

# **FRAGMENTACIÓN Y URBANIZACIÓN SOCIOCULTURAL DEL TIEMPO LIBRE.**

**LUGARES DE ALTA SIGNIFICACIÓN EN LA CIUDAD  
DEPORTIVA MAGDALENA MIXHUCA**

José Antonio García Ayala

**Programa de Maestría y Doctorado en Urbanismo  
Doctorado en Urbanismo**



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

2009



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



**FRAGMENTACIÓN Y URBANIZACIÓN  
SOCIOCULTURAL DEL TIEMPO LIBRE.**

**LUGARES DE ALTA SIGNIFICACIÓN EN LA CIUDAD  
DEPORTIVA MAGDALENA MIXHUCA**

**Tesis que para obtener el grado de Doctor en Urbanismo  
presenta:**

José Antonio García Ayala

**Programa de Maestría y Doctorado en Urbanismo  
Doctorado en Urbanismo**

2009

Director de la Tesis:

Dr. Rafael Francisco Javier López Rangel

Sinodales:

Dra. Patricia Ramírez Kuri

Dr. Ricardo Antonio Tena Núñez

Dra. María del Carmen Valverde Valverde

Dr. Salvador Esteban Urrieta García

## **Dedicatorias y agradecimientos**

Esta tesis está dedicada con profundo afecto a mi familia, mis tíos, mis tías, mis hermanos, mis cuñadas, mi sobrina, y todos aquéllos que la conforman, a la cual debo lo que soy y lo que llegaré a ser.

En especial, quiero agradecer a mis padres María Guadalupe y José Luis, a mis abuelas Beatriz y María Félix, a mi tía, María Aurelia Zoila y a mi prima Katya, sin los que hubiera sido imposible haber finalizado esta etapa de mi vida y haber alcanzado una de las metas más soñadas y acariciadas por mí, lo cual me llena de enorme satisfacción.

También agradezco a todos aquéllos que han confiado y creído en mí como mis amigos, mis alumnos y mis compañeros de trabajo, cuyo apoyo y motivación sirvieron como puntales para concluir esta meta, entre los que destacan Gaby, Laura, Mauricio, Jorge Mario, Montse, Karina, Cinthya, Nelly, Emiliano y todos aquéllos que se me escapan del pensamiento pero que son muchos más.

Me gustaría referirme en forma afectuosa a mi Director de tesis, el Dr. Rafael Francisco Javier López Rangel, que me impulsó a seguir por los nuevos caminos que implica los nuevos paradigmas vinculados al conocimiento de la ciudad, y es una inspiración para mi devenir en el futuro, tanto en el aspecto profesional como en el humano.

Quiero hacer una mención especial a la Dra. Patricia Ramírez Kuri, al Dr. Ricardo Antonio Tena Núñez, a la Dra. María del Carmen Valverde Valverde, y al Dr. Salvador Esteban Urrieta García quienes también conformaron mi Comité Tutoral, por tener la paciencia y dedicación para verterme sus experiencias y conocimientos que fueron de gran ayuda en la realización de este trabajo de investigación, así como también en mi superación profesional y personal.

Mi eterno agradecimiento a las personas que fundaron la Universidad Nacional Autónoma de México, y a todos aquéllos que han trabajado para conservarla y darle prestigio, convirtiéndola en una institución plural que con los brazos abiertos me brindó la oportunidad de continuar mi camino por el sendero del conocimiento.

Por último, me gustaría agradecer a Dios y a la vida que me dieron una segunda oportunidad para continuar con los complejos y deliciosos avatares de mi azarosa existencia sin los cuales sería imposible valorar y disfrutar este momento tan especial.

## Índice.

<b>Introducción.</b>	13
<b>Parte I.-De la fragmentación a los ambientes culturales del tiempo libre (Aproximación teórico-metodológica).</b>	19
<b>Capítulo I.-Un pensamiento complejo para una urbanización sociocultural fragmentada.</b>	20
1.1.-Fragmentación, urbanización sociocultural y complejidad.	21
1.1.1.- <i>La fragmentada urbe del siglo XXI.</i>	21
1.1.2.- <i>Ciudad fragmentada y espacio fractal.</i>	25
1.1.3.- <i>Espacio urbano y complejidad.</i>	29
1.2.-Tácticas y estrategias de la hermenéutica profunda y el pensamiento complejo.	34
1.2.1.- <i>Consideraciones epistemológicas y metodológicas desde la dimensión cultural.</i>	34
1.2.2.- <i>Principios de organización y de evolución.</i>	37
1.2.3.- <i>Teoría de la equilibración: la tríada y los estados.</i>	41
1.2.4.- <i>Principios metodológicos de la teoría de los sistemas complejos.</i>	44
Conclusiones capitulares.	46
<b>Capítulo II.-Tiempo libre, espacio público y urbanización sociocultural.</b>	49
2.1.-El tiempo libre como ocio y entretenimiento.	50
2.1.1.- <i>De la Antigüedad a la Edad Media.</i>	50
2.1.2.- <i>Del Renacimiento a las postrimerías del Siglo XVIII.</i>	52
2.1.3.- <i>En la Revolución Industrial.</i>	54
2.1.4.- <i>Del siglo XX al XXI.</i>	56
2.1.5.- <i>La industria cultural y la dinámica cultural del tiempo libre.</i>	60
2.2.-Espacio público y privado: sociabilidad y consumo.	66
2.2.1.- <i>El Derecho a la ciudad: espacio público y ciudadanía.</i>	66
2.2.2.- <i>Espacios públicos del ocio y la sociabilidad.</i>	69
2.2.3.- <i>El derecho al disfrute y el entretenimiento fuera de casa.</i>	72
2.2.4.- <i>Consumo y socialité en los espacios privados del entretenimiento.</i>	75
2.2.5.- <i>Reconfiguración de los espacios públicos y privados del tiempo libre.</i>	78
2.3.-La urbanización sociocultural y los ambientes culturales del tiempo libre.	82
2.3.1.- <i>Productos culturales de carácter urbano y poder.</i>	82
2.3.2.- <i>La dinámica de las prácticas urbanas.</i>	86

2.3.3.-Territorios, paisajes urbanos, identidades colectivas y escenas virtuales.	89
2.3.4.-Habitus: campos de interacción social y reglas.	93
2.3.5.-Imaginarios, lugares de alta significación y ambientes culturales.	96
Conclusiones capitulares	99
<b>Parte 2.-La Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, un espacio para el ocio y el entretenimiento (Descripción y Análisis).</b>	102
<b>Capítulo III.-La caracterización de la Ciudad Deportiva.</b>	103
3.1.-Origen de la Ciudad Deportiva.	104
3.1.1.-El Pueblo de Magdalena Mixhuca.	104
3.1.2.-Primeros complejos deportivos en la Ciudad de México.	106
<b>3.1.3.-Génesis de la Ciudad Deportiva.</b>	108
3.1.4.-Concepción urbano-arquitectónica de la Ciudad Deportiva.	118
3.2.-Proceso de fragmentación de la Ciudad Deportiva.	122
3.2.1.-Primeras transformaciones de la Ciudad Deportiva.	122
3.2.2.-Fin del sueño olímpico y la llegada de la ciudad del olvido.	125
3.2.3.-De la rehabilitación a la fragmentación político administrativa.	129
3.2.4.-Un mismo centro deportivo distintos destinos.	131
3.2.5.-Fragmentación y conflicto de intereses.	135
3.3.-La Ciudad Deportiva entre el ocio y el entretenimiento.	139
3.3.1.-Localización y contexto urbano.	139
3.3.2.-Traza urbana, permeabilidad y variedad de instalaciones.	141
3.3.3.-Versatilidad de espacios y escena del ocio.	144
3.3.4.-Versatilidad de espacios y escena del entretenimiento.	147
3.3.5.-Personalización y ciudad espectáculo.	150
Conclusiones capitulares	153
<b>Capítulo IV.-La dinámica del ocio en la Ciudad Deportiva.</b>	156
4.1.-La Puerta 3 y la sociabilidad familiar.	157
4.1.1.-Origen y desarrollo de un espacio para la fiesta y el cultivo del cuerpo.	157
4.1.2.-Un escenario lúdico y de adiestramiento.	160
4.1.3.-Los actores y las reglas de la convivencia familiar.	162
4.1.4.-La dinámica de las fiestas, el adiestramiento y el recreo.	166
4.2.-La Explanada del Velódromo Olímpico y la sociabilidad plural.	171
4.2.1.-Génesis y época de gloria.	171

4.2.2.-Subutilización y proceso de reestructuración.	174
4.2.3.-Un escenario fragmentado entre los servicios y el recreo.	178
4.2.4.-Los actores y las reglas del convivencia plural.	180
4.2.5.-La dinámica de los servicios, el deporte, las ferias y los eventos masivos.	184
4.3.-La Puerta 2 y la sociabilidad juvenil.	188
4.3.1.-Origen y desarrollo un espacio para la coexistencia y la competencia.	188
4.3.2.-Un escenario deportivo y de recreo.	191
4.3.3.-Actores y reglas de la convivencia juvenil.	193
4.3.4.-La dinámica de las disciplinas deportivas.	199
Conclusiones capitulares.	202
<b>Capítulo V.-La dinámica del entretenimiento en la Ciudad Deportiva.</b>	205
5.1.-El Palacio de los Deportes y la Feria de la Ciudad de México.	206
5.1.1.-Los Juegos Olímpicos del 68 y la génesis del domo.	206
5.1.2.-Subutilización y la llegada de la Feria de la Ciudad de México.	213
5.1.3.-El escenario de la variedad.	218
5.1.4.-Los actores y las reglas de la Feria de la Ciudad de México.	220
5.1.5.-La dinámica del espectáculo popularizado.	228
5.2.-El Foro Sol y el Festival Vive Latino.	232
5.2.1.-Origen y desarrollo del foro.	232
5.2.2.-Historia del Festival Vive Latino.	235
5.2.3.-El escenario de la versatilidad.	238
5.2.4.-Los actores y las reglas del Vive Latino.	240
5.2.5.-La dinámica de un espectáculo rebelde y multidimensional.	248
5.3.-El Autódromo Hermanos Rodríguez y el Gran Premio de México.	252
5.3.1.-Génesis y trazado original.	252
5.3.2.-El Gran Premio de México y su proceso de remodelación.	255
5.3.3.-El escenario de la inmensidad.	261
5.3.4.-Los actores y las reglas del Gran Premio de México.	264
5.3.5.-La dinámica del espectáculo internacional.	271
Conclusiones capitulares	274
<b>Parte 3.-Discursos y espacios lúdicos en la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca. (Análisis y Conclusión)</b>	277
<b>Capítulo VI.-Discursos del ocio en la Ciudad Deportiva.</b>	278

6.1.-La Puerta 3 y los discursos de la convivencia familiar.	279
6.1.1.- <i>El gobierno delegacional y la rehabilitación para un mejor futuro.</i>	279
6.1.2.- <i>Los mass media, los concesionarios y el espacio de vida y salud.</i>	282
6.1.3.- <i>Los usuarios y la espacialidad del recreo familiar.</i>	285
6.1.4.- <i>Los usuarios y las interrelaciones del recreo familiar.</i>	297
6.2.-La Explanada del Velódromo Olímpico y los discursos de la convivencia plural.	304
6.2.1.- <i>Los gobiernos capitalino y delegacional y la rehabilitación para la seguridad.</i>	304
6.2.2.- <i>Los mass media y los concesionarios: entre el olvido y la modernidad.</i>	309
6.2.3.- <i>Los usuarios espacialidad de la coexistencia plural.</i>	313
6.2.4.- <i>Los usuarios y las interrelaciones de la coexistencia plural.</i>	321
6.3.-La Puerta 2 y los discursos del deporte.	330
6.3.1.- <i>Los gobiernos federal y delegacional y la rehabilitación para el deporte.</i>	330
6.3.2.- <i>Los mass media y los concesionarios: un espacio vivo, imaginado y formativo.</i>	331
6.3.3.- <i>Los usuarios y la espacialidad de la diversidad deportiva.</i>	339
6.3.4.- <i>Los usuarios y las interrelaciones de la diversidad deportiva.</i>	345
Conclusiones capitulares	348
Capítulo VII.-Discursos del entretenimiento en la Ciudad Deportiva.	351
7.1.-El Palacio de los Deportes y los discursos del consumo festivo.	352
7.1.1.- <i>Los organizadores y la fiesta familiar económica y segura.</i>	352
7.1.2.- <i>Los mass media, patrocinadores y artistas: la heterogeneidad de la fiesta.</i>	356
7.1.3.- <i>Los asistentes y la espacialidad del consumo familiar.</i>	362
7.1.4.- <i>Los asistentes y la interrelación del consumo familiar.</i>	368
7.2.-El Foro Sol y el discurso del rock.	373
7.2.1.- <i>Los organizadores y el acceso digital a un festival inclusivo e internacional.</i>	373
7.2.2.- <i>Los mass media, los patrocinadores, los grafiteros y los músicos: el ritual de la fiesta tecnológica.</i>	380
7.2.3.- <i>Los asistentes y la espacialidad de la libertad y la tolerancia.</i>	388
7.2.4.- <i>Los asistentes y la interrelación de la libertad y la tolerancia.</i>	397
7.3.-El Autódromo Hermanos Rodríguez y el discurso del automovilismo	404

deportivo.	
7.3.1.- <i>Los organizadores y el gobierno distrital: un evento espectacular en un escenario histórico de prestigio internacional.</i>	404
7.3.2.- <i>Los mass media, los patrocinadores y los pilotos: la magia del reto de un escenario con prestigio y tradición.</i>	406
7.3.3.- <i>Los asistentes: la tradicional y emocionante espacialización de la velocidad.</i>	414
7.3.4.- <i>Los asistentes: la tradicional y emocionante interrelación de la velocidad.</i>	421
Conclusiones capitulares.	425
Capítulo VIII.-De las visiones al pensamiento complejo en la Ciudad Deportiva.	427
8.1.-Visiones de la Ciudad Deportiva.	428
8.1.1.- <i>El paisaje fragmentado por los flujos que acercan y separan.</i>	428
8.1.2.- <i>La inmensidad de los paisajes concentradores y multifuncionales.</i>	430
8.1.3.- <i>Paisajes deportivos, ociosos y sociables.</i>	433
8.1.4.- <i>El paisaje olímpico y los espacios de la memoria.</i>	437
8.1.5.- <i>El paisaje del entretenimiento global: de lo expansivo y múltiple a lo efímero.</i>	440
8.2.-La dinámica cultural en la Ciudad Deportiva.	445
8.2.1.- <i>Continuidad y discontinuidad de las prácticas urbanas.</i>	445
8.2.2.- <i>Prácticas, habitus y elementos urbanos del tiempo libre.</i>	449
8.2.3.- <i>Identidades del tiempo libre y escenas virtuales.</i>	455
8.3.-Para una ciudad lúdica, un pensamiento complejo.	459
8.3.1.- <i>Ocio y entretenimiento: la dialógica de lo que une y divide.</i>	459
8.3.2.- <i>La urbanización sociocultural: producto y productor de sí misma.</i>	464
8.3.3.- <i>Lugares de alta significación: la parte está en el todo y el todo en la parte.</i>	468
8.3.4.- <i>Espacio público y ciudadanía: fases estructurantes y estructuradas.</i>	472
8.3.5.- <i>Reflexiones epistemológicas para impensar la ciudad.</i>	477
Conclusiones capitulares.	480
<b>Conclusiones.</b>	484
<b>Bibliografía.</b>	494
<b>Hemerografía.</b>	501
<b>Mediografía.</b>	509



<i>ANEXO 1: Mapas descriptivos de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca</i>	516
<i>ANEXO 2: Mapas de dinámica del ocio en la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca</i>	538
<i>ANEXO 3: Mapas de dinámica del entretenimiento en la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca</i>	561

## **Resumen.**

Actualmente las ciudades están caracterizadas por un proceso de fragmentación social y espacial que determinan las características de la urbanización sociocultural que tienen lugar en ellas, por lo que se hace necesario integrar un marco epistemológico, metodológico y teórico que interprete fehacientemente la forma en que los ciudadanos habitan los espacios públicos durante su tiempo libre.

Así tenemos a la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, que puede ser leída como desarticulada y caótica, pero que guarda un orden y una coherencia de conjunto que puede ser interpretada a partir de distintos principios que permiten conjugar el pensamiento y la teoría de los sistemas complejos con el método de la hermenéutica profunda, permitiendo la interacción de diversas teorías y conceptos con un enfoque transdisciplinario.

Este enfoque de análisis permitió interpretar a la Ciudad Deportiva como un espacio fractálico, integrado por elementos complejos interrelacionados a partir de vínculos hologramáticos, recursivos y dialógicos, entre otros elementos epistemológicos que cruzan transversalmente las formas simbólicas estructuradas social e históricamente en este espacio público; cuyas propiedades han sido conformadas a través de los años, desde sus orígenes como un espacio propio de la modernidad de mediados del Siglo XX, hasta uno rehabilitado más acorde con el sentido de lo público y la ciudadanía del Siglo XXI, donde se inserta la industria del entretenimiento dentro de un bosque urbano donde predominan las prácticas deportivas, ociosas y educativas.

Un complejo deportivo de carácter público con lugares emblemáticos de la vida cotidiana como la Puerta 3, la Puerta 2 o la Explanada del Velódromo Olímpico, o lugares masivos de uso intermitente como el Palacio de los Deportes, el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol, lugares de alta significación con su propia dinámica cultural que directa e indirectamente determinan las características de la Ciudad Deportiva como una totalidad.

## **Summary.**

Nowadays cities are characterized by a process of social and spatial fragmentation which determines the socio-cultural urbanization characteristics of this process; this is why it is necessary to integrate an epistemological-methodological and theoretical frame that accurately interprets the way in which citizens occupy public spaces during their free time.

So there it is “La Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca” which can be described as unarticulated and chaotic, but it still keeps a group order and coherence which can be interpreted parting from different principles which allows joining thoughts, the complex system theory and the deep hermeneutic method, enabling the interaction between diverse theories and concepts with trans-disciplinary approach

This analysis approach allowed understanding “La Ciudad Deportiva” as a fractalic space integrated by interrelated complex elements parting from hologramatic recursive and dialogic links among other epistemological elements that transversally cross the symbolic structured forms in a social and historical way of this public space whose properties have been conformed through the years, as a modern representative space of the twentieth century, until one rehabilitated more accurately to the XXI century public sense, where the industry of entertainment is inserted in a urban forest where sport, leisure and educational practices rule

A complex public sport centre with emblematic everyday life public places such as Gate 3, Gate 2 or the Olympic Racing court, or even places of massive use such as “El Palacio de los Deportes”, the car racing stadium “Hermanos Rodriguez” and “ El Foro sol” are places of important meaning and which count with their own cultural dynamic which directly or indirectly determine the characteristics of “La Ciudad Deportiva” in its totality.

## Introducción

Esta tesis es en primer lugar, un estudio epistemológico y metodológico con un enfoque transdisciplinario donde se conjugan los principios del pensamiento complejo y la hermenéutica profunda, con el propósito de explicar de una manera más acertada la urbanización sociocultural que tiene lugar en el ámbito del tiempo libre de los ciudadanos en un espacio público fragmentado característico de ciudades como la Ciudad de México. Por lo que no pretende hacer una revisión exhaustiva de los diversos conceptos teóricos aquí expuestos, lo que sólo significa que cada uno de ellos son tratados de una manera concisa pero adecuada, de acuerdo al marco teórico en el cual se basa este trabajo de investigación que trata de tocar y abrir una puerta analítica para poder entender a la ciudad contemporánea de una manera diferente, al buscar nuevos paradigmas que en conjunto y de una manera ecuménica se complementan dentro del rebasamiento cognoscitivo que está viviendo el urbanismo actual.

Así, se pretende traspasar el conflicto que puede causar la conjunción de una gran cantidad de conceptos que parecen divergentes y desvinculados entre sí, pero que en esencia mantienen en común el hecho de que sólo tratan de explicar de una manera más adecuada una parte de la realidad social en los entornos urbanos contemporáneos donde se conjugan el ámbito de lo lúdico, el ocio, lo público, lo sociocultural, lo imaginario y lo fragmentado, entre otros. Parecería una contradicción hablar de conceptos integradores como son la urbanización sociocultural, el paisajes urbano, el espacio público, y varios más de este tipo que aparte permiten una variedad de caracterizaciones de los entornos urbanos y conjugarlos con un concepto como fragmentación, que en esencia remite a la desarticulación de las cosas, pero es ahí donde estriba la utilidad del pensamiento complejo y el concepto de fractal, ya que estas y otras categorías de análisis epistemológico vinculadas con estas hacen menos confuso y complicado entender la versatilidad que requiere un marco teórico de una investigación urbana contemporánea, sobre todo si este pretende ser de utilidad para explicar la realidad de las problemáticas y fenómenos que caracterizan a las ciudades de hoy en día. Unos fenómenos y problemáticas cuyos límites parecen más intermitentes, confusos e imbricados entre sí, y que representan un reto para las disciplinas vinculadas al estudio de la urbe, lo que hace necesario el uso de múltiples y diversas herramientas de análisis que traspasen las restricciones interpretativas dentro del ámbito de lo urbano visto como sistema complejo.

Este marco teórico con dos ejes conceptuales principales (el pensamiento complejo y la urbanización sociocultural) se ubica en el campo de los estudios urbanos contemporáneos que buscan analizar a la ciudad y a la sociedad de cerca y por dentro, para dar cuenta de los fenómenos y problemáticas internas que aquejan a los entornos urbanos, tomando en cuenta como son trastocados por procesos extralocales que los vinculan con otras partes de la ciudad e incluso en algunos casos especiales con otras partes del mundo. Este tipo de estudios urbanos que parte de la escala de lo local ponen en el centro del análisis al ciudadano común que usa esporádica o cotidianamente los entornos urbanos investigados, al ponderar las prácticas y discursos que surgen a partir de sus mutuas interacciones. Una interacción que implica considerar tanto a la ciudad como a la sociedad como sujetos activos que se condicionan y transforman entre sí,

dejando atrás aquellas investigaciones donde la ciudad es sólo considerada como un objeto, es decir, como un recipiente, una localización dada donde ocurre el hecho social.

De forma que, se está partiendo de una postura inherente al proyecto urbano propio del urbanismo culturalista y la conservación patrimonialista, que deja en segundo término las posturas del urbanismo progresista y la planificación que privilegian la eficiencia, el progreso a ultranza y las actividades económicas. Lo anterior, se toma como una vía para comprender de una forma más cercana las experiencias urbanas del mundo contemporáneo donde los ciudadanos tienen que vivir en entornos socio-espaciales donde conviven al mismo tiempo y dentro de la misma ciudad, los vestigios de la urbe tradicional y de los antiguos pueblos; la urbe moderna en constante cambio; y la urbe posmoderna vinculada a la globalidad y los avances tecnológicos, cada una con sus propias dinámicas sociales y formas de vida, que hablan de una ciudad fragmentada espacial y socialmente donde las barreras entre lo público y lo privado son cada vez más difusas y la ciudadanía se encuentra en constante construcción.

El tema de las experiencias urbanas a las que están expuestos los ciudadanos y cómo estas retro-actúan sobre la ciudad, se inserta dentro del debate actual sobre la condición urbana y sus determinantes socioculturales en los espacios fragmentados, que están en constante interacción con los ciudadanos a través de las prácticas urbanas que realizan en ellos y las representaciones simbólicas que conforman a partir de los elementos significativos que contienen. Esta conjunción de elementos objetivos, actualizados y subjetivos dan cuenta de la forma en que la ciudad urbaniza a la sociedad, por medio, de un proceso de urbanización sociocultural que toma en cuenta los vínculos históricos que refuerzan los lazos identitarios de las colectividades sociales, así como, el sentido de pertenencia, adscripción y arraigo de los lugares que éstas habitan.

Estas consideraciones llevaron a estudiar a la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, espacio público ideado por Jesús Martínez “Palillo”, para hacer frente a las necesidades de instalaciones deportivas y de esparcimiento accesibles para las clases populares de la sociedad, pero sobre todo para los deportistas y jóvenes en franco crecimiento y expuestos a los peligros de una gran ciudad con escasos espacios adecuados a la práctica deportiva. Una idea que fue apropiada por el Estado de Bienestar del México de mediados del siglo XX, para ser planificada bajo los principios y conceptos de la modernidad funcionalista, y así ofrecer a la sociedad un megaproyecto urbano concebido como uno de los logros de la Revolución Mexicana, que pretendía hacer realidad los beneficios del progreso, asociados al deporte, el esparcimiento y el contacto con la naturaleza. Sin embargo, desde su inauguración la vida azarosa de este espacio público siempre ha estado provista por vicisitudes que han perturbado su urbanización sociocultural, al pasar por etapas de renovación, pero sobre todo de un abandono, que no sólo fragmentó a la Ciudad Deportiva, sino que llegó a transformarla en un territorio insalubre y peligroso donde parecían dominar los intereses privados sobre los colectivos.

Estas propiedades, han sido transformadas a través de distintos procesos de rehabilitación puestos en marcha desde finales del siglo XX, cuando las autoridades gubernamentales y la iniciativa privada, empezaron a revalorar las cualidades de este complejo deportivo, no sólo como espacio del ocio y el adiestramiento deportivo, sino como espacio del entretenimiento y de la naturaleza, un espacio público catalogado

como bosque urbano en donde se concentran una gran variedad de instalaciones deportivas y recreativas, conjugadas con grandes equipamientos educativos de tipo ecológico y deportivo, y escenarios masivos, algunos de los cuales se han convertido en lugares emblemáticos para ciertos sectores de la sociedad que los consideran como santuarios de sus gustos y aficiones o sitios patrimoniales que dan cuenta de los logros de una época, tal es el caso de la Autódromo Hermanos Rodríguez, considerado como la Catedral del Automovilismo Deportivo Mexicano o el Palacio de los Deportes, geosímbolo de los juegos olímpicos de 1968, por mencionar algunos casos. Sitios que aunados al resto de los lugares de alta significación que contiene este complejo deportivo, así como, a sus propiedades físicas, socioculturales y ambientales actuales, han convertido a la Ciudad Deportiva en un espacio único, característico de la Ciudad de México.

Por consiguiente, el propósito de esta tesis es brindar un aporte a la explicación sobre el funcionamiento de la urbanización sociocultural que se da en este espacio público fragmentado física y socioculturalmente, por distintos procesos de apropiación espacial emprendidos por la iniciativa privada y los distintos ordenes de gobierno, que han convertido a la Ciudad Deportiva en un espacio que puede ser leído en primera instancia como desarticulado y caótico, pero que guarda un orden y una coherencia de conjunto que puede ser interpretada, al impensar la ciudad y desmarcarse de los planteamientos apriorísticos y empirísticos, con los que la ciencia moderna tradicionalmente ha estudiado los problemas y fenómenos urbanos, para acercarse a los aportes epistemológicos del pensamiento y la teoría de los sistemas complejos, con el objeto de implementarlos dentro del análisis de la dimensión cultural de la ciudad y el tiempo libre de los ciudadanos, interpretados a partir de un círculo hermenéutico profundo donde se conjuga el análisis etnográfico de la vida cotidiana, con los análisis sociohistórico y discursivo de las formas simbólicas, características de los ambientes culturales que se entretajan en la Ciudad Deportiva. Esta interpretación contemporánea de un espacio como la Ciudad Deportiva entretajida por procesos muy contradictorios entre sí que traspasan los espacios tradicionales y modernos destinados al ocio y el deporte, así como a los espacios modernos y posmodernos destinado al entretenimiento, sólo puede ser posible a través de una transdisciplinariedad en donde se combinan teorías y conceptos del urbanismo, la arquitectura, la antropología, la sociología, la semiótica, la geografía cultural, la historia, entre otras ramas del conocimiento con planteamientos conceptuales que son útiles para estudiar a la ciudad y la sociedad que la habita.

Con esta intención, se identifican los lugares del tiempo libre más representativos del ocio y el entretenimiento en la Ciudad Deportiva, con el propósito de dar cuenta de la naturaleza fractal de la urbanización sociocultural donde los procesos y propiedades de los primeros definen el estado de la segunda y viceversa. Por otra parte, se caracteriza la dinámica de las prácticas urbanas en los lugares de alta significación del tiempo libre con el objeto de distinguir la continuidad y discontinuidad de la urbanización socio cultural de esta Ciudad Deportiva fragmentada. También, se interpreta los discursos de los distintos actores que disfrutaban del ocio y el entretenimiento en la Ciudad Deportiva con la intención de definir los imaginarios urbanos construidos por aquellos elementos significativos representativos de la urbanización sociocultural del tiempo libre. Además, se detalla las propiedades físicas de los lugares de alta significación y de la Ciudad Deportiva en su totalidad, con el fin de distinguir las condicionantes espaciales que determinan su uso sociocultural. Por

último, se analizarán los procesos estructurantes y los estados estructurados del espacio público que han determinado las propiedades de la urbanización sociocultural del tiempo libre en los lugares de alta significación y la Ciudad Deportiva en su conjunto.

Con todo lo anterior se complementa un instrumento de análisis formal de una ciudad fragmentada como la Ciudad de Deportiva ubicada dentro de una ciudad fragmentada como la Ciudad de México, lo que ya de inicio se asemeja a un fractal, en donde las prácticas conducen a la división interna en cada una de ellas y los imaginarios las conjuntan.

La hipótesis que se trata de demostrar y comprobar es que: la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, a pesar de presentarse como un espacio público fragmentado, puede funcionar como un espacio fractal con una lógica de conjunto que puede ser interpretada, a partir de la urbanización sociocultural del tiempo libre que tiene lugar ahí, la cual da cuenta de la existencia de un sistema de lugares de alta significación que retroactúa sobre sí mismo al concentrar las propiedades primordiales de la relación dialógica del ocio y el entretenimiento que lo caracteriza. Por lo tanto, se partió de los siguientes supuestos:

- a) La urbanización sociocultural del tiempo libre es un proceso recursivo centrado en ambientes culturales que condiciona las prácticas socioculturales de los ciudadanos que acuden a ellos, y que en una escala temporal más amplia transforman las características espaciales y los imaginarios urbanos de los territorios donde se despliegan.
- b) Los lugares de alta significación del tiempo libre son elementos hologramáticos que encierran las propiedades predominantes del ocio y el entretenimiento desplegadas en paisajes, manchas y ambientes culturales que dan cuenta de la continuidad y discontinuidad de la urbanización sociocultural, al relacionar distintos lugares de la ciudad y formar la estructura de la totalidad del sistema al cual pertenece.
- c) El ocio y el entretenimiento son dos experiencias socioculturales opuestas, que guardan una relación dialógica entre sí, al competir por el tiempo libre de los ciudadanos, pero también al complementarse mutuamente para producir la organización y la complejidad del disfrute recreativo de la ciudadanía.
- d) El espacio público y privado son dos elementos opuestos entre sí, pero concurrentes que necesitan el uno del otro para existir. Una relación dialógica, envuelta en un proceso de constante estructuración que ha llevado a que los límites entre uno y otro dentro del ámbito del tiempo libre, cada vez sean más difusos.
- e) La ciudadanía no es un estado dado vinculado a la esfera pública y privada, sino una condición que en el ámbito del tiempo libre sólo existe cada vez que un habitante hace uso de su derecho a elegir que experiencias de ocio y entretenimiento quiere disfrutar.

Por lo anterior, este trabajo está integrado por ocho capítulos agrupados en tres partes que dan cuenta de la exposición general. La primera parte esta compuesta por aquellos capítulos que contienen la aproximación epistemológica y metodológica a los estudios de la urbanización sociocultural en una ciudad fragmentada, así como, el acercamiento teórico a los marcos conceptuales del

tiempo libre, el espacio público y la urbanización sociocultural. En el primer capítulo se expone el panorama terciarizador, globalizador y posmodernizador en el cual se insertan las ciudades fragmentadas en el siglo XXI y la pertinencia de estudiar a esta clase de espacios urbanos como espacios fractales que pueden ser analizados a partir de los principios epistemológicos y metodológicos de la hermenéutica profunda y el pensamiento complejo. En el segundo capítulo se presenta el proceso de conformación conceptual del tiempo libre, el ocio y el entretenimiento, su vinculación con el espacio público y las dinámicas culturales que desencadenan; para posteriormente mostrar la reconfiguración de los espacios públicos y privados del tiempo libre asociados a la ciudadanía, el derecho al disfrute, la sociabilidad, el consumo y la socialité; y por último dar cuenta de las categorías de análisis de las formas objetivas, subjetivas y actualizadas en que se presenta la urbanización sociocultural.

La segunda parte está integrada por un capítulo que contiene la descripción las propiedades de la Ciudad Deportiva y su conformación a través del tiempo, así como aquellos capítulos donde se analiza la dinámica cultural del ocio y el entretenimiento de este complejo deportivo. En el tercer capítulo se presenta el origen y desarrollo de la Ciudad Deportiva y las etapas estructuradas y estructurantes con sus respectivas perturbaciones que han definido el destino de las características físicas y socioculturales de la misma en la actualidad. En el cuarto y quinto capítulos se realizan los análisis sociohistórico y etnográficos de los escenarios, actores, reglas, que dan continuidad y discontinuidad a las prácticas urbanas de seis casos de estudio representativos del ocio (la Puerta 3 y la sociabilidad familiar; la Explanada del Velódromo y la sociabilidad plural; y la Puerta 2 y la sociabilidad juvenil) y el entretenimiento (el Palacio de los Deportes y la Feria de la Ciudad de México; el Foro Sol y el Festival Vive Latino; y el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Gran Premio de México) en la Ciudad Deportiva.

La tercera parte está compuesta por aquellos capítulos donde se analizan los discursos del ocio y el entretenimiento en la Ciudad Deportiva, así como aquellos capítulos conclusivos donde se reinterpreta el funcionamiento de la urbanización sociocultural de este complejo deportivo como una totalidad. En el sexto y séptimo capítulos se muestra las visiones de los actores hegemónicos, intermedios y subalternos característicos de los casos de estudio representativos del ocio y el entretenimiento en la Ciudad Deportiva con el propósito de describir los imaginarios preponderantes de este espacio público y sus lugares de alta significación. Por último, en el octavo capítulo se demuestra cuáles son los paisajes panorámicos conformados a partir de los discursos de los actores, así como la continuidad y discontinuidad de las prácticas urbanas condicionadas por los hábitos, elementos urbanos y escenas primordiales y virtuales, que condicionan las identidades colectivas de la Ciudad Deportiva. Lo anterior son las bases del funcionamiento de la urbanización sociocultural de este espacio público, considerado como un sistema complejo estructurado a partir de diversos elementos que guardan una relación dialógica-holográfica-recursive, que da pie a reflexionar sobre los aportes al estudio de la dimensión sociocultural de la ciudad con apoyo del pensamiento complejo.

Finalmente, se anexan los mapas descriptivos de los procesos de estructuración de la Ciudad Deportiva, así como los mapas donde se caracterizan las propiedades espaciales y socioculturales de ésta como una totalidad urbana.



También se agregan los mapas de las características de los escenarios tomados como casos de estudio representativos del ocio y el entretenimiento de la Ciudad Deportiva, en conjunto con la dinámica de las prácticas urbanas que despliegan. Además se agrega la bibliografía, hemerografía y mediografía en la cual se basó la investigación documental que sustenta los análisis epistemológicos, metodológicos, teóricos, sociohistóricos, etnográficos y discursivos de este trabajo de investigación urbana.

*Parte 1. De la fragmentación a los  
ambientes culturales del tiempo libre  
(Aproximación teórico metodológica).*

**Capítulo I. Un pensamiento complejo para  
una urbanización sociocultural fragmentada.**

En este capítulo se realiza una aproximación epistemológica y metodológica al estudio de las ciudades en el siglo XXI, las cuales se encuentran caracterizadas por su fragmentación social y espacial, propiciada por los procesos estructuradores de la globalidad y la posmodernidad, lo que motiva el análisis sobre el funcionamiento de los fragmentos que las conforman como un espacio fractal. Un análisis elaborado a partir de la urbanización sociocultural, concepto alternativo a los provenientes del funcionalismo positivista y la modernidad, que implica la conjugación de paradigmas y métodos de interpretación provenientes de la hermenéutica profunda y los principios de la teoría de los sistemas complejos.

De manera que en una primera parte se realiza un debate sobre la postura a partir de la cual se debe de analizar los problemas que aquejan a las ciudades fragmentadas del siglo XXI, definiendo no solamente las características de estas sino de su proceso de fragmentación para dar paso a su analogía con los espacios fractales y su interpretación como espacios urbanos complejos. Lo anterior, sirve de punto de partida para adentrarnos a una disertación sobre las consideraciones epistemológicas y metodológicas desde la dimensión de los análisis culturales y su enlace con los principios y teoría de los sistemas complejos, entre los que destacan los de organización y evolución, así como la equilibración de los procesos de estructuración a partir de la tríada y los estados estructurados, que conforman la segunda parte del capítulo.

## **1.1.-Fragmentación, urbanización sociocultural y complejidad.**

### ***1.1.1.-La fragmentada urbe del siglo XXI.***

A partir de las últimas décadas del siglo XX y hasta los primeros años del siglo XXI, las ciudades han estado inmersas en un constante cambio producto de dos procesos de estructuración: el desgaste del paradigma producido por la modernidad y la globalización. La modernidad puede ser vista en primera instancia como un paradigma cultural que implica en su misma esencia una serie de posturas sobre la visión que el hombre tiene del mundo. Esta visión tiene como objeto la simplificación del universo con el propósito de encontrar conocimientos absolutos y universales, por consiguiente, esta forma de estudiar, analizar e interpretar la totalidad de la realidad derivada de este paradigma moderno ha creado una percepción positivista donde los habitantes de las ciudades son iguales en cualquier parte del mundo, promovida por una rama del urbanismo que ha menospreciado los factores históricos, sociales y culturales que estos ciudadanos le confieren a la misma urbe. Para la modernidad y en especial para este urbanismo de tipo funcionalista, los conocimientos que se adquieren al estudiar una ciudad en particular se pueden generalizar a cualquier espacio del orbe.

Esto se debe a que la modernidad está basada en principios como: la eficacia, el orden, la racionalización, la sistematización, la clasificación, la estandarización y la mecanización, así como en las aspiraciones de progreso, bienestar y salud de la sociedad, sustentadas en las concepciones del hombre- tipo (el hombre idéntico en todas las culturas y latitudes), la ciudad herramienta (la ciudad que responde a los niveles de eficacia de las actividades productivas), la ciudad espectáculo (la ciudad libre de todo sentimentalismo con respecto al legado estético del pasado) y los instrumentos de planificación inscritos en el modelo funcionalista del urbanismo que desde sus inicios fragmentó a la ciudad a través de un proceso de zonificación de ésta en cuatro funciones

colectivas (vivienda, trabajo, recreación y circulación) que contenían todo tipo de uso del espacio urbano.

A esta visión donde los actores sociales son reducidos en el mejor de los casos a una clase social o un modulator; y en el cual el espacio se considera estático y disasociado de un tiempo con carácter dinámico, se ha opuesto otra visión que duda que un espacio urbano diseñado racionalmente sea determinado sólo por instancias ajenas a él y que a su vez se encuentre libre de todo vínculo histórico, social y cultural proporcionado por sus habitantes a lo largo del tiempo; afirmaciones que no son del todo ciertas, sobre todo si se considera que cada sociedad modifica, se apropia y significa a cada uno de los lugares que integran a las urbes que construyen desde el instante en que estas son creadas. Este enfoque crítico a traído consigo el desgaste del paradigma de la modernidad en las últimas décadas, lo que ha propiciado el desarrollo de un cambio en la forma de estudiar a la ciudad enfocada en el habitante (y no en el espacio arquitectónico); en los actores sociales (y no en el espacio urbano); y en la transdisciplina (y no en la teoría y la metodología aisladas), aspectos que han permitido considerar a los productos, dinámicas e imaginarios urbanos como parte del proceso de urbanización de la ciudad.

En lo que respecta a la globalización, ésta debe ser considerada como un proceso económico, productivo y tecnológico de reestructuración temporal y geográficamente desigual, caracterizado por el crecimiento de las redes de comunicación y transporte, los aparatos electrónicos y los servicios, que facilitan el flujo, la organización y la acumulación de capitales, el incremento del comercio, el aumento de la información disponible y la optimización del tiempo alrededor del mundo. De acuerdo con David Harvey (2005) las interrelaciones entre estos aspectos dentro del proceso de globalización se caracterizan por:

- a) Las reducciones en el coste y el tiempo necesarios para moverse en el espacio que han propiciado un continuo centro de innovación tecnológica. Así, esta necesidad de optimizar el tiempo ha impulsado el crecimiento y perfeccionamiento tecnológico de las redes de comunicación y transporte; lo que ha traído como consecuencia por una parte que las redes de comunicación como el sistema postal, el telégrafo, la radio, las telecomunicaciones y el internet, hayan acercado el coste de transmitir la información casi a cero; y por la otra que las redes de transporte como las autopistas, los canales, las vías férreas, la energía eléctrica, el automóvil, el transporte aéreo y la aviación a reacción, hayan liberado progresivamente el movimiento de las mercancías y de las personas de las limitaciones impuestas por la distancia.
- b) La construcción de infraestructuras físicas susceptibles de facilitar este movimiento así como de apoyar las actividades de producción, intercambio, distribución y consumo. De forma que en la actualidad el capital se ha acumulado dentro de la ciudad como capital inmobiliario en lugares específicos característicos de la globalidad, lo que ha creado una estructura geográficamente organizada que progresivamente va inhibiendo la creciente libertad de movimientos, hasta el extremo de que las instituciones locales se vuelven más articuladas y las lealtades a lugares se convierten en un significativo factor de la acción política.
- c) El establecimiento de la organización territorial, principalmente (aunque no exclusivamente) en los poderes estatales que regulan el dinero, el derecho y la política y monopolizan los medios de coerción y de violencia de acuerdo con una voluntad territorial (y a veces extraterritorial). Esto ha traído como consecuencia procesos inestables de globalización/territorialización (territorialización, desterritorialización y reterritorialización) determinados no sólo por los Estados, sino por las organizaciones supranacionales y los movimientos a favor de la autonomía regional dentro de los propios Estados-nación, que facilitan o no el flujo del capital de acuerdo a sus propios intereses.

Por lo anterior, habrá que comprender que los procesos que caracterizan a la globalización han modificado la interacción entre el espacio urbano y sus habitantes al reconstituirse y reorientarse los procesos económicos, políticos y socioculturales a escala mundial, regional, nacional y local, creando un paisaje geográfico adecuado a su propia dinámica de acumulación de capital en un momento y lugar dado que no se encuentran disociados. Un lugar que no es estable, sino diferencial, tanto al exterior como al interior, es decir, (como todo espacio local en la actualidad), es móvil y abierto, donde no existen las fronteras debido a que son cambiantes y se pueden destruir y reconstruir de acuerdo a los intereses de los agentes globales internalizados en las redes locales, nacionales, regionales y mundiales a las cuales pertenece.

Así, debemos comprender que ambos procesos reestructuradores (el desgaste del paradigma de la modernidad y la globalización) en los cuales están inmersas las ciudades actuales, han propiciado el surgimiento de la posmodernidad, paradigma cultural que ha transformado la forma de ser, entender y habitar los espacios urbanos a nivel mundial, tal como se hacía en la época de la modernidad. La posmodernidad aunque se construye con las bases de su pasado moderno, ve hacia el futuro para reaccionar, criticar y distanciarse de la modernidad y de la experiencia de vida que es compartida por mujeres y hombres en todo el mundo, concebida como positivista, tecnocéntrica y racionalista, que cree en el pasado lineal, las verdades absolutas, la planificación racional de regímenes sociales ideales y la uniformidad del conocimiento y la producción. Por el contrario, la posmodernidad privilegia la heterogeneidad, la simultaneidad y la diferencia de fuerzas libertadoras en la redefinición del discurso cultural. Fragmentación, indefinición y descreimiento profundo respecto a todos los discursos universales y totalizantes son las marcas distintivas del pensamiento posmoderno (Harvey, 1998:23).

Este ambiente cultural posmoderno está creando sociedades fragmentadas donde el consumo determina la vida cotidiana, es decir, sociedades donde la publicidad, los medios masivos de comunicación (televisión, radio, prensa, cine, internet) y la dinámica del mercado global, llevan a una búsqueda constante de nuevas modas, estilos, sensaciones y experiencias, que llevan a consumir bienes materiales y servicios más por lo que comunican que por su utilidad, debido al valor que se les asigna como significantes del *status* social, de los gustos y del estilo de vida; lo que ha traído consigo el predominio de la imagen como rectora de la condición posmoderna, donde lo más importante no es el contenido, sino lo que se ve delante de él (la apariencia de la imagen).

A esta preeminencia del consumo y la imagen como rectoras de ciertos aspectos de la vida cotidiana contemporánea, se suma otra característica del ambiente posmoderno: la simultaneidad. Esta característica hace referencia al hecho de que al mismo tiempo y en el mismo lugar ocurran diversos acontecimientos que a veces llegan a yuxtaponerse, tal es el caso de algunas plazas donde se celebran al mismo tiempo una ceremonia religiosa, un mitin político y una exposición museográfica; o cuando una misma persona ve la televisión o escucha música, mientras se comunica vía internet con otra persona y por el mismo medio masivo se encuentra buscando información, lo cual es posible gracias a las nuevas tecnologías de la información.

Por lo anterior, cada día es más evidente que las características físicas, sociales y culturales de un espacio urbano se encuentran no solamente determinadas por los

ciudadanos que lo habitan, sino por instancias externas que imponen el dominio de la fuerza del mercado global y las decisiones empresariales, generando lugares privilegiados que van re-fragmentando a la ciudad socioespacialmente. Un proceso de re-fragmentación socioespacial creada como un efecto de la globalización que de acuerdo con Felipe Link (2008:28) se da en dos dimensiones. La primera como una fractura social relacionada al distanciamiento y/o aislamiento social en el espacio de los habitantes expresado en barrios cerrados, desarrollos residenciales dualizados y *ghettos*, que van rompiendo la relación entre la ciudad y los ciudadanos. La segunda entendida como diversificación y especialización funcional en el espacio, asociada principalmente a la reestructuración productiva de la economía y a los cambios culturales y económicos en patrones de consumo, expresados en el surgimiento de conjuntos financieros y corporativos, distritos de consumo especializados y centros de entretenimiento concentradores de escenarios del espectáculo.

Lugares globalmente integrados que se han vuelto contrastantes y perturbadores debido a que promueven una nueva forma de vida alejada de la realidad social que se vive en su entorno urbano. Una forma de vida inmersa en una sociedad de redes caracterizada por sistemas de información / comunicación basados en un nuevo paradigma tecnológico que las ha hecho más eficaces, flexibles y adaptables al entorno urbano; lo que les ha permitido crear: una economía informacional, global y de carácter reticular; una nueva cultura organizada en un sistema integrado de comunicación electrónica; un nuevo tipo de Estado de redes que disuelve los centros y desorganiza las jerarquías; y una redefinición del tiempo y del espacio donde los nuevos procesos de reestructuración son dirigidos por las propias redes de información (Castells, 2004).

Una sociedad de redes inmersa en una globalización altamente selectiva, desigual y polarizada, con mecanismos de inclusión y de exclusión, de integración y de marginación, donde se establece un culto a la estrategia de mercado, como la forma más eficaz de urbanizar la ciudad, en detrimento de la política y la administración gubernamental, lo que ha favorecido la transformación de los espacios públicos en desuso, en espacios privados que no toman en cuenta los intereses de la población que habita en torno a ellos. Espacios privados creados por unos intereses del mercado global que de acuerdo con Gustavo Garza (2000: 178-184) cada vez, se encuentran más inmersos dentro del proceso de terciarización de las economías desarrolladas, que en la actualidad ha transformado la especialización económica de las grandes ciudades al reducir significativamente sus establecimientos industriales y elevar los terciarios, en especial los servicios al productor, el comercio al mayorista y las actividades culturales, de investigación y desarrollo tecnológico, así como las prácticas de entretenimiento.

De forma que el mercado ha transformado a diversos fragmentos de las grandes ciudades en espacios para el consumo, propuestos como lugares para el entretenimiento, donde los ciudadanos cumplen su papel de consumidores dentro de grupos unidos por la emoción y la pasión colectiva sumergiéndose en las masas, donde lo cotidiano y lo ritual se ha hecho espectáculo y las identidades parecen virtuales. Fragmentos privados que funcionan como símbolos de la imagen más global y tecnológica de las ciudades, y que han permitido al capitalismo implementar un proceso de urbanización, encaminado a mantener su producción y sacarle provecho a los amplios márgenes de tiempo libre que el desarrollo tecnológico actual ha permitido obtener; un tiempo cuya experiencia de vida es transformada en un producto serial de la industria del entretenimiento, que en la actualidad funciona de acuerdo a nuevas reglas basadas en la organización socio-

productiva posfordista, reglas que se encuentran alejadas de la organización socio-productiva fordista que vio nacer esta industria a principios del siglo XX.

Una nueva organización socio-productiva basada en el consumo y no en la producción, que de acuerdo a Carlos A. De Mattos (1998: 11-13) se caracteriza por: una producción sustentada en la información y los dispositivos tecnológicos; una mayor flexibilidad en los procesos de acumulación, gestión y producción; un manejo en tiempo real de los procesos económicos que impulsan el proceso globalizador; y una capacidad de innovar por parte de los productores con el objeto de mantener sus niveles de competitividad. Por lo que, los actuales industriales del entretenimiento buscan producir con una mayor celeridad espectáculos de talla global sustentados en la necesidad de consumo de los ciudadanos. Una necesidad que se crea a través de la difusión que tienen estos espectáculos en los medios masivos de comunicación, los cuales permiten integrar a los ciudadanos dentro de los circuitos del entretenimiento global.

Lo anterior ha sido posible gracias a la adopción de políticas públicas encaminadas a impulsar: la consolidación de las fuerzas de mercado; el protagonismo del capital privado en los procesos de acumulación y crecimiento; la regulación de las relaciones entre trabajo y capital; la reducción del tamaño e intervención del Estado en la economía y en especial de su papel como inversor/productor; así como debido a una amplia apertura externa de los territorios nacionales, encaminada a profundizar la globalización. En contraposición a estas posturas, se han creado políticas públicas de carácter urbano aplicadas por algunos gobiernos locales, estatales y federales, encaminadas a rehabilitar los espacios públicos que han caído en desuso o se encuentran en deterioro. Esta revivificación pretende convertir a estos espacios públicos (relacionados en algunos casos con un imaginario maléfico fragmentador, caracterizado por la violencia, la suciedad y el abandono) en los símbolos de una sociedad incluyente que pueda contener en determinados sitios su heterogeneidad.

De manera, que estas políticas urbanas intentan crear espacios públicos donde la expresión, la creatividad, la recreación y el ocio formen parte de los presupuestos y de los componentes de la identidad ciudadana. Una identidad enmarcada en un proceso de urbanización donde los elementos urbanos y arquitectónicos se transforman en lugares de alta significación que solidifican la historia y la memoria, que es revivificada en el intercambio onírico y lúdico colectivo. Sin embargo, la falta de presupuestos y políticas a largo plazo que no dependan del gobernante en turno, ha propiciado que la rehabilitación de estos espacios públicos no se haya profundizado y solidificado, creando en la realidad espacios que son una muestra de la incapacidad de la sociedad para hacer valer sus derechos como ciudadanos frente a los intereses particulares del gobernante en turno, que utiliza a estos lugares como emblemas de los alcances y aspiraciones del régimen en turno, que encabeza.

### ***1.1.2.-Ciudad fragmentada y espacio fractal.***

Frente a las instancias políticas y económicas externas, que parecen penetrar y determinar las características y procesos de un espacio urbano de apariencia frágil, (en donde los habitantes son unos simples espectadores), vale la pena pensar si todavía existen espacios en la gran ciudad que conserven la suficiente carga simbólica para poder conformar un imaginario urbano que no sólo sea una muestra de la ciudad pasada (idealizada) o de la ciudad futura (deseada), sino de la ciudad posible. Una ciudad



que comunique a sus habitantes la esencia y fortaleza de su sociedad, al mismo tiempo que vigorice los sentidos de pertenencia y adscripción que arraigan a los ciudadanos a su hogar, (este último entendido en su sentido más amplio que va más allá de la propia casa y se extiende al entorno sociocultural inmediato a ella); pero que también hable de los retos que impone el futuro, así como de las nuevas formas de habitar esta fragmentada urbe posmoderna.

Una urbe habitada por una sociedad híbrida, heterogénea, hecha de superposiciones y simultaneidades, en la que conviven las arquitecturas del pasado y el presente con los artefactos tecnológicos actuales, como los medios masivos de comunicación y transporte que han acortado las distancias y borrado las fronteras de los Estados, así como los ultramodernos aparatos electrónicos que han permitido comercializar prácticamente todas las áreas de la vida social, privatizar el consumo cultural, y desarrollar una gran variedad de formas culturales, sin que ninguna de ellas predomine. De forma que en la actualidad las ciencias y disciplinas que estudian la ciudad se enfrentan ante el reto de entender un espacio urbano conformado por fragmentos que se contraponen y complementan entre sí a la vez. Desde aquellos fragmentos que son una muestra de una sociedad múltiple y plural que está tratando de recomponer, relacionar y potenciar las concordancias de su carácter híbrido y heterogéneo; hasta aquellos fragmentos que acatando los intereses del mercado global promueven territorios con una estructura controlada, segregada y privatizada hecha de mundos individuales.

Ante este panorama, en el que el espacio urbano pareciera no tener un discurso comprensible, valdría la pena plantearse una nueva forma de interpretar los actuales procesos de urbanización de la ciudad, debido a que los conocimientos acerca de éstos se encuentran cada vez más fragmentados, no sólo por la diversidad de temas o problemas que están inmersos en las investigaciones urbanas y las diferentes disciplinas que se encargan de estudiarlos, sino por el surgimiento de nuevos temas como la insustentabilidad, el medio ambiente, el neoliberalismo económico, la democratización política, el aumento de la pobreza y la segregación socioespacial, la baja calidad de vida, la ciudad informacional, los imaginarios y la urbanización sociocultural, entre otros, que atraen a nuevas disciplinas que se creían ajenas al estudio de la urbe.

De acuerdo con Rafael López Rangel (2006), para enfrentar estos retos epistemológicos que plantean los actuales procesos de urbanización se requiere (parafraseando a I. Wallerstein) “impensar la ciudad”, esto implica no sólo repensar los paradigmas convencionales de los análisis urbanos, la planeación territorial, las teorías, conceptos y premisas de la ciencia moderna que se han prolongado a lo largo del siglo XX, sino establecer una frontera, ciertamente ancha y sinuosa, plena de incidentes entre estas formas de conocimiento provenientes del apriorismo (convicción donde el conocimiento esta dado y aterrizado desde su creación, por lo que la realidad debe ajustarse a una teoría determinada) y el pensamiento funcionalista positivista (sustentado en un empirismo donde el conocimiento se fundamenta en un conjunto de datos, hechos o experiencias sensoriales que se vinculan funcionalmente) y las formas superiores del conocimiento, que están significando la construcción del pensamiento complejo surgido en el campo de conocimiento de las ciencias naturales y matemáticas.

Un pensamiento complejo (basado en un constructivismo dialógico entre teorizaciones y experiencia, capaz de explicar un conjunto complejo en continua transformación, así como la interdefinibilidad de sus procesos) que permita concebir un nuevo entorno epistemológico capaz de superar las suposiciones del apriorismo y el funcionalismo positivista, que nos han hecho creer que el conocimiento de lo sociocultural y de las cuestiones urbanas es un espejo fragmentado de disciplinas y conocimientos de carácter determinista, reduccionista y lineal (economía, arquitectura, urbanismo, ingeniería de transporte, sociología, antropología, entre otras), que se prestan para analizar por separado cada una de las partes que los constituyen y que por consiguiente generan sectores separados dentro de la ciudad como la vivienda, el transporte, la economía, la sociedad, el medio ambiente, etc., aspectos que hacen a la urbe incomprensible, sobre todo si consideramos que esta es un conjunto de procesos urbanos con una gran cantidad de interrelaciones y retroacciones producidas por la sociedad.

Lo anterior implica aplicar una transdisciplinariedad que elimine el principio de disyunción que ha dividido a las diversas disciplinas que estudian a la ciudad: entre aquéllas que la consideran como “un objeto y sin sujetos” y aquéllas que la conciben como “un conjunto de sujetos sin objetos” y que por el contrario propicie la articulación entre los conocimientos de la ciudad, a través de un marco epistémico común, con el propósito de identificar a aquellos elementos que sirven como eslabones para ensamblar cada fragmento del espacio urbano posmoderno dentro de un análisis profundo y coherente, que conduzca a un diagnóstico integrado y a una formulación compartida de políticas urbanas alternativas, incluso llegando a replantear algunos conceptos que parecieran haber caído en desuso, tal como lo propone Rolando García (2006: 105-106).

Con base en este propósito y considerando, que el pensamiento complejo converge con el nuevo movimiento en estudios culturales surgido en el ámbito de las humanidades (que critica la existencia de cánones estáticos que reflejan juicios universalmente válidos sobre el mundo de los artefactos culturales), cuando ambos campos de conocimiento afirman que los valores y juicios están socialmente condicionados y en cambio permanente (Giménez, 2005:371), no parece descabellado plantear que el espacio urbano actual, fragmentado por múltiples procesos reestructuradores (económicos, políticos, sociales y espaciales, entre otros), pueda ser entendido desde su dimensión cultural, a través de un concepto que permita analizar la relación diversa, dinámica e histórica que existe entre la ciudad y el ciudadano. Una relación entre lo urbano y la urbanización que tiene implicaciones importantes en el análisis del proceso de urbanización que da origen tanto a la ciudad como a las estructuras sociales y sus estilos de vida, bajo tres condiciones, como lo plantea Ricardo Antonio Tena Núñez (2007:74-75):

- a) Asumir que se trata de una relación compleja (dialógica en el sentido de Morin) entre dos grandes dimensiones o ámbitos (espacial y social) que interactúan y se afectan mutuamente, actuando con un cierto grado de autonomía relativa y bajo condiciones históricas que determinan y orientan cada momento del proceso.
- b) Distinguir en la relación al menos dos direcciones (sentidos) de la interacción: uno que va de lo social a lo espacial y otro de lo espacial a lo social, en cuyo movimiento, alternativamente, uno es objeto o sujeto del otro.
- c) Identificar en esa forma de la relación, al menos, los componentes de cada uno de los ámbitos y las interacciones que los unen, las características que presentan, los mecanismos con que operan, los efectos que generan y las tendencias que siguen.

Lo anterior da muestra de la dualidad y simultaneidad del proceso de urbanización en dos sentidos: uno que va de lo social a lo espacial y otro que va de lo espacial a lo social. Al primer sentido se le denomina “socialización de lo espacial” o simplemente “urbanización” y da cuenta de la parte de la relación donde lo social percibe e interviene en el espacio, es decir, la forma en que el ciudadano funda a la ciudad y la transforma. Por su parte al segundo sentido se le denomina “espacialización de lo social o urbanización social” y se refiere a la otra parte de la relación donde se aprecian las condiciones que el espacio impone a lo social, es decir, la manera en que el espacio urbano crea y moldea a la estructura social y sus estilos de vida urbanos, lo que implica el reconocimiento de los efectos generados por la ciudad sobre el ciudadano que la habita.

Desde la dimensión de lo cultural a esta urbanización social se le denomina urbanización sociocultural dispositivo teórico destinado a explicar: cómo, de qué forma y bajo qué condiciones, el espacio urbano genera efectos culturales significativos en la sociedad que lo habita; entendiendo que es lo urbano del espacio (su ser naturaleza, carácter y características) lo que incorpora la sociedad como un lugar de “experiencia urbana”, lo que la hace sociedad urbana (la urbaniza), es el espacio que moldea sus formas de vida, las territorializa y les brinda una adscripción (identidad) urbana particular que opera a distinta escala y bajo diversas modalidades sociales y culturales (Tena, 2007:195).

Pero ¿cómo opera el proceso de urbanización sociocultural de un espacio urbano? Para entenderlo es necesario señalar en primer lugar que este proceso se expresa en las formas culturales que asumen las configuraciones sociales (estructuras, relaciones, jerarquías, grupos sociales, organizaciones, instituciones, etc.) en sus prácticas y expresiones, según las características y modalidades del espacio urbano que las coge (donde tienen lugar y se desarrollan), integrando significados, modos y estilos de vida, lenguajes, códigos, valores y otros atributos de la cultura que se manifiestan como formas de identidad, las cuales pueden ser estudiadas a través de los productos culturales, la dinámica de las prácticas ciudadanas y los imaginarios que produce la sociedad al urbanizar la ciudad.

Pero esto no es todo, entender a la ciudad fragmentada a través del proceso de urbanización sociocultural implica en el fondo concebir que el tiempo y el espacio urbano no se encuentren disociados, a pesar de presentarse procesos de territorialización y desterritorialización que los muestran como caóticos, desintegrados, inseguros, irregulares y cambiantes. Espacios urbanos penetrados por procesos globales que pueden ser analizados a través del discurso de identidad generado por determinados grupos de ciudadanos; aspecto que nos invita a reflexionar sobre el uso de las herramientas epistemológicas del pensamiento complejo, con el propósito de ver si un espacio urbano fragmentado puede tener una coherencia de conjunto al ser analizado desde su dimensión cultural, para lo cual sería pertinente suponer que ciertas características de este espacio urbano metafóricamente lo hacen funcionar como un fractal, con el propósito de integrar un modelo de análisis que explique el aparente caos de la realidad urbana contemporánea.

¿Pero qué es un fractal? Los objetos o estructuras fractales fueron descubiertas contemporáneamente por el ingeniero y matemático Benoît Mandelbrot en 1975. La palabra fractal proviene del latín *fractus*, que significa fragmentado, fracturado,

fraccional o simplemente roto o quebrado. Según García (2000:149) se trata de objetos con contornos sinuosos, pero con una estructura tal que al magnificar cada fracción del contorno aparece la misma configuración del total (principio de auto-similitud). En muchos casos los fractales pueden ser generados por un proceso recursivo o iterativo capaz de producir estructuras autosimilares independientemente de la escala específica. De forma que los fractales son estructuras geométricas que combinan irregularidad y estructura, donde los fragmentos no sólo remiten los unos a los otros, sino también al todo.

Otro aspecto importante sobre los fractales es que su dimensión es fraccionaria. Es decir, en vez de ser unidimensional, bidimensional o tridimensional (como son las dimensiones de los objetos que nos son más familiares), la dimensión en la mayoría de los fractales no se ajusta a dichos conceptos tradicionales. Más aún, su valor raramente puede ser expresado con un número entero. Esto es, precisamente, lo que les ha dado su nombre. La geometría de esos contornos se llama geometría fractal. De acuerdo con Montaner (2002:205) las geometrías fractales se han constituido en una nueva epistemología, en una aportación crucial para representar y crear cualquier tipo de objeto natural o artificial: los fractales son una nueva manera de geometrizar el caos de la naturaleza, de iluminar el desorden, midiéndolo, representándolo y domesticándolo.

En los fractales se muestran patrones y estructuras bastante irregulares que a la vez se repiten de forma regular, en otras palabras, la frecuencia de repetición de estos patrones es constante, por lo tanto podemos decir que existe una irregularidad muy regular, que implica la existencia de un orden dentro del caos, donde lo imprevisible convive con lo estructurado, y lo difuso con lo concreto de acuerdo al lenguaje de la naturaleza, en el cual si una característica predomina dentro del ambiente se convierte en un patrón. Lo anterior, hace posible plantear una metáfora sobre el espacio urbano contemporáneo como un espacio fractal, alusión que tomando como base lo expuesto previamente, implicaría hacer una analogía con una figura geométrica cuya forma y construcción este basada en las reglas sobre la irregularidad, la fragmentación y el caos, en este sentido, un espacio fractal sería aquel espacio urbano fragmentado social y espacialmente donde existen diferencias entre cada fracción que lo conforma, pero donde también existe una coherencia de conjunto, tal como lo considera Michel Maffesoli (2004:36).

Para explicar el comportamiento de este tipo de espacios, se hace necesario plantear una metodología de análisis con una sólida fundamentación epistemológica y un marco teórico-conceptual capaz de orientar un estudio sobre los efectos culturales que un espacio fragmentado tienen sobre la sociedad que lo habita. Fragmentación que ha tenido su impacto en el proceso de urbanización sociocultural de la ciudad, al modelar cierto tipo de prácticas urbanas como las relacionadas con el tiempo libre y a su vez construir dos tipos de identidades, que guardan entre sí una relación de tipo dialógico, la primera sustentada en el ocio, la sociabilidad y el espacio público y la segunda en el entretenimiento, el consumo y el espacio privado.

### ***1.1.3.-Espacio urbano y complejidad.***

Para estudiar una ciudad fragmentada como un espacio fractal, es necesario utilizar una nueva serie de enfoques surgidos en el campo de la ciencia y asociados al estudio de la complejidad y la simplicidad. Un nuevo paradigma para interpretar el pensamiento sistémico que emerge desde aportaciones tan sugerentes como el pensamiento complejo de Edgar Morin y la teoría de los sistemas complejos de Rolando García, marco teórico-conceptual propio del contexto posindustrial, posmoderno, globalizado e informacional, de este mundo contemporáneo, donde los avances tecnológicos

desempeñan un papel significativo dentro de una sociedad deseosa de consumir impresiones y espectáculo. Los antecedentes del pensamiento complejo se pueden encontrar, en el paradigma del caos, que fue planteado por el pensamiento griego, y ha recorrido todo el siglo XX, desde los dadaístas hasta la filosofía estructuralista pasando por la teoría del caos de Lorenz<sup>1</sup>. De acuerdo con Joseph Maria Montaner (2002:204) el caos trata de un tiempo que se anuda como un ovillo, que siempre reaparece con nuevos rostros y va dirigido a un sujeto capaz de disfrutar de la incertidumbre de lo imprevisible.

La reaparición del caos se produce en un mundo en el que predomina la indeterminación y la relatividad, que forma parte de un universo en el que, tal como lo ha definido René Thom (1997), Ilya Prigogine (1983), Benoît Mandelbrot (1987), Ramón Margalef (1968) o Jorge Wagensberg (2003), el futuro no está escrito. Uno de los principios del caos es la Segunda Ley de la Termodinámica, desarrollada por Norbert Wiener (1950). Esta ley está basada en el concepto de entropía, que mide el grado de desorganización de un sistema cerrado. De acuerdo a este principio en la medida que el grado de degradación y desorden aumentan (y esto es una tendencia general de la evolución del universo), los sistemas van pasando de un estado de organización y diferenciación a otro de caos y similitud. Para medir el grado de desorganización David Ruelle y Floris Takens (1971) propusieron el concepto de extraño atractor. Este fue definido como una parte dentro de la dinámica de un sistema caótico que se mueve y cambia pero que tiende a retornar a un punto fijo o a un ciclo que se repite, es decir, una parte que tiene la cualidad de la estabilidad (García Vázquez, 2004:125), comprobando que existe orden dentro del caos, a pesar de que una pequeñísima presión externa pueda causar un gran cambio dentro de la trayectoria del evento determinado por los atractores.

Para explicar este panorama epistemológico, los conceptos de la modernidad como la simplicidad, la mecanización y la racionalización entre otros han sido confrontados con nuevos conceptos propios de la posmodernidad como la complejidad, la heterogeneidad, la contradicción y la ambigüedad. Conceptos que tratan de ejercitar un pensamiento capaz de entender la realidad actual, al evitar una visión unidimensional y abstracta, y privilegiar el conocimiento multidimensional (Morin, 2005). Pero ¿a qué nos referimos con el concepto de complejidad? De acuerdo a Rolando García (2000: 67) es necesario reparar en el hecho de que no existe una definición usual del sustantivo complejidad. Lo que se describe comúnmente es el adjetivo complejo, identificándolo con situaciones, comportamientos, procesos, a los que se puede clasificar de complejos, en un sentido que es necesario precisar en cada caso. Hablamos de algoritmos complejos, de comportamientos complejos, de estructuras complejas, entre otros casos. En cada una de estas expresiones cambia el sentido de lo complejo.

Ante esta disyuntiva cabe la pena aclarar que el concepto de complejidad se toma en primera instancia en el sentido que lo plantea Edgar Morin en su obra mayor que lleva por título: el Método publicada a partir de 1977 y que actualmente cuenta con

---

<sup>1</sup> La teoría del caos fue formulada por un meteorólogo Edward Lorenz en 1961. La idea de la que parte la teoría del caos es simple: en determinados sistemas naturales, pequeños cambios en las condiciones iniciales conducen a enormes discrepancias en los resultados. Este principio suele llamarse efecto mariposa debido a que, en meteorología, la naturaleza no lineal de la atmósfera ha hecho afirmar a muchos científicos que es posible que el aleteo de una mariposa en determinado lugar y momento, pueda ser la causa de un terrible huracán varios meses más tarde en la otra punta del globo.

seis tomos en los cuales se refiere a la complejidad como un tejido (*complexus*: lo que está tejido en su conjunto) de constituyentes heterogéneos inseparablemente asociados, que presenta la paradoja de lo uno y lo múltiple. La complejidad se presenta con los rasgos inquietantes de lo enredado y muestra en un matrimonio a vena de serpientes, el orden con su eterno contrincante el caos, dos términos que parecen autoexcluirse, pero que están íntimamente entrelazados. El concepto de la complejidad se opone al concepto de la simplicidad, que pone orden en el universo y persigue todo tipo de desorden y caos. La simplicidad, que o bien separa lo unido, o bien unifica lo que es diverso, nos presenta la pareja disyunción-reducción, frente a la que se opone con energía el dúo maldito de la complejidad: orden y caos.

Diversas patologías afectan al pensamiento moderno: la hiper-simplificación que ciega al espíritu de la complejidad de lo real; el idealismo, donde la idea oculta a la realidad que pretende traducir; el dogmatismo, que encierra a la teoría en sí misma, y la racionalización que encierra lo real en un sistema coherente. Para ayudar a concebir la complejidad Morin (2005) sugiere tres principios: el dialógico, el de recursividad y el hologramático. En el principio dialógico dos elementos son necesarios uno para el otro, complementarios y concurrentes pero también antagonistas. Hay una dialógica entre éstos. El principio dialógico nos permite mantener la dualidad en el seno de la unidad. Orden-desorden, dos enemigos, uno suprime al otro, se opone, lo combate, pero al mismo tiempo, ambos colaboran, se alimentan el uno del otro y producen la organización y la complejidad.

En el principio de recursividad organizacional cada momento no sólo interactúa con otros momentos, sino que retroactúa sobre sí mismo, es decir, desde esta lógica un proceso es producido y al mismo tiempo productor. Un proceso recursivo es aquél en el cual los productos y los efectos, son al mismo tiempo, causas y productores de aquéllo que los produce. Para el principio hologramático, el menor punto de la imagen del holograma contiene la casi totalidad de la información del objeto representado. La parte está en el todo y el todo está en la parte. El reduccionismo no ve más que las partes y el holismo no ve más que el todo. Entonces, podemos enriquecer al conocimiento de las partes por el todo y del todo por las partes, en un mismo movimiento productor de conocimientos, al considerar a una fracción de la realidad como un sistema de acuerdo a las siguientes características enunciadas por Morin (2005:113):

- a) Cada una de las partes del sistema pueden ser singulares u originales al mismo tiempo que disponen de los caracteres generales y genéricos de la organización del todo.
- b) Cada una de las partes del sistema pueden estar dotadas de relativa autonomía.
- c) Cada una de las partes del sistema pueden establecer comunicaciones entre sí y efectuar intercambios organizadores.
- d) Cada una de las partes del sistema pueden ser eventualmente capaces de regenerar el todo.

De manera que el pensamiento complejo, no concibe la integración del conocimiento de manera lineal a través del principio de la relación sucesiva causa-efecto, sino en forma de bucle recursivo, es decir, como la forma que toma la organización del proceso de conocimiento al cubrir el principio de recursividad y ciertamente de los otros dos principios de la complejidad. Se trata de una representación “geométrica” que expresa la organización referida, que contempla también las “dispersiones” que caracterizan a la naturaleza “disipativa” de este tipo de sistemas, y que de acuerdo con ésta, encierran la posibilidad de la auto-organización y la auto-

producción (López, 2006:34). Con base en lo anterior, en esta parte de la investigación se utilizará el término complejo como adjetivo en la expresión sistema complejo en el sentido planteado por García (2000:68), el cual es compatible con los planteamientos de Morin. De forma que se debe considerar al término sistema como una representación de un corte de la realidad (que en nuestro caso es el espacio urbano) que es analizable (aunque no sea en general formalizable) como una totalidad organizada con propiedades que no resultan aditivamente de las propiedades de los elementos constituyentes.

La organización del sistema es el conjunto de las relaciones entre los elementos que lo constituyen, incluyendo las relaciones entre las relaciones, mientras que el funcionamiento de dicho sistema hace referencia al conjunto de actividades que puede realizar el sistema como resultante de la coordinación de las funciones que desempeñan sus partes constitutivas. Los elementos con los cuales se constituyen estos sistemas expresan abstracciones y conceptualizaciones del material empírico (observables, hechos, procesos) tomados del dominio de la investigación. En este sentido la organización de dicho material se realiza a partir de inferencias con las cuales se vinculan los procesos que concurren al tipo de actividades que caracterizan el funcionamiento del sistema (García, 2006:182).

Estos sistemas pueden ser clasificados en dos grandes grupos: los sistemas descomponibles y los sistemas no descomponibles o semi-descomponibles. De acuerdo con García (2000:68) los sistemas descomponibles son conjuntos de elementos organizados con un funcionamiento característico pero cuyas partes son aislables y pueden modificarse independientemente unas de otras. Una casa es un ejemplo de sistema descomponible. En tanto sistema tiene propiedades características como totalidad, tales como estar bien iluminada, ser fresca en verano, poseer condiciones de seguridad etc. Pero es descomponible, vale decir, es modificable sin que se modifique los demás elementos como el sistema eléctrico, los pisos y las ventanas. Un sistema descomponible muy sofisticado será calificado de complicado pero no de complejo.

Por otra parte, García (2000:68) describe al sistema no descomponible o semi-descomponible, como aquel sistema constituido por procesos<sup>2</sup> determinados por la confluencia de múltiples factores que interactúan de tal manera que no son aislables. En consecuencia el sistema no puede ser adecuadamente descrito, ni su funcionamiento explicado por mera adición de enfoques parciales provenientes de estudios independientes sobre cada uno de sus componentes. En un sistema no descomponible, los distintos componentes sólo pueden ser definidos en función del resto. Así un sistema descomponible será calificado como complejo, debido a que los elementos o subsistemas que lo integran están interdefinidos. Un ejemplo de sistema complejo sería el espacio urbano, el cual puede entenderse como un sistema complejo de la cultura material en el cual cada proceso que lo conforma no se puede definir sin definir cada uno de los múltiples procesos con los cuales esta interdefinido de manera compleja de acuerdo a los principios dialógico-recursivo-hologramático.

---

<sup>2</sup> Un proceso es un cambio o una serie de cambios que constituyen el curso de acción de relaciones que se designan como causales entre hechos o eventos (naturales o producidos por la intervención humana). Los procesos no son datos dados empíricamente a través de la experiencia directa, ni son observables construidos como interpretación de los datos: son relaciones establecidas sobre la base de la inferencia (García, 2000:70).

De forma que como cualquier sistema complejo, el espacio urbano también tiene propiedades características como totalidad, tales como poseer condiciones de inseguridad, ser caluroso en verano, permanecer oscuro en la noche, etc. Pero no es modificable o descomponible, sin que se modifiquen los demás elementos que lo constituyen, como por ejemplo no se puede entender el carácter público de un espacio urbano sin considerar que también existe un espacio privado, que a su vez están integrados por un espacio físico y un espacio social, que determinan las características económicas, políticas y culturales del espacio urbano a través del tiempo (espacio histórico) produciendo imágenes cargadas de significados (espacio simbólico) que a su vez le darán sentido al espacio público que forma parte de un espacio urbano determinado.

Por consiguiente, si uno de los objetivos es lograr un conocimiento complejo y profundo de un espacio urbano como la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, valdría la pena cuestionarse ¿cuáles son las bases epistemológicas que permiten analizarlo? y ¿cómo se interrelacionan estas bases con la argumentación epistemológica de la urbanización sociocultural y su método de análisis? Para esto será necesario explicar cómo se examinara a la Ciudad Deportiva a través de los conceptos, método y fundamentación epistemológica expuesta por Rolando García (2006:181-190); así como explicar su correspondencia e interacción con las consideraciones epistemológicas para el análisis de la urbanización sociocultural planteadas por Ricardo A. Tena (2007:334-346) y como ambas sirven de fundamento al marco metodológico de la hermenéutica profunda formulado por John B. Thompson (2002: XXXIV-XLIII), método de análisis clave para este tipo de estudios.



## **1.2.-Tácticas y estrategias de la hermenéutica profunda y el pensamiento complejo.**

### ***1.2.1.-Consideraciones epistemológicas y metodológicas desde la dimensión cultural.***

Como se planteó anteriormente tanto la ciudad como el espacio urbano posmoderno están constituidos por procesos asociados a una sensación de caos, desintegración, inseguridad, irregularidad y cambio continuo, determinada por múltiples factores que interactúan de tal forma que no son aislables, por lo que se podrían considerar como sistemas complejos en donde la urbanización sociocultural que ocurre en cada uno de los lugares que los integran debe ser analizada simultáneamente como un todo y como una parte. Pero ¿cómo estudiar un espacio urbano con estas características a través de un concepto como el de urbanización sociocultural? Para analizar este tipo de sistemas complejos a partir de la urbanización sociocultural habrá que distinguir inicialmente dos aspectos importantes planteados por Ricardo A. Tena Núñez (2007:329) para los estudios de la ciudad y la cultura: uno epistemológico y otro metodológico.

El primero referido a los requerimientos y características formales de las ciencias sociales en materia de estudios culturales que le asignan un carácter científico basado en su base teórica y conceptual y el segundo relativo a los procedimientos y estrategias empleadas para describir y explicar los fenómenos culturales sobre una base teórico-conceptual, sometida a controles específicos de léxico, paradigmas, modelos y métodos, susceptibles de refutarse y someterse a los parámetros compartidos por la comunidad científica. El léxico adecuado para esta clase de análisis debe de partir de un sistema de conceptos<sup>3</sup> donde la cultura y la ciudad ocupen el papel principal debido a que definen y delimitan el objeto de estudio de las principales disciplinas en las que se sustenta una investigación sobre la urbanización sociocultural en espacios fragmentados: la antropología y el urbanismo.

En lo que respecta a la cultura se retoma la concepción simbólica de la cultura de carácter estructural planteada por John B. Thompson (2002:203) donde esta es definida como el conjunto de formas simbólicas (en el sentido de Clifford Geertz) – acciones, objetos y expresiones significativas de diversos tipos– en relación con contextos y procesos históricamente específicos y socialmente estructurados, por medios de los cuales, se producen, transmiten y reciben, tales formas simbólicas. De acuerdo con Tena (2007:333) esta concepción es compatible con las propuestas gramscianas, los desniveles de Cirese y hasta los campos de Bourdieu, debido a que define cuidadosamente los componentes y las dimensiones del contexto social de la cultura, como un resultado de las relaciones asimétricas de poder, el acceso diferencial a los recursos y oportunidades sociales y los mecanismos institucionalizados destinados a las formas simbólicas. De esta manera la cultura no se aísla de los demás fenómenos sociales, al definirse por medio de las formas simbólicas expresadas en toda práctica social.

De acuerdo con Thompson (2002:204) estas formas simbólicas manifiestan cinco aspectos: el intencional (son producidas por un sujeto que se propone comunicarse con otros sujetos), el convencional (implican reglas, códigos y convenciones de varios tipos), el estructural (constan internamente de una estructura

---

<sup>3</sup> Términos cuyo contenido de significación puede definirse sin ambigüedad (Tena, 2007:330).

articulada de elementos relacionados entre sí), el referencial (se refiere a objetos externos y dicen algo acerca de ellos) y el contextual (se hallan inmersas en contextos y procesos sociales históricamente específicos). Las formas simbólicas así caracterizadas son objeto de procesos y estrategias de valorización simbólica y económica, dentro de un mundo donde los medios masivos de comunicación han alterado profundamente a la cultura y sus modos de transmisión.

Por su parte, la ciudad puede ser definida de acuerdo a la definición de Jordi Borja (2003) como: el espacio público. Como lo menciona Tena (2007:333) esta concepción arraiga el análisis urbano a la materialidad física de la ciudad y además establece el sentido de la ciudad a través de su evocación al concepto de ciudadanía con el cual se combina para construir un modelo urbano explicativo que problematiza los diversos escenarios de la ciudad contemporánea donde se destaca el derecho a la ciudad, la privatización, la exclusión social y la producción del espacio público, entre otros temas. Los paradigmas<sup>4</sup> y modelos<sup>5</sup> adecuados para analizar un espacio urbano posmoderno desde la dimensión cultural se encuentran distribuidos sobre dos ejes. El primero es el eje teórico donde los paradigmas y modelos se encuentran en el extremo de la lingüística caracterizado por el intento de explicar los comportamientos concretos a partir de reglas implícitas interiorizadas por los agentes sociales, es decir, especializados en revelar las referencias significativas-normativas interiorizadas que regulan la acción social y la integración de la sociedad.

El segundo es el eje metodológico donde los métodos se ubican en el extremo de la epistemología hermenéutica que hace hincapié en el problema del sentido, de la comprensión y de la interpretación de las formas simbólicas. De acuerdo a la Enciclopedia Encarta (Microsoft, 2003) la hermenéutica es el arte de interpretar textos para fijar su verdadero sentido, donde la comprensión es entendida como un proceso de reconstrucción psicológica de la intención original del autor por parte del lector. Para Martín Heidegger y Hans-Georg Gadamer este dilema puede ser descrito como un círculo hermenéutico, en alusión al modo en que la comprensión y la interpretación, la parte y el todo, se relacionan de manera circular. Basado en el enfoque metodológico hermenéutico de interpretación y específicamente en la idea de hermenéutica profunda de Ricoeur, Thompson elabora desde su concepción simbólico-materialista de la cultura el método de la hermenéutica profunda con el propósito de estudiar los fenómenos sociales y culturales como actividades de comprensión y de interpretación, aspecto contrario a los propósitos positivistas.

Para Thompson (2002) en la hermenéutica profunda podemos distinguir dos niveles: la hermenéutica de la vida cotidiana<sup>6</sup> y la hermenéutica profunda<sup>7</sup>. El método

---

<sup>4</sup> Los paradigmas son marcos de pensamiento u orientaciones teórico-metodológicas a propósito de las cuales existe cierto acuerdo dentro de la comunidad científica, porque son útiles y fecundos (Tena, 2007:330).

<sup>5</sup> Los modelos son esquemas simplificadores o descripciones idealizadas de un determinado fenómeno social, generalmente elaborado en el marco de un paradigma (Tena, 2007: 331).

<sup>6</sup> La hermenéutica de la vida cotidiana también conocida como interpretación de la doxa está integrada por las opiniones, creencias y juicios que sostienen y comparten los individuos que conforman el mundo social. (Tena, 2004:4).

<sup>7</sup> La hermenéutica profunda expuesta por Ricoeur sostiene que todo proceso de interpretación científica de los fenómenos sociales y culturales debe estar mediado por fenómenos explicativos y objetivantes, de manera que “explicación e interpretación” se complementan como una parte del círculo hermenéutico (Tena, 2004:4).

de análisis hermenéutico parte de la recopilación de la información de la vida cotidiana, y aborda la hermenéutica profunda considerando tres fases o niveles: el análisis socio-histórico, el análisis formal o discursivo y la interpretación-reinterpretación de la dimensión referencial de los imaginarios e identidades. De manera que para analizar estas formas simbólicas relacionadas con la Ciudad Deportiva, primero habría que realizar una interpretación de los escenarios (públicos y privados), los actores (ciudadanos y consumidores que usan este complejo deportivo) y las reglas (pautas de comportamiento de estos actores) que son identificados durante la observación ordinaria<sup>8</sup>, registrados y clasificados con base en los principios de organización descritos anteriormente.

Posteriormente se debe realizar una reinterpretación de la Ciudad Deportiva mediante las tres fases de la hermenéutica profunda. La primera, conocida como el análisis socio-histórico, implica el estudio de las formas simbólicas con relación a contextos y procesos especificados históricamente y estructurados socialmente a través y por medio de los cuales, estas formas simbólicas se producen, transmiten y reciben (Thompson, 2002:220). Es decir, se deben explicar las características de las fases estructurantes y estructuradas de los estados que caracterizan a la Ciudad Deportiva, para lo cual los principios de evolución y la teoría de la equilibración resultan ser muy útiles. La segunda, conocida como el análisis formal o discursivo consiste en explicar los rasgos estructurales y las relaciones de los objetos y los enunciados significativos. En tanto construcciones simbólicas complejas, estos objetos y enunciados están estructurados de varias maneras, de acuerdo a esquemas, tales como, reglas gramaticales, lógica narrativa o la sistemática yuxtaposición de imágenes (Thompson, 2002:227).

El análisis formal de estos rasgos y relaciones estructurales puede hacer emerger tales esquemas, y resaltar ciertas relaciones y patrones que son característicos del objeto o de los enunciados en cuestión. De manera que en esta etapa, el análisis de la Ciudad Deportiva se realiza a partir de la interpretación de los significados que los actores le asignan a cada fragmento de este complejo deportivo, los cuales pueden ser recopilados mediante las técnicas del mapa mental<sup>9</sup> y la entrevista semidirigida<sup>10</sup>. La tercera etapa, conocida como la interpretación-reinterpretación de la dimensión referencial de las formas simbólicas inicialmente registradas como parte de la interpretación de la vida cotidiana se construye sobre la base del análisis histórico y discursivo; retomando los hallazgos aportados por cada uno de estos análisis para emplearlos como elementos de una interpretación creativa y constructiva. En otras palabras lo que se busca es reinterpretar la interpretación preliminar de la vida cotidiana con base en las interpretaciones de obtenidas de los análisis sociohistórico y discursivo.

---

<sup>8</sup> La observación ordinaria consiste en mirar con un fin determinado solamente lo que sucede y registrar los eventos en el escenario, para lo que se requiere un esquema de trabajo con el objeto de captar las manifestaciones y aspectos más trascendentes y significativos de la sociedad y su vida cotidiana, sin que el investigador participe en ellos (Rojas, 2001:206).

<sup>9</sup> El mapa mental es la combinación de entrevistas y dibujos. Esta técnica consiste en Entrevistar a individuos al azar y pedirles que realicen un dibujo del lugar. A partir del cual, la entrevista se desarrolla alrededor de la interpretación de su propio dibujo: lo interesante de esta técnica es que refleja más la visualización (es decir la legibilidad de la ciudad) que la verbalización del espacio. Aunque al continuar la entrevista converjan las dos técnicas (Ortiz, 1998:22).

<sup>10</sup> La entrevista semidirigida es una técnica cualitativa que consiste en plantear interrogantes con el fin específico de que un individuo pueda expresar una conversación sobre las experiencias y conocimientos relevantes sobre el tema que se estudia (Rojas, 2001:217).

Pero aunque retoma estos hallazgos la interpretación no se agota en ellos. Por muy rigurosos y sistemáticos que sean los métodos del análisis formal o discursivo, estos no pueden evitar la necesidad de una construcción del significado, es decir, de una explicación interpretativa de lo que es representado o dicho (Thompson, 2002:235). Al explicar lo que se dice o se representa, el proceso de interpretación trasciende el dominio de la construcción simbólica: formula un significado probable y ofrece una versión que puede ser arriesgada y estar abierta a la discusión. Sin embargo, como se planteó anteriormente las características de la urbanización sociocultural de la Ciudad Deportiva no pueden ser analizadas únicamente por medio de las consideraciones epistemológicas para el análisis de la urbanización sociocultural y el método de la hermenéutica profunda, las cuales aunque permiten profundizar en la manera en que el espacio urbano interacciona con el ciudadano que lo construye y usa, (reinterpretando esta relación a partir del análisis de las formas simbólicas que han sido conformadas a través de los años), no son suficientes para fundamentar un estudio de los componentes y procesos que caracterizan a un espacio urbano fragmentado por procesos interdefinibles entre sí, toda vez que éstos lo hacen funcionar como un sistema complejo.

Por ello se hace necesario considerar los conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación transdisciplinaria, planteados por Rolando García, que permiten tener una aproximación a cada uno de los elementos y subsistemas que integran este sistema complejo, así como a las relaciones y procesos que tienen lugar entre cada uno de estos componentes y de estos componentes como totalidad con el exterior. La interacción entre las propuestas de origen lingüístico y hermenéutico con aquéllas originadas en el pensamiento complejo es posible si se considera que la propuesta metodológica de la hermenéutica profunda puede servir de marco general para integrar un método conjunto de análisis de la urbanización sociocultural en un espacio urbano fragmentado. Esto es posible gracias a que como lo plantea Tena (2007:349-351), una de las virtudes de la propuesta metodológica de Thompson radica en el hecho de que permite integrar diferentes técnicas de análisis de manera sistemática y coherente, explotando todas sus virtudes y reconociendo todas sus limitaciones, y por otra permite conjugar una explicación profunda que conjugue el análisis interno de las formas simbólicas con sus condiciones sociohistóricas.

Pero sobre todo es de destacar que, aun cuando la metodología de Thompson hace énfasis en la dimensión hermenéutica de la cultura, no contiene una posición metodológica excluyente ni siquiera contra el positivismo que critica. Para Thompson (2002:274-275) otros tipos de análisis pueden ser apropiados y hasta de vital importancia, para el análisis de lo social y de las formas simbólicas, pero sin embargo estos deben ser considerados como enfoques parciales porque de acuerdo a la hermenéutica, muchos fenómenos sociales son constructos dotados de sentido que necesariamente tienen que ser interpretados. Por lo tanto, las etapas del método de hermenéutica profunda, tienen que ser considerados como una dimensión complementaria e indispensable pero que no excluye radicalmente otros tipos de análisis.

### ***1.2.2.-Principios de organización y de evolución.***

Una vez que se ha visto la pertinencia y la posibilidad de integrar otros tipos de análisis dentro del método de la hermenéutica profunda, habrá que considerar que los principios

epistemológicos y metodológicos de la teoría de sistemas complejos, ocupan un lugar particular dentro de cada etapa de análisis de la hermenéutica profunda que como ya se dijo sirve de marco general de análisis. Pero ¿cómo estudiar al espacio urbano como un sistema complejo? De acuerdo con Rolando García (2006:101) un sistema complejo se construye a partir de abstracciones e interpretaciones en el dominio de los fenómenos o situaciones que constituyen el objeto de investigación, que en este caso es la urbanización sociocultural en la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca. Un método para analizar este sistema complejo consiste en hacer recortes de los datos empíricos en totalidades relativas suficientemente autónomas como para servir de marco a un trabajo científico.

El propio Rolando García (2006:11) denomina como complejo empírico al conjunto de datos empíricos que entran en el recorte designado, aquí cabe hacer la aclaración que los datos empíricos son entendidos como el resultado de registros observables, basados en registros perceptivos pero que requieren haber establecido diferencias e identificaciones espaciales y temporales dentro del lugar al cual pertenecen, mientras que los hechos son observables pero en un contexto más amplio. De acuerdo con Rolando García (2000:74-76) existen dos tipos de principios para fundamentar un método de estudio de los sistemas complejos: los principios de organización y el principio de evolución. Los principios de organización son: de estratificación, de interacción entre niveles y de articulación interna.

El principio de estratificación determina que los sistemas complejos presentan una disposición de sus elementos en niveles de organización con dinámicas propias pero interactuantes entre sí. Es decir, los niveles no son interdefinibles y cada uno puede ser estudiado de manera relativamente independiente, pero las interacciones entre niveles son de tal naturaleza que cada uno condiciona o modula la actividad de los niveles adyacentes. En este sentido, debemos considerar que los elementos físicos<sup>11</sup>, económicos<sup>12</sup>, políticos<sup>13</sup>, históricos<sup>14</sup> y socioculturales<sup>15</sup> de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, (espacio urbano localizado al Oriente de una compleja ciudad posmoderna como la Ciudad de México) están organizados en distintos niveles que van desde los centros deportivos (Magdalena Mixhuca Siglo XXI y Velódromo Olímpico), hasta las instalaciones deportivas (canchas, albercas, pistas, etc.) pasando por las diferentes puertas (fracciones en que se dividen administrativamente los centros deportivos) que funcionan a la vez de manera autónoma y relacionada gracias a los sistemas de comunicación (teléfono, internet) y transporte (estaciones del metro, vialidades, puentes), jurídicos (leyes, planes de manejo, normas, reglamentos) y socioculturales (productos, prácticas e imaginarios urbanos), entre otros que permiten

---

<sup>11</sup> Se entiende por elementos físicos a aquellos objetos espaciales tanto naturales (vegetación, hidrografía, topografía, orografía y clima) como urbanos (traza, vialidades, plazas, parques, jardines) y arquitectónicos (viviendas y equipamientos) que son creados por la interacción entre el medio ambiente y la sociedad.

<sup>12</sup> Se entiende por elementos económicos aquellas fuerzas o modos de producción relacionados con el flujo, la organización y acumulación de capitales y el comercio.

<sup>13</sup> Se entiende por elementos políticos aquellos planes, programas o proyectos con que se conduce un asunto de interés público o los medios que se emplean para alcanzar un fin de interés público determinado.

<sup>14</sup> Se entiende por elementos históricos a aquellos testimonios (tangibles e intangibles) que han quedado del pasado y que permiten interpretar sus significados y a través de ellos hacer la reconstrucción de un hecho social que permite caracterizar una visión de la realidad del pasado.

<sup>15</sup> Se entiende por elementos socioculturales tanto a aquellos actores (personajes, grupos, colectividades y categorías sociales) como a las prácticas urbanas que realizan cotidianamente (acciones, actividades) influidas por reglas sociales (patrones de comportamiento).

relacionar, intercomunicar e identificar los distintos fragmentos que integran este espacio urbano.

El principio de interacción entre niveles determina que en un nivel dado de un sistema complejo, las interacciones con los otros niveles se puedan representar mediante cierto tipo de influencias denominadas como flujos<sup>16</sup> de entrada y flujos de salida, que no necesariamente son materiales. Al conjunto de interacciones sobre un nivel dado se le denomina condiciones de contorno de dicho nivel. Los conceptos de condiciones de contorno y de flujo se aplican también entre subsistemas de un sistema y en las interacciones del sistema total con otros sistemas. De forma que en la Ciudad Deportiva sus diferentes elementos físicos, económicos, históricos, políticos y socioculturales interaccionen entre sí, atravesando los distintos centros deportivos, las puertas y las instalaciones deportivas, creando efectos que condicionan el origen y desarrollo de los procesos urbanos que tienen lugar en cada nivel de este complejo deportivo<sup>17</sup>.

El principio de articulación interna indica que dentro de cada nivel de un sistema complejo cierto tipo de elementos, procesos y escalas de fenómenos, pueden agruparse en subsistemas constituidos por aquellos elementos que tienen un mayor grado de interconexión entre sí que con los demás. Estos subsistemas funcionan como subtotalidades que se articulan por relaciones cuyo conjunto constituye la estructura del nivel. Para Rolando García (2006:184) el estudio de un sistema complejo comienza con el estudio de uno de estos subsistemas característicos de cierto nivel. En este orden de ideas, en la Ciudad Deportiva, los elementos físicos, económicos, políticos, históricos y socioculturales pueden agruparse en diversos subsistemas, como el educativo (escuelas como la ESEF o la ENED), el recreativo (áreas e instalaciones destinadas para el ocio y el entretenimiento), el habitacional (como los dormitorios del CNART), el comercial (dulcerías, vendedores ambulantes, tiendas de *souvenirs* y establecimientos de comida rápida), el de servicios (oficinas administrativas, plantas de tratamiento de agua, módulos de vigilancia o del ministerio público) entre otros, que están a su vez interrelacionados entre sí y que se combinan para determinar las características del espacio urbano de este complejo deportivo.

Una vez que se ha descrito un sistema complejo, así como el funcionamiento de sus componentes, a través de los principios de organización, es necesario explicar la construcción del mismo, a través de un laborioso proceso de sucesivas aproximaciones, guiados por el principio general de la evolución planteado por García (2000:78). Esta construcción consiste en formular sucesivas representaciones (modelos) de la realidad empírica que se está estudiando, hasta llegar a una etapa satisfactoria definida en términos de capacidad para explicar el funcionamiento del complejo empírico del cual se partió.

De forma que para explicar la construcción del proceso de urbanización sociocultural que se está gestando en la Ciudad Deportiva, se deben formular distintas aproximaciones a las dimensiones económica, política, histórica, social, cultural y

---

<sup>16</sup> De acuerdo a Rolando García (2000:77) el concepto de flujos hace referencia de manera metafórica, por analogía al concepto de flujo magnético definido en física como las líneas de fuerza que atraviesan la superficie de un cuerpo sometido a un campo magnético.

<sup>17</sup> A partir de aquí, la denominación complejo deportivo será empleado como sustantivo para designar el conjunto de componentes que integran la totalidad de un espacio particular dedicado principalmente al ejercicio físico y las prácticas lúdicas.

espacial que permitan exponer el funcionamiento de los escenarios, actores y reglas que caracterizan a este complejo deportivo. Por ello, para entender como interactúan los ciudadanos que asisten a los espectáculos que se efectúan en el Palacio de los Deportes, se debe conocer cuál es el impacto económico de estos eventos masivos; cuáles son las reglamentaciones publicas relacionadas con ellos; en que época hicieron su aparición; cuáles son los tipos de espectadores que convocan; y cuáles son las prácticas urbanas que realizan tanto dentro como entorno a este domo de cobre.

Sin embargo para García (2000:78) esta manera de representar el sistema requiere de tres importantes aclaraciones. En primer término no es suficiente con tener un modelo que sea una descripción adecuada del sistema en un momento dado. El objetivo a lograr es una reconstrucción de la transformación (durante su desarrollo temporal) de los principales procesos que determinan el funcionamiento del sistema. De manera, que no basta con delinear las principales características de las dimensiones económica, política, histórica, sociocultural y espacial de la Ciudad Deportiva en un momento preciso, sino que es necesario rehacer el origen y desarrollo de los principales procesos que determinan el funcionamiento de este complejo deportivo. La siguiente aclaración que hace García (2000: 78-79) tiene que ver con los objetivos y con el planteamiento general de la investigación. El sistema, en cierto momento, no se presenta como algo dado, en espera de la observación y el análisis del investigador, ya que un sistema, cualquiera que sea su dominio, no es sólo un conjunto de elementos, sino un conjunto de relaciones entre ciertos elementos que pueden vincularse entre sí con referencia al funcionamiento del conjunto como totalidad.

Debido a lo anterior para estudiar la Ciudad Deportiva no sólo hace falta interpretar los distintos elementos físicos, económicos, históricos, políticos y socioculturales que la integran, caracterizando a los principales escenarios, actores y reglas de un periodo en particular, como componentes aislables, que se unen frágilmente por el simple hecho de compartir una ubicación espacio-temporal determinada. Para estudiar la Ciudad Deportiva hace falta presentar un discurso en el cual se interpretan las interacciones entre cada uno de los componentes espaciales, económicos, históricos, políticos, socioculturales que la integran, y así explicar como uno o varios de ellos en determinadas circunstancias tempo-espaciales condicionan las características de los demás, determinando el funcionamiento de este complejo deportivo. Tal es el caso de la instauración Gobierno del Distrito Federal en 1997, que influyó en la rehabilitación de este espacio urbano y modificó la apropiación física y simbólica que en la actualidad sus usuarios tienen con éste.

Por último, habrá que considerar que la construcción de un sistema complejo se hace a partir del material empírico, pero con la orientación de la teoría (García, 2000:79). Así, la propuesta metodologica que surge de los principios antes mencionados consiste esencialmente en establecer cortes temporales que exhiban las formas de organización de los elementos del sistema en los momentos correspondientes a cada uno de los cortes. Los cambios observados en la sucesión de formas organizativas sirven de base a las inferencias que permiten conjeturar, en un primer análisis, los procesos<sup>18</sup> en juego, en el pasaje de uno a otro de los cortes. Es decir, se analizan los estados sucesivos, para estudiar los procesos, sin que esto signifique un proceso unidireccional,

---

<sup>18</sup>Como lo explica López Rangel (2007), estos procesos pueden ir desde los económicos-productivos, hasta los tecnológicos, pasando por los urbano-territoriales, los sociales, los ideológicos, los políticos y los ambientales.

por el contrario, se trata de una interdefinibilidad dialéctica a través de la cual los procesos y los estados se clarifican mutuamente, buscando poner de manifiesto el funcionamiento del sistema.

Cabe aclarar que el estudio de un sistema complejo presupone fenómenos, elementos, procesos, que persisten en el tiempo, con interrelaciones que pueden ser cambiantes, pero mantienen una continuidad que nos permite referirnos a ellos como cambios en un mismo sistema. De forma que para estudiar la Ciudad Deportiva hace falta observar e interpretar críticamente lo que ocurre en ella, mediante el uso de conceptos provenientes de distintas disciplinas que nos permitan analizar los diferentes elementos que la integran y como interactúan entre sí. Para ello se tiene que realizar cortes temporales de los diferentes procesos de urbanización sociocultural que determinan el funcionamiento de este complejo deportivo, identificando los periodos de crisis y transformación, que determinan el cambio de dirección de los mismos como podrían ser la etapa de los Juegos Olímpicos de 68 o la etapa de la creación de los centros deportivos en el siglo XXI.

### ***1.2.3.-Teoría de la equilibración: la tríada y los estados.***

Por otra parte, hay que considerar que la evolución de cada sistema complejo no se realiza a través de procesos que se modifican de manera gradual y continua, sino que procede de una sucesión de desequilibrios y reequilibraciones que conducen a sucesivas reorganizaciones. Cada reestructuración corresponde a un periodo relativo de equilibrio dinámico, durante el cual el sistema mantiene sus estructuras previas con fluctuaciones dentro de ciertos límites hasta que una perturbación excede dichos límites y desencadena un nuevo desequilibrio (García, 2000:77). Este periodo de equilibrio es un juego de regulaciones, definidas como las compensaciones parciales que tienen por efecto moderar las transformaciones, por retroacción o por anticipación (García, 2000:117). De forma que la equilibración es un proceso de desarrollo que conduce a las reequilibraciones, luego de la desestabilización de las estructuras en cada estadio o nivel de organización<sup>19</sup>, manteniendo un equilibrio dinámico que es específico para cada uno de los mecanismos de los procesos de desarrollo. (García, 2000:124-126).

Estos procesos de desarrollo son dinamizados por los estados y la sucesión de etapas de carácter intra, inter, trans designadas abreviadamente como la tríada, esto es el pasaje de una etapa intra-operacional (Ia), centrada en propiedades, a una etapa inter-operacional (Ir), centrada en relaciones, para llegar a una etapa trans-operacional (T) con formación de estructuras. Las etapas contienen sub-etapas y se suceden a través del desarrollo (García, 2000:131). Metodológicamente la etapa intra-operacional (Ia) corresponde a la etapa de análisis de casos particulares sin vinculaciones con otros. La comparación de casos diferentes pone en evidencia similitudes y diferencias que conducen a una etapa inter-operacional (Ir) de construcción de transformaciones, las cuales se integran en totalidades que constituyen formas reorganizadas con nuevas propiedades en la etapa trans-operacional (T) (García, 2000:133).

Así, el análisis de la Ciudad Deportiva en la etapa intra-operacional debe hacerse mediante el estudio aislado de lugares específicos que se han representativos de

---

<sup>19</sup> Organizar significa establecer relaciones, las cuales a su vez, se van interconectando, a través de procesos de comparación y de transformación. El conjunto de relaciones y de interrelaciones de relaciones se llaman formas organizativas (García, 2000:110).



la totalidad del espacio y el proceso de urbanización sociocultural, como en el caso de los escenarios masivos como el Autódromo Hermanos Rodríguez, el Velódromo Olímpico, el Palacio de los Deportes y la Sala de Armas y el origen y desarrollo de la industria del entretenimiento en este centro deportivo. Después, en la etapa inter-operacional, se realizará una comparación de los lugares y el proceso de urbanización sociocultural para analizar las diferencias y similitudes que permitan ver cuales fueron las evoluciones determinantes en las características de la Ciudad Deportiva. Así, la época, los motivos y las características espaciales con las que se crearon cada uno de los escenarios del entretenimiento masivo o la importancia económica y simbólica de los mismos, pueden ser puntos de partida para entender las propiedades de este complejo deportivo. Por último, en la etapa trans-operacional, estas características determinantes en la transformación de estos lugares del entretenimiento masivo, servirán para conformar una nueva visión de la Ciudad Deportiva, reestructurada en base a las nuevas propiedades descubiertas en las etapas de análisis anteriores. En todo este proceso entran en juego cinco etapas características de la dialéctica (García, 2000:131):

1. Interacciones sujeto / objeto: se trata de procesos de asimilación y acomodación producto de la interacción, a través de la acción, por medio de las cuales el objeto va presentando nuevas características, que un sujeto también cambiante va reconociendo. En este sentido al estudiar a la Ciudad Deportiva se debe recorrer sus espacios con el propósito de detectar mediante una mirada crítica, lugares con propiedades específicas que determinan al proceso de urbanización sociocultural como los escenarios masivos y su relación con el origen y desarrollo de la industria del entretenimiento en este lugar.

2. Diferenciaciones e integraciones: los objetos precedentes concurren a identificar partes del objeto que no estaban diferenciadas y que al ser integradas redefinen la totalidad, la cual a su vez es susceptible de nuevas diferenciaciones, en un juego repetible. Así, mientras se observa determinado escenario de entretenimiento masivo se pueden detectar propiedades que no se habían detectado en escenarios precedentes, pero que hablan de la totalidad del proceso urbano estudiado, lo que lleva a observar de nuevo a los escenarios ya analizados en un proceso continuo. De forma que al analizar un lugar como el Autódromo Hermanos Rodríguez se puede detectar características que hablen de la industria de entretenimiento que no se habían detectado anteriormente y que obliguen a reanalizar otros escenarios como el Palacio de los Deportes, para detectar si existen características similares.

3. Relativizaciones. Caracteres que pueden ser considerados en forma aislada se presentan como propiedades absolutas, entrando en un juego de interdependencias dentro de las cuales las propiedades se tornan relativas, a través de procesos inferenciales que no son reductibles a relaciones posicionales. En este sentido, el carácter versátil del Palacio de los Deportes puede ser una característica que hable de la dinámica de la Ciudad Deportiva, dependiendo de si esta particularidad se encuentra con un patrón similar, en la mayoría de los lugares que la integran.

4. Coordinación de subsistemas. Sectores o dominios de la experiencia que aparecen como independientes u opuestos entre sí, entran en coordinación, en un proceso de mutua redefinición que los lleva a construir una nueva totalidad dentro de la cual funcionan como subsistemas. Es así como se puede detectar durante la observación de los lugares educativos de la Ciudad Deportiva (como la ESEF o la ENED) que sus características han sido determinadas por las características de los escenarios de entretenimiento masivo, sectores que a primera vista no deberían guardar una relación mutua, más allá de su ubicación.

5. El helicoide dialéctico. En la construcción de interdependencias, la dinámica de las interacciones comprende necesariamente un aspecto de sucesión tal, que todo proceso en el sentido de la construcción proactiva provoca reorganizaciones retroductivas que enriquecen las formas anteriores del sistema considerado. Así, la interdependencia entre varios escenarios de entretenimiento masivo enriquecen recíprocamente no sólo las características de estos sitios, sino las características del proceso de urbanización sociocultural de la Ciudad Deportiva.

Pero las fases de la tríada (periodos constructivos que constituyen el dominio de la dialéctica sin estructurantes lógicos) no representan un orden regular de procesos que se suceden más o menos linealmente de un nivel a otro, sino que cada etapa se desarrolla por procesos constituidos por subetapas que se suceden con características similares y en el mismo orden que gobierna la sucesión de etapas. Esta imbricación de etapas y subetapas en la tríada parecería presentar cierta analogía con los objetos fractales de acuerdo a la dinámica descrita en la fórmula analógica-recursiva-hologramática (García, 2000:141).

En este sentido, se debe comprender que al analizar el proceso urbanización sociocultural asociado a la industria del entretenimiento masivo en la Ciudad Deportiva, es posible detectar que algunas de sus etapas están relacionadas con las etapas de otros procesos como el de fragmentación de los espacios públicos debido a que están determinados por los mismos contextos políticos, económicos, espaciales y socioculturales. Para detectar estas etapas hay que identificar cuales son los escenarios de entretenimiento masivo que intervinieron en el proceso de fragmentación del espacio público, pero no desde un punto de vista lineal, sino desde una visión que permita recorrer un camino multidimensional (político, económico, histórico, y sociocultural) con retrocesos y superposiciones que al final de una explicación más compleja de la Ciudad Deportiva.

Por su parte, los estados (que son periodos con formas organizativas o estructuras estabilizadas) tratan a la evolución por reorganizaciones sucesivas, que comprenden dos tipos de fases alternadas: fases estructurantes (periodos donde se construyen las estructuras) y fases estructuradas (periodos donde se pueden reconocer estructuras más o menos estabilizadas) (García, 2000:142). En este sentido debemos comprender que las características de la Ciudad Deportiva han sido construidas a través de distintos espacios de tiempo, algunos donde se desarrollan procesos de urbanización sociocultural que determinaran las propiedades de este complejo deportivo y otros donde la dinámica de los procesos de urbanización sociocultural disminuye y las propiedades de este espacio urbano más o menos se consolidan. Como el proceso de urbanización sociocultural relacionado con los Juegos Olímpicos del 68 que culminó con la realización de sus eventos en escenarios como el Palacio de los Deportes, aspecto que ha determinado ciertas características espaciales de la Ciudad Deportiva, las cuales no sufrieron cambios importantes desde aquella época, sino hasta la concesión de los mismos escenarios a la industria del entretenimiento, a finales del siglo XX.

Pero esta división no es tajante, sino que se van construyendo fragmentos de la estructura con una estabilidad relativa, los cuales se irán coordinando entre sí hasta llegar al nivel hipotético deductivo. Los estados se construyen por consiguiente en una sucesión de etapas y subetapas con estabilidades relativas temporarias, en un entramado de gran complejidad (García, 2000:142). Así, las propiedades que caracterizan a un

estadio relativamente consolidado como los Juegos Olímpicos del 68 en la Ciudad Deportiva, va conformando por pedazos una estabilidad relativa, con las instalaciones originales de este centro deportivo, que en conjunto llegan a conformar casi la totalidad de las características de este espacio urbano y una vez que esta casi conformado este es desestructurado por un nuevo proceso de urbanización, como el abandono y subutilización de estos mismos escenarios, aspecto que cambiara nuevamente las características de este espacio en un continuo sin fin.

En este punto debemos hacer una diferencia entre dos aspectos del proceso total. En primer término la naturaleza fractal de la triada, cuyas etapas son fruto también de subetapas que repiten la sucesión de fases (IaIrT). El hecho fundamental es que la triada del nivel  $n$  se repite en el nivel  $n+1$ , así como las estructuras del nivel  $n$  pasan a ser elementos de la subetapa Intra del nivel  $n+1$ , lo cual conducirá a nuevas transformaciones Inter, y luego a la estructura del nuevo nivel (García, 2000:142-143). Por esto se puede comprender que un elemento que estructura las características de un escenario masivo como el Palacio de los Deportes en un proceso específico, como el de urbanización sociocultural asociado a la industria del entretenimiento, puede también conformar las características de un proceso de urbanización sociocultural en un espacio urbano más amplio como el de construcción de identidades e imaginarios en el Centro Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI, y a su vez las características de este último proceso determinan las características de este escenario masivo en un cambio continuo que no se detiene.

La correspondencia entre los estados y la triada significa solamente que en las estructuras de los estados predominan, respectivamente, relaciones de tipo Intra, Inter, y Trans y que, por consiguiente, el pasaje del preoperatorio al estadio de operaciones concretas, y de allí a las operaciones formales, se realizan por los mismos mecanismos de pasaje que van del Intra al Inter al Trans. Es por eso que al estudiar la Ciudad Deportiva como si fuera un sistema complejo uno puede identificar las características de este espacio urbano en un estadio dado relativamente estable, a partir de la identificación de los procesos y cambios determinantes que han conformado su urbanización sociocultural, por medio de la conformación de identidades e imaginarios que determinan las características de los lugares significativos que hablan (como si fueran hipertextos) de las propiedades de este complejo deportivo, lo que nos permite entablar un discurso no totalizante y definitivo sobre los problemas y características que a la aquejan, pero si con una interpretación profunda de estos.

#### ***1.2.4.-Principios metodológicos de la teoría de los sistemas complejos.***

Como ya se ha explicado anteriormente las abstracciones e interpretaciones de los datos empíricos que constituyen el objeto de estudio, pueden conducir a selecciones diferentes de elementos que constituyen el sistema complejo a analizar. Así mismo estos elementos pueden conformar sistemas con estructuras diferentes, debido a que distintos tipos de inferencias conducen a distintos tipos de relaciones entre cada elemento. Hay que aclarar que cuando se analiza un sistema complejo, se tienen que explicar tanto los procesos, como sus interrelaciones, es decir, dar cuenta del funcionamiento de este como una totalidad organizada, tomando en cuenta, que esto no significa que dentro del diseño de la investigación se tenga que considerar todos los elementos, procesos e interrelaciones que realmente constituyen a este sistema, sino, sólo un número limitado

de estos que permitan responder a la pregunta planteada para conducir la investigación que se pretende desarrollar.

De acuerdo con Rolando García (2006:186) la elección de cierto tipo de elementos, procesos e interrelaciones depende de los objetivos de la investigación y será determinada por las preguntas que construya el investigador, así como por las concepciones previas que este formule, basado en su propio marco epistémico integrado por ciertos observables provenientes del complejo empírico analizado. Dentro de este mismo enfoque expuesto por Rolando García (2006:186) habrá que considerar que el estudio de un sistema complejo exige distinguir distintos niveles de análisis determinados por procesos de diferente nivel. El primer nivel está integrado por subsistemas. El segundo nivel considera los cambios introducidos en el sistema como resultado de fenómenos de carácter más general. El tercer nivel se refiere a cambios que ocurren en estos fenómenos debido a modificaciones globales.

En la explicación del funcionamiento de un sistema complejo, la estructura lógica juega un papel importante, así como el concepto de causalidad visto como una relación de procesos, donde un hecho aislado, por sí mismo, no puede ser invocado como causa de otro hecho aislado. Según Rolando García (2006:188) invocar una situación o proceso como causas de otras explicaciones o procesos que consideramos como efecto, significa inferir una transformación que conduzca de aquélla a estos últimos. Tal inferencia funciona como una hipótesis de trabajo en la búsqueda de una explicación. Para explicar el funcionamiento de un sistema complejo, es necesario distinguir los diferentes niveles de organización del sistema, que deben corresponder a diferentes niveles de análisis entre los que exista cierto grado de autonomía. Como lo explica Rolando García (2006:189) en cada uno de estos niveles de organización rige una dinámica que es propia de los elementos que lo componen y de los agentes que actúan sobre ellos, pero no por esto estos niveles deben considerarse como autónomos puesto que están sometidos a relaciones con otros niveles. Por lo anterior, dentro del funcionamiento de un sistema juega un papel central las condiciones de contorno, es decir, el conjunto de interacciones de los distintos niveles sobre cierto nivel.

De acuerdo con Rolando García (2006:189) el análisis de cada nivel requiere de enfoques específicos que dependen de su composición, de las escalas de los fenómenos que fueron tomados en cuenta para la construcción del sistema y de las dinámicas de los procesos que tienen lugar en él. Pero el análisis del funcionamiento de la totalidad del sistema no resulta simplemente de la suma de los análisis de cada nivel, sino también de las interrelaciones conceptuales, teóricas e interpretativas, siempre y cuando se considere que la descripción de cierto fenómeno de determinado nivel puede constituir la explicación de lo que ocurra en otro nivel.

Para Rolando García (2006:190) las partes y el todo en un sistema complejo interactúan de manera dialéctica en todos los niveles, tanto en la relación entre el sistema con cada uno de los subsistemas que lo integran, como entre cada subsistema y las partes que lo conforman. El sistema, como totalidad, tiene un funcionamiento a través del cual impone, por así decir, sus propias leyes a los subsistemas. Se trata de una acción de organización que el funcionamiento del sistema ejerce sobre la función de los subsistemas y pone de manifiesto los mecanismos homeostáticos que mantienen un sistema en estado estacionario, pero también en los procesos de reorganización que conducen a la formación de nuevas estructuras estabilizadas. De acuerdo con Rolando

García (2006:190) en las explicaciones sobre el funcionamiento de un sistema complejo, los análisis de las escalas de los fenómenos que están interactuando requieren especial atención, sobre todo cuando se trata de acciones entre niveles o entre subsistemas de un mismo nivel. Estas interacciones necesitan ser explicadas con referencia al marco espacio-temporal que lo está delimitando conceptualmente, a través de una periodización de los procesos y una referencia permanente a las respectivas historias de las interacciones de estos últimos.

Por último, habrá que considerar que la reconstrucción de los procesos de urbanización sociocultural que conforman la Ciudad Deportiva, estará basada en un análisis que considere los principios epistemológicos y metodológicos de la teoría de los sistemas complejos dentro de cada una de las fases del método de la hermenéutica profunda que comprenden desde la dinámica de las prácticas urbanas (que explora las relaciones entre determinada actividad colectiva y sus patrones de implantación espacial) registradas en la hermenéutica de la vida cotidiana, hasta su reinterpretación tomando como base los procesos espaciales, económicos y político-administrativos interpretados y caracterizados en los análisis sociohistórico y discursivo de las formas simbólicas que corresponde a las tres fases de la hermenéutica profunda.

Esta dinámica de análisis expuesta por los métodos de García y Thompson constituirá la base epistemológica y metodológica usada para aproximarse a un enfoque transdisciplinario de la urbanización sociocultural de un espacio fragmentado como el de la Ciudad Deportiva, para lo cual también se necesitará allegarse de diversos dispositivos teóricos procedentes de disciplinas que conciben a los espacios urbanos desde su forma activa, es decir, unida a los procesos que definen y configuran un modo particular de vida, participan en la formación de identidades y están inmersas en la dinámica social, económica, política y cultural, aportando su naturaleza al análisis de la relación ciudad-ciudadano desde el punto de vista de la cultura, como lo considera Tena (2007: 354-355).

De forma que categorías de análisis como lugar de alta significación, por una parte, así como conceptos como espacio público y privado; sociabilidad y consumo; ocio y entretenimiento; imaginarios, identidades y *habitus*, constituirán la base teórica y conceptual sobre la cual se construirá la visión final que se tendrá sobre el proceso de urbanización sociocultural que el tiempo libre ha desarrollado en la Ciudad Deportiva, lo que permitirá determinar el papel que juegan las prácticas asociadas a este espacio temporal dentro del funcionamiento de este sistema complejo.

### **Conclusiones capitulares.**

En este capítulo se pudo plantear no sólo la pertinencia de emprender investigaciones en las ciudades a partir de su dimensión cultural, sino como este enfoque de análisis debe ser visto desde formas alternativas de pensamiento a las relacionadas con el paradigma de la modernidad y el positivismo, que puedan dar una nueva luz a las explicaciones que se realizan sobre los fenómenos y problemas que aquejan a los entornos urbanos contemporáneos enmarcados dentro de los procesos de la globalización y la posmodernidad, que actualmente están reestructurando a las ciudades actuales. Unas ciudades caracterizadas por su fragmentación social y espacial, así como por el dominio del sector terciario sobre las pautas de urbanización, lo que alejado a los procesos de urbanización que estructuran a las ciudades actuales de su sujeción a los dictámenes de

la industrialización como tradicionalmente ocurría con las urbes modernas y los han acercado cada vez más al sector terciario, del cual forma parte la industria del entretenimiento vinculada a los medios masivos de comunicación.

Este proceso de reestructuración ha traído el advenimiento de una sociedad informacional caracterizada principalmente por los flujos de capital e información dentro de ciertos enclaves de las ciudades que perturban los sistemas que articulan a la ciudad, al fragmentarla día con día, pero que también permiten la interacción con otros espacios de otras ciudades a escala global, en el entendido que los procesos de globalización y posmodernidad, no reestructuran de forma homogénea a cada urbe. De forma que, esta diversidad de factores característicos de los procesos económicos y socioculturales que permiten la reestructuración de ciertas características de los fragmentos de la ciudad ligados al ocio y al entretenimiento, deben ser considerados como parte de los análisis urbanos desde una postura que permita interpretarlos de cerca y por dentro, a partir de los diálogos que estos fragmentos establecen con los ciudadanos.

Por lo que, para enfrentar estos retos en el análisis urbano se requiere impensar la ciudad a través de paradigmas que permitan una comprensión distinta de la misma, entre los que se encuentran los relacionados con la construcción del pensamiento complejo que converge con los estudios de la ciudad desde la dimensión cultural de carácter transdisciplinario, pero que aporta otros elementos epistemológicos para la interpretación profunda de los procesos de estructuración como el de la urbanización sociocultural, cuya importancia radica en considerar a la ciudad como un actor que retroactúa sobre sí misma a través de los efectos culturales que ejerce sobre la sociedad que la crea y la sigue transformando.

Lo anterior, permitió considerar una analogía epistemológica que permitiera ver si un espacio urbano fragmentado pudiera funcionar con una coherencia de conjunto en el sentido que lo hace un fractal, concepto vinculado con la complejidad y sus principios dialógico, hologramático y de recursividad que son útiles para observar al espacio urbano como sistema complejo caracterizado por formas de organización interdefinibles entre las relaciones de flujo y los procesos de estructuración que se establecen a través de los elementos que lo componen. Por lo que, el espacio urbano fragmentado, desde este enfoque no puede ser analizado a partir de orientaciones parciales, sino como una totalidad, donde un proceso de estructuración, una relación de flujo y un elemento del sistema complejo no puede ser modificado, sin que se modifiquen el resto del sistema complejo, planteamiento que sentó las bases para la interacción de los principios metodológicos de la teoría de los sistemas complejos y las consideraciones epistemológicas y metodológicas de los estudios culturales de la ciudad, que parten de un concepto interpretativo de la cultura y un concepto relacional y evocativo de la ciudad, enmarcado dentro del paradigma lingüístico y el método de la hermenéutica profunda utilizado en la interpretación de los procesos de urbanización sociocultural del tiempo libre en las ciudades.

De forma que este método de hermenéutica profunda sirva de marco general de análisis para integrar los principios de organización, evolución y equilibración provenientes de la teoría de los sistemas complejos, donde la interacción entre la tríada y los estados permiten desentrañar el funcionamiento de un sistema complejo como un fractal al considerar la organización del mismo a partir de la estratificación de sus

componentes en distintos niveles que interactúan entre sí para articularse internamente y con otros sistemas, pero no de forma lineal de causas y efectos, sino por medio de procesos de imbricación de etapas y subetapas de interacción entre los distintos niveles que se dan en fases estructurantes que transforman al sistema complejo hasta llegar a unas fases estructuradas de relativa estabilidad donde las características del sistema complejo se puede reconocer claramente.

Estos y otros principios metodológicos derivados de la teoría de sistemas complejos permiten precisar con mayor detalle la articulación de ciertas etapas de análisis dentro del método de la hermenéutica profunda que se utilizaron para el estudio de los procesos de fragmentación y de urbanización sociocultural del tiempo libre en la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, tomando en cuenta que el conocimiento de la totalidad de este sistema complejo no es la suma de todos lo existente en él, sino sólo de aquéllo que permite responder a la pregunta central de esta investigación, lo que implica una selección de aquéllo que revele el comportamiento de la Ciudad Deportiva como un espacio fractal, una pauta de análisis epistemológico donde el todo es más que la suma del todo, pero también menos, que no es otra cosa sino la aplicación en análisis del principio hologramático de la complejidad.

## **Capítulo II. Tiempo libre, espacio público y urbanización sociocultural.**



En este capítulo se realiza una aproximación teórico histórica al tiempo libre y su vinculación con el espacio público y la urbanización sociocultural, conceptos iniciales a partir de cuáles se desprenden toda una gama de concepciones que conforman el marco conceptual que sustenta las explicaciones sobre el funcionamiento de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca como un espacio urbano fragmentado con características análogas a un fractal desde la dimensión cultural. La primera parte se compone de una revisión histórica sobre los procesos de estructuración conceptual del tiempo libre, el ocio y el entretenimiento, y sus implicaciones dentro del proceso estructuración y reestructuración del espacio público y las sociedades desde la antigüedad hasta el siglo XXI, lo que tiene como objeto esclarecer cuales son las diferencias y similitudes entre estos tres conceptos y la recreación. Además se realiza una disertación sobre la relación entre los conceptos de industria cultural y entretenimiento, con el objeto de dilucidar como se inserta este último a la dinámica cultural del tiempo libre dentro las sociedades actuales, caracterizadas por el advenimiento de una cultura de masas impulsada por el proceso de globalización.

En la segunda parte se plantea una explicación sobre la relación dialógica entre los conceptos de espacio público y espacio privado y sus vinculaciones con otros conceptos como sociabilidad y el ocio, para el primero, así como, consumo, socialité y entretenimiento, para el segundo caso. Estas relaciones son analizadas a partir del marco establecido con el derecho a la ciudad y su derivación el derecho al disfrute lo que termina por articular todo esta disertación teórica con el concepto del derecho a la ciudad.

Por último, en la tercera parte se expone una interpretación entorno a la urbanización sociocultural del tiempo libre tomando como base las diferentes categorías de análisis con las cuales se puede explicar los efectos de este proceso urbano en la sociedad, desde los productos culturales y la dinámica de las prácticas hasta los imaginarios, lugares de alta significación y ambientes culturales, pasando por los territorios, paisajes, identidades y escenas virtuales.

## **2.1.-El tiempo libre como ocio y entretenimiento.**

### ***2.1.1.-De la Antigüedad a la Edad Media.***

Tiempo libre, ocio, entretenimiento pertenecen a una familia temática de palabras relacionadas con las actividades realizadas durante las horas del día que los ciudadanos dedican para descansar, esparcirse y recrearse, después de cumplir con sus obligaciones, esto si se considera que en la sociedad actual coexisten diferentes categorías de tiempos sociales como: el tiempo de trabajo obligado y remunerado; el tiempo de trabajo no remunerado, el tiempo familiar, el tiempo biológico y por su puesto el tiempo libre. Pero ¿cuál es el significado del tiempo libre? Para responder a esta pregunta es necesario adentrarnos al origen y desarrollo de este concepto con el propósito de determinar su relación histórica con el ocio y el entretenimiento, y así saber cuáles son las propiedades de los espacios urbanos que han moldeado en la sociedad actual.

En este sentido, debemos reconocer en primera instancia al tiempo libre por su oposición con el tiempo de trabajo. Este tiempo libre es concebido como una posibilidad y una necesidad social que potencia las capacidades de los individuos, para el ejercicio pleno de su libertad (Getino, 2002). De manera que el tiempo libre es un

elemento inherente a la naturaleza humana que es encontrado a través de todas las culturas. Como hoy lo conocemos, apareció hace poco más de un siglo, como producto de la conquista del tiempo de trabajo, gracias al marco de cierto progreso social, que pretendía una relativa libertad, pero no siempre ha sido así. En la antigüedad, el surgimiento de la diferenciación social y la propiedad privada dio paso al modo de producción esclavista donde se manifestó la diferencia entre el tiempo dedicado al trabajo y el dedicado al ocio. En esta época el tiempo libre estaba en estado estructurado debido al ocio y se situaba en la forma de vida que disfrutaban las clases aristocráticas en el curso de la civilización occidental, gracias al trabajo de las esposas, los esclavos, los campesinos y los criados a su servicio (Mc Phail, 1997). Sin embargo, este ocio no podía definirse con relación al trabajo, como en el caso del tiempo libre moderno, ya que este tiempo libre ocupaba por completo el tiempo social del individuo.

Habría que remontarse hasta la época greco-romana para que el ocio siga su proceso de estructuración conceptual y verdaderamente sea aprovechado para el desarrollo individual de las capacidades físicas, mentales, espirituales, así como para la realización personal (Aguilar Cortés, 2006). En las sociedades griega y romana el ocio es visto como exclusivo de los ciudadanos libres, por lo que es considerado como una condición que esta por encima del trabajo realizado por esposas, esclavos y personas de servicio, ya que ambas culturas consideraban al trabajo utilitario como degradante e indigno. El trabajo por si mismo no es menospreciado, pero no constituye un ideal como el ocio, de ahí que las ciudades griegas y romanas expresaran una gran atención a “la felicidad de los ciudadanos” (Aristóteles, 384-322 a. C.), y con ello al tiempo libre, creando toda una gama de espacios públicos y privados destinados a la sociabilidad, el disfrute y el ocio de los ciudadanos libres (la clase dominante de estas sociedades), como: el ágora y el teatro de los griegos o los teatros, circos, baños públicos y anfiteatros de los romanos, entre los que destaca el Coliseo de Roma, patrimonio cultural de la humanidad y una de las nuevas siete maravillas del mundo.

En Grecia, el ocio era asociado con la sabiduría y destinado a la contemplación creadora del espíritu generadora de manifestaciones artísticas, científicas y filosóficas. Aristóteles afirmaba que el trabajo manual de los esclavos era incompatible con la nobleza de la mente, y definió al ocio como condición o estado liberal en el cual se está libre de la necesidad de trabajar, y afirmaba que el ocio no es el fin del trabajo, sino al contrario, es el trabajo el fin del ocio que debe consagrarse al arte, a la ciencia y a la filosofía. El término griego para designar trabajo, *scholia*, hace referencia a la falta de ocio, y es la negación de *schole* (reposo, paz), la cual significa, estar ocupado en algo deseable, tener tiempo disponible para consagrarlo a los trabajos del espíritu, todo esto asociado con la ocupación o con tareas que están por realizarse (Mc Phail, 1997). Por lo anterior, el ocio es considerado como la cualidad fundamental del hombre, que implica la noción de tiempo no enajenable y ofrece un estado de vida más elevado, al cual se llega por diferentes caminos, de los cuales la sabiduría es el mejor, ya que es una virtud que no puede aparecer más que en el ocio.

En contraparte, para la sociedad romana, el ocio (*otium*) era considerado como un medio compensador de las energías para el trabajo. Así, el ocio era identificado con el tiempo libre; mientras que el negocio (*neg-otium* = negación del ocio) era relacionado con el tiempo ocupado que nos priva del tiempo libre y el placer (Aguilar Cortés, 2006). Para el filósofo romano Séneca el ocio debía concebirse desde una visión más cercana a la concepción griega, de manera que lo definía como un ideal y apuntaba que los

verdaderos hombres que ejercen el ocio no son aquéllos que toda su vida lo ejercieron para llegar a la dignidad de la cima, sino aquéllos que ya cansados del negocio deciden vivir en él (Baigorria, 1995:39-76).

En este sentido, el hombre ocioso es aquél que vive auténticamente, ya que en el ocio se puede encontrar la norma para dirigir la vida. De forma que el ocio se consideraba estructurado conceptualmente como una necesidad porque no es posible vivir sin él, mientras que el trabajo se asociaba con la idea de sufrimiento. La caída del Imperio Romano de Occidente (siglo V) fue una perturbación dentro de este proceso de reestructuración conceptual que dio paso al modo de producción feudal donde persistió la diferenciación social basada en las relaciones de servidumbre y vasallaje, surgiendo una clase de terratenientes que darán un enfoque particular a la concepción del ocio.

De forma que el ocio caballeresco es un privilegio de la clase superior que no requiere desempeñar una labor productiva (indigna, por demás), es ostentoso; y otorga reconocimiento social (FUNLIBRE, 2006). Para la clase trabajadora de la época (los siervos), el tiempo de ocio es efímero y es dedicado a cohesionar la familia. Junto al ocio popular (descanso y fiesta organizado y controlado por los poderosos de la época, el señor feudal y la iglesia) el ocio caballeresco estaba constituido por la diversión, pero dirigido a formas de exhibición social, de ahí que se escenificaran torneos medievales en circos, palenques, plazas públicas o espaciosos circuitos conocidos como telas magníficas, donde se construían tablados suntuosos para la nobleza, los caballeros y los jueces, mientras el pueblo ocupaba el graderío general. En esta época, el tipo de ocio que se generaba postulaba la abstención del trabajo y la dedicación plena a actividades libremente elegidas, como la guerra, la política, el deporte, la ciencia y la religión. La vida ociosa era indicativa de una elevada posición social y era un medio para conseguir respeto en la sociedad; por lo que, se planteaba que el tiempo improductivo era valioso como una prueba convencional pero directa de la riqueza y el poder: lo esencial era dedicar el tiempo para exhibir el ocio (Mc Phail, 1997). En esta modalidad el estado de estructuración conceptual del ocio se oponía al trabajo productivo y llegaba a ser, en sus formas tardías, un fin en sí mismo.

### ***2.1.2.-Del Renacimiento a las postrimerías del Siglo XVIII.***

Por su parte, el Renacimiento trae consigo una nueva filosofía que confiere dignidad al trabajo en la práctica y en la teoría, se aleja de la contemplación y se acerca a la operación, reestructurando conceptualmente al ocio. En este sentido, la burguesía de las ciudades empleo su poder económico para ganar prestigio mediante la realización de fiestas, bailes y festivales que incluían la danza y el teatro, así como el patrocinio a los artistas, escritores e inventores, siguiendo en este último caso un criterio de utilidad (FUNLIBRE, 2006) que permitió un estado estructurado del concepto de ocio. Para ese entonces, y según su apreciación, el tiempo de ocio debía ser igualmente productivo (reviviendo a su manera el ideal griego). En esta época comienza la asociación de tiempo y su medición con un instrumento que paulatinamente se vuelve importante: el reloj (Baigorria, 1995:33-38). Este instrumento permite plantear la relación entre el tiempo de trabajo y el tiempo de ocio como una forma de realización humana, relacionando a este último con el valor de la vida contemplativa que debe alternar con la vida activa y ser guiada por esta.

Tomás Moro, Tomás Campanella, y Francis Bacon (1975) señalaban en sus respectivas utopías del renacimiento, que el ocio era un elemento fundamental de un Estado feliz, al plantear que en la tierra ya no se esperara el reino de Dios, ya que todo mundo debe trabajar y después descansar o emplear el tiempo para lo que desee. En Utopía, la Ciudad del Sol y la Nueva Atlántida, respectivamente, dejan entrever un mundo nuevo, donde el tiempo consagrado al trabajo será limitado, y el ocio reconocido como un derecho para todos, apelando a la recuperación de la ciudad feliz. Una búsqueda que replanteó el orden urbano al propiciar la remodelación y fundación de nuevas ciudades (como Santa Fé de México en América Latina), dotadas de grandes áreas públicas con una clara intención de dominio, normativa y estética, cualidades y escala que glorificaron a los conquistadores e impusieron reglas urbanas que incorporaron al ciudadano como un actor central en el nuevo espacio público, caracterizado entre otras cosas por las calles, los paseos, las alamedas y las plazas, entre las que podemos mencionar a la Alameda Central o al Paseo de Bucareli (Tena, 2007:7).

En el mundo latino y especialmente en Francia la palabra ocio no se empleaba más que en singular. Al derivarse de *licet*, que significaba lícito, lo cual evocaba desde su origen la idea de un permiso. Se da una licencia de hacer o no hacer alguna cosa. Se dirá: “a gusto”, “a su gusto”; oponiéndose el término al de molestia, entonces sinónimo de trabajo, como ocio lo era de libertad; así resultaba en esta expresión de Jean Jacques Rousseau: “Vivir sin molestia en un ocio eterno”. A partir del siglo XVI, el ocio es dedicado al tiempo libre, aquél del que se puede disponer fuera de las ocupaciones habituales y de sus obligaciones. Es solamente en este siglo, (cuando Francia entra en la civilización laborista, y activista), cuando se empieza a hablar de ocios, en plural, para expresar lo que se hace durante el tiempo de libertad de que se dispone. En definitiva, rellenar hasta el límite el tiempo que nos queda después del trabajo, las faenas caseras o la escuela, era entrar en el juego de la sociedad de consumo y en el de la civilización laborista (De Chalendar, 1971).

Pero, el ocio no siempre ha tenido un sentido positivo, en la época de la Reforma se inicia una concepción negativa del mismo y una exaltación al trabajo creando un proceso de estructuración conceptual del ocio que se conserva hasta la actualidad. La mística del trabajo y el repudio al ocio es parte de la ruptura que inicia Martín Lutero, en la unidad tradicional de la Iglesia Judeocristiana, aportando una nueva visión sobre la relación del hombre con Dios y sobre el modo en que el primero debe dirigir su vida sobre la tierra a partir de una nueva concepción en torno a su relación con el trabajo, lo que dará lugar a lo que se conoce como ética protestante que modifica radicalmente la concepción del ocio, considerando censurables y acusables las manifestaciones recreativas y dignificando de tal manera al trabajo, que las actividades de ocio son estigmatizadas como libertinaje y condenadas.

De manera, que esta tradición judeo-cristiana confiere al ocio características peyorativas relacionadas con el vicio, la holgazanería y la improductividad. Esta tradición basada en la concepción bíblica sobre el trabajo y el ocio inscrita en el Génesis, tiene un carácter didáctico, ya que brinda los preceptos normativos para estas actividades; recomienda no malgastar el tiempo en pensar, planear y trabajar para el futuro, pues el trabajo y la riqueza como meta adquieren un carácter negativo que distrae de la tarea de servir a Dios (Baigorria, 1995:20-22). En este orden de ideas, la Reforma creó una nueva atmósfera en torno al ser humano que había trabajado para

ganarse la vida y que ahora lo hacia por recomendación moral, dando como resultado una vida frugal y una acumulación de las riquezas.

Es entonces, cuando aparece una nueva relación entre el tiempo de trabajo y el tiempo libre dedicado al ocio y se elimina el precepto católico que consideraba pecaminoso hacer fortuna, exaltando la idea del trabajo en su calidad expiatoria y ennoblecedora, de ahí que el espacio público renacentista fuera dotado de un aura puritana donde daba la sensación que la ciudad tenía un convenio con Dios y el orden urbano estaba regido por el trabajo, la moralidad correcta y el énfasis en educación, principios que moldearon a ciudades como Boston. Sin duda, en esta época es cuando las clases acomodadas descubren en la filosofía de la felicidad, un bienestar inmediato, buscando en lo posible sin pretender en lo absoluto, una placidez voluntaria, construida, terrestre, conquista del hombre y no don de Dios. De forma, que las dos preguntas importantes que debían plantearse los filósofos preocupados por nuestra felicidad eran las siguientes: ¿Cuántos días al año, o cuántas horas por día, puede trabajar un hombre sin incomodarse, sin sentirse desgraciado? ¿Cuánto es necesario que un hombre trabaje al año, o cuántas horas por día, para preocuparse lo necesario para la conservación o comodidad de su vida?

Así, se pintan los vicios a donde la ociosidad conduce a la sociedad inglesa, y se hace reír a la Corte a expensas de un gran señor que no ejerce ningún oficio, en contraparte, las escenas de la Enciclopedia revelan a su lectores el trabajo de los artesanos y técnicos, cuyas virtudes proclaman los filósofos. En consecuencia, llega el momento en que el nuevo ideal del trabajo va a encontrar su justificación laica y económica antes de extenderse progresivamente en toda Europa y en todos los medios sociales (De Chalendar, 1971). Aportes liberales y racionalistas como los anteriores modelaron la época de la Ilustración y los Estados Nacionales configurando un entorno de grandes cambios sociales que cobijaron la Independencia de los Estados Unidos, acuñaron la Revolución Industrial y agitaron la Revolución Francesa, cuyos efectos políticos, económicos, técnicos, sociales y culturales motivaron la emergencia del pensamiento moderno del siglo XIX, así como la construcción de ciudades con amplias avenidas, grandes plazas y rotondas como San Petersburgo y Washington diseñadas por ingenieros militares.

### ***2.1.3.-En la Revolución Industrial.***

Durante todo el siglo XIX, se celebra a porfía el valor del trabajo. Lamartine canta: “el trabajo santa alegría del mundo”; Saint Simón opone la ociosidad estéril de la nobleza agraria a la labor fecunda de la burguesía industrial. Poco a poco la consideración que las élites conceden al trabajo se extiende en todos los medios sociales (De Chalendar, 1971). Las instrucciones ministeriales invitan a los pequeños franceses a despreciar el mundo de los ociosos, el de los aristócratas, de los artistas o de costumbres equívocas, como el de los vagabundos, caminantes y mendigos. A partir de entonces el proceso de industrialización en la sociedad moderna le dio al ocio una concepción netamente compensadora y ello se demuestra en el afán de los trabajadores por lograr concesiones que disminuyan el tiempo laboral y por consiguiente aumente el tiempo de descanso (FUNLIBRE, 2006).

Por lo que, a lo largo de la Revolución Industrial, el ocio es estructurado conceptualmente como una categoría residual, construcción capitalista y derecho

individual, como resultado de luchas obreras que pugnaron por una reducción del horario laboral en aras de un mayor tiempo libre y de una mayor calidad de vida de los trabajadores y de sus familias. En este sentido, Karl Marx define al tiempo libre como reconstitución de la fuerza de trabajo y reserva de productividad. Para sus estudios sobre el ocio y el tiempo Marx describía la disminución del tiempo de trabajo como condición esencial para el tiempo libre, a diferencia del ocio, señalaba que este era el tiempo disponible que contiene, además del ocio, las actividades superiores del hombre, como pensar, recuperarse y soñar (Marx, 1974).

Basado en el derecho al trabajo y la concepción marxista de tiempo libre e inmerso en una época donde el ocio era considerado como sinónimo de vagancia, Paúl Lafargue aporta la base teórica para articular un estado de estructuración conceptual del ocio que implica inactividad, ausencia de meta o logro alguno, como derecho humano y como resistencia frente a la embestida capitalista que busca la productividad a ultranza, y sus consignas son fuente de inspiración para el desarrollo de la pereza como veta para el hedonismo (Baigorria, 1995:84-88). Es el reconocimiento del derecho a la pereza, lo que permite que en esta época se empiece a plantear la necesidad de asumir un tiempo libre dedicado al ocio, asociado al bienestar y a la calidad de vida.

A finales del siglo XIX Thorstein Veblen aportó observaciones agudas sobre las prácticas de las clases privilegiadas a lo largo de la historia. Según Veblen (2005) la sociedad industrial estaba insertada en un proceso de acumulación en el que dominaba el instinto del trabajo o *workmanship*, opuesto al consumo ostentoso; registra que, en cierto estadio de la sociedad, ocio y progreso social conviven en forma antagónica, ya que la clase ociosa es improductiva y consumidora de bienes superfluos y es emulada por otros grupos menos afortunados que pretenden imitar sus patrones de consumo. Ilustra el contraste entre la sociedad industrial en la cual se desarrollaba una personalidad cada vez más orientada hacia el ocio, y la frugalidad puritana del ahorro y el trabajo que se le contraponía, debido al desperdicio del tiempo de consumo que experimenta la búsqueda de una ganancia simbólica de prestigio social. Sus observaciones señalaban que el estilo de vida otorgaba mayor importancia al acto de sobresalir, impresionar a otros y sólo secundariamente buscaba procurar el bienestar, la recreación, el descanso como fin en si mismo.

Cuando en el siglo XIII los intendentes planificaban el centro de Burdeos, Rennes, Nantes, Montpellier, generalmente proveían jardines públicos o privados, así como avenidas para pasear, un teatro e incluso una ópera. Pero no fue sino hasta el siglo XIX, cuando el espacio público se convirtió en el escenario privilegiado, no sólo de las libertades políticas, sino del carácter moderno del tiempo libre, considerado como una aspiración social hasta para las clases subalternas, lo que motivó un proceso de transformación y ampliación de las ciudades que incluyó la incorporación de los avances tecnológicos, las nuevas formas del mercado, la comunicación, el transporte, la cultura, las artes, las diversiones y los deportes, entre los que destaca la iluminación eléctrica que dio continuidad al día y la noche, dio un nuevo impulso a la industria y las comunicaciones, propiciando nuevas formas de arte como la fotografía y el cine.

Es en esta época cuando el barón Haussmann sometió a la ciudad de París a un proceso intensivo de modernización y en los barrios centrales, se construye la Ópera y el Trocadero, se planifica las Tullerías y los Campos Elíseos, que junto con otras calles, boulevares, galerías, pasajes, paseos, plazas y jardines conformaron nuevas formas del

espacio público, posibilitando una renovada gama de contactos, encuentros y sensaciones propios de la dinámica urbana de la vida moderna protagonizada por personajes como el *flâneur* y el dandi. Pero, esta modernización que buscaba dar respuesta a la escasez de terrenos, la higiene y la eficiencia en los traslados, no se ve en otros lugares, (sobre todo en los barrios populares), donde sólo surgen viviendas, fábricas y oficinas; nada o casi nada para la cultura, los deportes y el ocio.

#### **2.1.4.-Del siglo XX al XXI.**

A comienzos del siglo XX, y particularmente después de la Primera Guerra Mundial, las migraciones y el aumento de la industrialización se convirtieron en perturbaciones que transformaron a las ciudades en los nuevos hogares de los excluidos; grandes masas de estratos medios e inferiores entraron a formar parte activa de la sociedad tanto en lo político, como en lo económico y en lo cultural. Es en esa etapa donde las ciudades dieron el salto definitivo hacia la modernización, donde el individuo habitaba un espacio urbano enfocado en la higiene, la eficiencia y la productividad que le determinaba con claridad la actividad laboral y la actividad del tiempo libre, y con ésta, los beneficios de la vida urbana (Giraldo Ramírez, 2006), surgiendo postulados en defensa de la holgazanería como los plateados por Miguel de Unamuno en España en 1911.

En esta época fue cuando Le Corbusier estructuró conceptualmente la idea de que la ciudad no estaba solamente hecha para habitar en ella, para circular y trabajar, sino que también debería facilitar el cultivo del cuerpo y del espíritu a través de una cuarta función el esparcimiento asociada a las superficies libres (baldíos y jardines ligados a las viviendas) que sirven de sede a las actividades colectivas de la juventud y favorecen las distracciones, los paseos y los juegos. Funciones con las cuales se somete al espacio urbano a un modelo racional de zonificación que se opone al carácter polifuncional del espacio público y transforma a la calle en un simple elemento de circulación, enfatizando la necesidad del transporte masivo para llevar a la población a los destinos recreativos (áreas verdes, bosques, playas y espacios deportivos) durante sus horas libres (periodos de esparcimiento individual y colectivo), semanales y anuales (Tena, 2007:10). Cuando sus ideas llegaron a Estados Unidos al terminar la Primera Guerra Mundial, los urbanistas comenzaron a manifestar en sus planes una idea de la vida que no estaba únicamente fundada en el trabajo.

Sin embargo, incluso entonces consideraban los ocios como otras tantas actividades diversas, que requerían equipamientos específicos como un estadio, una piscina, un teatro (De Chalendar, 1971) y son muy pocos los que pensaban en preparar para el público rincones tranquilos donde pasar su tiempo, paseando, al abrigo de la circulación de automóviles, de la polución y del ruido. Por lo que, en las ciudades empezaron a surgir lugares que después del trabajo indicaban a dónde ir, como el cine y el teatro popular que se ofrecían como espacios de entretenimiento; éstos constituían una primera forma de consumo masivo que obviaba las barreras culturales y no exigía, ni siquiera, niveles básicos de alfabetización. Cuando la posibilidad del consumo se hizo extensiva a la radio y a la televisión, este tipo de consumo, antes circunscrito a la esfera pública empezó a incorporarse al mundo de la esfera privada, reestructurando los procesos sociales del tiempo libre.

Fue en este momento donde el capitalismo (que anteriormente se resistía a conceder otro tiempo libre que no fuera el indispensable para la reposición de fuerzas y el mayor aprovechamiento de los trabajadores), empezó a reconocer la posibilidad lucrativa del ocio, y así concibió la posibilidad de transformarlo en una mercancía que se pudiera vender durante los márgenes de tiempo no ocupado en las labores remuneradas. Así, el llamado tiempo libre en una sociedad industrializada de tipo capitalista no fue concebido nada más como un tiempo relativamente de ocio, o un tiempo no ocupado, también es valorado como una mercancía. De forma que el capitalismo empezó a estimular el empleo del tiempo libre (su producción y consumo) como podía hacerlo con los automóviles (Getino, 2002). Por lo que, la sociedad de consumo se apropió también de parte del tiempo libre; al imponer gradualmente, nuevas formas de trabajo sobre los momentos de ocio.

Es en esa época donde se empezó a constatar una diferencia marcada entre los conceptos de ocio y entretenimiento. Como se ha constatado históricamente, el ocio puede ser concebido como un término dicotómico. En su sentido positivo, el ocio es significado como descanso y guardando relación con el entretenimiento, y la distracción del espíritu. Una postura, cercana a la planteada desde la época griega, donde el ocio era concebido como un momento de reflexión, encuentro consigo mismo, espacio para la creación, el fluir de ideas, el reposo material. En este orden de ideas, el ocio debe ser estructurado conceptualmente como un momento espiritual, un estado del alma, una virtud, es decir, como una actitud voluntaria que puede llegar a percibir el individuo en el ejercicio libre de sus actividades, a las que puede entregarse completamente, para descansar, divertirse, y desarrollarse, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales.

Muestra de esta connotación positiva del ocio son los planteamientos filosóficos de Bertrand Russell en Gran Bretaña (“Elogio a la holgazanería” de 1932), donde afirmaba que la felicidad pasaba por la reducción organizada del trabajo y que la técnica moderna había hecho posible que el ocio no fuera solamente una prerrogativa de las clases privilegiadas, sino un derecho equitativamente repartido en toda la sociedad. En este sentido, Russell exalta las virtudes de la clase ociosa que al fin y al cabo cultivaron las artes, descubrieron las ciencias, escribieron libros y tratados, inventaron filosofías y refinaron las relaciones sociales, afirmando que sin ella la humanidad nunca hubiera salido de la barbarie (Baigorria, 1995:104-113).

A esta posición se contraponen otra donde el ocio es estructurado conceptualmente a través de su asociación con la inactividad, como un obstáculo que impide que se aproveche el tiempo de modo productivo. De hecho, y según el protestantismo, el objeto de la vida es glorificar a Dios por medio del trabajo. Paradójicamente, el crecimiento económico se ha explicado en parte como resultado de una mayor aceptación del protestantismo, y hoy es justamente en estos países donde los ciudadanos disponen de más tiempo libre para el ocio al ser más ricos y tener mayores ingresos, gran parte de los cuales son destinados a satisfacer sus necesidades ociosas (Rincón del vago, 2006).

Por lo que, se considera que el ocio forma parte del estilo de vida de la aristocracia y la burguesía, mientras que el resto de la población no puede disfrutar de él porque tiene que trabajar para subsistir. A diferencia del ocio que estaba representado por aquellas actividades recreativas que no eran vistas como una mercancía que podía



ser producida en serie, el entretenimiento empezó a relacionarse conceptualmente con aquellas actividades recreativas que eran valoradas como productos seriales que desembocaban en el consumo de bienes y servicios proporcionados por la industria del entretenimiento. Por lo tanto, el entretenimiento, se convirtió en un vocablo que sustituía en ese ámbito al de ocio debido a que no tenía una connotación negativa y pecaminosa, asociada a la inactividad. De forma que los centros dedicados al tiempo libre no se denominan así mismos como centros de ocio, sino como centros de entretenimiento. Para los industriales del entretenimiento, el ocio es concebido como una condición estática, y de manera contraria, el entretenimiento es activo para quien sirve y para quien recibe (Muzí, 2004:99-101).

Después de la Segunda Guerra Mundial, algunas constituciones empezaron a garantizar a todos el descanso y el ocio, en particular a la madre, al hijo y a los trabajadores viejos. Pero las resistencias culturales eran fuertes. En Francia, y aún más en los Estados Unidos, los jóvenes, los parados, los jubilados, las amas de casa, los ricos ociosos se sentían más o menos culpables del ocio de que disponían; debido a que el derecho a divertirse no es verdaderamente reconocido más que para aquéllos que trabajan (De Chalendar, 1971). Es en estos años, cuando la ciudad de las Vegas se convierte en una ciudad-espectáculo a través del desarrollo de las apuestas como parte del negocio del entretenimiento de los casinos, que determinaron el proceso de urbanización de esta ciudad desde 1946 y motivaron un giro radical en la concepción urbano-arquitectónica a finales de la década de 1960 (Venturi, 1977) junto con centros de entretenimiento como Disneylandia (inaugurada en 1955) y Disney World (de 1967), parques temáticos construidos por Walt Disney Productions, que retomaron y potencializaron al máximo propuestas de parques de diversiones como Coney Island, utilizado desde finales del siglo XIX como un centro de atracción turística.

Estas primeras propuestas arquitectónicas posmodernas, empezaron a manifestarse en la ciudad como símbolos de la contradicción de un proceso de modernización, que paradójicamente se acentuó entre 1950 y 1970, con la planificación funcionalista de origen le corbusiano, que fiel a sus postulados siguió creando núcleos diferenciados: industriales, comerciales, financieros, de salud, residenciales, centros deportivos, universitarios y culturales, lo que limitó al espacio público y confino el tiempo libre a espacios monofuncionales como la Ciudad Deportiva o la Ciudad Universitaria de la Ciudad de México (Tena, 2007:10).

A finales de las década de los 70, toma un nuevo impulso, la visión patrimonialista y sociológica que busca entre otras cosas revitalizar el espacio público de barrios y zonas de valor histórico, ante la necesidad preservar la continuidad histórica y la identidad, ante el embate de un proceso de urbanización producto de la planificación estratégica que apoyada en la globalización promovía la competencia entre ciudades y al interior de las mismas, fragmentando y segregando a las ciudades a través de megaproyectos urbanos ultramodernos y/o por medio de modelos idealizados de la realidad, manifestados en los procesos de *dysnelandización* y *rousificación* de los espacios urbanos (García Vázquez, 2004) y el proceso de *macdonalización* de la sociedad (Ritzer, 2007), que poco a poco están reestructurando al mundo actual.

Actualmente en las ciudades se combinan cambios económicos y culturales que han tenido lugar desde finales del siglo XX, producto del desgaste de la modernidad y el surgimiento de la posmodernidad y la globalización, aspectos que han reorientado las

tendencias en el proceso de urbanización en ciudades como México, donde se conectan y sobreponen entornos: tradicionales (centros históricos, barrios y pueblos), modernos (herencia funcionalista del siglo XX) y posmodernos (de alta tecnología y sin referentes identitarios) en el sentido que lo define Tena (2007:11-12). Entornos posmodernos que se imponen día con día, a partir de las pautas que dicta el crecimiento del sector terciario, donde se registra un alto dinamismo de las industrias del entretenimiento, que construyen hoteles *business class*, *malls*, restaurantes, clubes y centros recreativos y de diversión que estimulan las experiencias y determinan cambios importantes en la condiciones ciudadanas. Una condición urbana denominada como *ludópolis*, que motiva la valoración de las urbanización sociocultural relacionada con el entretenimiento masivo y el reconocimiento de su liderazgo en el proceso de urbanización que desafía el análisis urbano e interpela las políticas públicas (Tena, 2008:42).

Sin embargo, a pesar de la puesta en marcha de esta condición urbana y de los procesos urbanos que desencadena, no se debe olvidar que las prácticas urbanas del entretenimiento masivo, disputan el tiempo libre y el espacio urbano de los ciudadanos, con las prácticas urbanas recreativas que aprovechan el espacio público, lo arman y le dan sentido, urbanizando socioculturalmente a la Ciudad de México, a partir del ocio más que del negocio. Espacios públicos como calles, plazas, parques y zonas deportivas (de origen tradicional o moderno) con contextos urbanos estructurados diferencialmente, pero necesariamente articulados a través de su dinámica cultural, debido a que no sólo actúan como sitios donde tiene lugar la experiencia ciudadana, sino que la generan (Tena, 2007:20-21).

Hasta este punto hemos planteado un panorama general del proceso histórico que ha moldeado las formas urbanas y del tiempo libre. Pero ¿cuál es la relación que guarda el ocio y el entretenimiento con otros vocablos como la recreación y el tiempo libre? En primera instancia ocio, entretenimiento y recreación, son estructurados conceptualmente como respuestas personales complementarias sobre actividades que pueden ser hechas durante el tiempo libre, proporcionando satisfacción personal, renovación y placer. Genéricamente, las definiciones de recreación, ocio y entretenimiento se relacionan dentro de cinco grandes áreas: la humanística (que los definen en términos de emociones), la terapéutica (los ven como un producto esencial), la cuantitativa (que los ven como el tiempo segmentado), la sociológica (como la interrelación entre sociedad y ocio) y la de los autoexpresionistas (como medios de expresión y afianzamiento de la identidad de los participantes). Pero aún cuando están íntimamente relacionados el ocio, el entretenimiento y la recreación no son sinónimos, ya que los primeros son un modo de ser antagónico entre sí dentro de un periodo de tiempo, mientras que el último es un contenido de ese tiempo (en actividad).

Por su parte, el tiempo libre es el marco temporal en el que el ocio y el entretenimiento suceden o pasan. En este sentido, el tiempo de libre es aquél que está ocupado en no trabajar (trabajo remunerado), pero no es sólo eso, debido a que a este tiempo hay que restarle las horas de trabajo no remunerado, (que se dedican a las tareas y obligaciones familiares y personales) y además hay que sustraerle las horas dedicadas necesidades biológicas, así como a las obligaciones espirituales y políticas, dejando a los tiempos de ocio y entretenimiento como los momentos de la vida cotidiana, libres de alguna imposición sea del tipo que sea y destinados sólo para la recreación y el descanso. Lo anterior ha entrever una relación dialógica entre el ocio y el entretenimiento porque que son considerados como modos de ser antagónicos, el

primero con un carácter no lucrativo vinculado con la sociabilidad y el segundo de carácter lucrativo y vinculado con el consumo y la socialité, pero que a su vez se complementan para satisfacer las necesidades de recreación y descanso al proporcionar gustos, restablecimientos y gozos durante el tiempo libre.

### **2.1.5.-La industria cultural y la dinámica cultural del tiempo libre.**

Otro aspecto a aclarar es: ¿qué implica considerar al entretenimiento como una mercancía dentro de la urbanización sociocultural? Si abordamos a los objetos del entretenimiento, desde las características de su producción y distribución, no podemos negar que se trata de un producto destinado al consumo masivo, elaborado en serie, con contenidos estandarizados, con clichés que responden al *statu quo*, con un final que se puede predecir desde el comienzo, lo que constata que el entretenimiento está directamente relacionado con la industria denominada con el mismo vocablo. Esta definición de industria del entretenimiento es similar a la de industria cultural (*Kulturindustrie*) elaborada en la década de los 40 del siglo XX por Theodor Adorno y Max Horkheimer (2006) miembros de Escuela de Frankfurt y creadores de la teoría social crítica basada en la dialéctica de la ilustración de tendencias marxistas.

Adorno y Horkheimer crearon el término industria cultural para referirse a las empresas o instituciones ligadas a una difusión de la cultura apoyada en las nuevas tecnologías (radio, televisión, cine, etc.), son denominadas como industrias por su capacidad no sólo para mercantilizar la cultura o aplicar procedimientos industriales a la producción cultural, sino para expandir el mercado cultural que, progresivamente, iba dando lugar a una forma especial de cultura, la llamada cultura de masas; y para aplicar los principios de organización del trabajo a la producción cultural. Considerada como un elemento más de la dominación fascista que en esa época había dominado al mundo, la industria cultural tenía como objeto reificar a la cultura por medio de procesos industriales que alimentaran a la sociedad de masas de fetiches mercantiles, superficiales y efímeros, los cuales estarían encaminados a controlar la conciencia, promover un culto a la técnica, mantener una monotonía en los contenidos y permitir el escape de la realidad de los espectadores al crearles falsas conciencias.

Contrario a esta concepción de industria cultural, el término industria del entretenimiento difiere del primero al considerar que la sociedad de masas es menos peligrosa para la cultura porque no la utiliza, busca otra cosa: diversión. Esta diferencia entre industria del entretenimiento y de la cultura podría compararse con la distinción entre industria cultural y arte que hacen los integrantes de la Escuela de Frankfurt, donde el arte o la cultura no asimilada al entretenimiento representa ese resto no capturado por la industria de la diversión. De acuerdo con Arendt lo que marca la diferencia entre estas dos posturas, es que el entretenimiento no es considerado como una consecuencia de la lógica capitalista de dominación (que es alienante y refuerza la reproducción social), sino que encuentra en esta modalidad algo específicamente importante para la sociedad y no necesariamente negativo. La necesidad de recreación está ligada al ciclo biológico de la vida, por lo que, la cultura se ve menos amenazada por los que buscan entretenimiento que por los filisteos de la sociedad que la utilizan como medio para mejorar su posición (Morresi, 2006).

Esta visión contrasta con otra que plantea que los productos del entretenimiento se agotan en su uso, y que para producirlos en serie, en muchos casos se

hecha mano de la cultura y es entonces cuando la sociedad de masas se apodera de los objetos culturales, corriendo el riesgo de que los mismos sean fagocitados. Para esta postura la amenaza no reside en que la cultura se difunda masivamente, sino en que en aras de que sea modificada para el entretenimiento, pueda ser reducida a un *kitsch* que implique su destrucción (Zamora, 2006). Según esta postura, los consumidores de la industria cultural buscan escapar al aburrimiento, pero ni quieren, ni son capaces de invertir el esfuerzo y la seriedad que serían necesarias para realizar nuevas experiencias que les interesasen más que de manera fugaz. Todo cuanto se resiste contra lo fácil, superficial y conformista tiende a ser neutralizado. Divertirse significa estar de acuerdo [...] que no hay que pensar, que hay que olvidar el dolor, incluso allí donde se muestra. En su base está la impotencia (Horkheimer, 2006:167). La crítica de Adorno y Horkheimer no se dirige contra el ocio, sino contra su sabotaje en la animación impuesta, en la que más que diversión lo que tiene lugar es una reproducción y confirmación de las formas de vida dominantes.

Con la huida de la vida cotidiana que promete proporcionar la industria cultural en todas sus secciones ocurre como con el rapto de la hija en una revista de humor americana: el padre mismo sostiene la escalera en la oscuridad. La industria de la cultura ofrece la misma cotidianidad como paraíso. [...] La diversión fomenta la resignación que en ella se quiere olvidar (Horkheimer, 2006:164).

A lo que apuntan Adorno y Horkheimer con esto es a la función social de la diversión comercializada. Para analizarla hay que atender a la dialéctica entre trabajo y tiempo libre. El tiempo libre está encadenado a su contrario. Ese contrario le imprime sus rasgos esenciales. La paradoja que representa el tiempo libre regido por la industria cultural es que reproduce los esquemas semejantes al mundo laboral dominado por procedimientos seriados de quehaceres normados, porque dicha industria está presidida por los mismos esquemas (Zamora, 2006). A diferencia del puro esparcimiento sin finalidad programada, la diversión habitual ofrecida por la industria de la cultura está configurada por la situación vital y laboral de los individuos. Se busca la distracción y el entretenimiento con la intención de evadirse de los procesos mecanizados de trabajo, para poder responder nuevamente en ellos. Por eso termina petrificándose en aburrimiento.

... porque para poder seguir siendo diversión no debe costar otra vez esfuerzo y por ello se mueve rígidamente por las vías de asociación ya trilladas (Horkheimer, 2006:159).

En la diversión ofrecida por la industria de la cultura se tiende a borrar toda sospecha de nuevas exigencias o pretensiones inesperadas dirigidas a un pensamiento independiente y a una acción de los individuos en cuanto a sujetos autónomos. Aquellas capacidades que no pueden ser desarrolladas durante el tiempo de trabajo, tampoco en el tiempo libre encuentran posibilidades de despliegue. Al abastecer la necesidad de distracción con modelos de asociación recurrentes y estereotipos repetitivos, la industria cultural impide la génesis en los consumidores de un pensamiento y un sentimiento propios capaces de oponerse críticamente a la triste cotidianidad y las condiciones de vida (Zamora, 2006). La industria de la cultura presenta una oferta gigantesca a los consumidores. No sólo existen innumerables secciones –las actividades de aire libre, el deporte, la música, etc.–, sino que el abanico de posibilidades en cada una de ellas se dispara. Adorno habla de la tendencia a acorralar y a atrapar la conciencia del público desde todos los lados, donde casi no se puede dar un paso fuera del ámbito del trabajo, sin topar con alguna manifestación de la industria de la cultura.

Este abastecimiento masivo con productos de la industria de la cultura dificulta enormemente el mantenimiento de espacios de tiempo libre no planificados con anterioridad por esa industria en los que desplegar la propia creatividad. En la naturalidad con que se pregunta *¿qué hobby se tiene?*, resuena que habría que tener uno; esto hace posible una selección entre los *hobbies* que coincida con la oferta del negocio del tiempo libre, así el tiempo libre organizado se vuelve coactivo (Zamora, 2006). Es más, pretextando suministrar placer y diversión a las masas, evasión de lo cotidiano, en realidad la risa decretada por la industria cultural se convierte muy frecuentemente en un “instrumento para estafar la felicidad” (Horkheimer, 2006:162). Esto vale también para el placer sexual respecto al que se repite la misma contradicción performativa. La erótica es apariencia: estimula, promete y niega el placer que promete.

Aunque se suele subrayar como meta de toda sexualidad las relaciones sexuales genitales, la situación habitual en que se consumen los productos culturales condena en realidad al voyerismo. Los polos de la relación son la exhibición del placer y el onanismo. Las técnicas sociales del trabajo de represión de la pulsión sexual se apoyan en la satisfacción sustitutoria y en la seducción planificada a la regresión. Los medios mismos no ofrecen ninguna satisfacción, pero apelan a los deseos y refuerzan la renuncia. De este modo, existe una exigencia social de renuncia o postergamiento del impulso, mientras se lo sigue estimulando, ya que se debe seguir incitando al consumo, lo que se convierte en una casi permanente situación emocional de los individuos (Zamora, 2006).

Pero, como ya se dijo anteriormente, si se concibe a la industria del entretenimiento desde el concepto de industria cultural utilizado por Adorno y Horkheimer, se corre el riesgo de estigmatizar la reproducción en serie de las experiencias culturales, al destacar los aspectos negativos de la modernidad industrial, incapaz de transmitir una cultura que alcance a los ciudadanos y reducida a la imitación, a la inautenticidad y a la estandarización superficial, sin ofrecer un análisis profundo de estas industrias culturales propias de la sociedad de masas, ni de su articulación con las culturas popular y hegemónica y la sociedad cotidiana.

Desde esta perspectiva los espectáculos ofrecidos por las industrias del entretenimiento y los lugares donde se escenifican no tienen la capacidad de producir ningún significado en la sociedad que los creó, aspecto que se ha demostrado no tiene un sustento sólido como se ha visto a lo largo de las investigaciones realizadas a diversos circuitos de entretenimiento masivo de la Ciudad de México<sup>20</sup>, donde se ha visto que estos espectáculos y sus respectivos escenarios son internalizados como elementos significativos para las comunidades que congregan, al amalgamar sentidos y relaciones. El propio Jürgen Habermas (1989:542-572) intenta introducir una dimensión histórica en lo que unos años antes Adorno y Horkheimer habían juzgado el sistema clausurado y aparentemente intemporal de la industria cultural.

---

<sup>20</sup> En investigaciones como: *Cultura urbana y entretenimiento en el Área Metropolitana de la Ciudad de México* (Tena, 2006); *Ludópolis. Pautas culturales de la urbanización del siglo XXI* (Tena, 2007); *Escenópolis. La urbanización impulsada por las artes escénicas en el siglo XXI* (Tena, 2008), se da cuenta de casos como el del circuito de la lucha libre profesional y la creación de manchas culturales, símbolos en torno a geosímbolos como la Arena México, considerada como la Catedral de la Lucha Libre Mexicana.

Habermas no acepta seguir a Horkheimer y Adorno en su pesimismo, ya que estima que éste concluye en un sobrevaloración de su teoría social crítica a tal punto que termina por ideologizarla, estrechando su visión sobre las formas existentes de la racionalidad comunicativa en toda sociedad. Habermas abre la posibilidad de una recuperación democrática y constructiva de las industrias culturales, en donde se valore la capacidad del dinero y el poder para que cumplir de modo efectivo su rol de medios de control de las industrias culturales, toda vez que estos medios cuentan con un anclaje instituido en el sistema de valores y normas de cada sociedad. A esto se suma la consideración de que la incidencia de las industrias culturales en la vida social es diferente para cada sociedad, e incluso es diferente dentro de los diversos sectores que conforman una misma sociedad.

En este sentido, ¿habrá una definición de industria del entretenimiento que permita abordar el tema de la circulación de productos culturales entre sociedades y al interior de las mismas, sin olvidar su origen, difusión y formas de apropiación? Una propuesta que sigue estas consideraciones es la planteada por Jean Pierre Warnier basada en su análisis crítico sobre la mundialización de la cultura, la cual es una consecuencia del desarrollo de la industria del entretenimiento que busca conquistar parte del mercado cultural global mediante la difusión e innovación de sus productos con el apoyo de los medios masivos de comunicación, propósito al cual se resiste las sociedades cotidianas caracterizadas por el reconocimiento de su origen geográfico e histórico y la transmisión de sus productos culturales (singulares, diversos, socializados y localizados) a través de sus tradiciones reformuladas de acuerdo a sus contextos sociohistóricos, por lo que no aspiran a difundirse globalmente, pero si son invadidas por los productos deslocalizados y comerciales del entretenimiento.

Para Warnier (2002:20-24) la industria del entretenimiento masivo, está integrada por aquellas actividades que producen y comercializan tanto contenidos (imágenes, música y palabra) como sus soportes y estructura (papel, discos, películas, televisión, cables, etc.) y que poseen en diversos grados las siguientes características: a) necesitan de los grandes medios masivos de comunicación para su difusión; b) aplican técnicas de reproducción en serie; c) trabajan para el mercado o en otras palabras mercantilizan la cultura; d) se fundan en una organización de trabajo de tipo capitalista, es decir, transforman al creador en un trabajador y a la cultura en bienes culturales de consumo que proceden de la sociedad cotidiana. Esta definición permite considerar a la industria del entretenimiento masivo como una parte de la cultura urbana cotidiana, pero con una difusión planetaria, que no se restringe sólo a las empresas encargadas de difundir masivamente la cultura, sino que abarca a aquellas compañías encargadas de producir espectáculos y experiencias recreativas<sup>21</sup>.

Desde este punto de vista la industria del entretenimiento también crea sus propias tradiciones, con raíces en una historia local, pero que a través de la tecnología, de las inversiones y del mercado tiene vocación mundial, y esto no excluye a sus

---

<sup>21</sup> Una clasificación del entretenimiento masivo tendría que considerar que existen dos tipos de entretenimiento de acuerdo al lugar donde se vive la experiencia: el primero es el que se vive a través de los *mass media* o medios masivos de comunicación como la televisión, el cine, los comics, el internet, la radio, los periódicos, las revistas, los libros, la publicidad; mientras que el segundo es aquel denominada por los empresarios de la cultura como el entretenimiento fuera de casa, que requiere forzosamente que el consumidor se desplace al sitio donde va a vivir la experiencia, como en el caso del turismo y los espectáculos.

productos y lugares donde se llevan a cabo, de la posibilidad de tener significados para un sector de la sociedad que se identifica con ellos. Tal es el caso, de la relación que guardan los aficionados al fútbol profesional en México y el Estadio Azteca, los cuales se identifican con la selección nacional de este deporte y la integran como un icono de su identidad nacional, a la vez que consideran a este estadio como la catedral de esta actividad de entretenimiento masivo, significándolo como un geosímbolo de la cultura popular (Tena, 2007).

En este punto cabe hacer algunas precisiones relacionadas con la dinámica cultural que se da al interior de cada sociedad, entre la cultura de masas, la cultura popular y la cultura hegemónica. Para Cirese (1979: 3) la posición de clase subalterna y/o dominante determina los desniveles jerarquizados al interior de la cultura de una sociedad, debido a la relación histórica de diferencia y contraposición entre los elementos culturales populares generados por la clase subalterna y los elementos culturales generados por la clase dominante. Tomando como base estas consideraciones se plantea una dinámica al interior de cada sociedad, donde los elementos culturales de carácter popular no sólo coexisten y se confrontan con los elementos culturales de carácter hegemónico, sino que en algunos casos circulan de la clase que los originó a la clase que pretende dominar, transformándose ya sea en elementos culturales folclorizados (creados por la clase dominante pero apropiados por la clase subalterna) o elementos culturales popularizados (creados por la clase subalterna pero apropiados por la clase dominante).

Esto se manifiesta en el ámbito del tiempo libre en la existencia de productos culturales, que circulan de una clase a otra, tal como ocurrió con la música de rock creada originalmente por grupos de afroamericanos de la clase subalterna, pero que con el paso de los años fue apropiada y transformada (debido a su fresco carácter contestatario hacia las formas establecidas) por los jóvenes anglosajones de las clases dominantes, creando todo un estilo de vida que ha rebasado las fronteras, llegando a países como México donde la circulación cultural se dio a la inversa de las clases dominantes (que fueron los primeros en tener acceso a este tipo de música) a las clases subalternas (que le volvieron a dotar de sus carácter contestatario e impugnador) (Tena, 2007).

A esto hay que sumarle el hecho de que la mercantilización de la cultura propia de la industria del entretenimiento produce una cultura de masas que se contrapone a la cultura popular y la cultura hegemónica en las escalas local, regional o nacional, por su lógica homogeneizante impulsada por la globalización. Una cultura de masas producida por la industria del entretenimiento con un carácter serial, estandarizado y marcado por la división técnica del trabajo, pero que de acuerdo con Giménez (2005:130) presenta un contenido en primera instancia visualizado como un mosaico que en esencia reproduce las características de la sociedad urbana, a nivel de la vida cotidiana, al crear entre otras cosas toda una mitología de astros, héroes y superhéroes, elementos simbólicos que no resultan sólo de la vulgarización y abaratamiento de la cultura, sino también de la incorporación de muchos códigos populares, aunque desactivados y desmovilizados políticamente. Su destinatario son las capas medias urbanas producto de una sociedad cosmopolita y consideradas como la suma de todas las razas del mundo.

Para Giménez (2005:132) dentro de la dinámica cultural de presión supraterritorial y homologante de las industrias culturales, las culturas hegemónicas y

populares propias de la vida y la identidad de las sociedades geográficamente localizadas, oponen una resistencia, una adaptación y hasta una adopción de elementos de la cultura de masas, pero ajustados a su propio sistema de códigos. Esta dinámica se explica en casos como el de la lucha libre profesional, espectáculo deportivo originario de los Estados Unidos de América, que desde su llegada en 1933 a la Ciudad de México y a lo largo de más de 75 años ha sido transformada y apropiada por las clases subalternas de la sociedad mexicana de acuerdo a su propia idiosincrasia, transformándola en una forma de expresión altisonante y multicolor, depositaria de los miedos, preocupaciones, alegrías y anhelos de los socialmente débiles.

Estereotipada como vulgar y *kitsch* por las clases dominantes, la lucha libre ha traspasado en la última década el ámbito de la cultura popular, para convertirse en una expresión más democrática, que sin perder su sentido contestatario y perturbador adjudicado por las clases subalternas, también es reconocida como un objeto *cool* dentro del ámbito de la cultura hegemónica, gracias al *merchandising* de sus productos impulsado por los medios masivos de comunicación que se ha traducido en una mayor demanda dentro del mercado local, nacional y global. De forma que esta dinámica cultural convirtió a la lucha libre en un producto cultural y comercial diferente a aquél que del cual provino (Tena: 2007).

Dentro de la dinámica cultural entre lo popular, lo hegemónico y lo masivo, hay que resaltar la importancia que adquieren ciertos elementos de valoración simbólica debido a que son significados como una representación de aquéllo que se juega en la vida cotidiana. Así, dentro la lucha libre, hay luchadores como Místico que han logrado ser apropiados simbólicamente por las clases populares que acuden a la lucha libre, a tal grado que lo han significado como un superhéroe, por lo que para ellas no importa si este luchador gana o pierda una lucha, sino que siga recreando esos ideales y sentidos a los que aspira alcanzar el ciudadano común en su andar cotidiano en la ciudad. Pero la forma en la cual cada clase se apropia de sus elementos simbólicos es diferente. Las clases populares se apropian los elementos del espacio a partir de un discurso con sentido impugnador, aunque lo popular se relaciona con la pobreza, esta no es la esencia de su sentido, su sentido es de interpelación, reivindicación y distinción, frente a las clases dominantes. Unas clases dominantes que se ven a sí mismas como cosmopolitas, internacionales y refinadas, las cuales se reservan el derecho de admisión a su dinámica cultural, porque ejercen estrategias no de discriminación, sino de consumo, deseo y competencia.

Ante el panorama expuesto anteriormente será necesario comprender como la dinámica entre espacios públicos y privados del tiempo libre condiciona las formas de urbanizar socioculturalmente a la actual ciudad posmoderna, en el entendido de que los espacios públicos y privados y la forma de habitarlos que promueven, no deben ser vistos como conceptos antagónicos, sino dialógicos en la medida que para definir a uno necesariamente se tiene que partir de las características del otro. De esta manera los límites del espacio públicos son productos y productores de los límites del espacio privado, desencadenando prácticas y sentidos que son fiel reflejo de esta convivencia conflictiva pero necesaria no sólo entre lo público y lo privado, sino entre la sociabilidad y el consumo que se da dentro del ámbito de la ciudadanía, el derecho a la ciudad y al disfrute.



## **2.2.-Espacio público y privado: sociabilidad y consumo.**

### **2.2.1.-El Derecho a la ciudad: espacio público y ciudadanía.**

Para definir la diferencia entre espacio público y privado habrá que considerar en primera instancia que tanto el espacio como el tiempo son dos caras de la misma moneda, son partes indisociables de un único concepto, donde el tiempo y el espacio no sólo se relacionan, sino se determinan uno al otro de manera abierta, de ahí que la frase de Manuel Castells “el espacio es tiempo cristalizado”. Esto conduce al reconocimiento del espacio como la sede abierta de relaciones, interacciones, encuentros y desencuentros, entrecruzamientos y desconexiones, que nunca concluyen, lo que conlleva a la posibilidad de identificar las múltiples historias que confluyen dentro de un mismo lugar como lo plantea Doreen Massey (2005:103-127).

En segundo lugar habrá que considerar que el tiempo y el espacio no tendrían sentido, sino tienen una connotación cultural, (de ahí que la frase “estoy perdiendo el tiempo”, se signifique como “estoy dejando de hacer algo que quiero”), que relate un carácter o una condición exclusiva o predominante que se desee destacar ya sea como: tiempo social, tiempo libre, tiempo de trabajo, etc., o como: espacio doméstico, espacio cultural, espacio público, etc., connotaciones que establecen una distinción espacio temporal que permite hacer contrastes con el presente y posibilita la redefinición del tiempo libre tomando como referencia al espacio público. Como ya se vio en el caso del tiempo libre este puede definirse como un momento de descanso y recreación, pero intrínsecamente también conlleva un sentido cultural de libertad y de libre albedrío, alude también a la figura de un espacio libre, un lugar que se distingue (escapa o se sobrepone) del lugar disciplinado destinado a las obligaciones:

En este sentido se puede definir al tiempo/espacio bajo dos aspectos que marcan su sentido: *uno libre/público* y otro <<no libre>> *sujeto/privado*, ello para explorar la condición del *tiempo público*, y del *espacio libre*, como propia de una práctica cultural ciudadana, distinta de su contraparte, la condición de *tiempo sujeto*, <<no libre>> o productivo del *espacio privado*; mostrando dos formas opuestas y complementarias (dialógicas) que acotan el análisis de la dimensión cultural de la ciudad (Tena, 2007:13).

Pero, entre el espacio público y el tiempo libre existe una relación complementaria que permite definir al espacio público como un espacio libre, es decir independiente, y al tiempo libre como un tiempo público ó notorio, mientras que en este mismo sentido el espacio privado es visto como un espacio sujeto, es decir dominado, y al tiempo sujeto como un tiempo privado ó secreto. Sin embargo, aparte de ser connotados por su condición de libertad o prohibición ¿qué otros aspectos implican la definición de espacio público y espacio privado? Para dar respuesta a esta pregunta, habrá que tomar en cuenta las consideraciones sobre las que se enmarca la vida cotidiana en sociedad. De acuerdo a Jürgen Habermas (2005) en la actualidad la vida en sociedad está enmarcada en dos esferas: la pública y la privada, que coexisten en una constante disputa por imponer sus intereses. La esfera pública hace referencia a lo manifiesto, común y notorio, donde los intereses que hay que privilegiar son los de la colectividad, mientras que la esfera privada alude a lo íntimo, personal e interior donde los intereses que hay que privilegiar son los del individuo. La esfera pública se asocia con la inteligencia el cálculo y la eficacia y por su lado la esfera privada se asocia a los sentimientos, la afectividad y la intuición.

En este sentido la esfera privada se considera el ámbito de la intimidad que no se hace público, mientras que la esfera pública se relaciona con el ámbito de la sociabilidad que se hace en comunidad. Otro sentido que se le asigna a estas esferas es el relacionado con la propiedad donde lo público pertenece al Estado y lo privado a un particular. También se encuentra el sentido del acceso donde lo público se significa como un ingreso democrático, fluido y móvil, mientras que lo privado con un ingreso selectivo, complicado y restrictivo; el sentido de reconocimiento donde lo público permite el derecho a la equidad y universalidad, mientras que lo privado se vincula con el derecho a la desigualdad e individualidad.

Para Miguel G. Cortés (2006:57) la relación entre la esfera pública y la esfera privada se pueden entender más como una acción que se lleva a cabo que un estado que se posee y así mismo comporta un importante contenido de carácter espacial, dado que son ámbitos en constante disputa dialéctica que se intentan fijar en regímenes de visibilidad y ocupación urbana. Estas esferas no mantienen entre sí, una relación dicotómica, sino dialógica, como un sistema de valores y normas instituidos dentro de la sociedad entre dos ámbitos que se oponen y complementan mutuamente. Una relación de la que se permite saltar de lo público a lo privado dependiendo de las circunstancias socioculturales, históricas y espaciales que se estén analizando.

Pero ¿qué es lo que esta en juego en las relaciones que se establecen entre el espacio público y el privado? ¿qué implica habitar a la ciudad mediante prácticas urbanas asociadas al ocio? y ¿en qué se diferencia con la experiencia de habitar la ciudad mediante prácticas urbanas relacionadas con el entretenimiento? Las respuestas a éstas y otras preguntas serán necesarias para entender como el espacio urbano cobra sentido a través de la organización y la jerarquización de los espacios públicos y privados que lo constituyen, así como a través de las formas de habitarlo relacionadas con el ocio y el entretenimiento que estos mismos sitios favorecen.

Para comprender el concepto de espacio público, habrá que establecer en primera instancia el concepto de lo público referido al espacio urbano. De acuerdo con Gabriela Wiener Castillo (2006:156) lo público es el mundo común donde los hombres se relacionan, actúan y viven juntos. Así, el espacio público se convierte en un lugar común en donde se expresa la heterogeneidad cultural de la sociedad, a través de la realización de múltiples prácticas cotidianas que unen a los habitantes de la ciudad con un sentido de identidad, inclusión, igualdad y sociabilidad. En este sentido, el espacio público remite a concepciones asociadas a los intereses, valores, imaginarios y representaciones de lo colectivo: libertad, democracia, bien común, tolerancia, solidaridad, legitimidad, soberanía, poder, comunidad, ciudadanía y sociedad. Por su parte, para Emilio Duhau (2003,140) el espacio público basa su importancia en su capacidad para convertirse en el escenario de: la diferenciación social sin exclusión, la coexistencia de funciones diversas, la aceptación y disfrute de lo extraño, lo visible, la publicidad, lo nuevo y lo sorprendente, lo que también define al espacio público como un lugar abierto y plural accesible a cualquiera, donde cada uno arriesga y acepta encontrarse y reconocerse con quienes son diferentes.

Si como dice Jordi Borja (2003:77) la ciudad es el espacio público al ser el espacio de lugares de encuentro e interacción donde se optimizan las oportunidades de contacto, acción y expresión ciudadana, esto es debido a que históricamente ha apostado por la diferenciación y la mixtura de la diversidad funcional y social dentro de la *urbs*

(un territorio definido por la aglomeración humana), a partir del ejercicio del poder, de la participación y de la representación social, lo que es posible gracias a su papel como *polis* (lugar de la política), pero sobre todo gracias al ejercicio de la ciudadanía producida por la ciudad en su calidad de *civitas*.

Sin embargo, hay que reconocer que el proceso de estructuración del concepto actual de ciudadanía, al igual que de los conceptos con los cuales se vincula dentro de la esfera de lo público, es producto de una serie de procesos conflictivos y cruzados por fuerzas antagónicas, iniciados en el siglo XIX, como producto de la llegada de la modernidad, la ilustración, la conquista de derechos económicos y sociales (el derecho al trabajo y la pereza) por parte del movimiento obrero y de los derechos ciudadanos universales (libertad, propiedad, seguridad, resistencia a la opresión, igualdad de derechos ante la ley), impulsados por las luchas libertarias en Estados Unidos de América y la Revolución Francesa, la primera basada en el reconocimiento de las exigencias ciudadanas y la segunda en la ciudadanía, la nación y la soberanía.

Hay que entender que estos conceptos no son estáticos sino que se construyen y reformulan de acuerdo a contextos históricamente estructurados y socioculturalmente definidos, que se dan no sólo de generación en generación, sino en el día a día. Desde este punto de vista la ciudadanía no puede ser vista como algo dado, sino como una lucha constante por el reconocimiento, la equidad en la distribución de recursos y el derecho a la pertenencia, basados en un poder y control que busca la construcción de una cultura cívica común dentro de ambientes siempre inmersos en un conflicto social y cultural, donde existen algunos actores que se apropian de lo público y otros que lo abandonan como las clases populares que parecen ceder su lugar a una sociedad de masas impulsada por una globalización que cada día tiende a imponer a los espacios premodernos y modernos que coexisten hoy en día en las ciudades actuales, un espacio global, novedoso, disperso y discontinuo que pugna por construir nuevos ámbitos integradores bajo su propia lógica, lo que debilita a lo público al cortar su sentido de pluralidad y fragmentar sus pertenencias.

¿Pero qué repercusiones tiene la globalización en el ámbito de la construcción de la ciudadanía? Para Jordi Borja (2003:269-232) la globalización exige a las ciudades y a sus habitantes una respuesta innovadora que les permita obtener un reconocimiento de actores a escala global pero desde su ámbito local (*glocalización*). Para hacer esto la ciudadanía no puede ser entendida como un atributo que concede exclusivamente el Estado, sino como un objetivo, una condición a alcanzar por parte de los habitantes de las ciudades que representa tres tipos de desafíos: el primero político relacionado con la conquista del estatuto político-jurídico de toda la población y los recursos necesarios para establecer políticas públicas; el segundo social de promoción de políticas públicas sociales, que impidan la discriminación y reducción del ámbito de la ciudadanía; y el tercero urbano que implica hacer una ciudad con entorno físico y simbólico que de sentido a la vida cotidiana de la ciudadanía.

Ante este panorama, lo que se busca es conformar una ciudadanía (expresión de la cultura universal), más autónoma, activa, formal, y sustantiva, que enuncie las formas distintas y desiguales de ser ciudadanos en una sociedad heterogénea, al poner en práctica no sólo su propio derecho a participar en ciertas actividades sociales de su preferencia, sino su imaginación, en el ejercicio pleno de su libertad y dentro de un juego de posiciones diferentes (ya sea como habitante, trabajador, paseante,

consumidor, etc.), definidas a través de las formas de acceso a determinados bienes materiales y culturales; y de acuerdo al capital social y cultural que le permite al habitante de la ciudad hacer las elecciones.

A partir de estas consideraciones es que se puede entender al espacio público como el lugar donde se construye la ciudadanía (Ramírez, 2007:89), un espacio visto como un producto social que no permanece estático, pues, como lo plantea Henri Lefebvre (2000: 450), se convierte en un espacio practicado donde se teatraliza, se dramatiza, se erotizan, las necesidades de diversos grupos de ciudadanos, gracias a los símbolos y valoraciones diferenciales que reivindican el derecho a la diferencia, a la pluralidad y a la multiplicidad de deseos. Por consiguiente, el espacio público también es un espacio de decisión y conquista democrática que permite al ciudadano ejercer su derecho<sup>22</sup> a la ciudad como parte de su patrimonio común y tomar conciencia de lo que significa ser ciudadano.

De acuerdo con Amparo Sevilla (2003:25) esto significa no sólo el derecho a elegir entre los candidatos que gobernarán dicho espacio sino, también, se refiere a la participación ciudadana en el proceso permanente de hacer ciudad: lo cual supone una inclusión activa en el diseño y aplicación de los planes de desarrollo urbano, las leyes para el funcionamiento de los espacios y otros programas de interés público, por una parte y por la otra, remite a los procesos en los que los usuarios transforman cotidianamente ese espacio a través de una amplia gama de prácticas cotidianas que permiten una identificación o apropiación del mismo, en la búsqueda de un espacio público ideal, que busque la satisfacción de las necesidades de los ciudadanos, un espacio como el imaginado por Diego Rivera en su mural “Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central”.

### ***2.2.2.-Espacios públicos del ocio y la sociabilidad.***

Uno de los espacios que posibilitan el proceso de hacer ciudad es el espacio público del ocio, porque en él se manifiestan, una apropiación simbólica que incide en su transformación a través de las formas de sociabilización y las prácticas oníricas colectivas, que permiten a los ciudadanos apropiarse de su lugar de residencia, de su hogar, del entorno urbano inmediato donde habitan. Esto es importante para la ciudad porque a partir de los espacios de ocio se posibilita la configuración de identidades colectivas que tienen como marco de referencia la vida urbana y que se vinculan con distintas redes de interacción que se entretajan en la ciudad (Sevilla, 2003:25). Por lo que estos espacios de ocio son escenarios donde los habitantes pugnan por el reconocimiento de su pertenencia a la ciudad, a través de la escenificación de formas de sociabilidad vinculadas a la ciudadanía. Una ciudadanía referida al derecho a ser diferentes respecto a las normas de la sociedad nacional dominante, pero que a la vez pertenece a la comunidad nacional, en el sentido de poder participar de una manera democrática (Sevilla, 2003:26).

En este sentido es necesario aclarar que el término sociabilización hace alusión a todas aquellas actividades de las personas naturalmente inclinadas a la convivencia

---

<sup>22</sup> Según Néstor García Canclini (1995:36) los derechos son principios reguladores de las prácticas sociales, definiendo las reglas de las reciprocidades esperadas en la vida en sociedad a través de la atribución mutuamente acordada (y negociada) de las obligaciones y responsabilidades, garantías y prerrogativas de cada uno.

social; su diferencia con la socialización radica en que esta última es el proceso mediante el cual una persona, interioriza las normas de sus grupos de modo que surja una personalidad única (Horton, 2005:107). La sociabilidad es una categoría sociológica que designa a la forma lúdica del intercambio social, la sociabilidad no posee un fin objetivo ni resultados intrínsecos; depende enteramente de aquéllos entre quienes ocurre. Su finalidad es el logro de la situación sociable y cuando mucho su recuerdo (Aguilar, 2001:22). Por consiguiente, la sociabilidad define las características de los lugares no desde las marcas físicas, sino desde su capacidad de ser portadora de significados acumulados en acciones y actividades cotidianas, en un proceso simbólico donde se seleccionan ciertos rasgos que permiten reconocer y diferenciar unos sitios de otros. Esta estructuración relacional y simbólica del concepto de sociabilización nos conduce a enfocar los significados que elaboran los ciudadanos directamente sobre el sentido de pertenencia a una colectividad social y a su presencia en un lugar.

De forma que, los ciudadanos que asisten a diversos espacios públicos del tiempo libre comparten la sociabilidad con los demás a través de lo imaginario, lo lúdico y lo onírico colectivo, debido a las prácticas relacionadas con el ocio que se realizan en estos espacios, ya sea de esparcimiento o deportivas. Un ejemplo de esto son los lugares de sociabilización vecinal, que conforman entornos que no sólo se constituyen en puntos de encuentro de los habitantes del barrio, sino que se inscriben en la memoria de los mismos como sitios de convivencia que condensan los personajes, las anécdotas, las historias de vida, las tradiciones y costumbres de los mismos, construyendo un imaginario entorno al cual se establecen pertenencias y adscripciones con el territorio y la colectividad vecinal (García Ayala, 2005).

Al ser una muestra del estilo de vida de los habitantes de su entorno los espacios de sociabilización pueden ser vistos como lugares hologramáticos o hipertextuales que funcionan como punto de partida para desplegar las características de cada barrio. Pero, no todos estos lugares de sociabilización presentan las mismas características, en una investigación sobre este tipo de lugares en la colonia Jardín Balbuena se detectó que de acuerdo a la dinámica de sus prácticas urbanas, el lugar que ocupan en el imaginario y sus características como punto de encuentro, estos podían ser en clasificados en lugares locales y extralocales términos que fueron concebidos para precisar cómo estos sitios interaccionan con sus habitantes:

Los lugares locales son sitios íntimos conocidos a nivel de la colonia, en donde se reúnen sus habitantes debido a que están cercanos a su vivienda, por lo que se han convertido en puntos de encuentro tradicionales, que conforman territorios íntimos que funcionan como una extensión de la vivienda. Por su parte, los lugares extralocales son sitios que se conocen a nivel delegacional, metropolitano o regional (debido al equipamiento con que cuentan y a su escala que es mayor que la de los lugares locales), donde los habitantes de la colonia conviven con personas de otras partes de la Ciudad de México, por lo que representan tanto puertas de entrada como puntos de referencia de la colonia (García Ayala, 2005:258-259).

En entre los lugares de sociabilización local encontramos desde la esquina de la casa, hasta estacionamientos públicos, pasando por canchas de basquetbol, jardines, calles, andadores, pequeñas plazas de una unidad habitacional, etc.; mientras que entre los segundos se encuentran deportivos, parques, grandes plazas, explanadas y avenidas que conforman corredores del tiempo libre. Pero, más allá de sus diferencias toda esta gama de lugares tienen en común su capacidad para ser áreas geográficas conformadas por distintos puntos de reunión y encuentro que en conjunto forman un territorio donde los habitantes escenifican su vida cotidiana a través de la gran variedad de actividades

socioculturales que realizan en ellos durante distintas horas del día o épocas del año, como la práctica del fútbol ó las reuniones de amigos, entre otras actividades que son parte de su identidad y de su adscripción al los entornos donde se ubican.

Con lo anterior, no se quiere decir que estos lugares sean sitios ideales y libres de conflicto, sólo se está destacando su capacidad para poder desencadenar encuentros y pertenencias. Para Patricia Ramírez Kuri, (2003:36) lugares como plazas, parques, deportivos y jardines, entre otros permiten a los ciudadanos hacerse ver y ver a otros como iguales, pero también permiten encontrarse con lo desconocido con lo inesperado que en la actualidad ha dejado de ser divertido o interesante, y cada vez más es sinónimo de riesgo y peligro. [Senté] señala al respecto que en las prácticas cotidianas que se realizan en la ciudad existen vínculos entre personas semejantes, pero escasamente se observa la integración entre grupos diferentes, en torno a propósitos comunes que impriman sentido a la vida urbana.

Por lo que, estos lugares de sociabilización del tiempo libre como puntos de encuentro de la ciudadanía cumplen una función primordial: la de fortalecer el ámbito de la comunicación y la interacción social dentro del espacio público, donde como lo explica Patricia Ramírez Kuri (2004:395, 2008:112) se exprese la diversidad y las distintas realidades de participación que distinguen a la ciudad, la organización del espacio social, la construcción de lo colectivo, las formas de solidaridad, de participación y compromiso cívico, a partir de las experiencias compartidas sociales y culturales, efímeras o recurrentes, que cobren significado e impriman sentido a la ciudad como espacio de la ciudadanía, de la pertenencia, proximidad y de sociabilidad.

Entre los espacios públicos del tiempo libre que permiten la sociabilidad en su interior encontramos espacios abiertos (en el sentido de no cubiertos) inertes como calles, paseos, bulevares, plazas, explanadas e incluso patios, banquetas y estacionamientos; o áreas verdes como zonas de reserva ecológica, bosques urbanos, parques, alamedas, jardines, centros deportivos y hasta algunos camellones, que no requieren de adaptaciones espaciales para proteger a sus ocupantes de los agentes externos y en los que se realizan actividades temporales. De acuerdo con Marcos Mazari Hiriart (1999:11) estas áreas verdes también son usadas como pulmones de la ciudad, los cuales a través de su vegetación, purifican el aire, permiten la recarga de los mantos acuíferos y sirven de eslabón entre los ciudadanos y la naturaleza, cumpliendo una valiosa función ambiental de valor ecológico.

Cabe aclarar que dentro de los espacios públicos del tiempo libre también se encuentran espacios abiertos como los zoológicos y espacios cerrados como gimnasios, albercas, museos, casas de cultura, centros culturales, teatros, y cine clubs entre otros lugares propiedad del Estado que necesitan adaptaciones especiales para proteger a sus ocupantes de los agentes externos y en los que se llevan a cabo eventos de mayor permanencia, sin embargo, estos espacios funcionan bajo unas reglas particularmente distintas de la mayoría de los espacios abiertos inertes y las áreas verdes de carácter público, como tener un mayor control en el acceso a su interior, no sólo por contar con entradas específicas debidamente vigiladas por el personal a cargo, sino por cobrar por su uso (en algunos casos), aunque este cobro no tiene un fin de lucro, sólo se restringe a una cuota de recuperación para facilitar el funcionamiento del lugar y/o el sueldo de los artistas y el personal que llegan a brindar una función dentro de él.

En este último caso se está hablando de espacios públicos que han permitido conformar circuitos de entretenimiento masivo alternativos a los ofrecidos por los industriales de la cultura, pero que invariablemente siempre están a expensas de las pautas dictadas por el circuito comercial, sobre todo cuando este último domina la dinámica que se establece entre ambos, tal es el caso de los circuitos de cine clubes creados por instituciones públicas como la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM), la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), el Instituto Politécnico Nacional (IPN) y diversas casas de cultura, multicinemas o centros culturales administrados por el Estado, que muchas de las veces compiten en condiciones desfavorables con respecto a los multicinemas comerciales, que al disponer de mayores recursos económicos cuentan con el acceso a los medios masivos de comunicación para promocionar sus funciones, aparte de ofrecer una mayor cantidad de servicios dentro de sus instalaciones, algunas de las cuales son de alta calidad y cuentan con tecnología de punta (Tena, 2008).

### ***2.2.3.-El derecho al disfrute y el entretenimiento fuera de casa.***

El panorama de incertidumbre al cual se enfrentan los espacios públicos del tiempo libre actuales, como los espacios inertes y las áreas verdes, propiciado por su escaso mantenimiento, su suciedad, su aterrador deterioro, su ambiente de inseguridad, violencia y privatización, aunado al impacto en la sociedad de las industrias del entretenimiento masivo y el proceso de globalización, ha permitido que algunos de estos lugares lejos de cumplir su función sociocéntrica de reunir a los ciudadanos y permitir la sociabilidad, se hayan convertido en lugares fragmentados con una función sociocéntrica que atomiza a la ciudadanía e impide su sociabilidad, formando un mosaico de contrastes, conflictos y diálogos permanentes que generan crisis y cambios.

Ya Jane Jacobs (1992) y Richard Sennet (2003), habían alertado en décadas pasadas sobre los procesos de transformación que estaban ocurriendo en la calle (el espacio público de la modernidad por excelencia), debido a su paso de un espacio donde se escenificaban los aspectos íntimos de la vida cotidiana de ciudadanos con aspectos socioculturales en común, a través de una multiplicidad de usos que transforman a la calle en un lugar útil y encantador y por tanto seguro y concurrido, a un espacio de la indiferencia donde priva una diversidad individualista desarrollada en formas tan imprevistas como la construcción de grandes edificios monofuncionales, el transporte privado, y la zonificación funcionalista, entre otras que debilitan la posibilidad de crear vínculos sociales y propician su deterioro y abandono, lo que motivaba su desaparición y privatización, como lo propone Michael Sorkin (2004), con la consecuente segregación y el auge del confinamiento de la vida colectiva en espacios privados destinados al tiempo libre donde se venden experiencias lúdicas seriales como si fueran una mercancía, en un ambiente controlado alejado de la inseguridad, el peligro, la corrupción y los vicios de la ciudad, creado con el fin de satisfacer el derecho al disfrute de sus ciudadanos.

En este tipo de espacios privados la sociabilidad está controlada por el mercado y funciona bajo reglas que poco tienen que ver con la interacción social entre diferentes y la recreación que escapa del lucro y más con las formas lúdicas y la diversión inmersas dentro de las leyes de la ganancia que establece la privación de algunos derechos ciudadanos con el objeto de favorecer a los intereses individuales, así como las distinciones y exclusiones sociales, sobre todo para aquellos que no tienen recursos

económicos para pagar un rato de diversión colectiva. En las ciudades cada vez son menos los lugares del tiempo libre que son gratuitos o con precios accesibles para las grandes mayorías, debido a que las leyes del mercado han predominado sobre las diversas formas de convivencia en los espacios públicos y ello no es resultado del azar sino del predominio de la lógica de la ganancia sobre las políticas urbanas y culturales que llevan a cabo los diversos gobiernos de las distintas urbes (Sevilla, 2003:27).

Nuevas alternativas para el entretenimiento fuera de casa surgen por toda la ciudad, derivadas del consumismo capitalista, desde el turismo hiperreal<sup>23</sup> hasta los espectáculos<sup>24</sup>. Estas han permitido construir toda una gama de lugares en la ciudad que van desde los espacios cerrados (centros comerciales) o abiertos (parques temáticos) destinados al turismo hiperreal, hasta los destinados a la escenificación de espectáculos en espacios cerrados privados o concesionados (centros de espectáculos y exhibiciones, cines, teatros, foros, gimnasios, estadios, autódromos, arenas, entre otros).

Estos lugares han permitido albergar toda una industria del entretenimiento, donde los medios masivos de comunicación erigen y exterminan identidades apoyados en los nuevos aparatos tecnológicos que ayudan a transmitir información a gran parte de la sociedad, y en el menor tiempo posible. Este tipo de espacios son los iconos de la imposición del espectáculo como parte del mecanismo de operación de la economía mercantil en la ciudad contemporánea (Debord, 2006). Localizados en distintos puntos de la misma son edificaciones que por su variedad de formas y diseños espectaculares, atraen la mirada de habidos ciudadanos que buscan experimentar el consumo del entretenimiento; son los templos del espectáculo donde se recrea la vida pública y privada, a través de las cuales se convoca a diversos grupos de la sociedad que conforman una masa<sup>25</sup> que pareciera homogeneizar la heterogeneidad de la ciudad.

---

<sup>23</sup> Tradicionalmente el turismo era definido como la teoría y la práctica de viajar y estar en lugares distintos al del entorno habitual del visitante, durante un período de tiempo consecutivo inferior a un año, con fines de ocio y placer a partir de los cuales se establecían relaciones y servicios que eran consumidos por el visitante.

Hoy en día, sin embargo, con la revaloración y reconversión del ámbito turístico fordista, a la visita a destinos turísticos tradicionales en espacios abiertos tanto naturales (playas, ríos, reservas ecológicas, entre otros), como culturales (zoológicos, monumentos, zonas arqueológicas o patrimoniales) o en espacios culturales cerrados (museos, galerías), se suman la visitas a espacios hiperreales propios del ámbito turístico posfordista, como los parques temáticos ó los centros comerciales.

<sup>24</sup> Otro tipo de actividades relacionadas con el entretenimiento masivo debido a que son vistas con un fin lucrativo por los industriales y los comerciantes de la cultura son los espectáculos que son acontecimientos programados a donde asiste el ciudadano que se convierte en un aficionado o fanático. Entre los diferentes tipos de espectáculos que están relacionados con el entretenimiento masivo están: el deporte, la tauromaquia, las ferias y festivales, los conciertos de música, el cine, el teatro, la danza, el circo, así como, las exhibiciones de luz y sonido (multimedia).

<sup>25</sup> Cabe aclarar en este punto que los términos: masa y masivo hacen referencia a la concentración de una multitud de usuarios o espectadores, pero no forzosamente desde un punto de vista cuantificador que necesite de la aglomeración de cierta cantidad de asistentes en un instante de tiempo, debido a que se considera que esta masividad puede estar deslocalizada o destemporalizada (o ambas a la vez), como ocurre en medios masivos como la televisión, donde la masividad no la da la cantidad de espectadores en un aparato de televisión en particular, sino la suma de los espectadores en distintos aparatos de televisión, durante un instante. Esta misma consideración se puede aplicar a espectáculos como el cine: actualmente las salas cuentan con una capacidad para 200 ó 400 personas en una función, sin embargo, su masividad se basa en la frecuencia con la cual se efectúan las funciones en cada sala y los distintas salas donde se



Los usuarios de dichos templos del espectáculo y el consumo, son fieles fanáticos, marcados por el sentido del entretenimiento, que proclaman su fe en la supremacía del evento o acontecimiento programado que se va a presenciar, como acto religioso. De manera que los fanáticos se convierten en una masa que ejerce rituales comunes de devoción al espectáculo en turno. A ellos acude la masa para consumir experiencias de vida seriables ya sea como espectadores o como practicantes en un ambiente controlado, determinando el surgimiento de prácticas culturales que estipulan y legitiman parte de la forma de vida de sus usuarios ante la sociedad. Desde esta perspectiva el consumo del entretenimiento debe ser definido como un conjunto de procesos socioculturales en los cuales se realizan la apropiación y los usos de los productos (García Canclini, 1995:58). De manera que, el consumo asociado al entretenimiento, promueven a través de un lenguaje compartido por sus asistentes, tanto gustos, como reglas y comportamientos que unifican intereses y conforman identidades.

Así, que estos espacios promueven la experiencia del consumo asociada a actividades de diversión, descanso y esparcimiento, donde el espectáculo contribuye a la diferenciación social como individuo y como comunidad, debido a la forma en que usan y se apropian no sólo de estos espacios urbanos, sino de toda la parafernalia que gira en torno a ellos. Formar parte de las masas que acuden a los diversos espectáculos que ofrecen la industria del entretenimiento, invita al espectador a transformarse en un ciudadano que accede al sentido de consumo de diversos productos y promovidos por esta industria que van desde los *souvenirs* hasta los discos, películas, imágenes, alimentos, bebidas y juegos de video relacionados con el evento que se acaba de presenciar.

Desde este punto de vista los ciudadanos que asisten a las experiencias hiperreales y los espectáculos programados por la industria del entretenimiento representan una especie de migración estacional con oleadas masivas de corta duración, evanescentes, fugaces y análogas a la temporalidad de la posmodernidad, constituyendo un sector intermitente y circulante, donde las relaciones humanas de su medio, dan la apariencia de ser intensas e inolvidables pero fortuitas; efímeras y sin dejar huella de su paso por los escenarios que visita, que a su vez se encuentran en constante remodelación para satisfacer las necesidades del público asistente. Por lo que, se pudiera pensar que la revivificación que supuestamente efectúan los industriales del entretenimiento al construir y remodelar algunas escenarios dentro de la ciudad se puede desvanecer como un espejismo, dejando estructuras muertas sin algún valor simbólico, ya que estas son simplemente vistas como un producto mercantil, cosa que no es del todo cierto, debido a que no todo puede ser asimilado por una lógica de producción.

Hay que comprender que existen escenarios como los espacios turísticos hiperreales que vehiculan un discurso de ubicuidad donde la representación de escenarios diversos (desde la Polinesia a México, desde la tierra de frontera al país del futuro o simplemente la simulación de una espacio urbano higiénico, sin los peligros y vicisitudes de la ciudad real) puede ser concebida como una metáfora de la aldea global. En un contexto en el que no sólo se ha globalizado la economía, sino también la cultura o la ideología, es posible reproducir un proceso de tematización en cualquier lugar del mundo donde aparezcan una serie de signos espaciales reconocidos universalmente,

---

exhibe una película determinada, aspectos que en conjunto permiten la suma de una gran cantidad de espectadores.

donde se manifiesta una forma de lectura más, producto de la globalización (Donaire, 2006).

Sin embargo, esta tematización no es suficiente para impedir que estos escenarios sean apropiados por grupos de usuarios que se encuentran, entretienen, disfrutan de ellos, otorgándoles nuevos significados, distintos de aquéllos relacionados con las funciones para los cuales fueron diseñados, como ocurre con los grupos de jóvenes que asisten a los centros comerciales, templos del *shopping* y del estilo de vida *fashion*, altamente valorado por estas colectividades (Tena, 2006). Por eso, cuando seleccionan a un centro comercial como un espacio de paseo o asisten a un espectáculo, definen lo que se consideran públicamente valioso, las maneras en las que se integran y se distinguen en la sociedad al combinar lo pragmático y lo disfrutable.

Para Patricia Ramírez Kuri (1998:361-364) los centros comerciales se han convertido en entornos de diferenciación social orientados por el consumo masivo, tanto para las poblaciones de ingresos medios y altos que acceden a su oferta comercial, como para las poblaciones que no acceden o que no se identifican con ellos. Sin embargo, las formas de vida pública desarrolladas en sus interiores por estos usuarios los transforman en espacios significativos, lo que hace que los centros comerciales sean sedes de interacciones sociales vinculadas al consumo, pero donde el acto de comprar es sólo parte de la experiencia, que se complementa con la reproducción de relaciones sociales y el desarrollo de nuevas formas de vida pública y conductas socioculturales provocadas por estos lugares que permiten su apropiación simbólica por parte de actores sociales que comparten intereses, acciones y necesidades.

