

**Fanzines: el papel  
de la ciudad**

Aída Analco Martínez

**En la arena del  
Adolfo López Mateos**

Fotografías de  
Luis Felipe Hernández

**La lucha en el ring  
y en el mercado**

César García

**Menos circo y más violencia:  
¡quiero ver sangre!**

Hugo Palacios Salazar

**El Chopo en busca  
de la tierra prometida**

Tania G. Arce Cortés

número

XX





Expresiones urbanas

## Fanzines: el papel de la ciudad

Aída Analco Martínez \*

*¿Cuáles serían... las fronteras simbólicas de lo urbano?  
¿Qué fija los límites y las vulneraciones,  
sino miradas fugaces que se cruzan en un solo instante por millares,  
el ronroneo inmenso e imparable de todas las voces que recorren la  
ciudad?¹*

...la ciudad-concepto, lugar de transformaciones y de apropiaciones, objeto de intervenciones pero sujeto sin cesar enriquecido con nuevos atributos: es al mismo tiempo la maquinaria y el héroe de la modernidad.⁴

\* Maestra en antropología social por la Escuela Nacional de Antropología e Historia.

Hablar sobre la ciudad implica hablar de muchas ciudades. Desde que se tornó un objeto de estudio fundamental para la antropología, la ciudad ha sido vestida de diferentes maneras: a veces escenario, a veces escenografía, a veces actor, a veces libreto. Pero la idea de ciudad que quiero tratar es aquella donde se vuelve todo eso, a veces actor activo, otras espectador mudo, pero que con su silencio incide en las vidas y las conciencias de quienes habitan ahí. La ciudad como un inmenso laboratorio cultural se configura como un espacio de invención, transformación y creación de un sinnúmero de expresiones culturales, cuya estética es configurada y configuradora, desde y de la urbe.

Entre estas manifestaciones se encuentra el fanzine,² y no es casual que en las ciudades sea donde esta expresión haya tomado más fuerza, pues si bien se han encontrado fanzines en algunas zonas rurales³, es en las urbes en donde emergen con mayor claridad estas publicaciones; se constituyen las ciudades como espacios fértiles para la creación e innovación cultural que no sólo seguirán haciendo ruido en los años venideros, sino también en los espacios contiguos y distantes.

La ciudad de los fanzines es dual pero, fundamentalmente, tiene diferencias, desigualdades, conflictos y diversidades que en principio pasan por los cuerpos de los jóvenes que la habitan, pero, fundamentalmente, tiene diferencias, desigualdades, conflictos y diversidades que en principio pasan por los cuerpos de los jóvenes que la habitan...

Ciudades que son intervenidas, practicadas, recorridas, enriquecidas, usadas, marcadas por los múltiples trazos de sus habitantes, los fanzineros entre ellos, quienes desde sus propias experiencias e itinerarios van marcando sus territorios físicos para llegar a un marcaje simbólico dentro de las páginas de publicaciones muy particulares como el fanzine. Pero las ciudades, como dice García Canclini, "no se forman sólo con casas y parques, calles, autopistas y señales de tránsito. También las hacen existir los planos que las inventan, las obras literarias, las películas y las imágenes televisivas que las representan e imaginan".⁵ Aquí bien se podría añadir al fanzine como representación e imaginación de la ciudad, de una ciudad que queda plasmada y a la que luego puede volverse tantas veces como se quiera hojear una de estas publicaciones; seguramente ahí se encontrará una ciudad impresa, que se vuelve alternativa, delineada y trazada desde las experiencias de los jóvenes, que será muy distinta a la presentada por los medios de comunicación masivos o por los organismos oficiales, una ciudad que para algunos ni siquiera existió, pero que para otros fue la vida misma. De esta manera:

...la ciudad constituye el escenario de fondo donde, a través de la acción simbólica, una multiplicidad de grupos desarrolla distintas puestas en escena de lo que son, de lo que han sido y de lo que quieren ser.⁶

¹ Delgado, Manuel, *El animal público*, Anagrama, Barcelona, 1999, p. 35.

² El término "fanzine" viene de las palabras inglesas "fan" (admirador) y "zine" de *magazine* (revista). Los orígenes de esta palabra se remontan a principios del siglo XX, ya que son los aficionados a la ciencia ficción quienes empiezan a realizar boletines con el nombre de fanzine y comienzan a crear redes de individuos interesados en este tema.

³ "Toby", realizador, distribuidor y lector de fanzines, mencionó (durante una entrevista realizada el 22 de agosto de 2002) que conoce algunos fanzines hechos en zonas indígenas y que ellos "...ponen sus tradiciones otomíes, los indígenas de otras partes, ponen cosas de su cultura indígena..." dentro de sus publicaciones, pero es una práctica que les ha llegado de afuera con la visita de personas migrantes de las ciudades.

⁴ Certeau, Michel de, *La invención de lo cotidiano. I Artes de hacer*, UIA-ITESO, México, 2000, p. 107.

⁵ García Canclini, Néstor, en: Signorelli, Amalia, *Antropología Urbana*, Anthropos-UAM, España, 1999, p. XIV.

⁶ Cruces, Francisco. "El ritual de la protesta en las marchas urbanas", en: Néstor García Canclini (coord.), *Cultura y comunicación en la ciudad de México*, Segunda Parte, UAM-Grijalbo, México, 1998, p. 27.



Es entonces cuando se empieza a perfilar la relación que existe entre ciudad y fanzine, escenario y actor, y dentro de estas publicaciones la relación se invierte y la ciudad-escenario se transforma en actor, y el fanzine-actor se convierte en escenario, ambos elementos en constante diálogo y mutua construcción, recreación, transformación, que sirven de soporte para la puesta en escena de los fanzineros: quiénes son, quiénes han sido y quiénes quieren ser, no sólo ellos, como realizadores de fanzines, sino la ciudad misma en que habitan: qué es, qué ha sido y qué quiere ser a través de las páginas de este tipo de publicaciones.

