**Las trasformaciones tecnológicas de la exhibición cinematográfica y las experiencias hiperreales de *estar en el cine*.**

*Ponencia presentada en el 2do. Foro Internacional sobre Multicultiralidad en el 2011, realizado en la Ciudad de Celaya Guanajuato, por la Universidad Autónoma de Guanajuato Campus Celaya*

Durante el siglo XIX los avances científicos y tecnológicos precursores de la cinematografía presagiaban un desarrollo en esta materia que no se ha detenido hasta hoy en día. Un desarrollo tecnológico que se dio incluso antes de que las posibilidades artísticas o comerciales del cinematógrafo fueran exploradas y que continuo en el siglo XX, no solo con la llegada del cine sonoro y a colores, sino con cintas de visión estereoscópica o con efectos olfativos, entre otras trasformaciones tecnológicas experimentales que representaron la respuesta de la industria cinematográfica ante la embestida de la televisión, a partir de 1950.

Todos estos avances tecnológicos fueron los precursores de las espectaculares funciones de cine que se exhiben hoy en día, las cuales han llevado a una experiencia de “*estar en el cine*” hiperreal totalmente diferente a la presenciada en una sala tradicional. Ahora en los inicios de la segunda década del siglo XXI, aunque los circuitos comerciales de salas de cine tradicionales siguen marcando las pautas de la urbanización sociocultural impulsadas por el séptimo arte, es de resaltar el surgimiento por todas las urbes, de salas cinematográficas construidas exprofeso o adaptadas a las más avanzadas tecnologías de la era digital para la exhibición cinematográfica, como las salas IMAX, de tercera dimensión y los domos digitales entre otras que se abren paso, al ocupar un nicho dentro de mercado del entretenimiento fuera de casa, basta con mencionar algunos ejemplos en la Ciudad de México como la Megapantalla IMAX y el Domo Digital Banamex ó el Cinemex IMAX Theater, que son puntos de referencia del Papalote Museo del Niño y del Cinemex del Centro Comercial Santa Fe respectivamente.

***Palabras clave: trasformaciones tecnológicas, exhibición cinematográfica, experiencias, hiperrealidad, cine***