#### **2.2.4.-Consumo y *socialité* en los espacios privados del entretenimiento.**

Lo anterior es posible, gracias a que estos estilos de vida relacionados con el consumo son promovidos por los medios masivos de comunicación que han influido en las decisiones de los consumidores al venderles mediante imágenes y sonidos los nuevos productos de la industria del entretenimiento. Estos medios de comunicación que hicieron irrumpir a las masas en la esfera pública fueron desplazando el desempeño ciudadano hacia prácticas de consumo en las ciudades, constantemente remodeladas por los cambios tecnológicos y comunicacionales. Entre estos cambios encontramos dos que se encuentran directamente relacionados con las industrias del entretenimiento (García Canclini, 1995:40-41):

- a) La redefinición del sentido de pertenencia e identidad, organizado cada vez menos por lealtades locales o nacionales y más por la participación en comunidades transnacionales o desterritorializadas de consumidores (los jóvenes en torno del rock, los televidentes que siguen los programas de CNN, MTV y otras cadenas transmitidas por satélite, entre otros).
- b) El pasaje del ciudadano al consumidor interesado en disfrutar de una cierta calidad de vida. De forma que el consumidor prefiere el goce de espectáculos en los medios masivos de comunicación caracterizados por la narración y simple acumulación de anécdotas y la exhibición fugaz de acontecimientos.

Así, los medios masivos de comunicación y los cambios tecnológicos, aunados a la dinámica del mercado, se han convertido en determinantes de la vida cotidiana en un ambiente cultural posmoderno donde el hiperconsumo de bienes culturales, lleva a una búsqueda constante de nuevas modas, experiencias y sensaciones, valoradas como significantes del gusto y el estilo de vida, una vida que se vive día con día y en cada

momento. Este último proceso puede ser entendido a través de la estetización de la vida, entendida por Michel Maffesoli (2004:33-36), como el hecho de vibrar juntos, lo que se manifiesta en algo que desde diferentes puntos de vista tiene una vibración común como se observa en las películas, la música tecno, en los partidos de fútbol o en las funciones de lucha libre, entre otros ámbitos donde hay un regreso del aspecto encantador de la existencia. De forma que, en el ambiente posmoderno se está dando una saturación y desencantamiento de la modernidad racional, utilitarista y abstracta y se está pasando al reconocimiento de la sinergia entre las emociones, las sensaciones, los sentimientos y la sensualidad, donde lo banal, lo cotidiano y lo ordinario se vuelve algo primordial, como fundamento de la existencia colectiva.

En las nuevas generaciones de ciudadanos consumidores de entretenimiento se está gestando un afecto por el presente, un gozo aquí y ahora que está ligado a los espacios vueltos los lugares de la *socialité*, territorios que se comparten con los demás, y en particular, en un instante. La *socialité* es un concepto estructurado conceptualmente por Maffesoli (2004:31) que se diferencia de la socialidad y la socialización, por integrar lo imaginario, lo lúdico y lo onírico colectivo a partir de los espacios donde se articulan los momentos y las vivencias de vibración colectiva. Espacios como estadios, teatros, foros, bares, discotecas, entre otros, donde algunos grupos manifiestan un sentido de solidaridad, generosidad y de apropiación territorial fugaz, movidos por esos instantes en donde pueden gozar de la vida en comunidad al estar las emociones de cada uno de los reunidos en la misma frecuencia, gracias al disfrute de un evento musical, deportivo, festivo, la mayoría de las veces programado por la industria del entretenimiento.

Lo anterior, es una muestra de cómo a través del consumo y la *socilité*, los habitantes pueden construir su ciudadanía al hacer valer su derecho a disfrutar del espectáculo o experiencia de entretenimiento que ellos elijan dentro de la gama de servicios que otorga la ciudad para la recreación y la convivencia. Adquiriendo a través de las prácticas sociales una ciudadanía basada en la afinidad de gustos, identidades y sentidos de pertenencia con otros ciudadanos que comparten su misma afición. Esto ocurre sobre todo cuando estos productos del entretenimiento son transformados a través de las generaciones en productos culturales adaptados a las propias características socioculturales de los ciudadanos que los consumen, en el sentido que lo planteaba Warnier (2002).

Tal es el caso, de la lucha libre profesional, la cual ha sido apropiado simbólicamente por la sociedad mexicana, al integrar artefactos (como las máscaras y los equipos), costumbres (como gritarle a los luchadores), ritos (como la forma en que se presentan de los luchadores), leyendas (como el Santo y Blue Demon), personajes (como los rudos y técnicos), mitos (construidos por la industria del entretenimiento a través de películas e historietas) y escenarios (como la Arena México y la Coliseo) entre muchos otros elementos socioculturales que forman parte del imaginario colectivo construido alrededor de este espectáculo, a través del cual los ciudadanos (constituidos en aficionados) adquieren una identidad y un sentido de pertenencia que los identifica y diferencia de los demás, al formar parte de su idiosincrasia (Tena, 2006).

De forma que, lejos de considerar a un espectáculo como la ideología por excelencia, porque expone y manifiesta en su plenitud, la esencia de todo sistema ideológico: el empobrecimiento, sometimiento y negación de la vida real (Debord,

2006), se ve más allá, para considerar a cada espectáculo como un producto cultural que muestra una visión de la sociedad que lo produce sobre sí misma, creando un imaginario colectivo que establece identidades y ambientes culturales. Por tanto, estos eventos masivos programados por la industria del entretenimiento no sólo pueden ser considerados como hechos aislados que se realizan en un sitio y en un momento dado, el cual sólo le importa a los espectadores que asisten a presenciarlo, no hay que olvidar que los medios de comunicación han trasladado la vida de los escenarios artísticos y deportivos, las plazas y los centros sociales a las ventanas electrónicas de la televisión que nos acompañan en nuestros hogares.

Este proceso explica el ascenso creciente de los espectáculos y su nuevo dimensionamiento social, cultural y económico. Es por ello, que las mitomanías de los artistas y deportistas, la industrialización del proceso deportivo y artístico y la interrelación del espectáculo con emociones, valores e identidades sociales cargadas de intensidad emocional (Cuenca, 2000: 233), son magnificadas, ocupando un lugar importante en la vida de los ciudadanos, entretrejiendo prácticas y sentidos, como ocurre en circuitos como el del automovilismo deportivo en la Ciudad de México, donde las carreras de autos son vistas como algo más que una competencia deportiva, son el punto de encuentro de aficionados que comparten un estilo de vida, atraídos por la emoción de la velocidad, su gusto por los autos y el glamour, que engloban los ambientes culturales creados en sitios como el Autódromo Hermanos Rodríguez, reconocido como el máximo templo del automovilismo mexicano y uno de los pocos capases de transformar a los pilotos en héroes míticos, reconocidos por su valor y entereza (Tena, 2006).

En este sentido, la dicotomía espectáculo/práctica, propia del mundo del deporte en la sociedad actual, determina que la separación entre el aficionado y el profesional aumente día a día. Para el profesional el espectáculo es un trabajo, un trabajo duro y competitivo que aporta un prestigio social y unos recursos económicos que pueden ser insospechados. El espectáculo profesional, y más concretamente el de élite, es, como se decía antes, una gran industria con sus ventajas e inconvenientes que genera pasiones, ideologías y signos de identidad. De ahí su referente político y social, tan conocido por dirigentes y líderes sociales (Cuenca, 2000: 234).

Cabe aclarar que con la propagación, internacionalización y profesionalización del espectáculo la separación entre los profesionales del deporte y las artes escénicas y los espectadores ocuparon un primer plano. Dentro de esta relación es importante hacer la diferencia entre el espectador que observa el espectáculo a través de la televisión, el cual cumple una función pasiva, y el espectador que paga su entrada para presentar un espectáculo en vivo y en directo, el cual se considera como consumidor activo que se hace partícipe del espectáculo, debido a que no sólo soporta procesos catárticos, sino que dialoga y forma parte del ritual, transformándose en un aficionado que escenifica sus emociones en cada función y que siempre está consciente de su papel dentro del conjunto de acontecimientos a los cuales asiste. Un aficionado para el cual los industriales del entretenimiento le tienen preparadas diversas sorpresas con el fin de satisfacerlo como lo explica Janina Möbius (2007: 61):

- Una planeación minuciosa ayuda a evitar eventuales momentos inesperados o azarosos, la dirección teatral escenifica por sí misma los sucesos deseados.
- Las emociones y los gestos siguen un código claro y a través de la escenificación televisiva se amplían en gestos que transmiten las emociones, con lo que se incrementa también su afecto.

- Las emociones adquieren claridad y se vuelven excesivas por medio de la estandarización de la expresión, de la repetición y de la ampliación.
- El cuerpo se convierte en portador de signos y emociones, se convierte en un cuerpo emocional en relación con el espectáculo.

Para lograr lo anterior, el espectáculo artístico y deportivo requiere de un elaborado sistema de división del trabajo, que genere durante su representación un mundo opuesto al real para ofrecer a los asistentes la posibilidad de desahogo emocional, siempre ligada a sus necesidades socioculturales y a contextos históricos determinados, que permiten percibirlo como un instrumento comunitario, político y social, donde se distinguen los ciudadanos de acuerdo a los gustos y aficiones de los grupos y clases sociales a las cuales pertenecen.

### ***2.2.5.-Reconfiguración de los espacios públicos y privados del tiempo libre.***

Ante este panorama que plantea una relación dialógica entre lo público y lo privado, no debemos olvidar que las transformaciones del ciudadano al sociabilizar, consumir o simplemente gozar de un evento de entretenimiento, no representan procesos estacionales, sino que son procesos dinámicos que dependen del tipo de experiencia sociocultural ante la cual se están expuestos los habitantes, por lo que las decisiones que toman pueden variar de un momento a otro, dependiendo de si privilegian sus intereses relacionados con el ocio o el entretenimiento. De forma que, se puede pensar que en la ciudad se observa la configuración de dos formas diferentes pero complementarias de habitar la ciudad, así como dos tipos de identidades relacionadas con el tiempo libre, no sólo de quienes realizan prácticas deportivas o de esparcimiento cotidianas sin fines de lucro, sino de quienes asisten a espectáculos y acontecimientos programados. Ambos tipos de identidades representan dos formas diferentes (pero a su vez complementarias) de apropiarse física y simbólicamente de la ciudad que inciden en su proceso de transformación y que se vinculan con las distintas redes de interacción que se entretajan en la urbe.

Estas esferas enmarcadas en el ámbito urbano dedicado al tiempo libre determinan en primera instancia la fragmentación del espacio urbano entre los espacios públicos relacionados con el ocio que se encuentran administrados por el Estado y a donde asisten personas en forma individual o en pequeños grupos; y los espacios privados ocupados por el público de masas y controlados sobre por la industria del entretenimiento. Aunque estas apreciaciones no son del todo claras, debido a que en la relación de los ciudadanos con la construcción simbólica de espacios públicos y privados emergen usos que rebasan a ambos. Para Patricia Ramírez Kuri (2003:46) actualmente existe una tendencia a la individualización y privatización, expresada en el traslado de formas de relación y de vida pública (previamente desarrolladas en lugares públicos) a espacios privados, así como el uso intensivo de los espacios públicos para funciones comerciales y de servicios que convocan a distintos tipos de ciudadanos.

Tal es el caso, de aquellas experiencias de entretenimiento que sobreponen características de los espacios públicos en los espacios privados transformándolos en semipúblicos, un desbordamiento de la oferta de entretenimiento que se materializa en espacios y formas de consumo, como ocurre en los centros comerciales espacios de consumo que son simbolizados por los ciudadanos como espacios públicos pero que funciona con las reglas de los espacios privados. Para Mauricio Rojas Alcayaga (2007: 29) los centros comerciales se han simbolizado como espacios públicos, sólo por el

eventual libre tránsito que se da en sus interiores, pero en la realidad estos espacios funcionan bajo la lógica de los espacios privados: restringen el acceso y la circulación, impiden la celebración de ciertas actividades consideradas como transgresoras (como las manifestaciones políticas), sus espacios no son propiedad del Estado y no funcionan como espacios de igualdad donde se puedan encontrar distintos tipos de ciudadanos debido a que su ubicación y los negocios que contienen están destinados para atraer a cierto tipo de usuarios y desmotivan la llegada de otros.

Otro caso de la reconfiguración de los espacios públicos y privados en el ámbito del tiempo libre representan los espacios públicos abiertos (tanto naturales como inertes), que son usados para la celebración de festivales, conciertos, ferias y funciones de circo, por parte de los industriales del entretenimiento, ya sea en colaboración con los gobiernos delegacionales, estatales o federales, o tras el pago de una renta temporal por el uso de algunos de estos lugares. Dentro del primer caso se encuentran por ejemplo el Concierto de las 40 principales o la Entrega de Premios Oye, organizados en el Zócalo por la industria del entretenimiento, los cuales contaron con el auspicio del Gobierno de la Ciudad de México y el patrocinio de diversas empresas privadas; o las ferias organizadas por los gobiernos en las explanadas delegacionales durante la celebración del grito de independencia que cuenta con la colaboración de la industria del entretenimiento (músicos, presentadores, artistas, entre otros).

En el segundo caso se encuentran por ejemplo los circos que rentan temporalmente algunos espacios abiertos como explanadas y plazas, para la celebración de sus funciones, como ocurre en la Plaza de los Constituyentes de 1917 en la Delegación Venustiano Carranza, o la celebración de espectáculos masivos en centros deportivos con instalaciones concesionadas, como el caso del Autódromo Hermanos Rodríguez de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, donde los industriales del entretenimiento celebran ferias, festivales, conciertos y carreras de autos, entre otros eventos, desplazando temporalmente a los deportistas que cotidianamente ocupan la pista para entrenar, los cuales se ven impedidos para usarla durante la organización y celebración de estos acontecimientos masivos.

Tal vez, muchas de estas dualidades entre los espacios privados del entretenimiento y los espacios públicos del ocio, no son del todo novedosas, recordemos por ejemplo que el Autódromo Hermanos Rodríguez, lleva varias décadas concesionadas a empresarios privados, lo que sí ha cambiado, es el uso cada vez más intensivo de los espacios públicos para la celebración de eventos masivos por parte de la iniciativa privada, incrementando la coexistencia simultánea con otro tipo de actividades relacionadas con el ocio dentro de un mismo espacio. Esto trae consigo el funcionamiento efímero de un fragmento dentro de un espacio público con las reglas de un espacio privado, lo que trastoca el uso cotidiano del mismo por parte del ciudadano común, que (en algunos casos) intempestivamente se ve impedido de utilizar la totalidad de sus espacios tradicionales de esparcimiento y entrenamiento.

Este proceso de reconfiguración del espacio público y el espacio privado en el ámbito del tiempo libre, es motivado cada vez más por los cambios acelerados propios de un mundo contemporáneo inmerso en un proceso de globalización que tiende a imponer cada vez más una sociedad informacional basada en los flujos de capital, de información, de interacción organizativa, de tecnología, de imágenes, sonidos y símbolos, que de acuerdo con Castells (2004:445) dominan la vida social, política,

económica y cultural, propiciado que la alteración de la dinámica y los significados de algunos espacios urbanos y arquitectónicos de la ciudad, los transforme constantemente con el propósito de satisfacer las nuevas exigencias recreativas de los ciudadanos y así evitar su obsolescencia como espacios de ocio y/o del entretenimiento global.

Lo anterior no quiere decir que los flujos globales borren por completo el sentido, la interacción, el conflicto y la complementariedad entre los espacios públicos y privados del tiempo libre y lo sustituyan por una imagen idealizada o desmejorada de los mismos enarbolada de acuerdo a sus propios intereses, sólo significa que la existencia de una sociedad informacional, necesariamente requiere que los espacios públicos y privados se adapten a las reglas de la globalidad o tiendan a aprovecharlas a su favor de la manera más eficaz. Los espacios públicos y privados más exitosos serán aquéllos que aprendan a manejarse en dos pistas, una donde interactúan con los ciudadanos a través del encuentro cotidiano y transmisión de sus significados por medios tradicionales y otra donde a esta forma de interacción, se le suma una más relacionada con el encuentro a distancia y el aprovechamiento de los nuevos medios masivos de comunicación como el internet. Lo anterior es posible, sólo gracias a que los ciudadanos necesitan experimentar la vida en sociedad y la interacción con los lugares que esta construye, para poderse sentir como una parte integrante de algo realmente significativo en sus vidas.

Así, la existencia de otra pista de la vida en donde competir sólo representa una confrontación cada vez más dinámica entre los espacios públicos y los espacios privados que se encuentran en constante competencia para imponer sus propios intereses y la visión sobre la ciudad que cada uno enarbola, pero que a su vez, se complementan si se consideran como parte del disfrute del tiempo libre de los ciudadanos y que por lo tanto luchan por no ser substituidos por otro tipo de espacios de carácter habitacional, laboral o comercial, considerados como más rentables, tanto para la iniciativa privada o el Estado. De forma que en la ciudad actual las prácticas deportivas, de esparcimiento, asociadas al ocio que permiten la interacción entre diferentes y la recreación sin fines de lucro, han conformado espacios públicos caracterizados tradicionalmente con la integración y la convivencia comunitaria, los cuales coexisten con espacios privados caracterizados por un conjunto de espectáculos y acontecimientos masivos producidos en serie por la industria del entretenimiento que mueven al consumo y a la *socialité* de los ciudadanos. Una coexistencia que ha determinado el surgimiento de un universo de actividades, rituales, placeres e imaginarios urbanos, a través de los cuales la sociedad posmoderna se ha apropiado física y simbólicamente de estas fracciones de la ciudad en las últimas décadas

Ambos casos conforman experiencias socioculturales distintas, por una parte la experiencia del ocio relaciona al ciudadano con espacios abiertos basados en los símbolos de la cotidianeidad y la colectividad, donde lo más importante es el pasado y la tradición, mientras que los espectáculos y acontecimientos masivos programados por la industria del entretenimiento crean una experiencia controlada y pensada para el consumo, que relaciona al ciudadano con espacios cerrados basados en los símbolos de la mediatización y la masividad, donde lo más importante es el tiempo presente y la similitud. Así, los ciudadanos que ejercen su derecho al uso colectivo del espacio público, comparten la ciudad con ciudadanos que ejercen su derecho a presenciar y vivir la experiencia de un espectáculo o un acontecimiento masivo programado, en espacios privados.

Sin embargo, a pesar de esta dualidad, las decisiones sobre el manejo de la ciudad se toman cada vez con mayor frecuencia en función de los intereses de los inversionistas de la industria del entretenimiento que en la última década están remodelando diferentes escenarios de la ciudad de forma constante, en detrimento de los intereses de los ciudadanos que se apropian colectivamente del espacio público. Esta subordinación de lo público sobre lo privado se debe a que estos acontecimientos y espectáculos masivos son vistos como una simple mercancía indefinida físicamente y no se considera a estos como una experiencia sociocultural de los ciudadanos que asisten a los diferentes escenarios del entretenimiento masivo de la urbe.

Escenarios que desde esta perspectiva puedan tener la capacidad potencial de ser espacios semipúblicos que se integran al tejido urbano a partir de la creación de espacios públicos de transición que puedan ser apropiados física y simbólicamente por los ciudadanos, impactando positivamente a su entorno físico y sociocultural, al potenciar su uso como espacio multifuncional del entretenimiento, pero permitiendo la utilización de su área circundante como espacio público, en el sentido en que lo propone Jordi Borja (2003:142-146). Por lo anterior, valdría la pena explicar cuáles son las formas de expresión de la urbanización sociocultural del tiempo libre y como estas pueden ser fundamentales para entender cómo se conforman las identidades y los ambientes culturales que se conforman en una ciudad fragmentada por espacios públicos y privados destinados al ocio y el entretenimiento de los ciudadanos, que no sólo coexisten antagónicamente al mismo tiempo sino que se superponen y complementan, materializando la relación dialógica que mantienen.



## **2.3.-La urbanización sociocultural y los ambientes culturales del tiempo libre.**

### **2.3.1.-Productos culturales de carácter urbano y poder.**

En espacios urbanos fragmentados entre espacios públicos y privados donde se presenta una coexistencia entre actividades destinadas al ocio y al entretenimiento, coinciden procesos urbanos que conviven, se superponen, y tratan de dominar uno a otro, conformando sistemas interconectados al interior y al exterior, aspectos que parecen dificultar el análisis de las formas y expresiones culturales que se entrelazan en el proceso de urbanización sociocultural, un proceso que como lo plantea Ricardo Tena (2007:41) da cuenta de “lo que la ciudad le hace al habitante”, en su forma de vida y en su capital cultural. Para documentar las nuevas formas espaciales que conforman socioculturalmente la relación entre un espacio urbano del tiempo libre fragmentado y los ciudadanos que lo usan cotidiana o esporádicamente, se hace necesario emplear un modelo de interpretación de las formas y expresiones más representativas de la cultura urbana de este tipo de espacios, con una serie de categorías de análisis que permitan la contrastación de sus características espaciales y socioculturales históricamente determinadas.

Categorías de análisis como escenarios, actores, reglas, productos culturales, elementos urbanos, huellas de apropiación, trayectos, manchas culturales, circuitos y territorios dan cuenta de los formas tangibles (objetivadas y actualizadas) de la urbanización sociocultural, mientras que otro tipo de categorías como imaginarios urbanos, paisajes, lugares de alta significación, pórticos, identidades colectivas, *habitus*, escenas e identidades virtuales, sirven para caracterizar las formas intangibles (subjetivadas) de la misma urbanización sociocultural. Pero, hay que aclarar que la heterogeneidad de estas categorías de análisis permite precisar con mayor detalle las particularidades de la urbanización sociocultural del tiempo libre en espacios fragmentados, debido a que hacen énfasis en ciertas características de las formas y expresiones culturales, distinguidas desde distintos enfoques.

Enfoques distintos pero a su vez compatibles entre sí, porque se inscriben dentro del perspectiva del proyecto urbano dentro del urbanismo, donde se privilegia el análisis de lo local sobre lo extralocal (lo metropolitano, regional, transnacional), así como de los intereses de los ciudadanos sobre los intereses económicos, que parecerían ser los únicos que pueden determinar el presente y el futuro de los espacios urbanos, algo que no es del todo cierto, debido a que no todo lo que ocurre en el mundo está conectado con los interés del mercado y del Estado, todavía existen en el ámbito local actores con el suficiente poder para guiar e intervenir en el destino de los entornos que habitan.

Esto le ha permitido al proyecto urbano privilegiar dentro de sus análisis a los datos cualitativos provenientes de categorías de conceptuales de distintas disciplinas sociales (antropología, comunicación, etnografía, historia, sociología, geografía cultural, etc.), sobre los cuantitativos, por que los primeros resultan fundamentales para obtener conocimientos cimentados en una estructura conceptual basada en la concepción simbólica de la cultura urbana en su vertiente hermenéutica, los cuales destacan la distinción social y cultural históricamente determinada en los espacios

urbanos. Lo anterior, no significa que se omitan los datos cuantitativos por completo, debido a que estos son fundamentales para dar cuenta de la relación entre las dinámicas que ocurren al interior de los espacios urbanos investigados y los procesos extralocales a los cuales se inscribe; procesos que a su vez determinan a los espacios analizados en una relación dialógica.

Para hacer frente a este tipo de análisis enfocado en mirar a la ciudad y sus espacios de cerca y por dentro, se toman como base tres categorías de análisis fundamentales que cruzan indistintamente a todas las demás categorías de análisis de la urbanización sociocultural, nos referimos al escenario, los actores y las reglas. Los escenarios son lugares ubicados dentro de espacios urbanos más amplios donde los ciudadanos representan (teatralizan) su vida a través de prácticas y acciones cotidianas o ocasionales que muestran su muy particular forma de apropiarse física y simbólicamente de estos sitios y sus entornos inmediatos. Estos escenarios dentro del ámbito del tiempo libre pueden ser espacios públicos o privados, entre los que encontramos espacios abiertos como explanadas, foros al aire libre, plazas, alamedas, jardines, deportivos, entre otros; ó espacios cerrados teatros, salas de cine, gimnasios, foros, salas de armas, estadios, velódromos, etc.

Por su parte, se considera como actores a aquellos ciudadanos y representantes de instituciones (públicas y privadas) que se desenvuelven (de acuerdo a sus propios intereses) dentro de los campos de interacción social conformados dentro de cada escenario y su entorno urbano inmediato. En este sentido, habrá que considerar que cada actor trata de hacer valer sus intereses desde la posición que guarda dentro de cada campo de interacción social, ya sea que esta sea de dominación, intermedia o subordinada. Dentro del ámbito del tiempo libre podemos encontrar actores como: administradores de deportivos ó directivos de empresas organizadoras de espectáculos, entre otros, que ocupan una posición de dominación; actores como: deportistas, paseantes, ó aficionados etc., que ocupan una posición de subordinación con respecto a los intereses de los primeros; y actores como: músicos y deportistas profesionales ó concesionarios de instalaciones de entrenamiento deportivo, etc., que ocupan una posición intermedia dentro de cada campo de interacción social.

Por último, las reglas son pautas de comportamiento que los actores escenifican en los escenarios y su entorno inmediato, es decir, son las prácticas culturales que caracterizan a la actuación de cada actor dentro de cada escenario, aquellas acciones que repiten con mayor frecuencia cuando ocupan un lugar en específico, dentro de las cuales encontramos en el ámbito del tiempo libre: correr, jugar, pasear, hacer deporte, observar, cantar, gritar, bailar, entre otras. Tanto los escenarios, como los actores y las reglas que los caracterizan, no sólo son elementos tangibles que se pueden observar físicamente, sino que pueden transformarse en formas simbólicas, que encierran códigos, a partir de los cuales los ciudadanos se adscriben a ellos o simplemente los interpretan.

Esta capacidad de habitar en el orden de lo simbólico y de lo material, es una cualidad que los escenarios, actores y reglas comparten con otra categoría de análisis, los productos culturales de carácter urbano, que de acuerdo con Ricardo Tena (2007:355), son todos aquéllos elementos materiales y simbólicos socialmente producidos que parcialmente o en conjunto, participan en la configuración, construcción o reconstrucción de la ciudad. Desde esta perspectiva la ciudad y todo lo

que la integra pueden ser considerados como productos culturales, debido a que tienen características únicas que los identifican a sí mismos y los diferencian de otros elementos creados por otras sociedades y en otros estados estructurados históricamente.

Si se parte de la concepción simbólica de carácter estructural propuesta por Thompson, es claro que todo elemento hecho por una sociedad en un momento determinado, puede ser considerado como producto cultural, porque se transforma en un elemento material cargado de sentido. La importancia de considerar a los elementos producidos por la sociedad como productos culturales radica en que desde este punto de vista se convierten en dispositivos social e históricamente determinados que expresan y representan las concepciones del mundo y del universo de la cultura que los creó, pero particularmente estos productos culturales encierran las aspiraciones y las visiones de los ciudadanos y las clases sociales (dominantes o subalternas) que los crearon.

En el ámbito del tiempo libre son productos culturales, aquellos escenarios, elementos urbanos y artículos cargados de sentido que hacen posible y/o representan las experiencias, concepciones y creencias de los ciudadanos (en su calidad de *homo ludens*) sobre las actividades de ocio y entretenimiento que experimentan. En este sentido son productos culturales los artículos que soportan y estructuran los contenidos del ocio y el entretenimiento. Por ejemplo, son productos culturales los rehiletes, globos, pelotas, patinetas y toda una serie de juguetes que utilizan los habitantes de la colonia Hipódromo Condesa cuando sociabilizan en el Foro Charles Lindbergh del Parque México, objetos cargados de sentido que hacen posible la escenificación de su estilo de vida lúdico (Tena, 2008).

Pero también, son productos culturales dentro del ámbito del rock, los discos, dvd's, libros, los *graffitis*, dibujos, posters, vestimentas (pantalones de mezclilla, chamarras de cuero, etc.), cadenas, anillos y demás, que recrean el estilo de vida de libertad, idealización y rebeldía, emanado de la música y canciones de rock en sus diferentes estilos: metal, *reggae*, *punk*, *rockabilly*, *surf*, alternativo, entre otros (Tena, 2007). Aquí, cabe hacer la diferencia entre los productos culturales y los productos comerciales del entretenimiento, en principio se trata de los mismos elementos pero vistos desde dos ópticas distintas; para la sociedad en su conjunto, los productos culturales son significados como formas simbólicas que encierran sus visiones y concepciones sobre un aspecto determinado de la vida colectiva, mientras que para la industria del entretenimiento los productos comerciales son mercancías seriales que guardan el valor del capital.

Por otra parte, también son productos culturales del tiempo libre, los escenarios donde se llevan a cabo y experimentan las prácticas de ocio y entretenimiento de los ciudadanos, así como los elementos urbanos que integran y complementan a estos espacios. Tal es el caso, del Circo Volador, espacio de arte y cultura relacionado con el rock donde se llevan a cabo talleres, tianguis culturales, conciertos, festivales y funciones de lucha libre, entre otras actividades a través de las cuales los jóvenes de apropiación física y simbólicamente de este antiguo cine (Francisco Villa) y escenifican sus formas de vida. Otro caso es el Parque México, que desde su inauguración en 1928, ha permitido el desarrollo del estilo de vida de los habitantes de la colonia Hipódromo Condesa, el cual es recreado a través del uso de su Foro Charles Lindbergh para la realización de funciones de cine y festivales, de sus andadores para el paseo y el juego, de sus jardines y lagos para la contemplación y de sus bancas para la

conversación y el asoleamiento, entre otras actividades (Tena, 2008).

Pero, estos elementos urbanos aportados tanto por la sociedad civil (sectores populares y clases subalternas), como por la sociedad política (hegemónicas y gobernantes), además de ser productos culturales que muestran la visión que cada uno de estos sectores de la sociedad tiene sobre la ciudad, también revelan el valor de uso que le asignan (importancia y significación) según sus respectivas prácticas (cotidianas, periódicas, eventuales), recursos, el poder que tienen y los medios que ejercen. Como lo expresa Ricardo Tena (2007:358):

Los elementos urbanos, expresan las distintas formas de usar, aprovechar, disfrutar o padecer el espacio público de la ciudad; en él se aprecian las posturas diferentes y a veces opuestas, que día a día moldean la ciudad y ajustan al entorno urbano en un movimiento (discreto y bullicioso) que depende del punto de vista y de la correlación de fuerzas entre gobernantes y ciudadanos.

De forma que, los elementos urbanos representan las distintas posiciones e intereses que tratan de imponer estos actores dentro del campo de interacción social de la ciudad; para el gobierno, son acciones políticas secundarias, que sólo son relevantes cuando les sirven para imponer la armonía, la disciplina, la eficiencia y la productividad de las fuerzas económicas en el espacio público; mientras que para los ciudadanos de los sectores dominantes son un reflejo de su imagen y *status* dentro de la sociedad ajustadas a sus concepciones y ambiciones; y para los ciudadanos de los sectores subalternos son componentes indispensables para facilitarles su ocupación, disfrute y apropiación del espacio público.

En el ámbito del tiempo libre expresado en el espacio público pueden ser elementos formales relacionados con la postura de las clases dominantes y las acciones del gobierno, que tienen la capacidad de distinguir su concepción cosmopolita y vanguardista, pretenden el buen gusto y tratan de instar a las buenas formas de urbanidad. Son elementos selectivos y de marca, permanentes y durables, que manifiestan una postura institucional de uso público, promueven una imagen positiva de un gobierno, que a su vez se beneficia económicamente por su instalación. Entre los elementos formales que podemos encontrar en los espacios públicos del ocio están los mobiliarios urbanos como: casetas de vigilancia, puestos de periódicos, bancas, botes de basura, anuncios, letreros, mapas guía, placas conmemorativas, fuentes y monumentos, cercas, pérgolas, cámaras de vigilancia, estacionamientos de bicicletas, anuncios luminosos, postes de luz, kioscos, juegos infantiles, entre otros tantos que le dan un toque de eficiencia y urbanidad a parques, deportivos, plazas, jardines, paseos y demás espacios recreativos al aire libre.

Este tipo de elementos formales conviven con elementos informales, característicos de las clases populares, pero que a diferencia de los primeros tienden a ser más pragmáticos y funcionales por su carácter utilitario y multifuncional, al responder más a las necesidades locales y relacionarse con los usos y costumbres tradicionales son más intuitivos, improvisados y lúdicos, con ubicaciones y estructuras inestables, temporales y flexibles, casi siempre desechables o intercambiables. Son elementos selectivos pero personalizados y fruto de una expresión colectiva que trata de distinguirse y enunciar formas de resistencia, impugnación y subversión ante las reglas establecidas y las autoridades institucionales, por lo que se convierten en algunos casos en objetos irritantes y provocativos para las clases dominantes y gobernantes,

debido a su mal gusto, a que ponen en evidencia la incapacidad del gobierno para resolver los conflictos en el espacio público, y a que expresan el poder de ocupación de los vacíos urbanos por parte de los sectores populares.

Entre los elementos informales que existen en los espacios públicos del ocio, podemos encontrar: las adaptaciones para las funciones de cine, conciertos, representaciones teatrales, dancísticas y circenses, las instalaciones necesarias para la realización de ferias y festivales, expendios de dulces, refrescos, cigarros, flores, juguetes, café, y comida; calles y jardines que sirven de escenografía a mimos, malabaristas y payasitos; botes de cemento que sirven para delimitar las porterías del fútbol, rampas de tabla y tubos instalados en las calles por los *skates* para realizar sus acrobacias, aviones, metas, carreteritas, quemados, diagonales y bases de béisbol pintados sobre el pavimento, hoyos para las canicas, botes pateados, riatas y llantas viejas, que conforman el parque de diversiones callejero de los niños y jóvenes como lo expresa Ricardo Tena (2007: 360-361).

### ***2.3.2.-La dinámica de las prácticas urbanas.***

Toda esta gama elementos urbanos y escenarios permiten (como ya sea enunciado) la realización de diversas prácticas urbanas, a partir de las cuales se establecen continuidades y discontinuidades entre distintos espacios urbanos y arquitectónicos. Discontinuidades en el paisaje urbano que no son resultado directo de factores físicos ó administrativos o de diseño urbano como: la topografía, la división político-administrativa, la zonificación, la traza urbana, entre otros; sino son de acuerdo con Magnani (1984) las discontinuidades producidas por diferentes modalidades de uso y apropiación del espacio, las cuales permiten caracterizar la dinámica de las prácticas urbanas desde la dimensión cultural. Una dinámica de la cultura urbana que pueden ser identificada y analizada a través de categorías de análisis como: pedazo, mancha, trayecto, pórtico, y circuito que dan cuenta de las relaciones entre la práctica colectiva y los espacios donde ocurre, articulando la variada gama de experiencias socioculturales de las grandes urbes y permitiendo advertir recortes significativos de la realidad urbana.

La noción de pedazo apunta a la existencia de un espacio social, que se sitúa entre la esfera de la casa y de la calle. Con base a vínculos de vecindad, de trabajo, camaradería y procedencia, establece una forma de sociabilidad más abierta que la fundada en los lazos de familia y por ello menos formal y más próxima a lo cotidiano que la dictada por las formas abstractas e impersonales de la sociedad (Magnani, 2004: 29). En el ámbito del tiempo libre se conforman pedazos del ocio como plazas, explanadas, parques, alamedas, calles, y hasta estacionamientos, canchas de basquetbol y cualquier otro lugar de los barrios y colonias, en los cuales se vive y se comparte toda serie de vicisitudes que constituyen la vida cotidiana, en los momentos de recreación, devoción y participación en actividades colectivas y asociativas, intercambio de favores y pequeños servicios; y también de los inefables conflictos.

Sin embargo, la noción de pedazo mostró que las reglas de sociabilidad que instaure también se manifiestan en entornos urbanos desvinculados de la casa y el barrio, donde los asistentes no necesariamente se conocen, pero si se reconocen como portadores de los mismos símbolos que remiten a gustos, orientaciones, valores, hábitos de consumo, modos de vida semejantes (Magnani, 2004:34). Estas consideraciones permiten conceptualizar pedazos del entretenimiento como la Arena México para los

aficionados a la lucha libre, el Hipódromo de las Américas para los aficionados a las apuestas y la cultura del caballo (Tena, 2006), el Estadio Azteca para los aficionados al fútbol (Tena, 2007), la Cineteca Nacional para los cinéfilos amantes del cine de arte, el Palacio de Bellas Artes para los aficionados a la ópera, el Teatro Blanquita para los aficionados al teatro de revista (Tena, 2008), donde estos asistentes se reconocen como ciudadanos con gustos, afinidades, visiones e interpretaciones comunes que los distinguen y diferencian de otros ciudadanos, al mismo tiempo que los adscriben a estos escenarios considerados como templos, catedrales, santuarios que simbolizan la máxima expresión de sus aficiones y simpatías por cada una de estos espectáculos y experiencias del entretenimiento.

El pedazo se conforma de dos elementos básicos: el primero es el espacial que configura un territorio con sus propias fronteras donde se encuentran los propios y los extraños al pedazo; el segundo es la red de relaciones practicadas en el pedazo, a través de las cuales se establece un código capaz de identificar y caracterizar a los que son y no son del pedazo, por lo que el componente determinante en la apropiación del pedazo es el simbólico. Los límites del territorio conformado en torno al pedazo, son marcados imaginariamente a través de pórticos, que son puertas de entrada que delimitan a este espacio a través del reconocimiento de los puntos de referencia del paisaje urbano reconocidos por los propios ciudadanos. Para Magnani (1992:8) los pórticos son espacios, marcos y vacíos en el paisaje urbano que configuran pasajes; son lugares que no pertenecen a un pedazo o al territorio determinado, son la marca que delimita la frontera. En el ámbito del tiempo libre podemos encontrar en los espacios públicos del ocio, equipamientos, mobiliarios ó elementos urbanos de carácter informal, como los señalados en apartados anteriores; pero también encontramos vinculados a los pedazos de entretenimiento, inmuebles o avenidas que indican su cercanía, por mencionar algunos ejemplos.

Pero, como lo marca Magnani (2004:29), la dinámica urbana de las prácticas urbanas no se pueden restringir sólo a los territorios del pedazo, sino que se amplía a territorios más amplios con sus propias fronteras delimitadas por sus consiguientes pórticos. Dentro de estos territorios más amplios están circunscritas distintas prácticas urbanas cuya dinámica puede ser identificada a través de los trayectos y manchas culturales que conforman. La circulación al interior y a través de distintos territorios se da a través de trayectos que son los principales desplazamientos determinados por reglas y compatibilidades que permiten el encuentro de nuevos pedazos o lugares que complementan, alternan ó antagonizan con la actividad del pedazo original de donde provienen los ciudadanos.

Los trayectos son los caminos o recorridos formados por la unión de lugares complementarios, alternativos o antagónicos del paisaje urbano resultado de la aplicación de una lógica de compatibilidades con respecto al pedazo y su práctica predominante que permiten disfrutar la ciudad como un todo (Tena, 2004:12). En el ámbito del tiempo libre tenemos trayectos destinados al entretenimiento donde se unen: casa/restaurante/cine/discoteca ó casa/estadio/bar/discoteca; también existen trayectos destinados al ocio donde se conectan: casa/cancha de basquetbol/miscelánea ó casa/parque/puestos de dulces/nevería.

Por su parte, la mancha cultural, es entendida en el sentido de Magnani como la conjunción de todos los espacios urbanos y arquitectónicos donde los ciudadanos llevan

a cabo encuentros frecuentes pero no previstos, cuyas prácticas están interrelacionadas en una continuidad espacial limitada con actividades similares o distintas, pero que en conjunto se complementan con el propósito de viabilizar una práctica predominante (Tena, 2004:11). Esta apropiación determinada por el componente espacial conforma áreas contiguas dentro de un territorio, dotadas de equipamientos que marcan sus límites y las posibilitan, compitiendo o complementándose a una actividad o práctica predominante que puede estar caracterizando a un pedazo.

Son manchas que funcionan como puntos de referencia donde ocurren encuentros habituales pero imprevistos de ciudadanos provenientes de diferentes pedazos y territorios que prefieren acudir a determinada mancha insertada en el paisaje urbano para sociabilizar entre sí, la cual puede estar aislada, enlazada o sobrepuesta a otras manchas con características diferentes. Estas manchas culturales están estructuradas de dos formas: la primera a través de un pedazo que funciona como una ancla alrededor de la cual se ubican los más variados servicios que complementan la actividad del pedazo, como en las manchas culturales del ocio conformadas por un parque, en torno al cual se encuentran una fuente de sodas, una nevería, un restaurante, e incluso una galería; la segunda es por medio de lugares que concurren por complemento o competencia, como ocurre en las manchas culturales del entretenimiento conformadas por el conjunto de teatros, cines, restaurantes o bares que colaboran y contribuyen para el mismo efecto recreativo del tiempo libre de los ciudadanos. En este sentido los paisajes urbanos siempre marcan una continuidad territorial, cuyos recortes pueden ser vistos a través de las distintas manchas culturales que contienen, con lo cual se manifiesta una policromía de paisajes decantada en estas últimas, lo que permite acotar y detectar las continuidades y discontinuidades de las prácticas urbanas, ubicadas dentro de un proceso social dentro de la propia dinámica cultural, donde juega un papel importante la cultura popular y los desniveles de la cultura para saber cómo son semantizadas y resemantizadas las propias manchas culturales de acuerdo a la clase social a la cual estás adscritas cada una de estas.

Por último, tenemos los circuitos que según Magnani (2004:30) cumplen las mismas funciones que la mancha cultural; pero se diferencian de estas en la forma en la cual se insertan en la urbe, toda vez que no presentan el carácter de contigüidad espacial. Así, que estos circuitos se extienden a todo lo largo y ancho de la urbe a través de espacios y lugares discontinuos que son reconocidos por los ciudadanos que comparten los mismos intereses y gustos. Dentro de los circuitos de entretenimiento encontramos los de cine de arte o pornográfico, los de la lucha libre, el fútbol profesional, apuestas, entre otros; mientras que dentro de los circuitos de ocio podemos tener el de parques, jardines, alamedas, paseos, plazas y de más.

Un ejemplo de cómo se articulan las manchas y los circuitos lo encontramos en el circuito de arenas de la lucha libre de la Ciudad de México que es reconocido por los aficionados a este deporte que acuden a la mancha cultural de la Arena México, donde se articulan a este pedazo a través de otro tipo de sitios como los puestos de mascararos, pósters, películas, revistas y juguetes que se instalan alrededor de este escenario, muchos de los cuales se integran a la dinámica del circuito de retos y desafíos de los luchadores siguiendo sus confrontaciones. Así, tenemos dentro del circuito de arenas, circuitos de luchadores, mascareros, vendedores de películas, posters, etc.

### ***2.3.3.-Territorios, paisajes urbanos, identidades colectivas y escenas virtuales.***

Actualmente vivimos en un contexto urbano con espacios públicos y privados que conforma un sin fin de identidades entre las que encontramos las relacionadas con el tiempo libre de los ciudadanos. Espacios que parecen fragmentar y dificultar la lectura de la ciudad desde la dimensión cultural, sin embargo, todavía esta puede ser entendida a través de la mirada de sus habitantes, la cual transforma a algunos espacios urbanos en paisajes urbanos integrados por lugares evocativos que condensan una gama de significados que permiten reconocerlos y diferenciarlos de los demás. A través de la mirada se puede identificar las marcas que ubican a los habitantes en planos diferentes de percepción sensorial y en posiciones que estos asumen frente a la realidad que observan, haciendo visible a los pedazos, pórticos, trayectos, manchas y circuitos, en la acción de ver y encontrar un sentido, es decir, un universo simbólico específico al espacio urbano que habitan.

Esto se debe a que el sentido de cada lugar<sup>26</sup> esta constituido por una trama de múltiples significados sobre las características físicas, políticas, económicas, y socioculturales de cada sitio y a su vez esta trama de significados esta entrelazada de costumbres y leyendas, de las personas que lo habitan, de su historia, sus olores y luces, texturas y materiales, escalas y puntos de referencia (Mandoki, 1998:199). De forma que el sentido de cada lugar esta dado por las representaciones simbólicas que configuran los habitantes sobre él, es decir por los paisajes urbanos con atributos y significados particulares.

Por consiguiente, el sentido de lugar nace como producto de una construcción de paisajes que parten de lo natural a lo social y lo construido, pero que están constituidos por los significados y valores simbólicos asignados por los habitantes de la ciudad. Tales valores que expresan la correspondencia física y social se refieren a los procesos de apropiación espacial, a la formación de territorios y a su relación con la configuración de significados y símbolos, que comprueban la adscripción del lugar a partir de rituales urbanos que hablan del deseo compartido de vivir un territorio común (Guzmán, 2001:67). Es entonces cuando el espacio urbano se transforma en un territorio, que se vuelve el lugar vínculo, de unos significados que expresan el deseo de salir de si mismo y de integrarse a un cuerpo colectivo, aproximándose con los otros en un espacio compartido más amplio.

Este territorio es un espacio apropiado social y culturalmente por los habitantes para asegurar su reproducción y satisfacer sus necesidades vitales, que pueden ser materiales o simbólicas, debido a que es el espacio de inscripción de una historia o de una tradición, como la tierra de los antepasados, como el recinto sagrado, como repertorio de geosímbolos, como reserva ecológica, como bien ambiental, como patrimonio valorizado, como solar nativo, como paisaje al natural, como símbolo metonímico de la comunidad o como referente de la identidad de un grupo (Giménez, 2005). De forma que el territorio se convierte en un espacio cargado de significaciones que establece una comunicación con los habitantes, determinando en un instante en el

---

<sup>26</sup> Reconocido como *genius loci*, *sense of place* y *locus* por Cristian Norberg Shulz (1980), Kevin Lynch (1985) y Aldo Rossi (2004), respectivamente, el sentido de lugar a diferencia de los anteriores, no se reconoce únicamente como un aspecto indivisible y único, sino como una estrategia de múltiples valores que dan orden al territorio, a través de las generaciones de ciudadanos y de los diversos eventos que se realizan en él.



tiempo, sentidos y relaciones sociales. Es por medio de la conformación de este tipo de espacios que se establece una territorialización emocional de la ciudad, por medio de la cual se acentúa el sentido de pertenencia que se expresa en porciones espaciales de la ciudad, que los habitantes al hacerlas suyas las reconocen como territorios afectivos donde se reconocen, se sienten seguras y se arraigan.

Por su parte, el paisaje se podría definir como un punto de vista de conjunto sobre una porción del territorio, a escala predominantemente local; también tiene que ver con la idea de algo que se ve, de una realidad sensorialmente perceptible; por otra parte, también es la idea de un “conjunto unificado”, de una multiplicidad de elementos (relieve topográfico y de hábitat, boscosidades, lugares de memoria, objetos patrimoniales, jardines, entre otros) (Giménez 2004:436). El paisaje es la construcción simbólica del territorio que remite a la naturaleza y cuando se asocia a la cultura hace énfasis a la representación simbólica de territorios moldeados por el hombre y la naturaleza. En el ámbito del tiempo libre se pueden tener territorios y paisajes conformados por bosques urbanos, paseos, deportivos, y toda la gama de escenarios y entornos donde se realice una actividad de ocio ó entretenimiento. Cada uno de estos paisajes tiene dos funciones principales:

La primera es servir como símbolo metonímico del territorio no visible en su totalidad; es un “resumen del territorio”, “una ventana abierta sobre el territorio”, “el elemento visible del espacio percibido”, “la dimensión emblemática del territorio”, “mediador territorial”, “la visión fugitiva del territorio vivido por los individuos que lo producen”, “la faceta sensorial del territorio”. La otra función del paisaje es la de señalar la distinción y el contraste entre los territorios en diferentes niveles de la escala geográfica, destacando la supuesta personalidad o tipicidad de los mismos. Como espacio concreto cargado de símbolos y connotaciones valorativas, el paisaje funciona frecuentemente como referente privilegiado de la identidad socioterritorial (Giménez 2004:437).

Considerando estas funciones del paisaje se puede entender que los espacios públicos y privados del tiempo libre son lugares que funcionan como soportes territoriales de escenarios activos y prácticas culturales donde se desarrolla una representación de un discurso de identidad colectiva. La identidad colectiva es un conjunto de prácticas sociales que involucran simultáneamente a un cierto número de individuos o grupos; que exhiben características morfológicas similares en la contigüidad temporal y espacial; implicando un campo de relaciones sociales, así como también la capacidad de la gente involucrada para conferir un sentido a lo que está haciendo o va a hacer (Giménez, 2004).

Una identidad colectiva comprende tres elementos principales: a) la percepción de la permanencia a través del tiempo más allá de sus variaciones accidentales y de sus adaptaciones al entorno; b) la percepción de una unidad que establece los límites o fronteras del espacio identitario (enmarcadas por hitos), lo que permite distinguirlo de todos los demás; c) la capacidad de reconocerse y de ser reconocido como portador de una determinada identidad, que de acuerdo a sus propias características se adscribe a un grupo y se diferencia de otros, reforzando tu identificación a la colectividad por contrastación (Giménez, 1994:170).

De forma que, debemos entender que a través de la pertenencia a estas colectividades el individuo se reconoce y reconoce a los otros como idénticos dentro de un territorio común y dota de significado a los lugares donde asiste identificando a los componentes más representativos que los integran a lo que llamamos paisaje urbano o cultural que constituye una forma de apropiación simbólica de la ciudad. Este tipo de identidades colectivas se forman en el proceso de la interacción social desarrollado en

primera instancia mediante la sociabilización que se da en el hogar al interior de la familia, y en segunda instancia con los grupos de amigos, de compañeros de escuela, etc. un ámbito donde la interacción es más amplia que la constituida con la familia y más profunda que la establecida con el resto de la sociedad.

En esta sociabilización que se da en el día a día, las prácticas recreativas relacionadas con el tiempo libre, no poseen una finalidad, ni un resultado específico que no vaya más allá de la convivencia social, a través de la cual un habitante establece relaciones con un grupo que comparte los mismos valores, gustos, aficiones y circunstancia de vida. Situaciones sociales que dependen de aquéllos entre quienes ocurre, los cuales guardarán estas prácticas recreativas en su recuerdo porque forman parte de su aprendizaje en la vida y significan algo para ellos. Tal como pasa con la sociabilización que se da entre el grupo de amigos del barrio que conforman una identidad colectiva muy fuerte que permite, el reconocimiento y la adscripción de los lugares que usan tradicionalmente como una cancha de basquetbol o un explanada, por mencionar alguno (García Ayala, 2005).

Pero, las identidades colectivas que siguen firmemente fincadas en la experiencia social y en la pertenencia al territorio, no son las únicas que viven en las ciudades actuales. Este tipo de identidades son entidades de sentido que pueden adaptarse al entorno y recomponerse conformando un sistema de relaciones dentro del campo de la cultura, donde se distinguen zonas de mayor estabilidad o zonas de movilidad; como las pertenencias relacionadas con el género, el parentesco y la etnicidad, que son más estables, ó como las relacionadas con el empleo, con la escuela o con la amistad que son más cambiantes (Giménez, 2004).

Sin embargo, a pesar de este cambio, este tipo de identidades tienden a permanecer durante largos estados estructurados relativamente estables y no se caracterizan por la capacidad de cambiar a voluntad incesantemente, como ocurre en las sociedades posmodernas caracterizadas por la hipermercantilización (donde todas las áreas de la vida han sido mercantilizadas), la hiperracionalización (el uso de tecnologías racionalizadas para extender y a la vez privatizar el consumo cultural como los *mass media*) y la hiperdiferenciación (el desarrollo de una fantástica variedad de formas culturales, que dependen sólo de las preferencias personales), donde parecería que las identidades no implican una relativa estabilidad en el tiempo (Giménez, 2004) y tienden a ser más efímeras y fluidas, pero no por ello menos profundas y amplias que las establecidas con respecto a la recreación cotidiana y el ocio; como ocurre con las identidades de aficionados al espectáculo y al entretenimiento reunidos en el ciberespacio.

Un ejemplo de este tipo de identidades virtuales son las formadas por los grupos de aficionados a un club de fútbol profesional como el América que conforman una identidad colectiva en primera instancia a través de los medios masivos de comunicación que difunden constantemente noticias e imágenes de este club. Una identidad que se recrea por medio de la sociabilidad que se establece dentro y fuera del Estadio Azteca, conformando un escenario el cual es reconocido como el terruño donde habita y se recrea las formas de apropiación física y simbólica que se da entre ellos y el club de sus amores (Tena, 2007).

Pero, la condición cultural posmoderna (al igual que la globalización) no está instaurados en todas las ciudades y ni siquiera en la totalidad de alguna ciudad en particular, sino que todavía constituyen elementos fragmentados del espacio urbano y de la vida social, al cual sólo pueden acceder aquellos sectores de la sociedad que tienen a su alcance los recursos económicos y tecnológicos necesarios para integrarse a ellas ó aquellos ciudadanos que se topan imprevistamente con algunos de sus manifestaciones. Por lo que, se debe de entender que en la actualidad dentro de las ciudades conviven al mismo tiempo los dos tipos de identidades colectivas (modernas y virtuales) que están relacionadas respectivamente con las escenas primordiales y virtuales con las que se topa un ciudadano de una urbe cotidianamente. De acuerdo con Ricardo Tena (2007: 374) lo virtual es:

...una apariencia creada, una forma de representación temporal, es una imagen posible o imposible (fantástica) relacionada con la realidad, alude a ella con lo que está implícito ó explícito en la imagen. Por tanto, hay una multidimensionalidad de lo virtual que opera bajo cierta racionalidad en las formas y contenidos de las representaciones; se aproxima o se aleja de la realidad, la afirma o la niega, juega con ella. Bajo estas condiciones lo virtual sólo es posible gracias a la relación entre la producción y la interpretación que se consigue en un acto aislado y temporal (en una escena) capaz de sintetizar diversas experiencias y referencias de la realidad, como la propia racionalidad social y solamente tiene sentido (vale) en el momento en que se aprecia (disfruta o padece) y puede expresarse. Son imágenes que súbitamente sorprenden y luego se normalizan.

Las escenas virtuales en las ciudades son todas aquellas representaciones de distintas prácticas sociales que de forma deliberada o incidental generan efectos de reconocimiento (individual o colectivo) de un fenómeno, objeto o acontecimiento, o de cualquier elemento que pueda ser incorporado (implícito) en la vivencia de los espectadores, como parte de su vida cotidiana y de su imaginario urbano, y que se imponen como hechos que se explican por sí mismos, a través del sentido común, la cultura o la ideología. La presencia intensa de escenas virtuales en la ciudad que cambian constantemente con las imágenes de los diversos entornos, colectividades y símbolos que la integran, da lugar a la apropiación cultural de facto que implica un reconocimiento social del entorno y sus actores con un alto grado de subjetividad, constituyendo un escenario virtual dinámico que opera de forma segmentada por fragmentos desarticulados y casi siempre encimados, constituyendo un imaginario urbano donde la ciudad, sus territorios y sus elementos (vivos, muertos, ideales y mágicos) son vistos como naturales y su ausencia genera la sensación de anormalidad.

En la actualidad, la aceleración de la vida cotidiana producto de los avances tecnológicos en comunicaciones y transportes permiten a los ciudadanos posmodernos cambiar de escenarios rápidamente al captar una gran cantidad de información (imágenes, textos, sonidos) sobre los distintos lugares de la ciudad y del mundo; desplazarse a gran velocidad y atravesar física ó virtualmente distintos espacios en corto tiempo (por medio de vehículos, celular, internet, etc.) y transformar de un instante a otro la postura que toman para acceder a los distintos bienes materiales y culturales que les ofrece la ciudad (*palms*, *hipots*, mp3 que permiten un ciudadano ser consumidor de música al mismo tiempo que este es pasajero del metro, por mencionar un ejemplo).

Si a esto se suma la aceleración de los cambios en el entorno espacial y social, donde cada día es más común ver esfumarse los lugares por donde se circula y las relaciones sociales que se establecen cotidianamente, y que a la vez surgen por doquier lugares y elementos urbanos inesperados, así como el encuentro y la articulación con

desconocidos que de un instante a otro se hacen conocidos; entonces se hace común habitar por fases estructurantes de inestabilidad de los escenarios virtuales, que son vividos como escenas normales, sobre todo por los que las viven a diario y que las ven como otra escena virtual más.

Así, a través de estas escenas virtuales se puede reconocer el contexto posmoderno dentro la cotidianidad del tiempo libre, como en el Zócalo de la Ciudad de México, donde durante diversos instantes se ha podido observar una simultaneidad de acontecimientos discordantes y/o antagónicos, como paso cuando fue ocupado por los manifestantes de un mitin del ex-candidato presidencial Andrés Manuel López Obrador, mientras se realizaba la procesión rumbo a las criptas de la Catedral Metropolitana del fallecido Cardenal Ernesto Corripio Ahumada; y aun costado los visitantes del Museo Nomadico (instalado temporalmente en la plaza) acudían a pasar su tiempo libre mostrando su indiferencia a los otros dos eventos. Otro ejemplo podría ser el *Flash Move*, ciudadanos que se comunican a través del internet, los mensajes en celular y el boca a boca, con el objeto de reunirse en un lugar y sociabilizar durante breves minutos.

Por su parte, las escenas primordiales, expuestas originalmente por Marshall Berman (2000) para referirse a la experiencia de la modernidad, son generadas por cambios radicales y violentos en el entorno urbano que rompen y contrastan entre lo viejo y conocido, lo nuevo y desconocido que busca evitar la obsolescencia de los lugares en su afán de renovación, progreso y funcionalidad. Escenas de una modernidad que se niega a morir en el paso de un umbral a una nueva condición cultural, que son percibidas con mayor claridad por los migrantes que van del campo a la ciudad ó de una ciudad a una megalópolis, pero que ahora son trastocadas cotidianamente por la posmodernidad, la globalización y la aceleración de la vida. En el ámbito del tiempo libre estas escenas pudieron ser observadas cuando las viejas salas cinematográficas como el Real Cinema y Teatro Metropolitan, fueron remodeladas para transfórmalos en modernos multicinemas o escenarios del espectáculo; o cuando el Paseo de la Reforma y la Alameda Central fueron remodeladas para que no perdieran su vigencia como espacios públicos del ocio. Hay que aclarar, que esta convivencia e imbricación entre escenas primordiales y posmodernas debe ser acotada por las propiedades y procesos propios de un espacio urbano específico, ya que de acuerdo a las propias características de la posmodernidad, ésta no se presenta de forma uniforme, sino discontinuo, tanto en términos temporales como espaciales, por lo que, las escenas virtuales son únicas en cada caso, al igual que su convivencia con las escenas primordiales.

#### **2.3.4.-*Habitus: campos de interacción social y reglas.***

En una ciudad donde a cada instante los ciudadanos se topan con un conjunto de escenas y escenarios habitados por otros ciudadanos con los cuales interactúan esporádica o cotidianamente a través de una serie de acciones que realizadas dentro del espacio social, ¿cuáles son los esquemas internalizados por estos habitantes que les permiten seguir determinadas pautas de comportamiento social? y ¿cuáles son las estrategias que estructuran y los intereses que persiguen a través de estas prácticas? Estas prácticas (distintas y distintivas) realizadas por los ciudadanos al interactuar entre sí, son modeladas, configuradas y enmarcadas por un conjunto de significados históricamente aprendidos que el sujeto incorpora en forma de *habitus* de acuerdo al lugar que ocupa dentro de un sistema de relaciones históricamente construido que

constituye el campo de interacción social en el cual se desarrollan las prácticas. Una relación entre distintos *habitus* y un campo como lo explica Pierre Bourdieu (1995: 87):

Los *habitus* son sistemas perdurables y transponibles de esquemas de percepción, apreciación y acción que resultan de la institución de lo social en los individuos dentro de los campos, que son sistemas de relaciones objetivas producto de la institución de lo social en las cosas o en mecanismos que poseen la casi-realidad de los objetos físicos. Una relación a partir de la cual surgen las prácticas y las representaciones sociales o los campos bajo formas de realidades percibidas y apreciadas.

Es decir, los *habitus* al estar integrados por un conjunto de disposiciones lógicas y afectivas a partir de los cuales los ciudadanos perciben el mundo y actúan en él, ponen en escena los valores y saberes incorporados que se enfrentan a su pertinencia y validación en la situación social (actual y potencial) en la que éstos son desplegados con el objeto de obtener parte de los beneficios específicos puestos en juego en un campo social históricamente constituido, con sus instituciones particulares y sus leyes de funcionamiento propias, donde un ciudadano actúa de acuerdo a la posición que ocupa dentro de este espacio de juego social, los capitales<sup>27</sup> con los cuales dispone, el interés<sup>28</sup> que lo mueve y la inversión<sup>29</sup> que ha hecho. Estos *habitus* han sido conformados a lo largo de la historia de cada ciudadano y suponen la interiorización de la estructura social del campo concreto de relaciones sociales en el que el ciudadano se ha conformado como tal. Pero al mismo tiempo los *habitus* son estructuras que conforman otros *habitus*, a partir de las cuales se producen los pensamientos, percepciones y acciones del ciudadano.

En este sentido, cuando un ciudadano acude a un espectáculo masivo como una función de lucha libre, realiza prácticas y comportamientos que están condicionados por valores y saberes puestos en marcha dentro de un campo de interacción social determinado por estos aficionados a la lucha libre, es decir, sus acciones son orientadas hacia tal o cual fin por disposiciones adquiridas cada vez que acude a una función de lucha. De forma que una vez que han interiorizado y automatizado las reglas de comportamiento que caracterizan al campo social de una función de lucha libre, el

---

<sup>27</sup> Existen cuatro clases de capital (cada una con sus subespecies) el económico, el social, el cultural y el simbólico. El capital simbólico es la modalidad adoptada por los capitales: económico (el dinero), cultural o social, cuando estos son captados a través de las categorías de percepción que reconocen su lógica específica, es decir, cuando desconocen el carácter arbitrario de su posesión y acumulación. El capital cultural o informacional existe bajo tres formas: una incorporada (conocimientos), otra objetivada (libros, documentos, etc.) y una última institucionalizada (diplomas, títulos, etc.). El capital social es la suma de los recursos (capitales y poderes) actuales y potenciales de un grupo o un individuo, en virtud de los cuales éstos poseen una red duradera de relaciones sociales, conocimientos y reconocimientos mutuos (más o menos institucionalizados), puestos a su disposición para movilizarlos a su favor (Bourdieu, 1995: 81-82).

<sup>28</sup> Para Bourdieu (1995: 79) los intereses ó *illusions* son presupuestos o productos del funcionamiento de campos históricamente delimitados. La noción de interés se opone a las de desinterés, gratitud e indiferencia, esta última entendida como no sentirse motivado por el juego social, o como se acostumbra decir "*me da igual*". La indiferencia es un estado axiológico de no preferencia y al mismo tiempo un estado de no conocimiento en el cual soy incapaz de distinguir entre las apuestas propuestas. Por el contrario la *illusio* se refiere al hecho de estar involucrado, de estar atrapado en el juego social y por el juego social. Estar interesado quiere decir aceptar que lo que acontece en un juego social determinado tiene un sentido que sus apuestas son importantes y dignas de ser incomprendidas.

<sup>29</sup> La noción de inversión es la propensión a actuar que nace de la relación entre un campo y un sistema de disposiciones ajustadas a dicho campo; un significado del juego social y sus apuestas que implican, al mismo tiempo, una inclinación y una aptitud para participar en el juego social, estando ambas social e históricamente constituidas y no universalmente dadas (Bourdieu, 1995: 81).

propio asistente se pone al servicio de este espectáculo, convirtiéndose en parte del mismo y empieza a interactuar con otros espectadores y hasta con los luchadores a través de gritos y porras.

Dentro de estos campos de interacción social como el establecido en la lucha libre se pueden reunir ciudadanos de distintas clases, en una red de relaciones sociales que tienen su respectiva razón de ser, pero sin olvidar su propio estatus social que los hace convivir de tal o cual manera, al distinguir (diferenciar los rasgos distintivos a través de la relación con otras propiedades) la existencia de un capital común, una jerarquización entre quienes detentan este capital y aquéllos que aspiran y luchan por tenerlo. Para situar a los ciudadanos con más claridad en los campos, Bourdieu propone situarlos en un mapa donde las posiciones de los ciudadanos funcionan con parejas de oposiciones: pobre/rico, valiente/cobarde, etc. Así, se puede analizar las diferencias entre los ciudadanos, según el campo en el que se encuentren, considerando los esquemas clasificatorios (*habitus*) de cada uno, es decir, sus principios de visión y división, de aficiones diferentes que establecen diferencias entre bueno/malo, bien/mal, distinguido/vulgar.

Lo anterior, haría suponer en primera instancia, que al estar en determinado campo de interacción social, los ciudadanos se comportan de una manera específica, gracias al *habitus*, por lo que se encontrarían determinados por este, pero más sólo se encuentran condicionados por este juego social donde existen ciertas reglas y casillas por las que se pueden mover, según su posicionamiento y la pieza que les toca jugar. Esto los limita a estar en cierta posición pero, dentro de lo posible, cada ciudadano es capaz de decidir su movida. Desde esta perspectiva se puede entender por *habitus* las formas de obrar, pensar y sentir que están originadas por la posición que un ciudadano ocupa en la estructura social, concebida como el campo de interacción social homogéneo que se crea en torno a la valoración de hechos sociales tales como el arte, la ciencia, la religión, la política, el deporte, el esparcimiento y los espectáculos, entre otros. Estos campos homogéneos están ocupados por ciudadanos con distintos *habitus*, y con capitales distintos, que compiten tanto por los recursos materiales como simbólicos que se ponen a disposición dentro del juego socialmente constituido, pero que tienden a compartir estilos de vida parecidos determinados por su nivel educativo o de ingresos económicos o por su ocupación, entre otros bienes y prácticas que caracterizan a los ciudadanos (De Wikipedia, 2006).

Un ejemplo de lo anterior se puede observar cuando un ciudadano lleva a sus hijos al parque, entonces se encuentra en el mismo espacio con otros ciudadanos como mujeres, niños, jóvenes y personas de la tercera edad que cuentan con su propio *habitus* como puede ser los relacionados con sus trabajos y actividades educativas. Sin embargo, en ese instante todos estos ciudadanos comparten un *habitus* en común enmarcado dentro del campo de interacción social del cual forman parte y que los hacen comportarse de acuerdo con reglas relacionadas con la sociabilidad y las prácticas del ocio. Así, el *habitus* hace que los ciudadanos que cuentan con un entorno social homogéneo tiendan a compartir estilos de vida parecidos, con comportamientos, acciones y prácticas urbanas relacionadas con el tiempo libre similares, que van conformando un imaginario común a través del cual representan y dan sentido a los espacios físicos y sociales a los que asisten.

### **2.3.5.-Imaginario, lugares de alta significación y ambientes culturales.**

Lo anterior permite ver como los significados y sentidos de los lugares favorecen la constitución del imaginario de los habitantes. Pero ¿qué se entiende por imaginarios y cuál es su relevancia? El concepto de imaginario hace referencia por un lado, a la actividad de invención, de creación, de apropiación, de percepción y de conformación de una visión de la realidad de los actores sociales y, por el otro, a los productos que resultan de esta actividad y ponen de manifiesto sus particularidades. Leyendas, creencias, historias, mitos, imágenes, pinturas, fotografías, películas, canciones, obras literarias, tradiciones, costumbres, son sólo algunas formas en las que el imaginario toma cuerpo como actividad y resultado (Milanesio, 2001:20).

Cuando este imaginario se elabora a partir de la mirada de los habitantes sobre la ciudad o diversos espacios urbanos entonces se está hablando de un imaginario urbano. El imaginario urbano es una representación simbólica abstraída de una visión de la realidad percibida, una construcción social e histórica integrada por la selección de los elementos más significativos que componen la totalidad de esta realidad, por medio de la cual los habitantes, representan, significan y dan sentido a los elementos espaciales (naturales, arquitectónicos y urbanos), así como a los actores sociales y las actividades que realizan alrededor de ellos (económicas, políticas, sociales, religiosas y culturales); una forma de representarlo, son los paisajes urbanos que a través de la imaginación pasan a formar parte del imaginario colectivo de los habitantes.

Así, el imaginario urbano es una construcción simbólica compartida, hasta cierto punto por los habitantes con una cultura e identidad específica. Si como dice Gilberto Giménez (1994:171), la cultura es un conjunto de formas simbólicas (esto es, comportamientos, acciones, objetos y expresiones portadores de sentido) inmersas en estados histórica y socialmente estructurados, dentro y por medio de los cuales dichas formas simbólicas son producidas, transmitidas y consumidas; entonces los elementos espaciales, los actores y las actividades que se realizan en torno a ellos pasan a través de la mirada por un filtro cultural conformando paisajes urbanos colectivos, integrados por la selección de elementos significativos que componen la totalidad de los lugares evocativos.

Cuando estos elementos significativos pueden cristalizar la expresión de los sentimientos de las colectividades sociales, los lugares del cual forman parte se convierten no sólo en puntos de encuentro, sino en hitos que se inscriben en la memoria colectiva de la sociedad, pues permiten a la misma autorreconocerse y diferenciarse de las demás. Estos hitos son elementos espaciales que funcionan tanto en el orden semiótico<sup>30</sup> como en el orden simbólico<sup>31</sup> que representan distintas formas de significación por parte de los habitantes. A través del orden semiótico el habitante de

---

<sup>30</sup> El orden de lo simbólico define sentidos por cargas de materia, tiempo o energía: espacios urbanos donde se han acumulado experiencias de la comunidad en el tiempo, lugares en donde se han invertido mayor gasto o lujo, sitios con mayor o menor carga afectiva resultado de vivencias individuales (la casa de la infancia, la escuela, el parque) o colectivos (la Plaza de las Tres Culturas, el Zócalo, Ciudad Universitaria, La Villa) (Mandoki, 1998:200).

<sup>31</sup> El orden semiótico abarca a los elementos de identidad de carácter práctico como un código unívoco y transparente, como la denominación de colonias, delegaciones calles y avenidas, la distinción clara de espacios residenciales o comerciales, industriales o administrativos. El orden semiótico funciona exclusivamente a través de relaciones de oposición y diferenciación como las planteó Saussure en su definición de signo, produciendo efectos de significación (Mandoki, 1998:200).

un espacio urbano puede identificar y diferenciar a cada uno de los hitos a través de prácticas concretas y referencias precisas como las estaciones del metro, las avenidas, las tiendas de abarrotes, las escuelas, las paradas de autobús que frecuentan y diferencian a través de la función denotativa.

Pero los hitos no sólo son significados a través del orden semiótico, también son lugares de alta significación que funcionan a la vez en el orden simbólico, al evocar asociaciones de carácter imaginario ya sea por metonimia o por metáfora. De forma que un lugar de alta significación al formar parte del imaginario urbano denota (dice) y connota (significa) algo al mismo tiempo, involucrando este cuerpo material en la imaginación colectiva a través de la sensibilidad al ámbito donde se vive. De tal forma que un lugar de alta significación pueden ser considerado como un geosímbolo en el sentido que le da Gilberto Jiménez (2001), es decir, como un sitio, un itinerario, una extensión, o un accidente geográfico cargado de significaciones, que por razones históricas, políticas, religiosas, económicas, o socioculturales revista a los ojos de ciertos habitantes una dimensión simbólica que aumenta y conforma su identidad.

De manera que, los lugares de alta significación funcionan como referencias socioespaciales a través de las cuales se adscriben los ciudadanos a ellos, debido a la gama de múltiples significados condensados en su sentido de lugar. Es así como estos lugares funcionan en un sentido hologramático como un hipertexto que contiene la casi totalidad de la información sobre las características del espacio urbano que representan y de la colectividad con la que se identifican, debido a que son sitios privilegiados para realizar alguna actividad por determinado sector.

En este sentido los lugares de alta significación funcionan como lugares mágicos que de acuerdo con Roland Castro son sitios sorpresa que generan ambientes culturales que envuelven poéticamente a los ciudadanos que se identifican con ellos fácilmente a partir del reconocimiento de una afinidad con sus características originales que propicia que se interesen por este lugar, lo aprecien y lo respeten, por lo que propicia una integración social y espacial con el territorio al cual se adscriben, convirtiéndose en parte integral de la ciudad y de la centralidad urbana, al constituirse como puntos de anclaje fuertes para los ciudadanos al conciliar la coherencia y heterogeneidad de los espacios urbanos. Dentro del ámbito del tiempo libre podemos encontrar lugares de alta significación del entretenimiento como: el Estadio Azteca, el Palacio de Bellas Artes ó el Teatro de los Insurgentes; ó del ocio como: la Alameda Central, el Bosque de Chapultepec ó el Parque Hundido, que se han convertido en iconos de la Ciudad de México.

Por último, habrá que considerar que los ciudadanos a la hora de vivir en la ciudad se enfrentan ante distintos escenarios (con sus propios elementos físicos y sociales) que presentan experiencias vitales y contradictorias a través de las cuales ofrecen los desafíos y oportunidades del mundo exterior a sus visitantes, pero también los pone en un estado de agitación y turbulencia, vértigo y embriaguez dentro de su mundo interior, aunque sea durante breves instantes, después de los cuales captan las reglas que les permiten actuar de acuerdo a sus propios intereses dentro del campo de interacción social al cual se integra, así como dentro del escenario urbano que los rodea, el cual a su vez ha sido modelado, territorializando y adscrito a sus formas de vida y a sus capitales culturales. Por lo anterior, cabría preguntarse ¿cómo estos ciudadanos descifran e internalizan los códigos que les permiten integrarse a la dinámica



sociourbana de los lugares que visita?, ¿cómo pueden estos ciudadanos actuar conforme a estos códigos después de unos instantes al parecer sin reflexionarlos ni cuestionarlos? ¿existirá algo dentro de estos escenarios que permita captar a propios y extraños los códigos inscritos dentro de los elementos físicos y sociales, así como la forma en que afectan sus patrones de comportamiento?

Para responder a estas preguntas primero habrá que comprender que la urbanización sociocultural se expresa por una parte en una serie de formas objetivas y actualizadas como: escenarios, productos culturales, elementos urbanos, territorios, actores, reglas, dinámicas de las prácticas urbanas (pedazos, pórticos, trayectos, manchas, circuitos), campos de interacción social, capitales económicos, culturales y sociales, entre otras, que forman en conjunto la realidad del mundo urbano que al ser percibida van a ser visualizadas, conceptualizadas y bañadas de sentido, integrando una representación simbólica abstracta de esa realidad donde habitan formas subjetivas como: las identidades con sus escenas, los *habitus*, los intereses, los capitales simbólicos y demás significados y construcciones de sentido de cada uno de las formas objetivas seleccionadas, las cuales son englobadas en paisajes e imaginarios urbanos.

Esto implica que dentro del proceso de urbanización sociocultural desarrollado por los ciudadanos exista una interacción entre los elementos del mundo real y simbólico, a través de los cuales se construye una visión del mundo y se actúa en consecuencia, sin embargo, estos elementos no se encuentran totalmente desarticulados, sino que conforman sistemas complejos objetivos y subjetivos intrínsecamente articulados entre sí y con otros sistemas. La conjunción de estos sistemas conforma atmósferas<sup>32</sup> culturales propias de la experiencia de vida de una época con sus propios condicionamientos físicos, económicos, políticos, sociales, culturales, religiosos y hasta ambientales (sistémicamente interrelacionados) que extienden sus influencias y dominios a las sociedades del mundo (dispuestas o condicionadas), afectando sus valores, percepciones, preferencias y comportamientos.

Así tenemos, atmósferas culturales propias de la sociedad preindustrial y la época premoderna ó de la sociedad industrial y la época moderna, como las descritas por Marshall Berman en su libro “Todo lo sólido se desvanece en el aire”; ó atmósferas culturales propias de la sociedad posindustrial y la época posmoderna que está en el umbral de su instauración total como dominio, como las descritas por David Harvey en su libro “La condición posmoderna”. Estas atmósferas culturales construyen a su vez sensibilidades e imaginarios urbanos que son producto de visiones (que tienden a ser totalizantes) sobre una determinada forma de ser y de actuar en un contexto físico y social conformado durante una época, sin embargo, habrá que reconocer que al interior de estas atmósferas culturales que caracterizan a un tipo de sociedad mundial dentro de una época, existen ambientes culturales que caracterizan a distintos tipos de colectividades que interactúan entre sí y con otras dentro un campo social y un escenario específico, que durante unos momentos son apropiados física y simbólicamente dotándolo de sentido.

---

<sup>32</sup> La atmósfera (del griego ἀτμός, *vapor*, *aire*, y σφαῖρα, *esfera*) es la capa de gas que puede rodear un cuerpo celeste con la suficiente masa como para atraerlos si además la temperatura atmosférica es baja. Fluido gaseoso que está comprendido en un espacio, habitación, recipiente. En sentido figurado espacio en que se extienden las influencias de una persona o cosa. Prevención favorable o adversa, a una persona o cosa.

Un ambiente<sup>33</sup> cultural, denominado como *cultural environment*, *milieu culturel*, *meio cultural*, *kulturelles milieu*, *ambiente culturale*, por ingleses, franceses, portugueses, alemanes, e italianos, respectivamente, que da cuenta de la experiencia de vida característica de un acontecimiento ó evento ocurrido durante un periodo de tiempo, con sus propios condicionamientos (físicos, económicos, políticos, sociales, culturales, religiosos y hasta ambientales) sistémicamente interrelacionados que extienden sus influencias y dominios a las colectividades, dispuestas a vivir la experiencia condicionada por esta, afectando sus valores, percepciones, preferencias y comportamientos durante el periodo de tiempo en que deciden estar en ella, construyendo sensibilidades e imaginarios específicos que son visiones particulares sobre una determinada forma de ser y de actuar en un contexto físico y social especificado durante un particular periodo de tiempo. Una de las diferencias entre la atmósfera cultural y el ambiente cultural, radica en que mientras la primera se presenta intempestivamente a los ciudadanos, el segundo se conforma a partir del momento en que la gente viene a disfrutarlo, sufrirlo y vivirlo.

Integrados por esas condicionantes de sentido que son captadas por los ciudadanos, los ambientes culturales permiten dar cuenta de la forma recursiva en que se amalgama la urbanización sociocultural, toda vez que al percibir la experiencia de vida que ofrece la conjunción de los campos de interacción social y los escenarios urbanos donde se desarrollan y todo los elementos que los componen (productos culturales, elementos urbanos, territorios, actores, reglas, dinámicas culturales, etc.) y seleccionar aquellos elementos significativos con el objeto de conformar los imaginarios urbanos que contendrán los condicionantes ambientales que van a determinar el uso de los escenarios urbanos y la interacción dentro de los campos de interacción social, transformando en ciertos casos tanto a este elemento físico como a este elemento social y todo aquéllo que los componen, en un círculo de retroactivo que da cuenta de la forma en que la ciudad transforma a los ciudadanos y de cómo estos a su vez la transforman condicionados por está. Para dar cuenta de esta relación de recursividad enmarcada dentro del proceso de urbanización sociocultural del tiempo libre en la Ciudad Deportiva, habrá que explicar los procesos sociohistóricos que determinaron las características actuales del ocio y el entretenimiento que se brinda a los ciudadanos que ocupan este espacio público, entre los que se destaca proceso de fragmentación, como se verá a continuación.

### **Conclusiones capitulares.**

Este capítulo sirvió para dilucidar el uso de ciertos conceptos provenientes de las distintas disciplinas que convergen en el estudio de la urbanización sociocultural del tiempo libre de un espacio público como la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, lo que permite ver la articulación de tres ámbitos teóricos complementarios. En el primero se define a través un análisis de los procesos de estructuración y reestructuración conceptual como el tiempo libre es considerado como un marco temporal en el que el

---

<sup>33</sup> La palabra *ambiente* procede del latín *ambiens*, *-ambientis*, y ésta de *ambere*, "rodear", "estar a ambos lados". Conjunto de factores externos (climáticos, edáficos, bióticos, etc.). Dícese del fluido que rodea a un cuerpo. Condiciones ó circunstancias, físicas, sociales, etc. de un lugar, de una colectividad, de una época. Propicio, agradable. Disposición de un grupo social o de un conjunto de personas respecto a alguien o algo. Esta palabra tiene otras acepciones y es el contexto socioespacial el que permite su comprensión. Por ejemplo, otras acepciones del término ambiente indican un sector de la sociedad, como *ambiente popular* o *ambiente aristocrático*; o una actitud, como *tener buen ambiente con los amigos*.

ocio y el entretenimiento ocurren, el primero con dos procesos conceptuales uno negativo que lo asocia a la inactividad y otro positivo que lo conceptualiza como una virtud relacionada con el descanso y la distracción del espíritu que no es vista como negocio, a diferencia del entretenimiento que engloba aquellas actividades dentro del tiempo libre producidas en serie por el capital con un costo para los que las consumen.

Por lo que tanto el ocio como el entretenimiento guardan una relación dialógica como antagonistas al luchar por ocupar el tiempo libre de la sociedad y llenarlo cada uno desde su óptica de recreación, por lo que ambos a su vez pueden ser considerados como complementarios. Por lo anterior, al referirse al entretenimiento se hace hincapié en su capacidad para constituir una industria, pero no en el sentido de industria cultural que manejaban los teóricos de la acción social, sino desde un enfoque menos alienante propuesto por Warnier para definir a la industria de la cultura que permite interpretar los productos culturales que producen como elementos que son resemantizados por sociedades distintas de las que provienen originalmente desembocando en sentidos y apropiaciones que crean identidades colectivas, proceso que impacta la dinámica cultural del tiempo libre donde no sólo se consideran los intercambios de formas culturales objetivas, subjetivas y actualizadas entre las clases dominantes y subalternas, sino entre estas y la clase media representativa de la sociedad de masas.

Así, el segundo ámbito teórico permitió ver cuales eran las similitudes y diferencias entre el espacio público y el espacio privado y los conceptos que despliegan cada uno en el ámbito del tiempo libre, una relación que se planteó como dialógica al ser conceptos que oponen pero que al mismo tiempo se complementan, el primero enmarcado dentro de la esfera de lo público y el segundo dentro de la esfera de lo privado, lo que permitiendo saltar de una a otra dependiendo de las circunstancias analizadas, así el espacio público puede ser remitido a concepciones asociadas a los intereses, valores, imaginarios y representaciones de lo colectivo: libertad, democracia, bien común, tolerancia, solidaridad, legitimidad, soberanía, poder, comunidad, pero sobre todo al ocio, la sociabilidad y la ciudadanía. Esta última entendida como una concepción dinámica que se encuentra en un constante proceso de constante reestructuración que permite ver al espacio público como un espacio de decisión y lucha democrática sobre su derecho a formar parte del proceso constante de hacer ciudad.

Cuando este derecho se ejerce en los espacios públicos del ocio se desencadena una serie de sentidos y relaciones establecidas a partir de la sociabilidad que contribuye a formar lugares hologramáticos que condensan las características de un barrio. Pero, el panorama de incertidumbre al cual se enfrentan los espacios públicos del ocio ha traído consigo el auge en la actualidad de los espacios privados del entretenimiento fuera de casa donde los ciudadanos hacen valer su derecho al disfrute como una elección de consumo, que a veces tiene el único propósito de compartir los lugares a partir de la *socialité*, lo cual también remite a la construcción de todo un imaginario con sus propios sentidos e identidades vinculadas a la dinámica cultural establecida por la sociedad de masas. Así, habrá que reconocer que las elecciones que ejercen los ciudadanos sobre como ejercer su derecho al disfrute han contribuido a reconfigurar el sentido de los espacios públicos y privados del tiempo libre, donde ya no queda claro donde empiezan y donde terminan las fronteras de uno y otro, ya que algunas veces las características con las cuales eran distinguidos, han llegado a sobreponerse creando espacios semipúblicos o semiprivados.

Por último, el tercer ámbito teórico permitió explicitar las categorías de análisis necesarias para interpretar la urbanización sociocultural que se realiza en los espacios públicos y privados del tiempo libre, las cuales se pueden enmarcar dentro de formas tangibles e intangibles en las que se expresa la cultura urbana las cuales se encuentran íntimamente interrelacionadas entre sí. En el primer caso encontramos aquellas formas objetivadas y actualizadas, como los productos culturales del tiempo libre de carácter urbano que nos llevan a considerar a los objetos materiales derivados del ocio y del entretenimiento como productos sociales con sentido que se inscriben en las pautas de significado inscritas en la cultura urbana de aquellos ciudadanos que se las apropian física y simbólicamente; pero también encontramos a los escenarios, actores y reglas que desencadenan toda una serie de pedazos, pórticos, trayectos, manchas y circuitos a través de las cuales se puede interpretar la continuidad y discontinuidad de las prácticas del ocio y el entretenimiento en la ciudad, como componentes tangibles pero sobre todo significativos.

Estas formas tangibles delimitan territorios del tiempo libre, que remiten a una serie de categorías de análisis vinculadas con las formas subjetivas de la cultura; como los paisajes urbanos entendidos como esas visiones del territorio cargadas de sentido que crean identidades colectivas del ocio que en la época posmoderna conviven con las identidades virtuales del entretenimiento, puestas de manifiesto cada vez que un ciudadano reconoce como una escena virtual que se ha apoderado de un espacio urbano, tradicionalmente ocupado por escenas primordiales de la modernidad. Así, el ciudadano entra en contacto con distintos tipos de escenas, escenarios, territorios, paisajes e identidades del tiempo libre a través de una serie de pautas de comportamiento dentro del espacio social determinado por los *habitus* que entran en juego en el campo de interacción social. Lo anterior permite ver toda una gama de sentidos y significados que conforman los imaginarios urbanos del tiempo libre a partir de los cuales se pueden identificar los lugares de alta significación, como esos geosímbolos que funcionan como hologramas del territorio y la colectividad a la cual están adscritos, permitiendo identificar ambientes culturales que con un sentido recursivo condicionan la urbanización sociocultural que está en proceso en ese espacio.

***Parte 2. La Ciudad Deportiva  
Magdalena Mixhuca, un espacio para el  
ocio y el entretenimiento (Descripción y  
Análisis).***

## **Capítulo III. La caracterización de la Ciudad Deportiva.**

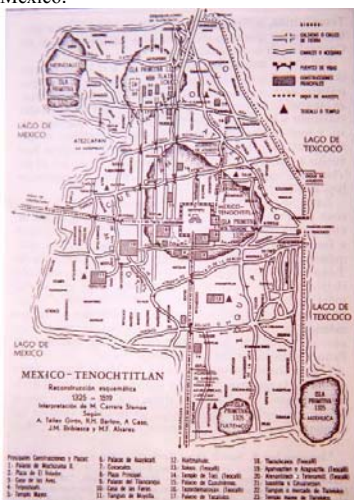
En este capítulo se realiza una descripción de las características de la Ciudad Deportiva, en tres distintos apartados donde se da cuenta de la interpretación elaborada a partir del análisis sociohistórico de los principales procesos estructuradores que permitieron la organización, interacción y articulación de los elementos que estructuran a este complejo deportivo. El primer apartado explica del origen de la Ciudad Deportiva tomando en cuenta aquellos procesos locales y extralocales que permitieron con transformar a los potreros del Pueblo de Magdalena Mixhuca en un espacio público producto de una concepción urbano-arquitectónica propia del modelo progresista del urbanismo que buscaba hacer realidad los logros del Estado de Bienestar creado en una época caracterizada por la construcción de los primeros complejos deportivos y las primeras instituciones estatales encargadas de administrar el deporte, la cual coincidió con el interés del actor de comedia Jesús Martínez “Palillo” por crear un complejo deportivo para la juventud capitalina, aspectos que fundamentaron las características de la Ciudad Deportiva.

Por su parte, en el segundo apartado se aborda el proceso de fragmentación de la Ciudad Deportiva que fue producto no sólo de una primera fase de transformaciones físicas que tuvo este complejo deportivo, la cual culminó con la construcción de los conjuntos olímpicos, sino de una fase de abandono y desinterés por parte del gobierno federal, que culminó con los diferentes procesos de rehabilitación emprendidos a finales del siglo XX y la posterior fragmentación político-administrativa que permitió que este centro deportivo con una estructura de conjunto tuviera fragmentos con distintos destinos, acentuando el conflicto de interés entre los distintos actores involucrados dentro de una Ciudad Deportiva ubicada en un contexto urbano heterogéneo y con una vitalidad al interior estimulada por la competencia entre los espacios del ocio y entretenimiento que tienen su sede en ella.

### 3.1.-Origen de la Ciudad Deportiva.

#### 3.1.1.-El Pueblo de Magdalena Mixhuca.

Imagen a.1 La Isla Mixhuca integrada a México.



Fuente: Villa Roíz, Carlos. *Historia en Venustiano Carranza. La tierra que emergió de entre de las aguas.* www.vcaranza.df.gob.mx, 2006

La historia del lugar donde se asienta actualmente la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, nos remite al siglo XII D. C., cuando los mexicas llegaron a Ixtacalco (lugar de la casa blanca). Ahí se instalaron en un islote enclavado en el barrio de Zoquiapan, uno de los cuatro territorios fundados por los mexicas cuando llegaron a la Cuenca del Anáhuac (imagen a.1). El poblado fundado en este islote adoptó el nombre de Mixhucan (lugar del parto), para honrar un acontecimiento que marco la identidad de este lugar, el nacimiento de un niño que llevo por nombre Contzallan ocurrido cuando una mujer llamada Quetzamoyahuatzin dio a luz. Durante los siguientes tres siglos el Pueblo de Mixhucan tuvo un proceso de consolidación como un pequeño poblado ubicado al Oriente de la Ciudad de México-Tenochtitlan, que en tiempos de Moctezuma II, la nobleza azteca solía visitar a manera de paseo debido a la exuberancia de su vegetación. A partir de este momento pasaron más

de cinco siglos donde además de su importancia comercial, este poblado y sus alrededores destacaron como un lugar de recreo<sup>34</sup>.

El poblado pudo conservar su nombre indígena después la perturbación que significó la conquista en 1521 de la capital del imperio mexica por parte de los españoles y hasta el año de 1528, momento en el cual la hija primogénita de Moctezuma II le solicitó al conquistador Hernán Cortés una imagen de Santa María Magdalena para que fuese patrona del lugar, la cual fue recibida ese mismo año en medio de danzas, festines y paseos. Así el poblado recibió el nombre de Santa María Magdalena Mixihucan. Después del fin de la etapa de las encomiendas con la instauración del Virreinato de la Nueva España, por parte de la corona española, inicio un largo proceso de lucha por parte de los habitantes del Pueblo de Magdalena Mixhuca por la propiedad de sus tierras.

En 1542, el primer virrey de la Nueva España Don Antonio de Mendoza, había amparado a los habitantes del pueblo para que no fueran despojados de sus tierras por parte de los colonizadores españoles y posteriormente el segundo virrey Luis de Velasco fortaleció al pueblo al concederle en 1562, una superficie de 294 hectáreas, (lo necesario para construir siete caballerías), sin embargo durante la época conocida como “la república restaurada” estas tierras pasaron a manos de particulares como producto de la Ley de Desamortización de Bienes Civiles y Religiosos de 1856, que volvería a perturbar el destino de este territorio al dar fin a la propiedad comunal, la cual había sido la forma de propiedad de la tierra que tradicionalmente había sido ocupada por los pobladores de la Magdalena Mixhuca.

No fue sino hasta 1921 cuando los habitantes de la Magdalena encabezados por Juan Nepomuceno Pardavé<sup>35</sup> reclamaron al gobierno federal, la devolución a los pobladores de los siete terrenos originalmente concedidos en el virreinato: Magdalena la Grande, Magdalena la Chica, el Cajón, el Guajolote, la Mojonera, el Tesoro y la Cuchilla (mapa A.1), los cuales les fueron concedidos nuevamente por el Presidente de la República Álvaro Obregón, acto de gobierno que parecía poner fin a la disputa por la propiedad de estas tierras y las subsumía en estado de relativa calma. En ese entonces nadie se imaginaria que a mediados del mismo siglo, estos terrenos del Pueblo Magdalena Mixhuca integrados por potreros y chinampas se transformaría en una Ciudad Deportiva que adoptaría el nombre del poblado, un complejo deportivo que se convertiría en la máxima representación de una larga tradición de espacios dedicados a la recreación pública en la Ciudad de México.

---

<sup>34</sup> Contrario a lo que se piensa el Oriente de la Ciudad de México después de la desecación del antiguo Lago de Texcoco no sólo ha sido ocupado por espacios habitacionales de carácter popular sin ninguna relevancia desde el punto de vista urbano arquitectónico; también ha sido una zona que desde sus orígenes (tan antiguos como los del Centro Histórico), ha tenido una vocación hacia el disfrute del tiempo libre, aunque con el transcurrir del tiempo paso de atender a los sectores dominantes de la sociedad a los sectores populares de la misma. Prueba de esto es el Parque Jardín Balbuena, ubicado en el límite norte del Pueblo de Magdalena Mixhuca e inaugurado en 1910 (al final de la época porfiriana), el cual es considerado como el primer parque obrero de la Ciudad de México. Este parque pasó por un proceso de abandono y falta de mantenimiento que condujo a la apropiación de algunos de sus terrenos por parte sectores populares de la ciudad que buscaban satisfacer su demanda de vivienda. En la actualidad todavía se pueden encontrar algunos de sus fragmentos que se negaron a desaparecer, hoy conocidos como: Jardín de los Periodistas Ilustres, Jardín Chiapas, Deportivo Lázaro Cárdenas y Deportivo Venustiano Carranza.

<sup>35</sup> En la actualidad este antiguo poblado del Oriente de la Ciudad de México, lleva el nombre de “*Pueblo de Magdalena Mixhuca de Juan Nepomuceno Pardavé*”, en honor a este dirigente agrario.



### **3.1.2.-Primeros complejos deportivos en la Ciudad de México.**

El juego deportivo en México tiene antecedentes de casi 3,000 años. Casi todas las ciudades prehispánicas tenían espacios en forma de “I” destinados al juego de pelota y aunque a lo largo de los siglos se tiene información dispersa se sabe que hacia 1905 bajo la administración del Presidente de la República Porfirio Díaz había un espacio en la Ciudad de México destinado al deporte en las actuales avenidas Cuauhtémoc y Viaducto Piedad, del cual sobrevivió el Parque de Béisbol del Instituto Mexicano de Seguro Social (IMSS) hasta el año 2000<sup>36</sup>. En la colonia Hipódromo Condesa a un costado del desaparecido Toreo de la Condesa, hacia finales de los años 20's hubo unas canchas de tenis. Luego desde inicios de la década de los 30's hasta 1974 se construyó el Centro Cultural y Deportivo Vanguardias AC que contaba con un gimnasio, ring, albercas y canchas de básquetbol.

Pero, no fue sino hasta el régimen del Presidente de la República Emilio Portes Gil que se construyó el primer complejo deportivo en la Ciudad de México destinado a la recreación pública, denominado Centro Social y Deportivo Venustiano Carranza<sup>37</sup>, el cual fue inaugurado el 20 de Noviembre de 1929, con una extensión de terreno de 54,210 m<sup>2</sup>, ubicados al Oriente de la Ciudad de México a un costado del actual Palacio Legislativo del Congreso de la Unión, en la Delegación Venustiano Carranza. Este centro fue diseñado por el arquitecto Juan Segura y su grupo de colaboradores y construido por la empresa Constructores Mexicanos S.C. gracias al encargo del Jefe del Departamento del Distrito Federal José Manuel Puic Casaurac y contó con la supervisión del Director de Obras Públicas el Ingeniero Vicente C. Almada.

La construcción del Deportivo Venustiano Carranza representó uno de los primeros esfuerzos significativos de los primeros gobiernos posrevolucionarios para dotar de una infraestructura deportiva de carácter público a la Ciudad de México, destinada a ofrecer oportunidades de sociabilidad y recreo, así como de educación y cultura física, para las clases trabajadoras que estaban incrementado su número en la ciudad, como consecuencia del estado de relativa estabilidad del país, lo que era visto por las clases gobernantes de aquella época como parte de los logros e ideales sociales de la Revolución Mexicana, de ahí el nombre del recinto, como consta en una de las placas del día de la inauguración:

... el nombre de Venustiano Carranza que recibe este recinto, significa a la vez de que un merecido homenaje, el propósito de los gobiernos de la Revolución Mexicana, para afirmar la existencia y el triunfo de las ideas sociales que la revolución encarna, así como para unir a la familia revolucionaria, honren y resuciten si es preciso a sus muertos.

Así, el Centro Social y Deportivo Venustiano Carranza, desde sus orígenes se erigió como un geosímbolo de la visión de los gobiernos posrevolucionarios con

---

<sup>36</sup> El cierre de este parque de béisbol propiciaría en el año 2000 la remodelación del Foro Sol en la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca para albergar esta disciplina deportiva profesional.

<sup>37</sup> La construcción del Centro Social y Deportivo Venustiano Carranza, impulsó la urbanización de la zona Oriente de la Ciudad de México, debido a que permitió la pavimentación de las calles, la introducción de los servicios públicos de agua y drenaje, y de un camellón en el Calzada de Balbuena (hoy Congreso de la Unión) que conectaba a la colonia Balbuena (hoy Merced-Balbuena) con este centro social y deportivo que originalmente contaba con un campo deportivo con gradas, un gimnasio y el Teatro-cine Venustiano Carranza, entre otros elementos urbano arquitectónicos de estilo art deco. Actualmente a estos lugares se les ha sumado una cancha de básquetbol, una cancha de fútbol rápido, una cancha de juegos prehispánicos y una cancha de fútbol soccer instalada sobre el antiguo campo deportivo.

respecto a la recreación y el deporte público y los valores que enaltecen, pero también como un testimonio de una etapa de reconstrucción del país en todos sus ámbitos, caracterizada por el surgimiento del Estado de Bienestar que sujetaba los procesos de construcción de la ciudadanía a sus designios y un nuevo impulso a la modernidad que se había truncado después de la caída del régimen porfirista. Estos aspectos también se reflejaron en una etapa de surgimiento de las primeras instituciones destinadas al deporte en México, entre las que estaba el Comité Olímpico Mexicano establecido en 1923, acontecimiento que permitió al país participar en los Juegos Olímpicos de París en 1924; la Confederación Deportiva Mexicana de Aficionados fundada en 1926 (la cual desapareció en 1929); y la Oficina de Acción Deportiva en 1927 que fue la primera entidad dentro de la Administración Pública del Distrito Federal creada para la atención y adjudicación de recursos presupuestales para las actividades inherentes al deporte, que a partir de ese momento fue motivo de interés público al cumplir el papel de preservar el orden social.

Pero, a pesar de estos avances en el ámbito de la recreación pública, no es sino hasta 1933 durante el régimen de la Presidente de la República Abelardo L. Rodríguez que un gobierno federal reconoció por primera vez al deporte como un medio fundamental para librar a la población de los vicios y la holganza. Motivo por el cual se crearon el Consejo Nacional de Cultura Física (CNCF), como organismo rector del deporte nacional, y la Confederación Deportiva Mexicana (CODEME), como organismo encargado de ordenar y unificar a todas las federaciones y asociaciones deportivas del país. A esto se sumó en 1938 en la etapa final del sexenio de Presidente de la República Lázaro Cárdenas, el Centro Deportivo Plan Sexenal<sup>38</sup>, inaugurado en una superficie de 85,179.04 m<sup>2</sup> dentro de la actual Delegación Miguel Hidalgo al Poniente de la Ciudad de México. Este complejo deportivo jugó un papel similar al que jugaría en diversas ocasiones y en distintos ámbitos la propia Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, el de haber sido una edificación que simbolizó la culminación de un proyecto de gobierno, algo muy común en los gobiernos locales y federales desde aquella época.

En el caso del Centro Deportivo Plan Sexenal fue el proyecto cardenista, que tuvo la particularidad de poner en práctica al primer programa de gobierno de seis años que debía cumplir un futuro Presidente de la República, independientemente de quien ocupara el cargo, motivo por el cual este complejo deportivo adoptó el nombre de este plan de gobierno que en ese tiempo buscaba entre otras cosas elevar el nivel del bienestar social y de la salud de las grandes masas de trabajadores de la Ciudad de México, que a su vez era uno de los objetivos de esta obra magna del cardenismo. Como muestra de este tipo de política están las palabras del doctor José Suirob, Jefe del Departamento Central, en el momento de inaugurar este complejo deportivo:

El Plan Sexenal es el conjunto más grande que se ha construido en la República Mexicana para la recreación del pueblo (Satow, 2006).

Como producto de esta política deportiva también se creó la Escuela de Nacional de Educación Física<sup>39</sup> en 1936, al interior del Centro Social y Deportivo

---

<sup>38</sup> El Deportivo Plan Sexenal actualmente cuenta con gimnasios, alberca olímpica, fosa de clavados, estadio de atletismo, domo y áreas de juegos en general.

<sup>39</sup> Posteriormente en el año de 1960 esta escuela sería trasladada a su ubicación actual en la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca.

Venustiano Carranza, y el Departamento de Educación Física en 1939 que sustituyó al CNCF, el cual desapareció en 1940. En 1941 durante el régimen del Presidente de la República Manuel Ávila Camacho se creó la Dirección Nacional de Educación Física y Preliminar que realizó el primer censo deportivo del Distrito Federal, aprovechando la inauguración de los parques deportivos Atzacapotzalco, La Purísima, Zapotitlan y Taltenco que reunían en conjunto: 19 canchas de hockey, 16 frontones, nueve gimnasios de boxeo, ocho canchas de bádminton, seis *stands* de tiro, 14 canchas de voleibol, ocho pistas atléticas, seis piscinas y nueve canchas de tenis.

Estas sumadas a las ya existentes en el Centro Social y Deportivo Venustiano Carranza, el Centro Deportivo Plan Sexenal y el Deportivo 18 de Marzo, arrojaron un total de 96 campos de fútbol soccer, 89 para béisbol y 42 canchas de básquetbol. En 1945 se creó la Comisión de Fomento Deportivo del Distrito Federal, que sustituyó a la Oficina de Acción Deportiva, debido al enorme crecimiento que registraba la metrópoli y la necesidad (según la visión del gobierno federal) de que los jóvenes se orientaran hacia actividades más provechosas como el deporte y abandonaran la vagancia y los vicios, lo que estaba orientado a construir una ciudadanía con salud y bienestar.

Para 1954 durante el régimen del Presidente de la República Adolfo Ruiz Cortines, la Comisión de Fomento Deportivo del Distrito Federal fue transformada en la Dirección de Acción Deportiva (denominada años más tarde como PRODDF<sup>40</sup>) la cual trataba de darle un nuevo impulso a la práctica deportiva en la Ciudad de México. En ese mismo año se inauguró en una superficie de 120,000 m<sup>2</sup> el Centro Deportivo Plutarco Elías Calles, el cual fue construido para albergar los Juegos Panamericanos de 1955 en las disciplinas de básquetbol y ciclismo. Las competencias de esta última disciplina fueron celebradas en lo que sería el primer velódromo construido en toda Latinoamérica (actualmente en desuso).

Sin embargo, a pesar de este proceso de construcción de complejos deportivos, las instalaciones deportivas destinadas a la recreación pública en la Ciudad de México, no habían crecido significativamente, algo que cambiaría al final del periodo presidencial de Adolfo Ruiz Cortines (1952-1958) cuando esta capacidad se aumentó a un total de 358 campos deportivos de diferentes deportes, como producto de la construcción de la Ciudad Deportiva que contendría poco más de 131 campos (incluyendo las albercas) con los cuales se incrementó en 56% la oferta de este tipo de instalaciones, con respecto a la cantidad de campos deportivos existentes en 1930 en toda la ciudad, cuando existían cuatro campos múltiples, 45 tipo llanero, 50 parques infantiles, dos albercas y un gimnasio, lo que demuestra el impulso que se le dio a la práctica deportiva durante este sexenio con la construcción de este complejo deportivo (Parra, 1958:12).

### **3.1.3.- Génesis de la Ciudad Deportiva.**

El periodo presidencial de Adolfo Ruiz Cortines, se caracterizó por el crecimiento económico con devaluación e inflación, los cambios en el sistema político mexicano (simbolizada por el otorgamiento del voto a la mujer y la represión a los movimientos sindicales que demandaban democracia) y el inicio de la consolidación del proceso de urbanización de las grandes ciudades y el crecimiento de los sectores medios, como

---

<sup>40</sup> PRODDF son las siglas de la Dirección de Promoción Deportiva del Departamento del Distrito Federal.

producto del desarrollo industrial y el paulatino descuido del campo. Una consolidación del Estado de Bienestar que permitió al gobierno federal canalizar importantes recursos para mitigar los efectos del crecimiento descontrolado de la Ciudad de México, desaparecer los últimos restos de su pasado lacustre e impulsar su proceso de modernización basada en un enfoque tecnócrata del desarrollo urbano como un enfoque unidimensional, implementado por el Jefe del Departamento del Distrito Federal Ernesto P. Uruchurtu mientras ocupó la regencia entre 1952 y 1966, tal como lo describe Peter Krieger (2006:34):

El urbanismo uruchurtista sólo tenía una visión parcial del fenómeno de la ciudad; es decir que el entonces regente busco soluciones pragmáticas para problemas fragmentarios. Así, el desarrollo metropolitano fue nada más una adición de varias medidas y proyectos descontextualizados de modernización. Tal como lo hicieron sus colegas contemporáneos de otras metrópolis, como Robert Moses, de Nueva York, Uruchurtu implícitamente basó sus estrategias de planeación en la ideología de la vanguardia arquitectónica como su preferencia programática de una ciudad que funcionara como una máquina.

Sin una perspectiva integral sobre el proceso de urbanización de la ciudad, durante la regencia de Uruchurtu se edificaron escuelas, hospitales, unidades habitacionales, se reordenó el comercio y se construyeron diversos mercados públicos, se sembraron flores en las principales avenidas como Paseo de la Reforma e Insurgentes, pero sobre todo se crearon infraestructuras y equipamientos gigantescos de gran impacto urbano que beneficiaron a grandes sectores de la sociedad, pero que en su mayoría crearon efectos sociales y ambientales negativos, debido a que su extensión, su capacidad y su altura, implicaba el consumo de grandes cantidades de energía, el desdibujamiento de la trama de la ciudad histórica y la fragmentación de la ciudad moderna. Estos megaproyectos<sup>41</sup> con una carga simbólica asociada al poder político, intentaban ordenar el acelerado proceso de urbanización, instaurando una utopía moderna, reconstituyendo la identidad de la urbe y pretendiendo meter a las clases populares a las configuraciones funcionales del progreso civilizador.

Un progreso civilizador que venía acompañado de la apertura de nuevas fuentes de empleo, una reestructuración del sistema de transporte público, pero al mismo tiempo de un control eficaz y enérgico de las formas de vida de la ciudadanía, reflejado en la clausura de los antros del vicio; la prohibición de eventos que promovieran el escándalo; la disposición de que los clubes y centros nocturnos cerraran a la una de la mañana; así como, el cierre temporal de teatros y carpas por la temática de las obras que se presentaban. Medidas que se aplicaban de acuerdo a criterios demasiado ortodoxos y selectivos que tenían un carácter político y moralizador, los cuales instauraron una tiranía y despotismo en la ciudad que se reflejó en el fin de su vida nocturna y una represión hacia la juventud sobre todo en el ámbito del rock donde se clausuraron los cafés cantantes y no se concedieron los permisos para realizar conciertos masivos a agrupaciones como los Beatles, el grupo más popular del mundo en aquella época.

Es en este contexto urbano, político y social, en el cual entra en escena un personaje que impulsaría al deporte en la Ciudad de México, el actor cómico mexicano

---

<sup>41</sup> Entre los megaproyectos construidos durante esta época están los destinados al abasto (Mercado de la Merced de Enrique del Moral en 1956), la educación (la Ciudad Politécnica de Reynaldo Pérez Rayón en 1960), la habitación (la Unidad IMSS Santa Fé de Mario Pani en 1957), la transportación (el Viaducto Miguel Alemán y el Anillo Periférico), el desagüe hidráulico (el Gran Interceptor de 1964), la recreación (el Bosque de Aragón y la Segunda Sección del Bosque de Chapultepec) por mencionar algunos.

Jesús Martínez “Palillo”<sup>42</sup>, que desde 1934 presentaba en las carpas, centros nocturnos y teatros de revista de los barrios bajos de la capital, sketches donde criticaba la tiranía, la corrupción y las injusticias que el gobierno en turno cometía, llevando hasta las últimas consecuencias su convicción de defender el derecho a la libertad de expresión de la ciudadanía<sup>43</sup>. La etapa en que Uruchurtu fue regente del Distrito Federal, es considerada como la época de gloria de Jesús Martínez “Palillo” por la rivalidad que existía entre ambos personajes, esta fue denominada por el propio actor como “los tiempos uruchurtíferos”, donde el actor criticaba el despotismo y la tiranía que ejercía el regente sobre la ciudadanía, mientras este último clausuraba las carpas, centros nocturnos y teatro de revistas donde se presentaba Jesús Martínez “Palillo” o se hablara de política, encarcelándolo, golpeándolo y mandándolo a balacear, en varias ocasiones, como se constata en las 11 veces en que fue encarcelado, así como en las nueve veces más en las que fue a dar al hospital por las golpizas que le daban.

Para Jesús Martínez “Palillo” Uruchurtu no sólo era “el regente de hierro” sino como él decía “otro Porfirio Díaz, dictador de las calles”, frase que refleja el férreo control que el regente imponía sobre la vida ciudadana y los espacios públicos en aquél entonces. Fue en esa época donde Hugo Cervantes del Río, consejero del presidente Ruiz Cortines en una entrevista ofrecida a un medio de comunicación, se refirió de manera despectiva sobre Jesús Martínez “Palillo” tal como lo relata el propio actor en una entrevista ofrecida a Elena Poniatowska (1998):

Ante la pregunta de un reportero a Hugo Cervantes -¿Qué opina usted de Jesús Martínez “Palillo” de sus sátiras hacia la clase política mexicana?- su respuesta fue rencorosa - Es un tipo asqueroso y un repúgnate carpero. ¿Quién lo va a tomar en cuenta? Es de los que critican al gobierno y se la viven solamente criticando, sin aportar nada en beneficio de la gente.

Un comentario que le dio mucho coraje a Jesús Martínez “Palillo” y que lo impulsó a pensar en cómo aportar a la sociedad. A él le preocupaba mucho la juventud que se empezaba a descarrilar con vicios como el del alcohol y de la marihuana, una juventud que jugaba fútbol llanero en las calles, que se accidentaban y que no era atendida por ninguna institución médica del sector público. Por este motivo le surgió en primera instancia la idea de hacer una mutualidad deportiva para la juventud, una idea que fue materializada por él, tiempo después, a raíz de que vio a un expeleador Lupe González pidiendo limosna afuera de la Arena Coliseo ante la mirada indiferente de los transeúntes, luego de que había quedado invidente después de haber sostenido una encarnizada pelea cuatro meses antes en el mismo recinto, donde los espectadores enardecidos, lo impulsaba a que se matara a golpes.

---

<sup>42</sup> Jesús Martínez Rentería mejor conocido como “Palillo” (por su extrema delgadez), nació en 1913 en el barrio del Santuario de la ciudad de Guadalajara y murió en 1994 en la ciudad de México. Dentro de sus múltiples oficios fue acolito, agente de tránsito, fotógrafo, torero y corista de zarzuela, labor que le permitió iniciar una trayectoria artística de más de 50 años, donde se le considera como el más grande impulsor de la sátira política en México, en las carpas, el teatro frívolo y el cine. Este personaje, también conocido como “el profeta del desastre” (pues se atrevió a decir lo que otros pensaban sobre el gobierno pero que callaban) fue socio fundador de la ANDA (Asociación Nacional de Actores), apoyo a la formación de artistas, promovió la construcción de diversos inmuebles (Teatro Blanquita de Guadalajara, la Carpa México en la capital) además de ser reconocido por diversas labores de beneficencia a favor de los ídolos del deporte nacional que habían caído en la miseria.

<sup>43</sup> Como parte de su convicción por hacer valer el derecho a la libertad de expresión en 1948, bajo el gobierno de Manuel Ávila Camacho, Jesús Martínez “Palillo” publicó en el periódico “El Redondel”, una columna llamada “Las astillas de Palillo”, como una crítica al gobierno; naturalmente recibió una enorme presión que lo censuró.

Por ese motivo se apresuró a hacer el proyecto de la mutualidad, después de lo cual alquiló un local en la calle de San Juan de Letrán (hoy Eje Central Lázaro Cárdenas) No. 80, en el séptimo piso, donde se fundó la denominada Mutualidad Deportiva Nacional, el 3 de octubre de 1951. La Mutualidad Deportiva Nacional, era una asociación deportiva dirigida por el Dr. Ángel Matute (director del Hospital Español) donde Jesús Martínez “Palillo”<sup>44</sup> se hacía cargo de los gastos administrativos y las pensiones de los atletas (y de sus familiares) que vivían de la caridad, apoyado por médicos y diversas personas que donaban su trabajo<sup>45</sup>.

A lo largo de siete años y con base en el lema “Que se haga realidad aquello de la protección y estímulo al deportista mexicano” esta institución fue una muestra de la intención honesta de Jesús Martínez “Palillo” por servir a la sociedad, lo que empezó a preocupar a los políticos que pensaban que el actor tenía aspiraciones políticas, por su labor social gratuita, que se traducían en el gasto de grandes sumas de dinero y la atracción de gran cantidad de ciudadanos. Debido a esto el gobierno federal promovió que el Instituto Mexicano del Seguro Social extendiera sus servicios a los trabajadores hasta por accidentes deportivos, con lo cual la Mutualidad Deportiva perdía su principal motivo de existencia y estaba destinada a desaparecer (González, 2004:134).

Sin embargo, antes de que desapareciera Jesús Martínez “Palillo” apoyado en el trabajo de la mutualidad, lanzó la idea de construir una Ciudad Deportiva que contara con las instalaciones públicas necesarias para practicar los deportes que más le gustaban a los mexicanos con cuotas accesibles y un alto nivel de calidad. La Ciudad Deportiva se llevó a cabo no sólo con el deseo de que los ciudadanos de la Ciudad de México, tuvieran un amplio espacio público donde pudieran realizar sus actividades deportivas y de esparcimiento, sino que se pensó en una gigantesca obra para que la mutualidad fuera autofinanciable a través de la concesión de los expendios de venta de refrescos, comestibles, jabones, hojas de rasurar, etc., pero a pesar de la anuencia inicial del presidente Ruiz Cortines, esta propuesta no prosperó y el Departamento del Distrito Federal al poner en funcionamiento a la Ciudad Deportiva abrió 50 plazas para contratar personal que administrara, vigilara, mantuviera y mejorara las instalaciones y áreas verdes, donde sólo ingresaron algunos habitantes del Pueblo de la Magdalena Mixhuca, pero ninguno de los miembros de la mutualidad (González, 2004:161-163).

En un principio Jesús Martínez “Palillo” concibió construir cuatro unidades deportivas ubicadas en los cuatro puntos cardinales de la Ciudad de México, para que los ciudadanos no tuvieran que desplazarse desde un lugar muy lejano y al mismo tiempo atendieran a un mayor número de población. Cada una de estas unidades deportivas estaría integrada por unos cuantos campos de fútbol, béisbol, básquetbol, atletismo, entre otras instalaciones deportivas y recreativas, que tendrían la intención de alejar a los jóvenes de los vicios. Para poder materializar el proyecto consiguió varias entrevistas con diversos empresarios (foto a.1) integrantes de empresas cementeras o refresqueras como Pepsi, para invitarlos a colaborar; a la par de esta labor también se

---

<sup>44</sup> En la Mutualidad se formó un grupo con 19 boxeadores y 15 familiares de los boxeadores ya fallecidos, a los cuales se les pagaba pensión vitalicia, aparte de una larga fila de deportistas amateurs, a los cuales se les brindaba atención médica y gastos de hospitalización. Durante los años que duró esta asociación Jesús Martínez “Palillo” pagó los gastos extras de seis mil consultas y dos mil operaciones quirúrgicas, motivo por el cual tuvo que vender una casa e hipotecar otra, lo abandonó su mujer, aparte de donar casi todo el sueldo que ganaba en sus presentaciones en el Teatro Follies (González, 2004: 132-133).

<sup>45</sup> Entre estas personas están el actor Mario Moreno “Cantinflas” y los doctores Gilberto Bolaños Cacho, Velásquez Zimbrón, Armando León Bejarano y Pérez Teuffer.

Foto a.1. Jesús Martínez “Palillo” en entrevista con diversos empresarios para mostrar uno de los proyectos iniciales de la Ciudad Deportiva.



Fuente: Fondo Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1955.

Foto a.2. Primeros terrenos de la Ciudad Deportiva atrás del Peñón de los Baños.



Fuente: Fondo Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1955.

dedicó a anunciar sus proyectos en las carpas, el teatro, la televisión ó cualquier otro lugar donde se presentara, por lo que empezó a causar gran revuelo, una de las razones por las que posteriormente el gobierno federal decidió financiarlo.

En un principio tenía pensado construir en unos terrenos que había detectado en el ejido del Pueblo de la Magdalena Mixhuca, lo cual no era fácil debido a que los ejidatarios se oponían a este y otro tipo de proyectos que pretendieran quitarles sus tierras. Fue en ese tiempo cuando el gobernador del Estado de México Salvador Sánchez Colín le dono a la Mutualidad Deportiva Nacional unas 346.5 hectáreas de terrenos improductivos (foto a.2), ubicados atrás del Peñón de los Baños, por el rumbo de Texcoco (la actual colonia San Juan de Aragón), para que se realizara lo que en ese entonces sería la primera Unidad Deportiva de la Ciudad de México; esta donación fue realizada en agradecimiento a la labor de la mutualidad que había permitido la operación gratuita de tibia y peroné de un sobrino suyo y ante el reconocimiento de la nobleza que significaba construir uno de estos espacios públicos (González, 2004:136).

Cuando Hugo Cervantes del Río enteró de estos movimientos al presidente Adolfo Ruiz Cortines, a este no le gustó la idea de que se realizara este proyecto en San Juan de Aragón por dos razones: la primera era que podría significar un juego político por parte de Sánchez Colín para encausar sus aspiraciones políticas hacia la presidencia de la república y la segunda era que se negaba a apoyar la construcción en el Estado de México de una obra que beneficiará a los habitantes del Distrito Federal. Además el presidente Ruiz Cortines quería saber cuáles eran las intenciones reales del actor al respecto, por lo que decidió entrevistarse con Jesús Martínez “Palillo”. Una vez realizada la entrevista el presidente se dio cuenta que el único propósito del actor era promover el deporte entre la juventud y fue entonces cuando le planteo sus inquietudes sobre la ubicación del proyecto y la idea que tenía sobre este, ya que él pensaba que no sólo debería estar integrado por unas canchas de fútbol ó básquetbol, sino que debería de ser toda una Ciudad Deportiva<sup>46</sup> (González, 2004:140), dejando atrás la idea de construir varias de estas en los diferentes puntos cardinales de la ciudad y sólo concentrándose en construir una más completa y de mayor tamaño, cambiando para siempre la concepción del proyecto inicial.

---

<sup>46</sup> La idea de construir una Ciudad Deportiva en la Ciudad de México, es un proyecto que rondaba en la sociedad capitalina de mediados del siglo XX. En los años 40's el singular empresario y visionario yucateco de origen libanés Neguib Simón proyecto construir inicialmente lo que sería la Ciudad de los Deportes (ubicada al Poniente de la Ciudad de México) que incluiría plaza de toros, estadio de fútbol, canchas de tenis y frontón, boliches, cines, restaurantes, arena de box y lucha, alberca, playa con olas, terreno para ferias y exposiciones. Sin embargo, los recursos económicos sólo alcanzaron para construir a la Plaza de Toros México y al Estadio de Fútbol de la Ciudad de los Deportes, actualmente conocido como Estadio Azul.

Al enterarse durante la entrevista de estas objeciones e ideas por parte del presidente, Jesús Martínez “Palillo” con el objeto de que más allá de la realización total de sus sueños se consumara aunque sea alguno de ellos, le sugirió al presidente que él podía conseguir la permuta de esos terrenos por los del Pueblo de la Magdalena Mixhuca, algo de lo cual el presidente no estaba muy convencido (González, 2004:140). Por lo que Jesús Martínez “Palillo” para hacer presión a favor de su propuesta, en múltiples ocasiones, en las carpas, pedía, y exigía una unidad deportiva para los capitalinos y no el basurero y foco de infección en que se había convertido las 235 hectáreas ejidales pertenecientes a la Magdalena Mixhuca, después de la desecación del Canal de la Viga y el entubamiento del Río de la Piedad, por lo que al final la permuta fue aceptada por el presidente otorgándole además al actor unos 15 mil pesos mensuales para financiar los gastos del proyecto.

Fue así como Jesús Martínez “Palillo”<sup>47</sup> empezó a trabajar en el diseño de una Ciudad Deportiva con numerosas canchas, albercas, pistas y gimnasios, además de muchos otros proyectos que no llegaron a realizarse, tales como una especie de circuito o canal, que se usaría para competencias de lanchas de carreras y deportes acuáticos como el remo y el canotaje, todos estos lugares fueron representados en planos y maquetas donde se plasmó la idea que el actor tenía sobre este complejo deportivo, la cual se llevó al pie de la letra, a excepción del canal que fue sustituido por la pista de un autódromo.

Cabe mencionar que antes de publicarse el decreto de expropiación de los ejidos del Pueblo de la Magdalena Mixhuca, que permitiría la construcción de la Ciudad Deportiva, estos ejidos ya habían sufrido tres intentos de transformación de su uso agrícola tendientes a quitarlos de las manos de los ejidatarios del pueblo para destinarlos a usos habitacionales o de servicios. De acuerdo con Sebastián González (2004:152), los dos primeros ocurrieron durante la presidencia de Manuel Ávila Camacho (1940-1946) el cual había publicado un decreto de expropiación sobre estos terrenos para en ellos crear un campo militar de aviación, toda vez que estos estaban ubicados a un costado del Aeropuerto Militar de Balbuena<sup>48</sup>; sin embargo, esa expropiación no se llegó a dar gracias a la intervención del ex-presidente Lázaro Cárdenas, que consiguió la revocación del decreto. Para 1943 iba a ser expropiado para realizar la colonia de los empleados del Departamento Agrario, pero al final decidieron no fincar ahí. Por último, aunque los habitantes del pueblo ya conocían el proyecto de la Ciudad Deportiva, poco

---

<sup>47</sup> Entre las múltiples facetas (comediante, fotógrafo, novillero, agente de tránsito entre otras) que desempeño Jesús Martínez “Palillo” destaca la de diseñador y constructor empírico. Actividad que se manifiesta en el diseño la Ciudad Deportiva, la idea de sembrar un Circuito Nacional de Teatros Populares en varias ciudades del país, y la construcción de su última casa junto con un refugio antisísmico en la colonia Guerrero, adornado con muchas grecas y lámparas (parecía un escenario). Para llevar a cabo estas ideas diseño maquetas de la Ciudad Deportiva, de su casa y de distintas carpas como la Carpa México y el Teatro Circo Estelaris ubicados en el centro de la Ciudad de México y sobre la calzada Ignacio Zaragoza rumbo a la salida a Puebla, respectivamente.

<sup>48</sup> Los terrenos donde se asentaba el Aeropuerto Militar pertenecían originalmente a la Hacienda de Balbuena propiedad de la familia Braniff. En 1910 los llanos de la hacienda fueron acondicionados por Alberto Braniff para volar su biplano Voisin constituyéndose en el primer mexicano que volaba en un aparato más pesado que el aire. Este acontecimiento marcó a los llanos de Balbuena como el primer campo aéreo mexicano, aspecto que determinó su posterior acondicionamiento para realizar prácticas aéreas, hasta transformarlos en lo que se llamó el Aeródromo Nacional de Balbuena; que después albergaría a la Escuela Nacional de Aviación y finalmente al Aeropuerto Militar de Balbuena hasta 1950, año en el que la Fuerza Aérea se trasladó al Aeropuerto Militar de Santa Lucía y fraccionaron el terreno para crear a la colonia Jardín Balbuena.



antes de la expropiación definitiva de los ejidos por parte de Ruiz Cortines, la asamblea de ejidatarios rechazó una opción para permutar esos terrenos por los de la Asociación de Colonos Estrella del Sur ubicados en la Hacienda de Tupátaro en Guanajuato.

Así, el 29 de Noviembre de 1956, por decreto presidencial publicado en el Diario Oficial de la Federación, se expropiaron los ejidos del Pueblo de Magdalena Mixhuca, con una superficie disponible de 2,359,731 m<sup>2</sup> de los cuales 25 hectáreas fueron usadas para construir zonas habitacionales, de estas 4.8 hectáreas sirvieron como parte del pago a los ejidatarios del Pueblo de la Magdalena Mixhuca<sup>49</sup> y con ellos se formó la colonia Ex Ejido Magdalena Mixhuca; 7.3 hectáreas para formar la colonia Cuchilla Agrícola Oriental y 12.9 hectáreas del Ejido el Guajolote para formar la colonia el Rodeo; lo que en realidad dejó para iniciar el proyecto de la Ciudad Deportiva, una superficie aproximada de 210.9731 hectáreas, la mayoría ubicadas hacia el Sur del Río de la Piedad (correspondientes a la actual Delegación Iztacalco) y una fracción menor al norte de este río (en la actual Delegación Venustiano Carranza), una perturbación latente que décadas después con la división política de la Ciudad de México en varias delegaciones, sería determinante en la fragmentación administrativa de este complejo deportivo. De acuerdo a este decreto la justificación para realizar esta expropiación era:

El terreno (a expropiar) reúne las condiciones necesarias para la realización de... campos, pistas, albercas e inmuebles para el esparcimiento y superación de los capitalinos... Esta necesidad es apremiante en... la zona Sureste, donde la mayoría de los habitantes son de recursos económicos muy bajos (Gobierno de los Estados Unidos Mexicanos, 1956).

Por lo anterior, se puede decir que los ejidos del Pueblo de la Magdalena Mixhuca resultaron ideales para satisfacer la necesidad del gobierno federal de dotar de espacios públicos recreativos a la zona Oriente de la Ciudad de México que estaba viviendo un fuerte proceso de urbanización impulsado por el fraccionamiento de grandes terrenos del antiguo Lago de Texcoco, y la conformación de zonas habitacionales populares que no contaban con este tipo de equipamiento y por ende con habitantes que no tenían un fácil acceso a este tipo de servicios urbanos, por lo que, este gran equipamiento resolvía parte de esta carencia a una población humilde calculada para el 20 de junio de 1957 en un total de 1,546,780 habitantes, de los cuales 599,751 (el 38.77%) eran considerados en edad deportiva y 380,503 habitantes (el 24.60%) en edad de recreación, para un total de 980,254 habitantes (el 63.37 %) entre niños, mujeres y adultos, que según datos del Departamento del Distrito Federal podrían gozar de los beneficios de la salud y el recreo que brindan el deporte y los juegos, además del sol y la oxigenación que disfrutaría la ciudadanía en general.

---

<sup>49</sup> De acuerdo con Sebastián González (2004: 152) los ejidatarios (cuyo título de propiedad conservan registrado en un código prehispánico) aparte de este pago recibieron seis mil pesos para indemnizarlos por sus construcciones y por el valor de sus árboles frutales. Según Bernardo Vázquez, ejidatario y miembro de la liga de fútbol Huracán Magdalena Mixhuca, las autoridades no les han terminado de pagar la expropiación, ya que les adeudan una parcela escolar (detallada en el Diario Oficial de la Federación) y también la liquidación de su panteón y de un campo deportivo, que venía como parte del pago de la expropiación, el cual les fue entregado por Herminio Ahumada (entonces director de Acción Deportiva) terminada la construcción de la Ciudad Deportiva en 1958, pero tras la remodelación y posterior reinauguración del 2000, Carlos Albert (director del Instituto del Deporte del DF), les informó que ya no les pertenecía.

Una vez realizada la expropiación y autorizada la permuta<sup>50</sup> por parte de Salvador Sánchez Colín, el presidente Ruiz Cortines ordeno al regente Ernesto Uruchurtu, recibir a Jesús Martínez “Palillo”, para que el primero siguiera las indicaciones del segundo, lo que no fue fácil para el regente, ni para el actor debido a las rencillas que tenían, sin embargo Uruchurtu acato la decisión del presidente y turno el proyecto al director de Obras Publicas el ingeniero Manuel Moreno Torres y a Gilberto Valenzuela para que hiciera los preparativos de la construcción.

Foto a.3. Construcción de campos de softball en la Ciudad Deportiva.



Fuente: Fondo de los Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1958.

Los trabajos de construcción asignados al ingeniero Juan Manuel Magallanes de la Agencia Civil Coordinadora, comenzaron en mayo de 1957; en estos se invirtieron más de 63 millones de pesos de aquél entonces y se calculaba que la Ciudad Deportiva podía dar servicio a una población de 100,000 habitantes y albergar cómodamente a alrededor de 25 mil asistentes al día. En esa misma época se construyó una planta de tratamiento de aguas negras, se entubó el Río de la Piedad, se instaló la red de drenaje y alcantarillado (3,000 hectáreas en apoyo a 5,000 personas) se trazó el Viaducto Río de la Piedad (continuación del Viaducto Miguel Alemán), obras que junto con el complejo deportivo hacían llegar a los habitantes de la zona Oriente de la Ciudad de México, los beneficios de la pregonada modernidad.

La Ciudad Deportiva fue inaugurada en menos de dos años, justo antes de que entregara la presidencia de la república Adolfo Ruiz Cortines, tal como era su deseo con el afán de que todavía fuera considerada como uno de los máximos logros de su régimen. Al acto inaugural celebrado en el Estadio Municipal de atletismo y fútbol (considerado en ese entonces como el más grande de su tipo en este complejo deportivo), fue invitado Jesús Martínez “Palillo” junto con todos los miembros de la mutualidad, por el propio Presidente Ruiz Cortines, pero como la ceremonia oficial de inauguración iniciada a las 11 de la mañana del día 16 de noviembre de 1958, estuvo a cargo de Ernesto P. Uruchurtu y la conducción de la misma por el coronel Haro Oliva, para los cuales el actor era una persona no grata, entonces este no tuvo un lugar oficial dentro de la misma, lugar que sí tuvieron otros miembros del gabinete presidencial. Al principio de la ceremonia oficial el licenciado Herminio Ahumada, director de Acción Deportiva del Departamento del Distrito Federal, manifestó que los fines perseguidos por el gobierno federal tras la construcción de la Ciudad Deportiva eran (De Llano, 1958:4):

1. Crear una faja verde que interceptara las tolvaneras de polvo originadas en el vaso de Texcoco.
2. Proporcionar un lugar para el esparcimiento a los habitantes de la zona Oriente del Distrito Federal.

---

<sup>50</sup> De acuerdo a un informe del Departamento del Distrito Federal en los terrenos de San Juan de Aragón se construyeron 10 mil casas habitación en lotes de 190 metros cuadrados, además de escuelas, parques, hospitales y campos deportivos, pero los ejidatarios del Pueblo de la Magdalena Mixhuca, jamás supieron de la existencia de estos terrenos, por lo que la responsabilidad en el manejo de los mismos recayó en el gobierno federal (González, 2004:151).

3. Dotar a la ciudad de México de un gigantesco campo deportivo que llenara las necesidades de 25 mil deportistas de la clase humilde que no contaban con las instalaciones adecuadas y que desarrollaban sus actividades en llanos insalubres y polvosos, por distintos rumbos de la capital.

Foto a.4. Jesús Martínez “Palillo” vitoreado por la multitud, durante la inauguración de la Ciudad Deportiva.



Fuente: Fondo Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1958.

Según la visión del gobierno expresada en el discurso de Herminio Ahumada, los ejidos del Pueblo de la Magdalena Mixhuca sobre los que se había construido la Ciudad Deportiva, representaban antes de este acontecimiento una apología de la mugre, donde sus habitantes comían inmundicias en medio de basureros, por lo que la realización de estos campos representaba alejar la miseria y el dolor de este pueblo, y dotarlo de alegría, exaltación del músculo y del espíritu, a través de la belleza el recreo y el deporte anhelados por los ciudadanos mexicanos como uno de los logros de la Revolución Mexicana, ideal plasmado al final del sexenio del presidente Ruiz Cortines, que había empeñado su palabra en la realización de esta su visión genial, interpretada y plasmada por Ernesto P. Uruchurtu, (De Llano, 1958:4).

Así, mientras se pronunciaba este discurso durante la ceremonia oficial de inauguración, los aportes de Jesús Martínez “Palillo” para la realización de la Ciudad Deportiva eran borrados por las propias autoridades<sup>51</sup> que se habían apropiado de su idea, tratando de matar la imagen del actor en lo que a su papel social respecta, algo que no ocurrió del todo, como da muestra el hecho de que en el momento de la celebración oficial, la muchedumbre alzó a Jesús Martínez “Palillo” en hombros, como todo un héroe nacional (foto a.4), entre porras y gritos de júbilo que no dejaban escuchar el discurso inaugural de Herminio Ahumada, y que quedaron como una muestra del reconocimiento popular que había obtenido el actor por la realización de la obra.

En la ceremonia oficial también pronunció un discurso el licenciado Alfonso Noriega del Consejo Consultivo de la Ciudad de México en representación de todos los sectores de la sociedad, en el cual consideraba que la Ciudad Deportiva era la culminación de una tarea fecunda del gobierno de esta capital, de tal magnitud y de tan altas calidades, que sin duda significaría un modelo y paradigma de lo que debe ser la acción del bien político destinada al bien colectivo, instaurando un nuevo sentido de la política pública destinado al servicio inspirado en un estricto espíritu de justicia, que los ciudadanos debían exigir cada día más a los gobernantes, en aras de alcanzar la salud, el progreso y el bienestar de la comunidad.

---

<sup>51</sup> Sería 25 años después de inaugurada la Ciudad Deportiva, el 26 de diciembre de 1983, durante la presidencia de Miguel de la Madrid cuando se resquebraja la indiferencia de las autoridades en torno a la colaboración de Jesús Martínez Palillo. Fue en ese año cuando ante la presión que ejercieron los jugadores llaneros de fútbol que utilizaban el complejo deportivo, el entonces director de Promoción Deportiva del Departamento del Distrito Federal Sandalio Sáenz de la Maza, organizó una ceremonia para darle el nombre del actor al estadio principal de la Ciudad Deportiva, acto al cual asistió Jesús Martínez “Palillo”, ante la insistencia de la pueblo.

Después de terminada estas palabras, el presidente Adolfo Ruiz Cortines, pronuncio ante 20,000 atletas (10,000 ubicados en el campo y 10,000 en las tribunas) que atestaban el Estadio Municipal, un discurso en el cual declaro solemnemente inaugurada la Ciudad Deportiva del Distrito Federal, para beneficio de los deportistas de la patria. Una obra que según él era realizada por la Revolución y encargada al régimen que tenía el honor de presidir, el cual tenía a partir de ese momento un mayor contenido social (De Llano, 1958:1). Al terminar estas palabras siguió la llegada del fuego simbólico encendido en el pebetero instalado en la tribuna presidencial, después de lo cual el presidente y el regente recorrieron en automóvil parte de las instalaciones, mientras eran vitoreados por los jubilados deportistas, deteniéndose (antes de marcharse) en el edificio administrativo donde descubrió la placa conmemorativa de la inauguración.

Por su parte, Jesús Martínez “Palillo”, alejado de la ceremonia oficial recibía su propio homenaje organizado una hora después de iniciada la ceremonia oficial por los miembros de unas ligas amateur de futbol que debelaron una placa que ellos mismos habían mandado a hacer y que tenía inscrito: “A Jesús Martínez Palillo, creador e impulsor de esta Ciudad Deportiva. Liga Regional del Sur, Liga de Azcapotzalco”, sin embargo, dos horas después de este acto, el regente Uruchurtu la mando a quitar y jamás se supo de ella<sup>52</sup> (González, 2004: 146). Era tanta la importancia del suceso, el cual era considerado por el gobierno federal como una página de gloria de la Ciudad de México, que quedaría como en los anales del deporte mundial, por ser la instalación deportiva más grande del mundo de carácter público destinada a impulsar la salud física y moral de la juventud atlética, que al día siguiente los principales encabezados de los diarios de la capital daban cuenta de los hechos, exaltando la figura de los gobernantes en turno:

Foto: a.5. Congestionamiento vial el día de la inauguración de la Ciudad Deportiva.



Fuente: Fondo de los Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1958

Desbordó el Entusiasmo Popular la Nueva Ciudad Deportiva. Homenaje del Pueblo a R. Cortines y Uruchurtu. Doscientas mil Personas Gritaron Vivas al Presidente y al Regente (De Llano, 1958:1).

La Ciudad Deportiva, una de las más grandes realizaciones. Fue inaugurada por el Presidente y el Regente. Culminación del extraordinario programa trazado por el Departamento del DF, la obra puesta en marcha ayer contribuirá al desarrollo del músculo y la dignificación del espíritu. Breves conceptos inaugurales del primer Magistrado de la Nación (Parra, 1958:1).

Las mismas crónicas de estos diarios reseñaban

<sup>52</sup> En abril de 1992 en un homenaje a Jesús Martínez “Palillo” en Guadalajara, Julio Alemán, entonces secretario general de la ANDA, anuncio la probabilidad de que la Ciudad Deportiva llevará el nombre del actor, incluso el gobernador de Jalisco Carlos Ribera, apoyó la iniciativa. Ese mismo año un periodista Alberto Catani invitó a varios colegas y artistas a firmar un desplegado en el Diario de México (entre ellos se encontraban periodistas como Antonio Andere, Ángel Fernández, Jacob Morett, Luis Carbajo, Leopoldo Meraz, Ricardo Peret, Roberto Moreno; artistas como Héctor Bonilla y Héctor Corona) donde se reconocía a Jesús Martínez “Palillo” como el principal promotor de la Ciudad Deportiva y solicitaban a Manuel Camacho Solís se le pusiera su nombre a este complejo deportivo, pero no tuvo eco. El 13 de noviembre de 1994 durante el homenaje póstumo de cuerpo presente que le rindieron al actor en la Ciudad Deportiva, el nuevo regente Manuel Aguilera fue cuestionado al respecto y menciono que estaba de acuerdo, hasta hubo una propuesta de donar llaves y monedas antiguas para realizar una estatua, pero jamás se ha llevado a cabo la propuesta, ni siquiera durante la reinauguración del 2000 (González, 2004:182-183).

que incluso, otros espectáculos dominicales se despoblaron, las líneas de autobuses afiliadas a la Alianza de Camioneros de México modificaron sus rutas, con la autorización del Departamento del Distrito Federal, lo cual tenía como objeto que el público en general acudiera a la inauguración de la moderna y colosal Gran Ciudad Deportiva Municipal de la Magdalena Mixhuca. Los automóviles de alquiler y particulares congestionaron el tránsito (foto a.5) desde tres horas antes de la ceremonia de apertura, momento en el cual ya se encontraba en el lugar una multitud cercana a los 200,000 ciudadanos. Después de la ceremonia inaugural, unos 10,000 deportistas miembros de diferentes ligas deportivas hicieron uso de las instalaciones deportivas, consideradas como una de las obras más extraordinarias realizadas por el Departamento del Distrito Federal, en el sexenio de Adolfo Ruiz Cortines. Los testimonios del día siguiente en los diarios dan cuenta de cómo el capitalino, orgulloso de su ciudad, acudió a colmar la enorme capacidad de la Ciudad Deportiva y del impacto de la ceremonia inaugural (foto a. 6) en el público asistente:

Y ya en el acto, visiblemente emocionado, Adolfo Ruiz Cortines izó en la monumental asta bandera nuestra enseña patria. Todas las bandas se escucharon y, al elevarse al cielo las vibrantes notas del Himno Nacional, el monumento fue positivamente impresionante. (Parra, 1958:10).

Foto a.6. Ceremonia oficial de Inauguración de la Ciudad Deportiva



Fuente: Fondo de los Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1958.

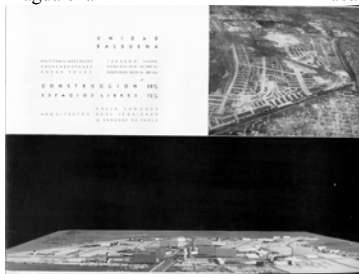
Así, la Ciudad Deportiva que se puso en servicio al público el 5 de enero de 1959 representó la culminación del proyecto de Ruiz Cortines, momento en el cual se estaba en pleno proceso de urbanización y crecimiento de los sectores medios en la Ciudad de México y se buscaba consolidar los avances sociales, económicos e institucionales que habían sido impulsados por este régimen con esta magna unidad deportiva, considerada en esa época como una obra de gran contenido social y educativo. Más de cuatro años después durante la presidencia de Adolfo López Mateos, el 23 de junio de 1963 la Ciudad Deportiva pasaría a depender directamente de la Dirección General de Acción Deportiva del Distrito Federal.

### ***3.1.4.-Concepción urbano-arquitectónica de la Ciudad Deportiva.***

La Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca es considerada como uno de los complejos deportivos más grande e importantes de América Latina (Delegación Iztacalco, 2006), por sus 210.9731 hectáreas, divididas en dos fracciones la parte Norte administrada por la Delegación Venustiano Carranza y la parte Sur administrada por la Delegación Iztacalco. Esta Ciudad Deportiva ha representado desde su concepción, diseño y edificación un hito en la historia urbanística de la Ciudad de México, no sólo por sus dimensiones, sino porque representa el más claro ejemplo de un espacio público destinado al uso del tiempo libre, diseñado a finales de la década de los 50's de acuerdo a las aspiraciones, principios y concepciones de la arquitectura funcionalista y el urbanismo progresista que recomendaban la zonificación de la urbe moderna en las cuatro funciones colectivas de la ciudad: habitación, trabajo, circulación y esparcimiento.

Estas funciones difundidas por el Congreso Internacional de Arquitectura Moderna (CIAM) a través de la Carta de Atenas de 1933, propugnaban por una urbe donde estuvieran separadas las zonas de trabajo, de las zonas de vivienda y estas de los centros cívicos y lugares de esparcimiento, menospreciando sitios como los cafés, los restaurantes, las tiendas, entre otros en los cuales se daba la sociabilidad, por lo que no valía la pena considerarlos. A su vez, los arquitectos funcionalistas como Le Corbusier, consideraban que estas tres zonas deberían estar interconectadas por las vías de circulación, diseñadas como elementos independientes del entorno edificado en el que se insertan.

Foto a.7 Vista de los terrenos y el proyecto original de la Unidad Jardín Balbuena, del lado poniente de la fotografía superior se observa, el ejido del Pueblo de la Magdalena Mixhuca.



Fuente: Rossell, Guillermo, *Guía de Arquitectura Mexicana Contemporánea*, 1952.

Estos criterios de diseño urbano y arquitectónico trataron de ser aplicados en el Oriente de la Ciudad de México que a mediados del siglo XX iniciaba su expansión, siendo utilizado principalmente para albergar, grandes complejos habitacionales para la naciente clase media como la Unidad Jardín Balbuena de 1952 (foto a.7); zonas industriales como la localizada en la colonia Granjas México, y equipamientos como el Aeropuerto Internacional de México de 1952 y la Ciudad Deportiva de 1958; que junto con vías de tránsito vehicular como el Viaducto Miguel Alemán y su continuación el Viaducto Río de la Piedad de 1942, conforman esta idea de modernizar a la capital de la República Mexicana de los primeros gobiernos posrevolucionarios.

Foto a.8 Escultura representativa de las nuevas generaciones de ciudadanos dentro de la Ciudad Deportiva



Fuente: Fondo de los Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1958

En particular, la Ciudad Deportiva fue diseñada para establecer un nuevo lugar de esparcimiento que introdujera a las nuevas generaciones de ciudadanos (foto a.8) de la ciudad capital en un mundo feliz, despejado de las desventuras y las calamidades cotidianas, para lo cual se necesitaba crear un espacio público donde la racionalización, el orden, la clasificación y la estandarización de las diferentes instalaciones deportivas permitieran convertir a los llanos insalubres y polvosos de los ejidos del Pueblo de Magdalena Mixhuca, en un establecimiento humano ideal para cultivar el cuerpo y el espíritu. Un adiós simbólico de la ciudad histórica (desordenada, sentimental e insalubre) y la llegada de la ciudad moderna (eficiente, productiva e higiénica). En este sentido el Diario El Universal publicó un día después de la inauguración de este complejo deportivo, lo siguiente:

En la Ciudad Deportiva del Distrito Federal... se avizora un prometedor porvenir: generaciones futuras que habrán de desarrollar, por medio de las prácticas atléticas, buenos hábitos y elevadas virtudes: jóvenes de todos los rumbos de la urbe fraternizarán en un ambiente de auténtica camaradería: es de confiarse en que la juventud podrá ahora enderezar definitivamente sus pasos para encauzarse por mejores sendas, hallando en la competencia deportiva una sana actividad, forjadora de hombres fuertes de musculo y de espíritu. En esa



unidad podrán recrearse los niños de la ciudad y los adolescentes se olvidaran de vicios y de desvíos ante el fuerte atractivo de la práctica del deporte. Un nuevo niño y joven, habrá ya en la capital; no aquel enclenque y desnutrido que arrastraba su miseria por las calles de la gran urbe, sino uno sonriente con mente despejada de tragedias y dramas cotidianos incorporado al canto alegre de la vida (Parra, 1958:10).

Visualizado de este modo, en el momento de su inauguración en 1958 este complejo deportivo (fotos a.9, a.10, a.11, a.12, a.13 y a.14) (mapa A.2) cubría las máximas aspiraciones de bienestar y progreso a la que una sociedad en pleno desarrollo económico (como la existente en la capital del país de aquella época), podría aspirar impacientemente y optimistamente, vislumbrando horizontes más felices y prometedores a partir de las más diversas y modernas instalaciones (tabla a.1), las cuales estaban divididas en ocho unidades deportivas (mapa A.3) denominadas oficialmente como puertas y 16 áreas recreativas, con 119,230 m<sup>2</sup> de áreas pavimentadas y construidas, así como, una barda de 13 kilómetros de longitud y unos 100 mil árboles dispuestos en todas las áreas ajardinadas que no fueron ocupadas con campos e instalaciones deportivas. A parte del aporte al equipamiento deportivo de la zona Oriente de la Ciudad de México, la construcción de Ciudad Deportiva, también representó una oportunidad para urbanizar las colonias y zonas ejidales que la rodeaban, dentro de las cuales se pavimento una superficie total de 233,080 m<sup>2</sup>.

Fotos a.9, a.10, a.11, a.12, a.13 y a.14. Vistas aéreas de la Ciudad Deportiva el año de su inauguración.



Fuente: Archivo fotográfico de la Fundación ICA, ICA, 1958.

Pero, con el paso del tiempo la Ciudad Deportiva, que había sido concebida como una unidad, sufrió un proceso de fragmentación producido por diferentes tipos de actores que van desde los gobiernos federal y distrital, hasta la iniciativa privada, que le han arrebatado grandes cantidades de terreno en un inicio destinados para albergar instalaciones deportivas de uso público. Esta cantidad de espacio público fue utilizado para construir instalaciones privadas o albergar instalaciones públicas de acceso restringido a los ciudadanos, las cuales eran administradas por distintas instancias de gobierno que en algunos casos y en otros no tenían a cargo el manejo del propio complejo deportivo, por lo que el proceso de concepción y construcción de la Ciudad Deportiva que culminó con la inauguración de la misma, no significó el inicio de un estado estructurado relativamente amplio, sino sólo el umbral hacia un proceso de reestructuración auspiciado por distintos

factores económicos, socioculturales, político-administrativos y hasta de corte ecológico que han seguido trasformando a este espacio público.

**Tabla a.1 Instalaciones de la Ciudad Deportiva en el año de 1958.**

53 Campos de fútbol soccer  18 con tribunas para 1,200 espectadores.  1 Estadio Municipal de la Magdalena Mixhuca (actualmente nombrado como Jesús Martínez Palillo) con gradas para 8,200 personas campo de fútbol y pista de atletismo  16 Campos de fútbol júnior	1 Campo de hockey	9 Unidades de Sanitarios
	2 Pistas de atletismo	9 Unidades de equipo para calefacción
	1 Fosa de clavados y trampolín	8 Kioscos con bebederos y sanitarios para 125 mil a 150 mil asistentes.
	2 Albercas olímpicas	4 Lagos artificiales que albergaban 5 artísticas fuentes
	20 Sombras o albergues	
	1 Velódromo	2,000 Bancas
	14 Unidades de baño para hombres	100,000 Árboles
	1 Sistema vial que permite el acceso a todas las instalaciones.	1 Sistema de drenaje
25 Canchas de básquetbol	6 Unidades de baño para mujeres	1,000 Juegos infantiles (divididos en 7 parques)
19 Canchas de voleibol		
26 Diamantes de béisbol  16 con tribunas para 1,000 espectadores  1 estadio de béisbol (actualmente nombrado Alejandro Aguilar Reyes Fray Nano) con gradas para 4,200 espectadores.	2 Vestidores para nadadores y árbitros	2 Redes de agua y drenaje (de las más modernas de la época)
	2 Vestidores para nadadoras	1 para baños, alberca y bebederos  1 para riego de los campos

Fuente: Serrano, Aurora y Blancas, Daniel. *Ciudad de Quimeras Deportivas. Los arrebatos del tiempo... ¿indiferencia? (Segunda y última parte)* Diario El Universal, México, 2000.



## 3.2.-Proceso de fragmentación de la Ciudad Deportiva.

### 3.2.1.-Primeras transformaciones de la Ciudad Deportiva.

Casi un año después de la inauguración de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca en 1959, donde originalmente se habían proyectado una pista de canotaje, se inauguró el Autódromo de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca (foto a.15), el cual contaba con una longitud de 5 Km, una obra que fue posible gracias al apoyo del entonces Presidente de la República, Licenciado Adolfo López Mateos y del Ingeniero Gilberto Valenzuela, Director de Obras Públicas del Departamento del Distrito Federal en aquellos tiempos. Esta pista vivió su primera etapa de gloria con la celebración de diferentes carreras nacionales e internacionales entre las que destacan los Grandes Premios de la Formula Uno, celebrados durante la década de los 60's. Un año después en 1960 se instaló en la Ciudad Deportiva la Escuela Superior de Educación Física (ESEF) la cual fue construida en la parte Norte de los predios pertenecientes a la Puerta 4, y dejada bajo la administración de la Secretaría de Educación Pública (mapa A.4).

Foto a.15 Vista aérea del Autódromo el día de la inauguración



Fuente: Solana, Joaquín. *Automovilismo Deportivo*. www.solana.com.mx, 2006

A principios de los 60's la Ciudad Deportiva se convirtió en la sede de importantes certámenes deportivos como los Sextos Juegos Nacionales Juveniles, así como los segundos y terceros Juegos Deportivos del Distrito Federal. Cabe señalar que la celebración de distintos certámenes deportivos nacionales durante la presidencia de Adolfo López Mateos se dio en el marco de un impulso al deporte que culminó con el apoyo en 1963, para la candidatura de México como sede de los Juegos Olímpicos de 1968, la cual fue ganada en el año de 1964.

El hecho de haber ganado esta sede, motivó al gobierno federal encabezado ahora por el Presidente de la República Gustavo Díaz Ordaz, a realizar un diagnóstico de las instalaciones con que contaba en ese momento la Ciudad de México y sus alrededores para albergar la justa olímpica, tomando en cuenta cuatro factores iniciales: atletas, público, medios de comunicación y organismos deportivos, después del cual se decidió adaptar algunos espacios ya existentes<sup>53</sup> y construir otros escenarios nuevos por completo<sup>54</sup>. Una decisión que tendría su impacto en la Ciudad Deportiva (fotos a.16, a.17, a.18, a.19, a.20, a.21, a.22, a.23 y a.24), donde el Estadio Municipal de la Magdalena Mixhuca fue adaptado junto con unas canchas contiguas (ubicadas a un costado de la curva peraltada del autódromo) para las competencias de hockey sobre pasto, mientras que grandes extensiones de terreno (alrededor de 18.125 hectáreas) fueron usadas entre 1965 y 1967 para que la Secretaría de Obras Públicas construyera

---

<sup>53</sup> Dentro de estas instalaciones estuvieron en la Ciudad de México: el Estadio de Ciudad Universitaria, la Arena México, el Auditorio Nacional, el Teatro de los Insurgentes, la pistas de hielo Insurgentes y Revolución, la Alberca de Ciudad Universitaria, los campos Marte y Militar No. 1; mientras que fuera de esta ciudad se ubicaron los Campos de Avándaro y el Club de Yates de Acapulco, por mencionar algunas.

<sup>54</sup> Entre estas nuevas instalaciones se encontraban: el Centro Deportivo Olímpico Mexicano, la Villa Olímpica, el Estadio Azteca, la Pista de Remo y Canotaje de Cuernavaca Virgilio Uribe, la Alberca Olímpica Francisco Márquez, el Polígono de Tiro Vicente Suárez, el Gimnasio Olímpico Juan de la Barrera, todas estas ubicadas en la Ciudad de México.

las instalaciones que albergarían las disciplinas de ciclismo de pista, el esgrima y el básquetbol, perturbando el estado de aparente estabilidad de la Ciudad Deportiva, al cambiar por completo el destino de este espacio público y reconstituir el paisaje del Oriente de la Ciudad de México para siempre.

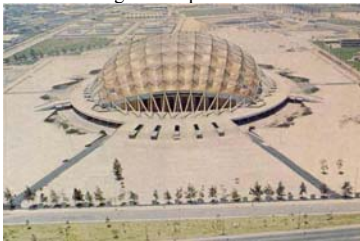
Fotos: a.16, a.17, a.18, a.19, a.20, a.21, a.22, a.23 y a.24. Vistas aéreas del Palacio de los Deportes y los alrededores de la Ciudad Deportiva, cerca del Estadio Municipal.



Fuente: Archivo fotográfico de la Fundación ICA, ICA, 1968

La decisión de ubicar estas instalaciones en la Ciudad Deportiva (mapa A.5) fue tomada por el Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, debido a que consideraron que resultaba imposible concentrar todos los locales de competencia en un sólo complejo, ya que esta medida hubiera significado problemas de tráfico difíciles de resolver por la cantidad de población y de medios de comunicación con que contaba la Ciudad de México, así como por la distribución de ambos dentro de la misma urbe en aquél entonces. Considerando lo anterior, se tomó como primer criterio localizar las instalaciones de competencia deportiva cerca de las vías rápidas de comunicación vehicular, de manera que el tiempo máximo de recorrido entre ellas fuera de 20 minutos aproximadamente, en condiciones normales. Un segundo criterio consideraba que si bien estas instalaciones estarían en principio diseñadas para su utilización durante los Juegos Olímpicos de 1968, también habría que tomar en cuenta su futura operación para obtener de ellas el mayor rendimiento posible, por lo que se deberían localizar cerca de zonas habitacionales de carácter popular para que dieran servicio a los ciudadanos que habitan de las mismas, garantizando su futura viabilidad, cosa que con el paso del tiempo se comprobó que no era suficiente.

Foto a.25 Vista del Palacio de los Deportes durante la Juegos Olímpicos.



Fuente: Velásquez Moreno, Héctor. 1968

Así, se construyó la Sala de Armas Fernando Montes de Oca en 2.5 hectáreas ubicadas a la entrada de la Puerta 5, para albergar las competencias de esgrima; el Palacio de los Deportes Juan Escutia (foto a.25) de alrededor de 10.5 hectáreas, en la parte Sur de la Puerta 4, dedicado a los encuentros de básquetbol; y el Velódromo Olímpico Agustín Melgar en 5.125 hectáreas en la mitad de la Puerta 2, destinado a los eventos del ciclismo de pista (foto a.26). Estos y otros escenarios olímpicos de reciente creación recibieron el nombre de cada uno de los niños y jóvenes héroes de la historia nacional, lo cual tuvo como objeto honrar a estos míticos personajes nacionales, como lo señaló Gustavo Díaz Ordaz en su IV Informe de Gobierno:

Las instalaciones deportivas que al término de las competencias quedaran al servicio de la juventud llevaran el nombre de quienes supieron escoger una noble causa, la defensa de la Patria, para luchar y morir por ella: los Niños Héroes de Chapultepec y los dos héroes jóvenes de la defensa de Veracruz. (Carrillo, 1968:1).

Durante los Juegos Olímpicos de 1968 la Ciudad de México fue ambientada a través de un diseño urbano que en todo momento hacía alusión a esta magna celebración mediante una rica identidad visual del encuentro, que fue posible gracias a que el Comité Organizador encabezado por el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, reunió un equipo de casi 400 profesionales mexicanos y extranjeros, para desarrollar un ambicioso programa de comunicación gráfica, que entre otros objetivos debía coadyuvar a la construcción de un ambiente urbano con símbolos que identificaran la modernidad y las tradiciones del país.

Foto a.26 Vista del Palacio del Velódromo durante los Juegos Olímpicos.



Fuente: Velásquez Moreno, Héctor. 1968

Siendo el arquitecto Eduardo Terrazas director del departamento de diseño urbano y Beatriz Trueblood directora del departamento de publicaciones del Comité Organizador de los Juegos de la XIX Olimpiada, se creó un vasto programa de identidad olímpica. A partir de su lenguaje gráfico, se buscaba el posicionamiento de México, en tanto sede, como un país moderno, rico por su oferta patrimonial, en la cultura y en el deporte. Tal despliegue de propaganda oficial se hizo sobre el soporte de una sofisticada y muy ambiciosa propuesta estética, de gran impacto nacional e internacional en el medio profesional del diseño. La campaña de marca de las olimpiadas de México 68, transcurrió a la par de dramáticos acontecimientos sociales, de enfrentamientos ideológicos y de represiones estudiantiles, en México y en el mundo (Museo de Arte Moderno, 2008).

Un punto a destacar con respecto al diseño urbano implementado fue que la ciudadanía se apropió de este lenguaje y utilizó los motivos publicitarios de la fiesta olímpica para ornamentar casas, negocios, mercados y chinampas, así como para las protestas estudiantiles. En el entorno inmediato a los escenarios olímpicos en la Magdalena Mixhuca, así como en el resto de los escenarios de la Ciudad de México relacionados con los Juegos Olímpicos, se instalaron mobiliarios (paradas de autobuses, cabinas telefónicas, letreros, mapas guía, globos), construidos de acuerdo a los cánones de diseño gráfico previamente establecidos, también se instaló a un costado del Palacio de los Deportes la Osa Mayor, una de las esculturas monumentales que formaban parte de la Ruta de la Amistad, inaugurada como parte de la olimpiada cultural, que formó parte del programa de la XIX Olimpiada<sup>55</sup>.

---

<sup>55</sup> Para conmemorar los Juegos Olímpicos de 1968 se celebró la Olimpiada Cultural que incluía 20 eventos en distintas disciplinas como: danza, música, poesía, escultura y pintura infantil entre otras más, que contaban con la participación de artistas de México y el mundo. Uno de estos proyectos la Ruta de la Amistad, el corredor escultórico más grande del mundo con 17 kms de longitud. En él se encuentran dispuestas 19 obras construidas en concreto sobre el Periférico: Señales, Ancla, Tres gracias, Esferas, Sol bípedo, Torre de los vientos, Estación 7, Estación 8, Estación 9, Reloj Solar, México, Estación 12, Muro articulado, Tertulia de Gigantes, Puerta de paz, Estación 16, Estación 17, Estación 18 y Puerta al viento; además de tres esculturas ubicadas fuera de esta ruta: Osa mayor, Sol Rojo y Hombre corriendo; un conjunto de 22 esculturas que fueron realizadas por artistas de los cinco continentes. Con alturas que van desde los 7 hasta los 22 metros de altura, que hicieron realidad el proyecto concebido por Mathias Goeritz, con el apoyo del Arquitecto Pedro Ramírez Vázquez.

Foto a.27. Vista aérea del conjunto olímpico del Palacio de los Deportes y el Velódromo Olímpico, donde se observa el contexto urbano que lo rodea.



Fuente: Archivo fotográfico de la Fundación ICA, ICA, 1968

Las obras olímpicas construidas en la Ciudad Deportiva (foto a.27) (mapa A.6) en conjunto con el resto de las obras destinadas para la realización de los juegos olímpicos, transformaron para siempre la cara de la Ciudad de México, constituyéndose desde ese entonces en geosímbolos de la misma, pero también significaron para el gobierno del Presidente de la República Gustavo Díaz Ordaz la demostración ante el mundo y ante los ciudadanos del propio país, que México tenía la capacidad para realizar con éxito un certamen de tal magnitud, simbolizando el poder y la eficacia del régimen, que mantenía un control férreo de la sociedad.

Este control se había hecho sentir en los sucesos alrededor de la protesta estudiantil y posterior masacre de estudiantes el 2 de octubre de 1968 en la Plaza de las Tres Culturas en Tlatelolco, días antes de la inauguración de los juegos, el 12 de octubre del mismo año, un hecho histórico que transformó el sentido de la ciudadanía al sembrar la semilla de la necesidad del cambio en la relación entre los organismos del Estado y los ciudadanos. El Comité Olímpico Internacional consideró el suceso como un problema interno que no debería afectar al desarrollo de los juegos y decidió no suspenderlos. Más tarde, el día 9 de Octubre, el Consejo Nacional de Huelga aceptó la tregua Olímpica; la cual consistía en no hacer ninguna manifestación del 12 al 28 de Octubre, hecho que la bautizó inicialmente como "la Olimpiada de la Paz", de ahí su logotipo. Pese a todo, durante los juegos, en la Ciudad de México todas las instalaciones deportivas permanecieron fuertemente vigiladas por elementos del Ejército Mexicano.

### ***3.2.2.-Fin del sueño olímpico y la llegada de la ciudad del olvido.***

Foto a. 28. Uno de los últimos eventos realizados en la Ciudad Deportiva antes de la pérdida de espacio público.



Fuente: Fondo de los Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1970.

Después de la celebración de los Juegos Olímpicos en 1968 cada una de las partes que integraban a la Ciudad Deportiva tuvo destinos distintos con procesos políticos, sociales y económicos diferentes que determinaron en mayor o menor medida la pérdida de espacio público destinado al esparcimiento y el deporte (foto a.28). En 1975 se inició la construcción del edificio de oficinas que alberga a la CODEME (obra que se concluyó en 1977) en un terreno de dos hectáreas donado por el Departamento del Distrito Federal, el cual estaba ubicado a un costado de la curva peraltada del Autódromo de la Ciudad Deportiva. Con esta obra se concretó la idea de tener un inmueble que albergara al deporte nacional amateur (como se había concebido desde la presidencia de Abelardo L. Rodríguez). Por su parte, el Autódromo de la Ciudad Deportiva perdió su carácter internacional en la década de los 70's y se enfocó únicamente a carreras nacionales hasta la década de los 80's, momento en el cual regresaron los Grandes Premios de la Fórmula

Uno, que al irse por segunda ocasión, paulatinamente propiciaron el abandono de esta instalación que para ese entonces ya había sido nombrada como Hermanos Rodríguez en honor a los fallecidos pilotos mexicanos Pedro y Ricardo Rodríguez.

Un proceso similar tuvo el Velódromo Agustín Melgar que vivió su etapa de auge en la década de los 70's con la consecución de varios record's mundiales de ciclismo en su pista, después de la cual esta instalación cayó en un proceso de constante deterioro y desuso, que propicio desde mediados de los años 80's, un persistente proceso de modificación y apropiación de distintos fragmentos de sus estacionamientos y su explanada, por parte de los gobiernos del Distrito Federal y de la Delegación Venustiano Carranza, con el objeto de incluir diversas instalaciones deportivas como: canchas de fútbol rápido, fútbol 7, tenis y básquetbol; instalaciones de servicios como: corralones y estacionamientos de la policía preventiva, que en conjunto abarcan un total de 0.5796 hectáreas, así como oficinas y módulos de licencias vehiculares que suman otras 0.5747 hectáreas.

De acuerdo con Sebastián Armando González de la Vega Alcántara (2004:156) en 1985, se da una prueba de la debilidad de la administración del DDF sobre la Ciudad Deportiva (la cual contenía fragmentos que se había convertido en tierra de nadie), al instalarse un destacamento de la Policía Preventiva del Distrito Federal en un terreno de una hectárea ubicado a un costado del edificio de oficinas de la CODÉEME, sin que existiera un documento que les diera derecho alguno para ocuparlo, mientras que otro destacamento de la Policía Bancaria del Distrito Federal se instaló en un terreno de 0.7957 hectáreas ubicado cerca de la horquilla del autódromo. Para 1987 se construyeron las Estaciones Velódromo, Ciudad Deportiva y Puebla de la Línea 9 del Sistema de Transporte Colectivo Metro utilizando algunos espacios de la Ciudad Deportiva cercanos al Viaducto Río de la Piedad que en suma comprendían alrededor de tres hectáreas.

Por su parte, el Palacio de los Deportes Juan Escutia fue utilizado esporádicamente para la realización de ferias y eventos deportivos especiales como lo fueron algunas funciones de box o de lucha libre, pero terminó siendo usado como bodega; misma suerte que corrió la Sala de Armas Fernando Montes de Oca que junto a varias canchas e instalaciones empezaron a caer en proceso de franco deterioro, debido a la falta de mantenimiento y el desinterés por parte de los gobiernos local y federal, cuyos regímenes estaban a su vez, en un proceso de franco detrimento político, económico y social, debido entre otras cosas a la falta de una verdadera democracia y las crisis económicas sexenales.

Desde luego que a estos procesos de abandono y deterioro no tardarían en sumarse los espacios públicos de la Ciudad Deportiva, lo que motivó a partir de 1990 que el Departamento del Distrito Federal, empezara a desmembrar el espacio público recreativo de la Ciudad Deportiva al concesionar varios de sus fragmentos e instalaciones. De acuerdo con Sebastián González (2004: 156), Roberto Saucedo Aquino, entonces Oficial Mayor del DDF, autorizó la instalación en un espacio de dos hectáreas, de una repetidora de Grupo ACIR, una subestación eléctrica y una planta transmisora de las estaciones de radio de esta empresa de comunicaciones que operan en el Distrito Federal.

Por esas fechas a la empresa de automovilismo deportivo PROMOTODO le fue concesionado hasta el 2000 el autódromo, el cual fue utilizado para albergar algunas carreras automovilísticas pertenecientes a diversos campeonatos nacionales e internacionales de carácter esporádico, por lo que el autódromo después de este estado de aparente estabilidad, volvió a caer en un proceso de franco deterioro. Para 1993 como parte de las nuevas políticas públicas en manejo del agua de la Ciudad de México se decidió construir en un terreno de 1.5 hectáreas de la Ciudad Deportiva, una Planta de Tratamiento de Aguas Residuales exactamente en el cruce del Río de la Piedad y el Río Churubusco, que desde los años 50's habían sido entubados y canalizados a la red de drenaje metropolitano, otra acción que cambio el destino de otro fragmento de este complejo deportivo.

Sin embargo, uno de las más grandes perturbaciones en el destino de la Ciudad Deportiva represento, la entrada de la Compañía Interamericana de Entretenimiento SA de CV (CIE) como concesionaria de algunos de los más importantes escenarios masivos de la Ciudad Deportiva. Una compañía fundada por empresarios mexicanos con el objeto de traer los mejores espectáculos del mundo a la Ciudad de México, cuyos ciudadanos habían sido privados durante más de dos décadas de consumir eventos masivos de carácter internacional, sobre todo por el temor que tenían las autoridades gubernamentales a las concentraciones masivas de jóvenes<sup>56</sup>. Un proceso represivo por parte del gobierno federal que a finales de la década de los 80's había sido distendido al eliminar ciertas medidas restrictivas como producto del cambio en la política pública federal del entonces Presidente de la Republica Carlos Salinas de Gortari, que busco durante su sexenio (1988-1994) que México ingresara en todos los ámbitos y por todos los medios al mundo globalizado<sup>57</sup>.

Así, fue como CIE obtuvo a través de su subsidiaria Operadora de Centros de Espectáculos (OCESA)<sup>58</sup> la concesión en 1990 del Palacio de los Deportes, la cual se vence hasta el 2012. Para 1993 como parte de su política de expansión OCESA consiguió los permisos para construir sobre las canchas de hockey utilizadas como campos de entrenamiento durante los Juegos Olímpicos del 68, un foro de espectáculos con gradas provisionales para albergar diversos conciertos internacionales, los cuales tuvieron un gran éxito comercial. Este éxito fue el motivo por el que el DDF cedió a SERVIMET estos terrenos de 8.5 hectáreas para que construyera en 1996 el actual el Foro Sol y lo concesionara a OCESA hasta el 2012; un inmueble que en el 2000 fue adaptado por la operadora como parque de béisbol. A partir de estas concesiones y remodelaciones (mapa A.7), estos escenarios pasaron a ser sedes de conciertos y eventos especiales de nivel nacional e internacional, comercializados por la propia compañía, que buscaba traer a México los mejores espectáculos del mundo y

---

<sup>56</sup> Este temor era causado por el recuerdo del Movimiento Estudiantil de 1968, así como por la marcha y represión del Jueves de Corpus en 1971 de Calzada México Tacuba, ambos acontecimientos ocurridos en la Ciudad de México y sobre todo por el Festival de Rock y Ruedas de Avándaro realizado en 1971, el cual había sido desvirtuado por la prensa y el gobierno federal, convirtiéndolo ante el público en un espectáculo masivo maligno que reflejaba la lujuria y la pérdida de la juventud de aquel entonces, en una época donde ser joven significaba casi un delito.

<sup>57</sup> Muestra de esta política es la firma durante este sexenio del Tratado de Libre Comercio con Estados Unidos y Canadá, la construcción del Megaproyecto Santa Fé y del Parque Ecológico de Xochimilco.

<sup>58</sup> OCESA es una empresa del Grupo CIE, encargada de contratar, producir y organizar los mejores conciertos de artistas y grupos, lo mismo de talentos nacionales como internacionales. Además, presenta los espectáculos deportivos, musicales y operísticos más destacados, más populares y de mayor trascendencia para el público en México.



convertirse en una de las principales empresas de entretenimiento masivo fuera de casa, a nivel global.

En esa misma época de inicios de los 90's, la Comisión Nacional del Deporte<sup>59</sup> (CONADE) se adjudicó un terreno de 20 hectáreas (que contaba con diversas canchas de beisbol, voleibol y básquetbol), ubicado a un costado de la Pista del Autódromo Hermanos Rodríguez, donde se edificó la Escuela Nacional de Entrenadores Deportivos (ENED) en 1990 en un espacio de 4 hectáreas; el Centro de Desarrollo Infantil Carmen Serdán (CENDI No. 24) en 1993 dentro de media hectárea; y el Centro Paralímpico en 1996 en 3.5 hectáreas, quedando sin fraccionar el predio Cola de Pato de 12 hectáreas. Todo este proceso de construcción de estas instalaciones fue auspiciado por el gobierno federal a cargo del entonces Presidente de la República Ernesto Zedillo Ponce de León.

La adjudicación de este terreno tuvo en un principio como objetivo, resolver uno de los problemas estructurales del deporte de alto rendimiento a nivel nacional: la falta de entrenadores capacitados. Por lo que se necesitaba crear una escuela que forjara a estos profesionales deportivos, para lo cual se había planeado construir la ENED. Sin embargo, antes de que este proyecto se lograra en su totalidad, la demanda de espacios educativos para la creciente población de niños de la zona, motivo a que se permitiera la construcción del CENDI No. 24, un nuevo sistema de guarderías y jardín de niños que se había puesto en marcha en esa época. Pero, eso no fue todo, ante la falta de resultados de la selección nacional en los Juegos Olímpicos de 1996 y los resultados destacados de la selección nacional paralímpica, la opinión pública presionó al gobierno federal para que construyera un centro de alto rendimiento donde pudieran entrenar estos deportistas discapacitados, los cuales necesitaban espacios deportivos adecuados a sus capacidades, por lo que la CONADE pensó en formar un Centro Paralímpico en parte de las instalaciones que se habían construido para la ENED, originalmente.

En ese mismo año de 1996 la Cooperativa Cruz Azul propietaria del club de futbol profesional Cruz Azul, había tomado la decisión de cambiar la sede de los partidos de su equipo de fútbol, que desde la llegada de esta institución deportiva a la Ciudad de México en 1970, se habían realizado en el Estadio Azteca. Una de las propuestas era construir un nuevo estadio en la Ciudad de México, utilizando 15.12 hectáreas de la Ciudad Deportiva donde se localizaba el Estadio Jesús Martínez Palillo, el cual sería demolido para construir un edificio de estacionamiento, que abastecería la demanda del inmueble, incluso se pensó en que este nuevo escenario nombrado "Polidomo" ó "Estadio Azul", fuera techado para que pudiera albergar otros deportes como el béisbol profesional o el fútbol americano del Instituto Politécnico Nacional, que en esos tiempos ya tenían problemas con su estadio sede el Wilfrido Massieu de la Unidad Profesional Zacateco.

Este proyecto contaría con una inversión de 50 millones de dólares y también implicaría la reforestación de grandes hectáreas de la Ciudad Deportiva. Sin embargo,

---

<sup>59</sup> La CONADE (conocida actualmente como la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte) nació en 1988 durante el sexenio del presidente Carlos Salinas de Gortari, como el nuevo órgano deportivo encargado de diseñar y proponer los criterios para asegurar la uniformidad y congruencia entre los programas del deporte y la cultura física del sector público federal. Este órgano deportivo sustituyó a la Subsecretaría del Deporte creada en 1981 durante el sexenio del presidente José López Portillo, que a su vez había sustituido al Instituto Nacional del Deporte (INDE) primer órgano de estado en materia deportiva en el sexenio del Presidente de la República Luis Echeverría Álvarez.

una organización civil llamada “Amigos en Defensa de la Ciudad Deportiva” y un grupo de ciudadanos que habitan de las colonias del entorno, detuvieron el proyecto, debido a que consideraban que este ocasionaría grandes afectaciones al tráfico vehicular de la zona, además de que perturbaría a varias hectáreas de zonas verdes consideradas de gran valor ambiental para el Oriente de la Ciudad de México.

### ***3.2.3.-De la rehabilitación a la fragmentación político administrativa.***

Este movimiento fue el preámbulo de una nueva época en la Ciudad Deportiva, la cual sería producto de los nuevos reclamos ciudadanos sobre las condiciones de deterioro y abandono en que se encontraba este complejo deportivo, propiciadas por la indiferencia de las autoridades del Distrito Federal que tradicionalmente habían considerado a la Ciudad Deportiva, como un espacio público donde privaba la ley de la selva, como una tierra de nadie donde era fácil que cada alguien se apropiará de un terreno o de una instalación para sus propios intereses, sin que ningún administrador hiciera algo al respecto, siempre y cuando, no se afectaran sus propios interés personales. Un espacio público que podía ser fragmentado bajo cualquier ocurrencia, para satisfacer las necesidades del mejor postor, y donde era posible instalar de todo, sin el menor plan de manejo sobre su uso y destino, como si no hubiera sido creada para cumplir un propósito específico y como si no existiera nada ahí que le importara a alguien.

Este desorden político-administrativo que poco a poco se fue imponiendo en la Ciudad Deportiva y que perduro por casi 40 años, produjo que varios de los líderes de las ligas deportivas (que a lo largo de los años se fueron apropiando de diversas instalaciones de este espacio público), se aprovecharan de esta indiferencia y desinterés de las autoridades y la confusión de los convenios de concesión que se establecían, para privatizar decenas de instalaciones, enrejando canchas y pistas, rentando los espacios para la realización de fiestas particulares y enriqueciéndose repentinamente. Otro importante cambio ocurrió tras la elección del primer Jefe de Gobierno del Distrito Federal Cuauhtémoc Cárdenas y el consiguiente cambio de administración en el DF en 1997, lo que propicio la planeación de la rehabilitación de la Ciudad Deportiva, cuyos planes de remodelación iniciaron en 1998.

Esta rehabilitación durante el gobierno de Cárdenas se enmarca dentro de una política cultural y deportiva que convocaba a la construcción de “Una ciudad para todos” con el fin de atraer simpatías y un amplio consenso social ante la necesidad de generar un proyecto incluyente que contuviera la diversidad cultural y política de la ciudad; pero también como producto de la sospecha de negocios turbios dentro la Ciudad Deportiva, como lo explica Sebastián González (2004:159), ya que en ese tiempo los datos indicaban la existencia de más de 600 ligas de fútbol soccer cuyos líderes pagaban a los administradores del complejo deportivo por usar las canchas, pero se desconocía en cuanto se subarrendaban.

Las nuevas autoridades del Gobierno del Distrito Federal declararon que las instalaciones se las habían entregado en muy mal estado, debido a que desde su inauguración sólo se les había dado mantenimiento superficial, motivo por el cual funcionaba al 40% de su capacidad, no contaban con iluminación eléctrica y durante varias décadas nada más eran vigiladas por un total de cinco personas, razones que habían convertido a la Ciudad Deportiva en un “nido de la delincuencia”. Por lo que, al final del siglo XX, en torno a la Ciudad Deportiva se había construido un imaginario



maléfico donde escenas de alcoholismo, pandillerismo, drogadicción, robos y violaciones conformaban un ambiente cultural de inseguridad que convivía con el imaginario deportivo de los usuarios cotidianos de este complejo deportivo, el cual era señalado como “un monumental tiradero”.

Para llevar a cabo esta rehabilitación se creó la Dirección de Acción Deportiva para las Instalaciones Olímpicas, unidad administrativa dentro de PRODDF encargada del mantenimiento, conservación y aprovechamiento de la infraestructura deportiva olímpica con la cual contaba la Ciudad de México, gran parte de ella ubicada en la propia Ciudad Deportiva. Así, los trabajos de remodelación de la Ciudad Deportiva durante el gobierno de Cárdenas tenía como propósito borrar ese imaginario de inseguridad al recuperar este complejo deportivo y conservarlo como un pulmón del Oriente de la ciudad, así como un espacio para la convivencia familiar de ciudadanos que habitaban el entorno y público en general, al contar tanto con instalaciones remodeladas y equipo para nuevas disciplinas, con nuevos reglamentos y tramites de uso, a los cuales se sumaría la reorganización de los programas de vialidad de la zona, el incremento de la vigilancia a 100 policías y una oficina móvil del Ministerio Público.

Sin embargo, estas acciones de rehabilitación no tuvieron el mismo impacto en toda la Ciudad Deportiva, debido a que en su mayoría se concentraron en la parte Sur, ubicada en la Delegación Iztacalco y sólo unas cuantas de estas se realizaron en la parte Norte localizada en la Delegación Venustiano Carranza, lo que trajo consigo procesos de desarrollo diferenciados con grandes contrastes en las condiciones de preservación de ambos espacios públicos. De acuerdo con Sebastián González (2004:160) originalmente pensaban rehabilitar un área más grande y proyectaban gastar 300 millones pesos, pero el presupuesto fue reducido a 125, 600, 000 pesos, los cuales fueron usados en su mayor parte en la zona antes especificada.

Según Carlos Albert, titular del Instituto del Deporte del Distrito Federal en el gobierno de Cuauhtémoc Cárdenas, la fracción Sur de la Ciudad Deportiva fue acondicionada de acuerdo a un diseño arquitectónico futurista, idea del arquitecto Francisco Serrano<sup>60</sup> y del ingeniero Guillermo Guzmán (un antiguo deportista lanzador de martillo), el cual había sido implementado anteriormente en otras instalaciones por la misma administración del Gobierno del Distrito Federal, como en el Deportivo Hermanos Galeana, ubicado en la Delegación Gustavo A. Madero (Serrano, 2000). Este estilo futurista se basa en la implementación de los colores blancos para denotar transparencia y aprovechar la luz natural y la instalación de estructuras tubulares, algunas de las cuales son de ornato. A diferencia de la idea original en donde todas las entradas de la Ciudad Deportiva, habían sido diseñadas bajo las mismas características, en esta remodelación la Puerta 5 (cercana a la Estación Ciudad Deportiva) fue planteada como la principal con acceso directo a la Sala de Armas y al Estadio Jesús Martínez “Palillo”.

El 1 de junio de 1999, el Gobierno del Distrito Federal puso en marcha las acciones de remodelación y a la par de las transformaciones antes mencionadas se rehabilitaron diversas instalaciones e inmuebles como la Plaza Cívica, la Sala de Armas, los baños-vestidores, los estadios, las canchas, los campos, las pistas, los juegos, los parques, los módulos de servicio, se impermeabilizaron los techos de diversas

---

<sup>60</sup> Francisco Serrano es un arquitecto que tienen entre sus obras más destacadas el edificio de Hewlett Packard (conocido como el pantalón) y aportaciones a la construcción del Museo Rufino Tamayo.

construcciones, se cambio la pista de madera africana del Velódromo Olímpico por una de concreto; se construyeron nuevos gimnasios y un circuito pedestre, se rehabilito la piscina olímpica (durante años inutilizada). Se construyeron cinco canchas de voleibol de playa y dos gimnasios de fisico-constructivismo. También se hicieron reparaciones en la infraestructura como en las calderas, los puentes peatonales, las redes de riego, agua potable, gas, irrigación y drenaje. Se cambiaron las placas de concreto por adopasto en áreas de estacionamiento; se instalaron desagües naturales al costado de todos los campos: los de tierra fueron cubiertos con compromiso (una sustancia para evitar terregales). Paralelamente se inició la reforestación integral de toda la instalación y se cambio la reja perimetral que rodeaba a la parte Sur de la Ciudad Deportiva.

Al concluir estas obras de rehabilitación y ser reinaugurada la Ciudad Deportiva el 15 de abril del 2000, esta fue rebautizada como “Ciudad Deportiva Magdalena 2000”, y unos días después el Gobierno del Distrito Federal (ahora a cargo de Rosario Robles), para complementar estas políticas públicas en el ámbito deportivo transformo a PRODDF en el Instituto del Deporte del Distrito Federal, órgano desconcentrado, que tenía como objetivo incrementar y diversificar los recursos de índole presupuestal para satisfacer las demandas y expectativas de la población en el ámbito de la actividad física, el deporte y la recreación. Esta dependencia fue la última encargada de administrar a la Ciudad Deportiva en su totalidad hasta finales del 2000.

Fue a partir del 2001, durante el gobierno en el Distrito Federal de Andrés Manuel López Obrador, cuando la administración de los espacios públicos (no concesionados o administrados por el gobierno federal) de la Ciudad Deportiva fue transferida del Instituto de Deportes del Gobierno del Distrito Federal a los gobiernos de las delegaciones Iztacalco y Venustiano Carranza, que se hicieron cargo de las respectivas fracciones de la instalación deportiva que estaban dentro de su jurisdicción territorial<sup>61</sup>. Esta medida tuvo como propósito la desconcentración, ampliación diversificación y mejora de la cobertura de los servicios públicos del deporte, sin embargo, sólo logro profundizar la fragmentación del uso y destino de este complejo deportivo, que a partir de entonces tomo dos caminos diferentes.

### ***3.2.4.-Un mismo centro deportivo distintos destinos.***

Por una parte, la Delegación Iztacalco, al considerar que recibía la fracción Sur de la Ciudad Deportiva (integrada por las puertas que van de la 5 a la 12) con una estructura en condiciones precarias, planteo el reto de transformarla en un centro de desarrollo deportivo de alta calidad mediante el mantenimiento, la atención, y la inversión en todas sus instalaciones. A partir de entonces a esta parte de la Ciudad Deportiva, se le denomino Centro de Desarrollo Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI. Entre los cambios auspiciados por el gobierno delegacional estuvo la nueva puesta en funcionamiento de la alberca olímpica, lugar donde se impartieron cursos de natación, la cual se convirtió en actividad de mayor demanda. El proyecto de rehabilitación integral de la Ciudad Deportiva incluyo también el techado de la alberca y de la fosa de clavados, abarcó igualmente la construcción y adaptación de equipo propio para personas con discapacidad y de la tercera edad, así como el establecimiento de instalaciones para deportes que anteriormente no existían, como hockey sobre patines y

---

<sup>61</sup> Otras instalaciones olímpicas anteriormente administradas por el Gobierno del Distrito Federal como el Complejo Olímpico de la Alberca Francisco Márquez y el Gimnasio Juan de la Barrera pasaron a manos del Gobierno de la Delegación Benito Juárez.

frontón, además de construir, el patinódromo, el patinetódromo y el Estadio de Fútbol Rápido.

A estas instalaciones hay que sumarle las hechas en el 2006, con auspicio de los gobiernos delegacional y distrital que incluyeron a la Ciudad de los Niños y la Casa de Cultura H. Cuchilla que cuenta entre otras cosas con un patinódromo, una pista atlética y una área de juegos con cinco palapas entre otras instalaciones que abarcan un área de alrededor de 20,000 m<sup>2</sup>, así como el Centro de Enseñanza Ambiental Dr. Mario Molina Magdalena Mixhuca. También se tenía planeado remodelar la Sala de Armas y el Estadio Jesús Martínez Palillo, para lo cual se gastarían 17 millones de pesos, de los cuales sólo se invirtieron en el año 2007, tres millones de pesos para poner una nueva pista de atletismo al estadio, que sería usada en beneficio de los atletas paralímpicos. Para el 2008, nuevamente los gobiernos delegacional y distrital reinaugararon la Ciudad de los Niños y en el 2009 construyeron una granja interactiva dentro de la Ciudad de los Niños. En la actualidad, el Centro de Desarrollo Deportivo integrado por las Puertas 5, 6, 7 y 8 cuenta con más de 260 instalaciones (tabla a.2, mapa A.8), destinadas al deporte, el esparcimiento y la educación ambiental.

**Tabla a.2. Instalaciones del Centro Deportivo Magdalena Mixhuca**

37 campos de fútbol soccer 30 de tierra 7 con pasto	1 Foro de espectáculos (Foro Sol) concesionado	1 Patinetódromo
	1 Autódromo (Hermanos Rodríguez) concesionado	1 Patinódromo
34 Canchas de básquetbol	1 Gimnasio de Artes Marciales que incluye la Sala de Armas Fernando Montes de Oca	1 Pista de patinaje artístico
14 Canchas de voleibol,		4 casetas de vigilancia
2 Pistas de delaine hockey	1 Estadio con pista de atletismo (Jesús Martínez "Palillo")	7 Módulos de servicios
1 Fosa de clavados techada		25 Módulos de vigilancia
1 Alberca olímpica techada	1 Palacio de los Deportes (Juan Escutia) concesionado.	1 Estadio de voleibol de playa (3 canchas)
2 Edificios con baños y vestidores	3 Gimnasios de pesas al aire libre	1 Escalada
		14 Campos de béisbol
2 Redes de agua 1 para baños, alberca y bebederos 1 para riego	3 Áreas de convivencia	1 Ciclopista
	4 Puentes peatonales	
1 Gimnasio de boxeo	1 Túnel vehicular	4 Canchas de frontón
	1 Con rampa para minusválidos	
1 Arena de boxeo techada	4 Andadores principales	2 Zonas de juegos infantiles
3 Canchas de tenis	29 Andadores secundarios	1 Reja perimetral de 2,738 m
1 Estadio con cancha de fútbol rápido	1 Andador estético pergolado	1,018 m de barda de colindancia con la CONADE
	4 Accesos principales	
24 Canchas de fútbol rápido	8 Áreas de estacionamiento	10,739 m de adopasto
5 Canchas de fútbol de salón	2 Bahías de estacionamiento	52,368 Árboles
1 Circuito pedestre		1,500 m de drenaje
1 Centro de Enseñanza Ambiental (Dr. Mario Molina Magdalena Mixhuca)	1 Casa de Cultura (H. Cuchilla) 1 patinódromo 1 pista atlética 1 área de juegos 5 palapas	1 Ciudad de los Niños
1 Granja Interactiva		

Fuente: Serrano, Aurora y Blancas, Daniel. *Ciudad de Quimeras Deportivas. Los arrebatos del tiempo... ¿indiferencia? (Segunda y última parte)* Diario El Universal, México, 2000.

Por su parte, la Delegación Venustiano Carranza, denomino a la fracción Norte de la Ciudad Deportiva (que incluye a las puertas 1, 2 y 3 así como al Velódromo Olímpico Agustín Melgar) como el Centro Deportivo y Social Velódromo Olímpico Agustín Melgar y a lo largo de distintas administraciones a tratado de implementar algunos de las propuestas de remodelación que se hicieron en el Centro de Desarrollo Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI, pero el proceso de rehabilitación ha sido más lento y gradual (de 2000 a 2009) y muchos de sus espacios públicos permanecen, sin una adecuada rehabilitación y mantenimiento, debido a que estas acciones se han hecho de manera desigual.

En este sentido la Puerta 2 ha sido la más beneficiada: se le ha renovado sus rejas perimetrales, se le ha instalado alumbrado eléctrico, se le ha dado mantenimiento superficial (pintura y limpieza), se ha reforestado, se ha remodelado algunas instalaciones (campo de hockey, parque de *skate* y baños públicos) y se han construido nuevos equipamientos (campo de fútbol americano); seguida por la Puerta 3 donde se ha rehabilitado algunos inmuebles (alberca y carpa), y se ha renovado sus puertas de acceso principales; mientras que al velódromo se le ha pintado en diversas ocasiones, se le ha cambiado y ampliado en varios metros más las rejas originales (alterando el diseño original), y se ha re-empastado su campo central de hockey.

Por su parte, la Puerta 1 a quedado a la saga donde no se le ha cambiado su reja perimetral y ni se le ha alumbrado, sólo se le ha rehabilitado el estadio de béisbol, se ha transformado una cancha de softbol en unas canchas de fútbol 7 y una fracción de sus áreas verdes en un parque de *gotcha*, dejando sin ningún tratamiento sus campos de softbol, sus espacios de mantenimiento y su salón de la fama del softbol nacional, que junto con una casa club, antiguamente ocupada por el equipo de fútbol americano Jets de Balbuena, permanecen abandonadas. De acuerdo a los datos proporcionados por la Dirección de Desarrollo Social de la Delegación Venustiano Carranza esta parte de la Ciudad Deportiva cuenta diversas instalaciones destinadas al deporte y al esparcimiento (tabla a.3, mapa A.9).

**Tabla a.3 Instalaciones del Centro Deportivo Velódromo Olímpico**

1 Estadio de béisbol Alejandro Aguilar Reyes Fray Nano	1 Velódromo Olímpico Agustín Melgar	3 Canchas de mini-básquetbol
3 Canchas de softbol	4 Palapas de convivencia	4 Canchas de básquetbol
1 Cancha de softbol infantil	5 Campos de fútbol soccer 3 Campos de tierra	1 Gimnasio de usos múltiples (al aire libre)
2 Áreas de fútbol americano	1 Campo con pasto 1 Estadio infantil de fútbol	1 Carpa de convivencia
1 Campo de hockey sintético	1 Cancha de voleibol	1 Fuente
		1 Bodega
1 Alberca olímpica de curso largo	1 Cancha de voleibol de playa	1 Zona de patinaje Park-Balskate (parque de skate)
1 Casa de maquinas	2 Canchas de mini-voleibol	

Fuente: Dirección General de Desarrollo Social de la Delegación Venustiano Carranza, 2006.

De forma que, esta división de la administración de la Ciudad Deportiva entre las dos gobiernos delegacionales a traído consigo que algunas políticas implementadas en uno de estos centros no tengan ninguna repercusión en el otro, provocando que los beneficios de las mismas se han limitados en cuanto a su cobertura y alcancé a largo plazo. Tal es el caso, del decreto publicado el 27 de septiembre de 2006 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, el cual considera a las 93 hectáreas publicas del Centro de

Desarrollo Deportivo Magdalena Siglo XXI como un bosque urbano reconocido como una área de valor ambiental, protegida por la Secretaría del Medio Ambiente (SMA) capitalina.

Un bosque urbano que concentra 96 especies vegetales (entre las que destacan la jacaranda, el trueno, el fresno, la acacia y el cedro blanco) y 30 especies de fauna (como diversas aves, el sapo excavador, el cuitlacoche y el ratón de campo). Por lo que, el Gobierno del Distrito Federal designo a la SMA como la dependencia encargada de diseñar y publicar un Programa de Manejo en estos terrenos concesionados anteriormente a la Delegación Iztacalco para su administración (algo hasta la fecha no se ha hecho). Un Programa de Manejo de la Ciudad Deportiva que prevé no sólo la protección de los servicios ambientales de alto valor para el Oriente de la Ciudad de México, sino la canalización de los esfuerzos por recuperar el área y ordenar las actividades deportivas y de esparcimiento que se realizan en ella.

Esta cualidad ambiental de la Ciudad Deportiva, reconocida desde su inauguración, es recuperada a través de este decreto, que da cauce tanto a los reclamos de algunos ciudadanos que habitan las colonias del entorno, como de la Organización No Gubernamental Ambientalista conocida como Ecoactivistas A.C. Esta organización surgida en la década de los 80's con el propósito de defender las cualidades ecológicas de la Ciudad Deportiva, es una asociación civil que cuenta con una estructura administrativa mediana, la cual está integrada por ex-activistas de movimientos antinucleares, estudiantiles y sindicales, que pertenecen al Foro Regional de la Cuenca del Valle de México, una red de grupos ambientalistas de la Ciudad de México (González, 2001:28).

A este decretó solicitado por las autoridades de la Delegación Iztacalco se han sumado la construcción del Centro de Enseñanza Ambiental Dr. Mario Molina-La Magdalena Mixhuca y la granja interactiva de la Ciudad de los Niños, auspiciados por la propia delegación. Pero, estos esfuerzos no se ven reflejados en la parte de la Ciudad Deportiva administrada por la Delegación Venustiano Carranza, la cual presenta un manejo ambiental deficiente, con áreas destinadas al desperdicio de material de construcción, ubicadas en la Puerta 1, entre otros elementos que dan la impresión de que se está hablando de una área totalmente ajena a la existente en el Centro Deportivo Magdalena Siglo XXI, cuando históricamente y desde su concepción espacial, hace más de 50 años, han sido consideradas como una totalidad, por los ciudadanos.

Sin embargo, habrá que recordar que a pesar de que el Distrito Federal dejó de ser una dependencia del gobierno federal desde hace más de una década y que este cambio determino que la mayor parte de la Ciudad Deportiva pasara a ser administrada por un gobierno distrital, política y administrativamente independiente, eso nunca ha modificado el *status* de grandes fragmentos de la Ciudad Deportiva hasta la fecha, cuyos destinos siguen estando en manos de la CODEME (una asociación civil), de OCESA (un empresa privada) y sobre todo del propio Gobierno del Distrito Federal y el Gobierno de la República. El primero de estos dos últimos, controla varias partes de la Ciudad Deportiva a través del Sistema de Transporte Colectivo Metro (que tienen a su cargo las estaciones del metro), la Secretaría de Seguridad Pública (que tienen a sus cargo algunas instalaciones de la policía bancaria y preventiva), y la SETRAVI (que tiene a su cargo el modulo para tramite de tarjetones y dos corralones vehiculares).

Por su parte, el gobierno federal, ha administrado espacios como: la ESEF, la ENED, el Centro Paralímpico y el terreno conocido como Cola de Pato. En este terreno de 12,000 m<sup>2</sup> el gobierno federal bajo la administración del Presidente de la República Vicente Fox Quesada, vio la oportunidad de llevar a cabo una de las obras representativas del régimen: el Centro Nacional para el Desarrollo de Talentos y Alto Rendimiento (CNAR), construido en el 2006. Esta instalación deportiva está diseñada para la práctica de diversas disciplinas deportivas, el desarrollo de estudios académicos, así como el hospedaje de los propios alumnos; aspectos que buscaban cimentar a nivel deportivo los logros y alcances del régimen al profundizar la inserción del país a nivel global con una instalación deportiva de calidad mundial. Para complementar esta instalación también se pensó en fundar a un costado de la ENED una nueva institución educativa destinada a la formación de entrenadores de alto rendimiento, con base a esta propuesta surgió el Instituto de Desarrollo Deportivo para Entrenadores de Alta Competencia (IDEAC) que se ubico a un lado del edificio de la CODEME, (institución que lo administra actualmente) en los terrenos de la Ciudad Deportiva antes ocupados por un destacamento de la Policía Preventiva.

Es así, como con el pasar de los años la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca (mapa A.10) se ha convertido en un espacio público donde se han plasmado los deseos y aspiraciones de los diferentes gobiernos nacionales y locales que han tenido a su cargo la decisión del destino de esta instalación. Administraciones que han rescatado y olvidado a este complejo deportivo, han concesionado diferentes instalaciones a empresarios privados, en diferentes etapas y con diferentes resultados, acciones que han dejado en la actualidad un complejo deportivo fragmentado en el cual conviven distintos tipos de intereses de carácter público y privado.

### ***3.2.5.-Fragmentación y conflicto de intereses.***

Después de más de casi cinco décadas de haber sido inaugurada, la Ciudad Deportiva se presenta como un espacio fragmentado por una compleja de red de espacios públicos y privados producto de un proceso de constante transformación y pérdida de espacio público. En estos procesos han entrado en conflicto tres tipos de intereses: el primero impulsado por intereses públicos y privados que ha tenido como propósito incluir lugares que satisficieran las nuevas exigencias de la modernidad (como el Autódromo Hermanos Rodríguez, el Foro Sol, el Palacio de los Deportes, la Sala de Armas, el Velódromo Olímpico entre otras instalaciones deportivas y de espectáculos) y así evitar su obsolescencia como un espacio público utilizado para la realización de prácticas urbanas relacionadas con el ocio, como las deportivas, y las de esparcimiento (para las que fue diseñado inicialmente), así como para la asistencia a acontecimientos masivos programados por la industria del entretenimiento, como ferias, exposiciones, conciertos musicales, carreras de autos, partidos de béisbol entre otros.

El segundo proceso impulsado por intereses públicos relacionados con los distintos gobiernos (delegacionales, distritales, nacionales) que han tenido a su cargo la administración de este complejo deportivo y que han utilizado distintos lugares para la instalación de equipamientos y servicios que poco tienen que ver con la recreación y si mucho con la falta de un proyecto urbano en la zona Oriente de la ciudad. Tales equipamientos como corralones, módulos de la oficina tránsito, así como terrenos donde se guarda materiales y maquinaria de construcción entre otros, tienen que ver con una solución simplista ante la falta de espacios adecuados para ubicar estos servicios, donde

los grandes espacios abiertos de la Ciudad Deportiva como estacionamientos, explanadas y áreas verdes, son tan sólo considerados como espacios vacíos sin un uso o valor (aparentemente), y por tanto disponibles para servir a los intereses del gobierno en turno, que muchas veces se contraponen a los intereses de los ciudadanos que habitan su entorno inmediato.

Estos espacios son una muestra de la falta de un proyecto urbano basado en la participación de la ciudadanía en la toma de decisiones sobre el entorno urbano inmediato a su hogar, así como de la implementación de acciones por parte de los gobiernos que no toman en cuenta a los intereses de los propios ciudadanos, lo que permite la confluencia de un tercer tipo de interés, impulsado por organizaciones ambientalistas (como Ecoactivistas AC), que tiene como propósito preservar el valor ambiental de la Ciudad Deportiva, para lo cual se pretende conservar sus ecosistemas, restaurarlos ecológicamente, y realizar el mantenimiento de las áreas verdes, los espacios abiertos, la infraestructura y las actividades de recreación y esparcimiento, prohibiendo el uso de los terrenos de la Ciudad Deportiva para la construcción de vivienda e industria.

Así, de las 210.9731 hectáreas ocupadas en el proyecto original de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, el Gobierno Federal conserva bajo su jurisdicción 25 hectáreas de las cuales cinco son parte de la SEP a través de la ESEF y 20 hectáreas son parte de CONADE donde se ubican el Centro Paralímpico, el CENDI No. 24, la ENED y el CNAR. Por su parte, CIE a través de OCESA tiene bajo concesión 31 hectáreas correspondientes al Palacio de los Deportes, el Foro Sol, y las instalaciones del Autódromo Hermanos Rodríguez (pista, gradas, pits, padock, etc.). CODEME tiene bajo su jurisdicción tres hectáreas, dos donde está ubicado su edificio de oficinas y una para albergar al IDEAC. Grupo ACIR tiene en dos hectáreas su antena repetidora con todas sus instalaciones y el Gobierno del Distrito Federal tiene a su cargo 5.5 hectáreas donde se localizan las instalaciones de las estaciones Velódromo, Ciudad Deportiva y Puebla de la Línea 9 del Metro, un corralón, así como, instalaciones de la Policía Preventiva y de la Policía Bancaria (mapa A.11).

Lo anterior da un total de 66.5 hectáreas en manos de entidades públicas y privadas que no rinden cuentas a las delegaciones a las cuales les fue otorgada la administración de la Ciudad Deportiva; lo que deja a la Delegación Venustiano Carranza con sólo 26 hectáreas a su cargo y a la Delegación Iztacalco con 118.4731 hectáreas. Sin embargo, no todas estas hectáreas pertenecen a las instalaciones originales de la Ciudad Deportiva, y ni siquiera estas aéreas son espacios públicos abiertos destinados a la recreación. En el Centro Deportivo y Social Velódromo Olímpico 5.125 hectáreas fueron utilizadas para construir el Velódromo Olímpico sus explanadas e instalaciones, de estas el inmueble olímpico ocupa 1.617 hectáreas y 1.2043 hectáreas están bajo la jurisdicción del Gobierno del Distrito Federal, lo que deja en realidad un espacio público abierto de 23.1787 hectáreas dedicadas al deporte y al esparcimiento, muchos de los cuales están concesionadas a ligas deportivas.

En lo que respecta a la Delegación Iztacalco la situación no es mejor, de las 118.4731 hectáreas originales de la Ciudad Deportiva bajo su jurisdicción, una hectárea es básicamente un área de estacionamiento completamente separada del Centro Deportivo Magdalena Siglo XXI, al ubicarse en el otro lado de la acera de la avenida Río Churubusco, lo que deja al actual centro deportivo con 93 hectáreas de espacios

públicos considerados de valor ambiental, además de 25.4731 hectáreas que contienen al Estadio Jesús Martínez Palillo, la Sala de Armas y sus explanadas, la Casa de Cultura H. Cuchilla, la Ciudad de los Niños, el Centro de Fútbol Rápido, las albercas, las canchas de básquetbol y tenis, las pistas de hockey, la explanada principal, los estacionamientos y los andadores peatonales principales. Cabe aclarar, que dentro de los espacios de valor ambiental también se ubica al Centro de Enseñanza Ambiental Mario Molina y numerosas canchas de futbol y beisbol concesionadas a distintas ligas deportivas.

**Tabla a.4. Pérdidas de espacio público de la Ciudad Deportiva**

Nº	Año de la pérdida	Obra	Compañía, dependencia o entidad administradora al 2008	Hectáreas
1	1959	Autódromo Hermanos Rodríguez	CIE/OCESA	12
2	1960	Escuela Superior de Educación Física	Gobierno Federal/SEP	5
3	1967	Sala de Armas Fernando Montes de Oca	Delegación Iztacalco	2.5
4	1967	Velódromo Olímpico Agustín Melgar	Delegación Venustiano Carranza	5.125
5	1967	Palacio de los Deportes Juan Escutia	CIE/OCESA	10.5
6	1975	Edificio de Oficinas de CODEME	CODEME	2
7	1985/2006	Policía preventiva /IDEAC	CODEME	1 <sub>1</sub>
	1985	Policía Bancaria	GDF/ Secretaría de Seguridad Publica	0.7957
8	1987	Estaciones de la Línea 9 del Metro	GDF/STC	3
9	1990	Antena de Radio Grupo ACIR	Grupo ACIR	2
10	1990/2006	Predio Cola de Pato/CNAR	Gobierno Federal/CONADE	12 <sub>2</sub>
11	1990	Escuela Nacional de Entrenadores Deportivos	Gobierno Federal/CONADE	4
12	1990/2000/2007	Corralón/Estacionamiento Policía Preventiva/Corralón	GDF/Secretaría de Seguridad Publica	0.5796
13	1990/2000	Oficinas de licencias vehiculares de la Delegación Venustiano Carranza/ Modulo de licencia tarjetón	GDF/SETRAVI	0.5747
14	1993	Centro de Desarrollo Infantil No. 24 Carmen Serdán	Gobierno Federal/CONADE	0.5
15	1993	Planta de tratamiento de aguas residuales	GDF/Dirección de Aguas	1.5
16	1996	Centro Paralímpico	Gobierno Federal/CONADE	3.5
17	1996	Foro Sol	CIE/OCESA	8.5
18	2007	Estacionamiento para patrullas y motopatrullas de la Policía Preventiva del Gobierno del Distrito Federal	GDF/ Secretaría de Seguridad Publica	0.05

Nota 1: Originalmente este predio fue ocupado por un destacamento de la Policía Preventiva del DF en 1985, pero tras su abandono este fue utilizado para albergar al IDEAC en el 2006, a iniciativa de CODEME y CONADE.

Nota 2: Cabe aclarar que desde 1990 la CONADE se apropió de 20 hectáreas de los cuales hasta 1996 sólo había ocupado 8 para albergar el Centro Paralímpico, el CENDI No. 24 y la ENED, dejando sin utilizar las 12 hectáreas del predio Cola de Pato que en el 2006 fueron utilizadas para dar cabida al CNAR.

Este proceso de fragmentación (tabla a.4 y mapas A.12, A.13, A.14, A.15, A.16) aunado al conflicto de intereses entre actores públicos y privados ha propiciado en los últimos años, que las características espaciales de la Ciudad Deportiva, hayan sido transformadas, alejándose de los principios y conceptos funcionalistas de su diseño urbano-arquitectónico original y acercándose cada vez más a la heterogeneidad y complejidad de la posmodernidad. Por lo cual se hace necesario ver en primera instancia



como es el diseño urbano-arquitectónico actual de cada uno de los fragmentos que integran a este complejo deportivo, para determinar sus características espaciales y así explicar de qué manera estas determinan las decisiones o elecciones que los ciudadanos que habitan las colonias del entorno y sus usuarios en general pueden tomar a la hora de apropiarse un lugar física y simbólicamente.

### **3.3.-La Ciudad Deportiva entre el ocio y el entretenimiento.**

#### **3.3.1.-Localización y contexto urbano.**

Actualmente la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca está ubicada al Sureste de la Ciudad de México, exactamente en la frontera Sur de la Delegación Venustiano Carranza y la Norte de la Delegación Iztacalco. Demarcaciones tradicionalmente caracterizadas por su amplia cantidad de espacios públicos deportivos<sup>62</sup> de grandes dimensiones y de gran importancia para la capital del país, no sólo por el nivel de servicios de carácter metropolitano que concentran, sino por las cualidades espaciales y socioculturales de los mismos. Una zona de la Ciudad de México abastecida con una multiplicidad de medios de comunicación y transporte que facilitan la llegada de una gran cantidad de asistentes provenientes de distintas partes de la metrópolis, entre las que encontramos vialidades subregionales como el Viaducto Río de la Piedad y el Circuito Interior Río Churubusco; vialidades primarias como el Eje 3 Sur (avenidas Morelos, Añil y Vainilla), el Eje 2 Sur (avenida del Taller), el Eje 4 Oriente (avenida Río Churubusco); vialidades secundarias como las calles Luis de la Rosa, Fernando Iglesias y Calderón, Genaro García; vialidades locales como las calles Agustín Lara, Radames Treviño, Atletas y Oriente 217, entre otras.

Por estas vialidades circulan diversos medios de transporte público entre los que encontramos diversas rutas de microbuses y pecceras, algunas circulan por el Circuito Interior rumbo al Boulevard Puerto Aéreo y a la colonia Puebla, pero la mayoría de estas transitan por el Eje 3 Sur, las cuales conectan al Sur de la Ciudad de México con las zonas Oriente y Centro de la misma; en esta misma vialidad también circula una ruta de trolebús que conecta al Bosque de Chapultepec con el Hospital ISSSTE Zaragoza y una ruta de autobús que tiene al mismo origen y destino (aunque por una ruta alterna). Sin embargo, el medio de transporte de mayor importancia que llega a la Ciudad Deportiva, por el número de usuarios, es la Línea 9 del Sistema de Transporte Colectivo Metro con las estaciones Mixhuca, Velódromo, Ciudad Deportiva y Puebla, ubicadas a todo lo largo del Viaducto Río de la Piedad. De acuerdo a los datos del Gobierno de la Ciudad de México de los 103,878,861 usuarios que transportó esta línea en el 2007, el 13.82% (unos 14,356,050 usuarios) pertenecen a estas tres estaciones.

Un número significativo de usuarios que arriban y provienen de la Ciudad Deportiva, así como de las colonias con las cuales colinda, las cuales cuentan con diversas características socioeconómicas y espaciales que conforman un contexto urbano heterogéneo (mapa A.17). Así, encontramos colonias populares como la Granjas México y la Ricardo Flores Magón ubicadas en la Delegación Iztacalco (agebs 014-7, 016-6, 017-0, 018-5, 031-0, 048-6, 049-0, 100-7, 109-4) con 27,017 habitantes, (47.62 % hombres y 52.38% mujeres), de los cuales 10,633 pertenecen a la población económicamente activa (el 39.33%).

---

<sup>62</sup> La Delegación Venustiano Carranza es la Demarcación del Distrito Federal con la mayor cantidad de centros deportivos de carácter público, con 10 (Felipe "Tibio" Muñoz; Ing. "Eduardo Molina"; "José María Pino Suárez"; Moctezuma; Oceanía; Parque Zaragoza; "Plutarco Elías Calles"; "Ramón López Velarde"; Velódromo Olímpico "Agustín Melgar"; y "Venustiano Carranza"), además de un vasto número de módulos deportivos; mientras que la Delegación Iztacalco cuenta con un centro deportivo (Magdalena Mixhuca Siglo XXI) y 26 módulos deportivos; lo que da muestra de la riqueza de este tipo de equipamientos en esta zona e la Ciudad de México

De esta población económicamente activa el 39.41% percibe entre 2 y 5 salarios mínimos mensuales, mientras que el 34.51% percibe entre 1 y 2 salarios mínimos mensuales, lo que habla de una zona de la ciudad donde habitan ciudadanos con bajos ingresos económicos en un entorno urbano donde predominan la mezcla de habitación con comercio, equipamiento e industria. También hay que resaltar la existencia de grandes extensiones de zonas destinadas exclusivamente a la industria manufacturera y textil, así como otras destinadas al equipamiento deportivo y educativo, no sólo dentro del Centro Deportivo Magdalena Siglo XXI, sino fuera de él como en el caso de la Unidad Profesional Interdisciplinaria en Ingeniería, Ciencias Sociales y Administrativas (UPIICSA) del Instituto Politécnico Nacional.

