824¹⁸. Pero antes de la fotografía, se sabe de la cámara oscura y los juguetes ópticos como el taumatropo o la linterna mágica, así como el desarrollo de la óptica y los lentes¹⁹. Se entiende que los intereses por capturar y reproducir imágenes para recrear el movimiento son muy antiguas. A medida que otros desarrollos científicos y técnicos se fueron dando, se cimentaron los caminos para que ciertos círculos de personas privilegiadas pudieran experimentar y *jugar*, al tiempo que se consolidaban las ciencias modernas con todas las teorías y leyes que sustentan al mundo moderno occidental.

Luego vendrían las apuestas y los experimentos sobre la teoría de un caballo que se suspende en el aire, y un investigador la prueba con la cronofotografía, una técnica que

¹⁸ El origen de la fotografía se le atribuye al francés Nicéphore Niépce. En 1829, Louis Jacques Mandé Daguerre se asocia con Niépce. En 1833, Daguerre inventa el Daguerrotipo.

¹⁹ Los juguetes ópticos son dispositivos que recrean la ilusión de movimiento mediante secuencias de imágenes. Ubican su origen entre los siglos XVIII y XIX.

captura el movimiento en varios fotogramas, toda una osadía para la época²⁰. Vendrían después más hombres curiosos e inventores de artilugios de feria, hasta que un día del año 1895, los Hermanos Lumière patentaron el “cinématographe” y el 28 de diciembre del mismo año exhibirían en un pequeño café de París la primera película en un evento público. De ahí en adelante, los flujos tecnológicos consolidaron al cine como un parteaguas del entretenimiento masivo y una de los pilares de las industrias culturales en el siglo XX.

Hay una tendencia conceptual de ubicar los sucesos tecnológicos más importantes en etapas marcadas por la Revolución Industrial. Se habla de la Primera Revolución Industrial (1RI), la 2RI, la 3RI y la 4RI. La clasificación se popularizó en el 2006 por el sociólogo y economista estadounidense Jeremy Rifkin, como parte de un plan avalado por el Parlamento Europeo en el año 2007, y que después sería un referente categórico para las políticas económicas del Foro Económico Mundial, también propulsor de la 4RI en el 2016. Esta clasificación es muy usada para ubicar las transformaciones tecnológicas y digitales entre el siglo XX y XXI, sobre todo para describir las innovaciones técnicas y su inserción en el orden de lo cotidiano. Siguiendo esta tendencia, el nacimiento del cine se ubica en la 2RI y su consolidación en la 3RI. En la Tabla 1, se resumen algunas innovaciones técnicas en el cine de acuerdo con las etapas de las RI.

²⁰ El caballo en movimiento fue un experimento del investigador, fotógrafo e inventor británico Eadweard Muybridge, en 1872. También fue el inventor del zoopraxiscopio, un proyector de imágenes secuenciales que reproducían el movimiento.

Tabla 1. Etapas de las Revoluciones Industriales e innovaciones técnicas para el desarrollo del cine

ETAPA	CARACTERÍSTICAS	ALGUNAS INNOVACIONES TÉCNICAS EN EL CINE	PELÍCULAS REFERENTES
1RI (siglos XVIII–XIX)	Transición de la producción manual al uso de máquinas impulsadas por energías a vapor e hidráulica.	<ul style="list-style-type: none"> Aparatos ópticos (linterna mágica, taumatropo, Fenaquistoscopio) La fotografía Primeros sistemas para grabar y reproducir sonidos (Fonoautógrafo) 	
2RI (1870–1914)	Conocida como la revolución tecnológica y la primera globalización. Desarrollo del sistema férreo, expansión de las telecomunicaciones, la electricidad y los sistemas de producción en cadena (fordismo), entre otros.	<ul style="list-style-type: none"> Primeras cámaras cinematográficas (16 lentes) Cintas de celuloide Primeros proyectores de cine (Zoopraxiscopio, Cinematógrafo) Sistema para crear la ilusión de movimiento continuo (Quinetoscopio). Fonógrafo y gramófono Formatos cinematográficos en 35mm, 16mm y 70mm Técnicas de montaje escenográfico Primeros estudios cinematográficos Primeras animaciones 	<ul style="list-style-type: none"> Sallie Gardner at a Gallop (Muybridge, 1878) Roundhay Garden Scene (Prince, 1888) Le Voyage dans la Lune (Méliès, 1902) Humorous Phases of Funny Faces (Blackton, 1906)
Entreguerras mundiales (1914–1945)	Desintegración de la economía mundial, la Gran Depresión, catástrofes de la I y II Guerra Mundial. Parte de las innovaciones en el cine se dieron en EE.UU., antes de la Gran Depresión.	<ul style="list-style-type: none"> Estandarización de formatos cinematográficos en 35mm y 8mm. Masificación de las cámaras ligeras (16mm) para la reportería de guerra Cine sonoro Animación en el cine Cine a color Primera película en 3D 	<ul style="list-style-type: none"> Cabiria (Pastrone, 1914) El acorazado Potemkin (Eisenstein, 1925) The Jazz Singer (Crosland, 1927) Plane Crazy Mickey Mouse (Disney & Iwerks, 1928) Becky Sharp (Mamoulian, 1935)
Guerra Fría (1945–1973)	Expansión del comunismo en Europa oriental y Asia, reconstrucción de Europa occidental, procesos de descolonización en Asia y África, industrialización en economías emergentes.	<ul style="list-style-type: none"> La Televisión (asimilación de la tecnología de la TV a proyectores de cine) Formato cinematográfico Súper 8mm. Formatos panorámicos en las pantallas de cine Películas en 3D Sonido magnético de alta fidelidad Mejoras técnicas en luces, utilería, materiales para la producción y posproducción cinematográfica 	<ul style="list-style-type: none"> House of Wax (3D) (Toth, 1953) How the West Was Won (Marshall et al, 1963) Westworld (Crichton, 1973)
3RI (1970–1995)	Conocida también como la revolución digital o científico-tecnológica. Es el cambio de los procesos análogos, mecánicos y eléctricos a lo digital. Nacieron las primeras computadoras personales, el acceso a Internet, la web, los teléfonos celulares, entre otros.	<ul style="list-style-type: none"> Cine digital Animación por computadora Sonido de cine digital (CDS y Dolby Digital) Formato cinematográfico IMAX 	<ul style="list-style-type: none"> Young Sherlock Holmes (Levinson, 1985) Tron (Lisberger, 1983) Toy Story (Lasseter, 1995)
4RI (1996–presente)	Convergencia de tecnologías digitales, físicas y biológicas. Incremento de la interconectividad, la masificación de las tecnologías para usos comunes y cotidianos en todas las sociedades. Hay desarrollos importantes en la inteligencia artificial (AI). Aparece el Internet de las cosas (idC o IoT en inglés), la computación en la nube, las interfaces humano-máquina avanzadas, el Big Data, entre otros.	<ul style="list-style-type: none"> Películas filmadas en sistemas digitales 3D Animación por computadora para efectos especiales en películas live action (acción en vivo) Sistemas digitales de sonido para teatro (DTS) Soportes digitales para reproducir películas (CD, DVD, BluRay, USB) Streaming (transmisión digital de multimedia a través de Internet, en tiempo real) Proyectores digitales de vídeo con tecnologías DLP y LCD 	<ul style="list-style-type: none"> The Matrix (Wachowski & Wachowski, 1999) Star Wars: Episodio II – El ataque de los clones (Lucas, 2002) Avatar (Cameron, 2009)

Fuente: información tomada de Llopis Angelán et al., (2014), Cortés C., (2018) y López G., (2021). Elaboración propia

3.2 Domesticando las tecnologías

Los espacios para el cine se transforman constantemente y uno de los elementos claves para entender esas transformaciones son los cambios técnicos y el desarrollo de artefactos tecnológicos. El modelo de los multiplex en los noventa se consolidó con éxito porque los proyectores de las películas se automatizaron hasta tal punto que se requerían de pocos técnicos, llegando a controlar desde una sola máquina las proyecciones de todas las salas; además de la desmaterialización de los soportes de las películas, el ocaso de los rollos de 35mm y la llegada de los discos ópticos, las memorias USB, discos duros portátiles y el almacenamiento en la nube. Los cambios que sufrieron las salas de cine comerciales responden a estos flujos tecnológicos, principalmente desde la migración de lo analógico a lo digital.

Mientras las mentes detrás de la 4RI abrían caminos imaginados solo en las películas de ficción, las *majors* de la industria cinematográfica estadounidense respondieron con igual rapidez. En el 2002 crearon el consorcio *Digital Cinema Initiatives* (DCI), con el fin de regular el sistema de producción digital de películas, con medidas y "recomendaciones" técnicas en cuanto a formatos, transmisión, almacenamiento temporal y proyección; en Europa se creó su homólogo llamado *The European Digital Cinema Forum* (EDCF). Inmediatamente estas exigencias se trasladaron a las salas de cine, para garantizar contenidos de calidad y controlar los circuitos de exhibición y comercialización, uno de los eslabones más débiles de las grandes productoras al verse enfrentadas a la piratería, dada la facilidad de copiar y compartir contenidos a través de internet, que rompió las barreras de acceso y control y eliminó intermediarios para que cualquiera con un acceso a internet y un computador accediera a los contenidos sin pagar.

¿Y los cineclubes? Al igual que los pequeños teatros y los circuitos locales de exhibición sin el suficiente capital financiero para renovar las salas con los nuevos estándares tecnológicos de la industria cinematográfica, perecieron. Hay que recordar que algunos cineclubes hasta los noventa estuvieron concentrados en los pocos teatros de

cine que seguían en pie, como en el caso del Muro, mientras otros se refugiaron en las universidades y centros culturales. Pero no todo fue negativo.

Los proyectores, los sistemas de sonido, los soportes de las películas, la publicidad, la infraestructura técnica de la sala (iluminación, ventilación, acústica), entre otros objetos, son herramientas cotidianas de las prácticas cineclubistas que han sufrido cambios a lo largo de su historia. Estos cambios pueden relacionarse con la aparición de nuevos cineclubes en las periferias de las ciudades, descentralizando la oferta gracias a las prestaciones de los equipos digitales. Para entender cómo se ha dado el proceso de adaptación y domesticación, es importante embarcarse en los flujos de los siguientes objetos y artefactos:

- La película de celuloide, el casete, el CD, el DVD, la memoria USB, el DCP y la nube
- Los proyectores de 35, 16 y 8mm, el Betamax y VHS, el reproductor de DVD, el computador y los dispositivos móviles
- Los sistemas de sonido, los teatros en casa, los bafles portátiles
- Las memorias impresas, la publicidad, los correos electrónicos, las páginas web y las redes sociales

3.2.1 De la cinta de cine analógica al DCP

Durante el ocaso de los teatros de cine de ejes viales, se masificaron las nuevas tecnologías y se impusieron las directrices de las productoras que obligaron a las salas de cine a renovarse con la adquisición de costosos equipos y la remodelación de sus espacios. Estos cambios solo fueron sostenidos por grandes cadenas de exhibición e inversionistas con capital financiero. La brecha entre los multiplex de centros comerciales y los pequeños sitios que proyectaban cine con dificultades técnicas, se hizo cada vez más grande.

Las salas de cine proyectaban en 35mm, el formato cinematográfico analógico de mayor calidad en el momento, y eventualmente en 16mm u 8mm. Estos proyectores

eran aparatos grandes y robustos, requerían de un lugar dedicado llamado ‘cabina de proyección’ y la atención de un equipo de operadores técnicos que conocieran las máquinas y las manipularan. Era todo un arte: enhebrar la cinta de la película en los mecanismos del proyector, el enfoque de imagen adecuado, la luz de la lámpara en funcionamiento, verificar que el sonido de la película fuera claro y envolvente.

Desde principios del siglo XX hasta los noventa, el mecanismo de funcionamiento de un proyector de cinta analógica era esencialmente el mismo, fue mejorando algunos aspectos en la imagen, el sonido, el formato y la capacidad de proyectar una misma película en varias salas en simultáneo. Solo hasta la llegada del cine digital, los nuevos mecanismos reemplazaron los proyectores, los soportes, las dimensiones físicas de las cabinas de proyección y la relación de las personas con los artefactos (ver Figura 3-1).

Figura 3-1. Proyeccionista manipulando una cinta de película 35mm.



Fuente: reportaje “Un oficio en vía de extinción: el último proyeccionista de películas de 35mm en Bogotá” (El Tiempo, 2017).

Cuando llegó el cine digital, muchos de los procesos que realizaban los operadores técnicos o proyeccionistas de cine dejaron de hacerse (ver Figura 3-2). Al respecto, Omar del CCCP, relató su experiencia como proyeccionista en las salas de cine de un centro comercial en Bucaramanga. Él trabajaba en la confitería, pero logró conocer la sala de proyección y gracias a una relación de confianza con el proyeccionista, aprendió del ritual: sacar la cinta del plato, ponerla sobre unas bandejas que giraban y enhebrarla en los rodillos, cambiar los rollos de tal manera que no se notara los cortes en la película, mirar atento al funcionamiento de los mecanismos ¡y que no fallara nada!

Como un salto en la imagen, errores en los subtítulos o que el sonido tuviese defectos. Era mágico, expresó Omar. Pero en los multiplex de los centros comerciales se escucharon rumores de la llegada de modernos proyectores digitales, que reemplazaría los análogos, facilitando el control de varias proyecciones al tiempo sin requerir tanto personal a cargo.

Figura 3-2. Preparativos para una proyección de 35mm. en la Cinemateca Distrital de Bogotá



Fuente: reportaje “Un oficio en vía de extinción: el último proyectorista de películas de 35mm en Bogotá” (El Tiempo, 2017).

Justo antes de la llegada de los artefactos de proyección digital, la mayor hazaña de las salas de cine en los años noventa era proyectar en simultaneo hasta en 20 salas la misma película. De allí el éxito de los multiplex pues ya no era necesario tener tantas copias de las películas para proyectarlas al mismo tiempo. Para esto era necesaria la presencia de varias personas que conocieran el proceso, encargados de supervisar que las máquinas y los sistemas de proyección funcionaran correctamente. Luego, llegaría el sonido digital como una innovación técnica en el formato 35mm. Para el 2007, se empezaría la avanzada de las grandes productoras para establecer un dominio comercial digital con mayor control sobre la industria (DCI) y los vacíos legales que se generaron tras la llegada de las nuevas tecnologías.

El negocio fue redondo para muchas de las productoras, quienes establecieron un modelo de transición a las tecnologías digitales de proyección junto con los principales fabricantes de proyectores digitales, las empresas distribuidoras y los circuitos de cine,

ofreciendo asistencias económicas a las salas de cine para que adoptaran el nuevo modelo, con la promesa de menores costos en la entrega de copias fílmicas digitales llamadas *Digital Cinema Package* (DCP)²¹ (González Galván, 2017). Pero la inversión para los nuevos equipos y su mantenimiento era tan alta que los medianos y pequeños exhibidores no veían utilidades y beneficios en el corto plazo. Por el contrario, para los estudios y las distribuidoras, el ahorro era significativo, “el ahorro global que representa la eliminación de las copias positivas ronda entre los 1.5 y 3 mil millones de dólares anuales, más 2 mil millones en gastos de tráfico y envío” (2017, p. 49).

Debido a esto, la modernización de las salas de cine en Latinoamérica fue lenta y costosa. Para el 2007 sólo había 21 proyectores digitales distribuidos en cinco países: México, Brasil, Ecuador, Colombia y Chile²² (González Galván, 2017). En Colombia, se promocionó la primera sala de cine digital comercial en el 2007, instalada por Cine Colombia en el centro comercial Gran Estación, ubicado en la zona centro-occidente de Bogotá. Para ese año, en el mundo había 3.700 salas digitales, de las cuales 73% se encontraban en Estados Unidos (Muñoz Z., 2007). Un año más tarde, en el mismo centro comercial se inauguraría la primera sala de cine digital 3D del país (Portafolio, 2008).

3.2.2 Cine a la carta: inserción de las tecnologías domésticas

La revolución tecnológica no solo ocurrió en las salas de cine, también en las salas domésticas. En los años veinte se inventó el televisor, pero hasta después de la II Guerra Mundial, se masificó su comercialización en el mundo y aterrizó en las casas para convertirse en un centro informativo y entretenimiento. Luego se asociaría el

²¹ Es un formato digital que empaqueta diferentes tipos de archivos (audio, video, texto, etc.). Es el sustituyente del 35 mm. Este formato, además, presenta un sistema de control y seguridad para evitar ser copiado y reproducido sin los permisos correspondientes.

²² De acuerdo con los indicadores de la Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales (EGEDA), México y Brasil son los países con mayor cantidad de pantallas adecuadas para el sistema de proyección digital en Latinoamérica.

televisor con otros dispositivos que permitían ver películas sin estar sujetos a las programadoras de televisión: el Betamax y el VHS.

Los formatos de videos analógicos como el Beta y el VHS fueron creados en los años setenta por dos grandes empresas de la tecnología: Sony y Phillips. Con estos se podía grabar y reproducir video. A la gente se les dio el poder de grabar programas o películas mientras las transmitían por algún canal, para luego reproducir nuevamente la grabación cuantas veces quisieran. El fenómeno de acceso libre a los contenidos de entretenimiento como las películas, las series y la música comenzó aquí. Su mayor fulgor vendría en los años noventa, con la llegada de la Internet y la Web.

Antes de la Internet y la Web, es importante hablar de la aparición del disco compacto (Compact Disc - CD) y su contexto aún más importante, los computadores personales (Personal Computer - PC). En 1982 se comercializó el primer CD con música digital, y tres años después se popularizó gracias a los álbumes de los artistas del momento. No solo la música, también las imágenes, los textos, cualquier formato puede grabarse en este soporte.

En 1995 llega el momento del cine para trasladarse al soporte insigne del nuevo milenio: el DVD. Las compañías Phillips, Sony, Toshiba y Panasonic se encargaron de posicionar el DVD en las tiendas de videos, presentes en las esquinas de los barrios, principalmente las de clase media de las ciudades. Antes del DVD, se popularizó el alquiler de videos y películas en casetes de VHS, a través de distribuidoras como la franquicia estadounidense *Blockbuster*, y en Colombia fue *Betatonio*. Con el arribo del DVD, el modelo de distribución de películas para el disfrute doméstico cambió y muchas de estas empresas de alquiler quebraron. Aunque no fue el único catalizador.

La Internet es el fuego que Prometeo robó de los dioses del Olimpo, como la piratería es a la democratización de la información por excelencia. Este fuego de información dio a parar a todas las personas con acceso a un computador personal, servicio de internet y con las herramientas básicas para navegar. Esta inserción se dio rápidamente entre las clases altas y medias, en su mayoría instituciones y

corporaciones del norte global. De manera más lenta llegó al resto del mundo con brechas importantes en infraestructura, acceso y conocimientos sobre su uso. Era el año 2000 para entonces.

Nuevo milenio, nuevos juguetes. La oleada de producción tecnológica fue inmensa y en poquísimos tiempo: Internet, la Web, el teléfono móvil (celular en Latinoamérica), el Iphone, las redes sociales, el disco Blu Ray, la memoria extraíble, las súper consolas de videojuegos, la alta definición en video, los televisores inteligentes, la realidad virtual, las aplicaciones, y la lista sigue. Lo importante de toda esta producción fue que la tecnología se insertó en la cotidianidad de las personas y ha generado transformaciones importantes en la historia de las tecnologías. El cine no fue ajeno al juego y se insertó a la revolución digital, descentralizando la oferta de películas en los grandes teatros de ejes viales.

Ahora la cartelera cinematográfica es inmensa, cualquier persona puede elegir qué, dónde, cómo y a qué hora ver lo que desee. ¿Una serie? Netflix. ¿Una película asiática de los años cincuenta, imposible de conseguir? Hay páginas web especializadas en cine al margen de las grandes productoras, o de otros países, o tiendas piratas con copias en DVD de la “peli” a cinco mil o diez mil pesos colombianos. ¿Quieres proyectar una película de Chaplin para los vecinos del barrio en un parque? Hay video beam, barras de sonido portátiles con batería, los computadores portátiles o el reproductor de DVD. ¿Llegó una pandemia y cerraron los cinemas? Puedes ver cine por las aplicaciones de streaming; o en páginas web como Cuevana²³, en las redes sociales como Facebook y Twitch o en el servicio de mensajería instantánea Discord, transmiten películas gratis.

²³ Sitio web argentino que transmite películas y series gratis.

3.3 Dos cineclubes en dos momentos clave de la revolución tecnológica

Los cambios de tecnologías favorecieron a los cineclubes que, tras bambalinas, resistían los embates económicos y las transformaciones súbitas de consumo de cine en los viejos teatros de ejes viales. Acceder a los soportes cada vez más pequeños y versátiles (casetes de Beta/VHS, DVD), los reproductores de video digital, computadores, Internet, los dispositivos móviles, proyectores de video de bajo costo y los sistemas de sonido portátiles de alta calidad, resultó en un medio para salir de los teatros a buscar otros espacios, otros públicos, experimentar otras formas de proyectar cine y formar públicos.

El Muro y el CCCP presentan una particularidad que sustenta este capítulo desde los flujos. Cada cineclub ha vivido temporalidades distintas, que se cruzan en la actualidad gracias a su vigencia, pero sus nacimientos se dieron en épocas distintas, por lo tanto, el acceso a ciertas tecnologías fueron diferentes, a la vez que las experiencias en cada uno de estos lugares son distintas. De manera cronológica relato cómo cada cineclub interactuó y usó los sistemas de objetos y artefactos fundamentales para su funcionamiento.

3.3.1 Películas en 35 mm, los casetes de VHS y los proyectores de video

De los tres cineclubes, el Muro es el más viejo y el que más ha usado diferentes artefactos, objetos y espacios durante su vida. Este cineclub proyectó películas en 35 mm en los viejos teatros del centro y las casas culturales ¡Toda una osadía! El Muro vivió los periplos de la transición entre las tecnologías analógicas y digitales. Esta experiencia liminal le costó bastante trabajo para encontrar las películas en análogo, los proyectores y los teatros en alquiler a bajo costo.

Al principio, eran estos teatros gigantescos de más de mil personas, fríos, viejos, pero eran los que contaban con los equipos y los técnicos que operaban las máquinas. Para

conseguir las películas, Adolfo iba a las distribuidoras y preguntaba sobre el stock de obras archivadas en alquiler para cineclubes.

Resulta que las distribuidoras compraban licencias de distribución de todo el material cinematográfico por un tiempo determinado, es decir, adquirían los derechos de las películas junto con todo un paquete que permitiera su promoción y divulgación. Terminado este tiempo, gran parte del material se destruía porque no era buen negocio para las productoras que las distribuidoras se quedaran con ese material. Por ejemplo, las películas de 35 mm se botaban o quemaban en un botadero cerca de la plaza de Corabastos.

Ante este escenario, un importante número de películas sin el respaldo de las grandes productoras, pasaban de agache en sus estrenos y duraban poco tiempo en exhibición. Era el caso de películas europeas de autor o llamadas comúnmente “cine arte”. Esas eran las que más rápido se destruían, aunque dependía de las distribuidoras. Sin embargo, Adolfo estableció contacto con personas de las distribuidoras y logró cierto apoyo; incluso, algunas buscaron al Muro para los preestrenos de ciertos títulos, como la película ‘Los idiotas’ de Lars Von Trier, función a la cual asistieron alrededor de quinientas personas. De esta manera, El Muro se estableció como un nicho importante para la exhibición y formación de públicos en el cine de autor.

El terror de las películas en 35 mm era cuando se vencían los derechos de comercialización. El Muro cuando quería hacer una muestra de algún director, iba a las bodegas de las distribuidoras, esperando que aún no fueran quemadas. Con suerte encontraba preciosas obras en alquiler para el cineclub. El asunto era así: si estrenaban una película en alguna sala comercial y no tenía tanto tiempo en pantalla, salía de cartelera, pero a los seis u ocho meses podía volver en la pantalla de algún teatro gracias a un cineclub. “El cineclub la recuperaba, tanto la memoria contemporánea del

cine, como los clásicos” afirmó Adolfo²⁴. Aun así, mucho del cine producido en el mundo, no se conoció sino hasta la masificación de la Internet y la digitalización de las películas analógicas.