Múltiples ciudades, múltiples miradas, múltiples experiencias, millones de habitantes en las urbes que le confieren sentidos propios y característicos, no es casual que desde el surgimiento de las ciudades se les haya atribuido una serie de características que las han acompañado hasta nuestros días, la diversidad una de ellas, elemento que se potencia en estos escenarios, y para dar cuenta de ello se han buscado diferentes caminos.

El "mosaico" es una metáfora popular cuando tratamos de sintetizar el carácter de una comunidad..., y ciertamente es en cierto sentido una metáfora adecuada. Pero si algunos de los grupos que constituyen la comunidad están relativamente bien unidos y sus fronteras son duras, como en un mosaico, otros se entremezclan o superponen entre sí... El mosaico se convierte en un calidoscopio, donde la multitud de partes toman una y otra vez nuevas configuraciones.<sup>7</sup>

La ciudad parece ser un muestrario inmenso, donde las nuevas configuraciones o reconfiguraciones están a la vuelta de la esquina; literalmente, la diversidad asalta a cada paso, pero es una diversidad construida no sólo desde la existencia misma, sino también mediante procesos simbólicos que implican tiempos, espacios, personajes, presencias y ausencias.

La diversidad parece ser una realidad relacional; en otras palabras nos percibimos y/o somos percibidos diversos sólo en relación a alguien... La diversidad es relacional, está producida en relación a las condiciones del contexto social en que se da, es jerarquizante y jerarquizada porque implica juicios de valor y relaciones de poder. Pero es también relativa, ya que lo que en un contexto es diverso, en otro contexto es normal. Agregamos que es dinámica, en el sentido de que no nacemos diversos pero somos producidos como tales: lo que significa que se puede dejar de ser diferentes, ya sea [tanto] a nivel individual, integrándose en la categoría de los normales... o integrándose en un contexto donde la diversidad X ya no es percibida como tal;... como a nivel colectivo, en la medida en que cambian las condiciones del contexto social que ha producido las características que, en el contexto mismo, definen la diversidad... [Hay] tres grandes ámbitos de diversidad conexos con la existencia de las ciudades: las diversidades entre ciudad y campo, las diversidades entre las ciudades y las diversidades internas en cada ciudad.<sup>8</sup>

Los jóvenes y sus fanzines no escapan a esta diversidad, al contrario, me atrevería a decir que en ellos encuentra su fuente más abundante, en ellos se hace más evidente. Diversidad que se fomenta entre los jóvenes para dar cuenta de la diferencia y empezar desde ahí a construir identidades y mundos disímiles; diversidad que empieza desde casa, desde sus condiciones de vida y de trabajo, que pasa por la vestimenta, la música, el baile, las lecturas, el cine; diversidad que quiere ser borrada y se hace presente e infinita la "copresencia y la tensión, en los contextos urbanos, de procesos de diferenciación y procesos de homogeneización".<sup>9</sup> Pero estos intentos de estandarizar a los habitantes y sus ciudades no son ni serán exitosos en su totalidad, ya que siempre existen individuos que se niegan a formar parte de la masa (entendida como un grupo sin crítica) y desde la diferencia construyen su identidad; es la diferencia la que los hace y los motiva, hay una militancia en la diferenciación que será parte de su estrategia de sobrevivencia. Para ello van a echar mano de la imaginación más que de la memoria, ya que si bien algunos elementos de conformación de la diferencia están anclados en la memoria, con la imaginación son explicados y potenciados hacia delante. Diferencia que se vuelve generacional, las visitas al pasado y la memoria construyen a los viejos; la imaginación, en cambio, a los jóvenes. Memoria e imaginación que recrean diferencias, memoria e imaginación que se dan cita algunas veces para discutir, otras para consensar, pero siempre como elementos inherentes a la identidad, identidad que se manifiesta en diversidad, diversidad que se traduce en el pulso de la vida misma.

Como es de esperarse, esta diversidad alimenta batallas que se libran en diferentes niveles: diversidad que se hace diferencia, diferencia que se vuelve injusticia, injusticia que estalla a micro y macroescalas. Un papel puede ser la trinchera perfecta y desde ahí obtener, tal vez, pírricas victorias que para el imaginario son de gran magnitud, ya que implican conquistas de territorios significados, espacios desde el papel que refuerzan la identidad, pero sobre todo la direccionalidad de acciones simbólicas orientadas a la construcción de una comunidad específica y particular. Estas batallas se dan por lograr un verdadero reconocimiento a la diversidad y a la diferencia que no implique relaciones desventajosas de poder para los jóvenes, como siempre se han dado.



<sup>7</sup> Hannerz, Ulf, *Exploración de la Ciudad*, Fondo de Cultura Económica, México, 1986, pp. 25-26.

<sup>8</sup> Signorelli, Amalia, *Antropología Urbana*, Anthropos-UAM Iztapalapa, Barcelona, 1999, pp. 17-21.

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 23.

Al principio, la palabra utilizada era *fanmag*, posteriormente fue sustituida por fanzine, acuñada por Louis Russell Chauvenet en los años treinta, junto con el término *prozine* (*professional science fiction magazine*), para diferenciar los tipos de publicación, pero habría de ser la palabra *fanzine* la que tuviera una mayor aceptación y se difundiría más allá de los confines del *fandom* de la ciencia ficción. En México, los fanzines siguieron con esta tradición desde 1982, si bien con temas muy distintos y con la herencia del primer fanzine punk realizado en Inglaterra en 1976. Son publicaciones independientes que se hacen "caseramente" con los recursos que se tengan a la mano, recortes de revistas y periódicos, notas escritas a mano, caricaturas, dibujos, viñetas, fotografías, etcétera, pegadas en hojas, con las que posteriormente se hace una especie de "original mecánico" que después se fotocopia y se "arma", es decir, se ordena página por página. Si bien actualmente hay fanzines que se imprimen en offset y en serigrafía, es el fotocopiado la técnica más usada por su accesibilidad. Los fanzines se distribuyen de manera gratuita o con cuotas mínimas de recuperación; esta repartición se hace de mano en mano, aunque actualmente algunos se venden en puestos ambulantes, en lugares como el Tianguis del Chopo, el Metro Balderas o La Lagunilla, por mencionar los sitios más importantes de la Ciudad de México.