Esta mezcla de subsistemas industriales, comerciales y de servicios con los habitacionales que caracteriza a las colonias de la Delegación Iztacalco, contrasta con el contexto de las sectores de las colonias de la Delegación Venustiano Carranza más cercanos a la Ciudad Deportiva, caracterizados por la mezcla de habitación con comercio en los casos de las colonias Zaragoza y Puebla (agebs 118-7, 119-1, 121-9, 122-3, 124-2, 126-1, 130-8 y 139-9), así como por la preponderancia de conjuntos habitacionales y viviendas unifamiliares de la colonia Jardín Balbuena (agebs 142-0, 134-6, 136-5, 143-5, 144-A, 145-4); aunque cabe hacer mención que estas tres colonias cuentan con algunas zonas de equipamiento (básicamente educativas), estas no ocupan un gran porcentaje del total de la superficie de este entorno urbano inmediato a la Ciudad Deportiva.

Sin embargo, a pesar de las anteriores similitudes, el contexto urbano que conforman las colonias Zaragoza y Puebla contrasta con el de la colonia Jardín Balbuena, tan sólo por que las dos primeras surgieron como asentamientos populares mientras que la tercera fue diseñada como fraccionamiento; pero sobre todo por la densidad de habitantes y el nivel de ingresos económico de sus poblaciones. En el caso de la zona perteneciente a las colonias Zaragoza y Puebla del total de 25,395 habitantes (47.04% hombres y 52.86% mujeres), 10,642 habitantes pertenecen a la población económicamente activa, de la cual 11.28% no percibe ingresos, el 38.49% percibe entre 2 y 5 salarios mínimos mensuales y el 32.25% percibe entre 1 y 2 salarios mínimos mensuales, lo que representa en conjunto a más de la mitad de la población que habita estas amplio número de manzanas pertenecientes a estas colonias populares.

Por su parte, en la colonia Jardín Balbuena viven 10,024 habitantes (45.48% hombres y 54.52% mujeres) en un número menor de manzanas por lo que se caracteriza por ser una zona altamente densificada. A diferencia del resto de colonias que rodean a la Ciudad Deportiva del total de su población 3,962 son económicamente activos y de estos apenas el 0.60% no tienen ingresos, un porcentaje muy inferior al de las otras colonias. Este contraste también se ve reflejado en los ingresos económicos de la población, ya que casi el 45.03% de la misma percibe entre 2 y 5 salarios mínimos, mientras que el 36.50% percibe más de 5 salarios mínimos mensuales, lo que manifiesta un nivel adquisitivo superior al de las colonias del entorno, conformando un contexto socioeconómico diferente, característico de esta colonia de clase media.

De manera que se puede observar como el contexto urbano que rodea a la Ciudad Deportiva constituye básicamente tres tipos de entornos urbanos, uno conformado por las colonias Granjas México y Ricardo Flores Magón con un carácter popular de bajos ingresos pero integrados por subsistemas comerciales, industriales y de

servicio; otro conformado por las colonias Zaragoza y Puebla también de carácter popular de bajos ingresos, pero compuesta por subsistemas habitacionales y comerciales; y por último un entorno representativo de la colonia Jardín Balbuena con donde predomina el subsistema habitacional determinado por los ingresos económicos medios de su población, que permite la mezcla de conjuntos habitacionales y casas unifamiliares de interés medio, con un subsistema comercial de abastecimiento básicamente local.

### ***3.3.2.-Traza urbana, permeabilidad y variedad de instalaciones.***

Desde su inauguración la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca ha sido un espacio urbano caracterizado por estar inmerso en un proceso de fragmentación provocado por el proceso de apropiación del espacio público emprendido por intereses privados, lo que ha provocado la existencia de una compleja red de lugares (cada uno con características específicas), que interactúan espacialmente entre sí. Pero ¿cómo son las características espaciales de cada uno de las fracciones que componen actualmente la Ciudad Deportiva? Para responder a esta pregunta primero hay que entender que los terrenos que actualmente ocupan la Ciudad Deportiva estaban, a mediados del siglo XX, divididos en los predios de Magdalena la Grande, Magdalena la Chica, el Cajón, el Guajolote, la Mojonera, el Tesoro y la Cuchilla, por lo que, incluso antes de su transformación como espacio deportivo de carácter público, estos ejidos no conformaban una unidad.

Posteriormente, entorno a los ríos que irrigaban a estos ejidos en otras épocas (pero que se habían convertido en focos de infección), se construyeron diferentes vías de comunicación (Viaducto Río de la Piedad, Circuito Interior Río Churubusco, avenida Río Churubusco) que fueron diseñadas como grandes ejes viales que hacían posible un tránsito fluido hacia otras zonas de la ciudad, pero que a partir de que se construyó la Ciudad Deportiva también funcionaron como bordes que impedían el libre tránsito peatonal de un extremo a otro de este complejo deportivo, al fraccionarlo en tres grandes espacios urbanos.

El primero de estos espacios urbanos se localizaba donde actualmente se ubica el Centro Deportivo Velódromo Olímpico, el segundo donde se ubicaba la Antigua Puerta 4 y el tercero donde se ubica el Centro Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI. Para minimizar los efectos de este proceso de fragmentación socioespacial, se ha tratado de comunicar cada una de estas partes mediante tres puentes peatonales. El primero fue construido con motivo de los Juegos Olímpicos de 1968 para comunicar al Velódromo Olímpico con el Palacio de los Deportes, el segundo fue construido en 1990 para comunicar la Estación Velódromo con la ESEF, y el último fue construido en el año 2000 para comunicar los estacionamientos del Palacio de los Deportes con el Foro Sol, que en esa época se había transformado en un parque profesional de béisbol.

Uno de los motivos por el cual la Ciudad Deportiva se planeó conservando este fraccionamiento de los terrenos donde se asentaría, era que estas grandes fracciones de terreno eran compatibles con un diseño similar al de las supermanzanas usado tradicionalmente para conformar este tipo de espacios públicos desde la concepción funcionalista, el cual implica la agrupación de las actividades recreativas en grandes zonas de la ciudad. El concepto de supermanzanas adaptado a un centro deportivo plantea el sembrado de instalaciones y campos deportivos sobre una gran superficie de

uso común, conformando plazas, andadores y trazas abiertas que permiten el recorrido peatonal interno, dejando la circulación vehicular y los lugares de estacionamiento para las periferias.

En la Ciudad Deportiva este concepto de diseño respeta este patrón, pero por las enormes dimensiones de su parte central se hizo necesario plantear una vialidad vehicular que permitiera cubrir desplazamientos a grandes distancias con una mayor velocidad. En este caso la vialidad que cumple esta función es la pista del Autódromo Hermanos Rodríguez, que no sólo es usada durante las competencias automovilísticas, sino que también sirve para el transido de los flujos vehiculares que trasladan el equipo y material de mantenimiento, así como el personal que labora de un punto a otro del complejo deportivo. Pero, los vehículos no es lo único que se desplaza en esta pista, cuando no hay entrenamientos y competencias de autos, también es usado para caminar, correr y andar en patines, patineta y bicicleta por los usuarios cotidianos de este espacio público.

Sin embargo, la forma de la traza urbana no sólo determina la utilización del interior de la Ciudad Deportiva por parte de los usuarios, sino que también afecta la interrelación de este complejo deportivo con su entorno urbano, debido a que esta trama urbana establece como los ciudadanos que habitan de este entorno y los usuarios en general de este espacio deportivo pueden aproximarse a él, aspecto denominado como permeabilidad<sup>63</sup> (mapa A.18). De acuerdo con Gabriela Wiener Castillo (2006:162) una traza regular facilita la accesibilidad a este tipo de espacios públicos, esto se debe a que el acceso es claro porque es sencillo de leer y por lo mismo se puede reconocer su ubicación. También, las calles rectas permiten visuales más largas y, por lo tanto, facilita el reconocimiento de las entradas desde una distancia considerable, lo cual establece un contacto evidente que varía en los distintos momentos de aproximación.

Por otra parte, la traza urbana inmediata a la Ciudad Deportiva es básicamente de tres tipos (mapa A.19). En las colonias Granjas México, Ignacio Zaragoza y la parte Sur-Poniente de la Jardín Balbuena es de tipo parrilla, este tipo de traza regular favorece la permeabilidad a las manzanas facilitando la circulación del flujo vehicular que se dirige hacia la Ciudad Deportiva. Otro tipo de traza que rodea a la Ciudad Deportiva y específicamente a la parte Sur del Centro Deportivo Velódromo Olímpico (en la Jardín Balbuena) esta diseñada bajo el concepto de cerradas. Esta traza a base de cerradas tampoco facilita la comunicación peatonal entre las manzanas y la Ciudad Deportiva al impedir el libre transito vehicular y peatonal entre estas. A lo anterior hay que añadirle que el flujo vehicular se ve acentuado por las grandes vialidades que rodean y cruzan a cada uno de los fragmentos de la Ciudad Deportiva, que se convierten en supermanzanas con accesos controlados, diseñadas bajo el principio de eficacia. Por lo que, en las partes de la Ciudad Deportiva que están rodeadas por trazas con estas características, es el vehículo (y no el peatón) el que se vuelve una herramienta clave para el tránsito eficiente y esto se convierte en una condicionante en su uso.

---

<sup>63</sup> De acuerdo con Ian Bentley (1999:151) el diseño de un lugar influye de muchas maneras en las decisiones o elecciones que las personas pueden tomar. Este diseño se puede analizar a través de siete aspectos. Los primeros cuatro son la permeabilidad, la variedad, la versatilidad y la personalización que permiten al investigador determinar las características espaciales de un lugar a partir de su propia visión del entorno urbano construido. Los tres aspectos restantes son la legibilidad, la imagen visual apropiada y la riqueza perceptiva que permiten al investigador determinar las características espaciales a partir del análisis del punto de vista de los habitantes de ese lugar.

El otro tipo de traza que rodea a la Ciudad Deportiva y específicamente al Centro Deportivo Velódromo Olímpico (en la Jardín Balbuena) esta diseñada bajo el concepto que combina andadores y cerradas. Este tipo de traza facilita el tránsito peatonal a través de los andadores, mientras que el tránsito vehicular es separado mediante cerradas, ofreciendo una mayor permeabilidad y brindando diversas alternativas para acceder peatonalmente. Sin embargo, estas virtudes se ven limitadas por la reja perimetral que separa a la mayor parte de la Ciudad Deportiva de las colonias que la rodean (exceptuando en el espacio que rodea al Velódromo Olímpico), una reja que además permite el control de acceso a este inmenso espacio deportivo de carácter público. Así, la separación de la función de recreación de las funciones de habitación y de trabajo a través de la circulación vehicular y la reja que rodea a la Ciudad Deportiva, siguiendo los cánones de la funcionalidad, es una característica espacial que ha impedido la plena permeabilidad de cada fracción de este complejo deportivo, dificultando la interacción del mismo, no sólo con los ciudadanos que habitan el entorno urbano, sino entre los propios usuarios de cada una de sus fracciones.

Otro aspecto que determina las características espaciales de las fracciones de la Ciudad Deportiva es la variedad de instalaciones con que cuenta cada una de ellas. De forma que, la diversidad de instalaciones con que cuenta este complejo deportivo es una de las características que identifica a este espacio más allá de su magnitud. Esta variedad le ha permitido a la Ciudad Deportiva dos cosas: la primera es convocar a una gama heterogénea de deportistas, asistentes a espectáculos y ciudadanos que van a recrearse y la segunda tener una multiplicidad de opciones y actividades, a través de los cuales estos usuarios se pueden apropiar física y simbólicamente de estos fragmentos. Sin embargo, a pesar de esta variedad de instalaciones, cada una de las fracciones en las que se divide este espacio público puede ser caracterizada por un tipo de instalación en específico. Esto se debe a que las instalaciones fueron sembradas bajo los principios de clasificación y orden, que proponían agrupar de forma ordenada cada una de las disciplinas deportivas que se impartirían en la Ciudad Deportiva.

Así, la fracción que ocupa el Centro Deportivo Velódromo Olímpico se puede subdividir en cuatro partes más, la primera identificada como la Puerta 1, que se caracteriza por sus instalaciones dedicadas a la práctica del béisbol y el softball, para las cuales cuenta con un estadio y tres canchas, además de un conjunto de cuatro canchas dedicadas al fútbol 7, todas unidas peatonalmente mediante una trotapista de arcilla. La segunda parte del Centro Deportivo Velódromo Olímpico, conocida como la Puerta 2 se caracteriza por la práctica del fútbol americano para la cual cuenta con dos áreas de entrenamiento y un campo de juego; del fútbol soccer para la que cuenta con cuatro canchas; del jockey para la cual cuenta con un campo sintético; del *skate* para la cual cuenta con un parque de acrobacias; del básquetbol con tres canchas mini y cuatro canchas normales; del voleibol de playa con una cancha; del ejercicio físico con un gimnasio al aire libre, entre otras instalaciones unidas mediante una trotapista perimetral de arcilla y un andador central pavimentado que facilita el tránsito peatonal.

La tercera parte del Centro Deportivo Velódromo Olímpico, identificado con el propio velódromo, está caracterizada por la práctica del ciclismo, además de otras actividades deportivas como: el básquetbol para la que cuenta con cuatro canchas, del fútbol rápido para la que cuenta con una cancha; del tenis para la que cuenta con tres canchas; así como diversas actividades relacionadas con la administración deportiva realizadas en las oficinas ubicadas dentro del velódromo; y con distintos trámites y

servicios generales efectuados en los estacionamientos, módulos de licencias y la estación del metro. Todas estas instalaciones están comunicadas peatonalmente mediante la explanada que rodea al velódromo. La cuarta parte del Centro Deportivo Velódromo Olímpico, conocida como la Puerta 3 se caracteriza por la recreación infantil, para la cual cuenta con diversas áreas de juegos; y la natación para la que cuenta con una alberca de tipo olímpico. Ambos tipos de instalaciones están comunicadas mediante una plaza de acceso.

Por su parte, la fracción que ocupaba la Antigua Puerta 4 se caracteriza por una parte por los espectáculos y demás eventos masivos que se celebran en el Palacio de los Deportes y en los dos pabellones de exposiciones localizados a un costado. Ambos tipos de instalaciones se encuentran intercomunicados peatonalmente mediante la explanada que rodea al propio palacio, el cual también alberga las oficinas administrativas de OCESA y la expendedora de boletos para eventos de entretenimiento Ticket Master; por otra parte, el resto de la Antigua Puerta 4 ocupada actualmente por la ESEF se caracteriza por sus canchas, pistas, gimnasios y aulas intercomunicadas peatonalmente mediante diversos andadores, que permiten el funcionamiento de este espacio educativo.

Por otra parte, la fracción que ocupa el Centro de Desarrollo Deportivo Magdalena Siglo XXI, se caracteriza por cinco grandes tipos de actividades: las relacionadas con los espectáculos y eventos masivos realizados en el Foro Sol, el Autódromo Hermanos Rodríguez, el Estadio Jesús Martínez Palillo y la Sala de Armas; las prácticas deportivas como la natación, los clavados, el box, el tenis, el patinaje, el ciclismo, el fútbol, el fútbol rápido y otros deportes para la cual cuenta con diversas canchas, albercas y pistas entre las que destacan las ubicadas dentro del CNAR y Centro Paralímpico; la recreación y convivencia para la que cuenta con áreas de convivencias y de juegos infantiles; las actividades educativas para las que cuenta con el mismo CNAR, la ENED, el IDEAC y el CENDI No. 24 con sus respectivas aulas e instalaciones recreativas y deportivas; y las actividades administrativas realizadas principalmente en el edificio de la CODEME y dentro de la Sala de Armas donde se localiza la administración de la Delegacional Iztacalco encargada de esta fracción de la Ciudad Deportiva.

Esta fracción cuenta con una mayor diversidad de elementos urbanos que permiten la comunicación peatonal como explanadas, andadores pero el elemento que intercomunica a la mayor cantidad de elementos es la pista del autódromo que además permite la realización de diversos deportes que van desde automovilismo, motociclismo y ciclismo hasta la carrera y la marcha entre otras disciplinas. Así, podemos detectar dentro del conjunto de la Ciudad Deportiva la existencia de diversos subsistemas articulados a partir de tipo de servicios que ofrece el equipamiento contenido en cada uno. Entre estos subsistemas sobresalen el educativo, el administrativo, el de infraestructura, pero sobre todo los destinados al ocio y el entretenimiento que agrupa a la mayor parte de las instalaciones de este complejo deportivo como se describió anteriormente.

### ***3.3.3.-Versatilidad de espacios y escena del ocio.***

Además de la variedad y permeabilidad de la Ciudad Deportiva, la versatilidad que ofrecen las distintas fracciones de este complejo deportivo es otro aspecto que determina sus características espaciales. Esta versatilidad determina que en una misma

instalación se puedan realizar diferentes tipos de actividades, (incluso algunas para las cuales no fue diseñada originalmente), permitiendo la apropiación de estos lugares por una mayor cantidad de ciudadanos, que pueden ir de una instalación a otra dependiendo de la actividad que en ese momento se realice, elevando los niveles de eficacia y mecanización de la Ciudad Deportiva, principios basados en la concepción de la ciudad herramienta que han sido llevados al máximo por la industria del espectáculo en este complejo deportivo.

Los primeros elementos que permiten esta versatilidad son las explanadas y plazas de acceso localizadas en diversas fracciones de la Ciudad Deportiva, entre las que destacan, las explanadas del Palacio de los Deportes y el Velódromo Olímpico, las plazas de acceso de la Puerta 2, 3 y 5. Esta última se encuentra a un costado de la Sala de Armas y es la plaza cívica más grande de todo el complejo deportivo. Sin embargo, no se debe pasar por alto que a la Ciudad Deportiva asisten dos tipos de usuarios en términos generales: los ciudadanos que utilizan este sitio para realizar prácticas recreativas relacionadas con el ocio y los ciudadanos que en su carácter de consumidores asisten a espectáculos programados por la industria del entretenimiento. Los ciudadanos que asisten a las instalaciones públicas de este complejo realizan actividades recreativas deportivas y de esparcimiento; mientras que los ciudadanos que acuden a los escenarios públicos concesionados a la iniciativa privada, van a presenciar espectáculos deportivos, musicales y recreativos, entre otros.

Desde este panorama debemos entender que aunque la Ciudad Deportiva fue creada originalmente para albergar actividades recreativas de carácter público, como se ha relatado anteriormente este complejo deportivo ha sufrido una pérdida de las instalaciones creadas para este fin, por lo que se pudiera pensar que esto ha provocado una disminución en el número de usuarios y disciplinas que practican ahí. Pero esto no es del todo cierto, porque las últimas administraciones tanto del Gobierno del Distrito Federal como de las delegaciones Venustiano Carranza e Iztacalco han promovido políticas públicas encaminadas a incrementar y diversificar el número de disciplinas e instalaciones que se ofrecen a los ciudadanos en los distintos escenarios del ocio que administran (mapa A.20), lo que ha traído junto a las mejores condiciones de mantenimiento y seguridad que existen en la Ciudad Deportiva, un incremento en el número y la diversidad de usuarios.

Para 1958 cuando se inauguro la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca con 235.9731 hectáreas, en el Distrito Federal vivían alrededor de 4 millones 910 mil habitantes. Cuando se remodelo la Ciudad Deportiva en el año de 2000 se reportó una población capitalina de 8 millones 554 mil 942; con casi cuatro quintas partes en edad de la práctica deportiva (de cinco a 45 años), para ese entonces la oferta en la Magdalena Mixhuca, estaba disminuida a sólo 111.875 hectáreas. Aún así, con la remodelación, el Instituto del Deporte esperaba incrementar en un 50% los servicios a usuarios, al ofrecer entre 500 y 600 mil servicios al mes. Pero, este incremento en la dinámica de uso presenta sus propias características en cada uno de los dos centros deportivos en que se divide la Ciudad Deportiva.

El Centro de Desarrollo Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI se ha convertido en un complejo deportivo, donde 3,069 personas, entre niños, jóvenes y adultos practican alguna de las varias de las disciplinas que ahí se imparten de forma organizada, que según las autoridades delegacionales tienen como objetivo no sólo de



entreteener, conservar la salud y fortalecer el cuerpo, sino, sobre todo, formar un tipo de hombre equilibrado que responda a su propio ideal. Para los administradores de esta parte de la Ciudad Deportiva, la meta central de esta ha sido cultivar la fuerza moral y desarrollar atletas, por lo que en ella se imparten 30 disciplinas durante todo el año a más de 3,000 personas y semanalmente recibe a alrededor de 35,000 visitantes, entre los que se encuentran destacados deportistas a nivel mundial. Entre estas actividades deportivas encontramos las siguientes: acuacrobics, atletismo, aikido, ballet clásico, básquetbol, béisbol, box, buceo, clavados, danza regional, esgrima, fútbol soccer, gimnasia aeróbica, gimnasia artística, gimnasia de conservación, gimnasia rítmica, halterofilia, hockey en patines, karate-do, kung-fu, lima-lama, lucha olímpica, maratón, natación, nado sincronizado, patineta, tae-kwon-do, tenis, voleibol playero, triatlón, baloncesto sobre silla de ruedas, y actividades de escuelas especiales.

Estas actividades deportivas conviven en este complejo con actividades de esparcimiento, realizadas principalmente en las áreas de convivencia y en su plaza de acceso. Entre este tipo de actividades encontramos los juegos, la conversación, el asolamiento, el paseo, la caminata, entre otras que realizan niños, jóvenes, adultos y adultos en plenitud, de todas las edades, concentrados principalmente en tres lugares la Casa de Cultura H. Cuchilla, la Ciudad Infantil, y el área de juegos infantiles ubicada en la Puerta 5 de este centro deportivo. La Casa de la Cultura H. Cuchilla se caracteriza por sus instalaciones deportivas y áreas de juegos infantiles, mientras que la Ciudad Infantil es un centro de convivencia infantil caracterizado por sus juegos inflables y sus granja interactiva; y por su parte, el área de juegos infantiles es una de las más grandes de este centro deportivo, así como la que convoca a un mayor número de habitantes, por su cercanía a la colonia Zaragoza.

Por su parte, dentro del Centro Deportivo Velódromo Olímpico Agustín Melgar se puede practicar alrededor de 16 disciplinas durante todo el año impartidas a más de 900 personas y semanalmente recibe a 10,500 visitantes. Entre estas disciplinas encontramos a los acuacrobics, ciclismo, fútbol soccer, gimnasia aeróbica, karate do, gimnasia básica, natación, tenis, deficiencia mental, trastorno motor, *skate*, fútbol americano, hockey, atletismo, fútbol rápido, pesas, lucha, zumba, voleibol y voleibol de playa. A diferencia del Centro Deportivo Magdalena Mixhuca, las actividades de esparcimiento de la Centro Deportivo Velódromo Olímpico, son las que predominan sobre las deportivas, debido a que cuenta con mayores áreas de convivencia, áreas de juegos infantiles y andadores, así como una explanada que han permitido a los habitantes de la colonia Jardín Balbuena y de las colonias del entorno, apropiarse de esta mediante los juegos, la conversación, el asolamiento, el paseo a pie y en bicicleta, la caminata, e incluso algunas prácticas como la danza, las fiestas infantiles, la música, las acrobacias en motocicleta y el manejo de go karts.

Estas actividades son realizadas también por niños, jóvenes, adultos y adultos en plenitud, pero se ve una mayor cantidad de grupos de amigos y familias, algunas de ellas acompañadas de sus mascotas. Dentro de los lugares que destacan por la cantidad y número y diversidad de este tipo de actividades se encuentran la explanada del Velódromo Olímpico, única área abierta en toda la Ciudad Deportiva que no cuenta con una cerca, la Puerta 2 que aparte de sus canchas e instalaciones deportivas cuentan con un amplio andador y áreas de venta de alimentos que crean un ambiente similar al de un parque y por último, la Puerta 3 que se caracteriza por los juegos infantiles y mesas utilizados para desarrollar fiestas familiares.

### 3.3.4.-Versatilidad de espacios y escena del entretenimiento.

Otro tipo de elementos que permiten esta versatilidad son los escenarios masivos de este complejo deportivo, esto se debe a que en su interior se realizan una gran variedad de eventos y espectáculos que convocan a diversos tipos de aficionados, grupos y actores que habitan en o fuera de la Ciudad de México. Por la cantidad de público que convocan estos acontecimientos masivos, a veces una o más fracciones de la Ciudad Deportiva pueden ser utilizadas al mismo tiempo, por lo que entre más versátiles son estos escenarios más interacción hay entre cada una de las fracciones de este complejo deportivo.

**Tabla a.5 Principales escenarios de la Ciudad Deportiva.**

Nombre del escenario	Capacidad de las tribunas	Fracción donde se localiza	Entidad operadora
Autódromo Hermanos Rodríguez	350,000 espectadores	Centro Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI	OCESA
Foro Sol	52,500 espectadores	Centro Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI	OCESA
Palacio de los Deportes Juan Escutia	21,000 espectadores	Antigua Puerta 4	OCESA
Velódromo Olímpico Agustín Melgar	6,536 espectadores	Centro Social y Deportivo Velódromo Olímpico.	Delegación Venustiano Carranza
Estadio Jesús Martínez Palillo	8,200 espectadores	Centro Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI	Delegación Iztacalco
Estadio de Béisbol Alejandro Aguilar Reyes Fray Nano	4,200 espectadores	Centro Social y Deportivo Velódromo Olímpico.	Delegación Venustiano Carranza
Sala de Armas Fernando Montes de Oca	3,000 espectadores	Centro Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI	Delegación Iztacalco
Total de tribunas	450,736 espectadores		

Por eso, a pesar de las diferentes pérdidas de instalaciones públicas que ha sufrido desde su fundación la Ciudad Deportiva, entre los que destaca la alta concentración de grandes escenarios masivos controlados por los gobiernos delegacionales o OCESA (tabla a.5 y mapa A.21), una característica que ha diferenciado a este de otros centros deportivos construidos en la Ciudad de México a través del tiempo<sup>64</sup>. De forma que, cuando se llevan a cabo eventos masivos en una de las instalaciones de la Ciudad Deportiva, una o más fracciones del mismo pueden entrar en interacción a través del uso de sus respectivos equipamientos, como las estaciones del metro o los estacionamientos. Así, la versatilidad de diversas instalaciones en este complejo deportivo es una característica que motiva su apropiación física y simbólica.

En lo que respecta a los otros cuatro escenarios de la Ciudad Deportiva que cuentan con la capacidad para albergar espectáculos masivos como el Estadio Jesús Martínez Palillo, la Sala de Armas Fernando Montes de Oca, el Velódromo Olímpico Agustín Melgar y el Estadio de Béisbol Alejandro Aguilar Reyes Fray Nano; estos son operados por los gobiernos delegacionales, lo que ha propiciado que se han pocos los eventos masivos que ahí se realizan como espectáculos deportivos y artísticos, ferias comerciales, convenciones religiosas, sindicales y de política partidaria, así como

<sup>64</sup> En la actualidad en la Ciudad de México y su zona metropolitana se ubican 104 unidades y centros deportivos administrados por distintas dependencias del gobierno federal, así como por los gobiernos delegacionales y municipales.

ceremonias de diputados, del gobierno federal, distrital y delegacional. Además que estos escenarios albergan diversas escuelas técnico-deportivas auspiciadas por los propios gobiernos delegacionales de disciplinas como: ciclismo, béisbol, halterofilia, karate-do, kung-fu, lima-lama y lucha olímpica, entre otros.

De estos cuatro escenarios cabe destacar dos por el tipo de espectáculos masivos que han llegado a albergar, estos son el Velódromo Olímpico Agustín Melgar administrado por la Delegación Venustiano Carranza y la Sala de Armas Fernando Montes de Oca administrado por la Delegación Iztacalco. En la última década en el Velódromo Olímpico se han celebrado partidos de fútbol americano semiprofesional, copas mundiales de ciclismo, eventos del Teletón, mientras que en la Sala de Armas destacan algunas funciones de lucha libre y circo, conciertos de musical tropical y grupera, exposiciones sobre erotismo y sexo, así como la fiesta de celebración de los 50 años de la Ciudad Deportiva. Esta situación contrasta con lo hecho por CIE en la Ciudad Deportiva. En la actualidad CIE a través de su filial OCESA, se encarga de la operación de 10 centros de espectáculos distribuidos en la república mexicana, los cuales cuentan con una capacidad acumulada para 497,417 espectadores. Tres de estos 10 escenarios se ubican en la Ciudad Deportiva: el Foro Sol, el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Palacio de los Deportes que en conjunto suman un total de 423,500 espectadores, el 85.14% de la capacidad total asistentes que puede manejar la empresa, de ahí la importancia de estos escenarios para la empresa y el tipo de espectáculos que se efectúan en estos.

En estos escenarios OCESA realiza eventos religiosos, congresos, convenciones, conferencias, ferias comerciales y del empleo, en colaboración con cámaras de industriales y comerciales, partidos políticos, asociaciones religiosas, así como con el Gobierno del Distrito Federal, pero también conciertos de artistas mexicanos e internacionales, bailes, festivales, exposiciones, ferias, eventos deportivos y circenses, sólo por mencionar los más solicitados. OCESA tiene la capacidad de ofrecer en estos inmuebles eventos que pueden ir desde 500 hasta los 350,000 asistentes, debido a que cuenta con la infraestructura necesaria para producir simultáneamente espectáculos de diversos tipos, dentro y fuera de ellos, sin sacrificar en ningún momento la calidad y servicio al público.

En el 2004 CIE presento una variedad de espectáculos que congregaron más de 4,000,000 de asistentes lo que represento una venta total de 700 mil boletos en sus conciertos internacionales de diferentes géneros musicales como rock, pop, metal, punk, electrónico, espectáculos deportivos y eventos especiales. De este número de asistentes casi un millón (el 25%) correspondieron a conciertos de música pop, de los cuales el 13.93% (139,334 espectadores) correspondieron a 11 conciertos realizados en el Palacio de los Deportes, mientras que otro 6.15% (61,460 espectadores) pertenecen a un concierto realizado en el Foro Sol.

Por su parte, en el mismo 2004 las Ferias Populares con 2,051,000 asistentes aportaron el 51.28%, del total congregado por CIE, de los cuales la Feria de la de la Ciudad de México (realizada en el Palacio de los Deportes), la del Caballo en Texcoco y la de Pachuca aportaron una afluencia fue de 1,200,000 (el 30%), 436,000 (el 10.9%), y 415,000 (el 10.38%) asistentes respectivamente. Este dato es una muestra de la importancia de la Feria de la Ciudad de México dentro de los espectáculos recreativos realizados por OCESA, que también realiza en el Palacio de los Deportes otros eventos

masivos como la Expo-Sex and Entertainment, y el Festival del Terror. De estos es la Feria de la Ciudad de México el de mayor relevancia, tanto por el número de espectadores, como por sus dimensiones (ya que abarca el interior del Palacio de los Deportes y  $\frac{3}{4}$  partes de sus explanadas), por su duración (más de dos semanas a lo largo de 15 años) y por la variedad de espectáculos que se ofrecen, que van desde teatro y conciertos musicales hasta lucha libre, los cuales se presentan intercalados dentro de una variedad de juegos mecánicos, *stands* comerciales y diversas atracciones y juegos recreativos propios de una feria.

En ese mismo año de 2004 los eventos automovilísticos realizados en el Autódromo Hermanos Rodríguez representaron el 15% del total, unos 600,000 aficionados. De entre estos eventos destacaba el Gran Premio de la Ciudad de México de la Champ Car World Series, un espectáculo del automovilismo deportivo que con sus más de 350 000 asistentes reunidos en tres días en el 2003 se convirtió en el evento deportivo más grande de la Ciudad Deportiva y de México. Pero, las carreras de autos no son los únicos espectáculos deportivos organizados por OCESA en la Ciudad Deportiva, también están los de partidos de béisbol y fútbol americano en el Foro Sol; y las funciones de lucha libre, partidos de básquetbol y fútbol de salón, así como competencias de deportes extremos realizados el Palacio de los Deportes.

Cabe aclarar que estos espectáculos deportivos abarcan ligas y empresas nacionales y extranjeras. Las carreras de automóviles han sido de seriales nacionales como el Desafío Corona, la Copa Corona, o los Arrancones, o seriales internacionales como la GRAN AM, la NASCAR Bush, y Champ Car; los partidos de béisbol son del equipo Diablos Rojos del México de la Liga Mexicana de Béisbol (LMB), de las selecciones nacionales de México, Cuba, Australia y Sudafrica (integrantes del Grupo B del Clásico Mundial de Béisbol) e incluso partidos de exhibición de las Ligas Mayores de Béisbol (MLB); los partidos de fútbol americano han sido de los equipos Águilas Blancas y Burros Blancos del Instituto Politécnico Nacional (IPN) de la Organización Nacional Estudiantil (ONEFA); los partidos de básquetbol han sido de exhibición y de temporada regular de la Asociación Nacional de Básquetbol (NBA), de los Harlem Globetrotters y de la Selección Mexicana de Básquetbol (como los pertenecientes al Premundial de Básquetbol de 2009); las funciones de lucha han sido nacionales e internacionales, estas últimas realizadas con la empresa World Wrestling Entertainment (WWE); las competencias de juegos extremos son denominadas X Games México y se realizan en colaboración con Entertainment and Sports Programming Network (ESPN), por mencionar algunos casos representativos.

Otro dato relevante ocurrió en el 2002 cuando CIE a través de su filial OCESA presentó más de 100 conciertos de artistas anglosajones al año donde asistieron más de un millón de espectadores, convirtiendo a partir de entonces a CIE en la mayor empresa de entretenimiento dentro de este rubro en Latinoamérica, un lugar para el cual el Palacio de los Deportes contribuyó con 30,000 espectadores que asistieron a tres conciertos de Peter Gabriel y 6,000 más del concierto de Pat Metheny Group, por mencionar algunos. Para el 2005 un total de 3,437,480 espectadores asistieron en México a diversos conciertos que convirtieron a CIE en la empresa de entretenimiento más importante de América Latina. De este total los conciertos musicales realizados en el Palacio de los Deportes contribuyeron con 541,250 espectadores, el 15.74% (tabla a.6).

**Tabla a.6 Espectáculos musicales en la Ciudad Deportiva organizados por OCESA durante el 2005.**

Fechas (mes/días)	Nombre del espectáculo o del artista	Nombre del Escenario	Número de asistentes
9 de febrero	Marylin Manson y Papa Roach (rock gótico)	Palacio de los Deportes	17,500
4 de marzo	Lenny Kravitz (funk rock)	Palacio de los Deportes	17,500
7 de abril	Placebo (rock en español)	Palacio de los Deportes	10,700
10 de abril	Carlos Santana (rock en español)	Palacio de los Deportes	16,500
16 de abril	Festival Vive Latino (rock en español)	Foro Sol	70,000
10 de mayo	Audioslave (rock alternativo)	Palacio de los Deportes	15,000
14 de mayo	White Stripes (rock alternativo)	Palacio de los Deportes	7,000
27, 28, 29 de mayo	RBD (pop en español)	Palacio de los Deportes	50,000
2 de junio	Nine Inch Nails (industrial)	Palacio de los Deportes	11,500
1 y 2 de julio	Alejandro Fernández (ranchera)	Palacio de los Deportes	40,000
16 de julio	Cuarta Generación de la Academia (pop en español)	Palacio de los Deportes	16,000
5 de agosto	Garbage (rock metálico)	Palacio de los Deportes	7,000
25, 26 y 28 de agosto	RBD (pop en español)	Palacio de los Deportes	66,500
3 de septiembre	Judas Priest (rock alternativo)	Palacio de los Deportes	16,500
6 de septiembre	Moby (electrónico)	Palacio de los Deportes	14,500
8 de octubre	Live and Louder Rock Fest con Nightwish, Therion, Overkill, 69 Eyes, Rage y Poison the well (rock metálico)	Palacio de los Deportes	8,000
13 de octubre	Avril Lavigne (rock alternativo)	Palacio de los Deportes	18,000
21 de octubre	Weezer (rock alternativo)	Palacio de los Deportes	5,000
22 de octubre	Interpol (rock alternativo)	Palacio de los Deportes	13,000
21 de octubre	Good Charlotte (slam)	Palacio de los Deportes	7,300
24 de octubre	Simple Plan (rock alternativo)	Palacio de los Deportes	11,000
29 de octubre	Moderatto (rock en español)	Palacio de los Deportes	9,000
19 de noviembre	Festival Creamfields	Pabellón Este del Palacio de los Deportes	7,200
20 de noviembre	Voces Con Causa: Kumbia Kings, Jaguares, Maná e Intocable (rock en español y grupero)	Foro Sol	42,000
30 de noviembre	Bauhaus (dark, punk y rock)	Palacio de los Deportes	4,500
9 y 10 de diciembre	Eddie Vedder y compañía (rock alternativo)	Palacio de los Deportes	40,000
	<b>TOTAL</b>		<b>541,250</b>

Fuente: Compañía Interamericana de Entretenimiento (CIE) *Más de 3 millones de espectadores.* [www.cie.com.mx](http://www.cie.com.mx)

Dentro de todos estos espectáculos musicales destaca el Festival Vive Latino que reunió en dos días a más de 70,000 asistentes en el Foro Sol (el 2.04%), nunca en México se habían vendido tantos boletos para un sólo evento masivo de rock en español, lo que aunado al saldo blanco y los comentarios positivos de los asistentes marcaron la pauta de lo que un concierto masivo debía ser, al congregarse a las bandas más importantes de rock en español de México e Hispanoamérica, que consolidaron a este festival como el más importante de su tipo, tanto por el número de espectadores como por la calidad y cantidad de grupos musicales que se presentan desde esa edición. Por su parte, el Foro Sol a recibido a lo largo de 15 años en 3,200,000 asistentes que lo convierten en el centro de espectáculos más importante de la Ciudad Deportiva.

### **3.3.5.-Personalización y ciudad espectáculo.**

Otro aspecto de su diseño urbano-arquitectónico que determina las características espaciales de la Ciudad Deportiva es la personalización que es la capacidad de este lugar para que los ciudadanos que habitan el entorno urbano inmediato y los usuarios en general, puedan imprimir su sello propio. En este caso tal vez este no sea un aspecto tan representativo como los anteriores, debido a su carácter público que limita este tipo de formas de apropiación física y al diseño funcional de este complejo deportivo. Esto se debe a que sus características espaciales están diseñadas bajo dos concepciones funcionalistas: una basada en el hombre tipo y otra en la ciudad espectáculo. La

concepción del hombre-tipo concebía al hombre idéntico en todas las culturas y latitudes, debido a esto las características individuales de los elementos urbanos y arquitectónicos de la Ciudad Deportiva están diseñados sin considerar las características de la cultura y sociedad del México de mediados del siglo XX. Con algunas excepciones (como el Palacio de los Deportes y otros grandes escenarios masivos), los elementos urbanos y arquitectónicos que existen en la Ciudad Deportiva, no son tan diferentes de otros elementos similares que bien podrían estar ubicados en otras partes del mundo.

Por su parte, la concepción de la ciudad espectáculo propugnaba la creación de espacios urbanos libres de todo sentimentalismo con respecto al legado estético del pasado, es decir, al diseñar los elementos urbanos y arquitectónicos bajo esta concepción es necesario eliminar todo detalle anecdótico en beneficio de formas sencillas, desnudas, en las que la mirada no tropiece con ninguna particularidad que remita a culturas o épocas anteriores. De forma que los elementos urbanos y arquitectónicos que actualmente existen en la Ciudad Deportiva, no facilitan a los propios ciudadanos dejar su sello propio, más allá de algunas huellas de apropiación clandestinas como el graffiti ó toleradas como los altares de la Virgen de Guadalupe que se presenta en algunos sitios de este complejo deportivo.

Pero, tal vez no sean los usuarios, los actores que dejan su sello con más impacto en la Ciudad Deportiva, sino los industriales del entretenimiento, encabezados por CIE. Estos han transformado en las últimas dos décadas a distintos fragmentos de este complejo deportivo de una ciudad espectáculo a una ciudad del espectáculo en el sentido que lo utiliza Carlos García Vázquez (2004:78), es decir, como un espacio urbano que se presenta con un universo de luces y colores durante la celebración de diversos eventos masivos. Las instalaciones de esta ciudad del espectáculo encierran un interior protegido del exterior, demostrando una gran indiferencia hacia la ciudad que no pretende transformar. Por lo que, parecería que en el interior se vive una experiencia hiperreal (que duplica la realidad, pero que ha sido vaciada de cualquier significado profundo), accesible con una creciente sofisticación tecnológica que colma las expectativas de los ciudadanos por experimentar sensaciones fuertes.

Según García Vázquez (2004:84-85) este tipo de espacios se han puesto en venta para competir con otros espacios de la ciudad y del mundo mediante tres estrategias: la especialización, la celebración de grandes eventos y la publicidad. Estrategias que se manifiestan en la Ciudad Deportiva de alguna u otra forma. La industria del entretenimiento ha especializado a este complejo deportivo en un lugar del espectáculo y el entretenimiento masivo en la Ciudad de México, ningún otro lugar en la Ciudad de México y del país concentra tantos escenarios con la capacidad de espectadores que existen en ese lugar, ni con el número de eventos que se realizan al año en ellos, entre los que destacan los relacionados con el rock.

La celebración de grandes eventos es una táctica que tal vez no ha sido explotada del todo, más allá de los Juegos Olímpicos que se celebraron en diversas instalaciones de la Ciudad Deportiva, (y que no han sido aprovechados por los gobiernos locales o nacionales para promover la importancia de la práctica deportiva en esta parte de la ciudad). Actualmente CIE ha promovido la celebración de grandes eventos de nivel internacional en este complejo deportivo entre los que destacan el Gran Premio de la Ciudad de México de la Serie Mundial Cart (el espectáculo deportivo de

mayor asistencia en la Ciudad de México y el país), el Festival Vive Latino (el festival de rock más grande de Iberoamérica y uno de los 10 mejores del mundo), la Feria de la Ciudad de México (la feria popular más grande de la Ciudad de México), la Entrega de los Premios MTV Latino (que es la mayor concentración de artistas latinos de fama internacional en todo el mundo), los partidos del Grupo B del Clásico Mundial de Béisbol (el torneo de selecciones nacionales de béisbol más importante del mundo), el Premundial de Básquetbol de las Américas (uno de los torneos de selecciones nacionales más importante del continente), por mencionar algunos de los casos más representativos.

Por último, la publicidad se manifiesta en la adjudicación del nombre del principal foro de espectáculos a una marca de la Cervecería Cuauhtémoc: la cerveza Sol, de ahí el nombre de Foro Sol que tiene hoy en día; pero también se muestra en los comerciales donde se promocionan los eventos realizados en la Ciudad Deportiva por CIE, los cuales pueden ser vistos y escuchados en radio, televisión, pantallas gigantes y anuncios espectaculares instalados en las principales vialidades de la Ciudad de México. Entre estas acciones destaca la publicidad rotativa en los estadios administrados por OCESA, donde juegan los equipos profesionales de fútbol de la Primera División, la publicidad que se instala en varios aeropuertos del país y sobre todo en la construcción de puentes peatonales sin costo alguno para los gobiernos, a cambio de administrar la publicidad que se coloca en ellos.

Estas tres tácticas han puesto a competir a los escenarios de la Ciudad Deportiva con otros centros del espectáculo a nivel nacional e internacional, los cuales se han convertido en el centro de operaciones de CIE, cuya filiales OCESA y Ticket Master, tienen su base de operaciones en este espacio, el cual se ha convertido en el principal complejo de entretenimiento de CIE<sup>65</sup>, empresa fundada por Alejandro Soberón Kuri en 1990, (precisamente con la concesión del Palacio de los Deportes), la cual es considerada como la empresa más importante en organización de espectáculos y eventos en vivo de habla hispana<sup>66</sup>, con casi 20 años de experiencia. Sus negocios abarcan la organización de espectáculos en vivo en México y América Latina, como: conciertos, obras de teatro, ferias, exposiciones y eventos deportivos, así como la venta

---

<sup>65</sup> En 1990 CIE inició sus operaciones a través de su hoy subsidiaria, Operadora de Centros de Espectáculos, S.A. de C.V. ("OCESA"), empresa promotora de eventos de entretenimiento en vivo y operadora que empezó a operar el Palacio de los Deportes de la Ciudad de México. En este centro de espectáculos inició la operación de venta de alimentos, bebidas y artículos promocionales, así como la comercialización de los patrocinios de sus eventos con otras compañías de gran tamaño. Esta operación inicial significó para 1995 la constitución de CIE con el objeto de abarcar todos los procesos que hacen posible la realización de un espectáculo desde la venta de boletos hasta el estacionamiento para el auto, pasando por la comercialización de los souvenirs. Actualmente CIE. Esta organizada en cinco divisiones: Entretenimiento, Comercial, Las Américas, Parques e Internacional. En 2002, se concretó la asociación entre CIE y Televisa para que ésta adquiriera el 40% de CIE Entretenimiento, quedando solo como competidoras en otros ramos como en los negocios de apuestas.

<sup>66</sup> Actualmente CIE cuenta con más de 13 mil empleados y opera los principales centros de diversión de la Ciudad de México: el Palacio de los Deportes, el Foro Sol, el Autódromo Hermanos Rodríguez (en la Ciudad Deportiva), los teatros Metropolitan y Blanquita, el Estadio Azul, el Hipódromo de las Américas, el Centro Banamex, el Centro Cultural Telmex, el Vive Cuervo Salón, el Foro Scotiabank, entre otros; además del Auditorio Coca Cola-Fundidora en Monterrey y otros escenarios a nivel latinoamericano en países como Brasil y Argentina. También cuenta con una oficina en Nueva York desde donde hace los contactos y hace las negociaciones necesarias para atraer espectáculos a México y América Latina. Cuenta con un convenio con Walt Disney Theatrical Worldwide, que le permite llevar obras de teatro de esta empresa México, España y Portugal (Díaz Favela, 2008:39).

de boletos a través de Ticketmaster. También se encarga de la venta de alimentos, bebidas y *souvenirs* diversos espectáculos.

Por lo anterior, podemos concluir que los tres escenarios más importantes de la Ciudad Deportiva utilizados para la realización de espectáculos masivos en vivo son el Autódromo Hermanos Rodríguez, el Foro Sol y el Palacio de los Deportes, todos ubicados en la Delegación Iztacalco y operados por OCESA, entidad privada que se encarga de organizar espectáculos de talla nacional e internacional, entre los que destacan respectivamente el Gran Premio de México de la Serie Champ Cart, el Festival Vive Latino y la Feria de la Ciudad de México, en cada uno de los escenarios antes mencionados. Sin embargo, no debemos olvidar a los escenarios del ocio, los cuales se ubican principalmente en el Centro Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI por el número de extensión territorial que abarcan y el número de asistentes que congregan, pero habrá que destacar que a pesar de no ser tan grandes, ni convocar a tantos asistentes los escenarios del ocio ubicados en el Centro Social y Deportivo Velódromo Olímpico Agustín Melgar, al no tener una relación directa con los escenarios de entretenimiento masivo más importantes controlados por OCESA, presentan unas características más constantes, que permiten una mejor contrastación con las características de estos últimos.

Hasta este punto, valdría la pena preguntarse ¿cuáles son las principales actividades relacionadas con el tiempo libre que realizan los usuarios de la Ciudad Deportiva? y ¿qué información puede ofrecer sobre la apropiación física y simbólica de este espacio? Para dar respuesta a estas interrogantes, habrá que reconocer que los usuarios que utilizan las instalaciones públicas y escenarios para actividades colectivas y eventos masivos en la Ciudad Deportiva son muy heterogéneos, no sólo por el lugar de donde proviene, sino por el tipo de edad e identidad que conforman, por lo que al momento de analizar los lugares significativos de la Ciudad Deportiva se tendrá que profundizar en las características de los mismos para entender las prácticas urbanas que despliegan sobre cada uno de estos y sobre el complejo deportivo en conjunto.

### **Conclusiones capitulares.**

Durante el desarrollo de este capítulo se pudo observar, como la Ciudad Deportiva puede ser entendida como un producto de su tiempo, en una época del país caracterizada la existencia de un Estado de Bienestar que intentaba hacer realidad los influjos de la pretendida modernidad mediante este tipo de megaproyectos, pero que al mismo tiempo ejercía un férreo control de las libertades y derechos ciudadanos. En este sentido, la Ciudad Deportiva tiene la particularidad de haber sido concebida a partir de un reclamo ciudadano, que demandaba espacios deportivos adecuados para una juventud que estaba en franco crecimiento; pero por las condiciones políticas que imperaban en el país la realización de este megaproyecto no tardó en pasar a manos del Estado que vio en este la oportunidad de crear un gran espacio público destinado a la recreación del cuerpo y el espíritu de la ciudadanía que contribuyera mediante sus grandes extensiones de áreas verdes a higienizar las insalubres condiciones del Oriente de la Ciudad de México.

Un espacio público que se insertó dentro de un proceso de construcción grandes complejos deportivos que había iniciado desde los primeros gobiernos posrevolucionarios, que veían en estos equipamientos la oportunidad de difundir los logros y alcances del régimen en turno, y que como la mayoría de sus antecesores fue diseñado de acuerdo a los parámetros de la funcionalidad, la cual proponía la separación



de la recreación del resto de la ciudad y había instaurado en el imaginario colectivo de la sociedad capitalina el sueño de construir una magna ciudad de los deportes que concentrara este tipo de actividades. Pero, el origen y destino de la Ciudad Deportiva siempre ha sido un camino sinuoso, incluso mucho antes de que fuera concebida, como lo constata las múltiples vicisitudes que tuvieron que pasar los habitantes del Pueblo de la Magdalena Mixhuca desde la época colonial, para conservar la propiedad de los mismos y hacer frente a los cambios ecológicos de un rampante proceso de modernización que terminaba con los últimos vestigios del pasado lacustre de la Ciudad de México.

Vicisitudes que no desaparecieron con la inauguración de la Ciudad Deportiva y que fueron perturbando cada vez más, el proceso de modernización de este espacio público, motivo por el cual no paso por un largo periodo de estabilidad, antes de que fuera transformada por la llegada de nuevos equipamientos educativos y deportivos que satisficieron los gustos y deseos de un sector de la ciudadanía y del presidente de la república en turno, quedando como testimonios de los alcances y logros de estos regímenes, así como de la primera etapa en el proceso de estructuración de la Ciudad Deportiva, que tuvo como pináculo la celebración de los Juegos Olímpicos del 1968 en los conjuntos olímpicos establecidos ahí, después de lo cual se termino esta época dorada donde la Ciudad Deportiva era vista como un espacio público importante para los intereses del Estado, y surgió un proceso de olvido y constante abandono que poco a poco fue minando la operatividad y mantenimiento de sus instalaciones deportivas y escenarios masivos, dejándolos a la deriva y transformando a este complejo deportivo en tierra de nadie.

Este proceso de desestructuración de la Ciudad Deportiva no logro tener un freno, sino hasta la llegada de el primer Gobierno de la Ciudad de México, elegido por la ciudadanía después de varias décadas, que abrió la puerta para implementar un proceso de rehabilitación de este complejo deportivo, después del cual el siguiente gobierno del Distrito Federal tomo la decisión de pasar el control administrativo de cada parte de la Ciudad Deportiva a las respectivas delegaciones donde estaba asentada, un acción de política pública que la fragmento política y administrativamente e incentivo el proceso de fragmentación, en un espacio ya de por sí fragmentado desde un inicio, por las grandes vialidades que pasaron a tomar el lugar de los ríos que cruzaban por este territorio, así como por el proceso de apropiación de espacios públicos por parte de otras dependencias del gobierno distrital ajenas al ámbito deportivo, ó a través de su concesión a la iniciativa privada que actualmente controla diversos campos deportivos y los más importantes escenarios masivos que existen en ella.

A partir de esta fragmentación político-administrativa cada delegación empezó a regir los destinos de gran parte de los espacios públicos de la Ciudad Deportiva que estaban bajo su jurisdicción, pero no es el único actor que tiene intereses involucrados dentro de distintos fragmentos de este complejo deportivo, también está el Gobierno del Distrito Federal, la CODEME y el gobierno federal entre otros, que controlan distintos lugares y complejos ahí, por lo que, el manejo administrativo de este espacio público resulta algo desigual, lo que se manifiesta en la implementación de procesos de rehabilitación en algunas partes, sin considerar los efectos que tendrán en todo el complejo deportivo; la falta de disponibilidad de recursos para hacer frente a los grandes retos que implica el mantenimiento de la misma y de los nuevos requerimientos de espacios demandados por los ciudadanos para la práctica deportiva y recreativa; así

como el diseño de programas de manejo con una jurisdicción restringida, por mencionar algunos de los importantes. Así mientras el Centro Deportivo Magdalena Siglo XXI guarda un proceso de mantenimiento y rehabilitación constante, este mismo proceso resulta intermitente y desigual en el Centro Social y Deportivo Velódromo Olímpico Agustín Melgar.

En la actualidad la Ciudad Deportiva enclavada dentro de un entorno urbano heterogéneo donde se conjugan subsistemas habitacionales, comerciales e industriales de carácter popular, con subsistemas habitacionales y comerciales de interés medio, que son comunicados a través de vialidades de nivel local, primario y sub-regional que aunadas al diseño de las trazas urbanas al interior y exterior de este complejo deportivo caracterizado por su reja perimetral, permiten una legibilidad de sus accesos, pero también una baja permeabilidad con respecto a las colonias que la rodean. Por lo anterior, existe un control en el acceso a la gran variedad de instalaciones destinadas a la recreación, el entretenimiento, la práctica y la formación de docentes en materia deportiva, algunas de las cuales cuentan con una gran versatilidad de uso, entre las que destacan las puertas 2 y 3, y la Explanada del Velódromo Olímpico, destinadas principalmente al ocio, pero que cuentan con una escasa personalización por parte de sus usuarios, así como los grandes escenarios destinados al entretenimiento masivo, entre los que destacan el Palacio de los Deportes, el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol, que han permitido a la iniciativa privada (encabezada por OCESA) moldear a la Ciudad Deportiva como una ciudad del espectáculo.

## **Capítulo IV. La dinámica del ocio en la Ciudad Deportiva.**

En este capítulo se abordó la interpretación de la vida cotidiana en la Ciudad Deportiva, a partir del análisis realizado a tres escenarios característicos del proceso de urbanización sociocultural del ocio que se da en la totalidad de este espacio público. Así, el análisis de casos particulares centrado en sus propiedades físico-espaciales y socioculturales permitió ver como el proceso de urbanización del ocio es dinamizado por estas. El primero de estos casos es la Puerta 3 caracterizada por la sociabilidad familiar que se da en un espacio público con un proceso de desarrollo que ha permitido la conformación lugares festivos y para la cultura del cuerpo sano. Un escenario lúdico y de adiestramiento rodeado por la naturaleza, donde interactúan diversos actores a través de reglas donde predomina la convivencia familiar que permite desplegar una dinámica de las prácticas urbanas basada en las fiestas infantiles, el adiestramiento deportivo y el recreo colectivo.

El segundo de estos casos es la Explanada del Velódromo Olímpico caracterizada por la sociabilidad colectiva que se da en un espacio público con un proceso de génesis y transformación que vio pasar su época de gloria para entrar en etapa de subutilización en un escenario fragmentado entre los lugares destinados a los servicios y los destinados a la recreación, donde interactúan diversos actores a través de reglas donde predomina el esparcimiento colectivo que permite desplegar una dinámica de las prácticas urbanas basada en los servicios gubernamentales, distintas disciplinas deportivas, ferias populares y eventos masivos. El tercero de estos casos es la Puerta 2 caracterizada por la sociabilidad juvenil que se da en un espacio público con un proceso de desarrollo que ha permitido la coexistencia y la competencia. Un escenario deportivo y de recreo, donde interactúan diversos actores a través de reglas donde predomina la convivencia juvenil que permite desplegar una dinámica de las prácticas urbanas basada en las distintas disciplinas deportivas que tienen lugar ahí.

#### **4.1.-La Puerta 3 y la sociabilidad familiar.**

##### ***4.1.1.-Origen y desarrollo de un espacio para la fiesta y el cultivo del cuerpo.***

En la fracción Norte de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, como parte del Deportivo Velódromo Olímpico Agustín Melgar, administrado por la Delegación Venustiano Carranza, se encuentra uno de los espacios públicos más característicos de este complejo deportivo, la Puerta 3, que con el paso de los años se ha convertido en un espacio de sociabilidad tradicional, al ser el punto de encuentro de familias y otros tipos de ciudadanos que buscan un momento de esparcimiento, diversión, asolamiento y convivencia. Cuando la Ciudad Deportiva fue creada en 1958, este espacio fue diseñado en torno a una alberca olímpica al descubierto, destinada a dar servicio al público en general como una escuela técnico deportiva para la enseñanza de la natación. Una instalación acuática que desde su origen ha dado servicio principalmente a los ciudadanos que habita las colonias del entorno urbano como la Jardín Balbuena, para lo que contaba con unas gradas de concreto, unos baños vestidores para hombres y mujeres, una carpa para calentamiento y una casa de máquinas que contenía las calderas, las bombas y todo el equipo necesario para el funcionamiento de esta instalación deportiva.

Por su parte, el resto de la superficie que comprendía esta fracción de la Ciudad Deportiva fue habilitada como un área verde, en la cual se construyeron un baño público para hombres y mujeres, dos palapas de convivencia, un lago artificial con fuente, una

cancha de voleibol, cuatro bancas, nueve columpios, tres pasamanos, tres resbaladillas, quince sube y bajas, así como un caballo con argollas para gimnasia. Posteriormente se vio la necesidad de instalar una malla ciclónica para separar a la alberca olímpica, sus gradas, baños vestidores y su carpa del resto de las instalaciones de la Puerta 3, con el objeto de controlar el acceso a la escuela de natación, sin tener que suprimir el acceso a las áreas verdes que la rodeaban. Esta operación permitió que estas áreas verdes se convirtieran en uno de los espacios de sociabilidad más importantes de la Ciudad Deportiva, debido a su ubicación, el tipo de equipamiento con que contaba, sus amplias áreas verdes, su tranquilidad y su seguridad.

Así, su ubicación le permitía por una parte, estar cerca de las amplias zonas habitacionales de la colonia Jardín Balbuena, factor que aunado a la escasez de otros espacios públicos que contarán con el equipamiento adecuado para estimular la sociabilidad y el esparcimiento infantil en los alrededores, le premitía tener una población cautiva que acudía cotidianamente a hacer uso de sus instalaciones; y por la otra, tener la ventaja de estar aislada del resto de las instalaciones de la Ciudad Deportiva, lo que le permitía conformar un ambiente cultural más familiar e infantil que contaba con una amplia seguridad debido a su cerca perimetral, que permitía que los padres dejaran jugar a sus niños en sus amplias áreas verdes, sin el peligro de que se cruzaran vialidades como el Viaducto Río de la Piedad que se encuentra a un costado de la misma Puerta 3.

Estas características permitieron con el paso del tiempo este espacio público también fuera usado como un espacio tradicional para la celebración de fiestas infantiles de los ciudadanos de la zona, así como, el lugar de reunión de un grupo de *boys scouts*. Pero al igual que en otras fracciones de la Ciudad Deportiva, espacio público fue cayo en un proceso de descuido y abandono por parte de sus administradores. Muestra de esto fue que a los pocos años la fuente se descompuso debido los asentamiento del terreno que rompieron las tuberías de drenaje y agua, por lo que dejó de funcionar para siempre; los juegos infantiles empezaron a deteriorarse por el uso constante que tuvieron a través de los años y como ocurrió con la mayor parte de las instalaciones de la Ciudad Deportiva pertenecientes a la Delegación Venustiano Carranza, esta no fue incluida dentro de los espacios públicos remodelados durante el proceso de rehabilitación realizado por el Gobierno del Distrito Federal en el 2000.

No fue sino hasta finales del 2000, cuando la fracción de Norte de la Ciudad Deportiva pasó a ser administrada por la Delegación Venustiano Carranza, que se presentó la oportunidad de hacer algunas remodelaciones en la Puerta 3, promovidas por la delegada Guadalupe Morales. Como parte de estas remodelaciones se cambió la maquinaria de la casa de máquinas, se cercó el perímetro que la rodeaba con una malla ciclónica; se construyó un andador techado que unían a los baños vestidores con la alberca olímpica y la carpa; se techó la propia alberca olímpica y se cambió la malla ciclónica que la cercaba por una cerca de tabique y metal, aunque estas acciones tuvieron el inconveniente de dejar aislada la grada de concreto que fue incluida dentro del perímetro de la nueva cerca, pero fuera del techo de la alberca, separada por una cancelería de aluminio.

En lo que respecta a los espacios de sociabilidad se cambiaron y repararon los juegos infantiles; se remodelaron las palapas de convivencia y los baños públicos; y se quitó la fuente y el lago artificial, los cuales se transformaron en una zona para eventos

y juegos al aire libre, entre los que destacan las exposiciones caninas que se han celebrado ahí en años recientes. Para el 2003 con el cambio de administración en el gobierno delegacional que paso a manos de la delegada Ruth Sabaleta, se presento otra oportunidad para iniciar un nuevo proceso de rehabilitación donde se construyo un kiosco para la venta de tortas, jugos y licuados, y se permitió la instalación de dos puestos de venta de ropa y artículos para la natación, también se permitió que la explanada de acceso fuera utilizada como estacionamiento público y se remodelo la entrada principal.

Foto b1. Puerta de acceso sobre la calle Luis de la Rosa.



A estas remodelaciones se le sumo en el 2005, la colocación de protecciones de alambre de púas alrededor de la barda perimetral de la Puerta 3, para impedir el acceso a este espacio público durante la noche, debido a que la falta de iluminación en la mayor parte de esta fracción de la Ciudad Deportiva, había propiciado que fuera usada para tirar los cadáveres de los indigentes asesinados en la zona. Por esta época se abrió una puerta de acceso (foto b1) en la colindancia de la Puerta 3 con la calle Luis de la Rosa para que los vendedores del tianguis sobre ruedas que se coloca todos los sábados desde hace 15 años en esta vía de comunicación, tuvieran acceso directo no sólo a los baños públicos que se encuentran dentro, sino a los juegos infantiles que son usados por sus hijos.

A estas actividades se le ha sumado las de acordonamiento físico realizadas en el domo de calentamiento de la alberca, rehabilitado como Domo Gym Phantom. Una escuela técnico deportiva inaugurada el 21 de mayo de 2007 dirigida por el luchador profesional y Presidente de la Honorable Comisión de Lucha Libre Profesional del Distrito Federal conocido como el Fantasma<sup>67</sup>, quien trabajo a marchas forzadas para lograr su objetivo: abrir su propio gimnasio, el cual consiguió gracias al apoyo otorgado por Julio Cesar Moreno, delegado de Venustiano Carranza en ese momento, que tenía a sus cargo, la administración del domo de calentamiento de la Puerta 3, como parte las instalaciones del Centro Social y Deportivo Velódromo Olímpico Agustín Melgar, donde también se encuentran las oficinas de la comisión de lucha capitalina (asentadas en el Velódromo Olímpico).

Desde la entrada en funciones Julio Cesar Moreno dentro del gobierno delegacional, este busco aplicar una nueva política pública basada en su “Programa de Rescate de Espacios Públicos” y el “Programa Cultura Viva”, creados por su administración para mejorar la calidad de vida de los habitantes de la demarcación, a través del combate a la delincuencia y el mejoramiento urbano. De forma que la unión

---

<sup>67</sup> El Fantasma es un reconocido luchador profesional y profesor de esta disciplina, el cual se inicio en la Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL), donde disputó campeonatos, cabelleras y mascararas, enfrentándose a los mejores luchadores de su tiempo, como Alfonso Dantes, Satánico, Sangre Chicana, El Faraón, entre otros. Después se fue a luchar al Pavillón Azteca, donde se enfrentó al Ángel Blanco, Dr. Wagner, TNT, etc. Posteriormente estuvo en el Toreo de Cuatro Caminos donde tuvo muy buenas temporadas. Más tarde toma la decisión de irse a Triple A para después integrarse a Promo Azteca. Actualmente es un luchador independiente. No puede luchar en el Distrito Federal por ser presidente de la Comisión de Lucha Libre Profesional del Distrito Federal, pero lucha en el interior de la república y parte del extranjero.

del objetivo personal del luchador el Fantasma con el del nuevo gobierno delegacional era muy conveniente para ambas partes y así se concretó la concesión de esta instalación que tiene desde su inauguración la misión de ofrecer al público en general otro lugar donde poder practicar este tipo de disciplinas deportivas bajo, la supervisión de profesores especializados, así como inculcarle a los ciudadanos y en especial a la juventud, el hábito del deporte. Una misión que ha cumplido con éxito, este gimnasio especializado en el acondicionamiento físico y lucha desde el día de su inauguración, como se refleja en el aumento de la inscripción de público en general, entre los que se encuentran destacados luchadores profesionales como los Hermanos Dinamita, Hijo del Fantasma, Súper Can, Can Star, etc.

Para el 2008 se rehabilitaron los baños vestidores y el equipo hidroneumático ubicado en la casa de máquinas de la Puerta 3, acciones que formaron parte del programa de mejoramiento urbano y de apoyo al deporte emprendido por el gobierno delegacional, en conjunto con la demolición y reconstrucción de los baños públicos para hombres y mujeres en la Puerta 2 del mismo Centro Social y Deportivo Velódromo Olímpico Agustín Melgar y la construcción de nuevos módulos sanitarios y la instalación de duela en las canchas de básquetbol de la Puerta 1 del Centro Social y Deportivo Moctezuma. Para hacer estas obras de rehabilitación el gobierno delegacional hizo fuertes inversiones económicas que en el caso de las emprendidas en la Puerta 2 y la Puerta 3 tuvieron un costo de 2,612,175 pesos. Estas transformaciones unidas al incremento de la seguridad desde el 2000, han permitido que la Puerta 3 siga siendo usada en la actualidad como un espacio destinado para la sociabilidad y el ocio familiar en la Ciudad Deportiva, ya que no sólo prácticas como la de la natación, los juegos infantiles, y los *boys scouts* se siguen conservando, sino que se ha incrementado su uso para la realización de fiestas, celebraciones y convivios familiares, a las cuales se ha sumado las actividades vinculadas al acondicionamiento físico y la lucha.

#### **4.1.2.-Un escenario lúdico y de adiestramiento.**

Foto b.2. Acceso principal de la Puerta 2.



Foto b.3. Kiosco y puesto de ropa en la Puerta 3.



La Puerta 3 se ubica en Norte de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, en la colonia Jardín Balbuena a un costado del Módulo Velódromo de Expedición de Licencia, y el Estacionamiento de Patrullas y Motopatrullas de la Policía Preventiva del GDF. En el entorno urbano inmediato a esta fracción de la Ciudad Deportiva (plano B.1) también se encuentran lugares como el Velódromo Olímpico Agustín Melgar y la Estación Velódromo de la Línea 9 del STC, así como la Unidad ISSSTE 5, la Planta Potabilizadora de Agua Balbuena y las casas habitación de interés medio de la colonia Jardín Balbuena. La Puerta 3 está rodeada por una vialidad primaria como el Viaducto Río de la Piedad y dos vialidades secundarias como las calles Genaro García y Luis de la Rosa. Lo que le permite tener una vía de acceso vehicular principal y dos vías vehiculares de tránsito local (principalmente), que no imposibilitan el tránsito peatonal rumbo a esta fracción de la Ciudad Deportiva.

El acceso principal de la Puerta 3 (foto b.2) está enmarcado por un pórtico de ocho metros de largo y seis metros de altura, muy característico de esta fracción de la Ciudad Deportiva, ya que es el único acceso de todo el complejo deportivo que cuenta con este tipo de elemento arquitectónico, el cual conserva desde el año de 1958, año de su inauguración. A un costado del pórtico se localiza la caseta de vigilancia, después de la cual se extiende un estacionamiento que comunica a los baños vestidores, la casa de máquinas y al espacio de sociabilidad. Dentro del área del estacionamiento se ubican dos jardineras cerca de la casa de máquinas, frente a la cual se localiza un jardín cercado con malla ciclónica, que cuenta con árboles, magueyes y dos bancas donde los vigilantes de la Puerta 3 mantienen algunas gallinas. En el costado Sur del estacionamiento cerca de las entradas a los vestidores se encuentran dos puestos de ropa y artículos para natación y un kiosco de venta de tortas, jugos y licuados con un par de mesas con sus sillas (foto b.3), atrás del cual se encuentra un área ajardinada. Frente a esta área ajardinada se encuentra un depósito de basura, un pórtico (que sirve como estacionamiento techado), las instalaciones de la alberca y el domo.

Estas instalaciones están integradas por unos baños vestidores, para hombres y mujeres, que son comunicados a través de un vestíbulo con un andador techado que se dirige a la alberca techada y al domo. Las áreas verdes que rodean a la alberca techada y al domo se encuentran separadas del resto de la Puerta 3 por una cerca, dentro de estas áreas verdes se ubican unas gradas para espectadores, las cuales se encuentran fuera del área cubierta de la alberca y separada de esta por unos ventanales que rodean a la misma. La alberca es de tipo olímpico de 50 metros de largo y 10 carriles y alberga a una escuela técnico deportiva de natación, mientras que el domo es una gran carpa de lona que alberga al Domo Gym Phantom, una escuela técnico deportiva donde se practican deportes como la lucha olímpica, pesas, box amateur, *aeróbics*, *spinning*, *tae-bo*, zumba y latino.

Foto b.4. Cancha de voleibol de la Puerta 3.



El espacio de sociabilidad de la Puerta 3 abarca el resto de este espacio público y esta integrado por seis zonas. La primera zona localizada atrás de la casa de máquinas está integrada por un estacionamiento, el cual además está rodeado por una bodega y una pequeña área verde con una banca. A un costado de esta área se localiza una cancha de voleibol (foto b.4), atrás de esta se encuentra otra área verde al fondo de la cual está ubicada otra banca. La segunda zona (foto b.5) esta ubicada entre la cancha de voleibol y la alberca, la cual comprende un área verde arbolada que cuenta con un caballo de gimnasia y un pasamanos.

Foto b.5. Espacio de sociabilidad a un costado de la cancha de voleibol.



La tercera zona esta ubicada detrás de la alberca en el costado Este (foto b.6) y comprende un área verde con nueve sube y bajas, nueve columpios una resbaladilla y una palapa de convivencia con dos juegos de bancas. La cuarta zona está ubicada detrás de la alberca en el costado Oeste (foto b.7) y esta integrada por una amplia área verde con seis sube y bajas. La quinta zona esta localizada delante del área de juegos y exhibición (foto b.8) y comprende una área verde que



Foto b.6. Espacio de sociabilidad atrás de la alberca olímpica.



Foto b.7. Espacio de sociabilidad atrás de la alberca olímpica al fondo se observan los baños públicos para hombres y mujeres.



Foto b.8. Palapa a un costado del Área de Exhibición.



Foto b.9. Área de Exhibición al Aire Libre de la Puerta 3.



Foto b.10. Vendedores de ropa y artículos de natación en la Puerta 3.



cuenta con dos resbaladillas, una palapa de convivencia y los baños públicos para hombres y mujeres. Por último, tenemos la sexta zona integrada por el área de juegos y exhibición (foto b.9) ubicada al fondo de la Puerta 3, caracterizada por una explanada circular delimitada por un medio muro de concreto.

#### ***4.1.3.-Los actores y las reglas de la convivencia familiar.***

Los actores que están involucrados en la Puerta 3 se pueden subdividir en tres tipos diferentes. El primer tipo de actores esta integrado por todo el personal de la Delegación Venustiano Carranza que labora en esta parte de la Ciudad Deportiva, entre los que encontramos al personal de control y vigilancia (policías y veladores); el personal de limpieza y mantenimiento; los entrenadores de la alberca olímpica y los nutriólogos y entrenadores de la escuela técnica deportiva Domo *Gym Phantom*. El segundo tipo de actores está compuesto por los vendedores que expenden diversos alimentos y artículos a los usuarios de la Puerta 3. El primer tipo de vendedores son los que se encuentran dentro de la Puerta 3 como: los vendedores de ropa y artículos para natación (foto b.10), así como los vendedores del kiosco que aparte de comerciar con frituras, aguas y refrescos, preparan licuados, jugos y tortas. El segundo tipo de vendedores son los que se colocan durante las mañanas afuera del acceso principal de la Puerta 3 debajo el pórtico, dentro de estos se encuentran una vendedora de jugos y una vendedora de dulces; a estas se le suman una vendedora de quesadillas que se ubica en el cruce de las calles Luis de la Rosa y Genaro García a un costado de la Puerta 3.

El tercer tipo de actores está integrado por los usuarios de la Puerta 3. Entre estos actores encontramos los alumnos de la escuela de natación y sus padres de familia; los alumnos de la escuela técnica deportiva del domo; las familias que van a jugar a las áreas de juego cotidianamente; las familias (foto b.11) que acuden principalmente los fines de semana a realizar fiestas o días de campo; los ciudadanos que acuden los fines de semana a usar los baños públicos para hombres y mujeres o las áreas de juegos como los hijos de los vendedores del tianguis de los sábados; a los grupos que asisten a las celebraciones y

exhibiciones especiales, como los niños discapacitados convocados a celebrar el día del niño o los convocados a participar en las exhibiciones caninas y sobre todo los característicos *boy scouts* (foto b.12).

Foto b11. Familias el fin de semana en la Puerta3.



Foto b.12. Grupos de boy scouts en la Puerta 3.



Con el nombre de *boy scouts* se conoce en México y otros países del mundo a la organización de exploradores niños y niñas fundada en Inglaterra en 1908 por Roberto Baden Powell, quien con base en su experiencia en la guerra del sur de África, concibió la idea de fomentar una serie de actividades en niños y jóvenes que al mismo tiempo que estuviesen dedicadas a la formación del carácter de éstos, también les inculcaran hábitos físicos saludables y ciertas actividades manuales, que sirvieran de cauce propicio al deseo innato que existe en niños y adolescentes de servir a los demás. Todos los miembros de la organización están unidos por una promesa concebida en los siguientes términos: “Prometo por mi honor hacer cuanto de mí dependa por cumplir mis deberes para con Dios y para con mi patria, ser útil a mis semejantes en todo tiempo y obedecer siempre el código o ley *scout*”. Este código dice que el *scout* es honrado, leal, útil, amigable, cortés, bondadoso, obediente, alegre, económico, valiente, limpio y respetuoso. El lema de los *scouts* es “Siempre listo”. Su insignia es la flor de lis, cuyos tres pétalos simbolizan las tres partes de la promesa. Esta organización acepta a sus miembros sin distinción de religión, raza, clase social o nacionalidad.

Las actividades que realizan los *scouts* tienen como finalidad hacerlos capaces de superar cualquier emergencia y de hallarse pronto, corporal y espiritualmente, para cumplir con sus aspiraciones. Tales actividades se desarrollan de acuerdo con programas adaptados a las diferentes edades del muchacho. Con tal base existen tres grupos: el de los *lobatos*, que comprenden niños de siete a 10 años; el de los *scouts*, de 10 a 16, y el de los *rover scouts*, de 16 en adelante. Todos estos agrupados en patrullas de ocho a diez niños cada una, bajo la responsabilidad de un *rover scout*, que asume las funciones de jefe. Este procedimiento permite desarrollar en el niño sus facultades dirigentes y su sentido de responsabilidad. Las patrullas se agrupan, a su vez, en tropas de unos 32 *scouts* bajo la dirección de jefes adultos.

Un consejo nacional tiene a su cargo la dirección y orientación de las actividades en cada país, y éstas incluyen estudios de la naturaleza, deportes, trabajos manuales, primeros auxilios, etc. En excursiones y campamentos, los muchachos ponen en práctica los conocimientos adquiridos, y la vida en común que así hacen desarrolla en ellos sentimientos de sana camaradería. Existe una oficina internacional en Ottawa, Canadá, formada por todas las asociaciones nacionales asociadas, que coordina la marcha mundial del escultismo (nombre que se da en castellano a este movimiento) sin perjuicio de la independencia de cada una de dichas asociaciones nacionales. También existe el Consejo Interamericano de Escultismo, con sede en Cuba, destinado a vincular más estrechamente las asociaciones de *scouts* de América. Lo anterior, vincula al grupo

de los *boy scouts* que usa la Puerta 3 con una organización de mayores alcances con su propia historia, códigos y reglas a nivel internacional, convirtiendo a este en uno de los grupos de actores más característicos de este espacio de sociabilidad, toda una tradición vinculada con la historia de este fragmento de la Ciudad Deportiva, el cual usan cada sábado desde hace más de cuatro décadas.

La Puerta 3, es un espacio público que se mantiene abierto de las siete de la mañana a las siete de la noche de lunes a domingo, en el cual podemos distinguir dos tipos diferentes de dinámicas de las prácticas culturales que se desarrollan ahí, la primera desarrollada entre semana (de lunes a viernes) y otra durante el fin de semana (sábado y domingo). Entre semana predominan las actividades realizadas por los usuarios de la alberca olímpica y el domo. Por las mañanas se puede ver llegar a los trabajadores de la Puerta 3 como los vigilantes que llegan a tomar el siguiente turno, los trabajadores de limpieza y mantenimiento, los nutriólogos y los entrenadores de natación, lucha olímpica, pesas, box amateur, *aerobics*, *spinning*, *tae-bo*, zumba y latino.

Posteriormente, llegan los vendedores de artículos y ropa para natación, del kiosco y los vendedores ambulantes de jugos, dulces y quesadillas para abrir e instalar sus negocios, en espera de los primeros usuarios de la Puerta 3, de los trabajadores y usuarios del Modulo Velódromo, así como de los policías del Estacionamiento de Patrullas y Motopatrullas, que acuden a consumir a estos establecimientos al ser los más próximos a sus diferentes destinos. A estos le siguen los primeros usuarios de la alberca olímpica y el domo, que durante el resto del día acuden a estas escuelas que se ubican dentro de la Puerta 3 a recibir sus entrenamientos, de estos destacan los niños y niñas que acuden a practicar natación estos vienen acompañados de sus madres o algún otro familiar, que en algunos de los casos se quedan a esperar a que sus hijos terminen su clase de aproximadamente una hora. Aunque la mayoría de los niños acuden a la alberca a pie, existen algunos que llegan en automóvil, por lo que, los padres de familia acostumbran a pagar 15 pesos por un lugar de estacionamiento dentro de la Puerta 3.

Foto b.13. Familiares observando las actividades de la alberca olímpica en la Puerta 3.



Foto b.14. Niños acompañados de un familiar en la Puerta 3.



Estos esperan dentro de la Puerta 3, en tres sitios básicamente, el primero de ellos comprende el kiosco, el cual cuenta con mesas y sillas para atender a sus clientes, el segundo lugar es un jardín que se ubica a un costado del kiosco y el tercer lugar se ubica del otro lado de la alberca olímpica sobre las áreas verdes. En el caso de las madres que esperan dentro o a un costado del kiosco estas se quedan conversando entre sí, mientras esperan la salida de sus hijos, comportamiento que varía un poco con las madres (foto b.13) que esperan del otro lado de la alberca ya que estas mientras conversan entre sí, observan a través de la cerca y los cancelos que la separan de la alberca olímpica, a sus hijos que están recibiendo sus clases de natación. Otros usuarios característicos de los espacios de sociabilidad de la Puerta 3 durante la semana son los niños y niñas que vienen acompañados de algún familiar (foto b.14). Estos niños son principalmente de edades que varían entre los dos y seis años y se dedican



a pasar el tiempo en los diferentes juegos infantiles ubicados en las áreas verdes, mientras cuentan con la compañía y supervisión de su pariente. Estos usuarios comparten este espacio con algunos jóvenes y adultos que acuden solos o en parejas a realizar ejercicios de estiramiento y calentamiento a un costado del caballo de gimnasia.

Foto b.15. Tianguis de los sábados a un costado de la Puerta 3.



Foto b.16. Fiestas de cumpleaños en la Puerta 3.



Foto b.17. Convivios familiares en la Puerta 3.



Foto b.18. Celebración del día del niño en la Puerta 3.



En contraparte, los fines de semana los usuarios que acuden a las áreas de juego y convivencia de la Puerta 3 incrementan su asistencia, mientras que los usuarios relacionados con la alberca olímpica y el domo disminuyen su afluencia. Esto se debe a que la alberca sólo permanece abierta los sábados hasta el medio día, mientras que el resto de las instalaciones permanecen abiertas a la espera de recibir una mayor cantidad de usuarios, durante gran parte del sábado y el domingo. Entre estos usuarios están los comerciantes del tianguis sobre ruedas de los sábados (foto b.15) se les abre un acceso a la Puerta 3 ubicado a un costado del tianguis. A través de este acceso los comerciantes pueden acudir a los baños vestidores para hombres y mujeres que se encuentran dentro de la Puerta 3. Este acceso es un atajo que también permite que algunos hijos de los comerciantes y de los consumidores del tianguis se diviertan en los juegos infantiles de este espacio público mientras trabajan o acuden a comprar algunos artículos.

A estos ciudadanos se le suman las familias (mamá, papá, tíos, sobrinos, abuelos e hijos) que acuden a celebrar fiestas de cumpleaños (foto b.16), o convivios similares (foto b.17) o simplemente a pasar un día de campo que pueden durar varias horas del día. En algunos de estos eventos familiares se delimita un lugar del área verde mediante un cordón y un banderín, se sirve pastel, agua de sabores y comida, mientras que los niños usan los juegos infantiles o juegan con la pelota, ya sea fútbol o voleibol, mientras los adultos están conversando o tomando el sol tendidos en el pasto.

En el caso de las fiestas los usuarios tienen que pagar una cuota de 20 pesos a la administración de la Puerta 3, ubicada en las oficinas del Velódromo Agustín Melgar, esto les da derecho a utilizar una de las palapas de convivencia e ingresar todos los artículos y víveres para su fiesta o si así lo prefieren ingresar uno de los juegos inflables que se alquilan en la zona, además los propios encargados de la Puerta 3 pueden rentar sillas y mesas, en caso de que se lo soliciten. Paralelamente a estos convivios familiares, se realizan celebraciones especiales como la realizada para festejar

a los niños discapacitados que acuden al Velódromo Olímpico como parte del niño (foto b.18). En estas celebraciones similares a una quermés se sirven aguas de sabores y alimentos en las palapas de convivencia, se organizan concursos y actividades para los niños, mientras estos ocupan los juegos infantiles y el área de exhibición.

En esta área de exhibición localizada en el antiguo lago artificial se ha llevado concursos infantiles de las fiestas de cumpleaños y algunas exhibiciones caninas, principalmente de una asociación de criadores de la raza pastor alemán. En estas se muestran las destrezas, habilidades y el porte de distintos perros de esta raza que en compañía de sus dueños y ante la mirada de los jueces hacen el mejor esfuerzo para presentarse con porte y gallardía. Por último, tenemos a los *boy scouts* que tienen su punto de encuentro en la Puerta 3, estos se reúnen todos los sábados al medio día en las áreas verdes, ahí hacen sus juntas, ponen juegos, ejercicios y cantos, realizan ejercicios y entrenan las técnicas de exploración y rescate. Enseñan a los niños a convivir entre sí, el respeto mutuo y los valores de honradez y humanidad propia de los *scouts*. Pero la Puerta 3 no sólo es el sitio donde se organizan a las patrullas y actividades para los *lobatos*, *scouts* y *rover scouts*, también es el sitio donde se organizan las siguientes excursiones fuera de la Ciudad de México, así como el punto de partida para las mismas.

#### ***4.1.4.-La dinámica de las fiestas, el adiestramiento y el recreo.***

Para identificar la dinámica de las prácticas urbanas más representativas que tienen su origen en la Puerta 3, es necesario ver cuáles son los principales trayectos que toman los usuarios cuando usan este espacio público abierto, para ver cuáles son las actividades y lugares que complementan las actividades recreativas y de instrucción deportiva predominantes en este lugar. Así, podemos distinguir dos tipos diferentes de trayectos (plano B.2), unos que vinculan los diferentes lugares del interior y otros que vinculan a estos lugares con el exterior en una lógica de compatibilidades que opera a distinta escala. El primer tipo de trayectos agrupa aquellos desplazamientos donde se une en términos generales: casa/Puerta 3, es decir, los que utilizan los usuarios para llegar a la Puerta 3 provenientes de su casa y viceversa, los cuales estos pueden ser vehiculares y peatonales.

Los trayectos vehiculares provienen del interior de la Jardín Balbuena o la colonia Ignacio Zaragoza, principalmente. Cuando provienen del Oriente, toman la lateral del Viaducto Río de la Piedad dan vuelta hacia la derecha al terminar la Puerta 3 y se estacionan dentro de su estacionamiento o sobre la calle Genaro García. Si provienen del Poniente, toman la calle Luis de la Rosa y dan vuelta en el cruce con la calle Genaro García, para estacionarse sobre esta o en el estacionamiento de la Puerta 3. Pero, si provienen del Norte toman la calle Genaro García y dan vuelta en “u” al final de esta para llegar a estacionarse sobre esta vialidad o en el mismo estacionamiento. A la salida de la Puerta 3 los trayectos vehiculares toman la calle Genaro García en dirección hacia el Norte o toman hacia el Poniente sobre la calle Luis de la Rosa. Estos trayectos vehiculares unen: casa/estacionamientos/Puerta 3.

Si son trayectos peatonales, estos provienen principalmente de la calle Genaro García y Luis de la Rosa provenientes de las zonas habitacionales del Norte y el Poniente; de las oficinas de la Dirección General de Desarrollo Social de la Delegación Venustiano Carranza ubicadas del lado Poniente del Velódromo Olímpico o de la

Estación del Velódromo proveniente de otras partes de la ciudad. Un último trayecto de entrada es el que se toma los sábados para entrar en el acceso que se abre sobre la calle Luis de la Rosa este proviene del tianguis ubicado sobre esta misma calle o de la calle Genaro García. Los trayectos de salida peatonales vinculan a la Puerta 3 con la Estación Velódromo y las oficinas del Velódromo Olímpico hacia el Poniente. También se dirigen hacia el Poniente sobre la calle Luis de la Rosa en dirección de las zonas habitacionales de esta zona de la colonia Jardín Balbuena o hacia el Norte sobre la calle Genaro García en dirección hacia las zonas habitacionales de la misma colonia. En este tipo de trayectos se une: casa/Puerta 3, oficinas del Velódromo/Puerta 3, Estación Velódromo/Puerta 3.

Por su parte, los trayectos principales al interior de la Puerta 3 son cuatro. El primero se dirige de la entrada principal hacia la derecha en dirección hacia el kiosco, los puestos de ropa, los jardines de esta zona o la entrada a los baños vestidores, de ahí se dirigen hacia la alberca olímpica o el domo, desplazamiento donde se une principalmente: casa/kiosco/puestos de ropa/jardines, casa/kiosco/puestos de ropa/baños vestidores/alberca ó casa/kiosco/puestos de ropa/baños vestidores/domo. El segundo trayecto interior inicia en la entrada principal y de ahí parte en dirección hacia la izquierda para llegar a la caseta de vigilancia o rumbo hacia la casa de máquinas, en este se une: casa/oficinas del Velódromo/caseta de vigilancia ó casa/oficinas del Velódromo/casa de máquinas.

El tercer trayecto también inicia en la entrada principal y toma hacia la izquierda, pero cruza el estacionamiento, pasa entre la casa de máquinas y la alberca para llegar a las áreas recreativas, algunos se quedan cerca de la cancha de voleibol, pero la mayoría se dirigen en la zona del fondo, atrás de la alberca en dirección hacia las áreas de juegos infantiles o las palapas de convivencia, desplazamientos donde se une: casa/cancha de voleibol, casa/área de juegos infantiles ó casa/palapa de convivencia/área de juegos infantiles. El cuarto trayecto inicia en la entrada secundaria ubicada en Luis de la Rosa y se dirige directamente a los baños públicos o hacia las áreas de juegos infantiles, en este se une: casa/tianguis/baños públicos ó casa/tianguis/área de juegos infantiles/baños públicos.

Estos trayectos permiten identificar algunos de los lugares con actividades similares o distintas pero que en conjunto complementan las actividades de la propia Puerta 3 para conformar manchas culturales vinculando a los actores y prácticas de esta fracción de la Ciudad Deportiva con otros sitios de su entorno urbano. Dentro de estas manchas culturales encontramos aquellas que están estructuradas a partir de este espacio público, el cual se convierte en un ancla alrededor del cual se ubican comercios y puestos de ventas de alimentos, que complementan las actividades recreativas y deportivas que caracterizan a la Puerta 3. Así, es como entrelazan diversas áreas contiguas dentro del territorio ubicado en torno a la Puerta 3 donde coexisten manchas culturales del comercio al menudeo y de los servicios de ambulantes y de los *boy scouts*.

La mancha del comercio y de los servicios ambulantes (plano B.3) conecta por una parte a los estacionamientos, kiosco, puestos de artículos de natación, y comida de la Puerta 3, con las tiendas de abarrotes, puestos de periódicos, minisupers, puestos de dulces, bebidas y comida que se ubican en el entorno inmediato a esta, conformando una zona de servicios que atienden las necesidades de los usuarios de este espacio

público recreativo y de entrenamiento deportivo, convirtiéndose en puntos de encuentro frecuentes donde se pueden consumir dulces, chocolates, pan, frituras, refrescos, naranjadas, bebidas energéticas, comprar periódicos o revistas y cualquier otro producto envasado o empaquetado expedidos por estos negocios al menudeo, pero donde también se preparan jugos, quesadillas y tlacoyos. Por otra parte, también habrá que considerar algunos otros lugares provenientes de otras manchas culturales que se enlazan directa e indirectamente con las actividades de la Puerta 3, como el tianguis y las áreas de estacionamiento relacionados con este, cuyos asistentes realizan diversas actividades recreativas en la Puerta 3, pero donde también algunos de los usuarios de esta van a consumir algunos de los productos expedidos cada sábado en este mercado sobre ruedas.

La mancha de los *boy scouts* (plano B.4) conecta a las áreas recreativas de la Puerta 3, con el kiosco y el puesto de dulces y jugos que se colocan a la entrada de este espacio de sociabilidad y a su vez estos lugares se vinculan con las tiendas de abarrotes ubicadas en el cruce de la avenida del Taller y la calle Genaro García. Así, se conectan las actividades de entrenamiento, recreación y exploración de los *boy scouts* con el consumo de mercancía como papel de baño, golosinas, refrescos, vasos, frituras y aguas embotelladas que necesitan durante sus reuniones o para complementar su despensa para sus excursiones, sobreponiéndose a la mancha cultural del comercio. Esta mancha cultural donde ocurren los encuentros habituales de los *boy scouts* provenientes de las distintas zonas habitacionales del entorno urbano, posibilita mediante su complementariedad las principales actividades de estos que los unen a diversos comerciantes y preparadores de alimentos.

Sin embargo, éstas no son las únicas manchas culturales que se enlazan en torno a la Puerta 3, también existen otras manchas culturales, las cuales se estructuran a través de lugares que promueven prácticas festivas, educativas y sociables que concurren por complementariedad o competencia. Así, se conforman áreas contiguas que delimitan territorios donde se entrelazan manchas de las fiestas infantiles, de la educación deportiva, la mancha del esparcimiento, que en ciertas zonas se sobreponen a la mancha cultural del comercio, cuya práctica de consumo complementa a las prácticas realizadas en esta parte de la Ciudad Deportiva.

La mancha de las fiestas infantiles (plano B.5) conecta a las áreas recreativas y palapas de convivencia de la Puerta 3 con el kiosco, los puestos de dulces y jugos y las tiendas de abarrotes de Genaro García, negocios donde se consumen productos como abarrotes, pan, jamón, mayonesa, queso de puerco, agua embotellada, refrescos y frituras, entre otras mercancías que viabilizan la realización de estas celebraciones, uniendo a las familias con los comerciantes de la zona. A una escala mayor a estos sitios concurre con el Parque Jesús Galindo y Villa que se encuentra en el camellón principal del Colector Río Churubusco y las tiendas que le dan servicio a los asistentes a las fiestas de este otro sitio, como una ubicada al final de la avenida del Taller a un costado de la Unidad Habitacional de los Pinos y otra ubicada la colonia Ignacio Zaragoza sobre la avenida Jesús Galindo y Villa. De forma que actividades que promueven la convivencia familiar como las fiestas y reuniones realizadas en estos dos espacios recreativos que compiten entre sí y conforman un pequeño circuito de fiestas infantiles en el que también se incluirían los diversos salones de fiestas infantiles y las áreas verdes de los conjuntos habitacionales donde también se realizan este tipo de celebraciones, ubicados en esta parte de la Jardín Balbuena.

La mancha de la educación deportiva (plano B.6) vincula a las escuelas técnico deportivas de la alberca olímpica y el domo ubicado en la Puerta 3, con la escuela de tenis ubicadas en la explanada del velódromo, con la escuela de ciclismo ubicada en el Velódromo Olímpico, escuelas que son administradas a través de las oficinas de la Dirección General de Desarrollo Social ubicadas en este mismo escenario. Pero, estas escuelas no son los únicos sitios del Deportivo Velódromo Olímpico destinados a la enseñanza deportiva también esta la escuela de *skateboard* ubicada en el Parque La Fuente, las escuelas de fútbol afiliadas a los clubes Pumas y Cruz Azul y las escuelas de fútbol americano de los clubes Jets y Águilas de Balbuena de la Puerta 2; así como las escuelas de los clubes de softbol ubicados en la Puerta 1, lugares que concurren por su complementariedad. De forma que esta mancha cultural une a los entrenadores, deportistas y directivos vinculados a estas disciplinas deportivas.

A estas escuelas técnico deportivas habrá que vincularlas a una escala mayor con escuelas del mismo tipo ubicadas en las albercas, la Sala de Armas, el Gimnasio de Box al Aire Libre, las pistas de patinaje y las canchas de fútbol y fútbol americano del Centro Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI, así como la escuela de manejo del Autódromo Hermanos Rodríguez, conformando un circuito de educación deportiva en toda la Ciudad Deportiva. A estas escuelas deportivas existentes en la Ciudad Deportiva de ambos lados del Viaducto Río de la Piedad hay que sumarle escuelas como la ESEF y la ENED en donde se preparan a los posibles entrenadores de estos sitios de enseñanza deportiva. Así, esta mancha cultural de la educación deportiva ubicada entorno a la Puerta 3 no sólo une a los sitios donde se enseñan diversas disciplinas deportivas y la mancha del comercio con los cuales se complementan, sino que se enlaza indirectamente con otra mancha educativa destinada a la docencia deportiva donde se entrelazan los sitios donde se enseña a los futuros entrenadores, cerrando el círculo profesional de estos últimos. De forma que a una escala mayor esta mancha cultural une a deportistas, entrenadores, alumnos y docentes de estas escuelas de educación superior.

Por último, la mancha del esparcimiento (plano B.7) vinculan a las palapas de convivencia y áreas de juegos infantiles de la Puerta 3 con las existentes en la Puerta 2, la Explanada del Velódromo Olímpico y sus canchas de básquetbol, el Maracaná de la Unidad ISSSTE 5, lugares donde se realizan actividades de sociabilidad y recreación, que se complementan con el consumo de dulces y bebidas realizadas en la mancha del comercio. A una escala mayor se establece un circuito de esparcimiento si se vincula a estos lugares de la Puerta 3 con los existentes en el Parque Jesús Galindo y Villa y las palapas y áreas de juegos infantiles del Centro Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI, vinculando las actividades de esparcimiento y diversión destinadas a la convivencia familiar de toda la Ciudad Deportiva. De forma que esta mancha cultural une principalmente a las diversas familias que habitan esta parte de la colonia Jardín Balbuena.

Por todo lo anterior, se puede pensar que las manchas culturales vinculadas a la Puerta 3 están directamente relacionadas con la cultura popular básicamente, ya que son las clases subalternas las que realizan las prácticas principales que caracterizan las distintas redes de sociabilidad entretejidas por el recreo, las fiestas infantiles y el adiestramiento que tiene como una de sus sedes esta fracción de la Ciudad Deportiva. Por ende, los paisajes urbanos que se construyen en el imaginario colectivo de los habitantes de la colonia Jardín Balbuena van a tomar como elementos significativos tanto los lugares que conforman el territorio simbólico de cada una de las manchas



mencionadas anteriormente, como las prácticas que ahí se realizan en conjunto, así como la serie de productos consumidos ocasionalmente al realizar estas actividades que están directa o indirectamente interrelacionadas entre sí, a través de las diversas redes de sociabilidad básicas que ahí tienen lugar y que toman como base para su conformación tanto las cualidades espaciales de la Puerta 3 y su entorno, como las cualidades socioculturales de los ciudadanos que acuden a estas manchas culturales con el solo hecho de convivir o realizar sus actividades cotidianas durante un momento de su vida, y que dan cuenta de la diversidad de expresiones culturales populares que ahí se pueden dar. Esto da cuenta finalmente, del reconocimiento y valoración que tiene la Puerta 3 por parte de los ciudadanos como un lugar de alta significación con el suficiente poder de convocatoria y carga simbólica como para crear y complementar diversos tipos de manchas culturales con sus respectivos paisajes urbanos materializando distintos elementos objetivados (principalmente la Puerta 3 y el territorio simbólico que conforma), actualizados (esencialmente las manchas culturales y las prácticas que albergan) y subjetivados (fundamentalmente los paisajes culturales y los elementos significativos que conforman el imaginario colectivo) de la cultura popular que dinamiza culturalmente esta parte de la Ciudad.

## 4.2.-La Explanada del Velódromo Olímpico Agustín Melgar y la sociabilidad plural.

### 4.2.1.-Génesis y época de gloria.

Foto d.1. Inauguración del Velódromo Olímpico por el Presidente Gustavo Díaz Ordaz.



Fuente: Fondo de los Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1968.

Foto d.2. El Velódromo Olímpico Agustín Melgar en 1968, al fondo se puede observar al Maracanã y la Unidad ISSSTE 5.



Fuente: Revista Ingeniería No. 4. Las Instalaciones Olímpicas Mexicanas, 1968.

En la fracción Norte de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, perteneciente a la Delegación Venustiano Carranza, se encuentra uno de los más importantes espacios públicos de este complejo deportivo, la Explanada del Velódromo Olímpico Agustín Melgar. Inaugurado el 13 de septiembre de 1968 (foto d.1) para albergar las pruebas de ciclismo de pista de los Juegos Olímpicos celebrados en la Ciudad de México (foto d.2), entre las que se encontraban las siguientes: velocidad *scratch* individual, velocidad *tándem*, kilómetro contra reloj individual, 4,000 m persecución individual y 4,000 m persecución por equipos.

De acuerdo con Héctor Velásquez Moreno (1968:421) el Velódromo Olímpico fue localizado sobre parte del terreno de la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva frente al Palacio de los Deportes y comunicado por medio de calles secundarias, pasos a desnivel y vías rápidas de acceso como el Viaducto Río de la Piedad y el Circuito Interior Río Churubusco Esta instalación fue una edificación que ocupaba una superficie de 16,670 m<sup>2</sup>, sobre un terreno de 51,250 m<sup>2</sup>, la cual fue calculada para albergar a 6,536 espectadores y cuatro áreas de estacionamientos para público, atletas, invitados especiales y prensa con una capacidad total para 860 vehículos, por lo que podrían ser utilizados al mismo tiempo por los asistentes al Palacio de los Deportes, debido a la construcción de un paso peatonal a desnivel que cruza el Viaducto Río de la Piedad, para ligar a ambas edificaciones. Según Velásquez (1968:421) esto era posible debido a que en la época en que se diseñaron ambos escenarios se consideraba que a excepción de la etapa olímpica, los espectáculos en ambas edificaciones rara vez serían simultáneos.

La pista de ciclismo del velódromo original se construyó con madera africana llamada *doussie afzelia*, lo que hacía que esta fuera adecuada para ser usada sólo durante eventos especiales, porque aunque este tipo de material permite una mayor velocidad, necesita mayor mantenimiento, a diferencia de una pista de concreto, que se pensaba que era más adecuada para un uso continuo. Esta pista fue de siete metros de ancho y 333.33 m de longitud y fue trazada en sus cabeceras con 39° de inclinación para permitir mayor velocidad en las competencias. En la zona Oriente de la pista se localizaba la entrada de ruta y la meta principal al Poniente, frente a las tribunas de

honor a cubierto donde se pudo albergar a invitados especiales, miembros de las federaciones, jueces, oficiales, prensa, radio y televisión. Los locales para estos últimos tenían comunicación directa a través de un vomitorio con sus áreas de trabajo, reproducción de resultados y áreas de descanso, concesiones y servicios sanitarios. Bajo la zona techada de estas tribunas se localizaba igualmente la cámara instantánea de llegada, ya que es en ese costado donde se ubicaba la meta principal.

Bajo las tribunas y anexos a las localidades respectivas se dieron los servicios de descanso a las diferentes clases de espectadores, separándose aquéllos de tipo especial de los espectadores en general. Al centro de la pista se construyó un campo con las medidas reglamentarias para juegos de hockey sobre pasto, al Norte de este se colocó una depresión con respecto al nivel del suelo de forma semicircular en la que se construyeron cubículos y sanitarios, utilizados para la concentración y el descanso de atletas y entrenadores, los cuales estaban comunicados con un túnel que pasa bajo la pista. Estos cubículos fueron divididos por equipo debido a las características especiales del ciclismo. Todos estos servicios se ubicaron principalmente en una cabecera del velódromo, bajo las tribunas del público junto con los servicios generales de mantenimiento del velódromo ubicados en la cabecera Sur y con acceso directo a la explanada, los cuales constaban de secretaria, intendencia, taller de mantenimiento, bodega, sanitarios y vestidores para empleados.

El acceso al velódromo para el público en general se diseñó a través de cuatro recesos formados por bardas y rejas de poca altura, con áreas arboladas cuyo propósito principal eran distribuir al público hacia sus graderías, además de servir como zonas de espera. En cada uno de estos hay dos escaleras que parten de la explanada que circundaba a este escenario y llegaba a una circulación perimetral exterior de esta instalación, en la cual se localizaban concesiones y servicios sanitarios, así como la desembocadura a las 26 escaleras que bajaban a la zona de gradería. También se diseñó sobre la misma explanada (a un costado de la entrada principal), una plaza cívica para la realización de las ceremonias de izamiento de las banderas, realizadas durante los eventos que albergara esta instalación. Este diseño de la explanada determinó el uso peatonal de la misma como un área de dispersión que permitiera la máxima fluidez de las circulaciones exteriores, así como de la entrada y salida del público hacia las localidades del velódromo, el cual contaba con una excelente perspectiva desde los estacionamientos ubicados en su periferia.

Era una construcción de poca altura que exteriormente destacaba por la sencillez de sus líneas; donde claramente se distinguía la parte inferior destinada a zonas de trabajo y servicios de atletas y la parte superior destinada al público. Ambas secciones estaban separadas por la plataforma de dispersión, y enmarcadas por anchas trabes de concreto aparente. En las fachadas destacaba el acabado del concreto, interrumpido por zonas de tabique rojo o de mampostería gris oscura. Durante los juegos olímpicos los exteriores e interiores del velódromo se encontraban señalizados con los globos olímpicos y figuras de judas a manera de estandartes o logotipos en tercera dimensión, además esta instalación estaba pintada de acuerdo al color asignado para distinguir al ciclismo durante estas competencias.

La intención era que esta explanada junto el resto de las instalaciones del velódromo fueran utilizadas por los habitantes de las zonas habitacionales aledañas para la práctica del ciclismo, una vez terminados los juegos, lo que garantizaría su viabilidad

a futuro, sobre todo porque en esa época se estaba dando un interés en el ciclismo de pista, hasta ese momento poco practicado en México, consideraciones que debido a diferentes causas administrativas relacionadas con la propia instalación y la promoción de este deporte, nunca se ha hecho realidad del todo, perjudicando el destino de este escenario.

Foto d.3. El Velódromo Olímpico Agustín Melgar en los años setentas.



Fuente: María Aurelia Zoila García Hernández, 1970.

Foto d.4. Competencias internacionales de ciclismo, en el Velódromo Olímpico, durante su época dorada.



Fuente: Fondo de los Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1970.

Después de los Juegos Olímpicos de México, a finales de la década de los sesentas y durante toda la década de los setentas esta instalación olímpica fue considerada por los mejores entrenadores y ciclistas internacionales como “el velódromo más cómodo y veloz del mundo” (foto d.3), prueba de ello fue que se rompieron todas las marcas olímpicas establecidas hasta los Juegos Olímpicos del 68 donde la gran figura fue el francés Pierre Trentín<sup>68</sup> que ganó las medallas de oro en las pruebas de kilómetro contra reloj y velocidad *tandem* y la de bronce en la prueba de velocidad *scratch*, así como el record de la hora para ciclistas profesionales impuesto por el danés Ole Ritter<sup>69</sup> el 10 de octubre de 1968 con 48,653 km (dos días antes de iniciados los juegos), motivos por los cuales se dio un *boom* por venir a la Ciudad de México a implantar records en esta “Catedral Mundial del Ciclismo de Pista” (foto d.4) frase con la que era referida esta edificación por los especialistas de este deporte.

Dentro del desfile de grandes ciclistas que corrieron en el velódromo están entre otros la italiana María Cressari que el 25 de noviembre de 1972 impuso el record de la hora<sup>70</sup> femenil con 41,471 km; el italiano Francesco Moser que implanto dos veces el record de la hora varonil el 19 de enero de 1984 con 50,808 km y el 23 de enero de 1984 con 51,141 km; la francesa Jeannie Longo que implanto el record de la hora femenil el 1 de septiembre de 1989 con 46,352 km. Sin embargo, existieron dos pedalistas que destacaron sobre los demás dentro de la afición mexicana al ciclismo: Eddy Merckx y Radamés Treviño.

El belga Eddy Merckx<sup>71</sup> es considerado el más grande corredor del ciclismo mundial de todos los tiempos, era conocido como “El Caníbal” o “El Ogro de Tervueren” debido a que durante su época de gloria su ambición hizo que ganara todos los eventos a los cuales se presentaba a competir, entre los que se encontraban los

<sup>68</sup> Nacido en 15 de mayo de 1944 en Créteil fue un francés profesional de las carreras ciclistas y doble campeón olímpico. En los Juegos Olímpicos de México 68 estableció el record mundial de la hora para aficionados con 1 minutos 391 milésimas.

<sup>69</sup> En 1974 a la edad de 33 regreso al Velódromo Agustín Melgar, donde logro superar su propio récord dos veces en una semana, con 48.739 y 48.879 kilómetros.

<sup>70</sup> En ciclismo, el récord de la hora es la mayor distancia recorrida sobre la bicicleta en una hora, prueba generalmente realizada en un velódromo.

<sup>71</sup> Eddy Merckx, nacido el 17 de junio de 1945 en la localidad de Meensel-Kiezegeg, Brabante, una pequeña localidad al este de Lovaina, es un ciclista belga, actualmente retirado, que está considerado como el más grande ciclista de todos los tiempos, muestra de ello es que en 1974 logró la llamada Triple Corona del ciclismo, al ganar dos Grandes Vueltas (Giro y Tour) y el Campeonato del Mundo el mismo año.

campeonatos mundiales de ciclismo, así como, las rutas ciclistas más prestigiosas del mundo como: la Vuelta a España, el Giro de Italia y el Tour de Francia, adicionalmente ostento el record mundial de la hora para profesionales implantado en el 25 de octubre de 1972 con una marca de 49,431 km<sup>72</sup> en la pista de madera del Velódromo Olímpico Agustín Melgar, la consecución de este record es considerada como la cúspide de la época de gloria de este inmueble.

Por su parte, el mexicano Radamés Eliud Treviño Llanas<sup>73</sup>, es recordado por el récord mundial de la hora amateur que impuso en la pista del Velódromo Olímpico Agustín Melgar en 1969, así como su cuarto y quinto lugar en las pruebas de persecución individual y por equipos de los Juegos Olímpicos del 68, lo que lo convirtieron en uno de los mejores ciclistas mexicanos de todos los tiempos y el mejor que había existido en México hasta el día de su muerte ocurrida a principios en 1970, producto de un accidente de carretera, después del cual la calle que da acceso a la entrada principal de este escenario fue denominada con su nombre, un acto similar al ocurrido en el Autódromo de la Magdalena Mixhuca después de las muertes de los Hermanos Rodríguez.

#### ***4.2.2.-Subutilización y proceso de reestructuración.***

Después de esta etapa de consolidación y relativa estabilidad, el Velódromo Olímpico ha albergado eventos como: copas mundiales de ciclismo, partidos de fútbol americano, festivales para niños, inauguraciones de torneos de fútbol amateur, eventos religiosos y políticos. Entre estos eventos destacan los partidos de fútbol americano semiprofesional de la Liga Máster, que durante cinco años de 1990 a 1995 celebraron equipos de la Ciudad de México (Conquistadores, Patriotas) con equipos de Monterrey (Cerveceros) y Saltillo (Dinos). Esta liga es considerada como el esfuerzo más importante por profesionalizar este deporte y atrajo a miles de aficionados a los encuentros del velódromo a pesar de que su cancha central no contaba con las mediadas reglamentarias para la práctica del deporte de las tacleadas.

Por su parte, la Copa Mundial de Ciclismo de Pista del 2001, fue la última gran competencia celebrada en este inmueble hasta la fecha, después de un periodo de total inactividad que se mantuvo por más de cinco años. En este evento participaron 100 ciclistas provenientes de 23 naciones entre los que destacaban el francés Arnaud Tournant record mundial del kilometro contra reloj, y las mexicanas Nancy Contreras y Belem Guerrero, reconocidas como las dos mejores ciclistas mexicanas de todos los tiempos; la primera se adjudico las medallas de oro en las pruebas del kilometro y los

---

<sup>72</sup> En septiembre de 2000, la Unión Ciclista Internacional (UCI) modificó las reglas del Récord de la hora. Desde los años 1980, las bicicletas con las que se participaba comenzaron a sufrir un profundo rediseño, fruto del avance de la tecnología y las técnicas de mejora de la aerodinámica. Gracias a estos avances, se llegó hasta el récord de Chris Boardman, que recorrió 56,375 km. En el 2000 la UCI determinó que los récords obtenidos con bicicletas modificadas no serían válidos y a partir de entonces, todo intento de superar el récord de la hora debería ser realizado con una bicicleta estándar. De esta forma, todos los récords logrados desde la marca de Eddy Merckx, quedaron englobados en una nueva categoría denominada "Mejor esfuerzo humano" y el record del belga fue nuevamente reconocido como el record oficial, regresando al Velódromo Olímpico Agustín Melgar al mapa internacional. Actualmente esta es la tercera mejor marca de todos los tiempos superada solo por Boardman en el 2000 y por el checo Andrei Sosenka en el 2005.

<sup>73</sup> Radamés Eliud Treviño Llanas nació el 7 de diciembre de 1945 en Monterrey, Nuevo León. En los Juegos Olímpicos de México 68 participo en el kilometro contra reloj individual donde ocupo el 10º lugar y las mencionadas 4,000 m persecución individual y por equipos.

500 metros contra reloj, mientras que la segunda la medalla de oro en la prueba por puntos.

Este tipo de competencias se dejaron de celebrarse en el Velódromo Olímpico debido a la pésima calidad de la pista de cemento con grietas visibles, que paso a sustituir a la legendaria pista de madera africana, después de la remodelación de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, ocurrida en el año 2000, auspiciada por el Gobierno de la Ciudad de México. Un proceso de remodelación que transformo no sólo las áreas exteriores del velódromo, al cambiar parte de su reja perimetral y repintar su fachada, sino que no incluyo un análisis especializado sobre el futuro de la pista, ya que no se previó que las dimensiones de las pistas modernas de ciclismo de alto rendimiento había cambiado a 250 metros, además que la nueva pista ya no se construyo con la calidad suficiente para evitar la separación de las juntas que unen a los distintos tramos de la misma. Una remodelación de la pista, que ha determinado el destino del inmueble debido a que ha desactivado su uso para la práctica del ciclismo de alto rendimiento, impulsando a un más su proceso de sub-utilización.

Las siguientes tres administraciones de la Delegación Venustiano Carranza, han repintado el velódromo varias veces más (a veces sin ningún criterio en la elección de los colores), ante el deterioro ocasionado al inmueble por los grafiteros que utilizaban frecuentemente las paredes exteriores de esta instalación olímpica como lienzos para sus dibujos, aprovechando la falta de vigilancia. Estos grafiteros provenientes de las colonias del entorno son parte de los grupos juveniles relacionados con el *skateboard* que esta muy arraigado en la zona. Así, los frecuentes daños ocasionados al velódromo, propiciaron que el Gobierno de la Delegación Venustiano Carranza encabezado por Guadalupe Morales, cambiara la reja que rodeaba sus ocho escalinatas de acceso y que posteriormente, la delegada Ruth Zavaleta enrejara partes de la explanada que no lo estaban para a completar la cerca perimetral que actualmente protege al inmueble. Lo anterior provoco no sólo la pérdida de espacios públicos abiertos de la explanada, sino la destrucción de la taquilla utilizada durante los Juegos Olímpicos del 68 y el enrejado incluso de la escalinata principal, cambiando el diseño original de este inmueble.

Por su parte, la administración, los vestidores, las salas de ejercicios y sanitarios para atletas, localizados por debajo de la pista fueron transformados en las oficinas de la PRODDF y la Comisión de Box y Lucha Libre del Distrito Federal en 1992. Actualmente con la entrega de la administración de esta instalación a la Delegación Venustiano Carranza en el año del 2001, las oficinas que albergaban a la PRODDF pasaron a formar parte de su Dirección General de Desarrollo Social y el resto de los espacios interiores han sido ocupados por oficinas de clubs de futbol soccer de la Puerta 2 y la Asociación de Ciclismo Recreativo y Competitivo del Distrito Federal, una escuela técnica de ciclismo de la delegación, por mencionar algunos ocupantes. También se instalo durante unos meses un libro club como parte de una campaña del Gobierno del Distrito Federal que pretendió distribuir este tipo de lugares por toda la Ciudad de México, para impulsar la lectura entre la ciudadanía. Este libro club se encontraba en la parte superior del Velódromo Olímpico a un costado de una cafetería actualmente en funcionamiento, una cafetería que comparte esta parte del inmueble con las oficinas de la Asociación de Fútbol Amateur del Distrito Federal, del Centro Filial Cruz Azul Oriente y del Centro de Iniciación y Formación de Fútbol México.

Pero, no sólo el interior del velódromo a sufrido cambios a lo largo del tiempo, también sus áreas exteriores han sido transformadas, principalmente por el proceso de fragmentación provocado por la apropiación de espacios públicos abiertos por parte de distintas instancias de gobierno distrital (DDF y GDF), que han visto ha los estacionamientos y explanadas de este escenario, como proveedores de terrenos que pueden albergar cualquier tipo de equipamiento, desdeñando en la mayoría de los casos los intereses de la ciudadanía que vive en su entorno, que ocupaban a estos espacios públicos como lugares de sociabilización, donde se realizaban partidos de beisbol y volaban cometas entre otras actividades lúdicas, así como la necesidad de estacionamientos que ayuden a satisfacer la demanda de espacios para ubicar los automóviles que acuden a un tianguis que se coloca cada sábado desde hace 15 años en la contra esquina del velódromo.

Este proceso de apropiación de espacios públicos por parte de las instituciones gubernamentales tuvo su origen a finales de los 80's, (cuando el DDF administraba al velódromo a través de PRODDF) y se ha mantenido hasta nuestros días, sin importar que los destinos de esta instalación hayan pasado a manos del Gobierno del Distrito Federal ó de la Delegación Venustiano Carranza, como ocurre hasta la fecha. Un proceso posibilitado en primera instancia gracias al proceso de subutilización de este escenario, después de su época de gloria, lo que facilito la construcción de diversos equipamientos principalmente en sus estacionamientos (tabla c.1) que no eran utilizados a su máxima capacidad. Estos equipamientos han disminuido la superficie original de estacionamientos, de 18,995.62 m<sup>2</sup> a sólo 3,750 m<sup>2</sup>, reduciendo su capacidad a sólo 90 automóviles, lo que ha provocado que los ciudadanos utilicen parte de las calles Genaro García y Radamés Treviño como estacionamientos, sin embargo, este proceso no ha sido lineal, en algunos casos ha contado con la resistencia de los ciudadanos que habitaban la colonia Jardín Balbuena que han revertido temporalmente sus efectos.

**Tabla c.1. Instalaciones del Velódromo Agustín Melgar en el año 2007.**

Número de Instalaciones	Área Deportiva	Especificación.	Superficie en m <sup>2</sup>
1	Pista Olímpica para Ciclismo de Alto Rendimiento	De cemento	2,333.31
1	Campo de Hockey y Media Luna	Empastado	6,061.90
1	Tribunas		4,174.79
4	Estacionamientos internos		3,600
2	Estacionamientos exteriores		3,750
3	Canchas de tenis	De cemento	2,451
1	Cancha de fútbol rápido	De pasto artificial	1,250
3	Canchas de básquetbol	De cemento	1,620
1	Estación Velódromo y explanada con derechos concedidos al Sistema de Transporte Colectivo Metro.		864
1	Estacionamiento para patrullas y motopatrullas de la Policía Preventiva del Gobierno del Distrito Federal		5,796
1	Modulo Velódromo de expedición de licencia tarjetón para operadores de transporte público de pasajeros		5,747
	<b>Superficie total del terreno</b>		<b>51,250</b>

Fuente: Dirección General de Desarrollo Social de la Delegación Venustiano Carranza, 2002.

Un ejemplo de esta resistencia es el área ocupada por el Estacionamiento para patrullas y moto-patrullas de la Policía Preventiva del Gobierno del Distrito Federal. En un inicio este estacionamiento fue ocupado por un Corralón de Tránsito, con el cual estaban inconformes los ciudadanos que habitaban de esa zona de la Jardín Balbuena, debido al mal aspecto que daba y la inseguridad que atraía, al estar ocupado sólo por autos chatarra. Con el cambio de gobierno en la Delegación Venustiano Carranza, en el 2000 los vecinos lograron llegar a un acuerdo que comprometía a las autoridades

delegacionales a quitar el corralón de ese lugar motivo por el cual, fue trasladado a un costado a otro estacionamiento de la Ciudad Deportiva, localizado a un costado de la Zona Industrial de la Delegación Iztacalco, pero después de permanecer un año sin usar el área donde se localizaba el corralón, fue ocupada por la policía preventiva del Gobierno del Distrito Federal y para el 2008 con el impulso que le dio el Jefe de Gobierno del Distrito Federal Marcelo Ebrad a las grúas de protección y vialidad, que pasaron a ser concesionadas a un particular, se reinstalo el corralón, pasando a la Policía Preventiva a una cancha de basquetbol ubicada a un costado, la cual fue enrejada y se le construyo una oficina con su baño.

Por otra parte, el área ocupada actualmente por el Módulo Velódromo de Expedición de Licencia Tarjetón para Operadores de Transporte Público de Pasajeros, alrededor del año de 1992 estaba ocupada por la Oficina de Tránsito y Servicios Públicos, lo que propició la llegada de vendedores ambulantes de comida a su alrededor, mismos que se retiraron en el momento en que esta oficina fue reubicada en el edificio de gobierno de la Delegación Venustiano Carranza por el año de 1995. En esa época el gobierno delegacional intentó construir un baño público frente a las oficinas, pero ante la oposición de los ciudadanos que habitaban la colonia sólo se logró construir la obra negra. Alrededor del año 2002, las oficinas de lámina fueron nuevamente ocupadas por el Gobierno del Distrito Federal para instalar el módulo de licencias, construyendo unos pórticos de concreto en la entrada principal para facilitar la distribución al interior del terreno y poco a poco algunos vendedores ambulantes han regresado, junto con unos vendedores de seguros que consiguieron el permiso para ubicarse frente a este modulo.

Por su parte, la explanada también ha tenido modificaciones, por el año de 1990 se construyó en el costado Sur de la misma la Estación Velódromo de la Línea 9 del Sistema de Transporte Colectivo Metro, que adquirió los derechos sobre una superficie de 864 m<sup>2</sup>, área que no sólo fue ocupada por la estación del Metro, sino por un puesto fijo de periódicos y cuatro jardineras. Por el año de 2002 se realizaron las reparaciones de la Línea 9 del Metro que duraron seis meses y que propiciaron que la Estación Velódromo fuera usada como terminal, motivo por el cual se le añadió a esta edificación un pórtico de lámina sostenido con columnas de acero, para albergar el área de acomodo de las inmensas filas de usuarios que se suponían llegarían.

Esta área cuenta con sus respectivos barandales de metal usados para ordenar la circulación y el gasto se consideraba justificado debido a que se pretendía pasar el paradero de la Estación Pantitlan a las áreas exteriores del Velódromo, pero ante la oposición de los ciudadanos que habitaban la colonia Jardín Balbuena, que consideraban que este tipo de equipamiento iban a bajar su calidad de vida, por la inseguridad y los peligros que traería consigo, el proyecto no se llevo a cabo. Esto, aunado a la poca afluencia de usuarios de la Estación Velódromo como terminal provisional, provoco que el área del pórtico no tuviera ningún uso hasta la fecha, quedando como una muestra de una equivocada planeación por parte del Gobierno del Distrito Federal, que no sólo no calculo de forma adecuada el nuevo numero de usuarios del estación durante la reparación de la Línea 9, sino que no considero los intereses de los ciudadanos que habitaban alrededor del velódromo.

Por esa época también se enrejó un área localizada debajo de la Estación Velódromo, destinada para el estacionamiento de los vehículos de los trabajadores del Metro con capacidad para 10 cajones. A este proceso de apropiación de estos espacios



públicos abiertos hay que sumarle la transformación que sufrió la parte Oeste de la explanada y los estacionamientos aledaños a esta, para poder albergar una terminal de autobuses de la extinta Ruta 100, la cual consistió principalmente en la construcción de un nuevo carril para que los autobuses dieran la vuelta y se estacionaran sobre la parada localizada a un costado de la Puerta 3 de la Ciudad Deportiva. De manera que la explanada del Velódromo Olímpico que originalmente ocupaba una superficie de 14,466 m<sup>2</sup> en la actualidad sólo ocupa una superficie de 13,602 m<sup>2</sup>, esto representa el 94.03 % del área original.

A esto se suma la instalación a partir de mediados de los 80's de canchas de tenis, a las cuales les siguieron otras de basquetbol como parte de los módulos deportivos impulsados en la Ciudad de México por parte de PRODDF, así como una cancha de futbol rápido y a la cual se le ha adicionado una cancha de futbol 7 instalada en el 2008 sobre otro estacionamiento, provocando la falta de este tipo de espacios para los autos de los visitantes de estas instalaciones, lo que ha provocado que cada vez que hay eventos de gran magnitud en el Velódromo Olímpico, el Palacio de los Deportes, el Foro Sol o la Puerta 2, se tenga que utilizar la explanada como estacionamiento vehicular.

Una explanada que desde mediados de los 90's ha sido sede de la Feria Navideña del Juguete, la cual ocupa parte de la explanada durante esta época decembrina. A esta se le ha sumado a partir del 2006, la Feria de Tlaquepaque, la celebración de ceremonias de inauguración de eventos delegacionales y distritales, así como la instalación en el 2008 de los circos King Kong y de Lagrimita y Costel; año en el cual se reparo su iluminación original de la explanada compuesta por cuatro postes de luz, a los cuales se sumaron 15 postes nuevos instalados alrededor del Velódromo Olímpico y se retiraron parte de los barandales del pórtico de la Estación Velódromo que dificultaban el acceso a la misma una vez instalado el Circo de Lagrimita y Costel. En el 2009 se instaló a un costado de la cancha de futbol rápido una pista provisional de go-karts que sólo opera los fines de semana.

#### ***4.2.3.-Un escenario fragmentado entre los servicios y el recreo.***

A pesar de los procesos de apropiación y transformación de los espacios públicos abiertos del velódromo, estos todavía conservan la suficiente superficie como para albergar distintas prácticas de recreativas estimuladas principalmente por dos aspectos: la vocación deportiva y de esparcimiento de estos espacios y sus alrededores; y la escasez de grandes explanadas en la parte Sur de la colonia Jardín Balbuena, aspecto que ha convertido a esta área en el espacio público abierto más grande de la zona. En la actualidad los estacionamientos y explanadas (plano C.1) que todavía se conservan están rodeados por la Estación del Metro Velódromo; el Corralón de la Vehicular Velódromo; el Estacionamiento para patrullas y moto-patrullas de la Policía Preventiva del Gobierno del Distrito Federal; el Módulo Velódromo de expedición de licencia tarjetón para operadores de transporte público de pasajeros; tres canchas de tenis, dos canchas de básquetbol; una cancha de fútbol rápido, una cancha de futbol 7 y sobre todo el Velódromo Olímpico Agustín Melgar, localizado en el centro de todo este espacio público, inmueble que da sentido a todo lo demás.

La Estación Velódromo, está diseñada para ser una parada de paso de la Línea 9 del Sistema de Transporte Colectivo Metro, la cual yace elevada unos 12 metros en

esta parte de la Ciudad Deportiva. Esta estación es clasificada por el Sistema de Transporte Colectivo Metro de mediana afluencia en día laborable dentro de esta red de transporte, como constatan los 2,965,639 usuarios registrados en el 2007<sup>74</sup>, los cuales se dirigen a distintos lugares del entorno a través de dos salidas, la primera ubicada en dirección Sur conecta a través de un puente peatonal a esta estación con los antiguos estacionamientos del Palacio de los Deportes, y la segunda orientada al Norte es la puerta de entrada a la explanada del velódromo.

Esta salida esta enmarcada por un pórtico que cubre unos barandales para guiar el acceso a la estación, al costado del cual se construyeron una jardineras, sobre una de ellas fue acondicionado un altar de la Virgen de Guadalupe, por la Unión de Comerciantes 28 de Marzo, en el cual se podía leer un anuncio que conminaba a los ciudadanos a respetar ese sitio so pena de ser consignado a las autoridades. Esta unión es un grupo formado por vendedores ambulantes de los denominados vagoneros, quienes vieron la posibilidad de colocar este altar en ese lugar ante la complacencia de la administración de la Estación Velódromo. A los costados de la estación por debajo de la línea del Metro se localiza un área ajardinada y un estacionamiento enrejado para los empleados, y frente a la misma estación se encuentra un puesto de periódicos.

El Estacionamiento para patrullas y moto-patrullas, ocupa una cancha de basquetbol donde se construyo una pequeña oficina para los policías, la cual cuenta con servicios sanitarios y además se extiende hacia el oriente donde se ubica un área cubierta con una estructura de metal y un techo de lamina de fibra de vidrio utilizado para albergar las motos, todas estas áreas, actualmente se encuentran enrejadas. A un costado se ubica el Corralón Vehicular Velódromo que cuenta con una oficina y una gran área de estacionamiento también enrejada, que representa el único deposito vehicular localizado en la Delegación Venustiano Carranza y el segundo en la Ciudad Deportiva<sup>75</sup>. Colindando con este corralón se encuentra el Módulo Velódromo, que también cuenta con un estacionamiento enrejado (donde se encuentran diversos taxis retenidos en estado de abandono), unas oficinas de estructura de lamina, en medio de las cuales se construyo una serie de pórticos de concreto, que enmarcan la entrada principal y sirven para distribuir el flujo de personas al interior del vestíbulo principal. Los tres lugares antes mencionados se encuentran ubicados en sobre el antiguo estacionamiento del velódromo del lado Oriente.

Localizadas del lado apuesto a estas instalaciones se localizan sobre los antiguos estacionamientos del velódromo una serie de instalaciones deportivas como: las canchas de tenis construidas sobre una superficie de concreto y delimitadas por una reja perimetral donde actualmente se encuentra instalada la escuela Total Tennis Jardín Balbuena; una cancha de fútbol rápido con su característica barda perimetral y su cancha de pasto sintético, la cual es denominada como Velódromo Olímpico y la

---

<sup>74</sup> Esta afluencia ha crecido en los últimos 3 de acuerdo a datos del Sistema de Transporte Colectivo Metro en el 2005 esta afluencia era de 2633314 usuarios y en el 2006 de 2,895,406, lo cual se debe a la reactivación del Corralón Vehicular y la instalación de una cancha de futbol 7 a un costado del Velódromo Olímpico que tiene una gran convocatoria y la llegada a la explanada del velódromo de la Feria del Tlaquepaque en temporada navideña que atrae a vendedores de artesanías para nacimientos de toda la ciudad de México.

<sup>75</sup> Existe otro corralón vehicular ubicado en parte de los estacionamientos del Palacio de los Deportes, sobre avenida Añil.

instalación de fútbol 7 Velódromo Olímpico de la empresa Olimpus 7<sup>76</sup>, esta cuenta con una cancha de pasto sintético abalada por la FIFA, marcador electrónico digital, cronometro digital, iluminación, gradas para espectadores y una oficina. A estas instalaciones deportivas se suman dos canchas de básquetbol ubicadas al Norte del velódromo también sobre los antiguos estacionamientos, estas sólo cuentan con sus respectivos postes y canastas.

Con todos estos lugares de servicio y deportivos, actualmente sólo quedan tres áreas de estacionamientos del lado Poniente de la instalación olímpica, que completan la serie de lugares que rodean una amplia explanada que da acceso al velódromo cuya reja perimetral esta sustentada sobre un medio muro con un remate. Una explanada que cuenta con una buena iluminación durante el día y la noche debido a los cuatro postes de luz con cuatro luminarias cada uno, ubicados en los cuatro extremos de la misma, diseñados desde la construcción del inmueble a finales de los años 60's, a los cuales se les han sumado 15 postes de luz nuevos, 12 localizados alrededor de la barda perimetral del velódromo y tres más a un costado de la plaza cívica de la misma explanada delimitada por 20 astas banderas. Por último, habrá que mencionar al propio Velódromo Olímpico que cuenta además de su pista de ciclismo, su cancha central de hockey y sus gradas, con cafetería, oficinas para: la Escuela Técnica de Ciclismo y la Dirección General de Desarrollo Social de la Delegación Venustiano Carranza; las comisiones de box y lucha del Distrito Federal, las escuelas de fútbol Cruz Azul Oriente y Centro de Iniciación y Formación de Futbolistas de México AC y la asociación de fútbol amateur del Distrito Federal.

#### ***4.2.4.-Los actores y las reglas de la convivencia plural.***

Así, a pesar de las transformaciones que ha sufrido el Velódromo Olímpico y sus espacios públicos abiertos a través del tiempo, estos todavía siguen convocado una gran gama de actores provenientes no sólo de la colonia Jardín Balbuena, sino de distintas partes de la Ciudad de México. Entre estos actores destacan por su presencia cotidiana en estos espacios: los comerciantes, los trabajadores y usuarios de las dependencias de gobierno, y los ciudadanos que la utilizan como lugares de sociabilización. Los comerciantes que ocupan la explanada se pueden subdividir en dos tipos: los cotidianos y los temporales. Entre los cotidianos encontramos a los vendedores del puesto de periódicos, de tamales y de dulces que se colocan a la salida de la Estación Velódromo; mientras que entre los vendedores temporales encontramos a los artesanos de la Feria del Juguete Tradicional de Tlaquepaque y los vendedores de la Feria Navideña del Juguete que se colocan en la explanada durante la época decembrina.

Por su parte, entre los trabajadores y usuarios asociados a las oficinas del Velódromo (Dirección General de Desarrollo Social, Comisión de Lucha del Distrito Federal, Comisión de Box del Distrito Federal), del Modulo de Licencia Tarjetón, del Estacionamiento de la Policía Preventiva, y de la Estación Velódromo, destacan por su presencia cotidiana en el espacio público los usuarios de la estación del Metro y del modulo, así como los vendedores de copias fotostáticas y los vendedores de seguros asociados a este ultimo. Entre los ciudadanos que ocupan la explanada para sociabilizar encontramos a familias y grupos de amigos principalmente niños y jóvenes y adultos,

---

<sup>76</sup> Existen 16 instalaciones de esta empresa en toda la república Mexicana, tres de ellas ubicadas en la Querétaro y 13 en la Ciudad de México y su zona metropolitana tres de ellas ubicadas en la Delegación Venustiano Carranza, entre las que se encuentra la ubicada a un costado del Velódromo Olímpico.

entre los que destacan los que juegan frontón, fútbol, básquetbol y fútbol rápido, voleibol y fútbol americano; los asistentes a las ferias, unos danzantes prehispánicos, una banda de música, y unos motociclistas que practican acrobacias en un costado de la explanada y unos pilotos de go karts que instalaron una pista provisional en la misma.

Foto c.3. Chóferes realizando trámites en la explanada del Velódromo Olímpico Agustín Melgar.



Foto c.4. Agentes de seguros en la explanada del Velódromo Olímpico Agustín Melgar.



Foto c.5. Personas sentadas en las afueras de la Estación Velódromo.



Foto c.6. Personas jugando frontón en un muro de la Estación Velódromo, 2004.



Todos estos actores se apropian cotidiana y esporádicamente de la Explanada del Velódromo, mediante una serie de prácticas urbanas que dan cuenta de su forma personal de territorializar este espacio público. Por las mañanas se puede ver llegar a los policías que recogen sus patrullas y moto-patrullas; a las personas que trabajan en el velódromo; a los chóferes de taxis y microbuses que realizan los trámites de la revista vehicular (foto c.3); así como a los agentes de seguros sentados en sus respectivas mesas con sombrilla (foto c.4) localizadas enfrente del Módulo Velódromo esperando a sus clientes potenciales.

A diferentes horas del día se puede apreciar como los ciudadanos entran y salen de la Estación del Metro Velódromo, estos se localizan principalmente a la entrada de la misma bajo el pórtico, junto al puesto de periódicos o sentados en las jardineras, esperando a sus amigos o conversando con algunos de ellos (foto c.5). Estos ciudadanos toman a la estación del Metro como un punto de encuentro, en torno al cual se instalan por las mañanas un puesto de jugos y otro de tamales, en los cuales se venden desayunos que son consumidos por los transeúntes. Alrededor de las tres de la tarde el puesto de periódicos cierra, ya para esa hora se han retirado los puestos de comida, y es en ese momento es cuando se instala un puesto de dulces y cigarrillos, al cual acuden los usuarios de la estación durante el resto de la tarde y hasta las 11 de la noche, una hora antes de que cierre del Metro.

Pero, las actividades comerciales y de servicio (mapa 21) no son las únicas que se realizan en la Explanada del Velódromo, ahí también se realizan actividades deportivas y recreativas tanto por los habitantes de la Jardín Balbuena, como por los usuarios de la Ciudad Deportiva. Durante la semana se pueden ver a diferentes jóvenes de la Jardín Balbuena jugar frontón (foto c.6), en la pared Este de la Estación Velódromo, la cual fue acondicionada por medio de la señalización de diferentes líneas que delimitan los límites de la cancha y los lugares validos para rematar en la pared. No importa ¿con que? o ¿cómo se

juegue?, ya sea a mano limpia o con raqueta, compitiendo en forma individual o en pareja, lo importante para todos ellos es reunirse y esperar el momento de retar a las personas que van ganando y sobre todo convivir con los amigos.

Cada mañana se puede observar a los jóvenes tomando clases de tenis en las canchas localizadas al Norte del Velódromo Olímpico. Por las tardes se observan sentados alrededor del velódromo a las parejas de novios que conversan durante varios minutos, a grupos de amigos jugando una “cascarita” de fútbol, voleibol, básquetbol (foto c.7) o fútbol americano, a niños paseando con la bicicleta o los patines, y a jóvenes recorriendo la explanada en motocicleta. Ya avanzada la tarde se puede ver a los ciudadanos que habitan el entorno paseando a sus perros, o a los jóvenes que llegan a jugar a la cancha de fútbol rápido, sitio en el cual permanecen hasta altas horas de la noche, acompañados cada jueves por un grupo de danza prehispánica, que realizan en la explanada no sólo diferentes coreografías acompañadas por música del mismo estilo, sino que ponen altares cada 31 y 1º de noviembre para celebrar a los muertos. Estos danzantes traen consigo una manta donde protestan por la falta de espacios públicos para este tipo de prácticas culturales, por lo que sus actividades son tanto una forma de expresión cultural, como un medio para promocionar el reconocimiento de estos sectores de la sociedad en la Ciudad de México.

Foto c.7. Grupos de amigos jugando básquetbol a las afueras del Velódromo, 2004.



Foto c.8. Familias jugando a las afueras del Velódromo, 2004.



Los fines de semana se pueden ver en torno a las canchas de básquetbol a padres de familia jugando con sus hijos (foto c.8), paseando en bicicleta y/o volando papalotes; y a dos grupos de pilotos, realizando acrobacias en motocicleta. Estas actividades se realizan principalmente en la zona de la explanada del velódromo cercana a las canchas de básquetbol y tenis. A estos se han sumado unos pilotos de go karts que recientemente han instalado a un costado de la cancha de fútbol rápido, una pista de para este tipo de vehículos con la ayuda de neumáticos viejos. Esta pista en la cual se renta por \$15 la hora un go kart, está instalada exactamente en el lugar, utilizado anteriormente por los danzantes que recientemente han preferido trasladarse a la parte de la explanada ubicada a un costado del Modulo de Expedición de Licencias. Otro motivo por el cual estos danzantes han tenido que moverse de lugar ha sido cuando se instala la Feria Navideña del Juguete.

Este grupo de danza prehispánica también ocupa la explanada los sábados al medio día, simultáneamente a una banda de música escolar que practican cada fin de semana sus melodías, formaciones y evoluciones durante largas horas del día en la parte de explanada cercana al Modulo de Expedición de Licencias. Esporádicamente unos policías que utilizan la explanada para realizar sus ejercicios de marcha; principalmente en el área ubicada entre el modulo y el Velódromo Olímpico. Pero, las prácticas urbanas que se realizan en la explanada no puede estar aisladas de las actividades que se realizan al interior del Velódromo Olímpico, que a pesar de estar sub-utilizado como escenario del entretenimiento, en los últimos cinco años ha sido sede de dos partidos de fútbol americano amateur realizados por los Jets de Balbuena y la Águilas de Balbuena; dos

eventos religiosos realizados por la Iglesia Cristiana de México, dos eventos políticos realizados por el Partido Verde, un evento para la beneficencia “la Salida del Rally Teletón”, diversas ceremonias de inauguración de torneos deportivos auspiciados por la delegación, aparte de ser sede de una escuela técnico deportiva de ciclismo que atiende a la población en general.

Cuando se realizan eventos masivos dentro del velódromo, se escucha desde la explanada el sonido local comentado un espectáculo deportivo, conduciendo una reunión de partidos o agrupaciones religiosas con sus respectivos cánticos. Estos eventos llegan reunir entre 4,000 y 6,000 espectadores que acceden al velódromo a través de las entradas localizadas al Oeste de la explanada, dejando estacionados sus autobuses sobre la calle de Genaro García. Pero, estos no son los eventos masivos más importantes que interactúan con la explanada, en los días en que se realizan conciertos de música en el Palacio de los Deportes ó el Foro Sol, los asistentes a estos eventos se reúnen en las afueras de la Estación Velódromo para hablar en los teléfonos públicos o estacionar su carro y dirigirse a estos escenarios a través de los puentes localizados a un costado que cruzan el Viaducto Río de la Piedad. En estos días se puede ver sobre la explanada del velódromo a los aficionados a la música rap, pop, dark o rock con sus características vestimentas como las gabardinas, las chamarras, los pantalones de mezclilla o su indumentaria de color negro respectivamente, así como una gran cantidad de autos estacionados sobre la explanada.

Foto c.9. Feria navideña del juguete a las afueras del Velódromo, 2004.



Por último, habrá que considerar los eventos masivos que se celebran en la propia explanada del velódromo. Durante dos semanas comprendidas entre el 24 de diciembre y el 6 de enero se instala en las partes Sur y Este de la explanada la Feria Navideña del Juguete (foto c.9), que trae consigo, no sólo los puestos con las mercancías propias de la época como adornos o regalos, sino los puestos de comida y los juegos interactivos para los niños, así como la llegada de grandes cantidades de autos y padres de familia la noche del 5 de enero. Es durante estos días cuando se pueden ver en la explanada a las familias comprando los artículos navideños, comiendo quesadillas, tacos, hamburguesas o hot dogs, y a los niños pasear en el tren que circula alrededor del velódromo.

A esta feria que cuenta con una antigüedad de más de 15 años, se le unió en el 2006 la Feria del Juguete Tradicional de Tlaquepaque, instalada en la explanada del velódromo la primera parte del mes de diciembre<sup>77</sup>. Esta feria se caracteriza no sólo por los locales de los artesanos de Tlaquepaque que venden y reparan figuras de yeso y barro para los nacimientos, sino porque también cuenta con juegos mecánicos, puestos de comida, animadores y payasos; los cuales atraen principalmente a niños, familias y amas de casa de las colonias del entorno, pero la instalación de esta feria también implica la instalación de un nacimiento monumental por parte de los artesanos en un área ajardinada ubicada a un costado de las canchas de tenis, así como el uso de las

<sup>77</sup> Esta feria se localizaba en el Parque Venustiano Carranza (a un costado del Palacio Legislativo de San Lázaro) pero con motivo de los acontecimientos relacionados con la sucesión presidencial en el 2006, que propiciaron el cierre de las vialidades del entorno, se decidió mudarla a un costado del velódromo.

canchas de basquetbol como estacionamientos. Así, la Explanada del Velódromo Olímpico Agustín Melgar que en un inicio fue concebida como una área de circulación y dispersión para los asistentes a la pista de ciclismo, en la actualidad es un espacio público abierto que trascendió su función original, para convertirse en un punto de encuentro y convivencia tanto de los ciudadanos que habitan la Jardín Balbuena, como de distintos ciudadanos de la capital del país.

#### ***4.2.5.-La dinámica de los servicios, el deporte, las ferias y los eventos masivos.***

Como se ha podido observar existe una diversidad de actores que ocupan la explanada del Velódromo Olímpico ¿pero cuál es la dinámica de las prácticas urbanas que realizan en este espacio? Para determinarlo habrá que analizar los trayectos y las manchas culturales predominantes que conforman estos actores dentro de la explanada. Los trayectos que realizan los ciudadanos en la Explanada del Velódromo (plano C.2) la vinculan ya sea con el exterior, pero también relacionan a los diferentes lugares del interior de este espacio público abierto, entre sí, en una lógica de compatibilidades que operan a distinta escala. El primer tipo de trayectos agrupa aquellos desplazamientos vehiculares y peatonales que utilizan los ciudadanos para llegar a este espacio público provenientes de su casa y viceversa, aquí se unen en términos generales: casa/Explanada del Velódromo.

Los trayectos vehiculares comunican a la explanada con las áreas habitacionales de la colonia Jardín Balbuena e Ignacio Zaragoza, principalmente. Cuando provienen del Oriente, toman la lateral del Viaducto Río de la Piedad dan vuelta hacia la derecha, antes o después de terminar la Puerta 3 sobre las calles Luis de la Rosa o Genaro García, respectivamente y se estacionan a lo largo de las mismas. Si provienen del Poniente, toman la calle Luis de la Rosa y dan vuelta en el cruce con la calle Radamés Treviño para dar vuelta en “u” y estacionarse en la bahía de estacionamiento localizada frente al Velódromo Olímpico; pero también pueden seguir sobre la calle de Luis de la Rosa y dar vuelta en la calle Genaro García, para estacionarse sobre esta. Pero, si provienen del Norte toman la calle Genaro García y se estacionan al final de esta a la altura de la pera; mientras que si provienen del Sur, toman el 3 Sur, para dar vuelta en la calle Radames Treviño y estacionarse en la bahía vehicular que está sobre esta. A la salida de la Explanada del Velódromo Olímpico los trayectos vehiculares toman (si están en la calle Genaro García) esta vialidad en dirección hacia el Norte o giran hacia el Poniente sobre la calle Luis de la Rosa, misma calle que usan si están en la calle Radamés Treviño. Aquí se unen: casa/estacionamientos/Explanada del Velódromo.

Los trayectos peatonales tienen como principales puntos de salida y llegada la Estación Velódromo y las Unidades Habitacionales localizadas en el límite Sur de la colonia Jardín Balbuena. Desde estos puntos los ciudadanos se dirigen a los lugares que se encuentran dentro o a los costados del Velódromo como el Palacio de los Deportes, el Foro Sol, las Puertas 2 y 3, las campos deportivos localizados alrededor de la explanada y el Módulo Velódromo de expedición de licencia tarjetón, por una parte y por la otra las zonas habitacionales cercanas a la Tienda del ISSSTE y la Escuela Primaria Bélgica, localizados en el cruce de la calle Genaro García y la avenida del Taller en el interior de la Jardín Balbuena.



En esta diversidad de trayectos se unen: casa/Estación Velódromo/Puerta 2; casa/Estación Velódromo/Puerta 3; casa/Estación Velódromo/campos deportivos; casa/Estación Velódromo/Modulo Velódromo; casa/Estación Velódromo/Velódromo Olímpico; casa/Estación Velódromo/Palacio de los Deportes; casa/Estación Velódromo/Foro Sol; casa/Estación Velódromo; casa/campos deportivos ó casa/Velódromo una asociación de lugares que demuestran cómo la Explanada del Velódromo funciona como un vestíbulo a partir del cual se distribuyen las personas hacia diversos lugares de la colonia Jardín Balbuena y de la Ciudad Deportiva, es decir, funciona como puerta de acceso y punto de referencia a través de la cual se distribuyen y orientan las ciudadanos que transitan por el lugar.

A los trayectos anteriores, hay que sumarle la espacialización de las prácticas urbanas que se caracterizaron en el apartado anterior, para identificar las manchas culturales que se conforman a partir de estas actividades. Dentro de las manchas culturales más representativas de los alrededores de la Explanada del Velódromo encontramos aquéllas que están estructuradas a partir de este espacio público abierto, el cual se convierte en un ancla alrededor de la cual se ubican servicios de transporte y entretenimiento, comercio y alimentación, que complementan las actividades deportivas y recreativas que caracterizan a la explanada. Así, es como se conforman diversas áreas contiguas dentro del territorio ubicado en torno a la Explanada del Velódromo donde coexisten la mancha cultural del comercio y los servicios ambulantes, las manchas culturales de los eventos masivos con otro tipo de manchas culturales donde concurren por complemento o competencia diversas prácticas relacionadas con los servicios gubernamentales, las instalaciones deportivas, los lugares de esparcimiento y las ferias, a las cuales se anclan diversos negocios que ofrecen productos y servicios, sobreponiéndose a la mancha cultural del comercio.

La mancha cultural del comercio y los servicios ambulantes (plano C.3) une a los negocios que les venden dulces, chocolates, pan, frituras, refrescos, naranjadas, bebidas energéticas, periódicos o revistas y cualquier otro producto envasado o empaquetado, a los transeúntes y usuarios de la explanada del Velódromo Olímpico, entre los que encontramos, dos tiendas de abarrotes, dos puestos de periódicos, un puesto de dulces ó los que comercian con comida como un puesto de tamales y uno de quesadillas, pero también se puede incluir al tianguis sobre ruedas que se instala cada sábado sobre la calle Luis de la Rosa. Estos lugares concurren con una mancha cultural donde se proporcionan servicios a estos y otros tipos de ciudadanos entre los que destacan el Módulo Velódromo donde se acude a hacer trámites cuyas actividades se ven complementadas por los servicios ofrecidos por una papelería y una camioneta donde se sacan copias, cinco módulos y una oficina de seguro.

La mancha cultural del deporte y el esparcimiento (plano C.4), une al Velódromo y su explanada, con las canchas de tenis, básquetbol, y fútbol rápido que los rodean, así como con las instalaciones deportivas y recreativas Puertas 2 y 3. De forma que esta mancha cultural no sólo une las prácticas deportivas de carácter recreativo, realizadas en instalaciones como canchas, pistas, gimnasios al aire libre y una alberca, sino las prácticas de esparcimiento realizadas en áreas de juegos infantiles, estacionamientos o la explanada, pero también habrá que sumar a las oficinas encargada de la promoción deportiva que tienen sede en el entorno (como las pertenecientes a la Subdirección de Desarrollo Social de la Delegación Venustiano Carranza o las de los clubes de fútbol y fútbol americano) e incluso a los comercios que abastecen a los



usuarios que congrega esta mancha cultural como: los puestos de periódicos, tamales y dulces y las tiendas de abarrotes ubicadas a una cuadra, así como a las zonas de estacionamiento ubicadas cerca de la calle Radames Treviño. De forma que, esta mancha cultural une a comerciantes, burócratas, deportistas y ciudadanos que sólo buscan un momento de convivencia y esparcimiento.

Las manchas culturales de los acontecimientos masivos congregan a los organizadores y realizadores de estos acontecimientos, con los asistentes y los comerciantes que se benefician de los mismos, sobreponiéndose a las manchas culturales que se despliegan cotidianamente en la Explanada del Velódromo. Estas manchas culturales son de dos tipos dependiendo del lugar donde se originen, los escenarios del entorno (Palacio de los Deportes o Foro Sol) o el Velódromo Olímpico, toda vez que estos eventos casi nunca han sido simultáneos. En el caso de la asistencia a acontecimientos deportivos, políticos y religiosos realizados en el Velódromo Olímpico (plano C.5), conforman una mancha cultural que parte de esta instalación olímpica y la une con la Estación Velódromo y los puestos de periódicos y dulces ubicados a un costado, y culmina en las tiendas de abarrotes y el puesto de periódicos de la acera de enfrente, negocios donde se consumen diversos productos, pero que también incluye a las zonas de estacionamiento localizadas a lo largo de la calle Genaro García, donde arriban los asistentes de diversas parte de la Ciudad de México.

Por su parte, la mancha cultural de eventos originada en el Palacio de los Deportes y Foro Sol (plano C.6) cuando albergan espectáculos deportivos y artísticos, no sólo une la asistencia a estos escenarios con el aparcamiento y consumo realizado en los estacionamientos, puestos de periódicos, dulces, refrescos, ropa y *souvenirs* de su entorno inmediato, sino que se extiende del otro lado del Viaducto (a través de los puentes peatonales), con la Estación Velódromo, la parte Sur de la explanada (que también cuenta con sus propios puestos de *souvenirs*) y las tiendas de abarrotes y los puesto de quesadillas y hot dogs ubicados a una cuadra, pero también se podrían incluir los estacionamientos ubicados a un costado de la calle Radames Treviño y las secciones de la explanadas utilizadas como estacionamientos, ubicadas a un costado de la Plaza Cívica ó a un costado del Módulo Velódromo de Licencia Tarjetón.

Al igual que la mancha cultural originada en el Palacio de los Deportes y el Foro Sol, la mancha cultural de las ferias (plano C.7) también une a lugares de ambos lados del Viaducto, pero con sus particularidades. Las ferias navideñas ubicadas en la parte Sur y Poniente de la explanada del velódromo, se complementan con la Feria del Juguete ubicada (en esta época) en el estacionamiento de la Ciudad Deportiva localizado entre la ESEF y el Viaducto. Estas ferias conforman una sola mancha cultural unida por prácticas como el consumo y el paseo, que se articula con el traslado realizado en la Estación Velódromo y complementada con el consumo que promueven los puestos de periódicos, dulces, hot dogs y quesadillas, así como las tiendas de abarrotes ubicados cerca del Velódromo, pero también incluye el aparcamiento de vehículos efectuado en los estacionamientos ubicados a un costado de las calles Radames Treviño y Genaro García, así como las zonas de estacionamientos localizados a un costado de las canchas de tenis ó sobre las canchas de básquetbol. Esta mancha congrega tanto a los comerciantes y consumidores de productos de la feria, como a los distintos profesionales del entretenimiento (payasos, conductores de los juegos mecánicos y animadores) y los ciudadanos que asisten para consumir el esparcimiento y los productos que ahí se ofrecen.

La mancha de los servicios gubernamentales (plano C.8) es una mancha aislada que se inserta a esta parte de la Ciudad Deportiva, la cual parte de las oficinas del entorno donde se realizan tramites y se ofrecen servicios de los gobiernos delegacional y distrital como: las oficinas del Velódromo Olímpico, el Módulo Velódromo, la Estación Velódromo, el Estacionamiento de la SSP, el Depósito Vehicular Velódromo y la Subdirección de Control Operativo y Atención de Denuncias del GDF de la Delegación Venustiano Carranza, (que se encuentra a una cuadra de la explanada), y continua uniendo a los negocios que les venden artículos y servicios, dentro y fuera de explanada integrados a la mancha del comercio y los servicios ambulantes, así como a el resto de los estacionamientos vinculados a estas dependencias, como los pertenecientes al propio Velódromo Olímpico, a la Estación Velódromo del Metro y al Modulo de Licencia Tarjetón. Esta mancha cultural permite conformar un ambiente caracterizado principalmente por tres tipos de actores los burócratas, los comerciantes, y los ciudadanos solicitan los servicios de las oficinas ubicadas en los estacionamientos del Velódromo.

Por todo lo anterior, se puede pensar en primera instancia que la mayor parte de las manchas culturales que convergen en la explanada del Velódromo Olímpico son de carácter popular como las relacionadas con el comercio, los servicios, el deporte, las ferias, los servicios gubernamentales, entre otras, sin embargo, existen algunas otras manchas culturales de carácter popularizante como aquéllas relacionadas con algunos eventos masivos efectuados en el interior del velódromo o que tiene su origen en el Palacio de los Deportes, lo que da cuenta de las diversas redes de sociabilidad complejas que conforma la clase media y la forma en la cual se apropia de esta parte de la Ciudad Deportiva. Esta heterogeneidad de manchas culturales conforman una serie de paisajes urbanos compatibles entre sí, a excepción del paisaje creado por los servicios gubernamentales ligados al transporte público que pareciera no encajar dentro del imaginario colectivo construido en torno a la Ciudad Deportiva, insertando de forma forzada su propias redes de sociabilidad dentro de la trama de redes de sociabilidad entretejidas por el deporte, el ocio y el entretenimiento en esta fracción de la Ciudad; unas redes de sociabilidad básicas que dan cuenta de cómo los habitantes de la colonia Jardín Balbuena conviven entre sí y al mismo tiempo de forma repentina comparten este espacio público con habitantes de otras partes de la Ciudad de México, gracias a la cualidades espaciales de la propia explanada que permiten albergar que distintas expresiones culturales de los habitantes de la capital del país, conformando un mosaico sociocultural con cualidades simbólicas que son una muestra del reconocimiento y valoración que los ciudadanos tienen sobre el Velódromo Olímpico y su explanada. Así es como, las manchas culturales mencionadas anteriormente con sus respectivos paisajes, se insertan en la dinámica cultural de la Ciudad Deportiva en una convivencia que no está exenta de sus propias perturbaciones provocadas por los actores gubernamentales que tienen injerencia en ella, pero que a pesar de todo son un ejemplo de la complejidad que encierra este lugar de alta significación con sus propios elementos objetivados (entre los que destaca el velódromo y el territorio simbólico que conforma), actualizados (caracterizados primordialmente por las manchas culturales y las prácticas que albergan) y subjetivados (fundamentalmente los paisajes urbanos y los elementos significativos que viven en el imaginario), fiel reflejo de una parte de la vida de los ciudadanos de esta urbe.

### **4.3.-La Puerta 2 y la sociabilidad juvenil.**

#### ***4.3.1.-Origen y desarrollo de un espacio para la coexistencia y la competencia.***

En la fracción Norte de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, como parte del Deportivo Velódromo Olímpico Agustín Melgar, administrado por la Delegación Venustiano Carranza, se encuentra un espacio público caracterizado por la heterogeneidad de los actores que convoca, la Puerta 2, que con el paso de los años se ha convertido en un punto de encuentro de deportistas, familias y sobre todo de los jóvenes que buscan un momento de esparcimiento y diversión al demostrar sus habilidades y destrezas. Cuando la Ciudad Deportiva fue creada en 1958, este espacio público fue diseñado en base a un sembrado de once canchas empastadas para la práctica del fútbol soccer (diez con gradas a ambos lados y cuatro de fútbol júnior); una cancha con gradas y pista de atletismo de arcilla, cinco canchas de básquetbol; una pista de lanzamientos; una fuente con lago artificial; unos baños para hombres y mujeres; tres bodegas; dos casetas de vigilancia y una palapa de convivencia. Instalaciones que permitieron que las fuerzas básicas de fútbol del Club América tuvieran su casa de entrenamiento en dos de las canchas de esta fracción de la Ciudad Deportiva y que otras canchas fueran utilizadas para realizar cascaritas principalmente por los niños y jóvenes habitantes de la colonia Jardín Balbuena.

Nueve años después de su inauguración, con motivo de los Juegos Olímpicos de México 968 se tomó la decisión de ubicar al Velódromo Olímpico Agustín Melgar, en parte de los terrenos pertenecientes a la Puerta 2, desapareciendo la mitad de las canchas de esta fracción de la Ciudad Deportiva. Lo que obligó a construir una nueva barda y una nueva entrada del lado Este de la Puerta 2 sobre una nueva calle que la separaría del Velódromo Olímpico y que posteriormente sería nombrada como Radames Treviño. Posteriormente, este espacio público abierto empezó a sufrir un proceso de transformación que tuvo su cenit en la década de los 80's: la cancha con pista de atletismo, fue ocupada por dos canchas de béisbol infantil, además se incluyeron nuevos equipamientos como una fuente de sodas; otra bodega; once canchas de mini básquet; quince canchas de minivoleibol; unos baños vestidores para hombres y mujeres; un depósito de basura; dos canchas de voleibol; un gimnasio abierto; y dos campos de entrenamiento para el fútbol americano; sin embargo, aunado a este incremento de instalaciones, la falta de mantenimiento de algunas ellas no podría faltar, motivo por el cual las canchas empastadas de fútbol *soccer* se volvieron de tierra y el lago artificial dejó de funcionar.

Fue en la misma década de los 80's cuando llegaron nuevos actores a ocupar las instalaciones de la Puerta 2 entre los que destacan los equipos de fútbol americano de Águilas de Balbuena y Jets de Balbuena que ocuparon algunas canchas de tierra ya existentes, hasta que poco a poco fueron relegados teniendo que adaptar algunas áreas de la Puerta 2 como campos de entrenamiento. Estos clubes de fútbol americano fueron fundados por algunos padres de familia que habitaban la colonia Jardín Balbuena, que consideraban al deporte de las tackleadas como una buena opción para el desarrollo integral de sus hijos, por lo que estos equipos guardan un fuerte arraigo dentro de los ciudadanos que habitan esta colonia. En el caso de las Águilas de Balbuena, terminaron por delimitar su campo de fútbol americano a un costado de las canchas de básquetbol sobre la pista de lanzamientos, también instalaron en una bodega de esta zona la oficina del club.

Por su parte, el equipo de Jets de Balbuena ha tenido más problemas para permanecer en la Puerta 2. Originalmente ellos tenían su campo de entrenamiento en una de las áreas verdes del Conjunto Habitacional Kennedy, después de que fueron desalojados por los administradores del conjunto habitacional en la década de los noventas, buscaron albergue en la Puerta 2, donde llegaron a tener su campo de entrenamiento en una de las canchas de fútbol y su casa club en la Puerta 1. Pero con los cambios de administración fueron desalojados de su casa club y relegados a un área ubicada a atrás de las canchas de fútbol y los campos de hockey, la cual intentaron constituirlo como un campo de entrenamiento, motivo por el que tuvieron problemas con diversas administraciones, que no querían otorgarles la concesión de esta área de la Puerta 2.

A estos actores se le sumaron en la década de los noventa los *skates* (patinetos y bicicletas), que empezaron a usar cotidianamente la antigua fuente y lago artificial, así como los jugadores de hockey sobre pasto que ocuparon dos canchas de tierra utilizadas para la práctica del fútbol *soccer* concesionadas a la Federación Mexicana de Hockey (a través de un convenio con CONADE y PRODDF) para conformar el Centro de Alto Rendimiento de Hockey, que ante la falta de acondicionamiento, mantenimiento e inversión nunca llegó a funcionar en su totalidad.

No fue sino hasta el 2000, cuando el Gobierno del Distrito Federal decidió remodelar la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, que se construyó una trotapista alrededor del perímetro de la Puerta 2, se remodelaron la pátula de convivencia y el área de juegos infantiles, se construyó un altar para la Virgen de Guadalupe; los diamantes de béisbol junto con una cancha perteneciente al Centro de Alto Rendimiento de Hockey fueron concesionadas al Centro de Iniciación y Formación de Futbolistas de México AC afiliado al club profesional de fútbol *soccer* Pumas de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Estas canchas junto con otra cancha más de fútbol *soccer* concesionada a la Centro Filial Cruz Azul Oriente (parte de las fuerzas básicas del equipo de fútbol *soccer* profesional Cruz Azul) fueron empastadas, consolidando la presencia de este deporte en la Puerta 2.

La cancha que quedaba del antiguo Centro de Alto Rendimiento de Hockey fue acondicionada para albergar al Centro Nacional de Alto Rendimiento de Hockey sobre Pasto, motivo por el cual remodelaron las gradas, se cambió la malla ciclónica, se instaló césped artificial en la cancha, así como una estatua de cuatro metros de altura de un jugador de hockey (similar a la puesta a las afueras del Velódromo Olímpico durante las olimpiadas). También se decidió acondicionar al lago artificial con las instalaciones adecuadas para la práctica del *skateboard*, con el patrocinio de la marca Balskate, así se dio origen al Balskate Park la Fuente, que representó la primera instalación de su tipo en la zona, la cual vendría a fortalecer la presencia de los grupos de *skates* dentro de la Puerta 2.

La llegada del *skateboard* a esta fracción de la Ciudad Deportiva está asociada al inicio de este deporte en la colonia Jardín Balbuena a finales de la década de los ochentas, sobre las vialidades que contaban con poco tránsito vehicular y que permitían la práctica de las acrobacias características de esta disciplina. Con el paso del tiempo los *skates* fueron acondicionando diferentes lugares de la colonia como la antigua fuente y lago artificial de la Puerta 2, ya sea con recursos propios o patrocinados por una marca comercial de fabricación de patinetas y accesorios del *skateboard*, aspecto que ha

sustentado y promovido la práctica de este deporte entre los ciudadanos que habitan tanto esta colonia, como las colonias de los alrededores. Así, este lago artificial transformado en el parque de *skateboard* la Fuente, se ha transformado en un lugar donde no sólo se practica esta disciplina, sino en una escuela donde se enseña a las nuevas generaciones los secretos de esta disciplina.

Para el 2005 el Gobierno de la Delegación Venustiano Carranza decidió remodelar parte de las instalaciones de la Puerta 2, acciones que incluyeron la instalación de alumbrado de la trotapista perimetral y la cancha de tierra ubicada del lado Este, así como el cambio de los costados Este y Sur de la barda perimetral. También se permitió la instalación de una tienda de *skateboard* en una bodega, se reacondiciono el Parque la Fuente (el cual también se transformo en una escuela para la práctica de este deporte), se concesiono la fuente de soda y se permitió la entrada de dos vendedores ambulantes de jugos y dulces sobre el andador principal. En el 2006 la Delegación Venustiano Carranza recibió a los mejores deportistas de 18 estados de la República Mexicana, en el campo sintético de jockey de la Puerta 2, como parte de la Olimpiada Nacional 2006, también se realizaron algunas competencias de *skateboard* en el Parque la Fuente que incluyeron un espectáculo de luz y sonido. En el 2008 se realizo una Mega Clase de Zumba en el Centro Nacional de Alto Rendimiento de Hockey para recabar fondos en apoyo de los damnificados de los huracanes de Tabasco y Chiapas, la cual contó con el apoyo de la Delegación Venustiano Carranza y la Dirección General de Educación Física de la SEP y la CONADE.

En este mismo centro se realizo en el mes de octubre de 2008 el Torneo Panamericano de Hockey categoría sub. 21 donde participaron selecciones de ocho países del continente; entre los que se encontraron México, Argentina, Uruguay, Barbados, Estados Unidos, Trinidad y Tobago, Chile y Bermuda, este torneo contó con el apoyo de la federación mexicana de la especialidad, la Delegación Venustiano Carranza y el Instituto del Deporte del Distrito Federal. Aparte de estos eventos en ese mismo escenario la Delegación Venustiano Carranza ha realizado diversos abanderamientos de sus selecciones deportivas. A esto se le suma en el 2008 la renovación de los baños públicos para hombres y mujeres, así como el cambio de patrocinador del Parque la Fuente que ahora se llama SK8 Park, lo que trajo consigo una remodelación de sus instalaciones.

Para inicios del 2009 se remodelo otra cancha de fútbol soccer de tierra para transformarla en un campo de fútbol americano, al cual se le denomino Pepe Espinosa<sup>78</sup>, en honor al que es considerado el mejor comentarista de fútbol americano de todos los tiempos en México, el cual falleció en el 2007 víctima del cáncer. El campo Pepe Espinosa es el primer campo de fútbol americano con medidas reglamentarias en toda la Delegación Venustiano Carranza y fue construido con pasto sintético de carácter profesional con el objetivo de albergar a todos los clubes de fútbol americano de esta demarcación (Águilas de Balbuena, Jets de Balbuena, Bulldogs Dorados de Balbuena y

---

<sup>78</sup> Pepe Espinosa fue además de comentarista (de fútbol americano, básquetbol, hockey sobre hielo, atletismo, y distintas disciplinas olímpicas) en radio y televisión en múltiples empresas como TV Azteca, Fox Sports y Grupo Acir, entre otras; fue jugador de fútbol americano del IPN, además de entrenador de la misma disciplina en el mismo instituto y en otras instituciones. Su vida se caracterizo por la promoción del deporte de las tackleadas y otras disciplinas atléticas entre la juventud, las cuales consideraba como excelentes actividades para desarrollar la salud física y mental, así como para inculcar el valor del trabajo en equipo.

Tigres de Bengala de la Secretaria de Seguridad Publica) que hasta antes de esta fecha no contaban con una sede para realizar sus partidos como local en los distintos torneos en los que participaban. Es así como acciones como esta siguen manteniendo en funcionamiento a la Puerta 2, que no ha dejado de ser ocupado por distintas disciplinas y distintos tipos de actores, entre los que destacan los jóvenes.

#### 4.3.2.-Un escenario deportivo y de recreo.

Foto d.1. Andador principal de la Puerta 2.



Foto d.2. Centro Nacional de Alto Rendimiento de Hockey sobre Pasto en la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, al fondo podemos observar su escultura característica, 2004.



Foto d.3. Cancha empastada concesionada al Centro de Iniciación y Formación de Fútbol México.



Foto d.4. Cancha de tierra para fútbol soccer



Foto d.5. Campo de entrenamiento de los Jets de Balbuena.



La Puerta 2 de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca (plano D.1) se encuentra rodeada por tres vialidades de tipo local: las calles Radamés Treviño, Luis de la Rosa y Fernando Iglesias y Calderón y una vialidad secundaria el Eje 3 Sur (avenida Morelos). Estas vialidades separan a la Puerta 2 de la Puerta 1, el Velódromo Olímpico Agustín Melgar, la Estación Velódromo de la Línea 9 del STC y distintos conjuntos habitacionales de la Jardín Balbuena como la Unidad Habitacional ISSSTE No. 5, la Unidad Morelos y el Conjunto Magdalena Mixhuca. En la actualidad la Puerta 2 cuenta en la parte central con un andador principal (foto d.1) que divide a esta fracción de la Ciudad Deportiva en dos partes.

En la parte Norte a un costado del andador se encuentran: 11 canchas de minibasketbol, un depósito de basura y unos baños públicos para hombres y mujeres. A un costado de las anteriores instalaciones y cerca de la entrada Este de la Puerta 2 se ubica una cancha sintética de jockey sobre pasto con dos tribunas que alberga al Centro Nacional de Alto Rendimiento de Hockey sobre Pasto (foto d.2); seguida de una cancha empastada para el fútbol soccer con dos tribunas concesionada al Centro de Iniciación y Formación de Fútbol México AC (foto d.3); y por último una campo de tierra de fútbol, ahora transformado en un campo de pasto sintético (foto d.4) para el fútbol americano con una tribuna, concesionado a los clubes de esta disciplina que tienen su sede en la Delegación Venustiano Carranza. Atrás de estas canchas se ubica el campo de tierra (foto d.5) para el entrenamiento de fútbol americano concesionado anteriormente a los Jets de Balbuena, un gimnasio abierto (foto d.6) y un área verde con tres pasamanos. A un costado del campo de fútbol americano se encuentran los baños vestidores y una bodega de mantenimiento. Por último, cerca de la salida Oeste de la Puerta 2 se encuentra una fuente de sodas y una caseta de vigilancia.

En la parte Sur de la Puerta 2 a un costado del andador se encuentran: 13 canchas de mini voleibol (una de ellas con bancas a su costado), una cancha de

Foto d.6. Gimnasio Abierto.



Foto d.7. Campo de tierra con alumbrado.



Foto d.8. Cancha Empastada.



Foto d.9. Centro Filial Cruz Azul Oriente.



Foto d.10. Campo de entrenamiento de las Águilas de Balbuena.



voleibol de playa. En la entrada Este donde se ubica una caseta de vigilancia y a un costado se encuentra una cancha de tierra con alumbrado acondicionada para el fútbol soccer (foto d.7), rentada a una de las ligas amateur de la Ciudad Deportiva; seguida de una cancha empastada de fútbol soccer (foto d.8) rodeada por una pista de arcilla concesionada al Centro de Iniciación y Formación de Fútbol México, AC; y por ultimo una cancha empastada de fútbol soccer y un área verde (foto d.9) concesionadas al Centro Filial Cruz Azul Oriente.

A un costado de esta última cancha se ubica un campo de tierra concesionado al club de fútbol americano Águilas de Balbuena (foto d.10). Este campo de entrenamiento esta rodeado por cuatro canchas de básquetbol (foto d.11), tres canchas de voleibol, una palapa de convivencia (foto d.12) y una edificación que contiene una bodega de mantenimiento, la oficina del club Águilas de Balbuena y una tienda de *skateboard* (foto d.13) donde venden productos de la marca World Industries. Esta tienda está ubicada a un costado de un parque de *skateboard* denominado Balskate Park la Fuente (actualmente SK8 Park la Fuente), el cual cuenta con una caseta de control y vigilancia, rampas, un medio tubo, barandales y escaleras adecuados para la práctica de este deporte. Cerca del Parque la Fuente (foto d.14) se ubica un altar de la Virgen de Guadalupe (foto d.15) frente a la fuente de sodas (foto d.16) y cerca de la entrada Oeste de la Puerta 2. También se tiene un área de juegos infantiles a un costado de las canchas de voleibol y la tienda de *skateboard*. Por ultimo, se encuentra una trotapista perimetral alumbrada que rodea a todas las instalaciones que contiene la Puerta 2.

Cabe aclarar que algunos espacios concesionados a particulares dentro de la Puerta 2 han sido cercados con malla ciclónica para controlar el acceso a los usuarios. Aunque casi desde sus inicios las canchas de la Puerta 2 ya habían sido cercadas, la mayoría de estas cercas se encontraban en franco deterioro y no fue sino hasta que pasaron al control de particulares que se han mantenido en buenas condiciones junto con las instalaciones que contienen, aunque estos beneficios fueron a costa del acceso libre a las mismas. Entre estos espacios se encuentra el Parque la Fuente; las dos canchas del Centro de Iniciación y Formación de Fútbol México, AC; el Centro Nacional de Alto Rendimiento de Hockey sobre Pasto; el campo de fútbol americano y el Centro



Foto d.11. Canchas de básquetbol.



Foto d.12. Palapa de convivencia.



Foto d.13. Tienda de skateboard.



Foto d.14. Parque la Balskate Park la Fuente.



Foto d.15. Altar de la Virgen de Guadalupe en la Puerta 2



Filial Cruz Azul Oriente.

#### 4.3.3.-Actores y reglas de la convivencia juvenil.

Actualmente en la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva se tienen diversos tipos de actores que ocupan las diferentes instalaciones cotidianamente. Estos actores se caracterizan por estar integrados en su mayoría por una gran cantidad de jóvenes y adolescentes que se agrupan de acuerdo al tipo de actividad que realizan dentro de este espacio deportivo y recreativo. Entre estas actividades destacan el fútbol soccer, el fútbol americano, el hockey sobre pasto, el *skateboard*, el acondicionamiento físico, el básquetbol, el voleibol, y los juegos infantiles. El fútbol soccer tiene una larga tradición en la Puerta 2, donde es jugado desde la inauguración de esta fracción de la Ciudad Deportiva, incluso con la participación de las fuerzas básicas de equipos profesionales. Hoy en día existen dos tipos actores que practican este deporte en este lugar, los primeros son aquéllos que están integrados a la estructura del fútbol profesional y los segundos pertenecen al fútbol amateur.

Así, dentro de la estructura del fútbol profesional se encuentran el Centro de Iniciación y Formación de Fútbol México, AC y el Centro Filial Cruz Azul Oriente (foto d.17); lugares que integran a actores como directivos, entrenadores, nutriólogos, preparadores físicos, árbitros, jugadores (de entre 4 y 17 años de edad) y los familiares que los acompañan y que llenan las gradas principalmente los fines de semana. En lo que respecta al fútbol de las ligas amateur que tienen su sede en la Puerta 2, estos actores varían un poco, existen directivos, entrenadores, árbitros, familiares y jugadores (foto d.18), pero estos últimos son en su mayoría jóvenes y adultos. Algunas de estas ligas amateurs están inscritas en torneos distritales patrocinados por marcas como Coca Cola.

En lo que respecta al fútbol americano este se practica por cuatro clubes, tres privados (Águilas, Jets y Bulldogs Dorados) y uno patrocinado por la Secretaria de Seguridad Publica del Distrito Federal (Tigres de Bengala). De estos dos son los principales por su tradición y nivel de convocatoria: las Águilas de Balbuena y los Jets de Balbuena. El equipo de las Águilas de Balbuena (foto d.19) participa en la liga Fútbol Americano del Estado de México AC (Fadamac) en las categorías *baby* (3 a 6 años), *castores* (7 años),



Foto d.16. Fuente de sodas en la Puerta 2



Foto d.17. Futbolistas del Centro Filial Cruz Azul Oriente.



Foto d.18. Futbolistas amateurs en la Puerta 2



Foto d.19. Integrantes del equipo Águilas de Balbuena



Foto d.20. Skates en el Park Balskate la Fuente.



zorros (8 años), *rabbits* (9 a 10 años), *hornets* (10 a 11 años), *irons* (11 a 12 años), *falcons* (12 a 13 años), tauros (13 a 14 años), *ponys* (14 a 15 años) así como en la modalidad de *flag football* (fútbol americano sin contacto). También tienen un equipo de fútbol americano que participa en la Organización Mexicana de Fútbol Americano (OMFA), la principal liga máster de esta disciplina en el país. Por su parte, el equipo Jets de Balbuena compete en la liga Conferencia Nacional (CONA) en categorías que van de los 8 a los 16 años como *tiny-too*, *junior pewe*, juvenil y master también de la OMFA.

A estos dos clubes que son los de mayor tradición en la colonia Jardín Balbuena se les suman los clubes de Bulldogs Dorados y Tigres de Bengala. Los Bulldogs Dorados es un equipo de reciente creación que tiene equipos en las categorías infantiles y juveniles, por su parte los Tigres de Bengala aunque no tienen su sede de entrenamiento en la Puerta 2, han llegado a ocupar el campo de fútbol americano en sus partidos como locales, estos tienen equipos en las categorías

infantiles, juveniles y máster. Cada uno de estos equipos congregan a diversos tipos de actores como jugadores, porristas, *coaches*, entrenadoras de porristas, preparadores físicos, directivos, y sobre todo las familias que acompañan a sus hijos en la mayoría de los entrenamientos y en los partidos contra otras escuadras.

En lo que respecta al hockey sobre pasto practicado en el Centro Nacional de Alto Rendimiento de la Puerta 2, se pueden mencionar a actores como directivos de la Federación Nacional de Hockey, médicos, entrenadores, preparadores físicos, familiares y sobre todo jugadores (hombres y mujeres) que van desde las categorías infantiles hasta las master, los cuales considerados como los mejores del país al integrar las selecciones nacionales mexicanas de la especialidad. Cabe destacar que la selecciones mexicanas de hockey categoría femenil y varonil, tienen su sede en la cancha sintética de este centro de entrenamiento, la cual también es utilizada para celebrar partidos oficiales, por lo que su presencia es cotidiana dentro de la Puerta 2.

El último deporte organizado formalmente dentro de la Puerta 2 y que se encuentra integrado a los circuitos y ligas de la Ciudad de México y su área

Foto d.21. Deportistas en el Gimnasio Abierto



Foto d.22. Niños en el Área de Juegos Infantiles



Foto d.23. Vendedor en la fuente de sodas de la Puerta 2



Foto d.24. Vendedores ambulantes en la entrada Este de la Puerta 2



Foto d.25. Acceso a la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, 2004.



metropolitana es el *skateboard*, disciplina practicada en el Parque la Fuente por jóvenes (mujeres y hombres) *skates* (foto d.20), los cuales son acompañados por sus novias o amigos, los administradores, los entrenadores y los vendedores de productos de *skateboard* ubicados en la tienda instalada a un costado. A estos hay que sumarles los miembros de la colectividad de grafiteros, como los *taggers* o las *crews* (cuadrillas o equipos de *taggers* con cierto grado de organización para realizar un mural) asociados a los grupos de *skateboard* que existen en la Puerta 2.

A estas disciplinas organizadas se le suman otras como el acondicionamiento físico, el básquetbol, el voleibol, y los juegos infantiles, estas actividades de carácter estrictamente recreativo y deportivo, tienen la característica de ser realizadas casi en su mayoría por los ciudadanos que habitan la propia colonia Jardín Balbuena. El acondicionamiento físico es realizado principalmente por aquellos deportistas (foto d.21) que acuden a realizar ejercicios corporales en el gimnasio abierto o que corren en la trotapista, estos en su mayoría son hombres jóvenes o adultos. Por su parte el básquetbol y el voleibol es practicado en las canchas especializadas de la Puerta 2 es realizado principalmente por niños y jóvenes con un carácter más recreativo que de competencia. Por último, los juegos infantiles son desarrollados por niñas y niños (foto d.22) acompañados por algún familiar, que asisten al área de juegos y alrededor de la palapa de convivencia.

A estos usuarios habrá que sumarles al personal de vigilancia, limpieza y mantenimiento de la Delegación Venustiano Carranza que laboran en esta fracción de la Ciudad Deportiva, a los comerciantes que laboran en la fuente de sodas (foto d.23) y en los cuatro puestos ambulantes localizados sobre el andador principal que venden agua, bebidas hidratantes, refrescos, dulces, frituras y revistas de fútbol, así como a los vendedores de los puestos ambulantes localizados en la entrada Este de la Puerta 2 que venden agua, bebidas hidratantes, cócteles de frutas, frituras y tortas (foto d.24).

La Puerta 2 de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca es un espacio deportivo abierto a la comunidad, con dos accesos ubicados al Este y al Oeste (foto d.25) del recinto que permiten controlar la entrada de personas durante la mañana y la tarde. Este lugar es conocido por los ciudadanos como “la

Deportiva Dos” y se caracteriza por ser un sitio donde se realizan diferentes prácticas deportivas y recreativas durante los 365 días del año. Por las mañanas se observa a los ciudadanos corriendo en la trotapista o haciendo ejercicio en el gimnasio al aire libre, conforme avanza el día se puede ver a los jugadores, entrenadores y empleados del equipo filial del Cruz Azul y de la escuela del Centro Nacional de Desarrollo Integral, ocupando tres de las seis canchas de la Puerta 2, mediante reglas que impiden realizar en ellas cualquier actividad que no sea el calentamiento o los partidos de fútbol, con el propósito de no dañar su césped. A estos usuarios se les suma los entrenadores, preparadores físicos, médicos, jugadores y jugadoras de las selecciones nacionales de hockey sobre pasto que vienen a entrenar durante sus concentraciones previas a sus torneos internacionales, en el Centro Nacional de Alto Rendimiento de Hockey.

Ya para esta hora han llegado los vendedores ambulantes tanto afuera como dentro de la Puerta 2 y la fuente de sodas ha sido abierta. Al mediodía se integran a estos espacios, los jóvenes *skates* con su característica apariencia informal dada por sus ropas holgadas y su pelo largo, los cuales practican sus acrobacias con la patineta, los patines y las bicicletas (foto d.26). Estos *skates* se apropian de las rampas, barandales y pistas tubulares localizadas dentro del Parque la Fuente, que cuenta reglas e indicaciones específicas para el acceso y uso del mismo: el equipo de seguridad es obligatorio casco, rodilleras, coderas y muñequeras; el patinador deberá firmar una carta responsiva a favor del parque; se prohíbe introducir bebidas alcohólicas dentro del parque, así como ingresar en estado inconveniente; también se prohíbe introducir alimentos; patinar es un deporte de alto riesgo practícalo con seguridad y bajo tu propia seguridad. Posteriormente llegan los jóvenes y niños vestidos con uniformes escolares que acuden a la Puerta 2 para practicar básquetbol, voleibol, fútbol, hacer ejercicio físico en el gimnasio al aire libre o utilizar los juegos infantiles, mientras compran alguna bebida refrescante o fruta en la tienda o el puesto ambulante localizado en el interior.

Foto d.26. Centro de patinaje en la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva de la Magdalena Mixhuca, al centro todavía se puede observar partes del antiguo lago artificial, 2004.



Alrededor de las 5 de la tarde, llegan los jugadores de fútbol americano acompañados de algún familiar (sobre todo los niños) cargando sobre su espalda sus hombreras y casco. Estas hombreras traen puestas los *jerseys* característicos de los dos equipos que representan a la colonia (de color naranja para Águilas de Balbuena, de color verde para Jets de Balbuena; dorado para los Bulldogs Dorados y azul marino para los Tigres de Bengala). Estos jugadores se dirigen a reunirse con sus otros compañeros en sus respectivos campos de entrenamiento para realizar sus prácticas diarias al mando de sus *coaches*, mientras las entrenadoras preparan a las porristas. El uso del Campo Pepe Espinoza para la práctica del fútbol americano también tiene sus propias reglas con el propósito de preservar sus condiciones actuales, las cuales permiten el acceso sólo a jugadores, porristas, directivos, entrenadores y entrenadoras, además se prohíbe el acceso sin uniforme, así como comer y fumar dentro de esta instalación.



Al caer la noche, alrededor de las 8:00 PM, la Puerta 2 es cubierta por la penumbra, los usuarios abandonan el lugar y el andador principal de este espacio deportivo se encuentra sólo iluminado por los ases de luz provenientes de los postes de luz localizados a lo largo del mismo. Las únicas excepciones son los jugadores de fútbol americano, que acostumbran a entrenar en el campo Pepe Espinoza ó en el campo de tierra de la Puerta 2 que son los únicos que cuenta con alumbrado público, permaneciendo en este lugar hasta las 11 de la noche, así como los grafiteros que esporádicamente realizan incursiones a altas horas de la noche para marcar los muros al interior de la Puerta 2, algo que es relativamente fácil para ellos, ya que las entradas de esta fracción de la Ciudad Deportiva permanecen sin cerrar durante todo el día, a esto se suma la poca vigilancia que tienen este espacio público abierto debido a la escasez de vigilantes con que cuenta el Centro Deportivo Velódromo Olímpico (sólo 5 empleados), así como la falta de iluminación de la mayor parte del mismo, debido entre otras cosas a la descompostura del alumbrado público de la trotapista, que hace años le robaron su red de cableado eléctrico.

Por su parte, los *grafitis* pueden ser considerados como las huellas de apropiación más visibles de la Puerta 2, estos son signos y pinturas elaboradas con aerosol, que pueden ir desde una firma en negro y sencilla conocida como *sain* (del inglés *sign*: significar, rubricar, firmar) escrita por el *tagger* (del inglés *tag*: etiqueta o marca; es decir quienes marcan o etiquetan la ciudad) o grafiteros para identificarse y señalar que ha pasado por determinado lugar, hasta murales que son composiciones visuales más elaboradas que pueden abarcar amplias extensiones de muros y que son un medio de expresión de los jóvenes, a través del cual marcan, delimitan y caracterizan el lugar donde se localizan. Si el mural es sólo una firma de uno o dos colores lo llaman *pips* (del inglés *piece*: pieza, trozo pedazo); cuando contiene varios colores es un *trup* (del inglés *troop*: tropa, escuadrón); mientras que la “bomba” se caracteriza por letras que parecen infladas, sin ser completamente redondas (también se conocen como *drop*, del inglés *throw up*: vomitar); y el graffiti “virtual” o “3D” que se caracteriza por ser tridimensional (Marcial, 2004:33).

Foto d.27. Graffitis ubicados debajo de las vías de la Línea 9 del STC.



En la Puerta 2 los murales más extendidos son del tipo “bomba” y “3D” (fotos d.27 y d.28). Estos *grafitis* han dejado de ser una simple forma de expresión, de rebeldía, obligada ante la marginación, la represión y la cerrazón de otras vías de comunicación, para convertirse en una competencia simbólica por demostrar quien es el mejor de la ciudad, en este caso lo que importa es la calidad artística del mural o la firma, así como el valor del espacio en que fue realizado. De forma que este tipo de *grafiti* ha dejado de ser parte de la “cultura de exclusión” para integrarse a la “cultura tolerada” convirtiéndose en una expresión popular que es reconocida y valorada por parte de la sociedad, debido a que constituyen un arte efímero caracterizado por su alto contenido simbólico, su lenguaje exclusivo que sólo puede ser interpretado por los miembros de la colectividad de *grafiteros*, como los *taggers* o las *crews* (cuadrillas o equipos de *taggers* con cierto grado de organización para realizar un mural)

(Marcial, 2004:37).

Foto d.28. Graffitis ubicados a un costado del Parque la Fuente.



Por otra parte, estos *grafitis* de temporalidad efímera, se caracterizan por permanecer en un lugar sólo por algunas semanas o meses, debido a que son borrados por los administradores del Centro Deportivo Velódromo Olímpico que mandan a repintar las paredes de la Puerta 2 o por los propios grafiteros que sobreponen un *grafiti* sobre otro, aunque más recientemente se ha visto que su temporalidad es cada vez mayor. Dentro de los lugares de la Puerta 2 caracterizados por contar continuamente con *grafitis*, están los baños vestidores, el depósito de basura, y las bardas ubicadas a un costado de las líneas férreas de la Línea 9 del STC, cuyas bardas también se encuentran *grafiteadas*, aunque por disposición de la administración está prohibido realizar pintura de *grafitis* en este espacio deportivo, es una regla que en la práctica es muy difícil de hacer respetar por la clandestinidad que se apodera de este espacio público abierto al caer la noche, como ya se ha mencionado.

A esta disposición de la administración se le han sumado otras como prohibir el acceso con bebidas alcohólicas, bicicletas y perros, principalmente a la trotapista, aunque estas medidas son respetadas en su mayoría por los usuarios. La regla que prohíbe perros en la Puerta 2 no es respetada del todo ya que dentro de ella viven algunos perros propiedad del personal de mantenimiento y limpieza del Centro Deportivo Velódromo Olímpico, por lo que ante lo laxo del cumplimiento de la regla por parte de los propios administradores, algunos usuarios siguen llevando a sus mascotas al interior de este espacio deportivo, causando algunos problemas con los usuarios de la trotapista, porque ahí es donde los perros acostumbran a hacer sus necesidades fisiológicas.

Los fines de semana la actividad en la Puerta 2 aumenta, es común observar desde temprana hora a un mayor número de usuarios ocupar las distintas instalaciones de fútbol *soccer*, hockey, acondicionamiento físico, juegos infantiles y *skateboard*, inclusive los equipos de fútbol americano llegan a entrenar desde las nueve de la mañana. El número de vendedores ambulantes aumenta con respecto al fin de semana tanto dentro como fuera. Por lo regular de lunes a viernes se instalan dos puestos de vendedores de dulces y bebidas hidratantes a la salida del acceso Este, y una vendedora de dulces, refrescos y frituras en el andador principal, pero el sábado y el domingo se instalan cinco vendedores a fuera y cuatro adentro, entre los que destaca un puesto que vende revistas Fútbol Total, ubicado a un costado del Centro Filial Cruz Azul Oriente. Pero tal vez el rasgo más característico de estos días es que los usuarios vienen acompañados por un mayor número de amigos y familiares que ocupan las gradas o se reúnen a un costado de las canchas para realizar un *picnic*, jugar una cascarita o pasear en el andador principal consumiendo los productos de los puestos ambulantes o la fuente de sodas, que acostumbra a prender su radio, cuyo sonido se escucha alrededor del acceso Oeste, es en este momento cuando la Puerta 2 pareciera adoptar la forma de un parque, hasta que cae la noche.

#### **4.3.4.-La dinámica de las disciplinas deportivas.**

La dinámica de las prácticas urbanas que se desarrollan en la Puerta 2 conecta a las diversas instalaciones deportivas y los usuarios que las ocupan con otros sitios dentro y fuera de este espacio público abierto preponderantemente de carácter deportivo. Así, podemos distinguir dos tipos diferentes de trayectos (mapa D.2), unos vinculan a la Puerta 2 con el exterior y otros a los diferentes lugares del interior de este espacio público entre sí, en una lógica de compatibilidades que operan a distinta escala. El primer tipo de trayectos agrupa aquellos desplazamientos de los ciudadanos donde se pueden unir en términos generales: casa/Puerta 2, es decir, los que utilizan los usuarios para llegar a este espacio deportivo provenientes de su casa y viceversa, los cuales pueden ser vehiculares y peatonales. Los trayectos vehiculares comunican a este espacio deportivo con las áreas habitacionales de la colonia Jardín Balbuena e Ignacio Zaragoza principalmente.

El primero proviene del Este por el Viaducto Río de la Piedad, da vuelta a la derecha sobre la calle Radames Treviño para estacionarse en esta vialidad frente al Velódromo Olímpico, cruzar la calle y acceder a la Puerta 2 por el acceso Este. El segundo también proviene del Este proveniente del Viaducto Río de la Piedad y sigue por el Eje 3 Sur para dar vuelta a la derecha sobre la calle Fernando Iglesias y Calderón, para estacionarse sobre esta calle cerca de la entrada Oeste de la Puerta 2. El tercero proviene del Este pero por la calle Luis de la Rosa y da vuelta a la izquierda sobre la calle Radames Treviño para estacionarse a un costado de la entrada Este de la Puerta 2. El cuarto también proviene del Este por la calle Luis de la Rosa da vuelta a la izquierda sobre la calle Fernando Iglesias y Calderón para estacionarse cerca de la entrada Oeste de la Puerta 2. El quinto trayecto proviene del Norte sobre la calle Fernando Iglesias y Calderón para estacionarse sobre esta vialidad a un costado del acceso Oeste de la Puerta 2. El sexto trayecto proviene del Norte sobre la calle Fernando Iglesias y Calderón, da vuelta a la izquierda sobre la calle Luis de la Rosa y a la derecha sobre la calle Radames Treviño para estacionarse a un costado de la entrada Este de la Puerta 2. Aquí se unen: casa/estacionamiento/Puerta 2.

Por su parte, los trayectos peatonales que comunican al exterior con la Puerta 2 provienen principalmente de seis partes. Los primeros dos provienen de los conjuntos habitacionales del Sur de la colonia Jardín Balbuena cruzan la avenida Morelos y siguen uno sobre la calle de Fernando Iglesias y Calderón y el otro sobre la calle de Radames Treviño, para llegar a las entradas Oeste y Este, respectivamente. El tercero, cruza la Explanada del Velódromo para conectar la entrada Este de la Puerta 2 con la Estación Velódromo. El cuarto se dirige a las zonas habitacionales del Norte de la Jardín Balbuena transitando sobre la calle Radames Treviño y continuando por el Retorno 35 de avenida del Taller. El quinto y sexto cruzan la Explana del Velódromo a un costado de las canchas de tenis para llegar a estas mismas zonas habitacionales, uno tomando el Retorno 39 y otro el Retorno 43 de avenida del Taller. Estos tres últimos trayectos pueden llegar a cruzar la avenida del Taller par tomar los retorno 36, 40 y 44 de esta vialidad y seguir por el andador peatonal principal de esta zona.

Por otra parte, los trayectos interiores más importantes son los siguientes. Los usuarios de las canchas de fútbol *soccer* y hockey sobre pasto entran a la Puerta 2 por los accesos Este y Oeste, toman el andador principal en dirección a las entradas de sus respectivas instalaciones, así unen: casa/campos de fútbol ó casa/campo de hockey. En

cuanto a los jugadores de fútbol americano, si vienen del Este toman el andador principal hasta terminar el Parque la Fuente, ahí giran hacia la izquierda para llegar al campo de entrenamiento o la oficina del equipo, pero si provienen del Oeste estos dan vuelta a la derecha antes al inicio del Parque la Fuente en dirección a las mismas instalaciones; mientras que los jugadores de fútbol americano que provienen del Este toman el andador principal y al llegar a los baños vestidores dan vuelta a la derecha para llegar a su campo de entrenamiento, pero si llegan del Oeste toman el andador principal hasta llegar a los mismos baños vestidores dando vuelta a la izquierda en dirección a sus instalaciones. En estos trayectos se unen: casa/oficina del club/campo de entrenamiento ó casa/campo de fútbol americano.

Los *skates* que entran por el acceso Este toman el andador principal hasta llegar al final del Parque la Fuente, en ese punto dan vuelta a la izquierda en dirección a la entrada del parque o a la tienda de productos de *skateboard* que se encuentra a un costado, aquí se unen casa/Parque la Fuente. Por su lado, los usuarios que juegan básquetbol o acuden a los juegos infantiles entran principalmente por el acceso Oeste y da vuelta hacia la derecha en dirección de las canchas de básquetbol y al área de los juegos infantiles, es así como se unen: casa/canchas de básquetbol ó casa/juegos infantiles. Por último, los usuarios que acuden a acondicionarse físicamente toman los siguientes trayectos, si entran por el acceso Oeste dan vuelta a la derecha y continúan corriendo por la trotapista, si toman hacia la izquierda por la trotapista se dirigen hacia el gimnasio abierto; mientras que los usuarios que entran por el acceso Este dan vuelta hacia la derecha toman la trotapista y siguen por ella o se detienen en el gimnasio abierto. En estos trayectos se unen: casa/trotapista ó casa/gimnasio abierto.

Pero, la dinámica de las prácticas urbanas desarrolladas en la Puerta 2, no se limita a los trayectos, también se forman manchas culturales que conectan a este espacio deportivo o instalaciones específicas del mismo con otros lugares de dentro y de fuera. Dentro de estas manchas culturales encontramos aquéllas que están estructuradas a partir de este espacio público abierto, el cual se convierte en un ancla alrededor de donde se ubican comercios y puestos de ventas de revistas, alimentos y bebidas, que complementan las actividades recreativas y deportivas que caracterizan a la Puerta 2. Así, es como se conforman diversas áreas contiguas dentro del territorio ubicado alrededor de la Puerta 2 donde coexisten, una mancha cultural del comercio al menudeo, junto con otro tipo de manchas culturales que se superponen a ella a partir de las prácticas deportivas realizadas en las instalaciones de la Puerta 2, que concurren por complemento o competencia con las prácticas realizadas en otros lugares ubicados al exterior, en el entorno urbano inmediato, entre estas tenemos, una mancha cultural del fútbol, una mancha cultural del *skateboard*, una mancha cultural del fútbol americano y una mancha cultural del básquetbol.

La mancha cultural del comercio (mapa D.3) está integrada por todos aquellos lugares a los que acuden los usuarios de la Puerta 2 para adquirir víveres, diversos artículos o ropa, complementando su actividad en dentro de la Puerta 2. Entre estos lugares están las fuentes de sodas y los vendedores ambulantes de revistas, comida y bebida que se ubican dentro de este espacio público abierto; también encontramos aquellos lugares que se ubican en su entorno inmediato, como una tienda de abarrotes localizada en la esquina de las calles de Luis de la Rosa y Fernando Iglesias y Calderón, y los puestos de comida y bebida que se encuentran en su salida Este. Además habrá que considerar a los tianguis que se instalan todos los lunes y jueves en la salida Oeste

de la Puerta 2, a estos acuden los usuarios como los *skates* a comprar comida, música o ropa. En el tianguis de los jueves casi la mitad de la ropa y música que se expende está relacionada con el gusto y estilo de estos jóvenes. Estos tianguis sumados a las áreas de estacionamiento utilizadas por los asistentes conforman a su vez una mancha cultural transversal que se traslapa con las actividades de la Puerta 2.

La mancha cultural del *skateboard* (mapa D.4) vincula al Parque la Fuente y la tienda de artículos de *skateboard* ubicada a un costado, con el Maracaná donde también se reúnen a practicar los grupos de *skates*; los negocios cercanos a estas dos zonas, donde venden bebidas, como los puestos ambulantes ubicados en el andador y afuera de la entrada Este de la Puerta 2, la fuente de sodas, el puesto de periódicos (que también vende agua y refrescos), la tienda localizada en la esquina de la calle Luis de la Rosa y Fernando Iglesias y Calderón; el puesto de periódicos y las tiendas ubicadas en el cruce de Avenida del Taller y Genaro García, así como los tianguis que se instalan los jueves a un costado del acceso Oeste de la Puerta 2, sobre la calle de Fernando Iglesias y Calderón, donde además se abastecen de ropa y música.

La mancha cultural del fútbol (mapa D.5) vincula a las cinco canchas de fútbol soccer de la Puerta 2 como las del Centro de Iniciación y Formación de Fútbol México, AC y el Centro Filial Cruz Azul Oriente con las oficinas de estas escuelas ubicadas en el Velódromo Olímpico Agustín Melgar, la cancha de fútbol rápido ubicada en la explanada del mismo velódromo, el estacionamiento de la Unidad ISSSTE No. 5 conocido como el Maracaná, donde se juegan cascaritas de este deporte, los puestos de periódicos y revistas cercanos a estas canchas como el ubicado los sábados y domingos en el andador principal de la Puerta 2 y el ubicado frente a la Estación Velódromo de la Línea 9 del STC, donde consumen publicaciones especializadas en el fútbol soccer, a estos sitios hay que sumarles los comercios y puestos ambulantes de bebidas y comida donde se abastecen los actores involucrados con este deporte como los ubicados en el andador principal y afuera de la entrada Este de la Puerta 2, y la fuente de sodas, también hay que considerar a la Estación Velódromo de donde provienen algunos de los actores relacionados con el fútbol.

La mancha cultural del fútbol americano (mapa D.6) vincula a los campos de entrenamientos de los Jets de Balbuena y las Águilas de Balbuena, el Campo Pepe Espinoza (anteriormente un campo de fútbol de tierra), la oficina de este último equipo, el campo de fútbol americano y campo fútbol de tierra alumbrado donde se entrena en las noches este deporte, con la fuente de sodas, los puestos ambulantes dentro y fuera de la Puerta 2; la parte Oeste de la explanada del velódromo olímpico donde se llegan a realizar cascaritas de fútbol americano, la Estación Velódromo de la Línea 9 del STC y las zonas de estacionamiento ubicadas principalmente a un costado de las calles Radames Treviño y Fernando Iglesias y Calderón, de donde provienen algunos de los jugadores de fútbol americano.

La mancha cultural del básquetbol (mapa D.7) vincula a las canchas de básquetbol y minibásquetbol ubicadas dentro de la Puerta 2, con las canchas ubicadas en los estacionamientos localizados al Sur del Velódromo Olímpico y la fuente de sodas, así como los puestos ambulantes ubicados dentro y fuera de la Puerta 2, y las tiendas donde se abastecen de bebidas, localizadas sobre el Eje 3 Sur frente a estas canchas y cerca de las Unidades Morelos y Magdalena Mixhuca de donde provienen la mayoría de estos amantes del deporte ráfaga. A una escala mayor se tendría que



mencionar como parte del circuito establecido por esta disciplina deportiva al Palacio de los Deportes considerado como el templo del básquetbol mexicano.

Por todo lo anterior, se puede decir que las manchas culturales vinculadas con la Puerta 2, son de carácter popular principalmente debido a que son realizadas por la clase subalterna que ahí acude para recrearse y hacer deporte conformando diversas redes de sociabilidad básicas propias de los habitantes de la colonia Jardín Balbuena, pero que son complementadas por otros habitantes de otras partes de la Ciudad de México, debido al carácter extra local de esta fracción de la Ciudad Deportiva. Una fracción de la Ciudad Deportiva con un carácter extra local que da cuenta del poder de atracción de este lugar de alta significación cuyas cualidades espaciales y socioculturales permiten la interacción de diversos sectores de la sociedad, que al interactuar entre sí crean diversas manchas culturales de las que se ha hablado anteriormente, las cuales contienen prácticas con una idiosincrasia tan característica que a pesar de sus diferencias son compatibles entre sí. Esta idiosincrasia es la esencia que permite conformar una serie de paisajes urbanos de fuerte poder simbólico relacionados con cada una de las manchas deportivas que contiene la Puerta 2 y son una muestra de cómo las clases populares construyen una parte del imaginario colectivo de la Ciudad Deportiva. Así, las manchas culturales y sus respectivos paisajes urbanos se insertan a la dinámica cultural de la Ciudad Deportiva enriqueciendo las expresiones culturales que ahí se contienen y conformando un territorio simbólico donde este lugar de alta significación sirve de ancla para una serie de elementos objetivados (principalmente los elementos espaciales y los productos consumidos que ahí convergen), actualizados (preponderantemente las prácticas y manchas culturales que ahí se vinculan), y subjetivados (los paisajes culturales y los elementos significativos que conforman este imaginario colectivo) propios de la cultura popular de esta parte de la Ciudad de México.

### **Conclusiones capitulares.**

Durante el desarrollo de este capítulo se pudo explicar como la vida cotidiana en los espacios públicos del ocio analizados en la Ciudad Deportiva pueden dar cuenta de un proceso de urbanización sociocultural distinto en cada uno de ellos, pero con propiedades y procesos comunes que permiten articular distintas prácticas culturales destinadas a la recreación pública como ha otros fines complementarios, entrelazados o coexistentes. En el caso de la Puerta 3 se pudo ver como estuvo caracterizada por un proceso de abandono que no logro afectar profundamente sus propiedades físicas y socioculturales como un espacio de esparcimiento y recreo apto para albergar la sociabilidad familiar que ha predominado en el espacio abierto de este espacio público; ni como un espacio público de entrenamiento para la natación, por lo que, se puede decir que a pasado por fases estructuradas demasiado largas, con pocas perturbaciones hasta en tiempos más recientes donde se han remodelado ciertas instalaciones que contenía para consolidar algunos de sus propiedades y se han construido otras instalaciones concesionadas para adherirle otras propiedades relacionadas con el adiestramiento físico-atlético.

Así, es como este espacio público con sus espacios abiertos equipados para el esparcimiento y la recreación, sumado a sus instalaciones cerradas, publicas y concesionadas, se ha convertido en el escenario propicio para la interacción entre diferentes tipos de actores entre los que destacan las familias, los niños y los *boy scouts*,

quienes a través de reglas de sociabilización donde predomina el carácter lúdico permite desplegar una continuidad de las prácticas urbanas a través de distintas manchas culturales que se sobreponen o enlazan a partir de las fiestas infantiles, el adiestramiento deportivo y el recreo colectivo, que han transformado a la Puerta 3 en un espacio público que funciona como un ancla de otras actividades, pero también como un complemento de la educación y el ocio que se da en otros espacios de la Ciudad Deportiva. Es así como la Puerta 3 puede ser considerada como un espacio público donde los ciudadanos hacen valer su derecho de elección a disfrutar de sus lugares con el objeto de compartir un tiempo de sociabilidad al resguardo de los peligros de la gran ciudad.

Por su parte, en el caso de la Explanada del Velódromo Olímpico se observo como al proceso de abandono y subutilización a unido al proceso de apropiación de espacios públicos por parte del Gobierno del Distrito Federal que tuvo como objeto instalar equipamientos ajenos a la dinámica de las prácticas urbanas que caracterizaban tanto al inmueble olímpico como al espacio público abierto que lo rodea, logro afectar profundamente sus propiedades físicas y socioculturales como un espacio de esparcimiento y entrenamiento deportivo apto para albergar una sociabilidad plural que tradicionalmente ha predominado en este espacio público; por lo que se puede decir que ha pasado por fases de estructuradas demasiado cortas, con múltiples perturbaciones después de su etapa de gloria que han remodelado sus más importantes instalaciones deportivas y espacios abiertos, alterando las propiedades que lograron que los ciudadanos del entorno se apropiaran física y simbólicamente de ellos, para adherirle otras propiedades que han estimulado y dificultado esta apropiación.

En este espacio público se han creado continuidades y discontinuidades con respecto a las prácticas deportivas realizadas en las instalaciones que con el paso los años se han apropiado principalmente de sus estacionamientos, y a las prácticas de esparcimiento realizadas en la explanada que se han entremezclado con una serie de actividades de otro tipo, que determinan un uso compartido con diferentes actores, cuyos intereses son de la más diversa índole, pero cuya interacción demuestra como este espacio colectivo, todavía contiene las propiedades físicas para sostener una dinámica cultural que no conduzca al conflicto. Así, la Explanada del Velódromo puede ser considerada como un espacio público donde los ciudadanos hacen valer su derecho de elección a disfrutar de sus lugares y compartir su tiempo de sociabilidad basado en el esparcimiento y el deporte, con otros tipos de actividades con las cuales ha llegado a fusionarse, desplegando manchas culturales basadas en el ocio, la visita a ferias y eventos masivos y los servicios gubernamentales, que permiten que a esta al velódromo y su explanada servir de anclas para diversas actividades complementarias, pero también complementarse y competir con otros espacios que despliegan actividades similares.

En el caso de la Puerta 2, el proceso de abandono tampoco logro afectar profundamente sus propiedades físicas y socioculturales como un espacio deportivo y de recreo apto para albergar la sociabilidad juvenil que ha predominado en este espacio público abierto, por lo que, se puede decir que desde que perdió las mitad de su territorio que paso a manos del velódromo y su explanada, no sufrido perturbaciones demasiado fuertes, lo que le ha permitido pasar por fases estructuradas demasiado largas, pocas transformaciones hasta la poca actual donde se han remodelado ciertas instalaciones que contenía para consolidar algunos de sus características.

Así, es como este espacio público con sus amplios espacios abiertos equipados para el deporte, se ha convertido en el escenario propicio para la interacción entre diferentes tipos de actores entre los que destacan los jóvenes quienes a través de reglas de sociabilización donde predomina el carácter competitivo permite desplegar una continuidad de las prácticas urbanas en diferentes sentidos y a diferentes escalas a través distintas manchas culturales que se superponen o enlazan a partir de prácticas de distintas disciplinas deportivas, que han transformado a la Puerta 2 en un espacio público que funciona como un ancla de otras actividades, pero también como un complemento de otros espacios con actividades similares. Es así como la Puerta 2 puede ser considerada como un espacio público donde los ciudadanos hacen valer su derecho de elección a disfrutar de sus lugares y coexistir a pesar de la diversidad de adscripciones y gustos que alberga.

## **Capítulo V. La dinámica del entretenimiento en la Ciudad Deportiva.**

## 5.1.-El Palacio de los Deportes y la Feria de la Ciudad de México.

En este capítulo se abordó la interpretación de la vida cotidiana en la Ciudad Deportiva, a partir del análisis realizado a tres escenarios característicos del proceso de urbanización sociocultural del entretenimiento que se da en la totalidad de este espacio público. Así, el análisis de casos particulares centrado en sus propiedades físico-espaciales y socioculturales permitió ver cómo el proceso de urbanización del entretenimiento es dinamizado por estas. El primero de estos casos es el Palacio de los Deportes, un espacio concesionado concebido a partir de un domo de cobre para los Juegos Olímpicos de 1968, pero que durante largo tiempo estuvo inmerso en proceso de subutilización, el cual ha dejado atrás debido a la celebración de eventos masivos comerciales, laborales, sociales y de entretenimiento, como la Feria de la Ciudad de México, escenario donde interactúan diversos actores a través de reglas donde predomina la diversión familiar y el consumo que permiten desplegar una dinámica de las prácticas urbanas basada en el espectáculo.

El segundo de estos casos es el Foro Sol, un espacio concesionado concebido para la celebración de conciertos, algunos de los cuales tienen una larga trayectoria como el Festival Vive Latino, escenario versátil donde interactúan diversos actores a través de reglas donde predomina la libertad y el consumo que permiten desplegar una dinámica de las prácticas urbanas basada en un espectáculo rebelde y multidimensional. El tercero de estos casos es el Autódromo Hermanos Rodríguez, espacio concesionado concebido a partir de una pista con un trazado multifuncional inmerso en un proceso de constante remodelación, el cual le ha permitido la celebración de eventos masivos automovilísticos, deportivos y musicales, como el Gran Premio de México, escenario inmenso donde interactúan diversos actores a través de reglas donde predomina la diversión, el gusto por la velocidad y el consumo que permiten desplegar una dinámica de las prácticas urbanas basada en el espectáculo internacional.

### 5.1.1.-Los Juegos Olímpicos del 68 y la génesis del domo.

Foto e.1. Inauguración del Palacio de los Deportes por el Presidente Gustavo Díaz Ordaz.



Fuente: Fondo de los Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1968.

El Palacio de los Deportes se encuentra ubicado dentro de la Ciudad Deportiva, entre las avenidas Río Churubusco y Añil, en la colonia Granjas México de la Delegación Iztacalco. Su origen está directamente relacionado con la realización de los Juegos Olímpicos de 1968, como una de las 17 sedes olímpicas ubicadas dentro de la Ciudad de México, entre las que se planearon obras nuevas como la Villa Olímpica, el Polígono de Tiro, el canal de Cuemanco, la Sala de Esgrima y dos conjuntos, uno integrado por la Alberca y el Gimnasio Olímpicos, y otro integrado por el Velódromo Olímpico y el Palacio de los Deportes de uso múltiple, el cual resultó ser el símbolo popular de los Juegos Olímpicos en México de acuerdo con Gilberto Valenzuela (1968:413).

Para realizar estas obras consideradas entonces las más importantes de todo el certamen, se pensó como lo más conveniente el someterlas a concurso entre un selecto grupo de arquitectos mexicanos a quienes se invitó a integrarse en diferentes equipos de

trabajo para desarrollar conjuntamente sus distintas propuestas. Así, se integró un grupo de más de cuarenta profesionales reconocidos a los que se organizó en siete equipos a los que se asignó, estos proyectos, fijándoles un plazo para presentarlos y cubriéndoles el importe de todos sus gastos. La Secretaría de Obras Públicas y el Comité Organizador de los XIX Juegos se desempeñaron como jurados, resultando ganadores en el caso del Palacio de los Deportes y el Velódromo Olímpico, el equipo integrado por los arquitectos Félix Candela Outeriño, Enrique Castañeda Tamborell y Antonio Peyri Macías. Estas obras olímpicas iniciaron en octubre de 1966 y se terminaron hacia septiembre de 1968, inaugurándose el Palacio de Deportes el día 13 del mismo mes (foto e.1), apenas unas semanas antes de la celebración de los juegos.