Las muestras y retrospectivas cinematográficas propuestas por el Muro fueron muy conocidas en su tiempo, aun con tantas limitaciones en el acceso de los soportes. Ante las dificultades, siempre hubo aliados, y en este caso, el Muro echó mano de los casetes de VHS para complementar las muestras. Acá ya es otro cuento y otros espacios.

El Muro se había movilizó a otros teatros, más pequeños y adaptables a sus necesidades. Además, contaban no solo con proyectores de 35 mm, también con VHS. ¿Cómo se proyectaba una película en VHS? Conectándose a los televisores o a través de los novedosos proyectores de video o video beam.

Los proyectores de cine tienen una larga historia, rastreable desde el cinematógrafo de los Hnos. Lumière, o el vitascopio de Thomas Alba Edison, entre otros. El proceso de tecnificación de estos aparatos tal como hoy los conocemos, empezó en los años sesenta, a partir de experimentos que comenzaron por el televisor. En los años noventa se lanzaron comercialmente los primeros proyectores de video con tecnología LCD (liquid-crystal display) que ofrecía imágenes brillantes, nítidas para teatros, salas y salones, aulas y espacios domésticos, a menor costo (Hornbeck, 1998) en comparación a los proyectores profesionales para una sala de cine comercial.

Aunque no todo era tan cándido. Conseguir los casetes de las películas tenía su precio, muy alto en ocasiones. Quienes tenían la propiedad de las copias en VHS de películas poco comerciales, eran coleccionistas muy celosos al prestar o alquilar el material, quedando estas películas privadas de ser contempladas por otros ojos que no fueran los de sus dueños. La actitud proteccionista fue, a su vez, un signo de distinción entre

²⁴ Los festivales de cine también fueron fundamentales para la exhibición y recuperación de obras clásicas y contemporáneas del cine. Es el caso del Festival de Cine Europeo en Colombia (Eurocine), creado en 1994. Sin embargo, el cine de otros continentes fue aún más limitado.

los coleccionistas, pues sabían que un casete de VHS era mucho más fácil de copiar, devaluando así su valor.

Al mismo tiempo, en Bucaramanga, un niño llamado Omar alimentaba su curiosidad por el cine gracias a su estrecha relación con los teatros bumangueses, como El Analucía, un lugar significativo para él. Omar, quien sería uno de los proyccionistas del CCCP años después, cimentó sus saberes sobre cine gracias a la cercanía con los teatros y ayudó mucho también el acceso a los canales de televisión como HBO, Cinemax y Cinecanal, que en su momento ofrecían una programación de películas independientes. Él, empezó a formar su gusto por el cine a muy temprana edad, al tiempo que su relación con las nuevas tecnologías de los 2000.

Su gusto le llevó por diferentes cineclubes, como el CineClub Cine Meridiano, de la Universidad Industrial de Santander (UIS). Pudo reconocer el funcionamiento de estos lugares: qué elementos usaban, las películas que proyectaban, los espacios y las personas. Eventualmente, lo aprendido le impulsó a moderar sus propias iniciativas, pero con otros objetos y artefactos, dando paso a otras prácticas y otras experiencias en el cineclub.

3.3.2 Los nuevos mejores amigos del cineclub: el DVD y la Internet

Resulta escandaloso, tabú, un secreto a voces, ilegal. Pero debe decirse: el cineclubismo emergió nuevamente después de los dos mil, gracias a la apertura en la distribución de cine tras la llegada del DVD y el Blu Ray “pirata”, así mismo por la facilidad de acceder a páginas web que ofrecían un inmenso catálogo de películas difícilísimas de conseguir, en su mayoría (por no decir todo), a un costo mínimo, incluso gratis. ¿Qué hay de escandaloso en eso? En Colombia, los cineclubes al ser espacios públicos de exhibición de películas, están obligadas por ley a pagar los derechos de exhibición de las obras ofertadas en su cartelera, principalmente. Pero ¡oh, la democrática tecnología! Ha

ayudado a que, en muchas ocasiones, los cineclubes no paguen precios exorbitantes y absurdos para un cineclub que ni siquiera cobra taquilla²⁵.

El reinado del DVD

El Muro jugó con los juguetes que disponía en las salas: mezcló el 35 mm, el VHS y el DVD, sin problema. Los ciclos de películas se hicieron cada vez más específicos, abarcando temáticas a profundidad y con la dicha de encontrar las películas que en los noventa ni se sabía que existían, principalmente de otros nichos de producción cinematográfica. Por ejemplo, durante su estancia en el León Tolstoi, hicieron videoconciertos con las copias en casetes de VHS o DVD que se encontraban en las tiendas de música.

Recién se posicionó el DVD en el mercado colombiano, era costoso adquirir una copia en este soporte, por lo que era usual que se realizaran copias de la obra original del DVD a VHS, un soporte más barato en ese momento. También se hacían copias de los VHS originales, y la copia de la copia bajaba la factura, por lo que presentar una película copiada se notaba, especialmente en pantalla grande. Pero eran pecados que se les permitía a los cineclubes, por los esfuerzos tan grandes que hicieron para conseguir obras difícilísimas. Incluso, proyectaron obras en 16 mm y 8mm, en eventos especiales. A los pocos años, el VHS fue relegado a los estantes de los anticuarios, pero en el Muro lo seguían usando, como una práctica de resistencia (consciente o no) ante la obsolescencia.

El disco DVD ha sido el objeto representativo de los nuevos flujos del cine, el vehículo que conectó a los distribuidores no oficiales con otros públicos. Su reinado fue fuerte y poderoso, hasta la popularización de las plataformas de streaming, después del 2010.

²⁵ Debo aclarar a quienes leen que mi intención no es exhibir y criminalizar a los cineclubes por estas conductas y decisiones que, a ojos de las leyes del mercado cinematográfico, son ilícitas. Por el contrario, mi interés es analizar cómo el desarrollo de las tecnologías y el uso que las personas le han dado, ha abierto un conjunto de prácticas renovadas y nuevas en los cineclubes, dándoles acceso a contenidos desconocidos, ampliando la oferta de exhibición y facilitando la aparición de más cineclubes.

En otra orilla apareció el Blu Ray, en el 2004, un desarrollo de grandes corporaciones tecnológicas (también creadores del DVD: Sony, Pioneer, LG, Samsung, entre otros) más robusto en capacidad de almacenamiento y calidad y, sobre todo, buscaba evitar la copia de los discos a la manera sencilla que si tenía el DVD (Fuentes, 2008). Fue un producto ideal para las consolas de videojuegos (PlayStation y X-Box) en auge, y para las películas filmadas en formatos digitales.

Entre el 2005 y el 2010, el DVD era el rey en el mercado de circulación de películas, principalmente en el “agáchese y escoja”. En todas las ciudades latinoamericanas hay mercados al margen de lo legal y venden como pan caliente películas en soporte DVD por menos de un dólar, y se encuentra de todo. ¡Claro! Las de Hollywood son las que más se consumen (por la publicidad, facilidad de acceso, el tipo de contenidos, etc.). Existen estos locales donde encuentras las joyas de la corona: —¿La filmografía completa de Ingmar Bergman?, ¿Retrospectiva de Agnès Varda? —¡Claro, sí está! ¿Busca algo del continente africano, asiático o latinoamericano? Le recomiendo estos títulos.

Estos lugares han sido conocidos por la persona que no puede comprar o alquilar una película original porque son muy caras y que solo busca entretenimiento para el fin de semana; lo conocen hasta los directores y productores locales curiosos al ver que sus obras se consumen más por estar en los estantes de estos negocios que en las pantallas de los cinemas oficiales, pues ¿Quién puede comprar una película original de \$40.000 pesos colombianos? Seguramente no será alguien que gana un salario mínimo (Luque Lavado, 2011). Hay otras personas que defienden su trabajo, propiedad intelectual y derechos de autoría y celebran las leyes que restringen la piratería. El punto medio es, quizá, una discusión que lleva muchos años, se trata de re-evaluar los costos de los productos culturales para que las personas accedan a precios justos, así se garantiza que la obra llegue a más públicos a través de circuitos legales y regularizados.

Internet, Web y redes sociales

Mientras tanto, la Internet cambió todo en la vida social, por completo. Su posición en el juego de las industrias culturales puso en jaque a muchas empresas que controlaban los flujos de sus productos, milimétricamente segmentados. Acceder a Internet facilitó la búsqueda y consumo de contenidos en tendencia y poco conocidos también. El fácil acceso a las películas empujó a la industria cinematográfica a pensar en nuevos formatos, soportes, incluso actos performáticos en las exhibiciones para que no dejaran de asistir a las salas de cine, o en últimas, que no se dejara de consumir cine, resolución clara en el éxito de las plataformas de Streaming.

Los cineclubes de la segunda década de los 2000, tuvieron acceso a una gran cantidad de artefactos y servicios que les facilitaron planear las sesiones, ciclos y conversatorios (proyectores digitales, computadores portátiles, internet, sonido portátil, salones). Su principal obstáculo ha sido atraer al público y que estos establezcan un hábito de asistencia. Sin embargo, la aparición de una gran cantidad de cineclubes en territorios con limitaciones de acceso a la oferta cultural de mayor demanda en las ciudades, constata que el avance técnico en los dispositivos de proyección y su masificación en el mercado del consumo doméstico ayudó a los cineclubes a moverse a otros espacios, con mayor margen de autonomía.

En este nuevo escenario, en varias ciudades de Colombia emergieron iniciativas inspiradas y motivadas por los cineclubes con más trayectoria. Ese fue el caso de Omar, que luego de asistir a las salas y cineclubes en Bucaramanga, en el 2012 se aventuró a crear uno propio, *Cine club Cinema Paradiso* en la UIS. Bajo la guía de Cine Meridiano, Omar aprendió cómo era “la movida” en el trámite de los permisos, uso de espacios, solicitud de equipos y recomendaciones generales para llevar a cabo la proyección dentro de la universidad.

Cuando el *Cine Club Cinema Paradiso* existió, el VHS ya era una reliquia. Las películas en DVD se amontonaban en alguna caja, esquina o entrepaño de las casas de las personas. Y pensar que, veinte años atrás, eran grandes bodegas donde se guardaban las copias de las películas de 35 mm, en condiciones controladas para evitar que se dañaran las cintas. Ahora las películas se guardan en bolsas de plástico transparentes,

con portadas impresas en papel bond (las piratas) o, si eran originales, en carcasas de plástico rígido que sujetaba los discos. A los pocos años, el DVD dejó de circular masivamente. En su lugar, llegó la era de las redes sociales, las aplicaciones (apps), los teléfonos móviles inteligentes y la instalación de redes 3G y 4G. El acceso a la información parecía cada vez más sencillo y libre de intermediarios.

Entretanto, Omar se mudó a Bogotá, entró a la universidad y comenzó con otra iniciativa, el CCCP, en el año 2016. Ese mismo año, Wikipedia cumplió quince años, se realizaron las primeras emisiones de televisión en 4k y 8K Ultra Alta Definición (UHDTV), las empresas Tesla y Google lanzaron modelos de vehículos autónomos (sin volantes) al mercado, se lanzó en Colombia el banco digital Nequi, se disparó la popularización de la tecnología Blockchain en el sector financiero, salió a la venta el iPhone 7, el videojuego “Pokemon GO” llenó las calles de pokemones listos para ser atrapados en una experiencia de realidad aumentada a través de teléfonos inteligentes, se puso de moda el Internet de las cosas (IdC o IoT en inglés)²⁶, entre muchos otros avances técnicos y tecnológicos.

El fluir de las tecnologías rompió récords durante ese año en cantidad de innovaciones, patentes, nuevas herramientas y servicios a la distancia de un toque, de un *like*. ¿Ver una película?, con unos pocos movimientos de la mano se podía acceder a una aplicación con un catálogo inmenso de obras. Ya no es necesaria la movilización de los cuerpos en vehículos, entre avenidas y localidades. Las tecnologías son mediadores en espacios físicos y virtuales, redefiniendo las experiencias, creando nuevas formas de percepción, de acción e involucramiento a la hora de ver una película.

Aunque se creía que las tecnologías digitales afectarían las salas de cine, solo en el 2016 se estrenaron 299 películas en salas de cine colombianas, más de 61 millones de

²⁶ Una aproximación entendible a este concepto sería la posibilidad que tienen los objetos de conectarse a una red inalámbrica, integrándose entre sí, con capacidades de recibir y transmitir datos con intervención humana mínima.

personas asistieron a las salas, de los cuales 4,79 millones de espectadores eligieron cine colombiano, siendo el de mayor consumo de cine nacional hasta ese año (Dirección de Cinematografía & Ministerio de Cultura, 2017). En cuanto a estadísticas de los cineclubes, no hay cifras oficiales de consumo pues son, en su gran mayoría, organizaciones sociales sin personería jurídica, y los cineclubes como el Muro que cuenta con una identificación legal ante el Estado colombiano, no se incluyen en el levantamiento de datos por las entidades encargadas, pues su taquilla es poco representativa para el mercado cinematográfico.

3.3.3 Otros objetos mediadores de la experiencia en el cineclub

En cada cineclub el sistema de objetos se mantenía esencialmente igual, pero otros elementos se insertaron dependiendo el espacio y los intereses de sus organizadores que influía en la manera como organizaban las proyecciones. Donde encontré una riqueza especialmente apreciada fue en el CCCP, porque su espacio se configuró desde la experiencia doméstica, aportando nuevas maneras de interactuar con los objetos y los artefactos.

Con objetos aportados de diferentes personas y procesos que trabajaban en el Caracol, las proyeccionistas en el CCCP organizaron el espacio con: un video beam y la loza para la crispeta y la aguapanela prestadas por un proceso de educación popular llamado “Tunjuelo Popular”; el computador portátil de Omar, o a veces de alguien de la casa; y el sistema de sonido, “una cosa rara”, según Omar, porque fue el artefacto que más se cambió (cabinas, parlantes pequeños de computador o teatros en casa, todos prestados). Estos objetos eran imprescindibles.

Omar se confesó un poco neurótico (todas las personas son neuróticas, de cierta forma) frente a los hábitos de organización del cineclú, a veces casi compulsivos y obsesivos, pero las proyecciones necesitaban de esa compulsión para resultar satisfactorias.

La ruta a seguir para garantizar una proyección ideal comenzaba con la organización del espacio y todo el mobiliario necesario “¡y que no faltara el tablero con la

información de la proyección, afuera de la casa!”, exclamó Omar. Tampoco se permitía que la puerta se cerrara. No debía faltar el video beam, el sonido ni el computador, que además no podía ser otro que el de Omar, porque con este él preparaba las presentaciones durante el círculo crispetero, con información importante de los ciclos y las películas; además, él usaba software libre (no usaba Windows), complicando la compatibilidad de los archivos necesarios y su regular funcionamiento en otro computador.

Así pues, los mediadores materiales de la experiencia en el CCCP eran controlados por los proyeccionistas, pero no siempre funcionaron como esperaban: daños, fallas, deficiencias, faltas durante el proceso. En general, las personas que organizan los cineclubes apuestan por un mínimo de imprevistos, pues la promesa del cineclub no puede verse afectada a causa de una falla tecnológica o de un objeto. Sin embargo, es muy común que suceda que la película no reproduzca por defectos en el disco, el formato no sea reconocido por el reproductor, no funcione el computador, no suene un baffle, sin mencionar apagones inesperados y otros imprevistos que afecten el correcto funcionamiento de los artefactos tecnológicos.

Estas fallas no deben aislarse de la cadena de asociaciones entre las intenciones y usos de quienes controlan los artefactos y lo que el artefacto hace dentro de su esquema funcional como máquina diseñada y programada para algún fin. Cuando el artefacto hace su trabajo, parece estar al margen de otros elementos preponderantes en la experiencia de ver cine en el cineclub (la película, la gente), pero cuando no cumple con sus funciones, inesperadamente cobra otro rol y cambia el curso típico de una proyección, convirtiéndose en un agente reconocido en la red de asociaciones y acciones. Es aquí cuando el artefacto cobra protagonismo para las personas, en el desvío de su camino lógico de acción, reconociéndosele importante.

Es por esto que, tanto para el CCCP y el Muro, el control total sobre las diferentes etapas de planeación y ejecución de las proyecciones, está fuertemente soportada en el normal funcionamiento de los objetos y artefactos tecnológicos, sin los cuales, la

atmosfera de la sala ideal de cada proyccionista no sería materializada. Es aquí cuando cobra importancia el conocer el funcionamiento de los objetos, saber manipularlos y ser capaces de arreglarlos, en caso de fallas. Un conocimiento técnico (por lo menos básico) de los organizadores es también necesario para sostener las proyecciones en un cineclub. Además, los artefactos se han hecho cada vez más fáciles de manipular, sin que requieran conocimientos avanzados sobre su uso.

De este modo, al juego entran las redes sociales, los teléfonos inteligentes, la masificación del servicio de Internet en las ciudades y en algunas zonas rurales, las aplicaciones de mensajería instantánea, YouTube, el P2P, el streaming y hasta cineclubes virtuales.

3.3.4 Las redes sociales expandidas de los cineclubes

Con todos los avances tecnológicos puestos en la mesa de juego, los cineclubes reconfiguraron muchas de sus prácticas distintivas y heredadas del siglo XX, dando apertura a nuevas relaciones sujetas a las condiciones de conexión y uso de las tecnologías, primordialmente desde las TIC. De una u otra forma, estas prácticas renovadas no se han desligado del conjunto de sentidos y representaciones que les distingue como cineclubes, lo que se ve es una mixtura de las tradiciones con lo novedoso (a veces disruptivo), emergiendo otros significados, valores y experiencias alrededor de la experiencia del cineclub. Se trata entonces de los procesos de adaptación y cambio de los cineclubes en sus contextos sujetos a la globalización digital.

Tales procesos se dieron principalmente en las redes sociales y las apps de mensajería instantánea. La facilidad de conectar con otras personas abrió canales de comunicación inmediata sin importar la ubicación de la persona. Con las fronteras del espacio social redefinidas, se conocieron otras iniciativas de cineclubes en diferentes puntos de las ciudades, incluso de municipios rurales; la oferta de exhibición se alejó de los moldes clásicos de lo que se ha considerado “el buen cine” (aunque muchos cineclubes siguen defendiendo los cánones del cine sujetos a la producción europea, principalmente) y

sobre todo, personas que no han tenido contacto con este tipo de ofertas culturales se han acercado e interesado, sin que sean necesariamente expertas ni “cinéfilas”.

Uno de los objetos-agentes importantes durante estos procesos, visiblemente transformado por las tecnologías, fue la publicidad. El Muro en los años noventa fue un hábil estrategia en el despliegue de piezas impresas como afiches y volantes dentro de las universidades, bares y sitios artísticos. Luego, durante las proyecciones, entregaban programas de mano y volantes con textos cortos sobre la película que la gente ha coleccionado. Años después, con la llegada de las redes sociales, las dinámicas cambiaron, ya no se imprimían y pegaban carteles continuamente, tan solo en ocasiones especiales, ni se entregaban papeles en las manos de la gente; en cambio, se empezaron a publicar en el *muro* de Facebook, en Instagram o en una página web, se compartía por Whatsapp o al correo electrónico. El papel fue reemplazado por una imagen digital que puede verse a través de la pantalla de un teléfono o un computador.

Figura 3-3. Afiche Cine Club El Muro (2006)



Fuente: Cine Club El Muro

Figura 3-4. Publicidad digital Cine Club El Muro (2019)




Un espacio de reflexión de los estudiantes del Gimnasio Moderno sobre cine

EN EL **GIMNASIO MODERNO**

PROGRAMACIÓN 2019

NUEVO TEATRINO DE "DON OS"

Martes de cine
6:00 p.m.

JUNIO ■ Del cine a la literatura y de la literatura al cine.

PELÍCULA	DIRECTOR	PAÍS	AÑO	DURACIÓN	GÉNERO
MARTES 04					
UN TOQUE DE VIOLENCIA (TIAN ZHU DING)	Dir: Jia Zhang Ke	China	2013	130 min	Drama - Crimen
MARTES 11					
THE INNOCENTS	Dir: Jack Clayton	Reino Unido	1961	99 min	Terror - Intriga
MARTES 18					
LOS CUENTOS DE LA LUNA PÁLIDA	Dir: Kenji Mizoguchi	Japón	1953	96 min	Drama - Fantástico
MARTES 25					
LA LEYENDA DEL SANTO BEBEDOR	Dir: Ermanno Olmi	Italia	1998	99 min	Drama - Pobreza






"Creo en muchas cosas: una de ellas es la literatura, de no ser así no escribiría. Creo en las fuentes de la vida, una de ellas ha sido para mí, el cine."

Guillermo Cabrera Infante

LUGAR:
NUEVO TEATRINO DE "DON OS"
Carrera 9 No 74 - 99
Bogotá - Colombia





INFORMES:

Biblioteca de los Fundadores - biblioteca@gimnasiomoderno.edu.co
Cine club el Muro - 4326877 - www.cineclubelmuro.com - 3045692663 - cultural@cineclubelmuro.com

ENTRADA LIBRE

Fuente: cuenta de Facebook Cine Club El Muro

En el caso del CCCP, siempre quisieron producir algo impreso ya fueran volantes, invitaciones o carteles, pero hubo limitantes y otras prioridades que atender. La publicidad fue esencialmente virtual. Se encargaban de diseñar los carteles y los publicaba a través de la cuenta de Facebook del Caracol. Cada mes, juiciosamente el CCCP promocionaba los ciclos y cada ocho días compartía piezas gráficas anunciando una película.

Figura 3-5. Publicidad digital Cineclú Crispeta Popular (2019)



Fuente: cuenta de Facebook Rincón Cultural El Caracol

Tanto el Muro como el CCCP han usado las redes sociales como canales de comunicación para visibilizar y posicionar sus iniciativas. Han consolidado una comunidad que sigue las cuentas, interactúa con el contenido publicado y se informan de sus actividades. Facebook e Instagram son las ventanas para echar un vistazo a los contenidos que ofrece cada cineclub.

El Muro, por su parte, tiene una página oficial en Facebook con 1.4 mil seguidores aproximadamente; creó la página el año 2015 (Cine Club El Muro, 2022). Además, administra un grupo público en la misma red social, donde otras personas comparten contenidos e interactúan. También tiene una cuenta en Instagram, creada en el 2018, seguida por seis mil personas.

En el caso del CCCP, publica a través de la página de Facebook del RCC, creada el año 2014 y seguida por más de siete mil personas (Rincón Cultural El Caracol, 2022). El contenido compartido es variado: política, educación, eventos artísticos, memes, etc. No tienen Instagram.

¿Podría un cineclub existir sin la intervención de las tecnologías, los objetos y todo el conjunto material usado por sus organizadores y públicos? Considerando todos los elementos expuestos en el sistema de objetos y los artefactos tecnológicos que usaron el Muro y el CCCP, el cineclub debe considerarse como un lugar donde se conforma una compleja red de relaciones y asociaciones entre agentes humanos y no humanos. Analizar las acciones humanas de ver y hablar de una película en un espacio sin involucrar el entramado de los otros elementos no humanos desplegados para que funcione el cineclub, sesga el análisis y niega la importancia de estos otros elementos en el cineclub, solo reconocible cuando no funcionan como se espera.

Relacionar los objetos y artefactos tecnológicos, los espacios y las prácticas de las personas en los cineclubes, enriquece las interpretaciones de lo que sucede en un cineclub como una formación cultural concreta, atravesada por las especificidades del territorio, la temporalidad y el conjunto material disponible. Dicho de otra manera: imaginemos si el Beta o el VHS no hubiesen existido ¿el Muro existiría hoy como se conoce? O si los sistemas de reproducción de imagen y sonido digital no se hubiesen popularizado, ni el DVD o el BD posicionado como los nuevos soportes digitales para ver películas ¿acaso los cineclubes universitarios hubiesen alcanzado fama y prestigio y hubiesen formado a centenares de personas, que motivadas fundarían sus cineclubes en los barrios, colegios y bibliotecas locales?