...el reconocimiento de la diversidad no puede ser la actitud misericordiosa frente al distinto, al que intentamos reinstalar en la órbita de los valores legitimados, sino la consideración de un "otro" con el que "completamos" nuestras humanidades (Duschatzky, 1996: 46).<sup>10</sup>

En este punto se puede hablar ya de otra característica de las ciudades: el conflicto, que en palabras de Amalia Signorelli, se explica así:

Las ciudades no han sido jamás... sistemas equilibrados de relaciones humanas integradas y serenas: al contrario, las ciudades han sido siempre el punto de máxima tensión de todo sistema social, a causa de la marcada división del trabajo que las caracteriza, de la interdependencia de las funciones y del antagonismo de los intereses que de ellas derivan... En cada época histórica, si la ciudad representa una oportunidad, lo es para algunos más que para otros; si representa un riesgo, tal riesgo es para algunos marginal, para otros, amenazador. Nos tenemos que preguntar entonces si no existe un nexo interno entre las dos caras de la desigualdad: es decir, si la ciudad es instrumento de libertad y creatividad para algunos, en cuanto que es sede e instrumento de opresión y de explotación de unos sobre otros.<sup>11</sup>

El fanzine contiene a su vez estas dos caras de la desigualdad, de la falta de oportunidad de expresarse. Este tipo de publicaciones surge como un desafío a esa opresión y se erige como una apología de la creatividad, de la ciudad (amada y odiada); se vuelve un espacio libre, donde se puede transitar. En el fanzine las calles de sus páginas sólo son peligrosas para el sistema dominante; ahí los jóvenes pueden caminar sin temor a que los "apañe" la tira, ahí la tira es la que tiene miedo; ellos han trasladado su morada a un espacio verdaderamente propio: el fanzine.

En el fanzine las calles de sus páginas sólo son peligrosas para el sistema dominante; ahí los jóvenes pueden caminar sin temor a que los "apañe" la tira, ahí la tira es la que tiene miedo...

Desde las páginas de este tipo de publicaciones se invita a la gente a tomar conciencia y a tomar la palabra. Si en la cultura dominante no hay otro espacio para ellos que no sea el de la nota roja, entonces hay que generar nuevos espacios, nuevas culturas, desde otros horizontes. Los hacedores de fanzines dentro de su relación con el poder, siempre están abajo, desde donde empiezan a generar una cultura distinta, una cultura subterránea.

Fuera de las páginas del fanzine sigue existiendo la desigualdad, la marginalidad que comparte con sus iguales, esa marginalidad que les llegó sin que ellos la pidieran. Tal vez después la enarbolaron como forma de vida, la asumieron como



riesgo y desafío, pero al principio, el sistema social los llevó ahí, así, sin preguntarles...

...los procesos llamados de descentralización y reestructuración productiva crearon una tercera área ocupacional: la del trabajo de tiempo parcial o determinado, del trabajo negro y del trabajo a domicilio (Foà, 1976). De esta área ocupacional, caracterizada por una importante inestabilidad, ha tomado, a partir de los años setenta (Vercauteren, 1970) una parte notable de sus componentes, aquel nuevo sector de la población urbana que muchos se orientan a definir como marginados y desprotegidos. Tal sector está constituido, por lo tanto, por todos aquellos que trabajan en condiciones precarias en el sector industrial o en sus márgenes y en los servicios; pero se alimenta también por todos aquellos que no se integran en el sistema productivo bajo ningún título: inmigrantes recientes, jóvenes, grupos segregados o marginados por pertenecer a un determinado grupo de edad, de sexo, étnico. Y, por lo tanto, es la estructura de los procesos productivos la que produce los marginados, no la metrópoli como tal... los marginados se vuelven portadores de una presión social (consciente o menos, organizada o menos) a la que el sistema responde en diferentes formas, diferentes según la clase de marginados a quien se dirige: aumentando la marginación hasta transformarla en guetización o segregación; adoptando disposiciones asistenciales; finalmente creando oportunidades de trabajo más o menos artificiosas, pero que por estar seguras y protegidas, a menudo contribuyen a diferenciar todavía más, en su interior, la condición obrera. Ya que la parte más conspicua tanto de las disposiciones asistenciales como de las oportunidades laborales se localiza en general en las grandes ciudades, también esto se vuelve un factor de atracción de los marginados... Al menos hasta que la comunicación a distancia y la comunicación de masas sean controladas desde arriba y utilizadas como instrumentos de producción de la hegemonía y de gestión del consenso, las ciudades y las metrópolis serán los únicos espacios colectivos disponibles para las clases subalternas: es decir, los únicos espacios donde es posible hacer circular la información y comparar las experiencias en presencia de una concentración de personas suficientemente amplia para que constituya un conjunto de relaciones no irrelevantes respecto al sistema social global. La crónica cotidiana ofrece todos los días materiales que respaldan este diagnóstico: es en la ciudad y por medio de la ciudad que la tensión social se coagula y se manifiesta; es en la ciudad y por medio de la ciudad que las clases y los grupos subalternos y, en particular, los grupos "marginados" se organizan y ejercen esa cuota de poder contractual que logran expresar.<sup>12</sup>

<sup>10</sup> Duschatzky, en: Fidel Molina, "Escuelas y sujetos. Juventud y Reforma Educativa en Argentina y España", en: Carles Feixa, et al (eds.), *Movimientos juveniles en la Península Ibérica. Graffitis, grifotas, okupas*, Ariel, Barcelona, 2002, p. 78.

<sup>11</sup> Signorelli, Amalia, *op. cit.*, 37-39.

<sup>12</sup> *Ibid.*, pp. 46-51.