Desde su concepción y diseño el Palacio de los Deportes representó la culminación de una visión de la arquitectura mexicana enarbolada por el arquitecto español, nacionalizado mexicano, Félix Candela que en vida aportó la enseñanza y el acercamiento entre la arquitectura y la ingeniería, con el propósito de concebir a la estructura como la determinante de las características de la forma del espacio arquitectónico, tendencia conocida como estructuralista la cual está fundamentada en la idea de que el ingeniero ha de ser un poeta, la convicción de que la estructura depende de la forma más que del material empleado y la línea de investigación sobre cubiertas ligeras de hormigón armado (cascarones) y el empleo del paraboloides hiperbólico (conocido por los estadounidenses como *hypars*)<sup>79</sup>.

Foto e.2. El Palacio de los Deportes en 1968.



Revista Ingeniería No. 4. Las Instalaciones Olímpicas Mexicanas, 1968.

El Palacio de los Deportes (foto e.2) es una de las obras más emblemáticas de Candela, un impresionante edificio, cubierto por una gran cúpula geodésica forrada en cobre que implicó importantes aportes en el estudio y la renovación de las técnicas de construcción en México. Este inmueble puede ser considerado como una obra única en el mundo, que representa no sólo el grado de avance de los diseños de Candela o de la construcción en México a finales de los sesentas, sino las características culturales de una parte de la sociedad mexicana de aquella época<sup>80</sup>. El propio Candela consideraba que la cultura mexicana había influido en su arquitectura y al respecto decía:

Yo siempre he tenido esa teoría de que no se puede hacer la arquitectura mexicana, o la típica de algún país, de una manera consciente, sino que la gente la hace de manera inconsciente,

<sup>79</sup> Influido por las nuevas tendencias en las técnicas de concreto armado sobre la forma arquitectónica de especialistas de estructura laminares como Dischinger, Frinsterwalder y Gorge Winter; Candela, dejó a los cascarones como el sello distintivo de su arquitectura, los cuales se pueden apreciar en obras como el Pabellón de Rayos Cósmicos de la UNAM, las Aduanas, la Capilla del Altílo, la Iglesia de la Medalla Milagrosa, los Manantiales de Xochimilco y la Bolsa de Valores. Esta última fue la precursora de una tendencia particular que mantuvo Candela: el desarrollo del borde libre, el cual estuvo desde entonces presente en todas sus estructuras como el Palacio de los Deportes. Candela no elevó edificios altos con columnas, travesaños, entresijos, ni las cimentaciones que se requieren para soportarlos, sino que incursionó sobre todo entre los años 50 y los 70, en construcciones donde concretó los descubrimientos respecto a los cascarones de infinidad de formas a partir de los cuales se empleó el paraboloides hiperbólico.

<sup>80</sup> De acuerdo con la visión de Candela sobre el futuro de la arquitectura mexicana, esta dependía de la evolución del mismo país y al respecto decía: “Lo que pasa en la arquitectura es un reflejo de lo que está pasando en la sociedad mexicana, y si esa sociedad cambia también la arquitectura. No se puede separar la arquitectura del funcionamiento de la sociedad y de lo que se llama cultura” (Rivera, 1998).

porque viene de adentro, porque la ha mamado. La Ciudad Universitaria, por ejemplo, es mexicana, cuando lo que querían, era hacer cosas de estilo internacional, porque era la época en que se descubre de un golpe el movimiento arquitectónico moderno, por llamarlo de alguna manera (Rivera, 1998).

Foto e.3. Conjunción entre la línea y la curva en las armaduras del Palacio de los Deportes.



Fuente: Fondo de los Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1968.

Por otra parte, Candela al no estar de acuerdo con los conceptos del funcionalismo<sup>81</sup>, que habían dominado la arquitectura mexicana de las décadas previas, buscó en sus obras otro camino, obedecer a su afán por mostrar un diseño novedoso, en su forma, funcionamiento y estructura, resueltas hasta el más mínimo detalle. Lo anterior se ve ejemplificado en el manejo de la relación entre la línea recta y la curva (paraboloides hiperbólicos) (foto e.3) en el domo del Palacio de los Deportes, que parecen ejemplificar las olas del mar armónicamente proporcionadas entre sí. Una relación de la cual Candela señalaba:

Una superficie tiene líneas rectas en dos sentidos, dos sistemas lineales, produce una serie de curvas, y según se mire tiene curvas en un sentido y en el otro. Es decir, tiene doble curvatura hecha con rectas planas. Es una especie de milagro. La belleza no consiste solamente en la curva. Las proporciones son importantes. En un hueco, por ejemplo una ventana, la proporción es importante. ¿Por qué es noble una ventana vertical y no una ventana horizontal? ¿Por qué sentimos nobles esos balcones en los edificios renacentistas, verticales, con una altura descomunal, comparados con una pila de ventanas horizontales? Es la proporción. Los dos son lo mismo, son cuatro rectas (Rivera, 1998).

Esta concepción de Candela acerca de la proporción y la curva, es una característica de la obra de este arquitecto que se manifiesta en el Palacio de los Deportes, donde el diseño de la estructura no sólo obedeció a la necesidad de cubrir un gran claro, sino también a la intención de que esta fuera agradable a la vista de las personas, dejándoles la duda de cuál era el sistema constructivo que se necesitaba para obtener esa forma (foto e.4), un enigma que se contrapone al estilo habitual de Candela<sup>82</sup>. De acuerdo con Félix Candela (1968:429) el programa original del Palacio de los Deportes se estableció con miras a satisfacer las necesidades de los eventos olímpicos bajo cubierta, así como la de aquellos espectáculos de diversa índole que permitían asignarle una utilidad permanente con posterioridad a los juegos. Con esta idea se pensó en un conjunto de eventos cuyas características no demandaran acondicionamientos muy específicos o fueran excesivamente dispares, como el básquetbol, el voleibol, el boxeo, la gimnasia, la lucha, el judo, la esgrima, algunos deportes de pista y campo, el ciclismo de pista, el ballet sobre hielo, el circo, etc.

---

<sup>81</sup> Candela se refería a esta tendencia de la siguiente manera: “¿Qué es el funcionalismo? ¿El cumplir con un programa? Eso es un requerimiento de cualquier obra de arquitectura, pero no tiene nada que ver con el aspecto estético. Funcionalismo quiere decir que lo que importa es que funcione el edificio, y se supone que funcionando bien tiene que resultar bonito, lo cual no es cierto. Yo creo que hay que poner algo más; la voluntad de forma es importantísima, el detalle” (Rivera, 1998).

<sup>82</sup> A decir de Juan Antonio Tonda (2000:6) Candela transformó los conceptos fundamentales de las estructuras al mostrar con sencillez cómo funcionaban, y al divulgar los principios del diseño estructural para ponerlos al alcance de los estudiantes y de los iniciados en dicha técnica. Gracias a ello, el cálculo o la comprobación matemática del diseño de la estructura resulta ahora más simple (...). La creación de la estructura desde un punto de vista artístico.

Foto e.4. Sistema constructivo del Palacio de los Deportes.



Fuente: Fondo de los Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1968.

Foto e.5. Plataformas del Palacio de los Deportes



Revista Ingeniería No. 4. Las Instalaciones Olímpicas Mexicanas, 1968.

Foto e.6. Solución circular de gradería en el Palacio de los Deportes durante los Juegos Olímpicos de México.



Fuente: Fondo de los Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1968.

De manera que el programa satisfacía todos los servicios que estos eventos requerían: administración; radio y televisión; atención médica, policía y bomberos; público; atletas; locales para equipos de instalaciones; bodegas y estacionamientos. Además, el partido arquitectónico diferenciaba dos grandes grupos que caracterizaban el programa: el del público y el correspondiente a los espectáculos con los servicios. Dos niveles básicos separan de manera natural las funciones y el tránsito respectivos. El público tenía acceso a una gran plataforma circular (foto e.5), situada a 3.40 m sobre el nivel del terreno, y a partir de ella, se distribuyeron perimetralmente hacia el interior del edificio, las escaleras y los vomitorios que lo conducen a las graderías. El movimiento del personal de servicio y de los espectáculos se localizaba en una extensa zona en semisótano, a 1.60 m bajo el nivel natural del terreno, mismo que el de la pista, a la que se penetraba a través del acceso perimetral de atletas.

Este semisótano se componía de dos anillos; uno exterior, para bodegas y cuartos de maquinaria; y otro interior, contiguo al receso perimetral, que incluía todos los locales destinados a atletas, prensa, oficinas administrativas y de oficiales de juego. Un paso para la circulación periférica de automóviles, en contacto con el anillo exterior, permitía efectuar las maniobras de carga y descarga, así como las entradas y salidas de carácter privado, desligadas del movimiento general del inmueble.

Las proporciones básicas de la zona de espectáculos fueron determinadas por la dimensión de pista máxima, la de bicicletas (80 m x 50 m), y por el número de espectadores (21,500). Se consideró como más apropiada la solución circular de gradería (foto e.6) con lo que se lograba la mayor uniformidad en las distancias y ángulos visuales hacia el foco de interés en el centro de la pista. De los 21,500 asientos, 14,000 eran fijos y 7,500 desmontables, para poder abarcar elásticamente todos los espectáculos incluidos en el programa, hasta alcanzar el cupo máximo que correspondía al de la pista de boxeo. Los estacionamientos para el público, con una capacidad total de 2,000 automóviles, se ubicaron en la zona Sur y Oeste del terreno, con el fin de dejar libre la vista hacia el Palacio de los Deportes desde las circulaciones urbanas principales, el Viaducto Río de la Piedad y el Circuito Interior Río Churubusco, en las cuales se localizaban exclusivamente, mediante un receso en la banqueta, los estacionamientos momentáneos de taxis. Los estacionamientos privados para atletas, oficiales de juego, personal administrativo e invitados de honor, se extendían a lo largo de la calle que circundaba el semisótano, dentro del pórtico que limitaba la plataforma de acceso del público.

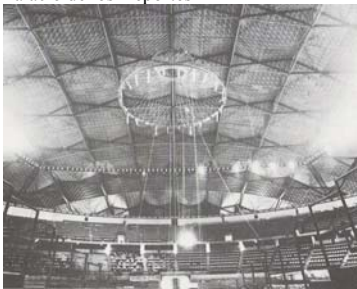


El programa del Palacio de los Deportes conducía a una solución constructiva de escala inusitada. Ello obligaba a plantear el problema arquitectónico de manera distinta a la usual. La solución estructural obedecía a que la estructura (que en edificios normales ejerce un papel auxiliar), se vuelve aquí la característica dominante del proyecto. Teniendo en cuenta, además, que el plazo para la realización de la obra era extraordinariamente breve, y considerando la situación real de la industria de la construcción en México y sus disponibilidades técnicas Félix Candela (1968:469) pensó que la estructura debería reunir las siguientes características:

- a) La solución constructiva debía ser completamente realista, es decir, la estructura tenía que ser sencilla y fácil de analizar y de construir. Sobre todo, debía estar de acuerdo con la escala. Esta consideración eliminó prácticamente cualquier estructura de concreto para la cubierta del Palacio de los Deportes, puesto que las limitaciones del material lo hacen, en general, poco apropiado para claros de estas dimensiones. Menos aun pudo pensarse en una solución de cascarón, cuyos límites, en cuanto a los claros que es posible cubrir de modo razonable, están bastante establecidos en la práctica.
- b) Puesto que la estructura era el elemento dominante en la composición y el determinante de su sentido plástico y espacial, se trataba de lograr con ella una forma interesante desde cualquier punto de vista: exterior e interior, a nivel del peatón, e incluso desde el punto de vista aéreo, ya que el terreno se encuentra en una zona de tránsito permanente de aviones. La finalidad inmediata del proyecto (Juegos Olímpicos de 1968) hacían que México tuviese comprometido su prestigio, sobre todo ante el éxito de la arquitectura y estructuras de las realizaciones anteriores en Roma y Tokio. No pudo pues, proponerse una estructura pueril y ordinaria.
- c) Nunca debían olvidarse las consideraciones económicas. La solución tenía que ser poco costosa, pero sin prejuicio de la espectacularidad.
- d) Las características de baja resistencia del terreno exigen que la estructura sea lo más ligera posible, pero al mismo tiempo dificultan la ejecución de cualquier estructura colgante, en la que, si bien la cubierta puede ser ligera, la existencia de empujes horizontales a gran altura produce esfuerzos enormes en los elementos de apoyo y requiere pesados anclajes, muy difíciles de realizar en un terreno difícil.

La altura de las últimas gradas era de 15 m sobre el nivel de la plaza, y de 20 m sobre el de la pista. El mínimo libre de 25 m que se requería en el centro de la pista hubiera exigido una altura perimetral de no menos de 40 m para una estructura colgante, lo que habría producido un aspecto externo poco atractivo. Entonces se optó, por una cúpula esférica con una estructura metálica, pero tratando de evitar la monotonía de una solución con armaduras radiales y perímetro circular. Por lo que se diseñó una estructura soportante (foto e.7) compuesta por una retícula casi ortogonal de armaduras de hierro de altura constante de 5 m, dispuestas según círculos máximos de una esfera y separadas angularmente  $8^\circ$ . La cubierta esférica quedaba así limitada por cuatro círculos máximos y divididos en 121 cuadros, cuyos lados varían de 13 a 10 m. Las armaduras (foto e.8)

Foto e.8 Armaduras y tirantes al interior del Palacio de los Deportes



Revista Ingeniería No. 4. Las Instalaciones Olímpicas Mexicanas, 1968.

constaban de un elemento central, trabajando a compresión, formando rombos triangulados por tirantes radiales<sup>83</sup>. Las cuerdas superior e inferior trabajaban a tensión para poder tomar momentos positivos o negativos<sup>84</sup>.

Foto e.9. Muros de tabique del Palacio de los Deportes.



Revista Ingeniería No. 4. Las Instalaciones Olímpicas Mexicanas, 1968.

De acuerdo con la política de austeridad y realismo que presidía las realizaciones mexicanas para los Juegos Olímpicos, se siguió el criterio de emplear materiales naturales que, sin perjuicio de la buena apariencia, resultaran económicamente asequibles y reflejaran el carácter de la arquitectura mexicana. Es así como, desde el exterior, los contrafuertes de concreto que soportaban la cubierta de acero se destacaban sobre los muros de tabique ordinario aparente que delimitaban el espacio exterior (foto e.9)<sup>85</sup>. De forma, que aunque la concepción arquitectónica del Palacio de los Deportes determinó la forma general de su estructura, a la vez esta permitió los ajustes en las secciones de los elementos estructurales y la variación de desplante del edificio de acuerdo con los requerimientos del diseño estructural. Así, respetando la idea general arquitectónica, la estructura se resolvió buscando las soluciones más eficientes, tanto estructurales como económicas que se ajustarían al funcionamiento del local. Esta línea de conducta dio por resultado la solución final del diseño estructural que se adoptó en la construcción del Palacio de los Deportes.

Pero, los aportes en los avances tecnológicos que implicaría la construcción del Palacio de los Deportes, no se detendrían en la solución estructural. Debido a sus grandes dimensiones y a su poco común concepto arquitectónico y estructural, el Palacio de los Deportes presentaba problemas cuya definición requería el empleo de métodos refinados de análisis y la obtención de información que el diseño de estructuras ordinarias no demandaba. A una década de haberse introducido en México las primeras computadoras electrónicas; se vio la necesidad de utilizarlas, para el análisis del proyecto definitivo del Palacio de los Deportes, ya que los cálculos para ejecutar eran a tal punto, laboriosos y complicados que su ejecución manual habría sido prácticamente imposible. Las computadoras se utilizaron principalmente en el análisis estructural de la

<sup>83</sup> La solución propuesta, era extremadamente ligera (60 Kg. de hierro por m<sup>2</sup> aproximadamente), ya que las armaduras trabajaban prácticamente a compresión axial, lo que hacía posible un diseño no convencional de las mismas, y eliminaba los elementos secundarios (largueros), sustituyéndolos por ligerísimas estructuras laminares de aluminio y madera que constituirían la cubierta propiamente dicha.

<sup>84</sup> Cada cuadro iba cubierto por cuatro superficies en forma de paraboloides hiperbólicos, con dos capas de triplay marino sobre una retícula de aluminio; la superficie externa estaba forrada con lámina de cobre de 13.5 milésimos de pulgada, lo que eliminaba todas las armaduras secundarias y reducía el peso muerto y, por tanto, el costo total de la estructura.

<sup>85</sup> La gran altura de estos muros hizo aconsejable darles una forma quebrada y alabeada, de interesante apariencia, que garantizaba al mismo tiempo su estabilidad. Para seleccionar los materiales de acabado, se siguió el mismo principio de usar aquellos naturales que dominarían y caracterizarían la obra. Con este criterio, tanto en los pavimentos exteriores como en los interiores, se escogió piedra basáltica local, en colores negro y rojo, madera de pino para los revestimientos de muros, y aplanados de mezcla en los techos, excepto en algunos lugares que quedarían de concreto aparente.

cubierta, la obtención de la geometría detallada de la misma y el análisis estructural del anillo que recibía los coceos de los arcos.

También se efectuó un estudio del efecto del viento sobre la estructura del Palacio de los Deportes, debido a la originalidad económica de su concepción. Para ello se construyeron modelos de las estructuras por analizar y así estudiarlas en el laboratorio, con tal de comprobar que se trabajó dentro de los límites comparables de velocidad y tamaño, se respetó escrupulosamente la forma, para determinar la magnitud de la armadura real mediante las leyes de distribución de presiones. Debido a que la estructura del Palacio de los Deportes poseía características excepcionales, por su concepción arquitectónica, sus grandes dimensiones y lo novedoso de la solución estructural, resultó indispensable complementar el diseño teórico con una comprobación experimental de los resultados, mediante el ensaye de modelos estructurales. Las dos investigaciones principales llevadas a cabo se encaminaron a la predicción y el control del comportamiento de la cimentación y al diseño estructural de la cubierta.

Foto e.10. El Palacio de los Deportes en compañía de la Osa Mayor Matías Goeritz al inaugurarse los Juegos Olímpicos de México.



Fuente: Fondo de los Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1968.

Foto e.11. Conjunto Olímpico: Palacio de los Deportes-Velódromo Olímpico



Fuente: Instalaciones Olímpicas, Secretaría de Obras Públicas. 1968.

Así, se puede apreciar que desde su concepción, diseño, análisis y construcción, el Palacio de los Deportes, tenía características que lo harían destacar, no sólo como una de las más importantes instalaciones de la Ciudad Deportiva, sino como una de las más significativas instalaciones olímpicas de la Ciudad de México, convirtiéndose en un icono de la arquitectura mexicana<sup>86</sup> (foto e.10). Aspecto que también se vio reflejado en las características tanto de su emplazamiento como del diseño de sus espacios exteriores, los cuales tuvieron la particularidad de ser concebidos como un conjunto integrado al Velódromo Olímpico Agustín Melgar (foto e.11). Este conjunto fue planeado para llenar una necesidad social permanente de la ciudad y su ubicación en zonas contiguas a grandes vías de comunicación de alta velocidad (Viaducto Río de la Piedad y el Circuito Interior Río Churubusco) hacían posible una fluida comunicación con la Villa Olímpica en un máximo de veinte minutos. Al ser considerado como la instalación más importante que se construyó para los Juegos Olímpicos de México 68, esta localización también le proporciono al Palacio de los Deportes un fácil acceso desde las diferentes zonas de la Ciudad de México.

Otra consideración sobre la ubicación de este conjunto olímpico estuvo basada en su uso posterior a los Juegos Olímpicos. De acuerdo con Héctor Velásquez (1968:415-421) la ubicación del Palacio de los Deportes estuvo regida para que durante los juegos como después de ellos, dicha instalación tuviera una gran utilidad en zonas muy populosas, mientras que para el Velódromo Olímpico era conveniente fincarlo en esta zona, no sólo por las razones y características del conjunto olímpico, sino porque el ciclismo era considerado un deporte que podría tener un arraigo básicamente en las

<sup>86</sup> Cuando todavía no estaba concluido, una revista estadounidense lo llamó "*El Palacio de los Mil Soles*", debido a la forma múltiple y espectacular con que puede reflejar la luz solar.

zonas de habitación popular, lo que garantizaría su uso posterior. La última consideración sobre el emplazamiento de este conjunto, estaba fincada en el uso simultáneo de los estacionamientos de estas obras olímpicas. Según Héctor Velásquez (1968:421) se pensaba que, a excepción de la etapa olímpica, los espectáculos en ambos edificios rara vez serían simultáneos, por lo que los estacionamientos del velódromo se diseñaron para que fueran utilizados por los asistentes al Palacio de los Deportes gracias a un puente peatonal que cruzaba el viaducto y liga ambas instalaciones.

Foto e.12. Palacio de los Deportes en 1968.



Fuente: Instalaciones Olímpicas, Secretaría de Obras Públicas, 1968.

Una vez terminada la construcción de este conjunto olímpico, los escenarios que lo conformaron se aprestaron a ser sedes de sus respectivas competencias. En el caso del Palacio de los Deportes (foto e.12), fue el torneo de básquetbol, en el cual la selección mexicana tuvo su última gran actuación a nivel mundial, ocupando el quinto lugar. En esta competencia destacaron por México, los jugadores Manuel Raga y Arturo Guerrero “Mano Santa”, considerados dentro los tres mejores basquetbolistas mexicanos de todos los tiempos, sólo detrás de Eduardo Nájera, actual basquetbolista de la *National Basketball Association* (NBA).

### ***5.1.2.-Subutilización y la llegada de la Feria de la Ciudad de México.***

Después de los Juegos Olímpicos de 1968, la cubierta de cobre del Palacio de los Deportes, (que le brindaba su característica forma geodésica), empezó deteriorarse, debido a su oxidación, por lo que se decidió aplicarle una capa de antioxidante para evitarlo. Pero, este no fue el único problema que enfrentó el domo de cobre después del 68, otra dificultad fue que los pronósticos sobre los usos posteriores de esta obra olímpica no ocurrieron del todo, lo que se manifestó en un proceso de subutilización y abandono que se fue iniciando después de los juegos, ya que este recinto fue relegado a actividades menores o intermitentes, entre las que destacan, la Feria del Hogar y diversas funciones de box y lucha, entre las que se encontraban distintos eventos de los luchadores denominados como los independientes<sup>87</sup> o campeonatos mundiales de box.

Entre estas funciones destacan las seis funciones de lucha libre llamadas “Moustro” realizadas en 1978, que consistían en “Torneos de la Muerte” de parejas que culminaban con una lucha de apuestas. En uno de estos torneos se llevó a cabo una de las luchas de apuestas más memorables en la que la pareja integrada por Huracán Ramírez y el Rayo de Jalisco Júnior despojaron de la máscara a los Hermanos Muerte. Otra función de lucha libre memorable fue la celebrada en el 16 de septiembre de 1979, considerada como uno de los mejores carteles reunidos en la historia de la lucha libre, con 24 superestrellas del pancracio; en esta ocasión no hubo apuestas pero sí una batalla

---

<sup>87</sup> Con el nombre de luchadores independientes se le conoce al grupo de luchadores disidentes de las filas de la Empresa Mexicana de Lucha Libre (hoy Consejo Mundial de Lucha Libre), la cual es considerada como la promotora de lucha libre más antigua del mundo. Este grupo de luchadores formaron la empresa Lucha Libre Internacional (conocida en el extranjero como la Universal Wrestling Assotiation) que tenían como principales sedes tanto al Palacio de los Deportes como al desaparecido Toreo de Cuatro Caminos conocido como la Cueva de los Independientes entre 1975 (año que abrió esta promotora) y hasta 1994 (año en que cerró).



campal de súper lujo, para apoyar a un asilo de ancianos. Esta función se llamo “De Mano Amiga a Mano Anciana” y en ella participaron por el bando rudo, Canek, Ray Mendoza, Dr. Wagner, Cesar Valentino, Karloff Lagarde, Kurisu, Villano III, Jungla Negra, Astro Rey, Scorpio, Babe Face y el Signo y por el bando técnico Huracán Ramírez, Tinieblas, el Solitario, Aníbal, Dos Caras, Ham Lee, Gran Amada, Dorrel Dixon, Ultraman, Mil Mascaras, Blue Demon y el Santo, estos tres últimos considerados como las máximas leyendas de la lucha libre.

Sin embargo, a pesar de esta clase de eventos, el proceso de subutilización se fue apoderando del Palacio de los Deportes, lo que sumado a las nuevas necesidades de la ESEF, el Gobierno de la Ciudad de México y el Gobierno de la Delegación Iztacalco, se convirtieron en factores que permitieron con el paso del tiempo que el Domo de Cobre fuera usado como bodega y que la parte Norte de sus estacionamientos, fueran utilizados para otros usos que no estaban relacionados con los eventos de este inmueble, transformando el entorno urbano original.

Foto e.13. Parte de los estacionamientos rentada por la Delegación Iztacalco.



Así, uno de las dos áreas de estacionamiento más cercanas al Viaducto Río de la Piedad fueron utilizadas por el Gobierno del Distrito Federal para instalar un corralón vehicular, mientras que la otra fue rentada por la Delegación Iztacalco para instalar circos, exposiciones, bazares, ferias navideñas del juguete (foto e.13), mientras que a un costado de esta área se construyo un espacio pedagógico de la ESEF, que incluye una cancha de fútbol rápido y un área de estacionamiento. Por último, en el área que se encuentra entre el espacio pedagógico y los actuales estacionamientos del Palacio de los Deportes (foto e.14) se localizaron los estacionamientos de la ESEF y un espacio comercial donde ubicaron misceláneas, torterías y fondas de lamina que abastecen principalmente a los alumnos, profesores y empleados de esta escuela.

Foto e.14. Estacionamientos del Palacio de los Deportes, en la esquina superior izquierda los estacionamientos de la ESEF.



Fuente: Google Earth, 2004.

A fines de 1990, OCESA recibe del DDF, el permiso para la operación y rehabilitación de éste inmueble, iniciando los trabajos de reacondicionamiento y habilitación con inversión propia, buscando rescatar del abandono a tan importante escenario. Desde entonces, el Palacio de los Deportes (figura e.1) ha sido objeto de constantes mejoras lo que ha permitido que se defina como un espacio concesionado ideal para la promoción de eventos de diversa índole. Entre estas modificaciones esta la construcción de dos pabellones ubicados en la Explanada del Palacio de los Deportes que ocupan un terreno de 10,440 m<sup>2</sup> ubicados a un costado de la Osa Mayor<sup>88</sup> (foto e.15), obra diseñada por Matías Gueritz como parte de la Ruta de la Amistad.

<sup>88</sup> La obra propuso como objetivo parcial, el difundir su imagen como ícono acompañante del Palacio de los Deportes. Para esta obra se construyeron siete columnas (de color amarillo y rosa mexicano)

Figura e.1. Logotipo del Palacio de los Deportes creado por OCESA desde 1990.



Fuente: OCESA, 2004.

Foto e.15. El Palacio de los Deportes en los años 90's a la derecha los pabellones de exhibiciones.



Fuente: OCESA, 2004.

Foto e.16. Función de lucha libre de la WWE en el Palacio de los Deportes.



Otra modificación fue la construcción de un puente peatonal que cruza la avenida Río Churubusco y que fue construido a raíz de la remodelación realizada al Foro Sol para albergar el nuevo parque de béisbol profesional de la Ciudad de México. Este puente permitió comunicar peatonalmente a los estacionamientos del Palacio de los Deportes, no sólo con el Foro Sol, sino con el Autódromo Hermanos Rodríguez, lo que permitió incrementar el número de cajones de estacionamiento para los nuevos eventos que se pensaban realizar, en otros escenarios de la Ciudad Deportiva operados por OCESA.

Estos procesos de remodelación, han permitido que a partir de esta fecha, el Palacio de los Deportes haya organizado más de 1,360 eventos de nivel nacional e internacional, con una asistencia de más de 10, 720,730 asistentes. Entre estos encontramos eventos masivos de tipo deportivo (torneos y partidos de básquetbol, lucha libre, box, fútbol rápido, gimnasia olímpica, tenis, etc.); artístico (festivales y conciertos públicos y privados de pop, rock, popular, alternativo, folclórica, espectáculos circenses y sobre hielo etc.), comercial (exposiciones y bazares), social (bailes, fiestas y ceremonias), laboral (ferias del empleo), político (convenciones y conferencias) y de entretenimiento familiar (ferias populares).

Es en esta época que el Palacio de los Deportes adquiere el mote de “Palacio de los Rebotes”. Esta denominación no hacía referencia al rebote de alguna pelota de básquetbol, voleibol o cualquier otro deporte, sino al rebote del sonido durante los conciertos de música, eventos que han predominado desde entonces en este recinto olímpico, el cual ha albergado conciertos nacionales e internacionales. Entre estos conciertos destacan el Paul McCartney, Gorillaz, Mana, Ricky Martín, Chayane, el Tri, los conciertos EXA, la Descarga de la Z y la entrega de los Premios MTV Latino del 2006, evento internacional que consolidó al Palacio de los Deportes como uno de los principales escenarios artísticos del mundo.

Otros eventos masivos destacados han sido los partidos de básquetbol entre las selecciones de México y Argentina de 2003 (equipo que posteriormente sería subcampeón mundial y campeón olímpico), partidos de la NBA en 1992, 1993, 1994, 2001, 2002 y 2003, partidos de la CBA de los Aztecas del Distrito Federal en 1995 (primera franquicia mexicana en una liga profesional de Estados Unidos). Entre estos

---

poliédricas de concreto, con una altura de quince metros y disponiéndolas al igual que las estrellas de la constelación del mismo nombre. En 1968 la Ruta de los aviones para aterrizar corría por el lado del Palacio de los Deportes ofreciendo al pasajero de los aviones la posibilidad de admirar desde arriba la constelación que la obra presentaba. A partir del uso de formas geométricas y primarias, lo que logró Goeritz a grandes rasgos, fue entablar una relación armónica entre éstas y las formas del Palacio de los Deportes (Patronato Ruta de la Amistad. 2009).

destacan un partido oficial de la NBA entre los *Mavericks* de Dallas y los *Rockets* de Houston y un partido de exhibición entre los *Mavericks* de Dallas y los *Nuggets* de Denver donde el mexicano Eduardo Nájera fue ovacionado por un abarrotado Palacio de los Deportes.

También destacan los partidos de fútbol rápido del equipo profesional Toros de la Ciudad de México que jugaba en una liga de *indon soccer* de Estados Unidos, dos temporadas del Circo *Ringling Brothers* (considerado el espectáculo más grande del mundo), una del Circo Ataide Hermanos, tres temporadas de Disney *On Ice*, el Torneo de Gimnasia Artística del 2001, donde participo Denis López (considerada como la mejor gimnasta mexicana de todos los tiempos), las funciones de lucha libre mexicana Ruleta de la Muerte del 2002 y 2003, las funciones de lucha libre de la WWE del 2006, 2007, 2008 y 2009 (foto e.16), los festivales de la tercera edad “Una cana al aire” celebrados entre 1997 y el 2009 y el cierre de la campaña electoral para elecciones presidenciales del 2006 del candidato del Partido Acción Nacional, Felipe Calderón Hinojosa (posterior presidente la república). Por su parte, los pabellones han sido sede de la Feria Technogerma México 94, las Ferias del Empleo de la Ciudad de México desde el año del 2000, los bazares del Día de las Madres y del Día del Padre, y de la Computación realizados a partir del 2000, conciertos de rock como el del grupo Ramstein; mientras que los propios pabellones en conjunto con el Palacio de los Deportes han sido sede de eventos como la *Expo Sex & Entertainment* y la Feria de la Ciudad de México.

La Feria de la Ciudad de México, es un evento de entretenimiento familiar que se celebra en las vacaciones de Semana Santa y Pascua desde hace 15 años. Su antecedente es la conocida Feria del Hogar, que en un inicio se realizaba en el Auditorio Nacional y que posteriormente se realizó en el Palacio de los Deportes durante más de una década. Después de una pausa de varios años esta feria regreso en 1995 al Palacio de los Deportes con el nombre de la Feria de la Ciudad de México, lugar en el que se mantuvo hasta el año de 2003, después del cual los organizadores pensaron mudarla al Autódromo Hermanos Rodríguez, con el objeto de utilizar los espacios concesionados más amplios de este escenario y complementarlos con las instalaciones del Foro Sol, y así aprovechar el éxito creciente de este evento masivo de carácter popularizante. Pero, este crecimiento de la feria no vino acompañado de la suficiente respuesta del público para sostenerlo, lo que provoco que para el año de 2006, la feria regresara al domo de cobre y su explanada.

Esta feria organizada en un inicio por Representaciones de Exposiciones México (Remex) y después por OCESA ofrece una opción de entretenimiento a bajo costo, en el que se reúne a las empresas más importantes de artículos personales y para el hogar, abarcando desde regalos, muebles, utensilios de cocina, abarrotes, ropa, juguetes, artesanías y muchas opciones más. Lo que le permite ser considera como un evento comercial de venta directa, con productos a precios populares, complementado con zonas gastronómicas y de muestra artesanal. Pero, principalmente es un evento masivo lleno de diversión, en el que los visitantes puede disfrutar de instalaciones como juegos mecánicos y de destreza, una zona de video juegos, una pista de patinaje sobre hielo, una pista de go-karts, una pista de hielo, un castillo del terror, un golfito; o presenciar funciones de circo, lucha libre y box, ciclos de conferencias y exhibiciones de animales o espectáculos artísticos y musicales presentados en el Foro de Recepción, Foro de los Artistas y el Foro Principal. Entre estos espectáculos destacan dos el

ofrecido en el Foro de los Artistas y el presentado en el Foro Principal (Palacio de los Deportes o Foro Sol).

En el Foro de los Artistas se presentan los más destacados artistas de corte popularizante (salsa, cumbia, grupera y salsa), como: la Sonora de Margarita, la Sonora Dinamita, Priscila y su Balas de Plata, Paquita la del Barrio, los Ángeles Azules, el Conjunto Costa Azul de Rigo Tovar, y la Sonora Santanera de Carlos Colorado una orquesta que ha marcado la memoria sentimental de generaciones enteras y que es imprescindible ya en los registros de la cultura popularizada. También se han presentados músicos de rock como: Jaguares, Inspector y Enanitos Verdes; de pop como: Elefante y Moenia; de balada como: Mijares; de ska y de bolero. Además de comediantes como Jorge Falcón, Javier López *Chabelo* y Tony Flores.

Por su parte, en el Foro Principal se presenta el principal espectáculo del evento como los torneos medievales a cargo del grupo *The Renaissance Crown*, (provenientes de Las Vegas, Nevada). Dicha representación trata de un viaje al pasado, cuando los caballeros de armadura defendían con su propia vida las grandes coronas de la monarquía europea. Así, encuentros con espadas, batallas con lanzas, cetrería con halcones y otras suertes medievales se realizaron en el interior del Palacio de los Deportes, el cual fue adaptado como un antiguo campo de batalla. A este espectáculo se le han sumado otros como el Show de Clavadistas y Lobos Marinos, Rodeo en el Domo y Gladivs, el Reto Romano.

Hasta el año del 2005 se celebraba un desfile con carros alegóricos de 6 kilómetros que partía de la Alameda Central y circulaba a lo largo del Centro Histórico, posteriormente tomaba Pino Suárez, San Pablo y Fray Servando, cruzaba Congreso de la Unión y Troncoso para finalmente tomar el Circuito Interior Río Churubusco y acceder al Palacio de los Deportes. Al final de este evento se coronaba a la Reina de la Feria de la Ciudad de México distinción que recayó en artistas y cantantes como Niurka Marcos, Maribel Guardia y Consuelo Duval. Encabezado por la futura reina de la feria, el desfile contaba con la presencia del circo, bandas de música y bastoneras, *bikers*, payasos, clubes de autos antiguos, el escuadrón acrobático y de más participantes.

Otros elementos que existían cuando la feria se mudó al autódromo y que ahora han desaparecido son un Pabellón Cubano, que ofrecía en un sólo espacio bebida, comida y música de la isla caribeña, además de una Plaza de Toros portátil (La Ronda) para 4 mil personas donde se presentaban dos corridas y dos novilladas seis funciones de rodeo y jaripeos, y funciones de lucha libre; aparte en esta época con el boleto de entrada a la feria los asistentes podían elegir entrar: al Foro Sol a presenciar un partido de béisbol de los Diablos Rojos del México; a un Pabellón Deportivo, donde los niños podían practicar fútbol, básquetbol, béisbol y fútbol americano bajo la presencia de sus padres; a un delfinario ó a jugar *gotcha*.

Esta feria llegó a ser programada para recibir alrededor de 300 mil visitantes y albergar cerca de 500 compañías que exhibían al menos 5 mil productos, entre los cuales destacaba la gastronomía, además de llegar a contar con una plataforma de 6 mil metros cuadrados de juegos mecánicos. En la edición del 2008, entre los cambios más sobresalientes destaca la suspensión del espectáculo presentado en el interior del Palacio de los Deportes, debido a que los organizadores prefirieron no incluirlo dentro de las atracciones, para disminuir costos y mantener un precio de entrada, que se ha mantenido

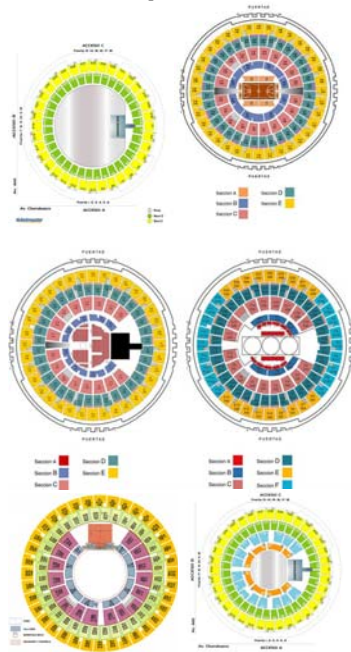


igual desde hace más de tres años, pero para la edición de la feria en el 2009 este tipo de espectáculos regresaron al interior del Palacio de los Deportes, aunque ya no venían incluidos dentro del costo del boleto de admisión y se tenían que adquirir entradas extras, lo que no disminuyó la afluencia de público.

### 5.1.3.-El escenario de la variedad.

La Feria de la Ciudad de México tiene como sede el Palacio de los Deportes y su explanada de dispersión. Este espacio concesionado (mapa E.1) tiene la ventaja de estar ubicado en la confluencia entre dos vías de alta velocidad, (el Viaducto Miguel Alemán y Río Churubusco) y cerca de la Estación Velódromo de la línea 9 del Sistema de Transporte Colectivo Metro, lo que permite un fácil acceso para el público asistente. El Palacio de los Deportes está ubicado dentro de la Ciudad Deportiva y se encuentra rodeado por instalaciones deportivas como el Autódromo Hermanos Rodríguez, el Foro Sol, el Velódromo Olímpico, la ESEF, la ENED, el Estadio Jesús Martínez Palillo, el Centro Paralímpico, la CODEME; el Parque Jesús Galindo y Villa, la colonia Granjas México (con su zona industrial y habitacional) y la colonia Jardín Balbuena (básicamente habitacional).

Imágenes e.1, e.2, e.3, e.4, e.5 y e.6.  
Distintas configuraciones del interior del Palacio de los Deportes.



Esta feria (mapa E.2 y E.3) cuenta con dos accesos uno del lado Norte cerca de la ESEF, la taquilla y los estacionamientos principales del Palacio de los Deportes y otro ubicado del lado Este sobre la avenida Añil (enmarcado por un andador techado) y cerca de los estacionamientos secundarios y una taquilla provisional utilizada únicamente durante este evento y la *Expo Sex & Entertainment*. La suma de ambos estacionamientos para público que circundan este edificio tiene un cupo para 3,800 vehículos. El acceso del Norte comunica del lado izquierdo con el Foro de los Artistas, el Castillo del Terror, el Jardín Cervecero, las Nieves Perla II; y del lado derecho con la zona gastronómica, el Ring de Lucha Libre y el Pabellón Verde. Por su parte el acceso Este comunica con los Pabellones Verde y Azul (mapa E.4), en medio de los cuales se ubica el Foro de Recepción y la Renta de Carreolas.

El Pabellón Verde cuenta con el *Reptil Planet*, la Exhibición de Tiburones, la Exhibición de Adiestramiento Canino, una taquilla, la Pista de Patinaje sobre Hielo, el Golfito, la Exhibición de Instrumentos de Tortura y Pena de Muerte, y una zona comercial. Por su parte, el Pabellón Azul cuenta con una zona comercial, una zona de juegos de destreza, una zona de video juegos. A un costado del Pabellón Azul se encuentra una zona gastronómica, el área con 15 juegos mecánicos que cuenta intercaladas taquillas y juegos de destreza; la zona de gritones; la pista de go karts y el Circo Mágico. A un costado de este último se

encuentra el estacionamiento para personal y el área de carga y descarga.

El Palacio de los Deportes contiene en un basamento rodeado por una circulación perimetral de vehículos, todos los servicios necesarios para los diferentes grupos que van a asistir a dicha instalación, tales como vestidores, baños, sanitarios, salas de entrevista y un gimnasio de calentamiento para atletas; de igual modo, las secciones informativas de prensa, radio y televisión cuentan con área de trabajo, para descanso y para la reproducción y transmisión de los diversos informes (también cuenta con servicios de cafetería, sanitarios y estacionamientos especiales para los vehículos necesarios). Los jueces, oficiales e invitados especiales tienen áreas de descanso y trabajo, así como los servicios sanitarios correspondientes. Este mismo nivel tiene un acceso privado para los automóviles de los visitantes del palco presidencial, así como estacionamientos para dichos vehículos.

Es precisamente en esta circulación perimetral de vehículos donde se ubica la zona de exhibición artesanal, un área de comida tradicional, juegos de destreza y el salón de conferencias. Arriba de la cual se encuentra los accesos al domo de cobre dispuestos para la feria, a los que se llega a través de tres de las ocho escalinatas con que cuenta este escenario. En el costado Sureste del Palacio de los Deportes, entre las escalinatas y los accesos de esta parte se localiza la zona de juegos inflables. En el centro de la explanada se encuentra el propio domo de cobre (mapa E.5) donde se instala el escenario principal. Lo que es una muestra más de la gran versatilidad de este gimnasio que cuenta con instalaciones y especificaciones técnicas que lo colocan como uno de los escenarios del entretenimiento más importantes del mundo (tabla e.1).

**Tabla e.1. Características del Palacio de los Deportes.**

<b>Instalaciones.</b>	<b>Especificaciones técnicas: Escenario</b>
Alimentos y bebidas (17 stands fijos y 4 móviles).	Medidas frente 19 mts.
Souvenirs (10 stands móviles)	Fondo: 12 mts.
Estacionamiento (Capacidad mayor a los 2,200 automóviles).	Altura: 1.60 a 2.10 mts.
Taquilla con sistema Ticket master (22 ventanillas permanentes)	Backline.
Sanitarios (10 módulos para hombres y 9 para mujeres).	Equipo de audio e iluminación.
Camerinos (14 camerinos con sanitarios).	Planta de Luz.
Discapacitados (Áreas y servicios especialmente designados).	
Enfermería (Capacidad para 5 personas).	
Teléfonos públicos (20 teléfonos).	
Salones (4 de conferencias o capacitación).	

Fuente: OCESA, 2006.

Esta instalación cuenta con tribunas fijas para 15,400 espectadores pudiendo complementarse hasta 23,000 con la ayuda de tribunas desmontables y butaquería en platea (imágenes e.1, e.2, e.3, e.4, e.5 y e.6). En la actualidad, tiene una capacidad de 21,000 asientos en su domo central, de los cuales se utilizaron alrededor de unos 5,000 para cada espectáculo principal como *show* de clavadistas y lobos marinos celebrado en la edición 2007. Alrededor del Palacio de los Deportes existe una explanada para dispersión, la cual se comunica con la plataforma de acceso al nivel principal del Palacio mediante rampas escalonadas. En este nivel existen concesiones y servicios

sanitarios para el público al igual que en el nivel siguiente en el cual se encuentran localizados los palcos para invitados especiales, televisión y la comitiva presidencial.

#### 5.1.4.-Los actores y las reglas de la Feria de la Ciudad de México.

Foto e.17. Asistentes a la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.18. Adivinadores en la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.19. Área gastronómica en la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.20. Área de subastas de la Feria de la Ciudad de México al fondo están los gritones



Foto e.21. Vendedor de frutas a las afueras de la Feria de la Ciudad de México.



Esta feria está dirigida para los ciudadanos de la Ciudad de México, que decidieron quedarse en el Distrito Federal durante las vacaciones de Semana Santa. Estos actores se caracterizan por estar conformados principalmente por diferentes grupos familiares, integrados principalmente por personas jóvenes y adultas (foto e.17), entre estas destacan las personas discapacitadas que acuden con sus sillas de ruedas al evento. Otro grupos de actores lo componen aquéllos encargados de la organización del evento que van desde el director de la división de ferias populares de OCESA y el director de la Feria de la Ciudad de México hasta el personal de limpieza y mantenimiento, pasando por el personal de seguridad, control y organización, taquilleros, boleteros, acomodadores, personal médico, de venta de alimentos y bebidas, personal de producción y coordinación logística, manejo de prensa, contratación de personal.

También tenemos al grupo de actores integrado por aquellas personas que ofrecen espectáculos, exhibiciones para el público como: los artistas (cantantes y comediantes, acróbatas, payasos y trapecistas) que se presentan en los foros, los clavadistas, entrenadores de animales, luchadores, referís y conferencistas. Por otro lado, tenemos a aquéllos que controlan los juegos mecánicos, atienden los juegos de destreza, el personal de control y acceso de la pista de go karts, el golfito y las exhibiciones, los entrenadores de patinaje, el personal que renta las carriolas, los fotógrafos, las personas disfrazadas para las fotos, así como: los tradicionales adivinadores y brujos (foto e.18). En las zonas comerciales, artesanales y gastronómicas tenemos además de los prestadores de servicios para la belleza y la salud, los cocineros (foto e.19), las edecanes, los payasos, y los vendedores entre los que destacan los tradicionales gritones (foto e.20).

Por último, tenemos a los actores que están fuera del evento oficial pero que viven del público que asisten al mismo como aquellos vendedores que se ponen fuera de las instalaciones del Palacio de los Deportes y el Velódromo Olímpico, entre estos tenemos a los formales como: los vendedores de periódicos y de los negocios como torterías y tiendas de

Imagen e.7. Boleto de entrada de la Feria de la Ciudad de México.



abarrotes de la zona; y los informales como: los vendedores de dulces, refrescos, cócteles de frutas (foto e.21), chicharrones, ropa y suvenires de otros eventos presentados en el propio domo de cobre. La mayoría de estos últimos se colocan sólo cuando hay grandes eventos. La Feria de la Ciudad de México se realizó del 30 de marzo al 15 de abril y en el lugar que la vio nacer, el Palacio de los Deportes. Por los \$35, del boleto verde (imagen e.7) (tarifa que se mantuvo igual desde hace tres años), el público tuvo acceso a 15 juegos mecánicos, funciones de lucha libre, el Foro de los Artistas, el Foro de Presentación, las Exposiciones Comerciales, Artesanales y Gastronómicas, la Exhibición de Adiestramiento Canino, y el Show de Clavadistas y Lobos Marinos.

Imagen e.8. Boleto naranja de la Feria de la Ciudad de México.



Para acceder a otras partes de la feria el visitante tenía que pagar una cantidad extra por cada uno de ellos. El boleto morado de \$15 te daba acceso a las gradas generales del Circo Mágico o al Castillo del Terror. El boleto azul de \$20 a los juegos inflables, el Reptil Planet, la Exhibición de Tiburones, la Exhibición de Instrumentos de Tortura y Pena de Muerte (niño) o las gradas de la luneta del Circo mágico. El boleto café de \$25 te daba acceso al juego del golfito, a una foto en el golfito o a la Conferencia de Fantasmas. El boleto naranja de \$30 (imagen e.8) te daba oportunidad de acceder a la pista de go karts, a la Exhibición de Instrumentos de Tortura y Pena de Muerte (adulto), rentar una carriola o funciona como abono para el Reptil Planet y la Exhibición de Tiburones. Por último, el boleto rojo de \$35 sirva para acceder a la pista de patinaje sobre hielo o contratar un instructor de patinaje por una hora.

La entrada a la feria fue de Lunes a Viernes de 13 a 22 horas y los sábados, domingos y días festivos de 12 a 22 horas y durante las más de dos semanas que estuvo abierta congregó alrededor de 300, 000 asistentes. En total se presentaron alrededor de 250 artistas y más de 500 horas de entretenimiento para ciudadanos de todas las edades. De los 17 días que duro abierta la feria el día que contó con mayor asistencia fue el viernes 6 de abril, lo que no sólo se debió por estar ubicado a la mitad del periodo ferial, sino por ser un día feriado, de descenso oficial.

Pero, ¿cómo se despliegan las prácticas urbanas en un día cualquiera de esta feria? Cada día de feria alrededor del medio día se podía ver llegar a un amplio número de familias y demás ciudadanos a ambas puertas de acceso. Estos son recibidos por el personal de seguridad que les indica que un miembro del grupo de asistentes debe formarse en la fila de la taquilla más cercana, mientras los demás miembros esperan a un costado, con el objeto de no obstaculizar la compra de boletos formados en la filas de la taquilla y de entrada. De las dos puertas de acceso la principal era la ubicada cerca de



la ESEF. Una vez que se habían adquirido los boletos, los visitantes se disponían a formarse para entregar su pase y acceder a las instalaciones de la feria. A la entrada de la feria se colocaba una manta que indicaba que cosas no se podía ingresar a la misma entre las que encontraban: armas, cámaras, comida y bebidas. En el propio boleto de entrada se indican distintas reglas que en principio deberían cumplir los asistentes, entre las que destacaban (OCESA, 2007):

Poder ingresar las veces que uno deseara a cada uno de los 15 juegos incluidos en el boleto de entrada, siempre y cuando se formara uno de nuevo. Estos juegos y los demás espectáculos estaban sujetos a disponibilidad y a cambios de programación y horario sin previo aviso. Por lo que el boleto no aseguraba el derecho a reservado y no aseguraba al portador el ingreso a los espectáculos y atracciones gratuitas, por cuestiones de capacidad y duración de los mismos.

Los boletos sólo le daban acceso a los portadores a las áreas de inmueble que el organizador había determinado, prohibiendo el acceso a zonas restringidas o a cualquier otra que no se estableciera en el boleto. Lo que obligaba al visitante portar el boleto durante su permanencia en el inmueble, y mostrarlo al personal autorizado al ser requerido.

El Boleto también indicaba que los asistentes debían de abstenerse de agredir a espectadores o a participantes de la feria y cumplir con las obligaciones establecidas en las leyes aplicables y en los reglamentos que el organizador determino.

Imagen e.9. Espectáculos, conferencias exhibiciones y juegos mecánicos en la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.22. Botarguero en la Feria de la Ciudad de México.



El organizador del evento o sus representantes autorizados son facultados para revisar a los espectadores para evitar el acceso de objetos prohibidos o peligrosos, señalando de manera enunciativa más no limitativa: alimentos, bebidas, drogas, estupefacientes, armas grabadoras, cámaras fotográficas y de video grabación y así como restringir negar el acceso o retirar del inmueble, sin responsabilidad alguna a la persona que no observe estas reglas, realice conductas ofensivas o induzca al desorden, sin rembolsar cantidad alguna.

El inmueble y organizador no son responsable por boletos adquiridos a través de medios no autorizados o en reventa, por lo que en caso de que el tratar de acceder al inmueble, el organizador determine que dicho boleto es falso, éste se reserva las acciones legales a que haya lugar.

Las diferentes áreas que integran la feria se pueden agrupar en zonas comerciales; zonas gastronómicas; zonas de juegos; zonas exhibiciones y conferencias; y zonas de espectáculos (imagen e.9). Cada una de ellas es ubicada por los visitantes gracias a la ayuda del mapa que venden en las taquillas o los mapas de ubicación “usted está aquí” que indican la dirección de los diferentes espectáculos, áreas de exhibición, pabellones y zonas de juegos de la feria. Las zonas comerciales están integradas por más de 300 espacios, módulos y *stands* de venta localizados en los Pabellones Verde y Azul, la zona artesanal y la zona de subastas. Los *stands* y módulos de venta de los Pabellones Verde y Azul se caracterizan por conformar una zona comercial donde los visitantes

podían adquirir diversos productos a precios bajos ofrecidos por vendedores, edecanes, botargueros (foto e.22) y payasos.

Foto e.23. Artículos de la Universidad Nacional Autónoma de México en la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.24. Vendedores de artesanías en la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.25. Área gastronómica en la Feria de la Ciudad de México.



Estos productos se caracterizaban por estar destinados al hogar (electrodomésticos y utensilios para la cocina) y al uso personal (foto e.23) (maquillaje, cremas, gelatinas reductivas, artículos de piel, ropa, celulares, etc.) y estaban complementados por los servicios para la salud y belleza (masajes, maquillaje, tatuajes) que se ofrecían principalmente a las mujeres. De estos destacan las tarjetas de crédito de Banco Azteca uno de los principales patrocinadores de este evento. El área artesanal por su parte contaba con la presencia de vendedores originarios de diferentes estados de la República Mexicana (foto e.24) y ofrecían desde joyería, bolsas, ropa y distintos adornos hasta dulces tradicionales. En esta área se podía ver una menor afluencia de público pero los visitantes que pasaban por cada uno de los puestos se detenían a ver con más cuidado cada uno de los artículos ofrecidos.

Otro aspecto a destacar son los módulos de fotografía y de brujería y adivinación insertados en esta área. En los primeros unos actores vestidos de princesas y superhéroes se aprestaban a tomarse fotografía con los niños o invitaban a los paseantes a hacerse un fotomontaje con su propia imagen para dotarla de características fantásticas; mientras que en los módulos de brujería y adivinación rodeados de un aire místico los visitantes se aprestaban a escuchar su futuro o encontrar una posible solución a sus problemas cotidianos. Pero, de entre todas estas zonas destacaba la de subastas, ubicada a la salida del Pabellón Azul, entre los juegos mecánicos. En este se encuentran un tipo de vendedor que destacaba entre los demás: el gritón, al ser el que más personas convocaba, así como uno de los personajes más característicos de esta feria, cuya tradición incluso se remonta a la época de la Feria del Hogar. Los gritones se encargan de coordinar subastas de ochocientos artículos de vidrio, metal, tela y plástico con los cuales atraían a la mayor cantidad de posibles consumidores.

Dentro de estos posibles consumidores destacan por su cantidad las amas de casa que están muy atentas a las subastas para no dejar escapar las ofertas de vasos, vajillas, cobijas, tinas u otros utensilios necesarios para el hogar. En estos momentos los visitantes se transforman en consumidores al hacer uso de su poder de elección sobre que productos

adquirir tentados por los precios populares de los artículos. Es aquí cuando se muestra con mayor claridad el acto de consumo que es la esencia de la Feria de la Ciudad de México, un comportamiento que se conserva de la Feria del Hogar, aunque en esta nueva época ha quedado relegado a un segundo término prevaleciendo más el aspecto del entretenimiento.

Foto e.26. Jardín Cerveceros en la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.27. Pescaditos en la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.28. Juegos de video en la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.29. Golfito en la Feria de la Ciudad de México.



Por su parte, las zonas gastronómicas se pueden dividir en puestos aislados, el Jardín Cerveceros y dos áreas gastronómicas. Los puestos aislados están ubicados cerca de la entrada más próxima a la ESEF y entre los pabellones y la zona artesanal. Estos puestos se caracterizan por ofrecer, aguas, antojitos, golosinas y pan de dulce, los cuales son consumidos por los visitantes que se dirigen de una zona a otra. Dentro de estos destacan las Nieves Perla II que se encuentran en distintos sitios de la feria y son de los más solicitados por los asistentes.

Por otra parte, las áreas gastronómicas (foto e.25) ubicadas a un costado del ring de lucha y a un costado de los juegos mecánicos. Estas se caracterizan por tener grandes puestos de comida donde los comensales podían sentarse en las sillas y mesas dispuestas para ello. En estas áreas se ofrecen los más variados antojitos mexicanos y mariscos. Mención aparte merece el Jardín Cerveceros de Corona (foto e.26), uno de los principales patrocinadores de la Feria, ubicado cercano a la entrada principal de la feria, este es el único espacio gastronómico que cuenta con edecanes, hombres y mujeres que invitan a los visitantes a consumir esta bebida y participar en sus promociones.

En lo que respecta a las zonas de juegos, estas se pueden dividir en cuatro tipos: las que contienen los juegos de destreza, a los juegos de video, a los juegos mecánicos y las instalaciones recreativas. Los juegos de destreza localizados a un costado del ring de lucha libre (entre los juegos mecánicos y a un costado del área artesanal), se caracterizan por retar las habilidades de los concursantes con el objeto de obtener un premio y tener el reconocimiento y admiración del acompañante en turno. En estos participan principalmente jóvenes y niños acompañados de sus novias o de algún familiar. Entre estos juegos destacan los tradicionales juegos de tiro al blanco, las canicas, los pescaditos de juguete (foto e.27), el martillo, los dardos y sobre todo el gatito que se encuentran en mayor cantidad y son los



que ofrecen los mejores premios.

Foto e.30. Juegos inflables en la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.31. Pista de go karts en la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.32. Juegos inflables en la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.33. Juegos mecánicos en la Feria de la Ciudad de México.



Este juego basado en el tradicional juego del gato, consiste en tirar tres pelotas a una caja de madera con 9 divisiones, con el objeto de llegar a hacer una línea de tres. A diferencia de los juegos de destreza, donde los participantes buscan mostrarse ante el acompañante, los juegos de video ubicados en el Pabellón Azul (foto e.28), sumergen al participante en un mundo individual. Estos fueron jugados principalmente por niños, que compiten entre sí o con la maquina con el objeto de superar los diferentes niveles de esos mundos virtuales que retan su poder de concentración y habilidad para manipular los distintos controles, en el momento adecuado.

En lo que respecta a las instalaciones recreativas ubicadas dentro de los pabellones (a un costado de los juegos mecánicos), estas estaban integradas por el golfito (foto e.29), los juegos inflables (foto e.30) y las pistas de go karts (foto e.31) y de patinaje sobre hielo. Estos cuentan con la particularidad de ser usados en su mayoría por jóvenes y niños que se encuentran supervisados por la mirada atenta de uno de sus familiares. De estos lugares el más popular es la Pista de Patinaje sobre Hielo (foto e.32) que cuenta con un área de mesas que usaban los padres de familia mientras observaban como sus hijos patinaban en la pista. Otro comportamiento destacable eran las fotos que se tomaban los visitantes cuando pasaban junto al mamut ubicado dentro del golfito, un lugar donde se fotografiaban principalmente los niños.

Por último, tenemos los 15 juegos mecánicos (foto e.33), estos e pueden dividir en aquéllos destinados para los niños como el carrusel, los cochecitos, la montaña rusa de ranitas; y los juegos para jóvenes y adultos que son los más populares entre los que destacan la montaña rusa, el martillo, las sombrillas, y la rueda de la fortuna. Entre estos últimos destaca la montaña rusa, donde se puede ver una larga fila visitantes dispuestos a ingresar al juego, el cual abordan con mucha expectación y temor, para después se escuchan los alaridos de emoción y terror de los mismos paseantes, después de lo cual descienden más excitados y emocionados o con una apariencia desenchajada. Muestra de que lo más importante en estos juegos es vivir la emoción y la adrenalina o demostrar ante los acompañantes que uno



puede ser valiente y vencer sus miedos. Estas zonas de juegos tienen la característica de mantener en completa actividad a los visitantes, a diferencia de las zonas de exhibición y conferencias, así como las zonas de espectáculos que convierten a los asistentes en simples espectadores.

Foto e.34. Exhibición de Juegos de Tortura y Pena de Muerte en la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.35. Ring de lucha libre en la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.36. Foro de los artistas en la Feria de la Ciudad de México.



Foto e.37. Show de Clavadistas y Lobos Marinos en la Feria de la Ciudad de México.



Entre las zonas de exhibición y conferencias se encuentran el Reptil Planet, la Exhibición de Tiburones, la Exhibición de Juegos de Tortura y Pena de Muerte (foto e.34), la Conferencia de Fantasmas y la Exhibición de Adiestramiento Canino. Esta última, ubicada en el Pabellón Verde, era la más concurrida por los visitantes al estar incluida en el boleto de entrada, en ella los diversos entrenadores mostraban los trucos y destrezas de sus perros amaestrados, que iban desde acciones para vigilancia y protección hasta acciones de habilidad y fuerza. Estos actos eran presenciados principalmente por niños y jóvenes que miraban atentos las distintas evoluciones, reconociendo los actos de los caninos, mientras un entrenador explicaba la importancia y relevancia de los mismos.

Por su parte, las zonas de espectáculos están integradas por tres foros, un ring de lucha libre y un circo. De estas destacan por el número de asistentes y calidad de los artistas presentados el ring de lucha libre, el Palacio de los Deportes y el Foro de los Artistas. En el ring de lucha libre (foto e.35) ubicado a un costado del Pabellón Verde, cada día se presentaban cinco funciones de lucha libre que contaron con la presencia de las máximas figuras de la Asociación Nacional de Luchadores, Boxeadores y Referís Profesionales de la República Mexicana. En esta área improvisada los aficionados (principalmente niños) eran testigos de grandes encuentros entre rudos y técnicos. Estos aficionados rodeaban al ring algunos sentados en las sillas que se habían colocado alrededor del mismo y otros parados viendo como los luchadores realizan sus evoluciones e interactuaban con el público. Conforme pasaba la lucha los mismos espectadores se integraban al espectáculo a través de gritos y silbidos de apoyo a de su luchador favorito, creando un micro ambiente cultural en el que los aficionados buscaban divertirse y olvidarse de sus problemas cotidianos al reflejarse en las acciones del ring y descargar su ímpetu por unos momentos.

Por otra parte, en el Palacio de los Deportes se presentaba el *Show* de Clavadistas y Lobos Marinos (foto e.36) con dos funciones de lunes a

viernes y cuatro los fines de semana y días festivos. Este espectáculo que reunía la mayor cantidad de espectadores de la feria, incluía además un show de fuentes bailarinas y una exhibición de cetrería. Durante cada función los asistentes podían presenciar no sólo las destrezas de las aves y lobos marinos, sino recibir información sobre los mismos y el riesgo en que se encontraban su medio ambiente natural; después de lo cual el público se prestaba a ser testigos de intrépidos clavados mezclados con un toque de humor, lo que era complementado en cada intermedio por las fuentes que funcionaban al ritmo de la música. Estos eventos tenían la particularidad de lograr que la gente interactuara con los acontecimientos que ocurrían en el escenario, lo que se lograba gracias a que los animadores solicitaban la colaboración del público ya sea para que subieran al escenario a colaborar en uno de los actos o preguntando la opinión sobre lo que estaban presenciando.

Foto e.38. Foro de Presentación en la Feria de la Ciudad de México.



Imagen e.10. Programación del Foro de Artistas durante la Feria de la Ciudad de México.



Por último, tenemos el Foro de los Artistas (foto e.37) que era el escenario más seguido por los medios de comunicación que cubrían la feria como la Estación de Radio la Zeta. Este escenario tenía una programación artística diferente a la del Foro de Presentación. El Foro de Presentación (foto e.38) trabajaba desde que abría la feria hasta las 17 hrs. y en él se presentaban payasos, imitadores, comediantes, tríos; mientras que el Foro de los Artistas era un gran escenario que estaba abierto de las 17 a las 22 hrs. y en él se presentaban artistas de mayor renombre de acuerdo al tipo de música al que se iba a dedicar el día, con lo que se pretendía cubrir el mayor número de gustos musicales de los asistentes. Así, cada día se programaban un espectáculo musical (imagen e.10) distinto como: el Reventón Sonidero; el Duelo de Cumbieros; el Festival del Niño y Juvenil; Rock en tu idioma; Día del bailongo; Maratón de la Risa; los Rocanroleros; Grandes del momento; Música Mexicana; Guerra de Banda; Románticos de Ayer; A Ritmo de Salsa; Duelo de Cumbieros; Música y Risas; Rock en Español de los 60's; *Old Days* y De Todo un Poco.

En estos programas se presentaron los artistas como: el grupo Motel, Los Amantes de Lola, Johny Laboriel, la Orquesta Guayacán, Pepe Arévalo, Los Ángeles Negros, Play, los Hermanos Carrión, el Grupo Kual, los Gatos Negros, el Mago Cristian Cri-shan, las Estrellas Andinas, la Fa, Kudai, el Mago Frank, entre muchos otros. Este espectáculo era programado antes de que concluyeran las actividades diarias de la feria, por lo que servía de remate final y reunía a la mayor parte de los asistentes que albergaba la feria a esa hora, lo que permitía reunir una gran cantidad de espectadores que terminaban de extasiados después de disfrutar de este espectáculo. Después de lo cual, los últimos asistentes abandonan la feria y esta cierra sus puertas.

### ***5.1.5.-La dinámica del espectáculo popularizado.***

Pero ¿cómo se construye la espacialidad de las prácticas urbanas durante el desarrollo de la Feria de la Ciudad de México?, para contestar esta pregunta lo primero que se tiene que identificar son los principales trayectos que toman los actores que asisten a la feria, con el objeto de ver cuáles son los lugares dentro y fuera de la feria que resultan compatibles durante la realización de la misma. Así, en un día de feria se pueden distinguir tres tipos diferentes de trayectos de acuerdo al momento y el lugar en que se realizan, en una lógica de compatibilidades que opera a distinta escala. Estos desplazamientos unen en términos generales: casa/Palacio de los Deportes. El primer tipo de trayectos que se pueden identificar son los que utilizan los distintos tipos actores para llegar y salir de la feria, estos son principalmente vehiculares, los cuales unen: casa/estacionamientos/Palacio de los Deportes.

Dentro de los trayectos vehiculares de entrada (mapa E.6) se pueden distinguir tres usados por los visitantes y uno por los trabajadores. El primer trayecto utilizado por los visitantes proviene del Poniente de la Ciudad de México a través del Viaducto Río de la Piedad, da vuelta a la derecha al llegar a la ESEF, con el propósito de estacionar los autos en los estacionamientos, aceras y áreas verdes localizadas entre la ESEF, la calle de Atletas, el Eje 3 Sur (Añil) y el propio Viaducto. El segundo trayecto utilizado por los visitantes proviene del Oriente de la Ciudad de México, a través del Circuito Interior Río Churubusco, da vuelta a la derecha al cruzar con el Eje 3 Sur, y se dirige a través de esta vialidad hasta llegar a las entradas de las dos zonas de estacionamiento general del Palacio de los Deportes. El tercer trayecto utilizado por los visitantes conecta a estos estacionamientos localizados en Añil con el Sur de la Ciudad de México a través del propio Eje 3 Sur.

Por su parte, el principal trayecto vehicular de los artistas, vendedores, administrativos y demás trabajadores de la feria proviene del Eje 3 Sur, da vuelta a la derecha sobre la calle de Atletas y se dirige a los estacionamientos ubicados sobre la parte Norte de la explanada del Palacio de los Deportes. A estos trayectos de entrada, se agregan dos trayectos de salida que comunican a la Feria con el resto de la Ciudad de México, el primero sale de la calle de Atletas, da vuelta sobre el Circuito Interior Río Churubusco y sigue por esta vialidad en dirección Poniente, mientras que el segundo, sale de la avenida Añil y continúa por la misma en dirección Nor-poniente.

En lo que respecta a los trayectos peatonales se pueden identificar dos, que unen: casa/Palacio de los Deportes ó casa/Estación Velódromo/Palacio de los Deportes. El primero conecta a la colonia Jardín Balbuena con el acceso de la feria más próximo a la ESEF, mientras que el segundo que es el de mayor afluencia, comunica a este acceso con la Estación Velódromo de la Línea 9 del STC. Ya dentro de la feria se puede identificar diversos trayectos (mapa E.7) que comunican a las diversas zonas gastronómicas, de juego y comerciales y foros ubicados en la explanada con los Pabellones Azul y Verde, así como con el propio Palacio de los Deportes. De todos estos destacan dos por el número de visitantes que los siguen.

El primero inicia en la entrada Poniente de la feria, toma hacia la derecha en dirección al ring de lucha cruza las zonas comerciales, de juego y exhibición del Pabellón Verde, pasa por el Foro de Presentación, en dirección a la zona comercial y de juegos del Pabellón Azul. De ahí continúa hacia las zonas gastronómicas, de juegos

mecánicas y subastas ubicadas en la parte Poniente de la explanada. Ya en esta parte de la explanada se cruza por la zona artesanal con el objeto de llegar a los accesos del Palacio de los Deportes ubicados al Sur, que son los únicos que permiten la entrada a este foro. Por último, del palacio se toma hacia el Norte en dirección al Foro de los Artistas. En este trayecto se unen: casa/ring/Pabellón Verde/Foro de Presentación/Pabellón Azul/zonas gastronómicas/ zona de juegos mecánicos/zona de subastas/zona artesanal/Palacio de los Deportes/Foro de los Artistas.

El segundo trayecto inicia en el acceso Sur, cruza el Foro de Presentación y se dirige al Pabellón Azul, atraviesan las zonas comerciales y de juego ubicadas en su interior, para llegar a las zonas gastronómicas, de subastas y juegos mecánicos del Poniente, de ahí se dirigen a la zona artesanal para llegar a los accesos del Palacio de los Deportes, y terminar rumbo al Norte donde esta el Foro de los Artistas. En este trayecto se unen: casa/Foro de Presentación/Pabellón Azul/zonas gastronómicas/zona de subastas/zona de juegos mecánicos/zona artesanal/Palacio de los Deportes/Foro de los Artistas. La apropiación espacial de los actores relacionados con la Feria de la Ciudad de México identificada en los trayectos se complementa con la conjunción de espacios y lugares con actividades similares o distintas pero que en conjunto se complementan con las actividades realizadas en la feria para integrar distintas manchas culturales. Entre estas manchas culturales encontramos aquéllas que se anclan al Palacio de los Deportes, durante la realización de la feria, entrelazando las actividades de consumo y entretenimiento que se dan en ella con actividades de traslado y consumo que se dan en el exterior a este escenario olímpico, conformando manchas culturales del transporte y del comercio.

La mancha cultural del transporte (mapa E.8) conecta a los estacionamientos del Palacio de los Deportes y los estacionamientos ubicados a un costado de la ESEF utilizados durante la Feria de la Ciudad de México, con la Estación Velódromo de la Línea 9 del Metro. Así, se unen todos aquellos lugares que sirven para comunicar a este evento y trasladarse a otras partes de la Ciudad de México, en donde se pueden encontrar imprevistamente, los asistentes a la Feria de la Ciudad de México, los vigilantes de los estacionamientos e incluso al personal que labora en la estación del Metro, como: taquilleras, policías, personal de limpieza, conductores, etc.

La mancha cultural del comercio (mapa E.9) integra diversos lugares que propician prácticas de consumo como: los stands de las diferentes áreas de exhibición y venta de la Feria de la Ciudad de México, los puestos ambulantes que se colocan a un costado de los estacionamientos para público del Palacio de los Deportes y a un lado de la entrada de la ESEF, sobre la calle de Atletas. A estos habrá que sumarle los negocios ubicados en la zona de venta de comida y víveres, instalada sobre uno de los estacionamientos del Palacio de los Deportes, que cotidianamente atiende a los alumnos y maestros de la ESEF, pero que durante la realización de la feria permite el consumo de alimentos por parte de los asistentes. En esta mancha se encuentran imprevistamente los asistentes de la feria, con los comerciantes de la misma y del exterior, así como con otros actores que permiten la realización de este evento masivo. Es así como se puede apreciar que aunque la Feria de la Ciudad de México trata de proporcionar a sus visitantes todo lo que necesitan para disfrutar un día de diversión y consumo desde la comida hasta los juegos, *souvernirs* y artículos para el hogar, la celebración de este evento no deja de tener un impacto sobre el entorno inmediato.

Por otra parte, si se observa en un plano temporal más amplio que el comprendido durante la celebración de este evento de entretenimiento masivo, el escenario de la Feria de la Ciudad de México se conecta con otras actividades similares que se llevan a cabo en otras épocas en sus alrededores, conformando una continuidad de estas prácticas urbanas a través del tiempo y el espacio con manchas culturales que se superponen a las desplegadas a partir de la feria, como las del automovilismo deportivo y la del espectáculo, que correlaciona a los distintos escenarios donde se realizan estas actividades de entretenimiento por complementación o concurrencia.

La mancha cultural del automovilismo deportivo (mapa E.10) conecta a la pista de go karts y el *stand* de suvenires de las carreras que existen en la explanada del Palacio de los Deportes como parte de la Feria de la Ciudad de México con la pista de go karts y *stands* de *souvenirs* puestos durante las carreras de autos celebradas en el Autódromo Hermanos Rodríguez y con el propio autódromo; a una escala mayor se tendría que pensar en su conjunción con la actual pista de go karts instalada recientemente en la Explanada del Velódromo, conformando un pequeño circuito del automovilismo deportivo en la Ciudad Deportiva. Así, se unen las actividades y productos relacionados con el automovilismo deportivo que existen en diferentes sitios de esta zona de la Ciudad Deportiva, donde se encuentran imprevistamente aficionados a este deporte con los comerciantes de *souvenirs* y los empleados que atienden las pistas, por mencionar algunos.

Por último, la mancha cultural de los espectáculos populares (mapa E.11) conecta al Palacio de los Deportes y su explanada con el Foro Sol, el Autódromo Hermanos Rodríguez y la Sala de Armas ubicada del otro lado de la Ciudad Deportiva. Así, se unen eventos de entretenimiento popularizado, como las funciones de lucha libre, conciertos de música y demás espectáculos y atracciones presentadas en la Feria de la Ciudad de México con las funciones lucha libre presentadas en la Sala de Armas, los conciertos de música realizados en el Foro Sol y los espectáculos y atracciones de la Feria Navideña realizada en el Autódromo Hermanos Rodríguez, por mencionar algunos de los espectáculos masivos de carácter popularizado presentados en estos escenarios. Aquí se encuentran imprevistamente los espectadores de estos espectáculos con los empleados que laboran en los mismos, entre otros más.

Por todo lo anterior, se puede pensar que las manchas vinculadas con el Autódromo Hermanos Rodríguez son de carácter popularizante y en ellas se demuestra la forma en la cual se amalgaman diversas redes de sociabilidad complejas propias del entretenimiento masivo. Estas redes de sociabilidad son posibles gracias a las cualidades espaciales del Palacio de los Deportes y su entorno, lo que aunado a sus cualidades socioculturales permiten la interacción de ciudadanos de diversas partes de la Ciudad de México y de fuera de ella, conformando un territorio simbólico donde el Domo de Cobre funciona como un lugar de alta significación con la suficiente carga simbólica y poder de atracción como para contener sentidos y relaciones interconectadas con distintas manchas mencionadas anteriormente que en el plano imaginario se manifiestan en forma de paisajes urbanos que muestran la diversidad de expresiones culturales conjugadas en esta fracción de la Ciudad Deportiva. Es así, como el Palacio de los Deportes y las manchas culturales a las cuales está integrado son reconocidas y valoradas como una parte significativa de la propia Ciudad de México, con una idiosincrasia propia del espectáculo global, y cuya dinámica cultural permite la interrelación de diferentes elementos objetivados (principalmente el Palacio de los

Deportes y los lugares interrelacionados con él, y los productos ofrecidos a los consumidores), actualizados (primordialmente las prácticas y las manchas culturales asociadas a estas) y subjetivados (fundamentalmente los paisajes culturales y los elementos significativos integrados en el imaginario colectivo ) apropiados por las clases subalterna y media aunque producidos y propiciados por las clases hegemónicas, donde las redes de sociabilidad que ahí tienen lugar, con el transcurso del tiempo, cada vez son más fuertes y de una escala mayor acorde al mundo contemporáneo donde el entretenimiento está ocupando cada vez más un sitio preponderante dentro de la vida de los ciudadanos a pesar de su intermitencia.

## 5.2.-El Foro Sol y el Festival Vive Latino.

### 5.2.1.-Origen y desarrollo del foro.

En 1993, en la curva peraltada del Autódromo Hermanos Rodríguez (donde anteriormente se situaban unas canchas de hockey sobre pasto), ubicado en la Avenida Viaducto Río Piedad y Río Churubusco s/n Col. Granjas México, en la Ciudad de México, se instalaron cuatro gradas temporales para presentar personalidades de la talla de Madonna, Paúl Mc Cartney, Pink Floyd y The Rolling Stones. Debido al gran éxito de estos eventos, surgió la idea de construir el Foro Sol, inaugurándose en octubre de 1997 con la presentación de los eventos de Monster Trucks-Motocross y David Bowie.

Foto f.1. El Foro Sol en su configuración como parque de béisbol.



Fuente: OCESA. *Foro Sol*.  
www.ocesa.com.mx, 2006.

En la actualidad el Foro Sol cuenta con dos gradas permanentes con capacidad para 27,500 personas y una gran explanada para 25,000 más. Aunque el Foro Sol fue construido originalmente para presentar los conciertos más grandes del mundo, desde el 2 de junio de 2000 ha sido usado también como estadio de béisbol (foto f.1), ya que el estadio de béisbol de la Ciudad de México, conocido como el Parque del Seguro Social, ubicado en el Viaducto Miguel Alemán en la colonia Obrero Mundial fue demolido y en su lugar se construyó la Plaza Comercial Parque Delta, nombre que rememora el primer apelativo de este escenario tradicional del béisbol.

Por lo que, gracias a su configuración como estadio de béisbol con pasto sintético Field Rurf, el Foro Sol fue convertido inicialmente en la casa de los Tigres Capitalinos y los Diablos Rojos del México, equipos profesionales integrantes de la Liga Mexicana de Béisbol. Posteriormente, en el año de 2002 el equipo de los Tigres Capitalinos se mudó al Parque Hermanos Sedán en la Ciudad de Puebla, ante la baja asistencia de público al Foro Sol, dejando a éste únicamente como la sede del equipo Diablos Rojos del México, que lo ocupa la mayor parte del año. Pero esta transformación de centro de espectáculos a parque de béisbol no fue fácil, OCESA concesionaria del inmueble desde 1993, tuvo que sortear ciertos obstáculos debido a la premura con la cual se necesitaba hacer la remodelación.

Ya desde el último cuarto del siglo XX en el ámbito del béisbol de la Ciudad de México, se pensaba en la necesidad de remodelar el Parque del Seguro Social o construir una nueva sede para el béisbol profesional en la capital de la república. Pero, no fue sino hasta el fin de la serie de campeonato de la temporada 1999, jugada por los Tigres Capitalinos y los Diablos Rojos del México, que se tomó la decisión de cambiar de sede, no sólo motivados por las grandes entradas de aficionados que se presentaron durante la serie, que hacían constatar la insuficiencia del estadio y las precarias condiciones de las instalaciones (que no contaban con un estacionamiento adecuado), sino por la decisión del Instituto Mexicano del Seguro Social de vender el parque de béisbol y ya no rentarlo más a los equipos profesionales de la capital.



Esta coyuntura obligó a las directivas de los Tigres Capitalinos y a los Diablos Rojos del México ha entrar en conversaciones con OCESA para poder ocupar el Foro Sol, por lo que una vez arregladas ambas partes, se inició la remodelación del escenario en un total hermetismo<sup>89</sup>, con el propósito de empezar los trabajos de inmediato, ya que se pensaba inaugurar la nueva sede seis meses después, al inicio de la siguiente temporada y no querían que la difusión de sus planes, fuera a entorpecerlos. Esto trajo consigo una multa por parte de las autoridades de la Delegación Iztacalco, debido a que OCESA no contaba con los permisos y la licencia de construcción para realizar la remodelación del Foro Sol. Esta multa consistió en una cantidad en efectivo y la plantación en la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca de árboles donados por la empresa concesionaria. A esto se le sumó la decisión consensada entre OCESA y las autoridades de la delegación para construir un puente peatonal que a travesara el Circuito Interior Río Churubusco a la altura del Foro Sol, con el propósito de conectar ambos lados de la Ciudad Deportiva, así como de comunicar al nuevo parque de béisbol con los amplios estacionamientos del Palacio de los Deportes.

Foto f.2. Puente peatonal ubicado en la Avenida Río Churubusco.



Este puente peatonal (foto f.2) financiado en su totalidad por OCESA, ha sido de gran utilidad para la misma, ya que es usado tanto por los asistentes a los partidos de béisbol, como durante la celebración de otros eventos masivos realizados en el Foro Sol o el Autódromo Hermanos Rodríguez, entre los que se encuentran carreras de autos o conciertos de música, sobre todo cuando por la magnitud de estos eventos se requiere ampliar la capacidad de los estacionamientos ante la gran afluencia de público.

Es así como a partir de la construcción del puente y la inauguración del foro como parque de béisbol, a este centro de espectáculos ya no sólo se le conoce como Foro Sol, nombre que le debe al patrocinio de la Cerveza Sol de la Cervecería Cuauhtémoc Moctezuma, sino como Foro Escarlata o Infierno Solar<sup>90</sup>, nombre inventado por el anunciador del estadio y que se ha vuelto popular entre la afición al ser utilizado en las transmisiones de radio e información oficial del equipo de los Diablos Rojos, lo cual resulta más adecuado toda vez que el equipo es patrocinado por la Cerveza Corona de la Cervecería Modelo, que es la principal competencia de la marca patrocinadora del estadio.

El Foro Sol ha sido criticado muchas veces por la afición beisbolera, pues al no ser propiamente un estadio de béisbol, no se tienen todas las comodidades para los aficionados y para los jugadores; sin embargo, el terreno de juego, alumbrado, *dogouts* y *club house* son considerados entre los mejores de la Liga Mexicana de Béisbol. Otra de las críticas es debido a que muchas veces los conciertos programados entre marzo y agosto (que es cuando se juega la temporada de béisbol), coinciden con las fechas en las

---

<sup>89</sup> Esta remodelación incluyó la remodelación de los terrenos donde antes estaba el Panteón del Pueblo de Magdalena Mixhuca, para ubicar en los terrenos donde se ubicaba, parte del jardín central, la pantalla gigante, el marcador electrónico y una ampliación del padock del Autódromo Hermanos Rodríguez. En esta remodelación se niveló el terreno, para lo cual se excavó el mismo, encontrándose parte de los restos humanos de los ancestros de los habitantes del Pueblo de la Magdalena Mixhuca.

<sup>90</sup> Al Foro Sol también se le suelen dar otros nombres, aunque en menor medida, como Foro de los Hermanos Rodríguez o Foro de la Magdalena Mixhuca, debido a que se encuentra dentro de estas instalaciones.



que los Diablos tienen programados partidos como locales; por esta razón, los Diablos han tenido que hacer algunas modificaciones en su calendario de juegos, como reprogramar los partidos, jugar dobles carteleras o jugar en casa del rival como equipo local.

Para el 2002, OCESA decido incluir al Foro Sol como parte del nuevo trazado del Autódromo Hermanos Rodríguez que albergaría el regreso del Gran Premio de la Ciudad de México de la Serie Champ Cart (foto f.3). Esta decisión se adoptó por consenso entre OCESA y sus socios después de ver las magnificas instalaciones del foro y decidir aprovecharlas en beneficio de un mayor número de espectadores que podrán asistir a la carrera con toda comodidad. Por lo que el aforo total del autódromo quedó pactado en 142,293 espectadores con asiento aunque se pusieron a la venta otros 25,000 abonos de admisión general sin asiento.

Foto f.3. Nuevo trazado del Autódromo Hermanos Rodríguez en el Foro Sol.



Fuente: Google. Google earth, 2007.

Este nuevo trazado del circuito pasaba por dentro del Foro Sol, en donde los autos daban vuelta a la derecha antes de llegar a la famosa curva Peraltada e inmediatamente doblar a la izquierda para cortar por la mitad al foro y salir a la mitad de esta curva. Esta nueva disposición de las tribunas en el autódromo, no modificaba el histórico trazo del autódromo (ya que no sufrió cambios permanentes) e incrementaba la singularidad del evento, con lo cual esta pista se convirtió en la única pista del mundo que cruza por en medio de un estadio de béisbol.

A esta remodelación se le sumo la adecuación de un Centro de Prensa con el estándar necesario para un evento de esta envergadura, localizado en la parte baja del Foro Sol. Sin embargo, a partir del 2006, se dejo de usar la curva que penetraba al foro como parte del trazado de la pista del autódromo durante los eventos de la Champ Car, debido a lo lento del paso de los autos (lo que le quitaba espectacularidad) y la disminución de asistencia a este evento masivo, lo que condujo a que el circuito automovilístico volviera a su trazado original, que conllevaba el uso completo de la curva Peraltada.

Fotos f.4, f.5 y f.6. Diversos eventos masivos celebrados en el Foro Sol.



Fuente: OCESA. Foro Sol. www.ocesa.com.mx, 2006.

La última adecuación importante hecha al Foro Sol fue en el año de 2005 con el propósito de transformar al parque de béisbol en una cancha de fútbol americano y así convertir al foro en la nueva casa de los equipos del Instituto Politécnico Nacional (IPN), Águilas Blancas y Burros Blancos integrantes de la Liga Mayor de la Organización Nacional Estudiantil de Fútbol Americano. Para esto se trazo el emparrillado propio de una cancha de fútbol americano sobre el césped de béisbol y se instalaron unas gradas provisionales en la parte sur del foro. Aunque desde el 2008, ya no se ocupa esta configuración de campo de fútbol americano (debido al alto costo que representaba para los equipos del IPN el alquiler del inmueble), dentro de los partidos que llegaron a escenificarse en él, destacan los juegos

del clásico estudiantil del fútbol americano nacional, entre las Águilas Blancas del IPN y los Pumas Dorados de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Todas estas remodelaciones han hecho posible que durante más de 15 años el Foro Sol no sólo haya sido sede de grandes conciertos de artistas internacionales, como Britney Spears, The Rolling Stones, Pink Floyd, U2, David Bowie, Roger Waters, Eric Clapton, Carlos Santana, Shakira, Marilyn Manson, Paul McCartney, Incubus, Aerosmith, Metálica, Kiss, Black Label Society, Bon Jovi, Depeche Mode, Robbie Williams, Red Hot Chili Peppers, Héroes del Silencio, Soda Stereo, Tiësto, Iron Maiden, The Police, The Cure, Korn, Los Fabulosos Cadillacs, Ozzy Osbourne, The Smashing Pumpkins, *Madonna*, BackStreet Boys, Rush, Juan Gabriel, Soda Stereo, Héroes del Silencio, entre otros, sino del Festival Vive Latino, el cual ya lleva diez ediciones.

Además de estos y otros tipos de conciertos, otros eventos masivos (fotos f.4, f.5 y f.6) destacados que se han realizado en el Foro Sol han sido: los juegos de exhibición de las Grandes Ligas de Béisbol del 2001 donde se enfrentaron Piratas de Pittsburg vs. Mantarrayas de Tampa Bay, del 2003 entre Mets de Nueva York vs. Dodgers de Los Ángeles y del 2004 Marlins de Florida vs. Astros de Houston; la primera fase del grupo B del Clásico Mundial del Béisbol 2009, donde se enfrentaron las selecciones de México, Cuba, Australia y Sudáfrica con todas sus estrellas de nivel de grandes ligas; una concentración masiva encabezada por el Papa Juan Pablo II, las Ferias Navideñas de Elektra y algunas ediciones de la Ferias de la Ciudad de México. Si a estos eventos se le suman toda una serie de eventos deportivos (motocross, motociclismo, partidos de béisbol y fútbol americano), conciertos de todo tipo (tanto públicos como privados); bailes, ferias, festivales, exposiciones, convenciones, eventos sociales y privados, entonces se constata porque el Foro Sol desde su apertura ha sido uno de los inmuebles más versátiles de la Ciudad Deportiva, el cual ha sido visitado por mas de 3.2 millones de personas desde su apertura.

### ***5.2.2.-Historia del Festival Vive Latino.***

El Festival Iberoamericano de Cultura Musical Vive Latino es un festival de rock, organizado por OCESA y patrocinado principalmente por Movistar, el cual se celebra cada año en la Ciudad de México y es llamado comúnmente como Vive Latino. Su primera edición fue en 1998. Los dos únicos años en los cuales no se celebró fueron 1999 y 2002. Cuenta con varios escenarios, generalmente tres, (a excepción de las primeras tres ediciones donde hubo dos y de la edición 2003, en la cual hubo cuatro) donde se puede ver y escuchar a los grupos más representativos del género en Iberoamérica y las bandas latinas de los Estados Unidos, aunque no esta cerrado a propuestas musicales de habla no hispana como en la edición de 2006 donde se presentaría Yellowcard (finalmente cancelo su actuación por motivos personales), la edición 2007 donde se presento de The Magic Numbers y la edición del 2008 que contó con la presencia de Motorcycle.

Vive Latino es más que un festival de muchas horas que se realiza en uno o dos días, es un conjuro de tradición y encuentro cultural, el cual significa identidad, toda vez que hace ya muchos años que el rock en español tiene una identificación regional. Ahora es posible hablar del rock argentino, chileno, mexicano, español, venezolano o colombiano como unidades independientes, que han desarrollado sus propios códigos de identidad, pero con un sentimiento latino en común. Así el Vive Latino es el manto bajo

el cual todos pueden convivir, con todo y sus particularidades. Como todo festival, el Vive Latino es una excelente oportunidad de conocer bandas que de otra manera, pasarían desapercibidas. En su mayoría, los grupos ofrecen una colección de grandes éxitos, un poco por las limitaciones de tiempo y otro tanto por la variedad y eclecticismo del público. Así, un encuentro de este tipo permite y hasta promueve la tolerancia musical, la combinación de gustos y el pleno disfrute de un concierto masivo, multitudinario y de varias horas sin incidentes que lamentar.

El Vive Latino es considerado como el festival de rock más importante de habla hispana, no sólo por reunir a grandes bandas, sino por revalidar a través de la música y las artes, la identidad iberoamericana. Con diez ediciones, el Vive Latino, ya se ha transformado en una imperdible fiesta musical del rock en español, que desde sus inicios en 1998, se ha caracterizado por mezclar cultura y tradición a través de reconocidas bandas internacionales y diversas muestras artísticas de fotografías, graffiti, carteles y posters (imágenes f.1 al f.10), *performances* de danza, instalaciones de artes plásticas, entre otras muestras culturales de arte urbano de toda Iberoamérica, así como con la asistencia del Tianguis Cultural del Chopo<sup>91</sup>.

Imágenes f.1 al f.10. Carteles y posters del Festival Vive Latino.



Fuente: OCESA. *Historia del Festival Vive Latino*. [www.vivelatino.com.mx](http://www.vivelatino.com.mx), 2009.

Durante dos días alternan más de 60 bandas en los distintos escenarios que se levantan en el Foro Sol, con capacidad para 75 mil asistentes. Su trascendencia radica en que cada año el Vive Latino, es visto por la comunidad roquera como una verdadera oportunidad de conocer nuevas propuestas y participar de un evento a gran escala que se caracteriza por ser una apuesta a la diversidad, al reunir a grupos de diferentes estilos, desde sonidos pop, hasta *hip hop*, *hardcore*, *reggae*, *ska* y rock. Así, es como han pisado el escenario notables bandas como Café Tacuba, Molotov, Julieta Venegas,

<sup>91</sup> El Tianguis Cultural del Chopo, es un mercado ambulante que se instala cada sábado a un costado de la Estación del Tren Suburbano en la colonia Buenavista. Con más de 25 años de su fundación dentro del Museo Cultural del Chopo, este tianguis tuvo una vida errante, lo que aunado a su extenso surtido de productos relacionados con la cultura roquera, como libros, posters, discos, ropa, etc., (desde los más antiguos ante los más novedosos), así como la diversidad de visitantes de diversos géneros del rock que convoca, lo han significado como el corazón del rock en México, un geosímbolo valorado por su poder de resistencia de tolerancia y de rebeldía (Tena, 2007).

Control Machete, Plastilina Mosh, Los Fabulosos Cadillacs, Catupecu Machu, Babasónicos, Rata Blanca, Lucybell, La Ley, Chanco en Piedra, The Mars Volta, The Wailers, Maldita Vecindad, Jaguares, Zoe, Kinky, entre otros.

Vive Latino es más que un festival, es un concepto, un punto de reunión, es el lugar donde se juntan distintos actores del rock a disfrutar de la música, el arte, el teatro, es una oportunidad única de mirar más allá de las propias fronteras. Colocado entre los eventos masivos roqueros más importantes del mundo (la revista especializada en música Billboard lo colocó dentro de la lista de los 10 festivales de rock más importantes del mundo) junto a Glastonbury en Inglaterra y Couchela en Estados Unidos; el Festival Vive Latino reúne alrededor de 150 mil espectadores en dos días para deleitarse con las diversas propuestas que ofrece la escena contemporánea del rock en español. De forma que a lo largo de 11 años y 10 ediciones el Festival Vive Latino ha dejado a tras a otros festivales importantes en Iberoamérica como el Pepsi Music (antes Quilmes Rock), el Cosquín Rock (ambos celebrados en Argentina), el Rock al Parque (de Colombia) y el Rock en Río (de Brasil); inclusive ha exportado su concepto como festival a Chile donde a partir del 2007 se celebra su propia edición del Vive Latino.

En la segunda edición del Festival Vive Latino y la primera que se llevó a cabo en el Foro Sol los días 11 y 12 de Noviembre de 2000, se utilizaron dos escenarios, nombrados: "Guevara" y "Cabañas", además de que por medio del portal de Internet "El Foco", se realizó un concurso denominado "La resistencia", para seleccionar a dos bandas independientes que formaron parte de este evento, que contó con un cartel de 30 bandas. Para la séptima edición del festival Vive Latino, celebrada el 13 y 14 de Mayo de 2006, se contó con tres escenarios, nombrados "Azul", "Verde", y "Rojo". Además del cartel, se anunciaron dos bandas sorpresa las cuales fueron Babasónicos, el primer día; y el segundo día un ensamble de músicos representativos del rock mexicano que se denominó "Palomazo" y fue conformado por Cecilia Bastida, Rubén Albarrán, José Fors, entre otros. Lo anterior es una muestra del crecimiento sostenido del festival que transformó la idea en necesidad.

Foto f.11. Cartel de la 8 de la edición del Festival Vive Latino.



Fuente: OCESA, *Festival Vive Latino*.  
www.vivelatino.com.mx, 2007.

El cálculo para el 2006 indicaba que se podrían alcanzar las 100 mil localidades vendidas, y la mejor manera de mantener el espectáculo cumpliendo los más altos estándares de calidad para el público, era dividirlo en dos días y abandonar la idea de celebrarlo en un sólo día. Para la séptima edición del Festival Vive Latino, se presentaron un total de 50 bandas conservando los elementos clásicos de este evento masivo como: los tres escenarios, el área dedicada al Tianguis Cultural del Chopo, el mercado gastronómico, las áreas culturales de graffiti y de exposición fotográfica, incrementando la facilidad para recorrer todos los rincones del Foro Sol. En la octava edición del Festival Vive Latino (imagen f.11) realizada el 5 y 6 de mayo se presentaron 67 grupos de diez países. Entre las agrupaciones que destacaron figuraban: Café Tacuba, Zoé y el TRI (México), el argentino Gustavo Cerati, los españoles Columpio Asesino, Sargento García (Francia) y los



ingleses de Steel Pulse y los Magic Numbers.

A finales del 2007 se presentó un libro documental producido por OCESA que represento, narro y exploro el sentimiento de convivencia, unidad y respeto que normalmente se respira en el festival. Dicho ofrecimiento visual incluyo entrevistas con productores y promotores, cantantes y público, así como una cámara que llevo a los espectadores hasta la intimidad de los camerinos, dejando ver como se gestaban los palomazos hoy clásicos, además de ofrecer 20 temas en vivo, de la misma cantidad de bandas, representativas de los ocho años que habían transcurrido desde la primera edición de este festival. Para la novena edición del festival en el 2008 el festival decidió conservar el numero de bandas presentadas, pero as u vez, se incrementó su oferta de eventos, para lo cual se cambio de posición uno de los tres escenarios, se amplió la zona de *stands* de las publicaciones y se instalo una zona de vacaciones virtuales.

### 5.2.3.-El escenario de la versatilidad.

El Foro Sol está ubicado dentro del Centro de Desarrollo Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI, a un costado de la curva Peraltada del Autódromo Hermanos Rodríguez y cerca de otros escenarios (mapa F.1), como: la Sala de Armas Fernando Montes de Oca, el Estadio Jesús Martínez Palillo, el IDEAC, el edificio sede de la CODEME, el Centro Paralimpico, el CNAR, la ESEF, la ENED, el CENDI No. 24 y sobre todo del Palacio de los Deportes, que destaca de entre los demás, porque algunas de sus instalaciones como estacionamientos y taquillas son usadas para complementar las propias instalaciones del foro durante la realización de algunos eventos. Esto se logra gracias a la construcción de un puente peatonal que cruza el Circuito Interior Río Churubusco y que une a los estacionamientos del Palacio de los Deportes con el Foro Sol, al cual se puede llegar a través de la pista del autódromo o a través del propio puente desde el exterior del centro deportivo, ya sea en conche o a pie proveniente de las Estaciones Velódromo o Ciudad Deportiva de la Línea 9 del STC.

Imagen f.12. Escenario Interior del Festival del Foro Sol.



Fuente: SWITC. Programa oficial, 2007.

Foto f.7. Taquilla del Festival Vive Latino



El Foro Sol cuenta con dos gradas permanentes que conforman una herradura con capacidad para 27,500 personas y una gran explanada para 25,000 más, la cual puede ser convertida en parque de béisbol o cancha de fútbol americano. De estas gradas las únicas que están techadas y cuentan con butacas son las ubicadas al sur justo detrás del *home* del parque de béisbol. Entre las instalaciones con las que cuenta el Foro Sol están: las barras de venta al público de alimentos y bebidas; los *stands* de venta al público de *souvenirs*; estacionamiento con capacidad para más de 5,000 autos; taquilla con sistema Ticket master de 10 ventanillas; 14 zonas de sanitarios para hombres y 11 para mujeres; 10 camerinos; accesos, áreas y servicios especiales para personas con discapacidad; enfermería con capacidad para cinco personas; cuatro oficinas de producción y 16 teléfonos públicos.

Durante la realización del Festival Vive Latino el escenario interior (mapas F.1 y F.2) sobrepaso los

límites del Foro Sol para abarcar otras áreas de la Ciudad Deportiva (imagen f.12). Este escenario interior se pudo subdividir en tres partes primordiales, la primera de estas abarco desde la entrada principal en la Puerta 5 (donde se ubicaba el primer reten y los estacionamientos provisionales cercanos a esta) hasta los andadores y la explanada ubicada atrás de las gradas de la recta principal del autódromo (donde se localizaban las taquillas provisionales del festival) (foto f.7).

Foto f.8. Tianguis en la Curva Plana



Foto f.9. Retenes ubicados a la mitad de la recta secundaria



Foto f.10. Escenario Rojo



Foto f.11. Escenario Verde.



La segunda parte del escenario interior, abarcaba del inicio de la curva Plana hasta la mitad de la recta secundaria del ovalo del autódromo. Esta curva se encontraba flanqueada a los lados por dos filas de puestos de playeras, posters, tasas y demás *souvenirs* del Festival Vive Latino 2007 (foto f.8), mientras que a la mitad de la recta se ubicaban los últimos retenes con 10 accesos. Pasando estos retenes se entraba a la parte principal del festival, el cual se podía dividir en cuatro zonas. La primera de estas, iniciaba en los retenes ubicados en la recta secundaria (foto f.9) y culmina al inicio de la curva Peraltada. Esta contenía a los costados de la recta diversos anuncios de los patrocinadores, así como áreas para realizar grafitis.

La segunda zona, comprendía al propio Foro Sol, el cual contenía un área para realizar grafitis, un Jardín Cervecero, un Medio Tubo para la práctica del *skateboard*; barras de venta al público de alimentos y bebidas, una explanada, las gradas generales y las VIP, así como una torre para la ubicación del sonido y las cámaras de televisión; una zona de baños portátiles y el Escenario Rojo (foto f.10) que contaba con las siguientes especificaciones técnicas 48 m de frente; 19.2 m de boca; 15.6 m de fondo; 2.6 de altura de templete; 11 m altura de *rigging*; y un área de carga y descarga en *backstage* de alrededor de 3,000 m<sup>2</sup>, a la cual también se podía entrar por un acceso ubicado en la recta secundaria de la pista.

La tercera zona comprendía al Escenario Verde (foto f.11) localizado al inicio de la Curva Peraltada cerca de las taquillas del foro (en ese momento fuera de servicio). A un costado de este escenario se ubicaban una pantalla gigante y frente al mismo, la torre con el control de luz y sonido y las cámaras de televisión. Atrás de este escenario se ubicaban un área de carga y descarga en *backstage*; a estas instalaciones se les sumo un área de baños portátiles y el servicio medico. La cuarta parte iniciaba abajo del puente peatonal que cruzaba el Circuito Interior Río Churubusco, donde se ubicaban unas cortinas de agua para el refresco de los asistentes. Esta última parte comprendía una amplia

zona comercial donde se ubicaban diferentes puestos de revistas, disqueras, grupos, asociaciones civiles y del Tianguis Cultural del Chopo (foto f.12).

Foto f.12. Tianguis del Chopo



Foto f.13. Escenario de Cerveza Sol



Foto f.14. Escenario Azul



Foto f.15. Policía montada



Foto f.16. Vendedores de alimentos



Arriba de esta zona comercial sobre las gradas de la recta principal del autódromo ubicadas al norte se estableció una zona para la realización de grafitis, frente a esta se localizaba el Escenario de Cerveza Sol (foto f.13) y a un costado de este dentro de la explanada de dispersión del Foro Sol se encontraban algunos *stands* de *souvenirs* y un escenario para la realización de conciertos de rock interactivos. Por último, al final de la recta principal se localizo el Escenario Azul (foto f.14). A un costado de este escenario se ubicó una pantalla gigante, frente a la cual se encontraba la torre donde se colocó el control de la luz y sonido y las cámaras de televisión y atrás del escenario se puso un área de carga y descarga en *backstage*.

#### **5.2.4.-Los actores y las reglas del Vive Latino.**

El Festival Vive Latino es un evento masivo que durante dos días (sábado y domingo) congregó a más de 125 000 asistentes, los cuales fueron atendidos por un equipo de profesionales del entretenimiento que se ocupó de la organización y difusión del festival, de la realización de los espectáculos y exhibiciones, así como del comercio de *souvenirs*, alimentos y bebidas. Dentro de los actores que se ubicaban al interior del festival se encontraban aquellos que se dedicaban a la organización del mismo, como los propios directivos, el equipo de producción y manejo de prensa; el equipo de logística (bodegueros, estibadores); el personal de seguridad, control y vigilancia (que abarcaba desde la propia seguridad privada hasta la policía montada del Gobierno del Distrito Federal) (foto f.15); los equipos de rescate y primeros auxilios y el servicio médico prehospitalario (principalmente provenientes del ERUM); los taquilleros y distribuidores de programas; el personal de limpieza y mantenimiento.

También estuvieron aquellos actores relacionados con el comercio al interior del festival como los vendedores de alimentos (foto f.16) (tacos, pollos fritos, helados, pizzas, palomitas y charritos) y bebidas (Coca Cola, Agua Ciel, Ron Antillano y Cerveza Sol) tanto fijos (en puestos y barras) como ambulantes (que circulan por todos los rincones del festival y principalmente en el Foro Sol); los vendedores de revistas, playeras, tazas, posters, llaveros y demás *souvenirs* con el logotipo del



Festival Vive Latino; los vendedores provenientes del Tianguis del Chopo, que vendían libros, revistas, discos, cadenas, pulseras, llaveros, posters, colocaban *pirsings* y tatuajes; y los vendedores de cobertores de plástico para las lluvias.

Foto f.17. Representes de asociaciones civiles



Foto f.18. Skates en el Festival Vive Latino



Foto f.19. Músicos del Festival Vive Latino



Un caso especial son los representantes de asociaciones civiles (foto f.17) relacionadas con la prevención del SIDA, el manejo ecológico de la basura y el cuidado del medio ambiente, que aunque no vendían algún producto en específico, si se intercalaban entre los vendedores del Tianguis del Chopo, para ofrecer información sobre estos temas. Por su parte, dentro de las exhibiciones que se ofrecen dentro del festival encontramos a actores, como los skates que realizaban sus acrobacias en el medio tubo (foto f.18); los grafiteros tanto de grafitis 3 D como de *stil*; los animadores y edecanes del Escenario Cerveza Sol; los músicos de rock interactivo que se presentaban en la explanada de dispersión del Foro Sol y sobre todo los encargados de la realización de los conciertos en los tres escenarios principales (Rojo, Azul y Verde) como personal para el control de luz y sonido, los presentadores, los camarógrafos encargados del video en las pantallas gigantes y los músicos.

Los músicos (foto f.19) fueron de los actores más importantes del festival, al ser el motivo de convocatoria de miles de asistentes, a través de sus canciones conforman identidades y establecen la pertenencia de ciertas colectividades de jóvenes (principalmente) a un estilo de vida y una visión del mundo. Desde un inicio el Festival Vive Latino fue concebido como un evento plural que tratara de aglutinar las diferentes tendencias de la música rock, motivo por el cual en los tres escenarios principales se presentaron propuestas roqueras de la más diversa índole y nacionalidad.

Lo anterior permitió mezclar algunas de las múltiples identidades juveniles que se han conformado en la Ciudad de México, muestra de la heterogeneidad de los discursos, estilos de vida y visiones del mundo que puede agrupar un tipo de música como el rock, que desde sus inicios se ha caracterizado por su carácter híbrido y siempre cambiante que le ha permitido fusionarse con otros estilos musicales provenientes de otros países, como el *ska*, la música tropical entre otras. Así, entre los asistentes al Festival Vive Latino encontramos grupos de *skates*, hipitecas, roqueros alternativos, punketos, electrónicos, poperos, regueseros y metaleros, entre otros, que durante un día del evento se trasladaban de un escenario al otro en busca de la presentación de su músico favorito, haciendo uso de su poder de elección como consumidor e incentivando la dinámica dentro entre los escenarios, en un ir y venir, que a pesar de su aparente caos, mantiene la lógica dialógica de lo divide y une: al permitir durante ciertos lapsos de



tiempo, el encuentro de distintos tipos de usuarios en su camino, para ir a uno de los diversos escenarios del festival.(tabla f.1).

**Tabla 1. Programa para el 5 de Mayo del 2007 del Festival Vive Latino.**

Grupo.	País.	Tipo de Música.	Escenario.	Horario.
Sr. Bikini.	México.	Surf.	Escenario Rojo.	1:00 a 1:25
Finde	México.	Rock alternativo.	Escenario Rojo.	1:40 a 2:05
Austin TV.	México.	Emopunk, instrumental.	Escenario Rojo.	2:20 a 2:55
Porter	México.	Rock.	Escenario Rojo.	3:10 a 3:45
Bunquers.	Chile.	Pop beat/rockabilly.	Escenario Rojo.	4:00 a 4:40
División Minúscula	México.	Punk melódico.	Escenario Rojo.	4:55 a 5:35
el Tri.	México.	Rock, r&b, Urbano.	Escenario Rojo.	5:55 a 6:45
Fobia.	México.	Pop.	Escenario Rojo.	7:05 a 7:56
Cerati.	Argentina.	Pop Rock.	Escenario Rojo.	8:20 a 9:25
Desorden Público.	Venezuela.	Ska.	Escenario Rojo.	9:45 a 10:25
Replica.	México.	Electrónico.	Escenario Azul.	12:50 a 1:10
No Somos Machos Pero Somos Muchos.	México.	Dj.	Escenario Azul.	1:25 a 1:45
Six Million Dollar Weirdo.	México.	Glam punk.	Escenario Azul.	2:00 a 2:20
Cuarteto de Nos.	Uruguay	Rock.	Escenario Azul.	2:35 a 3:05
Concord.	México.	Rock.	Escenario Azul.	3:20 a 3: 50
Quiero Club.	México.	Pop tropical, Indie	Escenario Azul.	4: 05 A 4:35
La Trementa Corte.	México.	Ska.	Escenario Azul.	4:55 a 5:25
Flavio Mandinga Project.	Argentina.	Rock.	Escenario Azul.	5:45 a 6:20
Sonidero Nacional.	México.	Dj.	Escenario Azul.	6:40 a 7:10
Gondwana.	Chile.	Reggae	Escenario Azul.	7:30 a 8:10
Calle 13.	Puerto Rico	Alternativo Urbano	Escenario Azul.	8:30 a 9:10
Pastilla.	Estados Unidos.	Rock pop.	Escenario Azul.	9:30 a 10:10
Los Licuadoras.	México.	Electropunk.	Escenario Verde.	12:55 a 1:15
Veo Muertos.	México.	Pop, Alternativo.	Escenario Verde.	1:30 a 1:50
Tanke.	México.	Pop oscuro.	Escenario Verde.	2:05 a 2:25
The Cosmetics.	México.	Rock.	Escenario Verde.	2:40 a 3:05
Furland.	México.	Electropop.	Escenario Verde.	3:20 a 3: 45
Los Odio.	México.	No hay información	Escenario Verde.	4: 05 A 4:25
Devendra Banhart.	Estados Unidos.	Psychofolk.	Escenario Verde.	4:40 a 5:25
Canseco.	México.	Pop alternativo.	Escenario Verde.	5:40 a 6:10
Monocordio.	México.	Rock alternativo, Fusión.	Escenario Verde.	6:25 a 6:55
Columpio Asesino.	España.	Punk electrónico.	Escenario Verde.	7:15 a 7:55
Transmetal.	México.	Metal.	Escenario Verde.	8:15 a 8:55
Rata Blanca.	Argentina.	Metal.	Escenario Verde.	9:15 a 21:55

Foto f.20. Personal de control y seguridad



Foto f.21. Vendedores ambulantes.



Por su parte, dentro los actores que se ubican al exterior del Festival Vive Latino pero que se vinculan directamente con él, encontramos a dos grupos: los formales y los informales. Dentro de los formales encontramos a los granaderos y oficiales de tránsito localizados afuera de la Puerta 5, estos complementan al personal de seguridad y control (foto 20) que se necesitaba para proteger y vigilar a los asistentes al festival. Otros actores formales son los comerciantes establecidos localizados en el cruce entre la avenida 10 y el Viaducto Río de la Piedad, frente a la entrada principal de la Puerta 5. Entre los negocios que pertenecían a esta zona estaban las tiendas de abarrotes, bares, taquerías y vinaterías.

Por último, se tienen los actores informales ubicados en el exterior tenemos a los revendedores de boletos, los conductores de bicitaxis, los distribuidores

de propaganda y principalmente a los vendedores ambulantes (foto f.21) que se encontraban en dos puntos fundamentalmente: a un costado de la subida y bajada del puente peatonal del Circuito Interior Río Churubusco, y debajo de la Línea 9 del STC, enfrente de la entrada principal de la Puerta 5. La propaganda que se distribuía era principalmente de escuelas de música y próximos conciertos de rock en otros escenarios de la Ciudad de México; mientras que entre los artículos que vendían los vendedores ambulantes estaban los posters, playeras, cadenas, pulseras, llaveros, discos compactos, tasas y helados, chicharrones y papas.

Foto f.22. Interior de la Estación Velódromo



Foto f.23. Entrada a la Puerta 5.



Foto f.24. Entrada principal del Festival Vive Latino



El Festival Vive Latino 2007 se realizó los días sábado 5 y domingo 6 de mayo, en un horario que iba de la 1:00 a las 10:00 PM, por lo que desde las 11 de la mañana se podía ver a llegar primeros asistentes a las estaciones Velódromo y Ciudad Deportiva. Estos esperaban en los pasillos (foto f.22) y torniquetes de las estaciones a otros acompañantes, después de lo cual partían de este punto de encuentro para dirigirse a la entrada principal de la Puerta 5. Si llegaban por la Estación Velódromo, los asistentes caminaban rumbo al puente peatonal del Circuito Interior Río Churubusco, deteniéndose en los primeros puestos ambulantes ubicados a un costado del Palacio de los Deportes, que ya ofrecían las primeras playeras con los logotipos del festival, además de videos y posters. Al subir el puente se podía ver el Foro Sol y escuchar las pruebas de sonido, señal de que el festival estaba por empezar.

Pero, desde este punto el trayecto a los escenarios del festival todavía es largo, los asistentes descienden del puente y se topaban con los primeros distribuidores de propaganda de conciertos a realizarse días después en el Palacio de los Deportes, el Foro Sol ó el Circo Volador, así como algunos otros que promocionaban escuelas de música. Al pasar a un costado del IDEAC se localizaban algunos vendedores de gorras para el festival, después de lo cual se encontraban los revendedores de boletos, que no desaparecían, sino hasta las proximidades de la entrada principal de la Puerta 5, donde se localizaban los primeros granaderos del GDF.

Una vez en este punto, algunos de los asistentes preferían esperar a que el oficial de tránsito detuviera a los autos que circulaban en ese momento por la avenida Río de la Piedad, y así cruzar esta vialidad en dirección a los puestos ambulantes ubicados debajo de la línea del metro, donde se vendían una gran cantidad de *souvenirs* (entre los que destacaban los posters y las playeras) o continuaban derecho rumbo a

los negocios de la avenida 10 (donde adquirían dulces y cigarros principalmente). Mientras tanto la mayoría de los asistentes se aglomeraban para poder pasar por el primer control de acceso (foto f.23), en el cual el personal de vigilancia revisaba que el público llevara sus boletos de entrada o el pase para recoger sus boletos en las taquillas del festival en la mano, deteniendo a aquéllos que no portaran ninguno de los dos.

Una vez pasando este punto, los asistentes tomaban un andador que conducía a la explanada localizada entre el autódromo y la sala de armas, en esta zona se encontraban los primeros vendedores y promotores de revistas y artículos que auspiciaban el festival, los cuales eran abordados por una parte del público, al mismo tiempo que otra parte del mismo continuaba su camino en dirección a la entrada de la pista del autódromo, donde les esperaba un segundo punto de control que revisaba que todos los asistentes, sin excepción, llevaran su boleto de entrada en la mano. Al cruzar este punto, el público se encontraba con un tianguis (ubicado en la curva Plana del autódromo) donde podían consumir playeras, posters, pulseras y collares de las más distintas variedades y estilos que hacían alusión exclusivamente al festival. No podría faltar los anuncios que cobraban 10 pesos por guardar cinturones o mochilas (los cuales no dejaban pasar dentro de las instalaciones del festival), instalados en algunos de los puestos, estos anuncios ofrecían un servicio se ha convertido en tradicional en todo evento masivo.

Al terminar el tianguis, se podía observar a la policía montada que esta a la expectativa para cualquier eventualidad, los asistentes inmersos en sus conversaciones y paseos con sus acompañantes pasan este sitio, sin detenerse para dirigirse a la entrada principal del festival (foto f.24), justo a mitad de la recta secundaria del autódromo. Es en este control de acceso donde se reviso con más énfasis a los asistentes y donde se hizo efectiva la prohibición de ingresar con cámaras fotográficas profesionales, radiograbadoras, mascotas, armas, vasos, petacas, bebidas, almuerzos, carriolas, cigarrillos encendidos, *back packs*, celulares, grabadoras, envases de ningún tipo, aspectos que se anuncian no sólo en diversas mantas ubicadas a lo largo del trayecto de entrada al festival, sino en la propia pagina oficial, donde el reglamento del Festival Vive Latino permitía el ingreso con sombreros, bloqueador solar, encendedores, lentes de sol, cigarrillos, toallas pequeñas, así como a personas de todas las edades, niños de menos de cuatro años gratis, cangureras, cámaras digitales y desechables. A estas reglas hay que sumarles aquéllas que aceptaban los asistentes desde el momento en el cual adquirían sus boletos de entrada, las cuales se encontraban indicadas en la parte de atrás de los boletos (SWITCH, 2007):

- Este boleto no esta sujeto cambio o reposición y sólo permite el acceso al evento especificado.
- El titular deberá portarlo durante su permanencia en el inmueble; ocupar sólo la localidad mencionada; mostrarlo al personal autorizado al ser requerido, abstenerse de agredir a los espectadores a lo largo del evento y cumplir las obligaciones establecidas en las leyes aplicables.
- El organizador del evento o sus representantes autorizados están facultados para revisar a los espectadores para evitar el acceso de objetos prohibidos (como alimentos, bebidas, drogas, armas, grabadoras y cámaras) y negar el acceso o retirar del inmueble al que no observe estas reglas, realice conductas ofensivas o induzca al desorden. En estos casos, no se reembolsará cantidad alguna.
- El titular del inmueble, del evento o VBC, no son responsables por boletos adquiridos a través de medios no autorizados o en reventa.

- En caso de cancelación o posposición del evento amparado, el valor nominal del boleto, excepto los cargos por servicio y mensajería, en su caso, será devuelto contra su presentación donde fue adquirido, desde las 48 horas siguientes al aviso correspondiente y por el periodo establecido en la ley aplicable.

Pero, no sólo existen reglas oficiales plasmadas en documentos, como los boletos de entrada y el reglamento del festival, también existen otros instrumentos como el Programa Oficial del 8 Festival Iberoamericano de Cultura Musical Vive Latino presentado por la Revista SWITCH (imagen f.13) que promociona algunas reglas de comportamiento para que los asistentes supieran como rockear:

Imagen f.13. Programa Oficial del Festival Vive Latino.



Fuente: SWITCH, Programa oficial, 2007.

- No llegar crudo para que aguantes los dos días de reventón en el Foro Sol.
- Que las chicas asistentes al evento nos regalen unos cuantos falsazos.
- Llegar bien desayunadito, no te vayas a desmayar y te retachen a tu casa por debilucho.
- Ir con tus cuates para que se la pasen poca madre y tengas con quien regresarte a tu jaula.
- Que vayan chicas que se rifen como fieras en el *slam*, pero eso sí, sólo que sea de reinas, porque si no, luego los bueyes quieren agarrar de más.
- Hacer del baño en donde debe ser... el WC.
- Tirar la basura donde tiene que ser... en el bote no seas cuino.

La propia revista en el programa oficial también recomienda algunas reglas de comportamiento de cómo no rockear durante el festival:

- Insolarse.
- Mentarle la madre al grupo que esté tocando... si no te late pus mejor te vas a otro escenario.
- Ponerte bien ebrio y que te dé ahí mismo la cruda, porque además seguro no vas a ver nada.
- Comprar piratería cuando salgas del Foro Sol, no fomentemos la piratería.
- Ir con zapatos o, en el caso de las viejas, con plataformas, como si fueras a un antro.
- Robarte revistas y cuanto artículos veas en los stands; no seas lacra y mejor cómpralo ... excepto si se regalan, como la SWITCH.
- Salir del Vive Latino mentando madres del evento... cada año es una chinga hacerlo es para que lo disfrutes.

Una vez dentro del festival, los comportamientos de los asistentes variaban de acuerdo al lugar y el momento en que estaban los asistentes. Un comportamiento característico durante las horas en que se elevaba el calor era mojarse en los chorros de agua que se tendían en la pista debajo del puente peatonal, ahí era común ver a hombres y mujeres refrescarse durante algunos minutos. Si los asistentes estaban cansados y querían conversar un momento lo más común era verlos sentados en las escaleras de acceso al puente peatonal o en aquéllas que permitían entrar a las gradas generales del Foro Sol. Para los asistentes a los puestos del Tianguis del Chopo (foto f.25), el consumo era un comportamiento esencial, a través de este podían elegir la música y *souvenirs* relacionados con sus grupos favoritos como playeras, pulseras, posters, discos, libros, revistas, collares, pulseras, anillos y llaveros, elementos que buscaban cada fanático para adscribirse a su colectividad con la cual compartían gustos y afectos.

Foto f.25. Consumo en el Tianguis del Chopo del Festival Vive Latino



Foto f.26. Graffitis en el Festival Vive Latino



Pero, en estos puestos no sólo se adquirían música y *souvenirs* relacionados con ella, también se realizaban *percings*, se daban donativos a diferentes ONG's, y se jugaban fútbol de mesa o se compraba algo de beber y tomar. Sin embargo, los comportamientos más característicos se observaban entorno a cada escenario. Para los espectadores del medio tubo localizado aun costado del Escenario Rojo, los aplausos y el clic de las cámaras digitales y de celular no se dejan esperar ante las acrobacias de los skates que trataban de mostrar sus mejores destrezas para impresionar a sus espectadores.

A estas acrobacias se le sumaban los graffitis (foto f.26) desarrollados por las *crews* arriba del Tianguis del Chopo o en la recta secundaria del autódromo, estos varían desde el estilo tradicional en 3 D hasta el *stil* con diseños presentados en mantas que eran usados como plantillas, lo cual permitía la reproducción en serie del graffiti. Mientras se llevaban a cabo los conciertos del festival, los grafiteros desarrollaban su arte, el cual era admirado por los asistentes que iban de un sitio a otro, mientras veían surgir en los muros desde personajes de la cultura popular como el Chavo del Ocho, hasta músicos y mascararas propias del ámbito cultural del rock, que dialogaban con la música y el consumo de sus alrededores.

En el Escenario de la Cerveza Sol, las mujeres se convirtieron en el atractivo principal. Los animadores y las edecanes invitaban a las mujeres del público a participar en las dinámicas que organizaban como bailes con movimientos sexis y provocativos que eran aplaudidos y fotografiados por el público masculino que se aglomeraba entorno al escenario. Entre dinámica y dinámica, el público de arriba y de abajo del escenario recibía regalos como gorras y playeras con los logotipos de las marcas patrocinadoras, en un ambiente que invitaba a la fiesta y al relajó. En el escenario localizado sobre la explanada de dispersión del Foro Sol, el grupo de espectadores aunque no era de los más numerosos, si era de los más expectantes e interactivos con los músicos. Estos músicos mostraban como los objetos de limpieza del hogar encerraban melodías, así es como tinas, cubetas, y trapeadores recreaban ritmos que atrapaban la atención del público, que era invitado por los propios músicos a integrarse al ambiente musical.

Para el público que se encontraban en el Escenario Verde era común escuchar la música presentada durante los conciertos parados cerca del escenario o sentados en el área verde ubicada a un costado de la pista. Aquí la gente bailaba, tomaba fotos o se recostaba para presenciar el espectáculo desarrollado por los músicos en cada canción. Estos comportamientos variaban en el Escenario Azul donde la aglomeración de público era mayor que en el escenario anterior, aquí el público se encontraba más envuelto por la música. En el trayecto surgían los enmascarados con diseños que envidiarían



cualquier luchador profesional, estos al igual que los músicos no podían escapar de los lentes de las cámaras, listas para capturar a cada uno de los personajes del festival.

Foto f.27. Joven lanzado por los aires en el Festival Vive Latino



Pero, tal vez, era alrededor del Escenario Rojo donde los comportamientos se manifestaban con más fervor. En la parte de la explanada más cercana al escenario los olores se entremezclaban, la marihuana y el sudor convivía con los apretujones, los celulares, los gritos y entonaciones de los fanáticos. Conforme se alejaban los espectadores del escenario, los comportamientos variaban, se podía observar la formación de una fila de hombres y mujeres que se abrían paso entre la multitud en busca de algún intrépido o intrépida que estuviera dispuesto a subir a uno de los protectores del campo de béisbol (el cual era arrancado para servir como cobertor) para después ser lanzado por los aires, una y otra vez, mientras se escuchaba la música (foto f.27).

Foto f.28 Jóvenes recostados al fondo de la explanada del Foro Sol.



Otros espectadores preferían sentarse o recostarse junto con sus amigos en la parte trasera de la explanada y escuchar las interpretaciones de sus músicos favoritos (foto f.28), comportamiento que es seguido por aquéllos que preferían ver todo el espectáculo de la explanada y el Escenario Rojo, desde las gradas del foro a donde acudían los vendedores de bebidas y alimentos a ofrecer sus productos a los sedientos y hambrientos espectadores. A estos vendedores se les sumaban los reporteros, entrevistadores y conductores de programas de radio y televisión que se introducían entre el público de la explanada para realizárseles entrevistas, que posteriormente fueron retransmitidas a través de estos medios masivos de comunicación.

Cuando el éxtasis está a su máximo nivel, el público se transformaba en una sola voz que coreaba las canciones, brincaba, gritaba, encendía fogatas (que eran inmediatamente apagadas por el personal de seguridad), o se arrojaban basura. Esto último era uno de los comportamientos más peculiares, el público de la explanada desesperado por la tardanza de la siguiente banda en el escenario o alentado a “echar desmadre” por alguna otra, repentinamente empezaban a arrojar basura hacia sus congéneres o en dirección de las gradas, armando en unos instantes un ambiente festivo, de rebeldía y libertad, en medio de la basura que surgía por doquier. El público sentado en las gradas respondía con otra tanda de basura, a esta se le sumaban aquellos jóvenes que se arrojaban de las gradas para caer en las mantas de la explanada, las cuales eran extendidas por otros jóvenes en la explanada. Así, por un momento el caos se apoderó del festival, el cual fue detenido sólo por la entrada del siguiente grupo al escenario.

A la hora de la salida, los escenarios se empezaban a vaciar, sólo algunos asistentes se quedaban a conversar un momento antes de iniciar la larga camita rumbo al transporte que los llevara a su hogar. Era durante el trayecto de salida cuando los puestos ubicados en la curva plana se llenaban de consumidores, ansiosos de adquirir un último recuerdo que les permitiera atesorar alguno de los instantes inolvidables del festival. Al salir de la Ciudad Deportiva los asistentes se topaban con los bicitaxis que les ofrecían llevarlos a la Estación de Puebla (la más cercana al foro del lado Oriente), toda vez que la Estación Ciudad Deportiva permanecía cerrada por disposición de las autoridades del GDF. Sin embargo, esta no era la opción más elegida por los asistentes que preferían seguir su camino hacia la Estación Velódromo. En este camino se encontraban con los últimos vendedores ambulantes que ofrecían desde dulces y cigarros hasta playeras y posters que eran consumidos por los paseantes, ya que por fin se decidían a comprar los últimos recuerdos antes de llegar a su destino, en la Estación Velódromo o sus alrededores, donde abordaban taxis o esperaban la llegada del auto de algún familiar, ya se sentados o recostados en algunas de las áreas verdes cercanas a la estación.

#### ***5.2.5.- La dinámica de un espectáculo rebelde y multidimensional.***

Pero ¿cómo se construye la espacialidad de las prácticas urbanas durante el desarrollo del Festival Vive Latino?, para contestar esta pregunta lo primero que se tiene que identificar son los principales trayectos que tomaban los actores que asistían al festival, con el objeto de ver cuales son los lugares dentro y fuera del festival que resultan compatibles durante la realización del mismo. Así, en cada uno de los días del festival se pueden distinguir distintos tipos diferentes de trayectos (mapa F.4) de acuerdo al momento y el lugar en que se realizan, en una lógica de compatibilidades que opera a distinta escala. El primer tipo de trayectos son los que recorren los asistentes al Festival Vive Latino al llegar y salir de esta zona de la Ciudad de México. Estos desplazamientos pueden ser peatonales y vehiculares, los cuales unen en términos generales: casa/Autódromo Hermanos Rodríguez/Foro Sol.

La mayor parte de los asistentes llegan a través de la línea 9 del STC Metro, cuyas estaciones Velódromo y Ciudad Deportiva son las más cercanas al Foro Sol. Si los asistentes se bajaban en la Estación Velódromo tenían que cruzar un puente peatonal que atraviesa el Viaducto Río de la Piedad, para bajarse a un costado de la ESEF, caminar entre esta escuela y el Palacio de los Deportes a través de la calle de Atletas y llegar al puente peatonal que cruza el Circuito Interior Río Churubusco y los baja a un costado del Foro Sol. Sin embargo, por disposición de los organizadores del festival y del Gobierno de la Distrito Federal los asistentes no pueden acceder directamente al foro, sino que tienen que rodear la Ciudad Deportiva y entrar por la Puerta 5 y rodear al Autódromo Hermanos Rodríguez. Esta Puerta 5 se encuentra próxima a la Estación Ciudad Deportiva, por lo que los usuarios que se bajan en esta estación no caminan más de cinco minutos para llegar a ella.

Para salir del festival peatonalmente se tomaba la recta secundaria y la curva plana, para cruzar la explanada ubicada atrás de las gradas del autódromo y tomar el andador principal que conectaba con la Puerta 5. Por decisión de las autoridades del Gobierno del Distrito Federal a la hora de la salida la Estación Ciudad Deportiva permanecía cerrada, entonces los asistentes caminaban por el Viaducto y daban vuelta en el Circuito Interior Río Churubusco, la cual cruzaban a través del puente peatonal que desciende en el Palacio de los Deportes. Una vez ahí, los asistentes tomaban la calle

de Atletas para dirigirse al puente peatonal que cruza el Viaducto y descendían a un costado de la Estación Velódromo, a la cual llegaban caminando desde este punto después de dos minutos. En estos desplazamientos se conectan: casa/Estación Velódromo/Autódromo Hermanos Rodríguez/Foro Sol ó casa/Estación Ciudad Deportiva/Autódromo Hermanos Rodríguez/Foro Sol.

Si los asistentes llegan por automóvil estos provenían de tres direcciones principalmente. Del Este llegaban por avenida Añil y se dirigían a los estacionamientos del Palacio de los Deportes. Del Oeste llegaban por el Viaducto Río de la Piedad y se detenían en los estacionamientos que rodean al Palacio de los Deportes, principalmente en los ubicados cerca del Circuito Interior Río Churubusco o en la Ciudad Deportiva cerca de la Puerta 5. Si provenían del Norte llegaban a través de la avenida Jesús Galindo y Villa para continuar por el Circuito Interior Río Churubusco y detenerse en los estacionamientos del Palacio de los Deportes ó llegaban al final de la calle Genero García y se estacionaban a lo largo de ella. Por último, si provenían del Sur llegaban a través del Circuito Interior Río Churubusco y se estacionaban en los estacionamientos de la Ciudad Deportiva más próximos a la Puerta 5. Si los asistentes salían en automóvil tomaban el Viaducto Río de la Piedad para dirigirse al Este y Oeste de la Ciudad de México o tomaban en el Colector Río Churubusco para dirigirse al Norte y el Circuito Interior Río Churubusco para dirigirse al Sur. En estos trayectos se unen: casa/estacionamiento/ Autódromo Hermanos Rodríguez/Foro Sol.

Una vez en el interior de la Puerta 5 (mapa F.5) los asistentes cruzaban el andador principal y daban vuelta hacia a la izquierda al finalizar la Sala de Armas para caminar por un andador que comunicaba con una explanada ubicada entre las taquillas del festival y las gradas del autódromo. Esta explanada conecta con la curva plana de la pista de autos, la cual había que tomar y seguir por la recta secundaria donde se ubicaba el acceso principal al festival. Para llegar al Foro Sol todavía había que tomar el final de esta recta y dar vuelta a la derecha donde se localizaban los primeros servicios, las gradas VIP y el Escenario Rojo (ya dentro del foro) (mapa F.6), si se quería llegar a las otras partes de actividad del festival se cruzaba el campo de béisbol en dirección Oriente para llegar a la curva peraltada. Estando en esta curva si los asistentes tomaban hacia la izquierda se dirigían hacia el Escenario Verde (ubicado en el inicio de la peraltada), pero si tomaban hacia la derecha se dirigían hacia el Tianguis del Chopo, las gradas generales del Foro Sol y el Escenario Azul (ubicado al final de la recta principal). En estos trayectos se unen: casa/Escenario Rojo/Escenario Verde, casa/Escenario Rojo/Tianguis del Chopo/gradas del Foro Sol ó casa/Escenario Rojo/Tianguis del Chopo/Escenario Azul.

La apropiación espacial de los actores relacionados con el Festival Vive Latino identificada en los trayectos, se complementa con la conjunción de espacios y lugares con actividades que en conjunto se complementan con las actividades de entretenimiento y consumo realizadas en el festival para integrar distintas manchas culturales, entre las que encontramos aquéllas que se estructuran a partir del festival, al tomar al Foro Sol como un ancla a partir de la cual se congregan negocios donde los aficionados consumen diversos productos, instalaciones para trasladarse o lugares para aparcar su automóvil. Así, es como se entrelazan diversas áreas contiguas dentro del territorio ubicado en torno al Foro Sol donde coexisten manchas culturales del comercio al menudeo y del transporte.



La mancha cultural del transporte (mapa F.7) conecta a las instalaciones del Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol donde se presenta el Festival Vive Latino con las estaciones del Metro de la Línea 9 (Velódromo y Ciudad Deportiva), los estacionamientos del Palacio de los Deportes ó la Puerta 5. A estos puntos llegan los asistentes para de ahí partir rumbo al Festival Vive Latino conformando una zona de servicios que atiende sus necesidades de traslado hacia otras partes de la Ciudad de México, en donde se pueden encontrar imprevistamente, los asistentes al festival, los vigilantes de los estacionamientos e incluso al personal que labora en la estación del Metro, como: taquilleras, policías, personal de limpieza, conductores, etc.

La mancha cultural del comercio (mapa F.8) conecta la práctica el comercio de *souvenirs*, discos, productos oficiales, comida y bebidas, realizadas en las instalaciones del Festival Vive Latino, ubicadas en el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol, como el Tianguis del Chopo, los puestos ambulantes y *stands* localizados en la curva plana, la explanada y el andador de la Puerta 5, con el comercio ambulante de playeras, discos y *souvenirs* piratas localizado a la salida de la Puerta 5 sobre el Viaducto Río de la Piedad e incluso a un costado del Palacio de los Deportes sobre el Circuito Interior Río Churubusco y la calle de Atletas. A estos habrá que sumarle los negocios como taquerías, tiendas, bares, ubicados cerca de la Puerta 5, en la colonia Zaragoza, que durante la realización del festival, permite el consumo de alimentos y bebidas por parte de los asistentes. En esta mancha se encuentran imprevistamente los aficionados al rock, con los comerciantes de la misma y del exterior, así como con otros actores que permiten la realización de este evento masivo. Es así como se puede ver que aunque el festival trata de proporcionar a sus visitantes todo lo que necesitan para disfrutar un día de diversión y consumo musical, desde la comida y bebida hasta la música, *souvenirs*, revistas y demás productos oficiales, la celebración de este evento no deja de tener un impacto sobre el entorno inmediato.

Por otra parte, si se observa en un plano temporal más amplio que el comprendido durante la celebración de este evento de entretenimiento masivo, el escenario del Festival Vive Latino se conecta con otras actividades similares que se llevan a cabo en otras épocas en sus alrededores, conformando una continuidad de estas prácticas urbanas a través del tiempo y el espacio con manchas culturales que se superponen a las desplegadas a partir de festival, como las de los conciertos de rock y la del *skateboard*, que correlaciona a los distintos escenarios donde se realizan estas actividades de entretenimiento, consumo y recreación por complementación ó concurrencia.

La mancha de los conciertos de rock (mapa F.9) conecta a las instalaciones del Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol donde se presenta el Festival Vive Latino con el Palacio de los Deportes sus estacionamientos, que es otro lugar tradicional para la presentación de conciertos masivos de rock en la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca. Así, se unen los eventos masivos de rock y demás actividades de consumo realizadas en foro y el autódromo, con los conciertos y exposiciones de rock presentados en el Palacio de los Deportes, por mencionar algunos de los espectáculos masivos presentados en estos escenarios. Aquí se encuentran imprevistamente los espectadores de estos conciertos y festivales, con los comerciantes ambulantes y fijos del exterior y los trabajadores que laboran en estos acontecimientos, entre otros más.

La mancha cultural del *skateboard* (mapa F.10) conectan a las instalaciones del Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol (sedes del Festival Vive Latino) donde se presentan acrobacias en patineta y bicicleta realizadas en un medio tubo, así como grafiti y música asociada a las colectividades juveniles de skates; con la zona de *skateboard* ubicada alrededor de la Puerta 2, que incluye el Parque la Fuente, donde se practican y enseñan las acrobacias de este deporte extremo, la tienda y los puestos del tianguis de los jueves donde se comercia con artículos relacionados, y el Maracaná donde también se practica esta disciplina acrobática; al igual que en la pista de *skateboard* localizada en la Puerta 6. Pero, el Festival Vive Latino no es el único escenario masivo donde se practica el *skateboard* en la Ciudad Deportiva, también habrá que incluir al Palacio de los Deportes donde cada año se celebra una competencia profesional de esta disciplina. Así, se unen las actividades y productos relacionados con el *skateboard* que existen en diferentes sitios de la Ciudad Deportiva, donde se encuentran imprevistamente aficionados a este deporte extremo con los comerciantes de productos y los empleados que atienden las pistas y las instalaciones de los escenarios masivos, por mencionar algunos.

Por todo lo anterior, se puede apreciar que las manchas culturales vinculadas al Foro Sol tienen un carácter básicamente popularizante, aunque existen algunas como el *skateboard* que tienen una esencia fuertemente popular, esto determina parte de las características de las redes de sociabilidad complejas que ahí se conjugan atraídas por el entretenimiento masivo. Un entretenimiento masivo que ha aprovechado las cualidades espaciales de esta fracción de la Ciudad Deportiva que le permiten a diferentes tipos de ciudadanos interactuar entre sí, conformando un mosaico de expresiones culturales que muestran parte de la heterogeneidad de la sociedad que se reconoce y valora al Foro Sol como un lugar de alta significación con el suficiente poder de convocatoria y carga simbólica como para conformar diversas manchas culturales con sus respectivos paisajes urbanos que en algunos casos no solamente convergen en este territorio simbólico, sino que tienen una dinámica propia fuera de éste. Es así, como el Foro Sol se ha convertido en un ancla donde confluyen diversos elementos objetivados (principalmente los elementos espaciales y los productos consumidos ahí), actualizados (primordialmente las prácticas y las manchas culturales que conforman), y subjetivados (fundamentalmente los paisajes urbanos y los elementos significativos que conforman el imaginario colectivo), apropiados principalmente por las clases medias aunque producidos y propiciados por las clases hegemónicas, donde se amalgaman diversas redes de sociabilidad propias del espectáculo global y con una dinámica cultural que desborda los límites de la Ciudad Deportiva para interconectarse con otras partes de la Ciudad de México y fuera de ésta.

## 5.3.-El Autódromo Hermanos Rodríguez y el Gran Premio de México.

### 5.3.1.-Génesis y trazado original.

Fotos g.1, g.2 y g.3. Carreras automovilísticas celebradas en el Circuito de Balbuena, durante la primera mitad del Siglo XX.



Fuente: Fondo de los Hermanos Mayo, Archivo Nacional de la Nación, 1940.

Foto g.4. Vista de la torre de control durante la primera carrera de circuito celebrada en el Autódromo Hermanos Rodríguez.



Fuente: Fondo Hermanos Mayo, Archivo Nacional de la Nación, 1961.

Foto g.5. Recta principal del Autódromo Hermanos Rodríguez, el día de su inauguración, atrás se observa la torre de control y las gradas principales.



Fuente: Fondo Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1959.

La historia de las primeras pistas para carreras de autos en la República Mexicana se remonta al 1902 cuando se corrió una carrera México-Puebla. Por el año de 1903, se organizó una carrera en el Hipódromo de Peralvillo utilizando la pista en donde corrían los caballos y dos años después en 1905 se celebró una carrera en Guadalajara, Jalisco. Para 1909 se llevó a cabo una carrera, denominada "Vuelta a la Ciudad de México", que se realizó en la parte del centro y colonias circundantes, donde gran parte de las calles y carreteras eran de terracería. Más tarde se corrieron carreras en varios circuitos improvisados de la Ciudad de México, como el que estaba en la colonia Condesa, exactamente en lo que es hoy la calle de Ámsterdam (circuitos ovalados donde también existió un hipódromo). Otro lugar que se empleó como pista era conocido como el "Chivatito" en Chapultepec, de hecho aún en la actualidad se conserva el nombre y parte del trazo, que en realidad era una calle o paseo que se usaba como circuito.

No fue sino hacia 1920 cuando José Antonio Solana, Federico Duarte, Bruno Paglialy y los hermanos Luna lograron que se les permitiera correr en un circuito muy grande de terracería que estaba en el Aeropuerto Militar de Balbuena. En esta pista conocida como el Circuito de Balbuena (fotos g.1, g.2 y g.3) es donde se vio por primera vez en México un evento automovilístico realizado en forma. Posteriormente la familia Cussi en lo que actualmente es el Boulevard Puerto Aéreo esquina Calzada Ignacio Zaragoza construyó un circuito en forma de óvalo, con tribunas, en donde se corrieron muchas carreras entre los años de 1938 y 1940. Para 1947, se realizaron carreras de exhibición en el óvalo de terracería del Estadio Nacional, que se ubicaba donde están actualmente los edificios multifamiliares cercanos al Centro Médico Siglo XXI. En los 50's, se realizó "La Carrera del Bosque de Chapultepec", en el circuito que está a espaldas del zoológico y lago, dando vuelta en sentido opuesto a las manecillas del reloj, y regresando a la altura de la Fuente de las Ranas. Entre 1950 y parte de la década de 1960 se corrieron carreras en las calles de los

nuevos fraccionamientos de esa época como los de Lago de Guadalupe, Tecamachalco, Zacatenco y Viveros de la Lomas.

Foto g.6. Fosos y paddock del Autódromo Hermanos Rodríguez durante la celebración de un Gran Premio de Fórmula Uno



Fuente: Fondo Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1966.

Pero no fue sino hasta 1959 cuando el Presidente de la República Adolfo López Mateos (gran aficionado práctico e impulsor del automovilismo), decidió construir un autódromo de clase mundial de 5 kilómetros ubicado en el interior de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca<sup>92</sup>, ante la sugerencia de uno de sus consejeros Pedro Rodríguez, (padre de los pilotos mexicanos Ricardo y Pedro Rodríguez) quien tuvo la idea de usar los caminos internos de comunicación de la Ciudad Deportiva (originalmente diseñados para albergar una pista de canotaje) para crear una pista de automovilismo. Una vez aprobada esta propuesta, el ingeniero Gilberto Valenzuela, (Director de Obras Públicas del Departamento del Distrito Federal) fue comisionado para visitar diversas pistas en el mundo y con la asesoría de la familia Rodríguez y Fred Van Beuren, diseñar una pista de nivel internacional<sup>93</sup>. Pedro Rodríguez tuvo gran injerencia en el diseño de la pista sugiriendo curvas de las pistas favoritas de sus hijos y hasta un óvalo para tener carreras tipo Indy que a su hijo mayor Pedro le gustaban tanto.

Foto g.7. Curva Peralzada del Autódromo Hermanos Rodríguez durante la celebración de un Gran Premio de Fórmula Uno



Fuente: Fondo Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1970.

Finalmente se diseña un autódromo con pistas de diversas configuraciones. El trazo principal fue establecido en 5 kilómetros, pero la pista ofrecía diversas posibilidades, incluyendo configuraciones de 4 y 4.5 kilómetros, un óvalo de 1.6 kilómetros (1 milla) y hasta una pista de karts de 1 kilómetro, usando el área de la Horquilla con su propia zona de fosos, los llamados "*pits nacionales*" y su torre de control (foto g.4). La pista original contaba con una recta principal (foto g.5) que hoy en día todavía es considerada como una de las más largas de cualquier circuito internacional (poco mayor a un kilómetro) y tiene los fosos y el *paddock* (foto g.6) al comienzo de la misma justo a la salida de la famosa curva de 180°

---

92 Como dato interesante, Javier Solana, descubrió por el año de 1956 un terreno inmenso ubicado en los ex-ejidos del Pueblo de la Magdalena Mixhuca (la actual Ciudad Deportiva), en donde había una especie de tiradero de cascajo, al cual ya le habían realizado un trazo en terracería (que correspondía a lo que después sería la pista). En ese lugar no había más que un llano con montones de tierra, sin embargo un día Javier Solana acompañado de su hermano José Antonio fue a probar un auto monoplace que él había construido, en el trazo que en la actualidad corresponde al Ovalo de una Milla, y lo corrieron en sentido opuesto, es decir en sentido contrario de las manecillas del reloj (Solana, 2006).

93 Una de las cosas más importantes en el trazado del circuito, es que se dieron a la tarea de ver y analizar la mayoría de las pistas de aquel tiempo, resultando un circuito algo parecido a Monza (si comparamos el trazo original de la pista de México y el de Monza, son muy semejantes, sobre todo en la parte de la curva peraltada y zona de curvas anteriores al peralte).

llamada la Peraltada (foto g.7) , con peralte de 15 grados que podía ser tomada a gran velocidad, lo cual permitía a los autos tomar la recta con gran velocidad inicial, aumentando el espectáculo y los rebases para los aficionados.

A media recta existía la curva plana que es la opuesta a la Peraltada para completar el óvalo de una milla. Si se tomaba completo, después de la recta, el circuito original tenía una curva llamada la Espiral a la derecha, muy dura por ser de radio descendiente, que llevaba hacia la recta trasera de unos 400 metros. Esta desembocaba en lo que se llama la zona del "Estadio" que comienza con la llamada "Curva Presidencial" o "Ese del Lago", nombrada así porque a un costado de ella había una pequeña cabaña con un lago propiedad del presidente Adolfo López Mateos. Si se tomaba esta curva se llegaba a otra recta que llevaba a los autos hasta la Horquilla. Pero si se tomaba la curva hacia la derecha, entonces se entroncaba en la primera "Ese" con lo que el circuito se convertía en uno de 4 kilómetros, por lo cual la curva a la derecha es llamada el Recorte de 4 kilómetros. Regresando a la recta que llevaba a la Horquilla, a la mitad tenía otro recorte que fue el usado para el Gran Premio en su versión 1986-1992, retomando la pista original casi en el mismo sitio que la configuración de 4 kilómetros.

Foto g.8. Auto de Fórmula Uno alimentado a la recta principal, después de salir de la Peraltada.



Fuente: Fondo Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1969.

Foto g.9. Recta principal del Autódromo Hermanos Rodríguez durante la arrancada de un Gran Premio de Fórmula Uno, a los costados se observan los fosos y las tribunas.



Fuente: Fondo Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1963.

Si se seguía hacia la Horquilla, después de una vuelta de 180° el piloto enfilaba de regreso hacia la meta y tomaba una pequeña "Ele" a la izquierda antes de la breve recta que antecedió la primera "Ese" que se unía a otras tres en un tramo muy fluido de velocidad ascendente hasta llegar a la recta del óvalo, 500 metros de velocidad antes de llegar a la Peraltada, la cual tenía originalmente 46 grados de inclinación y es considerada desde ese entonces una de las curvas más retadoras del mundo pues alimentaba a los autos a la recta (foto g.8) a velocidades superiores a 180 kilómetros por hora, pero si se tomaba por la parte interna llevaba al camino de entrada de los fosos. Al final de los fosos, existía un túnel que comunicaba directamente a la Puerta 5 de la Ciudad Deportiva y era usado para tener acceso a la parte trasera del *paddock* sin estorbar las actividades en pista.

El trazado tenía también cuatro puentes para peatones, dos en la recta principal y dos más en la recta trasera, y tres túneles en la zona de las "Eses" a fin de permitir un tránsito eficiente. La mayor parte de la pista estaba bordeada por terraplenes y en las curvas había unas medias llantas rellenas de cemento que marcaban el lindero de las mismas. Originalmente, las tribunas estaban hechas para albergar a 30,000 aficionados en el área que se encontraba encima de los fosos y enfrente de los mismos (foto g.9) pero durante

su historia se han añadido tribunas portátiles que han aumentado el aforo significativamente, hasta septuplicarlo. La carrera inaugural del autódromo<sup>94</sup> fue el 20 de diciembre de 1959, los 500 Kilómetros de la Ciudad de México, ganada por Pedro Rodríguez, con Moisés Solana en segundo (el otro gran piloto mexicano de Fórmula Uno de los años 60) y Ricardo Rodríguez en tercero, cabe mencionar que en realidad en ese tiempo no había riel ni protección entre los pits y la recta (foto g.10), sólo existía una fila de pacas de paja, por lo que era verdaderamente temerario estar en pits, pues de haberse salido un auto de la pista, habría causado fatales consecuencias, a ese evento acudieron aproximadamente 100,000 espectadores.

Foto g.10. Recta principal y pits durante la celebración de un Gran Premio de México en el Autódromo Hermanos Rodríguez.



Fuente: Fondo Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1970.

Este Autódromo, originalmente conocido como de la Magdalena Mixhuca, cambió su nombre en 1963, a iniciativa del Presidente Adolfo López Mateos, por el de Ricardo Rodríguez, piloto que perdió la vida en la curva Peraltada de esta instalación a fines de 1962 durante las clasificaciones del primer Gran Premio de México de la Fórmula Uno, cuando trataba de calificar en la *pool position* abordo de un Lotus de Rob Walker. Aunque este cambio de nombre se oficializó hasta 1970, un año antes de que Pedro Rodríguez, su hermano muriera en Alemania y por ese motivo en 1972 el Presidente de la República en turno Luis Echeverría, lo renombró Autódromo Hermanos Ricardo y Pedro Rodríguez, nombre con el cual se le conoce desde entonces y que hace honor a estos dos pilotos considerados como los más grandes héroes del deporte motor en México.

### **5.3.2.-El Gran Premio de México y su proceso de remodelación.**

El autódromo tuvo su primer Gran Premio de México en 1962 (no puntuable) y de 1963 a 1970 fue el cierre del Campeonato Mundial (fotos g.11 y g.12). Para albergar este evento se utilizó su trazado de 5 kilómetros con el uso de la Espiral, la Horquilla y la Peraltada, que convertían a este circuito como uno de los más técnicos en el mundo de esa época. Pero, desde entonces el circuito de la Magdalena Mixhuca ha sufrido un proceso de remodelación para acondicionar sus instalaciones de acuerdo a las exigencias solicitadas por autoridades deportivas y campeonatos internacionales.

La primera intervención ocurrió cuando rebajaron el peralte de la curva Peraltada a 9° después de la muerte de Ricardo Rodríguez, con el propósito de disminuir su peligrosidad. La segunda tuvo como propósito albergar dos Grandes Premios de la Serie CART en 1980-81, por lo que a finales de 1979, la pista sufrió su primera gran

<sup>94</sup> Ya terminada y asfaltada la pista, meses antes de la inauguración, fueron invitadas personalidades y pilotos a dar vueltas al nuevo circuito, el cual se podía apreciar en casi todo su recorrido desde las tribunas, pues no había árboles y los pocos que habían eran muy pequeños; a dicho evento acudieron la mayor parte de los corredores de la época, como Ricardo “El Chamaco” Rodríguez, que se presentó con un Porsche Spider (igual al utilizado por James Dean cuando perdió la vida), Julio Mariscal con su famoso Ferrari Testa Rosa color blanco y azul, José Antonio Solana con su “Solana Especial” y muchos más, que se dieron gusto dándole vueltas a la nueva pista.



remodelación, que incluyó ampliar la zona de escape en la curva Peraltada, tener mayores medidas de seguridad en la curva Espiral y utilizar el trazado de 4 kilómetros. La tercera intervención tuvo lugar entre diciembre de 1985 y septiembre de 1986, momento en el que se remodeló la pista de acuerdo a las ordenanzas de la Federación Internacional de Automovilismo (FIA), motivadas por el regreso de la Fórmula Uno entre 1986 y 1992. Esta remodelación fue llevada a cabo por el arquitecto Manuel Medina, coordinador del equipo Rebaque, (único equipo mexicano en competir en la Fórmula 1 y uno de los últimos equipos privados de este serial).

Fotos g.11 y g.12. Aficionados en uno de los Grandes Premios celebrados en el Autódromo Hermanos Rodríguez



Fuente: Fondo Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1966.

Foto g.13. Panteón del Pueblo de Magdalena Mixhuca, durante la celebración de unos grandes premios de Fórmula 1, atrás de los pits.



Fuente: Fondo Hermanos Mayo, Archivo General de la Nación, 1963.

Para este evento se diseñó un nuevo trazado de 4.421 kilómetros que buscó una frenada de alto rendimiento al final de la recta principal, para tener una zona de rebase con un escape de doscientos metros, una curva a noventa grados y después otra, para conectarse a la recta, que llevaba a la curva Presidencial (complejo “Moisés Solana”) y el recorte Gran Premio (recorte Rebaque), para así dejar de usar la Espiral (por tener radio decreciente y falta de escape) y la Horquilla (por no tener escape), de esta manera la espiral quedaba como escape. Además de realizar estos cambios al circuito, se aplicó un reasfaltado al mismo (otorgándole un ancho constante a toda la pista, que antes no tenía) y se reubicó la torre de control, zona de pits y se creó un paddock. La torre de control original estaba localizada al final de la curva Peraltada, pero con esta remodelación se cambió a su ubicación actual, al final de los fosos ya sobre la recta, poco antes del túnel que comunicaba el paddock con la zona Norte de la Ciudad Deportiva.

La parte conocida como “el Estadio”, (por las tribunas que rodeaban la zona), se conservó, pero se le hicieron los escapes necesarios. Las “Eses” se quedaron igual, salvo la construcción de escapes nuevos. De acuerdo con Sebastián González (2004: 153) en 1988 el Gobierno del Distrito Federal profanó a los difuntos de los ejidatarios del Pueblo de Magdalena Mixhuca al utilizar el terreno del panteón (foto g.13) en la construcción de una bodega, a un lado de los pits del Autódromo Hermanos Rodríguez, cuya construcción inició sin previo aviso a la asamblea de ejidatarios<sup>95</sup>. Para 1990 se da la cuarta intervención, tras el accidente del piloto brasileño Ayrton Sena se hizo una obra para reducir el ángulo de inclinación en la curva Peraltada hasta los 3° (una quinta parte de su inclinación original) y se construyó una trampa de arena en su zona de escape, a la salida

<sup>95</sup> A cambio de ese terreno el Departamento del Distrito Federal le entregó a los ejidatarios 230 fosas temporales en el Panteón Civil de San Lorenzo Tezonco en Iztapalapa, donde no recibieron perpetuidad y muchas osamentas fueron revueltas en una fosa común.

de esa curva en dirección hacia la recta principal.

La quinta intervención se realizó en 1993, al iniciar la concesión del autódromo otorgada al promotor Michel Jourdain, y esta consistió en mejorar los muros de contención de la pista. La sexta intervención a la pista fue entre mayo y noviembre de 2002 y se realizó para recibir a los autos más veloces del mundo en la edición XIX del Gran Premio de México versión Champ Car, por lo que, se remodeló la torre de control, se construyeron nuevos pits y paddock, además de edificar tribunas permanentes y de aplicar un reasfaltado completo a la pista. Como parte de esta intervención se diseñó un nuevo trazo de la pista que pasa entre las dos tribunas del Foro Sol. Esta modificación consistió en una escuadra de 90° para entrar al foro, ubicada a la mitad de la recta del óvalo; una vez dentro se tenía otra escuadra a la izquierda que llevaba a la salida entre las tribunas justo a media Peralta. Esta configuración era aproximadamente de 4.75 kilómetros y tenía la ventaja de añadir otros 25,000 asientos permanentes a la pista.

La séptima intervención ocurrió entre diciembre del 2004 y enero del 2005, con motivo de la carrera de la NASCAR Busch. Así se diseñó una chicana en la mitad de la recta principal para que los autos entraran a mediana velocidad a la primera curva. También se diseñó una curva con un radio más amplio en la Presidencial, debido a que estos autos *stock* estadounidenses no están diseñados para frenadas bruscas, y por último, se recortaron las curvas que dan hacia la recta trasera conocida como Estadio, después de lo cual los autos tomaban la curva Peralta, sin pasar entre las gradas del Foro Sol.

La octava intervención ocurrió entre octubre y noviembre de 2006, con motivo del Gran Premio de México de la Serie Champ Car, y consistió en diseñar una chicana a la entrada de la curva Peralta, que sería utilizada dentro del trazado de esta carrera, en lugar del paso por el interior del Foro Sol. Cabe aclarar que las últimas tres remodelaciones llevadas a cabo en el Autódromo Hermanos Rodríguez fueron efímeras ya que han dejado de usarse debido a la inconformidad de los pilotos y los aficionados que consideraban que estas modificaciones dificultaban el recorrido de los autos y disminuían el espectáculo.

Todas estas intervenciones han permitido que desde su inauguración este autódromo se haya convertido en uno de los circuitos más importantes del deporte motor del orbe, tanto en extensión como en prestigio, lo queda constatado por el hecho de haber sido sede de las carreras de los más importantes campeonatos a nivel mundial como: Fórmula Uno, Serie CART, Fórmula A1GP, Serie NASCAR Bush, Campeonato Mundial de Autos Sport Prototipos, IMSA, USRRC Grupo 7 (tipo Can Am), *United States Road Racing Championship*, Trans Am, Fórmula Atlantic, Fórmula B, Fórmula 5000, Fórmula Renault, Fórmula 2, Fórmula 3000, Fórmula 3, Dragsters (Campeonato Nacional de Cuarto de Milla) y todo tipo de categorías de monoplazas, turismos, gran turismos, karts han corrido en esta pista usando sus diversas configuraciones que lo hacen uno de los más versátiles del mundo.

Desde que el autódromo fue concesionado a OCESA, durante un fin de semana donde se efectúa una carrera de las grandes categorías como Champ Car, NASCAR Bush y A1GP, han corrido categorías secundarias o de respaldo. La más importante de ellas ha sido la Rolex Sports Car Grand Am Series que corre con dos tipos de carros a



la vez: prototipos y turismo. En la edición de 2006 Luis "Chapulín" Díaz junto con Scott Pruett ganaron la competencia, hecho por el que Díaz se convirtió en el segundo mexicano en ganar una competencia internacional efectuada en el Autódromo Hermanos Rodríguez, (después que lo hiciera en el Reto de las Naciones, Moisés Solana a finales de los años 60's), hazaña que provocó que los festejos del triunfo traspasaran los límites del autódromo y se extendieran hasta altas horas de la noche al Ángel de la Independencia del Paseo de la Reforma, un festejo similar se efectuó en el 2003 cuando el piloto de la Champ Car, Mario Domínguez ocupó el tercer lugar durante el Gran Premio de México de esta categoría efectuado ese año.

Estas competencias han convertido a este autódromo en el centro del automovilismo mexicano, produciendo cuatro pilotos de Fórmula Uno, una decena de CART e innumerables conductores internacionales de otros tipos de competencias. Entre estos pilotos no sólo destacan los ya mencionados Pedro y Ricardo Rodríguez de la Vega, también habrá que mencionar a los pilotos Moisés Solana (en honor al cual el complejo de gradas ubicadas a los costados de las "Eses" que siguen después de la recta principal fueron nombradas como Complejo Moisés Solana) y Héctor Alonso Rebaque (que para homenajearlo se le cambió el nombre al Recorte Gran Premio por el de Recorte Rebaque). También están los pilotos Luis Díaz y Mario Domínguez y el piloto Adrián Fernández, que fue uno de los principales impulsores para que la Serie Champ Car tuviera una fecha de su serial en el autódromo de la Ciudad Deportiva.

Para el 2005, OCESA desarrollaba diversos eventos de automovilismo como los Grandes Premios de México de la Serie Champ Car, la Serie Nascar Bush, y la Gran Am, aparte de promover a nivel nacional del Desafío Corona con los campeonatos de autos stock, las Pick Up's y los Neón T-4; y una fecha del campeonato nacional de Arrancones. Ante tantos productos de automovilismo OCESA vio la necesidad de generar nuevos talentos para ser coherentes con el plan de trabajo a futuro, por lo que tomó la determinación de crear una escuela de pilotos, que desde ese entonces ha tenido como base el Autódromo Hermanos Rodríguez, teniendo como garantía de la calidad de los cursos la participación del piloto internacional Mario Domínguez. El interés por este proyecto ha superado todas las expectativas y la lista de inscritos ha llegado a superar los 3,000 pilotos.

En ese mismo año se lanzó Autosubastas México, un nuevo concepto para compra-venta de autos seminuevos que tenía como sede el propio autódromo. Desde que OCESA administra el autódromo, ha invertido más de 37, 000, 000 de dólares para mantener la pista de acuerdo a los estándares internacionales de automovilismo, pero a pesar de estas importantes inversiones económicas, el circuito perdió el aval e la Federación Internacional del Automóvil para celebrar carreras internacionales en el 2009, ante la falta de más adecuaciones que incrementaran las medidas de seguridad. Pero, antes de que esto ocurriera en el 2008 se llevó a cabo una fecha más del campeonato mundial de naciones de la Fórmula A1GP, la cual fue considerada como la carrera más importante de este serial en ese año por su nivel de organización y el número de asistentes.

A esta se le sumaron en ese mismo 2008 los grandes premios de la Nascar Bush y la Gran Am, pero se dejó de efectuar el gran premio de la Serie Champ Car, que por problemas económicos en los Estados Unidos de América tuvo que fusionarse con

su competidora la Serie Indycar, por lo que desde ese entonces se está buscando tener una fecha de este serial en el Autódromo Hermanos Rodríguez, así como un gran premio de la Formula Uno para el 2010. Por otro, lado la competencia de la Nascar Bush se dejo de efectuar en el 2009, toda vez que sus promotores consideraban que ya había cumplió su cometido de promocionar este tipo de carreras de autos dentro del público mexicano, dejando su lugar al desarrollo de la Nascar México, categoría local que celebra dos carreras de su campeonato al año en el autódromo y que se ha convertido, en el principal serial de automovilismo deportivo de México.

Por lo anterior, actualmente el autódromo se encuentra en la búsqueda por no volver a perder su sitio dentro de las mejores pistas del automovilismo deportivo a nivel mundial. Todavía antes de que el autódromo se quedara sin competencias automovilísticas internacionales, el 2 diciembre de 2008 se efectuó la carrera final del Campeonato Mundial de Autos BMW con jóvenes pilotos de todas partes del mundo, un evento que trajo consigo a correr un auto de Fórmula Uno de la escudería Red Bull-Sauber-BMW, lo que significó el regreso de uno de estos monoplazas a este circuito, así como la exhibición del campeón mundial de motociclismo categoría Indoor Streetbike Freestyle, Chris Pfeiffer.

Esto ultimo es una muestra de que esta pista no sólo ha estado relacionada con el deporte automotor también ha servido como pista de motos, salida y meta del Maratón Internacional de la Ciudad de México, se ha usado en eventos ciclistas y en la zona interna de la curva Peraltada se edifico el Foro Sol que ha servido de sede del equipo Diablos Rojos del México de la Liga Mexicana Béisbol, además de servir como anfiteatro en el cual se han presentado algunos de los mayores actos musicales del mundo, entre los que se encuentran el Festival Vive Latino y una edición de la Feria de la Ciudad de México, eventos masivos que destacan entre los demás porque durante su realización se han utilizado parte de las instalaciones del autódromo además de las del propio foro.

En lo que respecta al Gran Premio de México, era un evento que formaba parte del calendario de la Champ Cart World Series, campeonato internacional de autos formula que se llevo a celebrar en ocho países (Estados Unidos, Canadá, Australia, Inglaterra, Alemania, Brasil, Japón y México) y que contaba con más de 15 fechas, siendo Estados Unidos su sede principal. Con autos que llegaban a rebasar los 300 km/hr este serial era considerado como el segundo en importancia a nivel mundial, sólo debajo del Campeonato de Fórmula 1, lo cual se debía tanto por la potencia de sus monoplazas, como por su historia y tradición, ya que este campeonato era heredero de USAK, primer campeonato de autos fórmula de Estados Unidos que surgido de una escisión de la Formula 1.

Este evento fue traído al Autódromo Hermanos Rodríguez, gracias al impulso que había tomado esta categoría de autos en México, a raíz de los buenos resultados del piloto Adrián Fernández, quien impulso la idea entre directivos del serial (como el dueño de escudería Gerald Forsythe) y empresas mexicanas como OCESA y Telmex, para que se trajeran algunas fechas al país. Después de muchos esfuerzos se logro que se construyera un nuevo autódromo en el Parque Fundidora de Monterrey, donde se celebró en el 2001 la carrera que marco el regreso de este serial a México (una carrera que tuvo cuatro ediciones más). Ante el gran éxito económico obtenido en esta carrera

se decidió tener un año después una fecha más en el Autódromo de los Hermanos Rodríguez.

Para llegar a conseguir este objetivo se decidió reacondicionar este autódromo para volverlo a dejar de clase internacional, categoría que había perdido luego de que se dejaron de efectuar los grandes premios de la Fórmula Uno, lo que había provocado que no se le diera un adecuado mantenimiento. Incluso después de que se el autódromo fuera cerrado por las remodelaciones que se hicieron en 1999 a la Ciudad Deportiva, se le auguro un triste destino, luego de que las acciones de recuperación emprendidas por el Gobierno del Distrito Federal dañaran seriamente los diversos escapes de la pista al instalarle canchas de voleibol, entre otras cosas. Por lo que, el trabajo de remodelación comandado por OCESA, logro de acuerdo con Carlos E. Jalife Villalón (2002) poner a esta pista en condiciones de ser sede de un evento de clase internacional, pero además le devolvió su prestigio como uno de los grandes circuitos del mundo, el autódromo más moderno y seguro de América y, a la vez, uno de los más bellos y avanzados a nivel global. Entre las consideraciones principales de este remozamiento estuvieron el lograr:

- Una instalación con tecnología de punta que ofreciera lo más reciente en entretenimiento tanto para el espectador casual como para el aficionado al automovilismo.
- Una instalación deportiva de competencia que mantuviera su tradición retadora y variada para el piloto, con medidas de seguridad del más alto nivel en todos sus trazos.

Para ello se buscó un enfoque bipartito en material de remodelación: para los espectadores, y para los deportistas, y en cada uno de ellos hubo diversas mejoras. Sin embargo, al no tener suficiente escape en algunas zonas, sólo logro la certificación de clase B o 2 de la FIA, o sea que podía recibir cualquier tipo de competencias, excepto las de Fórmula Uno, pues estas requieren un autódromo clase A o 1. Desde su celebración en 2002, este evento llegó a reunir en un fin de semana a más de 250 000 espectadores de distintas partes del mundo y contó con la participación de diversos pilotos mexicanos como: Adrián Fernández, Michel Jourdain y Mario Domínguez. En el 2003 el Gran Premio de la Ciudad de México de la Champ Car llegó al pináculo de su éxito económico y deportivo, en esta edición se reunieron más de 350,000 espectadores y participaron otros tres pilotos mexicanos, de los cuales destaco Mario Domínguez con un tercer lugar. Para el 2005 este evento dejó una derrama económica en la Ciudad de México calculada en más de 50 millones de dólares con alrededor de 400 000 espectadores, incrementando la ocupación hotelera en 10 por ciento, ocupando 2000 elementos de seguridad pública y 1200 empleos temporales.

Por lo anterior, el Gran Premio de la Ciudad de México era considerado como el evento deportivo más grande de la República Mexicana, categoría que no perdió a pesar de ver disminuida su asistencia en el 2006 y 2007, debido a los malos resultados de los pilotos mexicanos en el campeonato y la falta de difusión (a través de la televisión abierta) de las carreras del serial Champ Car, un aspecto que había sido fundamental para posicionar entre los aficionados de México a este tipo de competencias. El Gran Premio de México del 2007 significo, no sólo el final de la temporada de este serial en ese año, sino el cierre definitivo de esta categoría que desapareció en el 2008.

Para esta última edición, los problemas por los cuales atravesaba la categoría se habían dejado sentir, Telmex uno de los principales patrocinadores había decidido dejar de apoyar este evento y en su sustitución entro la Cervecería Cuauhtémoc a través de su

marca Tecate, como uno de los patrocinadores principales. Por otra parte, al no esperar una gran entrada de espectadores se decidió abrir menos tribunas, por lo cual se reubicaron diferentes zonas de servicios y entretenimiento que se instalaban durante los tres días que duraba la competencia. Pero, como los resultados económicos todavía seguían siendo redituables para OCESA, se esperaba celebrar otra edición más en el 2008, motivo por el cual ya se había firmado un contrato con el Serial Champ Car, pero la desaparición de este impidió que esta fecha se llevara a cabo.

### 5.3.3.-El escenario de la inmensidad.

Este evento tenía como sede al Autódromo Hermanos Rodríguez (foto g.14) cuyo entorno al estar ubicado dentro de la Ciudad Deportiva contaba con otras importantes instalaciones deportivas de carácter masivo como el Estadio de Béisbol Alejandro Aguilar Reyes Fray Nano; el Velódromo Olímpico Agustín Melgar; el Palacio de los Deportes Juan Escutia; el Estadio Jesús Martínez Palillo; la Sala de Armas Fernando Montes de Oca; el Foro Sol. A estas se suman un conjunto de instalaciones de enseñanza y entrenamiento deportivo como: el Centro Paralimpico Mexicano, el IDEAC, la ENED y el CNAR.

Foto g.14. Autódromo Hermanos Rodríguez.



Todas estas instalaciones están rodeadas por las áreas habitacionales de las colonias Zaragoza, Puebla, Jardín Balbuena (en la Delegación Venustiano Carranza) y Granjas México (en la Delegación Iztacalco) así como la zona industrial de esta última. Dentro de estas colonias se ubican otros equipamientos de importancia como los edificios de gobierno de las delegaciones Venustiano Carranza e Iztacalco y la unidad de estudios profesionales UPICSA del IPN (mapa G.1).

El Autódromo Hermanos Rodríguez contaba con un total de 10 accesos, para facilitar la entrada, tanto de vehículos como de público en general divididos de la siguiente forma: cinco accesos (P1, P2, P3, P4, P5) ubicados sobre el Viaducto Río la Piedad (los cuales eran los de mayor demanda debido a su ubicación), cerca de las estaciones del Metro de la Línea 9 (Velódromo, Ciudad Deportiva y Puebla), que hacen de estos la mejor elección para el público que pretendía llegar a pie. Dos accesos más (P6, P7) estaban sobre el Circuito Interior Río Churubusco (Eje 4 Oriente), uno más (P10) sobre la avenida Río Churubusco, y dos más (P8, P9) sobre avenida Añil (Eje 3 Sur), uno de los cuales servía como acceso Principal al Foro Sol. Estos accesos permitían la entrada al autódromo que contaba con diversas instalaciones para servir a los espectadores como: estacionamientos y tribunas, foros y zonas de entretenimiento y servicios, *suites* y *hospitalities*, túneles y puentes; y para la competencia como: la torre de control, fosos, *paddock* y la pista (mapas G.2 al G.6).

En el autódromo existían seis estacionamientos, cuatro para el público en general (E-A, E-B, E-C y E-E) y dos privados (E-F y S-I). Estos estacionamientos comprendían un total de 7,500 cajones para autos en el entorno inmediato al complejo automovilístico, y otros 2,500 espacios adicionales ubicados en el Palacio de los Deportes que estaba comunicado con el autódromo por el puente de 100 metros de largo que da al Foro Sol. A estos estacionamientos se le sumaron 14 áreas de tribunas, seis

permanentes y nueve temporales. Las tribunas permanentes estaban distribuidas de la siguiente manera: dos en el Foro Sol, cuatro más ubicadas en la Recta Principal, tres frente a los Pits (No. 1, 2 y 3) y una más del lado de los Pits con *Paddock* y Fosos (No. 4).

Por su parte, las tribunas temporales se distribuyeron así: en el Complejo Moisés Solana se encontraban tres (No. 5, 6 y 7) a un lado de la Curva 1 y una (No. 8) a un costado de la Curva Interior *Infield*; tres más (No. 9, 10 y 11) estaban cercanas a las curva Presidencial y el recorte Rebaque en el denominado Estadio; y la última (No. 12) se ubicaban al final de la curva Peraltada. Estas tribunas estaban localizadas estratégicamente en los puntos donde se podían observar pasar a los autos por más tiempo, así como en las partes de la pista por donde los pilotos rebasaban con mayor frecuencia. Las tribunas permanentes y temporales estaban planeadas para una capacidad total de 172,500 asientos. Las permanentes estaban compuestas por 27,500 asientos en el Foro Sol y 60,000 asientos en las tribunas de la Recta Principal, mientras que las temporales tenían capacidad para otros 90,000 asientos.

Las zonas de entretenimiento y servicios estaban ubicadas en cada una de las zonas de la pista con tribunas permanentes o temporales, donde se instalaban locales de entretenimiento y de artículos de consumo. Estos mini complejos autónomos de carácter temporal incluían locales y áreas de baños, comida y bebida, primeros auxilios, información, *souvenirs*, y escenarios para presentaciones temáticas, entretenimiento musical, cultural y automotriz. Dentro del propio autódromo también habían kioscos de atención de la Procuraduría Federal del Consumidor y Agencias Móviles del Ministerio Público, también temporales, al igual que los foros de entretenimiento y espectáculos en vivo instalados en las zonas aledañas a las concentraciones de aficionados, a fin de que se aprovecharan los tiempos muertos en los días de prácticas y de carrera, como un valor agregado para el asistente a este evento. Este conjunto de instalaciones de entretenimiento y de servicios buscaban que el evento automovilístico fuera accesible, tanto para el aficionado casual como para el habitual, en un entorno estético para que los asistentes tuvieran un lugar agradable en el cual pasar unos días de esparcimiento y velocidad.

Aparte había más de 100 *suites*, incluyendo 40 *sky suites* encima de los fosos originales (pits), además de otras en la zona Norte de la recta frente a los fosos. Las carpas de *hospitality* temporales, que se instalaban por áreas (m<sup>2</sup>) tenían un amplio espacio en la zona del *paddock* dependiendo del trazo que se utilizaba en la pista y también podían instalarse en otras zonas de la pista como la Horquilla y la curva plana, con especificaciones diversas. La pista estaba cruzada por seis puentes y cinco túneles que buscaban tener una mayor capacidad de tránsito y de flujo aficionados y personal mientras estaban corriendo los automóviles. De estos sobresalía, el puente peatonal (de 100 m de largo y 6 de ancho) localizado sobre avenida Río Churubusco que conectaba los estacionamientos del Palacio de los Deportes con el Foro Sol. A este se le sumaban cuatro puentes de 35 m de largo por 6 m de ancho, uno de ellos ubicado a la mitad de la recta principal. También existía un puente semifijo en la zona de la recta del óvalo que conectaba al *paddock* con la parte Sur de la pista.

Dentro de los túneles sobresalían el ubicado al final de la recta principal que conectaba a las gradas externas del autódromo con el Foro Tecate y el localizado al principio de la Recta Principal que unía al exterior del autódromo con el *paddock*, el

helipuerto y las gradas contiguas a los Pits, este era el más amplio de todos con 28 m de largo y 7 m de ancho con pasillos peatonales de un metro a cada lado. Existían además tres túneles peatonales y vehiculares. Dos de ellos estaban enterrados en la zona de las “Eses” de 20 m de largo por 3 m de ancho y una altura de casi 2.5 metros y el otro túnel quedó sepultado por las instalaciones del CNAR, que fueron construidas en la parte exterior de la pista en la zona de la recta trasera del óvalo. Entre las instalaciones de competencia, estaban la torre de control, ubicada entre las dos áreas de tribunas de los fosos. Esta contaba con cuatro pisos y tenía vista dominante de los fosos y la recta principal. Cada uno de los pisos tenía un área de 250 m<sup>2</sup> ocupadas de acuerdo con Carlos E. Jalife Villalón (2002) por lo siguiente:

- La planta baja albergaba las oficinas administrativas del complejo.
- El primer piso las instalaciones de cronometraje y posicionamiento de carrera.
- El segundo piso es el que albergaba el control de carrera con comunicación directa a todos los puestos de control, comisarios y bandereros en la pista.
- El tercer piso se convertía en la sede de las instalaciones de transmisión de radio y televisión internacional y nacional y sonido local.
- El techo se aprovechaba para cámaras de televisión, fotógrafos y en su caso observadores de los pilotos para carreras en óvalo.

La zona de fosos o pits tiene 384 metros y 13 metros de ancho, de acuerdo a su categoría como uno de los autódromos premier en el mundo. En el carril de alta velocidad (*fast lane*) el ancho era de 4 m, al igual que el carril de baja (*slow lane*), mientras que el carril de parada (*pit stop lane*) era más ancho, 5 m. La zona de fosos daba cabida a 30 pits de 12.5 m de largo por 5 m de ancho para un área total de 62.5 m<sup>2</sup> en cada uno. Por su parte, el *paddock* ampliado y modernizado para otros 40 años de servicio, contaba con las comodidades y facilidades del siglo XXI. De acuerdo con Carlos E. Jalife Villalón (2002) el acceso al *paddock* situado en la parte posterior de los fosos era doble:

- Por la Puerta 5 de la Ciudad Deportiva a través del túnel que pasaba bajo la recta principal a un lado de la torre de control, para autos, camionetas y vehículos ligeros de equipos, invitados, comisarios y oficiales;
- Por la Puerta 10 de la Ciudad Deportiva que daba a la tercera “Ese” de la pista para tránsito pesado que incluye *trailers*, casas rodantes y *tractocamiones* de equipos y organismos de competencia.

Con la configuración de pista usando el foro, el *paddock* tenía un área de 31,479 m<sup>2</sup>, misma que se mantiene cuando no se usaba el foro, porque el espacio del estadio de béisbol no se invadía y su capacidad era de 47 trailers en espacios de 25.5 metros por 4.8 metros, con todos los servicios (agua, electricidad, teléfono, cable y drenaje) y 52 Casas Rodantes de Hospitalidad, en espacios de 16.5 m por 4.6 m con todos los servicios. De acuerdo con Carlos E. Jalife Villalón (2002) en todas sus configuraciones, el *paddock* también incluía:

- 24 garajes de 9.6 m por 8.45 m para un total de 81.12 m<sup>2</sup> con capacidad para acomodar 2 carros cada uno para un total de 62 autos de competencia.
- Un busto de los Hermanos Rodríguez en la zona de ganadores y placas conmemorativas de diversas etapas de la instalación, además del podio de premiación.
- Un Centro de Prensa temporal equipado para hasta 600 periodistas/fotógrafos.
- Un centro de conferencias/auditorio con 200 asientos, sala de entrevistas, traducción simultánea.
- Un café y cocina en el *paddock* para atender las necesidades de las suites y hospitalidades y el centro de prensa.

- Un helipuerto para ambulancia aérea.
- Un centro de atención médica de emergencia junto al helipuerto.
- Un carril de servicios ubicado entre los transportes de los equipos y las *suites* de hospitalidades para facilitar el movimiento del personal oficial y de servicios y la recolección de desechos.

La pista para la edición del 2006 incluyó a la curva Peraltada, la cual es temida y admirada en todo el mundo por su velocidad e historia. Elemento emblemático del autódromo esta curva había sido testigo de grandes momentos, tanto trágicos como mágicos que han quedado grabados en la memoria de los aficionados del automovilismo, como la muerte del piloto Ricardo Rodríguez a la salida de la curva durante la calificación del Gran Premio de la Ciudad de México de la Fórmula 1 en 1962, o el triunfo del piloto británico Nigel Mansell rebasando a su adversario al salir de la curva durante la celebración del Gran Premio de la Ciudad de México de la Fórmula 1 en 1990. El trazo de la pista se bordeó con 1950 dovelas de concreto de peso promedio de 3.5 toneladas con relieves de motivos prehispánicos y sus respectivas mallas de seguridad de 2.50 de alto.

Existía un drenaje en todo lo largo del circuito con pozos de 2.5 m de profundidad llenos de piedra balastro gruesa, seguidos de una malla de alambre, una capa de piedra mediana y finalmente una de piedra fina, todo cubierto con arena y posteriormente tierra y pasto como el resto de las zonas. También llevaban pasto las zonas existentes entre asfalto y las bardas y mallas de contención. En las zonas de la Curva Moisés Solana y la Curva Presidencial, se instalaron trampas de arena por ser zonas críticas de escape de las curvas más retadoras del circuito, y la trampa de la Peraltada se remodeló. La pista tenía 15 m de ancho en su parte más estrecha y el largo variaba según el trazo usado. Todas estas instalaciones igualaban o excedían en ese momento el estándar internacional de competencia dictado por las diversas autoridades automovilísticas sancionadoras y homologadoras a nivel nacional e internacional. De acuerdo con Carlos E. Jalife Villalón (2002) el autódromo tenía las siguientes configuraciones:

- Un óvalo de 1.6 kilómetros con una curva Peraltada en el lado oeste y una curva plana en el lado este y los fosos localizados en la recta norte (principal).
- Un circuito de 4 kilómetros.
- Un circuito de 4,421 metros.
- Un circuito de 5 kilómetros.
- Un circuito de kartismo de 1 kilómetro.
- Un circuito de 4.478 kilómetros usando la nueva zona del Foro.

#### ***5.3.4.-Los actores y las reglas del Gran Premio de México.***

Durante la realización del Gran Premio de México se pudieron identificar cinco grandes tipos de actores. Los primeros fueron todos aquellos relacionados con la realización del espectáculo principal, que a su vez se pueden dividir en: los protagonistas del espectáculo como: los pilotos, los directores de equipos, los ingenieros, los mecánicos y técnicos, los invitados especiales, las participantes del concurso de belleza, los músicos, las edecanes, los animadores y los locutores; y los organizadores como: los directivos del serial, el comité organizador, los integrantes del comité organizador, los oficiales de pista, el personal de seguridad (tanto de las entradas y accesos, como de los estacionamientos), y los acomodadores. Estos actores se ubicaban principalmente en la

recta principal de la pista, la zona de pits, el *paddock*, las entradas del autódromo y los accesos a las gradas.

El segundo tipo de actores fueron aquéllos relacionados con la parafernalia que gira en torno a la carrera tales como los conciertos de rock, los juegos, los concursos, la promoción de artículos y la venta de productos, comida y souvenirs. Entre estos actores estaban los animadores, los músicos de rock, las modelos, las edecanes, los vendedores oficiales, que se ubicaban principalmente en siete zonas el Foro Tecate, los *stands* ubicados en la Ciudad Deportiva a la altura de las entradas P2, P5 y junto al foro, y los puestos ambulantes localizados a la salida de las estaciones del Metro Ciudad Deportiva y Puebla, así como a un costado de la Palacio de los Deportes.

El tercer tipo de actores que interviene en el Gran Premio de la Ciudad de México fueron los comunicadores que se encargaban de la difusión a través de los medios masivos de comunicación, como prensa, radio, televisión e internet. Estos fueron muy importantes porque no sólo daban cuenta de la crónica de la carrera, los eventos paralelos y la parafernalia, sino que difundían la importancia del evento, a nivel económico, deportivo y social; además de mantener a los aficionados informados del estado del campeonato antes y después de la realización de la carrera. Otra función importante de estos actores es la divulgación y conservación de parte de la memoria y tradición del automovilismo deportivo en México, al recordar la importancia de iconos (como los Hermanos Rodríguez), eventos históricos (como los grandes premios de Fórmula Uno) o la importancia del propio autódromo.

Foto g.15. Vendedores ambulantes



Foto g.16. Aficionados durante la carrera



El cuarto tipo de actores fueron aquéllos que se encontraban al margen de la organización del evento oficial, pero que son alimentados por el mismo, como los vendedores ambulantes, los franeleros y los manifestantes. Dentro de los vendedores ambulantes (foto g.15) se podían identificar dos tipos: aquéllos que se ubicaban cotidianamente en las afueras de las estaciones del Metro para vender aguas, refrescos, comida, dulces, cigarros, periódicos y revistas; y aquéllos que asistían solo en los días en los cuales se realizaba el Gran Premio para vender productos alusivos al evento como gorras, playeras, chamarras, autos a escala, calendarios y posters. Estos se localizaban principalmente en los cruces peatonales de la avenida Río de la Piedad y aun costado del Palacio de los Deportes sobre el Circuito Interior Río Churubusco. Por su parte, los franeleros fueron los propios habitantes de las colonias Puebla y Zaragoza que se encargaban de cuidar los autos de los aficionados que asistían al Gran Premio a todo lo largo de la avenida Río de la Piedad, ya sea en las aceras o en las cocheras de sus casas.

Por otra parte, los manifestantes son integrantes de la ONG Eco-activitas AC, los cuales se ubicaron en la entrada principal del autódromo (P2), para protestar por el daño ecológico que este evento automovilístico traía a la Ciudad Deportiva, principal



área protegida de valor ambiental del Oriente de la Ciudad de México. En el quinto tipo de actores estaban los aficionados (foto g.16). Estos fueron principalmente hombres jóvenes y adultos, pero también había mujeres jóvenes, niños y niñas, los cuales se ubicaban en todas las gradas, zonas de stands, el Foro Tecate y recorriendo todo los puentes, pasos a desnivel y andadores que interconectaban estas áreas. De entre estos aficionados destacaban los discapacitados que contaban con áreas adaptadas en las gradas del autódromo para que presenciaran las carreras.

Cada año desde el 2003, el Autódromo Hermanos Rodríguez y su entorno urbano se preparaban para recibir a esta diversidad de actores atraídos por la celebración del Gran Premio de México. Pero ¿cuales son las principales reglas que seguían los principales tipos de actores durante la realización de la carrera? Para poder caracterizarlas habrá que comprender en primera instancia las etapas en que se dividían este evento: el previo, la competencia y la clausura. El previo iniciaba dos semanas antes del inicio de la carrera cuando los organizadores del evento convocaban a una conferencia de prensa, para hablar de los pormenores del mismo, que incluían tanto la confirmación de los horarios y fechas de la carrera principal, como de las categorías de apoyo, los patrocinadores que intervenían, las novedades del evento, y la configuración de la pista. En ese momento iniciaban las primeras noticias a través de los medios masivos de comunicación; programas de radio, televisión, periódicos y paginas de internet especializadas en el deporte y el mundo automotriz, aumentaban sus espacios dedicados al evento, donde se hacían diversos análisis sobre el estado del campeonato y se realizaba la crónica del evento anterior, esta información iba aumentando conforme se acercaba la fecha de la carrera.

El viernes previo a la carrera los trailers que transportaban los autos, el equipo, la herramienta y las refacciones de los ocho equipos que integraban la Champ Cart World Series cruzaban la frontera entre Estados Unidos y México. A partir de ese momento, los pilotos y las participantes de Face of Champ Cart (concurso de belleza realizado por el serial), tomaban el lugar protagónico, acudían a entrevistas, participaban en programas de radio y televisión, asistían a eventos organizados por los patrocinadores, y realizaban visitas a diferentes escenarios emblemáticos de la Ciudad de México, como la Arena Coliseo, donde presenciaban una función de lucha libre y convivían con los luchadores, considerados como íconos de la cultura mexicana. Entre los eventos paralelos al Gran Premio de México destacaba el desfile de la Champ Cart que se llevaba acabo el domingo previo a la carrera, encabezado por un invitado especial, el medallista olímpico Fernando Platas. Este partía del Auditorio Nacional y culminaba en el Ángel de la Independencia, en medio de la mirada de los medios masivos de comunicación y de numerosos aficionados y ciudadanos, que vieron como el Paseo de la Reforma se llenaba de la música, así como del colorido de los aficionados, autos, las modelos y los pilotos del serial.

Cabe aclarar que el Gran Premio de México, no se restringía al día domingo en el cual se realizaba la carrera, sino que inicia formalmente desde el día jueves cuando los participantes de la carrera acudían a la bendición de la pista, acontecimiento que tenía un importante simbolismo debido a que a través de esta ceremonia presidida por un sacerdote católico, se pedía no sólo por la salud y el bienestar de ellos mismos, sino de los asistentes al evento. Es en el instante en el que el sacerdote culminaba la ceremonia cuando simbólicamente arrancaba la competencia. La actividad para el público en general iniciaba, los días viernes y sábado desde la mañana cuando

empezaban las pruebas de clasificación de la Champ Cart y corrían las categorías de apoyo. Desde las ocho de la mañana empezaban a llegar las edecanes y el personal de seguridad y vigilancia del autódromo. Una hora más tarde llegaban los primeros aficionados y el personal de los medios de comunicación, los cuales eran recibidos por el personal de seguridad y los acomodadores.

El personal de seguridad y los acomodadores eran los encargados de hacer cumplir las reglas impuestas por los organizadores del evento a los asistentes, indicando quienes y a que lugares se podía entrar, con que artículos se podía acceder e incluso bajo que condiciones se permitía salir ya sea de las gradas o del propio autódromo. Las reglas de comportamiento más importantes se indicaban en la parte de atrás de los boletos de entrada (imagen g.1), las cuales son aceptadas como obligatorias por los aficionados desde que compran uno. Estas reglas establecían lo siguiente:

Imagen g.1. Boleto de entrada al Gran Premio de la Ciudad de México



- Este boleto no está sujeto cambio o reposición y sólo permite el acceso al evento especificado.
- El titular deberá portarlo durante su permanencia en el inmueble; ocupar solo la localidad mencionada; mostrarlo al personal autorizado al ser requerido, abstenerse de agredir a los espectadores a lo largo del evento y cumplir las obligaciones establecidas en las leyes aplicables.
- El organizador del evento o sus representantes autorizados están facultados para revisar a los espectadores para evitar el acceso de objetos prohibidos (como alimentos, bebidas, drogas, armas, grabadoras y cámaras) y negar el acceso o retirar del inmueble al que no observe estas reglas, realice conductas ofensivas o induzca al desorden. En estos casos, no se reembolsará cantidad alguna.
- El titular del inmueble, del evento o VBC, no son responsables por boletos adquiridos a través de medios no autorizados o en reventa.
- En caso de cancelación o posposición del evento amparado, el valor nominal del boleto, excepto los cargos por servicio y mensajería, en su caso, será devuelto contra su presentación donde fue adquirido, desde las 48 horas siguientes al aviso correspondiente y por el periodo establecido en la ley aplicable.

La afluencia de aficionados los días viernes y sábado no era tanta como en el día domingo, pero se podía apreciar a una multitud de asistentes ocupar las zonas de stands y el Foro Tecate, sobre todo mientras no había acontecimientos automovilísticos en la pista. En el Foro Tecate se presentaba durante el viernes, sábado y domingo el programa Activaciones donde participaban diversos grupos nacionales de rock, las chicas Tecate y las participantes del concurso Face of Champ Cart. Este espectáculo era un evento paralelo a las carreras de autos y se presentaba desde que habría el autódromo hasta que cerraba varias horas después de terminar el espectáculo de la pista. En el se podía escuchar música, participar en concursos y ver la presentación de diversas modelos y edecanes, toda una fiesta dirigida por diversos conductores, cuyo objetivo era involucrar a los espectadores en las actividades que se desarrollaban en el foro.

Foto g.17. Foro Tecate



Enfrente del Foro Tecate (foto g.17) se ubicaban algunos *stands* que se complementaban con los que se encontraban a la salida del puente que comunicaba a este foro con las gradas principales, del otro lado de la pista. En estos *stands* ubicados a lo largo del camino por donde pasaban los aficionados para llegar al foro, los diferentes vendedores exhibían sus productos que iban desde comida, cerveza hasta artículos promocionales de los patrocinadores. Una dinámica similar se observaba en los *stands* ubicados entre la entrada P5 y las gradas 5 y 6 donde a parte de los *stands* se instalaron mesas y sillas donde los aficionados se sentaban a conversar mientras disfrutaban de los productos que acababan de adquirir.

Foto g.18. Zona de Stands Principal



Pero, en la zona de *stands* principal (foto g.18) se observaba una dinámica diferente por la cantidad y variedad de productos que se vendían (como medicamentos, aparatos electrónicos, comida, cerveza, bebidas, refrescos, autos, refacciones y artículos automotrices, *souvenirs*), los concursos y juegos que se realizaban (como subirse a un *boinge* de más de 30 metros de altura), así como los volantes y folletos de los patrocinadores que se distribuían. Todas estas actividades eran llevadas a cabo por edecanes y modelos que por lo regular eran mujeres jóvenes que atraían la mirada de los aficionados masculinos que asistían al evento.

Un comportamiento muy característico de estos actores era fotografiar o grabar una gran cantidad de aspectos del evento, desde los diferentes *stands* y espectáculos, pasando por los autos y pilotos, hasta las edecanes y modelos que estaban presentes a todo lo largo del evento. Las fotografías con estas últimas eran de las más solicitadas por los aficionados que buscaban en la mayoría de los casos aparecer en la misma imagen con la propia modelo o edecán.

El día domingo en la madrugada se corría en el autódromo una etapa de la Carrera Panamericana, categoría preestelar considerada como el mejor rally de autos clásicos del mundo, por lo que, desde temprana hora se podía ver llegar a los aficionados provenientes de las estaciones del Metro o de estacionar sus autos en los estacionamientos dispuestos en torno al autódromo por los organizadores, los cuales contaban con su propio personal de control y vigilancia, algunos otros aficionados estacionaban sus autos en las calles y cocheras de las personas que vivían enfrente de las entradas principales de la instalación automovilística, que por unas horas de ese día se convertían en franeleros. Para esa hora del día, ya habían hecho su aparición los Ecoactivistas, con una manta manifestando sus demandas en pro del cuidado ambiental de la Ciudad Deportiva, pero sólo permanecían en la puerta de acceso principal, durante la entrada de los aficionados, después de lo cual desaparecían.

La ubicación de las zonas de estacionamientos tanto formales como informales era un aspecto que determinaba la utilización del espacio exterior contiguo a la Ciudad Deportiva, estos se localizaban en dos zonas: en torno al Palacio de los Deportes y cerca de la avenida Río de la Piedad, en ellos se colocaban no sólo los acomodadores y vigilantes contratados por OCESA sino los ciudadanos que habitaban la zona, los cuales rentaban sus cocheras y los espacios de sus aceras donde vivían. Es precisamente en las zonas que utilizaban los colonos donde se creaba un ambiente particular, ya que se veía la interacción entre ellos y los asistentes que venían a estacionar sus carros, así como la convivencia entre los propios vecinos conversaban, mientras competían por atraer a la mayor cantidad de autos.

Esta distribución de los estacionamientos junto con las estaciones del Metro que llegaban a la Ciudad Deportiva, también determinaba la ubicación de los comerciantes ambulantes que aprovechaban los trayectos peatonales de los asistentes al espectáculo, creando una zona comercial (que se complementaba con las zonas de *stands* del interior) que durante un fin de semana se extendía hasta las gradas y el Foro Tecate. En el interior de las zonas comerciales se encontraban las dos puertas de acceso peatonales principales (P2 y P5) y junto al Foro Tecate creando un ambiente diferente al que se vía en las zonas de comercio ambulante del exterior. En el exterior los asistentes sólo acudían a los puestos a comprar mientras transitaban rápidamente con el objeto de entrar al ambiente del autódromo, mientras que en el interior en las zonas de *stands* se creaba un ambiente de convivencia e interacción entre las edecanes, los vendedores y los asistentes, que acudían a estas zonas para divertirse como parte del evento.

Al mediodía iniciaba la ceremonia oficial que empieza con una danza prehispánica realizada con la participación de músicos y danzantes ataviados con vestimenta alusiva a esa época. Posteriormente iniciaban dos desfiles, en el primero desfilaban los pilotos participantes junto con las edecanes y participantes del concurso de belleza, este acto era muy importante, porque permitía la interacción entre los espectadores y los pilotos que recorrían la pista saludando a las gradas. En el segundo desfile la pista era recorrida por carros alegóricos en honor a los pilotos nacionales e internacionales fallecidos que se hacían convertido en leyendas del deporte motor por sus logros y hazañas como los Hermanos Rodríguez o el brasileño Heirton Sena da Silva (tricampeón de la Fórmula Uno).

Al terminar este desfile, iniciaban los actos protocolarios dirigidos por el maestro de ceremonias. Estos actos comenzaban con la entonación del himno nacional por cantes reconocidos, y continuaba con el Gran Marshal del Gran Premio que pronuncia la tradicional orden a los pilotos “*señores enciendan sus motores*”, era en ese instante cuando comenzaba la carrera. El espectáculo principal brindado por los pilotos se concentraba en determinados puntos de la pista como el complejo Moisés Solana, las curvas del Estadio, la chicana, la curva Peraltada, y los Pits, al lado de los cuales se encontraba la meta junto a la torre de control. Esta carrera iniciaba con el banderazo de salida, transcurría con diferentes rebases y accidentes y culminaba con la bandera a cuadros recibida por el ganador.

Además de los pilotos, en la carrera intervenían otro tipo de actores como los directores de equipos, los ingenieros, el personal de monitoreo, los mecánicos y los técnicos, éstos se encargaban de brindar la asesoría y el servicio técnico a los pilotos. Uno de los momentos más espectaculares donde intervinieron este tipo de actores

ocurrió en las paradas de pits, donde durante 15 segundos los autos se detenían para hacer cambios al chasis, llenar el tanque de gasolina ó cambiar los neumáticos, instantes en los cuales se podía observar a los aficionados centrando su mirada en ese punto de la pista, apareciendo las cámaras en las tribunas y escuchándose los aplausos y gritos de apoyo a los pilotos mexicanos, favoritos de la afición.

Pero, este espectáculo no hubiera sido posible sin la supervisión, dirección de los oficiales de pista que se encargaban de hacer valer las reglas impuestas por los dirigentes del serial, así como de imponer las sanciones a los pilotos que las infringieran, entre estos destacaba el banderero que era el encargado de sacar las banderas durante la carrera. Estas indican determinadas ordenes a los pilotos, a través de un código establecido desde hace décadas por los seriales de automovilismo a nivel mundial. Entre estas banderas estaban la verde que indica el inicio de la carrera, la amarilla que indica un encadenamiento de autos, la roja que señalaba la suspensión temporal de la carrera, la bandera blanca que comunicaba que falta una vuelta para concluir la competencia y la principal que era la bandera a cuadros que indicaba el final de la carrera al piloto triunfador.

Durante la realización de la carrera los aficionados aparecían expectantes al paso de los autos, y sólo rompían su letargo en el momento en que pasaba un piloto importante, había actividad en los pits o ocurría algún rebase, del cual eran informados a través de las pantallas gigantes de televisión o el sonido local. Aunque cabe aclarar que el comportamiento variaba de acuerdo a la zona de gradas en la cual estuviera ubicado el aficionado. En las tribunas principales localizadas entorno a la curva Peraltada y los pits, los aficionados eran más dinámicos, realizaban porras, desplegaron banderas y mantas y realizaban la tradicional ola, esto se debía que estaban más involucrados con los acontecimientos principales que ocurrían durante el evento, ya que los podían presenciar directamente.

Por su parte, los aficionados que se colocaban en la zona de gradas localizadas al final de la recta, tenían un comportamiento más intermitente y sólo rompían su letargo cuando pasaban los pilotos por la curva numero uno y ocurría algún rebase, o cuando el sonido local les anunciaba que había ocurrido un acontecimiento importante en otra parte de la pista. Al terminar la carrera iniciaba la ceremonia de clausura con la ceremonia de premiación, que consistía en la visita al podium de los tres primeros lugares, momento en el cual los principales organizadores y autoridades presentes en el evento, entregaban los trofeos a los ganadores, se escuchaba el himno del país de donde era originario el piloto que ocupó el primer lugar, después del cual los tres pilotos destapan una botella de champagne, previamente habían agitado, para esparcir la espuma entre ellos mismos y el público cercano al podium.

Para ese momento la mayoría de los aficionados ya habían empezado a abandonar las instalaciones del autódromo en dirección a los estacionamientos (formales e informales) donde tomaban su respectivo auto ó en dirección a las estaciones del Metro. Otros aficionados antes de partir rumbo a sus casas pasaban a los puestos de ambulantes localizados principalmente debajo de la Línea 9 del Metro a la altura de la Puerta 5, lugares donde los padres en compañía de sus hijos ó diferentes grupos de amigos compraban ropa y diferentes tipos de *souvenirs*, seleccionados de la amplia gama que se expedía en estos puestos; es en este momento cuando los vendedores ambulantes tenían su mayor venta.

### ***5.3.5.-La dinámica del espectáculo internacional.***

Pero, los actores y las prácticas que se llevaban a cabo durante la realización del Gran Premio de México, no ocurrían de forma aislada, estas se interconectaban en una dinámica de las prácticas urbanas que permitía la espacialización de las mismas conectando diversos lugares de la zona con algunos existentes al interior de la Ciudad Deportiva. Así, en cada uno de los días de este evento automovilístico se pueden distinguir distintos tipos de trayectos (mapa G.7) de acuerdo al momento y el lugar en que se realizan, en una lógica de compatibilidades que opera a distinta escala. El primer tipo de trayectos son los que recorren los asistentes al Gran Premio de México al llegar y salir de esta zona de la Ciudad de México. Estos desplazamientos pueden ser peatonales y vehiculares, los cuales unen en términos generales: casa/Autódromo Hermanos Rodríguez.

En primera instancia se tienen los principales trayectos vehiculares que provienen de cuatro direcciones principalmente. Del Este llegaban por avenida Añil para llegar a la puerta de acceso P8. Otros trayectos del Este también provenían de la avenida Añil y se dirigían a los estacionamientos del Palacio de los Deportes localizados a un costado de esta vialidad ó continuaban sobre esta hasta llegar a la calle de Atletas y dar vuelta en el Circuito Interior Río Churubusco para llegar a los estacionamientos del Palacio ubicados a un costado de esta otra vía de comunicación. Un último trayecto proveniente del Este venía sobre la avenida Río de la Piedad para llegar a las zonas de estacionamiento improvisadas en la colonia Zaragoza.

Del Oeste llegaban por el Viaducto Río de la Piedad y se detenían en los estacionamientos que rodean al Palacio de los Deportes, principalmente en los ubicados cerca del Circuito Interior Río Churubusco o de la avenida Río de la Piedad, ya sea debajo de la Línea 9 del STC del Metro o dentro de la Ciudad Deportiva. Si los asistentes salen en automóvil tomaban el Viaducto Río de la Piedad para dirigirse al Este y Oeste de la Ciudad de México o salían de esta vialidad para tomar Luis de la Rosa, dar vuelta en Genaro García y dirigirse al Norte; mientras que el Circuito Interior Río Churubusco era utilizado para dirigirse al Sur. En estos trayectos se unen: casa/estacionamiento/Autódromo Hermanos Rodríguez.

Por su parte, los principales trayectos peatonales seguidos en el exterior de la Ciudad Deportiva por los asistentes al autódromo, se dirigían de los estacionamientos localizados cerca del Palacio de los Deportes a la puerta de acceso P5, tomando la calle de Atletas hasta llegar al puente que cruza el Circuito Interior Río Churubusco y continuando sobre esta vialidad, para dar vuelta en la avenida Río de la Piedad y llegar a la entrada al evento, ó tomando el Viaducto Río de la Piedad cruzar por el paso a desnivel del Circuito Interior y continuar por avenida Río de la Piedad hasta llegar al destino antes mencionado. Estos desplazamientos contrastaban con los trayectos que seguían una menor cantidad de aficionados y empleados que intervenían en la organización del evento, los cuales utilizaban como medios de transporte el Metro que cuenta con dos estaciones (Ciudad Deportiva y Puebla) cerca de los accesos P2 y P5, por lo que ambos desplazamientos seguían por la avenida Río de la Piedad hasta llegar a estos sitios. En estos desplazamientos se unen: casa/Estación Ciudad Deportiva/Autódromo Hermanos Rodríguez ó casa/Estación Puebla/Autódromo Hermanos Rodríguez.

Estos trayectos eran diversificados por los aficionados en el interior de la Ciudad Deportiva (mapa G.8), al conectar las dos zonas de tribunas con las zonas de *stands* que se encontraban a un costado de la recta principal y el Foro Tecate. Cabe destacar que los espectadores lejos de permanecer estáticos en las gradas, la mayor parte de los días se encontraban trasladándose de un punto a otro (a veces ajenos a lo que ocurría en la pista). Este aspecto facilitaba el reconocimiento de distintas áreas de la Ciudad Deportiva, debido a que recorrían todas las veredas y caminos que conectaban con los puentes y túneles que permitían cruzar la pista y llegar a las zonas de *stands*.

Uno de estos trayectos iniciaba en la puerta de acceso 7, pasaba por los *stands* localizados en el andador peatonal para dirigirse a las gradas ubicadas al final de la misma. Otro iniciaba en la puerta de acceso 2 y tomaba el andador peatonal para dirigirse a las gradas del Complejo Moisés Solana, después de pasarse por una zona de *stands*, ó después de tomar el andador daban vuelta al Oeste para tomar el paso a desnivel que permite la llegada al Foro Tecate y su zona de *stands*, así como a las gradas que se encuentran a un costado. Por su parte los principales trayectos que inician en la puerta de acceso 5, toman el andador peatonal y se dirigen a las distintas gradas antes de pasar por las diversas zonas de *stands* ubicadas al Este y Oeste. Hay otro trayecto que toma el andador peatonal y continúa por el paso a desnivel que cruza la pista y conecta con el Paddock y las gradas principales. Un último trayecto utiliza el andador peatonal cruza la principal zona de *stands* del evento y se dirige al Oeste por un andador peatonal ubicado a un costado de la pista para tomar el paso a desnivel que cruza la pista y permite el arribo al Foro Tecate y su zona de *stands*. Estos desplazamientos unen: casa/*stands*/gradas, casa/*stands*/Foro Tecate ó casa/*stands*/Paddock/gradas principales.

La apropiación espacial de los actores relacionados con el Gran Premio de México identificada en los trayectos, se complementa con la conjunción de espacios y lugares con actividades que en conjunto se complementan con las actividades de entretenimiento y consumo realizadas en este evento masivo para integrar distintas manchas culturales, entre las que encontramos aquéllas que se estructuran a partir de la carrera, al tomar al Autódromo Hermanos Rodríguez como un ancla a partir de la cual se congregan negocios donde los aficionados consumen diversos productos, instalaciones para trasladarse o lugares para aparcar su automóvil. Así, es como se entrelazan diversas áreas contiguas dentro del territorio ubicado en torno al Autódromo Hermanos Rodríguez donde coexisten manchas culturales del comercio al menudeo y del transporte.

La mancha cultural del transporte (mapa G.9) conecta a las instalaciones del Autódromo Hermanos Rodríguez donde se realiza el Gran Premio de México con las estaciones del Metro de la Línea 9 (Puebla y Ciudad Deportiva), los estacionamientos del Palacio de los Deportes, cercanos o dentro de la Puerta 5. A estos puntos llegan los asistentes para de ahí partir rumbo al Gran Premio de México conformando una zona de servicios que atiende sus necesidades de traslado hacia otras partes de la Ciudad de México, en donde se pueden encontrar imprevistamente, los asistentes a este evento masivo, los vigilantes de los estacionamientos e incluso al personal que labora en la estación del Metro, como: taquilleras, policías, personal de limpieza, conductores, etc.

La segunda de estas manchas culturales es la relacionada con el comercio (mapa G.10), la cual está integrada por los *stands* de venta de comida, bebidas y

*souvernirs* ubicados a un costado de las gradas del autódromo, cerca del Foro Tecate en el área de *paddock* cerca del Foro Sol. A estos se le deben sumar los puestos ambulantes de *souvernirs*, dulces y bebidas que se encuentran a la salida de las estaciones del Metro Ciudad Deportiva y Puebla, así como los negocios como taquerías, tiendas, bares, ubicados en la colonia Zaragoza en las inmediaciones del Metro, que durante la realización del Gran Premio de México, permite el consumo de alimentos y bebidas por parte de los asistentes. En esta mancha se encuentran imprevistamente los aficionados al automovilismo deportivo, con los comerciantes de la misma y del exterior, así como con otros actores que permiten la realización de este evento masivo. Es así como podemos ver que aunque el festival trata de proporcionar a sus visitantes todo lo que necesitan para disfrutar un día de diversión y consumo deportivo y musical, desde la comida y bebida hasta la música, *souvernirs*, revistas y demás productos oficiales, la celebración de este evento no deja de tener un impacto sobre el entorno inmediato.

Por otra parte, si se observa en un plano temporal más amplio que el comprendido durante la celebración de este evento de entretenimiento masivo, el escenario del Gran Premio de México se conecta con otras actividades similares que se llevan a cabo en otras épocas en sus alrededores, conformando una continuidad de estas prácticas urbanas a través del tiempo y el espacio con manchas culturales que se sobreponen a las desplegadas a partir de este evento masivo, como la del espectáculo internacional, que correlaciona a los distintos escenarios donde se realizan estas actividades de entretenimiento y consumo por complementación ó concurrencia.

La mancha cultural de la mecánica y el *tuning* (mapa G.11) que está integrada por todos aquellos talleres mecánicos y eléctricos, refaccionarias y boutiques para autos que se ubican enfrente de las entradas principales al autódromo de la avenida Río de la Piedad y a todo lo largo de la avenida Francisco Morazán. Las fachadas de estos negocios están llenas de anuncios relacionados con la reparación y remodelación de automóviles, servicios que son solicitados por los aficionados al automovilismo deportivo que acuden frecuentemente a utilizar el autódromo, escenario donde no solo se llevan a cabo carreras de autos, sino que se enseña a manejarlos, y se celebran concursos y exposiciones de *tuning*, conformando una mancha cultural que muestra cómo el autódromo ha sido un factor que ha promovido la barrialización de estas zonas populares. Aquí se encuentran imprevistamente los espectadores de aficionados al automovilismo deportivo y el *tuning*, con los comerciantes de las refaccionarias y los mecánicos de los talleres y las boutiques, entre otros más.

La mancha cultural del espectáculo internacional (mapa G.12) incluye no sólo las instalaciones del Autódromo Hermanos Rodríguez, con sus tres zonas de gradas sino las instalaciones del Foro Sol, ubicadas dentro de la Centro Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI, además de las instalaciones del Palacio de los Deportes, la mayoría de estas reconocidas como grandes escenarios donde se celebran eventos masivos del entretenimiento nacional e internacional. Así, se unen estos grandes premios del automovilismo, conciertos, festivales y demás actividades de consumo realizados en el autódromo, con los conciertos y festivales presentados en el Foro Sol y los conciertos y entrega de premios efectuados en el Palacio de los Deportes, por mencionar algunos de los espectáculos masivos realizados en estos escenarios. Aquí se encuentran imprevistamente los espectadores de estos espectáculos internacionales, con los comerciantes ambulantes y fijos del exterior y los trabajadores que laboran en estos acontecimientos, entre otros más.