El hecho de que las materialidades de las proyecciones de cine se transformaran en algo más móvil y se masificaran, es la clave para la consecutiva transformación de los otros dispositivos y relaciones en los cineclubes. Por lo tanto, negar que las tecnologías no están relacionadas con los acontecimientos en el cineclub, salvo cuando fallan, es una visión simplista y sesgada. Estos cineclubes existen en tanto hay condiciones materiales que lo han permitido, así como una persistencia por parte de los moderadores y proyeccionistas en buscar opciones y salvavidas en la tecnología, que les ha permitido desplegar otras prácticas y redes en sus quehaceres cotidianos.

Por último, precisar que, a pesar de los presagios pesimistas de críticos y cinéfilos del fin de lo que han sacralizado como el (verdadero) ritual cinematográfico tras la irrupción de las tecnologías digitales, las salas de cine se han mantenido y han incrementado la taquilla (de acuerdo con los datos citados en la página 65) rompiendo récords de audiencia año tras año antes de la pandemia²⁷. Ahora se le suma el indicador de cantidad de vistas a través de plataformas de streaming en el mundo, generando ganancias exorbitantes para los nuevos competidores de la industria. De tal modo que se diversificaron los canales de acceso, se formaron nuevos espacios virtuales y las empresas con mayor capital se han adaptado a estas condiciones, otras emergieron, se fortalecieron y otras han llegado a su fin en la industria cinematográfica, especialmente durante la pandemia. Así mismo, el catálogo de películas se amplió considerablemente, en especial cinematografías de continentes y países poco conocidos, convirtiéndose en una oportunidad hacia la necesaria apertura de otras narrativas.

²⁷ De acuerdo con EGEDA (2022, p. 45), en el 2019 se rompió el record en taquilla, con 935 millones de entradas vendidas en las salas de cine iberoamericanas, generando 3.500 millones de dólares de ingresos. Después de la pandemia, esta cifra descendió significativamente, sin embargo, en el 2021 se registraron 307 millones de espectadores y 1.200 millones de dólares de ingresos.

4. Un Cineclub Cin-estar

En las guías, manuales y tratados de los cineclubistas (Chile, 2019; Cortez Rz et al., 2013; Fundación Manguaré; Cineclub La Imagen Viajera, 2016; Grilli, 2008; Horta, L., Inostroza, P., Pruzzo, C., & Jarpa, 2013; Rodríguez A, 2011), un cineclub virtual no se ajusta al deber ser. Las referencias se sujetan a un espacio físico y presencial, donde el centro son las personas, las experiencias de ver cine y la interacción, denominada de muchas maneras (foro, diálogo, charla, conversación, etc.).

En la sección ¿Qué es un cineclub? de la guía cineclubista de Colombia, se explicita que “*la actividad presencial y no virtual [énfasis agregado] constituye una de sus principales características, potenciando así la participación del público y la contraposición de ideas y opiniones.*” (Fundación Manguaré; Cineclub La Imagen Viajera, 2016, p. 5). Esta afirmación sesga otras experiencias producidas en momentos de transformaciones sustanciales en cuanto a las comunicaciones, las revoluciones tecnológicas y la configuración de espacios desmaterializados en su sentido clásico, dando apertura a la metáfora del espacio virtual.

En efecto, ya no es necesario salir de casa e ir a la sala de cine para ver una película. Estas nuevas dinámicas de consumo suponen un reto para los cineclubes y las salas de cine, anclados a un espacio físico que cuenta con un sistema de objetos y artefactos tecnológicos. Sin embargo, ni los cineclubes ni las salas de cine han desaparecido, por el contrario, han crecido (en especial los multiplex) y la oferta-demanda de consumo cinematográfico se ha ampliado por la variedad de accesos que tienen los consumidores.

Respecto a lo anterior, es importante mencionar que, gracias al desarrollo técnico y tecnológico, se han formado comunidades en espacios virtuales que se reúnen a ver películas, al tiempo que comparten contenidos y se comunican entre sí, sin necesidad del espacio físico. Estas experiencias se han desarrollado especialmente en escenarios

de videojuegos en línea, sitios web tipo blogs, las redes sociales, las apps de mensajería instantánea, entre otros.

Hasta aquí, el curso de los acontecimientos regulares de los cineclubes y el acceso a herramientas tecnológicas, dieron apertura a otras experiencias mediadas por los objetos y artefactos tecnológicos; sin embargo, los cineclubes como el Muro y el CCCP se anclaron a un espacio físico y presencial, tal como las guías de los cineclubes recomiendan; hasta que ocurrió una pandemia planetaria en el 2020.

El 25 de marzo de 2020, en Colombia se declaró el confinamiento y distanciamiento social por la pandemia del COVID-19. El “aislamiento” social obligó a que la gente buscara otras formas de continuar con sus actividades cotidianas: trabajar, estudiar, ejercitarse, entretenerse, etc. Los espacios virtuales fueron los nuevos lugares para el desarrollo de acciones cotidianas que requieren interacción y encuentro entre personas, sin moverse de casa. Esto fue posible por la mediación de los artefactos tecnológicos conectados a Internet. Estos escenarios virtuales garantizaron la continuidad de las rutinas y la movilidad, aun cuando los cuerpos estuvieran quietos en una silla o en la cama. Además, permitió la exploración de novedades para el entretenimiento, un aliado a la hora de calmar la aplastante ansiedad provocada por el miedo a la muerte, el encierro y el pánico.

Después de todo, los cineclubes no fueron la excepción. El Muro y el CCCP cerraron sus puertas. En cambio, otras ventanas se abrieron. Tal es el caso del Cineclub Cinestar, una iniciativa que nació a comienzos de la pandemia y sigue proyectando, aun cuando los confinamientos se acabaron (por el momento) y la vida de las personas volvió paulatinamente a la normalidad pospandemia.

En este capítulo retomo conceptos de capítulos anteriores, ahora analizados con un enfoque quizá más fragmentado y metafórico, especialmente desde las categorías espacio-lugar. Conceptos como el espacio virtual, las redes y las movilidades comunicacionales, cobran relevancia, intersecadas en redes que fueron difíciles de distinguir, como en los otros cineclubes, pues las fronteras visibles se desdibujan en

Cinestar, configurándose así otras fronteras más dinámicas, así como nociones, sentidos y prácticas emergentes. En este capítulo resalto los relatos de los organizadores del cineclub, conjugándose con los de mi propia experiencia.

4.1 Espacios y movilidades virtuales

La capacidad que tienen los individuos o un grupo social de moverse a través del espacio se le conoce como «motilidad» (Mansilla, 2018; Urry, 2007). En particular, los cuerpos humanos han sobrevivido, en parte, por esta capacidad, sin embargo, al verse limitada la accesibilidad, esta a su vez entendida como una condición de la movilidad (Mansilla, 2018), el desarrollo de los acontecimientos de la vida cotidiana peligran. Probablemente esta fue una de las situaciones que causó más angustia y ansiedad entre las personas cuando se declaró la pandemia global por el COVID-19, la primera del siglo XXI.

La gente creyó que la vida social se pausó. No obstante, por medio de las pantallas de los televisores, los teléfonos móviles, los computadores y tablets, las personas se trasladaron a espacios virtuales de interacción social. La vida social se aceleró “moviéndose en direcciones imprevistas y resignificando espacios, tiempos y relaciones que quizás nunca serán las mismas.” (Fradejas-garcía et al., 2020).

Las aplicaciones de redes sociales, los servicios de mensajería instantánea y videotelefonía se convirtieron en los principales escenarios de interacción social: chats, canales multimedia, plataformas de contenido audiovisual, videollamadas, transmisiones en vivo, etc. El mundo humano no se detuvo del todo, las relaciones sociales se trasladaron a espacios más allá de lo físico.

Ahora bien, lo que se ha entendido, hasta ahora, como espacio y lugar ha mantenido ciertos límites con lo virtual. La separación entre lo físico (usualmente relacionado con lo real porque es asimilable a través de los sentidos) y lo virtual (relacionado con lo imaginario, las ideas, lo intuitivo y la imitación de lo real) reproduce una lógica binaria, con pocas posibilidades de asociar estas dos dimensiones. No obstante, el sentido del

lugar asocia otros componentes como las movilidades, las comunicaciones y las redes sociales (Massey et al., 2012), desligándose de la concepción física de una zona geográfica. En este caso, se vinculan las acciones, los sentidos del espacio material, las relaciones entre los seres y los espacios.

Por otro lado, el espacio virtual dialoga con el sentido del lugar, aunque el primero se asocia con la disolución entre materialidad, cuerpo, espacio y tiempo, dando como resultado la ausencia de un lugar fijo, por ejemplo, un territorio. Aun así, el espacio virtual no está desconectado de lo material, por el contrario, se sujeta fuertemente a las condiciones materiales para garantizar su existencia. Es así que nuevos sentidos del lugar han emergido, cada vez más simbólicos y abstractos.

El espacio virtual es una metáfora del espacio físico. Su existencia se debe a los “vehículos, herramientas, instrumentos y materiales” (Latour, 2008, p. 58) necesarios para que se configuren los medios de interacción y acción. Es el caso de la Internet²⁸, la web, las apps, los computadores, los teléfonos móviles, etc. De aquí que la comunicación y el transporte son columnas vertebrales en el espacio virtual, resumidas en procesos de movilidad. De acuerdo con Urry, se identifican cinco procesos principales de movilidad: i) los viajes “corporales” de los sujetos sociales, ii) el movimiento físico de objetos, iii) los viajes imaginados, iv) los viajes virtuales y v) los viajes comunicativos (Pompeyo, 2007, p. 47). Moverse es posible en espacios virtuales, que también es un indicador de estatus y poder (Urry, 2007, p. 9 traducción propia).

Con todo y lo anterior, sitúo a Cinestar como un lugar en el espacio virtual que existe por la relación entre materialidades, comunicaciones y prácticas. Hay unas condiciones materiales necesarias para la existencia de un cineclub virtual con todo lo que implica:

²⁸ No confundir espacio virtual con Internet, la segunda es definida como “un conjunto descentralizado de redes de comunicaciones interconectadas” que utilizan protocolos de comunicaciones que garantiza la transmisión de datos a través de redes físicas heterogéneas (Wikipedia, 2022a). Es decir que, la Internet es una parte que compone al espacio virtual.

interacción entre usuarios y ver cine. Cinestar es un lugar en la medida que hay personas ubicadas en diferentes partes del mundo físico, conectadas a través de una infraestructura digital y electrónica adecuada, con el interés de ver una película y, eventualmente, interactuar (chatear o hablar) con otras personas, por medio de un teléfono móvil, tablet o un computador, cualquiera conectado a Internet.

Es importante aclarar que, hay una brecha digital significativa. No todas las personas tienen acceso a los dispositivos ni las condiciones de conexión. Existe una materialidad que permite la conexión a espacios físicos y virtuales que no se debe desligar del lugar social que ocupan los usuarios, ni del capital o de los territorios que se conectan a los espacios expandidos por la virtualidad. El espacio virtual, aunque sea una promesa de nuevas relaciones sociales igualitarias y libres del control, es también un espacio al que se accede de forma condicionada, que no escapa de la jerarquización, ni del control de quienes lo administran y gestionan, ubicados en territorios geográficamente centrales²⁹ (Buzai, 2014, p. 88). De tal modo que se puede conectar las prácticas sociales con las relaciones de poder.

4.2 Transmitiendo en directo desde Cali para el mundo

¿Cómo es un cineclub virtual? Se preguntaron Jason, Tatiana y Juan Carlos, confinados(a) en Cali y Popayán en el 2020. La respuesta fue el Cineclub Cinestar, un espacio de conexión digital para dialogar alrededor de la proyección de una película (Cinestar, 2020). Transmitieron en directo por Facebook y Twitch los sábados en la

²⁹ El trabajo de Gustavo D. Buzai es sugerente para entender cómo son las relaciones entre países vistas desde el viaje de los datos por internet, concluyendo que los centros económicos y de poder mundiales como Estados Unidos, Canadá y la zona norte de Europa, son también puntos de llegada y partida de todas las redes de comunicación y el transporte de datos.

noche³⁰. Cinestar fue una propuesta diseñada para las redes sociales con la función de transmitir contenidos audiovisuales en vivo³¹.

Los organizadores de Cinestar, sin moverse de sus lugares de residencia se conectaron a través de las redes sociales digitales para proyectar películas y analizarlas, mediante el uso de plataformas como Facebook, Twitch y Discord. Inicialmente, la idea del cineclub fue de Jason, para encontrarse con personas que les gusta ver cine y hablar sobre películas. Esta es una práctica recurrente que realizaba Jason con su compañera Tatiana quien vive en otra ciudad. Ellos encontraron la manera de mantenerse comunicados por medio de las transmisiones en directo que hacía Jason a través de Twitch, mientras él jugaba videojuegos, práctica habitual entre las personas que se identifican como *gamer*³².

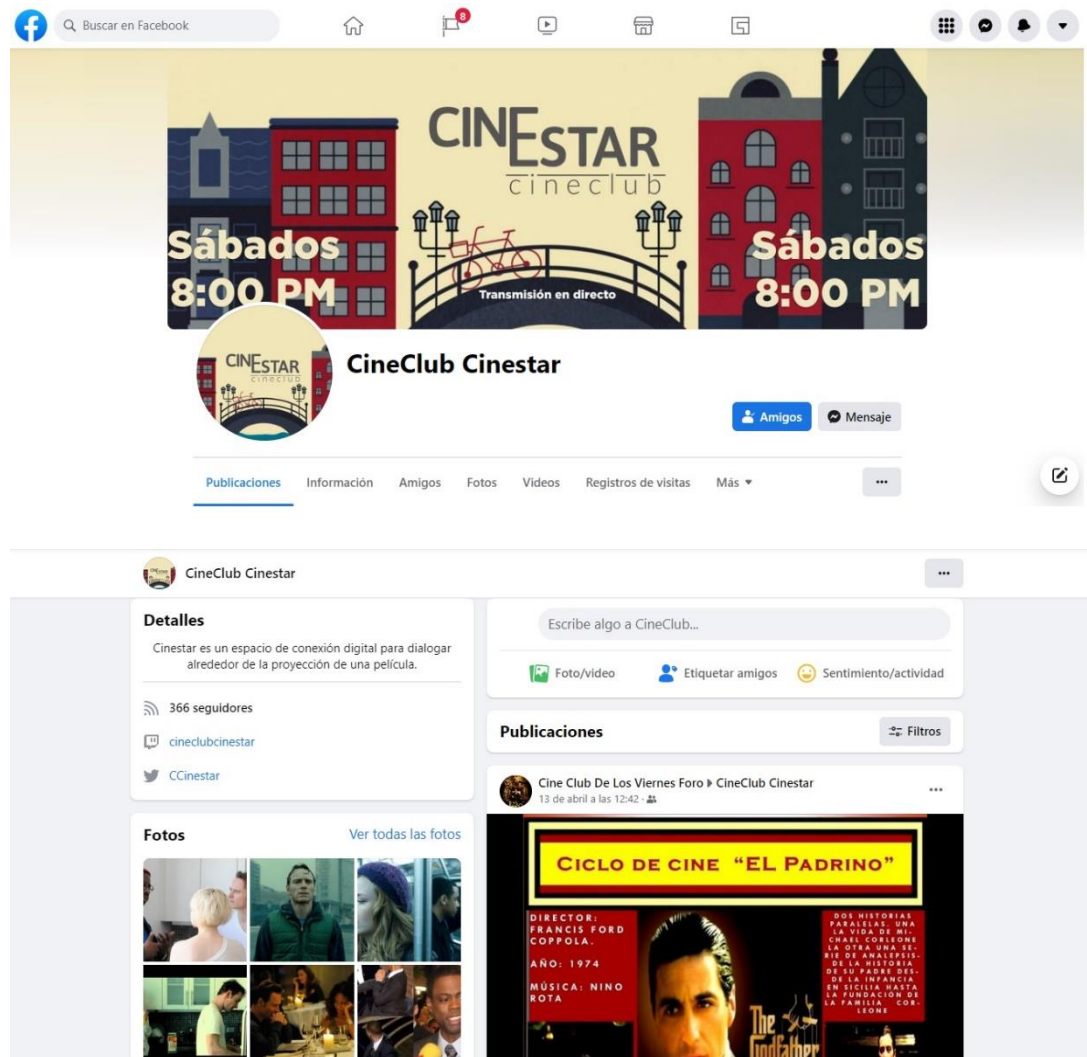
³⁰ Cinestar CIN transmitió en Facebook, pero debido a restricciones de copyright, Facebook bloqueó las transmisiones. Los organizadores decidieron transmitir solo a través de su canal de Twitch.

³¹ Hubo otros cineclubes físicos y presenciales que por la pandemia migraron a las redes sociales. Mencionaré dos: el Cineclub El Grito Virtual, moderado por Armando Russi, y el Cineclub Zoetrope, moderado por Álvaro Lozano Gutiérrez. Estos dos cineclubes promocionaron sus proyecciones principalmente a través de Facebook y correo electrónico, solicitaban una preinscripción para luego enviar a través de correo electrónico un link de la plataforma Zoom. El Grito Virtual enviaba un mensaje con el link de la película alojada en la nube para ser vista antes del foro, instrucciones de conexión y una sinopsis con comentarios del cineclub; el espacio acabó el 1 de octubre de 2020. En el caso de Zoetrope, no logré vincularme a una proyección.

También la Cinemateca Distrital de Bogotá lanzó un segmento que llamaron #ViveLaCinematecaEnCasa, y un hashtag #CineClub virtual; eran transmisiones desde su canal de YouTube, con proyecciones y charlas. Otro programa que continúa al aire es la franja 'Cineclub #EnCineNosVemos' de Señal Colombia, presentado por Diana Rico, una reconocida crítica de cine, que conversa con personas que aportan a la discusión en torno a la película, además, invitan al público a opinar de la película en las redes sociales de Señal Colombia.

³² Es una identidad ligada a unas prácticas de juego en plataformas interactivas. Es un concepto difícilmente rastreable y definible, pero que se constituye dentro de un contexto de capitalismo avanzado, y los objetos tecnológicos cobran gran relevancia (Muriel, 2018)

Figura 4-1. Perfil de Facebook de Cineclub Cinestar.



Fuente: cuenta de Facebook del Cineclub Cinestar (2020b)

Jason está sobre los 30 años y es profesional en Cine y comunicación digital. Maneja con facilidad herramientas tecnológicas y tiene bastante historia con los cineclubes de Cali. En la pandemia empezó a trabajar en la creación de Cinestar junto con Tatiana. Él creó la ambientación gráfica y el nombre; Tatiana diseñó la tipografía (ver figura 4-1). Luego, Jason invitó a Juan Carlos, un viejo amigo, también amante de los cineclubes y licenciado en Literatura. Ellos dos fueron los rostros de Cinestar durante las proyecciones; en cambio, Tatiana prefirió mantener cierto anonimato, aunque su participación por Discord y en el chat de las transmisiones era muy activa.

Las transmisiones en directo de Cinestar constó de apps, servicios y programas digitales que permiten la interacción y la visualización del contenido. Jason era el responsable del manejo técnico y tecnológico. A continuación, describo los sistemas de objetos y artefactos que garantizan el desarrollo de Cinestar.

4.2.1 Sistema de objetos y artefactos del Cinestar

Si usted quiere conectarse a Cinestar debe tener un computador o un dispositivo móvil (teléfono móvil o Tablet) conectado a internet ya sea por cable o Wi-Fi, un reproductor de sonido (en caso de que los dispositivos no cuenten con uno) y, si quiere hablar durante los foros, un micrófono y cámara web. En el caso de los organizadores, todos los elementos anteriores eran esenciales e imprescindibles; hay que sumarle, por supuesto, la película y otros programas como software y apps.

Cinestar usó varias aplicaciones para transmitir: Facebook y Twitch, los canales donde se conectó la gente para ver la proyección, equivalente al espacio físico de reunión; Discord, un programa similar al Skype donde Jason y Juan Carlos se conectaban y charlaban a través de voz y video, también otras personas se podían conectar si querían hablar; otras apps y software para la retransmisión en directo y la reproducción de la película.

Apps y software usadas en Cinestar

- **Facebook:** para acceder al perfil de Facebook del Cinestar es necesario estar registrado con un perfil y ser “amigos” o seguir la página con un “me gusta”. Las personas que siguen la página reciben actualizaciones y notificaciones con novedades.

Durante la transmisión, la pantalla se dividía en tres secciones: 1) el contenido transmitido 2) la información de la transmisión. 3) la sala de interacciones en vivo con los botones de reacciones (me gusta, me encanta, etc.), comentar y compartir; luego la sala de chat disponible para todas las personas conectadas

y también visible en las grabaciones que dejan las plataformas después de la transmisión. (ver figura 4-2)

Figura 4-2. Espacio virtual del Cineclub Cinestar en Facebook



Fuente: cuenta de Facebook del Cineclub Cinestar (2020b)

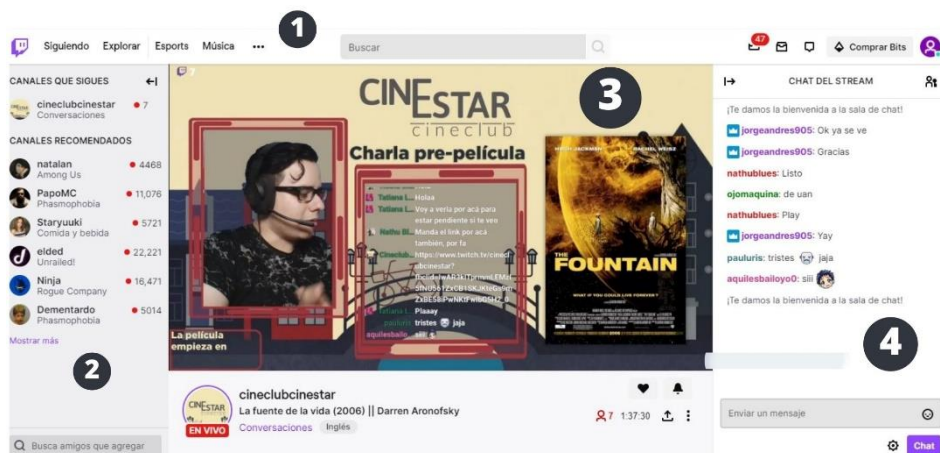
- **Twitch:** es una plataforma de transmisión en vivo de videojuegos, Esports³³, y otros eventos del sector entretenimiento. Los(as) streamers pueden interactuar, chatear con diversas comunidades y crear un espacio propio de entretenimiento (Twitch, 2020). Para acceder al canal de Cinestar no es necesario estar registrada, pero no se podrán ver transmisiones privadas o chatear. La transmisión del cineclub es pública y simultánea con Facebook, es decir, se puede transmitir por los dos canales al mismo tiempo, pero se requiere de un software para retransmitir.

El espacio cuenta con cuatro secciones: 1) barra de menús con subsecciones para la exploración de canales y del perfil. 2) Información y recomendaciones de los canales. 3) La pantalla con la emisión en directo y la información del

³³ Deportes electrónicos. Son competencias de videojuegos convertidos en eventos de gran popularidad en el mundo.

canal. 4) La sala de chat para interactuar con el streamer y los usuarios conectados.