El fanzine cubre parte de esa cuota, al lado de otras manifestaciones como el grafiti o la música, que expresan su desacuerdo, sus sentimientos, su parte lúdica, porque no todo es resentimiento y crítica; también hay espacios para el juego, el sueño, la ilusión, la risa, el gusto, el antojo, la camaradería, el apoyo, la solidaridad; virtudes todas ellas fomentadas por los individuos, pero sin duda también por las ciudades en que crecieron.

Marginalidad convertida en estigma social, desde las zonas y las condiciones en que viven, desde la edad, la apariencia física, incluso a veces desde el color de la piel; marginalidad simbólica por la que algunos jóvenes optan desde la ideología y convicción. En todos los casos es estar fuera de la norma, no seguir los patrones sociales establecidos, querer formar realidades distintas, desear gobiernos distintos; para todos estos, el único camino es la diferencia. Jóvenes, pobres, indios, desempleados, periféricos, soñadores, combatientes, libertarios, fanáticos, aburridos, desconfiados, todo eso y más, pueden ser los fanzineros, por lo que irremediamente serán disidentes sociales, condenados a la marginalidad.



Con demasiada frecuencia, la pobreza se asimila (erróneamente) a la falta de bienes materiales o los ingresos insuficientes. Pero además de estar privado de condiciones y medios de vida adecuados, ser pobre en una sociedad rica entraña tener el estatus de una *anomalía social* y carecer de control sobre la representación e identidad colectivas propias... [hay que] destacar la *desposesión simbólica* que transforma a sus habitantes en verdaderos parias sociales.<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Wacquant, Loic, *Parias Urbanos. Marginalidad en la ciudad a comienzos del milenio*, Manantial, 2000, p. 129.

Es contra esta "desposesión simbólica" que opera el fanzine, ya que se convierte en un dispositivo que permite generar identidad y subvertir la dominación de la que se es sujeto en la vida real. Los fanzineros a través del fanzine montan una puesta en escena, como se mencionó páginas atrás, que apunta a la construcción de una imagen desde ellos mismos y no desde los "otros"; es decir, ellos mismos son quienes van a contar sus propias historias, y rechazan así esa desposesión simbólica, al decidirse a tomar la palabra y platicarnos sus experiencias en primera persona.

Aquí la marginalidad que era estigma es convertida en "emblema". Los fanzineros, a manera de alquimistas sociales, traducen aquello que los estigmatiza en virtudes, banderas que enarbolarán para construir su identidad y darle vuelta a la marginalidad. Ahora la marginalidad se vuelve bohemia, dotada de ideología y romanticismo; no se trata sólo de una marginalidad económica, tal vez se trata de una marginalidad conjugada en dichos aspectos; ya que obtener legitimidad en algunos círculos, sólo se logra desde la marginalidad, que supone una épica de sobrevivencia, un estatus que confiere identidad y prestigio por haber sorteado muchas más dificultades que los jóvenes pudientes, quienes, por tener "todo muy fácil", no tuvieron que desarrollar las habilidades y estrategias que los marginales, y eso vuelve a aquéllos menos legítimos, listos y originales.

Los fanzineros, a manera de alquimistas sociales, traducen aquello que los estigmatiza en virtudes, banderas que enarbolarán para construir su identidad y darle vuelta a la marginalidad. Ahora la marginalidad se vuelve bohemia, dotada de ideología y romanticismo; no se trata sólo de una marginalidad económica, tal vez se trata de una marginalidad conjugada en dichos aspectos...

Es necesario enfatizar que no se está justificando la marginalidad en tanto relación que implica sujeción, dominación y exclusión; no se trata de hacer una apología de la marginalidad (en tanto relaciones de desigualdad económica y social), ya que se corre el riesgo de concluir que si hay tantas potencias creativas en ella, todos los seres humanos deberíamos compartir las mismas condiciones para promover la imaginación y la producción cultural. Por el contrario, he tratado de poner el acento en el reconocimiento de la cultura generada desde la marginalidad y cómo este elemento se vuelve determinante para la creación de diferentes manifestaciones artísticas y culturales, desde donde se resignifican las experiencias y se le da la vuelta a la precariedad; expresiones que son dignas de analizar en tanto que nos hablan del tiempo y el espacio en que fueron creadas y se convierten en dimensión expresiva de la vida de los jóvenes en la ciudad.







Fotografías de Luis Felipe Hernández

## En la arena del Adolfo López Mateos

Las fotografías que se presentan en este número de *Regiones*, realizadas por Luis Felipe Hernández, forman parte del largometraje *En la arena*, del joven director César García, ópera prima que se estrenó el pasado mes de noviembre de 2005 en la Sala Miguel Zacarías del Cine Morelos, y que ha estado presente en renombrados encuentros en el ámbito mundial, como el Festival Internacional de Cine

de Lleida, en España (al lado de destacados directores como Arturo Ripstein y Felipe Cazals); la 46 Muestra Internacional de Cine de Cartagena, Colombia; el Festival Internacional de Cine Dokumente 2006, en Baja California; el Festival Internacional de Cine de Acapulco; el Encuentro de Realizadores Mexicanos de la Cineteca Nacional; el Festival Internacional de Cine de Morelia, así como, en el ámbito local, en la Semana de las Artes 2006, en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM).

Los protagonistas de este documental conforman La Fraternidad de Damián «El Salvaje», una agrupación «amateur» cuyos integrantes tienen su arena en el Deportivo Gloria Almada de Bejarano, ubicado en el mercado municipal Adolfo López Mateos de Cuernavaca. Algunos de ellos son Damián «El Salvaje» Jr.; Damián «El Inmortal», El Sida, El Cuervo, El Aventurero, Bull Power...

Julio César García es egresado de la licenciatura en artes visuales de la UAEM. Ha realizado diversos cortometrajes de ficción y documentales, entre los que se encuentran, por citar sólo algunos, *Descompuesto* (2003), *Los no deseados* (2004), *Sólo por hoy* (2005) y, este año, *Tambor*, en el que actúan Gustavo Sánchez Parra (*Amores perros*) y Gastón Melo (*El Crimen del Padre Amaro*), y cuya música es de Ismael Álvarez León (*El Coleccionista*).