Por todo lo anterior se puede apreciar que las manchas culturales vinculadas al Autódromo Hermanos Rodríguez son de carácter primordialmente hegemónico, aunque existen algunas de carácter popularizante, lo cual demuestra la particularidad de la dinámica cultural que propicia un evento como el Gran Premio de México para la Ciudad Deportiva que a pesar de tener un carácter principalmente popular no está exenta de ser apropiada por las clases hegemónicas, de ahí su riqueza y complejidad. Es así, como los paisajes culturales derivados de estas manchas culturales guardan una idiosincrasia que los diferencia de otros paisajes urbanos propiciados por otras prácticas de tiempo libre en esta fracción de la Ciudad Deportiva sobre todo por las redes de sociabilidad complejas que los caracterizan, lo que demuestra la versatilidad y variedad de las cualidades espaciales y socioculturales de un lugar de alta significación como el autódromo que le permiten contener expresiones culturales propias de la clase media y hegemónica, rodeado de un contexto principalmente relacionado con la clase subalterna lo que le brinda un reconocimiento y valoración especial a los elementos objetivados (principalmente el autódromo, su territorio simbólico y los productos consumidos por los asistentes), actualizados (preponderantemente las prácticas y las manchas culturales que conforman) y subjetivados (fundamentalmente los paisajes culturales y los elementos significativos propios de este imaginario) que ahí convergen con su propia dinámica cultural compatible aunque divergente con lo que ocurre ahí, propia del entretenimiento masivo global que desborda los límites de la Ciudad Deportiva para interrelacionarse con otros espacios similares ubicados en otras partes del país y del orbe, a través de sus redes de sociabilidad y los imaginarios amalgamados por éstas.

### **Conclusiones capitulares.**

Durante el desarrollo de este capítulo se pudo explicar como los eventos masivos celebrados en los espacios concesionados del entretenimiento analizados en la Ciudad Deportiva pueden dar cuenta de un proceso de urbanización sociocultural distinto en cada uno de ellos, pero con propiedades y procesos comunes que permiten articular distintas prácticas culturales destinadas a la recreación privada como ha otros fines complementarios, entrelazados o coexistentes. En el caso del Palacio de los Deportes se pudo ver como estuvo caracterizado por un proceso de abandono y subutilización después de la celebración de los Juegos Olímpicos de 1968, que afectó sus propiedades físicas y socioculturales como un espacio de entretenimiento apto para albergar el consumo y la socialité de los ciudadanos, por lo que, se puede decir que a pasado por fases estructuradas demasiado largas, con pocas perturbaciones hasta en tiempos más recientes donde CIE ha remodelado ciertas instalaciones que contenía y construido otras nuevas para consolidar algunas de sus propiedades y adherirle otras que lo hicieran más variado y potencien su uso.

Así, es como este espacio del entretenimiento en conjunto con el resto de sus instalaciones cerradas y espacios abiertos, se ha convertido en el escenario propicio para la celebración de la Feria de la Ciudad de México, evento masivo que se ha convertido en toda una tradición donde interactúan diferentes tipos de actores entre los que destacan las familias de la clase popular, quienes a través de reglas de convivencia donde predomina el consumo y la diversión permite desplegar una continuidad de las prácticas urbanas a través de distintas manchas culturales que se sobreponen o enlazan a partir de los espectáculos populares e internacionales, que han transformado al Palacio de los Deportes, en una ancla de otras actividades, pero también en un complemento del

ocio y el entretenimiento que se da en otros lugares de la Ciudad Deportiva. Es así como el palacio puede ser considerado como un espacio concesionado donde los ciudadanos hacen valer su derecho de elección a disfrutar de sus lugares con el objeto de compartir su tiempo libre en colectividad al resguardo de los peligros de la gran ciudad.

En el caso del Foro Sol se pudo ver como estuvo caracterizado por un proceso de modernización después su inauguración, que logro consolidar sus propiedades físicas y socioculturales como un espacio de entretenimiento apto para albergar el consumo y la socialité de los ciudadanos, por lo que, se puede decir que a pasado por fases estructuradas con pocas perturbaciones, pero lo suficientemente profundas como para consolidar algunas de sus propiedades y adherirle otras que lo hicieran más versátil y potencien su uso. Así, es como este espacio del entretenimiento en conjunto con el resto de sus instalaciones cerradas y espacios abiertos, se ha convertido en el escenario propicio para la celebración del Festival Vive Latino, el evento de rock más importante de Iberoamérica, que ya es una tradición en el ámbito del rock en español.

Festival donde interactúan diferentes tipos de actores entre los que destacan los diferentes jóvenes adscritos al rock, quienes a través de reglas de convivencia donde predomina la fiesta en libertad y tolerancia, permite desplegar una continuidad de las prácticas urbanas a través de distintas manchas culturales que se sobreponen o enlazan a partir de los espectáculos asociados principalmente a los conciertos del rock, que han transformado al Foro Sol, en una ancla de otras actividades, pero también en un complemento de las prácticas urbanas adscritas a las formas de vida del rock que se dan en otros lugares de la Ciudad Deportiva. Es así como el foro puede ser considerado como un espacio concesionado donde los ciudadanos hacen valer su derecho de elección a disfrutar de sus lugares con el objeto de compartir su tiempo libre en colectividad y compartir sus gustos y aficiones.

En el caso del Autódromo Hermanos Rodríguez se pudo ver como estuvo caracterizado por un proceso de constante remodelación después de su inauguración, que no logro impedir que sus propiedades físicas como un circuito destinado a albergar eventos automovilísticos internacional de la más alta calidad, por lo que, se puede decir que a pasado por fases estructuradas demasiado cortas, con diversas perturbaciones y procesos de abandono y subutilización hasta en tiempos más recientes donde CIE ha remodelado ciertas instalaciones que contenía y construido otras nuevas para consolidar algunas de sus propiedades y adherirle otras que lo hicieran más versátil y variado, y así potenciar el uso de este escenario inmenso.

Así, es como este espacio del entretenimiento en conjunto con el resto de sus instalaciones cerradas y espacios abiertos, se convirtió en el escenario propicio para la celebración del Gran Premio de México, evento masivo que se inscribe a una larga tradición de carreras de primer nivel mundial celebradas en esta pista. Un evento masivo donde interactúan diferentes tipos de actores entre los que destacan las aficionados de la clase media alta y alta, quienes a través de reglas de convivencia donde predomina el consumo, la diversión y la emoción por el peligro, despliegan una continuidad de las prácticas urbanas a través de distintas manchas culturales que se sobreponen o enlazan a partir de los espectáculos del deporte motor y los espectáculos internacionales, que han transformado al Autódromo Hermanos Rodríguez, en una ancla de otras actividades, pero también en un complemento del ocio y el entretenimiento que se da en otros lugares de la Ciudad Deportiva. Es así como el autódromo puede ser considerado como un espacio

concesionado donde los ciudadanos hacen valer su derecho de elección a disfrutar de sus lugares con el objeto de compartir su tiempo libre en colectividad y compartir su gusto por la velocidad y la alta tecnología con otros aficionados similares a ellos.

***Parte 3. Discursos y espacios lúdicos en la  
Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca  
(Análisis y conclusiones).***

**Capítulo VI. Discursos del ocio en la Ciudad  
Deportiva.**

## **6.1.-La Puerta 3 y los discursos de la convivencia familiar.**

En este capítulo se abordó la interpretación del análisis discursivo de los principales actores que intervienen en el proceso de urbanización sociocultural de tres escenarios característicos del ocio de la totalidad de este espacio público. Así, el análisis de casos particulares centrado en sus propiedades simbólicas permitió ver como se significa el proceso de urbanización del ocio por cada actor desde la clase social que tiene y la posición que ocupa en el campo de interacción social conformado dentro de cada escenario indagados. El primer caso corresponde a la Puerta 3 donde se entretienen diversos discursos caracterizados por la convivencia familiar que se da en este espacio público, pero donde cada uno de los actores destaca un enfoque en particular. Así, el gobierno delegacional resalta la rehabilitación que se realiza en la Puerta 3 con el propósito de contribuir a conformar un futuro mejor a los ciudadanos que lo usan, mientras que los medios masivos de comunicación y concesionarios caracterizan a este espacio público como un espacio para la vida y la salud, y a su vez, los usuarios lo significan como un espacio de recreo familiar.

El segundo caso corresponde a la Explanada del Velódromo Olímpico donde se entretienen diversos discursos caracterizados por la convivencia plural que se da en este espacio público, pero donde cada uno de los actores destaca un enfoque en particular. Así, los gobiernos capitalino y delegacional resaltan la rehabilitación que se realiza en este espacio público con el propósito de contribuir a disminuir los índices de inseguridad de la zona, mientras que los medios masivos de comunicación ponen hincapié en el olvido en que ha caído esta instalación olímpica, lo que contrasta el punto de vista de los concesionarios difunden las características modernas de sus instalaciones, contradicciones que son una muestra de la convivencia plural con la cual los usuarios significan a este espacio público.

El tercer caso corresponde a la Puerta 2 donde se entretienen diversos discursos unidos por la práctica deportiva que se da en este espacio público, pero donde cada uno de los actores destaca un enfoque en particular. Así, los gobiernos federal y delegacional resaltan la rehabilitación que se realiza en este espacio público con el propósito de impulsar el deporte, mientras que los medios masivos de comunicación y concesionarios caracterizan a este espacio público como un espacio vivo, imaginado y formativo, y a su vez, los usuarios lo significan como un espacio cuya importancia radica la diversidad deportiva que tiene ahí lugar.

### ***6.1.1.-El gobierno delegacional y la rehabilitación para un futuro mejor.***

La Puerta 3 de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, actualmente es administrada bajo la jurisdicción de la Delegación Venustiano Carranza, como parte de las instalaciones del Centro Social y Deportivo Velódromo Olímpico Agustín Melgar, conformado en el 2000, cuando se descentralizaron los complejos deportivos de la Ciudad Deportiva en poder del Gobierno del Distrito Federal a favor de los gobiernos delegacionales. Como todo espacio abierto de carácter público, los discursos que se manejan alrededor de él son múltiples y variados, pero de difícil acceso, debido a que estos cuentan con la misma difusión que aquéllos relacionados con las instalaciones de carácter masivo.

Sin embargo, esta dificultad no quiere decir que no existen distintos grupos de interés que intervienen en el uso y destino de espacio deportivo, el cual cuenta con amplias zonas verdes y de jugos infantiles, un domo y una alberca olímpica, instalaciones sobre las que giran sus discursos, a los cuales se pueden agrupar de acuerdo de acuerdo con la clase social a la cual pertenecen y la posición que guardan dentro del campo de interacción. De ahí que el discurso dominante es expresado por las autoridades del gobierno delegacional; el discurso intermedio por los medios masivos de comunicación y los concesionarios de las escuelas técnico deportivas que tienen ahí su sede; y el discurso subordinado por los usuarios cotidianos de las instalaciones. Cada uno de estos discursos presenta una particular valoración simbólica de la Puerta 3 enarbolada por el grupo de interés que la produce, con distintos matices que las distinguen, pero también con elementos que permiten establecer puntos de coincidencia que hilvanan un discurso general sobre este espacio público y las actividades que ahí se llevan a cabo.

El Discurso del Gobierno de la Delegación Venustiano Carranza, es difundido a través de los propios medios de difusión que ellos mismos se hacen allegar o que le son heredados por las autoridades que le precedieron, medios que van desde las entrevistas proporcionadas a la prensa hasta las mantas, posters y carteles, pasando por su periódico delegacional o su página de internet. La política de comunicación del gobierno delegacional encabezada por Julio Cesar Moreno a partir del 1 de octubre de 2006, utilizaba todos estos medios de difusión, sin embargo, aun así falta mucho por hacer para dar a conocer su discurso de una forma más amplia, sobre todo cuando este trata temas relacionados con los centros deportivos de carácter público, que históricamente han quedado relegados por otros temas de interés relacionados con la seguridad, la política y la economía.

Esta disponibilidad de información también se ve afectada por la propia posición que guardan las instalaciones de la Puerta 3 dentro del Centro Deportivo Velódromo Olímpico, que cuenta además con lugares como el Estadio de Béisbol Alejandro Aguilar Reyes Fray Nano y el propio Velódromo Olímpico Agustín Melgar, por mencionar algunos otros de mayor magnitud y relevancia. Sin embargo, a pesar de estas condicionantes el discurso de las autoridades delegacionales con respecto a la Puerta 3 pudo ser recogido a través de las opiniones vertidas en entrevistas y su propio programa de gobierno expuesto en el portal electrónico delegacional, aunque cabe aclarar que en algunos de los casos estas fuentes de información no manifiestan una opinión directa sobre la Puerta 3, si recogen la visión de estas autoridades sobre este tipo de espacios públicos abiertos.

Durante la inauguración de la escuela técnico deportiva de lucha libre y fisicoculturismo en el domo de ubicado dentro de la Puerta 3, a un costado de la alberca olímpica, el delegado dijo que para su administración el propósito de la apertura de esta instalación era impulsar y difundir la actividad deportiva entre los ciudadanos de la Delegación Venustiano Carranza (Pantoja, 2007), declaración que relacionaba la rehabilitación de estas instalaciones deportivas, con la política pública que promovía durante su gestión.

En el mismo evento, el delegado adelantó que ya realizaba mejoras en los diez centros deportivos de la demarcación para que los usuarios contaran con mejores instalaciones para su desarrollo (Pantoja 2007). En esta declaración también se revela su

visión sobre la utilidad de este espacio público para los ciudadanos que habitan su entorno, como un espacio deportivo que promueve el desarrollo integral de los ciudadanos a través de la mejora de su salud y de su calidad de vida. Para lograr este desarrollo integral se requiere una gran inversión en recursos presupuestales por parte de la delegación debido a que el estado de los centros deportivos en Venustiano Carranza es lamentable, tal como lo reconocía el propio delegado Julio Cesar Moreno en un ciclo de charlas entre los 16 delegados del Distrito Federal y los habitantes de su demarcación realizadas por el Periódico el Universal a través de su portal en internet:

... En este siguiente ejercicio presupuestal (2008) estoy considerando una inversión millonaria a los 10 deportivos de la demarcación porque todos están en deplorable situación (El Universal, 2007).

Como parte de esta inversión millonaria se rehabilitaron en el 2008, los baños vestidores y el equipo hidroneumático de la alberca de la Puerta 3. El estreno de estos baños vestidores fue visto por el gobierno delegacional como parte de las tareas en materia de mejoramiento de las condiciones de los espacios públicos y apoyo al deporte de los ciudadanos de la Delegación Venustiano Carranza, durante esta administración, como se explico en un reportaje que apareció en la edición de octubre del periódico delegacional (2008):

El Velódromo Olímpico Agustín Melgar fue dotado con baños en la puerta 2 y con regaderas en la 3. Asimismo, se proporcionó mantenimiento al equipo hidroneumático del inmueble, lo que significó un gasto de dos millones 612 mil 175 pesos... Estas acciones representan un esfuerzo más de este gobierno delegacional, por brindar a sus habitantes espacios públicos en las mejores condiciones.

De forma que, con la inauguración de la escuela de lucha en el domo y la rehabilitación de los baños vestidores y equipo hidroneumático de la Puerta 3, el delegado Julio Cesar Moreno estaba cumpliendo parte de sus promesas de campaña electoral: la recuperación de espacios deportivos de carácter público en la Delegación Venustiano Carranza y el otorgamiento de los mismos a personas capacitadas para administrarlos, con el objeto de que no se hiciera mal uso de ellos. En este aspecto trato de ser satisfecho en parte, con el nombramiento del luchador profesional conocido como el Fantasma (Presidente de la Honorable Comisión de Lucha Libre Profesional del D. F.) como director general del Domo Gym Phantom.

Estas promesas de campaña que tuvieron como marco general de acción el “Programa de Rescate de Espacios Públicos” de la Delegación Venustiano Carranza cuyo fin (de acuerdo a las propias autoridades delegacionales), era coadyuvar al combate a la inseguridad, fomentar las actividades deportivas y culturales, y promover un nuevo tipo de convivencia entre los vecinos del entorno urbano cercano a los parques, jardines, camellones, plazas y deportivos donde se llevaran a cabo estas acciones de rescate. Para ello, el programa se ha coordinado en tres tipos de acciones: conservación y mantenimiento de áreas verdes urbanas, así como en poda y derribo de árboles.

El anterior programa tiene su contraparte en el “Programa de Recuperación de Espacios Públicos Manos a la Obra” puesto en marcha por el Jefe de Gobierno del Distrito Federal, Marcelo Ebrad Casaubón, que en el 2007 proponía rescatar 2,800 parques y jardines de la Ciudad de México, aspecto que empata el discurso de los



gobiernos capitalino y delegacional en lo que respecta a su visión sobre los espacios públicos destinados al tiempo libre. Un discurso que encierra la visión que el gobierno delegacional tiene con respecto a la Puerta 3, un espacio deportivo en deplorables condiciones que tienen que ser recuperado a través de la rehabilitación de sus instalaciones con el objeto de prevenir el delito, promover las actividades deportivas y una nueva convivencia entre los habitantes del entorno, y así impulsar el desarrollo y la calidad de vida de estos ciudadanos, labor en la cual las instalaciones de la Puerta 3 juegan un papel primordial.

### **6.1.2.-Los mass media, los concesionarios y el espacio de vida y salud.**

Por su parte, el discurso de los medios masivos de comunicación sobre la Puerta 3 se pudo observar en un artículo publicado por el Periódico el Universal en su sección DF y otro publicado en la Revisa Electrónica el Pancracio. Ambos artículos retratan la inauguración de la Escuela Técnico Deportiva de Lucha Libre y Fisicoculturismo en el domo ubicado dentro de esta sección del Centro Deportivo Velódromo Olímpico. Así, en el discurso expresado en estos dos artículos, el Domo en específico y la Puerta 3 por consiguiente, son considerados por los medios de comunicación como lugares desaprovechados para satisfacer la función para la cual fue creados, la práctica deportiva de los ciudadanos de las que habitan las colonias del entorno urbano, como aquéllos que viven en la Jardín Balbuena.

Se trata de un espacio que estaba subutilizado para la práctica del deporte en la colonia Jardín Balbuena, donde se repararon alrededor de 30 aparatos de gimnasio (Pantoja, 2007).

Como toda instalación deportiva de carácter local, el domo de la Puerta 3 perteneciente al Centro Deportivo Velódromo Olímpico, es visto por los medios como la sede de una institución de enseñanza deportiva especializada en disciplinas atléticas como la lucha libre y el fisicoculturismo, actividades deportivas que son consideradas como portadoras de un gran arraigo dentro del pueblo, de ahí la importancia de que se pongan al alcance de los ciudadanos interesados.

El pasado sábado 19 de Mayo, se llevo a cabo la inauguración del DOMO GYM PHANTOM (Escuela Técnico Deportiva) cuyo director general es el Fantasma (Presidente de la Honorable Comisión de Lucha Libre Profesional del D. F.) con la finalidad de ofrecer al público en general otro lugar donde poder practicar su disciplina deportiva favorita bajo, la supervisión de profesores especializados (El Pancracio, 2007).

En este sentido otro aspecto que remarcan los medios de comunicación es el cumplimiento de algunas de las propuestas de campaña del delegado en Venustiano Carranza al inaugurar la escuela de lucha libre, lo que a los ojos de estos medios es visto como un hecho positivo, el cual es secundado por otra adecuada decisión tomada por el gobierno delegacional con respecto a este centro de enseñanza deportiva, la contratación de personal capacitado para enseñar estas disciplinas, como: nutriólogos y profesores de lucha libre y fisico-constructivismo, aspecto que de acuerdo al reportaje le brindaba de acuerdo a los futuros asistentes la seguridad y confianza de practicar estos deportes bajo la supervisión de expertos:

Esto se logro gracias al apoyo de la Delegación Venustiano Carranza, encabezada por el delegado Julio Cesar Moreno, quien está cumpliendo con lo prometido en su campaña recuperando los espacios deportivos de la Delegación Venustiano Carranza y

proporcionándoselos a las personas adecuadas para que no hagan mal uso de ellos. (El Pancracio, 2007)

Seguridad y confianza que es abalada por los invitados de honor a la ceremonia de inauguración perteneciente a distintos grupos de interés inmiscuidos en el origen y destino de esta instalación deportiva: las autoridades delegacionales, las autoridades deportivas y los luchadores. Dentro de este último sector destaca el luchador conocido como el Fantasma, debido a que en su calidad de Presidente de la Honorable Comisión de Lucha Libre Profesional del DF y el administrador del domo, amalgama dentro de su persona los intereses de las autoridades deportivas, delegacionales y del gremio del deportistas afín a la escuela inaugurada. En este caso particular el Fantasma es visto como la persona idónea para dirigir los destinos de este espacio deportivo por su prestigio y conocimiento dentro de los ámbitos relacionados con la escuela de lucha:

El delegado Julio Cesar Moreno realizo la inauguración al lado de Mil Mascaras, Universo 2000, Lic. Jorge Frías Rivera, subdirector de promoción deportiva de la delegación Venustiano Carranza, el Contador Manuel Vargas, el Fantasma, el Dr. Horacio, Ramírez Mercado (Jefe de Servicios Médicos de la Honorable Comisión de Lucha Libre Profesional del D: F., Many Guzmán, el referí el Gatito, Dunkell, Escorpion Dorado Jr., Action Man, Can Star, y Físico culturistas enviados por el Dr. Manuel Solano. (El Pancracio, 2007)

De forma que desde su inauguración la escuela de lucha libre establecida en el Domo Gym Phantom de la Puerta 3, se ha convertido en un sitio identificado por los medios de comunicación por contar con instructores de reconocida calidad dentro del medio luchístico mexicano como el Fantasma y Dunkel, además de contar con la asistencia de luchadores profesionales como los Hermanos Dinamita, el Hijo del Fantasma, Súper Can y Can Star, entre otros. Este reconocimiento se constata en una selección de escuelas de lucha libre y de otros deportes de combate corporal que complementan los recursos técnicos y desarrollan los reflejos de los interesados en convertirse en luchadores profesionales, elaborada por la revista Grandes Figuras de la lucha libre.

Una selección donde se asocio al Domo Gym Phantom con otras 19 escuelas ubicadas en la Ciudad de México y zona metropolitana como: la Academia Renzo Gracie Team México, el Ámbar Gym, la Escuela de Estrella Blanca, el Boxing Hall Zaragoza, el Campamento de Boxeo Tailandés, el Club de la Pelea, el Gimnasio Felipe Ham Lee, el Gimnasio Gloria, el Gimnasio Latinoamericano, el Gimnasio Metropolitano, el Gimnasio Nuevo Japón, el Gym ABC, el Gym Charles Bronson Mexicano, el Gym Mr. Fortis, el Iron Man Gym, el Martial Center, el Sakakura Nippon Kempo, el Sport Gym Villalobos y el Starman Gym, todas ellas consideradas como universidades donde los maestros enseñan las técnicas y secretos de este tradicional combate mexicano de los encordados. Para la revista la importancia del Domo Gym Phantom dentro de la lucha libre estriba en la atención personalizada de los instructores, la promoción del deporte como una forma de vida que permite el desarrollo físico y mental, además de prevenir el surgimiento de enfermedades, como se reseña en el artículo correspondiente a este gimnasio de lucha:

Sus propietarios se preocupan mucho por la atención personalizada para que los alumnos hagan bien sus ejercicios, tomen las vitaminas necesarias, lleven una buena dieta y tomen suficiente agua para que vayan notando los cambios en su físico... El objetivo principal del gimnasio es inculcarle a la gente, en especial a la juventud que el deporte es una cultura. El Fantasma comenzó a atender personas de la tercera edad que se quejaban de padecimientos físicos,

dándoles rutinas de ejercicios e indicaciones de comida, lo cual resulto muy beneficioso para la gente mayor, misma que se dieron cuenta de que si hacían ejercicio, no tenían tiempo de enfermarse. Al gimnasio no hay que asistir solamente cuando se tienen ganas, hay que asistir diariamente, ya que es parte del desarrollo físico y mental (Flores, 2008).

Así, la Puerta 3 del Centro Deportivo Velódromo Olímpico es vista como un espacio que contaba con algunas instalaciones desaprovechadas, pero que ahora tiene un futuro prometedor debido a que su destino se ha puesto en manos del personal idóneo tanto en el ámbito administrativo, como en el de la enseñanza deportiva, decisiones tomadas por el gobierno delegacional sobre la administración de este lugar, que son consideradas como positivas por los medios de comunicación que catalogan a la Puerta 3 como un espacio público de vida y salud para los habitantes del entorno.

imagen h.1. Propaganda del Domo de la Puerta 3



En el caso de la Puerta 3 sólo existe una instalación administrada por instancias que no están integradas directamente a la estructura administrativa del Gobierno de la Delegación Venustiano Carranza: el domo ocupado por la Escuela Técnico Deportiva de Físico-constructivismo y Lucha Libre, que lleva el nombre de Domo Gym Phantom en alusión a la imagen del Fantasma, luchador que administra esta instalación. El discurso de los administradores de este domo puede ser encontrado en la propaganda (imagen h.1) y la manta usada para promocionar esta instalación deportiva, elementos promocionales que cuentan con el mismo diseño publicitario.

La propaganda está dividida desde el punto de vista sincrónico en seis partes, la primera está integrada por el logotipo de la escuela de lucha libre; la segunda parte por el personal que labora ahí, la tercera parte por las distintas disciplinas que se imparten en esta instalación; la cuarta parte por la ubicación del domo; la quinta parte el valor de las actividades que se realizan en este lugar y la sexta parte por el anuncio de la inauguración de la escuela. Por su parte, desde el punto de vista diacrónico el diseño de la propaganda está dividido en cinco planos: el primer plano está integrado por el logotipo de la escuela; el segundo plano por las disciplinas que se imparten ahí y la valoración de las mismas; el tercer plano por la ubicación del domo y personal que ahí labora; el cuarto plano por el anuncio de la próxima inauguración y el sexto y último plano por la imagen difusa de dos grupos de medallones en movimiento.

Así, el logotipo de la escuela ubicado en el primer plano está compuesto por el rostro del Fantasma, personaje de tiras cómicas estadounidenses creado por Lee Falk en 1936, que fue adoptado por el luchador profesional, actualmente encargado de administrar el domo. Alrededor de este icono se encuentra una frase: “Domo Gym Phantom”, expresión en inglés que significa Gimnasio del Domo Fantasma. Por último, en la parte inferior aparece la frase “Escuela Técnico Deportiva”, con la cual se enfatiza la vocación de las instalaciones ubicadas dentro del domo, como centro de enseñanza especializado en el deporte. De forma que el símbolo en su conjunto identifica el uso al

cual esta destinado el domo como instalación para la instrucción deportiva asociada a un personaje que en el ámbito deportivo mexicano, es asociado con la lucha libre profesional, aspecto que da indicios de las disciplinas que se impartirán en ese lugar.

Por su parte, en el segundo plano la frase: “Clases de: Lucha Olímpica, Pesas, Box Amateur, *Aerobics*, *Spinning*, *Tae-Bo*, Zumba, Latino” indica la diversidad de disciplinas deportivas destinadas al combate y al acondicionamiento físico, que se enseñan en el domo; mientras que la “El Deporte es Vida y Salud”, indica la valoración que le otorgan los administradores a las actividades atléticas que se realizan en este lugar y que le dan un sentido al mismo relacionado con el progreso y la calidad de vida para los ciudadanos. En lo que respecta al tercer plano la frase: “Profesores Especializados (Nutriólogos)” hace mención al personal capacitado que labora en el domo, aspecto a resaltar si se quiere ganar la confianza de las personas interesadas en aprender estas disciplinas deportivas; mientras que la frase: “Domo de el Velódromo Olímpico Puerta 3 a un costado de la Alberca”, hace mención a la ubicación precisa del domo a través de distintos puntos de referencia, a un costado de la única alberca olímpica localizada dentro de la Puerta 3.

En el cuarto plano la frase: “Próxima Inauguración Informes en el Domo” indica el inicio de actividades de la escuela en el domo y el lugar donde los ciudadanos interesados en integrarse a ella pueden indagar mayores datos sobre las actividades que ahí se llevaran a cabo. Por ultimo, los dos grupos de medallones que aparecen en perspectivas al fondo en el sexto plano, indican la constante dinámica deportiva que se llevara a cabo dentro del domo. Por lo anterior, se podría concluir que el discurso expresado por los administradores del domo de la Puerta 3, esta caracterizado por su énfasis en el uso y vocación de las instalaciones deportivas a su cargo, las cuales de acuerdo a ellos permitirán el desarrollo de la calidad de vida y la salud de los futuros deportistas, aspecto que le da sentido a las actividades que se realizan en el domo y en la Puerta 3 en conjunto.

### ***6.1.3.-Los usuarios y la espacialidad del recreo familiar.***

El discurso de los usuarios de la Puerta 3 fue recogido principalmente a través de entrevistas a profundidad y mapas mentales, con el propósito de poder interpretar la visión que este tipo de actores tienen sobre el este lugar, sus instalaciones y su relación con la Ciudad Deportiva. Un discurso que muestra una especial forma de apropiarse de la Ciudad Deportiva relacionada principalmente con la convivencia familiar y la educación deportiva, pero cruzada por su identidad como habitantes de la colonia Jardín Balbuena que determina las características de su estilo de vida y de su visión sobre este espacio deportivo de carácter público. Un primer acercamiento al discurso que los usuarios manejan sobre la Puerta 3 y su relación con la Ciudad Deportiva, se realizo a través de los mapas mentales que están compuestos por un croquis y sus respectivos relatos. Para obtener este mapa mental se indico a los entrevistados que representara los sitios más importantes de la Ciudad Deportiva, para que después dieran una descripción sobre el mismo.

Así, se obtuvieron cuatro dibujos con sus respectivas narraciones, en un intento por significar gráficamente este territorio a partir de la visualización de los lugares y la caracterización de estos sitios a través de la memoria del entrevistado. Los entrevistados se seleccionaron de acuerdo a diferentes criterios: el primero fue el tiempo que tenían de

asistir a la Puerta 3, con el objeto de que fueran asistentes frecuentes a este espacio público; otro aspecto que se considero fue que estos vivieran en la colonia Jardín Balbuena con el propósito de capturar una visión más cercana de este fragmento de la Ciudad Deportiva y de este mismo complejo deportivo en su conjunto, aprovechando que la gran mayoría de los usuarios de la Puerta 3 provienen de esta parte de la Ciudad de México. El primer mapa mental denominado como “Convivencia compleja” (imagen h.2) fue realizado por un ciudadano que habitaba la colonia Jardín Balbuena de 30 años de edad, que se dedica a la planeación del desarrollo institucional en la Universidad Latina. El conoce a la Puerta 3 desde la infancia toda vez que era el lugar donde acostumbraba a jugar con sus hermanos.

Imagen h.2. Mapa mental: Convivencia compleja



Aquí está la Jardín Balbuena, es la Unidad 5, es la que está más pegada a lo que es el Velódromo Olímpico, aquí hay unas canchas de básquetbol y una de tenis. Todo esto es estacionamiento, aquí se pusieron, les asignaron un área a la policía auxiliar y hacen tramites de licencias para operadores de taxis y autobuses, antes era un corralón esta parte. De este lado se encuentra la Puerta 3 que cuenta con una fuente, ya no está en funcionamiento pero se juega fútbol ahí, tiene juegos de entretenimiento como son columpios, sube y bajas, resbaladillas, pasamanos, tiene la alberca, por aquí debe estar una caldera, una caldera por aquí, que no la dibuje pero por ahí debe de estar, que es la que le da mantenimiento a la alberca y una cancha de voleibol, por aquí de este lado, es donde hacen sus recreaciones los scouts.

Como habíamos mencionado este es el Velódromo Olímpico, estos son las astas banderas que están enfrente, aquí está la Puerta 2, que tiene rampas, tiene una fuente que ya también está en desfuncionamiento, pero es muy grande y cuenta con rampas, aquí tiene juegos recreativos como son igual, columpios, pasamanos, subes y bajas, unos kioscos para hacer fiestas también, con los cuales también cuenta la Puerta 3, de este lado tiene una cancha de básquetbol, un área donde entrenan las dos franquicias de fútbol americano que son los Jets y Águilas de Balbuena, una cancha de fútbol, también tiene una cancha de voleibol playero que es esta, también otra cancha de fútbol, de este lado yo puse, cancha de... De este lado está la Puerta 1 de Ciudad Deportiva que cuenta con una cancha de softbol, dos canchas de softbol, que son esta y esta, y un pequeño estadio de béisbol, ha se me olvidaba en la Puerta 2 cuenta con una cancha de hockey, que es donde entrena la selección mexicana de hockey sobre pasto sintético.

De este lado pues ya está el puente, está el metro, el Metro Velódromo, que es este, de este lado está el Palacio de los Deportes, cuenta con dos pabellones, de este lado, esta es Avenida Morelos que se conecta con Avenida Añil, que termina por acá, la ESFEF, que es la Escuela Superior de Educación Física, cuenta con una cafetería, salones, canchas de fútbol rápido, una alberca, una alberca de entrenamiento, esta alberca cuenta con un trampolín de 15 metros, una pista de carreras, que es esta, canchas de tenis, un gimnasio, una cancha de fútbol americano, también cuenta para entrenar americano, un gimnasio que es este de aquí, y de este lado, de este lado, del otro lado junto a ella está la CONADE, que son las oficinas del Comité Olímpico.

Del otro lado hay unas fábricas que es la Granjas México, esta una fábrica de Sanborns, el Corporativo de José Cuervo, del otro lado esta Río Churubusco, aquí está el Hotel Gran Prix, aquí con locales, negocios, casa y demás, atrás de esto esta una zona industrial de... una zona

industrial que es la colonia Granjas México, donde también hay casas y fabricas diferentes, en sí de este lado está la ENED, la ENED que es esta parte de aquí, que esta parte de aquí, que cuenta con una alberca, la ENED es la escuela de entrenadores deportivos, ahí es diferente a la ESEF que se especifican nada más en el deporte y la ESEF te especifican nada más en el deporte y la ESEF te especifican como maestro de educación física completo, aquí vas a hacer una especialidad de un cierto deporte, cuenta con una alberca que es donde entrena la selección olímpica de para-olímpicos, un gimnasio, una cancha de fútbol y salones.

De este lado está la Puerta 5 de Ciudad Deportiva, cuenta con el Foro Sol, el Autódromo que es esta parte de aquí, sí y una cancha de fútbol rápido, una cancha de fútbol llanero, dos canchas de fútbol rápido y varias canchas, por aquí deben estar muchas canchas de fútbol, de hockey, de este lado más que nada está la Sala de Armas, esta la sala de Armas que aquí se ha hecho, aparte se ocupa para competencias, para entrenar esgrima, y también la han usado para competencias de hockey pero con patines, sobre ruedas, y pues básicamente es eso.

Este mapa mental fue denominado como “Convivencia compleja” por mostrar la heterogeneidad y diversidad de instalaciones dentro de la Ciudad Deportiva, un complejo deportivo que concentra instalaciones, deportivas, laborales, administrativas y educativas, pero que no ha perdido su esencia como un espacio público de convivencia familiar, dedicado principalmente a los niños, ya que cuentan con áreas de juegos especializados para ellos. Otro aspecto a resaltar es el carácter diverso del entorno urbano que rodea a este complejo deportivo, el cual está integrado por zonas industriales y zonas habitacionales de distintas características físicas, sociales y económicas. Para los habitantes de estas últimas zonas como la Jardín Balbuena y particularmente para los habitantes de su Unidad Habitacional ISSSTE 5, la Ciudad Deportiva es remitida como un gran patio de juegos una extensión del hogar libre y plural que muestra una multiplicidad de opciones a elegir. El dibujo de este mapa mental se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte con líneas contorno y en menor medida con líneas objeto y líneas relleno<sup>96</sup>. En este croquis se escribieron 76 signos donde se escribe el nombre de los lugares y de las calles importantes del área, así como 19 signos icónicos, distribuidos en 13 conjuntos.

El primer conjunto corresponde a la Puerta 5, lo cual se indica en la entrada dibujada con una línea engrosada<sup>97</sup>, lo que demuestra una fuerte implicación entre este fragmento de la Ciudad Deportiva y el entrevistado debido a que acostumbraba a jugar fútbol en el equipo Peñarol que tenía su sede ahí. Dentro de este espacio se ubican desde canchas de futbol llanero y rápido hasta equipamientos de grandes dimensiones como la Sala de Armas Fernando Montes de Oca y el Foro Sol, el cual es representado con una línea engrosada que demuestra una mayor conocimiento de este espacio ya que él fue a su inauguración en 1992 y después ha ido a presenciar algunos partidos de beisbol profesional. También se dibuja mediante línea modulada al Autódromo Hermanos

---

<sup>96</sup> Técnicamente, los dibujos son representaciones de un objeto en una superficie plana, cuya base es la línea, no hay dibujos sin línea y esta cumple tres funciones en el dibujo: a) la línea puede representar ella misma el cuerpo del objeto (línea objeto o signo objeto), por ejemplo una línea representa una calle o el brazo de una persona; b) también puede representar el contorno de un objeto (línea contorno o signo contorno), por ejemplo, un cuadrado puede representar una casa o un círculo una glorieta; y c) la línea puede ser usada para crear relleno (línea relleno o signo relleno), por ejemplo, líneas para representar velocidad, cansancio o luminosidad de un objeto (Licona, 2001:132).

<sup>97</sup> Dependiendo de su espesor, la línea puede ser pura o modelada. La primera es uniforme y la segunda es engrosada o estilizada. La línea pura dibuja las figuras, es una línea-contorno que nos permite distinguir aquello que forman parte de la figura de lo que, constituye el fondo, lo que no forma parte de ella. Es decir, son líneas en donde no tenemos dificultad para saber que es lo que se representa, la línea modulada nos proporciona lo mismo pero, es mucho más informativa que la línea pura, a nivel de emociones y de implicación (Licona, 2000:26-27).

Rodríguez tratando de representar las diversas curvas que caracterizan a esta pista, otro aspecto a resaltar es el hecho de que esta instalación deportiva ocupa la mayor parte de este conjunto muestra de sus enormes dimensiones de la misma. Mención aparte merece el recuadro donde se indica la existencia de canchas de hockey dentro de la Puerta 5, debido a que hace referencia a los campos de esta disciplina deportiva que existían todavía a principios de los 90's, las cuales desaparecieron al construirse en su lugar el Foro Sol.

El segundo conjunto representa a la ENED, cuyas siglas se indican dentro del contorno que delimita esta área. Esta escuela es identificada como un espacio con múltiples instalaciones deportivas como canchas de básquetbol y fútbol, alberca y gimnasio; que son complementadas con los salones de clases que le dan a este conjunto su carácter educativo. El tercer conjunto lo compone la colonia Granjas México, de la cual se destaca una de sus amplias zonas industrial, su zona habitacional donde se mezclan en su mayoría casas unifamiliares y locales comerciales. Dentro de estos lugares destaca el Hotel Gran Prix, el cual está enfocado a satisfacer las necesidades de hospedaje de los asistentes a los eventos masivos realizados en la Ciudad Deportivo, y específicamente de los grandes eventos automovilísticos realizados en el autódromo, de los cuales toma su nombre y que le han permitido tener como huéspedes a pilotos de la talla del piloto francés Sebastián Bourdais.

El cuarto conjunto lo compone otra de las zonas industriales de la colonia Granjas México de la cual destaca una fábrica de la empresa Sanborn's y las oficinas corporativas de la empresa Tequila Cuervo. Junto a esta zona se ubica el quinto conjunto el cual corresponde al Palacio de los Deportes, del cual destacan sus dos pabellones. El primero de estos lugares es representado mediante una línea contorno de forma circular en alusión a su domo, mientras que con el mismo tipo de líneas se representan a las pantas cuadrangulares de los pabellones.

El sexto conjunto corresponde a la ESEF, de la cual se destacan sus amplias áreas verdes y sus instalaciones deportivas como canchas de tenis, de futbol rápido, gimnasio y pista de carreras. Mención aparte merecen la alberca y las instalaciones de futbol americano de las cuales se resalta su condición como lugares de entrenamiento, vocación que se complementa con la instrucción que se imparte en los salones de clases, propias del carácter educativo de este tipo de instalaciones. A un costado de esta escuela se dibuja el séptimo conjunto que corresponde a las líneas contorno relacionadas con los edificios de la CONADE, pero que en la realidad se refieren a los edificios de oficinas de la CODEME y el IDEAC, importantes inmuebles para la administración y capacitación de distintas disciplinas deportivas a nivel nacional.

Los anteriores conjuntos ubicados en la Delegación Iztacalco están segmentados en cuatro grandes fragmentos que delimitados por las avenidas Río Churubusco y Añil, las cuales se cruzan perpendicularmente y funcionan como bordes y vías de comunicación. Cabe resaltar que la avenida Añil y su continuación la avenida Morelos son representadas con un grado mayor de detalle mediante línea modulada, lo que permite indicar tanto la dirección diagonal de Añil, como la curva que conecta a esta avenida con la avenida Morelos. Esta última es cruzada por un puente que representa en realidad al puente que atraviesa al Viaducto Río de la Piedad al conectar a la Estación Velódromo con la zona del Palacio de los Deportes. Es el dibujo de la Estación Velódromo el octavo conjunto del croquis, el cual es simbolizado mediante la

representación con línea objeto de un tren de este sistema de transporte colectivo, cuyo grado de detalle muestra la importancia de este medio de transporte para la comunicación de esta zona de la ciudad.

El noveno conjunto representa a la Puerta 3 de la Ciudad Deportiva, de la cual se destacan cinco lugares su alberca, su cancha de voleibol, sus kioscos, su área de juegos infantiles y su fuente. De la alberca se dibujan con línea relleno las gradas, mientras que los límites de la cancha de voleibol son representados mediante líneas objeto, entre las que resaltan una línea engrosada que simula la red, lo que da muestra del grado de afecto que tiene el entrevistado con esta disciplina deportiva, la cual es una de sus favoritas. Los kioscos son representados mediante unas líneas engrosadas que simulan un techo y dos sillas, al igual que la resbaladilla, el sube y baja, y el columpio representados en el área de juegos, lo que da muestra del afecto que el entrevistado tiene con este espacio público, toda vez que ha sido el patio de juegos tanto de él como de su hija. Por último, tenemos dibujada con línea contorno una fuente en forma circular, que existía todavía hasta finales del siglo XX, pero que fue transformada en un área de exhibición al aire libre.

El décimo conjunto corresponde al Velódromo Olímpico Agustín Melgar y su entorno inmediato. La disposición espacial de los lugares que integran este complejo gira en torno al Velódromo Olímpico, del cual se esbozan mediante línea contorno sus gradas y su cancha central. Al respecto habría que destacar que la explanada que rodea al velódromo es delimitada por una herradura de instalaciones deportivas y de servicio (algunos de ellos enrejados), que impiden la total permeabilidad de este espacio público, aspecto que solamente se satisface en la parte donde se ubica las astas banderas, cuya área por el contrario lejos de estar delimitada mediante una línea contorno se integra como parte de la explanada, un condición que también mantiene uno de los estacionamientos que todavía conserva bajo su jurisdicción la administración del velódromo.

Entre la herradura de lugares se pueden identificar las áreas de estacionamiento ocupadas tanto por el Módulo Velódromo (indicado en el croquis como el área de trámites de licencias de taxis y autobuses), como por el Estacionamiento de la Policía Auxiliar. Aunque en este último caso cabría aclarar que no toda el área indicada en el croquis como confinada está ocupada por la policía, en la realidad esta se ubica sólo en la cancha de basquetbol, y el resto de este espacio pertenece a un corralón vehicular. A un costado de estas áreas confinadas se dibujan con líneas objeto las restantes canchas de básquetbol y de tenis (estas últimas también cercadas) y la plaza cívica, simbolizada con las tres banderas, cuyas astas se encuentran remarcadas con línea engrosada muestra del afecto que se tiene con el lugar, el cual el entrevistado recorría con la bicicleta.

El onceavo conjunto corresponde a la Puerta 2, cuya entrada es señalada con línea engrosada muestra de la implicación que el entrevistado guarda con este espacio deportivo de carácter público, donde acostumbraba a jugar con sus amigos. Los límites de este espacio público abierto son delineados no solamente mediante una línea contorno que simboliza la reja, sino por la pista de arcilla utilizada para correr una de las actividades físicas más característica de la Puerta 2. Al interior de este espacio deportivo se localiza un primer grupo de lugares representados por las rampas del parque de *skateboard* (el cual se encuentra delimitado por una línea contorno que simboliza a su reja perimetral), los columpios, pasamanos y sube y bajas del área de



juegos infantiles, así como el área de los kioscos de conveniencia. Estas dos últimas áreas son representadas sin límites definidos, muestra de la complementariedad de las actividades que se realizan en ellas.

Un segundo grupo de lugares está integrado por las canchas de fútbol, hockey y voleibol playero, que junto con el gimnasio al aire libre y el área de entrenamiento de fútbol americano de los Jets de Balbuena, delimitan un largo pasillo muy característico de la Puerta 2, no sólo como vestíbulo, sino como paseo interior. En la realidad la disposición de estos lugares no es del todo acertada, ya que el gimnasio y el área de fútbol americano no delimitan este pasillo, sino que se encuentran a un costado de unas canchas de fútbol, muestra de ello es que en el área de fútbol americano se dibujaron mediante líneas contorno unas porterías de fútbol soccer, así como unos casilleros representan a los vestidores ocupados por los jugadores de fútbol americano, que se localizaba a un costado de una de las canchas de fútbol soccer. Otro aspecto a destacar son las pesas (dibujadas mediante línea-objeto) y una líneas angulares que simbolizan los postes que sostienen los principales aparatos de ejercicio del gimnasio al aire libre (argollas, escaleras, cuerdas, barras). Este espacio es dibujado a mayor detalle debido a que son parte de las instalaciones que acostumbraba a usar el entrevistado para entrenar.

El doceavo conjunto corresponde a la Puerta 1, lo cual se indica a través de la línea engrosada que simboliza al acceso principal, muestra del grado de afecto que se tiene con este lugar por parte del entrevistado, un espacio público abierto al cual asistía por las mañanas para correr. En cuanto a la caracterización de la Puerta 1 habría que destacar la identificación de este espacio público con deportes como el softbol y el beisbol, del cual se presentan en el croquis dos campos de softbol y el Estadio de Beisbol Fray Nano, un equipamiento muy característico de este espacio deportivo.

El treceavo conjunto corresponde a la Unidad 5 de la colonia Jardín Balbuena, de la cual se representa en la parte central al estacionamiento conocido como el “Maracaná”, considerado por los propios habitantes de la colonia como uno de los lugares de alta significación de la misma, por ser uno de los espacios públicos abiertos que han servido de punto de encuentro y conveniencia de varias generaciones de balbuenenses que han recreado su identidad y sus historias de vida, a partir de distintas prácticas realizadas durante su tiempo libre entre las que destaca el fútbol, ámbito del cual proviene su nombre, al usar una analogía con el Estadio de Maracaná en Río de Janeiro Brasil. Este espacio público representado mediante línea contorno, es flanqueado por las fachadas de los edificios de departamento y los contornos de las casas que componen a esta unidad habitacional cuya mezcla es la una de las características más representativas de la Jardín Balbuena. Por último, habrá que destacar que al igual que en los conjuntos pertenecientes a la Delegación Iztacalco, en estos conjuntos de la Delegación Venustiano Carranza las vialidades siguen manteniendo su carácter fragmentador, de estas destaca la calle Luis de la Rosa que separa a las zonas habitacionales de la Jardín Balbuena de la Ciudad Deportiva.

En lo que respecta a su relato este gira alrededor a las diversas instalaciones y escenarios de la Ciudad Deportiva, así como de su entorno urbano inmediato, los cuales son descritos de forma desagregada. En primer lugar se reconoce a la Unidad ISSSTE No. 5 de la Jardín Balbuena como la zona habitacional más cercana al Velódromo Olímpico y a las instalaciones de sus alrededores, de las cuales se destaca el pasado del área destinada a la policía auxiliar como corralón vehicular. Por su parte, de la Puerta 3

se destaca la vocación de este espacio público como un área de esparcimiento y diversión. Una Puerta 3 que cuenta con lugares que han visto transformar sus características físicas para albergar nuevas actividades como ocurre con el fútbol y la antigua fuente representativa de este espacio recreativo. Otro aspecto a destacar es la referencia a la casa de maquinas donde se ubica la caldera (lugar que no es dibujado en el croquis), la cual sirve para dar servicio a la alberca, la principal instalación deportiva de la Puerta 3. Por otra parte destaca la mención del grupo de *boy scouts*, uno de los actores más tradicionales de este espacio público abierto.

El Velódromo Olímpico y su plaza cívica sirve de referencia para ubicar a la Puerta 2, de la cual se destacan sus instalaciones deportivas (canchas y áreas de entrenamiento), recreativas (área de juegos infantiles) y de sociabilización (kioscos de convivencia), estas dos últimas similares a las ubicadas en la Puerta 3, lo que da muestra de la afinidad de estos espacios públicos abiertos. Aquí se destaca otro tipo de actores característicos de la Puerta 2, por una parte, los Jets y las Águilas de Balbuena, las dos franquicias de fútbol americano representativas de la colonia Jardín Balbuena, y por la otra la selección mexicana de hockey que tiene su centro de entrenamiento en este espacio deportivo.

De la Puerta 1, se subraya su vocación deportiva relacionada con sus instalaciones de softbol y beisbol, entre las que resalta el pequeño estadio de beisbol punto de encuentro de los amantes de la pelota caliente. Por su parte, el Metro Velódromo se vincula con el Palacio de los Deportes y sus pabellones a través del puente que cruza el Viaducto, misma función comunicativa que se resalta en la avenida Morelos y su continuación la avenida Añil. De la ESEF se destaca su vocación como centro educativo a través de la descripción de sus instalaciones deportivas y pedagógicas, entre las que destaca la alberca con su trampolín de 15 metros de altura, mientras que del espacio de la CONADE (oficinas de la CODEME) se destaca su carácter administrativo y su relación con el deporte olímpico.

Como espacios públicos afines a los anteriores, se describen otros espacios de la Ciudad Deportiva como la ENED y las instalaciones de entrenamiento de la selección paralímpica que están a un costado (Centro Paralimpico). La ENED comparte su cualidad como centro educativo con la ESEF, pero con la diferencia que la primera brinda una especialización como entrenador de ciertas disciplinas deportivas, mientras que la segunda forma docentes en educación física con conocimientos generales en materia deportiva. Por su parte, el carácter olímpico es el aspecto que vincula a las oficinas de la CODEME y el Centro Paralimpico. En esta parte del relato también se describe a la colonia Granjas México, de la cual se destacan sus casas, negocios y sobre todo su característica zona industrial donde se ubican la fábrica de Sanborn's y las oficinas del Corporativo de José Cuervo. El relato culmina con la Puerta 5 descrita como un gran espacio con alta densidad de instalaciones destinadas a distintas modalidades de fútbol, también se destaca los grandes escenarios ubicados ahí como el Foro Sol y el Autódromo Hermanos Rodríguez, y entre los que sobresale la Sala Armas (que no se indico en el croquis), de la cual se destaca su uso para la realización de eventos deportivos de esgrima y hockey sobre ruedas.

El segundo mapa metal fue realizado a una ciudadana joven de 23 años egresada de la Facultad de Derecho de la UNAM, la cual es habitante de la colonia Jardín Balbuena ubicada a un costado de la parte norte de la Ciudad Deportiva. Su

relación con la Ciudad Deportiva inicio desde su infancia cuando visitaba la Puerta 3 en compañía de su mamá y su tío.

Imagen h.3. Mapa mental: La Rejas



Lo primero para ubicarme es la línea 9 del metro, que en las estaciones finales está Velódromo, Ciudad Deportiva y Puebla. En el Velódromo, cerca del Velódromo podemos encontrar a la Puerta 3, bueno este el Velódromo Olímpico, se atraviesa una callecita que está por aquí y entonces está aquí la Puerta 3. De este lado, del lado contrario al Metro Velódromo, encontramos el Viaducto y una calle que se llama Añil, no es cierto, Añil y Churubusco, por acá está Añil, que es para acá Churubusco.

Y de este lado de Churubusco, encontramos el autódromo, a no, el Foro Sol que es lo primero que se ve, de adentro, bueno en la periferia está el autódromo que es donde se hacen las carreras de los coches, y de este lado entonces haciendo de Churubusco para lo que sería Pantitlán.

De este lado, está el Metro Ciudad Deportiva. Saliendo de este metro, encontramos las rejas que son emblemáticas de cada puerta y la Puerta 5 que es una de las más grandes del conjunto que compone la Ciudad Deportiva. Aquí lo que mencionaba el comercio, de este lado, como de este lado no se pueden poner porque ya es la zona de la Ciudad Deportiva, de este lado hay varios comercios de comida, de ropa de helados, todo se puede encontrar de este lado, y bueno pues aquí los arbolitos que componen toda esta área, y dentro pues también las áreas verdes que son amplias para los niños, los juegos para ellos también, los gimnasios para los adultos y eso, y ya.

El mapa mental es denominado como “las Rejas” (imagen h.3) por ser referidas en el relato como un elemento emblemático de la Ciudad Deportiva, símbolo de la fragmentación con la cual se concibió a este conjunto desde su origen. Son estas rejas las que permiten la subdivisión de este conjunto deportivo, aspecto que se ve acentuado por las vialidades que confluyen al centro del dibujo, el cual se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte con líneas-contorno y en menor medida con líneas objeto y líneas relleno. En este croquis se escribieron 16 signos donde se escribe el nombre de los lugares y de las calles importantes del área, así como seis signos icónicos, distribuidos en tres conjuntos.

El primer conjunto está integrado por las vialidades como Añil, Río Churubusco y Río de la Piedad y su continuación el Viaducto Miguel Alemán. Unas vialidades que no sólo son consideradas como bordes, sino como vías de comunicación, aspecto que se puede apreciar en las líneas moduladas que simulan los sentidos de la circulación vehicular que transita a lo largo de ellas. Otro aspecto a resaltar es la amplia sección transversal del Viaducto Miguel Alemán, lo que muestra la mayor jerarquía de esta vialidad de carácter metropolitano, como el gran río de vehículos que puede circular a lo largo de ella, en ambos sentidos. Un río vehicular que convive con el Río de la Piedad, cuya existencia da cuenta tanto de la nomenclatura escrita esta parte del croquis, como de la línea modulada que cruza a todo lo largo del viaducto, muestra innegable de la importancia de este antiguo geosímbolo natural, actualmente confinado dentro de una gran tubería, pero cuya presencia todavía permanece latente en la memoria de los habitantes de la colonia Jardín Balbuena.

Por su parte, las estaciones Puebla, Ciudad Deportiva y Velódromo indicadas en el croquis mediante líneas contorno sirven de referencia para señalar la existencia del medio de transporte masivo más importante para llegar y salir de las distintas secciones

de la Ciudad Deportiva. Así, las Estaciones Puebla y Ciudad Deportiva sirven de destino para el segundo conjunto, caracterizado por su mayor extensión dentro de la composición e integrado por las Puertas 5, 6 y 7, las cuales se encuentran delimitadas dentro de una línea contorno, que muestra la separación de las instalaciones cercanas a estos accesos de la Ciudad Deportiva, con las zonas verdes simbolizadas por unos árboles representados con líneas objeto. Estas zonas se encuentran contenidas dentro de una línea contorno cuyo bosquejo presenta un ángulo sin cerrar, lo que conecta a estas áreas arboladas con una amplia zona en blanco, aspecto que refleja tanto la gran magnitud de estas áreas que se pierden en la inmensidad del espacio, como la fragmentación al interior del mismo.

Dentro de este segundo conjunto también se puede apreciar representadas mediante líneas contorno las rejas características de la Ciudad Deportiva que sirven de barrera para separar a este espacio deportivo de su entorno urbano inmediato. Por último, se indica en esta parte del croquis el Autódromo Hermanos Rodríguez, el cual contiene a su interior al Foro Sol, ambos escenarios destacan por sus grandes dimensiones. El tercer conjunto está integrado por la Puerta 3 y el Velódromo Olímpico. El primero dibujado mediante líneas contorno que delimitan un área de forma cuadrangular y el segundo dibujado con líneas contorno que delimitan una semicircular. Entre estos dos espacios públicos se dibujan otras dos líneas contorno que hacen alusión a la calle que los separa Genaro García.

Por su parte, el relato de este mapa mental describe a la Ciudad Deportiva tomando como hilo conductor a las estaciones del metro que arriban a distintos lugares de este espacio público. Así, la Estación Velódromo sirve de punto de referencia para ubicar del lado Norte, al Velódromo Olímpico y la Puerta 3 (separados por la calle de Genaro García); y del lado Sur, a las principales vialidades (Viaducto, Añil y Churubusco) que comunican a la Ciudad de México con la fracción central de la Ciudad Deportiva donde actualmente se localizan la ESEF y el Palacio de los Deportes. Una de estas vialidades Churubusco, sirve como importante vía de comunicación, que permiten la llegada a escenarios como el Foro Sol y el autódromo, este último relacionado con el automovilismo deportivo. Es en esta parte del relato donde surge la mención de la colonia Pantitlán, la cual es utilizada como uno de los últimos puntos de referencia del Oriente de la Ciudad México.

Por último, se describe los lugares ubicados a un costado de la Estación Ciudad Deportiva, como la Puerta 5 (reconocida como una de las más amplias de la Ciudad Deportiva) y una pequeña zona de negocios barriales de la colonia Zaragoza, que brindan servicio a los asistentes a los eventos masivos celebrados dentro de la Puerta 5, muestra de la dinámica económica que genera escenarios como el Foro Sol y el Autódromo Hermanos Rodríguez. Otro aspecto a resaltar es la caracterización de esta parte de la Ciudad Deportiva como un amplia zona verde, lo que nos remite en primera instancia su valor ambiental, pero también a su valor lúdico y de esparcimiento para los niños, por los juegos que contrastan con los gimnasios mencionados al final del relato, instalaciones deportivas avocadas a dar servicio a la población adulta de las colonias de alrededor.

El tercer mapa mental fue realizado por una ciudadana que habita en la colonia Jardín Balbuena de 50 años de edad. Actualmente trabaja en la sección 54 de la SEP que supervisa a las escuelas del Oriente de la Delegación Venustiano Carranza y en el

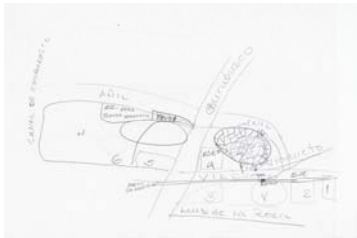
pasado se desempeñó como maestra de distintas escuelas primarias. Su relación con la Ciudad Deportiva se remonta a hace 48 años cuando llegó a vivir a la Jardín Balbuena.

Aquí está una calle, una calle poco transitada Luis de la Rosa, sobre Luis de la Rosa podemos encontrar las Deportivas 1, 2 y 3, las Puertas 1, 2, 3. Aquí es donde está la alberca, el Metro Velódromo, el Palacio de los Deportes. Enfrente de la Puerta 3 está la Puerta 4, que es la Escuela Superior de Educación Física, donde salen los maestros para educación física. Aquí es donde está la alberca y da servicio a toda la comunidad y a toda la persona que lo solicite de cualquier delegación, les enseñan a nadar, reciben terapia, en fin.

Aquí están las Puertas 5, 6 y 7, si dentro de la Puerta 5 y 6 está el gimnasio, algo de esgrima, es lo de, el autódromo y dentro de esta misma deportiva que es enorme con diferentes puertas, está enclavado, o no sé cómo se diga, un CENDI y una escuela que tiene poco de estar funcionando, no sé cómo se llama, pero es formador, para formar, entrenadores de alto rendimiento, a una escuela de entrenadores de alto rendimiento, y una escuela donde forman a los niños para competir a nivel nacional o internacional ¿sí? Dentro del velódromo dan clases de gimnasia y otros eventos, en tiempo vacacional las instalaciones de todas las deportivas son usadas para cursos de verano, es todo.

Este mapa mental es denominado como “Centro Educativo” (imagen h.4), por las diferentes escuelas identificadas tanto en el croquis como en el relato, así como por alusión a los entrenamientos y cursos que se imparten dentro de la Ciudad Deportiva, aspectos que son fácilmente reconocidos por la entrevistada debido a su antigua profesión de maestra de primaria. El dibujo de este mapa mental se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte con líneas contorno y en menor medida con líneas objeto y líneas relleno. En este croquis se escribieron 21 signos donde se escribe el nombre de los lugares y de las calles importantes del área, así como dos signos icónicos, distribuidos en tres conjuntos.

Imagen h.4. Mapa mental: Centro Educativo



El primer conjunto corresponde a la parte más amplia de la Ciudad Deportiva donde se ubican las puertas 5, 6 y 7. La Puerta 5 está delimitada mediante una línea contorno que muestra la delimitación virtual que ofrece esta nomenclatura al interior de este espacio deportivo de carácter público. También se esboza un ovalo que indica la ubicación de la Sala de Armas Juan Escutia, la cual en realidad se ubica cerca de la Puerta 5. Otro óvalo localizado entre la Puerta 5 y 6 sirve para ubicar al Autódromo Hermanos Rodríguez. Otro aspecto a resaltar dentro de esta parte de la composición es el CENDI No. 24 Carmen Serdán y el Centro Nacional de Alto Rendimiento, el primero localizado mediante línea contorno y las siglas “SENDI” y el segundo con el mismo tipo de línea y la frase “Esc. para formar deportistas”. Ambos lugares forman parte del equipamiento que también significa a la Ciudad Deportiva como un centro educativo.

Este primer conjunto se encuentra delimitado por vías de comunicación como el Viaducto, Añil, Circuito Interior Río Churubusco y su continuación la avenida Jesús Galindo y Villa, donde al centro se ubican el jardín y el parque de los mismos nombres, debajo de los cuales se circulan el río y el canal de desagüe de Churubusco, cuerpos de agua que se han convertido en una referencia latente dentro de este entorno urbano. Por otra parte, se indica la existencia de la Estación del Metro Ciudad Deportiva sobre el

Viaducto Miguel Alemán, la cual se ha convertido en un importante punto de comunicación de la Ciudad Deportiva.

El segundo conjunto corresponde a la desaparecida Puerta 4, cuya existencia se recuerda a través del número 4 indicado dentro de la línea contorno que delimita el área actualmente ocupada por la ESEF, equipamiento educativo que convive con el Palacio de los Deportes, del cual se dibuja mediante línea modulada los paraboloides hiperbólicos de sus domo de cobre, que lo han convertido en uno de los escenarios más emblemáticos de la Ciudad Deportiva, por sus características físicas. Este conjunto se encuentra delimitado por vías de comunicación como Añil, Río Churubusco y Viaducto. Esta última aunado a la continuación del Eje 3 Sur, denominado simplemente como “Eje” sirve como un borde que delimita junto con el Circuito Interior Río Churubusco y la calle Luis de la Rosa a distintos fragmentos de la Ciudad Deportiva, entre los que se encuentran (representados con línea contorno): la Puerta 3, la Puerta 2, la Puerta 1 y el Velódromo Olímpico, el cual se representa mediante su característica planta circular y la letra “V”. A un costado de este inmueble se señala mediante un punto relleno la ubicación de la Estación del Metro Velódromo, importante punto de llegada y partida no sólo de esta parte de la Ciudad Deportiva, sino de la colonia Jardín Balbuena, donde habita la entrevistada, de ahí que este lugar tenga para ella una gran implicación afectiva.

Por su parte, en el relato la Ciudad Deportiva es vista como un amplio centro educativo relacionado con el deporte y el esparcimiento, el cual es considerado no sólo como formador de deportistas, sino de docentes y niños. La primera parte menciona a las puertas de la Ciudad Deportiva que se ubican sobre la calle Luis de la Rosa, la cual es caracterizada como una vialidad con escaso tránsito. Después se ubica los equipamientos más importantes de esta zona como la alberca olímpica de la Puerta 3, la Estación del Metro Velódromo y el Palacio de los Deportes, ubicado a un costado de la Escuela Superior de Educación Física frente a la Puerta 3. De la ESEF se destaca la producción de docentes especializados en la educación física, mientras que de la alberca se destaca el servicio que le da a la ciudadanía que requiere aprender a nadar o recibir terapia en la alberca.

Después se hace mención a la parte de la Ciudad Deportiva con mayores dimensiones, que cuenta como accesos las puertas 5, 6 y 7. En este espacio público se localizan la Sala de Armas, inmueble relacionado con la esgrima, disciplina deportiva que albergó durante los juegos olímpicos celebrados en 1968. Dentro de este espacio público también se ubican tres equipamientos educativos: uno infantil (el CENDI) y dos relacionados con la formación de atletas y entrenadores de alto rendimiento (el CNAR y la ENED). Por otra parte, se mencionan al Velódromo Olímpico, del cual se destacan la posibilidad que tiene para albergar distintos eventos, así como su carácter educativo que le otorgan las clases de gimnasia que se ofrecen en su interior, aspecto que sumado al recreativo que se extiende a la totalidad de la Ciudad Deportiva durante las vacaciones de verano, época del año en la cual se celebran distintos cursos de verano infantiles y juveniles.

El cuarto mapa mental fue realizado por un ciudadano adulto de 57 años, el cual vive en la Unidad ISSSTE No. 5 de la colonia Jardín Balbuena. Él trabaja como auditor fiscal del Gobierno del Distrito Federal. Su relación con la Ciudad Deportiva se remonta ha hace 47 años cuando llegó a vivir a la colonia, cuando utilizaba a este

espacio deportivo como un lugar de juego y mismo uso que con el paso de los años le han dado a estas instalaciones tanto sus hijos y sobrinas como sus nietos.

En esta parte de lo que es la calle de Añil, no Añil venía siendo más o menos por aquí, y como se llama esta, Avenida Té, por acá Río Churubusco, o sea es así, entre Río Churubusco y Añil estaría el Autódromo Hermanos Rodríguez, pasando, Churubusco el Palacio de los Deportes en la continuación de Añil y del otro lado del Viaducto el Velódromo.

Imagen h.5. Mapa mental: "Río Churubusco"



Este mapa mental es denominado como "las Vialidades" (imagen h.5) debido a que estas ocupan la parte central del croquis y estructura la narrativa del relato. Elementos fragmentadores y vías de comunicación, las vialidades son puntos de referencia que permiten la espacialización de la Ciudad Deportiva. El dibujo derivado de este mapa mental se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte con líneas contorno y en menor medida con líneas objeto y líneas relleno. En este croquis se escribieron 11 signos donde se escribe el nombre de los lugares y de las calles importantes del área, así como un signo icónico, distribuidos en tres conjuntos.

En el primer conjunto esta integrado en su mayor parte por la línea contorno de la pista del Autódromo Hermanos Rodríguez, en torno a la cual se ubican las puertas 5, 6 y 7. Esta instalación se destaca por sus amplias dimensiones que ocupan casi todo el espacio público abierto que corresponde a estas puertas de la Ciudad Deportiva, lo que lo ha situado como uno de los principales emblemas de este conjunto deportivo. Cerca del autódromo se ubican dos avenidas: Añil y Té que son algunas de las vialidades más cercanas a la pista de autos dentro de la Colonia Granjas México, cuyas vialidades se caracterizan por tener nombres de diferentes cultivos. Este primer conjunto del croquis es separado del segundo por el Circuito Interior Río Churubusco, lo que acentúa la función de borde de esta vialidad. Este segundo conjunto corresponde al Palacio de los Deportes, del cual se representa mediante línea modulada los paraboloides hiperbólicos de su domo de cobre, muestra de lo distintivo que ha resultado ser la arquitectura de este escenario, muy característico del espacio concesionado ocupado anteriormente por la Puerta 4, el cual es dominado visualmente por este inmueble.

El tercer conjunto corresponde al Velódromo Olímpico Agustín Melgar. Este escenario ubicado entre dos vialidades (Viaducto Río de la Piedad y Luis de la Rosa) es representado mediante una línea contorno que simboliza su característica planta circular. La disposición de este espacio público en esta parte del croquis significa a estas vialidades como bordes, que separan en el caso del Viaducto al entorno del Palacio de los Deportes del dominado visualmente por el Velódromo Olímpico; mientras que en el caso de Luis de la Rosa, a la Ciudad Deportiva de las zonas habitacionales de la Jardín Balbuena donde vive el entrevistado. Así, la primera vialidad puede ser significada como una fractura al interior de la Ciudad Deportiva y la segunda como un límite de este espacio deportivo.

Por otra parte, el relato de este mapa mental ubica a los tres escenarios más importantes de la Ciudad Deportiva (el Velódromo Olímpico, el Palacio de los Deportes

y el Autódromo Hermanos Rodríguez), tomando como referencia algunas de las vialidades que los separan y que en conjunto forman un circuito que conecta a estos inmuebles entre sí. De forma que en este mapa, la Ciudad Deportiva es visualizada como un espacio público con grandes escenarios masivos pero fragmentado por distintas vialidades que los separan y dan acceso a ellos al mismo tiempo.

#### ***6.1.4.-Los usuarios y las interrelaciones del recreo familiar.***

Un segundo acercamiento al punto de vista de los usuarios frecuentes de la Puerta 3 es a través de las entrevistas a profundidad. Estos actores están representados por los ciudadanos residentes de ingresos medios de la colonia Jardín Balbuena algunos de ellos son padres y madres de más de 50 años de edad, que llevan más de 40 años viviendo ahí, mientras que otros con edades que varían entre los 20 y 30 años están integrados por jóvenes solteros y padres de familia. Dentro del primer grupo encontramos a profesionistas (auditores fiscales y docentes) con ingresos que superan los 5 salarios mínimos; mientras que dentro del segundo grupo encontramos profesionistas (administradores) y estudiantes de licenciatura con ingresos que alcanzan hasta los 5 salarios mínimos. Para el conjunto de estos usuarios la importancia de esta sección de la Ciudad Deportiva como escenario del ocio radica en su uso como un espacio público de esparcimiento y de entrenamiento, de acuerdo con ellos estos se debe a que cuenta con las instalaciones y ambiente cultural adecuado para la realización de este tipo de prácticas del tiempo libre, que funcionan como elementos evocativos de la infancia de los usuarios.

En el caso del esparcimiento, la Puerta 3 cuenta con una serie de juegos infantiles, baños públicos y palapas de convivencia en buenas condiciones de mantenimiento, distribuidas a todo lo largo y ancho de una amplia zona verde, que es complementada por un área de exposiciones al aire libre y una cancha de voleibol usada con fines lúdicos. Una zona verde que se encuentra rodeada por amplias rejas perimetrales y edificaciones que sólo permiten el acceso a través de una abertura formada por la separación entre la alberca y la casa de maquinas, así como por una puerta ubicada sobre la calle de Luis de la Rosa (la cual sólo se utiliza los sábados durante la estancia del tianguis sobre ruedas).

Estas características físicas y de equipamiento son muy apreciadas por los usuarios, principalmente por los jóvenes padres de familia ya que como lo mencionan ellos, estas les permiten tener una sensación de seguridad y tranquilidad cuando van a jugar con sus hijos, aspectos que diferencian a la Puerta 3 de otros lugares de la Ciudad Deportiva como la Puerta 2, que a pesar de contar con áreas de convivencia y juegos infantil, estas están rodeadas por un ambiente de carácter juvenil, que contrasta con el ambiente de carácter infantil y familiar de la Puerta 3, como lo menciona un ciudadano padre de familia:

(La Puerta 3) es un lugar que esta acople para hacer fiestas, porque cuenta con 3 kioscos para hacer fiestas y aparte cuenta con baños, también la Puerta 2 cuenta con eso, tiene 2 kioscos, enfrente de la fuente donde están las rampas, ahí están los kioscos en la Puerta 2 y tienen también juegos recreativos en la Puerta 2 o sea hay resbaladillas, pasamanos, sube y bajas, pero la diferencia con la Puerta 3 radica en primer lugar, en que la alberca de la Puerta 3 esta enrejada, entonces la gente no se pasa y esta techada, la gente aunque esta dentro de la Puerta 3 no tiene acceso al jardín, al parque, está muy separado, vamos es un lugar donde nadie te molesta, lo único que se tiene cuidado es que no lleven bebidas alcohólicas, es un lugar muy tranquilo, es más que nada para que los niños jueguen y convivan ahí, como que así lo ha



tomado la gente, es un lugar más recreativo para los niños, más que los otros lugares, en la Puerta 2 a diferencia van más adolescentes.

Es así como este ambiente infantil y familiar de la Puerta 3 se ve estimulado por el orden y buen funcionamiento promovido por los distintos administradores de la Puerta 3, que a través de los años han hecho respetar una normatividad que entre otras cosas prohíbe la entrada de bebidas alcohólicas, pero que es lo suficientemente flexible como para permitir tanto la personalización de los diversos sitios de la zona verde con el propósito de albergar fiestas infantiles y convivios de carácter familiar; como la soltura en el accionar de los usuarios de acuerdo a su propia voluntad, lo que ha redundado en una sensación de libertad, en un espacio público considerado económicamente accesible como lo menciona el mismo ciudadano padre de familia:

Aja, puedes ir a jugar ahí, más que nada ir cualquier día y te metes a jugar ahí, vamos es un centro familiar, más que nada básicamente es un centro familiar, sus característica principal es el ambiente familiar, así es. Puedes adornar como tú quieras, puedes adornar el lugar, como tú quieras, tu puedes llevar tus cosas ya preparadas para que tu lo disfrutes en una mesa en una mesa incluso hay unas bancas ahí adentro y puedes acondicionar a tu gusto y nadie te está diciendo nada, puedes acondicionar ahí pero no te cobran nada.

De manera, que un contexto espacial adecuado para albergar prácticas lúdicas, de convivencia y de recreo, aunado a reglas (internalizadas por los usuarios) que permiten el orden y buen funcionamiento de sus instalaciones, ha creado una sensación de tranquilidad, seguridad y libertad al interior de la Puerta 3, aspectos que han permitido construir un ambiente familiar e infantil que atrae no sólo a niños y padres de familia que valoran a esta fracción de la Ciudad Deportiva por la diversión y la unión familiar que promueve, sino a los usuarios que mantienen guardados en su memoria los recuerdos de su infancia que evocan una placentera convivencia con sus amigos y familiares como lo menciona una ciudadana adulta de la colonia Jardín Balbuena, que conoce a la Puerta 3 desde la infancia:

Desde los 5 años, cuando llegue a vivir a la colonia, era un lugar seguro para jugar y recrearse, cuando teníamos visita aquí mis primos, tíos y todos acudíamos a los columpios.

Por su parte, la importancia de la Puerta 3 como lugar de entrenamiento se basa en la existencia de instalaciones como la alberca, casa de maquinas y baños vestidores que permiten la enseñanza y la práctica de la natación, así como de una amplia zona verde que también es utilizada para el adiestramiento de los *boy scouts*. Ambas instalaciones son consideradas por los usuarios como adecuadas para la práctica de estas actividades debido al orden y buen funcionamiento con el que son relacionadas, esto se aprecia sobre todo en la normatividad y las reglas que permiten el acceso a la alberca como los tramites de inscripción y el uso del uniforme adecuado. Los aspectos anteriores permiten crear un ambiente de competencia y convivencia de grupo, que permiten el desarrollo personal de los niños al fomentar la responsabilidad, la creatividad y el desarrollo de las capacidades físicas y mentales, como lo menciona un ciudadano padre de familia.

Para la natación y los scouts es adecuado, para lo de la alberca tienes que irte a inscribir, pagar una colegiatura, ahí si hay restricciones, tienes que llevar un uniforme adecuado, te piden que lleves una gorra, un traje de baño de cierto color para identificar las edades de los niños, que son ahí del grupo. Además puede ir a acampar, ellos tienen áreas para ir a acampar, puede hacer juegos recreativos los *scouts*, les enseñan, porque lo he visto ahí hacen sus

renombramientos, ahí les dan su nombre de mascota, su nombre de *scout*, tanto como gacela como lobato, o como tropero que ya son los adultos.

Otros lugares del tiempo libre de la Ciudad Deportiva reconocidos por su importancia como escenarios del ocio por los usuarios de la Puerta 3 son la Puerta 2, la Puerta 1 y el Velódromo Olímpico. De estos la Puerta 2 y la Puerta 1 son reconocidas como lugares de entrenamiento diversas especialidades deportivas como: el *skateboard*, el fútbol americano, el hockey sobre pasto, el voleibol, el básquetbol, fútbol y la carrera para el caso de la Puerta 2. Estas dos últimas disciplinas deportivas también son relacionadas con la Puerta 1, la cual también es reconocida por la práctica del béisbol y el softbol, deportes cuya importancia radica en la posibilidad que ofrecen para estimular la convivencia, desarrollar la capacidad de trabajar en equipo y el desenvolvimiento personal, como lo menciona un ciudadano padre de familia que acostumbra a entrenar en las Puertas 1 y 2:

La importancia del americano, del softbol, son deportes que te ayudan a desarrollar tu mentalidad como grupo, a desarrollarte como persona, si te enseñan a convivir y te enseñan a trabajar en grupo, en equipo.

Pero, estos sitios no sólo son vistos como sitios de entrenamiento, la Puerta 2 también es significada como un lugar de esparcimiento que permite la diversión, la distracción y la remembranza de la niñez, aspecto que comparte con el Velódromo Olímpico cuya explanada y estacionamientos son reconocidos por la capacidad que tenían en el pasado para permitir la realización de actividades lúdicas como el vuelo del papalote, facultad que se ha visto afectada por la apropiación de parte de estos espacios llevada a cabo desde hace dos décadas por el Gobierno del Distrito Federal, con el objeto de instalar un módulo de licencia, un corralón y un estacionamiento de patrullas y moto-patrullas de la policía preventiva, como lo menciona un ciudadano joven que habita la colonia Jardín Balbuena:

El velódromo olímpico donde se han hecho, fue una de las sedes de los Olímpicos del 68, que también fueron, bueno está rodeado, antes, primero fue un corralón, ahorita ese corralón se convirtió en una zona donde está la policía auxiliar, ahí tiene su base, y lo han ocupado el estacionamiento del Velódromo Olímpico y lo han ocupado básicamente para eso, y ya se han apropiado de espacios de ahí, pero antes yo me acuerdo cuando era niño, para mí es representativo porque antes ahí yo jugaba, ahí otro tío me llevaba con mis hermanos a volar papalotes, era una zona que era apropiada para eso, también ahí jugaba con mi bicicleta, ahora ya está más apropiado, también ahí está el centro donde les dan las licencias a los automovilistas, tanto a los taxistas como a los operadores de autobús de aquí del Distrito.

De forma, que las áreas exteriores del velódromo son vistas con la nostalgia que trae consigo la desaparición de este patio de juegos de la niñez, que ha sido transgredido por la autoridad pública con el objeto de satisfacer su necesidad de espacios públicos que puedan albergar algunos de los servicios que ofrecen a la ciudadanía. Esta capacidad evocadora también se ve reflejada en la alusión que los usuarios de la Puerta 3 hacen del velódromo como sede de los Juegos Olímpicos de 1968, evento deportivo de gran prestigio que transformo en aquella época al velódromo como uno de los escenarios del entretenimiento más importantes a nivel mundial, al albergar las competencias olímpicas de ciclismo de pista.

Esta distinción de haber sido una sede olímpica es compartida por el Velódromo Olímpico con la Sala de Armas y el Palacio de los Deportes sedes de las

competencias de esgrima y básquetbol respectivamente, pero estos tres lugares no sólo son importantes por haber sido sede de estos eventos deportivos de carácter mundial, sino ser sedes en la actualidad de otro tipo de eventos masivos como los de tipo social y político para el caso de la Sala de Armas y el Velódromo Olímpico, así como los comerciales, deportivos y artísticos para el caso del Palacio de los Deportes, escenario del entretenimiento que es reconocido principalmente por su versatilidad, ya que ha albergado diversos conciertos nacionales e internacionales, ferias de ropa y la Feria de la Ciudad de México, además de haber sido sede del Circo Rinlling Brothers conocido internacionalmente como “el espectáculo más grande del mundo”. Así que tal vez, sea el domo de cobre el lugar que mejor representa la multifuncionalidad y la capacidad de adaptación a la que son sometidos este tipo de sitios por OCESA, que ha alquilado al Palacio de los Deportes como sede de la Liga Nájera de Básquetbol, torneo infantil promovido por el jugador de básquetbol más importante de México, como lo menciona un ciudadano joven:

El Palacio de los Deportes, el Palacio de los Deportes porque también se hacen conciertos, se hacen eventos han estado De Cure, han estado los Kiss, también se han hecho eventos deportivos, aparte de ser una sede también igual de los Juegos Olímpicos, también... han venido,... el Circo Más Grande del Mundo, han venido eventos deportivos gringos, como el básquetbol, la NBA, también... se han hecho... clínicas de básquetbol,... del torneo... de la liga Nájera, se han hecho ahí las finales. Ahí se hace la Feria de la Ciudad de México... donde hay diferentes eventos: luchas, venden artículos, invitan artistas, se hacen espectáculos como de delfines y de lobos marinos, han llevado ahí tiburones a exponer, también han llevado exposiciones como... aparatos de tortura, también en esa feria se hacen, te ponen pistas también de patinaje, pistas de hielo, y hacen, y aparte venden, te venden artículos de comida, ... también venden ropa de las principales marcas;... se ha llevado cada año, más bien 2 veces al año va... la industria del vestido, y venden ya se el día del padre o en navidad, van ahí en esas fechas,... la industria se pone y vende ropa a muy buena calidad y muy buenas marca, se supone que los que van son fabricas ahí y vendedores mayoritarios.

En este mismo sentido el Foro Sol también es visualizado como una importante sede de conciertos masivos, partidos de fútbol americano y béisbol profesional de los Diablos Rojos del México y los antiguos Tigres Capitalinos, ahora con sede en Cancún, como lo menciona un ciudadano joven :

En el Foro Sol, ahí juega el equipo de béisbol de los Diablos Rojos del México, antes también jugaban ahí los Tigres Capitalinos, pues ahí en el Foro Sol aparte se han hecho conciertos, han venido Madona, los Rolling Stones, infinidad de grupos.

Mención aparte merece el Autódromo Hermanos Rodríguez como uno de los sitios más reconocidos por los usuarios de la Puerta 3, tanto por su masividad al abarcar la Puerta 5 y 6 de la Ciudad Deportiva, como por ser sede de diferentes eventos artísticos y de entretenimiento como la Feria Navideña de Luces y Sonido patrocinada por Elektra, pero sobre todo por las carreras de autos y espectáculos deportivos de carácter nacional o internacional, entre las que destacan por su trascendencia los grandes premios de la Serie Champ Car y sobre todo los grandes premios de la Formula 1 celebrados en la década de los 60's, que cimentaron en la memoria colectiva la tradición y relevancia de esta pista de autos como la más importante de México, como lo señala un ciudadano joven usuario de la Puerta 3:

La Puerta 5, el autódromo, porque hacen eventos ahí, vamos el autódromo porque hacen carreras de autos tanto, vienen las mejores categorías de automovilismo, también se hacen eventos, los días de navidad se hacen eventos de ferias de navidad, el patrocinador más importante ahí es Elektra.

Pero, las prácticas del tiempo libre no han sido las únicas razones por las que distintos lugares de la Ciudad Deportiva o asociados a esta, son reconocidos, también están las prácticas comerciales, las administrativas y principalmente las educativas. Entre los sitios caracterizados con el comercio a parte del Palacio de los Deportes con sus ferias de ropas antes mencionadas, encontramos los Tianguis sobre Ruedas ubicados entre la Puerta 1 y la Puerta 2, así como el ubicado a un costado de la Puerta 3. En lo que respecta a la administración deportiva, destaca el edificio de la CODEME ubicado a un costado del Circuito Interior Río Churubusco, este lugar es la sede del deporte federado nacional, al concentrar las oficinas de la mayoría de las federaciones deportivas de México, lo que le da a este sitio un carácter institucional.

Por su parte, el aspecto educativo es relacionado en sitios como el CNAR, el cual es reconocido como un centro formador de atletas de alto rendimiento destinado a las nuevas generaciones de niños deportistas del país que son internadas en este lugar donde pueden tomar sus clases regulares de primaria, secundaria y bachillerato y combinarlas con sus entrenamientos deportivos. Por otro lado, tenemos a la ESEF, anteriormente conocida como ENEF, ubicada a un costado del Palacio de los Deportes, en los terrenos que anteriormente correspondían a la antigua Puerta 4, la ESEF es identificada como un centro de enseñanza para la formación de profesores en educación física, aspecto que une dos vocaciones de la Ciudad Deportiva, la formación de atletas y la enseñanza del deporte, como lo menciona una ciudadana que habita la colonia Jardín Balbuena:

La Puerta 4 porque es la escuela donde se forman los maestros de educación física, actualmente es ESEF antes era ENEF, Escuela Nacional de Educación Física ahora es Escuela Superior de Educación Física.

Pero, como visualizan los usuarios de la Puerta 3 a la Ciudad Deportiva, para ellos este espacio público es reconocido en primera instancia como un espacio libre que funciona como un punto de encuentro y de enlace generacional entre los miembros de una familia, esto se debe a que estimula la participación ciudadana, la convivencia, el esparcimiento, así como el desarrollo deportivo, cultural y personal entre sus asistentes en un ambiente ecológico identificado incluso como la reserva ecológica del Oriente de la Ciudad de México, pero que tiene la particularidad de estar al alcance de la ciudadanía, no sólo desde el punto de vista económico, sino por estar ubicada cerca de medios de transporte como la Estación del Metro Velódromo, como lo menciona una señora que acostumbraba llevar a sus sobrinos e hija a jugar a la Puerta 3 cuando eran niños y que ahora lleva a este mismo lugar a su nieta:

La Ciudad Deportiva, es un lugar cercano, para todos los que pueden disfrutar de un día de campo, puede ser de un bajo costo económico para convivir con la familia, cercano a un medio de transporte que es el Metro Velódromo, el Metro Deportiva... también es uno de los pulmones del Distrito Federal, es una de las áreas verdes significativas dentro del Distrito.

De manera, que la Ciudad Deportiva es reconocida como un espacio público relacionado con el ocio de los ciudadanos, un ocio que los invita a pasar el tiempo público en un espacio libre que a su vez es reconocido como un espacio del entretenimiento donde se celebran diversos espectáculos deportivos y artísticos, a través de los cuales puedes conocer a los protagonistas principales de estos eventos masivos, deportistas y artistas que se encuentran entre los más destacados dentro del ámbito profesional donde se mueven. Para la Ciudad Deportiva esta relación con el

entretenimiento tiene su máxima expresión en su identificación como un espacio olímpico con todos los significados que esta distinción encierra, como la paz, la unión de la humanidad, la competencia fiel y leal, la búsqueda del ideal deportivo donde lo importante no es competir, sino participar, en busca de la gloria y el reconocimiento de su nación, significados que transforman a este complejo deportivo en un territorio emocional que contiene en su interior parte del patrimonio olímpico heredado de los Juegos Olímpicos de 1968 celebrados en la Ciudad México.

A estas distinciones como espacio olímpico, de entretenimiento, público y ecológico que se enmarcan en el ámbito cultural del tiempo libre se suman otras pertenecientes a ámbitos como el político, debido a que este espacio también ha sido sede de reuniones y eventos masivos de partidos políticos como el Partido Acción Nacional y el Partido Verde Ecologista, aspecto que muestra la heterogeneidad de significados que se entrelazan en este espacio público, una diversidad que sin embargo no deja de estar contextualizada por su vocación primordialmente recreativa, que cruza tangencialmente el ambiente cultural que rodea a las distintas prácticas que tienen lugar en este espacio público que como todo espacio libre permite un uso diverso, plural y versátil de los sitios que la componen.

Pero, la Ciudad Deportiva no solamente es reconocida a través de las características de sus lugares, usuarios y prácticas, otro elemento importante a considerar son aquellos personajes que se han convertido en iconos de este espacio público. Un primer grupo identificado por algunos los jóvenes usuarios de la Puerta 3 estaría conformando por aquellas amistades y familiares que se caracterizan por su asistencia frecuente a los espectáculos deportivos y sociales celebrados en este espacio complejo deportivo, como lo menciona una ciudadana joven que paseaba por la zona verde:

Algunos de mis compañeros, se llama Ernesto, el vienen cada año al Vive Latino, el vienen cada año desde que se hace el evento de los grupos de rock, él viene cada año, a visitarlos con mi primo José Antonio porque el va a los partidos de fútbol americano y como es la sede de las Águilas con el también la relaciono, con mis tíos porque cuando en su juventud vieron como se transformaba el entorno.

Otros jóvenes identifican a amistades que han tenido un papel destacado no sólo como deportistas, sino como promotores de su deporte dentro de la Ciudad Deportiva, tal es el caso de los hermanos Ricardo y Jacinto Rodríguez ex-jugadores de fútbol americano de la Ciudad Deportiva, de quienes un ciudadano joven padre de familia menciona:

Ellos han hecho mucho por el deporte, vamos ellos han entrenado muchos chavos de aquí, la Jardín Balbuena, a que ellos sigan el deporte, y muchas veces hasta los han integrado, han ayudado con sus conocidos, ya que están en el medio del fútbol americano en la primera división, han instalado a muchos chavos a jugar.

Alejado del entorno social inmediato estos grupos de jóvenes también identifican como iconos de la Ciudad Deportiva a algunos deportistas destacados a nivel nacional e internacional que han entrenado en este espacio deportivo como Belem Guerrero y Hugo Sánchez, este último también es recordado como un habitante destacado de la colonia Jardín Balbuena como un joven ciudadano usuario de la Puerta 3 menciona a continuación:

En el caso de Hugo Sánchez, porque es el jugador más grande de fútbol, más conocido y el mejor, se puede decir, el mejor jugador de fútbol que ha habido aquí en México, y lo mejor que nació aquí, se crió aquí en la Jardín de Balbuena, y el curso sus estudios en la Secundaria 88.

Mención aparte merecen dentro de este grupo de personajes destacados los Hermanos Ricardo y Pedro Rodríguez que son reconocidos por las personas adultas y jóvenes como unos pilotos de automóviles que dieron renombre y prestigio a México a nivel nacional e internacional, su relación con la Ciudad Deportiva se ve incentivada debido a tres aspectos: el primero es que estos corredores dan nombre al autódromo de la Magdalena Mixhuca y el otro que uno de ellos (Ricardo Rodríguez), murió en la propia pista de autos durante la calificación de un Gran Premio de Fórmula Uno, y el tercero es que son vistos como héroes del deporte motor, aspectos que son referidos de la siguiente manera por un ciudadano adulto que acostumbra a jugar con su sobrina en la Puerta 3:

La relevancia pues, en su momento los Hermanos Rodríguez fueron los más famosos corredores tanto a nivel nacional e internacional en México, lamentablemente la vida de Ricardo Rodríguez se vio truncada precisamente ahí en el autódromo, ahí falleció en un accidente, y su hermano todavía tuvo una carrera mapas larga y le dio renombre a México en distintas competencias internacionales...

Por último, tenemos a Jesús Martínez Palillo, actor cómico que es reconocido tanto por dar nombre al antiguo Estadio Municipal de la Ciudad Deportiva, como por su crítica al gobierno, su promoción al deporte en México y sobre todo como el ciudadano que concibió y creo la Ciudad Deportiva, debido a esto es identificado como una persona que siempre apoyo al pueblo, lo que lo han convertido en una especie de héroe popular de carácter social, como lo menciona un ciudadano joven padre de familia que acostumbra a ir a la Puerta 3:

Palillo, porque era un actor reconocido que tenía problemas, siempre le tiro a los políticos, por lo que sé, hubo un político que le dijo: ¿tú que has hecho por tu país?, entonces, él hizo un proyecto que es Ciudad Deportiva, lo presento y le dieron chance de integrarlo, le dieron el espacio aquí cerca de la Jardín Balbuena en la Magdalena Mixhuca, lo que es la Jardín Balbuena y la Magdalena Mixhuca para emprenderlo, eso es en el caso de Palillo.

Así, que además de ser caracterizado como un espacio público adecuado para la práctica del deporte, las fiestas infantiles, el juego y el entretenimiento, el adiestramiento necesario para las excursiones y campamentos, que atraen a los usuarios como actividades que estimulan la distracción de las actividades laborales, así como el esparcimiento y la diversión, individual, familiar y de diversas colectividades que comparten un gusto común por el ejercicio físico, la salud física y mental, la distracción, el esparcimiento, y la convivencia, aspectos que complementan la forma de vida de niños, jóvenes y padres de familia, entre otros que son identificados por los usuarios de la Puerta 3 como los actores más frecuentes que utilizan la Ciudad Deportiva, este espacio deportivo también es identificado a través de sus personajes como una cuna de deportistas de prestigio nacional e internacional, así como un espacio público de carácter social creado para impulsar el progreso del país en su etapa de modernización.

## **6.2.-El Velódromo Olímpico Agustín Melgar y la convivencia plural.**

### **6.2.1.-Los gobiernos capitalino y delegacional y la rehabilitación para la seguridad.**

El Velódromo Olímpico Agustín Melgar, actualmente es administrado bajo la jurisdicción de la Delegación Venustiano Carranza. Como todo espacio deportivo de carácter público, los discursos que se manejan entorno a él son múltiples y variados, pero de difícil acceso, debido a que estos no cuentan con la misma difusión que aquellos relacionados con las instalaciones de carácter masivo. Sin embargo, esta dificultad no quiere decir que no existan distintos grupos de interés que intervienen en el uso y destino de esta instalación deportiva, la cual cuenta con amplias explanadas, canchas de fútbol, tenis y basquetbol, jardinerías, estacionamientos, estaciones del metro, corralones y áreas verdes en su entorno urbano inmediato, sobre el que giran sus diversos discursos, a los cuales se pueden agrupar de acuerdo de acuerdo a la clase social a la que pertenecen y la posición que guardan dentro del campo de interacción.

De ahí que el discurso dominante es expresado por las autoridades de los gobiernos de la capital y el delegacional; el discurso intermedio por los medios masivos de comunicación y los concesionarios de las escuelas técnico deportivas que tienen ahí su sede; y el discurso subordinado por los usuarios cotidianos de las instalaciones. Cada uno de estos discursos representa una particular valoración simbólica del Velódromo Olímpico y su espacio exterior inmediato, enarbolada por el grupo de interés que la produce, pero aunque puede tener distintos matices que los distinguen, todavía mantienen elementos que permiten establecer puntos de coincidencia que hilvanan un discurso general sobre este escenario deportivo y las actividades que ahí se llevan a cabo en él. En la actualidad los discursos de los gobiernos delegacional y de la ciudad referentes al Velódromo Olímpico y su entorno urbano inmediato está sustentado en políticas públicas complementarias que se han difundido a través de medios que van desde reportajes en el periódico delegacional, boletines de prensa, o las páginas de internet gubernamentales.

El Velódromo Olímpico, como la instalación principal del centro deportivo del mismo nombre es reconocido por el Gobierno del Distrito Federal en su página oficial de internet como una de las principales instalaciones del Oriente de la ciudad, cuya importancia radica en su origen como uno de los escenarios construidos en 1968 especialmente para la celebración de los Juegos Olímpicos de México 68, por la Secretaría de Obras Públicas. En la actualidad, el Gobierno de la Delegación Venustiano Carranza destaca las características e infraestructura de este inmueble que les ha permitido la instalación de diversas escuelas técnico-deportivas, así como la celebración de distintos eventos deportivos en coordinación con el gobierno de la ciudad, y las algunas asociaciones deportivas. Entre estos eventos destaca la Olimpiada Nacional 2006, cuyo recorrido del Fuego Nuevo que tuvo como escenario a la Explanada del Velódromo Olímpico, acto promocionado por el delegacional en un boletín de prensa:

Previamente a la inauguración del evento se realizará el recorrido del Fuego Nuevo, por las 16 delegaciones del D. F., correspondiendo a nuestra demarcación el 9 de mayo del presente, de las 10:40 a las 11:40 horas. Durante este recorrido, la Delegación Venustiano Carranza, recibirá la antorcha con el Fuego Nuevo, que permanecerá durante quince minutos en la Explanada del Velódromo Olímpico, para salir rumbo a la Delegación Iztacalco, y que el 12 de Mayo arribará al Gimnasio "Juan de la Barrera", en el que se realizará la inauguración de la Olimpiada Nacional 2006 (Delegación Venustiano Carranza, 2006).

Este tipo de eventos celebrados en la plaza cívica del Velódromo, le han otorgado un *status* como el principal espacio ceremonial de la demarcación en materia deportiva, como muestra de ello también se puede mencionar al Campeonato Nacional Master de Ciclismo de 2008, donde la Secretaria de Seguridad Publica tuvo que montar un operativo con 99 policías en 28 patrullas para la vigilancia de un circuito a través de la periferia de dicha instalación. La celebración de esta clase de eventos fue impulsada por el Gobierno de la Delegación Venustiano Carranza, gracias a una política pública encaminada al estímulo de la sana convivencia vecinal y la cultura de la legalidad, como lo menciono Alejandro Piña Medina, el Director Ejecutivo de Participación Ciudadana de la delegación:

Los asistentes partieron de la Puerta 2 del Velódromo Olímpico sobre la Avenida Fernando Iglesias Calderón para tomar la calle Luis de la Rosa, la Avenida Radamés Treviño y el Eje 3 Sur Morelos, para llegar nuevamente a la instalación deportiva, custodiados por elementos policíacos, médicos y por personal de Protección Civil de Venustiano Carranza... Invitó a la comunidad a sumarse a esta gran fiesta deportiva, yo les aseguré que para Venustiano Carranza es fundamental promover la actividad físico atlética entre los habitantes como indispensables medidas para fortalecer la sana convivencia vecinal y para alejar a la juventud de la delincuencia y de las adicciones (Delegación Venustiano Carranza, 2008).

Este compromiso fue ratificado por Julio César Moreno, Jefe Delegacional de Venustiano Carranza, cuando dio la patada inicial de la Primera Copa de Fútbol Canchero en el Velódromo Olímpico Agustín Melgar, ante más de 2 mil 500 niños y jóvenes divididos en 337 equipos. En este evento donde el titular de la demarcación y el futbolista de los PUMAS de la UNAM, Marco Antonio Palacios "Pikolín", presenciaron el desfile en el que participaron los competidores, Julio César Moreno señaló:

El fomento de actividades deportivas, recreativas y culturales obedece a uno de sus ejes rectores de gobierno de prevención del delito y combate a la delincuencia, al proporcionar a niños y jóvenes espacios dignos para desarrollar sus aptitudes atléticas (Delegación Venustiano Carranza, 2008).

De forma, que este tipo de eventos al formar parte de su eje central de gobierno de combate a la delincuencia y prevención del delito tienen como objetivo, fomentar actividades culturales y deportivas en las 70 colonias de la demarcación todos los fines de semana. Para lograr lo anterior Julio Cesar Moreno afirmó que su administración determinó crear el programa "Cultura viva... un derecho de todos" que será de gran importancia para lograr el objetivo de su eje central de gobierno, debido a que permitirá descentralizar los servicios culturales, recreativos y deportivos con la finalidad de llevar a cada colonia, un espectáculo de calidad para estrechar la participación comunitaria, reforzar la integración familiar, el sentido de pertenencia a la demarcación e inculcar, principalmente entre la niñez y la juventud, la cultura de la legalidad y con respecto a esto el jefe delegacional detalló:

Cada fin de semana en todos los parques, unidades habitacionales, glorietas, calles, centros de convivencia, explanadas de mercados, módulos deportivos, plazas comunitarias y kioscos, la delegación realizará alrededor de 65 actividades, entre las que se encuentran obras de teatro, conciertos musicales, competencias de ajedrez, teatro guiñol, bailes regionales y de salón (Delegación Venustiano Carranza, 2008).

Según el propio Julio Cesar Moreno la meta de su gobierno era mejorar la calidad de vida de los habitantes, de ofrecer mejores servicios, mejor seguridad y consolidar la participación entre el gobierno y la ciudadanía. De forma que el programa



“Cultura Viva” busca profundizar, estructurar y enfocar la política pública de este gobierno delegacional hacia una construcción corresponsable de una seguridad sostenible en la demarcación, para lo cual se cuenta con la misión de:

Construir un proceso de seguridad sostenible en Venustiano Carranza, a partir de la realización de acciones conjuntas entre las autoridades y los diferentes actores de la Delegación, con el propósito de resarcir el tejido social, reestablecer la convivencia vecinal y establecer mecanismos de corresponsabilidad que fortalezcan la integración familiar, comunitaria y social, coadyuvando con ello a la prevención social del delito y a la disminución de los índices delictivos en la Demarcación (Delegación Venustiano Carranza, 2007).

De acuerdo, a los fundamentos básicos y operatividad del Programa Cultura Viva diseñados por el Gobierno de la Delegación Venustiano Carranza, este programa resume lo mejor de la experiencia del actual jefe delegacional, la cual obtuvo como diputado de la III Legislatura de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, donde fungió como Presidente de la Comisión de Derechos Humanos, y que, a su vez, retoma dos de las experiencias urbanas que con mayor éxito enfrentaron esta problemática en la última década: “Cultura de la Legalidad”, programa de combate a la delincuencia, aplicado en Palermo (Italia), que derivó en la captura de los más importantes cabecillas del narcotráfico, así como en un renovado papel de la ciudadanía en el ejercicio de sus deberes y la colaboración irrestricta con las autoridades; y el “Programa de Cultura Ciudadana”, aplicado en Bogotá (Colombia), que significó una transformación global de la calidad de vida de los ciudadanos en materia de seguridad pública y en habitabilidad urbana, extendiendo el concepto de “prevención del delito” a las acciones propias del desarrollo social, económico y cultural.

De forma, que con estas bases el Gobierno de la Delegación Venustiano Carranza delinee cuatro áreas de trabajo: urbanismo, cultura, acción socioeconómica y educativa, e innovación política y legal. De estas son las áreas de urbanismo y de cultura las que inciden directamente sobre los espacios públicos de la demarcación como la Explanada del Velódromo Olímpico. La primera propone la promoción de la cooperación de los habitantes en la cualificación de los espacios públicos y la mejora de la vivienda, así como la regeneración del hábitat en zonas marginales para proporcionarles visibilidad y dignidad, mientras que la segunda plantea la creación de un ambiente de seguridad mediante actividades atractivas para la población que favorezcan la integración ciudadana.

La implementación de estas dos áreas de trabajo en conjunto, permite estructurar una estrategia de largo plazo, basada en la participación ciudadana que facilite la apropiación positiva del espacio público urbano; la responsabilidad ciudadana en el seguimiento a las acciones de gobierno, en el mejoramiento de la imagen urbana y el combate a la inseguridad; la corresponsabilidad entre las autoridades y la ciudadanía para el rescate de los espacios públicos y la organización comunitaria para la prevención del delito. El Programa Cultura Viva toma su nombre por alusión directa a los derechos fundamentales, específicamente el derecho a la vida, teniendo como base la premisa, que todo derecho implica una obligación y que para ejercer adecuadamente el derecho a la vida, es necesario que los ciudadanos se apropien del espacio público urbano donde transcurre la vida, y construyan de la mano con el gobierno delegacional, formas de fortalecimiento del tejido social que posibiliten en el mediano plazo la prevención social del delito.

Dado que el delito es un problema social, que requiere soluciones sociales, además de las estrategias que comúnmente se han utilizado en la prevención del delito; se le han sumado otras que incluyen la difusión y promoción de valores, así como de una cultura de la legalidad, e incluso la construcción de proyectos conjuntos entre autoridades y ciudadanos, tales como: “Escuela Segura”, “Sendero Seguro”, “Circuitos de Seguridad”, etc. Estas estrategias, establecen una interacción directa entre el derecho a la vida y el lugar donde se desenvuelve la vida, le dan una renovada importancia al espacio público y la habitabilidad, vía acciones culturales, lúdicas, recreativas, deportivas y de participación comunitaria. Por lo que, el gobierno delegacional busca orientar su acción hacia la disminución del deterioro de la infraestructura de la demarcación y la preservación del medio ambiente, para incidir positivamente en la seguridad de la ciudadanía a través del rescate de los espacios públicos.

Desde esta perspectiva, la cultura es considerada como un mecanismo que contribuye a mejorar la calidad de vida y el espacio público urbano, considerado como el contexto fundamental donde se da la interacción en la sociedad. De ahí surge la necesidad de establecer condiciones físicas y simbólicas que contribuyan a mejorar el espacio público, pues hay una interacción positiva entre el correcto ejercicio de la ciudadanía y el espacio público en buen estado. Así, la ciudadanía encuentra en el espacio público urbano su lugar de negociación, entendido como un sistema de espacios en el territorio urbanizado que tiene una incidencia en la vida comunitaria, el cual implica un uso común para la mayoría de los pobladores y que constituye el sitio de su experiencia colectiva, a través de la promoción de acciones pedagógicas, lúdicas, artísticas y de la participación ciudadana, que contribuyan a que los ciudadanos: compartan una imagen positiva del espacio urbano que cohabitan; resinifiquen adecuadamente los procesos de transformación urbana; y generen mecanismos de autocontrol para sancionar conductas indebidas y fomentar la prevención del delito.

Con base en lo anterior, el Gobierno de la Delegación Venustiano Carranza plantea diversas líneas de acción como el combate a la inseguridad; la prevención del delito; la transparencia y rendición de cuentas; el mejoramiento de la imagen urbana y el rescate de espacios públicos. Estas dos últimas líneas de acción son las que inciden en la toma de decisiones sobre el destino de lugares como el Centro Deportivo Velódromo Olímpico, en los cuales el gobierno delegacional busca mejorar su imagen urbana: al implementar un modelo de desarrollo territorial sustentable que impulse el mejoramiento de la calidad de vida, para preservar y proteger áreas verdes y revertir el deterioro de su infraestructura física; implementar un mejor mantenimiento, ampliación y modernización de la infraestructura urbana (red de alumbrado público, agua, drenaje, vialidades y transporte), así como en la infraestructura educativa, cultural y de salud; construir y rehabilitar los parques, las vialidades secundarias, pasos peatonales, guarniciones y banquetas; mantener los centros de servicio social, cultural y deportivo; y en suma generar sentido de pertenencia, facilitando la convivencia urbana y fomentando el respeto del patrimonio común.

Mientras que en la línea de acción de rescate de los espacios públicos, se busca al rehabilitar lugares como el Centro Deportivo Velódromo Olímpico, reducir las desigualdades que afectan a la población para que accedan a una vida segura y creativa, en condiciones de equidad, al fomentar la formación y promoción de oportunidades, así como la inclusión social; promover la corresponsabilidad vecinal en el sostenimiento de los espacios públicos intervenidos como parte del mejoramiento de la imagen urbana;

impulsar la convivencia vecinal, al consolidar una programación cultural, recreativa y deportiva, tendiente a reestablecer el tejido social y mejorar sustancialmente la calidad de vida de los ciudadanos; promover entre ellos el reconocimiento de prácticas que conduzcan al uso y disfrute adecuados del espacio público y el tiempo libre; y mantener la infraestructura cultural, deportiva y recreativa, garantizando la apropiación respetuosa por parte de los ciudadanos y el manejo ejemplar de los servidores públicos.

Todas estas políticas públicas se han manifestado en la utilización cada vez mayor del Velódromo Olímpico y su explanada para la realización de actos públicos relacionados con el impulso de las actividades deportivas y recreativas; pero también en la rehabilitación de la cancha de hockey y el alumbrado de la explanada, así, como la construcción de una cancha de fútbol 7 en uno de los estacionamientos de este inmueble olímpico; acciones que han sido insuficientes ante la magnitud del velódromo y los problemas que enfrenta en la actualidad, como un adecuado mantenimiento de sus fachadas y pista, la falta de estacionamientos para satisfacer la demanda creada por los eventos realizados en los escenarios del entretenimiento del entorno urbano; el adecuado manejo de los espacios interiores y exteriores que permitan la coexistencia en perfecta armonía de los diversos actores que convocados en estos lugares; así como el impulso del propio Velódromo Olímpico como un escenario para el ciclismo, que permita sacárselo de su letargo y subutilización, por mencionar algunas.

En una reunión informativa celebrada el 1 de marzo de 2009 en el Maracanã por Julio Cesar Moreno y Alejandro Piña, (en sus calidades de delegado y subdelegado con licencia) como parte de su campaña para obtener la candidatura del PRD a la diputación local y la jefatura de la Delegación Venustiano Carranza, respectivamente, ambos precandidatos explicaron cuales habían sido los motivos por los cuales no se había rehabilitado en su totalidad el Velódromo Olímpico y sus alrededores. Según Julio Cesar Moreno, cuando tomó la jefatura delegacional se encontró ante el gran reto de combatir los altos índices de delincuencia que azotaban a esta delegación, para lo cual su equipo de trabajo diseñó el Programa Cultura Viva. Sin embargo, al momento de aplicarlo tubo que tomar la decisión de implementarlo de forma diferenciada dentro del territorio delegacional, debido a que contaba con escasos recursos económicos, pero también por las características de la colonia Jardín Balbuena, la principal colonia de la delegación en términos demográficos, territoriales, económicos y políticos<sup>98</sup>.

En esa época esta colonia era víctima de la delincuencia (principalmente dedicada al robo autos y a transeúntes) proveniente de las colonias del entorno, pero por las condiciones jurídicas de los conjuntos habitacionales que dominan la mayor parte del territorio de la colonia Jardín Balbuena (que consideran a los espacios colectivos condominales como espacios privados), como por su alta densidad poblacional, de espacios públicos, infraestructura y equipamiento, la implementación del Programa Cultura Viva en la totalidad de esta colonia hubiera representado la inversión de la mayor parte de los recursos económicos, humanos y materiales del programa, para que se vieran resultados significativos percibidos por sus habitantes; por lo que, tomaron la decisión de combatir la delincuencia de forma diferenciada: por una parte rehabilitar los

---

<sup>98</sup> La colonia Jardín Balbuena es una de las colonias con mayor extensión territorial de la Delegación Venustiano Carranza, en ella habita más del 60% de la población de esta demarcación, una población que cuenta con los mayores niveles educativos y de ingresos económicos delegacionales, además de ser la sede del gobierno local.

espacios públicos del resto de las colonias de la Delegación Venustiano Carranza, y por la otra incrementar el número de policías en la colonia Jardín Balbuena.

Por lo anterior, en esta colonia las acciones de rescate de espacios públicos se implementarían en la segunda parte de su gobierno con los recursos restantes. Con estos recursos se reparo e incremento la iluminación en las principales avenidas, calles y andadores de la colonia Jardín Balbuena; se recuperaron diversos espacios públicos de la misma como: la plazas Yurem y la Placa (en la Unidad Kennedy) y el Maracaná (en la Unidad ISSSTE 5); se construyo la Plaza Cecilio Róbelo; se remodelaron las calderas y baños en la Puerta 3; se construyeron nuevos baños públicos y un campo de fútbol americano en la Puerta 2; y se rehabilito el alumbrado, el campo de hockey y el de fútbol rápido del Velódromo Olímpico, además de construir un campo de fútbol 7 como ya se había mencionado, dejando pendiente la recuperación del resto de los espacios públicos de la colonia Jardín Balbuena y del Centro Deportivo Velódromo Olímpico, así como de los otros nueve centros sociales y deportivos de la Delegación Venustiano Carranza<sup>99</sup>, para los encargados de la siguiente administración.

Así, se puede ver como en el discurso sobre el Velódromo Olímpico y su explanada enarbolado por los gobiernos capitalino y delegacional gira entorno a la rehabilitación y uso de estos espacios públicos mediante la celebración de actividades deportivas que promoverán la cultura de la legalidad y combatirán los índices de delincuencia, al incrementar la apropiación de estos escenarios por la ciudadanía, acciones que tienen un carácter disuasivo, pero que se implementan sin un análisis profundo de los espacios a intervenir, así como de los procesos e interrelaciones que los determinan, por lo que sólo quedan como transformaciones fragmentadas que no logran incidir adecuadamente en el uso y destino de la totalidad de lugares que integran a estos espacios públicos.

#### ***6.2.2.-Los mass media y los concesionarios: entre el olvido y la modernidad.***

Por su parte, el discurso de los medios masivos de comunicación sobre el Velódromo Olímpico se pudo observar en diversos artículos publicados en diarios de internet e impresos, en el cual se retratan diversos acontecimientos que tuvieron como escenario este inmueble o sus alrededores, entre los que destaca el artículo titulado “Solo el recuerdo queda” de José de Jesús Castillo Quiroz, cronista del Diario Palabra Digital de la Escuela de Periodismo Carlos Septién García, en el que reconoce a este velódromo como uno de los grandes beneficios que se obtuvieron gracias a la realización de los Juegos Olímpicos de 1968, junto con la remodelación de otras instalaciones y la construcción de otros inmuebles que también recibieron el nombre de alguno de los Niños Héroes:

México se vistió de gala para recibir los Juegos Olímpicos en el año de 1968, muchos fueron los logros que se tuvieron por albergar este acto en nuestro país y entre éstos destacan las instalaciones deportivas que se construyeron para recibir a los atletas en sus diferentes disciplinas y que llevan el nombre de los Niños Héroes (Castillo, 2007).

---

<sup>99</sup> Entre estos centros sociales y deportivos encontramos: el Felipe Tibio Muñoz, el Venustiano Carranza, el Oceanía, el Plutarco Elías Calles, el Lázaro Cárdenas, el Velódromo Olímpico, el Moctezuma, que colocan a la Delegación Venustiano Carranza, como la demarcación con el mayor numero de equipamiento deportivo en el Distrito Federal.

Infortunadamente, tal como lo reconoce el propio José de Jesús Castillo Quiroz, en la actualidad el destino de estos inmuebles en la mayoría de los casos no ha sido del todo halagüeño, debido a que no son usados para albergar las actividades para las cuales fueron diseñados originalmente o se encuentran subutilizados, mientras que otros que han corrido con peor suerte, al caer en el abandono y el descuido. En este último caso se encuentra el Velódromo Olímpico Agustín Melgar, que sólo queda como testimonio de los instantes gloriosos que tuvieron como escenario este inmueble y que quedaran grabados en su interior para siempre, así como en la memoria de ciertos sectores de la sociedad, algo que resulta ofensivo para estas otrora magnífica instalación olímpica, sobre todo cuando todavía hasta la fecha se está pagando el impuesto de tenencia vehicular creado para solventar los gastos de los Juegos Olímpicos de 1968, como lo menciona José de Jesús Castillo Quiroz:

Desgraciadamente muchos de estos escenarios ya no son ocupados en la actualidad para su uso original, o sea la práctica de algún deporte, en el mejor de los casos, y otros parece que han quedado en el olvido por la falta de mantenimiento... Uno de estos espacios es el Velódromo Agustín Melgar, que ha quedado en completo abandono, sólo están los recuerdos de los momentos olímpicos que quedaron ahí para la historia... Al parecer todas estas instalaciones al igual que sus nombres han quedado sólo para el recuerdo de unos cuantos por lo que resulta más indignante ser el único país en el mundo que tenga el impuesto de la tenencia en los automóviles, pues dicho pago sería originalmente para pagar las olimpiadas del 68.

Lo anterior resulta todavía más lamentable si se considera que estas instalaciones han sido la base para que diversos niños se hayan iniciado en la práctica deportiva, algunos de los cuales años después se han convertido en grandes atletas de fama mundial como Aurora Serrano, reportera del periódico el Universal, lo relata cuando describe el caso de la ciclista Belem Guerrero, medallista olímpica cuya relación con el Velódromo Olímpico Agustín Melgar comienza el 8 de marzo de 1974 cuando su mamá Doña Elena, opta por el ciclismo como la disciplina deportiva que practicarían sus hijos Camilo y Daniel, mientras que su hija Belem es llevada a la alberca de la Puerta 3 de la Ciudad Deportiva. Toda una travesía para transportar las bicicletas hasta el velódromo desde su hogar en Ciudad Nezahualcoyotl, pero que permitió a la pequeña Belem entrar en contacto con el ciclismo de vista, cada vez que acompañaba a sus hermanos. Claro está que como lo explica la propia Belem Guerrero en este reportaje, eran otras épocas cuando el velódromo funcionaba en óptimas condiciones, con competencias y programas de desarrollo para los noveles ciclistas, competencias que impresionaron a esta atleta cuando era niña y supo los que quería ser de adulta, así este inmueble funcionaba como creador de atletas:

Salíamos de la casa como a las tres de la tarde, nos íbamos en "micro" o en taxi, muchas veces intentamos en el Metro, pero no dejaban pasar las bicis. Era un relajo, pero siempre llegábamos, por un lado o por otro. Martes y jueves era el mismo peregrinar. En la instalación olímpica (velódromo olímpico) había programas de desarrollo para infantiles y juveniles; había un serial de competencias en la pista de madera africana y en ruta, en un tramo del Autódromo Hermanos Rodríguez. Eran, en definitiva, otros tiempos. Tenía ya 10 años y me impresionó la velocidad que alcanzaban los corredores. Supe que quería ser ciclista. Pero no tenía bicicleta ni idea de qué hacer para dar una vuelta, para mantener el equilibrio... Nada. Simplemente me subía y le daba (Serrano, 2001).

De forma, que el discurso de los medios masivos de comunicación entorno al Velódromo Olímpico y su explanada se basa en el reconocimiento de su pasado de gloria cuando estaban integrados a la dinámica de vida de la ciudadanía, un pasado del que sólo queda como mudo testigo este escenario, que se mantiene en espera de tiempos

mejores, mientras que languidece cada día que el proceso de sub-utilización se apodera de él, a pesar de que sus alrededores todavía mantienen una vitalidad de usos que lo miran de forma indiferente, entre los que destaca la celebración de algunos eventos deportivos de carácter nacional, para los cuales esta instalación olímpica (por su historia y dimensiones) no puede pasar del todo desapercibida, tal como lo relata Hugo Martínez Zapata, reportero del Diario de México:

Román Teja Jr., del equipo “Trujillo Hermanos”, en la categoría especial y Francisco Victoria, del “Dulces Victoria” de Guadalajara, en la súper especial, se adjudicaron los 2 títulos en disputa de los Campeonatos Nacionales de Ciclismo Master, en el Distrito Federal, con apoyo del Instituto del Deporte del DF y organización de Arturo García, presidente de la Asociación de Ciclismo de la capital. La prueba de medio fondo fue en el circuito del Velódromo Olímpico Agustín Melgar, delegación Venustiano Carranza, con paso por la calle Radamés Treviño, frente a ese inmueble (Martínez, 2008).

Por otra parte, es importante señalar que en el Velódromo Olímpico y sus explanadas, existen diversos espacios concesionados que no son controlados por el Gobierno de la Ciudad de México ó el Gobierno de la Delegación Venustiano Carranza, (entidad administrativa encargada de administrar estas instalaciones). Así, en los espacios interiores del velódromo se han instalado diversas oficinas de filiales y escuelas de futbol que tienen como sede la Puerta 2 de la Ciudad Deportivas (Filial Cruz Azul Oriente y CIFF Pumas AC), así como de la asociaciones de ciclismo y fútbol amateur del DF. A estas oficinas hay que sumarle aquéllas partes de los estacionamientos y la explanada manejados por distintas escuelas de deportivas (Total Tennis), diferentes ligas de fútbol y por las ferias navideñas que se instalan a finales de año. El discurso de los manejadores de estos espacios puede ser encontrado en la propaganda y las mantas usadas para promocionar esta instalación deportiva, elementos promocionales que encierran su visión sobre sí mismos y su relación con los espacios que usan como sede.

Foto i.1. Manta promocional de la Escuela Total Tennis en la Explanada del Velódromo.



Una de las mantas que utiliza la escuela instalada en las tres canchas de la explanada del Velódromo Olímpico (foto i.1), está dividida en cuatro partes desde el punto de vista diacrónico y dos desde el punto de vista sincrónico. Así, en la primera parte, ubicada en la parte superior, se observa el nombre de la escuela: “Escuela Total Tennis Jardín Balbuena”, la invitación a inscribirse y a hacer deporte, junto con la ubicación en el Velódromo Olímpico, el año de publicación de la manta: el 2008 y la población a la que desean atender preferentemente que abarca a niños y jóvenes desde los cinco años en adelante.

En la segunda parte se indica que se ofrece el servicio de renta de las canchas que de 7:00 am a 2 pm de lunes a domingo, así como el acondicionamiento físico y técnico de grupos de niños, para lo cual se pide como parte de los requisitos un bote de pelotas y una raqueta. En la tercera parte, se indica a la persona encargada a la cual puedes pedir informes el Profesor Héctor Cabrera y su teléfono 04455-27025139. En la cuarta parte, ubicada del lado derecho de la manta, se encuentran tres imágenes con las imágenes de triunfo de tenistas profesionales del circuito internacional como: los españoles Carlos Moya y Rafael Nadal y el suizo Roger Federer. Encima de estas

imágenes se resalta la existencia de clases a un grupo femenino los lunes, miércoles y viernes de 10:00 a 12:00 hrs. Así, se muestra un discurso en el cual se asocia la escuela de tenis y sus ofertas de servicios a una imagen de triunfo y de formación de jugadores.

Foto i.2. Manta de la Cancha de Fútbol Rápido de la Explanada del Velódromo.



En lo que respecta a la cancha de fútbol rápido donde funciona una liga que ha organizado diversos torneos amateurs, se ha instalado una manta dentro de la Puerta 2 (foto i.2), aún costado de la calle Radamés Treviño, la cual está dividida en tres partes desde el punto de diacrónico y dos desde el punto de vista sincrónico. En la primera parte se invita a jugar fútbol rápido en el mejor escenario de la Delegación Venustiano Carranza, ubicado en el Velódromo Olímpico. Así, se señala a la cancha de futbol rápido ubicada en la Explanada del Velódromo Olímpico como la mejor instalación para practicar este deporte en esta demarcación. En la segunda parte se refuerza la invitación a ingresar a los torneos celebrados en esta instalación a través de las frases: ¡Inscríbete ya! y ¡Cupo Limitado!, las cuales vienen acompañada del teléfono: 044 55 1280 3880, para pedir informes.

Es en esta parte donde se muestra la imagen de un futbolista haciendo una jugada denominada “la chilena”, aspecto que resalta la espectacularidad y destreza de este juego de pelota. En la tercera y última parte, se ofrece la dirección exacta de esta cancha de futbol rápido, la cual se ubica en: “Eje 3 Sur Morelos esq. Radamés Treviño” en la “Colonia Jardín Balbuena, a 50 mts. de la estación Velódromo Olímpico”, con lo que se refuerza el sentido de orientación para poder ubicar esta instalación deportiva. Así, se muestra a esta cancha de futbol rápido, como un lugar de gran calidad y óptimas condiciones para practicar un deporte emocionante y espectacular.

Foto i.3. Manta de Olimpus 7



Por último, a un costado de la cancha de fútbol rápido se instaló una cancha de fútbol 7, manejada por la empresa *Olimpus 7*, que ha instalado en distintos postes de la colonia Jardín Balbuena, unos anuncios colgados en los postes (foto i.3). Este anuncio se encuentra dividido en cuatro partes desde el punto de vista diacrónico y dos desde el punto de vista sincrónico. En la primera de estas partes se invita a practicar esta disciplina deportiva mediante las palabras “Juega Fútbol”. En la segunda se muestra un número 7 enmarcado en un círculo azul dentro de un fondo que simula a un balón de fútbol, en alusión a la modalidad de balompié que se practica en esta instalación: el Fútbol Siete. Debajo de esta imagen se escribe “Olimpus 7” nombre de la empresa que opera esta cancha de fútbol.

Foto i.4. Manta de la Feria del Juguete



En la tercera se complementa el mensaje de la primera parte con la frase: “Como los Profesionales en

las Mejores Canchas de México”, con lo que se presenta a la cancha instalada a las afueras del Velódromo Olímpico, como una de las mejores del país. En la cuarta y última parte, se ofrece el número telefónico para obtener informes: 2612-1623, el nombre de esta cancha de fútbol siete: “Olimpus Velódromo”, y la ubicación de la misma en: “Radamés Treviño s/n esq. Av. Morelos. Junto al metro Velódromo”. En el caso del discurso manejado por los operadores de esta cancha de fútbol rápido se puede resaltar los siguientes aspectos: la gran calidad de esta instalación para la práctica de esta modalidad de fútbol, que cuenta con un nivel similar a una profesional; el vínculo que se hace con el Velódromo y sobre todo el carácter olímpico de este entorno urbano, que asocia a este lugar con el prestigio de este evento deportivo de carácter internacional.

En lo que respecta a las ferias que se instalan durante la época navideña en Explanada del Velódromo Olímpico, se puede observar diferentes mantas donde promocionan las ofertas y los eventos especiales que se realizarán durante estos eventos. Un ejemplo de estas mantas promocionales es la colocada durante la Feria del Juguete (foto i.4), la cual era patrocinada por Coca Cola e invitaba a: “hacer navidad tus sueños el 5 de Enero, Participando en el evento que se realizara a partir de las 14 hrs.”, bajo la promesa de encontrar sorpresas, risa y diversión; para lo cual necesitabas: “Comprar Coca de Cola 600 ml y llévate gratis tu carta de reyes y tu globo rojo”. Un globo rojo en el cual se lanzaran las ilusiones y deseos en compañía de los Reyes Magos. Así, la explanada se transforma por unos instantes en un lugar mágico en el cual los sueños y esperanzas se conjugan para brindar un ambiente navideño de alegría y placer en comunión con tus seres queridos, lo que aunado a los discursos del resto de los concesionarios donde las instalaciones de los alrededores del Velódromo Olímpico son consideradas de alta calidad al igual que las prácticas deportivas que albergan, se conjugan para conformar una visión de estos lugares efectista y moderna que tiene como propósito atraer a la mayor cantidad de ciudadanos.

### ***6.2.3.-Los usuarios y la espacialidad coexistencia plural.***

El discurso de los usuarios del Velódromo Olímpico y sus explanadas fue recogido principalmente a través de entrevistas a profundidad y mapas mentales, con el propósito de poder interpretar la visión que este tipo de actores tienen sobre este lugar, sus instalaciones y su relación con la Ciudad Deportiva. Un discurso que muestra una especial forma de apropiarse de la Ciudad Deportiva relacionada principalmente con el esparcimiento y la convivencia grupal pero cruzada por su identidad como habitantes de la colonia Jardín Balbuena que determina las características de su estilo de vida y de su visión sobre este espacio público abierto. Un primer acercamiento al discurso que los usuarios manejan sobre la Explanada del Velódromo Olímpico y su relación con la Ciudad Deportiva, se realizó a través de los mapas mentales que están compuestos por un croquis y sus respectivos relatos. Para obtener este mapa mental se indicó a los entrevistados que representara los sitios más importantes de la Ciudad Deportiva, para que después dieran una descripción sobre el mismo.

Así, se obtuvieron cuatro dibujos con sus respectivas narraciones, en un intento por significar gráficamente este territorio a partir de la visualización de los lugares y la caracterización de estos sitios guardados en la memoria del entrevistado. Los entrevistados se seleccionaron de acuerdo a diferentes criterios: el primero fue el tiempo que tenían de asistir a la Explanada del Velódromo Olímpico, con el objeto de que



fueran asistentes frecuentes a este espacio; otro aspecto que se considero fue que estos vivieran en la colonia Jardín Balbuena con el propósito de capturar una visión de más cercana de este fragmento de la Ciudad Deportiva y de esta misma en su conjunto, aprovechando que la gran mayoría de los usuarios de la Explanada del Velódromo Olímpico provienen de esta parte de la Ciudad de México.

Imagen i.1. Mapa mental “Frontenis”.



El primer mapa mental (imagen i.1) fue obtenido de una entrevista hecha a un ciudadano que habita en la colonia Jardín Balbuena de 34 años de edad. El es licenciado en administración y actualmente trabaja en la Secretaria de Finanzas del Gobierno del Distrito Federal. Su relación con la Ciudad Deportiva se remonta a su infancia, época en la cual iba a jugar a este espacio deportivo en compañía de sus amigos. Actualmente acostumbra a jugar frontenis en una de las paredes de la Estación Velódromo, junto con un grupo de amigos.

Aquí es donde está la alberca, la Puerta 3, es aquí donde está la alberca. Aquí el Metro Velódromo, aquí está ubicado el Metro Velódromo, aquí es donde yo voy a jugar frontenis. Aquí está el Palacio de los Deportes, donde se realizan conciertos y otras actividades. La Puerta 5 es donde está el Autódromo y se realizan diversas actividades como correr y andar en bicicleta. El Autódromo, el Foro Sol, la Puerta 2, aquí yo voy a jugar básquetbol y aquí las canchas de tenis, y aquí está cerquita mi casa... me faltó dibujarla.

Este mapa mental fue denominado “Frontenis”, debido a que uno de los lugares indicados en el croquis fue denominado de esta manera debido a que es el lugar donde acostumbra a practicar este deporte regularmente. El dibujo de este mapa mental esta dibujado con líneas- contorno. Este croquis cuenta con 10 signos donde se escribe el nombre de los lugares y de las calles importantes del área, así como tres signos donde sólo se esboza el contorno, distribuidos en cinco conjuntos. El primer conjunto corresponde a la Puerta 3, la cual es representada mediante una línea contorno que aparte de contener el nombre de este espacio público contiene la palabra “alberca” en alusión a la alberca olímpica que existe ahí, instalación acuática en la cual el entrevistado aprendió a nadar y a la que siguió asistiendo durante su juventud. La Puerta 3 se encuentra separada del segundo conjunto que integra a los espacios de la Explanada del Velódromo Olímpico, en alusión a la calle de Genaro García que se encuentra entre ellos.

El segundo conjunto corresponde a los lugares de la Ciudad Deportiva ubicados en la Explanada del Velódromo, simbolizada por el amplio espacio vacío que los separa muestra manifiesta de la amplitud de este espacio público abierto, a parte de la importancia de esta zona para el entrevistado al ser la zona del croquis que ocupa espacialmente la mayor cantidad de espacio y cuantitativamente la mayor cantidad de lugares. Lugares que se pueden agrupar a su vez en dos subconjuntos. El primer de estos subconjuntos corresponde a la parte de la Ciudad Deportiva inmediata a la casa del entrevistado. Dentro de este conjunto se representa mediante línea contorno el perímetro que ocupan las canchas de tenis de la Explanada del Velódromo. Debajo de estas se dibujan dos grupos de líneas dispuestas en forma perpendicular que representan a la calle Luis de la Rosa (ubicada horizontalmente) y uno de los andadores que comunican con la casa del entrevistado, lo que da muestra de la cercanía de este espacio público

con el hogar del entrevistado. Por último, se representa una línea vertical a un costado de las canchas de tenis, que representa la separación de estas canchas con el resto de las instalaciones ubicadas en la Explanada del Velódromo, aparte de delimitar el área verde ubicada junto a estas canchas.

El segundo subconjunto corresponde a lugares representados mediante línea contorno: la Estación del Velódromo del Metro y el área adjunta a esta, donde distintos habitantes de la colonia Jardín Balbuena y de las colonias de los alrededores acostumbran a jugar frontenis. Este singular lugar utiliza una de las paredes de la estación como elemento indispensable para instalar esta cancha barrial, muy característica de la Explanada del Velódromo Olímpico. El tercer conjunto corresponde a la Puerta 2 el cual se encuentra delimitado mediante una línea contorno donde también se inscribe la palabra “Basketball” en alusión a las canchas y mini canchas de básquetbol donde va a jugar el entrevistado. Este espacio se encuentra separado de la Explanada del Velódromo Olímpico, en alusión a la calle de Radames Treviño que se encuentra en ellos. El cuarto conjunto corresponde al Palacio de los Deportes, del cual se representa mediante una línea curva el contorno de su característico domo, muestra de lo emblemático que ha resultado ser este inmueble por sus características físicas.

A un costado de este domo se ubica el quinto conjunto que integra a la Puerta 5, el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol. El primero de estos se representa mediante una línea contorno, muestra de la división virtual con la que se orientan los usuarios en esta parte de la Ciudad Deportiva, ya que estas puertas permiten el acceso al mismo espacio público. Por su parte, el autódromo es representado mediante dos líneas diagonales que simulan la vista en perspectiva de la pista de carreras característica de este escenario, motivo por el cual el Foro Sol es representado del lado izquierdo, para indicar que el foro se encuentra al interior del circuito automovilístico.

En lo que respecta al relato derivado de este mapa mental este realiza dos tipos de caracterizaciones. La primera de los lugares que se encuentran cerca de su casa, los cuales son descritos de una manera más íntima al relacionarlo con las actividades que realiza en ellos y referirlos en primera persona. Así aparecen la alberca de la Puerta 3 donde acostumbraba a nadar, la Estación del Velódromo y el lugar donde acostumbra a jugar frontenis, la Puerta 2 donde va a jugar basquetbol y las canchas de tenis cerca de su casa. Lo que hace pensar que estos lugares pueden ser significados como parte de su hogar. La segunda de los lugares que se encuentran distantes de su casa, los cuales a diferencia de los anteriores son descritos en tercera persona a través de las actividades que se realizan en ellos. Así aparece el Palacio de los Deportes relacionado principalmente con los conciertos y otro tipo de actividades que dan cuenta de su versatilidad; y la Puerta 5 donde se encuentra el Foro Sol y el Autódromo relacionado con actividades deportivas y de esparcimiento como: correr y andar en bicicleta, algo que contrasta con las competencias automovilísticas que lo caracterizan y hace reflexionar sobre la importancia de la pista como un espacio público que permite la convivencia y sociabilidad de los habitantes del entorno con base al deporte.

El segundo mapa mental (imagen i.2) fue elaborado por una ciudadana que habita en la colonia Jardín Balbuena de 83 años de edad. Ella tiene 48 años de vivir enfrente de la Ciudad Deportiva, espacio que conoció cuando llegó a vivir a la Unidad Habitacional ISSSTE 5, en compañía de su familia. En la actualidad su relación con la

Ciudad Deportiva se mantiene cuando visita las distintas ferias que se instalan en la Explanada del Velódromo Olímpico, a las cuales acostumbra a ir cada fin de año.

Imagen i.2. Mapa mental "Feria Navideña".



Aquí está la Puerta 3, hay una boca calle y está unas mesas que ponen para los coches donde escriben o preguntan lo que hacen ahí, de las placas. Luego por aquí así está el Metro, por aquí así se ponen los puestos. El Velódromo vienen siendo unas rejas, ¡ha! y las canchas. Luego esta de aquí es el módulo de policías. Aquí dibujé la Puerta 3 que es la natación, luego sigue lo de las placas, el módulo de las placas, el Metro, los puestos de los juguetes, las canchas y el módulo de los policías, y los peregrinos quitando los juguetes. Ahí en el Velódromo es donde se ponen.

Este mapa mental fue denominado como *Feria Navideña* por la mención que hacen a los juguetes y las artesanías para los nacimientos que se venden en la Explanada del Velódromo Olímpico durante la época navideña. El dibujo de este mapa mental está dibujado en su mayor parte con líneas contorno y en menor medida con líneas objeto y líneas relleno. Este croquis cuenta con 5 signos donde se escribe el nombre de los lugares importantes del área, dos signos donde se indican alguna alusión a la actividad que se caracteriza al lugar, así como dos signos donde sólo se esbozan algunas características de estos lugares. Todos estos signos se encuentran distribuidos en dos conjuntos.

El primer conjunto corresponde a la Puerta 3 de la cual se dibuja el contorno que corresponde a este espacio. El segundo conjunto corresponde al Velódromo Olímpico y los lugares que se ubican en su explanada. Entre estos lugares se encuentran el Estacionamiento de la Policía Preventiva señalado como "módulo de policías", las canchas de básquetbol mencionadas como "cancha basques" y el Módulo Velódromo para expedición de licencias de transporte público indicado como "módulo para las placas", de este último lugar se esboza una mesa y una silla muestra del carácter informativo y de atención con que significa.

También se localiza mediante el esbozo de una línea contorno, la ubicación de la Estación Velódromo señalada como "metro", así como el área de la explanada donde se pone la Feria del Juguete Navideño indicada con la frase "pone puestos juguete", muestra de la importancia de este evento para la entrevista, al cual acude cada año en compañía de sus familiares, lo que hace que para ella esta feria más que un evento de consumo de juguetes sea una especie de *shopping* navideño. Por último, se localiza al Velódromo Olímpico señalado con la palabra "velódromo", del cual se dibujan mediante líneas moduladas las rejas que rodean a inmueble, las cuales fueron puestas por el gobierno delegacional para protegerlo de los ataques vandálicos del que era presa el inmueble a principios del siglo XXI, pero que han puesto una barrera física y afectiva entre el escenario olímpico y los habitantes de la colonia debido a que son una muestra de la opresión y el peligro latente en que puede caer este entorno urbano.

En lo que respecta al relato de este mapa mental este gira en torno a los lugares que se localizan en alrededor del Velódromo Olímpico y las actividades que se realizan en cada uno de ellos. Así, se ubica en la parte central al Velódromo, el cual es caracterizado por unas rejas, alrededor de este se encuentran, las canchas de básquetbol, el Estacionamiento de Policías (módulo de policías), la Puerta 3 que es relacionada con la natación, del Módulo Velódromo (módulo de las placas) caracterizado como un módulo de información para tramitar las placas de los autos. Por último, menciona las

ferias navideñas, caracterizadas por los puestos de juguete y de peregrinos (figuras artesanales de los nacimientos) localizados entre la Estación del Metro y el Velódromo.

El tercer mapa mental (imagen i.3) fue elaborado por un ciudadano que habita la colonia Jardín Balbuena de 64 años de edad que conoce a la Ciudad Deportiva desde el año de 1960, año en que llegó a vivir junto con su familia a un departamento ubicado frente a este complejo deportivo. Su relación con la Ciudad Deportiva se remonta a su adolescencia cuando acostumbraba a jugar fútbol en las fuerzas básicas del Club América que entrenaban en la Puerta 2 de este espacio deportivo. Hoy en día acostumbra a cruzar la Explanada del Velódromo Olímpico cuando tiene que tomar el Metro, y parte de su tiempo libre lo ocupa en pasear dentro de la Puerta 2.

Imagen i.3. Mapa mental “La Desaparecida Puerta 4”



Esta es la Puerta 1, aquí hay varias canchas de básquetbol, actualmente y desde un principio en la Puerta 1... Esta es la Puerta 2, actualmente hay canchas de básquetbol, de fútbol, de fútbol americano y creo que hasta de softbol. Aquí está la avenida Morelos, atravesando la avenida Morelos, está, ya no existe, la Puerta 4, que está la Escuela de Educación Física, más para allá está el Palacio de los Deportes con sus estacionamientos, fue lo que quedó de la Puerta 4.

Y después, acá viniendo Río Churubusco, del otro lado está el Foro Sol y de este lado sobre Río Frio o Añil está la Puerta 7 y la 8 donde está el Centro Dinámico para Discapacitados y en medio de la Puerta 5, 6, 7 y 8 está el Autódromo, acá está la Sala de Armas, aquí está el Foro Sol, y también está un campo de fútbol, el Palillo Martínez, que aquí me faltó, son tantas cosas que es difícil de acordarse así momentáneamente, y la ubicación correcta de cómo está, pero dentro de todo esto hay muchos campos de fútbol, básquetbol, lo que predomina y una o dos canchas de hockey sobre pasto, y ya para acá en sí así está la Ciudad Deportiva contemplada por las situaciones más importantes. Del lado del Velódromo está la alberca techada, y el centro infantil de recreación, como lo son columpios, dos fuentes, resbaladillas, pasamanos, y demás, sus baños, todas tienen baños.

Su mapa mental fue denominado como “La Desaparecida Puerta 4” por remarcar tanto en su dibujo como en su relato la transformación de este fragmento de la Ciudad Deportiva, en lo que actualmente se conoce como el Palacio de los Deportes y la Escuela Superior de Educación Física. El dibujo de este mapa mental está dibujado por líneas contorno. Este croquis cuenta con 15 signos donde se escribe el nombre de los lugares importantes del área. Todos estos signos se encuentran distribuidos en tres conjuntos. El primer conjunto corresponde a las principales instalaciones que contiene las Puertas 5, 6 y 7. En este espacio se destaca el Autódromo Hermanos Rodríguez por ocupar la mayor parte de esta área del croquis. Este escenario es representado mediante dos líneas ovaladas en perspectiva que simulan la pista ovalada del autódromo en torno al cual se ubican diversas instalaciones deportivas como la fosa de clavados señalada como la “alberca de 10 metros salto”, la Sala de Armas Fernando Montes de Oca, el Foro Sol y el Centro Paralímpico Mexicano denominado en el dibujo como “Centro de Alto Rendimiento de Discapacitados”.

A un costado de esta sección de la Ciudad Deportiva se ubica el segundo conjunto el cual corresponde a la desaparecida Puerta 4, denominada con la frase: “anteriormente Puerta 4”. Esta está delimitada por tres líneas rectas que corresponden al Circuito Interior Río Churubusco, la calle de Atletas y el Viaducto Miguel Alemán. El lugar de esta última vialidad es ocupado en el croquis por la avenida Morelos que en realidad corre paralela al Viaducto, pero más allá de esto habrá que destacar la

significación de estas vialidades como bordes que segmentan claramente a la Ciudad Deportiva en dos partes. Como parte integrante de este contorno también se representa una línea modulada que termina en curva similar a la avenida Añil. Dentro de este contorno se ubican al Palacio de los Deportes y la ESEF, la cual es denominada como “Escuela de Educación Pública”, lo que resalta el carácter gratuito y la administración gubernamental de este centro educativo.

El tercer conjunto corresponde al Centro Deportivo Velódromo Olímpico, el cual se ubica más cerca de su hogar, por lo cual ocupa una mayor área dentro del dibujo. Dentro de este conjunto se representan mediante líneas contorno a la Puerta 1, la Puerta 2, la Puerta 3, el Velódromo Olímpico y su explanada. La Puerta 1 y la Puerta 2 son separadas por un par de líneas verticales que representan a la calle Agustín Lara. El Velódromo Olímpico es representado mediante un círculo que simula el contorno de este escenario, este se encuentra enmarcado por otra línea contorno que delimita el perímetro de la explanada, con calles (en el sentido vertical) como Radames Treviño y Genero García. Esta última calle separa a la explanada de la Puerta 3, de la cual se representan los contornos de su área verde, de su alberca olímpica y de su pórtico de acceso, muy característico de este espacio. De la alberca se destaca que se encuentra techada, mientras que el contorno del área verde es donde se ubica la denominación “3 Pta”, la cual da muestra de la importancia de esta área para la Puerta 3.

En lo que respecta al relato de este mapa mental, este describe en su primera parte a la Puerta 1 y la Puerta 2 a través de las instalaciones que contienen. Así, la Puerta 1 es relacionada con las canchas de básquetbol (que en realidad no contiene), mientras que la Puerta 2 con las canchas de básquetbol, fútbol, fútbol americano y softbol; de esta última sólo tenía una, pero fue transformada en una cancha de fútbol. En la actualidad las canchas de softbol en esta parte de la Ciudad Deportiva se ubican en la Puerta 1. La segunda parte del relato gira en torno a los lugares que ocupan actualmente a la Puerta 4 (ya desaparecida), como la Escuela Superior de Educación Física y el Palacio de los Deportes con sus estacionamientos. En esta parte del relato se menciona a la avenida Morelos, la cual es significada como un borde.

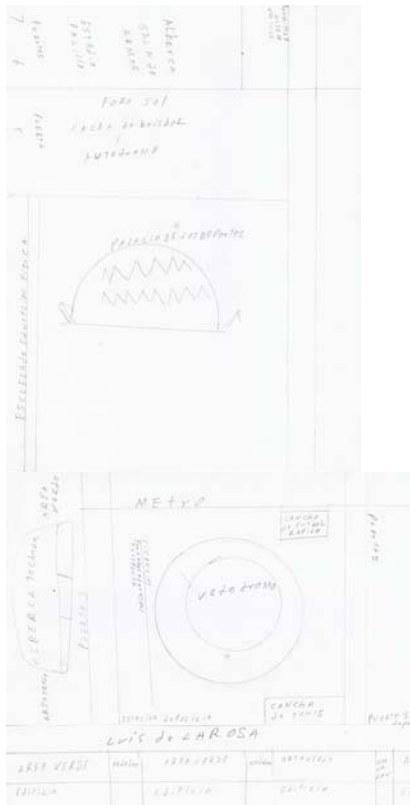
La tercera parte del relato describe la parte de la Ciudad Deportiva perteneciente a las Puertas 5, 6, 7 y 8, la cual es caracterizada como un espacio público con muchas instalaciones deportivas como canchas de básquetbol, fútbol y hockey sobre pasto, estas últimas las perdió cuando se construyó el Foro Sol. También se mencionan algunos de las grandes instalaciones de este espacio como el Foro Sol, la Sala de Armas, el Autódromo y el Estadio Jesús Martínez Palillo, reconocido como una cancha de fútbol, así como el Centro Paralímpico Mexicano, mencionado como “Centro Dinámico para Discapacitados”. Es en esta parte del relato donde se ubican los Ríos Churubusco y Río Frío, cuerpos de agua actualmente entubados y cuyos causes fueron transformados en avenidas como Añil.

En la última parte del relato se describe a la Puerta 3 ubicada a un costado del Velódromo Olímpico. La Puerta 3 es reconocida como espacio público de recreación infantil por sus áreas de juegos infantiles, que son complementadas por instalaciones como baños públicos y una alberca olímpica, actualmente techada. Aquí se resalta una característica de toda la Ciudad Deportiva, que cada una de las puertas en las que se subdivide contienen baños públicos, lo que es una muestra de la cantidad de servicios que alberga para atender a los ciudadanos.

El cuarto mapa metal (imagen i.4) corresponde a una ciudadana que habita en la colonia Jardín Balbuena de 60 años de edad. Ella vive en la colonia Jardín Balbuena desde hace 38 años cuando llegó a vivir a la colonia en compañía de su esposo. Actualmente acostumbra a ir a las distintas ferias que se celebran en la Ciudad Deportiva, entre las que destacan las celebradas en la Explanada del Velódromo Olímpico y la de la Feria de la Ciudad de México.

Pues aquí es la alberca, está es una calle que lleva hacia el Metro, la alberca y otra vez el Velódromo, éste es el Velódromo, este es el Metro, aquí la cancha de fútbol rápido, aquí nos han puesto una estación de policía donde guardan las patrullas y hay más vigilancia; una cancha y hasta acá nos pusieron un modulo de licencias para los conductores de transportes y de este lado está la Puerta 2 y la Puerta 3 de la Deportiva donde están las canchas de hockey y un pequeño estadio.

Imagen i.4. Mapa mental “Explanada del Velódromo”



Aquí está el Palacio de los Deportes, y aquí es lo que enumero de las Puertas 6 y 7 y de la Sala de Armas, la alberca aquí, en este espacio se encuentra el Estadio Palillo y aquí está el Foro Sol y ese espacio se convierte en estadio de béisbol, en autódromo y el lugar de espectáculos, y aquí está el Palacio de los Deportes, donde digo que hacen las exposiciones en su explanada y aquí es donde adentro a veces se hacen espectáculos y aquí hay una Escuela de Educación Física.

Este mapa mental es denominado “Explanada del Velódromo” por ser el espacio representado con mayor de detalle y ocupar una amplia zona dentro del croquis. El dibujo de este mapa mental está conformado en su mayor parte por línea contorno y en menor medida por línea relleno. Este croquis cuenta con 32 signos donde se escribe el nombre de los lugares y las vialidades importantes del área y un signo donde se representa las características de un lugar. Todos estos signos se encuentran distribuidos en siete conjuntos. El primer conjunto corresponde a las Puertas 6 y 7, cuyo espacio es delimitado mediante línea contorno, la cual enmarca al interior una de las albercas que contiene esta parte de la Ciudad Deportiva, la Sala de Armas y el Estadio Jesús Martínez Palillo. A un costado de este espacio se ubica mediante línea contorno el Centro Nacional de Alto Rendimiento (CNAR) denominado en el croquis como “Escuela de Alto Rendimiento”.

El segundo conjunto corresponde a la Puerta 5, la cual enmarca mediante línea contorno un espacio que contiene al Autódromo Hermanos Rodríguez y al Foro Sol significado como una “cancha de béisbol”, modalidad que toma el foro cuando es ocupado por el equipo profesional Diablos Rojos del México, de la Liga Mexicana de Beisbol. El tercer conjunto corresponde a la Escuela Superior de Educación Física denominada dentro de una línea contorno como “Escuela de Educación Física”. A un costado se representa con línea contorno a la explanada del Palacio de los Deportes, representado mediante una línea modulada que simula el alzado del domo de cobre, con sus característicos paraboloides hiperbólicos al centro y sus columnas a tensión a los

costados. Es de resaltar la amplitud que se le da a la explanada muestra de las grandes dimensiones de este espacio abierto.

En la parte superior de estos tres primeros conjuntos se dibujan dos líneas horizontales que representan a la avenida Añil, por su parte la línea que separa a la Puerta 5 del Palacio de los Deportes representa al Circuito Interior Río Churubusco. Pero, a diferencia de estas líneas, la línea que separa a la Puerta 5 y de las Puertas 6 y 7, simula más la separación virtual que supone la existencia de las puertas en la Ciudad Deportiva. El cuarto conjunto corresponde a la Puerta 3, la cual es delimitada mediante una línea contorno que contiene en su interior dos áreas verdes que rodean a la alberca de este espacio, lo que resalta el carácter ecológico y de esparcimiento de esta parte de la Ciudad Deportiva. En lo que respecta a la alberca, esta está dibujada mediante líneas contorno que representan el techo que cubre a la piscina, así como las rejas que rodean a esta instalación acuática y las separan de las áreas verdes. Este dibujo con un grado mayor de detalle y que ocupa la mayor parte de la Puerta 3 da muestra de la implicación que mantiene la entrevistada con el lugar, toda vez en este lugar sus hijos aprendieron a nadar.

El quinto conjunto corresponde al Velódromo Olímpico. El espacio que separa a la Puerta 3 del Velódromo Olímpico representa a la calle Genaro García. En lo que respecta al Velódromo Olímpico este es representado por dos círculos que simulan la pista de bicicletas de este inmueble, que ocupa la mayor área de esta parte de la composición, lo que destaca la importancia de este escenario olímpico que domina visualmente su entorno. Un entorno que contiene no sólo a la explanada, sino a lugares como las canchas de tenis, la cancha de fútbol rápido, la Estación Velódromo del Metro y el Modulo Velódromo denominado como “licencias para operadores del transporte”. También se representa al Estacionamiento de la Policía Preventiva, descrito como la “Estación de Policías”.

El sexto conjunto es separado del sexto por un espacio que simula a la calle Radames Treviño. Este sexto conjunto corresponde a las Puertas 1 y 2 de la Ciudad Deportiva o de la “Deportiva”, como se le denomina popularmente a este espacio público en su conjunto. El séptimo conjunto corresponde a la Unidad Habitacional ISSSTE No. 5, la cual es representada a través de sus edificios, áreas verdes y andadores peatonales, ubicados a lo largo de la calle Luis de la Rosa, que separa a las zonas habitacionales de la Jardín Balbuena, de la Ciudad Deportiva. Cabe señalar que en esta unidad habitacional vive la entrevistada, motivo que hace pensar en la cercanía afectiva que siente entre estos espacios públicos vistos como una extensión de su hogar.

En lo que respecta al relato derivado de este mapa mental este dividido en dos partes. En la primera parte se describe a los lugares ubicados en torno al Velódromo Olímpico. Así, aparece la alberca de la Puerta 3 junto a la calle Genaro García mencionada como “la calle que lleva al metro”. Cuando menciona al metro se hace referencia a la Estación Velódromo de la Línea 9 del Metro ubicada a un costado de la cancha de fútbol rápido. También se indica la presencia del Modulo Velódromo nombrado como “un módulo de licencias para conductores de transportes”. Dentro de esta parte del relato habrá que destacar al Estacionamiento de la Policía indicado como “una estación de policía donde guardan patrullas”, esta ha creado un ambiente más seguro en los alrededores debido a que la vigilancia se ha incrementado desde que se instalo este lugar. Por último, se indica la presencia de “las canchas de hockey y un

pequeño estadio” dentro de la Puerta 2 y 3, en realidad aquí se hace referencia al Centro de Alto Rendimiento de Hockey sobre Pasto ubicado en la Puerta 2 y al Estadio de Beisbol Jesús Reyes Fray Nano localizado en la Puerta 1.

En la segunda parte del relato se ubican a los lugares de la Ciudad Deportiva cercanos a las Puertas 6 y 7. Aquí aparecen una de las albercas, la Sala de Armas Juan Escutia, el Estadio Jesús Martínez Palillo y la Escuela Superior de Educación Física. También se menciona al Foro Sol, el cual es descrito como un escenario multifuncional cuya versatilidad le permiten transformarse en un Estadio de Beisbol, en parte de la pista del autódromo y en un foro de espectáculos; algo similar ocurre con el Palacio de los Deportes, que es reconocido a través de los espectáculos que se escenifican en su interior y las exposiciones efectuadas en su explanada. Así, estos dos últimos lugares significados como escenarios del entretenimiento masivo.

#### ***6.2.4.-Los usuarios y las interrelaciones de la coexistencia plural.***

Un segundo acercamiento al punto de vista de los usuarios frecuentes de la Explanada del Velódromo Olímpico fue a través de las entrevistas a profundidad. Estos usuarios están representados por ciudadanos con ingresos medios residentes de la colonia Jardín Balbuena algunos de ellos son padres y madres de más de 60 años de edad, que llevan más de 40 años viviendo ahí, mientras que otros con edades que varían entre los 30 y los 40 años están integrados por jóvenes solteros. Dentro del primer grupo encontramos a profesionistas (auditores fiscales, amas de casa y comerciantes) con ingresos que varían entre los 2 y los 5 salarios mínimos; mientras que dentro del segundo grupo encontramos profesionistas (administradores) con ingresos que alcanzan hasta los tres salarios mínimos.

Para el conjunto de estos usuarios la importancia de la Explanada del Velódromo Olímpico como escenario del ocio no puede ser entendida, sino se comprende en primera instancia la importancia del escenario olímpico que le da su razón de ser. Una instalación deportiva única a nivel mundial que es fiel testimonio de una etapa singular de la historia del país, ocurrida cuando este fue sede de los Juegos Olímpicos de 1968. Pero, la historia del velódromo dentro del deporte mundial no se detiene ahí también ha sido sede de las hazañas de ciclistas nacionales e internacionales como la mexicana “Popis” Muñoz que instaló el record mundial de la hora femenil en la categoría master ó el mítico belga Eddy Merckx que instauró el record mundial de la hora varonil en los años 70’s; eventos internacionales característicos de las épocas gloriosas que han quedado atrás para este inmueble otroramente considerado como la pista más veloz del mundo; una pista originalmente de madera africana que de acuerdo a los entrevistados fue descuidada por las autoridades encargadas de su mantenimiento, hasta el grado de que la tuvieron que cambiar por una pista de cemento, como lo menciona un ciudadano de 62 años de edad, que conoce al velódromo desde que lo construyeron:

Desgraciadamente ese Velódromo Olímpico su pista original, que era la más rápida del mundo, pues ya no la cuidaron, ya no le dieron mantenimiento, que era de maderas africanas en un principio así la trajo, era la pista más rápida del mundo, ahora creo que ya hasta la hicieron de cemento.

En la actualidad el Velódromo Olímpico es reconocido como una de las instalaciones deportivas más usadas en la Ciudad de México, pero no tanto por la



práctica del ciclismo que lo vio nacer, sino por el hecho de albergar eventos de fútbol, aspecto que ha hecho suponer a algunos de los entrevistados que dentro del velódromo existe una cancha de fútbol, lo cual no es del todo cierto, debido a que si existe una cancha utilizada últimamente para la práctica recreativa de esta disciplina deportiva, pero esta cancha no cuenta con las dimensiones reglamentarias de un campo de fútbol, sino con las de un campo de hockey sobre pasto, disciplina para la cual fue diseñada esta cancha originalmente.

Lo anterior es una muestra de la pérdida de la vocación original del velódromo, a la cual ha sido sometido este inmueble por parte del gobierno delegacional, al pasar por alto su historia como uno de los escenarios míticos del ciclismo internacional y que ha provocado que pase a ser reconocido en el mejor de los casos como una instalación deportiva multifuncional dispuesta a albergar disciplinas deportivas con mayor poder de convocatoria dentro de la ciudadanía que ciclismo de pista y en el peor de los casos como un inmueble casi en ruinas debido a la distorsión en su carácter provocada por el uso que se le ha dado en la actualidad.

Esta distorsión del carácter del Velódromo Olímpico ha provocado que su explanada sea reconocida como un espacio público amplio y bien comunicado, pero que casi no se encuentra ocupado, aspecto que ha permitido que parte de sus estacionamientos se han ocupados por canchas de fútbol rápido, fútbol 7 y de tenis, reconocidas como instalaciones que permiten a los asistentes relajarse mentalmente y disfrutar de una actividad física. Unas instalaciones deportivas que contrastan con los lugares ocupados por el Gobierno del Distrito Federal como el estacionamiento de motopatrullas de la policía y el corralón vehicular identificado por los entrevistados como un depósito de coches viejos, en referencia a los autos chatarra que durante muchos años albergo. De entre este tipo de lugares destaca el Módulo Velódromo que ha permitido que los operadores de transporte público de pasajeros (que acuden a este para obtener su licencia tarjetón), se hayan convertido en parte del paisaje cotidiano que caracteriza a la explanada.

En lo que respecta a la explanada esta es considerada como un espacio público abierto de tránsito cotidiano para los ciudadanos que habitan la colonia Jardín Balbuena que quieren acceder a la Estación Velódromo del Metro. La buena comunicación que le ofrece no sólo el metro, sino el trolebús y el autobús y el hecho de ser muy poco utilizada durante el año, le permite convertirse en un espacio público atractivo para que durante todo el mes de diciembre y la primera semana de enero sea ocupada por la Feria de Tlaquepaque y la Feria Navideña del Juguete. Eventos que según las entrevistadas le permiten darle una utilidad y quitarle el aspecto de abandono que caracteriza a la explanada durante el año, en el entendido que como espacio público su uso cotidiano es básico para dotarlo de un carácter específico. Así, estas ferias cumplen con el cometido de dotar de un carácter especial a la Explanada del Velódromo durante la época navideña, una etapa importante del año caracterizada por la reunión y la convivencia familiar, promovida a través de la costumbre de pasear, observar, elegir comprar figuras para los nacimientos y regalos para los niños.

Desde luego que esto se da con sus respectivas particularidades, la Feria Navideña del Juguete como lo reconocen las entrevistadas es una opción más comercial que promueve la compra de juguetes para que estos sean regalados a los niños el 6 de enero día de los Reyes Magos, como tradicionalmente se acostumbra. Aunque esta feria

no es muy económica por el alto costo de la renta impuesta a los locatarios por el gobierno delegacional, aspecto que contrasta con el bajo costo de las novedosas figuras de barro que ofrecen los artesanos jaliscienses durante la Feria de Tlaquepaque que atrae, tanto a los vecinos de la colonia Jardín Balbuena, como a los habitantes de otras partes de la ciudad, al igual que la Feria Navideña, pero con la diferencia que a la feria artesanal navideña acuden comerciantes de distintos mercados de la Ciudad de México para surtirse de mercancía que es expedida por los locatarios a precios de mayoreo y menudeo. Así, la Feria de Tlaquepaque, con apenas dos años de celebrarse en la Explanada del Velódromo, es considerada ya como una actividad cultural que promueve la tradición navideña de los nacimientos entre las familias, como lo indico una ciudadana ama de casa de 58 años:

Vecinos, gente de otras partes, por ejemplo la Feria de Tlaquepaque, todos los juguetes se venden en mercados y en otras ferias que ponen comprados aquí, porque aquí venden al mayoreo la mayor parte, también venden menudeo, pero la mayoría de ellos vienen a vender sus mercancías que fabrican durante un año que se ponen a hacer juguete y los venden aquí a precios de mayoreo, viene mucha gente de la ciudad ahora que los pusieron cerquita de la estación del metro, pues es mejor porque hay mayor comunicación.

Como se menciono anteriormente las amas de casa entrevistadas consideraban que la Explanada del Velódromo Olímpico era un espacio público abierto que se encontraba la mayor parte del tiempo desocupado, salvo en la época navideña, o por los chóferes que acuden a hacer sus trámites al Modulo Velódromo, los jugadores que utilizan las canchas de fútbol y tenis, así como los clásicos transeúntes que se dirigen a la Estación Velódromo, sin embargo, habrá que reconocer que esta apreciación no es del todo cierta, como lo señalan los entrevistados más jóvenes algunas partes de la explanada también son ocupadas por un grupo de practicantes del frontón y el frontenis que gustan de practicar estos deportes debajo de la línea 9 del Metro aprovechando una de las amplias paredes de la Estación Velódromo, aspecto que recrea el aspecto lúdico de la explanada y la apropiación espontánea de este espacio público, donde no importa que el lugar apropiado por estos jóvenes no sea un frontón real, sino el hecho de que es un lugar económico con las características indispensables y la suficiente libertad para la práctica de esta disciplina, que desestrea a los participantes y los dota de una buena condición física y de salud.

A parte de la Explanada del Velódromo, otros escenarios del ocio reconocidos por los ciudadanos dentro de los más importantes de la Ciudad Deportiva son la Puerta 3, la Puerta 2, la Puerta 1, la Puerta 6, la Puerta 7, la Puerta 8 y la Puerta 5 dentro de la cual destacan dos sitios la Sala de Armas y el Estadio Jesús Martínez Palillo. Este conjunto de lugares son considerados como los sitios de la Ciudad de México donde se hace deporte con más frecuencia. La Puerta 3 es identificada como la sede de un grupo de *scouts* que estimula la sana convivencia familiar, el asueto, así como una educación productiva entre los niños; este carácter como centro de adiestramiento se complementa por las clases de natación para niños y adultos que se ofrecen su la alberca olímpica, la cual se ha convertido en uno de los sitios de entrenamiento más socorridos por las madres de la colonia Jardín Balbuena desde hace décadas, para que sus hijos practiquen algún deporte, por las buenas condiciones en las cuales se mantienen sus instalaciones actualmente techadas, aunque algunos de los entrevistados consideran que no se usa lo suficiente de acuerdo con la importancia que tiene.

Por otra parte, la relación que mantiene la Puerta 3 con los niños se complementa con la cotidiana visita de los niños a los juegos infantiles que se han convertido en instalaciones tradicionales de esta parte de la Ciudad Deportiva. Cabe aclarar que aunque la alberca de la Puerta 3 fue una instalación mencionada por todos los entrevistados, esta no fue la única identificada dentro de la Ciudad Deportiva, otros entrevistados también llegaron a mencionar la alberca ubicada en la Puerta 6, la cual cuenta con una fosa dedicada a los clavados y que a diferencia de la alberca ubicada en la Puerta 3 está más enfocada a las competencias de natación. En lo que respecta a la Puerta 1 esta es identificada como un espacio olvidado que mantiene en su interior al Estadio Jesús Aguilar Reyes Fray Nano y sus distintos campos dedicados al beisbol y el softbol que desde su origen han caracterizado a esta parte de la Ciudad Deportiva y a los cuales se han unido otros como el campo de *gotcha*, este último identificado como un deporte con pistolas que disparan pinturas.

Por su parte, la Puerta 2, es reconocida en primera instancia por las amas de casa por su contigüidad con los tianguis que se instalan todos los lunes y los jueves a los cuales acuden con frecuencia cada semana. Pero, más allá de ser identificado como un punto de referencia, la Puerta 2 es significada como un espacio público amplio muy utilizado para ir a pasear solos o con los nietos. Sin embargo, esta parte de la Ciudad Deportiva es significada como un espacio de esparcimiento, pero también es reconocida como un espacio deportivo que cuenta con las instalaciones adecuadas para que los jóvenes practiquen el *skateboard*, disciplina identificada por los saltos en patinetas que realizan en una antigua fuente. Además de esta disciplina juvenil, existen otras que complementan la actividades deportivas dentro de la Puerta 2 como el hockey sobre pasto, las carreras que se hacen en su trotapista y el fútbol que se juega en sus diferentes canchas, actividad deportiva que se ha preservado a pesar de que estas se vieron reducidas en número cuando algunas de ellas fueron ocupadas para construir el Velódromo Olímpico y posteriormente instalar la Estación Velódromo del Metro y un corralón vehicular.

Por su parte, la Puerta 5 junto con las Puertas 6, 7 y 8 son reconocidas en conjunto como la parte más adecuada para ir a caminar dentro de la Ciudad Deportiva, sobre todo por sus enormes dimensiones y por incluir dentro de este al Autódromo Hermanos Rodríguez. También habrá que mencionar que la caminata no es la única actividad recreativa que relacionada con la Puerta 5, la cual también es reconocida como un sitio para practicar fútbol, así como por encontrar dentro de ella inmuebles como la Sala Armas reconocida como un importante sitio de entrenamiento de esgrima, disciplina que albergo durante los Juegos Olímpicos de 1968, evento por el que es reconocida como uno de los lugares que concentran parte de la historia del país, aspecto que comparte dentro de la Puerta 5 con el Estadio Jesús Martínez Palillo, escenario que albergo al hockey olímpico y que en la actualidad es conocido como el estadio de fútbol de la Ciudad Deportiva con una capacidad para 5 mil espectadores, dato que aunque no es del todo cierto (en realidad tiene una capacidad para 10 mil espectadores), si es una muestra de su visualización como una instalación de enormes dimensiones.

Lo anterior es una muestra de la forma en que los eventos internacionales han caracterizado a la Puerta 5 desde sus inicios y hasta nuestros días donde mantiene lugares como el Foro Sol y el Autódromo Hermanos Rodríguez reconocidos como sitios del entretenimiento internacional. En este sentido el foro y el autódromo considerados en algunos casos como parte de una misma instalación, son identificados como

instalaciones deportivas más usadas de la Ciudad de México principalmente por las carreras de autos que permiten a los asistentes pasar un tiempo de diversión y asueto, al igual que el béisbol profesional celebrado en el Foro Sol desde que fue cerrado el Parque Delta y esta disciplina se trasladó a este escenario de la Ciudad Deportiva.

Cabe mencionar que algunos entrevistados sí marcaron una gran diferencia entre el Foro Sol y el Autódromo de los Hermanos Rodríguez, al reconocer al foro como un escenario moderno, es decir más reciente, mientras que el autódromo es identificado como un espacio público con una historia que se remonta a principios de los años 60's cuando corrían los Hermanos Rodríguez, pero que desgraciadamente ha quedado un poco en el olvido y no ha tenido el mantenimiento adecuado al nivel de una pista de Gran Premio de Fórmula Uno, evento que ha llegado a albergar y que debería seguir albergando debido a que cuenta con características verdaderamente únicas que ningún otro autódromo del mundo tiene. Esta consideración no deja de reconocer el aspecto positivo que tiene el hecho de que recientemente se hayan realizado algunas carreras dentro del autódromo.

Pero, no sólo los espectáculos deportivos permiten la diversión y el asueto en estos escenarios, los entrevistados también consideran a los espectáculos artísticos como responsables de vivir este tipo de sensaciones. Entre este tipo de espectáculos destacan los musicales con artistas de talla internacional y la Feria Navideña patrocinada por Electra, una feria reconocida por los novedosos productos para el hogar que se ofrecen en el Foro Sol y el precioso ambiente navideño conformado por la mezcla de la música y las luces instaladas a lo largo de la pista del autódromo, como lo menciono una ciudadana de 55 años:

El autódromo, o sea, el Foro Sol pues nada más he ido a la Feria Navideña que pone la tienda “Electra” porque ponen una iluminación muy bonita va uno viendo la iluminación muy bonita, como es de noche es preciosísimo, y la música ambiental es muy bonita, y ya llega uno a la Feria, y es muy bonita, y hay artistas y todo eso.

Por último, tenemos al Palacio de los Deportes construido durante los años de 1966 y 1967 en parte de los terrenos que ocupaba la desaparecida Puerta 4, este inmueble es reconocido al igual que el Velódromo Olímpico y la Sala de Armas (escenarios construidos al mismo tiempo) como un escenario histórico del país al haber sido sede de los Juegos Olímpicos de 1968. En la actualidad esta instalación olímpica mantiene un uso frecuente debido a la versatilidad que tiene para albergar eventos tanto nacionales como internacionales, una característica que ha sido parte del palacio desde hace décadas, ya que en el pasado ha albergado espectáculos internacionales como la lucha en patines profesional y el Circo Ringlin Brothers señalado como “el espectáculo más grande del mundo” (ambos provenientes de Estados Unidos), así como diversas ediciones de la desaparecida Feria del Hogar.

Una feria recordada por su económica oferta de productos para las amas de casa, y que en épocas recientes ha tenido cierta continuidad con la Feria de la Ciudad de México celebrada en el mismo Domo de Cobre, pero que de acuerdo a las amas de casa es un evento más encausado hacia la diversión, la música y el vestido. Dentro de este tipo de eventos también destaca las diversas ediciones de la Feria del Vestido que se ponen en distintas épocas del año en el Palacio de los Deportes, la cual también es reconocida por sus precios económicos, por lo que se podría pensar que el domo

olímpico guarda ya una amplia tradición como un lugar donde se ofertan productos del hogar y diversión para las clases populares de la metrópoli.

Sin embargo, el ocio y el entretenimiento no son los únicos tipos de actividades que caracterizan a la Ciudad Deportiva, más allá de los deportes que se practican con fines recreativos por la ciudadanía dentro de este espacio también se identifican instalaciones como el Centro Paralímpico Mexicano que cumple una función social especial el capacitar y rehabilitar a las personas discapacitadas mediante el deporte de alto rendimiento; también se encuentran otro tipo de actividades afines como las educativas impartidas en la Escuela Superior de Educación Física, ubicada al igual que el Palacio de los Deportes en la desaparecida Puerta 4.

Como se ha mostrado en los párrafos anteriores la Ciudad Deportiva contiene una multiplicidad de escenarios la mayoría de ellos reconocidos entre otras cosas por la heterogeneidad de eventos que pueden albergar, lo que ha transformado a este espacio público en un espacio complejo. Construida durante los años de 1957 y 1958, a un costado del antiguo Aeropuerto de Balbuena (que existía en esta zona de la Ciudad de México a principios de siglo), la Ciudad Deportiva fue reconocida desde sus inicios por permitir a los ciudadanos la práctica de distintas disciplinas deportivas (fútbol, básquetbol, fútbol americano, ciclismo, entre otras), pero también por facilitar el esparcimiento lúdico de los niños en sus amplios espacios abiertos, que también cumplían la función de paseos de a pie o en bicicleta, valores que de una u otra forma ha podido conservar en la actualidad, a pesar de haber sido transformada con el paso de los años y perder entre otras cosas muchos de los mapas de ubicación de las instalaciones que caracterizaban a cada una de las puertas en las cuales se subdivide este espacio deportivo.

Esta última afirmación se constata con el hecho de que hoy en día la importancia Ciudad Deportiva radica principalmente en su función como centro formador de atletas de distintas disciplinas deportivas como el esgrima, el fútbol americano, el softbol, el hockey sobre pasto, el básquetbol y la natación, pero sobre todo con el fútbol; un espacio público de enormes dimensiones ubicado a 10 minutos de la Centro Histórico de la Ciudad de México, que debido al ambiente de libertad que ofrece a sus visitantes se ha convertido en un centro de atracción tanto de los habitantes de las colonias de alrededor, como de los habitantes provenientes de sitios tan lejanos como el Estado de México. Algo similar ocurre cuando este espacio público es significado como un espacio recreativo que cumple las funciones de un jardín o un parque donde los niños pueden correr y divertirse en completa libertad, solo que en este caso el ambiente de libertad no está relacionada con la inmensidad de este espacio abierta y la posibilidad de elección que ofrece a los asistentes la diversidad de instalaciones deportivas que alberga, sino con el ambiente de seguridad que ofrece la Ciudad Deportiva a los padres de familia, como lo menciono una vecina de 80 años de edad:

Las personas que más frecuentan la Ciudad Deportiva, pues los niños, los papás de los niños porque van a dar la vuelta a los niños, es el lugar donde pueden correr con libertad los niños. Asisten a estos espacios porque son seguros, porque donde vivimos no hay parques, no hay jardines, es el único lugar en que los niños pueden correr con libertades y se pueden divertir.

Aquí cabe aclarar dos cosas, la primera es que algunos entrevistados consideran que aunque el uso y el mantenimiento que actualmente se le está dando a la

Ciudad Deportiva ha mejorado mucho con respecto al pasado, aun falta mucho por hacer, ya que el manejo adecuado de este permitiría que una mayor cantidad de jóvenes que año con año se integran a la sociedad, tuvieran los beneficios físicos y mentales del deporte y se alejarían de los vicios a los cuales los expone la vida actual. La segunda que estos mismos entrevistados consideran a la Ciudad Deportiva no solamente como un paseo o jardín donde poder pasar un día de campo, sino que han llegado a decir que una de las razones por las cuales es importante este espacio público es porque se ha convertido en un pulmón y un oasis dentro de la Ciudad de México, lo que nos remite al valor ecológico que tiene como un bosque urbano que por su abundante vegetación permite respirar aire puro y conservar sanos a los caminantes cotidianos, como lo expreso un señor de 60 años de edad:

Bueno, pues todo, digamos la Deportiva en sí es un centro deportivo que se puede decir que está a 10 minutos de la ciudad y está grandísimo, en lo que me parece que era un aeropuerto anteriormente, a principios de siglo, y digamos es un pulmón de la Ciudad, la Ciudad Deportiva.

Así, la Ciudad Deportiva es reconocida como un espacio del ocio a donde acostumbran a acudir las familias principalmente los fines de semana y días festivos, no sólo ha hacer deporte, sino a ver a sus familiares jugar y disfrutar de su deporte favorito mientras convive entre sí. Este significado se enfatiza sobre todo en la sección de este espacio deportivo ubicada del lado del Velódromo Olímpico, actualmente bajo la jurisdicción de la Delegación Venustiano Carranza, la cual es identificada como un espacio para la práctica de distintas disciplinas deportivas (*skateboard*, básquetbol, ciclismo, atletismo, fútbol americano, fútbol, tenis, béisbol, softbol y hockey sobre pasto, entre otras) y el esparcimiento (*gotcha*, paseos a pie, con los patines y la bicicleta, juegos infantiles) cuya importancia radica en permitir el aprendizaje, la recreación y la convivencia cotidiana tanto de deportistas como de los ciudadanos en general, actividades que les permiten distraerse de su trabajo y desestresarse de la vida cotidiana de la ciudad capital.

Lo anterior contrasta con el otro motivo por el cual la Ciudad Deportiva es reconocida: los eventos internacionales de grandes dimensiones característicos de las grandes ciudades del mundo como lo es la Ciudad de México, los cuales según los entrevistados son realizados en instalaciones reconocidas a nivel mundial por su relevancia actual dentro del ámbito deportivo como por haber sido sede de unos juegos olímpicos. De forma que los eventos masivos se han convertido en una constante dentro de la Ciudad Deportiva, lo que provocado que esta se convierta un espacio de gran nivel de convocatoria al atraer espectadores de distintas partes de la Ciudad de México, que vienen a presenciar carreras de autos en el Autódromo Hermanos Rodríguez, conciertos o partidos de beisbol en el Foro Sol, o distintos espectáculos y ferias en el Palacio de los Deportes. Eventos masivos que han permitido que conformar una heterogénea lista de personajes representativos de la Ciudad Deportiva, entre los que encontramos músicos de rock como Paul Mac Cartney, artistas pop como Madona, reconocidos por los fanáticos mexicanos como artistas famosos, que han colocado al Foro Sol como uno de los escenarios del espectáculo más importantes de la Ciudad de México junto con el Auditorio Nacional.

Pero, los músicos no es el único tipo de personajes identificados como representativos de la Ciudad Deportiva, también se encuentran deportistas como los beisbolistas y principalmente los pilotos de autos como Jimmy Morales y Adrián

Fernández, reconocidos como practicantes de un deporte de carácter internacional que ha dado fama mundial al Autódromo de los Hermanos Rodríguez. Los Hermanos Rodríguez Pedro y Ricardo son recordados como pilotos que se forjaron en el propio autódromo de la Magdalena Mixhuca y de ahí se catapultaron a las pistas de todo el mundo, aspecto que los ha convertido en héroes aspiracionales, a los que quisieran imitar por su valentía, arrojo, entereza y lucha más allá de los límites, ante los grandes retos que les impuso la vida.

Muestra de ello es el recuerdo de la muerte de Pedro Rodríguez ocurrida cuando ocupaba los primeros lugares en una carrera en Alemania, pero sobre todo el especial afecto con el cual es recordado Ricardo Rodríguez no sólo por haber fallecido en un accidente ocurrido dentro de la pista de la Magdalena Mixhuca a la altura de la Puerta 5 al tratar de arrebatarle “la pol position” a Jim Clark durante un Gran Premio de México, sino porque se le considera como un gran aficionado al automovilismo deportivo y un verdadero campeón dentro de este tipo de competencias. Sin embargo, Ricardo Rodríguez no es el único de los personajes que son mencionados con especial aprecio por los entrevistados, otro personaje que también guarda un lugar especial en la memoria de los entrevistados es Jesús Martínez Palillo, rememorado como el impulsor de la construcción de la Ciudad Deportiva, lo cual es visto como un acto noble que hizo a favor del pueblo, el cual puede disfrutar en la actualidad de este hermoso espacio público y de sus maravillosos recintos, uno de estos denominado con su nombre como un merecido homenaje para él, como lo indico un jugador de frontenis de 35 años:

Jesús Martínez Palillo es uno de los personajes representativos de la Ciudad Deportiva, porque, bueno, aquí Jesús Martínez Palillo porque él fue el precursor para que se impulsara a construir una Ciudad Deportiva, como la cual estamos disfrutando lo que gracias a él fue el impulso de que se construyeran esos recintos de los cuales ahora todos podemos disfrutar, hasta gentes de otros lados vienen a hacer uso de las instalaciones que hay y por eso en honor a él se hizo ese Estadio Jesús Martínez Palillo.

Un homenaje similar también se le hizo a Radamez Treviño al ponerle su nombre a la calle principal que da acceso al Velódromo Olímpico. Treviño es considerado como uno de los mejores ciclistas mexicanos de todos los tiempos, campeón mexicano de ruta y uno de los ciclistas amateurs más importantes a nivel mundial, él compitió en el Velódromo Olímpico durante los Juegos de 1968, y a pesar de no haber podido conseguir la medalla esperada durante este evento, es recordado con aprecio, como lo menciona un paseante de la explanada de 60 años:

Está nuestro campeón mundial de ruta y de pista que es Radames Treviño, que hasta existe una calle cerca del Velódromo Olímpico, que compitió en el 68 para México, que desgraciadamente no funcionó, pero es uno de las personas indicadas.

Dentro de estos deportistas también es recordado Salvador Mota, portero de la Selección Mexicana de Fútbol en la década de los 50's y 60's y del cual recuerda uno de los entrevistados que existe un campo de fútbol dentro de la Ciudad Deportiva que lleva su nombre. Otro deportista que se menciona es Carlos Albert, seleccionado nacional de fútbol y cronista deportivo, es recordado por su labor como administrador de la Ciudad Deportiva durante el gobierno de Cuauhtémoc Cárdenas en la Ciudad de México. Su gestión como administrador es reconocida por uno de los entrevistados por la honestidad con la que manejo el presupuesto destinado al deporte, ejemplo de ello da muestra la propia Ciudad Deportiva, la cual fue remodelada plantando palmeras,

rehabilitando las albercas, los campos deportivos, los andadores y la Sala de Armas, entre otros lugares, como lo expreso el mismo paseante de 60 años:

Está Carlos Albert que fue un de los que yo vi, sin que me platicuen, por el cambio, que hizo en la Ciudad Deportiva, en su gestión se vio que si vio por la Ciudad Deportiva, en la Puerta 5 y 6 le cambió la fisonomía estructural a la Ciudad Deportiva, poniendo palmeras, dividiendo bien la situación de los campos, los corredores, techar la Puerta 3 de la situación de la natación, hacer... la Sala de Armas también la remodeló ese señor Carlos Alber, verdaderamente no vino a comerse el presupuesto, sino vino a hacer algo por el deporte, pero es un persona del deporte, son pocos los que se pueden nombrar.

Mención aparte merece Agustín Melgar, uno de los niños héroes, cuyos nombres fueron utilizados para bautizar a los nuevos recintos construidos con motivo de las olimpiadas, como el Velódromo Olímpico que lleva su nombre. Para los entrevistados el velódromo no tiene nada que ver con este niño héroe y preferían que a esta ciclista la hubieran denominado desde un principio con el nombre de un ciclista famoso, pero como no fue así, entonces no ven mal que continúen con el mismo nombre. En suma la Ciudad Deportiva representa para los entrevistados más que un simple punto de referencia para ubicar su hogar, es además el espacio público que les ofrece una oportunidad para disfrutar entusiastamente de la convivencia familiar, el asueto, la cultura y el deporte con otros ciudadanos que habitan la colonia Jardín Balbuena y la Ciudad de México, un espacio abierto que estimula el recreo de los ciudadanos, que forja deportistas y que le da un cierto *status* y prestigio al lugar donde viven, porque piensan que no cualquier colonia tiene el privilegio de contar con un espacio deportivo similar a este.



## **6.3.-La Puerta 2 y los discursos del deportivos.**

### ***6.3.1-Los gobiernos federal y delegacional y la rehabilitación para el deporte.***

La Puerta 2 de la Ciudad Deportiva forma parte del Centro Social y Deportivo Velódromo Olímpico actualmente bajo la jurisdicción de la Delegación Venustiano Carranza. Como todo espacio deportivo de carácter público sin escenarios masivos, los discursos que se manejan alrededor de él son múltiples y variados, pero de difícil acceso, debido a que estos no cuentan con una gran difusión por parte de los medios masivos de comunicación. Sin embargo, a pesar de esta circunstancia estos discursos siguen jugando un papel importante en el uso y destino de este espacio público, el cual puede ser analizado a partir de la clase social a la cual pertenecen y la posición que guardan dentro del campo de interacción social en el cual se desenvuelven los actores que lo enarbolan.

De forma, que se puede considerar que el discurso dominante es expresado por las autoridades del gobierno federal, del capitalino y del gobierno delegacional; el discurso intermedio por los medios masivos de comunicación y los concesionarios de las escuelas técnico deportivas que tienen ahí su sede ahí; y el discurso subordinado por los usuarios cotidianos de las instalaciones. Cada uno de estos discursos representa la particular valoración simbólica por el grupo de interés que la produce y en conjunto integran un discurso heterogéneo sobre este espacio público. Los discursos del Gobierno Federal y del Gobierno de la Delegación Venustiano Carranza con respecto a la Puerta 2, son una muestra de las políticas públicas que ambas entidades administrativas manejan con respecto a la promoción del deporte y las instalaciones deportivas como esta. Estos discursos se han difundido a través de medios como los boletines de prensa emitidos en sus propios portales de internet gubernamentales y el periódico delegacional.

En un boletín distribuido a través de su portal de internet la CONADE se informaba sobre la realización de una Mega Clase de Zumba en el Centro Nacional de Alto Rendimiento de Hockey de la Puerta 2, la cual estaba promovida por la Dirección General de Educación Física de la SEP. Este evento realizado el 9 de febrero de 2008 con el fin de recaudar fondos económicos en apoyo a los damnificados de las inundaciones de Tabasco y Chiapas, contó con la participación de mil maestros de educación física, de los cuales se obtuvieron sus respectivas aportaciones. Este evento formo parte de las actividades conmemorativas de los festejos del 85 aniversario de la Dirección General de Educación Física y fue realizado en el marco de la celebración del 2008, como “el año de la educación física y el deporte”, el cual busca de acuerdo a su eslogan “Por un México Activo, Acumula 30 Minutos Diarios de Activación Física”, promover la activación física para combatir la obesidad dentro de amplias capas de la sociedad, como lo señaló Martín Toscano Rojas, Director General de Educación Física:

Se pretende recaudar 50 mil pesos en este evento, estas acciones son encaminadas a ayudar a los profesores de educación física de Chiapas y Tabasco, quienes fueron afectados por las inundaciones del año pasado. Los maestros aportarán 50 pesos cada uno al fondo de ayuda y el resto de los asistentes darán un donativo voluntario. La mega clase iniciará en punto de las 9:00 horas, en el campo de hockey de la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva de la Magdalena Mixhuca. El objetivo es crear en los menores el hábito de moverse, para contrarrestar el sedentarismo, que nos coloca como el segundo país con mayor número de personas con sobrepeso (CONADE, 2008).

Así, es como de acuerdo a lo expresado el campo de hockey de la Puerta 2 es visto como una de las instalaciones que pueden ayudar a activar físicamente a los ciudadanos mediante la práctica del deporte, a través de la realización de este tipo de eventos. Eventos que han contado con el apoyo de la Delegación Venustiano Carranza que también ha utilizado este campo de hockey de la Puerta 2 para el abanderamiento de sus selecciones deportivas, la celebración de las competencias de hockey de la Olimpiada Nacional 2006 y de los Juegos Infantiles y Juveniles del Distrito Federal. Eventos realizados en estas instalaciones de la Puerta 2 que han permitido a la Delegación Venustiano Carranza mostrar su interés por recuperar este tipo de espacios públicos, impulsar el deporte con el objeto de combatir los niveles de delito en la demarcación, como lo expresaron las autoridades delegacionales en un comunicado de prensa emitido en su portal de internet el 23 de mayo de 2006:

...estos logros se han obtenido gracias al Programa de Prevención del delito que ha implementado la delegación desde el inicio de la administración de Julio Cesar Moreno, que canalizó importantes recursos en la remodelación y mejoramiento de los 9 deportivos, incluyendo la rehabilitación de 5 albercas (Venustiano Carranza, 2006).

Pero, estas no han sido las únicas oportunidades en las cuales el gobierno delegacional ha manifestado su interés por apoyar el deporte a través de un evento realizado en la Puerta 2. El 22 de octubre de 2008, el Jefe Delegacional en Venustiano Carranza, Julio César Moreno Rivera, durante una conferencia de prensa celebrada en la Casa de Cultura de la Delegación Venustiano Carranza dio a conocer que la cancha de hockey de la Puerta 2 sería sede del Campeonato Panamericano Juvenil Femenil de Hockey sobre Pasto. Un evento que según Moreno Rivera serviría a su administración para desarrollar una competencia internacional de alto nivel que permitiría el incremento del interés de esta disciplina deportiva entre la comunidad, así como su práctica cotidiana en las escuelas primarias de la demarcación, en donde la cancha de hockey de la Puerta 2 jugaría un papel central (Delegación Venustiano Carranza: 2008).

A este evento se sumo el estreno en octubre del 2008, de los baños públicos para hombres y mujeres con equipo de primera en la Puerta 2, promocionados por el gobierno delegacional como parte de las tareas en materia de mejoramiento urbano y de apoyo al deporte en la Delegación Venustiano Carranza, y que representan un esfuerzo más de esta administración por brindar espacios públicos en las mejores condiciones de mantenimiento que incentiven la sociabilidad entre los ciudadanos, por lo que, este discurso empatado con el impulso al deporte y el combate a la delincuencia, permiten ver como la Puerta 2, es valorada por su contribución al incremento de la calidad de vida de la ciudadanía. Al respecto Moreno Rivera (Delegación Venustiano Carranza, 2008:2) expreso:

Somos responsables del bienestar de nuestros vecinos pero no nos conformamos con la prevención del delito sino además tenemos el compromiso de incrementar la calidad de vida de cada habitante, por eso centramos nuestros esfuerzos en recuperar todos los sitios públicos de esta demarcación y en devolverlos a las familias para la convivencia, sana y segura.

### **6.3.2.-Los mass media y los concesionarios: un espacio vivo, imaginado y formativo.**

Por su parte, el discurso de los medios masivos de comunicación sobre la Puerta 2 se pudo observar en diversos artículos publicados en la prensa y portales de internet. En el primero publicado por el periódico el Universal en su sección DF, durante la celebración del “Día de muertos”, llevo como título “Paseo con la muerte”. En él se retrata a la Puerta 2 junto con otros escenarios deportivos de la Ciudad de México,

como espacios siniestros<sup>100</sup> donde los usuarios relatan la aparición de sucesos paranormales, que estremecen a propios y extraños, tal como lo menciona Francisco Ortiz Velásquez, reportero del periódico el Universal:

Cuatro historias de escalofrío: leyendas de niños enterrados en el Azteca, lamentos en CU, fantasmas en la Magdalena (Puerta 2 de Ciudad Deportiva) o sectas en el autódromo... (Ortiz, 2006)

Así, dentro de relatos como “CU: nueva víctima del túnel”, “Los niños del Estadio Azteca”, “Los demonios del Autódromo” se encuentra la historia del “Fantasma de la Deportiva” un relato de Octavio Tapia, que avalan sus compañeros Salvador Ocampo, Higinio Tapia, Víctor López y Salvador Rodríguez antiguos corredores de la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva. Según Francisco Ortiz Velásquez, el propio corredor manifiesta que era algo que se siente a cada zancada y que da escalofrío y hasta en las primeras veces el mismo pensó que era alguien que venía detrás de él y que se había escondido entre los árboles para hacer una necesidad. Tal como lo expresa Francisco Ortiz Velásquez eso les ha ocurrido a los corredores desde hace un par de años, de los cuales destaca la honestidad que se manifiesta en cada palabra que expresa Octavio Tapia:

Todas las mañanas venimos a correr a la puerta dos que da al Velódromo Olímpico. Comenzamos desde las 4:30 o 5 de la mañana. Pero me ha pasado, sobre todo cuando he ido sólo, que en el lado poniente de la pista, que tiene un kilómetro con 300 metros, he tenido la sensación de que alguien va detrás de mí. Incluso hasta escucho los pasos y el resuello. Pero cuando volteo no hay nadie. Es una sensación que eriza la piel... Yo creía que eran ideas o sensaciones mías, pero al comentarlo con los muchachos del equipo de entrenamiento ellos también me han dicho que sienten lo mismo en ese tramo. Ya hasta le pusimos el lugar donde espantan y así lo ubicamos. Se nos hace ya muy común... Se oye cómo alguien va detrás de uno corriendo y resollando, ya fatigado, como a una distancia de unos cinco metros. A esa hora de la madrugada todo está silencioso y se escucha a mucha distancia si alguien viene detrás o hasta se oyen las conversaciones de los grupitos de tres o cuatro corredores cuando vienen platicando. Ya estamos tan acostumbrados que cuando sentimos miedo, sobre todo si yo voy solo, me pongo a rezar mientras corro, pues seguro se trata de un ánima en pena que debe descansar... (Ortiz, 2006)

Este artículo permite ver como los medios masivos de comunicación ayudan a la difusión de los mitos y leyendas que se entretienen en un espacio público como la Puerta 2 Ciudad Deportiva. Otros artículos relacionados con la Puerta 2 están relacionados con el Balskate La Fuente de la Puerta 2. El primero de estos fue publicado en el Periódico la Jornada en la sección titulada “La Jornada Niños” donde el reportero Miguel Yedra, realiza algunas recomendaciones para que los niños, los jóvenes y los padres de familia pasen su tiempo libre durante las vacaciones de verano, momento en que las familias cuentan con más lapsos para pasear, visitar amigos y parientes, tomar cursos de verano y museos.

Así, dentro de los lugares y eventos de la Ciudad de México recomendados por Miguel Yedra para este fin se encontraban: los cursos de verano del Museo de Arte

---

<sup>100</sup> A este relato se suma un reportaje emitido el 30 de octubre de 2008, dentro del programa deportivo Cadena Tres Deportes, en el cual se hacía un control remoto, desde las instalaciones del CNAR, donde se entrevistaba a la encargada de supervisar los dormitorios de los internos, la cual relataba la existencia de extraños sucesos en esta parte de la Ciudad Deportiva, como las bajas temperaturas y ruidos extraños sin explicación lógica dentro de ciertas habitaciones. Cabe aclarar que el CNAR contiene el área habitacional más cercana a los terrenos donde se ubicaba el extinto Panteón del Pueblo de Magdalena Mixhuca.

Contemporáneo Rufino Tamayo y de la Escuela Euterpe; la recreación y el esparcimiento ofrecida por la Ludoteca Polanquito; el entretenimiento familiar del Circo Unión de los Hermanos Fuentes Gasca; la obra de teatro “Los niños prohibidos” presentada en el Foro Stanistablas, la lectura de la novela “Jack y el Oso” de Dan Mc Call y desde luego visitar el “Skate Park” de la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva, un sitio económico para deleitarse y recrearse con la velocidad, el cual cuenta con las instalaciones y el personal adecuado para tener una correcta capacitación, como lo señala el mismo reportero:

Quienes gustan de la velocidad podrán disfrutar en la Ciudad Deportiva de la Magdalena Mixhuca, en la que se ha instalado el Skate Park con patinetas, patines, botadores, arrancadores, tubos, streets y rampas. Lunes a viernes de 14 a 18 horas. Renta de casco: 15 pesos, con clases particulares (gratuitas). Puerta 2 de la Ciudad Deportiva (Yedra, 2006).

El segundo artículo titulado “Una nueva semana” apareció publicado en el portal de internet “Chilango de Corazón”. En este artículo escrito por Andrés Esparza, se relata su reencuentro ocurrido un fin de semana con algunas cosas que había dejado de hacer desde hace algunos años. Ahí manifestaba que nunca es tarde para volver y recordar épocas y amistades pasadas, algunas de las cuales se han perdido o se han transformado para siempre. Es en estos lugares que han formado parte de la historia de vida de los ciudadanos como el Balskate La Fuente donde según Andrés Esparza uno se da cuenta de todas las cosas que podemos hacer, las cuales parecerían irrealizables porque en la juventud uno se plantea límites y fronteras que no existen en la realidad, sino sólo en nuestra mente, idea que remarca con dos frases que deja para la reflexión:

El día de ayer salí con el Gus y el George (mis primos), los lleve a patinar a la Fuente de Balskate, allá por el velódromo, ahí fue donde recordé muchas cosas que había olvidado, una de ellas fue cuando iba a ese lugar con toda la banda de rollers, ahora las cosas han cambiado demasiado, por ahora muchos miembros de aquel club, han perdido muchas cosas valiosas de su pequeña pero grandiosa vida, un ejemplo de ellos es el gran Sony que por algún tiempo es un inquilino mas del RENO, hay unos gemelos que son con los que siempre me identifique, desafortunadamente se han perdido en la oscuridad de las drogas y otros simplemente se han perdido en el matrimonio, tal vez por obligación más que por las ganas de compartir su vida y su espacio, los cuales son como un tesoro... En mi mundo todo es posible y cuidado con lo que sueñas por que se te puede hacer realidad (Esparza, 2006).

Por otra parte, Verónica Pesqueira reportera del periódico el Excelsior, publicó un artículo titulado “Desafió Urbano”, donde explica cual es la razón que motiva a los riders o skates tomar las calles de la ciudad para realizar su propio deporte, el skateboard que más allá de ser una disciplina extrema, es un estilo de vida arriba de la patineta. Para ello acude a uno de los parques de skateboard más representativos de la Ciudad de México, el Balskate la Fuente, lugar donde constata que el skateboard, sólo requiere para platicarlo de una patineta, aceras, jardineras, barandales, cercas, calles y cualquier mobiliario urbano en general.

Como lo explica Verónica Pesqueira este deporte surgido de la necesidad que tenían los jóvenes de surfear en el asfalto, donde la edad y el sexo no importan, la idea es deslizarse con una tabla (patineta) y hacer trucos en ésta. Hoy en día, el *skate* se ha convertido en una disciplina donde se demuestran las habilidades en las calles o en un espacio que las asemeje como el propio Balskate La Fuente, lugar donde Pesqueira entrevistó entre otros *riders* a Raúl Mendoza ex-patinador y profesor de *skateboard*, que

ha participado como jurado en varios torneos de la especialidad, como el Red Bull Manchado Tour, y que al respecto de esta disciplina extrema menciona:

Es un deporte urbano y origina un estilo de vida porque se desarrolla en las calles en conjunto con algunas manifestaciones culturales como el graffiti, el punk y otros géneros musicales independientes. Nuestro lugar de operaciones es la ciudad. Como deporte extremo no necesitas irte a un sitio específico. Si quieres ir a practicar basta con abrir la puerta de tu casa y salir a la calle (Pesqueira, 2007).

Por otra parte, se explica que la música es otro de los aspectos que estimula a los patinadores quienes empiezan a moverse a ritmo de rock, *dance*, tecno y *new rock*, mientras entrenan en las calles o en los parques cerrados, creados para evitar los peligros de las calles (automovilistas, transeúntes y baches), como el Balskate La Fuente, donde a través de diversas entrevistas se constato que muchos de los que practicaban el *skateboard* lejos de ser unos vagos (como lo consideran algunas personas), son profesionistas, estudiantes y hasta deportistas de alto rendimiento que ha hecho de la patineta una forma de vida y de transporte como lo explica Mónica Pesqueira (2007):

Es una disciplina en la que las sensaciones están a flor de piel. Muchos concuerdan en que al momento de subirse a la patineta experimentan una mezcla de miedo, adrenalina e inquietud. Las características de este deporte, además de la fuerza muscular que requiere y brinda, es que explota la individualidad, la autocrítica y fomenta el aprendizaje autodidacta, ya que cada quien es libre de crear sus propios trucos y agregar niveles de dificultad.

Pero, no todo es así de fácil, ya que como se comentan lo comentan algunos los practicantes las caídas y los golpes son frecuentes, sobre todo cuando eres principiante y no utilizas el equipo de seguridad. Las lesiones más frecuentes de este deporte extremo son los esguinces, las fracturas y las torceduras en extremidades superiores e inferiores, así como en los cuellos. De ahí la importancia de parques como el Balskate La Fuente, lugar donde desde hace varios años funciona una escuela para patinar y donde se puede observar como un *rider* se va apropiando de la magia que debe poseer para que no le ocurra una lesión severa al caer y moverse, aspecto que resalta el propio Raúl Mendoza:

Aprender es duro. El que diga que las caídas no duelen, miente. Pero el que aguan tres buenos golpes es porque quiere hacerlo, ya sea chaparrito, flaco o gordito. Cuando se están iniciando y vienen a clase les exijo, que se pongas rodilleras, coderas, muñequeras y casco... Es un deporte muy visual, en muchas revistas de trucos debe verse estético y lo mejor posible. Como forme pasa el tiempo puedes quitarte el equipo suponiendo que son habilidades que dominas (Pesqueira, 2007).

Para desarrollar estas habilidades los alumnos necesitan un entrenamiento de tres horas diarias, donde hacen una larga sesión de entrenamiento que va de 45 minutos a una hora, donde se concentran en rodillas, tobillos y piernas. Además de que aprenden a caer, especialmente de rodillas (que es cuando ocurren accidentes), adquirir equilibrio, frenar y sacar los trucos, donde se da muestra de la magia y espectacularidad de esta disciplina extrema en un lugar que contiene una instalaciones que representan un reto para indiciados y expertos del *skateboard*, tal como lo menciona Verónica Pesqueira (2007):

Este sitio donde se practica skateboard se llama Balskate, una pista con trampas tipo *street*, en las cuales te puedes elevar hasta 5.40 mts. Estas tipo de rampas son de las más rápidas, cansadas y peligrosas, por eso casi no hay valientes que participen en ellas a nivel profesional.

A lo anterior se suma la información proporcionada por el portal X-vertical sports, empresa dedicada a la práctica, promoción, difusión y comercialización de Deportes Extremos en las disciplinas del patinaje en línea ó agresivo, patineta y ciclismo tipo cross en piso. Dentro de una de las secciones de este portal aparece una lista de pistas donde poder practicar estas disciplinas extremas distribuidas por todo el país. Así, el Parque Balskate La Fuente, aparece asociado a otras pistas de la Ciudad de México como el Skate Park México, ubicado en el Deportivo Francisco y Madero, cerca del Deportivo Tepalcates en la Delegación Iztapalapa. Dentro de esta lista también se incluyen pistas del Estado de Jalisco como: la Penal, el Parque Extremo, Gigios Park, Skato Caño; del Estado de Tabasco como el Parque la Choca, el Parque López Mateos; del Estado de Yucatán como el Parque Alemán; del Estado de México como la Pista de Toluca y del Estado de Chihuahua como el Parque Extremo Juárez.

Foto j.1, j.2 y j.3. Imágenes del Balskate la Fuente distribuidas en el portal de internet X-vertical sports.



En lo que respecta al Parque Balskate La Fuente, el portal de internet describe su ubicación dentro de la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva en la colonia Jardín Balbuena, tomando como puntos de referencia para ubicar el contexto urbano que rodea a estas instalaciones al Palacio de los Deportes y la Estación del Metro Velódromo. Como se menciona en este portal en este parque se puede uno encontrar rampas de circuito Street, principalmente para patines y patinetas y algunas para BMX, las cuales se muestran a través de diversas imágenes (fotos j.1, j.2 y j.3) que muestran las competencias dentro del Parque La Fuente, que contaron con la asistencia de una gran cantidad de aficionados a esta disciplina extrema.

Es en este mismo portal donde se informo sobre la gran inauguración de la alberca de esponja (FOAM PIT) ubicada dentro de Balskate, evento donde además durante tres días se llevo a cabo una competencia del truco más pesado sobre el aire en tres categorías: intermedios, expertos y libre. Después de este concurso se contó con la actuación de DJ'S y Grupos en vivo, además de que se rifo una bicicleta para el público presente.

De forma, que la visión que los medios masivos de comunicación sobre la Puerta 2, la caracterizan como un espacio deportivo donde se entretajan las anécdotas e historias de vida de los ciudadanos, aquéllas que forman parte de un imaginario colectivo compuestos por mitos y leyendas, pero también por gustos y apegos a ciertas disciplinas deportivas, que se han convertido en un estilo de vida que desafía los retos que implica vivir en la urbes, una actitud que implica sus riesgos, pero que también ofrece la probabilidad de estrechar lazos afectivos y adscripciones a un espacio lúdico, que conjuga lo onírico y festivo para convertirse en un escenario donde se recrean identidades y conforma la memoria colectiva.

En el caso de la Puerta 2 existen diversas instalaciones concesionadas a escuelas y filiales de fútbol, clubes de fútbol americano, así como escuelas y tiendas de *skateboard*. El discurso de los administradores de estos lugares concesionados puede ser encontrado en las mantas usadas para promocionar sus instalaciones deportivas y sus páginas de internet. Una de estas instalaciones es el Centro Nacional de Alto Rendimiento de Hockey, administrado por la Federación Nacional de Hockey, perteneciente a la CODEME que en su portal de internet informa de diversos eventos de hockey realizados en esta cancha entre los que destaca un Dual Meet entre las selecciones nacionales de México y Puerto Rico, donde se destacaba la buena actuación de los connacionales:

Los equipos varonil y femenino de México de Jockey sobre Pasto vencieron a sus similares de Puerto Rico, luego de haber sostenido dos encuentros cada uno, durante un Dual-Meet que se lleva a cabo en las canchas de la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva de la Magdalena Mixhuca.

Foto j.4 y j.5. Imágenes de la Campo Juvenil del CIFF Pumas, promocionada en su portal de internet.



Otros concesionarios enfocados a capacitar niños y jóvenes en las artes del fútbol, como el Centro de Iniciación y Formación de Futbolistas de México AC tratan de mantener la calidad en el servicio para satisfacer a sus clientes y lograr retenerlos. Para esto uno de los principales objetivos es crear y asegurar la imagen profesional de la escuela para acreditarla dentro del ámbito del fútbol y atraer nuevos alumnos. Por lo anterior, las dos canchas que administran en la Puerta 2, son mostradas a través de imágenes (foto j.4 y j.5) como instalaciones en perfecto estado de mantenimiento, para lo cual son verificadas diariamente, a aparte de contar con custodia, control y limpieza periódica.



Foto j.6. Manta publicitaria del CIFF

En lo que respecta a la publicidad manejada por esta escuela de fútbol se puede observar en la manta (foto j.6) que instalan en uno de los enrejados de los campos que controlan en la Puerta 2, un diseño en colores dorado, azul y blanco (los colores del Club Pumas de Universidad) dividido en tres partes desde el punto de vista sincrónico y tres partes desde el punto de vista diacrónico. Así, desde el punto de vista diacrónico tenemos en el ángulo superior derecho el logotipo del Club Pumas de la UNAM con su clásica imagen del felino al centro del escudo, aspecto que resalta su filiación con esta institución del fútbol profesional. Debajo de este se indica las características de la población a la cual busca atender esta escuela e integrarlos a la organización del Club Universidad: “Invita a niños y jóvenes de 4 a 17 años a formar parte de la Gran Familia Puma”. Abajo se resalta con la frase: “Contamos con las instalaciones adecuadas para la enseñanza y práctica del fútbol”, las óptimas condiciones en las que se mantienen sus campos en la



## Puerta 2.

Por otra parte, en el ángulo superior derecho se encuentra el logotipo y el nombre de esta escuela de fútbol: “CIFF Centro de Iniciación y Formación de Fútbol México AC”, aparte de indicar su relación dentro de la estructura del Club Universidad: “Filial del Club Universidad AC”. Por último, en la parte inferior izquierda se muestran diversas imágenes sobre los campos juvenil e infantil de la escuela en la Puerta 2. Al fondo se observa la imagen de un juego en el campo juvenil de la escuela. Al frente se muestran tres imágenes donde se observan al equipo técnico, la oficina y uno de sus equipos de fútbol. Encima de este grupo de imágenes se indica los horarios de la escuela: matutino y vespertino, los torneos en los cuales participan de fut 7 y de fuerzas básicas a nivel nacional e internacional. Los datos para obtener mayor información sobre la escuela y las inscripciones a la misma que pueden ser en las oficinas ubicadas la calle Radamés Treviño s/n colonia Jardín Balbuena dentro del Velódromo Olímpico; en los teléfonos 26120842 y 26120843 y en el portal de internet [www.ciffpumasmexico.com.mx](http://www.ciffpumasmexico.com.mx).

Por lo anterior, se podía deducir que las instalaciones de la Puerta 2 donde se asienta el CIFF MEXICO AC son vistas como espacios de alta calidad para la formación de jugadores de fútbol. Lugares que han sido manejados e identificados plenamente con la identidad del Club Pumas de la UNAM, el cual se considera más como una gran familia de gran prestigio creada en torno a esta institución de fútbol profesional. Otra de estas escuelas filiales de fútbol es la Escuela de Fútbol Cruz Azul Oriente, la cual se enfoca a promover el fútbol organizado entre niños y jóvenes del Oriente de la Ciudad de México, en base a los planes y programas deportivos del Club Deportivo, Social y Cultural Cruz Azul AC donde la recreación, formación competitividad e integración familiar son sus principales metas.

Fotos j.7 y j.8. Imágenes de un juego en el Campo 6 de la Puerta 2 distribuida en el portal de internet de la Escuela Cruz Azul Oriente.



Para cumplir con lo anterior de acuerdo su portal de internet la Escuela de Fútbol Cruz Azul Oriente cuenta con las instalaciones apropiadas para el mejor desempeño de los niños y jóvenes en el campo no. 6 de la Puerta 2 del Centro Deportivo Velódromo, ubicado en avenida Radamés Treviño s/n esq. avenida. Morelos col. Jardín Balbuena, donde también se cuenta con el campo infantil no. 7 para categorías de 3 a 6 años de edad. Ambos campos empastados y adecuados para entrenamientos y juegos. A estos campos se les suma uno de tierra. Este campo 6 ubicado frente a la Estación del Metro Velódromo (fotos j.7 y j.8) se muestra como una instalación en óptimas condiciones donde entrenan y juegan diferentes equipos de la propia institución a través de imágenes distribuidas en su portal de internet.

En lo que respecta a la manta publicitaria (foto j.9) de esta escuela colocada en la entrada este de la Puerta 2, se puede observar un diseño donde predominan los colores azul y blanco (colores del Club Cruz Azul) así como los colores amarillo y rojo (colores con los que en esta época se identifica la Delegación Venustiano Carranza). El diseño de esta dividido en dos partes desde el punto de vista sincrónico y cuatro partes desde el punto de vista diacrónico. En la primera de estas cuatro partes encontramos



Foto j.9. Manta de la Escuela de Fútbol Cruz Azul Oriente en la Puerta 2.



sobre un fondo amarillo, el logotipo del Gobierno de la Delegación Venustiano Carranza que representa a una planta que surge entre las aguas en alusión a que la mayor parte del territorio de esta demarcación surgió de entre las aguas del antiguo Lago de Texcoco.

A un costado de este logo se encuentra una “V” en forma de ave en alusión al mismo hecho anterior, letra que a su vez representa la inicial del nombre: “Venustiano” la cual es acompañada del apellido “Carranza”. Así, el conjunto de estos signos conforman el nombre “Venustiano Carranza” apelativo de un expresidente de México durante la época revolucionario, con el cual se reconoce a la demarcación donde se ubica la Puerta 2 desde 1970. Debajo del logotipo y del nombre de la delegación se encuentra la palabra “Bienvenidos” con el cual se expresa el beneplácito de las autoridades por la visita a la delegación, el uso de estas instalaciones y el apoyo que prestan a la Escuela Cruz Azul Oriente.

La segunda parte de esta manta contiene el logotipo de la escuela de fútbol, el cual está conformado por la imagen de la mascota del Club Cruz Azul, un conejo blanco enfundado en una playera azul de este club profesional de fútbol, que se asoma de un aro donde está inscrito el nombre: “Filial Cruz Azul Oriente”. Encima se inscribe “Torneo de Fuerza Básicas” en alusión a uno de los torneos más importantes en los que participa esta escuela organizados por el Club Cruz Azul y por último se encuentra el nombre oficial de la escuela de fútbol “Escuela Filial Cruz Azul Oriente”. Así, es como en esta parte se manifiesta la identidad deportiva de esta escuela de fútbol derivada de su adscripción al Club Cruz Azul.

La tercera parte está conformada por las fotografías de los equipos y seleccionados más destacados de la escuela de fútbol en los años recientes como: la “Selección Venustiano Carranza Categoría 1995-2006”, los equipos de las categorías 1998, 2000 y 2002, así como del jugador “Ramiro Colín, Portero Categoría 2000”. A estas fotos se les suma las de un juego de la categoría 2000, la de los entrenamientos y el servicio médico de la escuela. De forma que estas fotografías muestran una imagen organizada y con un futuro prometedor que la escuela le ofrece a todos los que se integren a ella. Por último, en la cuarta parte se ofrecen los datos para poderse inscribir a esta escuela ya sea en sus oficinas ubicadas en el 1er Piso del Velódromo Olímpico ó en sus instalaciones en el Campo No. 6 de la Puerta 2; con los teléfonos 2612-1153, 57682798 y 04455-13203767 y el portal de internet: [www.cruzazuloriente.com.mx](http://www.cruzazuloriente.com.mx). Lo que nos da muestra de su estabilidad y arraigo dentro de la esta zona de la Ciudad Deportiva.