Figura 4-3. Espacio virtual del Cineclub Cinestar en Twitch



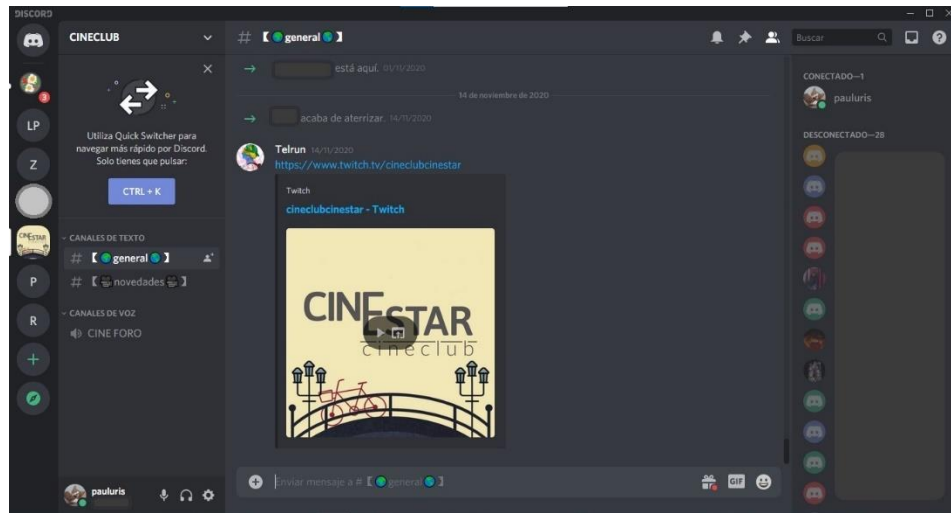
Fuente: cuenta de Twitch del Cineclub Cinestar (2020a)

- **Streaming:** son aplicaciones para grabar y transmitir video a otras plataformas como redes sociales, canales de video y canales de streaming. Los programas usados por Cinestar son Open Broadcaster Software (OBS) y StreamLabs OBS. Jason los controlaba y gestionaba.
- **Discord:** es una app freeware³⁴ que entrega comunicaciones de voz y sesiones multimedia a través de redes de protocolo de internet (Wikipedia, 2022). Cinestar cuenta con su propio servidor, algo así como la sala de una casa para recibir las visitas. El servidor puede organizarse en múltiples canales de texto y voz basados en temas. En el servidor de Cinestar hay dos canales de texto: *generales* y *novedades* donde la gente escribía, y un canal de voz llamado *Cine*

³⁴ Software gratis. No confundir con Software libre, pues es un programa que se distribuye sin costo, pero mantiene restricciones en su copyright.

Foro donde se hablaba (ver figura 4-4). Es una app muy usada por comunidades virtuales.

Figura 4-4. Interfaz del servidor Cineclub en Discord.



Fuente: Discord (2020)

4.2.2 El lugar virtual

El acceso a Cinestar era gratuito y abierto a cualquier persona, eventualmente incluso para aquellas con limitaciones físicas (películas con audio descripción). La transmisión se hizo en simultáneo en Facebook y Twitch, aunque con diferencias porque la conexión era más estable y de mayor calidad en Twitch, a diferencia de Facebook que ha sido un dolor de cabeza por las restricciones de copyright.

Por otro lado, la estética de Cinestar era llamativa, funcional y bien cuidada. La transmisión antes y después de la película, estaba decorada con una ilustración de fondo que situaba diferentes elementos en un entorno urbano de dos edificios divididos por un pequeño afluente de agua y conectados por un puente. Las proyecciones de la cámara web de cada moderador se ubicaban a los costados y en el centro se ubicaba un recuadro donde aparecían los comentarios de los usuarios en

Facebook y Twitch (ver figura 4-5). Además, se ambientaban las transmisiones con música de fondo conocida como *Lo-Fi*³⁵.

Figura 4-5. Transmisión foro película *Arrival* 30 mayo 2020



Fuente: cuenta de Facebook Cineclub Cinestar (2020)

Con respecto a los públicos, ubicar los espacios y la configuración del sentido del lugar fue difícil. Cada persona pudo estar en diferentes territorios nacionales e internacionales, en condiciones diversas y poco conocidas. La única forma en la que pude establecer cuáles eran los espacios de los usuarios conectados a Cinestar fue solicitándoles que me narraran sus experiencias, y también narrando mi experiencia.

Asumí que muchas de las personas conectadas a Cinestar estuvieron encerradas, ya que no se podía salir a ningún sitio durante los confinamientos. De esta manera, los espacios donde estuve mientras me conecté a Cinestar fueron mi habitación y el estudio. Así mismo lo fueron para Jason, Tatiana y Juan Carlos.

³⁵ Lo-Fi (Low fidelity) es una forma de producción musical con medios caseros, en ocasiones viejos y artesanales, con la intención de generar un sonido de baja fidelidad.

Estos espacios domésticos y privados, usualmente destinados a pernoctar y al trabajo doméstico, durante la pandemia se transformaron también en lugares para darle continuidad a las obligaciones típicas del trabajo asalariado, o de los(as) estudiantes que debían atender las clases a través de un dispositivo tecnológico que les conectaba con sus compañeros(as) de clase y con el(la) docente. Se trató de continuar con la vida social mediada por artefactos tecnológicos y objetos. En concreto, las movilidades corporales se expandieron a las movilidades virtuales, priorizando las comunicaciones.

Ahora bien, la conexión a Cinestar, se puede entender como una forma de acceder al lugar, en tanto hay relaciones de comunicación, hay personas detrás de las pantallas, desperdigadas por el mundo, sin saber muy bien dónde están, pero su conexión significa un habitar (en un sentido metafórico) en un nodo digital que es real gracias a una extensa red de aparatos y artefactos que median esa experiencia.

4.3 Agencia de los objetos en espacios virtuales

La pandemia es el momento en el que los artefactos tecnológicos salen del plano oscuro de la acción y cobran importancia como agentes con roles importantes dentro del sistema social. Todos los sistemas de objetos y de artefactos tecnológicos funcionales emergieron en el plano de las acciones humanas como “operadores de posibilidad, como transformadores del espacio de posibilidades” (Parente, 2016). Es decir, los artefactos son importantes en tanto se les atribuye agencia material, pero no son independientes de las acciones de las personas, porque están diseñados para ser operados por la acción humana. Dicho de otro modo, son elementos diseñados para ejecutar acciones en relación con una necesidad de uso. Sus funciones permiten que se despliegue un repertorio de posibilidades, una realidad “extendida y andamiada en la cultura material” (Parente, 2016). En este punto, me alejo un poco de la lectura más radical de Latour sobre la agencia de los objetos, ya que no encontré una relación significativa del sistema de objetos inorgánicos fuera de la relación persona/objeto en el campo de acción provisto. Es decir, si un objeto usado en el cineclub no funciona, en

el sentido de Latour, se le puede atribuir agencia material porque va en contravía de su fin original; en ese momento se quiebra la relación de uso y puede suceder que, se deseche el objeto o se transforme su uso, dándole otro sentido que sigue siendo otorgado por la persona, no por el objeto en sí mismo. El objeto quizá siga existiendo, pero fuera del control de las personas del cineclub, perdiendo valor desde el significado. Lo interesante de rastrear el objeto es qué sucede fuera del plano significativo otorgado por el humano ¿sigue existiendo? En definitiva, si, y tendrá otros efectos, otras funciones, incluso su vida seguirá un curso que muchas veces desconocemos, porque terminan en las pilas de los rellenos sanitarios, o en otras manos que los desarman y les terminan dando otro uso. El objeto sigue moviéndose.

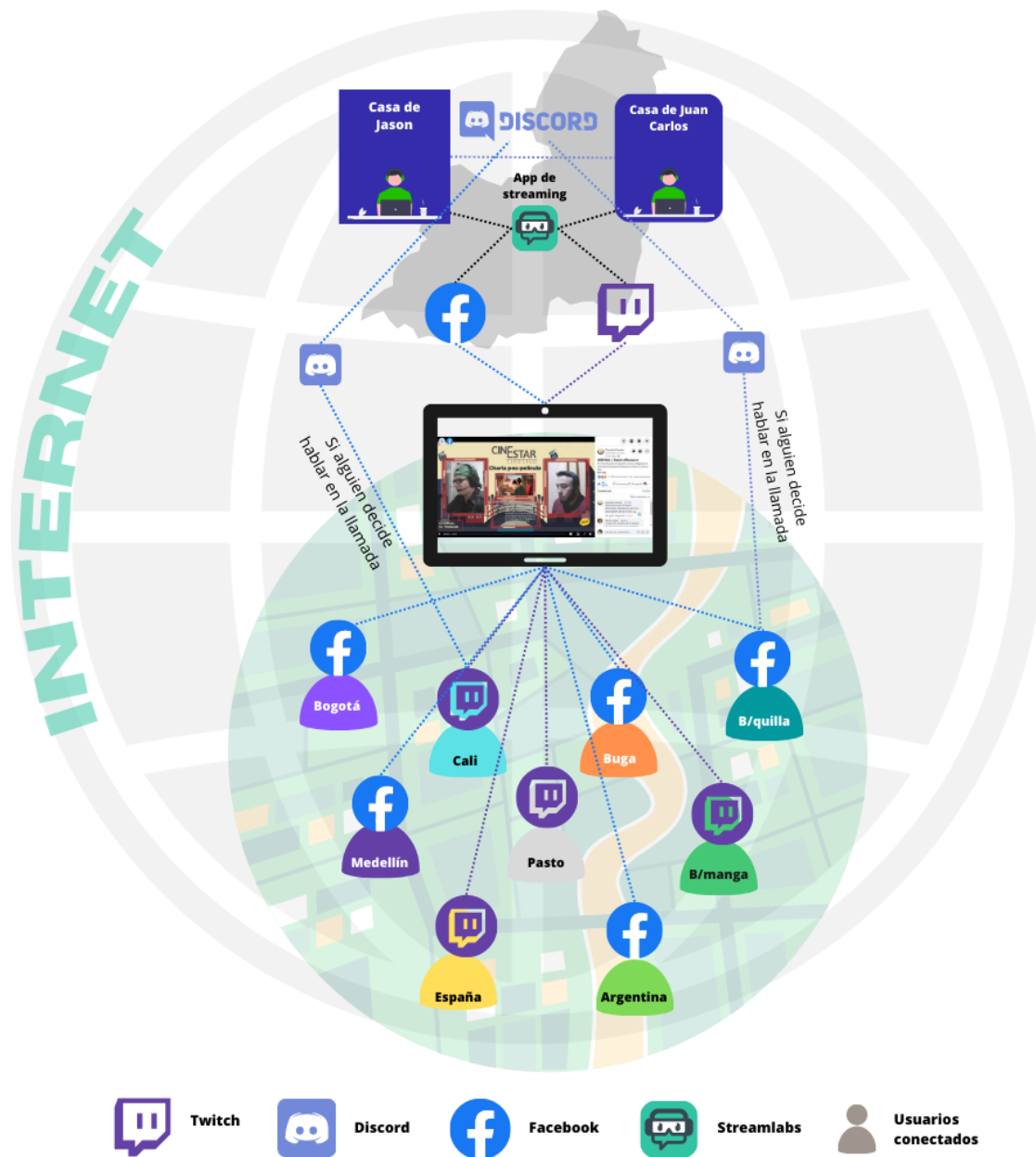
Volviendo al relato, cabe señalar que, los objetos y los artefactos ya existían antes de la pandemia, pero con los confinamientos, cobraron protagonismo en el reportorio de acciones humanas. Estas acciones no fueron simétricas ni deben ser equiparadas homogéneamente. En cada territorio las personas se relacionaron de manera particular y contextual con sus sistemas de objetos y los artefactos a su disposición. Es por esto que la experiencia de Cinestar está fuertemente sujeta al funcionamiento de la plataforma, sus propias lógicas y normativas, sus flujos y el espectro de acción que tienen sus operadores (humanos y no humanos) para revertir y convertir los usos de estos elementos, acomodados a sus intereses y necesidades.

El sistema de objetos y artefactos tecnológicos que mediaron en las acciones de Cinestar rompe con la norma del Muro y El CCCP: no se usan elementos como el proyector, el sistema de sonido, el reproductor de la película, no hay mobiliario y el soporte de la película desaparece del todo. Sin espacio físico que reúna todos estos objetos y artefactos, se disuelve por completo la idea del cineclub como sala de proyección de cine. Conviene entonces distinguir las salas de cine del cineclub virtual. En el último caso, los espacios físicos son los de cada persona conectada a la web y a las plataformas digitales, borrando por completo las fronteras, los sentidos del espacio como lo explicó Yi-Fu Tuan (Tuan, 2001). Estamos frente a una caja negra en cuanto a qué sucede detrás de la trasmisión de Cinestar, en la residencia, en la habitación, en el

cuerpo de cada persona. No se podrá saber a menos que nos situemos en el lugar. En este caso, lo que rastreé son las redes de objetos y artefactos que actuaron en esa conexión. Es por esto que el espacio-tiempo se redefine en la virtualidad.

Esta dispersión espacial no significa que el centro de mando del cineclub desaparezca, por el contrario, permanece, en la casa de Jason, Juan Carlos y Tatiana. Cada uno y una, desde sus residencias, se conectaban por medio de las plataformas, cumplían unos roles y tareas y se encargaban de moderar las transmisiones. Usaré un ejemplo ilustrativo y metafórico para hablar de los sistemas de conexión: imaginemos un teatro llamado Facebook y Twitch; las personas entran al teatro solo si tienen un dispositivo conectado a internet y que estén registradas en Facebook o Twitch. En la tramoya y el cuarto de proyección se encuentran los moderadores, controlando (hasta cierto punto) los sistemas que permiten al usuario ver la película, equivalentes al Discord y el software de streaming que conecta con las pantallas del teatro. Cuando Facebook o Twitch no funcionan, es como si se acabara el rollo de la película o algún otro fallo inesperado (ver figura 4.6). Así, funcionan las redes de comunicación del Cinestar.

Figura 4-6. Esquema del espacio virtual del Cineclub Cinestar



Fuente: elaboración propia

5. Redes afectivas y otras prácticas de los cineclubes

¿Cómo alguien llega a un cineclub? Los cineclubes están conformados, usualmente, por un grupo reducido de personas interesadas en ver y formarse como públicos. A diferencia de ver una película en una sala multiplex, quienes han asistido a un cineclub coinciden en que la experiencia es diferente.

En los capítulos anteriores, describí cómo el cineclub apropia los elementos materiales típicos de una sala de cine. Lo que falta por analizar es cómo todas las redes de elementos se aglutinan y provocan una suerte de personalidad para cada cineclub. Un cineclub no es otra sala de cine, sino también un lugar que propicia el intercambio de saberes y sentires, a su vez sujetos a la vinculación afectiva entre las personas, los espacios y los sistemas de objetos. Otras prácticas aparecen como las de consumo, las estéticas o políticas, pero las afectivas se manifestaron con mayor fuerza en las narrativas de los moderadores y los públicos, en relación con las acciones que reprodujeron las personas en estos espacios, los usos con los objetos, las intenciones, los sentidos y las interpretaciones.

Para este caso, los públicos son los protagonistas. Los cineclubes cobran sentido en tanto hay otras personas con quienes se comparte la experiencia de ver y hablar de cine. Para analizar estos acontecimientos, se abordan las prácticas afectivas, estéticas y de consumo, a partir de cortos relatos de personas que participaron en cada cineclub, así como la información obtenida durante la observación participante y otras actividades enmarcadas en la netnografía.

5.1 Prácticas afectivas, estéticas y de consumo

5.1.1 Los afectos

Los cineclubes han vivido, en parte, por un encadenamiento de prácticas que fortalecen el sentido de pertenencia en grupos que comparten intereses, gustos y afectos. Precisamente, los corazones en algunos de estos cineclubes son las prácticas afectivas. De este modo, busco analizar cómo lo emocional aparece en la vida social y lo que hacen las personas (Wetherell, 2012, p. 4), por medio de las narrativas de los moderadores y los públicos de los tres cineclubes. Asimismo, las prácticas también representan tipos de articulaciones abiertas y fluidas (2012, p. 104), características especialmente importantes en la definición de lo afectivo. Además, en contraposición de la separación de lo simbólico y de lo material, relaciono elementos de análisis en los que las personas están situadas en una gran red de condiciones materiales, que deben ser considerados, ya que son afectados constantemente por “una fuerza o en una relación activa” (2012, p. 2).

Estas narrativas presentan detalles que hilvanan una gran red de afectos que no son causados únicamente por la película, también ocurren por la manera en que los espacios, los objetos, los artefactos y las personas se relacionan. Ha ocurrido también que, las formas de relacionamiento se extienden fuera de las salas del cineclub para conformar otros círculos sociales con intereses en común y otras prácticas relacionadas o no con el consumo de cine. En este punto es importante el papel de las plataformas tecnológicas, canales que hoy se basan en la promoción y conexión constante de usuarios basado en intereses comunes y gustos, lo que permite un mayor consumo de contenidos.

Sumando la base teórica expuesta, hay otros abordajes como los de comunidades emocionales, término propuesto por Bárbara Rosenwein, útil para explicar las relaciones afectivas y de cuidado que se tejen dentro de un cineclub, definido como “un conjunto de normas acerca de las emociones y una valoración común de estas” (Zaragoza & Moscoso, 2017, p. 4)”. No obstante, no es solo lo emocional, se trata de la

dimensión afectiva como un nivel de abstracción que permite vincular otros elementos no comprendidos. En este caso, un término más indicado es “comunidades afectivas” de tal manera que se presentan las emociones en el curso de los acontecimientos, hay necesidades de compartir un marco común de sentidos, normas y valores que atraviesan la subjetividad y afectan a un grupo de personas y otros elementos no humanos, pero en formas y niveles diversos.

Dicho lo anterior, es importante definir las prácticas afectivas en un entorno relacional que debe contenerse en las propiedades y condiciones históricas de cada cineclub. Es decir, cada cineclub presenta unas características que le son propias, se ubican en espacios y tiempos que les distinguen; con lo cual, mi intención no es compararlos de forma lineal, ignorando sus particularidades. La comparación que quiero exponer se sujeta a las transformaciones que cada cineclub ha experimentado en relación con la realidad material cambiante, así como las prácticas que se mantienen, las que emergen y las que han desaparecido en cada cineclub. Este proceso relacional lo ubico en lo que Sherry Ortner llama ‘juegos serios’.

Los ‘juegos serios’ son una actualización de la teoría de la práctica, en la que la vida social “se ve como algo que se juega activamente, se orienta a objetivos y proyectos constituidos culturalmente e integra prácticas de rutina y acciones intencionalizadas.” (Ortner, 2016, p. 151). En el juego, los humanos son agentes y tienen la capacidad de tomar decisiones, acciones que se sostienen en un entramado cultural. Este conjunto de acciones está motivado constantemente en la consecución de objetivos, lo que Ortner llama proyectos. En esta perspectiva, “los actores son culturalmente variables (y no universales) y subjetivamente complejos (y no mayormente racionales e interesados).” (2016, p. 152) Además, la autora enriquece la relación dialéctica dominación/resistencia, porque representa el choque entre los proyectos, objetivos, deseos e intenciones de las personas, constituidos culturalmente (2016, p. 174).

Lo que vincula a los juegos serios con las prácticas afectivas es la manera en cómo Ortner contempla dos formas en que los agentes están inmersos: relaciones de

solidaridad y relaciones de poder. Aunque la autora profundiza en agencia y poder, dejando a un lado lo que denomina solidaridad, (que bien podrían ser relaciones de afecto) es una entrada fundamental soportada en la propuesta de Wetherell y demás autoras(es) que trabajan el giro afectivo.

Este marco se conecta también con las relaciones entre los agentes humanos y no humanos. Tal como lo expresé en el capítulo sobre las tecnologías, el flujo de transformaciones y continuidades materiales en relación con los usos y sentidos dispuestos en los espacios, los objetos y artefactos tecnológicos, son parte también de un mecanismo que puede ser representado como un juego, con una serie de reglas, acuerdos, sentidos, actividades y objetivos. Todos estos elementos son atravesados por los afectos, así como el poder y otras prácticas, que en los cineclubes se pueden analizar desde la clase social, la edad y el territorio, principalmente.

Luego, también es importante dejar claro que los cineclubes no son todos iguales. Para diferenciar las prácticas de los cineclubes y comprender por qué se distinguen, baso el análisis en el capital cultural, término tomado de Bourdieu, el cual es un principio diferenciador que distribuye a los actores en el espacio social y simbólico (Bourdieu, 1994a, p. 18). Esas posiciones tienen unas características intrínsecas y relacionales que pueden entenderse como un estilo de vida, la cual se puede interpretar por medio del 'habitus', un principio generador de prácticas distintas y distintivas, así como de esquemas diferenciales (1994a, p. 20).

Es importante resaltar que el conjunto de prácticas diferentes y distintivas entre los cineclubes, también corresponden a un campo social con intereses específicos y que siempre están en movimiento, no son fijos ni estáticos, y deben corresponder a las realidades atravesadas por la diferencia y el poder. De tal manera que todas las personas conocen, comparten y reproducen el juego, así como sus normas, valores, sentidos, aun cuando sea para debatirlos, destruirlos y transformarlos (Bourdieu, 1994b; Ortner, 2016).

5.1.2 La reciprocidad y el valor estético

Intuitivamente se puede asegurar que las personas asisten a un cineclub a consumir un tipo de cine especializado, cuidadosamente preparado por expertos(as) y críticos(as) en el área, y que proponen una experiencia de contemplación, como cualquier obra de arte. Esta forma de ver cine se distancia del consumo que ofrecen los multiplex.

Aunque el acto de consumo es un hilo que conecta a lo cineclubes con otras salas de cine, usualmente las personas no eligen el cineclub solamente para consumir un producto y satisfacer alguna necesidad o deseo estético, así como tampoco todos los organizadores y moderadores tienen fines lucrativos, necesariamente. Dicho esto, en los tres cineclubes se identificaron otras prácticas relacionadas con la dimensión estética y económica, factores que también los hace distinguirse de las salas de cine comerciales.

A propósito de lo anterior, vale decir que los cineclubes no son salas de cine comerciales, aun cuando algunos cobren la entrada (a precios irrisorios). En Colombia, particularmente, los cineclubes se clasifican dentro de la categoría de salas alternas, pequeños espacios especializados que programan películas, en su mayoría viejas, y en ocasiones estrenan alguna obra ya sea por acuerdo con las distribuidoras (que suelen ser independientes) o con los(as) directores(as).

Entonces ¿qué ganan los cineclubes con proyectar cine? Lo que sucede entre algunos de los cineclubes y los públicos parece alejarse del intercambio mediado por los valores mercantiles, y se acerca a lo que Marcel Mauss definió como *un regalo o un don* (2009). El intercambio de una experiencia en el cineclub sin esperar una retribución mediada por las normas comerciales actuales, son prácticas que sin duda contribuyen a formar vínculos basados en la solidaridad, la gratitud, la generosidad y la reciprocidad, por mencionar algunos valores. Vale la pena explorar más sobre estas economías en contexto con las motivaciones e intereses de cada cineclub, tema que no

ahondaré en esta investigación pero que si es provocadora y pertinente en cuanto a las prácticas exógenas a las dinámicas del consumo capitalista.

Por otra parte, las prácticas estéticas se relacionan en la manera en cómo se habitan los espacios, cómo se usan los objetos y la disposición del cuerpo durante toda la experiencia del cineclub. Estas prácticas las relaciono estrechamente con la cotidianidad vivida en estos lugares. Hablo de cotidianidad por el vínculo afectivo que se desarrolla y el carácter repetitivo de sus acciones que, para los integrantes con mayor afianzamiento, es un ritual integrador. Dicho de otro modo, en palabras de Soto:

Un tipo de experiencia estética se despliega en múltiples manifestaciones: cierta disposición de los objetos en el interior de una vivienda, el plan decorativo de cualquier espacio, los recuerdos personales o familiares visibles en el cuerpo, la disposición de una mesa servida, los envases exhibidos en las alacenas de las cocinas. Siempre con el rastro de quien lo puso allí, con el anuncio de lo que sucederá, del lugar que ocuparán algunos cuerpos, transparentando las luces y las sombras de los intercambios. (2014, pp. 12–13)

Sumado a lo anterior, aunque no lo he mencionado como un elemento primordial, el valor estético de las películas es un movilizador del cineclub, en el cual se propone una manera de ver cine, en relación con todos lo expuesto anteriormente. Si bien, no abordo con rigurosidad el análisis de la relación directa cineclub – películas, porque se ha escrito más al respecto en otras publicaciones³⁶, menciono ciertas obras

³⁶ Se recomienda revisar las siguientes investigaciones:

- Chile, R. de A. C. y P. de las U. del E. de. (2019). Cineclubismo y educación.
- Broitman, A. I. (2014). Aprender mirando. Los cineclubes y sus revistas como espacios de enseñanza-aprendizaje del cine en las décadas del 50 y 60.
- Navitski, R. (2018). The cine club de Colombia and postwar cinephilia in Latin America: Forging transnational networks, schooling local audiences.
- Alves, G., & Macedo, F. (2010). Cineclubes, cinema & educação (1a Edição).
- Caicedo González, J. D. (2012). Los Cine Clubes Bogotanos. Siguen actuando las manos del padre Hernando Salcedo Silva.
- Fernández R., A. (2015). Aproximación al fenómeno del cineclubismo en México.

significativas para los públicos y los mediadores, especialmente porque es un vehículo que transporta las emociones, los significados y provoca el diálogo.