**En la arena**  
Director: César García  
Duración aproximada: 65 min.  
Cuernavaca, 2006





La magia del cuadrilátero a pequeña escala

## La lucha en el ring y en el mercado

César García \*

Cuando se habla de lucha libre, no podemos evitar invocar imágenes de grandes arenas, las luces y la multitud enardecida, entregándose por completo a su ídolo enmascarado... Esta es la imagen que nos han vendido el cine y la televisión aquí en México... con la que los luchadores se convierten en estrellas y hacen de su oficio un negocio sumamente lucrativo... Ellos viven de la lucha libre, pues su personaje se ha convertido en una figura comercialmente explotable y rentable; son como «estrellas de fútbol»: cobran por hacer publicidad, por dar entrevistas y, sobre todo, cada vez más, por pelea... Viven de la lucha libre.

Sin embargo, al margen de toda publicidad y mercadotecnia, la magia de la lucha libre se da también en dimensiones mucho más pequeñas... Desde los inicios de este deporte en nuestro país, han existido luchadores que no poseen un renombre que los respalde, y habrá muchos que quizás nunca lo lleguen a tener...

Hay quienes viven y practican la lucha libre con gran pasión, con gran entrega, pero sin una multitud aplaudiendo, sin cámaras de televisión; sin una gran paga esperando al final del encuentro, pero con el corazón satisfecho de haberlo hecho latir una vez más: «La pasión que por la lucha libre sentimos quienes la practicamos, se manifiesta arriba del ring, aun no siendo luchador profesional, aun en los entrenamientos, aun sin tener fama, ni una multitud que te ovacione».

Estos verdaderos gladiadores son quienes han servido por siempre para «calentar el ring» en los grandes foros... Ellos no salen a luchar en medio de un grandilocuente espectáculo de luz y sonido, no aparecen en revistas ni en películas o programas de televisión... Son padres de familia que viven de labores «ajenas» a la lucha: algunos venden carnitas en el mercado; otros, periódico; unos más son «diablos»

Ellos no salen a luchar en medio de un grandilocuente espectáculo de luz y sonido, no aparecen en revistas ni en películas o programas de televisión... Son padres de familia que viven de labores «ajenas» a la lucha: algunos venden carnitas en el mercado; otros, periódico; unos más son «diablos» o cargadores; hay quien trabaja con flores toda la semana, pero los domingos, arriba del ring, es un peleador del bando de los rudos...

o cargadores; hay quien trabaja con flores toda la semana, pero los domingos, arriba del ring, es un peleador del bando de los rudos... Ellos mismos construyen su propio ring y organizan sus propias peleas, sus propios torneos. Sin un pago seguro, sin «glamour», sin fama...

Quienes son «estrellas» la mayor parte del tiempo están metidos en sus personajes, tienen peleas casi todas la semana, giras, y, frente a los medios, siempre son luchadores... Con los luchadores «de barrio» ocurre otra cosa... Conviven todos los días con su público como personas. Al dedicarse a otros oficios durante toda la semana, cada pelea se vuelve una constante transformación de personalidades, más individual, más subjetiva. Tienen un personaje que representar, pero en la mayoría de los casos no llevan máscara ni atuendos espectaculares; por el contrario, tienen nombres específicos: El Sida, El Patán o Hambriento.

El público que asiste a estas presentaciones independientes es también gente del barrio, vecinos y compañeros de trabajo, gente que prefiere ir a estas arenas improvisadas y desahogarse de una forma más «intensa» que quienes acuden a las grandes arenas...

El largometraje *En la arena* busca conocer un poco de «la lucha en el mercado» y otro poco de «la lucha en el ring»... humanizar al luchador y acercarse a la «perspectiva» que le produce el medio en el que se desenvuelve a diario y la transformación que para él representa subirse al cuadrilátero... tener conciencia de lo que significa poder llegar a ser profesional —y, más aún, pelear en grandes arenas— para alguien que tiene una familia que alimentar y un negocio que atender...

«Cuando alguien ama lo que hace de tal manera que todo lo vale, la gloria está alcanzada en la realización misma, no en sus consecuencias...»

Para estas personas el estar arriba del ring es su realización individual, lo hacen con el corazón, sin esperar nada a cambio, por el simple gusto de entregarse, con la simple ilusión de ser... La fama es lo de menos...

\* Licenciado en artes visuales (UAEM).





El sonido de la fascinación

## Menos circo y más violencia: ¡quiero ver sangre!

Hugo Palacios Salazar \*

\* Artista sonoro, becario del Fondo para la Cultura y las Artes del Estado de México (FOCAEM).

Orden, petición, deseo expresado en voz particular. Abundante y espeso líquido brota. El rostro, la máscara, se tiñen de color y una frente demasiado maltrecha impide cualquier tentativa de simulación. El enfrentamiento alcanza su clímax, el corte temporal se concreta y la necesidad de un desenlace heroico es invocada por la multitud.

Estoy en una arena de lucha libre. El ambiente es caluroso en varios sentidos: se suda, se grita, se sufre, la cerveza sólo es la suficiente. El público se niega a serlo, asiste sin saberlo a un *performance*, al verdadero suceso único. El recuerdo de una celebración futurista, de una velada dadaísta, incluso de un concierto de los *Sex Pistols*, por excesivo, me parece pertinente.

### El desprecio del público pasivo

A principios de siglo, 1909, surge el movimiento futurista en Italia: brutal, intransigente, fascista. Nacen así las llamadas vanguardias internacionales (futurismo, dadaísmo, surrealismo, etcétera). El rompimiento con las corrientes artísticas precedentes es la consigna y no se escamotean posibilidades. El desprecio por el público pasivo es una constante, los

insultos recurrentes y, claro, los enfrentamientos, incluso a puñetazos, son celebrados. Son expresiones artísticas totales. Ya no es sólo la obra, no; la ejecución, la recepción, se han incorporado al proceso.