Por otra parte, tenemos el logotipo del parque de *skateboard* de la Puerta 2 (foto j.10), el cual está conformado por la imagen de color negro en fondo naranja de una pista de medio tubo, la cual enmarca a dos palmeras, todos estos elementos característicos de este sitio, destinado a la práctica de esta disciplina extrema. Debajo de estos elementos se localiza el nombre de este parque: “Bal-Skate Park”, apelativo

Foto j.10. Logotipo del Balskate Park La Fuente en la Puerta 2



asociado al del patrocinador principal de estas instalaciones dedicado a la comercialización de productos de *skateboard*. Por último en la parte inferior se indica el nombre coloquial de este lugar “La Fuente” conocido así porque estas instalaciones están ubicadas sobre un lago artificial construido desde el origen de la Ciudad Deportiva, el cual contenía una fuente, lugar cuyas características físicas resultaron ideales para la práctica informal del *skateboard*.

En conjunto, este logotipo trata de mostrar una visión idílica de este parque de *skateboard* que es mostrado como un lugar paradisíaco, donde se puede practicar este deporte extremo, el cual no olvida el pasado informal que lo vio nacer, lo que le da un mayor sentido y valor dentro de la comunidad de *riders* que se han apropiado de estas instalaciones desde hace décadas. Pero, no todas los concesionarios manejan un discurso positivo sobre su estancia en la Puerta 2, debido a que con el paso de los años se han visto relegados por los administradores del centro deportivo, que han impulsado otras prácticas deportivas como el fútbol. Uno de estos concesionarios es el Club Águilas de Balbuena que realiza sus entrenamientos en un campo de la Puerta 2, para lo cual contaban en un principio con el apoyo de la Dirección General de Promoción Deportiva del Departamento del Distrito Federal como lo indican en su portal de internet.

Esta organización que participa desde 1982 en FADEMAC gracias a la integración de las familias de la colonia Jardín Balbuena, en los últimos tiempos han sufrido las adecuaciones que ha habido en la Puerta 2, lo que los ha perjudicado en el reclutamiento de jugadores, aspecto que están tratando de impulsar en conjunto con el club Tigrillos de Educación, otro club de fútbol americano que tienen como sede la Puerta 7 de la Ciudad Deportiva en la Delegación Iztacalco, tal como lo señalan en una entrevista ofrecida por algunos directivos en el portal de internet Tackleo dedicado al fútbol americano:

Desgraciadamente por adecuaciones a la Ciudad Deportiva donde se ha visto muy afectado su campo, muchos jugadores emigraron a otros clubes sin embargo se quedaron los que en verdad sienten los colores de las Águilas de Balbuena.

Así, es como esta serie de discursos enarbolados por los concesionarios caracterizan a la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva, es vista como un espacio deportivo con instalaciones en perfectas condiciones para la práctica de distintas disciplinas deportivas de alto rendimiento dentro de organizaciones con los servicios y el personal adecuado para obtener una educación formativa de niños y jóvenes y estimular la integración de las familias, pero la Puerta 2 también es un espacio lúdico y placentero que no ha dejado de presentar dificultades para ciertos grupos de ciudadanos que ocupan sus instalaciones, adversidades que han fortalecido la identidad colectiva de los mismos.

### **6.3.3.-Los usuarios y la espacialidad de la diversidad deportiva.**

El discurso de los usuarios de la Puerta 2 fue recogido principalmente a través de entrevistas a profundidad y mapas mentales, con el propósito de poder interpretar la visión que este tipo de actores tienen sobre el este lugar, sus instalaciones y su relación

con la Ciudad Deportiva. Un discurso que muestra una especial forma de apropiarse de la Ciudad Deportiva relacionada principalmente con la práctica deportiva pero cruzada por su identidad como habitantes de la colonia Jardín Balbuena que determina las características de su estilo de vida y de su visión sobre este espacio público abierto. Un primer acercamiento al discurso que los asistentes manejan sobre la Puerta 2 y su relación con la Ciudad Deportiva, se realizó a través de los mapas mentales que están compuestos por un croquis y su respectivo relato. Para obtener este mapa mental se indico a los entrevistados que representara los sitios más importantes de la Ciudad Deportiva, para que después diera una descripción sobre el mismo.

Así, se obtuvieron cuatro dibujos con sus respectivas narraciones, en un intento por significar gráficamente este territorio a partir de la visualización de los lugares y la caracterización de estos sitios a través de la memoria de los entrevistados. Los entrevistados se seleccionaron de acuerdo a diferentes criterios: el primero fue el tiempo que tenían de utilizar las instalaciones de la Puerta 2, con el objeto de que fueran asistentes frecuentes a este espacio público; otro aspecto que se considero fue que estos vivieran en las colonias del entorno urbano con el propósito de capturar una visión más cercana del Palacio de los Deportes y la Ciudad Deportiva en su conjunto, aprovechando que la gran mayoría de los asistentes son de esta zona de la Ciudad de México.

Imagen j.1. Mapa mental: *Balskate*



El primer mapa mental denominado “*Balskate*” (imagen j.1) fue realizado por un ciudadano que habita la colonia Jardín Balbuena de 21 años de edad, el cual es estudiante de bachillerato. El acostumbra a ir a la Puerta 2 a hacer deporte con frecuencia, por la cercanía que tiene con su casa, de ahí su principal relación con la Ciudad Deportiva.

Aquí se ven personas que visitan con frecuencia la Ciudad Deportiva, la mayoría ya tiene sus horarios y rutinas fijas. Cualquier día de la semana se puede disfrutar de ella. Los días que más se ven los equipos son los sábados y domingos porque ya están organizados lo equipos. Para mí, faltan juegos infantiles.

El mapa mental se denominó “el *Balskate*” porque fue una de las instalaciones más representativas puestas en su dibujo que básicamente representa el interior de la Puerta 2. Su dibujo se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte por líneas objeto y en menor medida por líneas contorno. En este croquis se representaron ocho signos donde se escribe el nombre del lugar, así como cuatro signos donde se dibuja al objeto, estos están distribuidos en cuatro conjuntos. El primer conjunto corresponde a los dos contornos que contienen a las instalaciones de la Puerta 2. En el contorno exterior que representa a la reja perimetral de la Puerta 2 se ubican dos entradas, mientras que el contorno interior representa la trotapista. En frente de la Puerta 2 se ubican dos líneas horizontales que hacen referencia a la calle Radamés Treviño que separa a la Puerta 2 del Velódromo Olímpico.

El segundo conjunto incluye a tres canchas de fútbol y una de fútbol americano, dibujadas con líneas objeto en referencia a los distintos campos de este tipo que se ubican dentro de la Puerta 2. El primer tipo de canchas se distinguen por las líneas de meta y centrales que delimitan el campo de balompié, mientras que la segunda

puede ser identificada a través de los postes de gol de campo dibujados a los extremos y el señalamiento de las yardas y el medio campo señalado con el numero 50. Aquí habrá que hacer algunas precisiones, la primera es que las canchas de fútbol son las que ocupan el mayor espacio dentro de la Puerta 2 y en ellas a llegado a jugar el entrevistado; y la segunda es que hasta esa época no existían campos de fútbol americano en la Puerta 2 con las características similares a las representadas en el croquis, sólo existían dos campos de entrenamiento de tierra donde entrenaban los equipos de Jets y Águilas de Balbuena.

El tercer conjunto incluye a dos canchas de básquetbol, dos de voleibol y el contorno del *Balskate*. Ambos tipos de canchas se pueden identificar por el nombre que se escribe arriba de ellas. En las canchas de voleibol se dibujan dos cuadrículas que simulan las redes que dividen las canchas de este deporte en dos, mientras que en las otras dos canchas se dibujan las líneas que delinear los campos de básquetbol. Por otra parte, el contorno *Balskate* hace referencia a un parque *skateboard* muy representativo de la Puerta 2 ubicado en una antigua fuente. El cuarto conjunto incluye al gimnasio y a la tienda. Del gimnasio se dibujan mediante línea objeto unos pasamanos y las barras de donde cuelga una argolla, en referencia al tipo de instalaciones del gimnasio al aire libre que contiene la Puerta 2. Por otra parte el contorno donde se inscribe la palabra tienda hace referencia a una fuente de sodas ubicadas dentro de la Puerta 2. En lo que respecta al relato derivado del mapa mental este describe a la Ciudad Deportiva como un espacio público abierto donde las personas pueden acudir con frecuencia para hacer deporte en horarios y con rutinas fijas, lo que significa a esta como un centro de entrenamiento sobre todo los fines de semana donde acuden la mayoría de los equipos organizados en distintas disciplinas deportivas.

Imagen j.2. Mapa metal: *el Gimnasio*



Aunque se aclara que “cualquier día de la semana se puede disfrutar de ella”, lo que remite a la importancia de este espacio público como un espacio de recreación. Por ultimo se menciona que “hacen falta juegos infantiles”, aspecto que remite a la preponderancia de los jóvenes y adultos en la Ciudad Deportiva y la falta de lugares que atraigan a un mayor numero de niños. Así, podemos caracterizar a la Puerta 2 como un espacio público abierto con amplias y diversas instalaciones deportivas pero aislado del resto de la Ciudad Deportiva como si fuera un fragmento independiente dentro de la misma pero que encierra algunas de las características principales de la Ciudad Deportiva como espacio público, la libertad de acceso, su poder de convocatoria y su capacidad para estimular la recreación entre sus usuarios.

El segundo mapa mental denominado “el Gimnasio” (imagen j.2) fue realizado por un ciudadano que habita la colonia Jardín Balbuena de 42 años de edad que trabaja como profesora en una escuela primaria. Ella acostumbra a ir a la Puerta 2 a hacer deporte y a ver a sus hijos cuando juegan futbol, de ahí su principal relación con la Ciudad Deportiva.

Hay personas que corren y caminan. A mí me gusta ver que hay para casi todas las actividades, de equipo y/o individuales. El gimnasio es bastante pobre y creo que urge que se tenga una unidad médica

especializada. La Ciudad Deportiva da la oportunidad de convivir con la familia o de poder realizar alguna actividad sencilla y cuidar de la salud. A mí no me gustan los baños aunque creo que así como están son seguros, aunque no limpios. Para mi gusto faltan instructores o vigilantes que apoyen a las personas a hacer su actividad más placentera.

El mapa mental se denominó “el Gimnasio” porque fue uno de las instalaciones descritas con un grado mayor de detalle en su relato que básicamente representa el interior de la Puerta 2. Su dibujo se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte por líneas contorno y en menor medida con líneas objeto. En este croquis se representaron 15 signos donde se escribe el nombre del lugar, así como dos signos donde se dibuja al objeto, estos están distribuidos en tres conjuntos.

El primer conjunto corresponde a los contornos que rodean a las instalaciones de la Puerta 2. Aquí se representa al Velódromo Olímpico, del cual se esboza parte de su contorno que por su gran tamaño contrasta con las dimensiones de las instalaciones de la Puerta 2, lo que hace pensar en la variedad de equipamientos que congrega un espacio público abierto de las dimensiones e importancia de la Ciudad Deportiva. En cuanto a los contornos el exterior representa la reja perimetral que delimita a la Puerta 2, la cual únicamente es troncada cuando de toda con las dos entradas que permiten el acceso a este espacio público; mientras que el contorno interior compuesto por dos líneas representa a la trotapista que permite la circulación alrededor de este espacio deportivo.

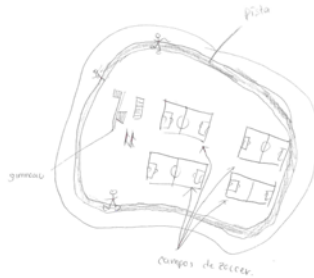
El segundo conjunto corresponde a la parte Este de la Puerta 2. Ahí se incluyen un Gimnasio al Aire Libre, una refresquería, unos campos de fútbol y un campo de hockey. Aquí hay que precisar tres aspectos: el primero que el lugar denominado como “refresquería”, hace referencia a la fuente de sodas ubicada dentro de la Puerta 2, un lugar que ofrece diversas bebidas refrescantes a los usuarios de este espacio público, para que estos los consuman. El segundo que el campo de hockey que es ubicado en esta parte del dibujo alude al Centro de Nacional de Alto Rendimiento de Hockey sobre Pasto localizado en la Puerta 2. El tercero es que en esta parte de la Puerta 2 sólo se ubican dos campos de fútbol: uno empastado y otro llanero, sin embargo, en el croquis se indica la existencia de varios campos de fútbol, mismo señalamiento que se hace en el tercer conjunto lo que hace pensar en la importancia del fútbol como una disciplina preponderante dentro de la Puerta 2 y muy importante para la entrevistada que acostumbra a observar a sus hijos jugar este deporte en estos campos, de ahí que estos estén más presentes en su memoria.

El tercer conjunto corresponde a la parte Oeste de la Puerta 2, el cual se encuentra separado de la parte Este por un largo andador peatonal nombrado como “pasillo central”, denominación que remite a su uso no sólo como vestíbulo principal, sino como un paseo dominical, similar al de un parque. En lo que respecta a las instalaciones de esta parte de la Puerta 2, además de las canchas de fútbol, que son tres (una llanera y tres empastadas) y no cuatro como se indica en el croquis; también se dibujan unas canchas de básquetbol, un área de juegos infantiles y sobre todo una fuente y un altar. Con la fuente se evoca aquella que existía hasta los años ochenta en la Puerta 2, donde actualmente se ubica el parque de *skateboard*; mientras que el altar hace alusión a un altar de la Virgen de Guadalupe instalada a un costado de este parque. Un altar que contrasta con las instalaciones deportivas de su entorno, pero que fue puesto por algunos corredores que acuden a la Puerta 2, fervientes adoradores de este símbolo

de la religión católica y que cada año acostumbrar convocar a los distintos corredores de toda la Ciudad Deportiva a una procesión que va de esta a la Basílica de Guadalupe.

Por su parte, el relato derivado de este mapa mental gira entorno a la importancia de este espacio público abierto como un centro de entrenamiento multidisciplinario, a pesar que en algunos de los casos las instalaciones que contiene están precarias condiciones o simplemente faltan, al igual que el personal adecuado para atender a los asistentes de la Ciudad Deportiva, un espacio público cuyo gran valor esta sustentado en la posibilidad que ofrece para convivir con la familia y cuidar la salud al realizar actividades sencillas y placenteras.

Foto j.3. Mapa mental: *Campos de soccer*



El tercer mapa mental denominado “Campos de soccer” (foto j.3) fue realizado por un ciudadano que habita la colonia Jardín Balbuena de 19 años de edad, el cual es estudiante de licenciatura. El acostumbra a ir a la Puerta 2 a jugar fútbol y practicar con la patineta en el Balskate, de ahí su principal relación con la Ciudad Deportiva.

Por ahí se ven las canchas de fútbol que casi siempre tienen ocupación. No todos los campos se pueden usar porque se paga aparte como el de hockey y algunos de soccer. Ojalá que así estuvieran todos, para mí el fútbol es lo mejor, a mí me gusta el fútbol.

El mapa mental se denominó “Campos de soccer” porque fue uno de las instalaciones descritas con un grado mayor de detalle tanto en el croquis como en su relato. Un mapa mental que básicamente representa el interior de la Puerta 2. Su dibujo se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte por líneas objeto y en menor medida con líneas contorno y líneas relleno. En este croquis se representaron tres signos donde se escribe el nombre del lugar, así como 9 signos donde se dibuja al objeto, estos están distribuidos en tres conjuntos. El primer conjunto corresponde a los contornos de la Puerta 2. El contorno exterior representa la reja perimetral que separa a este espacio deportivo del exterior, mientras que el contorno interior el cual está sombreado alude a la trotapista que rodea a la Puerta 2, ahí se dibujan algunas figuras humanas que simulan a unas personas corriendo enfatizando el principal uso de esta instalación en específico y de la Puerta 2 en general.

El segundo conjunto corresponde a los campos de fútbol de los cuales se representan cuatro canchas a través de las canchas que delimitan cada una de las canchas. Estas ocupan la mayor parte del espacio abierto interior, lo que da muestra de la importancia de este deporte como un elemento significativo tanto para el entrevistado como para la Ciudad Deportiva en general y la Puerta 2 en particular. El tercer conjunto corresponde al gimnasio al aire libre del cual se representan mediante líneas objeto unos pasamanos, unas barras paralelas y una escalera que sirven para ascender a la barra donde están los principales aparatos de ejercicio. Esta instalación es de las más representativas de la Puerta 2 por su singularidad, al reunir entre sus usuarios a ciudadanos jóvenes, adultos y personas de la tercera edad.

En lo que respecta al relato derivado de este mapa mental este se gira alrededor de su gusto por el fútbol y el uso de los campos destinados a este deporte, los cuales son



caracterizados como instalaciones de gran nivel de convocatoria, sin importar que por usar algunos de ellos se tenga que pagar una cuota a los concesionarios, a pesar de que son instalaciones con un origen público, lo que ve bien el entrevistado, de acuerdo a su expresión: “Ojala que así estuvieran todos”. Tal vez esto tenga que ver con el hecho de que considera que estos pagos permiten a los concesionarios mantener las instalaciones a su cargo en perfectas condiciones. Aquí también cabe aclarar que en realidad no se paga una cuota para acceder al campo de hockey, aunque si es una instalación concesionada a la federación mexicana de esta especialidad, el ingreso tiene que ver mas con la pertenencia a una de las selecciones nacionales de hockey, ya que esta cancha es considerada como un Centro Nacional de Alto Rendimiento de la especialidad.

Imagen j.4. Mapa mental: *La familia*



El cuarto mapa mental denominado “La Familia” (imagen j.4) fue realizado por un ciudadano que habita la colonia Jardín Balbuena de 23 años de edad, el cual es estudiante de licenciatura. El acostumbra a ir a la Puerta 2 a jugar con los amigos y correr, de ahí su principal relación con la Ciudad Deportiva.

Dibuje todo el croquis de la Puerta 2. Lo más importante son todos los campos, el gimnasio, el centro familiar y el baño. Aquí la gente va a practicar actividades solos o en grupo, como camaradas y a buscar opciones para hacer ejercicio. Los equipos de fútbol son una de ellas.

El mapa mental se denominó “La Familia” porque con ese término se represento uno de los lugares del croquis del interior de la Puerta 2. Su dibujo se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte por líneas objeto y en menor medida con líneas contorno y líneas relleno. En este croquis se representaron cuatro signos donde se escribe el nombre del lugar, así como 13 signos donde se dibuja al objeto, estos están distribuidos en tres conjuntos. El primer conjunto corresponde a los contornos de la Puerta 2. El contorno exterior corresponde a la reja perimetral de este espacio deportivo, cuya continuidad sólo se ve truncada por los accesos que conducen al andador principal esbozado mediante dos líneas paralelas; mientras tanto el contorno interior representa mediante dos líneas paralelas a la trotapista que rodea las instalaciones de la Puerta 2.

El segundo conjunto corresponde a la parte Oeste de la Puerta 2. Ahí, se ubican dos canchas de fútbol y una cancha de básquetbol mediante el dibujo de las líneas que delimitan sus respectivos campos. También se localiza un contorno que contiene dibujados mediante líneas objeto una rampa y un medio tubo, lo que hace alusión a las instalaciones del Balskate, destinado a la práctica del *skateboard*. A estas instalaciones se le suma un contorno denominado con el término “familia”, el cual hace referencia a la zona que agrupa un área de juegos infantiles, tres canchas de voleibol y dos palapas de convivencia, instalaciones que significan a la Puerta 2 como un espacio público con un ambiente familiar.

El tercer conjunto corresponde a la parte Este de la Puerta 2. Ahí se ubican tres canchas de futbol, identificadas a través de las líneas que delimitan estos tipos de campos. A un costado de una de estas canchas se ubica un contorno denominado como

“baños”, el cual hace referencia a los baños vestidores de la Puerta 2, atrás de esta se delinea el emparrillado de una cancha de fútbol americano con todo y sus postes de gol de campo que hacen referencia al campo de entrenamiento de los Jets de Balbuena. Por último, se representan mediante línea objeto unos pasamanos, unas pesas, unas barras y un árbol. Los tres primeros indican la ubicación del gimnasio abierto que acostumbra a utilizar el entrevistado, mientras que el último señala la existencia de los árboles entre los que se encuentra el área de acondicionamiento físico; por lo que se podría pensar que la Puerta 2 puede ser significada como un espacio público destinado al entrenamiento deportivo y como un espacio abierto con un importante valor ambiental.

En lo que referente al relato derivado de este mapa mental, este indica en una primera parte cuáles son los lugares más importantes de la Puerta 2 como los campos deportivos, el gimnasio al aire libre, los baños vestidores y la zona que conjunta al área de juegos infantiles, las palapas de convivencia y las canchas de voleibol, denominada como “centro familiar”. En una segunda parte este relato significa a la Puerta 2 como un espacio público de esparcimiento individual y convivencia fraternal, así como un centro que permite el acondicionamiento físico a través de deportes como el fútbol, disciplina deportiva muy practicada en esta parte de la Ciudad Deportiva.

#### **6.3.4.-Los usuarios y las interrelaciones de la diversidad deportiva.**

Un segundo acercamiento al punto de vista de los usuarios frecuentes de la Puerta 2 es a través de las entrevistas a profundidad. Estos actores están representados por los residentes de ingresos medios de la colonia Jardín Balbuena algunos de ellos son madres de más de 50 años de edad, que llevan más de 40 años viviendo ahí, mientras que otros con edades que varían entre los 20 y 25 años, están integrados por jóvenes solteros practicantes de diversas disciplinas deportivas como el fútbol, el *skateboard* y el acondicionamiento físico. Dentro del primer grupo encontramos a docentes con ingresos que superan los cinco salarios mínimos; mientras que dentro del segundo grupo estudiantes de licenciatura con ingresos que no perciben ingresos.

En lo que respecta a la Puerta 2 la importancia de este espacio público abierto radica en primera instancia en su cercanía con la Estación Velódromo del Metro, las oficinas administrativas del Velódromo Olímpico y los hogares de los entrevistados en la colonia Jardín Balbuena. La proximidad con las oficinas del Velódromo Olímpico le permite a la Puerta 2 ser un lugar muy supervisado por los administradores encargados de manejarla a parte de facilitar algún trámite que necesiten hacer los usuarios relacionados con este espacio deportivo.

Por su parte, la contigüidad con la Estación Velódromo le permite a la Puerta 2 estar bien comunicada y allegarse una mayor cantidad de usuarios provenientes de otras partes de la Ciudad de México, mientras que el hecho de encontrarse en las inmediaciones de las zonas habitacionales de la colonia Jardín Balbuena, le permite contar con usuarios cotidianos que la han convertido en un espacio deportivo y recreativo tradicional que aleja a los deportistas, las familias y los ociosos de las drogas. Lo anterior ha permitido que la Puerta 2 tenga un gran poder de convocatoria sobre todo por ser reconocida como un espacio público que cuenta con diversas instalaciones para la práctica del deporte como: baños públicos, trotapista, pista de patinaje, gimnasio al aire libre y canchas, entre las que destacan las de fútbol realizada identificadas como las más populares entre los asistentes a la Ciudad Deportiva.



Otros de los lugares que refuerzan la importancia de la Puerta 2 como centro deportivo son las canchas de fútbol americano, el gimnasio al aire libre significado como una instalación deportiva de gran poder de convocatoria pero con un carácter “rupestre”, en el sentido de anticuada. También se menciona al Park Balskate identificado no sólo como uno de los lugares más representativos de la Puerta 2, sino de la Ciudad Deportiva en una escala más amplia, el cual es visto como un sitio diferente a los que tradicionalmente se pueden observar en este espacio público por los patinadores de *skateboard*, una disciplina singular por sus espectaculares saltos acrobáticos.

Además, se encuentran dentro de estas instalaciones la trotapista a donde una gran cantidad de personas acuden a correr y trotar. Aquí habrá que hacer una precisión, correr y trotar son actividades deportivas que se realizan sin la colaboración de un instructor capacitado, una práctica muy común tanto en la Puerta 2 como en el resto de la Ciudad Deportiva, por lo que se podría pensar que una buena parte de los deportes practicados en estos espacios públicos, no tienen como fin formar deportistas de alto rendimiento, sino permitir la recreación, estimular el cuidado de la salud, así como el bienestar físico y mental de niños y adultos a través del ejercicio, esto último considerado por los entrevistados como un elemento vital.

Una mención especial merece dentro de las instalaciones deportivas de la Puerta 2, el campo de hockey sobre pasto, el cual alberga una de las actividades deportivas que más se realizan en esta parte de la Ciudad Deportiva. Este campo es recocado por algunos de las entrevistadas como una instalación privada dentro de un espacio público como la Puerta 2, algo considerado como paradójico. Esta circunstancia se debe a que este campo de hockey es la sede del Centro Nacional de Alto Rendimiento de esta disciplina deportiva, actualmente concesionado a la Federación Mexicana de Hockey, asociación civil de carácter privado, como lo menciona una mujer de 50 años de edad:

Dentro de las actividades más frecuentes de la Puerta 2 esta el juego de hockey, aunque es privado, dentro del área pública, ¡Paradójico!

Pero, el campo de hockey no es la única instalación deportiva inmersa en esta situación paradójica, cosa que también ocurre en otros sitios como los campos de fútbol, porque la mayoría de estos han sido concesionados, lo que ha provocado que sean cercados, impidiendo el uso libre de los mismos como ocurría antes, como lo indica un joven de 21 años estudiante de bachillerato:

No pienso que las características de la Puerta 2 me permitan comportarme como deseo, porque las canchas de fútbol son generalmente privadas y están cerradas, antes no eran así.

Sin embargo, los deportes y el ejercicio no son las únicas actividades que caracterizan a la Puerta 2 también encontramos los paseos y la observación de encuentros deportivos sobre todo por parte de los familiares que acompañan a los jugadores. Esto último forma parte de la convivencia familiar que ha significado a algunos días como el domingo como días de unión familiar tradicionales, como lo menciona una madre cuyos hijos acuden regularmente a este espacio público:

Las actividades que se realizan en la Puerta 2 promueven entre la gente el cuidado de la salud y la convivencia familiar cuando tiene ese propósito como en los domingos familiares.

En los párrafos anteriores se ha visto como la Puerta 2 es identificada como un espacio deportivo y recreativo con una amplia diversidad de opciones a elegir para la gran cantidad de usuarios que día con día acuden a utilizar sus instalaciones. Lo anterior ocurre a pesar de que algunos de los entrevistados consideran que algunas instalaciones muy usadas como los baños públicos carecen de un adecuado mantenimiento, así como por la falta de infraestructura como bebederos de agua potable para los deportistas y el público en general. Cabe aclarar que no todos los entrevistados concordaban con la afirmación de que a la Puerta 2 acuden una gran cantidad de usuarios, algunos de ellos mencionaron que este espacio público tenía una importancia trascendental debido a la baja asistencia de visitantes, lo que da pie a precisar el hecho de que aunque las instalaciones de la Puerta 2 permanecen regularmente ocupadas, estas nunca se encuentran saturadas, sino que mantienen un nivel óptimo de actividad; como lo menciona un joven de 19 años estudiante de licenciatura:

La importancia de la Puerta 2 como sede de actividades recreativas es trascendental porque la gente que asiste ahí es poca.

Otros lugares del ocio, el Velódromo Olímpico Agustín Melgar, la Sala de Armas y la alberca de la Puerta 3. El Velódromo es reconocido en primera instancia como el sitio por antonomasia para la práctica del ciclismo, pero también es identificado como un inmueble administrativo que concentra a las oficinas que sirven no sólo para la administración del Centro Deportivo Velódromo Olímpico, sino del deporte en la Delegación Venustiano Carranza, de diferentes clubes de fútbol y de las comisiones de box y lucha del Distrito Federal. En lo que respecta a la alberca de la Puerta 3 y la Sala de Armas son reconocidas como los lugares de la Ciudad Deportiva con “más concentración popular”, es decir, son instalaciones muy con un gran nivel de convocatoria dentro de los asistentes a este espacio deportivo.

Por su parte, la Ciudad Deportiva es valorada en primera instancia como el espacio deportivo más cercano al hogar de los entrevistados, cuya importancia radica en las oportunidades que ofrece a los ciudadanos para que estos se diviertan, se distraigan y se relajen, además de conservar una buena condición física y una excelente salud a través del juego o de la práctica de algún ejercicio físico de su gusto, actividades que no se pueden realizar en la calle adecuadamente, por lo que la Ciudad Deportiva se considera como un espacio público apropiado con servicios como el de baño vestidores muy socorridos por los usuarios, que permiten desarrollar diferentes deportes sin molestar a nadie; sin embargo, a pesar de lo anterior habrá que aclarar que uno de los entrevistados consideraron que las actividades que se realizan en la Ciudad Deportiva se podrían realizar en algún otro lugar.

Dentro de estas actividades físicas destacan como las más representativas de la Ciudad Deportiva: el fútbol, el fútbol americano, el básquetbol, el voleibol, el patinaje, las carreras y el ejercicio físico. Las primeras dos reconocidas como juegos en equipo que crean un buen ambiente familiar y estimulan el desarrollo humano a través de la ejercitación física y la recreación, lo que habla de una preocupación de los practicantes por su salud y su apariencia personal; preocupación personal que también comparte con las carreras y el ejercicio físico realizadas en la trotapista y los gimnasios al aire libre, respectivamente, como lo expresa una madre de familia:

Los juegos de equipo son importantes en el desarrollo humano y la ejercitación física te habla de la preocupación por sí mismo.

Muestra del significado de este espacio público como espacio deportivo es que dentro los iconos de la Ciudad Deportiva se mencionaron diferentes clubes deportivos como los Jets de Balbuena, el Cruz Azul Oriente y el CIFF, los cuales son reconocidos como instituciones que generan un ambiente familiar, pero también como sitios que conforman identidades y aficiones como en el caso específico de las filiales de fútbol que han convertido a los futbolistas en uno de los iconos más representativos de la Ciudad Deportiva, como lo menciona un estudiante de licenciatura de 23 años:

Para mí los Jets, Punitas, Cruz Azul, son iconos más importantes de la Ciudad Deportiva, porque generan un ambiente familiar.

Pero, la Ciudad Deportiva es significada como un espacio deportivo, que a su vez es considerada como un importante espacio recreativo de carácter público que estimula la convivencia familiar, la amistad y la distracción entre los ciudadanos, no sólo cuando se participa en los juegos, sino cuando se acude a presenciar algún partido o se va a caminar por cada uno de sus rincones, como si fuera un paseo, como lo expresa una mujer de 52 años:

Para mí la Ciudad Deportiva representa un lugar de recreación para toda la gente, un espacio de convivencia familiar.

Una convivencia familiar que se realiza dentro de un espacio público caracterizado las rejas que rodean a cada una de sus fracciones las cuales sólo son interrumpidas por los muros que enmarcan las puertas de entrada. En este punto habría que reflexionar sobre el significado de estas rejas como elementos que dan muestra de la subdivisión de la Ciudad Deportiva en diferentes fragmentos, pero también como elementos que separan a estos espacios del entorno urbano que los rodea aislándolos; de ahí la importancia de las pocas puertas de acceso con que cuenta, debido a que son dispositivos que permiten la permeabilidad dentro de cada una de las fracciones de este espacio público, visto como la suma de varios espacios públicos que guardan una identidad común.

### **Conclusiones capitulares.**

Durante el desarrollo de este capítulo se pudo explicar cuáles eran los discursos entretejían los actores más característicos que interactuaban en los espacios públicos del ocio analizados en la Ciudad Deportiva, lo cual dio cuenta de la forma en que el proceso de urbanización sociocultural se manifiesta en el imaginario colectivo y viceversa, articulando distintos sentidos y valores. En el caso de los discursos de la Puerta 3, resaltan la importancia de un espacio público abierto destinado al esparcimiento y la práctica deportiva, realizada principalmente de los niños y sus familias, destacando diferentes propiedades, hechos, usos y significados.

Por una parte, el gobierno delegacional, medios masivos de comunicación y concesionarios se concentran en las rehabilitaciones realizadas a las instalaciones deportivas de la Puerta 3, principalmente en el Domo Gym Phantom, para estos actores estas intervenciones tienen como propósito mejorar las propiedades de este espacio público con el propósito incrementar la calidad de vida de los ciudadanos a través de los beneficios a la salud de la práctica deportiva, por lo que, se podría deducir que para ellos el valor de la Puerta 3 es básicamente formativo al permitir la conformación de un estilo de vida de los ciudadanos dentro de los cánones del deporte y las reglas de

convivencia que este propicia. Por otra parte, los usuarios aunque también destacan los beneficios del deporte, principalmente de la natación desarrollada en la alberca olímpica de este espacio público, para ellos el principal valor que tiene la Puerta 3, es su espacio abierto destinado a la convivencia lúdica, el esparcimiento colectivo y el recreo familiar en completa seguridad, tranquilidad y contacto con la naturaleza.

En el caso de la Explanada del Velódromo, resaltan la importancia de un espacio público abierto destinado al tránsito, la práctica deportiva y el esparcimiento, destacando diferentes propiedades, hechos, usos y significados. Por una parte, el gobierno delegacional, valora el renovado uso deportivo de la explanada y el velódromo que tiene el propósito de incentivar la convivencia ciudadana en estos espacios públicos, para promover la cultura de la legalidad y disminuir la delincuencia. Por otra parte, los medios masivos de comunicación centran su atención en el velódromo y el estado de abandono en que se encuentra esta otrora instalación de primer nivel mundial, cuyo valor radica en ser una referencia histórica de los Juegos Olímpicos del 68,

Por su lado, los concesionarios sólo la valoran como punto de referencia, para destacar la ubicación y calidad de las instalaciones deportivas que administran y la emoción de los deportes que albergan. Por último, los usuarios también reivindican el valor histórico del velódromo y denostan su subutilización, así como la apropiación sus estacionamientos por parte del gobierno distrital, aunque reconocen el valor de la explanada como espacio público, al permitir la convivencia entre diferentes tipos de ciudadanos, mediante el disfrute de diversos eventos de consumo y prácticas individuales y colectivas.

En el caso de los discursos de la Puerta 2, resaltan la importancia de un espacio público abierto destinado a la práctica de distintas disciplinas deportivas realizadas principalmente de los jóvenes, destacando diferentes propiedades, hechos, usos y significados. Por una parte, las autoridades gubernamentales y los concesionarios valoran a la Puerta 2 como un espacio abierto con instalaciones de calidad que permiten la práctica de diversas disciplinas deportivas destinadas a la formación de los niños y jóvenes, a través de la convivencia y la convivencia que permite la práctica físico-atlética. Por otra parte, los medios masivos de comunicación valoran a la Puerta 2 como un espacio público que funciona como el escenario donde transcurre la vida cotidiana de los ciudadanos, un espacio que crea sentidos y adscripciones, pero que también guardan sus propios mitos y leyendas. Por último, los usuarios valoran a la Puerta 2 como un espacio público con una amplia gama de instalaciones deportivas que permiten la convivencia familiar y fraternal, así como el desarrollo de la salud física, aunque como todo espacio público no deja de tener sus problemas, sobre todo por la concesión de ciertas instalaciones deportivas, circunstancia que impide el uso libre de las mismas.

En lo que respecta a las interrelaciones de estos espacios públicos con otros sitios de la Ciudad Deportiva y con la totalidad de este complejo deportivo, se puede observar en los discursos de los usuarios cotidianos de estos espacios, los cuales identificaron mayor cantidad de espacios públicos destinados al ocio y con un grado mayor de detalle, que de espacios públicos destinados a la educación deportiva y el alto rendimiento, así como de espacios concesionarios, además de identificar más lugares y puntos de referencia del entorno. Esta precisión lleva a valorar los defectos y virtudes de estos espacios públicos destinados al ocio, así como a una serie de personajes locales, pero no se restringe a ellos.

Aunque los espacios de entretenimiento, educativos y de alto rendimiento, tienen otro lugar en orden de importancia, estos no son vistos como lugares ajenos o conflictivos, pero si son valorados como sitios de prestigio para la Ciudad Deportiva, que es vista como un enorme espacio público que eleva la calidad de vida de los ciudadanos, por la apropiación física y simbólica que permite de sus espacios y las múltiples opciones para el disfrute del tiempo libre que contiene tanto en la esfera pública y privada, pero también por sus valores ambientales, identitarios y relacionales, entre otras múltiples características, entre las que también sobresale su valor como espacio olímpico y como espacio de la memoria donde viven personajes extralocales asociados a la creación y manejo de este complejo deportivo, pero también del entretenimiento deportivo y artístico nacional e internacional.

## **Capítulo VII. Discursos del entretenimiento en la Ciudad Deportiva.**

## **7.1.-El Palacio de los Deportes y los discursos del consumo festivo.**

En este capítulo se abordó la interpretación del análisis discursivo de los principales actores que intervienen en el proceso de urbanización sociocultural de tres escenarios característicos del entretenimiento de la totalidad de este espacio público. Así, el análisis de casos particulares centrado en sus propiedades simbólicas permitió ver como significa el proceso de urbanización del entretenimiento por cada actor desde la clase social que tiene y la posición que ocupa en el campo de interacción social conformado dentro de cada escenario indagados. El primer caso corresponde al Palacio de los Deportes y la Feria de la Ciudad de México, donde se entretienen diversos discursos caracterizados por el consumo festivo que se da en este espacio concesionado durante la realización de este evento, pero donde cada uno de los actores destaca un enfoque en particular. Así, los organizadores caracterizan a este evento como una fiesta familiar económica y segura, mientras que los medios masivos de comunicación, patrocinadores y artistas dan muestra de la heterogeneidad de esta fiesta, y a su vez, los asistentes dan cuenta de la convivencia y diversión que se da a partir del consumo familiar promovido en este evento comercial y de entretenimiento.

El segundo caso corresponde al Foro Sol y el Festival Vive Latino donde se entretienen diversos discursos relacionados con el rock escenificado en este espacio concesionado, pero donde cada uno de los actores destaca un enfoque en particular. Así, los organizadores hacen una analogía al acceso digital que caracteriza a este festival inclusivo e internacional, mientras que los medios masivos de comunicación, los grafiteros y los músicos describen la características de los rituales que amalgama la fiesta tecnológica en la que se ha convertido este festival, y a su vez, los asistentes dan cuenta de la libertad y tolerancia promovida durante este evento de entretenimiento.

El tercer caso corresponde al Autódromo Hermanos Rodríguez y el Gran Premio de México donde se entretienen diversos discursos unidos por el automovilismo deportivo durante la realización de este evento en este espacio concesionado, pero donde cada uno de los actores destaca un enfoque en particular. Así, los organizadores en conjunto con el gobierno distrital destacan las características de este evento espectacular escenificado en un escenario histórico de prestigio internacional, mientras que los medios masivos de comunicación, patrocinadores y los pilotos hacen énfasis en la magia que desencadena los retos que presenta este escenario de prestigio y tradición, y a su vez, los asistentes dan cuenta de la tradiciones y emociones que desencadena este espectáculo deportivo a partir de las velocidades.

### ***7.1.1.-Los organizadores y la fiesta familiar económica y segura.***

La Feria de la Ciudad de México reúne a distintos grupos de interés, los cuales pueden ser clasificados de acuerdo a la clase social a la que pertenecen y la posición que guardan dentro del campo de interacción social. Entre estos encontramos a aquéllos que ocupan una posición de dominación como los miembros del comité organizador de OCESA. También encontramos a aquéllos que ocupan una posición intermedia entre los que se encuentran a los patrocinadores que se manifiestan a través de la propaganda; los medios masivos de comunicación representados por los reporteros de la prensa y la radio; así como los artistas que ofrecen distintos espectáculos en los foros de la feria, entre los que destacan los cantantes. Por último, encontramos a los que ocupan una posición subordinada entre los que destacan los asistentes a la feria.

Cada uno de estos grupos de interés cuenta a su vez con su propia forma de valoración simbólica sobre la feria y los elementos que giran alrededor o dentro de ella, a partir de la cual conforman su propio discurso con características que los distinguen de los elaborados por los otros grupos de interés, pero que sin embargo, cuentan con elementos que permiten, a pesar de las contradicciones establecer puntos de coincidencia que hilvanan un discurso general sobre las actividades de la feria y el escenario donde se lleva a cabo. Para los organizadores, la Feria de la Ciudad de México es vista un evento de carácter popular que combina durante las vacaciones de Semana Santa, el comercio al menudeo de productos personales y para el hogar, con el entretenimiento familiar. Esta clase de eventos tienen una tradición de más de un cuarto de siglo dentro del Distrito Federal que se remontan a la Feria del Hogar, como se explica en el espacio dedicado a esta feria en el portal de internet de OCESA (2006):

La Feria de la Ciudad Deportiva, es un evento de entretenimiento familiar de Semana Santa y Pascua, cuyo antecedente es la conocida Feria del Hogar, que se realizaba en el Auditorio Nacional y posteriormente en el Palacio de los Deportes. Esta feria presenta a las empresas más importantes de artículos personales y para el hogar, abarcando desde regalos, muebles, utensilios de cocina, abarrotes, ropa, juguetes, artesanías, y muchas opciones más. Todos los productos a precios populares. Es también considerada un evento comercial de venta directa; llena de entretenimiento familiar, diversión, muestra gastronómica, lucha libre, juegos mecánicos y los artistas más exitosos, en un espacio denominado Foro de los Artistas.

Es esta amplia oferta comercial y de entretenimiento a precios populares, lo que permite a los organizadores convocar durante las vacaciones de Semana Santa a una gran cantidad de ciudadanos con bajos ingresos que habitan la Ciudad de México, quienes buscan una opción de diversión a bajo costo y la oportunidad de acceder a algún producto o servicio a precios económicos. Así, es como con base a esta finalidad, OCESA reafirma en cada edición de la feria su compromiso de ofrecer una gama de actividades a bajo costo, con un precio de admisión de 35 pesos. Pago que incluye el acceso a las áreas de exposiciones y venta, de juegos mecánicos, de espectáculos artísticos y deportivos de carácter popular, lo que de acuerdo a los organizadores pone al aspecto económico como una de las gratas sorpresas que se ofrecen a los asistentes a la feria, que la ven como una verdadera oportunidad de esparcimiento y consumo, incentivado por su oferta comercial y gastronómica a bajo costo, como lo expresa Miguel Ángel Villa Roiz, subdirector de ferias populares de OCESA y organizador del evento (Ortiz, 2008: 78):

Durante diecisiete días, las instalaciones de la feria reciben en promedio a 400 mil visitantes que buscan una opción de entretenimiento, diversión durante la Semana Santa, y además aprovechan la ocasión para buscar y comprar diferentes artículos, productos o contar con algún servicio... La finalidad de esta feria es brindar una opción más para las vacaciones de Semana Santa, los costos son muy económicos y la diversión es enorme... Este año estamos conservando el mismo precio del boleto que hemos tenido en los últimos años que es de 35 pesos. Y por esa cantidad se incluyen muchas atracciones,... así como el área de exposiciones y el espacio de venta de antojitos. También tenemos dos escenarios musicales con diferente programación artística... Finalmente, a partir de hoy... ofreceremos dentro del domo del palacio un *show* de clavadistas, lobos marinos y bailarinas, que también está incluido en el boleto de entrada... Exhortamos a nuestros expositores a que de alguna manera oferten sus productos para que la gente los encuentre más baratos que afuera, es un esfuerzo que los expositores tratan de hacer con el objetivo de que la Feria de la Ciudad de México sea una buena plataforma de oportunidades, de compra y de esparcimiento.

El hecho de que esta tarifa de 35 pesos se haya mantenido igual por más de cuatro ediciones (2005 al 2008), ofrece la oportunidad de reflexionar sobre la



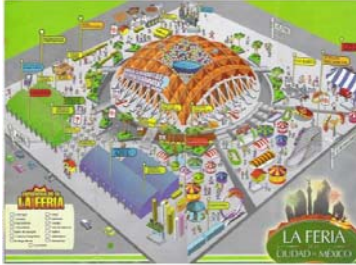
rentabilidad de este evento, pero más allá de los beneficios económicos, lo que más resaltan los organizadores es el interés que tiene OCESA de acercar el entretenimiento a las familias mexicanas de bajos ingresos, al ofrecerles espectáculos populares de bajo costo y así contribuir a sus esfuerzos para hacer rendir sus ingresos económicos, sin que dejen de divertirse durante sus vacaciones; claro está sin que la empresa deje de tener rendimientos económicos. Aunque cabe aclarar que la necesidad de mantener cautivo a un sector de la población que considera a la Feria de la Ciudad de México como una de sus opciones de entretenimiento, a provocado que los organizadores hayan diseñado a este evento de forma que mantenga una amplia variedad de propuestas de diversión en cada edición, conservando algunas que se han hecho tradicionales y que poseen un alto nivel de convocatoria, como la lucha libre, aspecto que no ha impedido que año tras año varias de ellas cambien, manteniendo el carácter renovador de la feria, como lo menciona Villa Roiz (Ortiz, 2007:47):

Quizá la palabra rentable sea un poco aventurera y arriesgada; estamos conscientes de la situación que viven muchas de las familias mexicanas en las que desde luego tratan de estirar los centavos al máximo, tratamos de sacrificar muchas cosas, hacer los mejores esfuerzos con el fin de que siga siendo redituable y que podamos llevar el entretenimiento a los sectores populares. En OCESA tenemos muchos eventos todos los años, a veces la gente no tiene oportunidad de pagar varios conciertos, entonces es importante que tengamos espectáculos populares donde la gente con poco dinero pueda tener mucho entretenimiento y más en temporada de Semana Santa... Es un poco difícil de comentarlo como tal, son cinco funciones los fines de semana y tres entre semana, estas funciones son a lo largo del día a partir de las 14 horas; las funciones son puestas a través de las Asociación de Luchadores, Boxeadores y Réferis de la República Mexicana que traen importante talento de la lucha y afortunadamente las luchas se han vuelto una tradición dentro de la Feria de la Ciudad de México... La feria siempre está en constante innovación, con el propósito de que el público que acuda durante la Semana Santa tenga una buena oferta para la diversión y el esparcimiento.

Por otra parte, la experiencia que tiene OCESA en la realización de eventos de gran nivel de convocatoria como esta feria, les permite saber el gran valor que tiene la seguridad para las familias que en su mayoría abarrotan las instalaciones del Palacio de los Deportes. Garantías de seguridad ofrecidas por los organizadores, que son altamente valoradas por los ciudadanos asistentes y que le ha permitido a este evento conservar su identidad familiar a través del tiempo, al salvaguardar un ambiente de sano esparcimiento, característica que se pretende preservar a toda costa. Así, la decisión de OCESA por captar el mercado popular de entretenimiento durante la Semana Santa, se ha visto reflejada en el establecimiento de un evento, que tras más de 13 ediciones se ha cristalizado como un acontecimiento característico de la Ciudad de México. Una tradición que se demuestra cada vez que las familias repiten su asistencia a la feria y aprovechan la ocasión que se les presenta para consumir, distraerse y entretenerse, lo que de acuerdo a los organizadores ha colocado a este evento como la feria popular más importante de la Ciudad de México, como lo manifiesta Villa Roiz (Ortiz, 2008:78):

No es la primera vez que hacemos un evento de esta magnitud, pero siempre nos preocupamos por la seguridad, porque familias enteras acuden a nuestros espectáculos... (Las garantías de seguridad son) absolutamente todas, la Feria de la Ciudad de México siempre ha conservado su carácter familiar y lo seguirá conservando, el Palacio de los Deportes es operado por OCESA, cuenta con elementos de seguridad privada, seguridad pública que se encarga de velar por el resguardo de las familias que acudan... Esta feria se ha convertido ya en un evento tradicional de la ciudad porque sin duda significa un gran esfuerzo para acercarnos al mercado popular... Es una feria muy importante, es la gran feria de la Ciudad de México y nos da mucho gusto ver cómo la gente repite una dos o tres veces, es una buena oportunidad para pasarla en familia, hacer compras y divertirse con poco dinero.

Imagen k.1. Mapa de la Feria de la Ciudad de México 2007.



Fuente: OCESA, *Tríptico de la Feria de la Ciudad de México*, 2007.

Otro aspecto a considerar para determinar el discurso de los organizadores con respecto al Palacio de los Deportes y la Feria de la Ciudad de México, es la iconografía manejada por estos en los promocionales impresos como en el programa de la propia feria. Entre estos se encuentra el programa correspondiente a la edición 2007 de la Feria de la Ciudad de México, donde destaca un mapa caricaturizado de este evento (imagen k.1), este plano es muy importante ya que es adquirido por un amplio sector de los asistentes para ser utilizado como una guía para desplazarse dentro de las instalaciones de la feria y elegir entre sus atracciones.

En este mapa destaca el Domo de Cobre del Palacio de los Deportes el cual se muestra con una abertura en su parte central donde se observa una gran cantidad de espectadores observando una inmensa tina donde se lanzará un clavadista instalado desde una plataforma a varios metros de altura, todas estas imágenes como parte del *Show* de Clavadistas y Lobos Marinos presentado del 30 de marzo al 8 de abril, información que se muestra en forma de anuncio en uno de los costados del palacio. Alrededor de la plataforma que rodea al este inmueble se muestran las áreas de juegos inflables donde se divierten diversos niños acompañados de sus padres o abuelos y un globero. A estas habrá que sumarles los dos señalamientos que indican la localización de algunos baños públicos.

Otro aspecto a resaltar son los pabellones donde se indican a través de banderines las atracciones contenidas en su interior entre las que se muestran: la Exhibición de Tiburones, la Pista de Patinaje sobre Hielo, la Exhibición de Adiestramiento Canino, el Reptil Planet y la Exhibición de Instrumentos de Tortura y Pena de Muerta para el Pabellón Verde y los Video Juegos para el Pabellón Azul. A estas atracciones se suman las instalaciones exteriores de la feria, las cuales se pueden dividir en dos grandes áreas: la primera que abarca el perímetro contiguo a las taquillas, incluye la Renta de Carreólas, el Foro de Recepción, la Zona Gastronómica, uno de los *stands* de Nieves Perla II, un módulo de información y dos de atención médica.

Entre estos destacan cuatro lugares: el ring de lucha libre donde se efectúa un combate entre gladiadores que es vitoreado por un niño y un adulto; el Jardín Cervecero uno de los sitios que trae marcado el logotipo de uno de las principales empresas patrocinadoras; el Castillo del Terror del cual corren un niño y un adulto espantados por los fantasmas y vampiros que salen volando de este escenario; y el Foro de los Artistas donde un grupo de espectadores celebran la actuación de un grupo de música norteña. Dentro de esta zona también se muestran imágenes de distintos tipos de asistentes con algunos comportamientos característicos: parejas de jóvenes y familias paseando, niños corriendo, personal de seguridad con transmisores, un señor jugando balero, un luchador comiendo, un joven regalándole una flor a su novia, un mago, un globero y un payaso, invitando a los asistentes a inmiscuirse en este ambiente de fiesta.

La segunda área abarca el perímetro ubicado del lado del Pabellón Azul e incluyen la Zona Gastronómica, la Zona de Gritones donde un padre y su hijo cargan una gran cantidad de cojines que traen de las ofertas que se ofrecen en este lugar; y una gran Zona de Juegos Mecánicos (entre los que destacan el Ciclón y la Montaña Rusa),

en la cual se observa a distintos ciudadanos divirtiéndose dentro de los mismos, ciudadanos de la tercera edad, parejas de novios y niños acompañados de adultos paseando, otras parejas en idilio romántico, niños y jóvenes jugando, personal de seguridad con transmisores, un globero y un oso descansando. Más atrás se presenta el Circo Mágico donde se muestran a un costado escenas de niños jugando un payaso haciendo malabares, un conejo, un modulo de atención medica y una guardia de seguridad.

Por último, en el costado derecho se representa la Pista de Go Karts donde unos jóvenes conducen este tipo de automóviles, parejas de jóvenes y de la tercera edad se encuentran paseando, un trabajador se encuentra trasladando mercancía de un diablito, mientras un mono trepado en un árbol los observa. Afuera de las instalaciones de la feria se indican los nombre de las dos principales avenidas que permiten el acceso vehicular al Palacio de los Deportes, el Circuito Interior Río Churubusco y la avenida Añil, así como un señalamiento que indica la dirección donde se ubica el Metro Velódromo, principal medio de transporte público para llegar al Domo de Cobre.

Por consiguiente, se puede deducir como los organizadores tratan de mostrar al público asistente una imagen de la Feria de la Ciudad de México donde destaca la múltiple oferta de atracciones de entretenimiento en un ambiente lúdico, caracterizado por la diversión, las emociones fuertes, el paseo y el esparcimiento de personas de todas las edades. Ahí familias, parejas, personas de la tercera edad, adultas, jóvenes y niños conviven en armonía y con la plena confianza de encontrarse protegidos por el personal de seguridad que vigila sus movimientos. Dentro de este mundo feliz al cual se accede fácilmente, siempre y cuando se pague por obtener un boleto de acceso, uno se puede encontrar sorpresas y emociones las cuales se comparte con personajes míticos de este tipo de eventos como: animales, payasos y globeros, que se han convertido en parte del imaginario del cual se nutre este tipo de acontecimientos masivos. Estos personajes se combinan con otros como los cantantes, luchadores y los gritones que se han convertido en partes esenciales de una feria donde los propios asistentes se presentan como parte de este repertorio de personajes, cuyas actitudes hay que mostrar para publicitar esta fiesta de música y color.

De lo anterior se puede deducir que el discurso de los organizadores con respecto a la Feria de la Ciudad de México, gira en torno a los precios económicos, la seguridad y el ambiente familiar y festivo de este evento comercial y de entretenimiento que se ha convertido en una excelente opción de diversión para los ciudadanos de la Ciudad de México, durante las vacaciones de Semana Santa, en este sentido el Palacio de los Deportes es visto como la sede ideal para este evento masivo por la variedad de instalaciones que contiene y su excelente ubicación, lo que es un factor más para incrementar el número de asistentes.

### ***7.1.2.-Los mass media, los patrocinadores y los artistas: la heterogeneidad de la fiesta.***

Los medios masivos de comunicación que se encargan de cubrir la Feria de la Ciudad de México son tanto impresos como electrónicos. Dentro de los impresos destacan las revistas y los periódicos con sus reportajes, mientras que en los electrónicos destacan la radio con reportes especiales desde este evento, espacios de comunicación donde los reporteros y patrocinadores muestran su visión sobre este evento, así como los intereses

(económicos principalmente) que son atraídos por este acontecimiento masivo. En la prensa escrita la Feria de la Ciudad de México es reconocida como una atractiva oferta de entretenimiento para los capitalinos que hayan decidido quedarse en el Distrito Federal y su área conurbada durante las vacaciones de Semana Santa, como lo menciona Oscar Espinoza, reportero del periódico el Universal (2007):

Para esta temporada, una buena opción de entretenimiento es la es Feria de la Ciudad de México, que a partir de hoy y hasta el 15 de abril festeja su XIII edición en el Palacio de los Deportes.

Evento de entretenimiento característico de la vacaciones de Semana Santa en la Ciudad de México, la Feria de la Ciudad de México es un acontecimiento que manifiesta la versatilidad de las explanadas de dispersión del Palacio de los Deportes, considerado por los medios de comunicación como un escenario majestuoso y el lugar por antonomasia de este evento, un domo que se ha convertido en un mudo testigo de la habilidad de los organizadores para transformar sus instalaciones. Unas instalaciones que cada vez que son retomadas como la sede de la Feria de la Ciudad de México, son complementadas con carpas, juegos mecánicos y kioscos donde circula en el ambiente la música de los grupos que animan este festejo familiar, continuación de la tradicional Feria del Hogar, como lo indica Alma Ortiz, reportera de la Revista Tiempo Libre (2008:78):

Está por iniciar la Semana Santa y como ya es tradición en esta época, el área aledaña al gran domo de cobre ubicado en Río Churubusco y Añil, se transforma y aparecen por doquier las carpas. Con destreza fueron instalados los juegos mecánicos, el circo, el área extrema y el templete desde donde fluyen las notas musicales de los grupos que animan... Afinados los detalles, todo está listo para recibir a las familias que llegan dispuestas a disfrutar de esta feria, que sigue el ejemplo de la desaparecida Feria del Hogar, que se convirtió en una tradición que duro por lo menos doce años.

Es esta relación con la Feria del Hogar de la cual retoma la característica de combinar entretenimiento y comercio a precios populares, es lo que le permite a la Feria de la Ciudad de México diferenciarse de otros eventos de su tipo e identificarse como un acontecimiento netamente urbano como se explicaba en OCIO QUITUA, un portal de internet dedicado a analizar y promocionar las actividades de tiempo libre en México. Para este portal esta feria tiene una connotación especial por su carácter urbano, que la hace diferente, al poner como uno de sus atractivos al comercio, esencia que conserva de la Feria del Hogar, y que le permite a los visitantes encontrar una gran variedad de ofertas y productos, combinados con entretenimiento y diversión para chicos y grandes, sin tener que gastar mucho dinero en el boleto de entrada.

Es la venta de productos y servicios personales y para el hogar a precios populares ofrecidos en las zonas comerciales de la Feria de la Ciudad de México, uno de los principales atractivos de este evento sobre todo cuando los asistentes se dan cuenta de que estos artículos y servicios son ofrecidos a precios económicos, como en las subastas coordinadas por los gritones, personajes tradicionales de la Feria de la Ciudad de México, que reúnen una gran cantidad de asistentes deseosos de conseguir alguna ganga. De forma, que la Feria de la Ciudad de México ofrece la oportunidad de adquirir algún artículo o servicio anhelado, para aquellos ciudadanos que no salieron del Distrito Federal durante las vacaciones de Semana Santa. Promociones que son complementadas con la presentación de una gran cantidad de artistas, considerados como grandes estrellas dentro de los sectores populares de la sociedad, a los cuales se les garantiza

entretenimiento y diversión continua para que no tengan ni un minuto libre de distracción y se mantengan completamente inmersos en el ambiente de consumo y esparcimiento de la feria, como lo explica Alma Ortiz (2008:78):

Algunas de las personas que llegan a la feria reflejan incertidumbre o quizás temor de encontrarse con sorpresas no muy gratas, sobre todo en estos momentos en que todos los artículos son muy caros, sin embargo, conforme van recorriendo los pasillos, descubren productos a precios de promoción y que ofertan las más de trescientas compañías participantes... Los gritos se encargan de coordinar las subastas de más de ochocientos artículos de vidrio, metal y plástico; aquí las amas de casa se ponen listas para no dejar escapar las ofertas de vasos, vajillas, tinas o sartenes que ya son necesarios, o que podrían necesitarse más adelante, uno nunca sabe... Si en estas vacaciones no piensa salir del Distrito Federal, ¿por qué no se da la oportunidad de visitar la Feria?, quizá ahí encuentre aquel objeto que había deseado adquirir desde hace tiempo... En total serán 250 artistas y más de quinientas horas de entretenimiento lo que ofrece para chicos, medianos y grandes de la Feria de la Ciudad de México. Así es que para olvidar, aunque sea por un momento, los problemas cotidianos, dispóngase a divertirse, solo o acompañado, mientras recorre los más de trescientos coloridos y creativos espacios de exhibición o módulos en los que se ofrecen electrodomésticos, productos para perfeccionar o dar una ayudita al ego, ropa, artículos de piel y servicios.

Pero, tal vez una de los secretos de esta feria no se encuentra sólo en la gran cantidad de atracciones, sino en la constante renovación de las mismas, la cual se realiza sin perder algunas atracciones que ya guardan un arraigo dentro del gusto del público y que han convertido a esta feria en una tradición familiar, como lo reconoce Gloria Carpio, reportera del *Diarioimagen.Net*, en su artículo sobre la edición 2008 de este evento. Para ella, la Feria de la Ciudad de México siempre está en constante innovación y para esa edición no fue la excepción como da cuenta una de las atracciones principales el Manicomio del terror, que enloqueció a los amantes de sucesos macabros; a esta se le sumo 250 artistas que dieron el toque musical; así como la lucha libre que fue uno de los actos más esperados por los ciudadanos al contar con la presencia de las máximas figuras del ring y por supuesto no pudieron faltar las muestras artesanales y gastronómicas que enamoraron a los más de 350 mil asistentes que se calculo visitaron a esta feria que se ha convertido en una tradición familiar.

Otro aspecto que facilita la llegada de una gran cantidad de asistentes son las diversas vías de comunicación que permiten el acceso al Palacio de los Deportes por estar ubicado en Río Churubusco, aparte de estar cerca de la Estación Velódromo, un medio de transporte masivo y económico. Pero, una vez dados los primeros pasos dentro de la feria, lo difícil es tomar la decisión por donde empezar el recorrido y cuál es el itinerario más adecuado a seguir para que sea disfrutado por todos los miembros de la familia o grupos de amigos, como lo señala Alma Ortiz. Así, este evento es considerado por los medios de comunicación como uno de los mejores eventos durante Semana Santa y de los de mayor aprobación dentro de la ciudadanía, el cual no debes de perder la oportunidad de disfrutar si lo que se quiere es vivir una vacaciones inolvidables, sin tener que salir de la ciudad, en un ambiente familiar y a un precio económico, como lo dice Gloria Carpio, esta feria es una de las consentidas ya que reúne a la familia en un ambiente muy sano y a un costo súper accesible.

Por su parte, el discurso de los patrocinadores se hace presente durante los promocionales de radio y prensa, entre los que destaca un comercial transmitido durante la programación de la estación de Radio Kebuena, el cual era auspiciado por la marca de refrescos Coca Cola. Este promocional resalta el regreso de la Feria de la Ciudad de México y su gran variedad de atracciones a precios económicos entre otras maravillas

que ya son parte de la forma de vida de aquéllos que disfrutan de una Coca Cola, sin olvidarse de llevar una existencia sana y a la letra dice (Radio Ke buena, 2008):

La Feria de la Ciudad de México esta de regreso en el Palacio de los Deportes del 14 al 30 de Marzo. Tu boleto de entrada incluye 15 juegos mecánicos, funciones de lucha libre, exposición comercial y gastronómica, exhibiciones de adiestramiento canino, circo y Foro de los Artistas. Además a precios populares: pista de patinaje sobre hielo, manicomio del terror, granja interactiva y muchas sorpresas, más. Este es el lado Coca Cola de la Vida, come bien y haz deporte.

Lo anterior permite identificar que el discurso sobre la Feria de la Ciudad de México difundido a través de los medios masivos de comunicación gira alrededor del bajo costo de este evento masivo que se ha convertido en una excelente opción para adquirir productos para el hogar y divertirse para los ciudadanos de la Ciudad de México, un acontecimiento de comercial y de entretenimiento que continua la tradición de otros eventos similares como la desaparecida Feria del Hogar, pero que se diferencia de esta por la renovación constante de su amplia gama de atracciones, en este orden de ideas el Palacio de los Deportes es visto como un escenario majestuoso para la celebración de la feria, no sólo por su versatilidad y su excelente ubicación, sino porque ya tiene un escenario plenamente identificado con este tipo de eventos.

En lo que respecta al discurso de los artistas este se pudo clasificar en tres partes el mensaje que se transmitió al público espectador, el papel que jugo su presentación como parte del medio artístico al cual representan, y su sentir por su participación en la Feria de la Ciudad de México. Este discurso se manifestó principalmente a través de las entrevistas ofrecidas por los artistas a la prensa y a la radio, los *slogans* que manejaron y las letras de las canciones, en el caso de los músicos. En lo que respecta a la edición del 2007 de la Feria de la Ciudad de México, se presentaron diferentes grupos musicales y actores en dos foros, el de presentación y el de los artistas. Si hubo algo que destacar en cuanto al tipo de música que se presento en ambos foros fue la diversidad de géneros, que iban desde el rock y el pop, hasta la cumbia y la salsa, pasando por la balada y el bolero.

Por esta razón no fue muy difícil establecer un discurso común manejado por todos estos músicos durante toda la duración de la feria y más si se quiere relacionar el discurso de estos con otro tipo de artistas como payasos, cómicos, entrenadores de animales y actores. Dentro de estos artistas considerados de corte popular, existieron algunos músicos que se presentaron en la Feria de la Ciudad de México que se consideraron así mismos, como personas que manejaban un discurso auténtico que tenía la necesidad de expresar lo que piensan y sienten, por lo que no se consideraban como artistas prefabricados, sino simples ciudadanos que tienen la necesidad de expresarse, como lo menciona Gasú integrante del grupo de rock los Amantes de Lola, quien tocó la guitarra en su presentación un lunes por la noche en el Foro de los Artistas (Silva, 2007):

Nosotros estamos contentos siempre haciéndonos caso a lo que nuestros impulsos nos generan. No nos hemos puesto a estudiar cómo hacer el pasito rebelde de este año; no nos interesa en realidad. No somos un producto; somos gente que siente y tenemos cosas que decir.

Pero, no todos los músicos que se presentaron en la feria tenían esta característica, algunos de los cantantes con una larga trayectoria y han logrado permanecer en el gusto del público por varias décadas, por lo que consideraban que en

la actualidad la falta de creatividad y capacidad para componer canciones ha provocado que se retomen los temas de antaño, para desvirtuarlos al transformarlos a otros géneros con un fin comercial, como lo comento el cantante Johny Laboriel (durante su presentación en la feria donde rindió un homenaje a los grandes del *rock and roll* de los años 60 y 70) en alusión a los grupos de pasito duranguense y a los imitadores de los exponentes del rock, como el grupo Johnny Yets, que formó parte del elenco de la feria y es parte un universo incoherente que domina el mundo actual (Notimex, 2007):

**La Vida es una Tómbola.**

La vida es una tómbola tom tom tómbola,  
la vida es una tómbola tom tom tómbola,  
de luz y de color,  
de luz y de color.

Y todos en la tómbola tom tom tómbola,  
y todos en la tómbola tom tom tómbola,  
encuentran un amor,  
Tómbola!

En la tómbola del mundo,  
yo he tenido mucha suerte.  
Porque todo mi cariño,  
a tu número jugué.

Yo soñaba con tu nombre,  
esperaba conocerte.  
Y la tómbola del mundo,  
me premió con tu querer.

Porque la vida es una tómbola tom tom tómbola  
La vida es una tómbola tom tom tómbola.  
De luz y de color,  
de luz y de color.

Y el ritmo de la tómbola tom tom tómbola,  
y el ritmo de la tómbola tom tom tómbola.  
Me lleva con tu amor,  
me lleva con tu amor.  
Tombola!

(Oooh)  
(tom tom tombola) (tom tom tombola)  
Tómbola!

En la tómbola del mundo,  
yo he tenido mucha suerte.  
Porque todo mi cariño,  
a tu número jugué.  
Yo soñaba con tu nombre,  
esperaba conocerte.  
Y la tómbola del mundo,  
me premió con tu querer.

Porque la vida es una tómbola tom tom tómbola,  
la vida es una tómbola tom tom tómbola.  
De luz y de color,  
de luz y de color.

Y el ritmo de la tómbola tom tom tómbola,  
y el ritmo de la tómbola tom tom tómbola.  
Me lleva con tu amor,  
me lleva con tu amor.

Tómbola, tómbola, tómbola...  
Tómbola, tómbola, tómbola...  
Cantando, cantando, cantando...  
Mi corazón.  
Tómbola!

Fuente: Lyrics.time, *Johny Laboriel. La Vida Es Una Tómbola*, www.lyricstime.com, 2007

Hay formas más sutiles de deshacer una canción. Los duranguenses se pasan, desde mi punto de vista, están echando a perder muchas canciones y deberían de enfocarse a hacer sus propios temas para que en lo futuro, si llegan a perdurar como el rock, alguien interprete sus melodías... Ahora resulta que hasta los imitadores tienen mucho mayor éxito que los originales. Estamos viviendo en un mundo caótico.

Sin embargo, a pesar de estas diferencias se pueden detectar algunos puntos en común en los discursos que manejan todos estos artistas sobre la Feria de la Ciudad de México. Uno de estos puntos pone de manifiesto que la feria es una oportunidad de acercarse al público que los sigue tradicionalmente en sus distintas presentaciones, como lo comento el cantante Johny Laboriel, el cual agradecía a los organizadores de la feria por la invitación que le ofrecieron, ya que esta le premitía tener una nueva oportunidad para cantarle a su público. Pero, en este evento los artistas no sólo entran en contacto con un público a fin a su propuesta musical, la heterogeneidad de asistentes que convoca la Feria de la Ciudad de la Ciudad de México también hace que esta sea considerada como una posibilidad para hacer llegar su música a otros sectores de la sociedad que no acostumbran a escuchar el tipo de canciones que interpretan, como lo señala Gasú (Silva, 2007):

Considero que lo que vives es lo que te toca vivir. Probablemente haya la posibilidad de hacer llegar nuestra música, canciones y mensajes a más gente, y eso a fin de cuentas es una esperanza que tenemos... Estaremos tocando donde seamos invitados.

Otro tipo de artistas como los payasos han sido personajes muy característicos de la Feria de la Ciudad de México, estos participaron en las funciones del Circo Mágico, la Exposición Comercial, en el Foro de Presentación y en el Foro de los Artistas. De entre estos destacaron los integrantes de la Familia Riacatan considerados como el grupo de payasos más antiguo y con más

tradición en México. Llevan cuatro años presentándose en la feria, lugar donde sus actuaciones se caracterizaron por combinar un espectáculo que mezcla la riza y la diversión en un ambiente infantil, tal como lo expresa Víctor Manuel Farfán Galicia “El Payaso Cosquillita” (Payaso Cosquillita, 2007):

Es muy bonito ser payaso, pero es más bonito, ver reír a los niños...

También destacaron los integrantes del Grupo Convivencia Marina que presentaron en la Feria de la Ciudad de México, atracciones como la Exhibición de Tiburones y el Reptil Planet en el Pabellón Verde y el espectáculo principal de la feria en el Palacio de los Deportes que incluía el *Show* de clavadistas y lobos marinos, las fuentes bailarinas y la cetrería. El Grupo Vivencia Marina, es la unión de varias empresas y tiene como único propósito el entretener con sus espectáculos especializados que combinan la diversión con la enseñanza en sus exhibiciones, aspectos que no faltaron durante sus presentaciones en la Feria de la Ciudad de México, donde ofrecían información sobre la importancia de los animales que los acompañaban y el peligro que corrían de extinguirse, ante la desaparición de sus ecosistemas.

Durante su presentación en el interior del Palacio de los Deportes se contó con la participación de lobos marinos y aves entrenadas para participar en el espectáculo, lo que según los propios integrantes del Grupo Vivencia Marina, les han otorgado la oportunidad de presentarse en diferentes mercados potenciales (centros expositores, museos interactivos, zoológicos y los eventos masivos como las ferias estatales, nacionales e internacionales), donde tanto los organizadores como los visitantes se sienten satisfechos de conocer una pequeña muestra de la fauna que aun existe en el planeta.

Sin embargo, tal vez dentro de toda esta heterogeneidad de discursos manejados por esta gran variedad de artistas, destaque una de las canciones presentadas durante la Feria de la Ciudad de México, la cual refleja el espíritu de la misma, esta composición es “la Vida es una Tómbola” interpretada por Johny Laboriel, uno de los cantantes que tuvieron el mayor poder de convocatoria durante su presentación en este evento masivo. En esta canción se retrata como la existencia de las personas es similar a una lotería llena de oportunidades para que uno triunfe o fracase al tratar de conseguir algún objetivo, pero donde invariablemente también esta la posibilidad de encontrar pasión, amistad y afecto. Así, como en la feria, lo onírico y lo lúdico tiene un papel muy importante y el azar está siempre presente para poder obtener ese premio tan ansiado en esta rifa de la vida. Entre ilusiones y sueños uno transcurre el andar de los asistentes a la feria, un andar que sigue el compás de este mundo festivo, de magia y diversión.

Lo anterior constata como los discursos de los artistas sobre la Feria de la Ciudad de México expresan puntos de vista heterogéneos, pero que no dejan de valorar a este evento masivo como una oportunidad para entrar en contacto con los ciudadanos que gustan de la música de ciertos músicos ó de difundir sus mensajes a públicos que tradicionalmente no los escuchan. Mensajes que pueden ser lúdicos o ecológicos, pero que sobre todo dan muestra de la necesidad que tienen los ciudadanos de compartir su vida con otros congéneres a través de lo festivo, la magia y la diversión, donde el azar juega un papel importante.



### 7.1.3.-Los asistentes y la espacialidad del consumo familiar.

El discurso de los asistentes a la Feria de la Ciudad de México fue recogido principalmente a través de entrevistas a profundidad y mapas mentales, con el propósito de poder interpretar la visión que este tipo de actores tienen sobre el este evento, sus instalaciones y su relación con la Ciudad Deportiva. Un discurso que muestra una especial forma de apropiarse de la Ciudad Deportiva relacionada principalmente con la diversión y la convivencia familiar pero cruzada por su identidad popular que determina las características de su estilo de vida y de su visión sobre este espacio deportivo.

Un primer acercamiento al discurso que los asistentes manejan sobre la Feria de la Ciudad de México y su relación con la Ciudad Deportiva, se realizó a través de los mapas mentales que están compuestos por un croquis y su respectivo relato. Para obtener este mapa mental se indicó a los entrevistados que representara los sitios más importantes de la Ciudad Deportiva, para que después dieran una descripción sobre el mismo. Así, se obtuvieron cuatro dibujos con sus respectivas narraciones, en un intento por significar gráficamente este territorio a partir de la visualización de los lugares y la caracterización de estos sitios inscritos en las memorias de los entrevistados.

Los entrevistados se seleccionaron de acuerdo a diferentes criterios: el primero fue el tiempo que tenían de asistir a la Feria de la Ciudad de México, con el objeto de que fueran asistentes frecuentes a este evento; otro aspecto que se consideró fue que estos no vivieran en las colonias del entorno con el propósito de capturar una visión de externa del Palacio de los Deportes y la Ciudad Deportiva en su conjunto, aprovechando que la gran mayoría de los asistentes son de otras zonas de la Ciudad de México.

Imagen k.2 Mapa mental “el Palacio de Churubusco”.



El primer mapa mental denominado “El Palacio de Churubusco” (imagen k.2) fue realizado por una ciudadana que habita la colonia Moctezuma de 35 años de edad, la cual es directora de promotores de la empresa Whirlpool. Ella acostumbra a ir a la Feria de la Ciudad de México, la cual se ha convertido en uno de sus principales contactos con la Ciudad Deportiva.

Dibuje un mapa de la Ciudad Deportiva donde represente los lugares más representativos. Rapidísimo... Es que la verdad yo no tengo mucha referencia, pero bueno, para mí es llegar facilísimo por Churubusco y aquí tengo acceso al autódromo, supongo que es así porque es una pista para autos, ¿no?, ha de ser en esta forma circular así específica, pero bueno, para mí es llegar por Churubusco, de este lado está el Autódromo y de este el Palacio de los Deportes, hacia la parte de atrás debe haber aquí una calle, la verdad no sé cómo se llama, lo único que sé es que aquí hay un Banorte y no hay pierde, es como un circuito, aquí está el velódromo y aquí está la explanada de las artesanías que yo visito, y para mí es lo es relevante.

El mapa mental se denominó “el Palacio de Churubusco” porque tanto su dibujo como su relato gira en torno al Circuito Interior Río Churubusco y el Palacio de los Deportes. Su dibujo se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte con líneas contorno y en menor medida con líneas objeto y líneas relleno. En este croquis se escribieron cinco signos donde se escribe el nombre de los lugares y de las calles

importantes del área, así como dos signos icónicos, distribuidos en tres conjuntos. El primer conjunto está integrado por el complejo que conforman el Palacio de los Deportes y el Velódromo Olímpico, cuya unión se remarca a través del esbozo de un recuadro que contiene a estos dos escenarios, lo que resalta el fuerte vínculo que mantienen estos inmuebles cuando hay un evento el Domo de Cobre. Este conjunto es flanqueado hacia el Norte y el Poniente por vías de comunicación como el Circuito Interior Río Churubusco y el Eje 3 Sur, el cual puede ser reconocido por ser la vialidad que separa al Palacio de los Deportes de la sucursal del Banco Banorte, ubicada en frente a este inmueble.

De los lugares representados en esta parte del dibujo destaca el Palacio de los Deportes debido a que es dibujado con un grado mayor de detalle, al representar mediante líneas relleno los paraboloides hiperbólicos del domo de cobre, lo que da muestra de la singularidad de este tipo de techumbre, que contrasta por su forma y materiales constructivos con las existentes en los edificios del entorno. Debajo de este escenario se encuentra el Velódromo Olímpico del cual se destaca su explanada, la cual se esboza mediante tres líneas puras, una de ellas dibujada en diagonal que simula la división de entre la zona perteneciente a la Estación Velódromo y la correspondiente al propio inmueble olímpico. Los otros dos conjuntos se ubican del otro lado de estas vialidades. Uno de estos, el Autódromo Hermanos Rodríguez es representado mediante una línea contorno que representa el ovalo característico de esta pista, mientras que con las siglas Banorte, se da cuenta de la sucursal bancaria ubicada a un costado de la zona industrial de la colonia Granjas México.

Por otra parte, se observa una fuerte separación entre el complejo del palacio y el velódromo y su entorno debido a la existencia de amplias vialidades con amplio flujo vehicular significadas de forma diferente. El Eje 3 Sur, es representado con un par de líneas engrosadas que sirven de límite para la Ciudad Deportiva y la separa de las sucursales bancarias y fábricas de la colonia Granjas México, lo que la significa como un borde. Caso contrario del Circuito Interior Río Churubusco que es representado con una línea pura más tenue debido a que representa un límite interno de la Ciudad Deportiva, que separa al complejo del palacio y el velódromo, de la parte donde se encuentra el Autódromo Hermanos Rodríguez, lo que la significa como una fractura interna.

Su relato gira alrededor de los lugares más importantes de la Ciudad Deportiva y la forma de circular vehicularmente alrededor de ellos. Entre estos lugares se mencionan al autódromo, al palacio, al velódromo y a la sucursal de Banorte. De estos destaca la pista del autódromo descrita por su forma circular en referencia al ovalo característico de este tipo de instalaciones deportivas. Por otro lado, se denomina como “la explanada de las artesanías” al lugar donde se instala cada año la Feria de Tlaquepaque, ubicada a un costado del Velódromo Olímpico y la cual esta destinada a la venta de artesanías para los nacimientos navideños, evento que acostumbra a visitar durante la época navideña. Por último, habrá que considerar el valor como medio de comunicación vehicular del Circuito Interior Río Churubusco y el Eje 3 Sur, las cuales forman parte del circuito que permite a los ciudadanos de otras partes de la Ciudad de México, aproximarse a los diferentes sitios de la Ciudad Deportiva. Así, la Ciudad Deportiva es vista como un sitio con grandes escenarios comunicados por grandes vialidades que han permitido la accesibilidad a este complejo deportivo.

Imagen k.3 Mapa mental “La Feria”



El segundo mapa mental denominado “La Feria”, (imagen k.3) fue elaborado por una ciudadana de 25 años de edad que vive en el Barrio de Cristo Rey, al Poniente de la Ciudad de México, ella es jefa de control escolar en una unidad de la Universidad ICEL, y acostumbra a ir cada año a la Feria de la Ciudad de México, en compañía de su hija de tres años y de sus esposo, el cual es originario de la Jardín Balbuena, por lo que acostumbra a visitar algunas de las puertas de la Ciudad Deportiva, cuando visita a su suegra.

Este es el Palacio de los Deportes, adentro es donde se concentran las exposiciones, en la parte de afuera que sería la feria donde están los niños jugando y la gente juega los juegos de destreza. Este es el parque donde también pueden jugar los niños. Esta es un área igual donde están los parques, donde están las personas que se dedican a correr en las mañanas, ahí hacen ejercicio; y adentro del Palacio de los Deportes hay puestos de comida dentro de la feria; y esto es la puerta donde están las exposiciones y venta de los libros, y eso negro es la puerta de entrada al palacio.

El mapa mental se denominó “la Feria” porque tanto su dibujo como su relato giran en torno a la caracterización del Palacio de los Deportes durante la Feria de la Ciudad de México. Su dibujo se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte con líneas objeto y líneas relleno en menor medida con líneas contorno. En este croquis se representaron 26 signos icónicos, distribuidos en cuatro conjuntos. El primer conjunto representa al Palacio de los Deportes y su entorno urbano inmediato. El Palacio de los Deportes, es el lugar que domina la composición debido a que ocupa la mayor parte esta y se dibuja con mayor grado de detalle. Este lugar delinea mediante líneas relleno su gran domo, lo que indica la singularidad de este tipo de techumbre. Con líneas relleno también se dibuja la entrada al domo, lo que da muestra de la profundidad de este inmueble y resalta sus enormes dimensiones. Por último, se esboza mediante líneas puras una de las escalinatas que permiten remarcar el acceso y coloca al Palacio de los Deportes en un nivel superior sobre el resto de los lugares indicados en el croquis, muestra de la preponderancia de este lugar dentro de la Ciudad Deportiva.

En torno al Palacio de los Deportes se dibujan mediante líneas objeto diversos sitios propios de la Feria de la Ciudad de México, como juegos mecánicos, mesas y puestos de comida y entretenimiento. Entre los juegos mecánicos se dibujan la Rueda de la Fortuna y un carrusel de coches donde juegan diversos niños, aspectos que le da a este parte de la composición un carácter lúdico. Cabe destacar que los niños que juegan en el carrusel y las llantas de los autos son representados con líneas engrosadas, lo que indica un mayor grado de afecto, debido a que es el tipo de juego que más le gustan a su hija cuando va a la feria. Estas representaciones se complementan con la imagen de un puesto de comida donde un vendedor se encuentra atendiendo a un comensal, lo que da muestra de la importancia de la venta de víveres en la feria. A un costado de este sitio se dibuja a una persona que está atendiendo un puesto donde se ofrece un juego de destreza, aspecto que remarca las opciones de diversión que ofrece la feria.

Del otro lado del Palacio de los Deportes se dibujan mediante líneas objetos a unos ciudadanos que se encuentran conversando y comiendo en una mesa, muestra de una de las formas de sociabilización que caracterizan a los asistentes. A esta imagen se

le suma la representación de un niño corriendo a lo largo de un camino que ubicado a un costado del Domo de Cobre, lo que remarca el ambiente festivo de la feria. A esta vía de comunicación se le suman otras al Oeste y al Norte del palacio, lo delimita esta zona y la separa del resto de la Ciudad Deportiva, remarcando la fragmentación de este complejo deportivo. El segundo conjunto representa a la Puerta 3, la cual puede ser identificada por su posición dentro de la composición al Suroeste del Palacio de los Deportes, así como por la representación mediante líneas relleno del área de exposición al aire libre ubicada dentro de esta fracción de la Ciudad Deportiva, cual es dibujada como un área circular. A este sitio se le suma el dibujo mediante líneas objeto de unos columpios, los que caracteriza a esta zona como un área de juegos infantiles.

El tercer conjunto representa a la Puerta 5 de la Ciudad Deportiva, la cual puede ser identificada por su posición dentro del croquis al Norte de la Puerta 3 y al Oeste del Palacio de los Deportes. De esta zona también se destacan su área de juegos infantiles donde se dibujan mediante líneas objeto diversos arboles entremezclados con unos columpios, un pasamanos y una resbaladilla. Este último juego infantil se remarca con una línea relleno lo que da muestra de un mayor grado de intensidad e implicación entre este y la entrevistada. El cuarto conjunto representa a la Puerta 2, la cual puede ser identificada por su posición dentro de la composición al Sureste del Palacio de los Deportes. Esta zona es representada como una gran área arbolada en medio de la cual se representa mediante líneas relleno a unos niños jugando en la resbaladilla y con la cuerda, elementos que resalta el aspecto lúdico de este espacio público. Es aquí donde se puede constatar el mayor grado de implicación entre la entrevistada y las resbaladillas, lo cual se debe a que es el juego infantil favorito de su hija cuando la lleva a pasear a la Ciudad Deportiva.

Su relato gira en torno, a la Feria de la Ciudad de México y el contexto que la rodea, donde se destaca el carácter onírico, lúdico y festivo de la Ciudad Deportiva. Ahí se describe a la explanada del Palacio de los Deportes como un espacio abierto aglutinador de exposiciones, venta de productos, juegos de destreza y puestos de comida, lugares por donde retozan y se divierten los asistentes a la feria en compañía de diversos infantes. Del Palacio de los Deportes se destaca su puerta de acceso, la cual se relaciona con el color negro muestra de la profundidad y dimensiones de este inmueble. En cuanto a las Puertas 2, 3 y 5, estas son caracterizadas como parques, vocablo que remite a grandes áreas arboladas pero también a un edén lúdico, lo que le confiere a estas fracciones de la Ciudad Deportiva un carácter onírico que conjuga el esparcimiento y la recreación con la naturaleza. De la Puerta 2 se destaca también su uso como instalación deportiva donde las personas acostumbran cotidianamente a acondicionarse físicamente.

Imagen k.4. Mapa metal  
"Estacionamiento".



El tercer mapa mental denominado "Estacionamiento", fue elaborado por un ciudadano de 30 años de edad que vive en el Barranca del Muerto, al Poniente de la Ciudad de México, el es de oficio carnicero y acostumbra a ir cada año a la Feria de la Ciudad de México, en compañía de sus amigos.

El Palacio de los Deportes, la calle que las divide, el estacionamiento, el centro de alto rendimiento, el Autódromo, Foro Sol, Velódromo y la Escuela Nacional de Educación Física.

El mapa mental se denominó “el Estacionamiento” (imagen k.4) porque tanto en su dibujo como su relato aparece caracterizado este lugar ubicado a un costado del Palacio de los Deportes. Su dibujo se caracteriza por estar elaborado en su totalidad por líneas contorno. En este croquis se representaron siete signos donde se escribe el nombre del lugar y un signo donde se representa sólo el contorno, estos están distribuidos en tres conjuntos.

En el primer conjunto se representa mediante línea contorno al CNAR denominado como “Centro de Alto Rendimiento”, al Autódromo Hermanos Rodríguez, al Foro Sol y al Velódromo Olímpico. De los dos primeros se destaca su amplitud especialmente del autódromo que ocupa la mayor parte del croquis. Por su parte, el Foro Sol es representado mediante dos contornos que simulan las gradas. A diferencia de otros mapas mentales aquí el foro es representado como un lugar aparte del autódromo, lo que hace pensar en que este también puede ser visto como un escenario diferente con sus propios eventos y características. En lo que respecta al velódromo, este se encuentra a un costado del autódromo, lo que permite resaltar su cercanía con la pista de autos, como otra de las instalaciones deportivas de gran magnitud que alberga la Ciudad Deportiva.

El segundo conjunto corresponde a la ESEF denominada como “Escuela Nacional de Educación Física”, esta se representa separada del resto de la Ciudad Deportiva, lo que la significa como una instalación independiente, pero también hace pensar en la importancia del sector educativo dentro de la Ciudad Deportiva. Dentro de los elementos urbanos que separan a la ESEF de su entorno urbano se puede deducir de acuerdo a su ubicación, que aquél que divide a este centro educativo del velódromo es el Viaducto, mientras que el que lo aparta del Foro Sol es el Circuito Interior Río Churubusco; pero sobre todo habrá que resaltar que debido a lo largo de sus dimensiones en el dibujo, ambos elementos son significados como bordes que hay que librar para pasar de un lugar al otro. El tercer conjunto corresponde al Palacio de los Deportes y su estacionamiento. El primero se encuentra representado por un contorno circular separado por unas líneas perpendiculares que delimitan a su explanada y la separa de su estacionamiento, lugar indispensable para que la instalación olímpica pueda albergar la gran cantidad de autos que traen la multitud de asistentes de los eventos celebrados en el Domo de Cobre. Este tercer conjunto es separado del primer conjunto por un espacio que hace referencia al Circuito Interior Río Churubusco, lo que significa a este elemento del croquis como un borde.

En lo que respecta al relato este menciona a los lugares más importantes de la Ciudad Deportiva tomando como punto de partida al Palacio de los Deportes y relacionándolo con el Autódromo Hermanos Rodríguez, el Foro Sol, el Velódromo Olímpico y la ESEF. Otro aspecto a resaltar es que dentro de todos estos escenarios masivos se señala la presencia del estacionamiento del Palacio de los Deportes lo que hace pensar en la complementariedad entre este tipo de lugares y los grandes escenarios. Por último, habrá que destacar que se señala a uno de los elementos urbanos que existe entre el palacio y el resto de la Ciudad Deportiva como “la calle que divide” (Circuito Interior Río Churubusco), significando a este espacio público como un elemento divisor, sentido que tal vez adquiera por su uso eminentemente vehicular.

Imagen k.5. Mapa mental: *el Pabellón*



Por último, el cuarto mapa mental denominado “el Pabellón” (imagen k.5), fue elaborado por un ciudadano de 27 años de edad que viven por la Estación Observatorio del Metro, al Poniente de la Ciudad de México, el trabaja como administrador de una bodega y acostumbra a ir cada año a la Feria de la Ciudad de México, en compañía de sus amigos.

Como verán, aquí tienes lo que es el Autódromo, lo que es el Pabellón donde se pone la Feria, lo que es el Palacio de los Deportes, los eventos culturales, musicales; lo que es el área deportiva, son las canchas de fútbol y las vías más fáciles para llegar, el Viaducto Miguel Alemán y el Metro Velódromo.

El mapa mental se denominó “el Pabellón” porque tanto en su dibujo como en su relato aparece este lugar señalado como parte de la Feria de la Ciudad de México que se instala en el Palacio de los Deportes. Su dibujo se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte por líneas objeto y en menor medida por líneas relleno y líneas contorno. En este croquis se representaron nueve signos donde se escribe el nombre del lugar o de la vialidad, así como ocho signos donde se dibuja al objeto y un signo donde se hace referencia a un elemento característico del automovilismo deportivo, estos están distribuidos en cuatro conjuntos.

El primer conjunto corresponde al Autódromo Hermanos Rodríguez, del cual se dibuja su circuito mediante tres líneas, dos continuas y una seccionada que asemejan a la pista como si fuera una carretera. A lo largo de la pista se dibujan la silueta de unos autos y unos banderines que aunados a un signo señalado como la meta (con un diseño similar a una bandera a cuadros), significan al autódromo como una importante instalación de competencias automovilistas profesionales. Aquí habría que destacar el posicionamiento que ha tenido algunas marcas dentro de este tipo de ambientes como ocurre con *TECATE* que aparece escrita a lo largo de la pista, lo que es una muestra del sentido comercial que también está íntimamente relacionado con este deporte profesional.

El segundo y tercer conjunto corresponden al Palacio de los Deportes y el Pabellón de la feria respectivamente. El Palacio de los Deportes es dibujado en forma tridimensional como una media esfera con un entramado de arcos, en alusión al Domo de Cobre y sus paraboloides hiperbólicos que visualmente dominan el entorno urbano. Por su parte, el Pabellón de la Feria es representado como una gran carpa de circo, un simbolismo muy arraigado en la memoria colectiva y que remarca el carácter efímero de este tipo de instalaciones. En la realidad el Palacio de los Deportes cuenta con dos grandes naves (de estructura de acero y paredes metálicas) que son utilizadas para la feria, pero cuyo carácter es permanente, lo que hace pensar que el carácter efímero está más vinculado con el evento festivo, que asalta a la Ciudad Deportiva durante la Semana Santa. La separación entre el Palacio de los Deportes y el Pabellón de la Feria hace pensar en la falta de vinculación entre estos dos lugares en el ámbito simbólico.

El cuarto conjunto corresponde a las instalaciones de la Ciudad Deportiva cercanas a la Estación Velódromo del Metro. Ahí se dibujan al Velódromo Olímpico, al Viaducto Río de la Piedad y una cancha de fútbol. En lo que respecta a la estación del metro y al viaducto resalta su importancia como medios de transporte y comunicación,

mientras que el velódromo resalta como el gran escenario de esta parte de la Ciudad Deportiva y la cancha de fútbol como referencia a este tipo instalaciones deportivas de gran concentración en este espacio público. En lo que respecta al relato derivado de este mapa mental, se mencionan los dos más importantes escenarios deportivos de la Ciudad Deportiva: el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Palacio de los Deportes, este último significado como sede de la Feria de la Ciudad de México a través de la relación con el pabellón ferial. Además se nombran al Viaducto Río de la Piedad y la Estación Velódromo señaladas como “las vías más fáciles para llegar”, lo que destaca su importancia como vías de comunicación.

#### ***7.1.4.-Los asistentes y la interrelación del consumo familiar.***

Un segundo acercamiento al punto de vista de los asistentes a la Feria de la Ciudad de México es a través de las entrevistas a profundidad. Estos actores están representados por los asistentes frecuentes a la feria de ingresos medios y bajos provenientes de diferentes partes de la Ciudad de México y su zona metropolitana. Algunos de ellos son padres y madres de más de 20 años de edad, mientras que otros con edades que varían entre los 25 y 35 años están integrados por jóvenes solteros, ambos grupos de entrevistados llevan más de cinco años de asistir a la feria. Dentro del primer grupo encontramos a profesionistas como jefas de control escolar con ingresos de entre 2 y 5 salarios mínimos; mientras que dentro del segundo grupo encontramos empleados de empresas como jefes de bodega, con ingresos de entre 2 y 5 salarios mínimos; o jefas de recursos humanos con ingresos de más de 5 salarios mínimos.

Para los entrevistados el Palacio de los Deportes es identificado como un lugar de entretenimiento donde se celebran diversas exposiciones, ferias y conciertos, eventos cuya característica es su carácter masivo. Estos eventos son valorados por las oportunidades que ofrecen para sociabilizar, conocer e interactuar con distintos tipos de personas, aparte de que permiten el descubrimiento de infinidad de cosas a precios económicos, como en el caso de las exposiciones del vestido donde se expende ropa y calzado de marca a bajo costo o las ferias de línea blanca como la Expo FONACOT donde diversas marcas de línea blanca y enseres domésticos, así como varias mueblerías exhiben sus productos para el hogar, ambos tipos de eventos realizados en los pabellones del palacio, como o expreso una jefa de recursos humanos de Whirlpool:

... bueno en mi trabajo tenemos algunos eventos dentro del Palacio de los Deportes como ferias de línea blanca, o la Expo FONACOT, que son en unos anexos en que se exhiben productos o participan diferentes mueblerías y cubrimos esos eventos como parte del trabajo como apoyo, ya sea a alguna mueblería o algún stand directo de nuestra marca.

Unos pabellones que son identificados entre los sitios más importantes de la Ciudad Deportiva, por la cantidad y variedad de eventos que ahí se celebran de manera individual o en conjunto con el domo de cobre, como conciertos, ferias y expos, entre otros. Eventos de entretenimiento celebrados en el Palacio de los Deportes entre los que destacan los conciertos (que últimamente con mayor frecuencia se han celebrado en este lugar) y la Feria de la Ciudad de México, ambos reconocidos como eventos familiares. En el caso de la Feria de la Ciudad de México está es identificada como un evento característico del Distrito Federal, similar a la Feria de San Marcos para la Ciudad de Aguascalientes, o la Feria del Caballo para el Municipio de Texcoco, acontecimientos de identificados por su carácter popular, como lo menciono una jefa de recursos humanos de Whirlpool:

... y dentro de la ciudad yo supongo que para el DF porque en los pueblos pues como que tienen su Feria de San Marcos, o la Feria de Texcoco, o la feria de no sé qué, y pues la Ciudad de México debe tener una feria y ese es el lugar (Ciudad Deportiva) que eligieron para tenerla.

Además se resalta su excelente ubicación dentro de la Ciudad Deportiva, una zona de la Ciudad de México de fácil acceso a través de diversos medios de transporte como el Metro y los automóviles particulares, para los cuales se cuenta con amplios estacionamientos, a los que llegan cómodamente los asistentes, provenientes principalmente de las colonias de alrededor; aunque contradictoriamente una minoría de los entrevistados mencionaron que a veces la feria tenía problemas de estacionamiento, lo que tal vez se deba a la gran cantidad de asistentes durante las horas pico. Tal vez, el aspecto más identificado por los entrevistados sea la variedad de actividades que se realizan durante la feria, las cuales se puede dividir en tres grupos: la preparación y venta de alimentos, las comerciales y las de entretenimiento. Los alimentos que se pueden consumir son reconocidos como variados y de precios accesibles. Por su parte, dentro de las actividades comerciales características de esta feria encontramos la venta a bajo costo de utensilios de cocina, libros, ropa, alimentos, entre otros artículos y víveres, que son identificadas como buenas oportunidades de consumo.

Por otra parte, dentro de las actividades de entretenimiento encontramos exposiciones como la de “Instrumentos de Pena Muerte en tiempos de la Inquisición” que acercaban nuevos conocimientos a los asistentes, aspecto que para algunos de las entrevistadas dotaba a la feria de un carácter cultural. Otras actividades de entretenimiento muy reconocidas dentro de la feria fueron los conciertos al aire libre dirigidos a los distintos tipos de ciudadanos que acuden a la feria, pero principalmente para los adolescentes y los adultos. Además también encontramos los clásicos juegos de destreza donde los asistentes avientan aros a las botellas ó pescan un pececito de plástico, o los juegos mecánicos, funciones de lucha libre, lobos marinos, espectáculos medievales, entre otras atracciones que encierra toda feria que se preste de serlo.

Todo este conjunto de actividades que alberga la Feria de la Ciudad de México, permiten valorarla como un evento de bajo costo económico abierto a la convocatoria de todo tipo de ciudadanos (niños, jóvenes, adultos, personas de la tercera edad), aspecto por el cual es valorada por los entrevistados como un espacio libre de marginación y que a su vez promueve la integración, la convivencia y el esparcimiento entre los miembros de la familia, para los cuales existe una opción de entretenimiento: para los niños los juegos mecánicos; para las amas casa las exposiciones comerciales de artículos para el hogar y para los padres de familia los conciertos y la venta de aparatos eléctricos, por mencionar algunos ejemplos. Esta tanta esta oferta de entretenimiento que se podría ir varios días a la feria y un día disfrutar de uno de los conciertos de su amplia cartelera de artistas; otro día ir a los puestos de comida; y otro día a disfrutar un espectáculo en la noche, todo rodeado de un ambiente familiar, como lo menciona un ciudadano joven de 30 años:

(A la Feria de la Ciudad de México) asiste pues todo tipo de gente, a ahí no te marginan. Ahí pueden entrar desde niños, jóvenes y gente de la tercera edad, es público en general. Su importancia radica en que pues que puedes ir en un ambiente familiar, no vas así con el temor del vandalismo o cosas así, lo que se denomina “Feria” es un ambiente familiar, donde se realizan diversa actividades: lucha libre, lobos marinos, eventos medievales, juegos mecánicos. Bueno es a lo que he asistido, musicales también.



Un ambiente familiar, libre de vandalismo, que tiene como escenario por antonomasia al Palacio de los Deportes identificado como un inmueble ampliamente conocido en la Ciudad de México, bien comunicado, con varios accesos e instalaciones adecuadas como los pabellones que dan la impresión que fueron diseñados para albergar eventos como la Feria de la Ciudad de México. Por otra parte, habrá que considerar que en la Ciudad Deportiva no sólo el Palacio de los Deportes es reconocido como un sitio de entretenimiento también fueron mencionados otros lugares como el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol. El Autódromo Hermanos Rodríguez es reconocido como un escenario multifuncional que ha albergado diferentes eventos de entretenimiento como las ferias, los conciertos y las carreras de autos, entre las que destacan las de Formula 1 y otras de similar nivel, por su reconocimiento a nivel internacional. Por su parte, el Foro Sol es reconocido como uno de los pocos escenarios donde se presentan artistas de talla internacional en México, como ocurre durante los conciertos de rock presentados ahí.

Pero, en la Ciudad Deportiva no sólo existen lugares significados por el entretenimiento, también existen otros determinados más por el ocio como el Velódromo Olímpico Agustín Melgar y su explanada, la Puerta 2 y la Puerta 3. El Velódromo Olímpico Agustín Melgar es reconocido como un escenario diseñado para la práctica de distintos deportes entre los que destaca el ciclismo, mientras que su explanada es reconocida como un espacio versátil donde se concentran varios acontecimientos durante ciertas épocas del año como la Feria del Juguete y la Feria de Tlaquepaque en temporada navideña, esta última recocida un evento donde se venden las artesanías de los nacimientos. Por su parte, las Puertas 2 y 3 son significadas como parques, es decir, como áreas verdes al aire libre donde los niños pueden jugar bajo la supervisión de los padres de familia, mientras los adultos realizan otro tipo de actividades. Estas actividades son valoradas porque permiten a los niños conocer, nuevos espacios urbanos y sociabilizar con otro tipo de personas, como lo indico un ama de casa:

... la explanada (del Velódromo Olímpico) es un lugar donde se concentran varias actividades como exposición de juguetes, venta de nacimientos en temporada de navidad. ... las puertas 2 y 3 son lugares que son al aire libre, donde los niños pueden jugar y las personas pueden tener actividades al aire libre... tienen juegos y yo tengo una hija y la llevo al parque, y ahí están los juegos.

En lo que respecta a la Ciudad Deportiva esta es reconocida en primera instancia como un espacio deportivo donde se practican disciplinas como el maratón, las carreras, el fútbol o el basquetbol, entre otras. En este orden de ideas algunos de los entrevistados, identificaron a la Ciudad Deportiva como el espacio público donde se concentra el deporte del país, el cual cuenta con instalaciones destinadas al deporte de alto rendimiento, las cuales son manejadas por el gobierno federal, a través del encargado de la CONADE, Carlos Hermsillo, aspecto que hace que el encargado del deporte a nivel federal sea mencionado como un personaje representativo de este espacio deportivo.

Pero, la Ciudad Deportiva no sólo es identificada como un espacio deportivo, esta también es identificada como uno de los espacios públicos más importantes de la Ciudad de México destinado a la recreación, que permiten el encuentro de ciudadanos de todo tipo de edades, entre los que destacan los jóvenes que asisten a los conciertos y a los adultos que acuden a las diferentes exposiciones y ferias. Algunos entrevistados

relacionan a la Ciudad Deportiva con los ciudadanos que habitan las colonias de los alrededores, porque desde su punto de vista, estas ocupan un gran porcentaje dentro del número de asistentes, lo que se debe principalmente a su cercanía con las instalaciones de este espacio deportivo, factor que les permite enterarse de los eventos masivos que tienen lugar ahí, y asistir a estos con mayor facilidad. Según ellos esto marca una gran diferencia con los ciudadanos que habitan en colonias más lejanas, porque estos sólo se enteran de los eventos por los cartelones que pegan en el Metro o a través de los anuncios que pasan por la televisión, como lo menciona una ciudadana de 25 años:

Yo relacionaría a la Ciudad Deportiva con la gente que vive alrededor de ella, a los habitantes de las colonias cercanas porque es más fácil que ellos asistan a que las personas de lejos porque es más probable que ellos se enteren, asistan de las actividades que se están realizando ahí, que uno que vive lejos que se tiene que enterar a veces por el metro, los cartelones que pegan o por Televisión.

La importancia que tienen estos eventos masivos para los entrevistados es tal que algunos de los personajes con los cuales relaciona a la Ciudad Deportiva como Motel y Jhonny Laboriel son recordados por sus conciertos en la Feria de la Ciudad de México. En el caso de Motel su característica principal es su popularidad, mientras que Jhonny Laboriel es reconocido como un cantante de larga trayectoria y fuera de lo común, el cual tiene un manejo del escenario que atrapa la atención de los espectadores. Fuera de la Feria de la Ciudad de México, se encuentran personajes como los Hermanos Rodríguez, Madona, Café Tacuba y Mana.

Los Hermanos Rodríguez son reconocidos por su relación con el autódromo una pista limpia y segura de primer nivel mundial y porque son considerados como los mejores corredores de México de su época, a través de sus actuaciones en Fórmula 1, que les dieron un *status* diferente dentro de la sociedad. Por su parte, Madona es reconocida como un icono de la música mundial que tuvo la capacidad de llenar un escenario de gran capacidad como el Foro Sol, hecho que dota de cierto a la *status* a la Ciudad Deportiva a nivel particular y a la Ciudad de México a nivel general, al colocarlas a la vanguardia de los espectáculos a nivel mundial, a través de la presentación de conciertos ofrecidos al público del primer mundo y que no cualquier ciudad de la país tiene la oportunidad de albergarlos, como lo menciona una mujer de 35 años de edad:

Pues desde mi punto de vista... para el mexicano yo pienso que porque te da como un *status* de decir que vino un artista tan importante o de cierta relevancia a mi ciudad, porque no se puede hacer en otra parte de la República Mexicana, no tienen esa capacidad. Y bueno pues porque te hace sentir como que estás a la vanguardia o como que tienes lo que tienen otras gentes de primer mundo, o sea, un artista de ese nivel que venga y pues que haya un foro que les permita tener acceso a la gente de México, es la importancia para mí, yo creo que es tener acceso a algo que otros países lo tienen y que a veces aquí no se puede ¿no?

Así, eventos y personajes como los anteriores han convertido a la Ciudad Deportiva en un espacio de diversión para la familia donde pueden distraerse y olvidarse de los problemas laborales y del hogar. Un espacio público que estimula la integración entre los miembros de la familia donde se ofrecen opciones de compra para cada uno de ellos, que van desde el juguete para el niño, discos y playeras para los jóvenes o libros para los adultos, lo que hace pensar en la Ciudad Deportiva como un gran bazar, por la importancia que adquirió la venta de diferentes artículos, la cual es

considerada como una de las principales actividades que se llevan a cabo ahí en los últimos tiempos, como lo indica una ciudadana joven de 25 años de edad:

Para mí la Ciudad Deportiva significa diversión con la familia porque es fácil integrar a todos ahí, hay algo para cada quien, que si hay juguetes de niños pues para los niños, que si hay discos o playeras para jóvenes, que si hay libros, para personas que está, más grandes, películas, etcétera.

Pero, sobre todo la Ciudad Deportiva es reconocida como un espacio de convivencia familiar y fraternal, caracterizado por su ambiente recreativo y por sus grandes contrastes ocasionados por el abanico de opciones de esparcimiento y entretenimiento que ofrece, ya sean deportivas, musicales, familiares, gastronómicas, sociales, culturales, entre otras. Un espacio público donde puedes no pagar nada y disfrutar mucho como ocurre en la Explanada del Velódromo durante la Feria de Tlaquepaque donde la venta de artesanías de te crea un ambiente de diversión familiar, pero también es un espacio que te ofrece la posibilidad de pagar un alto costo por un boleto de entrada que te permite disfrutar de un concierto o de una carrera de nivel internacional. En suma la Ciudad Deportiva es identificada como un espacio público donde ciudadanos de todo tipo pueden explayarse, salir de su rutina diaria y pasar un rato a gusto en completa libertad, como lo menciona una ciudadana profesionista de 35 años:

Yo creo que la Ciudad Deportiva es un lugar de contrastes porque tanto puedes no pagar nada y disfrutar mucho, como tener que pagar un alto costo por un boleto para el concierto o para la Fórmula 1, pero también te lo puedes dar, o sea, es un abanico de opciones para el esparcimiento deportivo, musical, familiar, gastronómico, etcétera.

## **7.2.-El Foro Sol y los discursos del rock.**

### ***7.2.1-Los organizadores y el acceso digital a un festival inclusivo e internacional.***

El Festival Vive Latino esta conformado por distintos grupos de interés los cuales pueden ser agrupados de acuerdo a la clase social a la cual pertenecen y la posición que guardan dentro del campo de interacción, entre estos encontramos a aquéllos que ocupan una posición de dominación como los directivos y miembros del comité organizador; a los que ocupan una posición intermedia entre los que se encuentran a los medios masivos de comunicación, los músicos y los grafiteros; por ultimo encontramos a los que ocupan una posición subordinada entre los que destacan los asistentes al festival. Cada uno de estos grupos de interés cuenta a su vez con su propia forma de valoración simbólica sobre el festival y los elementos que giran alrededor o dentro de él, a partir de la cual conforman su propio discurso con características que los distinguen de los elaborados por los otros grupos de interés, pero que sin embargo cuentan con elementos que permiten a pesar de las contradicciones establecer puntos de coincidencia que hilvanan un discurso general sobre el festival y el escenario donde se lleva a cabo.

El discurso de los organizadores gira entorno a dos aspectos principales la propia organización del festival y la imagen del mismo hacia el exterior. De acuerdo a los propios organizadores la conformación del cartel es un aspecto fundamental a considerar cada año por ellos debido que lo consideran como la base sobre la cual gira todo el festival, de ahí su importancia y la dificultad que ofrece la selección de las bandas participantes, la cual se realiza tomando en cuenta en primera instancia la opinión del comité organizador. Al respecto Jordi Puig, Director de Eventos Internacionales de OCESA, comento que al comité integrado por cinco ciudadanos, le llegaban todas las propuestas, las cuales eran consideradas en su totalidad, y mediante votaciones se elige quién toca, una decisión que resulta la más difícil del festival (Zamudio, 2007:50-53).

Este aspecto aunado a las recomendaciones que hacen la industria discográfica y los medios masivos de comunicación al propio comité, son considerados como parte de los criterios que ellos utilizan para conformar el cartel, lo cual les brinda hacia el exterior una imagen de pluralidad y una cierta apertura democrática que se ve sesgada por su posición de dominación sobre los otros grupos de interés dentro del Festival Vive Latino, debido a que sobre ellos recae la responsabilidad sobre la organización. Con relación a este punto Andrés Sánchez, Gerente de Eventos Internacionales de OCESA y Coordinador General del Festival Vive Latino, comentó que las grandes discográficas son importantes, pero no determinantes, ya que toman en cuenta todas las propuestas provenientes de distintos ámbitos como el radio y la televisión, para armar el cartel. A esto se suma un criterio básico que ha determinado la idiosincrasia del Vive Latino: la inclusión de todos los géneros posibles, por lo cual se ha contado con la presencia del *heavy metal* con bandas como Rata Blanca y Transmetal; del *ska* con agrupaciones como The Locos o la Tremenda Korte, y del rock de escena indie, por mencionar algunos (Zamudio, 2007:50-53).

Una pluralidad que de acuerdo a estos directivos se trata de preservar al involucrar a todos los géneros de rock latino posibles, aspecto que ha caracterizado al Vive Latino desde su primera edición y que se ha convertido en uno de sus principales atractivos, ya que le permite convocar a diversas propuestas musicales, lo que se ve

reflejado a su vez, en la heterogeneidad de asistentes al evento. Lo anterior forma parte de la esencia con la cual se concibió al evento desde un inicio, ya que fue planeado como un Festival Iberoamericano de Cultura Musical (como lo dice su *slogan*), donde la cultura iberoamericana es vista como un ámbito incluyente y diverso en el cual participan no sólo los exponentes latinoamericanos, sino grupos anglosajones con algún nexo con lo latino, ya sea, por sus particularidades sonoras o porque en sus filas haya músicos con dicha ascendencia. De ahí que como ellos mismos lo reconocen la clave de la reputación del Vive Latino esta en el carácter inclusivo del festival y la heterogeneidad de propuestas que se presentan, aspectos que son posibles gracias a la apertura que los organizadores han mantenido con el paso de los años, lo que ha permitido al evento mantener una frescura sustentada en su adaptación a los nuevos aires que giran en torno a la mundo del rock:

Conforme ha evolucionado, la programación del Vive Latino –a cargo de Andrés Sánchez, Coordinador General del Festival- se ha vuelto un asunto más delicado. Es allí, en esa parte del proceso de organización, donde se define buena parte del éxito del festival. El secreto, si existe uno, radica en el carácter inclusivo del Vive Latino, en tratar de no dejar de lado ninguna propuesta musical y en abrirse continuamente a corrientes que empiezan a despuntar. (Cortés, 2007:10).

Así, esta inclusión, diversidad y apertura también se manifiesta (al menos en el discurso) en la paridad entre cada uno de los grupos participantes, la cual se trata de preservar a través de los escenarios Rojo, Azul y Verde, denominados por colores porque de esa manera los tres mantienen la misma jerarquía e importancia; aunque como lo reconocen los propios organizadores este propósito es difícil de llevar a cabo en la realidad debido a las características físicas del Foro Sol y la distribución de los escenarios que obligan a reconocer un escenario principal con un aforo mayor: el Rojo ubicado dentro del Foro Sol, otro secundario: el Azul que toma como aforo la recta principal y otro terciario: el Verde que toma como aforo parte de la curva peraltada, tal como lo mencionan uno de sus organizadores Andrés Sánchez:

A pesar de que físicamente el escenario rojo es el más grande, tratamos de distribuir los talentos de manera que todos sean importantes. Si recuerdas, Café Tacuba o Babasónicos se han presentado en el Azul. Por eso lo llamamos por colores: los tres son importantes, (Zamudio, 2007:50-53).

Esta premisa de igualdad sumada a la de inclusión y la de recuperación de una propuesta sonora alternativa, ofrecidas por los organizadores en cada cartel, ha permitido el incremento de la influencia del festival ya que se ha convertido en un acontecimiento buscado por los diversos actores involucrados en el mundo del rock, lo que le brinda una jerarquía y un *status* a la banda de rock que se presenta en el festival al integrarla al circuito masivo y comercial construido por la industria cultural alrededor de este género musical. Esta jerarquía y *status* que ha alcanzado el festival fue posible porque coincidió desde su primera edición, con una etapa del rock en español en la cual se han consolidado sus distintos géneros dentro de la juventud, lo que les ha permitido volverse autosustentables como negocios:

Si en sus inicios una o dos bandas provocaban arrastre, hoy el número de éstas se ha incrementado significativamente y entre los logros importantes está el hecho de que, luego de desfilan por alguno de los tres escenarios del Foro Sol, más de una agrupación ha pasado del subterráneo al *mainstream* (Cortés, 2007).

De ahí que de acuerdo a sus organizadores el festival se ha convertido en un bastión representativo del quehacer musical de una escena del rock consolidada, que como todo negocio del entretenimiento esta sustentado en el valor de la diversión, la

liberación de las emociones, la motivación de la creatividad, el impulso y la armonización de la convivencia humana, aunque como dicen ellos los festivales de rock son una categoría a parte dentro de la industria del espectáculo, debido a que cuenta con un pasado y un presente rico en experiencias, mitos y leyendas, que ellos mismos han ayudado a replicar en México.

Los festivales de música se cuecen aparte. Aquí no hablamos de individuos, sino de convivencias masivas, de encuentros, de reconocimientos, de afinidades, de parteaguas que moldean a la sociedad y que este año cumplen 40 años de haberse llevado a cabo por primera vez. Es una tradición que inició con festivales míticos, y únicos, como los de Monterrey, Woodstock o Isle of Wight para proseguir con otros ya legendarios por su continuidad (Glastonbury, Reading, Roskilde) y se actualiza, como con las propuestas más recientes (Sonar, Coachella), pero que en México a penas comienza una vez que OCESA ha cimentado una infraestructura para hacer de los conciertos masivos de rock una experiencia cotidiana. Antes del Vive Latino la historia del rock en México registraba la realización de festivales diversos, pero ninguno de ellos logró continuidad (Cortés, 2007).

Basados en esta parte del discurso los propios organizadores han preconcebido una idea sobre la imagen que proyecta el festival hacia el exterior, una imagen positiva: incluyente, muy limpia, divertida, con buena producción y seguridad, con la cual se ha inscrito dentro de los primeros lugares del circuito de festivales de rock a nivel internacional, como lo constata el lugar que ocupa dentro de la lista de Billoboard de los 10 mejores festivales del continente, entre los que se encuentran el de Coachella y otros grandes festivales de Estados Unidos, tal como lo mencionan sus organizadores, (Zamudio, 2007:50-53). De acuerdo a sus organizadores este lugar que ocupa el Vive Latino dentro del ámbito de la industria del entretenimiento<sup>101</sup> se debe a la consolidación que ha logrado con el paso del tiempo, basada en una credibilidad reconocida dentro y fuera de México por los medios de comunicación, los patrocinadores, las bandas y sobre todo los ciudadanos asistentes:

La necesidad de contar con un festival consolidado en la ciudad más grande del mundo era una demanda a voces, pero había que darle credibilidad, convencer a los escépticos de que lo más importante no es la taquilla, sino el cartel. Había que sostener calidad, producción, logística, atención a medios y aguantar un par de años para consolidar el festival. Hoy, a diez años de haberse iniciado, el Vive Latino es conocido sólo en México, sino en todo Iberoamérica y la gente no sólo lo pide y espera, también a empezado a creer en él (Cortés, 2007).

Una credibilidad que según sus organizadores también esta sustentada en las actividades culturales complementarias a los conciertos de rock, que van desde entrevistas a los ciudadanos asistente realizadas por periodistas *clown*, exposiciones fotográficas y de kaleidoscopios, proyección de cortometrajes, pintura graffiti, combates de *break dance* hasta *shows* aéreos, pasando por el Tianguis Cultural del Chopo, en un esfuerzo por asociar la imagen del festival con el mundo del rock construido por las clases populares de la ciudad, y así disfrazar su valoración económica propia de todo negocio del entretenimiento, que también le da sentido y razón de ser:

Esa credibilidad tiene uno de sus anclajes en lo que podríamos denominar el brazo cultural del Vive Latino. Desde sus inicios, una de las ideas más claras de sus organizadores era que este festival abriera los sentidos a los espectadores, que la música fuera el vehículo que, después,

---

<sup>101</sup> En el 2007 el Festival Vive Latino fue reconocido como el mejor concierto masivo presentado en México, al hacer acreedor de una Luna del Auditorio, premio otorgado por un panel de especialistas y los votos del público en general y que cada año desde el 2005 reconocen a los mejor de los espectáculos en vivo de la República Mexicana.

les permitiera transitar por otras experiencias artísticas como el performance o el teatro. Siendo un festival mundano y de aires netamente callejeros, un festival que recoge y refleja la relación rock-calle, el Vive Latino hizo del Tianguis del Chopo uno de sus principales aliados. Por eso, los días que tiene lugar el festival, son los únicos en los cuales una parte del Chopo sale de sus instalaciones de Aldama para encontrar cobijo en el Foro Sol (Cortés, 2007).

Así, la imagen que tiene en la actualidad el Vive Latino denota según sus organizadores un prestigio y un *status* dentro del ámbito del rock que se ha construido con el paso de los años, no sin antes pasar por un proceso de aprendizaje que no ha estado exento de dificultades y amargas experiencias que bien pudieron hechar por tierra todo el trabajo anteriormente realizado, pero que no pasaron de ser una anécdota, como lo reconocen los organizadores al describir el momento más malo en los 10 años de existencia del festival, ocurrido en el 2000, cuando la cantidad de asistentes calculada, fue rebasada debido a la gran cantidad de público que convocó el evento y ante la falta de víveres y el retraso en la presentación del siguiente grupo musical, los ciudadanos asistentes levantaron pedazos del piso de plástico que protegía el pasto (del campo de béisbol) para utilizarlos como proyectiles, fueron 15 minutos en los que la impotencia y la desesperación cundieron entre los organizadores, como lo comentó Jordi Puig:

Lo peor fue cuando levantaron el piso que cubría el pasto y comenzaron a volar los pedazos. Fue angustiante, tenía la impotencia de querer hacer algo pero no se podía. No se puede controlar a tantas personas fue muy feo. (Era cuando el festival se quedaba sin alimentos ni bebidas) Exacto. Desafortunadamente no se calculó bien cuánta gente iría, ni cuáles eran sus necesidades. Esas fallitas ya están totalmente superadas. Ya sabemos las necesidades de 50 mil personas durante 10 horas (Zamudio, 2007:50-53).

Pero, no sólo los organizadores han aprendido con cada edición del festival, como lo reconocen ellos mismos, todos los grupos de interés involucrados en el Vive Latino (público, bandas, patrocinadores, organizadores) se han retroalimentando entre sí y han asimilado las reglas de convivencia más adecuadas para su interacción dentro del evento; ahora los asistentes han aprendido a dosificar su energía para que puedan mantenerse lúcidos, expectantes y gozos durante 12 horas a lo largo de dos días (Cortés, 2007). Un aprendizaje que ha permitido ordenar y facilitar el desarrollo del festival, lo que ha hecho posible que de pronto la magia se apodere del mismo, cuando miles de espectadores se vuelven uno a través de la estetización (aunque sea por unos instantes), de todos sus sentimientos y emociones, cuando sus sueños se hacen realidad, al presenciar la actuación sorpresa de su músico favorito. Lo anterior le permite a sus organizadores pronosticar un futuro prometedor para el Vive Latino basado en el proceso dinámico de cambio de la escena rockera tanto en México como en Hispanoamérica, transformación que traerá nuevas propuestas y nuevas generaciones de ciudadanos habidos de consumirlas, un porvenir que también se sustenta en el cuidado que tanto sus organizadores como los asistentes están teniendo con este festival que se ha arraigado en el gusto de ambos grupos de interés como lo manifiestan Andrés Sánchez:

Independientemente del grupo sorpresa que se presente, que es algo que a la gente les gusta mucho, a mí me laten mucho los palomazos: Cuando de repente estas viendo a un Turf, una banda muy chiquita argentina, y se sube Cerati a cantar con ellos.... La gente se emociona mucho... Si lo seguimos cuidando, tanto nosotros a nivel de producción y artístico, como la gente a nivel de que no haga desastre ni pase nada peligroso, tiene para años. Tiene mucha vida porque la gente lo busca. No sé si, como Coachella, tengamos que hacerlo en tres días (Zamudio, 2007:50-53).

Así, aunque el Vive Latino cuenta con futuro encaminado a ubicarse entre los primeros festivales a nivel internacional<sup>102</sup>, para sus organizadores aún falta mucho para que sea reconocido en el circuito mundial y siempre tienen presente las disyuntivas de lo que habrá de suceder cuando su reconocimiento crezca y tengan que responder a preguntas que todavía no encuentran respuesta, como si el evento debe abrirse más a los grupos anglosajones o seguir circunscribiéndose a los exponentes latinos. Preguntas como las anteriores lanzan retos para que el Vive Latino no se convierta en un evento efímero y pase a ser un elemento imprescindible del ambiente rockero de México, que es otra de las aspiraciones de los propios organizadores que al respecto comentan:

Para que el Vive Latino no se convierta en un evento pasajero y pase a ser un elemento indispensable de la cultura rockera de nuestro país, el principal reto es mantenerse. Convertirse en un animal mitológico, en un ser en continua transformación, ese es el reto del Vive Latino, mantenerse como un foro importante de exposición de las bandas, pero no conformarse con eso. Si se quiere hacer historia, hay que rasgar profundamente el papel, dejar una huella permanente. Este es el primer paso (Cortés, 2007).

Un futuro pronosticado por sus organizadores para el festival, que no sería posible si no se hubiera consolidado el concepto del festival, el cual empieza a ser exportado fuera de México, a Chile que en 2007 tuvo su propia versión, la cual contó con la asesoría de los miembros del *staff* de OCESA, con el propósito de crear toda una atmósfera fiel al concepto original: tres escenarios, arte, performance, *stands*, etc. Sin embargo, a pesar de estos logros, el concepto del festival no ha tenido el mismo impacto en el interior de la República Mexicana, como si el festival estuviera hecho únicamente para la Ciudad de México y sus ciudadanos, aunque no lo consideran un evento localista, si piensan que se ha arraigado en los capitalinos y se ha vuelto un acontecimiento característico de esta urbe, tal como lo explica Andrés Sánchez:

No siento que sea un festival localista, porque vienen camiones de toda la república. Lo intentamos un par de veces en Guadalajara en diferentes foros, y también en Monterrey, y no tiene el mismo jale que acá. Es muy extraño se le da la misma difusión y se lleva el mismo talento, pero no se ha enraizado como acá. No es el evento, quizá es la ciudad que no lo acepta (Zamudio, 2007:50-53).

En lo que respecta específicamente a la imagen del 8º Festival Vive Latino que buscaron proyectar sus organizadores, esta se basó en la variedad de formas en las cuales los ciudadanos han escuchado música a través del tiempo, que van desde las presentaciones de músicos en directo, hasta llegar a las descargas en línea vueltas realidad en la actualidad gracias al internet, que ha hecho más fácil y barato el acceso del público en general a las diversas propuestas musicales hoy en día, sobre todo en el ámbito del rock, cuyos músicos dependen cada vez menos de los medios masivos tradicionales (radio y televisión) para difundir su trabajo, algo que ha motivado el surgimiento de nuevas bandas dentro del circuito de escenarios destinados al rock, incluso antes de que cuenten con un material discográfico producido por la propia industria.

La diversidad sonora y de ropajes – ¿cómo pasar por alto la piel de oso que convierte a la cantante de Porter en mitad cavernícola y mitad animal mitológico?- es igual a la diversidad de formas en las cuales el hombre ha escuchado la música a lo largo de la historia, desde la

---

<sup>102</sup> En el 2006 el Vive Latino se ubicó entre los cinco festivales más importantes del continente americano y el mejor hecho en Latinoamérica, de acuerdo a las listas publicadas por la revista especializada en música “Billboard”



música en vivo y el fonógrafo, hasta la consola, la tornamesa y el *walkman*, para finalmente llegar a las descargas en línea, y que en su octava edición dan tema al festival. ¿Y qué mejor adminículo para reflejar el espíritu musical, la diversidad sonora y la modernidad del Vive Latino? (Cortés, 2007).

Así, el *plug* con el cual se conectan los jóvenes al internet se vuelve en el mejor icono para representar la esencia del Vive Latino. Una esencia que según sus organizadores también se ve plasmada en las pautas de comportamiento de los asistentes que van conformando itinerarios de acuerdo a sus propios gustos y a la oferta que cada escenario tiene, la cual cambia de un momento a otro, lo que invita al mismo público a tolerar propuestas distintas sin tantos inconvenientes, en un ámbito más plural y democrático, más acorde a la realidad de la escena rockera de hoy en día.

Como con la computadora, aquí los asistentes transitan de un género a otro, surfean por las diferentes corrientes sin prejuicios, van de la fusión al pop, se acercan al *hip hop*, al *reggaeton*, hincan el diente en la música electrónica, en el *folk*, el *jazz*, el *ska* y saludan al *heavy metal* y al *thrash*, todo ello atravesado por el rock. No sólo escuchan, también se manifiestan; no falta, por ejemplo, aquél que entre sus pertenencias lleva un visor, tal vez pensando en la siempre abierta posibilidad de la lluvia (Cortés, 2007).

Imagen 1.1.-Póster Oficial del 8 Festival Iberoamericano de Cultura Musical Vive Latino 2007.



Fuente: OCESA, Festival Vive Latino, [www.festivalvivelatino.com](http://www.festivalvivelatino.com)

Este mismo discurso es manejado en el Póster Oficial del Vive Latino 2007 (imagen 1.1), el cual está dividido en 12 partes, vistas desde el sentido sincrónico. La 1ra está integrada por el símbolo de Movistar, la 2da, 3ra, 6ta y 7ta por un conjunto de dvds, la 4ta. por los grupos musicales integrantes del cartel, la 5ta por el logotipo del Vive Latino 2007, la 8va por el nombre el festival subrayado por un cable coaxial con *plugs*, la 9na por las fechas y lugar sede, la 10ma por las actividades culturales complementarias también subrayadas un cable coaxial con *plugs*, la 11va por un conjunto de dvds y discos de vinil, la 12va por los logotipos de las empresas patrocinadoras y organizadoras. Pero, el póster también está dividido en cuatro planos desde el punto de vista diacrónico. El 1ero está conformado por los logotipos del festival y los patrocinadores, el 2do por el conjunto de dvds y discos de vinil, el 3ero por las bandas integrantes del cartel; el nombre, fecha, sede y actividades culturales complementarias, algunos de ellos enmarcados por cables coaxiales con *pulgs*; y el 4to por unos conjuntos de dvds.

El logotipo del festival ubicado en el primer plano está conformado por los números “0” y “7” que es una abstracción de 2007 año de realización de esta edición. Estos números se encuentran separados por una flecha que inicia en un punto de luz, la cual está conformada por las letras “V” y “L” iniciales del nombre coloquial del festival “Vive Latino”, atrás de esta flecha que también simula la vicera de una gorra, se encuentra unos audífonos que enmarcan el inicio de un disco con el logotipo de la empresa de telefonía celular Movistar división música, este disco también simula una boca. En conjunto estos iconos representan el rostro de una persona que está escuchando música digital proveniente del dvd a través de sus audífonos. Este rostro

descansa sobre el nombre del festival “Vive Latino”, cuya “O” esta conformada por un circulo que enmarca a una mano que forma con los dedos las letras “V” y “L” iniciales del festival, al estilo de las señas que hacen los jóvenes rockeros, muestra de la particularidad de los códigos del mudo del rock; atrás de estas letras se muestran las siluetas de unos jóvenes tocando y bailando, en una convivencia musical. De forma que el logotipo presenta al festival como un punto de encuentro donde los jóvenes con afinidad por la música digital y los códigos de la cultura rock se reúnen para convivir en un ambiente festivo y armónico.

Por su parte, los logotipos de las empresas organizadoras y patrocinadoras ubicados en la parte inferior sobre un fondo negro que los resalta, tiene diferentes significados algunos literales y otros más figurativos, pero que persiguen la identificación clara y precisa de la marca que representan. Así, encontramos en el extremo izquierdo a la empresa distribuidora de boletos Ticketmaster, representada por su dirección de internet y su numero telefónico, aspectos que pueden motivar a las personas interesadas a adquirir más información sobre el festival y sus entradas; mientras que en la parte derecha se encuentran los logotipos de OCESA compañía operadora del Foro Sol, escenario cuyo logotipo aparece a un costado, el cual representa a un escenario con distintos niveles de gradas que enmarcan los vocablos “Foro”, “Sol” (similar a la marca patrocinadora del escenario) y “Autódromo Hermanos Rodríguez”, este ultimo para dar una referencia sobre el lugar de la Ciudad Deportiva dentro del cual se ubica el Foro Sol. Por ultimo, en el centro se ubican los logotipos de las principales marcas patrocinadoras del festival: Banamex, Banco Nacional de México, Cerveza Sol, Coca Cola en su presentación Zero, y Condonos Troyan.

Por ultimo, en la parte superior del cartel aparece la empresa Moviestar en su división música, la cual esta representada por una “M” y los vocablos “Moviestar” y “Música”, cabe resaltar que este icono es el único en todo el cartel que no tiene el color azul, blanco o negro, sino el verde fosforescente, color con el cual se identifica esta marca por su carácter juvenil, sector de la sociedad al cual va dirigida. En un segundo plano se encuentran un conjunto de discos que indican algunas de las formas más representativas en las cuales los ciudadanos han escuchado música, una más antigua, la análoga a través de las tornamesas y los discos sencillos o LP de vinil, y otra más reciente la digital a través de los discos compactos y los dvds. En un tercer plano aparecen con letras blancas y negras los nombres de las bandas integrantes del cartel que se presentara en los tres escenarios del Vive Latino, este conjunto de nombres aparecen escritos en forma circular simulando un disco de vinil en conjunto con el logotipo del festival que simula el centro de elemento. A su vez, la disposición alternada en las cuatro líneas con los nombres de las bandas de color negro y blanco, muestran tanto la cantidad de información musical en línea que contiene el festival como su diversidad.

En este mismo plano aparece el nombre oficial del festival “8 Festival Iberoamericano de Cultura Musical Vive Latino”, las fechas de realización del evento “5 y 6 de Mayo”, el escenario sede “Foro Sol” y las actividades culturales complementarias “Escenarios Múltiples, Performance, Tianguis Cultural, Arte, Video y Más”. Cabe resaltar que tanto el nombre oficial como las actividades culturales están subrayados con unas líneas que representan unos cables coaxiales que terminan en unos *plugs*. Esto tiene como propósitos resaltar por un lado el nombre real del festival, aspecto que hace pensar en la institucionalización del mismo y por el otro la diversidad

de actividades que se efectúan dentro de este evento aparte de las musicales, donde la parte final de la frase “y más” motiva el deseo por lo desconocido y la promesa de más opciones para la convivencia y la diversión.

Por otra parte, la forma de estos subrayados simulando cables coaxiales con *plugs*, es fundamental para destacar la principal forma en que las personas escuchan música en la actualidad, las descargas en línea, propias del internet y la cultura digital, a la que no se puede abstraer un mundo como el del rock, que desde su origen ha estado abierto al cambio y a las nuevas propuestas, que en este caso implican un cambio en la forma de vida que transgrede las ya establecidas por generaciones pasadas, son un reto para estas, una muestra del mundo actual y un futuro cada vez más inmerso en las innovaciones tecnológicas. Por último, en el cuarto plano del cartel se encuentran cuarto conjuntos de dvds que hacen alusión a este medio de registro musical que en los últimos tres lustros se convirtió en una de las principales formas de escuchar música, desplazando a los discos de vinil y a los *cassetts*. Una forma de registro de los archivos musicales que ahora esta siendo desplazada por las descargas en línea hechas a través del internet, la computadora, los *aipots* y los MP3.

Así, en conjunto el cartel muestra una imagen del festival relacionada con un ambiente festivo de convivencia juvenil entre personas, cuya afinidad se basa en el gusto por la cultura del rock, con sus propios códigos y formas de vida, cada vez más inmersas en un mundo digital y tecnológico, que domina las maneras de escuchar música a través del tiempo, desde las presentaciones en vivo y en directo, hasta las descargas en línea, pasando por los discos de vinil, los discos compactos y dvds. Esta parte del discurso manejado por sus organizadores en torno a la octava edición del Vive Latino, representa de forma fiel parte de las pautas de comportamiento de sus asistentes durante el festival que arman itinerarios que les permiten pasar de un escenario a otro, para poder disfrutar las diversas opciones musicales que se presentan en cada escenario, lo que implica para algunos un veloz desplazamiento de un lugar a otro.

Lo anterior, representa una de las reglas implícitas del festival y del acceso digital: aunque las opciones musicales ha elegir son muchas y diversas, el universo es tan amplio que nunca tendrás el tiempo suficiente para escuchar todas y por lo que tendrás que hacer uso de tu derecho ha elegir que propuestas musicales vas a consumir, lo que implica el reto de estar mejor informado sobre estas propuestas y estar consiente del tipo de música que se acerca más ha tus gustos y visión sobre la vida, para poder disfrutar al máximo cada momento de la fiesta musical que se ofrece, en suma se diría que este es el espíritu posmoderno del festival relacionado cada vez más con la superabundancia de acontecimientos y de información en el sentido que describe Marc Auge. En este sentido la posibilidad de elección que ofrece el festival se suma a la igualdad, inclusión y recuperación de una propuesta sonora alternativa, promovida en su discurso por los organizadores, características que de acuerdo a ellos, le han permitido a este evento de entretenimiento masivo alcanzar su prestigio internacional y que se inserta dentro circuito de festivales de rock que ya tiene una larga tradición a nivel mundial.

### **7.2.2.-Los mass media, los patrocinadores, los grafiteros y los músicos.**

Los medios masivos de comunicación que se encargan de cubrir el festival son tanto impresos como electrónicos. Dentro de los impresos destacan las revistas y los

periódicos con sus reportajes y crónicas, mientras que en los electrónicos destacan la radio y la televisión con los programas especiales y la transmisión en vivo y directo del festival; en estos productos de los medios masivos se expresa la visión de los críticos y expertos, así como los intereses (económicos principalmente) que son atraídos por el Vive Latino; elaborando un discurso que gira por una parte, en torno a la oferta del festival hacia los asistentes, y por la otra alrededor de la crónica del evento. En primera instancia los medios de comunicación muestran al Vive Latino como evento de grandes dimensiones, tanto por el número de bandas que se presentan como el número de horas que durara y la cantidad de escenarios que aglutina el autódromo, el cual es visto como un lugar dispuesto a recibir a los miles de fanáticos que sacudirán a esta estructura desde sus cimientos en un ambiente de estruendo y escándalo.

Tres escenarios, más de 60 bandas, casi 24 horas de música. El Festival Vive Latino 2007 está a la vista y como los antiguos piratas, habremos de esperar el momento del abordaje; ese lapso en el tiempo donde, al unísono con el gigante de acero, podamos mecernos junto a él en una turbulenta sacudida oscilatoria. Porque de que el Autódromo tiembla durante el festival, les aseguramos que lo hace (Zamudio, 2007:53).

Un ambiente caluroso, onírico y festivo, que envuelve a este festival considerado como el más importante de México, con espectáculos, baile, luces y sonido, en la cual se puede encontrar toda una gama de ciudadanos identificadas con el rock de los más diversos estilos y con los más diversos gustos, libres de realizar las actividades que más le plazcan, en un mundo ideal de respeto y armonía entre semejantes, pero donde también tienen cabida los diferentes. Así, la música que ronda en el ambiente se convierte en el marco ideal para el *slam*, los grupos, los públicos, el sol, el sudor, los escenarios, los performances, los patinetos, los choperos, los técnicos, los brincadores, los voladores, las parejitas, los fumadores, los bebedores, los melómanos, los curiosos, los mezcaleros y tantos otros personajes que han formado parte del festival (Sandoval, 2007:4). Una heterogeneidad que también se manifiesta en la diversidad de grupos de México y el extranjero (tanto principiantes como veteranos) que se presentan durante el festival, el cual se ha convertido en un reflejo fiel de las características y condiciones del panorama rockero hispanoamericano actual. Por lo anterior, el festival es reconocido como un evento consolidado gracias en gran parte, a su ya largo andar por el mundo del rock, con éxitos y fracasos que lo han hecho cada vez más fuerte y respetado, por los propios expertos.

Foro Sol. Vive Latino. Octava Edición. Como todos los conciertos de dimensiones similares, ha atravesado por las etapas buenas, las malas y un año en que se encontraba tan alicaído que mejor no abrió puertas. 2007 lo recibe con salud perfecta, con escenarios donde estarán varios conjuntos debutantes, con muestras de géneros y nacionalidades diversas, con muchos grupos que repiten, cierto, pero el hecho debe alarmarnos poco y más bien revelarnos el estado actual del rock and roll mexicano, en primera y de otros países latinoamericanos, en segunda, donde este tipo de música, al no poseer el dominio del gusto popular, avanza lento (Martínez, 2007:5 b).

Pero, el Festival Vive Latino no solamente es catalogado como un evento enorme y prestigioso con un *status* e importancia dentro del mundo del rock, también se presenta a través de las múltiples actividades culturales y musicales que ofrece a sus asistentes, lo que implica para éstos una selección de aquéllas que disfrutaran, con el objeto de obtener en conjunto una experiencia única e individualizada, aspecto que esta implícito de acuerdo a los expertos en todo festival y que asemeja a estos y en particular al Vive Latino con las descargas en línea de música que obliga a los oyentes elegir entre

una gran cantidad de propuestas, ante la imposibilidad de abarcar todo el universo de información disponible. Pero, como se aclara, tal vez esta forma de acceder al universo de la música digital también tiene sus ventajas, al permitirte encontrar con una propuesta musical a fin que aporte a tu visión del mundo y te haga reflexionar sobre ella.

Hoy y mañana la corretiza va a ponerse buena: muchos de los actos interesantes están en diferentes escenarios a la misma hora. El asistente terminará ensamblando un sólo concierto gigante en la cabeza a partir de los muchos fragmentos de cada cosa que alcance a ver: esfuerzo inútil tratar de contemplar la totalidad de varias presentaciones. Cada uno decide su propio programa, allí radica parte de la diversión en los festivales, ya después, con unos taquitos enfrente, pueden realizarse los intercambios anecdóticos con las amistades.... Desde luego es una lista incompleta. El grupo más importante siempre será aquél que uno encuentra por accidente, aquél que nos permita tener, de pronto, una perspectiva diferente del mundo, aquél cuya actuación hace que las persona que llega al festival y la que se va sean dos diferentes. Ojalá lo encuentren (Martínez, 2007:2 b).

Pero, de acuerdo con los propios medios masivos de comunicación el festival representa algo más que un banquete melódico de rock también es un evento que muestra la cultura e identidad de la juventud rockera de hoy en día, que se encuentran en el Foro Sol durante unos días no sólo para compartir su gusto por este genero musical, sino para reivindicar su estilo de vida al interactuar entre sí y abstraerse de los problemas cotidianos de la ciudad. Así, el Vive Latino ha convertido un evento sociocultural que refleja modos y costumbres de un sector de la juventud actual donde de música de las 67 bandas que se dan cita en el Foro Sol, es solamente el pretexto para la convivencia de miles de jóvenes que ven en este evento una oportunidad para liberarse de las presiones cotidianas e interactuar con otros jóvenes con los que, aun sin saberlo, comparten gustos, sueños y conflictos (García, 2007:1 B).

Sin embargo, el Vive Latino no esta exento de la mirada critica de algunos medios masivos de comunicación, sobre todos los considerados como no oficiales o alternativos, producidos al margen del *establishment* apoyado por los organizadores, una visión más cuestionadora y reflexiva sobre los aspectos esenciales del festival, sobre quienes toman las decisiones, la diversidad de propuestas que se presentan y los intereses que entran en juego dentro del festival, donde unos pesan más que otros, pero con reglas establecidas a lo largo de los años que lo han consolidado y convertido en una manifestación sociocultural en la cual se congregan una amplia gama de actividades y propuestas creativas que no dejan de estar cruzadas por los intereses económicos que forman parte importante de su valoración.

¿Importa el cartel del Vive Latino? Si. ¿O no? Pues no. ¿O sí? ¿Quién decide qué se presenta, qué se programa y qué se exhibe en el Vive? Pues los promotores. ¿O no? Más bien la gente. ¿Si importa la gente o sólo sus seiscientos pesos? ¿O lo decide Reactor? Porque sino suena no sube ¿o sí? No. Porque no habrá ska. ¿Y si hay ska? Pues sí ¿o no? Vive es un fenómeno social o cultural o multidisciplinario o mercantil? Todo junto ¿pero más unos que otros? ¿O es ya una institución? Si. Porque desempeña una institución de interés público ¿benéfico o docente? ¿O indecente? ¿O incipiente? No. Incipiente no, pues ya empezó desde hace ratito ¿o ratote? Sí. Hace 9 años ¿Y tu qué? ¿Cuántos años tenías hace 8 Vive Latino? En 1998 era otro siglo ¿u otro milenio? Y la luz se hizo ¿o se ganaron una luz los que lo hacen? Festival de rock ¿o de hip hop? También de electrónico ¿o de metal? O de todo junto ¿aunque toquen separados? También hay poperos ¿o Natalia, Calle 13 y Amaral son muy macizos? (Lázaro, 2007:4).

Por lo anterior, se diría que los medios impresos de comunicación reconocen al Festival Vive Latino como el encuentro rockero más importante y con el mayor

prestigio de Iberoamérica, no sólo por la diversidad de asistentes y propuestas musicales, sino por la calidad de estas últimas. Un encuentro rockero donde vibran y revuelan las masas de jóvenes en un ambiente onírico y festivo auspiciado por el dios Dionisio, pero al mismo tiempo abierto a todas las voces, (incluso las inconformes), y cada vez más tolerante, espacio donde los jóvenes hacen uso de su poder y toman por asalto al Foro Sol, cimbrándolo desde sus cimientos y transformándolo aunque sea por unas horas en fiel reflejo del espíritu rockero de este sector de la juventud y de su visión del mundo. Un paraíso rockero deseado y soñado por estos jóvenes con momentos de inolvidables que quedarán grabados por siempre en su memoria.

Así, como lo expresaron algunos medios impresos tal vez el Vive Latino se ha convertido en un acontecimiento que refleja la forma de vida e identidad de un sector de la ciudadanía de la Ciudad de México, a través de sus gustos y deseos, de su visión del mundo y de la ciudad que quisieran construir. Visiones y formas de vida que de acuerdo con los propios medios no están solas, sino que se entrecruza con otras visiones y formas de vida manejadas por otros sectores de la sociedad, con los cuales se interconectan al menos en su esencia en un búsqueda más amplia: el reconocimiento de sus derechos como ciudadanos a elegir en completa libertad como habitar su ciudad, su hogar, en un ambiente heterogéneo pero tolerante, que sea fiel reflejo de la sociedad que vive y construye esta urbe en la actualidad.

Escenario grande de la capital de México. Vive chilango. Se despeina la banda en el DF: unos rockean en los conciertos del Vive Latino, otros en el festival hollín kan, unos más exigen despenalizar la mariguana y miles abandonan el pudor en el Zócalo ante la mirada de Spencer Tunick. Cimbra el DF con el Vive Latino. Calor, condones y rock en el Foro Sol. (El Centro, 2007).

Por su parte, el discurso de la transmisión en vivo y los programas especiales de televisión con respecto al Festival Vive Latino es menos crítico y más pragmático y efectista destinado a presentar las actividades culturales complementarias dentro del festival (principalmente la actuación de los *beet boys*, bailarines de *break dance* y el trabajo artístico de los grafiteros); las presentaciones en directo de las bandas, las entrevistas con los grupos más importantes, así como la masividad, la fiesta y la interacción entre los asistentes, todo ello relacionado con las marcas patrocinadoras. En este sentido cabe resaltar los programas especiales “Espacio Antillano, Vive Latino 07, Octava Edición” transmitidos por MVS a través del Canal 52, por su manejo de imagen y el desarrollo conceptual del mismo.

En este programa se califica al Vive Latino como el festival de rock más importante de habla hispana donde se presentan las bandas más populares y de mayor prestigio del rock en español. Un evento que en todo momento es relacionado con la marca “Ron Antillano” a través del discurso visual y narrativo de los programas especiales. Por lo que, las imágenes de la bebida alcohólica de color azul y el logotipo de “Ron Antillano” se entremezclan en un juego visual con el nombre de “Vive Latino 07” por una parte y por la otra expresiones como “soy antillano”, “una manera muy antillana”, ó “una actitud antillana” utilizadas para describir las acciones de las bandas de rock y el público en general, las cuales se funden en una misma narración con preguntas como “¿Cuál es la experiencia más antillana que les ha pasado?”, en una apología del festival y de esta bebida alcohólica. Pero ¿qué significa ser antillano? la respuesta la dio Magali Gerente de Marca de Ron Antillano:

Es ser irreverente, chido, divertido, ser neta, ser como tu eres, sin que te importe lo que piensen los demás, yo soy antillano (MVS, 2007).

Así, este discurso asociado a la desfachatez, el entretenimiento, la alegría, pero también a la sinceridad, la autenticidad y la libertad se entremezcla con el sentido que se le da tradicionalmente al rock como un estilo de vida desvergonzado, trasgresor de las normas establecidas por la sociedad, pero con un espíritu onírico y festivo, siempre asociado a la libertad, como un ideal posible de alcanzar. De manera, que estos medios reconocen al festival como una gran fiesta en la cual una gran masa de asistentes se expresan y se muestran tal como son, en un ambiente lúdico y plural que extremese al Foro Sol por su total libertad.

Foto 1.1. Graffiti ubicado en sobre las gradas del autódromo aun costado del Tianguis del Chopo.



En el Vive Latino los grupos de grafiteros tuvieron dos formas de expresión el *stil* y el *graffiti* propiamente. Dentro de los grafitis destacan uno ubicado sobre las gradas del autódromo arriba del Tianguis del Chopo. Este graffiti (foto 1.1) está integrado desde el punto de vista sincrónico por una persona que escucha música, una guitarra eléctrica, una figura humana, una consola y una mano. Mientras en el sentido diacrónico en el graffiti se visualizan cinco planos. En el 1er plano encontramos la consola, en el 2do la mano, en el 3ero la guitarra eléctrica, en el 4to la figura humana y en el 5to una persona que escucha música.

La consola representa la mezcla de sonidos y la tecnología digital, por su parte la mano apunta hacia la dirección de la guitarra electrónica ubicada en un tercer plano, guitarra de la cual se desprende un rayo que pasa por encima de la mano y que representa el estruendo sonoro que sale del instrumento musical, un instrumento simbólico para el genero del rock, el cual ha sido desde sus orígenes su eslabón con el mundo de la electrónica, lo que le da su característico sonido moderno y netamente urbano. En un 4to plano se ubica una figura humana sin cabeza, este icono es central en la composición porque une a la guitarra y a la consola (elementos de donde proviene la música rock) con el joven que la escucha a través de unos audífonos, creados con una de las manos de la figura. Es esta persona ubicada en el 5to plano junto a unas rayas curvas que simulan la velocidad y el desplazamiento, los elementos que tienen la clave de este graffiti. Así, el conjunto de íconos de este graffiti representa la emisión de los sonidos estruendosos de rock a través de algunos de sus elementos característicos, que muestran el origen urbano, tecnológico y moderno de este genero musical, elementos que no sólo han sido hechos para ser tocados, sino para ser escuchados y estar totalmente conectados con en este ambiente electrónico que implica un desprendimiento del mundo de los hechos (el sonido la música) para pasar a un mundo idealizado donde el espectador se vuelve también en el creador del ambiente.

Dentro de los *stil* destacan los ubicados sobre la torre de control de luz, sonido e imagen ubicada frente al escenario rojo (foto 1.2). En la parte superior de este representa a un fonógrafo que transmite un sonido estruendoso simbolizado por la silueta de una explosión y las espirales que circundan el entorno, como si fueran las claves musicales del sonido que transmite el primigenio aparato reproductor de música.

Así, este *stil* representa una de las primeras formas de escuchar música a distancia, gracias a los avances tecnológicos de finales del siglo XIX, pero que se ve alterada al reproducir un sonido más estruendoso, trasgresor y moderno como el del rock. Por su parte, el *stil* inferior muestra en sentido diacrónico en primer plano, a un conjunto de cintas de sonido, discos de vinil y dvds, en segundo plano las siluetas humanas, en tercer plano un micrófono más actual, en cuarto plano un micrófono de la primera mitad del siglo y en quinto plano la silueta de una explosión. Así, el conjunto de cintas de sonido, discos de vinil y dvds representan algunos de los medios de registro que han permitido a las personas escuchar música desde el siglo XX hasta la actualidad, muestra del origen y del registro musical digital.

Foto 1.2. *Stilgs* ubicados en la torre de control de luz, sonido e imagen del Foro Sol, frente al Escenario Rojo.



En el segundo plano, las siluetas humanas representan a unos jóvenes bailando diferentes pasos ya sea de *break dance* o de *slam* (estilo rockero de baile grupal); de entre estas figuras destaca una ubicada del lado izquierdo, peinada y vestida al estilo *punk*, muestra de la convivencia fraterna y plural entre jóvenes con diferentes estilos pero que comparten una misma afinidad. En el tercer y cuarto plano se ubican dos tipos diferentes de micrófonos representativos de diferentes épocas de la historia del sonido digital, en un afán por destacar la importancia de estos elementos en la transformación de la voz en vivo a una electrónica para que sea registrada y distribuida a distancias más largas; una voz que al formar parte de la entonación de la letra de una canción de rock provoca una explosión como la simulada por la silueta del quinto plano, que representa el estruendo sonoro de este tipo de música.

Así, este 2do *stil* representa en conjunto una convivencia fraternal entre jóvenes con diferentes estilos y gustos por los distintos géneros de rock que han surgido en distintas épocas desde mediados del siglo XX, los cuales han sido transmitidos y registrados por distintos medios hasta llegar a los actuales medios digitales. Una convivencia plural cuyo elemento amalgamador no es otro que el sonido estruendoso y estrambótico de las letras de las canciones de rock, las cuales impulsan la interacción y la tolerancia entre jóvenes diferentes pero con una misma afinidad la forma de vida rockera, en un ambiente armónico y respetuoso. Por lo que, se puede concluir que los grafiteros manejan un discurso que se empata con el tema del Vive Latino de 2007: las distintas formas de escuchar música desde las presentaciones en vivo hasta los actuales medios digitales. En este sentido se podría decir que hay puntos en común con parte del discurso manejado por los organizadores, pero el discurso de estos jóvenes pintores se diferencia en su énfasis por la convivencia que se da entre los jóvenes durante el festival; una fiesta armónica pero que no ha perdido del todo su espíritu trasgresor y estruendoso.

Por su parte, el discurso de los músicos fue expresado en dos momentos: las entrevistas que ofrecieron antes del festival y su actuación durante el mismo. En las entrevistas su opinión gira entorno a las expectativas sobre su actuación, las otras bandas que se presentaran y su visión sobre el festival. En cuanto a las expectativas sobre su actuación en el festival existen dos tipos de grupos los que cuentan con



experiencia previa y los debutantes. En el caso de los debutantes manifiestan motivación, incredulidad, nerviosismo y ansiedad, ante la conciencia de que esta actuación podría abrirles las puertas del circuito de escenarios y las disqueras, así como mantener su carrera en pleno asenso, pero sabedores que enfrentarse a la gran masa de asistentes al festival no será nada fácil y posiblemente puede ser una oportunidad que no se repetirá.

Estamos muy nerviosos, en *shock*, pero ya listos para mañana, ansiosos, con energía para derrochar ante tanta gente que asiste al Vive. Esperamos ser recibidos de la mejor forma. Patricio Watson integrante del grupo No Somos Machos PSM (Flores, 2007:4b).

**El Baile y el salón (Café Tacvba)**

Nos besamos bailando  
en medio del lugar.  
La música ya iba llegando al último compás.  
Miradas en silencio y quien lo iba pensar,  
que después de este primer baile,  
me iba a enamorar.

Yo que era un solitario bailando,  
me quedé sin hablar.  
Mientras tú me fuiste demostrando,  
que el amor es bailar

La vida es un gran baile,  
y el mundo es un salón,  
y hay muchas parejas bailando,  
a nuestro alrededor.

Y entre toda esta gente,  
nos fuimos a encontrar,  
parecíamos predestinados para así bailar.

Y ahora que estamos en la pista tú y yo,  
no quiero que dejemos de bailar así,  
pues vienen otros ritmos que te,  
quieren separar de mí,  
y no pueda abrazarte ni sentir tu cuerpo,  
y vuelva a bailar sólo como antes,  
de estar junto a ti.  
Y así bailando quiero,  
que me hagas el amor,  
de hombre a hombre,  
voleuz-vous coucher avec moi?

Yo que era un solitario bailando,  
me quedé sin hablar  
Mientras tú me fuiste demostrando,  
que el amor es bailar.

Yo que era un solitario bailando,  
me quedé sin hablar  
Mientras tú me fuiste demostrando.  
que el amor es bailar.

Fuente: Letrasymás.com, *Café Tacuba. El baile y el salón*, www.letrasymás.com, 2007.

Por su parte, los músicos con mayor experiencia aunque se manifiestan con una mejor preparación para enfrentar al público del festival, no pierden la motivación, ni la expectativa ante lo que ocurrirá en el escenario sabedores de que este festival es el evento más importante del año (por su prestigio y *status*), por lo que una actuación sobresaliente podría consolidar su carrera y determinar futuros contratos. Como lo expreso la cantante de rock Ely Guerra, que manifestaba estar preparada para su presentación en el Vive Latino, pero a pesar de su experiencia se sentía muy emocionada porque siempre es una sorpresa lo que pasa ahí (Flores, 2007:4 b). Otro aspecto que resaltan los músicos es el carácter plural del festival, aspecto que los motiva no sólo por la diversidad de géneros, sino de bandas de México y el extranjero con las que compartirán los escenarios. En este orden de ideas destacan la cada vez mayor presencia de las bandas pertenecientes a la industria discográfica independiente ó indie como se le conoce en el mundo del rock, algo impensable en anteriores ediciones, pero que habla del dinamismo del festival que se adapta a los nuevos tiempos, como lo indico León Durante, cantante del grupo Zoe:

Esta increíble, hay mucha presencia de la industria indie y en otros tiempos eso era imposible, porque nadie te daba un espacio en el Vive Latino sino tenias una disquera que te respaldara, pero también está padre que no sólo hay muchos grupos mexicanos en el cartel, sino que continúa habiendo presencia de otros géneros. Calle 13, por ejemplo, son reggaeton (Flores, 2007:2 b).

Pero, compartir los escenarios con otras bandas de rock va más allá de conocer nuevas propuestas o incluso ver algunas de sus bandas favoritas, para los músicos el festival además es una oportunidad de hacer nuevos amigos o reencontrarse con los viejos y así convivir en un ambiente festivo con otros músicos con las mismas afinidades y plenamente identificados con el estilo de vida rockero, y lo que esto representa: la rebeldía ante las normas establecidas por la sociedad y la idealización de un mundo mejor, tal como lo expreso el vocalista del grupo mexicano Kinky en una entrevista para el programa de televisión “Espacio Antillano, Vive Latino 07”, realizada por la conductora Mariana Santiago:

Mariana Santiago: ¿Qué significa para Kinky formar parte de un festival como el Vive Latino?  
Vocalista de Kinky: Pues puro goce, felicidad, sobre todo es como una reunión así entre amigos, colegas, músicos, ¿no?, que siempre están aquí atrás echando la chela, el abrazo, para mí es el festival más grande de toda Latinoamérica, donde se reúne toda la energía.

Mariana Santiago: ¿Es una fiesta de muchos amigos?

Vocalista de Kinky: Si, para explotarse así frente a 50 mil, 70 mil, pelados (MVS, 2007).

Sin embargo, los músicos saben que el Vive Latino no sólo es importante para ellos o la industria del espectáculo inmersa en el rock, también es importante para los aficionados que asisten a él, los cuales esperan con emoción su posible presentación en el festival, aspecto que le da un *plus* a su presentación en el mismo, ya que saben que es una de las formas más auténticas de acercarse con sus fanáticos, en un ambiente aprobado por estos últimos, lo que le brinda legitimidad a su actuación, como lo expresó Joselo guitarrista del grupo Café Tacvba (Flores, 2007:3 b). Por lo anterior, se puede decir que el Vive Latino es visto como el festival más importante dentro del circuito hispanoamericano del rock, tanto por su magnitud realmente masiva, grande y monstruosa (por la cantidad de público que asiste a él), como por ser un evento con un prestigio y *status* dentro de todos los grupos de interés involucrados en el rock, por lo cual es un privilegio participar en este festival, que según ellos no ha dejado de ser una fiesta en la cual se convive y se comparte el espacio con personas con una identidad colectiva en común, como lo opina el músico de rock Chetes:

Para mí es un orgullo haber estado aquí en varias ocasiones, permanecer con la gente en diferentes proyectos, pero siempre estar aquí presente, para mí me llena de orgullo eso, y lo mejor de todo es que cada vez se ha ido poniendo mejor, entonces pues estoy agradecido con toda la raza que me ha apoyado y pues pienso seguir trabajando para seguir estando aquí en el Vive Latino, y me parece que es el evento más importante de rock que ahí, aquí en México, hay ahorita, y me ha cambiado, me han marcado mucho todos los Vives Latinos, realmente (MVS, 2007).

Aunado a las opiniones expresadas durante las entrevistas, el discurso de los músicos también se manifiesta a través de las canciones y las proclamas expresadas por ellos mismos durante su presentación en el festival. Es en ese momento cuando se entremezcla su visión de la vida, del amor, de la rebeldía, de sus miedos, de sus aventuras y desaventuras, de los problemas que los aquejan y de las cosas que los hacen soñar con un mundo mejor. Pero, no sólo es eso, en algunos casos particulares los propios músicos manifiestan su posición ante acontecimientos políticos y sociales de interés general. Como en el caso del grupo puertorriqueño Calle 13 que expreso su repudio al Presidente de los Estados Unidos George W. Bush; el grupo argentino Sargento García y el grupo estadounidense Ozomatli quienes condenaron la acción bélica de los Estados Unidos; ó Alex Lora del Tri que expreso su rechazo a la política anti-inmigratoria del gobierno estadounidense al grito de: “Que viva el rocanroll, que chinguen a su madre los gabachos”, pronunciado después de interpretar la canción “el Muro de la Vergüenza”, tema irreverente y contestatario contra este símbolo de la posición discriminatoria de ciertos sectores de poder en el país del Norte.

El mismo Alex Lora dio la bienvenida a las nacientes tribus de jóvenes que se integran al clan rocanrolero al grito de “Esta es la nueva generación de rocanroleros” expresado después de interpretar su tema “las Piedras Rodantes” alegoría sobre la vida en común y las jugadas del destino. Un ritual de iniciación y adscripción al mundo del rock que se prolongo en cada canción con arengas hacia la novel descendencia rocanrolera que honraban a las generaciones pasadas que les antecedieron: “Vamos a

hechar un minuto de desmadre por la banda que esta en el cielo”, proclama que fue correspondida con las gozosas tropelías de los indiciados (brincos, gritos, personas por los aires, lluvia de vasos de cerveza y refresco).

Una ceremonia que continuo con otros discursos expresados por Alex Lora, en los cuales reivindicaba la identidad rockera de los habitantes de la Ciudad de México (principales asistentes al evento), contenidos en frases como: “Que me perdone la banda de afuera pero los chilangos son la banda rocanrolera más chida”, “Que viva la banda chilanga.”, “Demuéstreles como se rockea en el Vive”, expresiones que encontraban resonancia dentro del público en un ambiente onírico y festivo del cual nadie se podía abstraer so pena de ser señalados por la masa como contrarios a esta adscripción urbana, la cual era apoyada desde el escenario con la consigna: “Que chinguen a su madre los de la tribuna sino brincan” al ritmo de la canción “Pobre soñador” tema que invitaba a las nuevas generaciones de rocanroleros a ser idealistas y a desear lo imposible a pesar de la adversidad del mundo real. Al finalizar su actuación Alex Lora, en una entrevista ofrecida, al conductor Poncho Maciel dentro del programa de televisión Espacio Antillano, Vive Latino comentó al respecto:

Alex Lora: La verdad fuimos muy felices porque... pues si logras que la raza que esta rocanroleando contigo se olvide de sus broncas por un momento y se sienta libre, pues estas logrando realmente meter el gol que la música rocanrolera pretende meter, fuimos muy felices, toda la raza estuvo feliz...

Poncho Maciel: Canto, brinco, bailo.

Alex Lora: Se saben las rolas mejor que yo, y la verdad no esperábamos menos... (MVS, 2007).

Un mundo idealizado que también encontró eco durante el momento más memorable del festival ocurrido después de que Rubén (vocalista del grupo Café Tacvba) bajara del escenario para deambular entre la multitud al ritmo de “la Chica Banda” y leyera los nombres de cada uno de los grupos que protagonizaron la 2da jornada del Vive Latino. Momento inolvidable, en el cual un público extasiado hizo sentir una especie de *deja vu* comunitario, al corear nuevamente la canción “el Baile y el salón” acompañado de los tacvbos y León Larregui, vocalista de Zoé, una canción que fue canta a coro por el propio público incluso antes de que Café Tacvba iniciara su presentación en el Vive Latino. “El Baile y el salón” es una alegoría sobre el amor en pareja y la vida provocativa y agitada de un mundo en constante movimiento, donde el sentido de la vida como en todo gran baile radica en el apego, la conjunción y la pasión por compartir sus retos en compañía de alguien y olvidarte de la soledad.

Así, en esta parte del discurso de los músicos, el Vive Latino es visto como un espacio festivo donde se reivindica una visión del mundo y una postura frente a los retos que te impone, amalgamada en un palabra el rock, vocablo que representa no solamente un género de música, sino una forma de vida, lúdica, irreverente y transgresora de las reglas impuestas por la sociedad, pero que nunca va a dejar de soñar en un mundo ideal en constante cambio, donde como en un gran baile todos tengan la libertad de expresarse y vivir de acuerdo a sus propias convicciones, con las cuales se enfrentan al gran juego de la vida.

### ***7.2.3.-Los asistentes y la espacialidad de la libertad y la tolerancia.***

El discurso de los asistentes al Festival Vive Latino y sus explanadas fue recogido principalmente a través de entrevistas a profundidad y mapas mentales, con el propósito

de poder interpretar la visión que este tipo de actores tienen sobre el este lugar, sus instalaciones y su relación con la Ciudad Deportiva. Un discurso que muestra como los jóvenes se apropian del Foro Sol y de la Ciudad Deportiva a través de un festival de rock, transformado en el punto de encuentro de distintas identidades colectivas que comparten un estilo de vida y una forma de imaginarse el mundo donde viven. Un primer acercamiento al discurso que los asistentes manejan sobre el Festival Vive Latino y su relación con la Ciudad Deportiva, se realizó a través de los mapas mentales que están compuestos por un croquis y sus respectivos relatos.

Para obtener este mapa mental se indicó a los entrevistados que representara los sitios más importantes de la Ciudad Deportiva, para que después dieran una descripción sobre el mismo. Así, se obtuvieron cuatro dibujos con sus respectivas narraciones, en un intento por significar gráficamente este territorio a partir de la visualización de los lugares y la caracterización de estos sitios guardados en la memoria del entrevistado. Los entrevistados se seleccionaron de acuerdo a diferentes criterios: el primero fue el tiempo que tenían de asistir al Festival Vive Latino, con el objeto de que fueran asistentes frecuentes a este festival; otro aspecto que se consideró fue que estos vivieran de distintas colonias de la Ciudad de México y su zona metropolitana con el propósito de capturar una visión de más lejana del Foro Sol y de la Ciudad Deportiva, aprovechando que la gran mayoría de los asistentes provienen de distintas partes de la metrópoli.

Imagen 1.2. Mapa mental *el Puente*



El primer mapa mental (imagen 1.2) fue proporcionado por un joven ciudadano de 21 años habitante del Municipio de Cuatlitlán de Romero Rubio en el Estado de México. Actualmente él está estudiando la carrera de Ingeniero Arquitecto y acostumbra a ir a la Ciudad Deportiva con regularidad para escuchar los conciertos de rock que se efectúan en escenarios como el Foro Sol y el Palacio de los Deportes, entre los que destaca el Festival Vive Latino.

Bueno, aquí dibuje más o menos a groso modo lo que es Ciudad Deportiva, teniendo en primera instancia el Palacio de los Deportes que comunica con el puente que ya conocemos a lo que es el Foro Sol con la parte del Autódromo de los Hermanos Rodríguez, en esta parte de acá tenemos parte de áreas en donde están situadas canchas deportivas, aquí digamos de básquetbol, fútbol, voleibol, y en esta parte de acá son muchas canchas de béisbol, aquí en la parte baja tenemos lo que es el Velódromo y aquí me faltó digamos indicar lo que es el metro con la salida que nos lleva al Velódromo y hacia el Palacio de los Deportes, esa sería a groso modo como está constituida Ciudad Deportiva.

El mapa mental elaborado por el entrevistado, fue denominado como *el Puente*, debido a la representación del puente que atraviesa Río Churubusco construido por OCESA en los 90's para conectar las instalaciones del Palacio de los Deportes con las del Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol. Este elemento indicado durante su relato, está ubicado al centro de su croquis, por lo que ocupa un lugar privilegiado dentro de su composición. Su dibujo está conformado en su mayor parte por líneas contorno y en menor medida por líneas relleno. Este dibujo cuenta con siete signos donde se escribe el nombre de los lugares y de las calles importantes del área, así como cinco signos donde sólo se esbozan los contornos de algunos lugares, distribuidos en cuatro conjuntos.

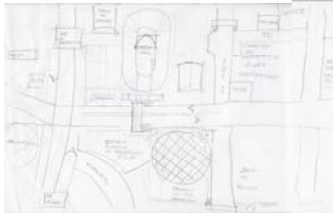
El primer conjunto corresponde a las Puerta 1 y 2. Así, aparecen dibujadas una cancha de beisbol característica de la Puerta 1, debajo de las cuales se escribe *canchas de béisbol*, en referencia a la gran cantidad de canchas de este tipo que existen en esta parte de la Ciudad Deportiva, aunque cabe hacer la aclaración, que el resto de las canchas son de softbol. Por su parte dos contornos cuadrangulares denominados como *canchas* hacen referencia a los distintos tipos de canchas de futbol, basquetbol y voleibol que contiene la Puerta 2. La Puerta 2 es separada de otro contorno en alusión a la vialidad que divide a este espacio del resto de la Ciudad Deportiva. Aquí se dibujan unas líneas moduladas que indican un corte dentro de este mapa lo que remarca la amplitud de la Ciudad Deportiva.

El segundo conjunto corresponde a los lugares que rodean al Velódromo Olímpico, del cual se representa su contorno ovalado. Este lugar está ubicado dentro de un contorno cuadrangular que simula la Explanada del Velódromo y enfrente del escenario olímpico se ubica otro contorno cuadrangular que representa a la Estación Velódromo. Frente a la explanada se dibuja otro contorno que corresponde a la Puerta 3, la cual es separada por un espacio que representa a la calle Genaro García. En esta parte se dibujan unas líneas diagonales que simulan las rejas características de esta parte de la Ciudad Deportiva y significa una barrera entre este tipo de espacios públicos y el exterior.

Un espacio que representa al Viaducto Río de la Piedad, separa a la Puerta 3 y el Velódromo Olímpico de dos contornos que corresponden al tercer conjunto. El primero de estos contornos presenta unas líneas diagonales que aluden a las rejas que separan a la Escuela Superior de Educación Física del exterior, mientras que el segundo contorno concierne al Palacio de los Deportes y su explanada. Dentro de la explanada se incluye un contorno cuadrangular que por su ubicación representa una de las taquillas del Palacio de los Deportes, escenario que es dibujado con un contorno circular, el cual se encuentra remarcado, lo que hace pensar en el mayor conocimiento que tiene el entrevistado del lugar, al haber presenciado algunos conciertos dentro de él. Frente a este escenario se esboza un contorno rectangular que por su localización representa uno de los pabellones de este escenario olímpico, al cual ha acudido el entrevistado a presenciar conciertos de rock.

El cuarto conjunto corresponde al Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol que se encuentra ubicado en su interior. Este conjunto es separado del Palacio de los Deportes por un espacio que representa al Circuito Interior Río Churubusco, este borde es superado por un contorno rectangular denominado como *Puente*, elemento que simboliza la unión entre el autódromo y el palacio, sobre todo por la comunicación peatonal que permite entre estas dos instalaciones. La más grande de estas instalaciones el Autódromo Hermanos Rodríguez es representada mediante dos líneas moduladas que simulan la pista de este escenario deportivo. Dentro de estas líneas destaca una ovalada, la cual se encuentra remarcada, debido a que es la parte de la pista donde se lleva a cabo el Festival Vive Latino. Por último, habrá que resaltar que alrededor de la pista se vuelven a representar unas líneas diagonales que simulan las rejas que rodean a la Ciudad Deportiva, este signo frecuentemente señalado durante el croquis lo que hace pensar en su función como una barrera que separa al espacio público interior del exterior.

Imagen 1.3. Mapa metal Ciudad Multifuncional



En lo que respecta al relato de este mapa mental se describe en su primera parte al conjunto que conforman al Palacio de los Deportes, el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol, los cuales son comunicados a través del puente reconocido como un elemento característico de este entorno urbano. En la segunda parte se describen las canchas de béisbol características de la Puerta 1 y las canchas de basquetbol, futbol y voleibol características de la Puerta 2. Por último, se describe como el Velódromo Olímpico y el Palacio de los Deportes logran funcionar como un conjunto, gracias a la Estación Velódromo y sus dos salidas que cruzan el Viaducto Río de la Piedad que separa a ambas instalaciones olímpicas.

La segunda entrevista fue realizada por un joven ciudadano de 32 años de edad, que trabaja en una fundación de carácter cultural como jefe de archivo. Él es habitante del Barrio de Tepito y desde joven ha estado vinculado con el mundo del rock desde diferentes trincheras: ha sido músico, representante de grupos de rock, integrante de bandas *punks* y ONG's dentro de las cuales llego a publicar folletines que difundían de su colectividad como parte de un movimiento juvenil contracultural. Su relación con la Ciudad Deportiva se remonta a su etapa de adolescente cuando acudía a la Sala de Armas a participar en festivales de música clásica y actualmente ha regresado a presenciar diferentes conciertos de rock entre los que destaca el Festival Vive Latino.

Ya mas menos la distribución de la zona del Foro Sol, digamos saliendo del Metro Velódromo nos queda cerca llegar al Palacio de los Deportes, también nos queda cerca la Escuela Superior de Educación Física, sobre Churubusco llegando al aeropuerto nos encontramos un característico puente que ahora se usa para la entrada a los conciertos, que eso es lo que nos da la pauta para decir que se modifico, de hecho se puede ver durante cualquier evento ahora para el Foro Sol, no de hecho lo regulan OCESA ya ahora es un escenario ¿no?, según un escenario, ¿dónde? acá, y todo esto está ocupado y puro entra y saque entra y saque, y esto ya son gradas ¿no?, todo esto está lleno de cabezales.

Bueno dentro de la Ciudad Deportiva toda esta área por ejemplo, es la Sala de Armas, el lugar característico, atrás de las Sala de Armas tenemos todas las canchas de fútbol, aquí hay una pista también de patinaje, exclusiva de patines, o bueno ya no me cupo, y este, esto es alledaño a la línea, a la línea del metro café que es la cinco camino al Metro Ciudad Deportiva, que originalmente era para el acceso a entrar al Foro, ahora ya es exactamente por Avenida Avena y Te. Entonces lo característico de esta zona es que si son espacios abiertos donde que también aquí pues no lo dibuje muy bien, pero esto se ha utilizado para ferias, convenciones y taquizas, o por ejemplo esto del área del sótano abajo es multifuncional porque hacen exposiciones gastronómicas, este también de ropa de fin de año, juguetes, hasta de mole, de todo, hacen eventos, aparte de los deportivos, y creo que también aquí hay una empresa muy grande telefónica, de telefonía que molestan a la gente ¿no? vendiendo tarjetas.

Esta parte no lo recuerdo bien pero también es equipamiento, es de DGCOH, que ya no es así ahora es Obras de Agua ¿no?, que aquí hay como bombas o algo así esta parte, que me imagino que es para abastecer al Foro Sol de agua, y esta parte son también creo canchas pero de tenis o no recuerdo bien, creo que también hay juegos, hay para correr, o sea eso está implícito en todo el plano, de este lado también hay creo gimnasio, también hay accesos que les llaman puertas y creo que también es parte de esta escuela superior donde también van a hacer sus actividades. Aquí está el hotel no me acuerdo como se llama en la mera equina, y todo el resto son fabricas de cosméticos o de costureras, de ropa también, aquí de hecho antes de llegar hay aquí fabricas también de trajes, y aquí hay otro puente peatonal está bien peligroso, y aquí esta Hacienda, y

luego más para acá son zonas habitacionales y UPICSA, ya llegando a esta avenida que no recuerdo su nombre está la delegación y por aquí llegas a Rojo Gómez y todo eso.

Este mapa mental (imagen 1.3) fue denominado como “Ciudad Multifuncional”, debido a que fue una característica mencionada durante su relato y que se complementa en el dibujo con la diversidad de equipamientos laborales, deportivos, artísticos, educativos y culturales ubicados dentro de la Ciudad Deportiva. Su dibujo está conformado en su mayor parte por líneas contorno y en menor medida por líneas objeto y líneas relleno. Este dibujo cuenta con 22 signos donde se escribe el nombre de los lugares y de las calles importantes del área, así como tres signos donde sólo se esbozan las características de algunos lugares, distribuidos en seis conjuntos.

En el primer conjunto se dibuja una línea contorno denominada como “Puente” que hace referencia al Puente de Boulevard Puerto Aéreo que cruza la Calzada Ignacio Zaragoza, a este punto de referencia se le suma otro representado con línea contorno nombrado como “Gas”, en alusión a la gasolinera ubicada a un costado de la avenida Jesús Galindo y Villa. Esta avenida separa al primer conjunto de un segundo conjunto donde se localiza al Velódromo Agustín Melgar, esbozado mediante una línea contorno circular que hace alusión a la planta de este inmueble olímpico. Los anteriores conjuntos son separados del resto de la Ciudad Deportiva por el Viaducto Río de la Piedad, el cual es representado en dos partes, la primera mediante el esbozo de dos líneas contorno entre las cuales cruza la Línea 9 del Metro con sus dos estaciones: Ciudad Deportiva y Velódromo; la otra corresponde a las líneas contorno denominadas propiamente como “Viaducto”. En esta parte de la composición se significa al Viaducto como una vía de comunicación, aspecto que se resalta a través de las dos cabezas de flecha que indican los sentidos del flujo vehicular a ambos costado de la línea del metro; pero también se significa como un borde que segmenta a la Ciudad Deportiva, aspecto que se remarca con la forma curva puesta en oposición a un tercer conjunto correspondiente a la antigua Puerta 4.

Este tercer conjunto está integrado por la Escuela Superior de Educación Física, el Palacio de los Deportes con su explanada y sus naves. De estos destaca el Palacio de los Deportes, el cual es representado a través de línea contorno al igual que los otros tres lugares, pero que también es dibujado por medio de un entramado de líneas moduladas ubicadas al interior de un contorno circular que hacen referencia a los paraboloides hiperbólicos del domo de cobre, elementos que le permiten a este escenario olímpico erigirse, no sólo como punto de referencia, sino como un geosímbolo que domina el entorno urbano debido a su carácter definido. Otro elemento a destacar es el puente peatonal representado con línea objeto que cruza la avenida Avena y conecta a las instalaciones del Palacio de los Deportes con el cuarto conjunto del croquis integrado por un corralón vehicular y las sucursales bancarias de BANORTE y HSBC (localizados en la zona industrial de la colonia Granjas México) señalados en la composición como “zona de bancos y estac” respectivamente. Cabe aclarar que por su ubicación se puede deducir que la avenida a la cual se refiere el entrevistado es Añil y no Avena como se indica en el croquis.

Sin embargo, este no es el único puente que conecta al Palacio de los Deportes con otras zonas de su entorno urbano, dentro del croquis también se representa mediante línea objeto el puente peatonal que cruza el Circuito Interior Río Churubusco. De este puente se representan tanto sus escaleras, como su característica estructura de perfiles de acero esbozada mediante un entramado de líneas moduladas. El grado de detalle con

que es dibujado este puente se debe a su importancia como una vía de comunicación peatonal que permite el uso simultáneo de ambas partes de la Ciudad Deportiva, pero no sólo eso, también remarca la significación del Circuito Interior Río Churubusco, como un borde que fragmenta a este espacio deportivo y a la zona industrial de la colonia Granjas México. Una avenida en la cual se dibujan dos cabezas de flecha que indican la dirección de los flujos vehiculares que circulan a lo largo de esta vialidad que también es significada como una vía de comunicación.

El quinto conjunto corresponde a la parte de la colonia Granjas México ubicada del otro lado del Circuito Interior Río Churubusco, la cual se encuentra separada de la Ciudad Deportiva por la avenida Añil. Al fondo de este conjunto se localiza la Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ciencias Sociales y Administrativas (UPICSA), así como unas oficinas de la Secretaría de Hacienda. Estos lugares se encuentran separados del resto de la colonia por la avenida Te y el Eje 4 Sur. En la esquina que forman el Circuito Interior Río Churubusco y el Eje 4 Sur se ubica el Edificio de Gobierno de la Delegación Iztacalco, mientras que en la parte ubicada más cerca del Palacio de los Deportes se localizan las oficinas de Avón, junto a las fábricas de cosméticos y de ropa (aludidas a través de la denominación de “costureras”) que caracterizan a la colonia. A esta zona industrial hay que sumarle el Hotel Gran Prix localizado en la esquina que forman el Circuito Interior Río Churubusco y la avenida Añil.

Por último, tenemos el sexto conjunto integrado por la Sala de Armas Juan Escutia, el Foro Sol, la Planta de Tratamiento de Aguas Residuales de Ciudad Deportiva, el edificio de la CODEME y el Centro Paralímpico Mexicano, entre otros lugares. La Sala de Armas esta representa mediante una línea objeto que simula la cubierta de este inmueble olímpico. Entre este lugar y la Planta de Tratamiento de Aguas se esbozan unas líneas que aluden a las instalaciones deportivas de esta parte de la Ciudad Deportiva. A un costado de estas instalaciones se encuentra el Foro Sol, del cual se dibujan sus gradas a través de dos contornos ovalares, que delimitan un área donde están localizadas el escenario principal representado como un medio ovalo, así como los baños públicos instalados durante el Festival Vive Latino, dibujados a través de cuatro pequeños contornos. Por lo anterior, el Foro Sol es significado como un escenario sede de grandes eventos masivos como el Vive Latino.

Entre el Foro Sol y el Puente de Río Churubusco se dibujan una serie de contornos que podrían representar al edificio de sede de la CODEME, por último tenemos dibujados tres signos más: el primero de estos está integrado por unas líneas objeto que representa a la escalera peatonal que une a la Ciudad Deportiva con el resto de la colonia Granjas México; el segundo corresponde a un contorno esbozado que por su ubicación corresponde a las instalaciones de la Escuela Nacional de Entrenadores Deportivos; por su parte, el tercer signo corresponde al Centro Paralímpico Mexicano localizado a través de un dibujo que alude a las cubiertas inclinadas del Gimnasio Principal.

En lo que respecta al relato derivado de este mapa mental, este estriba acerca del contexto urbano del Foro Sol. En la primera parte se mencionan a los lugares que se ubican Oeste del Foro Sol como parte del trayecto que siguen los asistentes para llegar al Vive Latino. Así, tenemos a la Estación Velódromo Olímpico que se ha convertido en uno de los puntos de llegada de los asistentes, para después pasar entre el Palacio de los Deportes y la Escuela Superior de Educación Física, y así llegar al puente peatonal que



permite llegar al Foro Sol, cuando se celebran eventos masivos en este escenario entre los que destacan los conciertos. Este puente es reconocido como un elemento que caracteriza esta parte del Circuito Interior Río Churubusco, que como se recuerda ha modificado la dinámica urbana de su entorno, al permitir el traslado peatonal entre las dos partes de la Ciudad Deportiva localizadas en la Delegación Iztacalco. A su vez, el propio Circuito Interior Río Churubusco es definida como una vialidad que comunica a la Ciudad Deportiva con el Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México, lugar que es tomada como un punto de referencia de esta zona de la metrópoli.

Por su parte, el Foro Sol es identificado como un escenario privado controlado por OCESA, aspecto que limita la asistencia de irrestricta del público a los eventos masivos que tienen ahí lugar. Otro aspecto a destacar es la frase: “todo está ocupado, y puro entra y saque, entra y saque” en esta se destaca la gran cantidad de asistentes que acuden al foro, pero no como espectadores pasivos, sino como un público dinámico que entran y salen de todos los rincones del inmueble, en referencia a la dinámica característica del Vive Latino. De su aspecto físico se resaltan tanto su escenario principal, como sus gradas definidas como “cabezales” en alusión a las dos cabeceras en que se dividen sus tribunas.

En la segunda parte de la entrevista se describe a los lugares de la Ciudad Deportiva cercanos a la Estación Ciudad Deportiva de la Línea 9 del Metro, la cual es significada como uno de los principales puntos de acceso a las inmediaciones del Foro Sol en la antigüedad; un punto de acceso que según el entrevistado en la actualidad ha sido transferido (lo cual no es del todo cierto) a la parte de la Ciudad Deportiva cercana al cruce de las avenidas Avena y Té, en referencia al acceso vehicular al Foro Sol ubicado a un costado del CNAR. Dentro a los lugares ubicados en esta parte de la Ciudad Deportiva, se mencionan las canchas de fútbol, la pista de patinaje sobre ruedas y la Sala de Armas significada como uno de los sitios más característicos, lo que tal vez se deba a que el entrevistado participo en eventos musicales dentro de este inmueble, lo que refleja su importancia dentro de su historia de vida.

En la tercera y cuarta parte se caracterizan a la zona de la Ciudad Deportiva cercana al Foro Sol como un espacio integrado por diferentes instalaciones deportivas y de esparcimiento como canchas de tenis, pistas para correr, gimnasios, juegos infantiles, entre otros que son significados como lugares abiertos, en referencia a la posibilidad que tienen los ciudadanos para acceder a ellos a realizar diversas actividades deportivas y recreativas. Una característica de esta parte de la Ciudad Deportiva son sus accesos conocidos como puertas y que sirven entre otras cosas como puntos de referencia para ubicar las instalaciones deportivas dentro de esta zona. Instalaciones deportivas que son reconocidas junto con las existentes en la ESEF como espacios públicos que permiten la actividad física de los ciudadanos. A estas instalaciones hay que sumarle la Planta Potabilizadora de Agua Ciudad Deportiva, antiguamente dependiente de la DGCOH (Dirección General de Construcción y Operación Hidráulica) y en la actualidad bajo la administración de Obras de Agua. Esta es significada como parte de la infraestructura que permite el funcionamiento de las instalaciones deportivas principalmente de las canchas y del Foro Sol, tal reconocimiento tal vez se deba a que este es uno de los lugares más usados en esta fracción de la Ciudad Deportiva.

Posteriormente, se describe el uso que tienen las distintas instalaciones del Palacio de los Deportes, el cual es significado como un escenario multifuncional donde

se pueden realizar ferias, convenciones, taquizas, exposiciones gastronómicas, de ropa y juguetes, independientemente de los eventos deportivos que tienen lugar ahí y el “*call center*” de la empresa Ticket Master que opera dentro de las oficinas que alberga este inmueble olímpico, de la cual se menciona: “creo que también aquí hay una empresa muy grande telefónica, de telefonía que molestan a la gente ¿no? vendiendo tarjetas”. Por último, se caracteriza a la colonia Granjas México como una zona con vocación eminentemente industrial donde destacan algunos lugares que pueden ser tomados como puntos de referencia como el Hotel Gran Prix, las oficinas de Hacienda y UPICSA, esta última es la más cercana a la zona habitacional de la colonia. Cabe hacer mención que el puente peatonal al cual se refiere el entrevistado, se ubica a un costado de avenida Té y sirve para cruzar peatonalmente el Eje 4 Sur, avenida Añil, una vialidad con alto flujo vehicular y que por su diseño en forma de “eses” es considerada como un lugar peligroso por los accidentes viales que en ella ocurren.

La tercera entrevista se realizó a una ciudadana joven de 22 años estudiante de arquitectura que vive en Iztapalapa. Su relación con la Ciudad Deportiva es a través de los conciertos y basares de ropa realizados en el Palacio de los Deportes y el Foro Sol, entre los que sobresale el Festival Vive Latino, al cual ha asistido desde el 2003 en compañía de su hermana o de sus amigos.

Imagen 1.4. Mapa mental *el Festival*



Este es el acceso y todo este camino supongo yo es que donde puede patinar andar en bici, algo así. Entonces aquí había varios tipos de rejas para las revisiones, porque son unas revisiones y entrábamos la verdad había algo así de la Coca Cola, propaganda. De este lado vendimia, ya entrábamos directamente, todo esto era parte de las gradas, claro, el escenario, las gradas, todo esto, aquí es donde la mayoría de la gente estaba agrupada, y este ya nos conectaba lo que era, por ejemplo directamente estaba aquí lo que era Tianguis del Chopo, aquí creo ya es el pista de parte del autódromo, o no sé, entonces cortaron creo que aquí para poner otro escenario, entonces, aquí había un tipo de camelloncito pero muy chiquito, así como de banqueta, y esto es pista, pista, pista. Y de esta lado había otro escenario, pero aquí casi no entre, nada más me asomé y vi que había otro escenario, nada más es eso, básicamente esto es el Foro Sol de esto principalmente que es el escenario principal, el metro, el metro esta por aquí, si el metro Puebla por aquí llegue.

Este mapa mental (mapa 1.4) fue denominado como “el Festival” debido a que todo el relato y el dibujo estriban en torno al Festival Vive Latino y la zona de la Ciudad Deportiva donde se llevó a cabo. El dibujo fue desarrollado en su totalidad por línea contorno. Este dibujo contiene 10 signos donde se escribe el nombre del lugar y dos signos donde se dibuja el contorno del lugar. Estos se encuentran distribuidos en cuatro conjuntos. El primer conjunto corresponde al trayecto de entrada al festival. Ahí se muestra un acceso que conduce a través de una pista (que simula la curva plana del ovalo del autódromo) a dos retenes de revisión, al pasar estos se llega a una zona de venta de *souvenirs* del festival denominada como “vendimia”. Por lo que, en esta parte del dibujo se destaca el control y la vigilancia que impera antes de entrar a las instalaciones principales del festival, el cual te recibe con un área comercial que te invita al consumo.

El segundo conjunto corresponde al Foro Sol. Ahí se señala la ubicación del escenario principal (identificado oficialmente como el rojo) y del costado derecho las gradas del foro donde una gran cantidad de público se sienta a presenciar el espectáculo.

Frente al escenario principal se delimita la explanada principal (encima del campo de beisbol) donde se localiza parte de los espectadores y atrás se localiza un camino que conduce a la recta principal del autódromo, lo que hace pensar en el itinerario planeado por los organizadores para que los asistentes se muevan dentro de las diferentes zonas del festival. El tercer conjunto corresponde a la parte del autódromo donde se ubica el segundo escenario (identificado oficialmente como el azul). Frente a este escenario se encuentra la recta principal de la pista donde se ponen los espectadores y a los costados de esta recta localizan dos zonas comerciales denominadas como “vendimia”. En realidad sólo una de estas zonas existe en el festival donde se ubica los puestos de comida y del Tianguis del Chopo, pero el dibujo de ambas resalta el aspecto comercial y consumista del evento. Al final de la recta principal del autódromo se termina la zona de comercios y empieza el cuarto conjunto que corresponde al tercer escenario (identificado oficialmente como verde) y frente a este esta la zona donde está el público espectador.

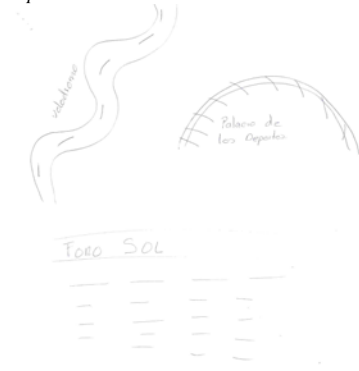
En la primera parte del relato derivado del mapa mental se significa a la pista del autódromo como un camino donde uno puede hacer cotidianamente actividades deportivas y recreativas como andar en bicicleta, pero que durante el festival se transforma en una zona de seguridad donde se instalan rejas que permiten el control del acceso y la revisión del público asistente. En el relato vuelve a aparecer la palabra “vendimia” lo que resalta al consumo y la comercialización de *souvenirs* como uno de los principales atractivos del evento. Entre estas zonas de comercialización sobresale el Tianguis del Chopo, el cual es reconocido inmediatamente por los asistentes. Estas zonas de venta de *souvenirs*, aunadas a la propaganda de Coca Cola habla enfatiza el lado consumista del festival.

También abra que mencionar los amplios espacios libres entre los diferentes escenarios del festival, aspecto que se remarca cuando se menciona un pequeño camellón de una pista que es descrita como un elemento demasiado largo. Otro aspecto a resaltar es la mención de la aglomeración de público en cierta parte del Foro Sol, lo que alude al carácter masivo del Festival Vive Latino y la tolerancia que debe de haber entre los asistentes para permanecer agrupados en un mismo sitio, lo que marca la esencia del evento al conectar a los asistentes. Fuera de la Ciudad Deportiva se identifica la Estación Puebla de la Línea 9 del Metro, clara referencia de la importancia de este medio de transporte para los asistentes al festival que lo utilizan para llegar a este complejo deportivo y aproximarse al Foro Sol, esto hace pensar en la gran cantidad de público que proviene de otras partes de la Ciudad de México, así como de sus bajos ingresos económicos.

La cuarta entrevista se realizo a una ciudadana joven de 23 años estudiante de psicología. Su relación con la Ciudad Deportiva es a través de los basares de ropa que se han realizado en el Palacio de los Deportes y los conciertos efectuados en el Foro Sol, de entre los que sobresale el Festival Vive Latino al cual ha asistido en compañía de su novio.

Aquí están los tres lugares más importantes de la Ciudad Deportiva, el Foro Sol, el Palacio de los Deportes y el autódromo. Estos tres lugares son importantes porque en esos lugares podemos presenciar espectáculos para todo tipo de gustos, musicales, deportivos, expos, etcétera. Al Foro Sol y al Palacio de los Deportes he asistido con mayor frecuencia. Al Foro Sol he ido por el Vive Latino y el ultimo concierto de los Fabulosos Cadillacs, mientras que al Palacio de los Deportes por la expo de ropa.

Imagen 1.5. Mapa mental: *La Ciudad del Espectáculo*



Este mapa mental (imagen 1.5) fue denominado como “la Ciudad del Espectáculo” debido a que en el relato se caracteriza a la Ciudad Deportiva como sede de diversos espectáculos. El dibujo de este mapa mental fue desarrollado en su mayor parte por líneas objeto y en menor medida por líneas contorno. Este dibujo contiene tres signos donde se escribe el nombre del lugar, un signo donde se dibuja el contorno del lugar y un signo donde se esboza una característica de otro lugar. Estos se encuentran distribuidos en dos conjuntos. El primer conjunto corresponde al Velódromo Olímpico Agustín Melgar, el cual se encuentra separado del Palacio de los Deportes, por unas líneas objeto que representan una vialidad, signo que hace referencia al Viaducto Río de la Piedad. Por su posición en la composición este signo es significado como un borde que separa a estos escenarios olímpicos, mientras que su línea segmentada alude a su uso como medio de comunicación vehicular.

Por su parte, el Palacio de los Deportes es dibujado mediante una línea modulada que representa en alzado al domo de cobre y sus paraboloides hiperbólicos, lo que da muestra de la importancia de este elemento arquitectónico que domina visualmente el entorno urbano. El segundo conjunto corresponde al Foro Sol, nombre con el cual se denomina a dos líneas horizontales que simulan la recta principal del Autódromo Hermanos Rodríguez, lo que destaca la complementariedad entre ambos lugares, sobre todo en cuanto a los eventos masivos que comparten al mismo tiempo estos escenarios. Atrás de este signo se representan un conjunto de líneas segmentadas que alude a las amplias gradas del autódromo ubicadas a un costado de la recta principal. En lo que respecta al relato de este mapa mental, este gira alrededor de los principales lugares de la Ciudad Deportiva: el Foro Sol, el Palacio de los Deportes y el Autódromo Hermanos Rodríguez, los cuales son significados como escenarios donde se pueden presenciar diferentes tipos de espectáculos artísticos y deportivos, así como eventos comerciales. Así, la importancia de la Ciudad Deportiva radica en su valor como sede de grandes escenarios del entretenimiento y el consumo.

#### **7.2.4.-Los asistentes y la interrelación de la libertad y la tolerancia.**

Un segundo acercamiento al discurso manejado por los asistentes al Festival Vive Latino se realizó a través de entrevistas a profundidad. Estos asistentes están representados por un primer grupo de ciudadanos del Distrito Federal de entre 30 y 32 años que llevan asistiendo al festival desde la primera edición en 1998, mientras que un segundo grupo está conformado por ciudadanos de la Ciudad de México y su zona metropolitana con edades que varían entre los 21 y 24 años y que llevan asistiendo al festival desde la cuarta edición, celebrada en el 2002. Dentro del primer grupo encontramos profesionistas (urbanistas, arquitectos y docentes) con ingresos que fluctúan entre los tres y los ocho salarios mínimos; mientras que en el segundo grupo encontramos profesionistas (administradores de recursos humanos) y estudiantes de licenciatura que alcanzan ingresos de hasta dos salarios mínimos.

Para el conjunto de estos usuarios la importancia del Foro Sol como escenario del entretenimiento radica en la capacidad que tiene para albergar espectáculos masivos, de acuerdo con ellos, esto se debe en primera instancia a que este recinto cuenta con la magnitud suficiente para albergar espectáculos deportivos y artísticos de gran magnitud y poder de convocatoria, entre los que destacan los conciertos de rock de diferentes grupos como los Fabulosos Cadillacs. Lo anterior muestra la importancia de este escenario dentro del circuito del rock distribuido a todo lo largo y ancho de la metrópoli, un circuito conformado en su mayoría por escenarios con poca capacidad para albergar grandes masas de aficionados (bares, billares, discotecas, salones y pequeños foros), a diferencia del Foro Sol que es identificado como un lugar con las dimensiones acordes al poder de convocatoria y la libertad de acción que promueve los espectáculos rockeros. Dentro de estos grandes espectáculos rockeros celebrados en el Foro Sol destaca el Festival Vive Latino, que de acuerdo a los entrevistados se ha convertido en un evento masivo tradicional que reúne a los mejores grupos de rock de habla hispana durante varios días, al estilo de los míticos festivales de rock de México y el mundo como Avándaro y Woodstock celebrados a finales de la década de los 60's y principios de los 70's.

Así, como todo festival el Vive Latino ofrece la oportunidad de presenciar una gran cantidad de grupos de los más diversos estilos y tendencias reunidos en un sólo evento, aspecto que incrementa su poder de convocatoria dentro de las heterogéneas colectividades adscritas al rock en la Ciudad de México, que asisten al festival en busca de las bandas ya consagradas dentro del medio, pero también en espera de encontrar grupos con nuevas propuestas. Este último aspecto, es de suma relevancia para la dinámica del circuito del rock en la metrópoli, debido a que el Vive Latino representa para las noveles bandas, una gran e inmejorable oportunidad para incorporarse de lleno al circuito comercial del rock, debido a que los dueños de diversos bares, foros, antros y demás escenarios acostumbrar ir a este festival a para ver a estas bandas y eventualmente contratar a las que hayan tenido una mayor aceptación dentro de la ciudadanía, como lo relata un aficionado ex músico de rock:

Pues, en la situación de que, si le da auge al rock pero también me lo está prostituyendo, que quiere decir esto, me lo está haciendo una mercancía, ¿no?, está entrando ya en el núcleo de la música muy fuerte, ¿no?, entonces ya está la actividad de que si tocas en un Vive Latino pues ya se enteraron cuantas miles de personas, ¿no? entonces eso es también una parte de propaganda para la banda y de mercadotecnia para la industria, eso significa plusvalía y ganancias. Estar en el Vive Latino le da a la banda, no *status*, pero si ya estuvo ahí, si te critican por malo o bueno es independiente, pero ya saben esa banda mala toco, esa banda buena toco, ya está dentro del circuito comercial, y entonces es considerado y la gente que va y que manejan los bares de manera independiente, hay mira vamos a decirle si quiere tocar en mi bar, y empieza a ver sus representantes pequeñas temporadas o andar tocando en bares independiente, como pequeñas giras, dentro del circuito de antros que hay en la ciudad, que también son pocos.

A una escala menor, pero no por ello menos relevante, el Festival Vive Latino se ha convertido dentro del ámbito personal de los asistentes en una experiencia de vida, que deja recuerdos imborrables en su memoria, a través de los recuerdos y anécdotas que vivieron con sus familiares y amigos que los acompañaron, lo que marca al evento como acontecimiento especial dentro de su vida, pero no sólo eso, el festival le da la oportunidad a los aficionados de establecer ligas y relaciones con otro tipo de actores involucrados dentro del medio rockero, como tatuadores y vendedores de *souvenirs* e incluso hasta con los propios músicos que en ocasiones asisten a las firmas de

autógrafos y ventas de productos asociados a su trabajo artístico, donde conviven e interactúan con el público, como lo menciona una de las jóvenes asistentes:

El Festival Vive Latino, fue una experiencia muy bonita porque con mi hermana no había ido a un concierto, si había ido, pero esta vez fue especial porque si estuvimos nada más las dos juntas, otras veces íbamos pero ella llevaba a sus amigos y yo a mis amigos, de cierto modo nos separábamos, pero esta vez nos fuimos las dos y lo disfrutamos, gritamos, compartimos, como que fue algo así de no lo vamos a ver, aunque no vimos bien el concierto, no me importó.

En correspondencia el Foro Sol es reconocido como un lugar excepcional para albergar un festival de gran magnitud como el Vive Latino, ya que cumple con los requisitos para albergar una gran captación de *fans*, además de que cuenta con el suficiente espacio para permitir una mayor interacción entre estos. Lo anterior como lo explican los entrevistados se manifiesta en los diferentes comportamientos que puede adoptar un asistente de acuerdo al lugar del Foro Sol donde se ubique, ya sea que desee ser sólo un espectador y sentarse cómodamente en las gradas para observar tranquilamente la actuación de los grupos en el Escenario Rojo o sentir la emoción de compartir el gran campo ubicado frente a este mismo escenario con otros fanáticos e interactuar entre sí y con algunos de los artistas que llegan a bajar de la escena y se sumergen entre la multitud de aficionados en completo éxtasis.

Una libertad de acción que también se refleja en la instalación de los tres escenarios característicos del festival, lo cual desde el punto de vista de los entrevistados trae consigo sus ventajas y desventajas; entre las ventajas esta la capacidad de elección que el asistente puede ejercer al seleccionar cuales bandas prefiere escuchar y cuáles no, de acuerdo a sus propios gustos; aunque entre las desventajas se encuentra el hecho de que esta misma capacidad de elección obliga a un espectador a elegir entre dos o más bandas de su preferencia que se estén presentando al mismo tiempo. De forma que el Foro Sol le permite al Festival Vive Latino contar con los lugares adecuados para la realización de este acontecimiento, como los anteriores que lo han caracterizado desde hace varias ediciones, sin embargo, para los asistentes es el festival el que le da un realce extra al foro, y no al revés, ya que este se ha convertido en un evento característico de la Ciudad de México, que forma parte de la identidad de esta urbe, ya que como lo mencionan este festival es propio de ella, al estar totalmente arraigado dentro del gusto de los aficionados al rock que viven aquí.

Por lo que, la conjunción de las características físicas de los diferentes lugares, dentro y fuera del Foro Sol que albergan al Festival Vive Latino, con las características propias de este evento, permite crear un ambiente cultural agradable y muy adecuado, para los asistentes, ya que a la vez que les permite expresarse de la forma que mejor deseen, el propio ambiente cultural les indica cuales reglas pueden transgredir y cuáles no, lo que representa una libertad de acción, dentro del marco de ciertas reglas de comportamiento, que deje el suficiente espacio de espontaneidad para la improvisación de sus prácticas colectivas e individuales. Lo anterior, representa una de las características más importantes del Festival Vive Latino, debido a que permite a los asistentes conocer sus límites, mientras se van involucrando en un ambiente cultural compuesta por actividades que manifiestan la emoción y vibra de los aficionados del rock, donde pueden oír música, bailar, fumar, acostarse, desnudarse, gritar, saltar, tirar basura, entre otras acciones que se realizan con la mayor libertad y que les permiten divertirse, desfogarse, desestresarse, desinhibirse, olvidarse de sus problemas, así como

establecer, desarrollar y reforzar sus amistades dentro del ámbito del rock donde se mueven.

Toda este ambiente cultural festiva es reforzada por las actividades paralelas a los conciertos como: las acrobacias en patinetas y bicicletas, las pintas en aerosol, la venta de la parafernalia relacionada con el rock, concursos, entre otros, realizadas por grupos de *skatos*, grafiteros, vendedores del Tianguis de Chopo y animadores del Escenario de Cerveza Sol, respectivamente. Esta diversidad de actividades también es fiel reflejo de la diversidad de actores que son reunidos por el Vive Latino, lo que lleva a señalar otra de las características más importantes del festival reconocidas por los entrevistados: la tolerancia, que se respira en el ambiente cultural y que no es del todo común, debido a que por lo general hay ciertas situaciones de exclusión dentro de las colectividades cerradas dentro del gremio del rock, como se manifiesta en los grupos de *punks* que no aceptan interrelacionar con colectividades roqueras con distinta identidad a la de ellos, como podrían ser los *skatos*, los regueseros, los *rockabilis*, los oscuros, por mencionar algunas, esto se debe a que ven transgredido su territorio y contaminada su identidad colectiva.

De forma, que el ambiente que se conforma en el Vive Latino permite aglutinar a diversos grupos heterodoxos asociados al rock, un gremio que en la última década se han caracterizado por la multiplicidad de tribus adscritas a él, cada una con su propia identidad y su propia ideología, pero que guardan en común esa esencia rebelde, idealista y libertaria del rock, lo que ha llevado a conformar un conglomerado demasiado atomizado, donde cuesta mucho trabajo distinguir a primera vista entre un grupo contracultural y otro, debido a que la mayoría de ellos tienen *lucks* y vestimentas demasiado similares, que sólo varían en ciertas particularidades, aspectos que hablan de cierta homogeneidad dentro de la diversidad actual del rock.

Por lo anterior, se podría decir que dentro del Festival Vive Latino se reúnen diversos aficionados al rock, pero que guardan elementos en común con los cuales se identifican por su parecido, esta heterogeneidad aglutinada dentro del festival, no se observa solamente en el sentido sincrónico a través de la diversidad de tribus congregadas, también se manifiesta en el sentido diacrónico por medio de la diferentes generaciones de rockeros que son aglutinadas durante el evento, desde los niños acompañados de sus familiares, hasta adultos mayores denominados dentro del ámbito como *ruckeros*, pasando por las multitudes de jóvenes que dominan la mayoría del conglomerado, que van desde los iniciados en el medio rockero hasta los que ya llevan años integrados a él, y que llevan varias ediciones asistiendo al festival, conformando un ambiente cultural de carácter juvenil al cual se adscriben las diversas generaciones sin inhibiciones.

En este orden de ideas, también es importante resaltar la diversidad de clases sociales que asisten al Vive Latino, identificadas por los entrevistados, ya que de acuerdo con ellos no importa el nivel socioeconómico que se tenga, al festival acuden desde los que pertenecen a la clase dominante hasta los que pertenecen a la clase popular, aunque claro está el Vive Latino sólo está al alcance de los aficionados que pueden pagarlo, este último aspecto también es reconocido como un estilo consumista de vida promovido por los industriales del entretenimiento dentro del ámbito rockero, y que fuerzan a los aficionados que no cuentan con los recursos económicos suficientes para comprar un boleto de entrada, a trabajar a veces durante todo el año para tener el

dinero que les permita acceder al festival, como si representara una cita ineludible para todo aquél que quiera estar al tanto del camino que tomara el medio del rock durante el siguiente año, antes de que se realice una nueva edición del Vive Latino.

Así, el Festival Vive Latino es reconocido por los entrevistados como un festival que promueve el bienestar, el respeto y la sinceridad entre los diferentes aficionados al rock, en el que no importa, el sexo, la edad, el nivel económico, o la tribu a la cual te adscribas, debido a que las reglas implícitas en el ambiente cultural conformado durante el evento, obligan a dejar los prejuicios en casa y te invitan a ser tu mismo, con la plena seguridad de que te vas a encontrar con otros que van actuar de la misma forma autentica. Pero, no sólo es eso, el ambiente cultural del festival también promueve la autocrítica entre los asistentes, muchos de los cuales se ven reflejados en aquéllos que están enfrente, esos otros que en ocasiones abusan de la libertad de acción propia del evento, para transgredir sus reglas y mostrar comportamientos que no son muy bien vistos por algunos aficionados, por considerarlos un exceso, y que a su vez los hacen reflexionar a estos últimos, sobre si ellos no han actuado en algún momento de esa manera, que ahora critican.

Pero, el Foro Sol no fue el único escenario reconocido entre los más importantes de la Ciudad Deportiva, por los asistentes al Festival Vive Latino, también fueron identificados otros como: el Autódromo Hermanos Rodríguez, el Palacio de los Deportes, la Sala de Armas, el Velódromo Olímpico y la Estación del Metro Velódromo, por diversas razones. El autódromo, es identificado como uno de los escenarios más atractivos de la Ciudad Deportiva, debido a su versatilidad y magnitud que le permite albergar diversos espectáculos de gran magnitud que cuentan con una convocatoria masiva de asistentes con los más variados gustos, entre los que destacan los conciertos de rock de Pink Floyd, Soda Estéreo, los Rolling Stones y el Vive Latino, que tienen como sede principal al Foro Sol, pero que por su magnitud y cercanía utilizan muchas de las instalaciones y lugares del autódromo, como estacionamientos o escenarios, entre otras cosas. Otro de los usos más destacados por los que es reconocido el autódromo son desde luego las carreras de autos que congregan a una multitud de aficionados alrededor de una gran gama de actividades relacionadas con el automovilismo deportivo.

Por su parte, el Palacio de los Deportes es reconocido como uno de los principales escenarios de la Ciudad Deportiva por la celebración de conciertos masivos, entre los que destacan aquéllos relacionados con el rock (como los de Café Tacuba, Corn, Motley Club, Apocalíptica ó Marilyn Manson), ámbito cultural en donde los grupos de música y los aficionados catalogan al Domo de Cobre como una de las máximas escenarios por su gran aforo, tal como ocurre con el Foro Sol, con el cual comparte a su vez su versatilidad para presentar diversos espectáculos masivos de gran convocatoria, realizados a su interior o dentro de los pabellones construidos a un costado, en donde se han celebrado exposiciones, basares de ropa y conciertos de rock, como el de la banda alemana Ramstein.

Pero, el Foro Sol, el Autódromo y el Palacio de los Deportes, no son los únicos sitios de la Ciudad Deportiva relacionados con la música, también el Velódromo Olímpico, la Sala de Armas, la Estación del Metro Velódromo e incluso las canchas de futbol son identificadas como escenarios donde se han celebrado conciertos. De entre estos el Velódromo y la Sala de Armas son reconocidos como lugares donde se



congregan los ciudadanos que habitan la Ciudad de México, a realizar actividades colectivas, como: los eventos sociales, musicales (conciertos de música clásica) y de consumo (*Sex shops*), estos últimos sólo celebrados en la Sala de Armas, mientras que la Estación Velódromo es identificada como un punto de reunión de la Ciudad de México, principalmente para aquéllos que acuden a los conciertos masivos de rock celebrados en los diferentes escenarios de la Ciudad Deportiva.

Unos conciertos de rock cuya principal virtud de acuerdo con los entrevistados estriba en la facultad que tienen para hacer convivir a ciudadanos de distintas edades, niveles económicos y educativos, en un ambiente de total comunión y diversión que les permite ser auténticos y sentirse libres dentro de una colectividad con una identidad común. Este ambiente permite a los asistentes establecer amistades y fortalecer sus lazos fraternales, distraerse de sus problemas cotidianos y sentir la satisfacción de presenciar la actuación de sus bandas favoritas y al mismo tiempo estar al tanto de primera mano sobre el desarrollo de la escena del rock, aspectos que les dan cierto reconocimiento dentro del círculo de amistades en el cual se mueven.

Pero ¿qué tiene el rock que convoca a grandes multitudes de aficionados? según los entrevistados el rock es uno de los estilos musicales más atractivos debido a la fusión de estilos musicales de diferentes géneros y procedencias que integra (como ocurre con el rock latino, mezcla de los ritmos rockeros, latinos y afroantillanos), esto le permite tener letras y ritmos diferentes y claramente identificables que son asimilados con facilidad por los aficionados, además de ser considerado como una forma de vida que expresa la necesidad de los ciudadanos por sentirse libres y tranquilos, alejados de las presiones cotidianas de la vida en la ciudad. Entonces ¿cuál es el papel que juega la Ciudad Deportiva dentro del ambiente del rock? Como lo mencionan los entrevistados la Ciudad Deportiva es reconocida como un espacio importante para el desarrollo del medio musical y las actividades culturales afines en el Oriente de la Ciudad de México, sobre todo por contar con el Foro Sol y el Palacio de los Deportes, escenarios centrales para la industria musical. Una industria que ha encontrado en la Ciudad Deportiva un espacio excelente (por sus dimensiones) para la realización de eventos masivos como el Vive Latino, que se han convertido en una tradición de este complejo deportivo para los aficionados.