Intentaré exponer una analogía: pensemos en la película como la entrada de la comida, es lo primero que comes; en ocasiones puede ser el plato fuerte, pero en general, quienes están fuertemente vinculados al cineclub, saben que la película no es el fuerte, porque hay más elementos que enriquecen la experiencia: hablar y compartir con las personas, interactuar con el entorno y los vínculos que allí se forjan, basados en los intereses mutuos y la cofradía. Esto no siempre es así, y en cada cineclub se da de maneras distintas.

5.2 La Crispeta y la aguapanela nunca faltaron en el Cineclú

El CCCP no era cualquier cineclub. Era el *cineclú*, con acento en la u, un lugar donde se podía ver cine con una curaduría estupenda junto con amigas(os) conocidas(os) y desconocidas(os), al calor de una dulce aguapanela y el riquísimo sabor de las crispetas. El cineclú (y el Caracol) fue un lugar cálido, acogedor, íntimo, diverso, “parchado”, bonito, abierto siempre a cualquier práctica pedagógica, política y estética que estuviese comprometida con sentidos críticos y emancipadores, especialmente en los territorios y con las poblaciones históricamente oprimidas. Así lo expresaron las personas que fueron parte del público más constante y arraigado a la casa y al cineclú.

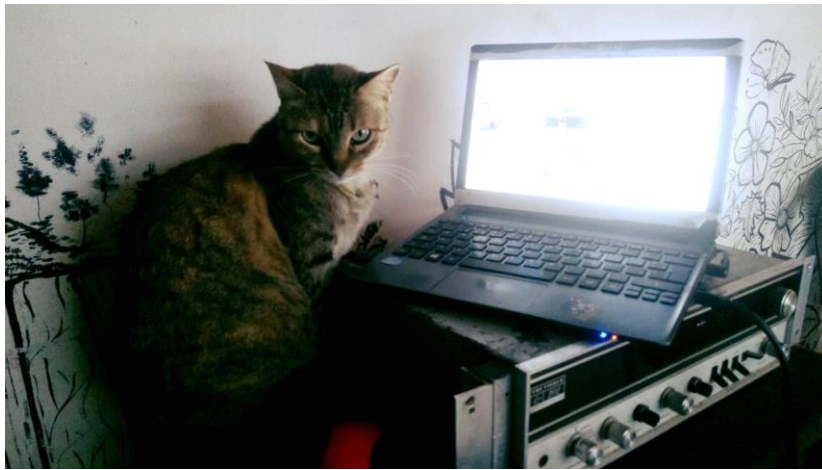
Como mencioné en los capítulos anteriores, la casa fue el eje de la experiencia del CCCP. Sus espacios pequeños, los murales, los libros, la cocina juntita a la sala donde se proyectaba; todo el ambiente generó en los públicos cierto sabor a hogar, a compañía, amistad y juntanza.

Las personas entrevistadas aseguraron que lo sucedido en la preparación, la proyección y el círculo crispetero, fue muy bonito y revelador. Se sentía especial gusto por compartir una película, cualquiera que fuese, porque propició compartir comida, pasar horas hablando después de la proyección, conocer gente y estrechar lazos afectivos.

5.2.1 Las, los y lxs cinecamaradas

La despersonalización en la nominación *público* (en plural o singular) se superó en el cineclú con la distinción más curiosa que he escuchado, «cinecamaradas». Esta forma de referirse al público del CCCP, dio una identidad reconocida con amor y cariño, construida en los años que el CCCP brindó un momento y lugar de confianza para hablar, especialmente sobre lo evocador de las películas y los afectos producidos durante y después de las proyecciones. Por supuesto, Frida la gata, es la presidenta del CCCP, aseguró Omar (ver figura 5-1).

Figura 5-1. Frida Bartolina Luxemburgo Ranavalona, presidenta del CCCP



Fuente: cuenta de Facebook Rincón Cultural El Caracol

Gracias al apoyo de Omar, contacté y hablé con diez cinecamaradas que asistieron con regularidad a las proyecciones del CCCP, desde que comenzó hasta el fin del Caracol, en el 2021. Este grupo se encuentra entre los 25 y 45 años de edad, 90% pasaron por la universidad y la mayoría trabajan como empleados(as). Seis se identificaron como mujeres y el restante como hombres. Todas(os) excepto dos, viven en Bogotá, pero durante su asistencia al cineclú, vivieron en la ciudad.

Un número importante de cinecamaradas llegó al cineclú porque amigos(as) o conocidas(os) les llevaron. También eran personas cercanas a los procesos artísticos, políticos y pedagógicos que se desarrollaron en El Caracol; otros(as) se enteraron de

su existencia por la publicidad en la cuenta de Facebook, y obviamente quienes vivieron en la casa, siempre estuvieron pendientes y participaron constantemente de las sesiones.

Esa manera de ver cine en una sala, junto a la cocina, mientras se escuchaba la crispeta estallar; de pronto alguien llegaba y se dirigía a su habitación o a visitar a otra persona, y justo debía pasar por la sala de proyección, y de pronto veía la pantalla y se quedaba. Esta rutina, con pequeños cambios en ocasiones, permitió que las personas se sintieran en un ambiente familiar por la misma estructura de los espacios y cómo las personas intervenían en estos. También las personas que vivieron allí apostaron por mantener siempre la casa abierta a cualquiera. Tal como lo afirmó Marvin, un habitante de la casa y cinecamarada, que el cineclú se entremezcló con otras prácticas cotidianas como cocinar, trabajar o dormir.

De esta manera, las – los – lxs cinecamaradas constituyeron un grupo también diverso, ligado a las prácticas afectivas, estéticas y de consumo que el cineclú propició, sin importar qué tan cercanas o nuevas fueran las personas que llegaban. Hubo personas que se acercaron al cineclú y ni siquiera les gustó la película proyectada, pero se esperaban al final de la proyección para la charla, porque ese era el acontecimiento más importante para la mayoría de cinecamaradas.

5.2.2 El cine se ve en compañía

Son muchas las sensaciones que describieron las – los – lxs cinecamaradas, y se relacionan fundamentalmente con el círculo crispetero; este era el momento más importante y que provocó gratitud, satisfacción y un alto nivel de responsabilidad en las proyeccionistas. A veces, cuando llegaba mucha gente, Omar se sentía mareado, porque sabía que la organización sería más demandante y debían cumplir con todas sus expectativas, principalmente que la película despertara emociones, el combustible del círculo crispetero. También emergieron las intenciones políticas y estéticas, una mezcla que Omar llamó, “una sinfonía de consciencia colectiva dispuesta en la historia y en los lenguajes compartidos desde la pantalla”.

La expectativa era muy alta, pero se cumplió, y se nota en los relatos de cada cinecamarada. Para todas(os), el espacio fue fundamental y significativo porque se le dio sentido a partir de las rutinas compartidas. Desde organizar las sillas, la comida, el computador, el sonido, el video beam y preparar todo cuidadosamente. Está el caso de Yug, a quién le gustaba llegar temprano y ayudar en la preparación de la crispeta; luego, cuando llegaba la gente, les pasaba los platos hondos con las crispetas y los vasos de aguapanela caliente, porque para él era bonito y trascendental compartir la comida.

La crispeta y la aguapanela era el *rapport*, el vínculo afectivo materializado en ese gesto de cuidado tan sencillo, pero profundamente significativo para los cinecamaradas. Compartir la comida permitió que se estableciera una relación de cercanía y empatía, generó en las personas gratitud, cariño y solidaridad. Sobre esto, Juliana, siempre se sintió como en familia, acompañada de personas que veía con cierta regularidad y otras nuevas.

Este parche tan heterogéneo, como lo aseguró Karen T, provenía de muchos lados: del barrio, de la localidad, de amigas(xs-os). No importaba si la gente era nueva, al final se sentían como si les conocieran de años. Para ella, el cineclú no era un lugar para consumir películas, era para encontrarse. Lo mismo dijo Sara, quien observó durante el tiempo que vivió en la casa, cómo llegaban vecinos que solo iban al cineclú porque les gustaba la compañía, y se sentía bien que, de alguna manera, ese lugar les alegrara la vida o les hiciera sentir algo agradable.

Hubo también quienes encontraron un ambiente estéticamente rico y diferente. Leonardo sintió que la manera en cómo todo se disponía para el momento de la película era como si ese instante fuese creado para deleitarse, gozar de todos los elementos que ofrecía la película y el cineclú, destacando el círculo crispetero. Al respecto, Karen L. aseguró que el cineclú propició el diálogo sobre todas las visiones e interpretaciones que la gente tuviera, lo que generó conversaciones muy nutridas en detalles, perspectivas, posturas y propuestas. Fue un encuentro de todos los mundos posibles e imposibles que el cine permite surgir.

Durante esas charlas, las emociones pudieron manifestarse verbal y corporalmente, como el llanto, una respuesta física común entre quienes se sienten afectados por la narrativa de la película. Hay quienes lloramos (y mucho) en una sala de cine, y aunque todo el público esté llorando, es difícil saber lo que les sucede a otras personas en la oscuridad. En cambio, en el cineclú durante la proyección de la película *Mommy*, de Javier Dollan, Karen L., pudo llorar en frente de todas las personas que se encontraban en el círculo crispetero, debido a que pasaba un momento difícil con su hijo adolescente, y se sintió identificada con la película; lloró muchísimo y pudo expresarlo y se sintió apoyada y acogida por las demás personas. A esto, Ricardo lo llamó un espacio de terapia, donde se entró en contacto con emociones profundas, porque las películas muchas veces abordaron temas que tocaron la memoria, los acontecimientos más íntimos y personales. Algo similar manifestó Sandra, donde encontró un lugar muy bonito para materner, pues su hijo la acompañaba, a quien cuidaron y respetaron.

Las películas también eran importantes. Para Patricia, las obras que rememoró fueron las más conmovedoras o impactantes, las que se salieron del tipo de películas que ella había visto y que también incomodaron, como en el caso de un papá que fue con su hija a ver *La Princesa Mononoke*, una película animada, y él reclamó por presentar contenidos violentos a las infancias, pero durante el círculo crispetero, se dialogó sobre el contenido de la misma y se reflexionó al respecto. En este caso, la figura del moderador es fundamental, pues es quien modula la conversación y, de una u otra forma, aporta también el conocimiento experto o estudiado. Las cinecamaradas resaltaron que la conversación no se tornaba aburrida, esnobista, pretenciosa, por el contrario, se hablaba desde los saberes y conocimientos propios. Se trataba de aprender a partir de las experiencias de cada persona, dándole un carácter muy vivencial y cercano.

También el interés de las proyeccionistas que moderaron el cineclú por llevar a las(os) realizadoras(es) locales marcó a las cinecamaradas. Por ejemplo, cuando proyectaron *El pacto de Adriana*, de la directora chilena Lissete Orozco, invitada al CCCP; en esa ocasión se realizó la sesión en un salón comunal, ya que el número de espectadores

excedía la capacidad de la sala de la casa. A todos los cinemacaradas les parecía muy interesante el encuentro con quien estuvo detrás de la producción de la película e indagar por ese proceso, por los motivos, las anécdotas y por los detalles que suelen ser invisibles.

En el Cineclú, la curaduría y los ciclos se centraron en el cine pos/de/anticolonial, feminista, del sur-sur e independientes; pero no es fácil conseguir una copia, inclusive cuando se encuentra el material audiovisual, la barrera del idioma y no contar con subtítulos, limita mucho. Aún con estas dificultades, la programación descentraba las películas de grandes manufacturas, dando importancia a las de otros hemisferios, y que estuvieran en su idioma original con subtítulos, así costara un poquito más, había que encontrarlas. Es por esto que quedaron en la memoria emocional de las cinecamaradas películas como *Las hijas del fuego*, los ciclos de octubre que giraban en torno al terror como *Get Out*, los ciclos que respondieron a coyunturas políticas del paro nacional del 2019 o *deconstruyendo el amor romántico*.

Todas estas dinámicas en el CCCP atravesaron de manera significativa las vidas de algunas personas. Yug, por ejemplo, aseguró que es un reto para él ver películas fuera del marco Hollywood y tener que leer subtítulos; sin embargo, esperaba el momento del círculo crispetero para aprender, expresar sus emociones y reflexiones. Este cúmulo de experiencias ubicó a Yug en un lugar diferente de sus otros círculos sociales, contextos alejados y poco interesados en un cineclub. Él entendió que ya no era el mismo, hablaba diferente, sabía otras cosas, su discurso se tornó más politizado y crítico, y todo esto le dio cierto reconocimiento y distinción en otros espacios sociales. Aun así, Yug a veces se sentía como un ignorante cuando estaba en el cineclú, lo cual, no es igual a sentirse disminuido ni relegado, sino que era un ambiente donde la ignorancia no era una debilidad, más bien una oportunidad para aprender.

En general, las acciones de cocinar, compartir la comida, escuchar y hablar de la película y de otros temas, vivir en la casa y vincularse con otras actividades, permitió que este cineclú fuese tan especial para los públicos. Sin excepción, todas las personas dijeron que el cineclú les atravesó e influyó significativamente, ya fuera en sus

relaciones, sus gustos, conocimientos y elecciones sobre el cine. Tal como dijo Omar, ¿qué es un cineclú si no se habla al final de la película?

5.3 La nostalgia y la fraternidad en el Muro

El Muro transitó muchos espacios y tiene una larga trayectoria. Su trabajo le ha valido el reconocimiento entre la comunidad de los cineclubistas y los cinéfilos, de una muy buena curaduría de películas que resultan atractivas para los interesados en ver cine de autor, independiente, alternativo o cine-arte, y otras denominaciones al margen de la oferta regular del cine taquillero. Varias personas que conocen el cineclub, concuerdan en que es un referente en las salas que proyectan “buen cine”, un término que se legitima por pequeños grupos de críticos y expertos (sean personas o marcas) con un gran poder de influencia social.

Otro aspecto que lo distingue es el cobro a las funciones. A diferencia de los otros cineclubes, El Muro usualmente ha cobrado taquilla a un bajo costo en relación con las salas de cine comerciales, a excepción del tiempo en el Gimnasio Moderno, donde todas las funciones fueron gratuitas, ya que contaba con el apoyo financiero de la institución³⁷.

5.3.1 El público del Muro

Charlé brevemente con cuatro personas que asistieron en diferentes etapas del cineclub. Sus edades oscilan entre los 25 y 40 años de edad; todas viven en Bogotá, tres de ellas viven en zonas geográficas categorizadas como estrato tres (3). Uno es estudiante universitario y el resto son profesionales con títulos posgraduales. Todas las personas consumen cine regularmente y tienen acceso principalmente a plataformas de streaming y multiplex.

³⁷ Los cineclubes en Colombia sin el soporte de una institución o de alguien con la capacidad financiera, viven muy poco, situación que ha provocado su muerte prematura.

La buena salud del Muro se debe a los vínculos con personas e instituciones con las que ha establecido una red de apoyo, un trabajo nada fácil en el sector de la gestión cultural. Con poca suerte, no pude reconstruir la red mencionada, debido a cierta reticencia de Adolfo en contarme de sus aliados, más allá de mencionar someramente que trabajó con empresas como Compensar, algunos colegios, teatros y profesores expertos en cine. Pero de quienes sí habló con mayor claridad e importancia fue de su familia y amigos, su red de apoyo en el cineclub. Esto fue confirmado por Paola, una persona que asistió constantemente al cineclub en los tiempos del Instituto León Tolstoi, y aseguró que estar en el Muro era como sentirse en un espacio vivo.

A finales de los años noventa, Paola estudiaba en un colegio en el Centro de Bogotá. Un día, por casualidad, entró al León Tolstoi, y coincidió con una proyección del Muro, sin embargo, no contaba con el dinero para entrar, ante lo que Adolfo, en un gesto solidario, decidió no cobrarle. Esa acción, además de la hospitalidad en el recibimiento y la familiaridad expresada por medio del compartir de un agua aromática, del material impreso y de las puertas siempre abiertas, generaron en Paola un cariño especial por el cineclub. También recuerda con cariño, una de las primeras películas que vio allí: *Cyrano de Bergerac*, una obra francesa de 1990, una historia que le impactó emocionalmente.

El espacio del Leon Tolstoi fue significativo y personal para Paola, expresó que se sintió acogida, bien recibida, incluida y aceptada, ya que ella vivía en un barrio donde no era común encontrar opciones culturales como un cineclub, además de que no contaba con el dinero suficiente para comprar una boleta e ir al cine. Al provenir de una clase social con limitaciones, el Muro fue de los pocos espacios en el centro de Bogotá con ofertas culturales a los que pudo acceder sin tener que pagar. Con los años, y debido a la mudanza del Muro a otras salas, Paola le perdió el rastro.

Entretanto otros públicos llegaron, especialmente con el auge de plataformas como Facebook, el Muro ganó reconocimiento entre públicos de universidades. Personas como Vladimir, David y Valeria, se acercaron al cineclub por recomendación de otras

personas con quienes compartieron intereses, y también por la cercanía geográfica a los lugares que frecuentaban ya sea por estudio, trabajo u otro tipo de actividades.

Valeria y Vladimir, estudiantes universitarios, asistieron al Muro en la época del Gimnasio Moderno. Esta sala era el espacio “soñado” de cualquier cineclub, aseguró Valeria. A Vladimir le evocaba sensaciones gratas, como una remembranza a las viejas salas de cine, ya en extinción. Esta atmosfera se debió, principalmente, por el culto a la memoria filmica expresada en los ciclos y la retrospectiva a las obras cinematográficas consideradas joyas del séptimo arte, como los homenajes a directores de gran prestigio tipo David Lynch, Jean-Luc Godard, Stanley Kubrick, entre otros; también la necesidad de ofrecer contenidos que respondieran a los acontecimientos coyunturales del momento, fuesen políticos, económicos o culturales, tales como las elecciones presidenciales, las crisis locales o mundiales, o fechas especiales como Halloween, navidad o conmemoraciones mundiales como el día internacional de la mujer trabajadora, etc. Para Adolfo “lo cultural no puede apartarse de los acontecimientos políticos”.

No obstante, la impresión para algunos públicos no siempre fue ideal. Valeria recuerda que, aunque la sala era muy bonita, no se sentía del todo parte del lugar. El Gimnasio Moderno es reconocido como un sitio prestigioso y de poder, ubicado en el corazón financiero de Bogotá. Las condiciones materiales se perciben también en el relacionamiento entre las personas, con una importante participación de adultos mayores; es así que Valeria se sintió en un lugar en el que no encajaba del todo, porque su edad, condiciones materiales y conciencia de clase se alejaban de estas dinámicas y representaciones propias de una clase social media-alta, expresado en palabras de ella, como un choque social. Pero durante la película se diluían esas diferencias y le era permitido entrar a lugares reservados a personas con un capital económico alto, especialmente a obras que no conocía y que le resultaron impactantes, como *OBJ birmania (Objetivo: Birmania)*, un documental sobre el régimen de Birmania, o *Mayer*, una experiencia asombrosa a nivel visual y narrativo.

Tras vivir los confinamientos en la pandemia, el Muro retomó las proyecciones en la Távola Santa. En esa ocasión, charlé con David, y me compartió sus impresiones. Le pareció un tipo de espacio en el que las personas parecen ser más solemnes y críticas, se disponen de una manera diferente a la de una sala de cine comercial regular; además es un espacio pequeño e íntimo. Le llamó la atención que se encendió el video beam y el sonido, se reprodujo la película y se presentaron algunas fallas técnicas al principio, dando la sensación de ser más artesanal y hasta un poco hogareño. Por último, y con algo de pesar, no se desarrolló la charla después de la proyección, como David y yo esperábamos, tan solo hubo un momento donde Sergio Becerra, docente e investigador audiovisual cercano al Muro, y quien se ha encargado de la curaduría de varios ciclos en el cineclub, dio apertura a la película y brindó un contexto cultural y cinematográfico a la obra.

5.3.2 Los ambientes hacen los lugares y viceversa

Las redes del Muro son muy amplias, y sus públicos también son muy variados, han cambiado en la medida en que el cineclub se movió más hacia el norte de la ciudad, afectando así las dinámicas de relacionamiento.

Si bien cada persona tiene una experiencia particular, las personas entrevistadas concuerdan en que este lugar es pequeño, privado y altamente especializado en la exhibición de películas que no circulan masivamente en otro tipo de salas de cine. El ambiente que se recrea en el Muro invita a un relacionamiento basado en el interés por los contenidos y a una reflexión más elaborada, en contraposición de una opinión superficial. Esto es el resultado de prácticas que dan importancia a lo estético: contar con expertos en cine, la curaduría, la presentación de las funciones, las conversaciones especializadas, la entrega de publicidad y material impreso coleccionable y ambientar el prelude de la sesión con música. Otras acciones como el recibimiento amable y o compartir una bebida caliente condujeron a construir una relación gratificante. En palabras de Adolfo, fueron actos de seducción para que la gente volviera, por amor al cine y al cineclub.

También se debe considerar las condiciones materiales del cineclub en sus muchas formas y condicionantes, atravesados por la clase social, la edad y las ocupaciones de las personas interesadas. Aunque las personas que entrevisté son menores de cuarenta años, de las cinco sesiones a las que asistí en el Gimnasio Moderno (año 2019), cerca del 60% eran personas visiblemente mayores de cincuenta años; solo en la Távola Santa, observé un público menor de los cincuenta. Por ejemplo, Adolfo relató que, al Gimnasio Moderno, siempre iba una artista en situación de discapacidad que vivía en la zona; en varias ocasiones, Adolfo la acompañó de camino a casa.

En cuanto a las personas entrevistadas, poseen un capital cultural acumulado, principalmente por espacios académicos, artísticos y de nicho, y varias de ellas, con excepciones, llegaron al cineclub porque previamente les atrajo la oferta cinematográfica, o por la recomendación de conocidos(as) y amigos(as).

Las prácticas estéticas y de consumo en este cineclub están marcadas por la distinción en la oferta de sus contenidos, el relacionamiento con la figura experta que guía y recomienda obras cinematográficas, así como con las condiciones materiales de su entorno, provocando así experiencias muy distintas entre el Muro de los años noventa ubicado en el centro de la ciudad, al Muro de los años 2000 situado en el norte de la ciudad. Los afectos se dieron principalmente por el cuidado de sus anfitriones en crear un ambiente cómodo, donde además se dio una relación de gratificación por los contenidos de distinción que no se ofrecen en otro lugar a un bajo precio o incluso gratis.

En palabras de Adolfo, las personas que asistieron al Muro en varias de sus etapas, lo hicieron por el *amor al cine*, ya que encontrar obras de alto valor estético. Esto, en últimas, también les influenció en ciertos aspectos de sus vidas, por ejemplo, en la elección de alguna carrera profesional o el acercamiento a otras expresiones artísticas. Asimismo, la atención personalizada, los detalles en el recibimiento con un tinto o agua aromática y la tertulia, todo se conectó con lo emocional y eso hace que un espacio sea del agrado del público, que sea un éxito o un fracaso.