1918. Zurich, Suiza: nace el dadaísmo, sus veladas son célebres, el espectáculo es total y no hay espacio para observar. Dadá es revolución, Dadá es escupir. Dadá, sin exagerar, es un concierto punk acústico. Como los *Sex Pistols* que, incapaces de permanecer en un escenario, escupían al público, recibían escupitajos y, claro, si la noche acababa bien, los golpes hacían presencia.<sup>1</sup>

Regreso a la arena y cierro el apunte, no sin mencionar la causa de la digresión: futuristas, dadaístas y punks son rudos... Qué digo rudos... ¡Rudísimos!

La mirada que pasea, que recuerda, ciertamente no ve muchos jóvenes. Pareciera que se trata de un espectáculo para niños, adultos y señoras, muchas rijosas y vociferantes señoras. Los pocos jóvenes... Bueno, es de esperarse... Son rudos también. Avanza la función, los rudos golpean a los técnicos, la exasperación del espectador es tal, que finalmente deja de serlo. Comienza el espectáculo. Los gritos son claramente escuchados, en realidad son requeridos. Inicia la toma de notas, mejor dicho, el registro sonoro. He regresado y no sólo como espectador; hoy trabajo cuestiones de arte sonoro y este mundo particular, lleno de voces exclusivas, es material valioso.

### Los protagonistas

Aparecen con distintos nombres, algunos bastante ridículos, otros absolutamente atemorizantes. La mayoría se arroja con simples apelativos que preceden a su apellido. La fisonomía, en sentido estricto, no debiera ser tan impresionante: no hay exceso de músculo, tampoco el tamaño suele ser considerable y, sin embargo, hurgando en las miradas, en el retraimiento del cuerpo de aquellos que los ven pasar de cerca, resultan verdaderamente admirables. El técnico es aplaudido, al rudo le reciben con silbidos.

La fascinación que desprende un luchador, principalmente en los niños, es toda actitud. El caminar retador, la mirada altiva, la furia contenida en los puños. Los hay técnicos y rudos, enmascarados y no, famosos y principiantes, pero ese algo que les permite ser nosotros lo han de tener todos. El espíritu performático, incapaz de pasar desapercibido.

A diferencia del deportista, del cantante, la admiración asignada al luchador abandona el imaginario de aquello que nos gustaría ser para dar un sencillo y significativo paso que nos lleva a ver eso que podemos, mejor aún, eso que deberíamos ser: grandes, fuertes, pero ante todo invencibles.

Habría que hacer la precisión, porque cuando hablo del mundo de la lucha libre, del espectáculo que usualmente se denomina sólo como "las luchas", lo hago solamente de esa parte que me es cercana, que me es conocida. Arenas de ciudad,

La mirada que pasea, que recuerda, ciertamente no ve muchos jóvenes. Pareciera que se trata de un espectáculo para niños, adultos y señoras, muchas rijosas y vociferantes señoras. Los pocos jóvenes... Bueno, es de esperarse... Son rudos también...

<sup>1</sup> Para una historia amplia de estos fenómenos, véase el magnífico ensayo *Rastros de Carmín*, de Greil Marcus: Anagrama, Barcelona, España, 1989.



arenas pequeñas en las que se sigue practicando un tipo de lucha que dista bastante de la que vemos en televisión. Menos luces, sin efectos especiales y, por supuesto, sin narradores. Menos circo y más violencia, poca fama pero harta interacción con la gente. Lo particular, lo distintivo: hablo de arenas inundadas de las voces, de los gritos, de las exigencias de sangre y dolor que sólo los lugareños saben ordenar, y cierto es que en muchas ocasiones las peticiones son atendidas.

No sobra el aviso, estamos en el mundo de los enterados, del espacio cerrado de aquellos que saben distinguir a un gladiador de un payaso.

**¡Mátalo, yo te digo dónde lo entierres!**

La sangre se ve, los privilegiados de las primeras filas del *ring side* incluso la huelen, pero el sonido, el seco, brutal y absolutamente real golpe del cráneo cuando se estrella contra un poste metálico, ese lo oyen todos, ese nos duele a todos. Ciertamente, no existe tal, el lance está planeado para no lastimarse, para generar el ruido con la palma de la mano, pero venga... ¿quién será el estúpido que cuestione al poeta por soñar con luces que huelen y sombras que pesan?

Y es que estoy a la caza de ese aspecto específico del mundo de la lucha libre que permanentemente aparece negado en las transmisiones televisivas: el sonido, la furibunda y fraterna rabia que hace de voz y presencia de los asistentes. No es organizada como la de una porra o una barra en los partidos de fútbol; por el contrario, suele ser absolutamente individualizada e incluso capaz de establecer diálogo. Los coros se reservan para la aclamación de un luchador.

Infinidad de gritos, de consignas, he registrado, pero soy incapaz de transcribirlas; el sentido es nulo sin la soberbia inflexión que los lugareños le aplican. Bueno, una más:

“Bola de méndigos tragatacos”

El grito de guerra, la señal requerida para iniciar el verdadero combate.

En el movimiento previo, un técnico, un consentido, acaba de ser brutalmente vapuleado. Su cuerpo un tanto bofo fue estrellado una y otra vez contra la lona. Posteriormente, el cuerpo maltrecho es lanzado por entre las cuerdas y acaba sembrado fuera del ring. El siguiente paso: un monstruo de máscara azul ruga; trepado en las cuerdas incendia el sentir de los espectadores. “Ahí está su pinche padrecito”<sup>2</sup>

...pero el sonido, el seco, brutal y absolutamente real golpe del cráneo cuando se estrella contra un poste metálico, ese lo oyen todos, ese nos duele a todos. Ciertamente, no existe tal, el lance está planeado para no lastimarse, para generar el ruido con la palma de la mano, pero venga... ¿quién será el estúpido que cuestione al poeta por soñar con luces que huelen y sombras que pesan?...