Sin embargo, la Ciudad Deportiva no solamente juega un papel importante en el medio del rock, es un espacio deportivo que a través de otro tipo de eventos masivos como las carreras de autos, las ferias populares y del empleo, los conciertos de otros géneros musicales como el pop y las exposiciones de sexo, entre otros, es reconocido como un espacio del entretenimiento y en un plano más amplio de la diversión, a través de actividades deportivas, sociales y culturales que en ellas se realizan. Actividades necesarias para el desarrollo humano, que forman parte de la vida de los habitantes de la Ciudad de México y que reflejan sus gustos, aficiones y formas de vida, así como reconfiguran el entorno urbano de la Ciudad Deportiva donde se realizan, debido al incremento de la dinámica económica que propician.

De manera, que en la actualidad la Ciudad Deportiva es identificada como un espacio representativo del Oriente de la Ciudad de México, significado como un foro multifuncional adaptado a las necesidades actuales de diversión y la cultura de la sociedad, debido a que cuenta con una infraestructura deportiva que permite la celebración de una variedad de actividades colectivas y eventos masivos de las más

diversas características que rebasan el uso inicial para el cual fue diseñado este espacio público, pero que han sido albergadas de una manera excelente por el mismo. Así, es como acondicionada a una realidad más dinámica y cambiante de un mundo acelerado por los avances tecnológicos en comunicación y transporte, la Ciudad Deportiva se apresta a la convivencia de grandes masas de ciudadanos de la Ciudad de México. Lo anterior ha significado que la Ciudad Deportiva se ha reconocida por los entrevistados como uno de los principales puntos de reunión y encuentro de la metrópoli, pero no sólo para eventos masivos del entretenimiento, sino para el esparcimiento y la sociabilidad de familias y grupos de amigos.

Esta convivencia entre actividades del ocio y el entretenimiento dentro de un mismo espacio es una de las principales características de la Ciudad Deportiva, que la significan como un foro abierto con ciertas particularidades, que le permiten conservar su identidad original como un espacio gratuito de carácter público para la práctica del deporte y al mismo tiempo reconfigurar en la actualidad parte de su identidad urbana, para transformarla en una más relacionada con los eventos masivos de carácter privado, con la cual la reconocen las nuevas generaciones, que califican a la Ciudad Deportiva como un espacio primordial del entretenimiento al albergar frecuentemente una gran cantidad eventos masivos, que elevan su *status* y categoría dentro de la Ciudad de México, sobre todo porque no existe en ella un sitio que en el ámbito del entretenimiento que se le asemeje.

De forma, que estas características han posibilitado a los asistentes al Vive Latino, configurar un imaginario del entretenimiento representado por una serie de personajes que se han constituido en emblemas de la Ciudad Deportiva, a través de los cuales los aficionados recuerdan lo vivido durante la asistencia a un evento (entre lo que destaca la convivencia con sus amigos), que en forma de anécdotas que se han quedado grabadas en su memoria, tal es el caso de bandas como Ramstein, Corn, Motley Club, Apocalíptica, Marilyn Manson, Jonny Jets, Lincin Park y Coco Rush. De esta gran cantidad de bandas destacan algunas de origen mexicano como Kinky y Café Tacuba, que son reconocidos como personajes más cercanos y propios del pueblo, por diversas razones.

Kinky es identificada como una banda que a través de su espontaneidad y franqueza conecta con las grandes masas de aficionados, mientras que Café Tacuba por el contrario es identificada como una banda con una personalidad auténtica, que no critican a nadie y manifiestan una actitud positiva hacia los demás. Pero tal vez, el personaje más identificado con la Ciudad Deportiva sea Hugo Sánchez, esto se debe a que es reconocido como el deportista más importante surgido de estos campos deportivos, debido a que es significado como uno de los mejores deportistas mexicanos de todos los tiempos, así como un ejemplo de vida tanto para jóvenes como para personas mayores, por su perseverancia y constancia que lo han llevado a demostrar que un mexicano puede estar al nivel de cualquier ciudadano del mundo, si se lo propone.

### **7.3.-El Autódromo Hermanos Rodríguez y los discursos del automovilismo deportivo.**

#### ***7.3.1.-Los organizadores y el gobierno distrital: un evento espectacular en un escenario histórico de prestigio internacional.***

El Gran Premio de México estaba conformado por distintos grupos de interés los cuales pueden ser agrupados de acuerdo a la clase social a la cual pertenecen y a la posición que guardan dentro del campo de interacción, entre estos encontramos a aquéllos que ocupaban una posición de dominación como los directivos de la Champ Car y miembros del comité organizador de OCESA, así como el Jefe de Gobierno del Distrito Federal en representación de las autoridades locales, que daban su aval al evento. También encontramos a aquéllos que ocupaban una posición intermedia entre los que se encontraban los patrocinadores que se manifiestan por medios como la propaganda y los carteles; los medios masivos de comunicación representados por los analistas y narradores del automovilismo deportivo; así como el personal que intervine en el desarrollo de la carrera, representados por los pilotos. Por último, encontramos a los que ocupaban una posición subordinada entre los que destacan los asistentes a la carrera.

Cada uno de estos grupos de interés contaba a su vez con su propia forma de valoración simbólica sobre el Gran Premio y los elementos que giraban a su alrededor o dentro de él, a partir de los cuales conformaban su propio discurso con características que los distinguían de los elaborados por los otros grupos de interés, pero que sin embargo contaban con elementos que permitían (a pesar de las contradicciones) establecer puntos de coincidencia que hilvanaban un discurso general sobre la carrera y el escenario donde se llevó a cabo. Las dimensiones, difusión y nivel de convocatoria del Gran Premio de México, lo habían colocado como el evento de entretenimiento más grande del país, lo que se manifestaba en la dinámica cultural realizada en el entorno inmediato a la Ciudad Deportiva, así como en otras partes de la Ciudad de México. El tráfico, los hoteles y restaurantes asociados con la carrera, son algunos de los ejemplos, que daban cuenta de la magnitud de este espectáculo y de su importancia para la metrópoli. De ahí que los organizadores, buscaran el aval de las autoridades de la misma, con el objeto de trabajar perfectamente acoplados con ellos y llevar el Gran Premio a buen fin.

Pero ¿qué significaba para las autoridades de la ciudad, el Gran Premio de México y el Autódromo Hermanos Rodríguez? En primer lugar estas reconocían la categoría de este evento a nivel internacional, el cual era una de las etapas de campeonato organizado por una de las empresas estadounidenses más importantes del entretenimiento global, lo que significaba que la atención del mundo del automovilismo deportivo estarían puestos en la Ciudad de México, mientras durara el Gran Premio de la Champ Car World Series, parte de uno de los seriales más importantes del automovilismo deportivo, como lo menciona Alejandro Encinas, Jefe del Gobierno del Distrito Federal (2006: 2).

Por consiguiente, el Gran Premio de México, es visto por las autoridades como uno de los acontecimientos más trascendentales para la ciudad en el ámbito cultural, no sólo por su magnitud, sino por la cantidad de espectáculos y actividades que ofrecía dentro de un ambiente festivo y familiar. En este sentido, el Autódromo Hermanos Rodríguez, como sede de este evento es reconocido por las autoridades como uno de los

escenarios del entretenimiento más importantes de la Ciudad de México, tanto por su magnífica tradición e historia, como por sus modernas instalaciones adaptadas a los requerimientos de un serial de talla mundial como la Champ Car, tal como lo explica Alejandro Encinas (2006:2):

Año con año este evento se ha consolidado como uno de los favoritos de la afición, llegando a tener a lo largo del fin de semana a más de 250,000 espectadores, colocándose como uno de los acontecimientos más importantes para la Ciudad de México. El Gran Premio de México es un festival para toda la familia, no sólo se cuenta con un espectáculo deportivo de primer nivel, también ofrece conciertos y otras actividades que impulsan el desarrollo cultural de los habitantes del Distrito Federal... El Autódromo Hermanos Rodríguez representa un gran orgullo para los capitalinos, la pista cuenta con una rica tradición e historia de muchas competencias nacionales e internacionales, y está considerada actualmente por los expertos en automovilismo como una de las mejores a nivel mundial por su trazo e instalaciones, las cuales fueron renovadas hace cinco años para el regreso de los Champ Cars.

Como uno de los espectáculos organizados por CIE, a través de su subsidiaria OCESA, el Gran Premio de México, era considerado por los mismos organizadores, como uno de los eventos de alta calidad que les permitía a ellos extender el influjo benéfico del entretenimiento fuera de casa a grandes capas de la sociedad. Un entretenimiento que consideran como un elemento que permite el desarrollo de las capacidades de los ciudadanos asistentes, al despejar de sus amarres sus sentimientos, impulsar su esencia creativa y propiciar la sociabilidad a su interior, como lo menciona Alejandro Soberón Kuri, Presidente del Consejo de Administración de CIE y Presidente del Consejo de Administración de OCESA (2006:4):

Bienvenidos a la presentación de un evento más de OCESA, la empresa líder en entretenimiento fuera de casa en México y que desde hace 16 años ha tenido como finalidad ofrecer espectáculos para todos públicos, con niveles de calidad. A lo largo de nuestra historia hemos aprendido el valor del entretenimiento para la sociedad y nos dedicamos a extender su influencia benéfica al mayor número de personas. En OCESA consideramos que las emociones además de liberar, motivan la creatividad acercan y armonizan la convivencia humana.

Para lograr lo anterior, ellos se han propuesto conectar a los diferentes actores involucrados en el medio del entretenimiento (artistas, deportistas, actores, público, etc.), y principalmente aquellas empresas y marcas patrocinadoras que brindan el apoyo económico necesario para crear eventos que se conviertan en puentes de comunicación entre los ciudadanos mediante la música, las imágenes, los colores, el movimiento y la velocidad. Eventos que se convierten en experiencias únicas, irrepetibles, insuperables e inolvidables inscritas en la memoria del público asistente para siempre, como lo indica Alejandro Soberón Kuri (OCESA, 2006). Es por eso que cada año los organizadores buscaban ofrecer nuevos atractivos para los ciudadanos asistentes, como el regreso al trazado del circuito usado por la Champ Car en el Autódromo Hermanos Rodríguez de la Curva Peraltada, una de las más legendarias a nivel mundial, por sus características casi únicas que prueban al máximo las capacidades técnicas de los pilotos, por su alta peligrosidad y su espectacularidad, como lo señala Rodrigo González Calvillo, Presidente del Comité Ejecutivo de OCESA y Director General de CIE (2006:6):

Para este año, el mayor atractivo de la carrera será el regreso de la curva Peraltada como parte del circuito. La Peraltada del Autódromo Hermanos Rodríguez es famosa internacionalmente por ser una de las pocas curvas existentes en su tipo, lo que hace su manejo riesgoso y a la vez muy espectacular, exigiendo mucha pericia, habilidad y agallas por parte de los pilotos, lo que le ha ganado la fama de ser una de las más temidas y respetadas a nivel mundial.

Elementos como el anterior han convertido al Autódromo Hermanos Rodríguez como uno de los mejores del mundo ante los ojos de los organizadores, lo que aunado al nivel tecnológico de los autos y la capacidad de los pilotos, prometían crear un espectáculo inolvidable que haría emocionarse a los ciudadanos asistentes. De manera, que el Autódromo Hermanos Rodríguez era visto como un escenario excepcional a nivel mundial, que combinaba la tradición y la leyenda, con un trazado del circuito de la más alta exigencia técnica, lo que aunado al reto que implicaba competir en la Champ Car, garantizaba el espectáculo a los asistentes. Un espectáculo que es visto como una forma de entretenimiento que impulsa el desarrollo personal y colectivo de los ciudadanos y dejaba momentos imborrables en su memoria, como los indicaba Gerald Forsythe, Presidente Organizador de la Champ Cart World Series (2006:8):

La pista de 4.421 km de longitud del Hermanos Rodríguez está considerada como una de las mejores pistas a nivel mundial, su trazo a ofrecido a la Champ Car en los último cuatro años carreras de emoción, por lo que estoy seguro de que en el 2006, no será la excepción. Con todo el talento que tenemos en la Champ Car World Series, con autos que ofrecen un gran reto para todos los equipos y pilotos, buscando que la competencia sea lo más pareja posible, les puedo asegurar que tendremos una carrera espectacular, llena de emociones y momentos imprescindibles que harán vibrar a todos los presentes en el autódromo.

Por lo anterior, el discurso manejado por los organizadores y el gobierno distrital con respecto al Gran Premio de México gira alrededor de su reconocimiento como un espectáculo de nivel internacional que tiene un influjo benéfico en la vida de los ciudadanos y en la dinámica económica de la Ciudad de México, por su parte, el Autódromo Hermanos Rodríguez es considerado como un circuito automovilístico de clase mundial, que permite el desarrollo de un evento deportivo lleno de emociones, pero que también cuenta con historias y leyendas que se han convertido en parte de la memoria colectiva de los aficionados al reporte motor, con lugares de fama internacional como la Curva Peraltada.

### ***7.3.2.-Los mass media, los patrocinadores y los pilotos: la magia del reto de un escenario con prestigio y tradición.***

Los medios masivos de comunicación que se encargan de cubrir el Gran Premio de México son tanto impresos como electrónicos. Dentro de los impresos destacan las revistas y los periódicos con sus reportajes y crónicas, mientras que en los electrónicos destacan la televisión con reportes especiales y la transmisión en vivo y directo de la carrera, espacios de comunicación donde los comentaristas, expertos y patrocinadores muestran su visión sobre este evento, así como los intereses (económicos principalmente) que eran atraídos por este acontecimiento masivo. De manera que estos espacios de comunicación ofrecen a los aficionados un discurso sobre el Gran Premio de México que giraba en torno a su visión sobre la carrera y su oferta hacia los asistentes, por una parte y por la otra la descripción de los ocurrido durante el evento.

En primera instancia los medios de comunicación mostraban al Gran Premio de México como un evento de grandes dimensiones, tanto por la calidad mundial de la Serie Champ Car, y el número de días que duraba, como por las categorías de respaldo y la cantidad de aficionados que acudían al autódromo. A estos hechos hay que añadirle las presencias imborrables que han tenido lugar en el autódromo desde el regreso de esta carrera al autódromo, grandes recuerdos para los aficionados al automovilismo deportivo, algunos de los cuales han abandonado este recinto automovilístico para

trasladar el ambiente de fiesta en otros sitios de alta significación de la Ciudad de México, tal como lo explica el especialista en automovilismo deportivo Ramón Osorio:

En 2002 el Gran Premio de México rompió todas las expectativas, miles de aficionados se dieron cita en la remozada pista para ser testigos del que es hasta hoy el evento deportivo más grande del deporte en México, el cual a lo largo del fin de semana reúne año con año a más de 250, 000 aficionados de distintas partes del mundo... A lo largo de estos cinco años se han vivido muchos momentos inolvidables, como el tercer lugar de Mario Domínguez en 2003 (el cual acabo con una gran celebración en el Ángel de la Independencia), la coronación por primera vez de Sebastián Bourdais en 2004 tras un gran duelo con Bruno Junqueira, el debut de los mexicanos Luis Díaz (2002) y Homero Richards (2005) y la participación de los ídolos Adrián Fernández y Michel Jourdain Jr. ante su público junto con Rodolfo Lavín y Roberto González (Osorio, 2006).

Pero, no es solamente la memoria la que entra en juego en la significación de este evento, también habrá que considerar, los sentimientos que son desatados después de la impresión de sentirse cerca de uno de los autos de este serial automovilístico, que son el deleite de los expertos, como lo menciona el comentarista Pablo Carrillo (2006), pocas cosas generan tanta emoción como escuchar los potentes motores V8, de más de 750 caballos de la serie Champ Car, pegado a la barda que separa a los pits del paddock. Una emoción que desencadenaba el recuerdo de tantos hechos tan significativos para los miles de aficionados que llenaban las tribunas. El haber albergado esta clase de eventos de talla internacional conjuntados con a sus características físicas excepcionales, lo que le han permitido al autódromo, ir construyendo su fama y reputación a través de tiempo. Así, el autódromo se ha convertido no sólo en una parte insustituible de la Ciudad Deportiva, sino en algo más, un lugar que simboliza el desarrollo del deporte motor en México, por la cantidad de pilotos mexicanos de talla internacional que han pasado por su pista, en innumerables competencias, como lo indica el experto en historia automovilística, Carlos Jalife (OCESA, 2006):

El Autódromo Hermanos Rodríguez es uno de los más grandes del mundo, tanto en extensión como en prestigio. Ha sido sede de carreras de corte internacional desde su inauguración en 1959 y de 16 grandes premios de Fórmula Uno, cuatro Grandes Premios de CART y este fin de semana la Serie NASCAR debutara en su historia... El Autódromo es parte de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca y ha sido desde su inauguración el centro del automovilismo mexicano, produciendo cuatro pilotos de Fórmula Uno, una decena de pilotos de Champ Car, e innumerables pilotos internacionales de otros tipos de competencias.

Un autódromo que en su actual nombre refleja el pasado glorioso del automovilismo mexicano, así como la esperanza de que este sirva de cimiento para las generaciones futuras que serán las encargadas de que algún día la fama regrese. Un pasado que ha sido lo suficientemente fuerte para construir lazos con las historias de vida de las familias mexicanas, a través de los recuerdos y anécdotas de la infancia que muestran como los niños del pasado, ahora convertidos en profesionales del periodismo deportivo, van construyendo afectos, ilusiones y sueños que día, a día, y momento a momento refuerzan su afición e inclinación hacia el mundo de las carreras de autos, como lo recuerda Pablo Carrillo (2006):

Finalmente regresa el ruido maravilloso de los autos de carreras al autódromo de la Magdalena Mixhuca, como se llamaba en mi niñez, ahora es el Hermanos Rodríguez con toda justicia para recordar a esos prodigiosos Ricardo y Pedro, quienes escribieron su historia con letras doradas para la posteridad en este deporte... Recuerdo cómo desde muy niño, al igual que casi todos que han tenido un cochecito de pedales o una bicicleta, me sentía Jim Clark, ilustre piloto de los años setenta bicampeón mundial que se ganó el corazón de los mexicanos por su brillante

manejo a bordo de aquel Lotus verde botella con una franja amarilla. Así pintábamos los cochecitos de armar y sentíamos que emulábamos a Colin Chapman, propietario de Lotus y uno de los cerebros más prodigiosos de la Fórmula 1.

Así, es como en los momentos de ocio se va construyendo a partir de la convivencia, el juego y el esparcimiento, un apego hacia el automovilismo deportivo que conduce a una adscripción que se ve reforzada con la asistencia a las carreras de autos en el autódromo, entre las que destacan los grandes premios de Fórmula 1, donde han ocurrido acontecimientos que dejaron constancia en la memoria de la gran afición al deporte motor en México, como lo recuerda Pablo Carrillo (2006):

Mi padre nos llevaba al autódromo, pues tenía que filmar en película de 35 milímetros los Grandes Premios de México y, para ello, recuerdo entre sueños aquellas estructuras tubulares como las que se utilizan en las construcciones, para montar las cámaras de cine en lo alto y tener una inmejorable perspectiva de la pista que lamentablemente resultó invadida por los miles de aficionados que no cabían detrás de la alambrada, provocando la cancelación de los Grandes Premios en su primera etapa. Los aficionados acampaban a la vera de la pista para no perder detalle a lo largo del fin de semana; pocas aficiones, como la nuestra, a los coches de carreras.

Esta afición por el deporte motor presente en los comportamientos y recuerdos de los ciudadanos, en algunos casos pasa a formar parte de las motivaciones a través de las cuales se construyen las vocaciones de vida, en el ámbito laboral. De manera que el cumulo de anécdotas que se han inscrito en la memoria de los especialistas y comentaristas van formando parte de las satisfacciones que les brinda su profesión cada vez que vienen eventos internacionales al Autódromo Hermanos Rodríguez, como lo relata Pablo Carrillo (2006):

Recuerdo también en los ochenta con escasos veintitantos añitos la chamba que me dieron los Abed para narrar para el sonido local de la zona del estadio las incidencias del Gran Premio, en su segunda época. Encontré mi vocación a pesar de que sólo había terminado la prepa hace un par de años y estudiaba en el ITAM una carrera que nada tenía que ver con los medios... nunca olvidaré la ocasión en que los prototipos llegaron al Hermanos Rodríguez con las flechas plateadas de Mercedes, como el gran equipo, ahí corría un jovencito alemán que despertaba mucha expectativa por lo que parecía un brillante futuro. En aquella ocasión, en los albores de los noventa, colaboraba con una pequeña sección de deportes en el noticiario radiofónico... Me acerqué a solicitarle una entrevista a ese jovencito llamado Michael Schumacher, quien pacientemente esperó a mi lado cerca de diez minutos para que me enviaran al aire... y pensar que por años era menester esperar meses para entrevistarle; cosas del destino.

Pero, no sólo los grandes pilotos que han competido en el autódromo, o el autódromo mismo en conjunto, han sido los elementos que le dan su importancia y significado actual a esta pista, esta misma contiene lugares emblemáticos que rememoran a otros pilotos como el Complejo Moisés Solana o el Recorte Rebaque, pero tal vez ninguno de ellos refleja mejor el espíritu de fascinación, reto, riesgo y leyenda del circuito de los Hermanos Rodríguez, que la Curva Peraltada, que para esta edición del Gran Premio de México regreso como parte del trazado que recorrieron los pilotos, como lo menciona Ramón Osorio (2006):

Para este año regresa como parte de la pista la famosa curva Peraltada, la cual es temida y admirada en todo el mundo por su velocidad e historia, grandes momentos han generado para siempre en su trazado, tantos trágicos como mágicos.

Sin duda esta idiosincrasia de la Curva Peraltada se ha sustentado por una parte por los sucesos infortunados que han dejado su marca indeleble en este lugar, entre los que destaca el acontecido al piloto mexicano Ricardo Rodríguez, en los albores del autódromo, una clase de sucesos que les ha ocurrido tanto a pilotos mexicanos, como extranjeros de reconocida clase mundial, como al legendario piloto brasileño Ayrton Senna Da Silva, tricampeón de la Formula 1 (considerado como uno de los mejores pilotos de todos los tiempos), acontecimiento que reactivó la polémica sobre esta curva, como lo indica Fernando Ruiz (2006):

En 1962, una de las grandes promesas del automovilismo mexicano, Ricardo Rodríguez, participaría en una carrera de la Fórmula 1, junto con su hermano Pedro y Moisés Solana. En el primer día de actividad, Ricardo buscaba alcanzar el tiempo del británico John Surtees, quien lo superaba por un segundo, Ricardo salió en su mono plaza pero no logró terminar la vuelta. Al entrar a la Peraltada perdió el control y su monoplaza se impactó contra la barra de seguridad. Perdió la vida cuando era transportado al hospital... La leyenda de la Fórmula 1, Ayrton Senna, también sufrió un percance durante las prácticas del Gran Premio de México de la Fórmula 1, en 1988. El piloto brasileño salió ileso, pero el accidente avivó las críticas sobre la peligrosidad de la curva.

Una polémica que no se ha detenido en épocas más recientes a pesar de las distintas modificaciones que ha sufrido la Peraltada a través del tiempo, debido a que aun con estas, todavía conserva su sitio como un gran reto para las destrezas de los verdaderos pilotos que se precien de serlo. Pero, no todo lo relacionado con la Peraltada es desventura, para aquéllos osados que logran imponerse a sus retos y conquistar sus peligros, la curva trae el reconocimiento, el prestigio y la fama que quedara indeleble en la memoria de los organizadores, expertos y aficionados, debido a la espectacularidad que ese hecho representaría, como lo relata Fernando Ruiz (2006):

Los mexicanos Michel Jourdain Jr. y Adrián Fernández, también sufrieron con el grado de dificultad de la entrada a la curva en 2004, aun cuando la peraltada había sido modificada años antes... Pero no todo es tragedia en la mítica curva de 180 grados. La Formula 1 tuvo espectaculares rebases justo en el corazón de la curva. Nigel Mansell, Ganador del Gran Premio de México en dos ocasiones, en 1987 y 1992, protagonizó el que quizás sea el rebase más espectacular que se ha visto en el autódromo capitalino, en 1987 cuando al entrar a la curva, aceleró para superar a Gerhard Berger y llevarse el título.

Así, el regreso de la Pera como también se le conoce, es una oportunidad para que los organizadores, medios, pilotos y aficionados disfruten la experiencia de ver cruzar a los autos de la Champ Car por esta mágica curva, lo que servirá para retroalimentar la fama, prestigio y majestuosidad del Autódromo Hermanos Rodríguez, que según Marco Tolama (TV Azteca, 2006) comentarista de TV Azteca, tiene en su trazado e instalaciones una influencia europea, de larga tradición en el automovilismo deportivo mexicano desde sus inicios en la capital del país:

El Autódromo Hermanos Rodríguez un majestuoso escenario para carreras de autos, platicábamos al inicio de la transmisión de lo que decía Bruno Junqueira (piloto de la Cham Car) respecto al circuito, es un circuito tipo europeo, México tiene una tradición muy, muy larga en ese sentido desde la presencia de los Hermanos Rodríguez en Europa, casi todo, casi todo lo que venía a México tiene que ver con Europa, es ya en los últimos tiempos que hay una influencia del automovilismo estadounidense en nuestro país, pero desde un principio Europa y su tipo de circuitos y su tipo de carreras fueron los que predominaron en el automovilismo deportivo de nuestro país y el Autódromo Hermanos Rodríguez, todos, todos coinciden en que se parece mucho a un autódromo europeo.



En lo que respecta al discurso de los patrocinadores transmitido a través de los medios masivos de comunicación se puede observar como las marcas asociadas al Gran Premio de México, buscan asociar alguna de las características de su producto con un aspecto de característico de la carrera. Eso se manifiesta en el eslogan del comercial de la cerveza de lata Tecate, que a la letra dice: “Por los que funden el pavimento. Tecate. Evita el exceso”, donde se hace alusión a las altas velocidades con las que circulan los autos de la Champ Car, aspecto que también se refleja en la portada del programa del evento patrocinado por esta marca cervecera, el cual se divide en tres partes desde el punto de vista sincrónico. La primera está integrada por el logotipo del patrocinador, la segunda está conformada el logotipo del Gran Premio y la compuesta por la imagen de un auto de carreras. Pero, esta portada también está dividida en tres planos desde el punto de vista diacrónico. El primero está contiene a los logotipos del patrocinador y el Gran Premio, el segundo por la imagen del auto de carreras y el tercero por una bandera a cuadros.

El logotipo del patrocinador esta dividido en tres planos, el primero está conformado por el logo del patrocinador “Tecate” en letras rojas con marco blanco y negro, debajo de esta de las cuales se encuentra escrita la leyenda “Patrocinador oficial”, el segundo plano está conformado por la clásica bandera a cuadros de las carreras, la cual termina del lado izquierdo en tres tiras de color verde, blanco y rojo que hace alusión a la bandera mexicana. Por último, el tercer plano está integrado por imagen del viento cuando es cruzado a máxima velocidad. Por consiguiente, este logotipo asocia a la marca Tecate, patrocinador oficial de esta carrera de autos mexicana, la cual vivirá momentos de máxima velocidad.

El logotipo del Gran Premio está conformado por tres partes. La primera muestra un auto de carreras tipo formula en colores azul y rojo, representativos de las dos marcas patrocinadoras principales, Telmex y Banamex, respectivamente. Este auto está flanqueado por dos banderas a cuadros que simbolizan las bardas de la pista, debajo de los cuales se encuentran las palabras “Gran Premio” que vienen en color blanco con contorno negro, las cuales están flanqueadas en un segundo plano por seis franjas, tres de color verde y tres de color rojo, que en conjunto simbolizan tanto la pista como la bandera mexicana. La segunda parte está conformada por las siglas Telmex en color blanco y el logotipo de esta empresa en su clásico color azul, el cual utiliza las letras “T” (de Teléfonos) y “M” (de México), para integrar la forma de un teléfono. La tercera y última parte esta integrada por la leyenda “presentado por Banamex México 2006”, de la cual destaca las siglas Banamex en color azul, que pertenecen al Banco Nacional de México y el logo de este banco en su clásico color rojo, que representa la cerradura de una caja fuerte. Así, este logotipo en conjunto asocia a la carrera de autos del Gran Premio de México con las principales marcas patrocinadoras como un trinomio único.

Por su parte, el auto de carreras tipo formula está diseñado en colores rojo y blanco, combinado con el nombre de TECATE y el logotipo de esta marca de cerveza que representa a una águila en color negro con y una “T” en color blanco al frente. Este auto esta conducido por un piloto con un casco diseñado en colores verde, blanco y rojo, (en alusión a la bandera mexicana) y el logotipo de Tecate. Atrás de este auto se observan una llaman al *slogan* utilizado por esta marca de cerveza para esta carrera, “Por los que funden el pavimento”. Por último, el fondo de toda esta portada es una bandera a cuadros cafés y rojos que hacen alusión a la clásica bandera de cuadros negros y blancos que indica el fin de una carrera de autos. En conjunto esta portada

relaciona a las marcas patrocinadoras y en especial a Tecate, con el Gran Premio de México y el mundo de la velocidad.

Durante la transmisión en vivo de la carrera también se hicieron presentes las marcas patrocinadores a través de diversos anuncios comerciales y promocionales entre los que destaca, el promocional de Pfizer que presentó en una primera parte al piloto Mario Domínguez, el cual es invitado por Luis Manuel López a que conozca la Zona Azul de Pfizer, un *stand* ubicado a un costado de las gradas del autódromo donde se realizan diagnósticos de salud sexual, patrocinados por esta empresa farmacéutica. Ya dentro de la Zona Azul se realizó una entrevista entre el comentarista Rafael Ayala y la Gerente de Pfizer Bibiana de Benito, en donde se relacionaba la salud sexual y el ambiente de las carreras de autos a través de la velocidad y la potencia del deporte motor, a través de su analogía con la potencia y velocidad sexual que se adquiere a través de su principal producto el Viagra, como se muestra en este fragmento de la entrevista (TV Azteca, 2006):

Rafael Ayala: Pfizer es una empresa no solamente comprometida, no solamente con la velocidad sino con la salud del público mexicano.

Bibiana de Benito: Claro, nosotros nuestro interés es que la gente venga además de disfrutar un gran ambiente, que venga a chequearse su salud y esta es una gran oportunidad para que visiten nuestras unidades de diagnóstico, tenemos dos que están durante todo el día este fin de semana y en la unidad de diagnóstico además podrán evaluar su salud sexual y ven si pueden fortalecer su vida sexual.

Rafael Ayala: Y por su puesto Viagra esta de carrera pero para no andar a la carrera.

Bibiana de Benito: Exactamente pues ya sabes potencia es lo que nosotros buscamos y con Pfizer ustedes lo pueden encontrar acá.

Rafael Ayala: Y la potencia también de la velocidad y que en Pfizer esta presente en el Autódromo Hermanos Rodríguez para el Gran Premio de México.

Lo anterior, es una muestra de cómo especialistas en el automovilismo deportivo construyen un discurso en torno a la velocidad y la magnitud del Gran Premio de México, en el cual resaltan la tradición y el prestigio del Autódromo Hermanos Rodríguez y la Curva Peraltada, elementos que sirven de marco para un ambiente de fiesta donde se conjugan la aceleración vivida durante la carrera y en las zonas de *stands* donde el consumo de un instante a otro adquiere una gran velocidad, mientras que los patrocinadores buscan resaltar algunos aspectos de sus productos como la velocidad, la potencia y la confianza que también caracterizan al Gran Premio de México, con el propósito de encontrar una identificación entre sus marcas y los aficionados.

Por consiguiente, los discursos difundido a través de los medios masivos de comunicación sobre el Gran Premio de México, lo retratan como un evento de entretenimiento masivo de calidad mundial, que acerca las emociones de la velocidad y la tecnología a los ciudadanos, que crean sentidos y pertenencias en sus vidas, a partir de su afición al deporte motor, donde el Autódromo Hermanos Rodríguez ocupa un lugar central por su historia, tradición leyendas y prestigio a nivel nacional e internacional, con lugares mágicos como la Curva Peraltada que permite la consagración de los verdaderos pilotos.

En lo que respecta al discurso de los pilotos, este se puede clasificar en tres partes: las características técnicas del circuito, el ambiente vivido durante la carrera y el papel que juegan dentro de la misma. Este discurso se manifiesta principalmente a

través de las entrevistas ofrecidas por los pilotos a la radio y a la televisión, los reportajes especiales hechos a estos y las columnas que los pilotos mexicanos tuvieron la oportunidad escribir en la prensa. Así, el Autódromo Hermanos Rodríguez es visto por los pilotos como una pista fantástica debido al reto físico y mental que representa para ellos, lo que implica que se tendrán que esforzar al máximo de sus capacidades técnicas si quieren obtener un resultado favorable, de ahí que este autódromo se ha considerado como uno de los más prestigiosos a nivel mundial como lo comenta el piloto francés Nelson Phillip (Pacheco, 2006:41):

El Autódromo Hermanos Rodríguez es un circuito increíble, muy difícil, muy físico, mentalmente también es muy difícil, en las curvas no paran las “eses” y ahora con la modificación va a ser buenísimo.

El reto que implica esta pista está representado plenamente en la curva Peraltada celebre dentro del medio del automovilismo deportivo a nivel mundial, al ser uno de los escasos lugares de cualquier circuito que han logrado construir una idiosincrasia que ha traspasado épocas y fronteras, como lo explicaba el piloto mexicano Mario Domínguez (Ruiz, 2006:6), casi todos los pilotos que compiten en categorías internacionales y conocen el Hermanos Rodríguez, conocen bien la Peraltada. Por eso la decisión del comité organizador de reintegrar la curva Peraltada al trazado que recorrerá la Serie Champ Car en el Autódromo Hermanos Rodríguez para el Gran Premio de México de 2006, permitirá a los pilotos hacer realidad su ilusión de recorrer esta espectacular curva, contrario al interesante pero aburrido cruce por el Foro Sol. Así, aunque la totalidad del circuito no está en óptimas condiciones y la chicana que se diseño para entrar a la Peraltada es demasiado lenta, al cumplirse el sueño de todo piloto que corre en el Autódromo Hermanos Rodríguez, de transitar por esta curva representa la oportunidad para cada uno de ellos de sentir emociones extrañas y poner a prueba su valentía como lo menciona Oriol Servia (Becerril, 2006:18):

Desde ese primer año que vinimos aquí me decepcione un poco que no hicimos la Peraltada. Es verdad que pasar por dentro del estadio era una cosa curiosa, pero también eran tan lentas esas curvas que para el aficionado no eran muy espectaculares y para nosotros tampoco. Ahora haciendo la Peraltada, aunque van a poner una chicana antes, todavía va ser muy rápido para nuestro tipo de coches. Va ser muy divertido para nosotros y para los aficionados y con muchas ganas voy a ver cómo se va en la Peraltada... La pista está más brincona y con baches que en años anteriores, pero muy bien. La chicana para mi gusto está demasiado lenta, pero la Peraltada, incluso con la chicana, es rápida, pasamos a más de 200 kilómetros por hora, es muy divertida y difícil. Realmente es una curva que da unas sensaciones raras. De verdad hay que tener un par de convicciones para pasar.

De manera, que el trazado del circuito para esta edición del Gran Premio de México tiene sus ventajas y desventajas para los pilotos, sin embargo la velocidad y aceleración con la cual tendrán que cruzar la Peraltada será impresionante para los fanáticos como lo señalaba el piloto francés Sebastián Bourdais (Palafox, 2006:38), debido a que represento un gran reto para los pilotos, al tener que apretar el acelerador a fondo, aunque lamentó que la chicana que pusieron antes de entrar a la Peraltada sea muy lenta. Sin embargo, a pesar de los retos que implicó la pista para los pilotos novatos, el hecho de competir en el Gran Premio de México, representa la realización de un gran ilusión ante la circunstancia de alcanzar uno de los máximos logros de su carrera, el debutar en una de la máximas categorías del automovilismo deportivo a nivel mundial y en el autódromo más representativo de su propio país. Este entusiasmo se vio reflejado en la actuación de la pista de uno de estos pilotos, David Martínez (2006:6),

que disfruto esta experiencia a cada minuto, tratando de dar todo por conseguir el mejor resultado posible, como lo indico en una columna que escribió para la prensa:

Estoy muy entusiasmado, voy a tratar de disfrutar cada momento, porque estoy seguro que es una oportunidad que jamás me vuelva a llegar. El poder participar en México, es un sueño del cual nunca quisiera despertar... Por otro lado, debo decir que la pasé increíble en la pista, me divertí mucho manejando este coche, iba haciendo un gran esfuerzo, pero sentí que podría dar más. Dentro de mí, sabía que si hacía un empuje final, eso podría hacer la diferencia.

Por otra parte, a pesar de que todos los pilotos que participaron en el Gran Premio de México son considerados como grandes figuras, hay algunos que destacan de entre los demás para la afición que acudió a ver la carrera, como Mario Domínguez, el piloto mexicano favorito por su experiencia, el compromiso que ha aceptado llevar acuestas, y la pasión que pone en cada presentación, como lo indica el propio piloto mexicano, en un reportaje que le realizaron en la prensa donde lo comparaban con Superman, en una analogía donde Superman cargaba con mucha responsabilidad al ser el héroe del mundo, mientras que Mario Domínguez daba la cara por automovilismo mexicano, una fuerte carga y gran reto que le representaba una gran alegría, entusiasmo y ganas de salir adelante (2006:8-9).

Sabedor de lo que representa para los aficionados, este piloto en base a sus actuaciones y resultados ha creado una simbiosis con ellos, que se ha respirado en el ambiente de la carrera, y se ha manifestado en los comportamientos del público, que han llegado a llevar la fiesta incluso hasta al Monumento de la Independencia como parte de la celebración del triunfo y la gloria alcanzada en la pista. Esta simbiosis expresada por los aficionados al mostrar su respaldo al piloto mexicano, lo impulsaban a poder entregarse al máximo de sus capacidades, para no defraudarlos y que el ambiente de fiesta de la carrera llegue a un final feliz, como lo expreso Mario Domínguez (2006:7) en una columna que escribió para la prensa:

Cada carrera lucho por poner el nombre de México en alto; es mi meta, darle satisfacción a los mexicanos. Siento que si triunfo puedo darles alegrías, como cuando me apoyaron en el Ángel. A lo largo de mi carrera he tenido el apoyo de la gente; tampoco se me olvida cuando el año paso le chiflaron a Tim Glock porque me sacó cuando iba en tercer lugar, cuando faltaban 10 vueltas; le recordaron su mamá. Ese tipo de cosas son detalles que no se olvidan. Por eso, cuando conseguí el podio no iba solo en el coche, los aficionados iban conmigo, sentía la vibra... No debo dejar de mencionar el enorme apoyo de los aficionados mexicanos. Fue el primer día oficial y la verdad estuvo impresionante se los agradezco de todo corazón, también a mis amigos, mi novia y mi familia. Quiero decirles, que la gente se entrega con toda el alma, nada me haría más feliz este domingo que obtener un buen resultado para darle una gran satisfacción a toda la gente que me apoya, no va a ser fácil, estamos compitiendo ante los mejores del mundo pero tenemos con qué, ya lo hemos demostrado y voy a trabajar muy duro para que así sea.

En cuanto al evento, los pilotos independientemente del resultado conseguido resaltaron el ambiente festivo que se vivió durante este fin de semana, el cual es creado por los mismos aficionados, como lo menciono el piloto australiano Will Power (Palafox, 2006:76). Por todo lo anterior, se puede concluir que el Autódromo Hermanos Rodríguez es visto por los pilotos como verdadero reto para demostrar la valía de cada uno de ellos como conductores de autos de carreras, pero correr en este escenario y participar en el Gran Premio de México representa un gran compromiso y la satisfacción de haber alcanzado una meta más en su carrera profesional que les brindara

grandes satisfacciones personales, sobre todo cuando logran tener una conexión emocional con el público e inmiscuirse en el ambiente festivo creado por estos últimos.

### 7.3.3.- *Los asistentes: la tradicional y emocionante espacialización de la velocidad.*

El discurso de los asistentes al Gran Premio de México fue recogido principalmente a través de entrevistas a profundidad y mapas mentales, con el propósito de poder interpretar la visión que este tipo de actores tienen sobre el este evento, sus instalaciones y su relación con la Ciudad Deportiva. Un discurso que muestra una especial forma de apropiarse de la Ciudad Deportiva relacionada principalmente con la velocidad y la diversión, pero cruzada por su identidad dominante que determina las características de su estilo de vida y de su visión sobre este espacio deportivo. Un primer acercamiento al discurso que los asistentes manejan sobre el Gran Premio de México y su relación con la Ciudad Deportiva, se realizó a través de los mapas mentales que están compuestos por un croquis y su respectivo relato.

Para obtener estos mapas mentales se indicó a los entrevistados que representara los sitios más importantes de la Ciudad Deportiva, para que después diera una descripción sobre el mismo. Así, se obtuvieron cuatro dibujos con sus respectivas narraciones, en un intento por significar gráficamente este territorio a partir de la visualización de los lugares y la caracterización de estos sitios a través de la memoria del entrevistado. Los entrevistados se seleccionaron de acuerdo a diferentes criterios: el primero fue el tiempo que tenían de asistir al Gran Premio de México, con el objeto de que fueran asistentes frecuentes a este evento; otro aspecto que se consideró fue que estos no vivieran en las colonias del entorno con el propósito de capturar una visión de externa del Autódromo Hermanos Rodríguez y la Ciudad Deportiva, aprovechando que la gran mayoría de los asistentes son de otras zonas de la Ciudad de México.

Imagen m.1. Mapa mental: *La Curva Peralzada*



El primer mapa mental denominado “La Curva Peralzada” (imagen m.1) fue realizado por un ciudadano que habita en San Bartolo Naucalpan de 32 años de edad, el cual trabaja como ingeniero en sistemas computacionales del Club Deportivo Israelita. Su relación con la Ciudad Deportiva inició desde pequeño cuando su padre lo llevaba a los Grandes Premios de Fórmula 1 celebrados en el Autódromo Hermanos Rodríguez. Actualmente acude al autódromo a presenciar diferentes eventos automovilísticos internacionales entre los que destaca el Gran Premio de México de la Champ Car, al cual ha asistido desde su primera edición.

En este croquis estoy señalando los dos inmuebles más importantes de la Magdalena, estamos hablando del Foro Sol, que es un auditorio para eventos, y te estoy señalando lo que conforma el Autódromo Hermanos Rodríguez. Pues aquí en el Hermanos Rodríguez es el circuito mejor circuito del país debido a que se presta para eso por la recta que tiene, es un circuito muy rápido. Arquitectónicamente el autódromo a cambio mucho, boxes y paddock quedo de primer mundo, porque antes eran tribunas de cemento. Toda la madre que le han metido, el Foro Sol, las bardotas que le pusieron a las canchas de fútbol, para que no se baya el balón. Yo creo que la parte más significativa... siempre se ha manejado una curva peraltada, que es esta, que digamos ya no es peraltada, ya es una curva plana, que fue una de las curvas más importantes y difíciles que haya enfrentado el automovilismo, son una de las partes, yo creo, más importantes

y esa curva representa la entrada a los Pits que se encuentran en este lado que es el área del fuzz.

El mapa mental se denominó “*La Curva Peralta*” porque tanto en su dibujo como en su relato aparece este lugar señalado con mayor detalle dentro del mapa mental. Su dibujo se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte por líneas contorno y en menor medida por líneas relleno. En este croquis se representaron 13 signos donde se escribe el nombre del lugar o de la vialidad, así como dos signos donde se dibuja el objeto y se resalta un elemento característico de la Ciudad Deportiva, estos están distribuidos en cuatro conjuntos.

El primer conjunto, agrupa aquellas vialidades que conducen a la Ciudad Deportiva y los puntos de referencia ubicados a lo largo de las mismas. Así dentro del primer grupo se encuentran el Eje 1 Oriente, la Calzada Ignacio Zaragoza, las avenidas Fray Servando Teresa de Mier y Francisco Morazán y el Viaducto Miguel Alemán, vialidades que permiten la circulación de Oriente a Poniente, así como del Circuito Interior Río Churubusco, cuyos flujos vehiculares van de Norte a Sur; mientras que dentro del segundo grupo se halla al Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México, el cual destaca por sus dimensiones y por ser uno de los equipamientos de transporte más importantes de la metrópoli, a este se le suman dos líneas contorno de forma circular que indican la localización de los cruces de Río Churubusco con Zaragoza y Viaducto.

En el segundo conjunto se ubican dos vialidades más, la avenida Añil y el Eje 3 Oriente, cada una con una flecha que indica los sentidos de circulación vehicular. En esta parte de la composición también se encuentran dos puntos de referencia: el Edificio de Gobierno de la Delegación Iztacalco y la Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ingeniería y Ciencias Sociales y Administrativas (UPIICSA), equipamientos (administrativo y educativo respectivamente) de carácter metropolitano. El tercer conjunto corresponde al Palacio de los Deportes, el cual es representado mediante una línea contorno circular que segmenta un contorno cuadrangular que representa a la zona inmediata al Domo de Cobre, compuesta por sus estacionamientos, la ESEF y un área de venta de alimentos y bebidas.

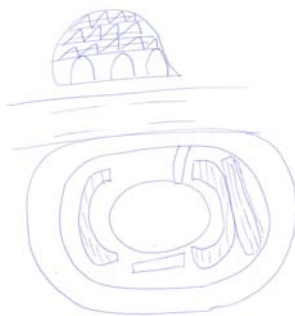
El cuarto conjunto corresponde al Autódromo Hermanos Rodríguez, el cual es representado mediante una línea modulada que indica el trazo de la pista principal. Dentro de este trazo se especifican los nombres de dos partes de la pista: “Moisés Solana” y “Estadio”. Con el primero se denomina al Complejo Moisés Solana conjunto de curvas en forma de “eses”, alrededor de las cuales se instalaron diferentes gradas que llevan el nombre de este gran piloto mexicano, mientras que la denominación de “Estadio” hace referencia a un segundo conjunto de curvas ubicadas después del Complejo Moisés Solana alrededor de los cuales se han instalado tres gradas monumentales. Así, es como se demuestra como la propia pista del autódromo ha sido provista a lo largo de los años de lugares referenciales algunos de los cuales evocan a los héroes del pasado que se han incrustado en la memoria colectiva de los aficionados al automovilismo deportivo en México.

Mención aparte merece el Foro Sol dibujado a un costado de la Curva Peralta con una línea relleno que remarcan sus gradas y la ubicación del contorno del escenario principal, muestra del uso de este inmueble como un escenario masivo similar

a un auditorio donde se celebran eventos que lo han constituido en uno de los inmuebles más importantes de la Ciudad Deportiva, junto con el Autódromo Hermanos Rodríguez, considerado como el mejor circuito del país, tanto por el trazado de su pista que permita a desarrollar a los autos deportivos grandes velocidades, como por sus modernas instalaciones que lo han convertido en una pista de primer nivel internacional.

En estos dos últimos puntos habrá que destacar tres aspectos: el primero es la identificación de la recta principal (una de las más largas del mundo) como el elemento que convierte al Autódromo Hermanos Rodríguez en uno de los más rápidos del mundo; y el segundo que el *status* del autódromo como uno de los mejores del mundo se debe a la remodelación de algunas de sus instalaciones, principalmente de los *boxes*, el *paddock* y el área de tribunas, sumadas a la construcción del Foro Sol y las bardas que delimitan las distintas canchas de fútbol ubicadas a lo largo y ancho de la pista. Por último, habría que destacar la importancia de la curva Peraltada, como la parte más significativa del autódromo, que aunque ya no conserva su característica física más relevante (su peralte), toda vía conserva en la memoria de los aficionados el reconocimiento como un elemento gran prestigio por el peligro que implica a los pilotos cruzarla debido a su alta dificultad técnica, además esta curva conduce a la entrada a los Pits, aspecto que coloca como una de los sectores de la pista estratégicos durante las competencias automovilísticas.

Imagen m.2. Mapa mental: *De la Ciudad Deportiva a Reforma*



El segundo mapa mental denominado “De la Ciudad Deportiva a Reforma” (imagen m.2) fue realizado por una ciudadana del Estado de México de 25 años de edad, la cual trabaja como abogada en un despacho privado. Su relación con la Ciudad Deportiva se basa en su asistencia a los diferentes espectáculos artísticos y deportivos celebrados en el Foro Sol y el Autódromo Hermanos Rodríguez, entre los que destaca el Gran Premio de México.

Aquí está una avenida, el Palacio de los Deportes, y luego por acá está el Foro Sol, y por acá con más imaginación la pista, yo me imagino que es así, no sé si sea así o no, me imagino que tiene curvas pero no me las sé. Algo más o menos así. En el Foro Sol hay una parte de gradas por dentro, y por acá están los Pits. Pues en estructura creo que está bien la inversión que se hizo en el Foro Sol, por ejemplo ahora que se abrieron en Reforma, hubo una demostración en Reforma, siento que el hecho de cambiar el sitio donde se hace esto, implica que tengas que modificar la infraestructura de la ciudad, y quizá haya algunas zonas que no soporten esto.

El mapa mental se denominó “De la Ciudad Deportiva a Reforma” porque durante el relato se menciona como el automovilismo deportivo a abandonado al Autódromo de la Magdalena Mixhuca para trasladarse a la avenida más importante de la Ciudad de México. Su dibujo se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte por líneas objeto y en menor medida por líneas relleno. En este croquis se representaron cuatro signos donde se dibuja el objeto y se resalta un elemento característico de la Ciudad Deportiva, estos están distribuidos en dos conjuntos.

El primer conjunto corresponde al Palacio de los Deportes, el cual se representa como un domo formado por unas líneas moduladas que simulan sus paraboloides hiperbólicos, estos se encuentran sustentados sobre unos arcos que aluden a los marcos conformados por sus columnas inclinadas y su trabe de arco. El grado de detalle con el cual se dibuja este escenario muestra su carácter como lugar emblemático que domina su contexto urbano. El segundo conjunto corresponde al Foro Sol y el Autódromo Hermanos Rodríguez, los cuales son separados del Palacio de los Deportes por unas líneas que representan a una vialidad de varios carriles en alusión al Circuito Interior Río Churubusco, el cual es significado como un borde. Por su parte, el Autódromo Hermanos Rodríguez es simbolizado mediante dos líneas redondeadas que simulan la pista de ovalo característica de este tipo de escenarios y de este autódromo en particular.

Al interior del ovalo se encuentra al Foro Sol, el cual está conformado por cinco signos que caracterizan a este inmueble como un centro de espectáculos: el centro del escenario representado por una línea de contorno semicircular, alrededor de la cual se ubican tres contornos ashurados que simbolizan las gradas donde se ubican los espectadores, a estas se suma dos líneas que conectan a la pista con el centro del escenario, estas representan a la parte de la pista que pasa por en medio del campo de béisbol, lo que significa al Foro Sol como una de las instalaciones del autódromo, las cuales son complementadas con los pits, que son dibujados a través de un contorno cuadrangular.

En lo que respecta al relato derivado de este mapa mental este gira alrededor de los escenarios de entretenimiento más importantes de la Ciudad Deportiva y la relación de las carreras de autos con otras partes de la Ciudad de México. Así se destaca la presencia del Palacio de los Deportes, el Foro Sol y el Autódromo Hermanos Rodríguez. El autódromo es caracterizado a través de sus pits y su pista, aspectos que enfatizan su uso como escenario de eventos de automovilismo deportivo, mientras que del foro se resalta la ubicación de sus gradas, lo que enfatiza su uso como escenario de espectáculos masivos.

Además el Foro Sol es significado como una buena inversión económica para complementar al Autódromo Hermanos Rodríguez con infraestructura adecuada, aspecto que contrasta con la infraestructura de otras partes de la Ciudad de México que han tenido que adecuarse para albergar un evento de automovilismo deportivo, como ocurrió en noviembre del 2007 en el Paseo de la Reforma para la demostración que llevo a cabo el equipo Renault de Fórmula Uno, auspiciada por la Aseguradora GNP y el Gobierno de la Ciudad de México. En este sentido se señala que las modificaciones que se tengan que hacer a avenidas como el Paseo de la Reforma para albergar un evento de automovilismo deportivo de estas características, tal vez sean tan drásticas, que este tipo de espacios públicos diseñados para otros propósitos (como el tránsito vehicular local y el paseo peatonal), no lo resistan y se deteriore su infraestructura.

El tercer mapa mental denominado “el Foro Sol y los Pits” (imagen m.3) fue realizado por una ciudadana de 23 años de edad que habita el barrio de Iztapalapa, el cual es estudiante de la carrera de ingeniero arquitecto en el IPN. Su relación con la Ciudad Deportiva inicio como aficionado a las carreras de autos celebradas en el autódromo y continuo como parte del personal de seguridad ocupado por OCESA en diferentes eventos masivos celebrados en el Palacio de los Deportes, el Foro Sol o el



Imagen m.3. Mapa mental: *el Foro Sol y los Pits*



Autódromo. Actualmente acostumbra a asistir con regularidad al Gran Premio de México.

Esto es... digamos las avenidas principales que circundan lo que es la Deportiva o el Circuito, lo que es Avenida Añil, lo que es Circuito Río Churubusco, y lo que es Viaducto Río Piedad. Lo que es la pista más menos, lo que es la zona de los pits de la pista, lo que venía siendo el Foro Sol, lo que es una de las zonas deportivas, aunque recuerdo que todo lo que hay alrededor también hay canchas deportivas, lo que es de fútbol, básquetbol, de béisbol, y algunas otras actividades deportivas que involucran.

Lo que es otro símbolo es la Sala de Armas que se encuentran en lo que le llaman ahora la Puerta 5 o lo que le llaman Mixihuca... no Mixihuca no... la Ciudad Deportiva, lo que es la CODEME y lo que es el núcleo del Centro Paralímpico, estos lugares son importantes porque es lo que se encuentra en lo que es la expresión Ciudad Deportiva. Lo inmediato que se encuentra en el interior es el Foro Sol porque es una construcción bastante prominente dentro de la Ciudad Deportiva. Lo que es la CODEME, y lo que es el Centro Nacional Paralímpico que se encuentra sobre Río Churubusco porque también se toman como sitios de ubicación para la gente y bueno son los puntos de referencia que tomé.

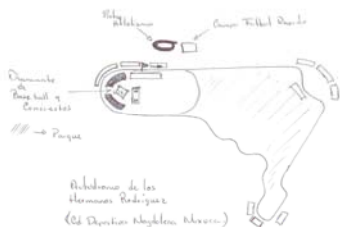
El mapa mental se denominó “el Foro Sol y los Pits” porque tanto en su dibujo como en su relato aparecen estos lugares señalados con un grado mayor de detalle. Su dibujo se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte por líneas contorno y en menor medida por líneas relleno. En este croquis se representaron ocho signos donde se escribe el nombre del lugar o de la vialidad, así como dos signos donde se dibuja el contorno del objeto, estos están distribuidos en cuatro conjuntos. El primer y segundo conjuntos comprenden aquellos lugares de la Ciudad Deportiva ubicados afuera de la pista del Autódromo Hermanos Rodríguez.

En el primer conjunto se representa a la Sala de Armas Juan Escutia a un costado del Viaducto Río de la Piedad; mientras que en el segundo conjunto se localiza a un costado del Circuito Interior Río Churubusco, tanto al edificio de oficinas de la Confederación Deportiva Mexicana (CODEME), como al Centro Paralímpico Mexicano. Este último lugar se localiza a través de una línea contorno ubicada cerca de la intersección entre el Circuito Interior Río Churubusco y la avenida Añil. El tercer y cuarto conjuntos comprende a la pista del Autódromo Hermanos Rodríguez y los lugares que se encuentran al interior de ella. En el tercer conjunto está integrado por el Foro Sol y la Zona de Pits; mientras que en el cuarto conjunto por la Zona Deportiva delimitada mediante una línea contorno, en alusión a los campos de fútbol y las canchas de básquetbol.

En lo que respecta al relato este señala en una primera parte a las principales vialidades que circundan a la Ciudad Deportiva: Añil, Río Churubusco y el Viaducto Río de la Piedad, las cuales son significadas como bordes que delimitan a este complejo deportivo. En la segunda parte del relato se describe a las instalaciones ubicadas al interior de la pista del Autódromo Hermanos Rodríguez, entre las que destacan sus Zona de Pits y el Foro Sol. A estas se les suma las diferentes zonas deportivas que existen no sólo al interior de la pista, sino a su alrededor, las cuales están integradas por diversas canchas de fútbol, básquetbol, béisbol, por mencionar algunas de las instalaciones que permiten significar a la Ciudad Deportiva como un espacio público con una gran variedad de opciones para practicar distintos deportes. En la tercera parte del relato se destaca la presencia dentro de la Puerta 5 de la Ciudad Deportiva de otros

puntos de referencia: la Sala de Armas Juan Escutia, el edificio de la CODEME y el Centro Paralimpico Mexicano localizados sobre el Circuito Interior Río Churubusco. A estos sitios ubicados se les suma el Foro Sol significado como una de los lugares predominantes de este complejo deportivo por sus enormes dimensiones.

Imagen m.4. Mapa mental: *Diamante de béisbol y conciertos*



El cuarto mapa mental denominado “Diamante de béisbol y conciertos” (imagen m.4) fue realizado por un ciudadano de 40 años de edad que habita en la Ciudad de México, ocupado como administrador. Su relación con la Ciudad Deportiva se basa en su asistencia como espectador a diferentes espectáculos artísticos y deportivos celebrados en el Palacio de los Deportes y el Foro Sol; además de ser oficial de pista en eventos nacionales e internacionales celebrados en el Autódromo Hermanos Rodríguez, entre los que destaca el Gran Premio de México.

Aquí están los tres lugares más importantes de la Ciudad Deportiva, el Foro Sol, la pista del autódromo y la pista de atletismo. El Foro Sol es importante por la convivencia de las actividades deportivas y conciertos realizados ahí. El autódromo por los eventos automovilísticos que hace que los ojos del mundo se enfoque más a nuestro país tanto turísticamente, deportivamente y económicamente. La pista de atletismo porque ahí entrenan muchos de los deportistas que nos han dado mucho orgullo en concursos internacionales y eventos importantes.

Además al autódromo he asistido con mayor frecuencia porque soy fan del automovilismo además de oficial de pista en eventos nacionales e internacionales, mientras que al Foro Sol he ido a conciertos y actividades deportivas como espectador ya sea con el futbol americano o el beisbol. También he ido al parque que es un bonito lugar para pasear y tiene muchas áreas verdes.

Como dato adicional quiero comentar que el automovilismo deportivo no inculca la violencia, las actividades durante un evento automovilístico permiten que no haya este tipo de actos pues todo el tiempo la gente esta divirtiéndose y no hay dos equipos rivales, hay muchos equipos para apoyar. Yo prefiero el automovilismo y no el futbol.

El mapa mental se denomino “Diamante de beisbol y conciertos” porque con ese nombre se denomina al Foro Sol dentro del croquis, el cual es señalado con mayor detalle dentro del mapa mental. Su dibujo se caracteriza por estar elaborado en su mayor parte por líneas contorno y en menor medida por líneas objeto y líneas relleno. En este croquis se representaron cuatro signos donde se escribe el nombre del lugar, así como 11 signos donde sólo se dibuja su contorno, estos están distribuidos en cinco conjuntos. El primer conjunto corresponde al ovalo de Autódromo Hermanos Rodríguez, el cual se encuentra dibujado con una línea contorno que contiene en su interior cuatro signos vinculados entre sí que son denominados como “diamante de base ball y conciertos”.

El diamante de béisbol son unas líneas objeto en forma de rombo representan un campo de béisbol con sus bases y su montículo. Este campo se encuentra rodeado por tres signos: los primeros son dos segmentos semicirculares rellenos con negro que representan a las gradas del Foro Sol, mientras que el cuarto signo es una línea objeto de forma rectangular que hace referencia al escenario principal para conciertos, de ahí que a su interior se dibujen dos signos más que constituyen las luces utilizadas durante los conciertos. Así, se significa al Foro Sol a través de los espectáculos diferentes el béisbol

profesional (como casa de los Diablos Rojos del México) y los conciertos de música, los que da muestra de la versatilidad de este lugar como centro de espectáculos.

A un costado de este lugar se encuentra otro contorno rectangular que junto a los ubicados al exterior del ovalo conforman las instalaciones principales del autódromo. El contorno ubicado al interior indica la posición de los pits y las gradas principales, mientras que los contornos exteriores muestran la posición de las gradas dos y tres de la recta principal, así como las gradas de la Curva Peraltada. Entre estos contornos esta un signo en forma de banderín que inca el lugar de la meta, así como una flecha en dirección a las manecillas del reloj, signo que señala el sentido en que corren los automóviles la pista durante las competencias.

Del autódromo se dibujan el resto de la pista y dos conjuntos de gradas más el correspondiente al Complejo Moisés Solana y el Complejo de la Horquilla. El primero se ubica al final de la recta principal y el segundo antes de iniciar el conjunto de curvas denominado como las “Eses”. Por último, habrá que destacar el relleno mediante un ashurado del espacio interior entre el ovalo y los dos complejos de gradas mencionados anteriormente. Así, esta parte de la composición significada como “Autódromo de los Hermanos Rodríguez (Cd. Deportiva Magdalena Mixhuca)”, dan muestra de su valor como el escenario más importante de la Ciudad Deportiva, no sólo por su extensión, sino por el número de instalaciones que agrupa.

Además del Foro Sol y el Autódromo Hermanos Rodríguez se representan un cuarto conjunto que agrupa a los lugares denominados como la Pista de Atletismo y el Campo de Fútbol Rápido. El primero representado mediante un ovalo compuesto por una línea relleno hace referencia al Estadio Jesús Martínez Palillo, mientras que el segundo representado con un contorno cuadrangular señala la localización del Centro de Fútbol Magdalena Siglo XXI. Así, se muestran otro tipo de instalaciones deportivas que conviven con los grandes escenarios del espectáculo masivo, lo que significa a la Ciudad Deportiva como un espacio público con una gran variedad de opciones para los visitantes. Por último, se localiza mediante un ashurado un parque, el cual hace alusión a las áreas verdes de la Puerta 3 y la Puerta 2 de la Ciudad Deportiva.

En el relato este lugar es descrito como un bonito lugar para pasear con amplias áreas verdes, lo que significa a estos lugares como espacios de convivencia, esparcimiento y recreación en comunión con la naturaleza. En el resto del relato describe las razones por las cuales el Foro Sol, el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Estadio Jesús Martínez Palillo, se significan como los lugares más importantes de la Ciudad Deportiva. Así, el Foro Sol es significado como un escenario de espectáculos musicales y deportivos (como el béisbol y el fútbol americano), cuya trascendencia radica en la convivencia que permite entre los espectadores; mientras que el Estadio Jesús Martínez Palillo es significado como un centro de entrenamiento deportivo cuya valor radica en su importancia como creador de atletas destacados a nivel nacional e internacional, que enorgullecen a la sociedad mexicana.

Por último, el Autódromo Hermanos Rodríguez es significado como la sede de distintos eventos automovilísticos que transforman al país en un punto de atracción turística, por la relevancia que tienen estos acontecimientos en el ámbito de deportivo, lo que crea una amplia derrama económica a la Ciudad de México. También se puede apreciar una relación más estrecha entre el autódromo y el entrevistado debido a que se

considera fanático del automovilismo deportivo, afición que lo ha llevado a convertirse en oficial de pista. Esto se debe a que el automovilismo deportivo es visto como una disciplina que promueve la convivencia y la diversión, inhibiendo la violencia al diluir en los varios equipos participantes el apoyo de los aficionados, contrario a las rivalidades directas entre los aficionados de dos equipos que han llegado a manifestarse en actos violentos como ocurre en el fútbol.

#### ***7.3.4.-Los asistentes: la tradicional y emocionante interrelación de la velocidad.***

Un segundo acercamiento al punto de vista de los asistentes al Gran Premio de México es a través de las entrevistas a profundidad. Estos actores están representados por los aficionados al automovilismo deportivo de ingresos medios y altos, provenientes de diferentes partes de la Ciudad de México y su zona metropolitana. Algunos de ellos son padres y madres de más de 30 años de edad, mientras que otros con edades que varían entre los 20 y 30 años están integrados por jóvenes solteros, ambos grupos de entrevistados llevan más de 20 años asistiendo a las carreras de autos. Dentro del primer grupo encontramos a profesionistas como ingenieros en computación y responsables de recursos humanos, con ingresos que superan los cinco salarios mínimos; mientras que dentro del segundo grupo encontramos estudiantes de licenciatura y administradores, con ingresos que alcanzan hasta los cinco salarios mínimos.

Para estos entrevistados, el Autódromo Hermanos Rodríguez es uno de los lugares más importantes de la Ciudad Deportiva, por su trayectoria histórica de más de 50 años que lo ha llevado a convertirse en el autódromo de México por excelencia, el mejor y uno de los más reconocidos a nivel mundial. Parte de esa fama se debe a la celebración de los grandes premios de la Formula 1, como el celebrado en 1991, el cual tuvo un final único protagonizado por el piloto francés Alan Prost que logro remontar 13 lugares para ganar la carrera. Pero las carreras de Formula 1 no son las únicas que han dado nombre al autódromo también destacan otras como el Campeonato Internacional Marcas donde participaban autos prototipo ó “el Reto de las Naciones” organizada en 1989 por la empresa mexicana Promotodo, una carrera que reunió a pilotos de muy buen nivel de distintas partes del mundo, pero que no logro cumplir con las expectativas que se habían pronosticado para ella.

En la actualidad este autódromo es reconocido como la sede de diversos eventos comerciales y deportivos entre los que destacan los eventos automovilísticos de carácter nacional e internacional. Entre los primeros habrá que mencionar la Expo Autotuning 2007, así como las carreras de la Copa Turmex, la NASCAR México y la Moto Pro México; mientras que dentro de los segundos encontramos las carreras de la A1 GP (serial similar al Reto de las Naciones pero de fama mundial), la NASCAR y la Champ Car, reconocidos eventos que han logrado que los ojos del mundo en los ámbitos turístico, económico y deportivo volteen hacia el país.

Entre estas carreras destacan el Gran Premio de México de la Champ Car considerado como uno de los eventos internacionales más importantes que se realizan no sólo en la Ciudad de México, sino en el país, el cual es difundido a nivel global por diversos medios de comunicación. Aunque se encuentra a la saga de eventos como las Copas Mundiales de Fútbol ó los Juegos Olímpicos que se han celebrado en el país, el Gran Premio de México es un evento que refrenda el gusto y la capacidad que tiene la sociedad mexicana para organizar acontecimientos deportivos de carácter mundial. Para

la Ciudad de México la importancia del Gran Premio de México radica en primera instancia en la derrama económica que genera, al convocar a diversos empresarios, atraer a turistas (nacionales y extranjeros) y crear una gran variedad de empleos durante un fin de semana en el cual se reúnen diversos asistentes amantes del deporte motor. Aquí cabe hacer mención que algunos de los entrevistados consideran que aunque los precios de este tipo de eventos no son muy altos y la difusión es poca, la mayor parte de los asistentes son conocedores del automovilismo deportivo.

Estos aficionados hombres y mujeres tienen en general un rango de edad de entre 15 y los 65 años y cuentan con diversos niveles de ingreso económico, pero están compuestos principalmente por ciudadanos jóvenes provenientes de los estratos medios y altos de la sociedad. En el caso de las mujeres estas asisten porque algunas de ellas tienen una pasión por la velocidad, la adrenalina y la emoción de los autos, la cual comparten con sus respectivos novios, pero no necesariamente, algunas acuden sólo para acompañar a su pareja.

A esta variedad de aficionados no les importa pagar un alto costo de entrada para conseguir el mejor lugar en las gradas para observar los autos, debido a que consideran un justo pago por tres días de espectáculo, entretenimiento, diversión y consumo, en un ambiente cultural seguro garantizado por las medidas de seguridad y vigilancia con que cuenta el autódromo (controles de seguridad y zonas de resguardo para el público asistente), las cuales sumadas a la accesibilidad y las características físicas idóneas del mismo para albergar este tipo de eventos, le permiten a los espectadores sentarse cómodamente en las gradas a presenciar las carreras, pruebas y demostraciones automovilísticas; disfrutar de alguno de los conciertos de rock que se ofrecen en un escenario paralelo a la pista; participar en el *bungi*, los videojuegos, los simuladores, los juegos infantiles y los concursos familiares, dispuestos en los diferentes *stands* donde además se expenden autos, diversos *souvenirs* y recuerdos (gorras, camisetas, llaveros, carteras ó accesorios para el carro, entre otras cosas), comida y bebida; o simplemente ir a caminar, distraerse, convivir y conversar con otros aficionados mientras se toma un refresco o una cerveza en zonas libres de restricciones.

Lo anterior ha provocado que el Gran Premio de México no sólo sea reconocido como una opción más para distraerse durante el tiempo libre, la cual compite con otros espectáculos como el teatro y el cine, sino como un evento de entretenimiento más completo que otros como el fútbol, el deporte profesional más popular y poderoso del país, pero cuya oferta es más limitada entre otras cosas por la duración de sus eventos de alrededor de dos horas. Por lo que, la amplia oferta de entretenimiento para toda la familia y todas las edades, brindada por los grandes premios es algo muy buscado por los aficionados habidos de divertirse con un verdadero deporte de primer mundo, reconocido a nivel internacional, donde se desestresan de las actividades monótonas de su vida cotidiana; se promueve la sana competencia entre las escuderías, se les enseña a valorar el apoyo que les ofrece un equipo de trabajo; se disfruta de la adrenalina y la emoción con plena seguridad; se estimula la convivencia familiar y la amistad e integración entre los aficionados; se recrean con la tecnología y el diseño de los autos, al mismo tiempo que se refuerza la tradición familiar.

Estos dos últimos aspectos aunque de inicio parecieran disímbolos para los aficionados no lo son, muchos de ellos han asistido a las carreras de autos desde que eran niños en compañía de sus padres, una tradición familiar que se tradujo en una

pasión por el automovilismo deportivo, estimulada por la emoción y el deseo frustrado de poder tocar y manejar una maquina poderosa que puede ser controlada audazmente por el hombre y que puede controlarlo a la vez, una sensación de poder que produce grandes dosis de adrenalina. Pasión que ha llevado a algunos de los aficionados a convertirse en oficiales de pista en eventos nacionales e internacionales, decisión impulsada por el entusiasmo que les produce estar cerca de automóviles diseñados con una espectacular imagen y colorido, así como con la más alta tecnología de punta, aspecto altamente valorado por los aficionados debido al beneficio que irradia hacia la sociedad, ya que la tecnología utilizada en el automovilismo deportivo en condiciones extremas durante sus competencias, posteriormente se aplica en los autos de calle consumidos por los ciudadano, tal es el caso de los sistemas de seguridad diseñados para los pilotos o los sistemas aerodinámicos.

En la actualidad, el Autódromo Hermanos Rodríguez se ha convertido en un escenario de gran importancia en México y en América Latina, para los conocedores de este deporte, que lo siguen considerando como un circuito que desde sus inicios represento un reto técnico para los pilotos, por sus amplias dimensiones a lo largo y a lo ancho; con sitios representativos como el Complejo Moisés Solana; una gran recta principal que pone a prueba la potencia del auto; una zona de “eses” muy rápida donde el auto es difícil de controlar y que requiere de bastante control y agilidad por parte de los pilotos; y una curva peraltada espectacular y peligrosa que reta al piloto a no dejar de acelerar el auto, para que logre salir disparado a toda velocidad rumbo a la recta principal. Un reto del que no todos los pilotos han salido bien librados, como algunos pilotos de Fórmula 1 a principios de los 90's que se llegaron a volcar al salir de la curva y salían de su auto caminando por su propio pie, sin alguna lesión aparente.

Retos como los anteriores siguen vigentes en el Autódromo Hermanos Rodríguez, gracias a que ha logrado conservar la mayor parte del trazado original de su pista con pocas modificaciones, manteniendo su tradición y prestigio como un circuito internacional de primer nivel y el mejor del país, lugar que no ha perdido dentro del ámbito del automovilismo deportivo a pesar de que sean creado nuevos circuitos como el del Parque Fundidora en Monterrey, Nuevo León. Lo único que lamentan es que el autódromo no sea tan famoso fuera del ámbito del automovilismo deportivo debido al bajo nivel de convocatoria que tiene el deporte motor a nivel nacional.

Pero, el autódromo no es el único lugar de la Ciudad Deportiva reconocido como un importante escenario del entretenimiento masivo, también encontramos al Foro Sol, al Palacio de los Deportes y la Sala de Armas. La Sala de Armas es reconocida como un escenario donde se han celebrado eventos masivos de carácter nacional e internacional, entre los que destacan los Juegos Olímpicos de 1968. En lo que respecta al Palacio de los Deportes y al Foro Sol, estos son considerados en primera instancia junto con otros lugares como el Centro Paralímpico México y el Edificio de la CODEME, como prominentes puntos de referencia que sobresalen en esta parte del Circuito Interior y permiten a los ciudadanos orientarse espacialmente y ubicar a la Ciudad Deportiva y su autódromo.

Esto se debe a sus enormes dimensiones y el resto de sus características físicas únicas, que contrastan con su contexto urbano, identificado por sus amplios espacios abiertos y sus zonas habitacionales. Pero, el Palacio de los Deportes es algo más que un simple punto de referencia, este lugar también es caracterizado como un escenario del

entretenimiento, el deporte y el comercio, donde destacan eventos masivos como los conciertos (caracterizados por la buena distribución del sonido) y las exposiciones comerciales que impulsan la economía.

Algo similar ocurre con el Foro Sol, que además de ser un importante punto de referencia, también es reconocido por la gran cantidad de espectadores que acuden a presenciar diversos conciertos y espectáculos deportivos. Entre los conciertos realizados en el foro encontramos algunos de carácter nacional y otros de carácter internacional como el Festival Iberoamericano de Cultura Musical Vive Latino y los conciertos de rock ofrecidos por bandas como U2, Bon Jovi, Rolling Stones y Roger Watters; mientras que dentro de los espectáculos deportivos destacan los partidos de fútbol americano y beisbol que se realizan ahí. Pero, las actividades de entretenimiento como las anteriores no son las únicas que se realizan en el Foro Sol, también se realizan actividades comerciales o eventos masivos como la visita del Papa Juan Pablo Segundo, que enfatizan su uso intensivo por el capital privado.

Por otra parte, también existen lugares dentro de la Ciudad Deportiva, cuya importancia radica en su reconocimiento como escenarios del ocio, tal es el caso de los campos de fútbol, el Estadio Jesús Martínez Palillo y la Puerta 2. La Puerta 2 es reconocida como un parque, un espacio público muy bonito con muchísimas áreas verdes, adecuadas para pasear; mientras que el Estadio Jesús Martínez Palillo es reconocido por su pista de atletismo, en la cual entrenan diversos deportistas que han enorgullecido al país en competencias internacionales y nacionales.

En lo que respecta a la Ciudad Deportiva esta es caracterizada principalmente a través las carreras de autos, los partidos de béisbol y fútbol americano, espectáculos deportivos que se combinan con la práctica de otros deportes como el atletismo que no son vistos como espectáculos, pero cuya combinación ha permitido a este espacio público convertirse en “la Casa Deportiva de México Entero”, reconocimiento que se debe a su identificación como la puerta de entrada, a un espacio único con las características físicas y el ambiente adecuado para albergar al mismo tiempo una amplia cantidad de disciplinas deportivas (fútbol, natación, ciclismo, maratón, béisbol, básquetbol, entre otras), algunas de las cuales ofrecen eventos que se han convertido en una tradición de la Ciudad Deportiva como los grandes premios de automovilismo.

De ahí que entre los personajes reconocidos como iconos de la Ciudad Deportiva encontramos los pilotos de autos Adrián Fernández, Mario Domínguez, Pedro y Ricardo Rodríguez y la atleta Ana Gabriela Guevara, todos ellos identificados por el prestigio que le han dado a este espacio deportivo, aspecto que ha contribuido a impulsar el turismo hacia él. Aquí vale la pena resaltar que de estos personajes, los más mencionados son los Hermanos Rodríguez, reconocidos por su trayectoria deportiva nacional e internacional, en la cual destacan logros como el haber incursionado en el máximo circuito del automovilismo deportivo mundial: la Formula 1, categoría donde Ricardo Rodríguez corrió para la escudería Ferrari y Pedro Rodríguez logro ganar un Gran Premio, convirtiéndose en el único mexicano en lograr esta hazaña hasta la fecha. Hechos como los anteriores los convirtieron en ídolos de la afición en su momento y en la actualidad los pilotos más recordados por las nuevas generaciones de mexicanos amantes del deporte motor que han sabido de ellos a través de las reseñas de sus logros y hazañas. Una fama que con sus limitaciones ha llegado a tocar a otros sectores de la sociedad.

Con respecto a Ana Guevara cabe la pena aclarar que algunos de los entrevistados mencionan a la Ciudad Deportiva como un espacio de entrenamiento de esta atleta, lo cual no es del todo cierto, en realidad ella nunca entreno cotidianamente en la Ciudad Deportiva, su sitio de entrenamiento era en la pista del Comité Olímpico Mexicano, pero lo que sí es cierto es que la corredora de 400 metros llegó a participar en “Los Relevos de la ESEF”, competencia atlética desarrollada en la pista de atletismo de la Escuela Superior de Educación Física. Ejemplo como estos destacan el hecho de que la Ciudad Deportiva sigue siendo reconocida en el imaginario colectivo como un espacio generador de atletas de prestigio internacional.

Pero, la Ciudad Deportiva no sólo es un espacio deportivo también es un espacio de entretenimiento masivo reconocido por los conciertos, eventos que aunado a otro tipo de actividades con gran nivel de convocatoria como las exposiciones comerciales y las ferias del empleo, lo han transformado en un polo de desarrollo económico. Estas actividades masivas contrastan con actividades como los paseos a pie o en bicicleta que aunados a la práctica deportiva recreativa también han significado a la Ciudad Deportiva como un espacio de ocio. Esta suma heterogénea de actividades, así como la diversidad y cantidad de personas que convoca a transformado a la Ciudad Deportiva en un icono tradicional de la Ciudad de México, un símbolo con una vigencia que se ha conservado hasta la actualidad, sobreviviendo a las nuevas tendencias de construcción, al olvido y al abandono de los ciudadanos en la que han caído otros lugares simbólicos de esta urbe, como lo menciona una asistente a las carreras de 26 años:

Siento que es un icono de la Ciudad de México, una zona ya por tradición de la Ciudad de México.

Este reconocimiento de la Ciudad Deportiva como un símbolo de la Ciudad de México se debe a los eventos internacionales que ha albergado desde hace casi 50 años, a la pista que a pesar de las actualizaciones y modernizaciones que ha tenido se mantiene intocable en la memoria de los aficionados, al *status* que ha logrado como una gran área verde concebida como un punto de reunión familiar donde los ciudadanos practican algún deporte o acuden a esparcirse al caminar a través de sus andadores; un espacio público donde se mezcla el deporte, el entretenimiento masivo y la recreación, que fortalecen la unión entre los ciudadanos, permitiéndoles salir del estrés que genera la vida monótona de la metrópoli.

### **Conclusiones capitulares.**

Durante el desarrollo de este capítulo se pudo explicar cuales eran los discursos entretejían los actores más característicos que interactuaban en los espacios concesionados del entretenimiento analizados en la Ciudad Deportiva, lo cual dio cuenta de la forma en que el proceso de urbanización sociocultural se manifiesta en el imaginario colectivo y viceversa, articulando distintos sentidos y valores. En el caso de los discursos del Palacio de los Deportes y la Feria de la Ciudad de México, resaltan la importancia de este espacio cubierto y sus amplios espacios abiertos destinados al consumo y la recreación privada, realizada principalmente por familias, destacando diferentes propiedades, hechos, usos y significados.



Por una parte, los organizadores, los medios masivos de comunicación y los patrocinadores, centran sus discursos en las características de la Feria de la Ciudad de México, la cual es valorada como un evento masivo destinado al comercio de productos para el hogar conjugado con distintas atracciones destinadas al entretenimiento que permiten la convivencia familiar a precios económicos y un escenario bien comunicado. La diferencia entre estos dos discursos radica en el énfasis con el que los organizadores valoran a la seguridad, mientras que los medios masivos destacan la tradición que tiene esta clase de eventos en la Ciudad de México y la majestuosidad del Palacio de los Deportes y el resto de sus instalaciones.

Por otra parte, los artistas centran su discurso en la Feria de la Ciudad de México, la cual es valorada como un espacio para la comunicación directa con un público proveniente de la clase popular, lo que les permite a algunos demostrar la autenticidad de su arte. Por último, los asistentes también valoran a la feria como una oportunidad para la convivencia, la diversión y el consumo familiar, mientras que el Palacio de los Deportes es visto como un escenario del entretenimiento inmenso, no sólo por sus dimensiones y la variedad de instalaciones que contiene, sino por la versatilidad de la misma.

En el caso del Foro Sol y el Festival Vive Latino, resaltan la importancia de este escenario abierto destinado al consumo y la recreación privada, realizada principalmente por jóvenes, destacando diferentes propiedades, hechos, usos y significados. Por una parte, los organizadores y los medios masivos de comunicación concentran su discurso en el festival, el cual es valorado como un espacio de primer nivel mundial, tecnologizado, ultramoderno y continuador de una serie de festivales que se han convertido en una tradición y un mito dentro del mundo del rock, por ser plataformas adecuadas para la expresión de las multifacéticas formas de ser rockeros, pero que en el Vive Latino pretende tener un enfoque igualitario para los músicos y auténtico para los asistentes. Para estos actores las características del Foro Sol y las instalaciones de su entorno dispuestas para el festival determinan también la interacción de los asistentes, al propiciar que los asistentes hagan uso de su derecho a elegir que elementos van a consumir y disfrutar, ante la imposibilidad de estar en todas partes a la vez, en una analogía al acceso tecnológico a la música que existe hoy en día.

Estos cambios tecnológicos y su complementariedad con la convivencia festiva y plural del Vive Latino, también son resaltados por los grafiteros, mientras que los músicos aparte de resaltar la festividad y variedad de propuestas musicales que ahí se presentan, también valoran al festival como una de las importantes plataformas para mostrar su música y expresarse, así como un lugar propicio para recrear ciertos rituales que refuerzan la identidad rockera y otra tipo de identidades que cruzan transversalmente al festival. Por otra parte, los asistentes destacan el ambiente festivo del festival y la convivencia que se da en el mismo, el cual está basado en la libertad de acción, la diversión y el disfrute, aspectos que también son valorados por los medios de comunicación y los asistentes, siempre y cuando no se rompan las reglas preestablecidas que permitan preservar la capacidad que tiene el festival para propiciar la convivencia entre los jóvenes y las distintas formas de ser rockeros, en este sentido cabe destacar el valor que tiene el festival como un espacio que promueve la tolerancia, de acuerdo con los propios asistentes. En este orden de ideas el Foro Sol es valorado como un escenario masivo del entretenimiento versátil y variado, el cual se ha convertido en un emblema del rock por los conciertos nacionales e internacionales que ahí se presentan.

En el caso del Autódromo Hermanos Rodríguez y el Gran Premio de México, resaltan la importancia de este escenario y espacio de interacción social abierto destinado al consumo y a la recreación privada, realizada principalmente por ciudadanos de la clase media alta y alta, destacando diferentes propiedades, hechos, usos y significados. Por una parte, los organizadores, las autoridades gubernamentales y los medios masivos de comunicación, valoran al Gran Premio de México como evento automovilístico masivo de primer nivel mundial, espectacular que estimula la convivencia entre los aficionados al deporte motor; mientras que el autódromo es valorado como un escenario adecuado para albergar este tipo de acontecimientos por sus características técnicas, el prestigio, la tradición, los sitios emblemáticos que tiene.

Estas características también son valoradas por los pilotos y los asistentes, los cuales también resaltan otros aspectos. Por un lado los pilotos valoran la tradición de este circuito, el cual también contiene una magia que sólo los retos de este circuito puede dar, sobre todo para aquellos que logra vencerlos, por que los dota de un prestigio que muy pocas pistas pueden dar. Por último, los asistentes también destacan la tradición del autódromo, el cual cuenta con sitios emblemáticos por sus características técnicas e historia, para ellos el valor del Gran Premio de México se debe que es un evento que se une a la tradición de celebrar este tipo de eventos en el país, un acontecimiento emocionante que permite el disfrute de la alta tecnología, la adrenalina de las altas velocidades, y el glamour, dentro de una convivencia y diversión entre ciudadanos con los mismos gustos y aficiones. Características que también son valoradas por los patrocinadores para asociarlas a los diferentes productos que promueven en este evento.

En lo que respecta a las interrelaciones de estos espacios concesionarios con otros sitios de la Ciudad Deportiva y con la totalidad de este complejo deportivo, se puede observar en los discursos de los asistentes frecuentes de estos escenarios y eventos masivos destinados al entretenimiento, los cuales identificaron mayor cantidad de estos y con un grado mayor de detalle, que de espacios públicos destinados a la educación deportiva y el alto rendimiento, así como de espacios públicos destinados al ocio. Esta precisión lleva a valorar los defectos y virtudes de estos escenarios y eventos, así como a una serie de personajes relacionados con los mismos, pero no se restringe a ellos.

Aunque los espacios del ocio, educativos y de alto rendimiento, tienen otro lugar en orden de importancia, estos no son vistos como lugares ajenos o conflictivos, pero si son vistos como sitios de prestigio para la Ciudad Deportiva, pero también como lugares que permiten la convivencia y la práctica de distintas disciplinas deportivas entre los ciudadanos. En lo que respecta a la Ciudad Deportiva esta es vista como un enorme espacio público, que permite a los ciudadanos la convivencia con otros ciudadanos, en forma libre y económica, gracias a la gran variedad de instalaciones deportivas y recreativas que posee, pero que también guarda la dualidad de albergar diferentes escenarios y eventos de entretenimiento de talla internacional, los cuales son valorados por los beneficios económicos en el entorno y por la diversión, el disfrute, las identidades, los gustos y las formas de vida que permiten a recrear a los ciudadanos.

## **Capítulo VIII. De las visiones al pensamiento complejo en la Ciudad Deportiva**

## **8.1.-Visiones de la Ciudad Deportiva.**

En este capítulo se realiza la interpretación-reinterpretación de los análisis realizados a la Ciudad Deportiva, con base al marco teórico-metodológico y la comparación de las relaciones que se establecen entre casos diferentes para poner en evidencia las similitudes y diferencias entre sus respectivas propiedades que conducen a la reestructuración de procesos que forman estructuras con nuevas propiedades. En la primera parte se explican cuales son las visiones que se conforman a partir de los paisajes estructurados en el territorio de la Ciudad Deportiva que van desde el paisaje fragmentado por los flujos que acercan y separan; hasta la inmensidad de los paisajes concentradores y multifuncionales, para dar cuenta de aquella parte del imaginario basada en las características espaciales significativas; pero también se explican la parte del imaginario basadas en las características socioculturales que integra tanto a los paisajes deportivos, ociosos y sociables, como al paisaje olímpico con sus espacios de la memoria, para concluir con el paisaje del entretenimiento global que va de lo expansivo y múltiple a lo efímero.

En la segunda parte se explica como se estructura la dinámica cultural en la Ciudad Deportiva. Para ello se revela como se da la continuidad y discontinuidad de las prácticas urbanas, como se interrelacionan estas prácticas con los *habitus* y elementos urbanos del tiempo libre y como sirven de base para estructurar las identidades del tiempo libre y las escenas virtuales en este complejo deportivo. En la tercera parte se interpreta como el funcionamiento de una ciudad lúdica como la Ciudad Deportiva, puede ser descifrado a partir del pensamiento complejo a partir de cuatro propiedades. La primera da cuenta de las fases estructurantes y estructuradas del espacio público y la ciudadanía; la segunda de la relación dialógica entre el ocio y el entretenimiento; la tercera revela las cualidades de los lugares de alta significación como elemento hologramático y la cuarta da cuenta de la relación recursiva de la urbanización sociocultural del tiempo libre con base en los ambientes culturales que genera. Por último, se presentan algunas reflexiones epistemológicas para impensar la ciudad, a partir de los resultados y el proceso de investigación producto de esta tesis.

### ***8.1.1.-El paisaje fragmentado por los flujos que acercan y separan.***

En los anteriores capítulos se ha podido observar cómo se construyen distintos discursos enarbolados por diferentes tipos de actores sobre la relación que guardan con la Ciudad Deportiva, los cuales demuestran la existencia de múltiples visiones, basadas en los intereses que guardan con este espacio deportivo y cada uno de los lugares y sitios de esta, con los que interactúan. Para poder entender estas visiones será necesario identificar las características de los paisajes creados por los ciudadanos, a través de la contrastación de las similitudes y diferencias de cada uno de los discursos vertidos por los actores que participan en los seis lugares representativos de este complejo deportivo, anteriormente mostrados.

Al comparar estos discursos se pudieron establecer distintas similitudes que permitieron conjuntar visiones panorámicas sobre la Ciudad Deportiva, plasmadas en cinco tipos de pasajes que son una muestra de la forma en la cual se territorializa emocionalmente este espacio urbano. Así, encontramos paisajes de la fragmentación, de la inmensidad, de la ecología, del ocio, del entretenimiento y de la multifuncionalidad que lejos de mostrar una visión monolítica de la Ciudad Deportiva, revelan un panorama con sus pequeñas divergencias acordes con los lugares que ocupan los

distintos actores en el campo de interacción social en el cual se desenvuelven cuando interactúan con uno o varios fragmentos, lugares y sitios de este complejo deportivo. Dentro de este panorama se describen las características físicas y simbólicas más significativas de estos últimos y la relación que guardan entre sí y con los procesos que los trastocan y traspasan.

A escala metropolitana, la Ciudad Deportiva es vista como un espacio bien comunicado y de fácil acceso, gracias a las grandes vialidades y estaciones del Metro que la conectan con el resto de la Ciudad de México, pero también debido a su ubicación adyacente al centro de esta última y al Aeropuerto de la Ciudad de México. Esta característica es reconocida en términos generales por los usuarios que habitan tanto el entorno inmediato y asisten a los espacios del ocio como aquéllos que viven en un entorno distante y asisten a los escenarios del entretenimiento. Entre los medios de transporte que permiten este reconocimiento están el Metro, el cual es considerado como económico tanto por algunos medios masivos de comunicación como por los usuarios de la Ciudad Deportiva que viven lejos de la misma. Aquí destaca el papel que juegan las estaciones Velódromo, Ciudad Deportiva y Puebla que son vistas como puntos de llegada a este complejo deportivo, de estas estaciones la más relevante es la Estación Velódromo que es identificada por todo tipo de usuarios y medios de comunicación como el principal punto de arribo.

Otros elementos urbanos que son valorados por la mayor parte de los usuarios por permitir una buena comunicación para la Ciudad Deportiva, son las vías de carácter metropolitano como Circuito Interior Río Churubusco, Eje 3 Sur (avenidas Añil y Morelos) y el Viaducto Río de la Piedad. A éstas se suman otras vialidades de carácter local reconocidas por los ciudadanos del entorno como las avenidas Té, Jesús Galindo y Villa, y las calles Genaro García, Radamés Treviño y Luis de la Rosa, así como otras vías de comunicación local y extralocal identificadas por los ciudadanos que habitan en entornos más alejados como la avenida Francisco Morazán, Eje 1 Oriente, la avenida Fray Servando Teresa de Mier y la calzada Ignacio Zaragoza. Sin embargo, estas vialidades no sólo son consideradas como vías de comunicación, algunas de ellas son consideradas como bordes que fragmentan espacialmente a la Ciudad Deportiva y su entorno urbano. Un entorno urbano caracterizado por los ciudadanos como bancario y principalmente habitacional e industrial en la colonia Granjas México; primordialmente de servicios comerciales en la colonia Ignacio Zaragoza; y habitacional y de servicios en la colonia Jardín Balbuena.

Entre las principales vialidades consideradas como bordes por los usuarios de la Ciudad Deportiva están el Circuito Interior Río Churubusco, el Eje 3 Sur y el Viaducto Río de la Piedad, a las cuales se les debe de añadir otros bordes de menor jerarquía que también atraviesan este complejo deportivo como las calles de Atletas, Genaro García y Radames Treviño; o que separan a la Ciudad Deportiva de su entorno inmediato como las calles de Luis de la Rosa y Agustín Lara, una especie de bordes-fronteras identificados por los usuarios de los espacios del ocio. En este mismo orden de ideas habrá que mencionar aquellas vialidades identificadas por los usuarios de los escenarios del entretenimiento, que son reconocidas como bordes que fragmentan a la colonia Granjas México, o bordes-fronteras que delimitan a la colonia Jardín Balbuena. En el primer caso encontramos al Eje 4 Sur y la avenida Té, y en el segundo a la avenida Jesús Galindo y Villa.

Otro aspecto a considerar en esta fragmentación espacial son los puentes que son considerados por los usuarios de la Ciudad Deportiva como vías de comunicación peatonal que unen los fragmentos de esta, y a esta con el entorno urbano, como los puentes peatonales de la Estación Velódromo (que cruza el Viaducto) y el de Circuito Interior Río Churubusco, para el primer caso; y el puente de Añil que conecta a la Ciudad Deportiva con la colonia Granjas México. Al convertirse en vialidades peatonales que permiten la articulación de estos fragmentos, estos puentes remarcan no sólo la necesidad de continuidad de las prácticas urbanas en este entorno, sino la fragmentación espacial del mismo. Una fragmentación que es identificada en la totalidad de la Ciudad Deportiva por los usuarios de los espacios del entretenimiento y el ocio; y específicamente en la explanada del Velódromo Olímpico que es visualizada entre otras cosas como un vía de comunicación entre la colonia Jardín Balbuena y la Estación Velódromo por los ciudadanos del entorno, pero que sobre todo a sufrido una fragmentación derivada de distintos procesos de apropiación de diferentes áreas de la misma, principalmente para brindar diversos servicios públicos.

Pero, la fragmentación espacial visualizada en la Ciudad Deportiva y su entorno urbano no se restringe únicamente a la subdivisión y aislamiento de distintos fragmentos de este complejo deportivo, propiciado por la apropiación de espacios públicos o el cruce de una vialidad, existen otros elementos muy característicos de las distintas partes de este complejo deportivo que son reconocido como un factor que limita la permeabilidad de la Ciudad Deportiva al aislar sus fragmentos del exterior y contribuir a la escases de accesos, estas son sus rejas perimetrales, las cuales son identificadas por los usuarios de los espacios de ocio, pero en mayor medida por los usuarios de los escenarios del entretenimiento, en espacios como la Puerta 1, la Puerta 2, la Puerta 3, la Puerta 5 y la ESEF; y escenarios masivos como el Velódromo Olímpico, el Foro Sol, el Autódromo Hermanos Rodríguez, el Palacio de los Deportes; y distintos lugares como: la explanada y los estacionamientos de este último que remarcan su aislamiento con respecto a su entorno urbano inmediato; así como de las canchas y campos de básquetbol, fútbol llanero y rápido de la Puerta 5 que remarcan la fragmentación al interior de este espacio público.

Paradójicamente, aquellas rejas que tradicionalmente han restringido el paso hacia el interior de distintos espacios públicos de la Ciudad Deportiva, han convertido a algunas puertas de la misma en puntos de referencia, al ser los únicos accesos a cada uno de estos espacios deportivos. Entre estas fueron reconocidas por los habitantes del entorno, la Puerta 5, la Puerta 6 y la Puerta 7, pero sobre todo la Puerta 3 del cual se destaca su característico pórtico, único en toda la Ciudad Deportiva. Por sitios como este la Ciudad Deportiva en conjunto y cada uno de los fragmentos y escenarios que la componen son considerados como espacios públicos que a pesar de estar fortificados, no se cierran totalmente al exterior, ya que pueden ser penetrados por los flujos de usuarios, para los cuales las rejas en conjunto con estos accesos dan una percepción de orden, control y seguridad, algo que va en contra de sensaciones de opresión y claustrofobia, lo también se debe a la inmensidad de los espacios abiertos que encierran.

### ***8.1.2.- La inmensidad de los paisajes concentradores y multifuncionales.***

Pero, lejos de ser valorada simplemente como un complejo fortificado más dentro de la Ciudad de México, la Ciudad Deportiva es visualizada como un paisaje de inmensas dimensiones y gran amplitud, calificativos que son acentuados por los ciudadanos del entorno y del resto de la Ciudad de México, cuando la significan por una parte como un

espacio público concentrador de una gran cantidad de disciplinas e instalaciones deportivas, así como de eventos y escenarios de carácter masivo; y por la otra cuando se refieren a ella como “el Pulmón del Oriente de la Ciudad de México”, lo que hace pensar en lo espacioso de este complejo deportivo.

En el primer caso, cuando se habla acerca del carácter concentrador de la Ciudad Deportiva con respecto a eventos y escenarios masivos no sólo se hace referencia a la alta densidad de asistentes y lugares dentro de la misma (entre los que destacan las canchas de fútbol), sino a la gran magnitud de los mismos, en términos de la ocupación de grandes extensiones de espacio; mientras que en el segundo caso se hace referencia al medio ambiente natural moldeado por los habitantes de la capital de la república, en una gran extensión de espacio abierto donde antes existía un lago y después de la desaparición de este, potreros, chinampas y ejidos polvorientos que contenían algunos árboles frutales, pero que principalmente estaban llenos de basura y de los recuerdos de la población que los cuidó durante generaciones, a contra corriente de las políticas públicas de las autoridades gubernamentales, encaminadas a modernizar a la Ciudad de México a costa de lo que fuera incluso de la propia ecología de la misma, ante la promesa de un futuro mejor.

Así, luego de la ruina ecológica de este espacio, se decidió construir un complejo deportivo de acuerdo a los principios de un urbanismo moderno que vea con buenos ojos la higiene y el bienestar que trae consigo el contacto de los ciudadanos de las urbes con el medio ambiente natural y que privilegie la reforestación de grandes extensiones de espacio, que con el paso del tiempo han permitido a la naturaleza repropriadarse aunque sea parcialmente de algo que originalmente había sido suyo y así constituir un bosque urbano reconocido por todos los usuarios de la Ciudad Deportiva y especialmente por aquéllos que asistentes a los espacios de ocio que ven en la Puerta 3 o en la Puerta 5, lugares para estar en contacto con esta naturaleza y pasar un día de campo en un gran espacio verde que complementan las pequeñas áreas verdes y jardines de la colonia Jardín Balbuena, donde habitan.

Otro aspecto a resaltar es que la percepción de la inmensidad de la Ciudad Deportiva no se pierde cuando las escalas se hacen más pequeñas, como se puede observar en las referencias a ciertos fragmentos al interior de este complejo deportivo como las puertas 2, 5, 6, 7, la ESEF y el CNAR, que también son visualizados como espacios públicos amplios por los usuarios del entorno, aunque con sus respectivas diferencias. En el caso de la Puerta 2 del Centro Social y Deportivo Velódromo Olímpico, estas enormes dimensiones también son acentuadas cuando se hace referencia a la magnitud de las instalaciones que contiene, mientras en las puertas 5, 6 y 7 del Centro Deportivo Magdalena Siglo XXI, habrá que precisar que estos calificativos se utilizan para designar a las tres en conjunto, lo que se debe a que no existe una barrera física entre estas puertas que las separe como ocurre con las puertas del Centro Velódromo Olímpico, característica que remite a la conjunción de estas partes de la Ciudad Deportiva.

Por su parte, habrá que señalar que los espacios anteriores fueron identificados por los ciudadanos del entorno, mientras que la ESEF y el CNAR fueron reconocidos por los ciudadanos del resto de la Ciudad de México, lo que habla de una identificación más extralocal de estos últimos, que no forzosamente tiene que ver con el reconocimiento de escenarios masivos a los cuales acuden. En este mismo sentido se puede apreciar como la existencia de una gran cantidad de espacio abierto empieza a ser

reconocida a partir de la abundancia en la Puerta 1, que es reconocida como una gran concentradora de instalaciones deportivas, principalmente de campos de béisbol y softbol.

A escala arquitectónica la característica de inmensidad vuelve a aparecer en lugares como la Sala de Armas, el Estadio Jesús Martínez Palillo, el Velódromo Olímpico y su explanada, el Palacio de los Deportes y sus estacionamientos, el Foro Sol y el Autódromo Hermanos Rodríguez. De estos destacan el velódromo, el palacio, el foro y el autódromo que son reconocidos con esta característica tanto por los ciudadanos del entorno como por los ciudadanos de otras partes de la Ciudad de México, la cual acentúan todavía más a través de su identificación como escenarios masivos, característica con la cual también reconocen al Estadio Jesús Martínez Palillo y la Sala de Armas, lo que habla de la relación de estos lugares con eventos de un gran nivel de convocatoria.

En este sentido pareciera ser que existe una relación dialógica entre inmensidad de la Ciudad Deportiva y la masividad de los grandes escenarios de la misma, sin embargo, lejos de que esta mirada sobre la enormidad conduzca a una relación de soledad entre los ciudadanos y estos espacios y lugares, pareciera que esta cualidad es el preámbulo que presagia la oportunidad de encontrar una gran cantidad de usuarios de los más diversos estilos de vida, edades, gustos y características, ante el gran poder de convocatoria local y extralocal del complejo deportivo y de ciertos espacios y lugares que la componen, que no son sólo escenarios masivos, sino como lo reconocen los propios asistentes que habitan el entorno inmediato, espacios deportivos como la Puerta 2, sus campos de fútbol y gimnasio al aire libre; o espacios del ocio como la Puerta 3 que cuentan con gran nivel de convocatoria popular debido al bajo costo económico que implica asistir a disfrutar de sus instalaciones.

La posibilidad de encontrar grandes multitudes de usuarios en la Ciudad Deportiva, la han convertido en uno de los principales puntos de encuentro de los ciudadanos de esta metrópolis para el entretenimiento, el deporte, la sociabilidad y el esparcimiento de sus familias y amigos, algo que le reconocen principalmente aquellos ciudadanos que viven alejados de este complejo deportivo. Pero, este *status* como uno de los principales puntos de encuentro de la megalópolis, con el cual es reconocida la Ciudad Deportiva no sólo es posible por lo espaciosa que es tanto esta, como algunos de sus escenarios, lo cual sería insuficiente y necesariamente hace pensar en la posibilidad de la existencia de un atractor que motive la asistencia de los usuarios. De acuerdo a los discursos vertidos por los diferentes actores este atractor está basado en el reconocimiento de la posibilidad de acudir a una gran cantidad y variedad de eventos masivos y/o la oportunidad de realizar numerosas y diversas actividades relacionadas con el ocio, la educación y el entrenamiento deportivo, una multifuncionalidad que encierra la Ciudad Deportiva en conjunto, donde destacan aquellos espectáculos y actividades relacionadas con el deporte y principalmente con el fútbol, aspecto que es reconocido por todo tipo de usuarios.

Esta multifuncionalidad se ve plasmada sobre todo en ciertos espacios y lugares del ocio reconocidos por los usuarios por la variedad de disciplinas deportivas que se practican en ellos como ocurre en la Puerta 2, el Velódromo Olímpico, sin embargo entre todos estos destacan algunos de los grandes escenarios masivos los cuales son identificados por usuarios de los espacios del ocio, organizadores, medios masivos de comunicación, pero sobre todo por los usuarios de los escenarios del



entretenimiento por la diversidad de espectáculos artísticos y deportivos que albergan como ocurre con el Palacio de los Deportes, el Foro Sol y el Autódromo Hermanos Rodríguez.

De entre estos escenarios destaca el Palacio de los Deportes como el lugar más multifuncional de la Ciudad Deportiva, al ser reconocido como la sede de distintos eventos artísticos y deportivos, pero también por la multiplicidad de actividades recreativas y eventos de entretenimiento y comerciales que se realizan en él, donde los pabellones del propio palacio juegan un papel fundamental, ya que en conjunto permiten complementar y aumentar la variedad acontecimientos que ocurren en el Domo de Cobre. En este paisaje de la multifuncionalidad merece un lugar especial la Sala de Armas, debido a que el reconocimiento de esta cualidad en este escenario no está relacionada con los espectáculos artísticos y deportivos, sino con otro tipo de eventos como los sociales, colectivos y comerciales, lo que habla de otras formas en las cuales la pluralidad de acontecimientos se presenta.

Esta multiplicidad de actividades y eventos realizados en la Ciudad Deportiva, no sería posible si esta no tuviera la cualidad de ser versátil, así como la característica de albergar una gran variedad de lugares e instalaciones. El aspecto de la versatilidad en la Ciudad Deportiva hace referencia a la identificación (principalmente por parte de los ciudadanos del entorno inmediato) de este complejo deportivo como un espacio que cuenta con la posibilidad de cambiar sus características físicas de acuerdo a la actividad y evento de que necesite acoger.

En esta visualización juega un papel importante espacios públicos más identificados con el ocio y los servicios como el conjunto conformado por el Velódromo Olímpico y su explanada; pero principalmente lugares concesionados relacionados con el entretenimiento como el Autódromo Hermanos Rodríguez, el Foro Sol y el Palacio de los Deportes donde la identificación como escenarios usados frecuentemente se debe sobre todo a su gran capacidad de adaptación. De entre estos destaca el Palacio de los Deportes como el lugar más versátil de la Ciudad Deportiva, gracias a su complementariedad y la capacidad de ajuste que le permiten sus pabellones y explanadas, algo que es reconocido hasta por los medios de comunicación, y que en el caso de los pabellones inclusive hace que los usuarios de otras partes de la Ciudad de México, los signifiquen como instalaciones efímeras y cambiantes.

Por su parte, la gran variedad de lugares e instalaciones de la Ciudad Deportivas identificadas por los usuarios, no se restringe únicamente a aquellas pertenecientes al ámbito deportivo, aunque si son aquellas en las cuales se hace más énfasis, también son reconocidas otro tipo de instalaciones como las educativas, artísticas y de servicio. Este énfasis se recalca por los propios usuarios en espacios públicos como la Puerta 2, y la ENED, pero se diversifica todavía más en espacios públicos como la ESEF, la Explanada del Velódromo Olímpico, la Puerta 5, la Puerta 6, la Puerta 7 y la Puerta 8.

### ***8.1.3.-Paisajes deportivos, ociosos y sociables.***

Hasta este punto los paisajes descritos presentan visiones sobre las características espaciales de la Ciudad Deportiva, las cuales atraviesan longitudinalmente a la misma, pero esos no son los únicos paisajes construidos en torno a este espacio público por demás complejo, existen otros que son significados a partir de las formas de apropiación sociocultural dominantes de un territorio que se lo han transformado en un espacio

evocativo y por demás mágico. Uno de los paisajes que reflejan una de estas formas de apropiación sociocultural más características de la Ciudad Deportiva, es el conformado a partir del deporte visto desde su faceta de actividad física, lo que nos remite a la esencia de la vocación de este espacio público y el motivo principal por el cual fue creado, la práctica de distintos deportes a bajo costo para todos los ciudadanos de la Ciudad de México, pero que no se detiene ahí y continúa con la creación de atletas de alto rendimiento y cierra el círculo con la formación de los mentores en instrucción deportiva y actividad física de la más alta calidad del país.

En este sentido los usuarios que habitan el entorno inmediato a la Ciudad Deportiva reconocen en este complejo deportivo como un espacio de prestigio que al estar en buenas condiciones de mantenimiento y contar con amplias y diversas instalaciones deportivas, permite promover la salud física de una forma eficiente a través del deporte, aspectos que permiten incrementar la calidad de vida de los jóvenes y la ciudadanía en general que habita en los alrededores. Lo anterior considerado como un servicio social para los ciudadanos es complementado por el reconocimiento de la función de la Ciudad Deportiva como un centro educativo creador de deportistas, docentes y formador de las capacidades físicas y el carácter de los niños. Esta última caracterización es completada con la visión sobre la Ciudad Deportiva que tienen los usuarios que viven en otras partes de la Ciudad de México, cuando la consideran un centro de alto rendimiento generador de deportistas de talla internacional, lo que la sitúa de acuerdo a estos asistentes a los escenarios del entretenimiento como “la Casa del Deporte en México”. En este sentido diferentes espacios y lugares colaboran de distinta forma en la configuración del paisaje deportivo de la Ciudad Deportiva.

Existen espacios como la Puerta 1, la Puerta 2, la Puerta 3, la Puerta 5, la ENED, el Centro Paralímpico, el CNAR y la ESEF que son reconocidos como espacios deportivos, de alguna u otra forma. La Puerta 1 es identificada con disciplinas deportivas como el *gotcha*, el softbol y principalmente el béisbol, para lo cual el Estadio de Béisbol Fray Nano resulta fundamental al ser lugar de alta significación que concentra esta identidad, sobre todo para los habitantes del entorno inmediato. Por su parte, la Puerta 5 es identificada con el fútbol, mientras que la ENED, el Centro Paralímpico, el CNAR y la ESEF son identificados sobre todo por los ciudadanos del entorno inmediato como centros educativos vinculados al deporte; como centro educativo también se reconoce al CENDI No. 24, aunque en su caso identificado con la enseñanza infantil, mientras que la ESEF y la ENED se relaciona con la formación de docentes; y el CNAR y el Centro Paralímpico con la formación de atletas de alto rendimiento, que en el Centro Paralímpico tiene una consideración adicional por su función social al servir de centro de entrenamiento para la población discapacitada.

En el caso de la Puerta 2 es visto principalmente por los usuarios que viven en el entorno inmediato como un espacio multifuncional dedicado al entrenamiento deportivo y al deporte organizado que promueve la salud con gran poder de convocatoria, lo que implica una saturación en el uso de sus instalaciones, aunque estas no siempre estén en buenas condiciones de mantenimiento, algo en lo cual las autoridades del gobierno delegacional ha empezado a actuar, debido a que este espacio abierto es visto por ellos como un espacio público rehabilitado con el objeto de mejorar la calidad del entorno urbano donde se ubica a través del impulso de las actividades y eventos deportivos en sus instalaciones, entre las que destacan la trotapista, las canchas de básquetbol, el gimnasio al aire libre, el Parque la Fuente, los campos de fútbol del CIFF y la Escuela Cruz Azul Oriente, los campos de fútbol americano de las Águilas y

los Jets de Balbuena y el Centro Nacional de Hockey. En el caso del Parque la Fuente es vista por los medios masivos de comunicación es vista como un lugar de entrenamiento deportivo de acceso económico y alto poder de convocatoria, identificado con el circuito de *skateboard* donde los jóvenes encuentran los desafíos suficientes para motivarlos y pasar un tiempo de recreación, que es visto por sus propios concesionarios como lugar paradisíaco e idílico, adecuado para la práctica de esta disciplina deportiva.

Una visión que contrasta con aquélla que conforman los concesionarios de los campos de fútbol, para los cuales estos son lugares de prestigio de la más alta calidad que permiten la convivencia familiar y la competencia, aspectos con los cuales concuerdan los usuarios del entorno inmediato aunque estos también los ven como espacios privados que invaden un espacio público, lo que hace reflexionar en que los límites de lo público en estos casos están relacionados con la capacidad para poder pagar la inscripción para acceder a estas instalaciones. Sin embargo, a pesar de estas consideraciones la convivencia familiar es la característica que más domina entre las instalaciones de la Puerta 2.

Lo anterior se ve reflejado en la cancha de fútbol americano de las Águilas de Balbuena, que a pesar de ser identificada por sus propios concesionarios como un lugar olvidado por las autoridades del gobierno delegacional y de encontrarse en precarias condiciones de mantenimiento, sigue albergando uno de los clubes deportivos más tradicionales de la colonia Jardín Balbuena. Mención especial merece el Centro Nacional de Alto Rendimiento de Hockey, al ser un lugar identificado por usuarios del entorno inmediato, medios masivos de comunicación y autoridades de los gobiernos delegacional y federal, como una instalación adecuada para la promoción del deporte, un espacio público rehabilitado por las autoridades delegacionales al igual que los baños de la propia Puerta 2.

En el caso de la Puerta 3, esta es vista por los usuarios del entorno inmediato como un espacio deportivo con buenas condiciones de mantenimiento que cuenta con un sitio de entrenamiento deportivo tradicional de la colonia Jardín Balbuena su alberca, algo que contrasta con la forma en que es visualizado el Domo Gym Phantom por los medios masivos de comunicación autoridades delegacionales y concesionarios, para los cuales este sitio es un instalación deportiva rehabilitada para albergar una nueva disciplina de arraigo popular que incrementa la calidad de vida de los ciudadanos del entorno, al promover la salud y prevenir el delito, acciones que persiguen las propias autoridades delegacionales como parte de los objetivos de los espacios públicos que administran y para lo cual se han rehabilitado otras instalaciones abandonadas de la Puerta 3, como los baños vestidores y casa de maquinas de la alberca.

Estos objetivos también son perseguidos por las autoridades delegacionales en otros sitios como el Velódromo Olímpico Agustín Melgar y su explanada, el cual se encuentra rodeado por instalaciones deportivas como las canchas de tenis, fútbol rápido y fútbol 7, difundidas por sus concesionarios como lugares de alta calidad donde se da la instrucción y práctica de deportes espectaculares y asociados al triunfo, visiones que contrastan con la forma en el cual ven los ciudadanos del entorno al Velódromo Olímpico y su explanada que son vistos como lugares abandonados por las propias autoridades delegacionales a pesar de su uso cotidiano, y cuya vocación original se ha distorsionado con el paso de los años.

A escenarios como el Velódromo Olímpico se le suma otros escenarios deportivos como la fosa de clavados y la alberca olímpica de la Puerta 6 (identificados

por los habitantes del entorno inmediato a la Ciudad Deportiva), el Foro Sol (caracterizado por la práctica del automovilismo), el béisbol y el fútbol americano y sobre todo con el Autódromo Hermanos Rodríguez caracterizado como “el Centro de Desarrollo Nacional del Deporte Motor” creador de pilotos mexicanos de talla internacional, *status* que mantiene gracias a su rehabilitación y proceso de modernización como lo reconocen tanto los usuarios provenientes de otras partes de la Ciudad de México como las autoridades del propio gobierno distrital. Una acción que le ha servido al autódromo para tener instalaciones identificadas por su alta calidad técnica, las cuales representan un reto para los pilotos por el peligro que representa, algo que es reconocido por organizadores, medios masivos de comunicación y los propios pilotos; y que se ve sobre todo simbolizado por la Curva Peralta, el sitio que concentra la identidad de esta pista asociada además con el glamour, el triunfo, la valentía, la adrenalina de la velocidad, la aceleración y la potencia, a la cual también se asocian los patrocinadores.

Otra forma de apropiación sociocultural de la Ciudad Deportiva, es la relacionada con las actividades del ocio, las cuales han dominado desde su creación a este complejo deportivo a través de su reconocimiento como un espacio destinado a la recreación de los ciudadanos. Anteriormente se había hablado de la conformación del paisaje ecológico de la Ciudad Deportiva y su relación con los días de campo, esto es importante porque muestra como la naturaleza que alberga este complejo deportivo aunada a la diversidad de instalaciones recreativas y de convivencia en buenas condiciones de mantenimiento que se concentran en este complejo deportivo, han permitido que lo signifiquen como un espacio público hermoso y adecuado para realizar diferentes actividades relacionadas con el ocio.

En este sentido la Ciudad Deportiva es reconocida por todo tipo de usuarios como un espacio público donde los ciudadanos se sienten con la libertad de desarrollar diferentes tipos de actividades recreativas relacionadas con el ocio, las cuales se puede dividir en dos ámbitos, la sociabilización y el esparcimiento. Una sociabilización que se puede identificar cada vez que los usuarios de la Ciudad Deportiva se refieren a esta como un espacio de convivencia familiar, donde se estimulan los lazos fraternales y entre padres e hijos desde la etapa de la infancia, pero los alcances de la convivencia no se restringen al ámbito de las familias, sino que se desarrolla en ámbitos más amplios donde los usuarios desarrollan lazos de afecto con personas afines a ellos por sus gustos y aficiones, pero también por las identidades colectivas a las cuales se adscriben, así la Ciudad Deportiva es significada como un espacio de sociabilización que estimula la amistad y la comunión sobre todo entre los jóvenes.

Esta sociabilización no sería viable, sin la posibilidad de realizar actividades de esparcimiento entre las que destacan las lúdicas y el descanso por parte de los usuarios que habitan el entorno inmediato a este complejo deportivo, pero sobre todo al paseo y al solaz, prácticas reconocidas como características de la Ciudad Deportiva por todo tipo de usuarios. ¿Pero cómo se entiende el sentido de lo público por parte de los usuarios cuando se refieren a la Ciudad Deportiva? Ya se ha hablado de la relación de lo público con la sensación de libertad de acción, pero no sólo se debe ver en ese sentido, de acuerdo a los usuarios provenientes de otras partes de la Ciudad de México esa sensación de libertad también se relaciona con la liberación del estrés cotidiano de la urbe.

Pero, lo público también es vinculado con el bajo costo económico e incluso con la gratuidad, lo que habla de un espacio accesible a las clases populares, algo que contrasta como ya se mencionado con la poca permeabilidad espacial que tiene este complejo deportivo por la seguridad con la cual se relaciona. Así, lo público vinculado a la libertad de acción y el desahogo que permite un espacio de socialización y esparcimiento, seguro y económico con buena calidad en sus instalaciones dentro de un marco natural, lo han convertido como se ha mencionado anteriormente en uno de los principales puntos de reunión de la Ciudad de México, un remanso al interior de la gran urbe que encierra una multiplicidad de espacios y lugares por descubrir.

Cabe destacar que para los ciudadanos del entorno inmediato que acostumbrar a ir a los espacios del ocio de la Ciudad Deportiva, este espacio público es todavía algo más, es una extensión de su hogar que se articula con otros espacios públicos emblemáticos de la colonia Jardín Balbuena como el Maracaná, lugar de sociabilización local caracterizado por la práctica cotidiana del fútbol, que se ha convertido en un lugar de encuentro y convivencia de los habitantes de la colonia el cual encierra parte de sus historias de vida y de su esencia. En este orden de ideas, a escalas más cercanas se reconocieron diferentes espacios públicos de la Ciudad Deportiva identificados con el esparcimiento como la Puerta 2, la Puerta 5, la Puerta 6, la Puerta 7 y la Puerta 8, los cuales son vistos por los habitantes del entorno inmediato como espacios de paseo, pero que en algunos como el de la Puerta 2 y la Puerta 5 incluyen otros elementos que complementan su visualización como espacios del ocio, tal es el caso de la recreación infantil que caracteriza a la Puerta 5 y la sociabilización proveniente de la convivencia familiar, fraternal y de amistad que caracteriza a la Puerta 2, esta última considerada como un espacio público de uso cotidiano y una extensión del hogar para los ciudadanos del entorno inmediato.

A estos espacios del ocio se le suman otros como la Puerta 3 y la Explanada del Velódromo Olímpico, ambos identificados también como espacios públicos de acceso económico y extensiones del hogar, pero que a su vez guardan sus propias características. La Puerta 3 como un espacio de sociabilización familiar e esparcimiento infantil, libre y seguro, mientras que la explanada como un espacio de paseo lúdico y familiar, principalmente cuando se instalan las ferias navideñas, eventos difundidos por los propios organizadores como eventos tradicionales de esta época del año y que con el paso de los años han sido apropiados por los ciudadanos de la colonia Jardín Balbuena como acontecimientos característicos de la misma.

#### ***8.1.4.-El paisaje olímpico y los espacios de la memoria.***

Aquí es donde se destaca la capacidad de la Ciudad Deportiva como un espacio de la memoria que rememora la vida sus usuarios que viven en su entorno porque se ha convertido en uno de los escenarios en donde se desarrolla su andar cotidiano, en el cual han trascendido numerosas anécdotas y hazañas. Una capacidad evocativa que también está sustentada en su reconocimiento como un espacio olímpico sede de los Juegos Olímpicos de 1968 celebrados en la Ciudad de México, evento de talla y prestigio internacional que junto con otros tipos de acontecimientos masivos del deporte nacional y mundial celebrados ahí, han convertido a la Ciudad Deportiva en forjadora de héroes aspiracionales reconocidos por los usuarios por su valor a prueba de todo, lo que aunado a su enorme talento, los llevaron a constituir una fama a nivel mundial.

Dentro de toda esta gama deportistas encontramos personajes locales como los jugadores de fútbol americano Jacinto y Ricardo Rodríguez y el más mencionado Hugo

Sánchez Márquez, considerado el futbolista que mayor prestigio le ha dado a la Ciudad Deportiva, espacio de la memoria donde también se evocan personajes internacionales entre los que encontramos luchadores, futbolistas como Salvador Mota, atletas como Ana Gabriela Guevara, ciclistas como Radames Treviño, Belem Guerrero y Eddy Merckx, otro de los ciclistas de fama mundial que ha formado parte de la memoria que se extiende en este complejo deportivo.

Sin embargo, dentro de todos estos deportistas destacan los pilotos de autos que se han convertido en los personajes deportivos más reconocidos por los usuarios de la Ciudad Deportiva, entre los que encontramos pilotos que habitan las colonias del entorno como Jymmy Molares, al cual se suman otros pilotos mexicanos como Adrián Fernández, Michel Jourdain Jr., Homero Richards, Mario Domínguez, Luis Díaz, Rodolfo Lavín, Roberto González, Héctor Alonso Rebaque, Moisés Solana y los legendarios Pedro y Ricardo Rodríguez, los deportistas más identificados con la Ciudad Deportiva, recordados por usuarios y medios de comunicación. A estos se le suman pilotos extranjeros de la Champ Cart como Sebastián Bourdais, y Bruno Junqueira; pilotos de la Formula 1 como Jim Clark, Colin Chapman, Ayrton Sena Da Silva, Alan Prost y sobre todo el piloto germano Michael Schumacher, considerado como el mejor piloto de todos de los tiempos, el cual llegó a correr en los inicios de su carrera profesional en el autódromo de la Ciudad Deportiva.

Pero, no sólo han sido los deportistas los que han sido evocados a través de la Ciudad Deportiva, otro grupo muy relacionado con este complejo deportivo son los artistas, relacionados a través de los eventos de entretenimiento masivo nacionales e internacionales que se han presentado ahí. Entre estos encontramos entrenadores de animales, payasos, globeros, pero sobre todo músicos entre los que se mencionan desde cantantes populares como los Jonny Jets hasta iconos de la música pop internacional como Madonna, pasando por los músicos de rock de los más diversos estilos. Estos músicos de rock han sido nacionales como Jonny Laboriel, Motel, Kinky, Mana y Café Tacuba; e internacionales como los Fabulosos Cadillacs, Soda Stereo, Linquin Park, Coco Rush, Korn, Motley Clue, Apocalimptica, Marilyn Manson, Ramstein, Pink Floyd, Rolling Stones y Paul Mac Cartney, el cual es considerado uno de los mejores músicos de rock de todos los tiempos. Estos son una muestra de los innumerables personajes del ámbito del rock que han pasado por los escenarios de la Ciudad Deportiva, y que la han convertido en un sitio emblemático de este estilo de música y de esta forma de vida.

En menor medida son mencionados otro tipo de personajes locales como familiares y amigos que acostumbran a ir a la Ciudad Deportiva, personajes del ámbito comercial como los gritones de la Feria de la Ciudad de México, personajes históricos como Agustín Melgar que es el más mencionado dentro de los niños héroes ocupados para nombrar a la instalaciones olímpicas de la Ciudad Deportiva, sobre todo por los ciudadanos que viven cerca de este complejo deportivo. Mención aparte merecen los administradores del deporte Carlos Albert y Carlos Hermosillo, el primero reconocido como el mejor administrador de la Ciudad Deportiva y el segundo como el administrador del deporte nacional aspecto que remarca la vinculación de la Ciudad Deportiva como “la Casa del Deporte en México”.

Sin embargo, ninguno de los anteriores personajes guarda tan profunda identificación con la Ciudad Deportiva como el actor Jesús Martínez “Palillo”, el cual es considerado como un héroe del pueblo, valorado por su honestidad y entereza, fundador

de este complejo deportivo, este hecho lo ha significado como un benefactor de la sociedad, sobre todo por los ciudadanos del entorno inmediato a este complejo deportivo. Su identificación con la Ciudad Deportiva sólo es equiparable en reconocimiento con el que tienen los Hermanos Rodríguez. Pero, no todo en la Ciudad Deportiva tiene que ver con el pasado glorioso de un mundo feliz alejado de los problemas que aquejan a la Ciudad de México, como todo espacio público de larga trayectoria en la urbe, este complejo deportivo también ha pasado por etapas menos favorables donde era percibido como un espacio público abandonado y de precarias condiciones, algo que parece haber quedado atrás y que sólo se deja asomar levemente cuando los usuarios que habitan en su entorno inmediato, identifican a la Ciudad Deportiva como un espacio público rehabilitado.

A una escala más cercana el paisaje evocativo que encierra los espacios y lugares que integran la Ciudad Deportiva se diversifica toda vía más y los significados anteriores se le van sumando algunos otros que hablan de la magia que encierran. Así, tenemos espacios como la Puerta 2 que es recordado por la reducción de sus dimensiones para albergar el Velódromo Olímpico pero que a su vez también encierra los recuerdos de la historia de vida de sus usuarios como ocurre en el Parque la Fuente, lugar que evoca las épocas de juventud o en la trotapista donde surgen los encuentros fantasmagóricos que son utilizados por los medios masivos de comunicación para difundir una imagen de este lugar asociado a lo siniestro y las leyendas urbanas de distintos espacios deportivos de la Ciudad de México.

Otro sitio evocativo es el Velódromo Olímpico, el cual guarda un sitio especial como uno de los escenarios de los Juegos Olímpicos de 1968 reconocidos por los usuarios de la Ciudad Deportiva, los medios masivos de comunicación y las autoridades delegacionales, momento a partir del cual se forma una historia como formador y consagrador de atletas de talla internacional en un época dorada que hace mucho tiempo ha quedado atrás como lo reconoce los medios masivos de comunicación, algo similar a lo que le ha ocurrido a sus explanada recordada por los habitantes de la Jardín Balbuena como uno de sus antiguos lugares de sociabilización que hace mucho tiempo vio perdida su etapa de esplendor y que al igual que el escenario olímpico que rodea se encuentra en ruinas debido entre otras cosas a la existencia de lugares de servicio de no gratos recuerdos como el Corralón Vehicular Velódromo, que se han negado a desaparecer.

Este recuerdo de la pérdida que se ve recordado en lugares como las ya desaparecidas canchas de hockey de la Puerta 5 y sobre todo la antigua Puerta 4 que cedió su lugar a la ESEF (anteriormente conocida como ENED) y el Palacio de los Deportes escenario que sustenta su reconocimiento como sitio histórico por parte de los usuarios de la Ciudad Deportiva que habitan su entorno inmediato como los que provienen del exterior, debido sobre todo por el hecho de haber sido una sede olímpica, algo que comparte con la Sala de Armas y por la cual son considerados como lugares emblemáticos de esta zona de la Ciudad de México.

Por último, se encuentran el Foro Sol, lugar de mitos, leyendas y experiencias relacionadas con el rock y sobre todo el lugar más evocativo de todos el Autódromo Hermanos Rodríguez, escenario reconocido por autoridades de la Ciudad de México, los organizadores, los medios masivos de comunicación, los pilotos y todo tipo de usuarios como la sede de carreras y hazañas memorables, que encierran un pasado glorioso que lo han transformado en un sitio simbólico y emblemático, el cual contiene lugares

evocativos como el Recorte Rebaque o el Complejo Moisés Solana, pero sobre todo la Curva Peraltada, un sitio que ha podido construir su propia leyenda y construir su propia magia. Un autódromo que despliega su poder evocativo a otros espacios públicos emblemáticos de la Ciudad de México como el Paseo de la Reforma, que aunque no cuentan con una infraestructura adecuada han tenido que ser transformados para albergar acontecimientos relacionados con el mundo del automovilismo deportivo y los acontecimientos ocurridos con en el autódromo capitalino, tal como lo reconocen los usuarios provenientes de entornos urbanos alejados a la Ciudad Deportiva.

#### **8.1.5.-El paisaje del entretenimiento global: de lo expansivo y múltiple a lo efímero.**

Como se observa en el apartado anterior la rememoración de eventos masivos y personajes relacionados con el entretenimiento ha sido uno de las constantes en la Ciudad Deportiva, sin embargo, habrá que reconocer que en tiempos más recientes estos elementos evocativos son la puerta para penetrar a un paisaje del entretenimiento que se entremezcla con los otros tipos de paisajes visualizados en este complejo deportivo por los usuarios, y que cada vez domina más sobre la visión panorámica que se tiene del mismo, sobre todo en la elaborada por los ciudadanos de otras partes de la Ciudad de México, quienes identifican a la Ciudad Deportiva como “la Ciudad del Espectáculo” un espacio multifuncional que se ha convertido en un espacio tradicional de la metrópoli para la realización de eventos masivos del entretenimiento que actualmente han reconfigurado la identidad deportiva que lo vio nacer, para lo cual ha tenido que pasar por un proceso de modernización.

Pero, la Ciudad Deportiva no es cualquier espacio de entretenimiento, de acuerdo con estos usuarios dentro de la Ciudad de México, no hay un espacio del entretenimiento que se le asemeje, gracias a la cantidad de eventos masivos internacionales que han tenido lugar ahí y que han permitido la presentación de personajes populares del entretenimiento nacional e internacional de fama mundial, una conjunción que ha logrado labrar su prestigio nacional e internacional debido a lo cual la Ciudad Deportiva guarda un *status* especial dentro de la metrópoli como un espacio emblemático de la misma y sobre todo de la zona Oriente donde es catalogada como un espacio fundamental para el desarrollo de las actividades artísticas y culturales, lo que da cuenta de la escases de espacios de este tipo en esta parte de la Ciudad de México.

Por su parte, para los usuarios de la Ciudad Deportiva que habitan el entorno inmediato a la misma, el prestigio que ha alcanzado este complejo deportivo se debe a los eventos de entretenimiento de fama mundial que se han celebrado ahí, lo cual ven como benéfico para ellos y la colonia Jardín Balbuena donde viven, debido a que estos le permiten elevar su calidad de vida. ¿Pero cómo es significado el entretenimiento que se da en la Ciudad Deportiva? A parte de la fama y el prestigio asociado a esta clase de experiencias del tiempo libre, el entretenimiento es visto por los usuarios que habitan el entorno al igual que los ciudadanos del resto de la Ciudad de México como eventos masivos que traen consigo la oportunidad de aproximarse al ámbito del espectáculo deportivo, cultural y artístico.

Sin embargo, esta última clase de usuarios ven en los eventos de entretenimiento masivo algo más, la oportunidad que tienen los entornos habitacionales que rodean a la Ciudad Deportiva de incrementar su dinámica económica debido al imán de asistentes que representa la fama y el prestigio de los eventos y personajes que se presentan en ellos, que a su vez traen consigo una difusión a través de los medios masivos de comunicación de los escenarios donde se presentan, lo que contribuye a la



popularidad de los mismos y su reconocimiento a nivel nacional e internacional, circunstancia que no cualquier parte de la Ciudad de México tiene.

En un acercamiento a una escala más cercana a diferencia de lo que ocurre en los paisajes anteriores, en el paisaje del entretenimiento, la aproximación a los pocos pero no por ello, menos importantes escenarios del espectáculo masivo, permiten observar no sólo características complementarias a las de la vista panorámica de la Ciudad Deportiva, sino que también se aprecian otras características diversas, algunas de las cuales entrelazan directamente al entretenimiento, tanto con los paisajes de la multifuncionalidad y de la evocación como con los paisajes del ocio. En esta última relación se puede apreciar (a través del contraste) la peculiar forma de significar lo privado, la sociabilización, la libertad, y el esparcimiento que se refleja en el paisaje del entretenimiento.

En este sentido un primer aspecto a destacar dentro del paisaje del entretenimiento es la complementariedad que es visualizada por los usuarios entre diferentes escenarios masivos de la Ciudad Deportiva, sobre todo cuando se celebran espectáculos del entretenimiento global. Así, es como se visualizan diferentes conjuntos de escenarios masivos que se complementan entre sí, donde el escenario principal donde se celebra el evento de entretenimiento convoca a tal cantidad de asistentes que estos se ven en la necesidad de utilizar algunos lugares pertenecientes a otros escenarios, que al interactuar funcionan como conjuntos, como el conformado por el Palacio de los Deportes y el Velódromo Olímpico; otro donde se entrelaza el Foro Sol y el Autódromo Hermanos Rodríguez, y otro donde se liga el Foro Sol, el Palacio de los Deportes y el Velódromo Olímpico.

Una complementariedad que también se visualiza cuando dos escenarios son relacionados con un tipo de entretenimiento masivo en particular, como ocurre en el automovilismo deportivo con el conjunto conformado entre el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol, o los conciertos musicales y especialmente aquéllos vinculados con el rock y el conjunto conformado por el Autódromo Hermanos Rodríguez, el Foro Sol y el Palacio de los Deportes, donde estos dos últimos lugares son significados por los usuarios que provienen de otras partes de la Ciudad de México, como “escenarios centrales de la industria musical” y “lugares emblemáticos del rock en México”.

A esta complementariedad habrá que sumar otra característica muy particular inherente al entretenimiento, que no es otra cosa, sino que su carácter efímero, algo que lo diferencia radicalmente de las actividades relacionadas con el ocio, debido a que en este último ámbito se pueden realizar prácticas y vivir experiencias similares en el cotidiano de los ciudadanos, a diferencia de los eventos del entretenimiento masivo, donde cada concierto, paseo en la feria, o carrera automovilística, es vista como algo único e irrepetible por los propios asistentes, debido a que no existe para ellos la certeza de que puedan volver a presenciar un acontecimiento similar en el futuro próximo, por dos razones: la posibilidad de que esta clase de eventos sean cancelados para siempre o que tarden muchos en volver a escenificarse, aparte de que no siempre se puede tener el tiempo y el dinero para asistir en la siguiente oportunidad que se presente.

Derivado de esta consideración se tiene que valorar que existen eventos de entretenimiento que por su larga trayectoria y la relevancia a nivel metropolitano, nacional e incluso internacional que tienen, son reconocidos principalmente por sus asistentes como acontecimientos tradicionales que dejan su propia huella a la Ciudad Deportiva. Una huella con su propia idiosincrasia que se establece, cada vez que uno de

estos eventos se lleva a cabo, pero que también es borrada, en cuanto estos eventos culminan, volviéndose a restablecer cuando estos eventos se vuelven a apropiarse del escenario de la Ciudad Deportiva donde se efectúan y al cual caracterizan. En este sentido se puede considerar que a partir de cada uno de estos eventos se puede apreciar una de las múltiples facetas que puede adoptar un escenario del entretenimiento.

En el caso del Palacio de los Deportes, la Feria de la Ciudad de México lo hace ver como un lugar donde el entretenimiento es relacionado con lo lúdico, lo onírico y lo festivo, elementos que más que ser identificados con los adultos o los jóvenes como regularmente ocurre con los eventos masivos celebrados en el Domo de Cobre, son relacionados con las familias donde la sociabilización se da a través de la convivencia entre los distintos miembros de las mismas, pero esta es una sociabilidad propiciada por la variedad de atracciones destinadas a la diversión, el consumo de artículos y experiencias a precios populares, algunas de las cuales como las exposiciones son valoradas como por su carácter cultural, en el sentido de ser eventos difusores del conocimiento.

En este sentido, otros tipos de actores como los organizadores y los medios masivos de comunicación también reconocen al Palacio de los Deportes como un lugar de sociabilización y esparcimiento familiar amalgamado por la gran variedad de atracciones de entretenimiento y consumo a precios populares, sin embargo cada uno de estos actores destacan algunas características más. En el caso de los organizadores es la fiesta, la sorpresa y las emociones fuertes que se pueden encontrar durante el paseo familiar gracias a la seguridad que tratan ellos de ofrecer; mientras que los medios de comunicación destacan la excelencia y la majestuosidad del Palacio de los Deportes que sirve de hogar a la Feria de la Ciudad de México.

Un evento caracterizado como tradicional de la Ciudad de México, no sólo por ellos, sino por los propios artistas que se presentan, una consideración que coloca al Domo de Cobre, como uno de los lugares emblemáticos de la urbe capitalina, al igual que otros lugares característicos de la misma como el Ángel de la Independencia, el Monumento a la Revolución, la Bolsa de Valores, tal como se refleja en los promocionales de los propios organizadores. Los propios artistas hacen ver otras características como inherentes a la festividad de la Feria de la Ciudad de México, como su carácter infantil y lúdico, el consumo y diversión que se da ahí, pero a la vez de con la concientización, en un ambiente donde se respira la magia y hasta la incoherencia y el azar, pero sobre todo la autenticidad a través del acercamiento de ellos con los sectores populares de la sociedad, un carácter popular que domina en todos los discursos sobre el Palacio de los Deportes y que caracteriza a este escenario.

Un carácter emblemático del Palacio de los Deportes que también es reconocido por los asistentes a los eventos de entretenimiento para el Foro Sol y el Autódromo Hermanos Rodríguez, gracias a los eventos que han albergado, pero donde este *status* guarda ciertas particularidades que diferencian y dan cuenta de la idiosincrasia de estos otros escenarios. En el caso del entretenimiento presentado en el Autódromo Hermanos Rodríguez, este es visto por los usuarios de la Ciudad Deportiva como de nivel internacional (que es el que más domina), aunque no es el único ya que se identifican otros eventos de entretenimiento más locales como los relacionados con la época navideña donde se instala una feria que aparte de ser relacionada con las épocas decembrinas, es identificada como un acontecimiento de consumo, similar al de la Feria de la Ciudad de México.

Volviendo a los eventos del entretenimiento global que se presentan en el autódromo y en especial con respecto con el Gran Premio de México este es visto como un acontecimiento que atrae a los turistas e inversionistas, el cual forma parte de una tradición familiar asociada al consumo de artículos que no son baratos, pero si accesibles para los asistentes de acuerdo a su nivel de ingreso económico, pero que sobre todo es vinculado a la emoción y la pasión por el peligro, la potencia y la velocidad. Así, la conjunción de velocidad, adrenalina y consumo, inspiran todo un estilo de vida y brindan un *status* al cual aspiran o con el cual se identifican los asistentes, que se sienten en la libertad y con la tranquilidad de mostrarse en un escenario que propicia la recreación, la diversión y la amistad, no sólo entre los miembros de las familias, sino entre los jóvenes, principalmente de género masculino.

Una sociabilidad y esparcimiento que es vista como parte de los influjos benéficos del entretenimiento y sobre todo de aquél asociado a las carreras de autos de calidad mundial, por parte de los organizadores y los medios masivos de comunicación. Una calidad mundial que es reconocida por el Gobierno de la Ciudad de México, los pilotos participantes y los asistentes al Gran Premio de México, un evento donde como ya se había dicho anteriormente, la pasión y la emoción asociada al peligro, la potencia y la velocidad, guardan un lugar primordial como atractor, lo cual también es reconocido por pilotos, medios masivos de comunicación y patrocinadores.

Por su parte, el entretenimiento experimentado en el Foro Sol y sobre todo el relacionado con el Festival Vive Latino, es valorado por organizadores, medios masivos de comunicación, músicos, grafiteros y asistentes por su capacidad para permitir la sociabilización entre distintos, basada en el respeto a lo diferente en un conjunto de escenarios que permite una libertad de acción y de elección de acuerdo a una espontaneidad que permite mostrar los impulsos y las emociones rebeldes y transgresoras, pero siempre sin transgredir las reglas de convivencia que permiten que la diversión y el reforzamiento de los lazos identitarios y de amistad entre todos los participantes. Un espacio festivo y dinámico donde se manifiesta la capacidad elección sobre aquéllo que se consume, consumo a veces percibido como inaccesible por algunos asistentes, pero que no por ello deja de ser autentico debido a que recoge la tradición de los míticos festivales del rock y es reflejo de la escena actual del rock mexicano y principalmente de una parte de la identidad de la Ciudad de México y de un sector significativo de sus ciudadanos, porque concentra familias, jóvenes y músicos de distintos niveles económicos y *status*, así como de los más diversos estilos de ser rockeros: siempre irreverentes, siempre idílicos, siempre jóvenes.

Así, este paisaje del entretenimiento es visto por todos los involucrados como el marco ideal para dar la bienvenida e impulsar a las nuevas generaciones de rockeros, algo que también ocurre con los pilotos y los aficionados al deporte motor y su relación con el Autódromo Hermanos Rodríguez, donde pareciera ser que los rituales que se establecen en estos escenarios son visualizados como el ingreso al mundo cultural al cual les interesa pertenecer y con el cual se identifican y que para el caso particular de los músicos y pilotos los eventos de entretenimiento como el Festival Vive Latino y el Gran Premio de México, por su prestigio y fama representan la oportunidad de un triunfo que conduciría, sin lugar a dudas, a un nivel mayor de reconocimiento y su consolidación dentro de estos ámbitos, por el prestigio que se asocia a estos eventos. Por último, habría que reconocer la frescura y la adaptación a los nuevos tiempos que de acuerdo a los músicos, medios masivos de comunicación y organizadores, se ven reflejados en el Foro Sol, durante el Festival Vive Latino, evento de entretenimiento

festivo y juvenil, relacionado con la cultura digital, la superabundancia de acontecimientos diferentes pero con una identidad común, aspecto en el cual encierra su magia y reconocimiento.

## 8.2.-Dinámicas culturales en la Ciudad Deportiva.

### 8.2.1.-Continuidad y discontinuidad de las prácticas urbanas.

Los paisajes identificados anteriormente a través de los análisis hechos a los discursos de los actores que intervienen en los lugares del ocio y del entretenimiento de la Ciudad Deportiva más representativos, muestran como son visualizadas las principales características espaciales y las más importantes prácticas urbanas que significan a este complejo deportivo. Entre estos paisajes destacaron los asociados a las prácticas del ocio y del entretenimiento, los cuales se interconectaban y sobreponían a la mayoría de los otros paisajes elaborados, por lo que pueden ser considerados como los paisajes básicos de la Ciudad Deportiva. Algo similar ocurre con los trayectos y manchas culturales que complementan las prácticas y eventos característicos de estos mismos lugares del ocio y del entretenimiento, sitios que despliegan y se entrelazan con dinámicas culturales al interior de la Ciudad Deportiva y en el entorno inmediato a ella. En un análisis de la interacción entre las manchas culturales de los escenarios representativos de la Ciudad Deportiva (tabla 1) se puede apreciar cómo se da en principio la continuidad y discontinuidad de las prácticas urbanas entre estos lugares representativos. Entretenimiento

**Tabla 1. Interacción entre las manchas culturales de los escenarios representativos de la Ciudad Deportiva.**

ESCENARIOS		MANCHAS CULTURALES																	
		NO RECREATIVAS					DEL TIEMPO LIBRE												
		DE SERVICIOS					DEL OCIO						DEL ENTRETENIMIENTO						
							DEPORTIVAS						LUDICAS						
		Servicios gubernamentales	Mecánica y el tuning	Comercio	Transporte	Eventos masivos	Educación deportiva	Eventos masivos	Boy scouts	Fútbol	Skateboard	Fútbol americano	Básquetbol	Fiestas infantiles	Esparcimiento	Automovilismo deportivo	Rock	Ferias	Espectáculos populares
DEL OCIO	Puerta 3																		
	Puerta 2																		
	Velódromo Olímpico																		
DEL ENTRETENIMIENTO	Palacio de los Deportes																		
	Foro Sol																		
	Autódromo Hermanos Rodríguez																		

De los tres escenarios del ocio y los tres escenarios del entretenimiento analizados se derivaron unas 19 manchas culturales distintas, las cuales se pueden agrupar en términos generales en dos niveles. En el primer nivel se dividen las manchas culturales entre aquéllas destinadas al tiempo social no recreativo como las destinadas a actividades laborales, políticas, religiosas, comerciales y educativas, y aquéllas

relacionadas con las prácticas del tiempo libre, como las de ocio y entretenimiento. En un segundo nivel se agrupan a las manchas culturales en cuatro grupos, en el primero se encuentran aquellas manchas culturales cuyas prácticas están en mayor o menor medida vinculadas con los servicios; en el segundo están las manchas culturales derivadas de la práctica deportiva; en el tercero se ubican las manchas culturales relacionadas con lo lúdico; mientras que en el cuarto están las manchas culturales derivadas de la recreación privada.

Como se puede observar los ámbitos culturales en los cuales se agrupan algunas de estas manchas culturales no son entidades rígidas, sino que se imbrican una con otra, lo que habla de las distintas facetas en las que se puede presentar la continuidad de una mancha cultural, algo que se aprecia más a detalle al analizar cada una de ellas. Así, se tiene dos manchas culturales derivadas de los espectáculos organizados por la industria de la cultura, presentados en los diferentes escenarios del entretenimiento de la Ciudad Deportiva. Aquí se consideran espectáculos artísticos, deportivos y las exhibiciones de corte popular o internacional realizados en los escenarios de primera categoría como el Palacio de los Deportes, el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol, pero también a aquéllos de menor categoría como la Sala de Armas y hasta los instalados de manera provisional (carpas, naves, campos, etc.).

Estas manchas culturales del espectáculo se despliega a su vez en tres manchas culturales del entretenimiento preponderantes: la de las ferias, la del rock y la del automovilismo deportivo, aunque con una menor intensidad se vincula con manchas culturales derivadas de prácticas deportivas que dominan en la Ciudad Deportiva como el básquetbol, el fútbol americano, el *skateboard* y el fútbol. En lo que respecta a la mancha cultural del rock, se puede mencionar que aunque tiene como impulsores a los conciertos y festivales realizados en el Foro Sol, el Palacio de los Deportes y el Autódromo Hermanos Rodríguez, no se restringe a ellos y se vincula con la mancha del *skateboard* donde la Puerta 2 y la Explanada del Velódromo Olímpico y todos los sitios de los alrededores donde practican esta disciplina deportiva juegan un papel principal en la vida cotidiana de los ciudadanos que habitan este entorno urbano. En este sentido, el palacio, el foro y el autódromo pueden ser considerados como detonadores de la mancha cultural del rock, pero a su vez como receptores de una disciplina deportiva como el *skateboard*, cuando la recrean como espectáculo, como ocurre en el Festival Vive Latino o en los X Games.

En lo que respecta a la mancha cultural del automovilismo deportivo, se observa como esta es generada como espectáculo en el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol, y como disciplina recreativa en el Palacio de los Deportes y la Explanada del Velódromo, pero que no se restringe ahí y se vincula de forma directa con la mancha cultural del tuning y la mecánica cuando se habla del ámbito automovilístico y de forma indirecta con las distintas manchas culturales deportivas por el carácter competitivo de las carreras de autos, entre las que destaca la mancha cultural educativa que correlaciona la enseñanza del manejo en la escuela de pilotos del autódromo con las actividades organizadas de instrucción y de adiestramiento atlético de distintas disciplinas como las manchas culturales del fútbol, el *skateboard*, los *boy scouts* y el fútbol americano, que vinculan a distintos lugares de la Puerta 2, la Puerta 3 y el Velódromo Olímpico, entre otros. Una mancha cultural de la educación deportiva que tiene sus máximos centros de instrucción en el alto rendimiento practicado en el CNAR y el Centro Paralímpico y la formación de docentes en la ESEF y la ENED.

Por su parte, en la mancha cultural de las ferias relaciona a los eventos de este tipo realizados por la industria del entretenimiento principalmente en el Palacio de los Deportes, el Foro Sol y el Autódromo Hermanos Rodríguez (pero que también se han llegado a efectuar en la Sala de Armas), con las ferias tradicionales y populares expuestas en la Explanada del Velódromo y los estacionamientos del Palacio de los Deportes durante la época navideña, que a su vez están consideradas dentro de la mancha del comercio temporal de artículos, que relaciona de forma indirecta a estas ferias con los tianguis, los bazares y los puestos ambulantes, instalados en otras partes del la Ciudad Deportiva y sus alrededores como ocurre a un costado de la Puerta 3 y la Puerta 2, el Palacio de los Deportes y el Autódromo Hermanos Rodríguez.

A su vez, la mancha cultural del comercio puede ser considerada como una forma de vincular los negocios permanentes o temporales destinados compraventa de artículos y víveres, con los distintos escenarios de la Ciudad Deportiva, a los cuales complementan de manera indirecta al permitirles a sus usuarios, un consumo relacionado con las prácticas culturales y eventos masivos realizadas en este complejo deportivo. Esta mancha cultural al igual que las manchas culturales conformadas a partir de la práctica del transporte donde se congregan las instalaciones publicas de transferencia y los estacionamientos, pueden ser consideradas principalmente como aglutinadoras de servicios que complementan a las de las prácticas conjuntadas en las manchas culturales deportivas, lúdicas y del entretenimiento que son las predominantes en la Ciudad Deportiva (la cual funciona como un ancla), pero también para manchas culturales aisladas como las conformadas a través de los servicios gubernamentales del Velódromo Olímpico y sus espacios exteriores; y los eventos masivos de carácter político, religioso, comercial, social y laboral realizados con menor frecuencia tanto en este escenario olímpico como en el Palacio de los Deportes y el Foro Sol.

Estos últimos acontecimientos forman parte de una mancha cultural de eventos masivos donde también se vinculan las manchas culturales del entretenimiento y las manchas de eventos masivos deportivos, donde el carácter de masivo se da por la gran concentración de espectadores convocados por uno de estos acontecimientos, pero con una diferencia, mientras que en los acontecimientos masivos del entretenimiento se paga por entrar, en los eventos masivos deportivos, políticos, religiosos, laborales y comerciales que no son organizados por la industria de la cultura, la entrada es gratuita, como ha ocurrido en las ceremonias de inauguración de torneos deportivos, partidos de fútbol americano amateur y copas mundiales de ciclismo, por mencionar algunos casos. Este carácter masivo no sólo tiene que ver con la concentración de espectadores también se da por la congregación en determinado evento de un gran numero de participantes como ocurre en las clases masivas de zumba ó la llegada de maratones.

Por último, tenemos las manchas culturales vinculadas con el ocio, donde podemos agrupar a las manchas deportivas de eventos masivos, de los *boy scouts*, fútbol, el *skateboard*, el fútbol americano y el básquetbol, las cuales pueden tener como propósito la recreación y convivencia entre los participantes y no sólo tiene como fin el entrenamiento y aprendizaje de la disciplina deportiva. Aquí se relacionan a los lugares integrados a estas manchas culturales, con los lugares agrupados en las manchas culturales lúdicas como las del esparcimiento y las fiestas infantiles, en el sentido de que todas estas son manchas culturales del ocio amalgamadas a partir de la sociabilidad. En este orden de ideas, la sociabilidad y la recreación no lucrativa que tienen lugar en estas manchas culturales ociosas, también pueden reconocerse como parte de una gran mancha cultural del tiempo libre, en donde también se integra las manchas culturales del

entretenimiento donde la recreación y la socialité están cruzadas transversalmente por el consumo que promueven.

Una vez identificadas las interrelaciones entre las distintas manchas culturales, habrá que identificar cuáles son las tendencias que caracterizan las dinámicas de prácticas urbanas desplegadas en la Ciudad Deportiva. El primer punto a destacar es que las dinámicas culturales que predominan son las pertenecientes al ámbito del tiempo libre, de las 19 manchas culturales identificadas en este complejo deportivo, cinco son del entretenimiento y ocho son del ocio, en este último ámbito cultural predominan las manchas culturales deportivas con seis; otras tres manchas culturales (la mecánica y el tuning, el comercio y el transporte) tienen una relación directa con las manchas culturales del tiempo libre, aunque cabe aclarar que existen lugares dentro de la mancha cultural de los servicios gubernamentales (como el Corralón Vehicular Velódromo), cuyas dinámicas no son compatibles con las manchas culturales del tiempo libre, por lo que los lugares donde se ubican representan una ruptura dentro de la continuidad de las dinámicas culturales del ocio y del entretenimiento.

También hay que resaltar las diferencias que existen entre las manchas culturales del ocio y del entretenimiento, que aunque agrupan prácticas culturales compatibles, cada una despliegan dinámicas culturales con sus propias particularidades. Las dinámicas culturales del ocio y del entretenimiento tienen en inicio un carácter centrípeto al atraer hacia los escenarios donde se efectúan otras prácticas o escenarios similares, sin embargo, el poder centrípeto de las dinámicas culturales del entretenimiento es más poderoso, pues pueden atraer un mayor número de elementos compatibles, aunque su carácter es más efímero, los cambios que producen en el entorno urbano y al interior de la Ciudad Deportiva son más drásticos, contrario a los efectos de las dinámicas culturales del ocio, cuyos efectos son más armónicos al integrarse de forma más natural a las dinámicas cotidianas desarrolladas al interior y exterior del complejo deportivo, lo que se debe a su realización frecuente, a diferencia de las dinámicas culturales impulsadas por el entretenimiento, cuya ejecución es más esporádica.

Lo anterior, implica que ciertas manchas culturales que complementan el entretenimiento de la Ciudad Deportiva, como la del comercio, tengan un carácter expansivo acorde a la magnitud del evento que las atrae, pero que debido a la gran frecuencia con que se realizan distintos acontecimientos masivos en los escenarios de la Ciudad Deportiva, no desaparecen del todo, existiendo algunos negocios comerciales ambulantes y establecidos que sólo modifican su dinámica comercial de compraventa y la adaptan a la dinámica cultural del entorno cotidiano para subsistir, mientras esperan la bonanza extraordinaria, que atrae determinado evento masivo.

En este sentido, habrá que reconocer que las dinámicas culturales impulsadas por el entretenimiento, son las que más fácilmente permiten la superación de las distancias y los bordes que fragmentan espacialmente a la Ciudad Deportiva, debido a su alto poder de convocatoria y el poder de atracción simbólica que tienen, mientras que para las dinámicas relacionadas con el ocio al ser más locales, les cuesta más trabajo superar estas limitantes espaciales, sin embargo, no por ello dejan de ser importantes, ya que permiten la animación y consolidación de ambientes culturales que condicionan sentidos y adscripciones en la vida cotidiana, cuya influencia se expande a toda la Ciudad Deportiva, condicionando en mayor o menor medida, la dinámica cultural de cada lugar del ocio de este complejo deportivo. De forma, que se puede decir que la



continuidad de las prácticas urbanas del tiempo libre aunque es limitada por la fragmentación espacial, no se detiene del todo por esta y busca vencer los obstáculos que les impone para crear sus propios caminos y así conseguir la articulación entre distintos lugares complementarios que sea necesaria.

Pero, la discontinuidad de las prácticas del tiempo libre no sólo es propiciada por la fragmentación espacial, también la fragmentación administrativa juega un papel importante, al propiciar manejos diferenciados entre los distintos fragmentos de la Ciudad Deportiva, ya que a veces propician que las dinámicas culturales del tiempo libre y sobre todo las impulsadas por el entretenimiento, tengan una continuidad un tanto caótica en los entornos donde se despliega, sobre todo en el conjunto urbano que concentra la mayor cantidad y diversidad de estas dinámicas culturales del tiempo libre, el cual inicia en el Velódromo Olímpico y su entorno, cruza el Viaducto Río de la Piedad, para conectarse con el Palacio de los Deportes y sus alrededores, supera el borde que representa el Circuito Interior Río Churubusco, para culminar en el Foro Sol y la Curva Peraltada y recta del Autódromo Hermanos Rodríguez ubicadas a un costado.

### **8.2.2.-Prácticas, *habitus* y elementos urbanos del tiempo libre.**

Dentro de la dinámica de las prácticas urbanas desplegadas en la Ciudad Deportiva a partir del tiempo libre, los *habitus* de los diferentes actores y los elementos urbanos juegan un papel importante porque permiten identificar los intereses que están detrás de las pautas de comportamiento que estructuran los campos de interacción social constituidos dentro de las manchas culturales desplegadas a partir prácticas culturales que predominan en los ambientes culturales del ocio y el entretenimiento. Por lo que, al analizar los escenarios exteriores, los discursos y las acciones de los diferentes actores que intervienen en estos dos grandes campos de interacción social, se puede detectar los elementos urbanos que significativos y la visión que enmarcan, el posicionamiento que guardan los diferentes tipos de actores convocados, así como el capital, la inversión y el interés que poseen, lo que servirá para entender los motivos por los cuales se despliegan determinadas dinámicas culturales a partir de los lugares representativos del ocio y el entretenimiento, así como las formas en que se integran al funcionamiento de la Ciudad Deportiva.

En este sentido, los actores que guardan una posición dominante en el campo de interacción desplegado en cada uno de los eventos de entretenimiento masivo analizados (entre los que destacan los organizados por la empresa OCESA), tienen un capital económico que les permite realizar las inversiones adecuadas para contar con los elementos urbanos que les permitan asegurar la seguridad y el control de las grandes masas de asistentes, así como tener las atracciones que les permitan garantizar la asistencia del público, para lo cual cuentan con un capital social y un capital cultural incorporado, que les permiten saber a qué sector de la sociedad está enfocado el espectáculo que están organizando y cuáles son las características que este debe tener para atraer a la mayor cantidad de asistentes posible y así garantizar uno de los intereses que persiguen: obtener la mayor cantidad de ganancias económicas.

A este interés se suma otros intereses como ofrecer eventos de la más alta calidad permisible (sin menoscabo de su viabilidad económica), lo que permitirá como lo expresan en sus discursos mantener su *status* como la mejor empresa de entretenimiento fuera de casa de habla hispana y a su vez extender el influjo benéfico del entretenimiento masivo como impulsor del desarrollo personal y colectivo de una

ciudadanía que despliega en cada acontecimiento al cual asisten, sus sentimientos y su esencia creativa.

Así, en la Feria de la Ciudad de México, se puede apreciar como OCESA (compañía organizadora de este evento de entretenimiento masivo), desde su posición dominante, ha implementado acciones como la reducción de costos de la feria implementada a través de la disminución de atracciones en la misma y la contratación de artistas de calidad, pero accesibles en términos económicos, con lo cual han logrado mantener un precio económicamente bajo del boleto de entrada. A esta acción se le suma otra, la conservación de los niveles de seguridad y control de los asistentes a la feria, motivo por el cual se ha instaurado un sistema de control y vigilancia basado en la contratación de personal que tutela la sana convivencia entre los asistentes en cada rincón de la feria, pero también se ve reflejado en la instalación de vallas alrededor de la taquilla y el andador principal, rejas que separan a los estacionamientos del exterior de los ocurridos al interior de la feria.

Por lo que, los organizadores invierten en ofrecer una mayor variedad y cantidad de atracciones posibles a precios económicos bajos, sin detrimento de los altos niveles de seguridad, con el interés de preservar el carácter familiar que ha caracterizado a este evento de diversión y consumo, y así preservara esta fiesta como una opción tradicional de entretenimiento durante las vacaciones de semana santa para los sectores populares de la Ciudad de México, garantizando el negocio no por la alta suma de dinero que pueda gastar cada asistente, sino a través de la gran cantidad de público que pagan su boleto de entrada, el cual necesita saber donde localizar la gran variedad de productos y atracciones que ofrece la feria para poder consumirlos, para lo cual se instalaron, mapas guía en la entrada principal, así como distintos carteles con la programación de artistas en el Foro de los Artistas y mamparas informativas con la dirección en la cual se localizan las diferentes aéreas de la feria.

Una estrategia contraria en términos económicos, pero que conduce a los mismos intereses de garantizar el prestigio de la empresa, la alta calidad del evento organizado, el influjo benéfico del mismo para los ciudadanos asistentes y sobre todo la viabilidad económica del negocio que representa el Gran Premio de México de la Champ Car, es la implementada por OCESA. En este caso, los organizadores desde su posición dominante ponen un mayor énfasis en la alta calidad de la pista, los pilotos y la organización, a través de la inversión eficiente de grandes sumas de dinero (proporcionado en principio por las empresas patrocinadoras que convocan), que permita asegurar la realización de un evento de entretenimiento de primer nivel mundial, espectacular, peligroso, emotivo y con una gran difusión a través de los medios masivos de comunicación.

Pero, también necesitan contar con altos niveles de seguridad, motivo por el cual se ha instaurado un sistema de control y vigilancia basado en la contratación de personal que tutela la sana convivencia entre los asistentes en cada rincón de las zonas entretenimiento, *paddock* y andadores, pero también en la instalación de vallas alrededor de la pista, retenes a la entrada y salida de los andadores principales que conectan con las distintas gradas y rejas que separan a los estacionamientos del exterior e interior de la Ciudad Deportiva, entre otras cosas. A esto se suma la necesidad de garantizar el negocio a través de la instalación de los diferentes *stands* y escenarios con atracciones paralelas a las ofrecidas por el espectáculo de la pista, para lo cual instalaron

mamparas y mapas guía, así como cajeros automáticos que permitan a los asistentes disponer de dinero en efectivo para seguir consumiendo.

Por su parte, la estrategia implementada por OCESA de acuerdo a los intereses que persiguen de prestigio, alta calidad, influjo benéfico y viabilidad económica del Festival Vive Latino, está más enfocada a canalizar el capital económico, social y cultural de los organizadores desde su posición dominante, y así contribuir a preservar el *status* y la fama de este evento de entretenimiento como el mejor festival de rock iberoamericano y uno de los mejores del mundo, lo que ha logrado gracias a la gran cantidad, pluralidad, paridad, apertura y poder de adaptación a las nuevas propuestas musicales, así como a su acercamiento a elementos identitarios del rock (como el Tianguis Cultural del Chopo), que en conjunto han permitido su arraigo dentro de las nuevas generaciones de rockeros de la ciudad de los más diversos estilos y el reconocimiento del Festival Vive Latino, como un evento identificado como parte de la idiosincrasia de la Ciudad de México.

Así, como ocurre en los otros eventos masivos analizados, en el Festival Vive Latino también necesitan contar con altos niveles de seguridad, motivo por el cual se ha instaurado un sistema de control y vigilancia basado en la contratación de personal que tutela la sana convivencia entre los asistentes en cada rincón de las zonas de venta y escenarios del festival, pero también en la instalación de vallas durante el recorrido que tienen que hacer los asistentes para llegar a la zona donde se ubican las instalaciones del evento, retenes a la entrada y salida de los andadores principales que conectan con estas instalaciones, rejas en separan a los estacionamientos del exterior e interior de la Ciudad Deportiva, entre otras cosas.

Lo anterior lo han logrado gracias al capital social y cultural con que cuentan, el primero conformado por relaciones con los promotores y disqueras multinacionales e independientes, algo que resulta muy atractivo para los músicos que buscan presentarse en el festival; mientras que el segundo se encuentra integrado por la experiencia que han adquirido en cada edición del Festival Vive Latino y el conocimiento (de la escena actual, la historia, los mitos y las leyendas) que tienen de los festivales de rock a nivel nacional e internacional, algo básico para plantear los objetivos a corto, mediano y largo plazo del festival que están organizando; un capital cultural que les permite estar conscientes de lo que los sectores sociales de la Ciudad de México adscritos al estilo de vida del rock, están buscando cada vez que asisten a un evento de esta categoría.

Por su parte, los actores que ocupan una posición intermedia dentro del campo de interacción conformado a partir de los anteriores eventos de entretenimiento, como artistas, músicos, pilotos de autos y representantes de los medios masivos de comunicación, entre otros, cuentan con un capital social y económico que determina con que recursos materiales y humanos pueden contar durante su desempeño dentro del evento en el que se presentan; pero también cuentan con un capital cultural mayor al de los actores dominantes y subordinados, donde se agrupan los conocimientos y las habilidades necesarias para llevar a cabo el espectáculo que ocupara el lugar de la atracción principal del evento, (en el caso de los actores, músicos, pilotos); o para emitir opiniones y críticas especializadas que enlazan al evento de entretenimiento con sus asistentes (en el caso de los representantes de los medios masivos de comunicación).

Esto último es muy importante porque los comunicados de estos expertos, son el eslabón entre los actores subordinados y los otros actores (dominantes e intermedios) con los cuales comparte el campo de interacción formado dentro de este evento de

entretenimiento. Para los actores subordinados esta información difundida a través de los medios masivos de comunicación es muy importante porque también les sirve para nutrir el imaginario sobre lo que van a encontrar y lo que pueden consumir si asisten al evento. Los expertos de los medios masivos de comunicación saben que entre mejores sean los capitales económicos, sociales y culturales con los que cuentan durante el evento de entretenimiento que están cubriendo, las oportunidades de éxito de su desempeño serán mayores, por lo que buscan invertirlos de la mejor forma, con el interés no sólo de obtener fama y prestigio dentro del ámbito profesional al cual pertenecen, (fama y prestigio que transformadas sobre todo en capital cultural, los lleven a obtener un mayor capital económico y social); sino que tienen el interés de expresar sus convicciones y gustos, su estilo de vida y el *status* social que los distinga de los más y los acerque con otros actores con *habitus* similares e identidades comunes a ellos.

En este sentido los artistas que se presentan la Feria de la Ciudad de México tienen el interés particular de aproximarse a las clases populares que asisten para divertirlos y buscar el reconocimiento de su autenticidad como artistas con verdadero talento (sustentado en una ya larga trayectoria profesional) y de paso concientizar a los asistentes sobre los problemas que aquejan la vida y el ámbito profesional al cual pertenecen. Por su parte, los pilotos que participan en el Gran Premio de México persiguen el interés específico de mostrar su valentía y pasión por la velocidad y la aceleración, así como la satisfacción de mostrar sus habilidades y destrezas ante un reto de alta exigencia técnica y calidad mundial, rodeado de tecnología de primer nivel y *glamour*.

En lo que respecta a los músicos que se presentan en el Festival Vive Latino, estos buscan la legitimidad ante un público roquero con el cual se identifican, por lo que expresan a través de sus canciones y presentaciones, su visión lúdica, irreverente, transgresora y soñadora que tienen de la vida; pero también buscan sentirse como parte del público con los cuales comparten una identidad común, por lo que interactúan en todo momento con este público desde su posición como gurús que guían y dan la bienvenida a las nuevas generaciones de jóvenes rockeros. Por otra parte, algunos de los representantes de los medios masivos de comunicación que asisten a los eventos de entretenimiento masivo, aparte de cumplir con sus labores informativas, persiguen el interés de deleitarse con el espectáculo ofrecido, que en muchas ocasiones, forman parte de su sentido de pertenencia, afectos, ilusiones, visiones de la vida a las cuales se adscriben.

Al analizar los discursos y prácticas desplegadas por los asistentes en los eventos de entretenimiento masivo a los cuales asisten, se puede detectar como a partir de la posición subordinada que guardan dentro del campo de interacción social conformado dentro de estas manchas culturales del tiempo libre, y con base en el reconocimiento en los capitales que detentan y su afinidad con los capitales que contienen los actores intermedios (muchos de los cuales anhelan obtener), sobre todo con aquellos actores que forman parte del espectáculo, los cuales son identificados como personajes aspiracionales.

Este interés es aprovechado por otros actores subordinados como los vendedores ambulantes para satisfacer su interés económico en este tipo de eventos masivos de entretenimiento, para lo cual se apropian de las banquetas y camellones cercanos a las entradas principales del Palacio de los Deportes, el Foro Sol y el Autódromo Hermanos Rodríguez donde instalan puestos provisionales en los cuales

expenden los *souvenirs* a precios más económicos que los ofrecidos por los organizadores en los *stands* oficiales, apostando su capital económico en la inversión de unos artículos que tratan de simbolizar los capitales que poseen los actores intermedios involucrados en la realización de los espectáculos, capitales que los asistentes aspiran a obtener aunque sea de forma simbólica, por lo que nos les importa que tengan que invertir parte de su capital económico, claro está que no es lo mismo comprar un producto oficial que un producto expedido en el ambulante, desde luego que el producto oficial tiene un precio económico más alto y una carga simbólica mayor, por lo que el portador tendrá un *status* más alto.

Así, la aspiración de los actores subordinados por quedarse aunque sea con una parte del capital que poseen los actores intermedios, es la motivación principal que guía sus intereses e inversiones cuando deciden que prácticas y acciones van a realizar dentro de las manchas culturales conformadas a partir de un evento de entretenimiento masivo; pero, no son los únicos intereses que persiguen, también está el de hacer valer su derecho al disfrute en la búsqueda de esparcimiento y sociabilidad de calidad. En el caso de los asistentes a la Feria de la Ciudad de México, la lucha por obtener parte del capital de los actores intermedios no es tan fuerte, debido a que los asistentes no vienen a la feria a traídos exclusivamente por la oportunidad de ver a un artista en específico, más bien tienen el interés particular de sociabilizar con su familia, mientras disfrutan de la gran variedad de atracciones sin tener que gastar altas sumas de dinero.

A diferencia de los anteriores ciudadanos, los asistentes al Gran Premio de México y al Festival Vive Latino vienen a estos eventos de entretenimiento, impulsados principalmente por la atracción de poseer parte del capital que detentan los actores intermedios, esta necesidad se ve reflejada cuando adquieren algunos *souvenirs* oficiales, o luchan por conseguir un autógrafo. Pero, también existen prácticas urbanas que los particularizan como la toma compulsiva de fotografías de los asistentes al Gran Premio de México con edecanes, pilotos, autos, que funcionan como elementos simbólicos del alto *status* económico y el estilo de vida de las clases dominantes, con los cuales se identifican y con capitales económicos, culturales y sociales que aspiran a obtener, así como su interés por experimentar desde la barrera la emoción de estar cerca del peligro y adrenalina por la velocidad y la aceleración, un gusto que comparten con los pilotos; mientras que los asistentes al Festival Vive Latino, buscan vivir la emoción y la vibra de los demás asistentes y músicos con los cuales comparten convicciones y visiones de la vida, así como el encuentro con el auténtico estilo de vida del rock, trasgresor, desinhibido y rebelde.

A diferencia de los campos de interacción social formados dentro de las dinámicas impulsadas por el entretenimiento, los campos de interacción social creados a partir de las dinámicas urbanas detonadas por el ocio son más homogéneos, por lo que no existen grandes diferencias entre los *habitus* que poseen los distintos tipos de actores que participan en el juego social, enmarcado en lugares con características diferentes como la Puerta 3, la Explanada del Velódromo Olímpico y la Puerta 2. En este sentido, las autoridades gubernamentales y sobre todo aquéllas provenientes del Gobierno de la Delegación Venustiano Carranza, que ocupan una posición dominante dentro de estos campos de interacción cuentan con un capital cultural, pero sobre todo social y económico que invierten en la rehabilitación de estos espacios públicos y sus instalaciones, muestra de ello son elementos urbanos como las luminarias instaladas y nuevas canchas de fútbol alrededor de la explanada del velódromo, así como la renovación del domo de la Puerta 3 y los baños públicos de la Puerta 2.

Este interés también se manifiesta en la celebración de eventos que impulsan el deporte, acciones que forman parte de una estrategia enmarcada dentro de su programa de política pública Cultura Viva y que persiguen el interés de mejorar el entorno urbano y la calidad de vida de los ciudadanos, prevenir el delito e impulsar la cultura de la legalidad, pero que es aplicado sin un profundo conocimiento de los lugares que son rehabilitados, ya que muchas veces desconocen el origen y desarrollo de estos escenarios, los intereses que tienen los diferentes actores convocados por el mismo, y el sentido de lugar que encierran, lo cual significa un serio peligro para poder preservar la magia de estos lugares, ya que las decisiones que toman para intervenir estos sitios en la mayoría de los casos están sustentadas en la búsqueda de invertir el capital económico, social y cultural de que disponen de la manera más eficiente para que estos recursos luzcan y les sirvan para realmente incrementar su prestigio dentro de la población a la cual atienden, claro esta sin que la inversión de estos capitales los pueda involucrar dentro de los conflictos de intereses involucrados en estos escenarios, por lo que su actuación sobre estos últimos no busca resolver las problemáticas de estos espacios públicos, sino sólo potencializar la convivencia entre ciudadanos diferentes, cuando esta armonía ya esta dada de antemano.

Otro tipo de actores como los concesionarios de distintas instalaciones deportivas desde la posición intermedia que ocupan en estos campos de interacción del ocio invierten sus capitales económicos, sociales y sobre todo culturales en la promoción de los beneficios del deporte en la salud y el desarrollo personal, para lo cual colocan cerca de sus instalaciones mantas con la información promocional de sus escuelas de entrenamiento, en las cuales invierten estos capitales al igual que en el mantenimiento de la alta calidad de sus instalaciones deportivas, ambas inversiones persiguen los intereses de atraer el mayor número de usuarios, garantizar el negocio económico y a su vez incrementar de la calidad de vida de los ciudadanos.

Por su parte, los representantes de los medios masivos de comunicación, invierten su capital social y cultural en su labor de difusión de las actividades, eventos deportivos y la rehabilitación de instalaciones deportivas que recrean a los ciudadanos a bajo costo, e incrementan su salud y su calidad de vida, pero estas no son las únicos sucesos que son informados a través de los medios de comunicación también muestran aunque en menor medida su interés por alertar sobre el abandono y la subutilización de escenarios olímpicos como el velódromo o dar cuenta de sucesos fantasmagóricos en un afán de dar cuenta del espíritu del día de muertos que ronda en ciertos lugares deportivos representativos de la Ciudad de México, en la búsqueda mostrar las problemáticas y fenómenos que ocurren en estos espacios públicos.

Por último, los usuarios que ocupan una posición subordinada dentro de los campos de interacción social instaurados dentro de estas manchas culturales del ocio, comparten un *habitus* común que les permite invertir sus capitales en la práctica de actividades deportivas, de sociabilización y esparcimiento con el interés de incrementar su salud física y mental y estrechar los lazos familiares y de amistad dentro de los grupos sociales con los cuales se identifican y con los cuales comparten un estilo de vida común. Este interés de los usuarios es aprovechado por los vendedores ambulantes y otro tipo de actores subordinados que en las principales puertas de acceso a las puertas 3 y 2, así como a la salida del Metro Velódromo y cerca de las canchas de fútbol 7 y rápido, instalan sus puestos de venta de comida y bebidas energéticas, en los cuales invierten su capital económico con el interés de obtener ganancias monetarias a través del consumo de los ciudadanos que asisten a disfrutar de estas instalaciones.

### 8.2.3.-*Identidades del tiempo libre y escenas virtuales.*

Durante el análisis de los *habitus* y campos de interacción social plasmados en los discursos y las prácticas urbanas realizadas por los usuarios de los distintos lugares del tiempo libre representativos de la Ciudad Deportiva se puede apreciar cómo se estructuran dos tipos de identidades distintas unas tradicionales a partir de los escenarios del ocio y otra virtuales recreadas a partir de los escenarios del entretenimiento. Dentro de las identidades tradicionales establecidas a partir del ocio están las conformadas por las prácticas lúdicas y las deportivas. Los ciudadanos que se adscriben a las identidades se caracterizan por ser principalmente miembros de familias de las más distintas edades, pero que manifiestan un sentido de pertenencia y adscripción en general con la Ciudad Deportiva y específicamente con los escenarios del ocio que visitan cotidianamente, los cuales son considerados como espacios públicos que concentran física y simbólicamente una parte de su estilo de vida de la colonia Jardín Balbuena a la cual pertenecen, tal como ocurre en otros espacios públicos similares adscritos al circuito de centros deportivos de la Ciudad de México.

Como espacios identitarios la Puerta 3, la Puerta 2 y la Explanada del Velódromo Olímpico son visualizadas como escenarios donde se pueden realizar actividades que se han constituido en toda una costumbre para los ciudadanos de la colonia Jardín Balbuena al propiciar la sociabilización a partir de la recreación sin fines de lucro realizada por un número significativo de ciudadanos con características socioeconómicas y *habitus* similares a las de ellos, espacios públicos seguros, que permiten una libertad de acción y que a su vez se han convertido en una muestra del gusto por la convivencia en comunidad y el alta estima que se tiene por los valores familiares, pero también por los paseos, lo lúdico y lo onírico colectivo, que permite la liberación del estrés cotidiano y permiten un acercamiento tranquilo y en paz con la naturaleza. Entre estos espacios públicos destaca la Puerta 3 y la Explanada del Velódromo Olímpico como los pedazos donde se refuerzan las identidades lúdicas de los balbuenences.

Pero, también tenemos aquéllos ciudadanos que se adscriben a las identidades deportivas como las detonadas a partir de la práctica recreativa y el entrenamiento del fútbol, del *skateboard*, del fútbol americano que han caracterizado a espacios públicos como la Puerta 2; la natación identificada con la Puerta 3 y el frontón con la Explanada del Velódromo, entre otras. Estas disciplinas son más que una costumbre, ya que se han convertido en toda una tradición para los ciudadanos de la Jardín Balbuena, muestra de ello son las distintas generaciones de jóvenes balbuenences que han practicado formalmente el fútbol en las canchas de la Puerta 2 y la Explanada del Velódromo Olímpico desde la inauguración de la Ciudad Deportiva en 1958, una práctica futbolera que incluso ha creado geosímbolos dentro de la colonia que funcionan como lugares de sociabilización de alta significación, que concentran las identidades y sentido de pertenencia a la colonia, entre los que destaca el Maracaná un estacionamiento utilizado como un espacio público y cancha de fútbol informal, el cual está ubicado a un costado de las canchas de fútbol del velódromo y la Puerta 2 y que es catalogado como un pedazo de la Unidad Habitacional ISSSTE No. 5 donde se ubica.

El mismo Maracaná es uno de los espacios públicos apropiados por los jóvenes ciudadanos de la Jardín Balbuena para la práctica del *skateboard*, la cual tiene su principal espacio identitario en la Puerta 2 donde han dejado distintas huellas de apropiación como los grafitis, pero donde también se ubica su máximo geosímbolo el

Parque la Fuente, pedazo que ha pasado de ser un lugar informal para la práctica del *skateboard* en la década de los ochenta, a una instalación formal de esta disciplina deportiva en la actualidad; misma década en la cual se fundaron los equipos de fútbol americano representativos de la colonia Jardín Balbuena, que se han convertido en toda una tradición dentro de ciertas familias que habitan el entorno, que se han arraigado en distintas áreas de la Puerta 2, un pedazo del fútbol americano en la colonia Jardín Balbuena que se inscriben a todo un circuito de clubes, canchas y escenarios relacionados con esta disciplina deportiva en la Ciudad de México.

De forma que a las tres disciplinas deportivas anteriormente mencionadas se adscriben principalmente los jóvenes que conforman identidades colectivas con sus respectivas particularidades, los grupos identificados con el *skateboard* se encuentran integrados por jóvenes de la colonia Jardín Balbuena y de las colonias de alrededor que comparten un *habitus* y un estilo de vida común caracterizado por la pasión por el desafío, lo extremo y su gusto por la música y el estilo de vida del rock que los inscribe a un circuito de parques y sitios de la cultura del *skateboard* y a su vez los distingue de otros jóvenes que habitan el entorno urbano.

Algo similar ocurre con los jóvenes que son los principales integrantes de los grupos que se conforman a partir de su gusto por el fútbol, pero que no son los únicos estos grupos también están integrados por otros miembros de las familias que habitan las colonias del entorno y que se caracterizan por compartir esta *habitus* y estilos de vida que en ciertos casos están relacionados con su afición por equipos profesionales como el Cruz Azul y el Pumas de la UNAM, que tienen la sede de algunas de sus filiales en la Puerta 2, las cuales están inscritas a un circuito vinculado al fútbol profesional.

Por último, tenemos la identidad de la natación que conforma un circuito metropolitano de albercas y que en el caso de la Ciudad Deportiva tiene como geosímbolo la alberca olímpica de la Puerta 3 y a la cual se adscriben principalmente los niños que habitan la colonia Jardín Balbuena que cuentan con *habitus* y estilos de vida comunes pero diferentes a los de los jóvenes provenientes de distintas colonias de alrededor que se distinguen por la práctica del frontón, que más que un deporte es un pretexto para sociabilizar y divertirse, tal como lo hace otros jóvenes de otras partes de la ciudad adscritos al circuito de frontones formales e informales distribuidos a todo lo largo y ancho de la Ciudad de México.

En lo que respecta a las identidades virtuales establecidas a partir del entretenimiento se pueden encontrar las establecidas a partir de la música rock, el automovilismo deportivo y el gusto por lo festivo. Estas identidades se caracterizan por su carácter efímero relacionado con la permanencia de los asistentes en la mancha cultural conformada a partir de evento de entretenimiento, durante ciertos lapsos del día y durante ciertos días de la semana. Parecería que el conjunto de estos asistentes conforman oleadas de corta duración que se apoderan de un escenario y una mancha cultural en especial y luego desaparecen, pudiendo retornar cuando se efectuó un evento de entretenimiento en el mismo escenario o en algún otro de la Ciudad Deportiva, de ahí su fluidez.

Esta relativa permanencia a través del tiempo puede ser ejemplificada cuando las identidades del rock se apoderan durante un concierto Café Tacuba efectuado en el Palacio de los Deportes y días después del Festival Vive Latino realizado en el Foro Sol o del Autódromo Hermanos Rodríguez cuando se realiza el Coca Cola Zero Fest;



también pasa con la identidad del automovilismo deportivo que entra y sale del Autódromo Hermanos Rodríguez durante el año mientras se efectúa el Gran Premio de México, el Corona Nascar Series o de los Arrancones; igual sucede en las identidades de la fiesta y diversión familiar cuando fluyen por el Palacio de los Deportes durante la Feria de la Ciudad de México, del autódromo y el foro mientras son ocupados por la Feria Navideña de Electra, por mencionar otros casos.

Sin embargo, esta relativa permanencia en estos escenarios del entretenimiento no significa que dejen estructuras muertas, sin ninguna carga simbólica después de que estas oleadas masivas se retiran; en los discursos expresados por los asistentes a los eventos analizados se pudo detectar como las identidades virtuales que se manifiestan ahí, no desaparecen del todo y a través del tiempo y la frecuencia con la que se han realizados esta clase de acontecimientos, han ido dejando su huella significativa en la memoria colectiva relacionada con el palacio, el autódromo y el foro. Una huella tan profunda y amplia como la expresada en a través de las identidades tradicionales, porque están sustentadas en formas de vida, *habitus*, gustos y visiones del mundo muy características, a las cuales se adscriben los asistentes más allá del momento en el cual transcurre el evento y se extiende a distintos periodos de su vida cotidiana, así como a otros escenarios de la Ciudad de México.

Así, tenemos una identidad del rock basada en el gusto por la forma de vida libre, irreverente, idílica y contestataria que tiene como geosímbolos al Palacio de los Deportes y en menor medida el autódromo, pero que tiene como su máximo emblema en el Foro Sol, pedazo de esta identidad virtual del rock, debido entre otras cosas a la realización del Festival Vive Latino, el Motorola Rock Fest, o los conciertos de estrellas del rock de fama mundial que promueve una socialité entre los ciudadanos que deciden consumirlos. Estos geosímbolos del rock tienen un carácter distinto y más superficial, porque también pueden adoptar otro tipo de identidades colectivas dependiendo del evento que alberguen, a diferencia de otros escenarios con los cuales se vinculan dentro del circuito del rock, como el Tianguis Cultural del Chopo, pedazo del rock en la Ciudad de México cuya identidad urbana es vista como más auténtica e intransferible.

En lo que respecta a la identidad del automovilismo deportivo, esta está basada en el gusto por la emoción por la velocidad, las mociones, fuertes, la sensación de peligro, la socialité y su combinación con la alta tecnología, el glamour y los *habitus* aspiracionales a los cuales congrega un evento como el Gran Premio de México, que tiene como pedazo al Autódromo Hermanos Rodríguez, evocador de hazañas y personajes de leyenda, que se integra a toda una cultura basada en el tuning y el gusto por los autos que son vistos como elementos distintivos del *status* económico y la forma de vida moderna y prestigiosa, pero que no se detiene ahí y se despliega a diferentes circuitos que los vinculan con las pistas de go-karts y autos a control remoto, o con los talleres de *tuning* y las exhibiciones de autos por mencionar los casos más representativos.

Por último, se encuentra la identidad de la fiesta y la diversión familiar, que es menos profunda que las anteriores, pero que tiene una forma sutil de mostrarse al integrar *habitus*, formas de vida y gustos por el azar, lo lúdico, la magia, la socialité, el esparcimiento y el disfrute de las emociones fuertes y estridentes que se congregan la Feria de la Ciudad de México, evento completamente identificado con el Palacio de los Deportes, pedazo que se vincula con el circuito de ferias populares de la Ciudad de México y su área metropolitana, al cual se integran la ya mencionada Feria Navideña de

Electra o la Feria del Caballo de Texcoco y las múltiples ferias delegacionales instaladas en las fiestas patrias o religiosas, pero también con el circuito de parque de diversiones donde se encuentran la Feria Chapultepec Mágico, Perimagico, Six Flags, Granja de la Américas y Kidzania, por mencionar algunos otros escenarios que recrean este tipo de identidad colectiva.

La Ciudad Deportiva y sus distintos escenarios desde sus orígenes han conformado escenas primordiales características de la atmósfera moderna que los vio concebir y que fundamentó su diseño urbano y arquitectónico, cambiando drásticamente el entorno urbano y natural donde se ubicaron, el cual ha sido transformado drásticamente en distintas ocasiones para evitar la obsolescencia de este complejo deportivo y preservar así su funcionalidad actual. Sin embargo, desde finales de la década de los 90's la Ciudad Deportivas cada vez más, ha sido invadida por un conjunto de escenas virtuales que materializan por unos instantes las identidades impulsadas por la industria global del entretenimiento creando una atmósfera posmoderna en al interior y exterior de los escenarios masivos que controla.

En estas escenas virtuales se presencia la simultaneidad, diversidad y los acelerados cambios de los conciertos presenciados durante el Festival Vive Latino y que provocan que las oleadas de jóvenes rockeros fluyan rápidamente de un escenario a otro, en su afán de poder presenciar la presentación de su artista favorito y convivir en socialité con otros jóvenes con los cuales comparten sentidos y adscripciones. También está la simultaneidad de atracciones presentadas en la Feria de la Ciudad de México que parecían conformar una escena incoherente, sobre todo cuando la masa de espectadores que estaban presenciando el espectáculo principal en el Palacio de los Deportes invadía los distintos lugares de la feria de forma repentina, para pasar a otros sitios a vivir la emoción de la socialité que comparten con otros ciudadanos afines. Algo similar ocurre con el Gran Premio de México que concentra una simultaneidad de actividades en sus distintos escenarios, musicales, *stands* y áreas recreativas, mientras están las actividades en la pista, cuando de repente ante la firma de autógrafos de un piloto, estos sitios se vacían y se aglomeran frente a este personaje como si fuera un imán de la socialité que se comparte entre los aficionados al deporte motor.

### **8.3.-Para la Ciudad Deportiva, un pensamiento complejo.**

#### ***8.3.1.-Ocio y entretenimiento: la dialógica de lo que une y divide.***

Como se ha plasmado en los anteriores apartados de esta investigación, la urbanización sociocultural de la Ciudad Deportiva presenta características múltiples y diversas que dan cuenta de la diferencia de las propiedades entre los distintos escenarios que la componen y los procesos urbanos que los han determinado, entre los que destacan los procesos vinculados a su fragmentación: un proceso de constante modernización que viene aunado con un proceso de apropiación de espacios públicos del tiempo libre por parte de la iniciativa privada y los gobiernos federales, distritales y delegacionales; a ambos procesos se le suma la subdivisión político-administrativa de los distintos territorios que integran la Ciudad Deportiva.

El proceso de modernización implica la renovación de este complejo deportivo y sus escenarios con el objeto de mantenerse a la vanguardia y evitar su obsolescencia como espacio del tiempo libre. Este proceso se ha establecido de manera desigual en la Ciudad Deportiva, debido a las características implícitas de la propia modernización, pero sobre todo por la confluencia de dos procesos demasiado marcados que han tenido lugar en este espacio público: el proceso de abandono y el proceso de subutilización de ciertos escenarios. En este sentido la Ciudad Deportiva, creada bajo los cánones de la modernidad, fue ideada con la pretensión de ser espacio público destinado a la práctica deportiva más majestuosa de la época, tanto por sus enormes dimensiones, como por lo novedoso de sus instalaciones para el país, las cuales con el paso del tiempo empezaron a incluir más instalaciones especializadas destinadas a otros ámbitos como la educación deportiva, el entretenimiento, la administración deportiva y el alto rendimiento.

La primera década de existencia de la Ciudad Deportiva, fue la etapa en la que se fueron estructurando estas propiedades, una fase en la cual este complejo deportivo cristalizó los sueños y deseos tanto de la clase dominante como de la clase subalterna, al hacer realidad parte de la visión que cada una tenía sobre los que debería ser una ciudad de los deportes, de acuerdo a los novedosos principios funcionalistas en boga en aquella época. Para las clases dominantes este complejo debería incluir los más majestuosos escenarios del entretenimiento deportivo (plaza de toros, estadios, arenas, albercas, boliches, frontones, etc.), entremezclados con una serie de negocios destinados al ocio y la diversión (cafés, restaurantes, cines, terrenos para ferias y exposiciones, playas artificiales etc.), mientras que para las clases subalternas las principales características de este complejo debería incluir las instalaciones de esparcimiento y de las disciplinas deportivas que más le gustaran al pueblo, con cuotas accesibles y de la más alta calidad.

La Ciudad Deportiva cuenta con este tipos de espacios abiertos y cerrados, pero todavía ha ido más allá e incluye centros de educativos y de alto rendimiento en materia deportiva de la más alta calidad, así como la sede del deporte confederado del país, por lo que, se ha convertido en un espacio de alta significación, con una propiedades únicas, adquiridas tras un largo proceso de constante modernización, sobre todo de los escenarios destinados al entretenimiento que por las exigencias de las actividades que albergan, necesitan estar siempre a la vanguardia, aunque esto no los ha librado de pasar por diferentes fases de subutilización e incluso abandono, estas no han sido tan largas como en el resto de los escenarios masivos e instalaciones deportivas y de esparcimiento, sobre todo porque han contado con el apoyo de la iniciativa privada

que necesita de estos espacios para montar sus espectáculos y eventos masivos, por lo que la concentración de varios de estos en un perímetro tan corto, siempre ha sido demasiado atractivo para la industria de la cultura.

En lo que toca a los escenarios masivos que nos son administrados por la industria cultural o están concesionados a algún otro actor privado, estos han pasado por etapas de modernización menos frecuentes, que han logrado sacarlos de su proceso de abandono, no han sido lo suficientemente efectivas, como para lograr que estos escenarios tengan una vida útil que haga uso de todo su potencial, subsumiéndolos en un proceso de subutilización. Para el resto de las instalaciones deportivas y recreativas, el proceso de abandono tan fuerte que logro transformar a la Ciudad Deportiva en un mudalar y tierra de nadie, estado del cual ha salido gracias a las remodelaciones emprendidas desde finales del siglo pasado por el Gobierno del Distrito Federal, pero estas se han aplicado de manera desigual dependiendo de su programa de gobierno, sus intereses políticos y los recursos económicos con que se disponen, aspecto que no ha variado con la llegada a su administración por parte de los gobiernos delegacionales que en ocasiones no cuentan con los medios suficientes para hacer frente al mantenimiento y los problemas que aquejan a estas instalaciones.

También hay que considerar que una buena parte de los campos deportivos de la Ciudad Deportiva, se encuentran concesionados, lo que ha permitido sobre todo en la ultima década, que estas instalaciones se encuentren en perfectas condiciones de mantenimiento y funcionamiento, claro esta con la consiguiente restricción para que cualquier ciudadano las ocupe de forma gratuita. Aunque, esta relación entre los concesionarios y las autoridades delegacionales, no ha estado libre de conflictos, sobre todo con las ligas de fútbol amateur, que al ver coptados los privilegios y la explotación económica que hacían de los campos de juego, cuya enajenación representa un gran negocio, han tenido continuas discrepancias con las administraciones delegacionales, que por su parte, en algunas ocasiones han sido cuestionadas (sobre todo en el pasado) por el destino de los recursos obtenidos por la renta de estos espacios deportivos.

Por su parte, los espacios destinados a la administración, educación y el alto rendimiento, administrados por el gobierno federal o la iniciativa privada, no han pasado por fuertes procesos de modernización y su uso ha sido continuo, por lo que no han pasado por procesos de abandono o subutilización representativos, aunque en las instalaciones de este tipo de mayor antigüedad pertenecientes a la ESEF, parecería que a pesar de su actual vitalidad, esta no se podrá garantizar por siempre, y en algún momento requerirá pasar por una etapa de modernización que siga haciendo viable su futuro.

En lo que respecta a los espacios administrativos destinados al deporte por las delegaciones y le Gobierno del Distrito Federal, estos guardan unas condiciones distintas, ya que se encuentran en espacios construidos para otras necesidades, que ha tenido que ser adaptados para albergar estas funciones administrativas, por lo que, los procesos de administración, abandono y modernización han beneficiado la llegada de los mismos a la Ciudad Deportiva, lo que nos habla más bien de un proceso de apropiación de espacios públicos del tiempo libre por parte de los gobiernos distritales y delegacionales, para ocupar espacios con otras funciones para las que no fueron diseñadas, en detrimento de los espacios masivos que albergan y su optimo funcionamiento.

Este proceso de apropiación de espacios públicos por parte de los gobiernos distritales y delegacionales, ha sido una constante sobre todo después de celebrados los Juegos Olímpicos de 1968, y ha afectado principalmente a los espacios abiertos que al ser afectados por estas perturbaciones, se han convertido en fracturas en la continuidad espaciales de las prácticas urbanas características de la Ciudad Deportiva. En términos territoriales este tipo de apropiaciones no son muy extensas y en algunos casos han sido revertidas, pero las discontinuidades que crean, sobre todo cuando se mantienen por largo tiempo, si son demasiado visibles y profundas afectando y modificando en algunos casos, la dinámica de los entornos habitacionales cercanos.

En lo que respecta a las apropiaciones del espacio público por parte de la iniciativa privada y del gobierno federal, estas presentan un proceso de más larga trayectoria, que data de unos meses después de inaugurada la Ciudad Deportiva en 1958, también se caracterizan por ser de mayor extensión territorial y por ser en la mayoría de los casos irreversibles. En cuanto a sus efectos sobre la continuidad de las prácticas urbanas características de la Ciudad Deportiva, estos se tienen que ver desde dos temporalidades distintas: una de largo plazo y efectos duraderos vinculada con la desaparición de instalaciones destinadas al entrenamiento deportivo y el esparcimiento, y la aparición de nuevas instalaciones que propician nuevas prácticas urbanas; la otra es de corto plazo y de efectos fugaces relacionada con los eventos masivos realizados en los escenarios creados expresos.

Lo que nos lleva a hacer algunas precisiones relacionadas con el funcionamiento de estos escenarios masivos, ya que estos lugares son administrados por los gobiernos delegacionales o por la iniciativa privada. En el primer caso, los eventos masivos son de los más diversos tipos (económicos, políticos, sociales, entretenimiento, culturales, religiosos, deportivos, etc) menos frecuentes, por lo que sus efectos, son menos duraderos y de una menor escala, al ser esporádicos e irregulares. En el segundo caso los eventos masivos son más frecuentes, de mayor escala, menos diversos (la mayor parte de ellos son vinculados al entretenimiento) y en algunos casos guardan una periodicidad anual, como ocurre con eventos tradicionales como la Feria de la Ciudad de México y el Festival Vive Latino, por estas características, las dinámicas culturales que despliegan pueden ser consideradas aunque esporádicas y de corta duración, con efectos más profundos en el imaginario urbano, la economía y las prácticas urbanas.

Hasta este punto, los procesos analizados manifiestan impactos diferentes en la fragmentación de la Ciudad Deportiva, entre los que destacan: la discontinuidad de las prácticas urbanas vinculada al proceso de apropiación de espacios públicos y la promoción de este proceso de apropiación aunado a la consolidación de las nuevas prácticas urbanas que desencadenan (una vez pasada la fase de reestructuración) relacionados con el proceso de modernización. Cabe aclarar que la fragmentación era una característica que ya poseía la Ciudad Deportiva en términos espaciales, desde sus orígenes, al ser diseñada sobre un territorio cruzado y delimitado por diversos afluentes pluviales que luego fueron transformados en vialidades de alto flujo vehicular que por su diseño se convirtieron en bordes difíciles de saltar, para dar continuidad a las prácticas urbanas que se realizan en cada fragmento de este complejo deportivo.

Por lo anterior, la decisión del Gobierno del Distrito Federal de entregar la administración a de los espacios públicos de la Ciudad Deportiva, no concesionados a CIE, ni administrados por el Gobierno Federal, o por ciertas dependencias del Gobierno del Distrito Federal, a los gobiernos de la delegaciones Venustiano Carranza e Iztacalco,

significo hacer valer en la práctica, la subdivisión político-administrativa que ya existía en este complejo deportivo, desde la división del Distrito Federal en 16 delegaciones en 1970, un hecho que permitió reforzar la fragmentación actual de este espacio público al dividirlo en dos: el Centro Social y Deportivo Velódromo Olímpico Agustín Melgar y el Centro Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI, que desde entonces se manejan como entidades independientes.

Independencia político-administrativa que tiene efectos negativos en ambos centros deportivos al profundizar la desigualdad en la rehabilitación que se han emprendido en cada uno de ellos y limitar los alcances de las políticas públicas implementadas no sólo por cada gobierno delegacional, sino por el propio Gobierno del Distrito Federal, como ocurrió con la declaración como bosque urbano con valor ambiental nada más de la parte de la Ciudad Deportiva enmarcada en la Delegación Iztacalco. Una declaración que puso en evidencia no sólo la importancia de la Ciudad Deportiva por los recursos naturales que contiene, sino la falta de recursos financieros y político-administrativos de las delegaciones, para hacer frente a los retos que implica el manejo de estos inmensos espacios públicos, que aparte como ya se dijo contienen escenarios masivos subutilizados ó concesionados a empresas con amplios recursos económicos, así como espacios administrados por el gobierno distrital y federal, entre otros intereses que se conjugan en cada uno de estos centros deportivos y dificultan su administración.

Por otra parte, a la fragmentación de la Ciudad Deportiva, habrá que sumarle el impacto de los procesos de globalización y posmodernidad que se han hecho sentir en la Ciudad Deportiva a través de la llegada de la industria del entretenimiento global que ha transformado la urbanización sociocultural del tiempo libre que se venían efectuando en este complejo deportivo, al intensificar la dinámica del entretenimiento en los escenarios masivos que ya existían ahí, como el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Palacio de los Deportes, a través de la construcción de nuevos escenarios como los pabellones de este último escenario ó la construcción del Foro Sol, que en conjunto han creado un polo de la globalidad, cuyo funcionamiento ha llegado a superar en cierto sentido, la fragmentación administrativa y espacial, al construir pasos peatonales y concentrar la decisión sobre el manejo y el futuro de estos escenarios en manos de los intereses de un solo actor, su concesionario la empresa OCESA, subsidiaria de la transnacional CIE.

La intensificación del entretenimiento a partir de la constitución de este polo de la globalidad pareciera mirar de forma indiferente al resto de la Ciudad Deportiva, e incluso se puede llegar a considerar que los escenarios del ocio con los cuales convive, sólo son tomados en cuenta para ser usados en beneficio de los negocios de la propia empresa global, cada vez que las prácticas urbanas impulsadas por los mismos se extienden a su entorno inmediato. Prácticas urbanas propias de la urbanización sociocultural de esta Ciudad del Espectáculo, dominada por escenas de simultaneidad y paisajes de la multifuncionalidad basados en el entretenimiento, que dan cuenta de la llegada de la posmodernidad a este complejo deportivo.

Un entretenimiento que no sólo es visto como un acto de consumo por parte de los ciudadanos que deciden adquirirlo, sino que es visto como una oportunidad de sociabilización con otros ciudadanos en un espacio privado, que es percibido un espacio libre, reconstituyendo el significado de lo público y lo privado. Así, esta sociabilización devenida en una socialité del entretenimiento ha creado prácticas urbanas, reconstituido

paisajes urbanos, imaginarios colectivos y lugares de alta significación, reforzado *habitus* y recreado identidades virtuales a través de los cuales se urbaniza socioculturalmente la Ciudad Deportiva. Una urbanización sociocultural que en este complejo deportivo también se refleja en otros ámbitos, a veces compatibles como el de la educación deportiva y a veces incompatibles como el de los servicios gubernamentales destinados al tránsito vehicular y la seguridad, entre los que destaca el ámbito del ocio que tradicionalmente y en el cotidiano, ha creado sus propias formas de apropiación, tanto objetivas como subjetivas, basadas en la sociabilización, el esparcimiento y el deporte, a través de las cuales funcionan otros escenarios de la Ciudad Deportiva.

En este juego de serpientes dentro de un espacio fragmentado entre lo público y lo privado; el ocio y el entretenimiento, que parecerían contraponerse principalmente por su carácter competidor, que invita ambos a luchar por convertirse en una opción de disfrute del tiempo libre de los ciudadanos, para lo cual tienen que hacerse de sus propias herramientas e impulsar sus propias dinámicas y estrategias; parecería que la Ciudad Deportiva no guarda una lógica de funcionamiento como conjunto, lo cual no es del todo cierto, porque como todo sistema complejo, este espacio que conjuga lo público con lo privado ha logrado constituir flujos y dinámicas basadas en su organización y evolución que dan cuenta del funcionamiento similar a un fractal de este espacio.

En este sentido se ha podido observar durante la investigación como el funcionamiento de la Ciudad Deportiva se da en un inicio de acuerdo a los principios de dialógico, recursivo y hologramático que caracterizan a los sistemas complejos como lo plantea Edgar Morin. El principio dialógico se deja ver en la relación entre los escenarios del ocio y del entretenimiento, los cuales despliegan dinámicas contrapuestas, pero que se complementan no sólo en el ámbito social de las prácticas urbanas, sino en el ámbito simbólico donde se entretajan sentidos y significados que construyen imaginarios urbanos, manchas y ambientes culturales que hacen funcionar a la Ciudad Deportiva como un espacio emblemático del tiempo libre en la Ciudad de México y característico de la posmodernidad actual, por contener espacios públicos del ocio tradicionales imbricados y a veces sobrepuestos con los espacios concesionados a la iniciativa privada del entretenimiento masivo.

Así, se puede observar el antagonismo, pero al mismo tiempo la complementariedad y concurrencia de estos dos tipos de escenarios, que de no existir haría inviable el funcionamiento de ambos tipos de escenarios en la Ciudad Deportiva y de esta misma en conjunto. Con respecto a las prácticas urbanas y los actores que interactúan en cada escenario de este complejo deportivo habrá que mencionar que las manchas culturales que despliegan superan en mayor o menor medida las barreras físicas y administrativas que se les oponen, sobre todo cuando de entretenimiento se habla, debido a que este por sus escala, dimensiones y cantidad de ciudadanos que congrega necesita de negocios y lugares (comercios, medios de transporte, etc.) que ayuden a complementar la recreación privada que los ciudadanos acuden a disfrutar. De forma que este tipo de eventos ocasionales irrumpe en la Ciudad Deportiva y colabora a la permanencia de estos diversos negocios y lugares que en el día a día, también complementan a las actividades las actividades del ocio.

Por otra parte, habrá que considerar que muchas de las prácticas del ocio realizadas en la Ciudad Deportiva se integran a toda una serie de manchas culturales y

circuitos con sus diferentes escales, niveles y propiedades, que articulan a estas prácticas con otras, integrándolas a una dinámica cultural de mayor alcance, donde se constata como estos gustos y aficiones forman parte de una forma de vida, con sus propios códigos, rituales, identidades, ambientes e imaginarios, cuyo máxima expresión se da en los eventos de entretenimiento de que también tienen lugar en la Ciudad Deportiva.

En consecuencia tenemos distintas prácticas ociosas propias del estilo de vida del rock como el *skateboard*, el grafiti, el consumo de música, ropa, accesorios y demás productos culturales, que se realizan ó se expenden en distintos espacios públicos (plazas, parques, pistas, andadores, etc.) y concesionados (Parque la Fuente) de la Ciudad Deportiva que son considerados como pedazos locales del rock, pero que en el ámbito profesional tienen lugar en distintos torneos de deportes extremos y festivales de rock como el Vive Latino realizado en el Foro Sol y el Palacio de los Deportes y otros escenarios del entorno, que son considerados como pedazos del rock a nivel local y extralocal, conectando a los ciudadanos que acuden a los pedazos locales con ciudadanos con sentidos, gustos y adscripciones similares, provenientes de otras territorios que al entrar en interacción refuerzan su identidades colectivas, imaginarios, al recrear formas de vida, rituales, códigos, manchas y ambientes culturales; así como consumir sus productos culturales, que tienen un carga simbólica complementaria.

Algo similar ocurre con el automovilismo deportivo practicado de forma recreativa en las pistas instaladas en la Explanada del Velódromo y la Feria de la Ciudad de México, así como en las zonas de *stands* instaladas durante la celebración de la propia feria, ó durante los días de prácticas en el Autódromo Hermanos Rodríguez, una identidad colectiva y forma de vida que tiene su máxima expresión durante la celebración de las carreras nacionales e internacionales celebradas en el autódromo que congrega las prácticas recreativas y de consumo del mundo del deporte motor con el espectáculo profesional que los convoca.

También se puede hablar de las ferias, bazares y circos que se instalan en distintas épocas y espacios públicos de la Ciudad Deportiva (explanadas, canchas, estacionamientos) donde los ciudadanos refuerzan sus lazos familiares y fraternales a través de la diversión, el paseo y el consumo, prácticas que tienen su máxima expresión en la Feria de la Ciudad de México y los distintos evento masivos de su tipo organizados por CIE en la Ciudad Deportiva. De forma que hasta este punto podemos decir que las actividades de ocio y entretenimiento son dos caras de una misma moneda, las cuales ayudan a recrear ámbitos culturales del tiempo libre, los cuales se articulan con otras prácticas de otros ámbitos comerciales y de servicios que los complementan y estructuran y dan continuidad a la ciudad, manifestando el derecho de los ciudadanos al disfrute de la forma de vida que desean vivir.

### **8.3.2.-La urbanización sociocultural: producto y productor de sí misma.**

En lo que concierne al principio de recursividad, este se manifiesta en la lógica de funcionamiento de cada lugar de alta significación y de la Ciudad Deportiva en conjunto por ende, donde cada uno de estos elementos despliegan una urbanización sociocultural que produce efectos en los ciudadanos que eligen usar los distintos escenarios del ocio y del entretenimiento ubicados ahí; efectos que podemos observar en su dinámica cultural de las prácticas urbanas, los *habitus*, paisajes, y toda la gama de formas objetivas y subjetivas que son impulsadas por el tiempo libre, las cuales a su vez generan ambientes culturales donde se conjuga el ocio y el entretenimiento que condicionan las



características de la urbanización sociocultural que caracterizan a estos escenarios y a la totalidad del complejo deportivo, en una lógica donde el proceso de urbanización sociocultural es producido y al mismo tiempo productor de sí mismo, la cual es alterada sólo por aquellos elementos que alteran el funcionamiento de la Ciudad Deportiva, los cuales producen periodos de inestabilidad que luego devienen en periodos de estabilidad cuando son asimilados, una asimilación que depende del poder simbólico de los lugares de alta significación y la capacidad de adaptación del elemento trasgresor.

Como se puede apreciar para las prácticas urbanas, *habitus*, imaginarios e identidades del ocio y del entretenimiento, los lugares donde se escenifican como la Puerta 2, la Puerta 3, la Explanada del Velódromo Olímpico, el Palacio de los Deportes, el Foro Sol y el Autódromo Hermanos Rodríguez, son fundamentales para estructurar las interrelaciones que existe entre ellas, porque son los elementos que las materializan, al convertirse en lugares de alta significación que funcionan como geosímbolos urbanos a partir de los cuales se detonan los ambientes culturales que concentran las características principales que condicionan la urbanización sociocultural inmersa dentro los mismos. Cabe aclarar que estos geosímbolos y los territorios que se conforman a partir de la urbanización sociocultural que se despliega en ellos, pueden ser identificados por uno o más ambientes culturales, los cuales pueden compartir con otros lugares de alta significación o con la Ciudad Deportiva, en una escala más amplia, por lo que existe la posibilidad de encontrar ambientes culturales adscritos a una mancha cultural y a un paisaje en particular, los cuales se encuentran sobrepuestos o traslapados.

Entre estos ambientes culturales mencionados en los discursos de los diferentes actores de los espacios y lugares del ocio y el entretenimiento analizados, encontramos el evocativo, del tiempo libre, de la seguridad, de la libertad con el cual se significaba a la Ciudad Deportiva en conjunto; los ambientes familiares y juveniles de la Puerta 2, los ambientes familiares e infantiles de la Puerta 3, los ambientes de diversión familiar, navideño de la Explanada del Velódromo, los ambientes festivo, familiar, de comunión, amistad, diversión y de sano esparcimiento del Palacio de los Deportes, los ambientes heterogéneos, tolerantes, festivos, armónicos, de comunión, de amistad, de diversión y juveniles del Foro Sol, los ambientes festivos y familiares del Autódromo Hermanos Rodríguez. Cada una de las propiedades identificadas en los anteriores ambientes culturales hace referencia a característica principal que lo amalgama, identificada como valor preponderante identificado por los ciudadanos.

Estos ambientes culturales se extienden por distintos territorios de la Ciudad significación de la misma, estructurando diversas las manchas y paisajes culturales entorno a ellos. Una vez conformados estos ambientes culturales, sus propiedades empiezan a condicionar las prácticas culturales de los ciudadanos que penetran en ellos, y por ende a determinar las características de la interacción espacial y social que se da ahí adentro, a partir de las propiedades predominantes (ya sea físicas, económicas, sociales, culturales, etc.) que identifican a estos espacios públicos y concesionados, reestructurando las propiedades de los imaginarios y *habitus*, preconstruidos por los ciudadanos con respecto a la Ciudad Deportivas y sus lugares de alta significación. Lo anterior no quiere decir que los ambientes culturales determinen todas las particularidades de estas formas, sino sólo que impondrán ciertas pautas y límites que si son traspasados o confrontados impondrán una discontinuidad dentro el funcionamiento de la Ciudad Deportiva como sistema complejo.