5.4 La comunidad virtual Cinestar

Eventos a escala global como la pandemia del COVID-19, aceleraron la búsqueda de alternativas para acceder a experiencias como las del cineclub. Las personas que consumen cine y disfrutan de lo que ofrece un cineclub, encontraron en Cinestar una opción ideal que emulara la experiencia del encuentro físico, sin tener que preocuparse demasiado por el poco tiempo que dejan las responsabilidades cotidianas, movilizarse de un punto a otro, ni tampoco ser parte de los públicos que se especializan en el cine de nicho. Así, muchas personas encerradas en sus casas, conocieron a Cinestar.

Cinestar transmitió 26 sesiones entre el 16 de mayo del 2020 hasta el 20 de abril de 2021, tiempo en el cual seguí al cineclub y participé en doce transmisiones. El cineclub alcanzó una cifra de conexiones importante en sus inicios, con alrededor de 100 usuarios. Sin embargo, la cifra bajó con las semanas y en promedio se mantuvieron 10 usuarios.

Cuando yo me conecté a Cinestar, encontré un agradable espacio virtual diseñado para que las personas se sintieran atraídas y cómodas, como en la sala de la casa o en la intimidad de la habitación. Para otras personas, el enganche con el cineclub fue porque se sintieron en un lugar poco improvisado y en donde se notaba la preparación y el conocimiento de diversas temáticas de sus moderadores. Unas más señalaron que se conectaron a Cinestar porque encontraron en su *newsfeed*³⁸ de Facebook o Twitch la transmisión de una película y por curiosidad se conectaron.

Aunque cambiaron las condiciones materiales del encuentro, en esencia Cinestar continuó con las dinámicas típicas de un cineclub: dar apertura a la sesión con una breve introducción al público, la proyección de la película y luego la charla. Las reglas del cineclub eran las mismas, solo cambió el escenario, pero al cambiar el lugar, inminentemente las reglas del juego cambian un poco. Lo diferente del cineclub en

³⁸ Es la lista de publicaciones en constante actualización que aparece en la página de la plataforma con la cual se interactúa.

cuanto a sus rutinas frente a los otros dos cineclubes, fue no programar las películas en ciclos temáticos e incluir algunos contenidos con audio descripción para personas no videntes.

Por otra parte, Jason y Juan Carlos, son amigos de años atrás, y les vincula su interés por el cine (en la producción y crítica), gusto que propició su encuentro y el trabajo colaborativo en varios proyectos de cineclubismo antes de la pandemia. Estos antecedentes hablan de su interés por mantener vivas las prácticas propias del cineclub, dando origen a Cinestar. Su objetivo fue conectar y promover la interacción de un grupo de personas entorno a una película, tomando la ventaja de la mediación de artefactos tecnológicos masificados que facilitaron este nexo comunicacional. Conseguido el objetivo, la meta propuesta por Jason era convertir al cineclub en una comunidad virtual unida por intereses comunes, la confianza, el respeto y el gusto por los temas que les convoca.

5.4.1 El público de Cinestar

Los públicos de un cineclub virtual no son tan fáciles de rastrear. Dada la amplísima red de contactos que tiene Cinestar y la casi inexistente manera de mantener contacto después de la película (a menos que las agregues en tu lista de amigos(as)), el análisis de las prácticas afectivas, estéticas y de consumo son un reto. Con suerte, contacté y hablé con un pequeño grupo de personas que se conectaron regularmente entre el 2020 y el 2021. Las personas están en una edad entre los 20 y 40 años de edad, la mitad son estudiantes universitarios, el resto profesionales; el grupo es paritario en identidad de género.

Paola, Tatiana, Joe, Julián G., Julie, Julián D, Delly y Fran, se conectaron al Cinestar regularmente (más de 10 sesiones). También participaron en las conversaciones, principalmente por chat. Su interés por el cineclub se centró en la oferta de películas y en la charla, interacción que les resultó muy interesante. Este grupo consume habitualmente cine en diferentes plataformas y les interesa el cine de nicho; incluso, varias personas como Paola, Joe, Tatiana y Julie han asistido a cineclubes antes de la

pandemia. Su principal interés al conectarse a Cinestar no era el mero consumo de la película sino la experiencia interactiva antes y después de la proyección, es decir, el encuentro y la conversación.

Cinestar era un espacio para aprender y de ‘desconexión’ de la vida rutinaria en encierro, así lo aseguró Paola, una de las personas que más se conectó y participó de las charlas. Para ella, como empleada de una entidad financiera, los horarios eran muy difíciles de manejar, y más durante los confinamientos los horarios laborales se extendieron, generando niveles de estrés y ansiedad elevados. Es así que Cinestar le permitió conocer nuevas películas y conversar con personas de muchos sitios.

En otros casos, durante la pandemia, Tatiana, Julián D., Paola y Julie, se conectaron a Cinestar porque alguien cercano les recomendó el cineclub. En general todas manifestaron que encontraron un lugar valioso para reunirse a hablar de una película y donde conocieron obras. Por otra parte, para Julián D, Joe, Delly y Fran, algunas de las películas presentadas les dejaron memorias importantes por las sensaciones y emociones que les evocaron, así como las temáticas resultaron muy interesantes. Por ejemplo, la película *Good Bye Lenin* fue mencionada por cuatro personas, como una proyección muy buena e interesante, por los temas que aborda y la estructura narrativa-visual; otra obra destacada entre el público fue *El Maquinista*, una temática perturbadora y repleta de temas por analizar como la salud mental.

En general, las películas no se transmitían siguiendo un patrón como los ciclos. Para Jason y Juan Carlos, esta estructura temática limitaba el acceso a los públicos, porque da una sensación de especialidad, dejando por fuera un grueso importante de usuarios que esperaban impactar. En ese sentido, la selección de películas se vio influenciada por la respuesta del público; es decir, si la película *Bird Box*, presentada con audio descripción para personas con alguna limitación visual y auditiva, tenía éxito entre los usuarios conectados, eso les indicaba la posibilidad de programar una película con características similares; también se guiaron por la situación de encierro y aislamiento físico, presentando obras como *Shame*, *El Hombre disconforme*, *Amour*, *Synecdoche, New York*, entre otras. A su vez, prestaban atención a los temas que constantemente

surgían de las conversaciones, lo que daba a los moderadores de Cinestar ideas interesantes sobre lo que quería el público, creando una especie de cadáver exquisito en la programación, un juego que para Juan Carlos era muy interesante.

5.4.2 Diálogos multicanal y las redes de afecto Cinestar

La rutina establecida por Cinestar como mantener un horario fijo, usar los mismos canales de transmisión y seguir una misma estructura de la sesión, generó hábitos de conexión, de reconocimiento y valor entre las personas. Estas prácticas ayudaron a construir redes de afecto, en especial durante una época donde la interacción social física estuvo limitada.

A partir de esas redes, el reconocimiento se dio progresivamente entre un grupo pequeño de personas que se conectaron semana a semana a las proyecciones. Algunas voces se animaron a conectarse a Discord y unirse a la conversación con Jason y Juan Carlos, otras se mantuvieron activas en el chat. En todo caso, los moderadores ya reconocían a varias personas, por medio de sus *nicknames* de usuario.

Otro aspecto fundamental eran las conversaciones de los moderadores que no se centraron en aspectos técnicos, también dieron importancia a otros elementos como la filosofía, la psicología, el contexto político e histórico de las obras. No obstante, para Juan Carlos y Jason, el diálogo entre los públicos fue limitado, porque muy pocas personas mostraron interés en expresarse por medio de Discord, el canal de voz; prefirieron escribir por el chat de Facebook y Twitch.

El orden de la charla en Cinestar, propuesta por los moderadores, se centraba en la conversación por el canal de voz entre Jason, Juan Carlos y con las personas que se unían. Generalmente eran solamente los moderadores hablando, mientras que, en las cajas de chat, se desarrollaban otras conversaciones. Luego, cuando los moderadores decidían detener su charla para leer los comentarios del chat, se encontraban con un hilo que bien seguía el tema de la conversación o abría otros temas. Con cierta dificultad, en ocasiones, los moderadores sorteaban los múltiples canales de

comunicación, pero solía ocurrir que varios temas quedaban en solo un comentario sin abordarse.

Sobre lo anterior, de acuerdo con las grabaciones de las transmisiones, es notorio que las relaciones comunicativas durante las sesiones fueron saturadas, especialmente con más de 10 usuarios conectados. Las múltiples conversaciones se dieron en ritmos y espacios diferenciados. Esta saturación, en palabras de Juan Carlos, era caótica y a veces agobiante, porque para él la charla debe ser juiciosa y ordenada para lograr interacciones entre el público, como idealmente se espera.

Las múltiples herramientas que usaban, les facilitaba ciertas cosas, como el proyectar y convocar una gran cantidad de usuarios, pero era muy limitante en otros aspectos como la conversación ordenada y dirigida por los moderadores. Aunque la estructura del cineclub buscaba la interacción (objetivo que lograron), esta no era precisamente la interacción que un cineclub en su forma tradicional quiere, supeditada a la dirección de personas expertas o encargadas de la moderación, no solamente para recoger ideas y luego intentar profundizar en estas.

Otros aspectos que jugaron en contra fueron los fallos en los artefactos tecnológicos, las caídas en los servicios y las limitaciones que tienen plataformas como Facebook en derechos de autor. Esto generó una interrupción importante y provocó que las personas se desconectarán o perdieran el hilo de la película y de la conversación. Ante esto, Jason siempre invitó a los usuarios a usar Twitch, una plataforma más estable y menos restrictiva para transmitir películas.

A pesar de los contras, las personas que se mantuvieron conectadas apreciaron el contenido ofrecido por Cinestar. Hicieron esfuerzos por usar las plataformas (algunas no las conocían). Unas pocas personas como Paola, Tatiana, Julie y yo, nos animamos a charlar por medio de Discord, y la conversación duraba más de dos horas en algunas ocasiones. Algunas otras también siguieron el diálogo en el chat de las plataformas.

Estos diálogos con los públicos quizá fueron limitados, porque las personas no tuvieron interés de hablar y prefirieron escribir. También puede que algunas personas

no supieran como conectarse a Discord, aun cuando los moderadores se esforzaron por explicar de una manera sencilla; o puede que no querían exponerse y prefirieron mantener cierto anonimato que brinda las plataformas. En todo caso, si hubo interacciones y los chats son la memoria del intercambio de opiniones, emociones, impresiones, juicios, etc.

Al contrario de otros cineclubes físicos y presenciales, Cinestar tuvo acceso a las sesiones grabadas y los textos de quienes participaron. Este elemento permite seguir el rastro que dejan los usuarios de sus relatos, principalmente derivados de la película y de la conversación. Mensajes como: “(...) me gustó, pero debo confesar que su exagerado ritmo lento me adormiló.” “(...) cada vez que veo esa peli, me emociono, me sorprende o me deja uuff”. “me hizo llorar el final...”. “(...) me dio una crisis existencial el documental”. Estos mensajes en particular, son afectivos (Ver figuras 5-2 y 5-3).

Figura 5-2. Mensajes de algunos usuarios durante la transmisión de la película *Whale Rider*, Cinestar



Fuente: cuenta de Facebook del Cineclub Cinestar

Figura 5-3. Mensajes de algunos usuarios durante la transmisión de la película *La sal de la tierra*, Cinestar



Fuente: cuenta de Facebook del Cineclub Cinestar

Las expresiones de emociones por el chat solían ser las primeras en compartirse tras acabarse la película, y también surgían por la invitación de los moderadores, que preguntaban ¿qué sintieron?, ¿qué emociones surgieron? Luego, con la intervención de los moderadores, la charla se complejizaba con temas políticos, técnicos, artísticos, de género, entre muchos otros, de acuerdo con la narrativa de la película y la intención de los moderadores (ver figura 5-4).

Figura 5-4. Mensajes de algunos usuarios durante la transmisión de la película *Mary and Max*, Cinestar



Fuente: cuenta de Facebook del Cineclub Cinestar

En Cinestar, se verbalizaron las emociones y se analizaron los afectos, en ausencia de una comunicación corpórea, donde también se comparten estos signos. La expresión de las emociones y sensaciones a través del cuerpo también alimenta las charlas, pero estos aspectos se perdían en el cineclub virtual, a menos que las personas lo escribieran en el chat o lo expresaran verbalmente en Discord. Para Paola, lo que hizo falta es el contacto, la calidez humana que es irremplazable en un cineclub físicamente presencial. Pero por limitaciones en los horarios y el desplazamiento de un lugar a otro, se convierte en una muy buena opción para los amantes del cine.

Por otro lado, cada quien vivió la experiencia del cineclub en condiciones materiales muy diferentes, por medio de múltiples dispositivos y de múltiples canales de comunicación con los que se sintieron cómodas(os) o con los que contaban para dialogar. La experiencia del espacio y del conjunto material condicionaron en gran medida a las experiencias sensibles, emocionales e intelectuales.

Por ejemplo, para Paola ver cine en un espacio con pantalla grande y a oscuras, tiene su encanto. No es lo mismo a través de un computador o el celular, acostada en la cama y trasnochando hasta la media noche o más. A pesar de ello, se quedaba porque las conversaciones eran tan interesantes que hizo el esfuerzo por mantenerse atenta, alejarse de las distracciones y participar. En el caso de Tatiana, el momento de mayor disfrute fueron las charlas, donde expresaba por chat o por el canal de voz, el gusto especial por este espacio.

Es aquí donde se encuentran las prácticas afectivas más claras del Cinestar, durante el diálogo, donde se expresaron las emociones detonadas por la película. Aunque no siempre fueron los temas de más peso en la conversación, siempre surgieron mensajes sobre las manifestaciones emocionales y cómo se relacionaban con otros aspectos discursivos y acontecimientos a su alrededor durante la transmisión, ya fueran las opiniones disruptivas, el cambio en los mensajes, la caída de la transmisión, fallos en los servicios de internet o de la energía eléctrica, entre otros.

Estos acontecimientos dados por las condiciones materiales, la experiencia ante las películas y las provocaciones de los moderadores durante las charlas, están interconectados e interrelacionados para mantener y desarrollar la proyección de un cineclub por medio de plataformas digitales, con el propósito de emular la experiencia del encuentro físico y presencial. Sin embargo, para Juan Carlos esa emulación no es del todo acertada, porque las plataformas y las herramientas tecnológicas, en últimas, también afectan la manera en cómo se percibe y se entiende ese contenido compartido, ya que las plataformas no solo permiten proyectar, también interactuar. En ese sentido, la interacción se hace con las reglas de las plataformas, bajo sus condiciones: si no se puede proyectar algo protegido por los derechos de autor, la plataforma tiene el poder de tumbarlo; si las personas no tienen una cuenta en estas plataformas, no podrán interactuar o es limitada la experiencia; si no cuentan con ciertas condiciones materiales (internet, computador, dispositivo móvil, etc.), seguramente no podrán interactuar de la manera esperada.

A pesar de las muchas limitaciones en el tablero digital, las oportunidades de encuentro que han abierto son inmensas, y esa interacción posibilita otras maneras de entender las realidades. Para Jason, la meta del cineclub es crear una comunidad virtual con las dinámicas que reproducen, por ejemplo, los grupos interesados en videojuegos, donde tienen espacios privados, otros más abiertos, tienen rutinas, sentidos en común, un lenguaje compartido y unas prácticas distintivas que les vincula por medio de sus gustos y afectos hacia el cine. Es una práctica más placentera cuando se comparte con otras personas, sin los obstáculos de las distancias, las movilidades y las situaciones individuales.

Principalmente la incipiente comunidad de Cinestar era movilizada por el gusto en el cine de nicho, con algunas excepciones. Luego, esta comunidad de intereses se sintió vinculada por la necesidad de encontrarse con pares en una situación restrictiva de los encuentros físicos. Similar a los otros cineclubes, Cinestar provocó diálogos, hábitos y un momento de confianza para compartir emociones, que aparecieron como resultado de las narrativas presentadas en las películas. Es decir, el espacio virtual de Cinestar permite conectar-se a muchas personas ubicadas en diferentes espacios físicos, pero limita la conexión corporal, vehículo de las emociones, al momento mismo de la película.

La comunidad del Cinestar está más vinculada por sus gustos y el interés de encontrarse con pares, como una opción ante dificultades de tiempo, de movilidad física y de ubicación. En cambio, entre los moderadores si hay vínculos afectivos más fuertes, ya que Juan Carlos y Jason son amigos de tiempo atrás, y Tatiana y Jason son pareja. Mientras que, entre los públicos, las prácticas afectivas se centran en la posibilidad de encontrarse, aunque sea virtualmente, con otras personas y compartir sus emociones, en juego con el anonimato y las múltiples posibilidades de comunicación presentes.

5.5 El encuentro como un modo de ver cine

Cada cineclub manifiesta prácticas diferenciadas desde lo afectivo, lo estético, y de consumo, fuertemente relacionadas y vinculadas con los espacios y los sistemas de objetos. Esas relaciones se tejen diferenciadas por el capital cultural que cada cineclub posee y que se transforma.

Las prácticas afectivas se reconocen en las redes de afiliación facilitadas por acciones y gestos de amabilidad y generosidad, expresiones que se relacionan con los modos de intercambio basados en la reciprocidad. Estas formas de intercambio alejadas de los valores mercantiles, apunta a formas de relacionamiento que giran alrededor de los afectos y que propician la formación de comunidades afectivas.

El cineclub, como una categoría que apunta a la afiliación de personas en pequeños grupos que gozan de un estatus, conocimiento, intereses o gustos compartidos, se afianzan con prácticas como las que los moderadores de los cineclubes reproducen: el buen recibimiento, trabajar por mantener un ambiente agradable, amistoso, cómodo y acogedor, por medio del compartir de comida, la proyección de películas con un alto valor estético, la promoción y publicidad, y la importancia por mantener conversaciones dentro y fuera de la sala.

A decir verdad, en los cineclubes se da un tipo de consumo de películas que busca un fin más elevado que solo el acto de consumo banal y trivial. Las expectativas de estos tres cineclubes son elevadas porque, de cierta manera, quieren conformar grupos de personas guiadas por acciones y decisiones que den importancia a la reflexión, la crítica y el discernimiento entre los contenidos cinematográficos y audiovisuales. Esta apreciación guiada por valores estéticos, políticos o sociales, hacen parte también de otras redes (circuitos de especialistas, festivales, críticos(as), productoras, etc.) que legitiman lo que es plausible. En últimas, estos cineclubes mantienen la tradición cineclubista de distinguir lo que se considera de alto valor sobre lo que no. Estas prácticas conforman un conjunto de pautas que inciden en el consumo de cine del público.

La distinción y el buen anfitrión

En el caso del Muro, el público entrevistado presentó un tipo de prácticas cercanas a la validación de su lugar social por medio de la acumulación de conocimientos especializados en ese cine de nicho, también llamado alternativo, arte, independiente, de autor, etc. Estos públicos que no son homogéneos, responden a algunos patrones que los agrupan, especialmente en sus motivaciones e intereses.

La mayoría reconoció al Muro como un lugar para ver cine especializado, donde se encuentran experiencias que profundizan en el análisis de la narrativa cinematográfica desde aspectos estéticos, técnicos, filosóficos y políticos. Esto se puede ver en los ciclos, conversatorios, talleres, diplomados y películas que han presentado durante su existencia, tales como Ver y pensar el documental (ciclo octubre 2019), Luis Buñuel, a 35 años de su muerte (retrospectiva septiembre 2018), Masterclass con el productor británico Abbas Nokhasteh (abril 2018), Seminario Series de TV contemporánea Vol. 1 (abril 2018), entre otros. Para esto, la figura del experto es crucial, encargado de dirigir y provocar al público para el diálogo, que a su vez intenta evitar la trivialidad y se posiciona en lo significativo y profundo.

También los gestos de amabilidad, el cuidado en la selección de películas, recrear una atmósfera atractiva para ver cine y la figura del buen anfitrión, son prácticas esenciales para mantener los vínculos con los públicos. A su vez, estos vínculos se han diferenciado por los espacios y los sistemas de objetos, dando a entender que el Muro ha presentado varias transformaciones a medida que se han transformado sus condiciones materiales.

Las miradas más trasgresoras y los vínculos más fraternos

Por su parte, el CCCP se concentró en un tipo de público que, aunque conozcan otros cineclubes, no encuentran estos espacios en los barrios alejados de los centros en las ciudades. Pudo suceder que, alguien se acercó al cineclú motivado por el cine, sin embargo, no es la generalidad en este caso. A diferencia del Muro o de Cinestar, todas las redes de afecto que se construyeron en El Caracol, conectaron también al cineclú,

anudándose con otras actividades de la casa, del barrio, la localidad y en menor medida, de la ciudad. Al descentralizarse el interés por el consumo de una película, el vínculo se concentró en el ambiente de la casa, las dinámicas fraternales y confortables. Fue un lugar donde el diálogo era el momento central de la experiencia, y se sostenía, en gran medida, por la solidaridad, la confianza, la amistad y otras formas fraternales de vinculación.

El cineclú nunca cobró por las sesiones, por el contrario, invitaron a la gente a aportar solidariamente, ya fuera dinero, maíz pira, aceite, panela, vajilla, o alguna acción que contribuyera al desarrollo del cineclú (conocimientos o experiencias). La reciprocidad fue fundamental en un espacio doméstico compartido por personas y animales.

El otro interés del cineclú, por supuesto, era la formación de públicos y el consumo especializado de producciones locales o que se salen del canon cinematográfico. Adicionalmente, la figura del experto apareció, pero se descentralizó un poco su importancia, en parte porque no se trató únicamente de acumular conocimientos sobre cine, sino también de compartir experiencias, conectar las narraciones de las películas con situaciones coyunturales políticas, económicas y culturales en los territorios, incentivar el pensamiento crítico por medio del cuidado y el relacionamiento afectivo. Por ejemplo, los ciclos de Cinestar respondían a temas cotidianos pero conectados con situaciones coyunturales, como instrucciones para reconocer una dictadura (abril y mayo 2019), Perturbador (octubre 2019) o los mencionados por los públicos como las maternidades, anti amor y conmemorativos de celebraciones como el día de los muertos, relacionado con Halloween; también se desarrollaron eventos especiales como el Festival Internacional de Cine y Metal (julio 2019) o La 1ra toma cultural, charla con Lisandro Duque y proyección de su película “el soborno del cielo” (octubre 2019).

Cómo encontrarse cin-estar y romper las barreras del espacio-tiempo

Cinestar fue un salvavidas en la pandemia para muchos(as) (incluyéndome) que disfrutaban el cine y conectar con otras personas a partir de intereses comunes. El

cineclub tiene la labor primordial de generar conversaciones y formar públicos, esos dos aspectos los cumple Cinestar, solo que no hay encuentro físico, no vemos a las personas sino una representación de ellas, imágenes y sonidos virtuales. Lo valioso del Cinestar, de acuerdo con el público, es intentar vincular-nos en una red llamada cineclub, fundamente en el amor al cine y las necesidades de socialización durante los confinamientos.

Este cineclub también es un lugar especializado que ofrece análisis profundos y críticos de las obras cinematográficas consumidas, sin un interés mercantil, sino intereses de compartir sus gustos por el cine y la necesidad de formar públicos. Estas actitudes basadas en la generosidad y el ánimo altruista de educar a las personas, es una postura generalizada entre los cineclubistas, personas generalmente dispuestas a compartir el conocimiento visto como un bien común. Es por esto que el capital cultural sigue siendo muy importante para el cineclub.

Por otra parte, al no tener encuentros físicos y presenciales, las experiencias de y en un único espacio del cineclub ya no existen, por el contrario, se multiplican y diluyen entre múltiples espacios geográficos y sociales, dando como resultado un encuentro multi-situado, multicanal y multitemporal, el último sobre todo porque hay personas quienes se conectaron en diferentes tiempos y experimentaron la conexión a las transmisiones con diferentes velocidades, condicionado por la infraestructura tecnológica que cada quien disponga. El encuentro y la cofradía que puede generar un único espacio físico, se disuelven y se transforman en otras formas de comunicación y de relacionamiento, mediado cada vez más por los artefactos tecnológicos como las aplicaciones, las plataformas digitales, los teléfonos móviles, los computadores, etc.