Ahora es la multitud la que ruga, la que insulta, la que ataca con líquidos que se espera sean simple cerveza. No es todo; por supuesto, hay peleas técnicas, aplausos al por mayor, incluso premiación con dinero en efectivo que el público entrega a los luchadores cuando les brindan una función excepcional. Pero no es lo mismo, no suenan igual, no al menos para quien hoy busca el fenómeno acústico.



Hablo del mundo de la lucha libre, identifico alguno de sus componentes, incluso arriesgo adjetivaciones, pero como último ejercicio de sinceridad lo he de confesar: hago trampa. He venido a recordar. Y es que basado sólo en mi personalísima experiencia, difícil resulta encantarse si se llega tarde. Se habla del ejercicio ritual que prefigura cosmogonías, de la puesta en escena de la lucha del bien contra el mal, de un mundo que es todo folclor, y no les falta razón. Pero apelando a la memoria, quiero dejarlo claro: la emoción, la fascinación que genera ver tipos enormes, violentos y capaces de todo son cualidad, presumo, sólo de aquellos niños que 20 años atrás

<sup>2</sup> Los protagonistas de la historia, que presencié en vivo son Fray Tormenta y el rudo Blue Panther, que en un exceso de rudeza mandó al hospital al famoso sacerdote luchador. Para conocer un poco de su historia, véase Grobet, Lourdes, *Espectacular de Lucha Libre*, Trilce Ediciones, México, 2005.

fuimos aplastados por los muchos kilos del famosísimo Brazo de Plata.

Lo dicho: hoy regresé para recopilar material que trabajaré en una pieza de arte sonoro. No pretendo una recreación folclorista. En realidad vengo por esa voz tan particular como fascinante. Pretendí en principio reflexionar acerca de la posible relación entre los jóvenes y la lucha libre; sinceramente no di con la conexión. Entonces, prefiero mostrar esa otra fascinación, esa que no necesita pertenencia, que no exige membresía, esa que recuerda un concierto punk, esa que al final, de darse la oportunidad, podría acercar a los jóvenes al mundo de la lucha libre.

La invitación está hecha, pero de no quererse, puede tomarse al pie de la letra la recurrente contestación de nuestra entrada: —Quiero ver sangre. —Pues vete al rastro...







Historia, estilos y horizontes de la catedral itinerante de la contracultura

## El Chopo en busca de la tierra prometida

Tania G. Arce Cortés \*

Desde el instante en que me invitaron a realizar un artículo sobre culturas urbanas, pensé en el Tianguis Cultural del Chopo, mejor conocido simplemente como el Chopo. La razón principal es que allí tienen lugar diferentes expresiones juveniles relacionadas con la música. Concurren punks, góticos, metaleros, rastecas, skinheads, grafiteros, progresivos, tatuadores, heavymetaleros, hardcores, cholos y dinosaurios,<sup>1</sup> quienes conviven a través del rock y la chela, o en el consumo e intercambio de ropa, revistas, libros o discos.

\* Licenciada en antropología.

...algunos choperos lo definen como un lugar que elimina los sistemas de explotación, de dominación y de hegemonía; otros, como un lugar para charlar con los cuates; otros, como un sitio donde comprar lo que no se encuentra en México; para los de carrera larga, es un lugar para el chupe y el reventón...

Actualmente, el Chopo se encuentra localizado en la colonia Buena Vista, en la calle de Aldama de la Delegación Cuauhtémoc (DF). Durante más de 25 años, el tianguis ha cambiado periódicamente de espacio en busca de la tierra prometida. Sus inicios se remontan a la década de los ochenta, cuando la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) lanzó una convocatoria para crear espacios de intercambio y difusión de la cultura, cuyo resultado fue este tianguis cultural, que por primera vez abrió sus puertas el cuatro de octubre de 1980 en el Museo Cultural Universitario del Chopo, con el objetivo de reunir a coleccionistas, músicos, productores y público interesado en el rock para intercambiar diversos artículos. Fue hasta 1982 cuando la afluencia de gente aumentó por la significativa convocatoria que generó entre los jóvenes, y a partir de allí se dice que el rock ganó terreno.

Sin embargo, ha sido necesario continuar con la búsqueda constante de la tierra prometida. Se han recorrido calles como Oyamel y Mimosas, donde los problemas con los lugareños del barrio El Nopal,<sup>2</sup> como asaltos y peleas, impidieron una estancia prolongada del tianguis; el kiosco de Santa María la Ribera, donde los vecinos temían el maltrato al inmueble —una reliquia histórica

de estilo morisco—; el estacionamiento público de Edison, donde la construcción de edificios fue el principal obstáculo; rectoría de Ciudad Universitaria, donde sólo se pararon las moscas, hasta por fin encontrar su ubicación actual.

Pero a pesar de las luchas territoriales, el Chopo se enfrenta a nuevos inconvenientes, uno de los cuales es la megabiblioteca José Vasconcelos, del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, la cual fue construida —e inaugurada— recientemente a escasos metros del tianguis. La introducción de este edificio ha tenido distintos significados para los choperos, pero es generalizado el temor constante a la reubicación, a pesar de la negativa de las autoridades federales; mientras la obra se realizaba, el material de construcción bloqueaba entradas y salidas de camiones y peatones, y en consecuencia, el tianguis se encontraba rodeado de un ambiente de

estruendosas máquinas taladradoras, chiflidos de mamposteros y una nube de polvo imposible de eludir.

Pero, ¿qué es el Chopo?, ¿qué pasa en el Chopo? En respuesta a estas cuestiones, algunos choperos lo definen como un lugar que elimina los sistemas de explotación, de dominación y de hegemonía; otros, como un lugar para charlar con los cuates; otros, como un sitio donde comprar lo que no se encuentra en México; para los de carrera larga, es un lugar para el chupe y el reventón.