De la misma manera se generan comunidades de intereses basadas en la pertenencia y la afiliación (similar al Muro), de allí se pueden buscar algunas prácticas afectivas entre las personas, pero son difíciles de rastrear, ya que no hay vínculos visibles entre los usuarios conectados, a menos que sean personas que se conozcan previamente, o

que sus intereses les enlace estrechamente y mantengan el vínculo dentro y fuera del cineclub, como ocurre entre Jason, Tatiana y Juan Carlos.

En el Cinestar se dieron espacios para expresar emociones, producidos durante la película. Probablemente, en condiciones de encierro y bajo estrés, las personas buscaban formas de escapar de su situación. Por ejemplo, los relatos del público durante las transmisiones, en el chat de texto y el canal de voz, eran expresiones que valoraban más las sensaciones e impresiones, antes que dar opiniones sobre aspectos técnicos o estéticos de las películas.

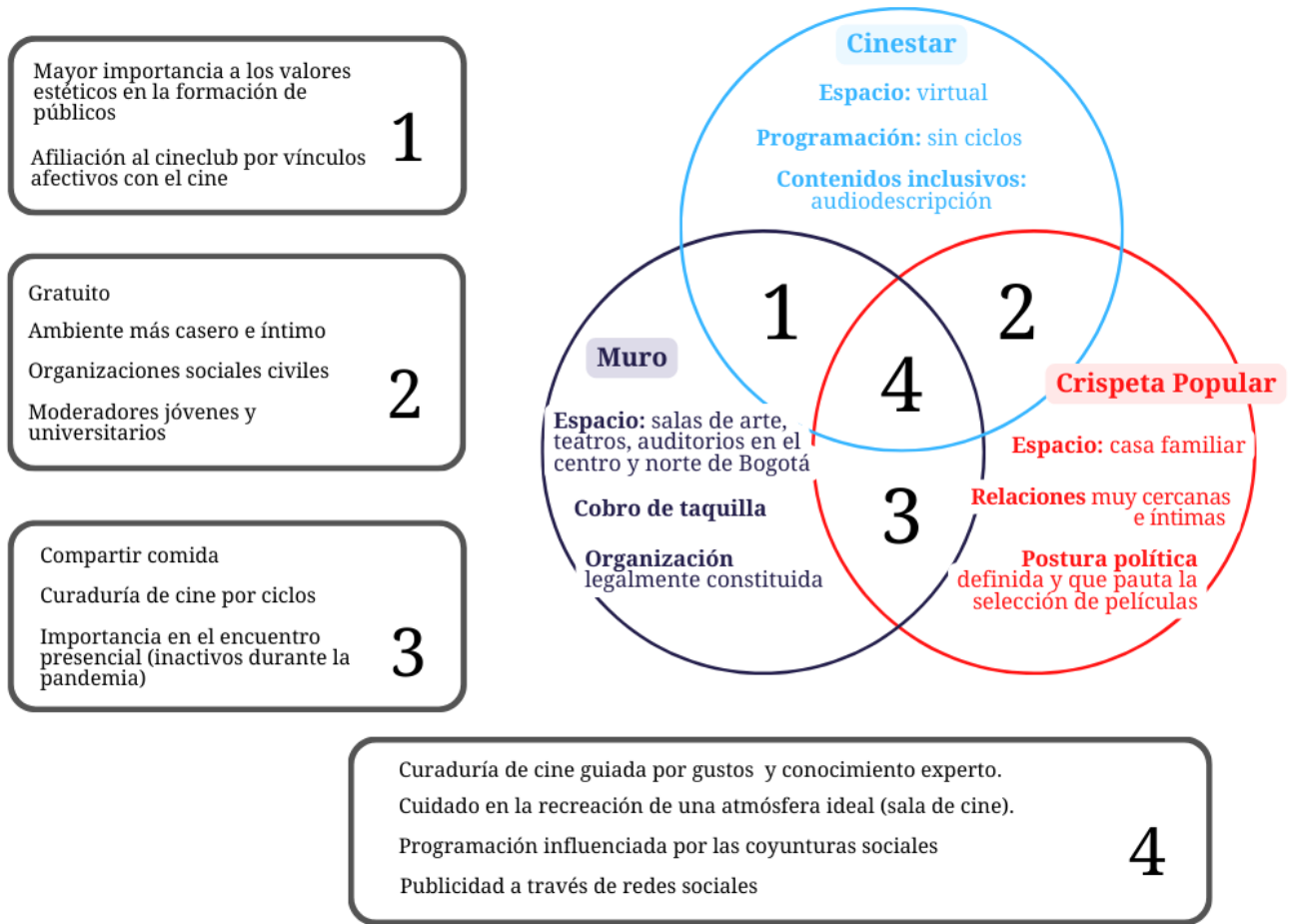
Luego, charlar con algunas de las personas que se han conectado a Cinestar, también me permitió fijar el vínculo gracias a la ayuda de las redes sociales, ya que el algoritmo de plataformas como Facebook o Twitch recomiendan cuentas y contenidos a los usuarios como una manera de mantener la conexión y el consumo, y así fue que algunas personas como yo, encontró Cinestar, como una recomendación; también entre amigos con intereses compartidos se recomendó el cineclub. Es así que las personas que se han conectado al Cinestar hacen parte de una red social configurada por sus intereses y por relaciones de afinidad, mediada por las plataformas digitales que también facilitaron la conexión. La estructura misma de estas aplicaciones ayudó mucho a que el Cinestar lograra un gran número de seguidores durante la pandemia y terminaran charlando personas de Bogotá, Cali, Pasto, España y otros lugares más, sobre lo sensorialmente diferente de ver una película con audio descripción como *Birdbox*, o de hablar de la soledad y el desespero del encierro, o de la animación no como un género para niños y niñas sino como una forma de narrar a partir de la imaginación y la fantasía, como *Mary and Max*.

Tres maneras de ver cine

Cada cineclub presenta un micro universo de relaciones, prácticas y condiciones materiales, con continuidades y elementos distintivos si se les compara. A continuación, presento una comparación gráfica entre los cineclubes, donde sintetizo prácticas distintivas reseñas en las áreas de los círculos de cada cineclub, mientras que,

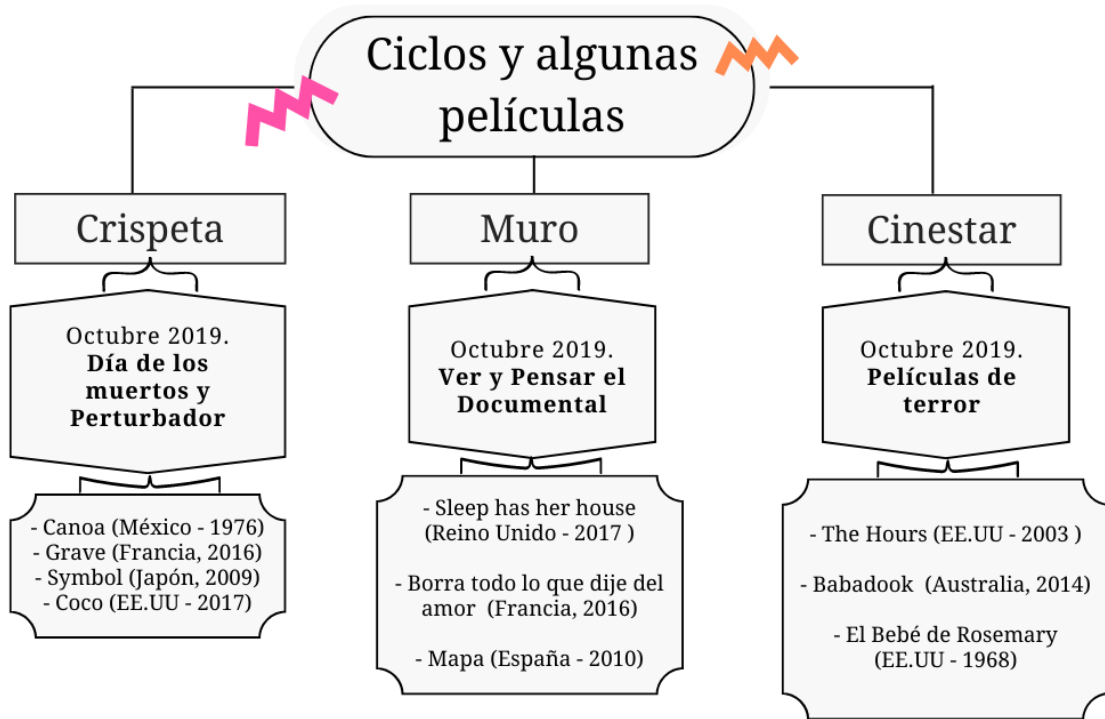
en las intersecciones apunto algunas conexiones entre los cineclubes. En especial las conexiones son indicadores de un común denominador: los cineclubes son modos de ver cine atravesados por un cúmulo de elementos y de prácticas, que dialogan con las tradiciones (los cineclubes del siglo XX) y los escenarios contemporáneos, marcados por las redes sociales digitales, la internet y la revolución tecnológica (ver figura 5-5). A su vez, las programaciones de películas usualmente responden a un patrón: las coyunturas sociales, con el valor diferenciador de la curaduría y la apuesta subyacente en la formación de públicos (ver figura 5-6). Mientras que Cinestar y el CCCP proyectaron películas catalogadas como comerciales (Coco, Babadook) en el marco de la conmemoración de una fecha temática (noche de brujas), por otra parte, el Muro presentó un ciclo con contenidos muy especializados y de nicho: el documental. Por supuesto hay matices entre la programación de cada cineclub que vale la pena revisar a profundidad, pero que no fue un elemento central en esta investigación.

Figura 5-5. Cuadro comparativo prácticas de los cineclubes Cinestar, Muro y Crispeta Popular



Fuente: elaboración propia

Figura 5-6. Cuadro comparativo de ciclos y películas de los cineclubes Crispeta, Muro y Cinestar



Fuente: elaboración propia

6. Conclusiones y recomendaciones

6.1 Actualización de los cineclubes en la pospandemia

El Cine Club El Muro y el Cineclú Crispeta Popular prendieron nuevamente los proyectores, en el 2022, esta vez en espacios diferentes. En cambio, el Cineclub Cinestar entró en un letargo, con algunos periodos de actividad, pero disminuyeron las transmisiones en comparación con el 2020.

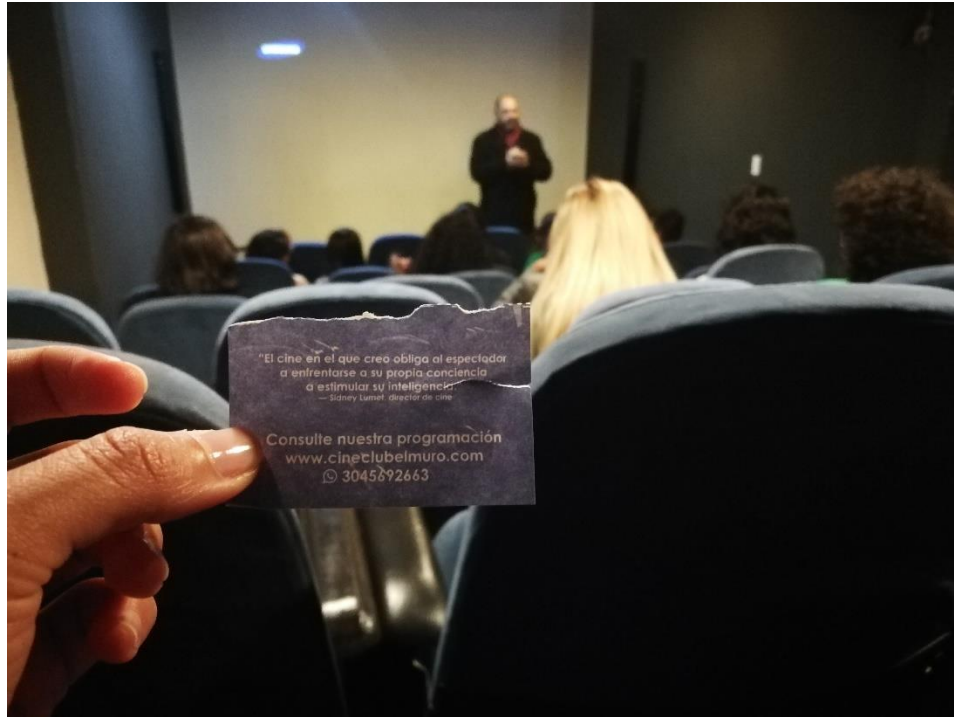
"No somos un espacio comunitario, somos un espacio de reconocimiento cultural"³⁹

El Muro se asentó en La Távola Santa, un restaurante y centro cultural ubicado en el barrio Chapinero, en octubre del 2021 (ver figura). La primera proyección, de acuerdo con su cuenta de Instagram, fue un ciclo de terror visual llamado *Confesión de una máscara: los rostros del dolor*, bajo la curaduría de Sergio Becerra. Al retomar contacto con el Muro, pude ubicar al cineclub de manera más clara con respecto a los otros cineclubes. El Muro es una institución con una larga trayectoria, donde se ve cine especializado y se garantiza al público una experiencia con un alto valor estético, incluso lo certifican, en alianza con otras instituciones y personas que gozan del prestigio y tienen el poder de influencia para legitimar esos conocimientos en el mercado. En ese sentido, El Muro se dirige a públicos específicos, personas con un capital cultural acumulado. Al respecto, El Muro parece relacionarse más con las concepciones de lo cultural desde la objetivación de lo culto dado por el consumo

³⁹ Frase dicha por Sergio Becerra, curador, moderador y colaborador constante de El Cine Club El Muro, tras su reapertura en el 2022.

selecto de ciertas obras, prácticas que su vez otorgan un estatus que distinguen en el campo social.

Figura 6-1. Auditorio de la Távola Santa, julio 2022



Fuente: elaboración propia

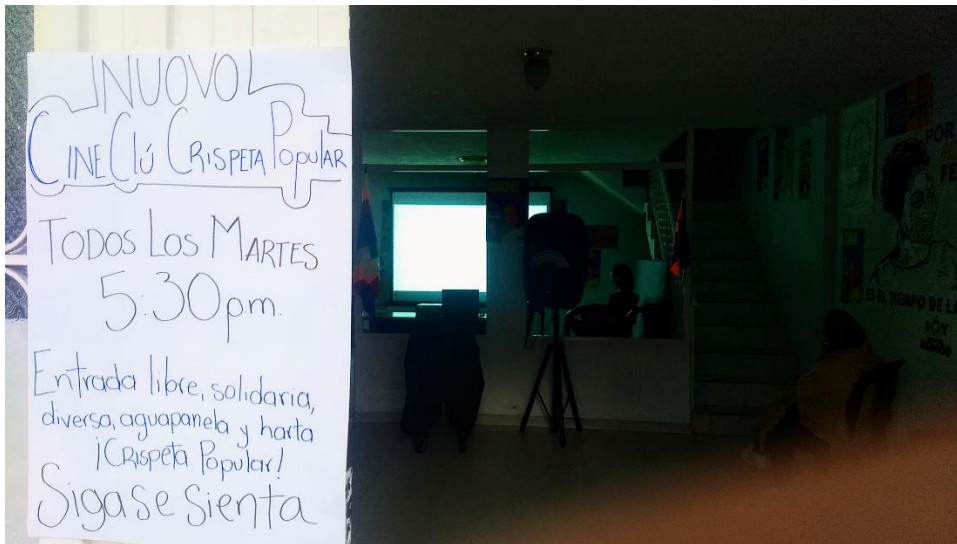
También se puede inferir que el Muro es el que más representa la tradición cineclubista del siglo XX, arraigado geográficamente al centro y norte Bogotá, ubicado en espacios con altos flujos en oferta y demanda de productos culturales dada su cercanía con instituciones de educación, principalmente. En consecuencia, los objetos y artefactos tecnológicos usados están relacionados con la temporalidad y con las salas donde ejecutó sus actividades, con el privilegio de acceder a ciertos objetos a lo que no todos los cineclubes han podido tener. Así mismo, las dinámicas económicas del cineclub han tenido periodos donde se basa en la reciprocidad y, en otras, le da importancia al valor mercantil, aunque hay matices, si se considera que la cantidad de personas que asisten al cineclub es muy reducida, en comparación con las salas más comerciales. Esto evidencia que, el cineclub requiere del soporte constante de otras organizaciones para

mantenerse, su apoyo se ha basado en la gestión de recursos institucionales, estatales y de la solidaridad del público.

El Nuovo CineClú Crispeta Popular

En mayo del 2022 llegó el *Nuovo CineClú Crispeta Popular* a la Casa Sie, un centro cultural ubicado justo detrás del hospital de Kennedy. Visité el cineclú el 25 de julio del 2022, a la función *Everything Everywhere All at Once*, parte de un ciclo llamado *¿Ficciones? Vol.1*. Éramos un grupo de 15 personas, aproximadamente, todas aparentemente jóvenes. La sala queda en el primer piso de una casa grande. La composición especial es similar a la casa del Caracol, con sillas plásticas, una cabina mediana de sonido, un video beam sobre una mesa ubicado frente a un muro blanco donde se proyecta, y el computador de Omar. Reconocí algunos rostros de cuando fui al cineclú en el 2019, incluso hablé con un chico, quien me preguntó si era mi primera vez en el cineclú y le mencioné que no, no era mi primera vez; se sorprendió, pues me dijo que él iba muy juicioso a casi todas las funciones en el Caracol. Esa familiaridad se siente aún en el trato entre lxs cinemacaradas. Y lo más importante, no faltó la crispeta ni la aguapanela (ver figura 6-2.)

Figura 6-2. Sala de cine del Nuovo CineClú Crispeta Popular



Fuente: cuenta de Facebook del Rincón Cultural El Caracol

El Nuovo cineclú, en efecto, es una experiencia distinta, pero sus redes afectivas lo mantienen con esa familiaridad y camaradería que lo caracteriza. El cineclú es un espacio comunitario que cuida de sus vínculos afectivos por medio del compartir comida, proponer otras maneras de dialogar a través de dinámicas y juegos y darle un lugar importante a las emociones y sensaciones del público frente a la película. También busca darle un valor estético a las películas que se consumen, pero se siente como si no fuese lo central. El ambiente familiar y artesanal, son características del cineclú rastreables en otras experiencias de los años 60 y 70, como la casa comunal Ciudad Solar, en Cali, por ejemplo. Hay experiencias que tomaron caminos divergentes respecto a la tradición cineclubista arraigadas a la distinción social vía acumulación de capital cultural. Estas iniciativas con un tono y acciones políticas definidas, han reproducido prácticas muy cercanas a las economías de la reciprocidad, las militancias y los proyectos de cambio social en geografías periféricas, condiciones materiales limitadas y contextos atravesados por el clasismo, la xenofobia, el racismo, el capacitismo, el machismo, el adultocentrismo, el especismo, entre otras.

Puede inferirse que la apuesta del cineclú se acercó más a la formación de públicos desde lo sensible y emotivo que de lo intelectual y técnico, como una apuesta política y también por las mismas prácticas de las personas que buscaban un espacio de encuentro. De esta manera, las películas no eran el fin sino el medio para encontrarse y formar vínculos fraternos. Justamente, las películas programadas tuvieron siempre algún tema provocativo o relevante con la coyuntura social, además de dar relevancia a las producciones locales y nacionales del sur global.

Letargo pos-pandemia del Cinestar

En el 2021, Cinestar paró las transmisiones por unos cuantos meses, con algunas proyecciones esporádicas. En el 2022 transmitió con regularidad nuevamente, hasta julio del mismo año, después se inactivaría por segunda vez. Estuve atenta a algunas transmisiones y noté que siempre se conectaban nuevas personas a las sesiones, aunque fueran pocas. En general, la dinámica de comunicación y de moderación es la

misma, aunque Facebook puso restricciones más fuertes cada vez en cuanto a derechos de autor, ocasionando las caídas de la transmisión, por lo que el cineclub se ha concentrado en Twitch.

Quizás las provocaciones más grandes a la tradición ortodoxa del cineclub sea que las tecnologías estimularan nuevas formas de ver cine, en donde el encuentro físico y presencial ya no es indispensable, emergiendo la metáfora del espacio virtual y de las experiencias digitales. Cinestar es un ejemplo de las adaptaciones y prácticas emergentes en contextos desafiantes y contingentes como las de una pandemia planetaria. Con las condiciones materiales prestas y experiencias que sirven como referente tales como las comunidades *gamer* o los foros en línea donde se comparten películas, un cineclub también puede existir y ser viable en el espacio virtual. Claro está que, este cineclub ofrece una experiencia diferente a otros como el Muro y Crispeta Popular, en principio por las relaciones con las condiciones físicas y materiales.

Este caso permitió comprender que un cineclub no es tan sólo una práctica vinculada a una sala de cine, sino que hay una gran red donde los espacios (físicos y virtuales), los objetos, los artefactos tecnológicos y las prácticas de ver cine están conectadas. No hay una “esencia” del cineclub en lo ideológico o estético, al contrario, todos estos elementos deben estar juntos y dan como resultado al cineclub como una forma particular de ver cine.

Otros aspectos interesantes que arroja la observación de Cinestar, por un lado, es la experiencia del usuario que ve la película, la cual sigue siendo una especie de caja negra; lo que sucede con cada persona es difícil de rastrear, salvo que lo exprese en el momento de la charla, tema que vale la pena ahondar. El otro aspecto es el interés repetitivo de los moderadores por conformar una “comunidad”; los significados de comunidad en espacios virtuales se tornan más frágiles, volátiles y efímeros, pero el valor de la representación indica que ha cobrado relevancia, gracias a la necesidad de identificarse con avatares, *nicknames* o personalidades, y que responden a prácticas y sentidos dentro de grupos que giran alrededor de intereses concretos, como los

videojuegos, el cine, lo audiovisual⁴⁰ la música, entre otros. Hay una gran diversidad de representaciones enlazadas con los gustos y las prácticas de consumo en las plataformas digitales, que aportan información valiosa de cómo se mueven y cambian las formas culturales que hoy pululan en la vida social, por ejemplo, los *gamers*, categoría que representa a Jason porque se considera un videojugador, además es un entorno del que él se ha inspirado para reproducir algunas prácticas en Cinestar, como la creación de canales de comunicación en Discord, la ambientación, el diseño gráfico, y el tipo de contenidos que publica en las redes sociales.

6.2 El cineclubismo del siglo XXI

Los principios del cineclub en su sentido más clásico: mejorar el gusto, educar la mirada y formar al público de cine para el consumo de obras selectas, de cierta manera se mantienen en el Cine Club El Muro, El Cineclú Crispeta Popular y el Cineclub Cinestar, guardando proporciones. Lo que ha cambiado se puede rastrear en varios caminos: la transformación de las tecnologías, el cambio geográfico y social de los espacios y las prácticas afectivas, estéticas y de consumo.

Con la llegada y la masificación de las tecnologías, la cartelera de cine dejó de ser enteramente controlada por las distribuidoras y grandes empresas de exhibición, y se democratizó su acceso, dando mayor apertura al consumo de nicho. Las películas empezaron a moverse entre redes de computadores conectados a internet y enlazados a través de plataformas de descarga de música, películas, documentos, fotografías y cualquier unidad de información susceptible a convertirse en una secuencia de dígitos (1 y 0). De allí nacen personas que recaban información en la web y ofrecen las películas digitalizadas gratis o a un costo más accesible.

⁴⁰ La categoría “audiovisual” tiene varios significados, el usado en este trabajo refiere a un formato de difusión.

Por otra parte, los sentidos de grupo del cineclub son supremamente fuertes, valores que se mantienen hoy, pero con la diferencia que los cineclubes del siglo XX eran más cerrados y daban mayor valor a la formación y al arte por el arte, que al encuentro y la interacción. La interacción era una metodología para que las personas apreciaran la obra. En cambio, en los cineclubes del nuevo milenio, los sentidos de pertenencia dieron un giro hacia las relaciones fraternales y al compartir, dando incluso mayor importancia al encuentro que a la película, en algunos casos.