<sup>1</sup> Por "dinosaurio" me refiero a las personas que desde hace 25 años han estado en el lugar y coordinan el espacio del Tianguis Cultural del Chopo, entre ellos, organizadores de eventos así como diferentes vendedores.

<sup>2</sup> El Nopal es conocido como uno de los barrios más peligrosos de la ciudad, donde se refugian ladrones de la colonia San Rafael.





En el Chopo se lucen vestimentas negras de terciopelo, organza, lino, algodón o licra que impiden el paso de los rayos del sol sobre los darks; cabellos morados, rojos o verdes levantados como crestas y acompañados por el sonido del andar en botas Dr. Marteen; unas navajas sobre una chamarra que gritan viva la anarquía y muera el gobierno; unos pantalones rotos y parchados de los punks; gorras rojas o azules, grandes camisetas blancas y pantalones bombachos amarrados a media pompa en los skatos; niños que acompañan a sus padres de escasos 20 años; periodistas e investigadores que realizan reportajes y documentales para su exhibición en el extranjero; puestos de revistas inéditas o atrasadas, discos provenientes de todo el mundo; ropa de manufactura casera para la autosubsistencia; espacios gratuitos de arte y difusión cultural; un foro de conciertos al aire libre; y al final, el sentimiento del dolor y excitación provocados por agujas que han traspasado más de 50 cuerpos en un día, donde el tatuaje y la perforación ha puesto su sello.

Por todo lo anterior, el Tianguis Cultural del Chopo es un "territorio sagrado" donde se puede vestir con las fachas más extravagantes y chifladas. Es un museo de música alternativa, una pasarela de moda desgastada, un jardín de flores negras, moradas y rojas; un lugar donde los símbolos y los lenguajes forman parte de la identidad de los jóvenes y adolescentes de las últimas generaciones. Pero se trata también de un territorio en el que se observa cómo el proceso de socialización sirve para explicar la realidad actual de la cultura urbana y su reproducción en el ambiente.

Los cotidianos visitantes y asistentes a este lugar caracterizan un grupo que establece relaciones intensas con los espacios, logrando apropiárselos, "para [así] construir su precaria identidad social... a partir de compartir modas, signos, música, normas y valores dentro de sus relaciones de amistad, que transforman esos espacios públicos en privados" (Feixa, 1993: 59). Los territorios son espacios o lugares sociales que introyectan en los jóvenes alguna idea sobre quiénes son y hacia dónde van. El Tianguis Cultural del Chopo es vivido como un lugar de interacción social donde se garantiza la continuidad y la reproducción de los grupos, y donde se concreta "un lazo entre el espacio y la representación que se hace el sujeto para sí mismo y para los demás sobre su identidad" y su lenguaje (Reguillo, 1991: 33).



exhibe su identidad a través del uso de máscaras y estilos. La tercera es de actuación; la finalidad es perseguir los objetos lúdicos y existenciales del grupo. El Tianguis Cultural del Chopo cumple estas tres características, pero además en él se comparte una identidad y una cultura a pesar de las diversidades, posibilidades e intenciones de uno. Es un lugar donde lo imposible e impensable se hace posible, donde "cada quien hace su chopo y todos juntos, cual verso *beatlero*, logran una vez más, el tianguis rockero, el Tianguis del Chopo" (Ríos Manzano, 1991: 11).

Quisiera finalizar con la siguiente reflexión. Tal como mencioné, el tianguis ha enfrentado disputas territoriales. Pero en la actualidad no es ese el único problema con el que chocan sus asistentes. El consumo de medios de información y de productos globalizados, ha propiciado que a los consumidores alternativos les sea cada vez más fácil adquirir sus mercancías por Internet o en una boutique. Esto se ha traducido en el decaimiento de los puestos, y con ello, de todo el

El consumo de medios de información y de productos globalizados, ha propiciado que a los consumidores alternativos les sea cada más fácil adquirir sus mercancías por Internet o en una boutique. Esto se ha traducido en el decaimiento de los puestos, y con ello, de todo el conjunto de signos y significados de la contracultura de las últimas décadas del siglo pasado...

Para Costa, Pérez Tornero y Tropea (1997), los grupos de jóvenes se apropian simbólicamente de los espacios debido a tres razones. La primera es de pertenencia; como joven, uno pertenece a un lugar pero el lugar también le pertenece a uno; se trata de espacios que sólo a los jóvenes les van a producir un sentimiento de posesión y de seguridad. La segunda es de representación; el sujeto joven se representa a sí mismo y a los demás; se apropia de un lugar en el que logra distinguirse y

conjunto de signos y significados de la contracultura de las últimas décadas del siglo pasado. Por otro lado, actualmente los adolescentes se identifican cada vez menos con este tipo de grupos con propuestas culturales y cada vez más con grupos de índole delictiva, un problema generacional que se traduce en el constante rechazo, cada vez mayor, hacia los grafiteros, las barras bravas, los skatos y los cholos. Un último problema es la falta de identidad del Tianguis del Chopo con los jóvenes de hoy. Antes éste era un "lugar sagrado" al cual cada sábado uno debía asistir para compartir sus gustos e ideas. Ahora se le toma como un lugar para pasar el día y evitar estar en casa. Para contrarrestar esta tendencia, el tianguis ha tratado de generar nuevas propuestas que alimenten su espíritu, pero no es ese el problema, sino los jóvenes y los adolescentes. Un importante símbolo de la cultura rock puede llegar a extinguirse.

**Bibliografía**

- Feixa, Carles, *De jóvenes, bandas y tribus*, Editorial Ariel, Barcelona, 1998.
- Ríos Manzano, Abraham, *Tianguis Cultural del Chopo: una larga jornada*, México, 1999.
- Costa, Pérez Tornero y Tropea, *Tribus urbanas. El ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia*, Paidós, Barcelona, 1997.
- Reguillo, Rossana, *El año 2000, ética, política y estéticas: imaginarios, adscripciones y prácticas juveniles*. Universidad Central y Siglo del Hombre, Bogotá, 1991 (1998).