Claramente entre los cineclubes hay diferencias. El muro es el más cercano a los valores de la apreciación cinematográfica sobre el sentido de grupo, dada su transición entre dos etapas del cineclubismo, pero los moderadores también encuentran gran importancia en los vínculos afectivos, que motivan a las personas a sentirse parte de algo y crear hábitos. La Crispeta es el caso más concreto en cuanto al fin del cine es convocar para compartir, dándole un lugar capital a la conversación y a la hermandad. En el caso de Cinestar, parece que hay una mezcla interesante entre el valor de la película como obra de análisis y culto, y el sentido de pertenencia afianzado por las dinámicas de las plataformas que invitan a crear y consolidar comunidades digitales, basadas en el intercambio de intereses; al respecto, como lo mencionó Juan Carlos, las reglas de juego que plantean las plataformas y aplicaciones digitales exigen una renovación de contenido que muchas veces excede a sus creadores y productores, pero es ese flujo inmenso de datos, de esquemas y niveles lo que motiva a los usuarios de la web a mantenerse conectados, aspectos a los cuales el cineclub debe habituarse si quiere existir en este espacio virtual.

Es inminente que los cineclubes no se han separado totalmente de los valores representativos del cineclubismo clásico del Siglo XX, pero hay líneas divergentes en cuanto a qué cine ver, el acceso a un gran catálogo de películas, la masificación de las tecnologías para proyectar en cualquier espacio y la importancia que cobran las relaciones de afecto entre las personas y los elementos no humanos que mantienen vivo al cineclub. Lo clave no es la película sino todo lo que se conecta a esta: los espacios, las tecnologías caseras y las prácticas afectivas, estéticas y de consumo.

6.3 El cineclub es un modo de ver cine

El cineclub no es una sala de cine, es una forma de ver cine en compañía de un pequeño grupo de personas conocidas o no, con el fin de establecer un grupo integrado por sentidos, intereses y prácticas comunes; esto en un sentido global. Sin embargo, cada cineclub puede tomar caminos divergentes y allí es donde la triada i) los espacios y lugares – ii) los sistemas de objetos y artefactos tecnológicos – y iii) las prácticas, explicaría las particularidades de cada uno.

El estudio de los tres cineclubes Cinestar, CCCP y el Muro a partir de las configuraciones de sus prácticas con relación a las materialidades se tomó como un caso micro social que suma a los estudios sobre los públicos de cine, la historia social tecnológica de los cineclubes y las prácticas culturales en el consumo de cine. Gracias a los caminos epistemológicos que ofrecen los estudios culturales, en especial aquellos donde se sitúan las realidades desde su especificidad, de carácter relacional, fluidas y contingentes (Grossberg, 2016), me fue posible establecer nodos, hasta ahora poco explorados, presentes en la interacción social de los cineclubes.

La triada permitió establecer relaciones y asociaciones que sostienen a las acciones y sentidos desplegados en estos cineclubes. Dar importancia y roles activos a elementos como los objetos, artefactos tecnológicos, espacios y lugares, en el plano de la interacción social, produjo la exploración de los sentidos de lo estético, del consumo, lo afectivo y cotidiano, insertándolos como jugadores relevantes y significativos, aunque muchas veces olvidados y trivializados. A su vez, esta perspectiva aporta a los análisis del grupo social y de la comunidad de intereses, conectadas por medio de gustos, necesidades, intereses y afectos.

Por otra parte, la selección de películas también es un signo de distinción entre los cineclubes. Mientras que en Cinestar aparece una actitud más fluida y adaptativa con las circunstancias y la coyuntura social, rompiendo con la práctica tradicional de armar ciclos temáticos; en los otros cineclubes se mantiene fuerte esta práctica como un vehículo que transporta las intenciones e intereses ideológicos y estéticos. Un aspecto

que comparten los tres cineclubes son las elecciones de películas basadas en los gustos de los curadores, especialmente aquellas obras que les afectaron a nivel emocional, algo que fue recurrente en los relatos de los moderadores, al asegurar que quería compartir las películas que a ellos les afectó de alguna manera con un público y hablar de ello. Otro aspecto en común es la intención de acoplar las películas a fechas conmemorativas y de festejo, donde las personas buscan cierto tipo de contenidos como el terror en Halloween, el amor en septiembre o febrero, la navidad en diciembre, etc.

A modo de cierre, quiero apuntar algunas recomendaciones con respecto a las prácticas afectivas, estéticas y de consumo en los cineclubes que resultaron interesantes y provocadoras para seguir investigando sobre ellas. La primera es que la dimensión afectiva es primordial para mantener vivos los cineclubes. Históricamente estas organizaciones nacen o mueren muy jóvenes; esta corta vida se debe, en parte, a la precarización de su trabajo, que no es reconocido en Colombia con la importancia que se le debe, siendo menospreciados por las instituciones estatales y por el mercado cinematográfico. Entonces ¿qué mantiene vivos los cineclubes? Considero que el sentido de comunidad afectiva que se desarrolla allí que, si bien es pequeña, provoca que las personas persistan en continuar con estas iniciativas, muchas veces sin los recursos necesarios. Esos afectos se expresan de diferentes maneras y residen en diversos elementos: hay quienes aman el cine de nicho y valoran mucho las iniciativas que las exhibe, otras que disfrutan de compartir una película en compañía de otras personas, algunas buscan espacios donde aprender a ver cine, y otras más que encuentran un espacio de fraternidad y complicidad sin que sea necesario el gusto por el cine.

Respecto al consumo de cine, los cineclubes reproducen prácticas cercanas a la reciprocidad y la generosidad. Los cineclubes se centran en la formación de públicos, lo que implica una motivación más cercana a la educación que al lucro; además, en Colombia no es posible pagar los derechos de exhibición de una película sin un gran capital financiero. Por último, la mayoría de cineclubes en Colombia han defendido el

derecho a acceder a los productos culturales y el conocimiento por medio de las películas, archivos de memoria histórica y cultural de la humanidad, en especial de películas que son viejas pero están protegidas por las leyes de derechos de autor; los cineclubes no son ni deben ser perseguidos como espacios ilegales de exhibición de cine, son modos de ver cine mediados por las condiciones materiales y las prácticas distintivas en cada cineclub.

Referencias

- Aguilar Díaz, M. A., & Ramírez Kuri, P. (2006). *Pensar y habitar la ciudad : afectividad, memoria y significado en el espacio urbano contemporáneo*. Anthropos.
<http://ezproxy.unal.edu.co/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat02704a&AN=unc.000694250&lang=es&site=eds-live>
- Avila G., J. A., & López S., F. (2006). *Salas de cine*. Secretaría General, Alcaldía Mayor de Bogotá D.C., Archivo de Bogotá.
- Baricco, A. (2019). *The Game*. Editorial Anagrama.
- Barón Leal, L. A. (2012). Los cinemas bogotanos. Los edificios de la hechicera criatura. In *Bogotá Fílmica. Ensayos sobre cine y patrimonio cultural* (pp. 122–173). Instituto Distrital de Patrimonio Cultural-IDARTES.
- Bourdieu, P. (1994a). Espacio social y espacio simbólico. In *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción* (pp. 11–26). Anagrama.
- Bourdieu, P. (1994b). *Razones prácticas: sobre la teoría de la acción*. Anagrama.
- Bucaramanga.com. (2020). *Cineclubes: espacios para las buenas historias*. Bucaramanga.Com. <https://www.bucaramanga.com/articulo/cineclubes-espacios-para-las-buenas-historias.html>
- Buzai, G. D. (2014). Fronteras en el ciberespacio : el nuevo mapa mundial visto desde Buenos Aires (Argentina). *Cuadernos de Geografía*, 23(2), 85–92.
<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/72436%0A>
- Caicedo González, J. D. (2012). Los Cine Clubes Bogotanos. Siguen actuando las manos

del padre Hernando Salcedo Silva. In *Bogotá Fílmica. Ensayos sobre cine y patrimonio cultural* (pp. 224–269). Alcaldía Mayor de Bogotá; Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte.

Caliwood Museo de Cinematografía. (2015). *Teatros / Estudios Cinematográficos*. <http://www.caliwood.com.co/teatros--estudios.html>

Castañeda, A., & Cuevas, H. (2021). Entre educar y pervertir las costumbres: inicios del espectáculo cinematográfico en el Valle del Cauca-Colombia (1910-1930). Los casos de Cali y Buga. *HiSTOReLo. Revista de Historia Regional y Local*, 13(26), 105–133.

Castellanos, M. (2011). *Contexto histórico de la localidad de Techotiba*. Noticias Techotiba. <https://noticiastechotiba.wordpress.com/2011/08/02/contexto-historico-de-la-localidad-de-techotiba/>

Chica Gelis, R. (2014). Cineclubes en la Universidad de Cartagena: una relación histórica y sociocultural. *Historia Caribe*, IX(24), 199–232.

Chile, R. de A. C. y P. de las U. del E. de. (2019). *Cineclubismo y educación* (R. de A. C. y P. de las U. del E. de Chile (ed.)). Dirección de Creación Artística VID, Universidad de Chile.

Cine Club El Muro. (2022). *Cine Club El Muro*. Facebook. <https://www.facebook.com/cineclubelmuro1>

Cineclub Cinestar. (2020). *Servidor Cineclub Cinestar*. <https://discord.com/login>

CineClub Cinestar. (2020a). *cineclubcinestar*. Twitch.Tv. <https://www.twitch.tv/cineclubcinestar/about>

CineClub Cinestar. (2020b). *Presentación*. CineClub Cinestar. <https://www.facebook.com/cineclubcinestar338>

Cinestar, C. (2020). *Presentación CineClub Cinestar*. Facebook.

- <https://www.facebook.com/cineclubcinestar338>
- Cívico. (2022). *Teatro Metropol*. Civico.Com. <https://www.civico.com/lugar/teatro-metropol-bogota/>
- Cortés C., C. A. (2018). *La historia del cine, su narrativa y sus correlaciones con su desarrollo tecnológico en los siglos XIX y XX*. <http://hdl.handle.net/10785/5967>
- Cortez Rz, C., González, P. Á., & Román B., N. (2013). *Sobre relatos, cuentos y ensayos de cineclubes-Tomo III 1913-2013. Un siglo de cineclubismo: Vol. III* (F. Badrán P. (ed.)). Editorial Universitaria.
- Dirección de Cinematografía, & Ministerio de Cultura. (2017). *Anuario estadístico del cine colombiano 2016*. <https://economianaranja.gov.co/media/rs2fjoiq/anuario-estadistico-cine-colombiano-2016.pdf>
- EGEDA. (2022). *Panorama Audiovisual Iberoamericano 2022* (Ó. Berrendo P., J. A. Serrano F., & E. Encinas P. (eds.)). EGEDA. <https://www.egeda.com/documentos/PanoramaAudiovisualIberoamericano2022/Panorama Audiovisual Iberoamericano 2022.pdf>
- El Tiempo. (2017, October 26). Un oficio en vía de extinción: el último proyccionista de películas de 35mm en Bogotá. *Eltiempo.Com*. <https://www.eltiempo.com/jaiver-sanchez-proyeccionista-de-peliculas-de-35mm-en-bogota-144958>
- Embajada de la Federación de Rusia en la República de Colombia. (2022). *Instituto Cultural León Tolstoy*. Colombia.Mid.Ru. https://colombia.mid.ru/es_ES/institut-kul-tury-im.-l.n.tolstogo
- Escorcía Cardona, V. (2008). Antecedentes del cine clubismo como programa pionero a nivel mundial en formación de público cinematográfico. *Revista Luciérnaga - Comunicación*, 1(1), 14-29.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5529479>

Eusse Marino, S. (2016). *De los cineclubes a La Cinemateca, tres décadas de apreciación fílmica*. Revistas El Heraldo. <https://revistas.elheraldo.co/latitud/de-los-cineclubes-la-cinemateca-tres-decadas-de-apreciacion-filmica-139726>

Fernández R., A. (2015). Aproximación al fenómeno del cineclubismo en México. *Interpretextos*, 8(13), 115–136. <http://ww.ucol.mx/interpretextos/resultados.php?idarti=209>

Fradejas-garcía, I., Lubbers, M. J., García-Santesmases, A., Molina, J. L., & Rubio, C. (2020). Etnografías de la pandemia por coronavirus: emergencia empírica y resignificación social. *Periferia*, 25(2), 4–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.5565/rev/periferia.803>

Franco Díez, G. (2013). *Mirando solo a la tierra. Cine y sociedad espectadora en Medellín (1900-1930)* (Primera ed). Editorial Pontificia Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/41484>

Fuentes, S. (2008). *Especial HD: la historia del Blu-ray*. Xataka. <https://www.xataka.com/alta-definicion/especial-hd-la-historia-del-blu-ray>

Fundación Gilberto Alzate Avendaño (Fuga). (2021). *Acerca de la Fundación*. Portalant.Fuga.Gov.Co. <https://portalant.fuga.gov.co/transparencia/acerca-de-la-fundacion>

Fundación Manguaré; Cineclub La Imagen Viajera. (2016). *Guía cineclubista Colombia* (pp. 1–35). Cineclub La imagen Viajera y Fundación Manguaré.

Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano. (1914). *Gran Salón Olympia*. Wikipedia.Org. https://es.wikipedia.org/wiki/Gran_Salón_Olympia

González Galván, R. (2017). Digitalización de la exhibición cinematográfica en América Latina: historia y estado actual. *Entretextos*, 9(25), 48–57. <https://revistasacademicas.iberoleon.mx/index.php/entretextos/article/view/3>

15

González, J. E. (2016). *Análisis cultural hermenéutico*. Universidad Nacional de Colombia.

González Martínez, K. (2009). La Ciudad de “unos pocos buenos amigos.” *Blanco y Negro: El Periódico Del 41 Salón Nacional de Artistas de Colombia y El 7 Festival de Performance de Cali, 1*. <http://esferapublica.org/blancoynegro.pdf>

Grilli, D. (2008). *Promotor y organizador de cineclubes*. Fondo Editorial CEFOPRO. <https://cineclubrelatos.files.wordpress.com/2013/08/organizadorypromotorde-cineclubes.pdf>

Grossberg, L. (2016). Los estudios culturales como contextualismo radical. *Intervenciones En Estudios Culturales*, 2(3). <http://portal.amelica.org/ameli/journal/53/5317003/html/>

Hornbeck, L. J. (1998). From cathode rays to digital micromirrors: a history of electronic projection display. *TI Technical Journal*, 7–46. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download;jsessionid=C60E78E4BB40DBE6EEA76B3054905EB3?doi=10.1.1.693.4522&rep=rep1&type=pdf>

Horta, L., Inostroza, P., Pruzzo, C., & Jarpa, G. (2013). *Manual de Cineclubismo*. Red de Cineclubes de Chile. <http://cineclubesdechile.blogspot.com/p/manual-de-cineclubismo.html>

Joya, J. M. (2005a). *Cineclubes, buen cine sin ningún costo*. Unab.Edu.Co. <https://www.unab.edu.co/content/cineclubes-buen-cine-sin-ningún-costo>

Joya, J. M. (2005b). *Cineclubes, buen cine sin ningún costo*. Unab.Edu.Co.

La CinemaTerca. (2021). *La despedida del Caracol ó “ahí tiene su hijeputa casa pintada.”* Youtube.Com.

https://www.youtube.com/watch?v=i4oeMgyQrS0&t=2s&ab_channel=LaCinemaTerca

Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red* (1a ed.). Manantial.

Lindón Villoria, A. (2006). Territorialidad y género: una aproximación desde la subjetividad espacial. In A. Lindón, D. Hiernaux, & M. Á. Aguilar (Eds.), *Pensar y habitar la ciudad. Afectividad, memoria y significado en el espacio urbano contemporáneo* (pp. 13-33). Anthropos.
<http://ezproxy.unal.edu.co/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat02704a&AN=unc.000694250&lang=es&site=eds-live>

Llopis Angelán, E., Comín Comín, F., & Hernández Benítez, M. (2014). *Historia económica mundial, siglos X-XX* (Edición en). Alianza Editorial.

López G., V. (2021). *Cuando la tecnología transforma el cine: 19 películas que lo cambiaron todo*. Espinof.Com. <https://www.espinof.com/listas/cuando-tecnologia-transforma-cine-19-peliculas-que-cambiaron-todo>

Luque Lavado, D. (2011). *Directores de cine opinan sobre piratería de software y películas*. Enter.Co. <https://www.enter.co/empresas/negocios/directores-de-cine-opinan-sobre-pirateria-de-software-y-peliculas/2/>

Mansilla, P. (2018). Accesibilidad y movilidad cotidiana. In D. Zunino Singh, G. Giucci, & P. Jirón (Eds.), *Términos clave para los estudios de movilidad en América Latina* (Kindle). Editorial Biblios.

Martínez Espinoza, M. I. (2006). Las juntas de buen gobierno y los caracoles del movimiento zapatista: fundamentos analíticos para entender el fenómeno. *RIPS. Revista de Investigaciones Políticas y Sociológicas*, 5(1), 215-233.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=38050115>

Massey, D. (2012). Espacio, lugar y política en la coyuntura actual / Space, Place and

- Politics in the Present Conjuncture. *Urban*, 4, 7–12.
<http://ezproxy.unal.edu.co/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.7A022FC&lang=es&site=eds-live>
- Massey, D., Albet, A., & Benach, N. (2012). *Un sentido global del lugar* (Primera ed). Icaria.
- Mauss, M. (2009). *Ensayo sobre el don: Forma y función del intercambio en las sociedades arcaicas*. Katz Editores.
- Mayorga Henao, J. M. (2016). Producción del espacio urbano en Bogotá: la ciudad de los centros comerciales y los conjuntos cerrados. *Ciudades, Estados y Política*, 3(3), 7–18.
<http://ezproxy.unal.edu.co/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ir00238a&AN=unal.66766&lang=es&site=eds-live>
- Muñoz Z., F. (2007, May 22). Cine digital: de estreno en Colombia. *El Tiempo*.
<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-2502741>
- Muriel, D. (2018). *Identidad gamer*. ANAITGAMES. www.anaitgames.com
- Museo La Tertulia. (2015). *Sobre la Tertulia*. Sobre La Tertulia.
<https://museolatertulia.com/sobre-la-tertulia/>
- Navitski, R. (2018). The cine club de Colombia and postwar cinephilia in Latin America: Forging transnational networks, schooling local audiences. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 38(4), 808–827.
<https://doi.org/10.1080/01439685.2018.1453993>
- Ortner, S. B. (2016). *Antropología y teoría social: cultura, poder y agencia*. UNSAM Edita.
- Osorio, O. (2020). *Salas de cine y cineclubes en Medellín 1956 – 2020*. Secretaría de Cultura Ciudadana de Medellín, Alcaldía de Medellín.

- Parente, D. (2016). Los artefactos en cuanto posibilitadores de acción. Problemas en torno a la noción de agencia material en el debate contemporáneo. *Revista Colombiana de Filosofía de La Ciencia*, 16(33).
<https://doi.org/10.18270/rcfc.v16i33.1937>
- Pecha Quimbay, P. (2021). *Tesoros documentales de la Urna Centenaria: El Pabellón de las Máquinas en la Exposición Industrial y Agrícola de 1910*. Archivobogota.Secretariageneral.Gov.Co.
<https://archivobogota.secretariageneral.gov.co/noticias/tesoros-documentales-la-urna-centenaria-pabellón-las-máquinas-la-exposición-industrial-y>
- Pompeyo, C. (2007). Reseñas Urry, John (2007) *Mobilities*. Oxford: Polity Press. *Revista Teknokultura*, 8(2), 261–264.
- Portafolio. (2008, May 15). Bogotá estrenó la primera sala de cine digital co proyección en 3D, del país, creada por Cine Colombia. *Portafolio*.
<https://www.portafolio.co/economia/finanzas/bogota-estreno-primera-sala-cine-digital-proyeccion-3d-pais-creada-cine-colombia-267808>
- Ramos Hernández, M. A. (2019). *Cine y cineclubes en Cartagena de Indias, 1970-1980* [Universidad de Cartagena].
[https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/9754/CINE Y CINECLUBES trabajo de grado completo. mai-convertido %281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/9754/CINE_Y_CINECLUBES_trabajo_de_grado_completo_mai-convertido%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Redacción Bogotá. (2019, November 20). ¿Cuáles son los grupos culturales allanados por la Policía? *Eltiempo.Com*. <https://www.eltiempo.com/bogota/los-colectivos-culturales-allanados-por-la-policia-en-bogota-435612>
- Redacción El Tiempo. (1996). *REQUIEM POR LOS CINE CLUBES*. *Eltiempo.Com*.
<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-372824>
- Redacción El Tiempo. (2000, November 5). Cinemark llega a Bogotá. *El Tiempo*.
<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1254714>

- Rico Agudelo, A. (2016). *Las travesías del cine y los espectáculos públicos* (Becas Cine). Gerencia de Artes Audiovisuales del Instituto Distrital de las Artes - Idartes; Alcaldía Mayor de Bogotá. <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/las-travesias-del-cine-y-los-espectaculos-publicos-colombia-en-la>
- Rincón Cultural El Caracol. (2022). *Rincón Cultural El Caracol*. Facebook. <https://www.facebook.com/RinconCulturalElCaracol>
- Rodríguez A, G. (2011). ¿Cómo se organiza un cineclub formalmente? *Luneta*, 1–16. <https://infoficc.files.wordpress.com/2013/06/luneta-01-web.pdf>
- Ruiz R., N. Y. (2011). El desplazamiento forzado en Colombia: una revisión histórica y demográfica. *Estudios Demográficos y Urbanos*, 26(1), 141–177. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0186-72102011000100141&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Santos, M. (2000). *La naturaleza del espacio*. Editorial Ariel,S.A.
- Secretaría Distrital de Planeación. (2009). *Conociendo la localidad de Kennedy: diagnóstico los aspectos físicos, demográficos y socioeconómicos*. http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/documentos/08_Localidad_de_Kennedy.pdf
- Señal Memoria. (2021). *Una visita al Instituto Cultural León Tolstoi: ¿Qué es el realismo socialista soviético?* Youtube.Com. <https://youtu.be/w4rXA3aUshI>
- Soto, M. (2014). *La puesta en escena de todos los días: prácticas estéticas de la vida cotidiana*. Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Subcomandante Insurgente Marcos. (2003). *Chiapas: la treceava estela. Primera parte: un caracol*. Enlacezapatista.Ezln.Org.Mx. <https://enlacezapatista.ezln.org.mx/2003/07/21/chiapas-la-treceava-estela->

primera-parte-un-caracol/

Teatro El Dorado ECCI. (2022). *Teatro El Dorado ECCI*. Facebook.
https://web.facebook.com/teatroecc/?_rdc=1&_rdr

Toro, H. (2009). Cine club de Cali 39 años de existencia (Entrevista a Ramiro Arbeláez).
Nexus Comunicación, 6, 120–127.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25100/nc.v0i6.858>

Torres, R. A. (2013). *Hernando Salcedo Silva (Bogotá , 1916 - 1987): la pasión por el cine, en una vida dedicada a la cultura*. Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano.
<http://www.patrimoniofilmico.org.co/anterior/noticias/224.htm>

Tuan, Y. F. (2001). *Space and Place: The Perspective of Experience* (Eighth Pri). The University of Minnesota Press.

Twitch. (2020). *Conócenos*. Twitch.Tv. <https://www.twitch.tv/p/es-mx/about/>

Uribe, P. C. (2015). *El Cineclub La Antorcha: Espacio que fomenta el encuentro y la participación en los barrios de la localidad de Suba*. Universidad Cooperativa de Colombia.

Urry, J. (2007). *Mobilities*. Polity Press.

Wetherell, M. (2012). *Affect and Emotion A New Social Science Understanding* (1st ed.). SAGE Publications Ltd.

Wikipedia. (2022). *Voice over IP*. En.Wikipedia.Org.
https://en.wikipedia.org/wiki/Voice_over_IP

Zaragoza, J. M., & Moscoso, J. (2017). Presentación: Comunidades emocionales y cambio social. *Revista de Estudios Sociales*, 2017(62), 2–9.
<https://doi.org/10.7440/res62.2017.01>