Discontinuidades que a veces se convierten en obstáculos insalvables que cuando surgen crean turbulencias e inestabilidades que tardan mucho en desaparecer retardando el restablecimiento del equilibrio en la dinámica cultural de la Ciudad Deportiva o de parte de esta. Una dinámica cultural que parecería caótica e incomprensible, pero que guarda un orden establecido por los propios lugares de alta significación, la Ciudad Deportiva en conjunto y los lugares del entorno con los cuales se interrelacionan, conformando distintos sistemas y subsistemas culturales, lo cual es posible gracias al papel que juegan los lugares de alta significación como geosímbolos que concentran diferentes significados y despliegan distintas dinámicas culturales a partir de las prácticas urbanas adscritas a ellos.

Entre más arraigados estén estos significados en la memoria colectiva de los ciudadanos, estos podrán construir imaginarios más profundos integrados por lugares significativos de gran poder simbólico que podrán restablecer más rápidamente el equilibrio del funcionamiento de la Ciudad Deportiva y conservarlo por mayores lapsos de tiempo, debido a su compatibilidad con el imaginario de este complejo deportivo preexistente, en la calidad de este espacio público como un espacio de alta significación emblemático para la Ciudad de México.

Lo anterior ocurre con el Palacio de los Deportes, el lugar de alta significación más representativo de la Ciudad Deportiva, que concentra una gran cantidad de significados que van desde ser identificado como un escenario masivo por la gran cantidad de asistentes que puede albergar (alrededor de 20,000 en el interior del domo), un escenario multifuncional por su variedad y versatilidad que le permite albergar una gran diversidad de eventos de entretenimiento masivo, un lugar que ha reconfigurado su significado como escenario deportivo, para transformarse en un escenario del entretenimiento global, reconocido como un “escenario central de la industria musical y un lugar emblemático del rock” ámbitos culturales dentro de los cuales es identificado como “el Palacio de los Rebotes”.

Sin embargo, todavía conserva un reconocimiento en la memoria como un escenario histórico al ser uno de los principales emblemas de los Juegos Olímpicos de 1968, lo que le ha permitido en conjunción con el resto de sus significados y al gran poder de atracción visual que posee gracias a su impresionante domo de cobre, que es la característica distintiva a partir de la cual este lugar irradia su poder simbólico, para establecerse en conjunto con la Ciudad Deportiva que lo alberga y a la cual representa, como uno de los principales geosímbolos del Oriente de la Ciudad de México y uno de los escenarios del espectáculo por antonomasia de la misma, y así convertirse en un elemento de reequilibrio del funcionamiento de este complejo deportivo en el imaginario colectivo de los ciudadanos, produciendo ambientes culturales sustentados, en identidades, *habitus*, imaginarios y prácticas culturales, tan sólidas que condicionan los efectos de una urbanización sociocultural a pesar de los cambios que ha sufrido su entorno urbano inmediato, así como la falta de mantenimiento de su domo que ha perdido su brillo y que se ha vuelto cada vez más gris ante la inclemencia de los efectos de la contaminación.

En este sentido, la posición del Palacio de los Deportes como lugar de alta significación ha sido reforzada por la existencia de diversas publicaciones de la etapa olímpica que difundían sus características arquitectónicas majestuosas, lo que ha sido complementado con las publicaciones sobre la lucha libre que plasman su papel como escenario del pancracio, pero que sobre todo debe gran parte de su fama y

reconocimiento actual a la difusión que ha tenido como escenario el entretenimiento local, nacional y global a través de los medios masivos de comunicación que han cimentado cada vez más el imaginario actual que se construye alrededor de él, ahora lleno de personajes del espectáculo artístico que se han convertido en elementos icónicos de su nuevo sentido de lugar.

Por lo anterior, cuando un ciudadano elige consumir uno de los eventos de entretenimiento masivo presentados en el Palacio de los Deportes, basado en su derecho al disfrute, ya viene con un imaginario preconcebido sobre este escenario, el cual es reforzado por los condicionamientos que impone el ambiente cultural (festivo, familiar, de comunión, amistad, diversión y de sano esparcimiento) percibido, que concentra la característica principal de la urbanización sociocultural que está actuando sobre él y sobre el resto de los asistentes, permitiéndoles entrar en una *socialté* que articula lo imaginario, lo lúdico y lo onírico colectivo. Una urbanización sociocultural que es vista por los propios ciudadanos como compatible con la que se da en el resto de la Ciudad Deportiva al integrarse con el paso del tiempo al funcionamiento cotidiano de la misma de una forma más natural.

Una Ciudad Deportiva que ha construido un imaginario colectivo que concentra múltiples significados como espacio fragmentado, multifuncional y de grandes dimensiones, histórico y evocativo del ocio, pero también del entretenimiento, que no es sino sólo una muestra de la urbanización sociocultural que despliega a su interior y en su entorno inmediato, la cual se articula con procesos de urbanización más amplios a nivel metropolitano e incluso (en algunos casos específicos) a nivel nacional e internacional, produciendo ambientes culturales que condicionan el uso que se le da a este complejo deportivo y a cada uno de sus espacios y lugares por parte de los usuarios, lo que permite reforzar su funcionamiento, que a pesar de parecer fragmentado y caótico, guarda una lógica en el imaginario de la ciudadanía.

Algo similar, ocurre no sólo entre el Palacio de los Deportes y la Ciudad Deportiva, sino entre la Ciudad Deportiva y el resto de los lugares de alta significación analizados como el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol, la Puerta 2, la Explanada del Velódromo, la Puerta 3, cada uno con sus respectivas particularidades y con sus propias dinámicas, imaginarios y ambientes culturales. que reflejan las múltiples formas en las cuales se presenta la urbanización sociocultural del tiempo libre en la actualidad, donde existe una lucha constante entre las experiencias culturales modernas que dominan en la Ciudad Deportiva, y las experiencias culturales posmodernas que cada día con mayor frecuencia, luchan por imponerse como la atmósfera cultural predominante.

La atmósfera posmoderna trata de extenderse a la Ciudad Deportiva a partir de los escenarios del entretenimiento global que concentra y las múltiples redes con las cuales se articula, trastocando su urbanización sociocultural del de los escenarios del ocio y su entorno urbano inmediato y adaptándola a una dinámica cultural caracterizada por la multifuncionalidad, lo masivo, lo acelerado, lo efímero y lo cambiante, así como por la sobreabundancia de acontecimientos que albergan y la sobreabundancia de información disponible de sobre ellos.

A este avance fragmentado en tiempo y forma de la atmósfera posmoderna, se antepone la atmósfera moderna del resto de los escenarios que los rodean, como los destinados al ocio caracterizados por la llegada de nuevos equipamientos innovadores que rompen con la dinámica cultural de la Ciudad Deportiva y contrastan con las

antiguas instalaciones de la misma, como las canchas de Fútbol 7, el CNAR, el IDEAC que han buscado renovar el equipamiento deportivo y educativo existente en este complejo deportivo, en su afán de instaurar una nueva funcionalidad en partes del mismo con base al principio del progreso. Por lo que, la vida de los ciudadanos que usan cotidianamente la Ciudad Deportiva transcurre entre escenas primordiales y virtuales. Unas escenas que alteran el funcionamiento de las prácticas cotidianas que ahí se realizan, transformando las características de estas y del resto de los elementos objetivos y subjetivos con los cuales este complejo deportivo urbaniza socioculturalmente a los ciudadanos, hasta que poco a poco son aceptadas como un elemento más con el cual tienen que lidiar.

### ***8.3.3.-Lugares de alta significación: la parte está en el todo y el todo en la parte.***

En lo que corresponde al principio hologramático, este se deja apreciar en los lugares de alta significación de la Ciudad Deportiva, los cuales concentran la casi totalidad de las características subjetivas (imaginarios urbanos, *habitus*, sentidos, valores, etc.) y actualizadas (actores y dinámicas de las prácticas urbanas) que actualmente dominan en la Ciudad Deportiva. Entre mayor sea la importancia este geosímbolo, mayor será la información y prácticas que concentre ese escenario, por lo que su funcionamiento será un reflejo de la urbanización sociocultural del tiempo libre que se está impulsando en la Ciudad Deportiva. Estas referencias socioespaciales en su papel de sitios privilegiados para realizar alguna práctica de ocio y entretenimiento se convierten en lugares identitarios que a través del sentido de lugar que despliegan permiten crear tanto un interés, aprecio y respeto, como un sentido de adscripción, pertenencia y en algunos casos especiales un sentido de arraigo, dependiendo de la relación que guarda el lugar con cierto sector de la ciudadanía.

Debido a este reconocimiento como lugares mágicos, los lugares de alta significación se convierten en anclajes fuertes que a través de los ambientes culturales que generan van hilvanando los diferentes fracturas del territorio a partir de las manchas culturales que condicionan, para conformar un territorio emocional más amplio con una coherencia espacial y social a nivel del imaginario colectivo (con sus propios paisajes característicos). La conformación de estos territorios dependerá de la capacidad del ambiente cultural para transmitir las reglas que condicionan la actuación de los ciudadanos dentro del mismo, así como de la complementariedad que tengan con los *habitus*, identidades y formas de vida de ciertos sectores de la ciudadanía.

Por lo anterior la interpretación de sentido hologramático de un lugar de alta significación siempre tiene que hacerse con relación a una determinada colectividad de ciudadanos identificada con él, así como con la actividad preponderante que ahí realizan. En la Puerta 2 se puede tomar el caso de los jugadores de fútbol y la práctica de este deporte en los campos de juego instalados en este espacio público. Lugar predilecto por los jóvenes y niños con recursos económicos suficientes para aprender los secretos del fútbol en una de las escuelas filiales de los clubes profesionales que tienen su sede ahí y que han convertido a la Puerta 2 en un lugar identitario del fútbol de la colonias del entorno.

El sitio donde hacen realidad su gusto y afición por este deporte de conjunto y donde mantienen vivas sus aspiraciones personales para algún día en el futuro llegar a convertirse en jugador profesional, pero no sólo es eso, este lugar es visto como un espacio de sociabilización familiar y fraternal donde los ciudadanos se recrean, juegan y se divierten como si fuera una extensión del hogar instaurado en el espacio público que

ofrece la oportunidad de establecer sentidos y relaciones con ciudadanos iguales o diferentes, que acuden a practicar otras disciplinas deportivas por afición, salud ó simple esparcimiento.

Por lo que, se ha convertido en un espacio evocativo que encierra parte de las tradiciones y las historias de vida de aquéllos que se han adscrito a él a pesar de sus contradicciones y limitaciones: como el tener que pagar por disfrutar sus instalaciones publicas destinadas al fútbol o la precariedad de las instalaciones de fútbol gratuitas que alberga, entre otras reglas y elementos urbanos que conjugados con sus amplios espacios verdes van condicionando el uso de este espacio físico y los campos de interacción social que ahí tienen lugar, los cuales se encuentran envueltos por un ambiente familiar y juvenil que se extiende a todo lo largo y ancho de las manchas culturales ancladas a la práctica deportiva del fútbol en la Puerta 2, la cual conforma un paisaje cultural que al ser reconocido permite que cada ciudadano que así lo desee y elija formar parte de él, penetre en el mismo armado con sus propios *habitus* e imaginarios urbanos, previamente estructurados.

En la Puerta 3 se puede tomar el caso de las familias y las prácticas lúdicas y de esparcimiento que se da en las áreas de juegos infantiles de este espacio público. Lugar predilecto por las familias de bajos recursos económicos para sociabilizar en un lugar identitario de la colonia Jardín Balbuena. El sitio que donde hacen realidad su gusto convivir en completa libertad y donde refuerzan sus lazos familiares, pero no sólo es eso, este lugar es visto como un sitio de entrenamiento deportivo y de adiestramiento del esculismo donde los ciudadanos se recrean, juegan y se divierten como si fuera una extensión del hogar instaurado en el espacio público que ofrece la oportunidad de establecer sentidos y relaciones con ciudadanos iguales o diferentes a ellos, que acuden a practicar distintas disciplinas deportivas por para mejorar su salud física.

Por lo que, se ha convertido en un espacio evocativo que encierra parte de las tradiciones y las historias de vida de aquéllos que se han adscrito a él gracias al impedimento de meter bebidas alcohólicas y a pesar de la precariedad de sus juegos infantiles, entre otras reglas y elementos urbanos que conjugados con sus amplios espacios verdes van condicionando el uso libre de este espacio físico y los campos de interacción social que ahí tienen lugar, los cuales se encuentran envueltos por un ambiente familiar, infantil, seguro, tranquilo, de convivencia que se extiende a todo lo largo y ancho de las manchas culturales ancladas a las prácticas lúdicas y sociables de la Puerta 3, la cual conforma un paisaje cultural que al ser reconocido permite que cada ciudadano que así lo desee y decida formar parte de él, penetre en él armado de con sus propios *habitus* e imaginarios urbanos, previamente estructurados.

En la Explanada del Velódromo se puede tomar el caso de las familias y los paseos en la Feria del Juguete Tradicional de Tlaquepaque que se instala durante la temporada navideña en este espacio público. Lugar predilecto por los ciudadanos de las más diversas características para practicar algún deporte o realizar alguna práctica de esparcimiento que han convertido a la Explanada del Velódromo en un lugar de sociabilización donde se encierra parte de la identidad de la colonia Jardín Balbuena. El sitio donde hacen realidad su recrean sus formas de vida, sus gustos y aspiraciones, pero no sólo es eso, este lugar es visto como un espacio donde los ciudadanos se recrean, juegan y acuden a pasear y consumir a distintos eventos comerciales que tienen su sede ahí, como si fuera una extensión del hogar instaurado en el espacio público que ofrece la oportunidad de establecer sentidos y relaciones con ciudadanos iguales o diferentes, que

acuden a practicar otras disciplinas deportivas, realizar traslados, actividades religiosas, laborales, entre muchas otras.

Por lo que, se ha convertido en un espacio evocativo que encierra parte de las tradiciones y las historias de vida de aquéllos que se han adscrito a él, pero que también sirve de marco para un escenario olímpico que encierra toda una época de gloria con sus propios personajes y hazañas que se niegan a desaparecer a pesar de su abandono y subutilización, así como de las limitaciones que implica tener diferentes áreas de estacionamiento enrejadas para impedir el paso y ocuparlas para otros fines que se anteponen a los usos y deseos de los ciudadanos que habitan en su entorno ó el propio *shopping* navideño que propician los puestos de artesanías de la feria instalada en la explanada.

Estas y otras reglas y elementos urbanos conjugados con los amplios espacios abiertos de acceso permeable, van condicionando el uso de este espacio físico y los campos de interacción social que ahí tienen lugar, los cuales se encuentran envueltos por un ambiente navideño, familiar y de diversión que se extiende a todo lo largo y ancho de las manchas culturales ancladas a la este espacio público y la Feria del Juguete Tradicional de Tlaquepaque en particular, que en conjunto conforman un paisaje cultural que al ser reconocido permite que cada ciudadano que así lo desee y elija formar parte de él, penetre en el mismo armado con sus propios *habitus* e imaginarios urbanos, previamente estructurados.

En el Autódromo Hermanos Rodríguez se puede tomar el caso de los aficionados al automovilismo deportivo y el Gran Premio de México celebrado en este espacio público concesionado a CIE. Uno de los eventos masivos preferidos por los ciudadanos de recursos económicos medios altos y altos para divertirse, fraternizar con los amigos y de paso disfrutar del peligro de la velocidad y el glamour asociados a la alta tecnología, actividades que han convertido al autódromo en un lugar identitario del deporte motor en el país. El sitio donde hacen realidad su gusto y afición por las carreras de autos, pero no sólo es eso, este lugar es visto como un espacio de convivencia basada en la socialité y el consumo donde los ciudadanos se recrean, apasionan, divierten y tienen la oportunidad de establecer sentidos y relaciones con ciudadanos similares a ellos, en un espacio evocativo que encierra parte de las tradiciones, historias, leyendas, hazañas y personajes del deporte motor en México.

Espacio emblemático de la Ciudad de México con un prestigio internacional que lucha por conservar cada vez que tiene que modernizar sus instalaciones para celebrar competencias de primer nivel mundial como el Gran Premio de México, donde los aficionados pagan un costo económico considerado como justo para poder disfrutar al máximo de la serie de juegos, atracciones y productos instalados en las diferentes zonas de *stands* diseminadas en sitios estratégicos del autódromo, entre otras reglas y elementos urbanos que conjugados con sus amplios y multifuncionales espacios abiertos van condicionando el uso de este espacio físico y los campos de interacción social que ahí tienen lugar, los cuales se encuentran envueltos por un ambiente festivo, familiar, de emoción y riesgo que se extiende a todo lo largo y ancho de la manchas culturales ancladas a los grandes premios del Autódromo Hermanos Rodríguez, que conforman un paisaje cultural que al ser reconocido permite que cada ciudadano que así lo desee y elija formar parte de él, penetre en el mismo armado con sus propios *habitus* e imaginarios urbanos, previamente estructurados.

En el Foro Sol se puede tomar el caso de los aficionados al rock y el Festival Vive Latino celebrado en este espacio público concesionado a CIE. Uno de los eventos masivos preferidos por los ciudadanos jóvenes para divertirse, reforzar los lazos fraternales, desestresarse y desinhibirse, actividades que han convertido al foro en un lugar identitario del rock en el país. El sitio donde hacen realidad su gusto y afición por los festivales de rock, pero no sólo es eso, este lugar es visto como un espacio de convivencia basada en la socialité y el consumo donde los ciudadanos se recrean, festejan, divierten y tienen la oportunidad de establecer sentidos y relaciones con ciudadanos con gustos afines a ellos pero también con sus diferencias, en un espacio evocativo que empieza a incluir sus propias tradiciones, historias, leyendas y personajes con respecto al rock iberoamericano.

Espacio emblemático de la Ciudad de México con un prestigio internacional que ha ganado gracias a sus instalaciones adecuadas para celebrar conciertos y festivales de rock de primer nivel mundial como el Festival Vive Latino, donde los aficionados pagan un costo económico para poder disfrutar al máximo de la serie de conciertos, atracciones y productos instalados en los diferentes escenarios y zonas de comercio como la destinada al Tianguis Cultural del Chopo, entre otras reglas y elementos urbanos que conjugados con sus amplios y versátiles espacios abiertos van condicionando el uso de este espacio físico y los campos de interacción social que ahí tienen lugar, los cuales se encuentran envueltos por un ambiente agradable de estruendo y escándalo; caluroso, onírico, festivo y armónico; juvenil y digital; rebelde y de tolerancia que se extiende a todo lo largo y ancho de la manchas culturales ancladas a los conciertos y festivales del rock celebrados en el Foro Sol, que conforman un paisaje cultural que al ser reconocido permite que cada ciudadano que así lo desee y elija formar parte de él, penetre en el mismo armado con sus propios *habitus* e imaginarios urbanos, previamente estructurados.

En el Palacio de los Deportes se puede tomar el caso de los grupos de amigos y la Feria de la Ciudad de México celebrada en este espacio público concesionado a CIE. Uno de los eventos masivos de Semana Santa preferidos por los ciudadanos de bajos recursos económicos para jugar, fraternizar y disfrutar de las diferentes atracciones y zonas comerciales, actividades que han convertido al Palacio de los Deportes en un lugar identitario del entretenimiento popular. El sitio donde hacen realidad su gusto por al diversión, pero no sólo es eso, este lugar es visto como un espacio de convivencia basada en la socialité y el consumo donde los ciudadanos se recrean, divierten y festejan tienen la oportunidad de establecer sentidos y relaciones con ciudadanos similares a ellos, en un espacio evocativo que encierra parte de las tradiciones, historias, leyendas, y personajes del espectáculo en México.

Espacio emblemático de la Ciudad de México con un prestigio internacional que ha ganado gracias a su historia olímpica y posterior a esta como escenario del entretenimiento, así como por contar con las instalaciones adecuadas para celebrar ferias populares como el Festival Vive Latino, donde los aficionados pagan un costo económico para poder disfrutar al máximo de la serie de conciertos, atracciones y productos instalados en los diferentes escenarios y zonas de comercio como el Foro de los Artistas, entre otras reglas y elementos urbanos que conjugados con sus amplios y variados espacios abiertos y cerrados que van condicionando el uso de este espacio físico y los campos de interacción social que ahí tienen lugar, los cuales se encuentran envueltos por un ambiente de consumo y sano esparcimiento; familiar y con precios económicos; festivo y de total comunión, amistad y diversión que se extiende a todo lo

largo y ancho de la manchas culturales ancladas a la ferias celebradas en el Palacio de Deportes, que conforman un paisaje cultural que al ser reconocido permite que cada ciudadano que así lo desee y elija formar parte de él, penetre en el mismo armado con sus propios *habitus* e imaginarios urbanos, previamente estructurados.

#### **8.3.4.-Espacio público y ciudadanía: fases estructurantes y estructuradas.**

Como se ha tratado hasta este punto existe una lógica en el funcionamiento de la urbanización sociocultural en la Ciudad Deportiva, la cual esta basada en la relaciones e interrelaciones que establecen las propiedades, los procesos y las perturbaciones que caracterizan a cada fragmento de este complejo deportivo, sin embargo, es importante señalar que uno de los puntos que cruza transversalmente a esta articulación como conjunto de este espacio fragmentado, es su carácter como espacio público, que se inserta en los elementos urbanos, el imaginario urbano, las prácticas urbanas y los *habitus* y otros elementos que ahí se entretajan a partir del sentido de ciudadanía.

Esta relación entre el espacio público y la ciudadanía con respecto a la Ciudad Deportiva no ha sido siempre la misma, sino que ha pasado por un proceso de estructuración y desestructuración desde el origen de este complejo deportivo. Pero ¿cuáles son las fases estructurantes determinantes en el sentido de espacio público de la Ciudad Deportiva?, con base en lo anterior ¿cómo se ha estructurado el sentido de ciudadana que actualmente establecen los usuarios cotidianos y asistentes esporádicos?, y por consiguiente ¿cómo se estructura el sentido de espacio público y ciudadanía hoy en día con respecto a este complejo deportivo?

Para responder a estos cuestionamientos habrá que partir de una consideración: la Ciudad Deportiva en conjunto, siempre ha sido considerada como un espacio público en el imaginario colectivo, sin importar si algunas de sus instalaciones han sido concesionadas a la iniciativa privada ó que sean espacios públicos administrados por distintos niveles del Estado con instalaciones de acceso restringido. Sin embargo, se pueden distinguir cinco etapas significativas en el proceso de transformación del sentido del espacio público y la ciudadanía, todas estas están asociadas a cambios políticos y sociales que han ocurrido a nivel distrital o nacional, por lo que, se puede considerar a la Ciudad Deportiva como un testimonio de esos cambios en desde la relación del espacio público y el tiempo libre. Estas etapas abarcan:

- a) De la génesis a la inauguración de la Ciudad Deportiva, entre 1950 y 1958 aproximadamente.
- b) De las primeras transformaciones de la Ciudad Deportiva en 1959 a la clausura de los Juegos Olímpicos en 1968.
- c) Del fin de los juegos olímpicos a la llegada de CIE como concesionaria del Palacio de los Deportes en 1992.
- d) De la llegada de CIE a la Ciudad Deportiva a la llegada a su administración del Gobierno del Distrito Federal en 1997.
- e) De la llegada del Gobierno del Distrito Federal a la administración de la Ciudad Deportiva a la actualidad.



En la primera etapa la ciudadanía en México, no era un concepto del todo estructurado, la sociedad vivía el pináculo del Estado de Bienestar Posrevolucionario, que trataba con su lógica nacionalista, modernizar al país en todos los aspectos, se había otorgado el derecho al voto a la mujer en 1953 (con lo cual se reconoce en la ley, más no en la práctica los derechos políticos de las ciudadanas), se crearon diversas instituciones en el país, entre las que destacan en el ámbito deportivo: la CODÉEME, el COM y los antecedentes de la CONADE y el Instituto del Deporte del Gobierno del Distrito Federal, y se empezaron a realizar los primeros megaproyectos urbanos que modificaron la estructura urbana de la Ciudad de México para siempre (entre los que se incluye la Ciudad Deportiva), por mencionar algunos progresos que se dieron en una etapa que en términos generales puede ser considerada de crecimiento económico y por consiguiente de los ingresos económicos de nivel medio en la población en una Ciudad de México, que había sobrepasado sus límites urbanos tradicionales y empezaba a engullirse a los pueblos del entorno (como el Pueblo de Magdalena Mixhuca).

Sin embargo, estos progresos vinieron acompañados en férreo control del Estado que restringía no sólo los derechos políticos y muchos de los derechos ciudadanos, entre los que destacan el derecho a la recreación pública y al disfrute en general. Esta procesos contradictorios tuvieron su etapa de consolidación en la Ciudad de México durante la regencia de Ernesto P. Uruchurtu (el Regente de Hierro) entre 1952 y 1966, donde se construyeron grandes centros deportivos y recreativos, se remodelo el Paseo de la Reforma, pero también se acabo con la vida nocturna de la urbe y se limitaron los espacios recreativos para los jóvenes, acciones que en conjunto tenían un afán moralino de proteger las buenas costumbres y de controlar la libertad de expresión.

Cuando Jesús Martínez “Palillo” emprendió sus acciones para ayudar a la ciudadanía de escasos recursos económicos vinculada al ámbito deportivo, con la creación de la Mutualidad Deportiva Nacional y la idea de construir espacios públicos destinados al esparcimiento y el deporte, que tanta falta hacían en aquél entonces, el se salió del estándar de lo que significaba ser un ciudadano en esos momentos: un ciudadano sólo debería ejercer su parte de sus derechos cuando se le pidiera su opinión, la cual servía para avalar las decisiones tomadas por el Estado (como en las elecciones) y debería de esperar todas las repuestas a sus problemas de parte del mismo, en lo que se podría llamar un Estado tutelar que negaba el derecho critica a las pretendidas soluciones o que las mismas provinieran de sectores de la sociedad que no estaban bajo su control, por lo que, cuando el comediante emprendió estas acciones desde la sociedad civil, estas fueron vistas como acciones de asistencia pública que encerraban otros intereses políticos sobre todo por dirigirse a las multitudes de jóvenes que hasta ese entonces no tenían políticas públicas destinadas a ellos.

Al reconocer el aparente peligro que significaba esto, el Estado y empezó hacer suyas las causas y los proyectos de Jesús Martínez “Palillo”, por lo que, al final la Ciudad Deportiva, se convirtió en uno de los emblemas del régimen que la construyo, el cual consideraba a esta obra como la muestra de los alcances y logros del mismo, pero también represento las características de lo que se consideraba debería ser un espacio público del tiempo libre, un gran territorio construido de acuerdo a los cánones funcionalistas de separación de las funciones principales para habitar la ciudad, con una gran concentración de instalaciones de las más diversas disciplinas, que debían de acceso completamente gratuito para toda la ciudadanía, con el objeto de convertirse en un espacio que mejora su calidad de vida al acercarlos a los beneficios para la salud del

deporte en conjunción con la naturaleza, por lo que, este espacio públicos debería representar un gran cambio en las condiciones del medio ambiente natural y sociocultural del Oriente de la Ciudad de México, por años abandonado a su suerte por las autoridades gubernamentales.

En la segunda etapa la Ciudad Deportiva vivió su época de gloria con la construcciones de muchos de los equipamientos que hoy la hacen única entre los que destacan los escenarios para los Juegos Olímpicos de 1968, los cuales también son emblemas de las capacidades del Estado, un hito en la arquitectura mexicana, y parte de uno de los más impresionantes diseños de imagen que se habían dado a nivel mundial hasta ese momento, pero desde antes de su inauguración, algo andaba mal en la sociedad mexicana, la estructura estatal que la controlaba, empezaba a mostrar sus primeras fisuras y el Estado de Bienestar había llegado a su fin, y en economía se pasaba a la etapa del desarrollo estabilizador, el férreo control del Regente de Hierro había llegado a su fin en 1966 después de hacer un uso excesivo de la fuerza pública en el poblado de Santa Ursula, y el cambio cultural estaba por llegar al país, proveniente de diversos movimientos en las artes y la política que se gestaron fuera del país, que buscaban dar voz a la inquietudes de los jóvenes, muestra de ello es el movimiento de impulsado por el rock, la lucha por la liberación femenina, entre otros.

Era un momento de cambio donde los jóvenes a nivel mundial empezaron a creer en la necesidad de un cambio y empezaron luchar por el, aunque este fuera aplastado por la fuerza de cada Estado en el que vivían. En México esta necesidad de cambio fue mostrada por el movimiento estudiantil de 1968, la Matanza del Jueves de Corpus en 1971 y el Festival de Rock y Ruedas de Avándaro en 1971, entre otros acontecimientos. Para ese entonces se consideraba que el papel que había cumplido la ciudadanía hasta ese entonces no podía continuar y se debería exigir al Estado el cumplimiento de sus deberes haciendo uso de sus derechos como ciudadanos, sin embargo, estas turbulencias que amenazaban con derrumbar las viejas estructuras de los regímenes priistas, fueron destruidas a costa de lo que fuera. En este contexto los escenarios olímpicos instalados en la Ciudad Deportivas, mostraron otra cara del espacio público, como espacios de control de la ciudadanía por parte del Estado, donde se escenificó un sueño de una sociedad feliz, libre y abierta, pero que en la realidad sólo encubrían una triste realidad.

Una vez terminados los Juegos Olímpicos de 1968, todas estas escenarios y el resto de las instalaciones de la Ciudad Deportiva, fueron cayendo en un proceso de subutilización que condujo a un progresivo abandono, su utilidad como emblemas de los regímenes priistas había llegado a su fin, eran espacios públicos que ya no les importaban y fueron dejados al arbitrio de cualquier tipo de interés que tuviera el suficiente poder para utilizarlos o apropiarse de ellos, en detrimento de la ciudadanía, que por su parte, luego de despertar del sueño olímpico y ante la dura intransigencia de las autoridades gubernamentales había caído en un letargo, y la exigencia por hacer valer sus derechos ciudadanos había quedado en un segundo término para grandes sectores de la sociedad, mientras que las estructuras del Estado empezaban a caerse a pedazos y la Ciudad de México empezó a ser fragmentada con la llegada de los ejes viales.

En esta época la Ciudad Deportiva como espacio público fue una muestra de la ley de selva que puede hacer estragos en los mismos cuando la ciudadanía deja de hacer valer sus derechos y dejan que otros actores decidan cual es el destino que deben de

tener los espacios públicos que usan y por ende sus vidas. Convertida en un monumental tiradero y en tierra de nadie, la Ciudad Deportiva, fue un espacio público dominado por los conflictos y una referencia socioespacial del peligro y el miedo, un espacio que reunía algunos sectores de la ciudadanía que se aventuraban a hacer uso de él, pero que también alejaba a otros tantos, mientras algunas de sus magnificas instalaciones languidecían a su lado.

Pero, este estado de las cosas no se mantuvo por siempre, los cambios a nivel mundial se estaban gestando, los avances tecnológicos habían permitido que la globalización y la posmodernidad cada día se hicieran más presentes, y en México no fue la excepción, a finales de los 70's los regímenes priistas se vieron forzados a cambiar ante el temor que el férreo control de la sociedad condujera a situaciones de inestabilidad incontrolables, como muestra quedo la Ley Federal de Organizaciones Políticas y Procesos Electorales de 1977; el país empezó a abrirse al mundo desde los años con el ingreso al Acuerdo General sobre Aranceles Aduaneros y Comercio en 1985, que fueron las bases para futuros cambios en ambos ámbitos.

Estos fueron alguno de los preámbulos a una época de cambio que llegaría cuando los intereses del Estado pretendieron subir al proceso de globalización al país, para lo cual tuvieron forzosamente que cambiar sus políticas publicas, sobre todo con respecto a los jóvenes que desde los años 80's, empezaron a crear nuevas formas de expresión como ocurrió en el ámbito del rock, las cuales requirieron de nuevos espacios para albergarlas. Fue en este momento cuando se conjugaron los intereses que permitieron la llegada del CIE a la administración del Palacio de los Deportes, lo que le abrió las puertas para que empezara un auge en la industria del entretenimiento fuera de casa, por muchos años aletargada, por las restricciones a las reuniones masivas de jóvenes vinculadas a expresiones musicales rebeldes y contestatarias como las del rock, consideradas como peligrosas y que mucho tiempo sobrevivieron en el ámbito *underground*.

Para ese entonces el control del Estado sobre la ciudadanía empezó a distenderse en el ámbito del entretenimiento masivo fuera de casa, lo que aunado a las ansias de los ciudadanos que deseaban poder disfrutar de espectáculos de rock y pop de nivel intencional, resultaron ser la oportunidad perfecta para convertir la concesión de este escenario en un gran negocio, que incentivo a CIE a buscar la concesión de otros escenarios como el Autódromo Hermanos Rodríguez y el Foro Sol, pero no sólo fue eso, también significo la oportunidad para que la ciudadanía hiciera valer su derecho al disfrute en completa libertad y sin restricciones, los cambios habían llegado y esto permitió que la ciudadanía empezara a hacer uso de este derecho , en congruencia con los cambios en los derechos ciudadanos que se estaban gestando en el país, como la apertura a la libertad de expresión.

Es en esta etapa cuando se creo en la Ciudad Deportiva la ONG Ecoactivistas AC, cuyos objetivos han sido luchar por preservar los recursos naturales de este espacio público y la oportunidad de luchar por ellos llego cuando se intento construir el Estadio Azul en la Ciudad Deportiva en 1996, lo que permitió la organización de una serie de protestas realizadas por organizaciones civiles en conjunto con ciudadanos que habitaban el entorno, las cuales no sólo detuvieron el proyecto, sino que significaron la toma de conciencia sobre los beneficios que ofrecía este espacio público a la ciudadanía, y el preámbulo para cambiar el destino del mismo, que volvió a ocupar un lugar en el interés de los ciudadanos.

Para ese entonces otras exigencias ciudadanas obligaron al gobierno federal a conformar un centro de alto regimiento para los deportistas discapacitados, que tradicionalmente habían sido dejados de lado por el Estado, postura que empezó a cambiar en esa época y que se culminó con la conformación del Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación (CONAPRED) en 2003. A finales de siglo el concepto de ciudadanía había cambiado de una pasiva, a otra activa que empezaba a exigir sus derechos y hacía uso de los mismos, en discordancia con un espacio público que continuaba abandonado pero que empezaba a ser reconocido como un espacio para vivir en colectividad con propios y extraños, pero en armonía, así como una oportunidad para aumentar la calidad de vida y tener un futuro mejor.

Las condiciones para ir en busca de este futuro se presento cuando como producto de los cambios políticos en la Ciudad de México, los ciudadanos tuvieron la oportunidad de elegir al Jefe de Gobierno del Distrito Federal, el cual llevo con una serie de políticas publicas en caminadas a que la ciudadanía se apropiara de los espacios públicos de la urbe, es en este contexto se remodelo la Ciudad Deportiva, para que volviera a ser apropiada por la ciudadanía. Una vez realizada esta acción de rehabilitación se rehabilitaron diversas instalaciones y se construyeron algunas nuevas, a parte de reorganizar las concesiones de los campos deportivos, lo que permitió incentivar a la ciudadanía a realizar diversas prácticas deportivas y de esparcimiento.

Esta reapropiación de la ciudadanía de la Ciudad Deportiva se ha visto complementada con distintas remodelaciones más que se dieron tanto en el Centro Deportivo Magdalena Mixhuca Siglo XXI, como en el Centro Social y Deportivo Velódromo Olímpico Agustín Melgar, emprendidas por las delegaciones y el Gobierno del Distrito Federal, así como por CIE que reacondiciono el autódromo. Ante las dimensiones de los retos y problemas que presenta tener en buenas condiciones de mantenimiento a este inmenso espacio público.

Aun falta mucho por hacer, pero la ciudadanía cada vez más hace uso su derecho a disfrutar de las oportunidades de ocio y el entretenimiento que ofrece este complejo deportivo, una convivencia que no es del todo tranquila y que requiere que se den muchas negociaciones entre los diferentes tipos de actores que tienen implicaciones ahí, sobre todo cuando se celebran ciertos espectáculos en el Foro Sol o el Autódromo Hermanos Rodríguez, que necesariamente demandan limitar el uso de la pista y las instalaciones de su entorno, por parte de los ciudadanos cotidianos.

Hoy en día el sentido de ciudadanía aunque continua su proceso de transformación, muestra ciertas propiedades que permiten constatar que ha cambiado de aquel ciudadano maniatado, indiferente y estático a la espera de los designios del Estado, a un ciudadano más dinámico que hace uso de sus derechos y es más conciente de lo que significa un espacio público destinado al tiempo libre, ya no es ese espacio que el Estado hace el favor de proveer a la ciudadanía, el cual a pesar de los múltiples beneficios que ofrece, no es visto como propio, sino como algo ajeno por el cual no hay que luchar por proteger, ahora el espacio público es reconocido como un espacio de sociabilidad que despierta sentidos y pertenencias, pero que también presenta los retos de la negociación de intereses para su uso pero también las oportunidades de convivir con ciudadanos iguales o diferentes pero en paz y armonía.

En este sentido, la mayor parte de las concesiones de la Ciudad Deportiva a la iniciativa privada, a pesar de los conflictos y las problemáticas, son valoradas por sus beneficios, al mantener con vida aquellos escenarios e instalaciones que de otra manera,

caerían el olvido, la subutilización y el abandono, ante la falta de recursos disponibles para darles un correcto mantenimiento, sin embargo, no es suficiente y el potencial de este espacio público puede dar más, en la medida que la ciudadanía así lo exija, pero también en la medida de que esta tome conciencia de la responsabilidad que adquiere al hacer uso de este complejo deportivo con el objeto de poder preservarlo en mejores condiciones para las futuras generaciones.

### ***8.3.5.-Reflexiones epistemológicas para impensar la ciudad.***

Uno de los propósitos de esta investigación fue poner a prueba distintos principios epistemológicos, teóricos y metodológicos que permitieran impensar la ciudad al desmarcarse de los planteamientos apriorísticos y empirísticos, así como del pensamiento funcionalista positivista, con los que la ciencia moderna tradicionalmente ha estudiado los problemas y fenómenos urbanos. Lo que se buscaba era hacer un acercamiento a los principios epistemológicos del pensamiento complejo de Edgar Morin (1988) y la teoría de los sistemas complejos de Rolando García (2006) que toman como base los planteamientos constructivistas de Jean Piaget (1989), con el propósito de implementarlos dentro del análisis de la dimensión cultural de la ciudad y el tiempo libre con un enfoque interpretativo fundamentado en las formas simbólicas de la cultura de Clifford Geertz (2000), la concepción de la ciudad como espacio público de Jordi Borja (2003), y el Método de la Hermenéutica Profunda de John B. Thompson (2002).

Ante la necesidad de interpretar con la profundidad pertinente una realidad urbana fragmentada que cada vez se presenta más compleja por la diversidad de actores, procesos, espacios, prácticas e imaginarios que se encuentran interdefinidos entre sí y debido a las limitantes que implica la separación de diversas disciplinas científicas en el estudio de la ciudad, se pensó en un enfoque transdisciplinario que tratara de evitar una explicación estructuralista de estos elementos objetivos, subjetivos, actualizados y sus propiedades constituyentes como sistemas simples con una vinculación lineal, y se encaminara a descifrar las relaciones de estos elementos como un sistema complejo con sus propios subsistemas y elementos interdefinidos entre sí y con respecto a otros sistemas con los cuales se encuentran articulados.

En lo que respecta al uso de los principios teóricos y epistemológicos del pensamiento complejo y la teoría de los sistemas complejos esta experiencia de investigación trata de probar caminos diferentes, al igual que otro tipo de investigaciones realizadas en el ámbito latinoamericano entre los que se incluye los trabajos de Fernando Tudela (1989), Rafael López Rangel (2007) y de Juan Donato Lombardo (2008). Por su parte, el estudio de la urbanización sociocultural del tiempo libre trata de avanzar sobre la línea de investigación planteada por Ricardo Tena Núñez basada en algunos estudios de José Guillermo Cantor Magnani (1984) y otros investigadores donde se considera que la ciudad retroactúa sobre sí misma, al definir las características socioculturales de la sociedad. Además, al considerar como una de sus directrices a la ciudad como espacio público, este estudio sobre la Ciudad Deportiva, permite ahondar sobre su importancia y el papel que juega la ciudadanía, en el mismo sentido que los trabajos emprendidos por Patricia Ramírez Kuri (2003) y otros estudiosos.

Al insertarse en estas diferentes líneas de investigación lo que se busca es colaborar en la construcción de un paradigma en la investigación urbana que permita crear proyectos, programas y políticas públicas que partan de la base de que la ciudad no es sólo un reflejo de la sociedad, sino de que son es parte constituyente de la misma,

por lo que se considera a la urbe como algo más que un objeto contenedor de prácticas sociales, se le está dando el papel de un sujeto que juega su propio papel en el funcionamiento del sistema complejo analizado. De forma que al impensar un espacio público como la Ciudad Deportiva y la urbanización sociocultural del tiempo libre que tiene lugar en ella, se pudo determinar algunas características epistemológicas y metodológicas dentro del proceso de investigación que pueden contribuir a mejorar el desarrollo de estudios urbanos con propósitos similares.

En primer lugar habrá que considerar que la implementación de los principios epistemológicos y metodológicos provenientes del pensamiento complejo, implicó cambiar ciertas pautas seguidas dentro del análisis de la urbanización sociocultural del tiempo libre sobre todo cuando se trataba de entender como funcionaba esta dentro de un espacio público fragmentado, para lo cual se planteó una hipótesis que permitiera interpretar a este espacio como un fractal, un espacio fragmentado que funciona con una lógica de conjunto, donde lo importante no es sólo probar o disprobar si existe una lógica de funcionamiento similar, sino determinar cuáles son los actores, procesos, espacios, prácticas e imaginarios que permiten o dificultan esto, y cómo lo hacen.

Lo anterior no fue una tarea sencilla, porque se corría el riesgo de perderse en la gran cantidad de elementos objetivos, subjetivos y actualizados que era posible analizar, por lo cual, era importante tomar en cuenta uno de los principios fundamentales cuando se realiza un estudio basado en el pensamiento complejo, que indica que este tipo de investigaciones no implica hacer un estudio holístico donde se tengan que considerar todas las partes que conforman al sistema complejo, sino que se tiene que hacer una selección de aquellas partes relevantes de acuerdo a los objetivos de la investigación, de ahí que se optó por ponderar aquellos elementos relacionados con el ocio y el entretenimiento en la Ciudad Deportiva y dejar en un segundo plano los elementos existentes fuera de estos subsistemas que estaban interrelacionados con él, y sólo tomarlos en cuenta en la medida que pudieran definir los cambios que su interrelación imponía a los subsistemas del tiempo libre.

En este sentido habrá que resaltar el carácter hologramático de todo sistema complejo, como se pudo ver durante la investigación, en las partes representativas de la Ciudad Deportiva estaba se concentraban la casi totalidad de los elementos representativos de este sistema complejo, de forma que, el todo no se da por la suma de las partes, sino que en las partes está el todo. Estas partes constituyentes del sistema están interrelacionadas entre sí y son estas interrelaciones las que definen las características del sistema como totalidad, una totalidad que en términos analíticos tiene que ser interpretada desde un enfoque en particular.

De forma, que la interrelación entre subsistemas con propiedades diferentes tiene que llevar consigo el reconocimiento la delimitación del sistema complejo considerando su multidimensionalidad (económica, política, social, cultural, espacial, ecológica, entre otras), lo cual no quiere decir que se trate a profundidad cada una de estas dimensiones, sino sólo aquella que se tome como la preponderante de acuerdo a los objetivos de la investigación; una dimensión a partir de la cual partirá el análisis de las interrelaciones con otras dimensiones, por lo que, la delimitación del sistema complejo y los subsistemas que los componen, no se hace a partir de separar las dimensiones que los integran, sino consiste en separar un conjunto de procesos, propiedades, espacios, actores, prácticas e imaginarios, tan interdefinidos que entre sí, que logran conformar

una estructura lo suficientemente sólida, como para tener una identidad y carácter propio que los distinga de los sistemas y subsistemas que los rodean.

Como ya se ha mencionado cuando se realiza la interpretación de la Ciudad Deportiva como sistema complejo, no se está buscando hacer un análisis estructural basado en relaciones lineales de causa y efecto, sino basado en las interrelaciones dialógicas, retroactivas y hologramáticas que existen entre cada componente del sistema. Otro punto a destacar es el carácter temporal como una propiedad indisoluble de cada espacio, lo que implica reconocer cuáles eran las fases estructurantes y estructuradas que habían determinado el funcionamiento del sistema complejo, de ahí que los recortes temporales y la identificación de perturbaciones al final de los mismos, necesariamente tiene que conducir a pensar en los procesos de largo y corto plazo que habían establecido las propiedades de la Ciudad Deportiva, procesos que tienen un principio, pero que algunas veces no se sabe a ciencia cierta cuando tendrán su fin, porque el espacio es en sí mismo un proceso en constante construcción.

En este sentido la delimitación de las escalas temporales de los distintos procesos relacionados con la Ciudad Deportiva, es fundamental para determinar algunas de las articulaciones que existen entre cada uno de estos, sin embargo, otro tipo de articulaciones se establecen cuando se delimitan los procesos a través de sus escalas espaciales que permiten definir el territorio de actuación de los mismos, lo cual quiere decir que no todos los procesos tienen el mismo impacto dentro de cada subsistema y ni siquiera al interior del mismo. Hay procesos que determinan con más profundidad las características de un subsistema o del sistema complejo y sólo afecta las propiedades de otros subsistemas o del sistema complejo de forma indirecta.

Por último, habrá que considerar la viabilidad de la conjunción de las formas de análisis del pensamiento complejo con los de la hermenéutica profunda para el estudio de la ciudad y específicamente de la urbanización sociocultural del ocio y el entretenimiento que la caracteriza. Una de los aportes fue que la conjunción de ambos marcos epistemológicos y metodológicos permitió no sólo profundizar en la interpretación de los procesos que está desplegando y penetrando a la Ciudad Deportiva, sino en la ubicación de nuevos elementos determinantes en el funcionamiento de este complejo deportivo, los cuales sería difíciles de detectar si se partiera de una epistemología que sólo permitiera razonar a partir de los hechos de la experiencia ó de formas preconcebidas independientemente de estos hechos, sin embargo, la identificación de estos elementos fue posible gracias a la conjunción dialógica entre el marco teórico y la realidad, lo que implica, que la realidad define las características del marco teórico, pero a su vez, el marco teórico define las características de aquellas partes de la realidad que se van a analizar.

El marco metodológico de la Hermenéutica Profunda consiste en una serie de etapas de análisis que permite considerar las dimensiones indispensables para interpretar las formas simbólicas no sólo a partir del punto de vista del investigador, sino considerando el punto de vista de los actores que construyen estos elementos culturales y el marco histórico en el cual ocurre este hecho. Así, se tiene un análisis de la vida cotidiana donde predomina la interpretación del investigador, el análisis discursivo donde predomina la interpretación de los actores, el análisis sociohistórico que permite considerar cuáles son los procesos que determinan las propiedades de las formas simbólicas en un instante del tiempo establecido.

Por último, la etapa de la interpretación–reinterpretación que cierra el círculo hermenéutico no sólo se considero como una simple operación lineal que plateara las conclusiones de la investigación a partir del análisis conjunto de las interpretaciones de las etapas de análisis anteriores, sino que se tuvo que considerar el bucle hologramático que implico, la subdivisión de las etapas de análisis de la vida cotidiana, sociohistórica y discursiva de los casos de estudio representativos, que funcionaron como elementos característicos del subsistema del ocio y del entretenimiento que eran la base de esta investigación. De forma que la interpretación-reinterpretación se realizo en dos niveles, en el primero se incluyeron los resultados de las características de cada caso de estudio representativo, mientras que el segundo estaba integrado por los resultados de la Ciudad Deportiva en conjunto, lo que permitió, determinar cuales eran las interrelaciones entre cada caso, sino entre estos casos y la totalidad del complejo deportivo, con lo que se pueden identificar las similitudes y diferencias entre cada uno de ellos.

Sin embargo, el mayor aporte del uso del pensamiento complejo para el análisis de la urbanización sociocultural del tiempo libre se dio en la identificación de los procesos, interrelaciones y perturbaciones dentro del marco teórico y cada una de las etapas de interpretación de la hermenéutica profunda. De forma que las categorías de análisis implementadas dentro de cada una de las etapas de análisis, ya sea a nivel de casos de estudio representativos, o a nivel de la Ciudad Deportiva como totalidad, estaban interrelacionadas entre ellas y entre sí mismas. En este sentido tanto las manchas culturales, como los paisajes culturales y el resto de las categorías fueron analizadas con una base teórica proveniente de cada uno de las disciplinas y corrientes de análisis conjuntadas en esta investigación, pero con un razonamiento epistemológico basado en los principios del pensamiento complejo.

### **Conclusiones capitulares.**

Durante el desarrollo de este capítulo se pudo explicar cuales son las visiones panorámicas sobre la Ciudad Deportiva que se pueden articular a partir de los distintos discursos enarbolados por los distintos actores que asisten a los escenarios de ocio y entretenimiento de este complejo deportivo. En total se pudieron detectar cinco de estas visiones, la primera habla de un paisaje fragmentado físicamente por las distintas vialidades que la traspasan, pero que también la conectan con otras partes de la Ciudad de México. Como espacio público la Ciudad Deportiva a pesar de estar enrejado, no se cierran totalmente al exterior, ya que pueden ser penetrada por los flujos de usuarios, que utilizan distintos escenarios, por lo que, este aislamiento del exterior es percibido como un característica que permite el orden, el control y la seguridad. La segunda visión habla del paisaje inmenso de la Ciudad Deportiva que concentran una gran cantidad de instalaciones, una característica que también es descrita con un sentido hologramático en los escenarios masivos que albergan, los cuales son descritos no sólo como enormes y concentradores de otras tantas instalaciones, sino como espacios multifuncionales, al igual que la Ciudad de Deportiva en conjunto, cualidades que son el preámbulo que presagia la oportunidad de encontrar una gran cantidad de ciudadanos de las más diversas características. La tercera visión panorámica habla de un espacio público destinado a la práctica deportiva, la ociosidad y la sociabilidad de ciudadanos con las más diversas características y adscripciones, donde lo público no sólo se relaciona con la libertad de acción, también se vincula con la liberación del estrés cotidiano de la urbe, el bajo costo económico y la gratuidad de un remanso al interior de la gran urbe que encierra una multiplicidad de lugares de encuentro y desencuentro por descubrir. La cuarta visión panorámica conforma una paisaje histórico que nos habla de las épocas de



gloria por las que paso la Ciudad Deportiva, donde destaca su etapa olímpica, pero también nos habla de un espacio de la memoria que concentra lugares mágicos tanto locales como extralocales donde se recrean mitos y se construyen leyendas de los héroes aspiracionales de la sociedad, así como de los ciudadanos que la han ocupado y que han dejado parte de su vida ahí. La quinta visión panorámica muestra un paisaje del entretenimiento preponderantemente global multifacético, cuyas actividades complementarias se expanden a lo largo de los espacios que lo rodean, un influjo que es descrito como efímero y que desaparece cuando se acaba uno de estos eventos de entretenimiento, que es visto como una oportunidad de reforzar sus identidades virtuales propias de la cultura digital dentro de un mundo ideal regido por reglas de convivencia lúdica y mutuo respeto.

Por otra parte, se explica cual es la dinámica cultural de la Ciudad Deportiva considerando tres elementos de análisis, en el primero se revela como el ocio y el entretenimiento mantienen una continuidad en las prácticas urbanas que desborda a los escenarios se de las mismas, interrelacionando diferentes escenarios a través de la conformación de distintas manchas culturales que se entrelazan al sobreponerse una sobre otra. En este sentido la continuidad de las manchas culturales del ocio es menos expansiva y pareciera ser que le cuesta trabajo sobreponerse a las fracturas físicas y sociales que impiden su continuidad, a pesar de generar el cotidiano una adscripción más profunda, estable y duradera, a diferencia de las prácticas del entretenimiento que aunque son más efímeras, los efectos que generan no sólo son tanto y permiten la permanencia de algunas prácticas complementarias, ante la gran frecuencia de eventos masivos que albergan algunos de estos escenarios; para las manchas culturales del entretenimiento las fracturas que impiden su continuidad espacial son más fáciles de salvar por la fuerza de atracción que generan.

Por su parte, el *habitus* de los diferentes actores y los elementos urbanos inmersos en los escenarios, puede dar cuenta de cómo los intereses que entran en juego dentro de los territorios que son constituidos dentro de cada mancha cultural. En este sentido la posición que ocupan dentro del campo de interacción social es fundamental, así como los capitales con que cuentan y las inversiones que realizan, muchas de las cuales pueden ser identificadas a través de los elementos urbanos que condicionan el uso de distintos escenarios urbanos. En los *habitus* relacionados con el entretenimiento el juego dentro del campo de interacción creado dentro de él, son muy heterogéneos debido a que los intereses que entran en juego buscan obtener diferentes tipos de capital, a diferencia de los *habitus* relacionados con el ocio donde los intereses tienen más puntos de convergencia.

En lo que respecta a las identidades del tiempo libre que convergen en la Ciudad Deportiva se puede deducir aunque las identidades del ocio y el entretenimiento son muy diferentes principalmente por los caminos que siguen para conformarse, los lazos que establecen son los suficientemente fuertes para crear sentidos de pertenencia, adscripción y diferenciación entre las colectividades a las cuales se integran y con los lugares identificados con estas o con una práctica en especial, sin embargo, el tiempo que requieren para que estos sentidos y lazos se establezcan son diferentes.

Para las identidades del ocio la permanencia durante largos periodos de tiempo de las prácticas con las que se identifican en determinado sitio permite que estas identificaciones sean más estables y durables, mientras que por lo efímero de las

prácticas de entretenimiento, las identidades que conforman requieren de mayores lapsos de tiempo para arraigarse en un lugar en específico, debido a que están ligadas a gustos y aficiones que forman parte de identidades más amplias y heterogéneas, además las identidades del entretenimiento son más inestables y los lazos que establecen con los lugares pueden ser rotos con mayor facilidad cuando las prácticas que las sustentan se dejan de realizar en estos sitios, aunque nunca son borrados del todo sobre todo para aquellos fanáticos que conocen a fondo la historia de las aficiones a las cuales se adscriben.

Además habrá que considerar que las escenas virtuales con las cuales se asocian estas identidades del entretenimiento cada vez se apoderan más de la Ciudad Deportiva, debido a la frecuencia con la que tienen lugar, aunque las escenas primordiales de la atmósfera moderna no dejan a este complejo deportivo sobre todo en épocas recientes, por lo que, los usuarios tienen que enfrentarse a unas condicionantes demasiado eclécticas, por lo que cada vez son más las decisiones que tienen que tomar para desenvolverse cuando se enfrentan con estas, por lo que cada vez más son los conflictos a los cuales tiene que hacer frente, por lo que, es necesario que cada más los ciudadanos haga valer sus derechos y entren en una negociación de intereses que permitan una mejor convivencia con otros ciudadanos y una más fácil adaptación a las nuevas condicionantes culturales sobre todo cuando éstas han llegado para quedarse.

En lo que respecta a las propiedades que permiten el entendimiento del funcionamiento de la Ciudad Deportiva están nos hablan de un espacio urbano que funciona como un sistema complejo donde el ocio y el entretenimiento guardan una relación dialógica que permite su complementariedad, los lugares de alta significación son entidades hologramáticas que concentran las propiedades preponderantes de la Ciudad Deportiva, las cuales despliegan en forma de manchas, paisajes y ambientes culturales que dan cuenta de la forma como se articulan muchos lugares y espacios de este complejo deportivo a pesar de su fragmentación.

En este orden de ideas el papel que juega el ambiente cultural es fundamental al ser el eslabón que permite la recursividad de la urbanización sociocultural del tiempo libre. También hay que añadir que todas estas articulaciones dialógicas-hologramáticas-recursivas no son estables, sino que se transforman a través del tiempo a través de un proceso de constante estructuración con sus propias etapas estructuradas que permiten el uso de la Ciudad Deportiva como un espacio público vinculado a una condición ciudadana que hoy en día se lejos de ser monolítica se presenta como multifacética y que se tiene que refrendar día con día, al igual que se tiene que preservar a través de la práctica el carácter público de un espacio urbano, cuyas fronteras con lo privado cada vez se muestran más difusas en la dimensión cultural.

Por último, habrá que reflexionar que esta experiencia de investigación es una de las múltiples formas de impensar la ciudad, para poder explicar y dar respuesta a los problemáticas y fenómenos que afectan a los espacios en las ciudades actuales que se presentan en apariencia más caóticas pero que guardan una lógica de funcionamiento, por lo que, lejos de ser una receta que permita armar una método rígido para el análisis urbano, el pensamiento complejo y los principios metodológicos de la teoría de los sistemas complejos integradas a una hermenéutica profunda de los estudios culturales de la ciudad, es parte de una epistemología más libre que permite seguir nuevos caminos donde en lo banal en lo insignificante se encierra la clave para entender el

orden dentro del caos de un espacio complejo como la Ciudad Deportiva que parecería desarticulado que guarda una lógica de conjunto.

## Conclusiones

A través de los capítulos que integran esta tesis, se ha expuesto cómo un espacio público fragmentado como la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca, puede funcionar con una lógica de conjunto, en el sentido en que lo hace un fractal, un funcionamiento que puede ser interpretado a partir de su proceso de urbanización sociocultural del tiempo libre, al determinar la identificación de vínculos dialógicos, transformaciones recursivas y elementos hologramáticos producto de una serie de procesos estructurantes y estados estructurados interdefinidos entre sí, que a una escala menor mantienen la misma lógica de funcionamiento, pero con una complejidad mayor, lo que permitió poner a prueba al fractal como una categoría útil para analizar espacialmente la ciudad, para lo cual se tuvo que volver encontrar su sentido más esencial, que remite a aquéllo desarticulado pero conjuntado. Este funcionamiento como sistema complejo está basado en cinco pautas de interacción:

- a) En la primera se considera que la urbanización sociocultural del tiempo libre es un proceso recursivo centrado en ambientes culturales que condicionan las prácticas de los ciudadanos que acuden a ellos, y que en una escala temporal más amplia transforma las características socio-espaciales y los imaginarios urbanos de los territorios donde se despliegan.
- b) En la segunda se considera a los lugares de alta significación como elementos hologramáticos que contienen las propiedades predominantes del ocio y el entretenimiento desplegadas en paisajes, manchas y ambientes culturales que retroactúan sobre sí misma y dan cuenta de la continuidad y discontinuidad de la urbanización sociocultural. Una urbanización sociocultural donde la suma de los lugares de alta significación, es menos y más, que todo el complejo deportivo, debido a que estos lugares tienen más propiedades y cuentan con procesos con un grado mayor de detalle, que los vinculados a la totalidad de este complejo deportivo.
- c) El ocio y el entretenimiento guardan una relación dialógica entre sí, al competir por el tiempo libre de los ciudadanos, pero complementarse mutuamente para satisfacer el derecho al disfrute recreativo de la ciudadanía.
- d) El espacio público y privado son dos elementos que establecen una relación dialógica, donde uno necesita del otro para poder existir, y donde las fronteras entre uno y otro cada vez son menos precisas dentro del ámbito del tiempo libre, como siempre lo fueron en realidad, lo que obliga a entretener con cuidado sus mutuas interrelaciones.
- e) El espacio público y la ciudadanía han pasado por procesos de estructuración y fases estructuradas que dan cuenta cómo ambos no pueden ser considerados como un estado dado, sino como una condición que se construye cotidianamente a partir de la toma de decisiones y la acción con la cual se construyen las redes de sociabilidad básicas y complejas que son la amalgama que permite conformar diversas manchas culturales y paisajes urbanos en un territorio dado, y así espacializar lo social en el ámbito lúdico.

Por otra parte, se pudo comprobar que estudiar a la urbanización sociocultural fragmentada a partir de una epistemología y metodología del pensamiento y la teoría de

los sistemas complejos complementaria al análisis de las formas simbólicas de la hermenéutica profunda, es una forma eficaz para comprender las condicionantes espaciales y socioculturales de un espacio público fragmentado a escala local y extra local, sobre todo porque da cuenta de una forma más clara de la manera en la cual la ciudad urbaniza a la sociedad y como las condicionantes de esta urbanización se articulan entre sí, para transformar socioculturalmente a los ciudadanos y a sí misma, en un proceso cultural retroactivo que va estructurando a la urbe. De ahí la importancia de detectar cuales son los cambios preponderantes que ocurren dentro de los elementos principales que componen al espacio urbano y la urbanización sociocultural que despliega, para saber cómo se va a modificar la estructura total de este elemento y este proceso respectivamente, pero también es importante identificar las propiedades predominantes de los ambientes culturales con el propósito de ver cuáles son las condicionantes en cada lugar de alta significación y en la Ciudad Deportiva en conjunto que estructuran su proceso de urbanización sociocultural.

Por lo que, es importante empezar a impensar la ciudad y así construir y poner a prueba nuevos paradigmas que permitan un acercamiento más certero de la realidad de la ciudades que cada vez se muestra más fragmentadas, caóticas y cambiantes, pero que guardan un orden que habrá que saberse interpretar para dar respuestas más acertadas a los problemas y necesidades de las sociedades urbanas actuales que se enfrentan a experiencias culturales tradicionales y modernas que se combinan en entre sí, y a las cuales se les sobreponen las experiencias de la posmodernidad, propias de los procesos globalizadores y tecnologizadores que cada vez más están innovando las formas de vida urbana y los procesos terciarizadores que empiezan a dominar las pautas de urbanización, de ahí la pertinencia de emprender investigaciones urbanas desde la dimensión cultural con un enfoque de análisis alternativo a los relacionados con el positivismo, empirismo y el apriorismo, que toquen ámbitos como el del tiempo libre de los ciudadanos. Un ámbito donde los ciudadanos demandan cada vez más servicios en la ciudad, y cuyos procesos que desencadenan deben ser explicados desde un enfoque de análisis transdisciplinario que permita interpretarlos de cerca y por dentro.

Cabe recordar que el Oriente de la Ciudad de México es una parte de la urbe rica en equipamiento público de carácter deportivo que han jugado un papel primordial en el tiempo libre de los ciudadanos y que por consiguiente se han convertido en lugares emblemático de las Delegaciones Venustiano Carranza e Iztacalco, que contienen lugares como la Ciudad Deportiva, espacio público fundamental para entender la historia lúdica de la capital del país y que está rodeada de contextos urbanos tan heterogéneos que demuestran la complejidad de esta parte de la urbe.

En este sentido la Ciudad Deportiva resulta un laboratorio de análisis interesante, porque es un espacio público que encierra muchas de las propiedades que actualmente están caracterizando a la Ciudad de México en el ámbito del tiempo libre, con la mezcla de espacios del ocio y del entretenimiento que se enfrentan a una fragmentación espacial y sociocultural que crea discontinuidades dentro la dinámica de las prácticas urbanas que promueven, lo que hace pensar en una desarticulación de las mismas y de los espacios urbanos que las albergan. Pero, también es un lugar ideal para ver los efectos de los centros del entretenimiento global sobre los espacios públicos del tiempo libre, con escenarios como el Autódromo Hermanos Rodríguez, el Palacio de los Deportes y el Foro Sol propios de una sociedad informacional que se articula a las redes de la globalidad.

Como se pudo observar al analizar a un espacio urbano con estas características como un sistema complejo se pudo detectar cómo un cambio importante dentro de los elementos principales (espaciales, económicos, político-administrativos y socioculturales, entre otros) que lo componen puede desencadenar un proceso de reestructuración dentro de la organización del sistema que tienda a establecer un estado estructurado relativamente estable hasta la aparición de otro cambio importante que vuelva a transformar los distintos niveles del sistema. De ahí que la existencia de procesos como el de modernización, el de apropiación de espacios públicos abiertos o cualquier otro puede iniciar afectando a un elemento de un subsistema deportivo o educativo y terminar por transformar a otros subsistemas como el de ocio o entretenimiento y a la estructura de la Ciudad Deportiva en general, en distintas etapas y sub-etapas, tal como lo plantea los principios de la teoría de los sistemas complejos.

Si la pregunta de la que partió esta investigación era saber ¿cuál era él o los elementos que permiten a un espacio público fragmentado destinado al tiempo libre funcionar como un espacio fractal desde la dimensión cultural? y sobre todo entender ¿cómo se da el funcionamiento de estos elementos dentro del sistema complejo que conforma este espacio público? Entonces se tuvo que realizar una selección de los elementos principales que revelaran este funcionamiento, lo que llevó a un análisis a profundidad de estos elementos pertenecientes a los subsistemas del ocio y del entretenimiento que dominan el tiempo libre en la Ciudad Deportiva y que se encuentran estructurados como parte de las propiedades de los lugares de alta significación que despliegan un proceso de urbanización sociocultural análogo a la fragmentación espacial que caracterizaba a este espacio público, pero que no por ello deja de articularse en distintas fases y a distintos niveles con el resto de los lugares representativos de este espacio, pertenecientes a los mismos o a otros subsistemas diferentes, y desde luego a la totalidad de este complejo deportivo. Entre estos elementos se encuentran distintas formas simbólicas, objetivadas, subjetivadas y actualizadas, cuyas características pueden ser descritas a la luz de los tres ámbitos teóricos complementarios que estructuran el marco teórico de esta investigación.

En el primero de éstos, el del tiempo libre, se pudo observar que en la Ciudad Deportiva se pueden distinguir dos subsistemas claramente estructurados a partir de sus propiedades predominantes, uno relacionado con el ocio en su sentido positivo donde la recreación no es vista como negocio, y otro conformado por aquellas actividades producidas en serie por el capital con un costo económico forzoso para aquéllos que las consumen. Dos ámbitos que guardan una relación dialógica al competir por ocupar el tiempo libre de los ciudadanos y complementar su recreación, que en ambos casos (tal como explica Warnier con respecto al entretenimiento) han sido apropiados y resemantizados por los ciudadanos que acuden a este complejo deportivo creando productos, prácticas y sentidos con sus propias identidades colectivas, que son hechos culturales intercambiados de una clase a otra de la sociedad, en el que cobra un papel fundamental aquellos actores que guardan una posición intermedia entre la clase dominante y la subalterna, porque son los eslabones que permiten el enlace entre éstas, ya sea como concesionarios que optimizan el funcionamiento de las instalaciones deportivas o como artistas y deportistas profesionales que son el punto de atracción que permiten que una actividad de entretenimiento se dé y cobre un sentido mayor.

Dentro del ámbito del espacio público, la ciudadanía y los derechos ciudadanos, se pudo ver que en la relación dialógica entre el espacio público y el

espacio privado, las fronteras entre ambos no quedan claras, sobre todo cuando lo privado se sobrepone a lo público, como en el caso de los lugares concesionados en la Ciudad Deportiva, que son remitidos a algunas de las concepciones asociadas a los intereses, valores, imaginarios y representaciones de lo público como en los casos de la libertad, la tolerancia, la legitimidad y la comunidad. Como se constató hay muchas formas en las cuales se puede ser ciudadano y el espacio público no siempre guarda todas las características del espacio público conceptual, ya que es necesario pensarlo como un espacio dinamizado por la fragmentación y otros procesos contemporáneos que lo entrecruzan en su papel de eje de los paisajes urbanos en un espacio diversificado. En lo que respecta a los espacios públicos destinados al ocio una característica que casi siempre dominaba era la libertad de acción y elección por parte de los ciudadanos, asociada a una sociabilidad barrial que enmarcaban su derecho de hacer ciudad en estos escenarios hologramáticos considerados por ellos como una extensión de su hogar, un derecho considerado como intrínseco al uso de estos escenarios. Por otra parte, las opciones de entretenimiento de la Ciudad Deportiva hacen valer el derecho al disfrute de los ciudadanos, donde éstos comparten lugares a partir de una *sociabilité* y un consumo determinados por la dinámica de intercambios culturales acelerados de la sociedad de masas inmersas en las redes de flujos informacionales.

Además, las categorías de análisis objetivadas, actualizadas y subjetivadas de la urbanización sociocultural, presentaron propiedades que dan cuenta de su papel dentro del sistema complejo. Así, se puede definir en un primer nivel a las atmósferas culturales, los imaginarios urbanos y el territorio de la Ciudad Deportiva como producto cultural apropiado física y simbólicamente. El primero da cuenta de la percepción de las condicionantes espaciales, sociales y simbólicas a partir de las cuales la urbanización sociocultural actúa sobre los ciudadanos y retro-actúa sobre sí misma, el segundo encierra las visiones panorámicas compuestas de aquellos elementos significativos seleccionados por los ciudadanos que estructuran la identidad del territorio con el cual se vinculan; mientras que el tercero da cuenta de los sentidos y relaciones que se establecen con este espacio físico. En un segundo nivel se encontrarían los correspondientes ambientes, paisajes y manchas culturales, que se desprenden de los lugares de alta significación que se encontrarían en un tercer nivel inferior, hasta llegar a otras categorías como trayectos, elementos urbanos, *habitus*, actores, reglas, identidades tradicionales y virtuales, y escenas primordiales y virtuales que permiten profundizar sobre las características de las condicionantes que articulan el uso de la Ciudad Deportiva como un sistema complejo.

Un sistema complejo que fue concebido como un gran espacio público que satisficiera las necesidades y demandas ciudadanas de disfrute del tiempo libre, el cual pasó a ser apropiado por el Estado de Bienestar como parte de los logros que ofrecía a los ciudadanos para impulsar a la zona Oriente de la Ciudad de México hacia el progreso. Este complejo deportivo pasó por distintos procesos de transformación y estados estructurados que conformaron un espacio todavía más fragmentado, con una gran variedad de instalaciones versátiles con una permeabilidad restringida y con un nivel de personalización bajo para los espacios del ocio, y alto para los escenarios del entretenimiento global que dan cuenta de una ciudad del espectáculo inmersa dentro de este complejo deportivo, donde destacan seis escenarios, tres del ocio y tres del entretenimiento que son los casos de estudio que permitieron ver la triada dentro de este sistema complejo.

Al comparar las propiedades y procesos que caracterizaron a cada uno de estos escenarios se pudieron apreciar cómo existen procesos iniciados en algunos de estos lugares que modificaron la estructura de la Ciudad Deportiva en conjunto, tal es el caso de la construcción del Autódromo Hermanos Rodríguez que permitió la conformación de este complejo deportivo como un centro que mezcla el ocio y entretenimiento o la llegada de CIE a la administración del Palacio de los Deportes que permitió la rehabilitación de los principales escenarios del entretenimiento con el objeto de conformar una ciudad del espectáculo, o la transformación del Foro Sol en un estadio de béisbol que consolidó a la industria del entretenimiento en este complejo deportivo. Las propiedades físicas y actualizadas que despliegan cada uno de estos escenarios permiten ver cómo existe una total complementariedad e interdependencia entre cada uno de estos, como dan cuenta las manchas culturales que despliegan, pero también sus propiedades y procesos únicos que dan cuenta de la complejidad de los elementos que los conforman.

En el ámbito de los imaginarios cada uno de los discursos de los actores que intervienen en los escenarios del entretenimiento permiten identificar algunas de las características más representativas de estos sitios y la forma en la cual se articulan desde el ámbito simbólico, pero también permite ver cuáles son las propiedades que los diferencian a mayor detalle y desde la óptica de los actores interrelacionados con él, pero también da cuenta de los sentidos de lugar con los cuales son identificados cada uno de los lugares de alta significación, lo que permite verlos más que como simples instalaciones muertas y desprovistas de sentidos por parte del entretenimiento que albergan, como lugares identitarios para colectividades más amplias cuyas redes se entretajan a escalas metropolitanas, nacionales e internacionales acorde a los circuitos a los cuales pertenecen estos escenarios.

Así, tenemos que el Palacio de los Deportes puede ser considerado como el corazón de la Ciudad Deportiva (junto al Velódromo Olímpico Agustín Melgar), un sitio patrimonial, principal sede del entretenimiento global y símbolo de los Juegos Olímpicos de 1968 y del rock que se articula con los circuitos del entretenimiento en todos sus niveles, cuyo territorio con el cual está vinculado se extiende a cada rincón en donde existe una cancha de básquetbol, se practica con la patineta, se celebra un concierto o existe un lugar que complementa las actividades que alberga, que a su vez congrega actividades comerciales, de servicio y de entretenimiento, pero que requiere una mejor conservación de sus elementos patrimoniales que se encuentran en franco deterioro (cúpula y osa polar), así como el rescate de algunos de sus estacionamientos y la eliminación de ciertas barreras que limitan la continuidad de las prácticas urbanas que despliega.

Por su parte, el Autódromo Hermanos Rodríguez puede ser considerado como un sitio histórico del entretenimiento global que encierra lugares mágicos con un prestigio que le permite ser considerado como la catedral del automovilismo mexicano que se articula con otros escenarios del entretenimiento y del ocio de la Ciudad Deportiva, desplegando manchas culturales que se extienden a su entorno inmediato, pero también es un escenario que cumple con una función como lugar del ocio al albergar una serie de actividades deportivas y recreativas que demandan una negociación de los intereses públicos y privados, para poder conservar el uso versátil de este escenario, sin embargo, también encierra problemas producto de la falta de remodelación de algunas de sus propiedades técnicas, aspecto que le permitiría cumplir



con los estándares internacionales de calidad, necesarios para pudiera volver a albergar carreras de nivel internacional, una condición fundamental para que no caiga en una subutilización, que como ya se ha visto en otros escenarios y en distintas épocas en el propio circuito, puede ser muy perjudicial porque merma su vitalidad y disminuye su poder simbólico.

En lo que respecta al Foro Sol, éste puede ser considerado como un lugar versátil característico del entretenimiento global que está en proceso de construir su propia leyenda, pero que ya cuenta con eventos emblemáticos que despliegan una continuidad de las prácticas urbanas que articulan a través de distintas manchas culturales a distintos lugares del entretenimiento de la Ciudad Deportiva, así como a distintos sitios del entorno. Sin embargo, necesita seguir mejorando los espacios destinados al público espectador para poder brindar un mejor servicio durante los espectáculos que ahí se celebran.

Por su parte, los escenarios del ocio mantienen propiedades y procesos con impactos más locales pero no por ello, menos importantes para el funcionamiento del conjunto de la Ciudad Deportiva, su óptimo mantenimiento es una condición que permitiría un mejor funcionamiento de los escenarios del entretenimiento, pero sobre todo de los lugares del ocio con el cual está íntimamente interrelacionado como da cuenta la serie de elementos objetivados y actualizados que contienen, pero que están expuestos a perturbaciones provenientes de afuera que los vuelve frágiles como espacios públicos abiertos, debido a que demandan fuertes inversiones económicas por parte del gobierno delegacional, así como una mejor negociación de intereses que permitan incentivar las prácticas públicas que articulen la dinámica de las prácticas urbanas del tiempo libre en la Ciudad Deportiva y desestimulen aquellas prácticas que crean discontinuidades. En el ámbito de los imaginarios estos espacios del ocio son fundamentales para construir sentidos que arraiguen a los ciudadanos que habitan el entorno con este complejo deportivo, sobre todos porque son lugares de alta significación con una relación más cercana con estos habitantes, que también concentran propiedades significativas vinculadas a distintas identidades colectivas locales que se articulan a identidades de una escala mayor.

Dentro de estos escenarios del ocio destaca el Velódromo Olímpico Agustín Melgar parte del corazón de la Ciudad Deportiva, pero que demuestra la parte ociosa y pública abierta del mismo, debido a la versatilidad y permeabilidad de su explanada que concentra actividades y eventos emblemáticos que despliegan manchas culturales que articulan a este espacio público con otros escenarios del ocio de la Ciudad Deportiva y de su entorno. Aquí, el papel que juega con respecto a los escenarios del entretenimiento global que lo rodean es fundamental, ya que es un punto de encuentro que complementa a estos lugares, por lo que, debe de haber una negociación de intereses entre los actores públicos y privados, para optimizar su uso y preservar las prácticas del tiempo libre que alberga.

También tiene que reactivar el uso de una subutilizada catedral del ciclismo mexicano, el Velódromo Olímpico, un espacio histórico que tiene que ser rehabilitado para que vuelva a tener el poder suficiente para desplegar una dinámica cultural que logre recuperar diversas áreas de estacionamiento apropiadas por el Gobierno del Distrito Federal que crean discontinuidades de las prácticas del tiempo libre, y conflictos para los ciudadanos que las ven como limitantes para apropiarse física y

simbólicamente de las mismas como lugares de sociabilidad, además de que impiden el óptimo funcionamiento de este espacio público abierto como un lugar de encuentro que demanda entre otras cosas áreas de estacionamiento que complementen a las necesidades de los eventos que alberga tanto este espacio del ocio como los espacios que lo rodean.

En lo que respecta a la Puerta 2, ésta puede ser considerada como un espacio público abierto con una gran variedad de instalaciones que permiten albergar distintas prácticas que despliegan diversas manchas culturales donde se conecta con otros espacios deportivos, del ocio y del entretenimiento de la Ciudad Deportiva, así como con otros lugares del entorno, pero también hay que considerar que la propia dinámica cultural interna que alberga es lo suficientemente importante para conformar un espacio histórico e identitario local, a pesar de todavía contar con algunas instalaciones en malas condiciones de mantenimiento que necesitan ser rehabilitadas para incentivar su uso por parte de los ciudadanos, tal como ocurre con las instalaciones que se encuentran en óptimas condiciones que necesitan seguir siendo conservadas en este estado para lo cual requerirá de una adecuada administración de las mismas tanto por parte de los concesionarios como del gobierno delegacional.

Por su parte, la Puerta 3 es otro espacio público abierto que concentra lugares del ocio, del deporte y del adiestramiento que permiten albergar prácticas que despliegan manchas culturales que lo conectan con otros lugares deportivos y del ocio de la Ciudad Deportiva, así como con otros lugares del entorno. También es un espacio histórico e identitario local debido a la dinámica cultural que despliega, lo cual se debe a las condiciones de sus instalaciones deportivas, sin embargo, las condiciones que guardan sus instalaciones lúdicas y de convivencia no son las mejores y necesitan ser renovadas para que pueda volver a convertirse en un espacio de sociabilidad familiar e infantil lo suficientemente atractivo para los ciudadanos del entorno.

Las propiedades de los escenarios, las pautas de comportamiento, las dinámicas de estas últimas, así como los imaginarios urbanos contruidos a partir de los discursos de los distintos actores que permitieron saber cuáles son los elementos urbanos, manchas y paisajes que estructuran los ambientes culturales que contienen las condicionantes de su urbanización sociocultural, pero ¿qué nos dicen estas propiedades acerca de la Ciudad Deportiva como una totalidad? Al interpretar las visiones panorámicas que se estructuran sobre la totalidad de la Ciudad Deportiva se pudo detectar cómo estas daban cuenta de características físicas y significados simbólicos que no sólo tenían su par en las características de cada uno de los lugares de alta significación, sino que en términos generales nos hablan de un espacio inmenso, versátil y variado que a pesar de estar fragmentado, puede no dejar de ser un espacio de alta significación multifacético que combina cuatro subsistemas principales de acuerdo a los propios actores: el natural, el deportivo, el del ocio y el del entretenimiento, cuando se hace una aproximación a detalle de estos subsistemas a partir de los paisajes de cada lugar de alta significación se puede ver que su valor simbólico se hace más complejo, al mostrar la heterogeneidad de elementos significativos de cada uno de estos escenarios, lo que da muestra de su propiedad hologramática. Donde el contenido de los paisajes es la sustancia que despliega la esencia de cada uno de estos sitios al concentrar en ellos sentidos y relaciones.

Esta diversidad de elementos significativos que describen las características de los subsistemas predominantes en la Ciudad Deportiva, también habla de una heterogeneidad de actores, prácticas y discursos que están interrelacionados entre sí, al guardar puntos de convergencia como también se constatan cuando se interrelacionan las distintas manchas culturales desplegadas por cada lugar de alta significación, que dan cuenta de los territorios del entretenimiento y el ocio que conforman, donde destaca por su importancia el conjunto conformado por el Velódromo Olímpico y el Palacio de los Deportes, pero también de las discontinuidades espaciales de las prácticas culturales que las desestructuran, constatando la fragmentación social de estos elementos actualizados.

Por su parte los *habitus* constituidos dentro de los campos de interacción social conformados dentro de cada mancha cultural, da muestra de la diversidad de intereses, capitales e inversiones puestas en juego por cada actor que usa los lugares de alta significación, así como de la posición que ocupan cada uno de estos ciudadanos dentro de cada campo (hegemónica, intermedia, subordinada); mientras que los elementos urbanos son la forma en la cual se materializan las inversiones e intereses que realizan en cada escenario. Estos *habitus* se muestran heterogéneos y dan cuenta de la fragmentación de los elementos subjetivados de la urbanización sociocultural, pero también de la convergencia de los mismos, al igual que las identidades tradicionales y virtuales conformadas a partir de las prácticas que albergan cada uno de los lugares de alta significación representativos del ocio y el entretenimiento en la Ciudad Deportiva. Por lo que, se puede decir que un espacio fragmentado produce una urbanización sociocultural fragmentada, pero que guarda una lógica de conjunto que la hace funcionar como un sistema complejo que conserva múltiples facetas que le dan a cada escenario su carácter a través de los múltiples usos que los propios ciudadanos hacen de ellos, ya sea como consumidores, usuario, asistentes, habitantes, trabajadores artistas, deportistas, aficionados, etc., y que son una muestra no tanto de sus hábitos, como de sus *habitus*, con los cuales interaccionan en la ciudad y deciden cómo vivir en ella.

Además habrá que considerar la existencia de escenas primordiales y virtuales producto de las atmósferas modernas y posmodernas que conviven y se sobreponen en este complejo deportivo, por lo que se puede decir que a las características de la urbanización sociocultural aportadas por cada lugar de alta significación, habrá que sumarles aquellas propiedades que tienen que ver con sistemas complejos con escalas más amplias a las de la Ciudad Deportiva, dando cuenta de la articulación con ellos.

Por lo anterior, se debe de considerar que para aminorar los efectos de la fragmentación en la urbanización sociocultural de la Ciudad Deportiva se debe aparte de rehabilitar los fragmentos que todavía se encuentran en condiciones de mantenimiento desfavorables considerando la opinión de los diversos actores que guardan sus intereses en los mismos, con el objeto de integrar políticas públicas y programas de manejo que tomen en cuenta las propiedades y procesos que actualmente están estructurando a la Ciudad Deportiva en conjunto, así como aquéllos relacionados con los lugares de alta significación en particular, para que se puedan tener alcances más profundos y se garantice el futuro de este espacio público del tiempo libre emblemático de la Ciudad de México, necesario para satisfacer el derecho al disfrute de los ciudadanos.

De tal forma que esta tesis va encaminada a despertar el interés por entender de una forma más profunda la dimensión cultural de la ciudad al poner en el centro del

análisis urbano una interpretación compleja de las formas simbólicas a partir de las cuales los ciudadanos se apropian y transforman su urbe y los espacios que la componen, con el objeto de dar cuenta del rebazamiento cognoscitivo en la investigación urbana y realizar una aportación al uso de nuevos paradigmas que están complementando el conocimiento de la forma y funcionamiento de la ciudades, donde cada vez queda más claro que hay un desplazamiento de las metodologías por las epistemologías en el urbanismo contemporáneo, donde conceptos como lo recursivo, lo público, el tiempo libre, entre otros se pretenden manejar de una manera más precisa al determinar cómo se interrelacionan entre sí dentro de una construcción imaginaria. Dentro de las líneas de investigación que se desprenden de esta tesis es posible plantear las siguientes:

- a) Perfeccionar los métodos y técnicas de análisis basados en el pensamiento complejo y la hermenéutica profunda para seguir aportando al entendimiento de los problemas y fenómenos que aquejan a las ciudades.
- b) Estudiar los circuitos del ocio y el entretenimiento en los cuales se adscriben los lugares de alta significación investigados, con el propósito de determinar cómo se articula la continuidad de las prácticas urbanas fuera de la Ciudad Deportiva.
- c) Investigar cual es el estado guardan otras instalaciones construidas durante los Juegos Olímpicos de 1968 (diferentes a las de la Ciudad Deportiva) con el propósito de determinar su impacto actual en los entornos urbanos en los cuales fueron enclavadas.
- d) Profundizar en el estudio de los imaginarios de otros escenarios del tiempo libre en la Ciudad de México, con el objeto de determinar las pautas que están rigiendo la urbanización de esta clase de sitios en el siglo XXI.
- e) Ahondar en el estudio de otros mega-proyectos construidos a mediados del siglo XX en la Ciudad de México para dar cuenta cómo el proceso de modernización instaurado en ese tiempo determinó la urbanización de esta urbe.
- f) Profundizar en el análisis del subsistema educativo y administrativo de la Ciudad Deportiva con el objeto de ver cómo se integran al funcionamiento del este complejo deportivo.
- g) Investigar el papel de otros escenarios del ocio y el entretenimiento de la Ciudad Deportiva que permita tener un conocimiento más profundo del funcionamiento de este complejo deportivo.
- h) Estudiar a mayor profundidad las características de los públicos que asisten a los eventos de entretenimiento de la Ciudad Deportiva y las identidades que estos conforman, con el propósito de conformar una lectura más acertada que refleje la amplia pluralidad de la urbanización sociocultural que distintos sectores de la sociedad (diferentes a los analizados en esta investigación) han construido en este complejo deportivo, desde donde se desprenden o convergen diversas redes de sociabilidad y circuitos culturales característicos de la Ciudad de México.
- i) Ampliar en el conocimiento de los imaginarios que se establecen en este y otros escenarios del tiempo libre en la Ciudad de México.
- j) Abundar en el estudio de las características espaciales y socioculturales del oriente de la Ciudad de México, donde las Delegaciones Venustiano Carranza e Iztacalco han jugado un papel

relevante en la urbanización de esta urbe desde mediados del Siglo XX, al concentrar diversas zonas habitacionales, equipamientos e infraestructuras sin las cuales no se podría concebir la vida de los ciudadanos en la actualidad, pero que paradójicamente requieren de intervenciones urbanas adecuadas que mantengan sus tramas espaciales y socioculturales en óptimas condiciones, y eviten el estado de deterioro, abandono e indiferencia en la cual se ha mantenido tradicionalmente.

## **Bibliografía.**

- Adorno, Theodor. (1969) *Consignas*. Amorrortu editores, Buenos Aires, 2003.
- Anderson, Perry. (1998) *Los orígenes de la posmodernidad*. Anagrama, Barcelona, 2000.
- Arendt, Hannah. (1972) *La crisis en la cultura: su importancia social y política. Entre el pasado y el futuro*. Perspectiva, Sao Paulo.
- Aristóteles. (384-322 a. C.) *Ética Nicomaquea. Política. Colección Sepan Cuantos No. 70*, México, Porrúa, 1967.
- Baigorria, Oswaldo. (1995). *Con el sudor de tu frente. Argumentos para la sociedad del ocio. Biblioteca de la mirada*, La Marca, Buenos Aires.
- Beck, Ulrich (1998). *¿Qué es la globalización?, falacias del globalismo y respuestas a la globalización*. Paidós, Buenos Aires.
- Bentley, Ian, et. al. (1999). *Entornos vitales: hacia un diseño urbano y arquitectónico más humano*, Gustavo Gili, Barcelona.
- Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas. (1967) *La Construcción social de la realidad*. Amorrortu, Buenos Aires, 2005.
- Marshall Berman. (1982) *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*, Siglo XXI, 2000.
- Binetti, Carlo y Carrillo Flórez. (2004) *¿Democracia con desigualdad? Una mirada de Europa a América Latina*. Banco Interamericano de Desarrollo y la Comisión Europea, Colombia.
- Bourdieu, Pierre, Jean Claude Chamboredon y Jean Claude Passeron. (1996) *El oficio del sociólogo. Presupuestos epistemológicos*, Siglo XXI, México.
- Bourdieu, Pierre y Loïc J. D. Wacquant. (1995) *Respuestas por una antropología reflexiva*. Grijalbo, México.
- Borja, Jordi, et. al. (2002) *Espacio público, ciudad y ciudadanía*. Electa, Barcelona.
- Borja, Jordi. (2003) *La ciudad conquistada*. Alianza-Ensayo, Madrid.
- Borja, Jordi. (2003) *La ciudad es el espacio público*. En Ramírez Kuri, Patricia *Espacio público y reconstrucción de ciudadanía*. Miguel Ángel Porrúa – FLACSO (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales), México.
- Briggs, J y Peat, David F. (1999) *Las siete leyes del caos*. Grijalbo, México.
- Castells, Manuel. (1999) *El poder de la identidad. La era de la información: Economía, sociedad y cultura Vol. I*. Siglo XXI, México, 2004.

- Castells, Manuel. (1999) *El poder de la identidad. La era de la información: Economía, sociedad y cultura Vol. II*. Siglo XXI, México, 2004.
- Castells, Manuel. (1999) *El poder de la identidad. La era de la información: Economía, sociedad y cultura Vol. III*. Siglo XXI, México, 2004.
- Choay, Françoise. (1976) *El Urbanismo. Utopías y realidades*. Lumen, Barcelona.
- Cirese, Alberto Mario. (1979) *Ensayo sobre las culturas subalternas. Cuadernos de la Casa Chata No. 24*. CIESAS, México.
- Comité Organizador de los Juegos Olímpicos de México, 1968. (1968) *La XIX Magna Olimpiada. Una muestra cultural y justa deportiva*. Ediciones dedicadas a maestros y alumnos, México.
- Cortés, David (2007) *Vive Latino 2006-2007, Festival Iberoamericano de Cultura Musical, OCESA; China*.
- Cortés, Miguel G. (2006) *Espacios Metropolitanos*. UAM-CONACYT, Puebla.
- Cuenca Cabeza, Manuel. (2000) *Ocio humanista. Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio*. Universidad de Deusto, Bilbao.
- De Chalendar, Jacques. (1971) *La planificación del tiempo. Nuevo Urbanismo # 7*. Instituto de Estudios de Administración Local, Francia.
- De Mattos, Carlos A. (1998) *¿Hacia una nueva planificación para la transición al posfordismo?* En 9º Congreso Nacional de la Sociedad Mexicana de Planificación AC, Sociedad Mexicana de Planificación, México.
- Duhau, Emilo. (2003) *Las megaciudades en el siglo XXI. De la modernidad inconclusa a la crisis del espacio público*. En Ramírez Kuri, Patricia *Espacio público y reconstrucción de ciudadanía*. Miguel Ángel Porrúa – FLACSO (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales), México.
- Eco, Humberto. (1965) *Apocalípticos e integrados*. Fábula- Lumen-Tusquets, México, 2004.
- Espinoza López, Enrique. (1991) *Ciudad de México. Compendio Cronológico de su desarrollo urbano 1521-1980*. Departamento del Distrito Federal, México.
- Featherstone, Mike. (1991) *Cultura de consumo y posmodernismo*. Amorrortu editores, Buenos Aires.
- García, Rolando. (2000) *El conocimiento en construcción. De las formulaciones de Jean Piaget a la teoría de sistemas complejos*. Gedisa, Barcelona.
- García, Rolando. (2006) *Sistemas complejos. Conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*. Gedisa, Barcelona.

- García Ayala, José Antonio. (2005) *Lugares de alta significación en la colonia Jardín Balbuena en la Ciudad de México*. Tesis de maestría. Instituto Politécnico Nacional (IPN), México.
- García Canclini, Néstor. (1995) *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. Grijalbo, México.
- García Canclini, Néstor. (1998) *Cultura y comunicación en la ciudad de México. Modernidad y multiculturalidad: la ciudad de México a fin de siglo*. Grijalbo, México.
- García Canclini, Néstor. (1999) *La Globalización imaginada*. Paidós, México.
- García Canclini, Néstor. (1999) *Las industrias culturales en la integración latinoamericana*. Eudeba-Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- García Canclini, Néstor. (2004) *Reabrir espacios públicos. Políticas culturales y ciudadanía*. Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) Iztapalapa -Plaza y Valdés, México.
- García Vázquez, Carlos. (2004) *Ciudad Hojaldre*. Gustavo Gili, Barcelona.
- Garza, Gustavo. (2000) *La Ciudad de México en el fin del segundo milenio*. El Colegio de México - Centro de Estudios Urbano y de Desarrollo Urbano –Gobierno del Distrito Federal, México.
- Geertz, Clifford. (1973) *La interpretación de las culturas*. Gedisa, México, 2000.
- Getino, Octavio. (2002) *Turismo, entre el ocio y el neg-ocio, identidad cultural y desarrollo económico en América Latina y el MERCOSUR*. CICCUS-La Crujía, Buenos Aires.
- Giménez, Gilberto. (1994) *Modernización e identidades sociales*. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), México.
- Giménez, Gilberto. (2004) *Cultura e identidades*. Mecanograma, México.
- Giménez, Gilberto. (2005) *Teoría y análisis de la cultura Volumen I*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), México.
- Giménez, Gilberto. (2005) *Teoría y análisis de la cultura Volumen II*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), México.
- González Lobo, Carlos. (2002) *La vivienda. En México su apuesta por la cultura en el siglo XX. Testimonios desde el presente*. Proceso-Grijalbo, México.
- González de la Vega Alcántara, Sebastián Armando. (2004) *Hijos de su politiquería. Las andanzas de Jesús Martínez "Palillo"*, Sociedad Cooperativa de Trabajadores de Pascual-Fundación Cultural Trabajadores de Pascual y del Arte AC, México.



- Greene Castillo, Fernando. (2006) *Urbanismo y vivienda*. UNAM-Facultad de Arquitectura-Centro de Investigaciones y Estudios de Posgrado, Programa de Maestría y Doctorado en Urbanismo, México.
- Guzmán Ríos, Vicente. (2001) *Perímetros del encuentro. Plazas y calles tlacotalpeñas*. UAM-Xochimilco, México.
- Habermas, Jürgen. (2005) *El espacio público* Taurus, Madrid.
- Habermas, Jürgen. (1981) *Teoría de la acción comunicativa: Tomo I. Racionalidad de la acción y racionalidad social*. Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, Buenos Aires, 1989.
- Habermas, Jürgen. (1981) *Teoría de la acción comunicativa: Tomo II. Crítica de la razón funcionalista*. Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, Buenos Aires, 1989.
- Harvey, David. (1998) *La condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Amorrortu editores, Buenos Aires.
- Harvey, David. (2005) *Espacios de esperanza*. Akal, Madrid.
- Hayes, N.K. (1993) *La evolución del caos. El orden dentro del desorden en las ciencias contemporáneas*. Gedisa, Barcelona.
- Hiernaux-Nicolás, Daniel. (2006) *De flâneur a consumidor: hacia una fisonomía del transeúnte en las ciudades contemporáneas*. En Ramírez Kuri, Patricia y Aguilar Díaz, Miguel Ángel, *Pensar y habitar la ciudad. Afectividad, memoria y significado en el espacio urbano contemporáneo*. UAM-Iztapalapa- Anthropos, México.
- Horkheimer, Max & Adorno, Theodor W. (1944) *Dialéctica de la ilustración*. Trotta, Madrid, 2006.
- Horton, Paúl B. L. & Hunter Chanter I. (1990) *Sociología*. Mc. Graw Hill, México, 2005.
- Jacobs, Jane. (1961) *The Death and Life of Great American Cities*. Vintage Books Edition, USA, 1992.
- Jameson, Fredic. (2002) *Una modernidad singular. Ensayo sobre la ontología del presente*. Gedisa, Barcelona, 2004.
- Krieger, Peter. (2006) *Paisajes urbanos: imagen y memoria*. UNAM-Instituto de Investigaciones Estéticas, México.
- Lombardo, Juan Donato. (2008) *La construcción de la ciudad. El caso de la región metropolitana de Buenos Aires*. Bibliografika de Voros, Buenos Aires.
- Lynch, Kevin. (1981) *La buena forma de la ciudad*. Barcelona, 1985.

- Lyotard, Jean-Francois. (1984) *La Condición Posmoderna*. Cátedra, Madrid, 2004.
- Maffesoli, Michel. (2000) *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. Siglo XXI, México, 2004.
- Margaleff, Ramón. (1968) *Perspectives in ecological theory*, Univ. of Chicago Press.
- Mandelbrot, Benoît. (1987), *Los objetos fractales*, Tusquets, Barcelona.
- Mandoki, Katya (1998) *Desarraigo y quiebre de escalas en la Ciudad de México. Un problema de semiosis y estéticas urbanas*. AEU. Anuarios de Espacios Urbanos No. 5, UAM-Azcapotzalco, México.
- Mantecón, Ana Rosa, et. al. (2000) *Consumo cultural y recepción artística*. CONACULTA-Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA)-CENIDIAP-Casa Juan Pablos, México.
- Magnani, José Guillermo Cantor (1984) *Festa no pedaco: cultura popular e lazer na cidade*. Brasiliense, São Paulo.
- Marx, Karl, et. al. (1845) *La ideología alemana*. Colofón, México, 2004.
- Massey, Doreen. (2005) *La filosofía y la política de la espacialidad: algunas consideraciones*. En *Pensar este tiempo. Espacio, afectos, pertenencias*. Paidós, Buenos Aires.
- Mazarí Hiriart, Marcos. (1999) *Espacios abiertos en la Ciudad de México*. Comité Editorial del Gobierno del Distrito Federal, México.
- Mc Phail Fanger, Elsie. (2004) *El tiempo libre de mujeres y hombres en la Ciudad de México*. Tesis doctoral. UNAM, México.
- Milanesio, Natalia. (2001) *La ciudad como representación. Imaginario urbano y recreación simbólica de la ciudad*. UAM-Azcapotzalco, AEU. Anuarios de Espacios Urbanos, México.
- Möbius, Janina. (2004) *Y detrás de la máscara... el pueblo. Lucha libre un espectáculo popular mexicano entre la tradición y la modernidad*. UNAM-Instituto de Investigaciones Estéticas, México, 2007.
- Montaner, Joseph María. (1997) *La modernidad. Arquitectura, arte y pensamiento del siglo XX*. Gustavo Gili, Barcelona, 2002.
- Montaner, Joseph María. (2002) *Las formas del siglo XX*. Gustavo Gili, Barcelona.
- Morin, Edgar. (1966) *El espíritu del tiempo*. Taurus, Barcelona.
- Morin, Edgar. (1977) *El método, vol. 1. La naturaleza de la naturaleza*. Cátedra, Madrid, 1988.

- Morin, Edgar. (1977) *El método, vol. 2. La vida de la vida*. Cátedra, Madrid, 1988.
- Morin, Edgar. (1986) *El método, vol. 3. El conocimiento del conocimiento*. Cátedra, Madrid, 2002.
- Morin, Edgar. (1991) *El método, vol. 4. Las ideas*. Cátedra, Madrid, 2001.
- Morin, Edgar. (2001) *El método, vol. 5. La humanidad de la humanidad. La identidad humana*. Cátedra, Madrid, 2003.
- Morin, Edgar. (1990) *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa, Barcelona, 2005.
- Moro, Tomas, et. al. (1975) *Utopías del Renacimiento*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Muxí, Zaida. (2004) *La arquitectura de la ciudad global*. Gustavo Gili, Barcelona.
- Norberg Schulz, Cristian. (1980) *Genius loci: Towards a phenomenology of architecture*. Rizzoli, New York.
- Novo, Salvador. (1964) *La vida en México en el periodo presidencial de Adolfo Ruiz Cortines. Tomo III*. CONACULTA, México, 1996.
- Ortiz Segura, Jorge y Sergio, Tamayo (1998). *Metodologías cualitativas en la enseñanza del diseño: arquitectura y espacios urbanos*. En AEU. Anuario de espacios urbanos. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, México.
- Pérez Sánchez, Aldo, et. al. *Recreación. Fundamentos Teórico-Methodológicos*. IPN- Ministerio de Educación Superior de Cuba, México, 1997.
- Piaget, Jean y García, Rolando (1987) *Hacia una lógica de las significaciones*, Gedisa, México, 1989.
- Poniatowska, Elena. (1998) *Todo México Tomo IV*. Diana, México.
- Prigogine Ilya. (1983) *La Nueva Alianza*, Alianza Editorial, Madrid.
- Ramírez Kuri, Patricia. (1998) *Coyoacan y los escenarios de la modernidad*. En García Canclini, Néstor. *Cultura y comunicación en la ciudad de México. Modernidad y multiculturalidad: la ciudad de México a fin de siglo*. Grijalbo, México.
- Ramírez Kuri, Patricia. (2003) *Espacio público y reconstrucción de ciudadanía*. Miguel Ángel Porrúa – FLACSO, México.
- Ramírez Kuri, Patricia. (2004) *La política del espacio público en la ciudad*. En García Canclini, Néstor, *Reabrir espacios públicos. Políticas culturales y ciudadanía*. UAM Iztapalapa -Plaza y Valdés, México.

- Ramírez Kuri, Patricia y Aguilar Díaz, Miguel Ángel. (2006) *Pensar y habitar la ciudad. Afectividad, memoria y significado en el espacio urbano contemporáneo*. UAM-Iztapalapa- Anthropos, México.
- Ramírez Kuri, Patricia. (2008) *La fragilidad del espacio público en la ciudad segregada*. En Cordera, Rolando, Ramírez Kuri, Patricia y Zicardi, Alicia, *Pobreza, desigualdad y exclusión en la ciudad del siglo XXI*. Instituto de Investigaciones Sociales-UNAM-Siglo XXI, México.
- Ritzer, George. (2007) *La MacDonalización de la sociedad*. Editorial Popular, México.
- Rojas Soriano, Raúl (1993). *Guía para realizar investigaciones sociales*. Plaza y Valdez, México, 2001.
- Mauricio Rojas Alcayaga (2007) *Hacia nuevas configuraciones de lo público y lo privado en espacios urbanos*, En Espacios públicos y prácticas metropolitanas, Universidad Autónoma Metropolitana-Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México.
- Rossi, Aldo. (1971) *La arquitectura de la ciudad*. Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- Rogers, Richard & Gumuchdjian, Philip. (2000) *Ciudades para un pequeño planeta*. Gustavo Gili, Barcelona, 2006.
- Rossell, Guillermo & Carrasco, Lorenzo. (1952) *Guía de arquitectura mexicana contemporánea*. Espacios, México.
- Rosnay, J. De. (1995) *L'homme symbiotique*, Seuil, París.
- Ruelle, David y Takens, Floris (1971). *On the nature of turbulence. Communications of Mathematical Physics* 20. Princeton University Press, Princeton, 2007.
- Sánchez Ruis, Gerardo G. (2002) *Planificación y urbanismo de la Revolución Mexicana. Los sustentos de una nueva modernidad en la Ciudad de México 1917-1940*. UAM- Unidad Azcapotzalco- Asamblea Legislativa del Distrito Federal, México.
- Sennet, Richard. (1994) *Carne y piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Alianza Editorial, Madrid, 2003.
- Secretaria de Obras Públicas. (1968) *Instalaciones Olímpicas*. Secretaria de Obras Públicas, México.
- Sorkin, Michael. (1992) *Variaciones sobre un parque temático. La nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- Tena Núñez, Ricardo Antonio. (2007) *Ciudad, cultura y urbanización sociocultural. Conceptos y métodos de análisis urbano*. IPN-Plaza y Valdés Editores, México.

- Thom, René. (1997) *Estabilidad estructural y morfogénesis. Ensayo de una teoría general de los modelos*. Gedisa, Madrid.
- Thompson, John B. (1990) *Ideología y cultura moderna. Teoría social en la era de la comunicación de masas*. México, UAM- Unidad Xochimilco, 2002.
- Tonda, Juan Antonio. (2000) *Félix Candela*. Circulo de Arte, CONACULTA, México.
- Tudela, Fernando. (1989) *La modernización forzada del trópico: El Caso de Tabasco. Proyecto Integrado del Golfo*. El Colegio de México-CINVESTAV-IFIAS-UNRISD, México.
- Unamuno, Miguel. (1911) *En defensa de la holgazanería*. Debate, Madrid.
- Veblen, Thorstein. (1899) *Teoría de la clase ociosa*. Fondo de Cultura Económica, México, 2005.
- Venturi, Robert; et. al. (1998) *Aprendiendo de las Vegas. El Simbolismo olvidado de las formas arquitectónicas*. Gustavo Gili, México.
- Wagensberg, Jorge. (2003) *Ideas sobre la complejidad del mundo*, Tusquets, Barcelona.
- Wallernstein, Immanuel. (1998) *Impensar las ciencias sociales, Siglo XXI*, México.
- Warnier, Jean –Pierre. (2002) *La Mundialización de la Cultura*. Gedisa, Barcelona.
- Wiener Castillo, Gabriela. (2006) *La Crisis del Espacio Abierto Urbano Público como lugar de convivencia e integración comunitaria. Los parques vecinales en la Ciudad de México*. En Greene Castillo, Fernando *Urbanismo y vivienda*, UNAM-Facultad de Arquitectura-Centro de Investigaciones y Estudios de Posgrado, Programa de Maestría y Doctorado en Urbanismo, México.
- Wiener, Norbert (1950) *Cibernética y sociedad*, Sudamericana, Buenos Aires, 1969.

## **Hemerografía.**

- Aguilar D. Miguel Ángel. (enero-marzo de 2001) *Metrópolis, lugares, globalización*. En Ciudades 49, Red Nacional de Investigación Urbana (RNIU), Puebla.
- Alianza de Camioneros de México. (16 de noviembre de 1958) *A la Nueva Ciudad Deportiva*. En El Universal, El Gran Diario de México, El Universal, México.
- Arenas Guzmán, Diego. (17 de noviembre de 1958) *El Sr. Presidente Ruiz Cortinez Inaugurará esta Mañana la Grandiosa Ciudad Deportiva*. En El Nacional, Sección Nacional Deportivo, Secretaria de Gobernación, México.
- Arenas Guzmán, Diego. (17 de noviembre de 1958) *La Ciudad Deportiva es obra de la Revolución*. En El Nacional, Sección Nacional Deportivo, Secretaria de Gobernación, México.
- Arenas Guzmán, Diego. (17 de noviembre de 1958) *Una obra de positivo valor, social, la Gran Ciudad Deportiva, fue puesta en servicio. La inauguración la hizo el presidente*. En El Nacional, Sección Nacional Deportivo, Secretaria de Gobernación, México.
- Becerril, Sandra (10 de noviembre de 2006) *Tiene Sueño “Peraltado” Cumple Servia ilusión*. En Periódico Reforma, Corazón de México, Suplemento Cancha, Grupo Reforma, México.
- Blancas, Daniel. (16 de abril de 2000) *Melancolía en la peraltada*. En Diario El Universal, Sección Deportes, México.
- Candela Outeriño, Félix, Antonio Peyrí Maciá y Enrique Castañeda Tamborell. (octubre 1968) *Proyecto arquitectónico del Palacio de los Deportes*. Ingeniería No. 4, Universidad Nacional Autónoma de México-Facultad de Ingeniería, México.
- Cardoso, Laura. (16 de abril de 2000) *Música y colorido en la reapertura de la Mixhuca*. En Diario El Universal, Sección Ciudad, México.
- Carrillo, Alejandro. (12 de septiembre de 1968) *El Primer Mandatario Pondrá al Servicio Mañana las Obras para los Juegos Olímpicos*. En El Nacional, Sección Nacional Deportivo, Secretaria de Gobernación, México.
- Carrillo, Pablo. (10 de noviembre de 2006) *La Neurona. Rugen los motores*. En Excélsior, Sección Adrenalina, México.
- De Llano, Rodrigo. (16 de noviembre de 1958) *Hoy Será Puesta en Servicio la Gran Ciudad Deportiva*, En Excélsior, el Periódico de la Vida Nacional, Grupo Cooperativo Excélsior, México.
- De Llano, Rodrigo. (17 de noviembre de 1958) *Desbordó el entusiasmo Popular la Nueva Ciudad Deportiva*, En Excélsior, el Periódico de la Vida Nacional, Grupo Cooperativo Excélsior, México.

- Delegación Venustiano Carranza, (junio 2007) *Inaugura 1er Copa “Venustiano Carranza” de fútbol canchero*, Periódico Delegacional La Voz de Carranza, Coordinación de Comunicación Social de la Delegación Venustiano Carranza, México.
- Delegación Venustiano Carranza, (octubre 2007) *Se estrenan baños y vestidores en los Deportivos Moctezuma y Velódromo*, Periódico Delegacional La Voz de Carranza No 17, Coordinación de Comunicación Social de la Delegación Venustiano Carranza, México.
- Díaz Favela, Verónica. (2008) *El monopolio del entretenimiento*. En Semanal Día Siete Año 7, No. 404. En Diario El Universal, Compañía Periodística Nacional, México.
- Domínguez, Mario (10 de noviembre de 2006) *Máxima Velocidad, Manejar es lo que quiero*. En El Excélsior, Grupo Imagen, México.
- Domínguez, Mario (11 de noviembre de 2006) *Máxima Velocidad, Hoy tengo que mejorar*. En El Excélsior, Grupo Imagen, México.
- Domínguez, Mario (12 de noviembre de 2006) *Máxima Velocidad, Contento con mi auto*. En El Excélsior, Grupo Imagen, México.
- Domínguez, Mario (13 de noviembre de 2006) *Máxima Velocidad, A levantarse*. En El Excélsior, Grupo Imagen, México.
- Domo Gym Phantom. (2008) *Propaganda del Domo Gym Phantom*, Domo Gym Phantom, México.
- El Centro, (6 de Mayo de 2007) *Diario El Centro*, Notmusa, México.
- Encinas, Alejandro. (noviembre 2006) *Bienvenida Alejandro Encinas*, En OCESA, Programa Oficial, Gran Premio de México Telmex presentado por Banamex, México 2006. México.
- Esparza Hernández, Daniel. (15 de abril de 2000) *Memoria del asfalto. Érase una vez la Magdalena Mixhuca. (Primera de dos partes)*. En Diario El Universal, Sección Deportes, México.
- Esparza Hernández, Daniel. (16 de abril de 2000) *Memoria del asfalto. Érase una vez la Magdalena Mixhuca. (Segunda y última parte)*. En Diario El Universal, Sección Deportes, México.
- Espinoza, Oscar. (28 de marzo de 2007) *Tentaciones. Llega la feria*. El Universal, México.
- Flores, Arturo J. (5 de mayo de 2007) *“Este “Vive” es del indie” Una de las bandas más esperadas comentó sus impresiones previo a su prueba de sonido*, En Récord Diario Deportivo, Suplemento Circo, Notmusa, México.

- Flores, Arturo J. (5 de mayo de 2007) “*Lo que opinan las bandas*”, En *Récord Diario Deportivo*, Suplemento Circo, Notmusa, México.
- Flores, Arturo J. (5 de mayo de 2007) “*Tocaremos dos rolas nuevas*”, *Una de las bandas más importantes para este festival presentará un par de canciones de su próximo CD*, En *Récord Diario Deportivo*, Suplemento Circo, Notmusa, México.
- Flores, Arturo J. (5 de mayo de 2007) *Vive Latino. Ely Guerra “Tengo mis blusas bien reforzadas”*, En *Récord Diario Deportivo*, Suplemento Circo, Notmusa, México.
- Flores Trujillo, Germán (julio 2008) *Domo Gym Phantom*. En *Revista Grandes Figuras de la Lucha Libre*, Conoce la historia de las grandes leyendas del cuadrilátero No. 13 *Guía del Éxito*, Gimnasios, Maestros y Claves para Convertirte en Luchador Profesional, Editorial Mina, México.
- Forsythe, Gerald. (noviembre 2006) *Bienvenida Gerald Forsythe*, En OCESA, Programa Oficial, Gran Premio de México Telmex presentado por Banamex, México 2006. México.
- García, Arturo, (5 de mayo de 2007) *Vive Latino, encuentro musical y cultural, Octava edición*. Periódico Esto, Organización Editorial Mexicana, México.
- González Calvillo, Rodrigo. (noviembre 2006) *Bienvenida Rodrigo González Calvillo*, En OCESA, Programa Oficial, Gran Premio de México Telmex presentado por Banamex, México 2006. México.
- González Dueñas, Marta. (julio-septiembre de 2001) *Intermediaciones políticas de ONG'S ambientalistas*. En *Ciudades 51*. Clima, ecología y planeación urbana. RNIU, Puebla.
- Giménez, Gilberto. (julio-diciembre 2001) *Cultura, territorio y migraciones. Aproximaciones teóricas*. En *Revista Alteridades* No. 22, México.
- Giménez, Gilberto. (abril-junio 2003) *El debate sobre la prospectiva de las Ciencias Sociales en los umbrales del nuevo milenio*. En *Revista Mexicana de Sociología*, año 65, No. 2, UNAM-Instituto de Investigaciones Sociales, México.
- Hiernaux-Nicolás, Daniel. (diciembre de 1999) *Los frutos amargos de la globalización: expansión y reestructuración metropolitana de la ciudad de México*. En *EURE* No. 76, Santiago de Chile.
- Jalife Villalón, Carlos E. (noviembre 2006) *Autódromo Hermanos Rodríguez*, OCESA, Programa Oficial, Gran Premio de México Telmex presentado por Banamex, México 2006. México.
- Lanz Duret, Miguel. (16 de noviembre de 1958) *Día de Fiesta en el Deporte. Al Ponerse en Servicio la Monumental Ciudad Deportiva Municipal*. En *El Universal*, *El Gran Diario de México*, *El Universal*, México.



- Lara G., Gerardo. (15 de junio de 1999) *El DF se queda sin automovilismo. Cierra la Ciudad Deportiva*. En Diario El Universal, Sección Deportes, México.
- Lara Klahr, Marco. (20 de enero de 2000) “*Palillo*” *un genio de la sátira política*. En Diario El Universal, Sección Espectáculos, México.
- Lara Klahr, Marco. (08 de mayo de 2000) *La herencia de “Palillo”*. En Diario El Universal, Sección Espectáculos, México.
- Lázaro, Alejandro (mayo 2007) *Vive Latino 07.La historia continúa*. En Revista Mescalito Vol. IV, Mescalito, México.
- Link, Felipe (enero-marzo de 2008) *Fragmentación urbana y consecuencias sociales*. En Ciudades 77, RNIU, Puebla.
- Maffesoli, Michel. (enero-marzo 2004) *La espacialización del tiempo*. En Ciudades 61. RNIU, Puebla.
- Magnani, José Guillermo Cantor (1992) *Da periferia ao centro: pedaco & trajectos*. Revista Antropología no. 35, Universidade de São Paulo (USP), São Paulo.
- Magnani, José Guillermo Cantor. (marzo 2004) *Cultura urbana. Transformaciones de las grandes metrópolis*. En Esencia y espacio No. 19, Arte y cultura urbana. IPN, ESIA-Tecamachalco, México.
- Mantecón, Ana Rosa. (1993) *Globalización cultural y antropología*. En Revista Alteridades, Antropología y estudios culturales, No. 5 UAM, México.
- Márquez C., Ramón. (16 de abril de 2000) *Acción de fondo*. En Diario El Universal, Sección Deportes, México.
- Martínez, David (10 de noviembre de 2006) *Vuelta Rápida, Estoy Listo*. En El Excélsior, Grupo Imagen, México.
- Martínez, David (11 de noviembre de 2006) *Vuelta Rápida, Prueba Superada*. En El Excélsior, Grupo Imagen, México.
- Martínez, David (12 de noviembre de 2006) *Vuelta Rápida, Puedo dar más*. En El Excélsior, Grupo Imagen, México.
- Martínez, David (13 de noviembre de 2006) *Vuelta Rápida, Cumplí, esperemos que Forsythe se convenza*. En El Excélsior, Grupo Imagen, México.
- Martínez, Julio (5 de mayo de 2007) *Vive Latino. El pulso y la sorpresa*, En Récord Diario Deportivo, Suplemento Circo, Notmusa, México.
- Mayo, Hermanos. *Fondo de los Hermanos Mayo*. Archivo General de la Nación.
- OCESA. (2007). *Boleto de entrada verde a la Feria de la Ciudad de México*. OCESA, México.

- OCESA. (2007). *Boleto de entrada roja a la Feria de la Ciudad de México*. OCESA, México.
- OCESA. (2007). *Boleto de entrada naranja a la Feria de la Ciudad de México*. OCESA, México.
- OCESA, (2007) *Tríptico de la Feria de la Ciudad de México 2007*, OCESA, México.
- Oñate Moreno, Luis. (12 de septiembre de 1968) *México cumplirá decorosamente el compromiso olímpico*. En El Nacional, Sección Nacional Deportivo, Secretaria de Gobernación, México.
- Ortiz, Alma. (29 de marzo al 4 de abril de 2008) *Feria de la Ciudad de México, más de 500 horas de diversión pura*, Revista Tiempo Libre No. 1403, Sección Lugares de interés, Tiempo Libre, México.
- Ortiz, Alma. (13 al 19 de marzo de 2008) *Feria de la Ciudad de México, Tradición Mexicana*, Revista Tiempo Libre No. 1453, Sección Espectáculos Populares, Tiempo Libre, México.
- Ortiz Velásquez, Francisco. (16 de abril de 2000) *Día de sol e ilusiones en la Magdalena*. En Diario El Universal, Sección Deportes, México.
- Osorio, Ramón (noviembre 2006) *Quinto Aniversario*, En OCESA, Programa Oficial, Gran Premio de México Telmex presentado por Banamex, México 2006. México.
- Pacheco, Gabriel (6 de noviembre de 2006) *Un paseo por Reforma. Mario Domínguez y Nelson Phillip quieren ser protagonistas*. En Periódico La Prensa, Organización Editorial Mexicana, México.
- Palafox, Mario (10 de noviembre de 2006) *Supermario. Poder y corazón. Inspirado por su héroe de la infancia, Mario Domínguez está determinado a ser el más veloz en Champ Car*. En Diario Record, Suplemento Especial Se, Notmusa, México.
- Palafox, Mario (10 de noviembre de 2006) *Va por la revancha. Mario Domínguez quiere vencer a Forsythe, su anterior escudería*. En Diario Record, Suplemento Especial Se, Notmusa, México.
- Palafox, Mario (11 de noviembre de 2006) *Aprueban la Peraltada. Los pilotos aceptan la inclusión de la afamada curva, aunque destacan la lentitud que ocasiona la chicana*. En Diario Record, Sección de Automovilismo, Notmusa, México.
- Palafox, Mario y Rodríguez, Salvador (13 de noviembre de 2006) *Gran final. Bourdais y Wilson protagonizan cierre dramático para el cerrojazo de lujo al 2006*. En Diario Record, Sección de Automovilismo, Notmusa, México.
- Parra, José Luis. (17 de noviembre de 1958) *La Ciudad Deportiva una de las Más Grandes Realizaciones. Fue Inaugurada por el Presidente y el Regente*. En El Universal, El Gran Diario de México, El Universal, México.

- Patiño Tovar, Elsa. (enero-marzo 2004) *Ciudades 61. Balance y perspectivas del análisis territorial*. RNIU, Puebla.
- Paulín Ortiz, Manuel. (octubre 1968) *Ingeniería No. 4 Órgano oficial de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional Autónoma de México*. UNAM-Facultad de Ingeniería, México.
- Ragasol, Tania y Terrazas, Eduardo. (24 de julio de 2009) *Diseñando México 68 una identidad olímpica*, Amigos del Museo de Arte Moderno-Museo de Arte Moderno-Instituto Nacional de Bellas Artes-CONACULTA, México.
- Ramírez Kuri, Amparo. (julio-septiembre 1995) *Entorno, consumo y representaciones urbanas de la Ciudad de México*. Ciudades 27. RNIU, Puebla.
- Ramírez Kuri, Patricia. (2007) *La ciudad espacio de construcción de ciudadanía*. En, *Revista Enfoques. Ciencia Política y Administración Pública*. Instituto de Investigaciones Sociales-UNAM, México.
- Rodríguez Kuri, Ariel. (mayo-agosto 2003) *Hacia México 68. Pedro Ramírez Vázquez y el proyecto olímpico*. En *Secuencia. Revista de Historia y Ciencias Sociales* No. 56, México.
- Ruiz, Fernando. (10 de noviembre de 2006) *La Peraltada . Una curva con historia*. En *Excélsior, Sección Adrenalina*, México.
- Sandoval Amaro, Lucía (mayo 2007) *Vive Latino 07.La historia continúa*. En *Revista Mescalito* Vol. IV, Mescalito, México.
- Schmidt López, Erland Dieter. (21 de agosto de 2006) *Jesús Martínez Palillo, ¿cómic o profeta de la verdad política?* En *Periódico la Jornada, Sección Cultura*, Guadalajara.
- Sevilla, Amparo. (abril-junio 2003) *El derecho al disfrute*. En *Ciudades 58*. RNIU, Puebla.
- Serrano Gonzáles, Aurora. (01 de abril de 2000) *Reabren la Ciudad Deportiva en abril 15*. En *Diario El Universal, Sección Deportes*, México.
- Serrano Gonzáles, Aurora y Blancas, Daniel. (15 de abril de 2000) *Ciudad de quimeras deportivas. Como un homenaje a Palillo... (Primera de dos partes)*. En *Diario El Universal, Sección Deportes*, México.
- Serrano Gonzáles, Aurora y Blancas, Daniel. (16 de abril de 2000) *Ciudad de quimeras deportivas. Los arrebatos del tiempo... ¿indiferencia? (Segunda y última parte)*. En *Diario El Universal, Sección Deportes*, México.
- Soberón Kuri, Alejandro. (noviembre 2006) *Bienvenida Alejandro Soberón Kuri*, En *OCESA, Programa Oficial, Gran Premio de México Telmex* presentado por Banamex, México 2006. México.

- SWITCH. (5 de mayo 2007) *Switch presenta, 07 Vive Latino, 8° Festival Iberoamericano de Cultura Musical, Sábado 5 de mayo, Programa oficial*. Revista Switch, Editorial Premiere, México.
- SWITCH. (6 de mayo 2007) *Switch presenta, 07 Vive Latino, 8° Festival Iberoamericano de Cultura Musical, Domingo 6 de mayo, Programa oficial*. Revista Switch, Editorial Premiere, México.
- Tena Núñez, Ricardo Antonio. (marzo 2004) *Cultura urbana, prácticas e imaginarios de la ciudad*. En Esencia y espacio No. 19, Arte y cultura urbana. IPN, ESIA-Tecamachalco, México.
- Tena Núñez, Ricardo Antonio y García Ayala, José Antonio. (enero - junio 2007) *Urbanización sociocultural. Formas urbanas del tiempo libre*. En Esencia y espacio No. 25, Espacio público y privado. IPN, ESIA-Tecamachalco, México.
- Tena Núñez, Ricardo Antonio, et. al. (enero - junio 2008) *Distrito Federal. Entretenimiento y urbanización en el siglo XXI*. En Esencia y espacio No. 26, Espacio público y privado. IPN, ESIA-Tecamachalco, México.
- Valenzuela E., Gilberto (octubre 1968) *Descripción de las instalaciones olímpicas ejecutadas por la SOP*. Ingeniería No. 4, Universidad Nacional Autónoma de México-Facultad de Ingeniería, México.
- Velásquez Moreno, Héctor (octubre 1968) *Las Instalaciones Olímpicas Mexicanas*. Ingeniería No. 4, UNAM-Facultad de Ingeniería, México.
- Zamudio, Francisco. (mayo de 2007) *Re Vive Latino 2007 Desde las entrañas*. En *Re Rock en Español*. 50 Vive Latino '07, el festival más grande analizado por sus creadores, Revista Switch, Editorial Premiere, México.

## Mediografía.

- Aguilar Cortés Lupe. *La recreación como perfil profesional: Experiencia Americana. 1er.Simposium de Doctores y Licenciados. "Los Perfiles Profesionales y la Investigación en Educación física y en las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.* Colegio Oficial de Licenciados en educación física y en ciencias de la actividad física y del deporte de Andalucía. www.redcreación.org, 2006.
- Aguirre, Joaquín M<sup>a</sup>. *Pierre Bourdieu. Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción.* www.ucm.es, 2006.
- Alonso, Luis Enrique. *Postfordismo, crisis y fragmentación de la sociedad de consumo: los nuevos espacios de la distribución comercial y el comprador posmoderno.* www.cccb.org, 2006.
- Álvarez Rodríguez Jesús. *Fundamentos para la comprensión de la complejidad y el caos en la organización y la economía.* www.monografias.com, 2006.
- Barjman, Sonia. *El espacio verde público: modelos materializados en Buenos Aires – parte 1.* www.vitruvius.com.br, 2006.
- Batlle Bastardas, Joan. *Tiempo libre infantil y juvenil.* www.lafactoriaweb.com, 2006.
- Beade, Alma. *Brújula de compra. El costo de asistir a un concierto.* Profeco (Procuraduría Federal del Consumidor), www.profeco.gob.mx, 2004.
- Bolaños, Fernando. *El desafío de lo inesperado. El aporte sobre el pensamiento complejo de Edgar Morin.* www.reduc.cl, 2006.
- Borja, Jordi. *Espacio público y espacio político.* www.urbalvalparaiso.cl, 2006.
- Carillo, Pablo. *Cadena Tres Deportes*, Grupo Imagen-Cadena Tres, 2 de noviembre de 2008.
- Castillo Quiroz, José de Jesús. *Instalaciones Olímpicas en el olvido.* En Diario Palabra Digital, Escuela de Periodismo Carlos Septién García, www.palabradigital.com.mx, 2007.
- CEU, Consejo Europeo de Urbanistas. *Nueva Carta de Atenas, 1998.* www.aetu.es, 2006.
- CIFF Pumas, *CIFF Centro de Iniciación y Formación de Fútbol México AC,* www.ciffpumasmexico.com.mx, 2008.
- Confederación Deportiva Mexicana (CODEME), *Historia del de los 70 años de la CODEME,* www.codeme.org.mx, 2006
- CODEME, *En Hockey México de Cuatro-Cuatro en el Dual Meet ante Puerto Rico. En la Magdalena Mixhuca,* www.deporte.org.mx, 2006.

- Congreso Tiempo Libre en la Sociedad Globalizada: *Inclusión o Exclusión. Declaración de Sao Paulo Ocio en la Sociedad Globalizada: Inclusión o Exclusión, 28 de octubre de 1998* www.redcreacion.org, 2005.
- Constantino T. Mario. *Espacio-experiencia: la acción colectiva de cara a la complejidad urbana*. www.azc.uam.mx, 2006.
- Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (CONADE). *Programa Nacional de Cultura Física y Deporte 2001-2006. En donde estamos. Antecedentes de la Cultura Física en México*. www.conade.gob.mx, 2006.
- Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (CONADE). *En apoyo a los damnificados de Tabasco y Chiapas. Recaudará Dirección General de Educación Física 50 mil pesos con Mega Clase de Zumba*. www.conade.gob.mx, 2008.
- Corporación Interamericana de Entretenimiento (CIE) *Corporación Interamericana de Entretenimiento*. www.cie.com.mx, 2006.
- Corporación Interamericana de Entretenimiento (CIE) *Más de 3 millones de espectadores*. www.cie.com.mx, 2006.
- Da Cunha, Antonio y Both, Jean-François. *Métropolisation, Villes et Agglomérations Structures et Dynamiques Socio-Démographiques des Espaces Urbains*. Recensement Fédéral de la Population 2000. www.bfs.admin.ch
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. www.serbal.pntic.mec.es, 2006.
- Delegación Iztacalco. *Magdalena Mixhuca*. www.iztacalco.df.gob.mx, 2006.
- Delegación Venusiano Carranza. *Instalaciones deportivas*. www.vcaranza.df.gob.mx, 2006.
- Delegación Venusiano Carranza. *Boletín informativo. Realiza Venustiano Carranza Campeonato Nacional de Ciclismo Master 2007 en el Velódromo*. www.vcaranza.df.gob.mx, 2007
- Delegación Venusiano Carranza. *Boletín informativo. Venustiano Carranza recibió la antorcha del fuego nuevo*. www.vcaranza.df.gob.mx, 2006
- Delegación Venusiano Carranza. *Boletín informativo. El Velódromo será sede de la Olimpiada Nacional Infantil y Juvenil*, www.vcaranza.df.gob.mx, 2006
- Delegación Venusiano Carranza. *Boletín de Prensa. V. Carranza será sede del Campeonato Panamericano Juvenil Femenil de Hockey sobre Pasto*, www.vcaranza.df.gob.mx, 2008
- Delegación Venusiano Carranza. *Boletín de prensa. Inaugura Venustiano Carranza la Escuela de Lucha Libre y de Físicoculturismo en el Velódromo Olímpico*, www.vcaranza.df.gob.mx, 2007

- Delegación Venustiano Carranza. *Programa Cultura Viva. Fundamentos Básicos de Operatividad*. [www.vcaranza.df.gob.mx](http://www.vcaranza.df.gob.mx), 2007.
- Delegación Venustiano Carranza. *Programa Cultura Viva. Combate a la inseguridad*. [www.vcaranza.df.gob.mx](http://www.vcaranza.df.gob.mx), 2007.
- Delegación Venustiano Carranza. *Programa Cultura Viva. Prevención Social del Delito*. [www.vcaranza.df.gob.mx](http://www.vcaranza.df.gob.mx), 2007.
- Delegación Venustiano Carranza. *Programa Cultura Viva. Mejoramiento de la Imagen Urbana*. [www.vcaranza.df.gob.mx](http://www.vcaranza.df.gob.mx), 2007.
- Delegación Venustiano Carranza. *Programa Cultura Viva. Rescate de Espacios Públicos*. [www.vcaranza.df.gob.mx](http://www.vcaranza.df.gob.mx), 2007.
- De Wikipedia. *Entretenimiento*. [www.es.wikipedia.org](http://www.es.wikipedia.org), 2006.
- De Wikipedia. *Fractal*. [www.es.wikipedia.org](http://www.es.wikipedia.org), 2006.
- De Wikipedia. *Habitus*. [es.wikipedia.org](http://es.wikipedia.org), 2006.
- De Wikipedia. *Pierre Bourdieu*. [es.wikipedia.org](http://es.wikipedia.org), 2006.
- Domínguez Sánchez, Mario. *Comunidades emocionales y pospolítica*. II Congreso Online del Observatorio de la Cibersociedad. [www.edicionessimbioticas.info](http://www.edicionessimbioticas.info), 2006.
- Donaire, José Antonio. *La reconstrucción de los espacios turísticos La geografía del turismo después del fordismo*, [www.funlibre.org](http://www.funlibre.org), 2006.
- El Pancraccio, *Inauguran escuela de lucha libre y fisiculturismo en V. Carranza* [www.elpancraccio.com.mx](http://www.elpancraccio.com.mx), 2007.
- Escuela Cruz Azul Oriente, *Escuela Filial Cruz azul Oriente. Filial de Escuelas y Fuerzas Básicas de Cruz Azul*. [www.cruzazuloriente.com.mx](http://www.cruzazuloriente.com.mx), 2008.
- Esparza, Daniel. *Una nueva semana*. Chilango de Corazón, [www.chilangodecorazon.blogspot.com](http://www.chilangodecorazon.blogspot.com), 2006
- Fernández Contreras, Raymundo Ángeles. *Arquitectos en concurso: Las obras olímpicas de México '68*. [www.acatlan.unam.mx](http://www.acatlan.unam.mx), 2006.
- Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación – FUNLIBRE. *Fundamentos de la recreación*. [www.funlibre.org](http://www.funlibre.org), 2006.
- Giglia, Ángela. *Espacio público y espacios cerrados en la Ciudad de México*. UAM-Iztapalapa, FLACSO-México. [www.uam-antropologia.info](http://www.uam-antropologia.info), 2006.
- Giraldo Ramírez, María Elena. *De la cultura de masas a la cultura mediática. Un análisis de los media desde la Comunicación*. [www.fineprint.com](http://www.fineprint.com), 2006.

- Google. *Google earth*. [www.earth.google.es](http://www.earth.google.es), 2007
- Gómez Sandoval Julio César. *El espacio público*. [www.cemda.org.mx](http://www.cemda.org.mx), 2006.
- ICA *Fondo fotográfico de la Fundación ICA*. [www.fundacionica.com](http://www.fundacionica.com)
- Instituto del Deporte del Distrito Federal. *Antecedentes del IDDF*. [www.iddf.gob.df.mx](http://www.iddf.gob.df.mx), 2006.
- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI). *SINCE (Sistema de Consulta de Información Censal) 2000, XII Censo General de Población y Vivienda 2000*, INEGI, México, 2000.
- Jalife Villalón, Carlos E. *El Cambio del 2002 en el Autódromo Hermanos Rodríguez, Scudería Hnos. Rodríguez-Sport Car*, [www.netcar.com.mx](http://www.netcar.com.mx), 2002
- Joseba I. *Sistemas fractales caos y holística*. [www.livingstone-globe.com](http://www.livingstone-globe.com), 2006.
- Le Vigan, Pierre. *Sait-on encore construire des villes habitables?* Groupement de Recherche et d'Études pour la Civilisation Européenne. [www.grece-fr.net](http://www.grece-fr.net)
- Letrasymás.com, *Café Tacuba. El baile y el salón*, [www.letrasymás.com](http://www.letrasymás.com) , 2007.
- López Rangel, Rafael. *José Luis Benlliure, un clásico de la arquitectura contemporánea de México*. [www.lopezrangel.com](http://www.lopezrangel.com), 2006.
- López Rangel, Rafael. *Las actuales transformaciones de los paradigmas urbanos. Una obligada reflexión epistemológica*. [www.lopezrangel.com](http://www.lopezrangel.com), 2006.
- López Rangel, Rafael. (2007) *Las ciudades latinoamericanas y los sistemas complejos*. Presentación electrónica presentada en el Instituto Politécnico Nacional, Escuela Superior de Ingeniería y Arquitectura, Sección de Estudios de Posgrado e Investigación, Seminario Departamental de Urbanismo 2007.
- López Rangel, Rafael. *La instrumentación didáctica en la enseñanza de la arquitectura. Reflexiones epistemológicas*. [www.lopezrangel.com](http://www.lopezrangel.com), 2003.
- López Rangel, Rafael. *¿Repensar o Impensar la Metrópoli?* [www.lopezrangel.com](http://www.lopezrangel.com), 2006.
- López Rangel, Rafael. *Territorio, tecnología y medioambiente. Impensar la ciudad o en busca de los nuevos paradigmas. Un necesario recorrido epistemológico*. [www.lopezrangel.com](http://www.lopezrangel.com), 2006.
- López Rangel, Rafael y Francios Tomas. *La Ciudad y su diseño*. [www.lopezrangel.com](http://www.lopezrangel.com), 2006.



Lyrics.time, *Johnny Laboriel. La Vida Es Una Tómbola*, www.lyricstime.com, 2007

Marlhis Weber. *El espacio público y los no-lugares como lugar del anonimato*. www.uct.cl, 2006.

Martínez, Juan Luis. *¿Qué es un fractal?* www.fractovia.org, 2006.

Martínez Zapata, Hugo *Campeonatos Nacionales de Ciclismo Master*, Diario de México, www.diariodemexico.com.mx, 2008.

Matta Roberto. *Fractales y ciudad contemporánea*. www.capitannemo.com.ar, 2006.

Mc Phail Fanger, Elsie. *El Tiempo Libre Como Derecho Humano*. UAM Xochimilco. Agosto - Octubre 1997. www.cem.itesm.mx, 2006.

Microsoft (2003) *Biblioteca de Consulta Encarta 2003. Enciclopedia multimedia*, México.

Morresi, Zulema. *Reflexiones sobre posibles estrategias metodológicas para el análisis de la novela rosa. El caso de la novela rosa de Corín Tellado*. www.puntoedu.edu.ar, 2006.

Museo de Arte Moderno. *Diseñando México 68 una identidad olímpica*, Museo de Arte Moderno, www.bellasartes.gob.mx, 2008

MVS, *Programa Especial Vive Latino 2007*, Canal 52, 2007

Notimex. *Arremete Johnny Laboriel contra grupos de pasito duranguense*. El Universal, www.eluniversal.com.mx, 2007.

Notimex. *Inauguran campo "Pepe Espinoza" en la colonia Balbuena*. Tackleo.com Football, 2009.

Ortiz Velásquez, Francisco. *Día de Muertos Paseo con la Muerte*. El Universal, Sección Deportes, México, www.eluniversal.com.mx, 2004.

OCESA. *Feria de la Ciudad de México*. www.ocesa.com.mx, 2006.

OCESA, *Festival Vive Latino*, www.vivelatino.com.mx, 2007.

OCESA. *Foro Sol*. www.ocesa.com.mx, 2006.

OCESA. *Historia del Festival Vive Latino*. www.vivelatino.com.mx, 2009.

OCESA. *Palacio de los Deportes*. www.ocesa.com.mx, 2006.

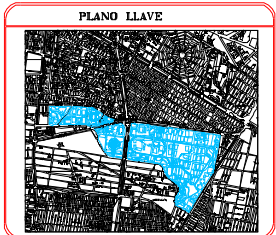
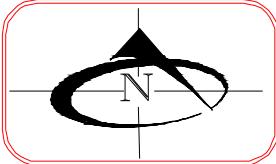
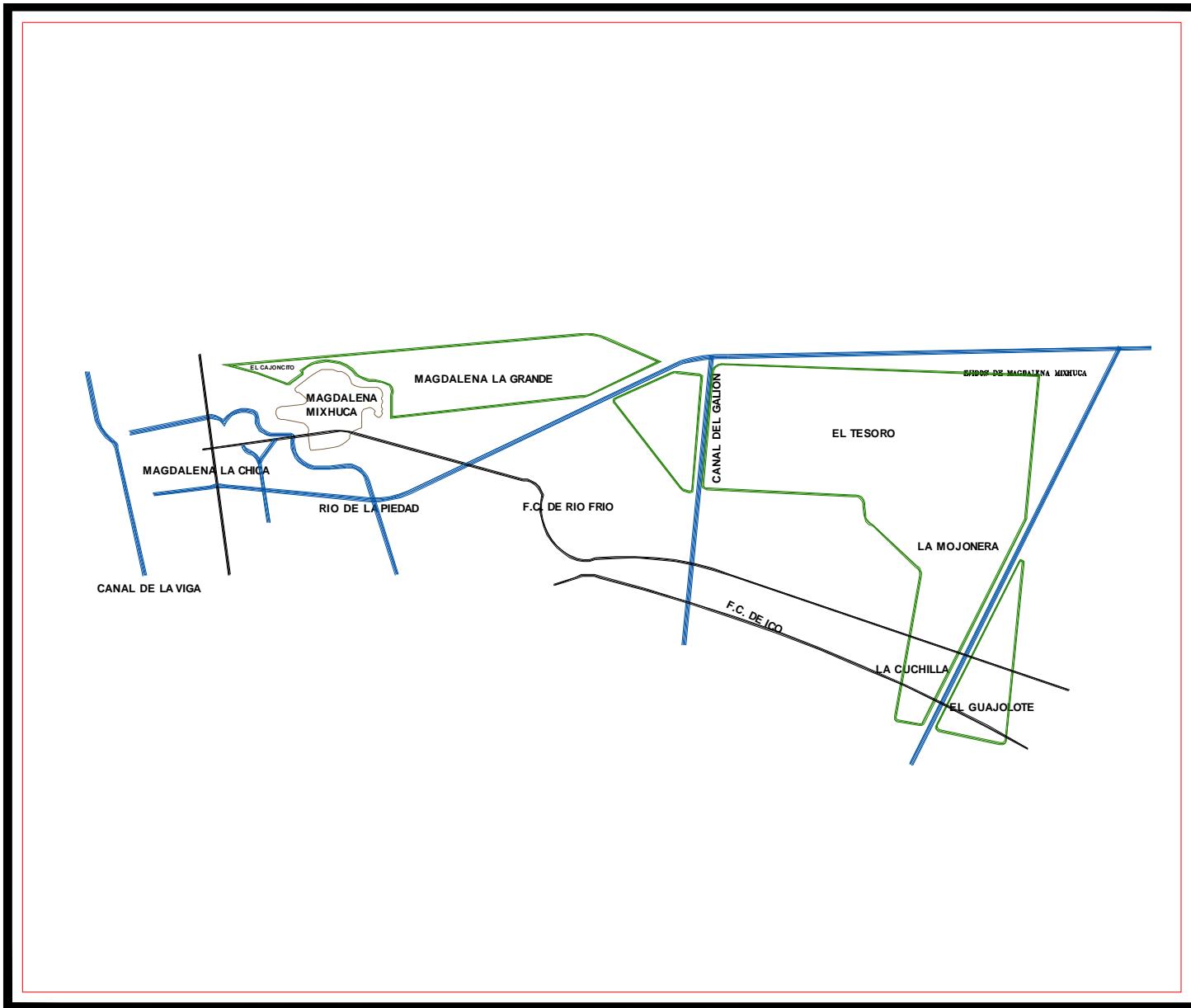
OCESA. *Foro Sol*. www.ocesa.com.mx, 2009.

Olimpus 7, *Canchas e instalaciones (características y sedes)* www.olimpus7.com.mx, 2008.

- Palacios, Rolando. *Cultura oral y lectura hipertextual. Una reflexión desde la comunicación*. www.cv.uoc.edu, 2006.
- Pantoja, Sara. *Inauguran escuela Técnico Deportiva de Lucha Libre*, El Universal, www.eluniversal.com.mx, 2007.
- Patronato Ruta de la Amistad. *Esculturas Ruta de la Amistad. Invitado especial: La Osa Mayor Mathias Goeritz (1915 – 1990) - México*. www.Mexico68.org, 2009
- Payaso Cosquillita. *El Payaso Cosquillita, Historia*. www.elpayasocosquillita.com, 2007.
- Peñalosa, Enrique. *La ciudad y la igualdad*. www.elmalpensante.com.mx, 2006.
- Pesqueira, Verónica. *Desafío Urbano*, El Excélsior, www.exonline.com.mx, 2007.
- Radio Ke buena, *Anunció Comercial de la Feria de la Ciudad de México*, Radio Ke buena 92.9 FM, Televisa Radio, 2008.
- Rae Gregory. *Teoría del caos: una breve introducción*. www.astroseti.org, 2006.
- Reguillo, Rossana. *Pensar la cultura con y después de Bourdieu*. www.cge.udg.mx, 2006.
- Rico A., Carlos Alberto *Del espacio público al espacio lúdico - El papel de la recreación en la construcción de lugares*. www.funlibre.org, 2006.
- Rincón del vago. *Recreación, tiempo lúdico, tiempo libre y ocio*. www.rincondelvago.com, 2006.
- Rivera, Héctor. *Dalí, la guerra y la línea curva*. La Jornada Semanal, www.jornada.unam.mx, 1998.
- Salingaros, Nikos A. *Principios de estructura urbana. Conectando la ciudad fractal*. www.math.utsa.edu, 2006.
- Sánchez, Juan. *Turismo e industria cultural*. Jornades de Foment de la Investigació, 2006.
- Satow Armando. *7 décadas de la Confederación Deportiva Mexicana*. www.codeme.gob.mx, 2006.
- Serrano, Aurora. *Belem Guerrero: cómo me encantaba mi triciclo Apache*, El Universal, www.eluniversal.com.mx, 2001
- Silva G, Gustavo. *Los Amantes... no se rinden. La agrupación se mantiene en la lucha por cautivar a sus seguidores*, El Universal, www.eluniversal.com.mx, 2007.
- Solana, Joaquín. *Automovilismo Deportivo*. www.solana.com.mx, 2006.

- Tackleo. *Foro de Tackleo Aguilas de Balbuena*, www.tackleo.com, 2008.
- Tejerina, Benjamín. *Multiculturalismo, movilización social y procesos de construcción de la identidad en el contexto de la globalización*. www.ces.uc.pt, 2006.
- Tena Núñez, Ricardo Antonio. *Prolegómenos al estudio de la dimensión cultural de la ciudad*. www.lopezrangel.com, 2006.
- Tena Núñez, Ricardo Antonio, et. al. *Mapa Descriptivo de la Cultura urbana y entretenimiento en el Área Metropolitana de la Ciudad de México*. CD producto final de la investigación con No. De Registro SIP:2006, SEPI-ESIA Tecamachalco-IPN, México, 2006.
- Tena Núñez, Ricardo Antonio, et. al. *Documento: Pautas culturales de la urbanización del siglo XXI*. CD producto final de la investigación con No. De Registro SIP:2007, SEPI-ESIA Tecamachalco-IPN, México, 2007.
- Tena Núñez, Ricardo Antonio, et. al. *Documento: Escenópolis. La urbanización impulsada por las artes escénicas en el siglo XXI*. CD producto final de la investigación con No. De Registro SIP:2008, SEPI-ESIA Tecamachalco-IPN, México, 2008.
- Terrats Chao, José. *La ciudad y el cuerpo. La Comunicación y el deseo en lo urbano*. www.geocities.com, 2006.
- Tokeshi, Juan. *Espacio público e imaginario popular*. 29/08/2003, www.interculturalidad.org, 2006.
- TV Azteca, *Transmisión del Gran Premio de México*, Canal 7, TV Azteca, 2006
- Villa Roíz, Carlos. *Historia en Venustiano Carranza. La tierra que emergió de entre de las aguas*. www.vcaranza.df.gob.mx, 2006.
- X-vertical sports, *Parques de skateboard en México*, www.xverticalsports.com, 2007.
- Yedra, Miguel, *Guía del Ocio*, La Jornada Niños, www.jornada.unam.mx, 2006.
- Zamora, José A. *La cultura como industria de consumo. Su crítica en la Escuela de Francfort*. www.fespinal.com, 2006.
- Zarza, Daniel. *Una interpretación fractal de la forma de la ciudad*. www.aq.upm.es, 2006.

***ANEXO 1: Mapas descriptivos de la  
Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca***

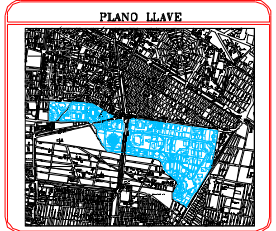
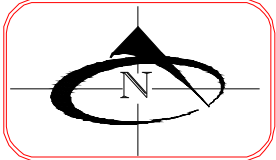
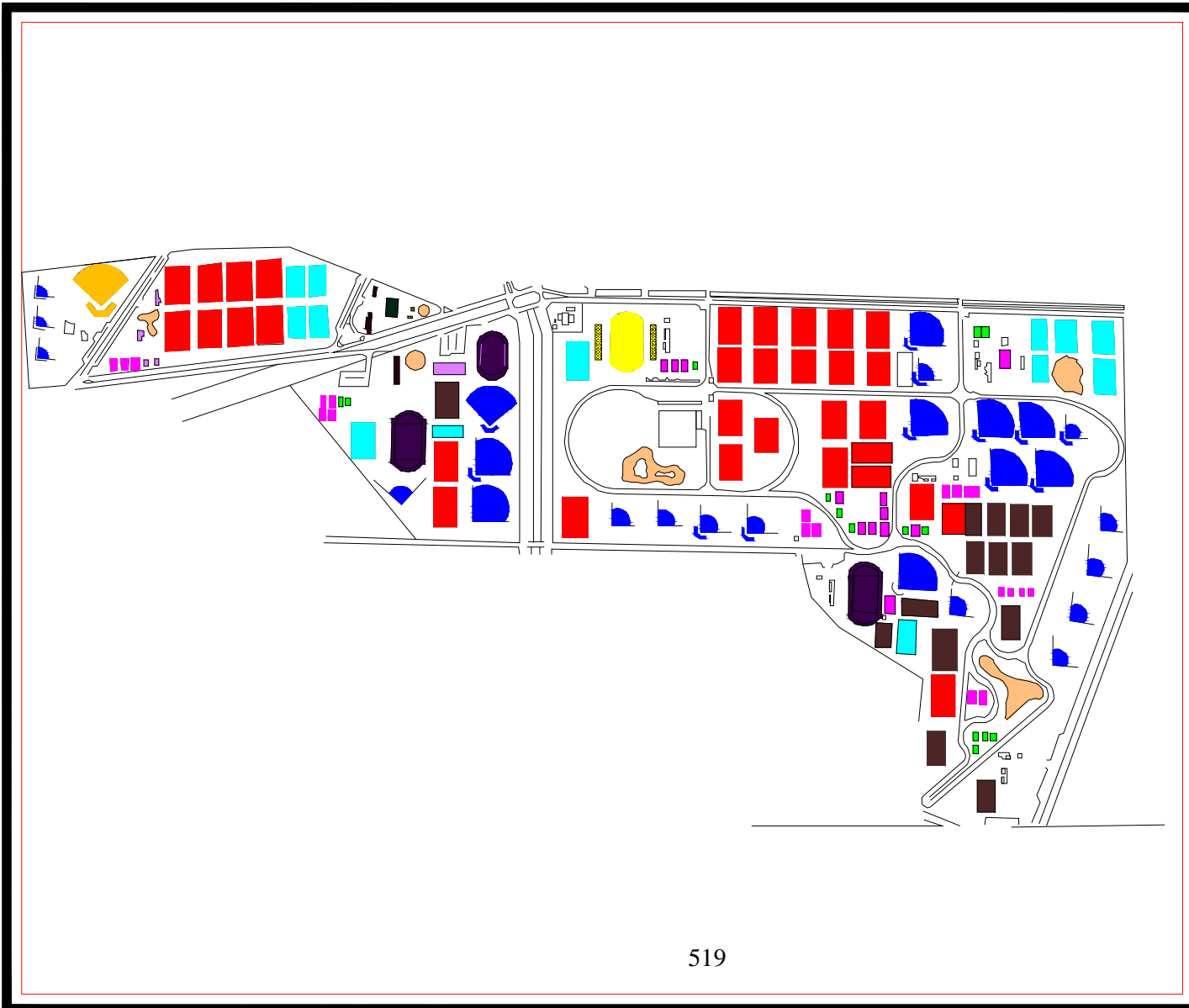


C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A  
  
L  
A  
N  
O  
  
P  
A  
1

**SIMBOLOGIA**

EJIDOS DE MAGDALENA MIXHUCA	
CANALES Y RIOS	
PUEBLO DE MAGDALENA MIXHUCA	
FERROCARRIL	

PRESENTACION Y ORGANIZACION DE LOS DATOS DEL TERCER LINEA LA TRAYECTORIA DE LA CIUDAD DE MAGDALENA MIXHUCA			
TITULO	EL TERCER LINEA LA TRAYECTORIA DE LA CIUDAD DE MAGDALENA MIXHUCA	FECHA	2010
TEMA	EL TERCER LINEA LA TRAYECTORIA DE LA CIUDAD DE MAGDALENA MIXHUCA	ELABORADO POR	JOSÉ LUIS GARCÍA AYALA
ENCARGADO	DR. JOSÉ LUIS GARCÍA AYALA	REVISADO POR	JOSÉ LUIS GARCÍA AYALA
ASESOR	DR. JOSÉ LUIS GARCÍA AYALA	COORDINADOR	JOSÉ LUIS GARCÍA AYALA



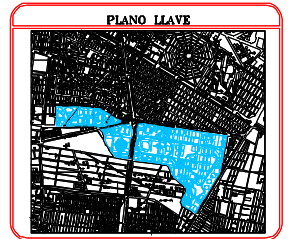
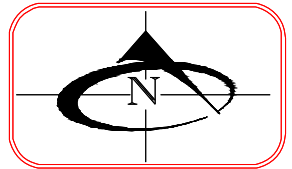
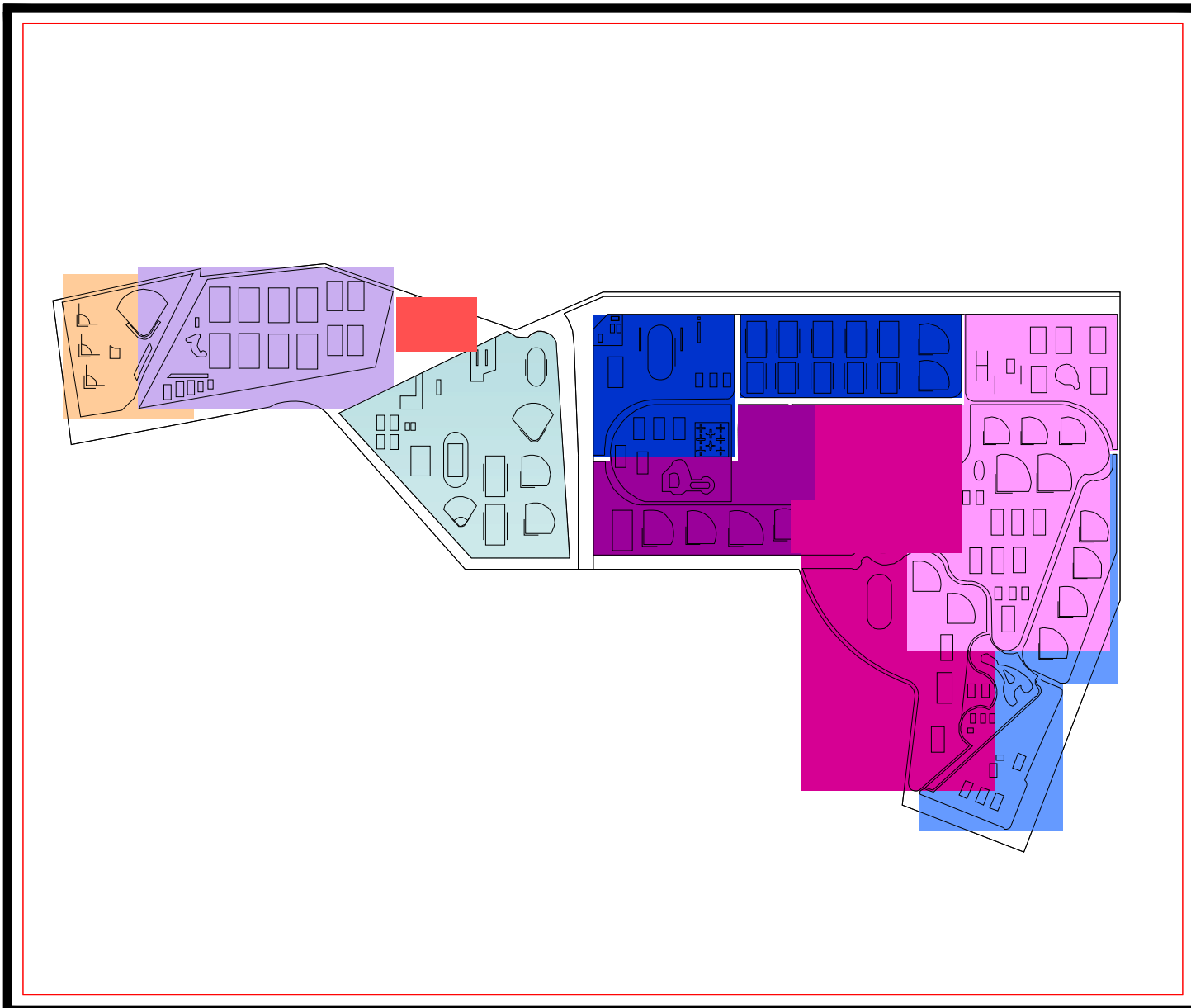
C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A  
  
L  
A  
M  
A  
G  
D  
A  
L  
E  
N  
A  
M  
E  
X  
H  
U  
C  
A

**SIMBOLOGIA**

- CAMPOS DE FÚTBOL SOCCER
- ESTADIO MUNICIPAL DE LA MAGDALENA MEXHUCA
- CAMPOS DE FÚTBOL JUNIOR
- CANCHAS DE BASKETBOL
- CANCHAS DE VOLEIBOL
- DIAMANTES DE BEISBOL
- ESTADIO DE BEISBOL
- CAMPO DE HOCKEY
- PISTAS DE ATLETISMO
- POZAS DE CLAVADOS Y TRAMPOLIN
- ALBERCAS OLÍMPICAS
- UNIDADES DE EQUIPO PARA CALIFICACIÓN
- LAGOS ARTIFICIALES CON FUENTES
- ZONA DE LANZAMIENTOS
- GIMNASIO AL AIRE LIBRE
- BODEGAS, BAÑOS Y VESTIDORES
- PAPALA DE CONTINGENCIA
- BAÑOS PÚBLICOS



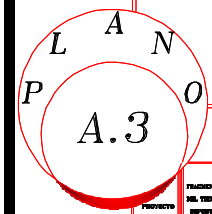
PROYECTO	RECONSTRUCCIÓN Y AMPLIACIÓN DEL COMPLEJO DEPORTIVO DE LA CIUDAD DE LA MAGDALENA MEXHUCA
TÍTULO	DESEMPAÑO DE LA CIUDAD DEPORTIVA MAGDALENA MEXHUCA SIN 1998
UBICACIÓN	AV. 200 DE LA PUEBLA # 400, SECTOR 2000 DEL MUNICIPIO DE LA MAGDALENA MEXHUCA
ALUMNO	M. EN C. JOSÉ ANTONIO GARCÍA JARA
FECHA	2000
ESCUELA	UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUENOS AIRES
OTRO	



C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

SIMBOLOGIA

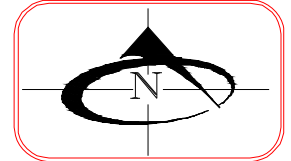
PUERTA 1	
PUERTA 2	
PUERTA 3	
PUERTA 4	
PUERTA 5	
PUERTA 6	
PUERTA 7	
PUERTA 8	
PUERTA 9	



PROYECTO	TRANSFORMACIÓN Y REORGANIZACIÓN SOCIOCULTURAL DEL TIEMPO LIBRE, LA IDENTIDAD DE LA CIUDAD DE MADALENA, MEXICO
TEMA	CIUDAD DEPORTIVA, MADALENA, MEXICO 1999
ENCARGADO	DR. JOSÉ DE LA PARRA S/P/CSL, GUAYMAS, SONORA DEL ESTADO, CIUDAD DE MÉRIDA, Yucatán
ALUMNO	DR. C. JOSÉ ANTONIO GARCÍA AYALA
FECHA	1999
ESCALA	1:1000



521



PLANO LLAVE



SIMBOLOGIA  
ZONAS QUE ENTRARON  
EN REMODELACION



C  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A  
A  
A  
4

PROYECTO	REMODELACION Y REORGANIZACION MONOCENTRAL DEL CENTRO URBANO DE LA CIUDAD DEPORTIVA PLAZA DEL MUNICIPIO
TITULO	CIUDAD DEPORTIVA
ELABORADO	AL. DE LA FASE DE OBRAS DE RECONSTRUCCION DEL CENTRO URBANO DE LA CIUDAD DEPORTIVA
ALICADO	DR. C. JOSE ANTONIO GARCIA AYALA





PLANO LLAVE



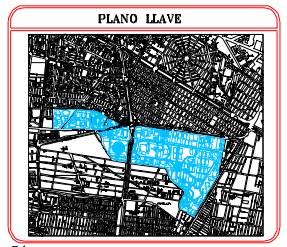
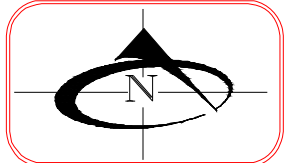
**SIMBOLOGIA**  
ZONAS QUE ENTRARON  
EN REMODELACION



C  
I  
U  
D  
E  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

P  
L  
A  
N  
O  
A.5

PROYECTO	PLANIFICACION Y URBANIZACION INDUSTRIAL DEL TERREJO NUEVO, LA CIUDAD DE LA CEJA DE OROQUENA, GUAYANA FRANCESA
TITULO	CIUDAD DEPORTIVA MAGDALENA MEXICA 1988
ELABORADO	DR. JOSE ANTONIO GARCIA AYALA
ALICADO	DR. JOSE ANTONIO GARCIA AYALA
ESCALA	1:1000
FECHA	1988



C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A  
  
P  
L  
A  
N  
O  
A.  
6

**SIMBOLOGIA**

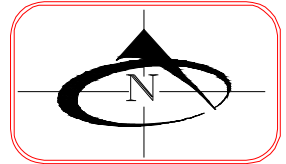
- VELODROMO OLIMPICO AGUSTIN MELGAR 
- PALACIO DE LOS DEPORTES JUAN ESCUTIA 
- SALA DE ARMAS FERNANDO MONTES DE OCA 
- ESTADIO MUNICIPAL DE LA MAGDALENA MIXHUCA 
- ESTADIO DE BEISBOL 
- ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACIÓN FÍSICA 

PROYECTO	PROGRAMACIÓN Y UBICACIÓN DE ESTRUCTURAS DEL TIEMPO LIBRE, LA INDUSTRIA DE LAS CERMAS ESPUMITAS, MAGDALENA MIXHUCA.
TÍTULO	CIUDAD DEPORTIVA, MAGDALENA MIXHUCA, I.B.M.F.
UBICACIÓN	AV. DE LA PIEDRA EN EL MUNICIPIO DE LA MAGDALENA, ESTADO DE MEXICO S.F.
ALICATA	N. DE C. JOSÉ ANTONIO GARCÍA AYALA





324



PLANO LLAVE



C  
I  
U  
D  
A  
D  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

SIMBOLOGIA

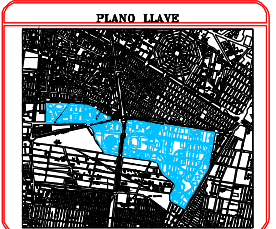
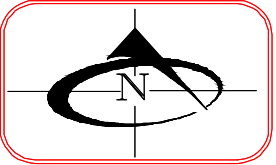
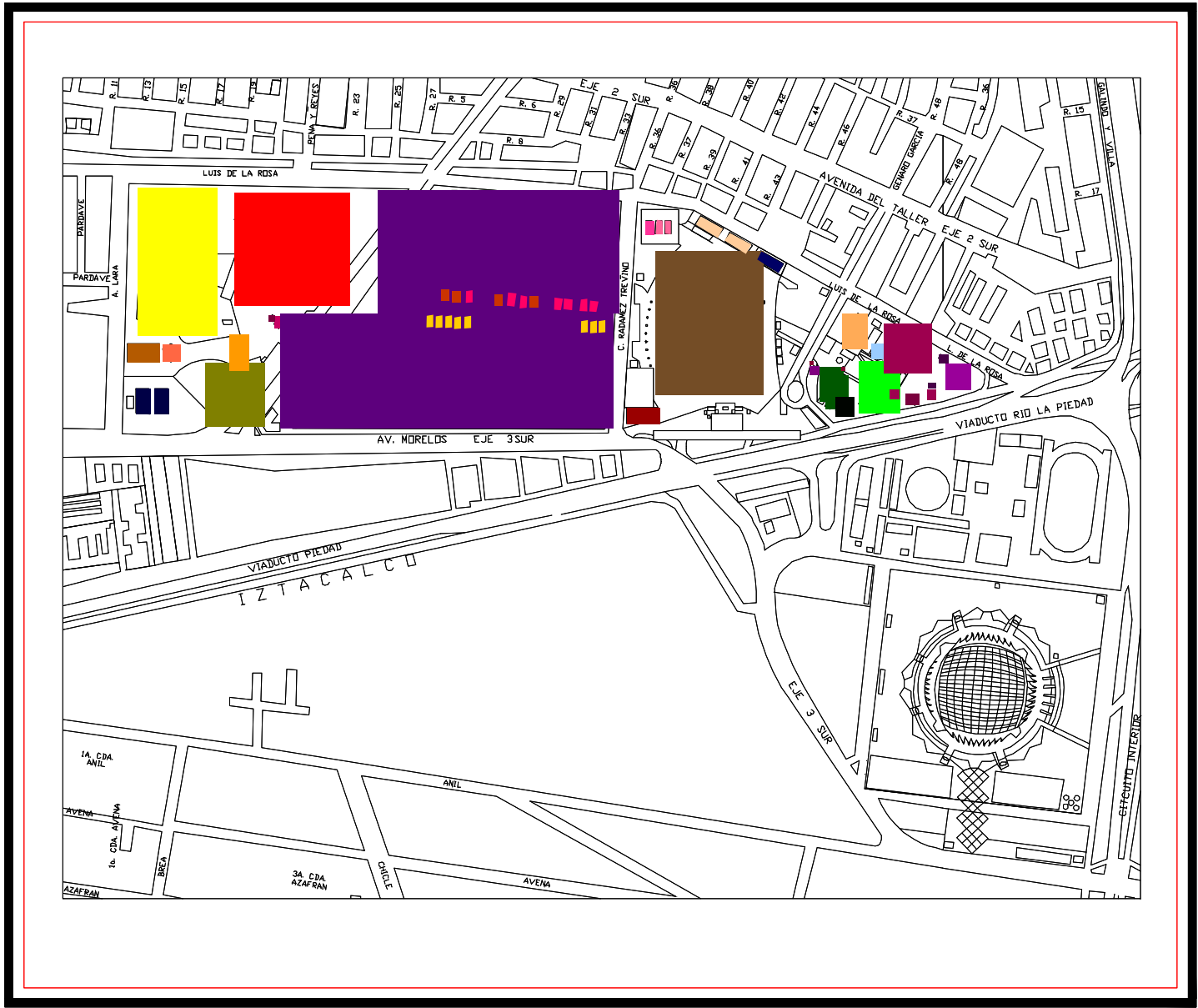
- VELOCEDROMO OLIMPICO AGUSTIN MELGAR 
- PALACIO DE LOS DEPORTES JUAN ESCUTIA 
- SALA DE ARMAS FERNANDO MONTES DE OCA 
- ESTADIO JESUS MARTINEZ PALLIDO 
- ESTADIO ALEJANDRO AGUILAR RIVIERA PRAY NANO 
- FORO SOL 
- AUTODROMO HERMANOS RODRIGUEZ 
- ESTACION VELOCEDROMO 
- ESTACION CIUDAD DEPORTIVA 
- ESTACION PUEBLA 
- CORRALON DOP 
- POLICIA BANCARIA 
- EXPEDICION DE LICENCIAS 

L  
A  
N  
O  
P  
A.7

PROYECTO	PROYECTACION Y SIMBOLOGIA ARQUITECTONICA DEL TEMPLO LIBRE LA MISERIA DE LA CIUDAD DEPORTIVA MAGDALENA MIXTECA.
VEHA	CIUDAD DEPORTIVA MAGDALENA MIXTECA - 1976
UBICACION	AL SE DE LA PERIFERIA DEL DISTRITO FEDERAL DEL ESTADO DE PUEBLA
ALUMNO	M EN C. JOSE ANTONIO GARCIA ATALA

ESCALA: 1:1000



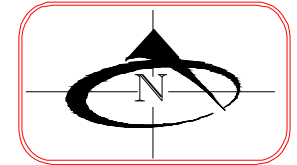
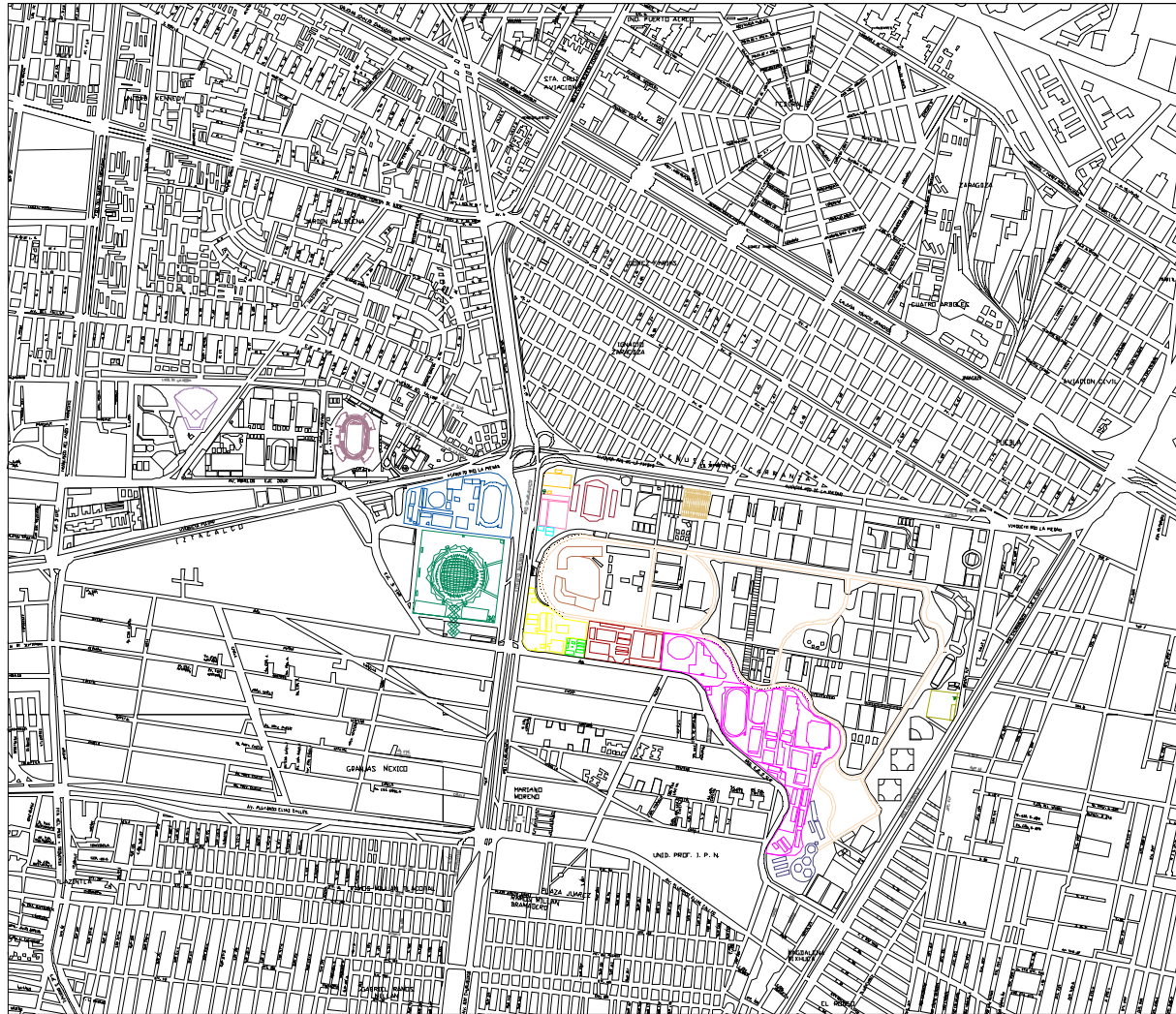


CIUDAD DEPORTIVA A.9

SIMBOLOGIA	
ESTADIO DE BÉISBOL ALEJANDRO AGUILAR REYES	[Red]
ZONA DE JUEGOS INFANTILES	[Yellow]
CANCHAS DE SOFTBOL	[Light Blue]
GOCHA OGBS	[Light Green]
ÁREAS DE FÚTBOL AMERICANO	[Light Purple]
BAÑO VISITADORES	[Light Blue-Gray]
CAMPO DE HOCKEY SISTÉTICO	[Light Purple-Gray]
BAÑOS PÚBLICOS	[Light Green-Gray]
ALBERCA OLÍMPICA TECHADA	[Light Blue-Gray]
TROPAPISTA	[Light Purple-Gray]
PARR-BALSAYE	[Light Blue-Gray]
CANCHA FÚTBOL 7	[Light Purple-Gray]
CASA DE MÁQUINAS	[Light Blue-Gray]
ANTIGUA CASA CLUB JETS	[Light Purple-Gray]
TELEBORNO OLÍMPICO	[Light Blue-Gray]
MUSEO MEXICANAS	[Light Purple-Gray]
HALÓN DE LA FAMA SOFTBOL	[Light Blue-Gray]
PALAPAS DE CONVIVENCIA	[Light Purple-Gray]
FUENTE DE SODAS	[Light Blue-Gray]
CAMPOS DE FÚTBOL DE TIERRA	[Light Purple-Gray]
TIENDA DE DULCES	[Light Blue-Gray]
CANCHAS DE VOLEIBOL	[Light Purple-Gray]
TIENDA SKATE	[Light Blue-Gray]
CANCHAS DE VOLEIBOL DE PLAYA	[Light Purple-Gray]
TIENDA BOPA NATACIÓN	[Light Blue-Gray]
CANCHAS DE MINI-VOLEIBOL	[Light Purple-Gray]
BODIGA	[Light Blue-Gray]
CANCHAS DE MINI-BÁSQUETBOL	[Light Purple-Gray]
OFICINAS AGULAS DE BALBUENA	[Light Blue-Gray]
CANCHAS DE BASKETBOL	[Light Purple-Gray]
GIMNASIO AL AIRE LIBRE	[Light Blue-Gray]
CARPA DE ENTRENAMIENTO	[Light Purple-Gray]
ÁREA DE ENTRENAMIENTO AL AIRE LIBRE	[Light Blue-Gray]
CANCHA DE FÚTBOL	[Light Purple-Gray]
FÚTBOL RÁPIDO	[Light Blue-Gray]
CANCHAS DE TENIS	[Light Purple-Gray]

PROYECTO Y ORGANIZACIÓN DE LA CIUDAD DEPORTIVA A.9	
PROYECTO	ESTADÍSTICAS DEL CENTRO DEPORTIVO Y TELEBORNO OLÍMPICO AGUILAR REYES
VEGA	AL SER DE LA PARRA 475 CAL. BOBENA 1000 DEL ESTADIO, CIUDAD DE MEXICO D.F.
PROYECTADO	DR. C. JOSÉ ANTONIO GARCÍA AYALA
ALBERGO	DR. C. JOSÉ ANTONIO GARCÍA AYALA





PLANO LLAVE



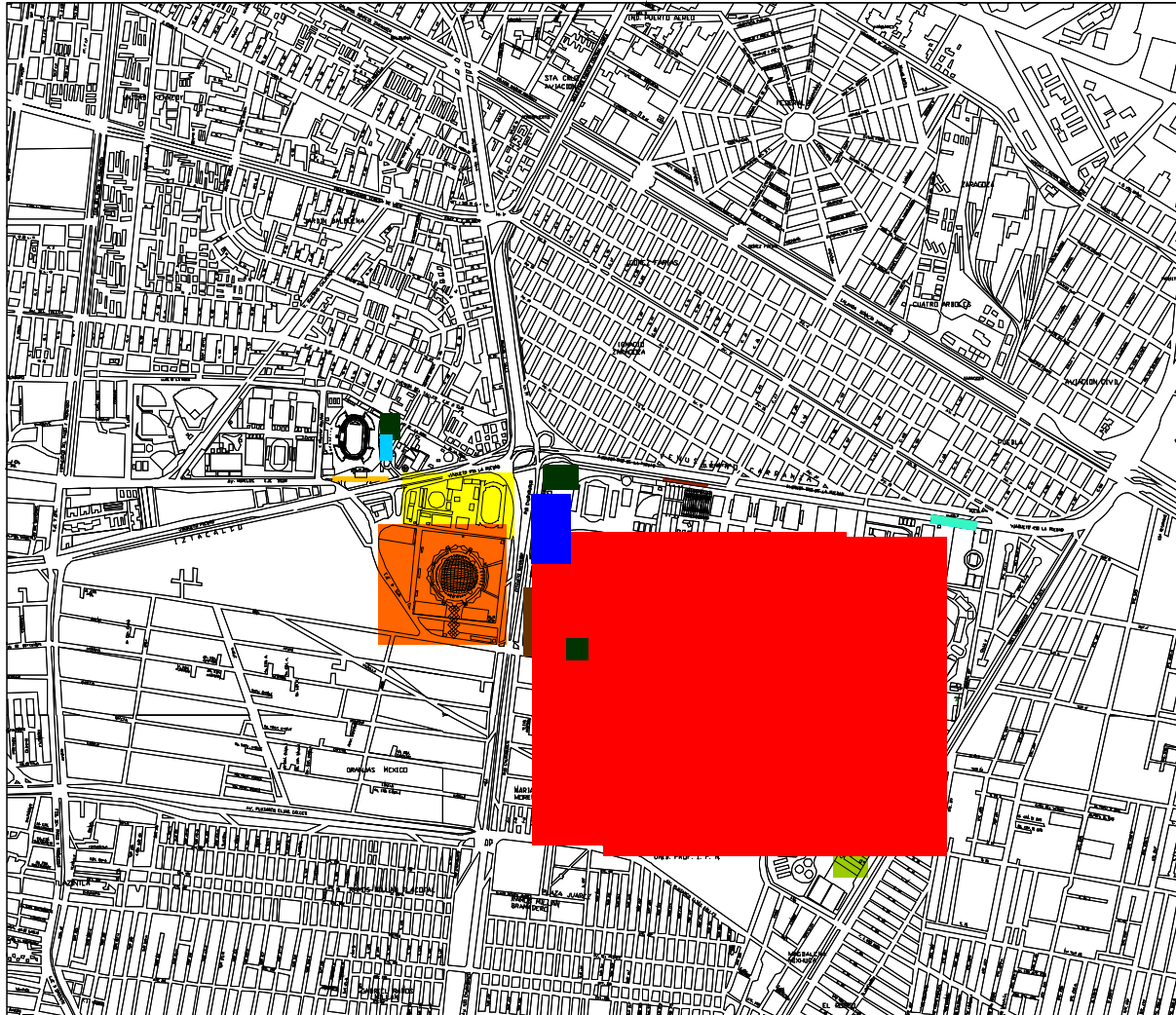
C  
I  
U  
D  
A  
D  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

SIMBOLOGIA

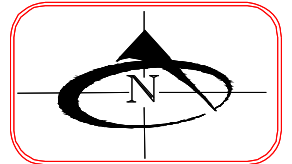
- VELOCIDAD OLIMPICA JOVENES MIXTECA
- PALACIO DE LAS ESPERANZAS JUVENES MIXTECA
- PASA DE JARDIN PEREGRINACION MIXTECA DE OCA
- ESTADIO JESUS MARTINEZ PALLAS
- ESTADIO AGUIRREAN MEXICALTECA ESTER FERRY HANG
- FOBO SOL
- ATENCIONES MEDICINA GENERAL
- ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACION FISICA (SEEF)
- ESCUELA NACIONAL DE ENTRENAMIENTO DEPORTIVO (ENED)
- CENTRO PARALIMPICO
- CONFEDERACION MEXICANA DE ATLETISMO (COMEX)
- CENTRO NACIONAL DE DESARROLLO DE CALISTOS Y ALTO RENDIMIENTO (CONAR)
- CENTRO DE DESARROLLO DEPORTIVO (CEDD) DEL CAMPEON MEXICALTECA
- PLANTA DE TRATAMIENTO DE AGUAS RESIDUALES CIUDAD DEPORTIVA
- INSTITUTO DE DESARROLLO DEPORTIVO PARA ENTRENADORES DE ALTA COMPETENCIA (IDEP)
- CENTRO DE INVESTIGACION BIOMEDICA DOCTOR JUAN DE LA MAGDALENA MEXICALTECA
- CASA DE CULTURA MEXICALTECA
- CEDD DE LAS VIGAS

L  
A  
N  
O  
P  
A.10

PROYECTO	RECONSTRUCCION Y REHABILITACION DE LA CIUDAD DEPORTIVA MAGDALENA MIXTECA
TITULO	CIUDAD DEPORTIVA MAGDALENA MIXTECA 2007
UBICACION	AV. DE LA PAZ S/N COL. GUADALUPE MEXICALTECA MEXICALTECA MEXICALTECA
ALICION	DR. C. JUAN ANTONIO GARCIA AYALA
ESCALA	1:500



528



PLANO LLAVE



C  
I  
U  
D  
E  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

**SIMBOLOGIA**

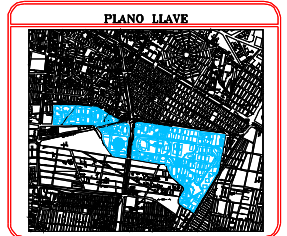
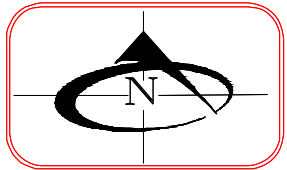
- AUTODROMO HERMANOS ROBRAGUEZ ■
- ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACION FISICA ■
- PALACIO DE LOS DEPORTES JUAN ESCUTIA ■
- CONFEDERACION DEPORTIVA MEXICANA ■
- ESTACION VELODROMO ■
- ANTENA DE RADIO GRUPO ACT ■
- CENTRO NACIONAL DE DESARROLLO DE TALENTO Y ALTO RENDIMIENTO ■
- ESCUELA NACIONAL DE FUTBOLISTAS DEPORTIVOS ■
- CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL GARCEN SERDAN ■
- CENTRO PARALIMPICO ■
- FORO SOL ■
- POLICIA BANCARIA ■
- PLANTA DE TRATAMIENTO DE AGUAS RESIDUALES ■
- POLICIA PREVENTIVA ■
- MODULO DE LICENCIA PARAFON VELODROMO ■
- ESTACION CIUDAD DEPORTIVA ■
- ESTACION PUEBLA ■

P  
L  
A  
N  
O  
A.11

PROYECTACION Y ELABORACION DE LA PLANTA	PROYECTOS	PROYECTOS Y ELABORACION DE LA PLANTA DEL TERCER SEME. LA SECCION DE LA CIUDAD
REVISADO	REVISADO	EQUIPAMIENTO DE LA CIUDAD DEPORTIVA MEXICANA, SECCION DE DESARROLLO DE TALENTO Y ALTO RENDIMIENTO
ELABORADO	ELABORADO	EL 20 DE FEBRERO DEL 2004, CIUDAD DEPORTIVA MEXICANA, SECCION DE DESARROLLO DE TALENTO Y ALTO RENDIMIENTO
ELABORADO	ELABORADO	EL DR. C. JUAN ANTONIO BARRERA AVILA



329



**SIMBOLOGIA**

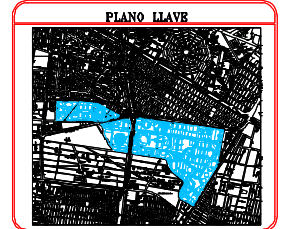
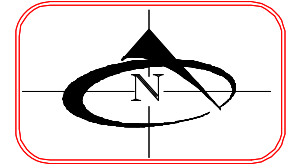
DEPARTAMENTO DEL  
DISTRITO FEDERAL



C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A  
  
L  
A  
N  
O  
  
P  
A.  
12

PROYECTO	PROYECTO DE RECONSTRUCCION Y REFORMA DE LA CIUDAD DEPORTIVA MAGDALENA MIXTECA
TITULO	IMPACTO PUBLICO EN LA CIUDAD DEPORTIVA MAGDALENA MIXTECA 1968
UBICACION	AV. DE LA UNDA S/N CON AVENIDA DE LOS REYES S/N, SECCION 12, DISTRITO FEDERAL
ALBERGUE	M. EN C. JOSE ANTONIO GARCIA REYES





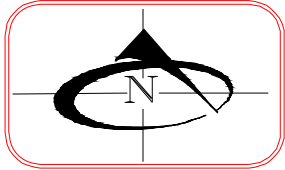
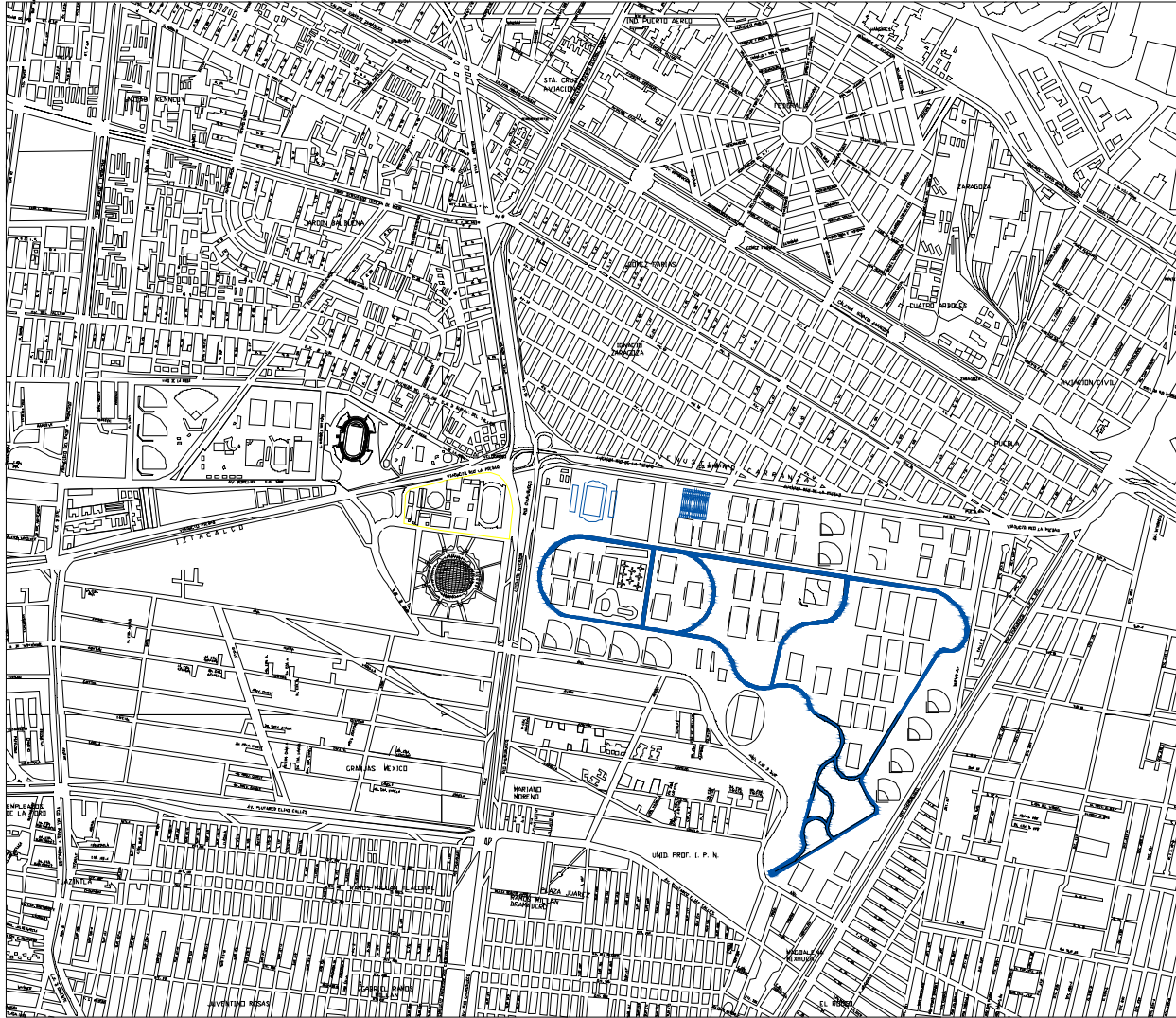
C  
U  
I  
D  
E  
A  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

**SIMBOLOGIA**

- DEPARTAMENTO DEL DISTRITO FEDERAL ■
- ESCUELA NACIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA ■
- AUTODROMO DE LA CIUDAD DEPORTIVA MAGDALENA MIXHUCA ■

L  
A  
N  
O  
P  
A.13

ELABORACIÓN Y CONSULTA DOCUMENTAL	DEPARTAMENTO DEL DISTRITO FEDERAL
PROYECTO	ESCUELA NACIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA
TÍTULO	PLANEACIÓN DE EDIFICIO EN LA CIUDAD DEPORTIVA MAGDALENA MIXHUCA, 1960
ELABORACIÓN	DR. JOSÉ ANTONIO GARCÍA ARZAC
ALFABO	DE SU C. JOSÉ ANTONIO GARCÍA ARZAC



PLANO LLAVE



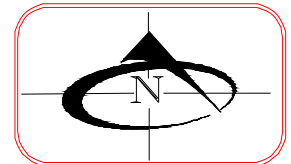
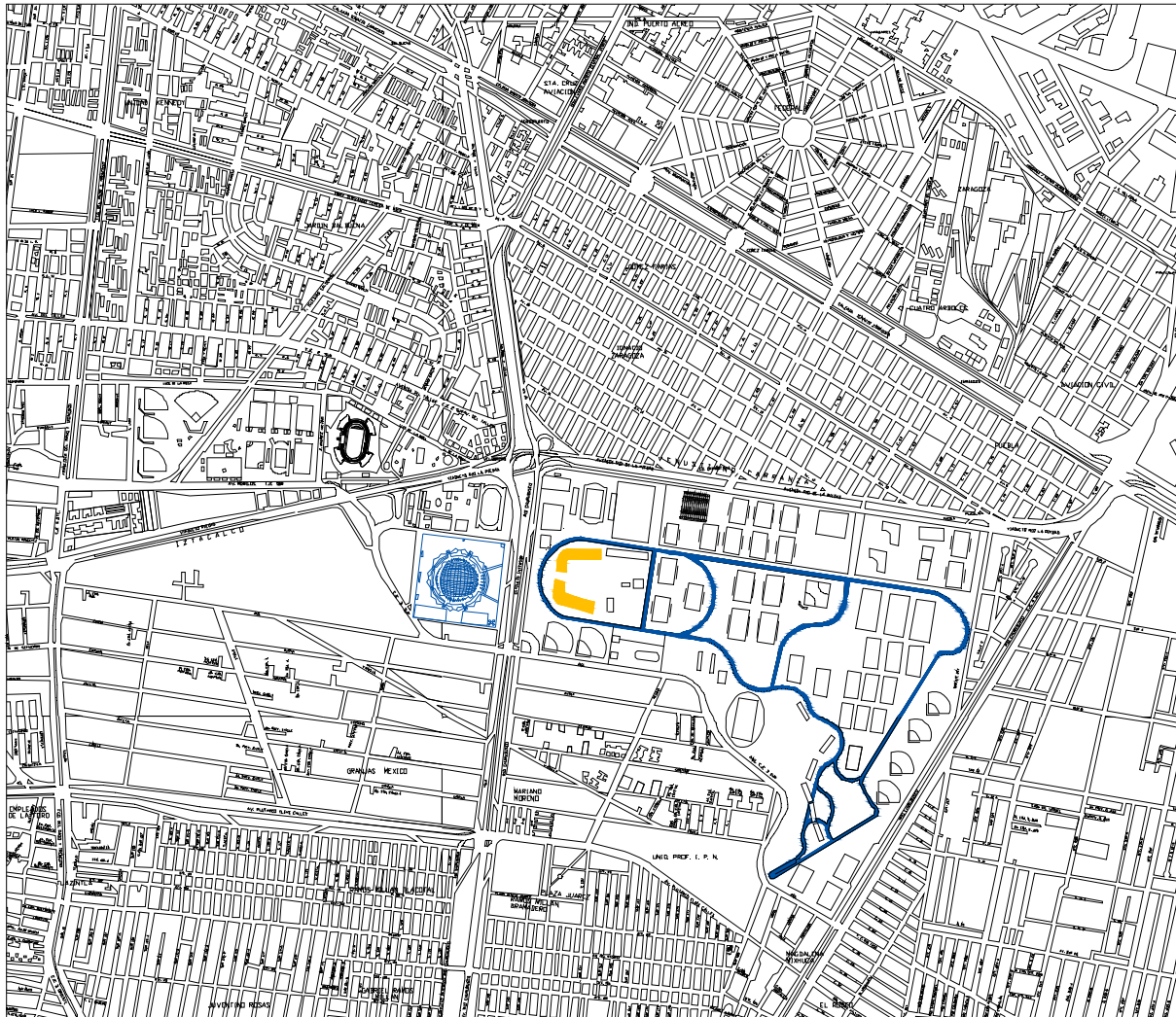
SIMBOLOGIA

- DEPARTAMENTO DEL DISTRITO FEDERAL
- ESCUELA NACIONAL DE EDUCACION FISICA
- ESCENARIOS DEL ENTRENAMIENTO MASIVO

C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A  
  
 A  
N  
O  
  
 P  
A.  
14

PROYECTO	FRAGMENTACION Y URBANIZACION RECREOCULTURAL DEL TIEMPO LIBRE LA UNIDAD DE LA CIUDAD RESERVA BALNEARIA MEXICANA
TITULO	FRAGMENTACION DE ESPACIOS EN LA CIUDAD DEPORTIVA MEXICANA RESERVA
UBICACION	AV. DE LA PAZ DE LA UNIDAD DE LA CIUDAD RESERVA DEL ESTAD. FEDERAL DE MEXICO S.F.
ALUMNO	DR. EN C. JOSE ANTONIO GARCIA AYALA
FECHA	1978
ESCALA	1:1000
PROYECTADO POR	DR. EN C. JOSE ANTONIO GARCIA AYALA
REVISADO POR	DR. EN C. JOSE ANTONIO GARCIA AYALA





PLANO LLAVE

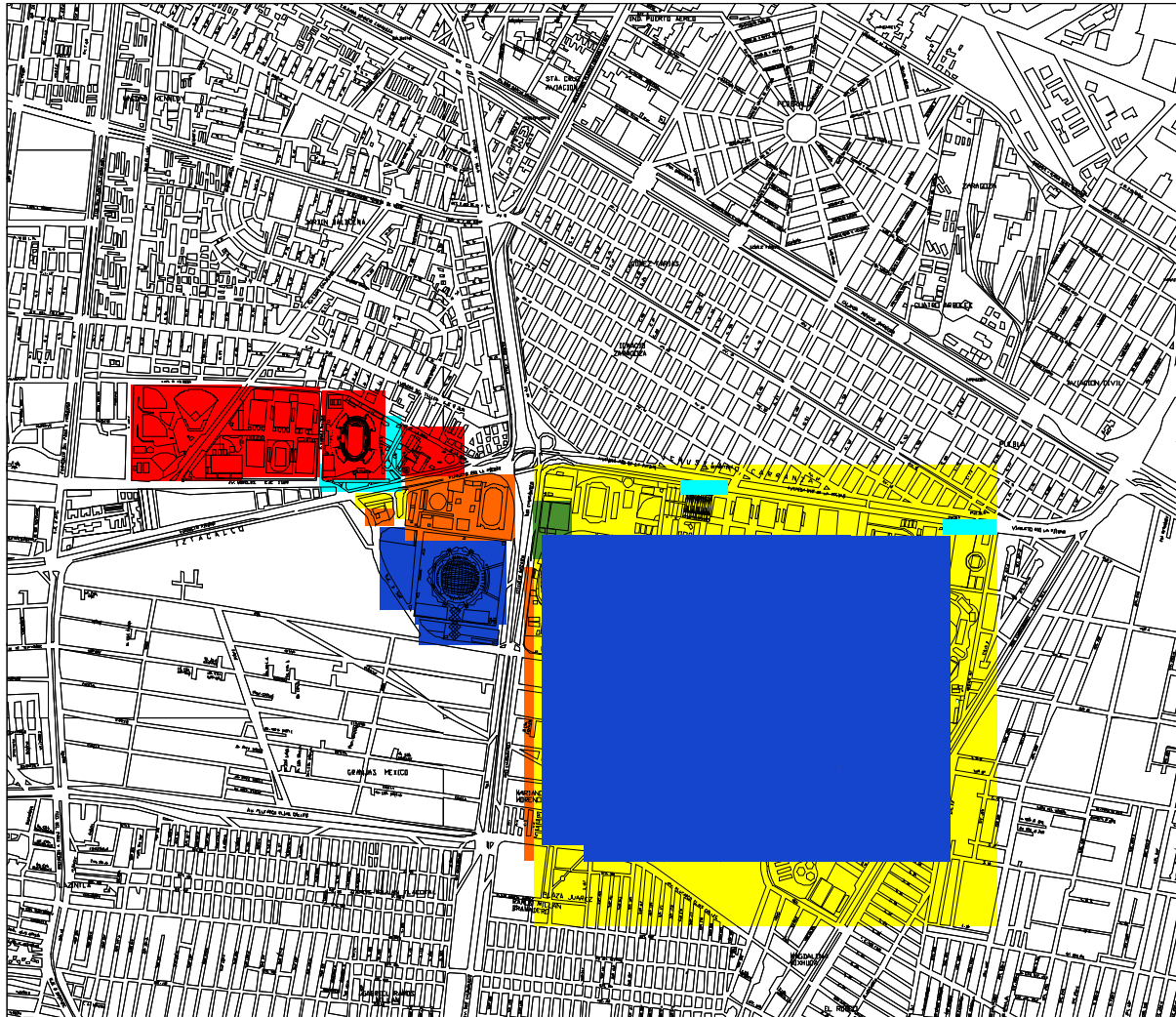


SIMBOLOGIA

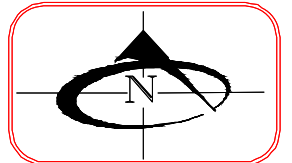
- DEPARTAMENTO DEL DISTRITO FEDERAL
- ESCUELA NACIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA
- CONSECIÓN DEL AUTODROMO
- COMPAÑIA INTERAMERICANA DE ENTRETENIMIENTO
- CONFEDERACIÓN DEPORTIVA MEXICANA

C  
I  
U  
D  
A  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A  
  
L  
A  
N  
O  
  
P  
A.  
15

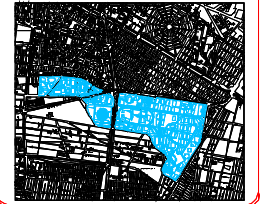
PROYECTO	RECONSTRUCCIÓN Y REHABILITACIÓN INTEGRAL DEL COMPLEJO LLAVE LA UNIDAD DE LA CIUDAD DEPORTIVA MEXICANA A.C.
VEGA	FINICIONAMIENTO DE ESPACIOS EN LA CIUDAD DEPORTIVA MEXICANA A.C. 1994
FECHA	AL SE DE LA FERIA S/O DEL MARZO 1999 DEL ESTADIA FERIA DE SEPT 97
AUTORS	M DE C. JOSÉ ANTONIO GARCÍA AGUIA
OTRO	ESTADO
NO. DE HOJA	NO. DE HOJAS



533



PLANO LLAVE



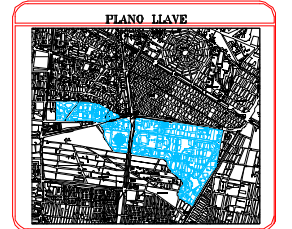
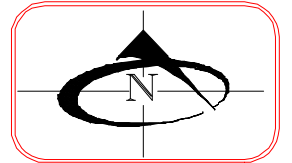
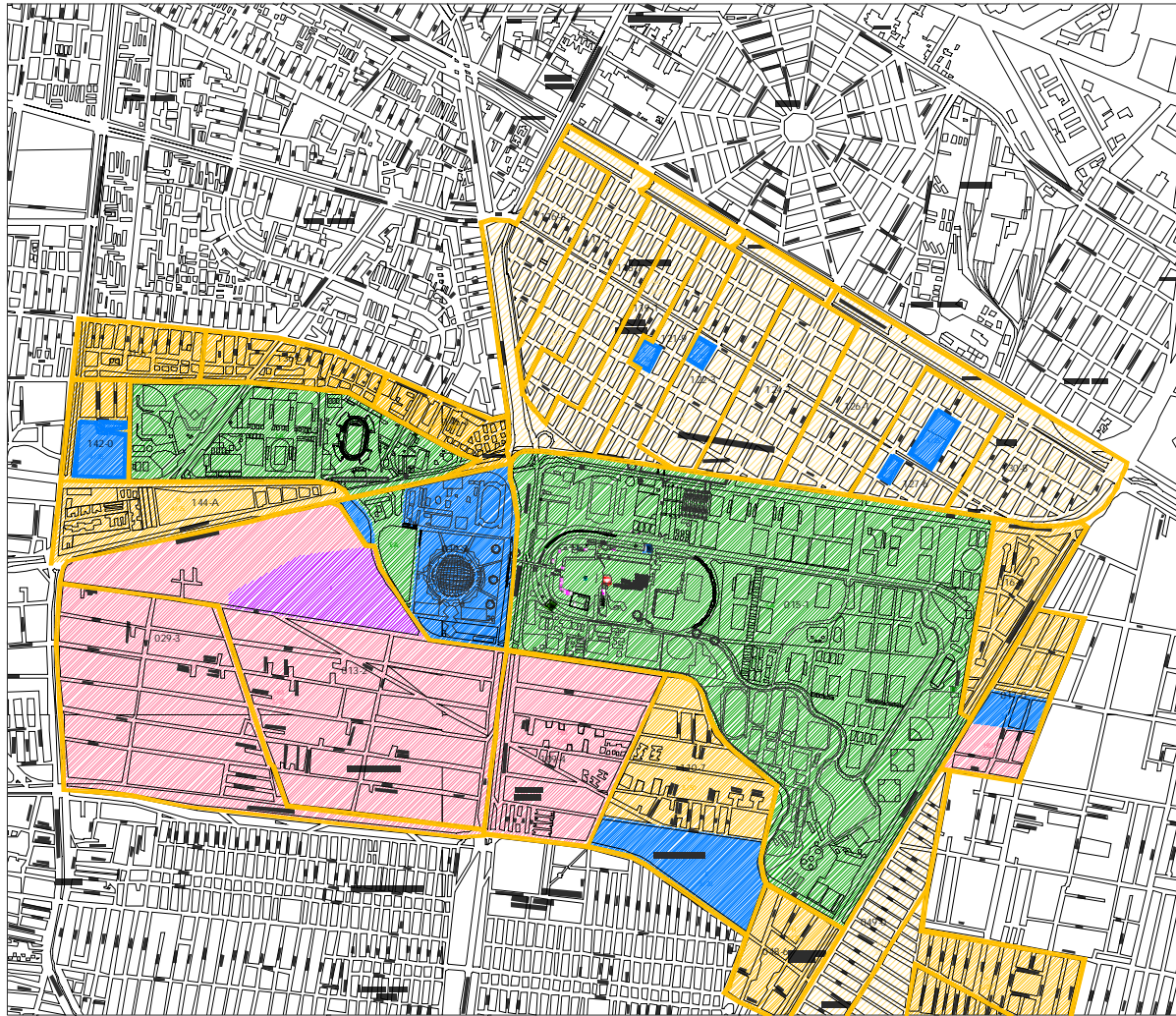
C  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A  
P  
L  
A  
N  
O  
A.16

**SIMBOLOGIA**

- GOBIERNO FEDERAL
- COMPAÑIA INTERAMERICANA DE ENTRETENIMIENTO
- CONFEDERACION DEPORTIVA MEXICANA
- GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL
- DELEGACION VENUSTIANO CARRANZA
- DELEGACION IZTACALCO

PROYECTO	RECONSTRUCCION Y AMpliAMIENTO DEPORTIVO DEL SECTOR LLAVE, LA INDUSTRIA DE LA CIUDAD DE MEXICO
TITULO	PLANO DE DISTRIBUCION DE LA ESTACION DE LA CIUDAD DEPORTIVA MEXICANA, SECTOR LLAVE
PROYECTADO	DR. JOSE DE LA ROSA Y CA. S.C. DE CARRANZA
ALIADO	SI. DR. C. 2005





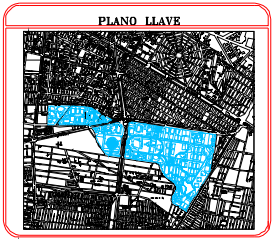
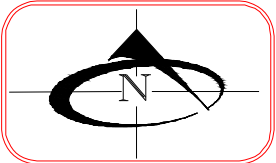
C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

**SIMBOLOGIA**

- EQUIPAMIENTO
- HABITACIONAL CONCOMEDIO
- HABITACIONAL
- HABITACIONAL MEDIO
- INDUSTRIAL
- ESPACIOS ABIERTOS/DEPORTIVOS  
PARKES, PLAZAS Y JARDINES
- NUMERO DE SIGIB
- AGER AREA GEODESIA/CARRERA

P  
L  
A  
N  
O  
A.17

IDENTIFICACION Y UBICACION PROYECTO	PROYECTO DE ORDENAMIENTO TERRITORIAL DEL MUNICIPIO DE SAN CARLOS
TITULO	CONTEXTO URBANO PARA DEPORTES, SALUD Y RECREACION
UBICACION	EN EL SECTOR 4/F DEL CUESTA VERDE DEL MUNICIPIO DE SAN CARLOS
ELABORADO	DR. C. JOSE ANTONIO ALARCA AYALA



**SIMBOLOGIA**

- VIAS DE COMUNICACIÓN INTERNAS ■
- VIAS DE COMUNICACIÓN EXTERNAS ■
- PASOS A DESNIVEL ■
- PUNTES PEATONALES ■

C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A  
P  
L  
A  
N  
O  
A.  
18

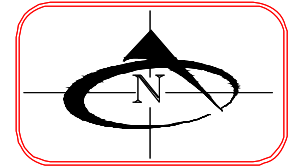
PROYECTO	PRESENTACIÓN Y ORGANIZACIÓN SOCIOCULTURAL DEL TIEMPO LIBRE, LA IDENTIDAD DE LA CIUDAD DE GUATEMALA, GUATEMALA, GUATEMALA
TEMA	PREDETERMINACIÓN Y PRESENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES SOCIALES, RECREATIVAS Y CULTURALES
UBICACIÓN	AV. 100 DE LA ZONA 10/C/ DEL GRUPO URBANO DEL SITIO LAS CUEVAS DE MUÑOZ S.A.
ALUMNO	M. EN C. JOSÉ ANTONIO GARCÍA AYALA



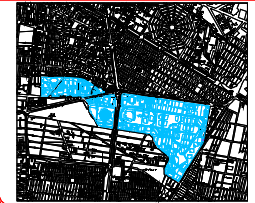




537



PLANO LLAVE



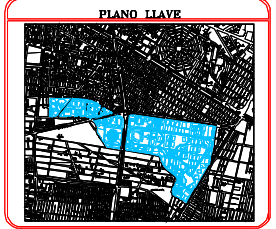
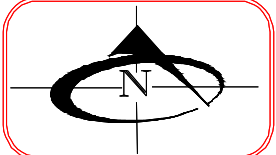
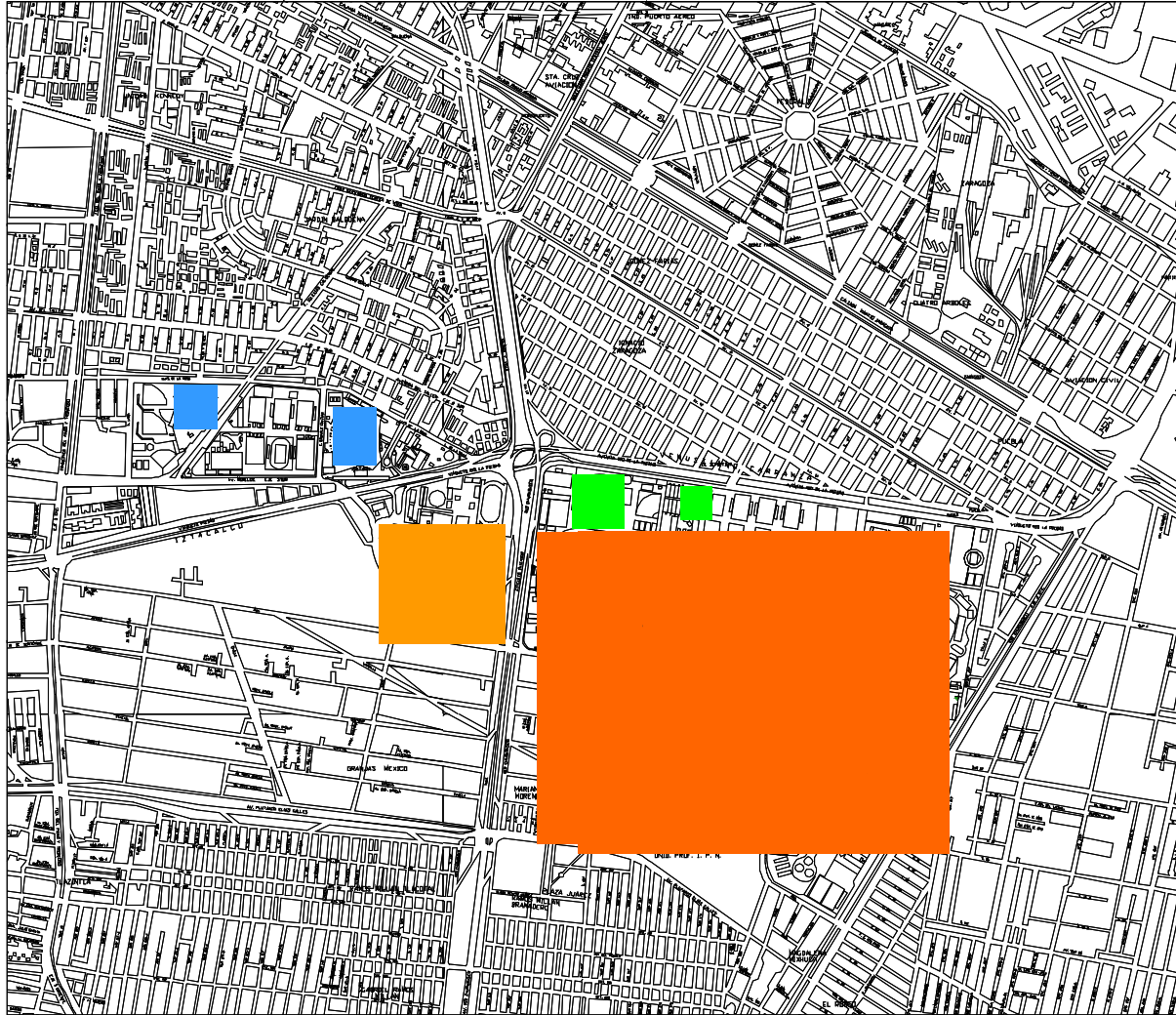
SIMBOLOGIA

- DELEGACIÓN VENUSTIANO CARRANZA ■
- DELEGACIÓN IZTACALCO ■

C  
I  
U  
D  
E  
A  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A  
  
L  
A  
N  
O  
P  
A.20

PROYECTO	Planeamiento y construcción urbanística del nuevo sede la Secretaría de la Ciudad Deportiva, en Iztacalco, México.
TÍTULO	DESCRIBIENDO DEL DISEÑO DE LAS OBRAS DE LA CIUDAD DEPORTIVA, EN IZTACALCO, D.F.
UBICACIÓN	EN EL D.F. DE LA CIUDAD DE MEXICO, SEDE DE LA SECRETARÍA DE LA CIUDAD DEPORTIVA, EN IZTACALCO, D.F.
ELABORADO	DR. C. JOSÉ LUIS GARCÍA HERRERA





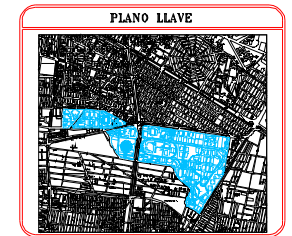
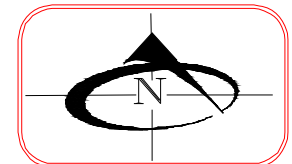
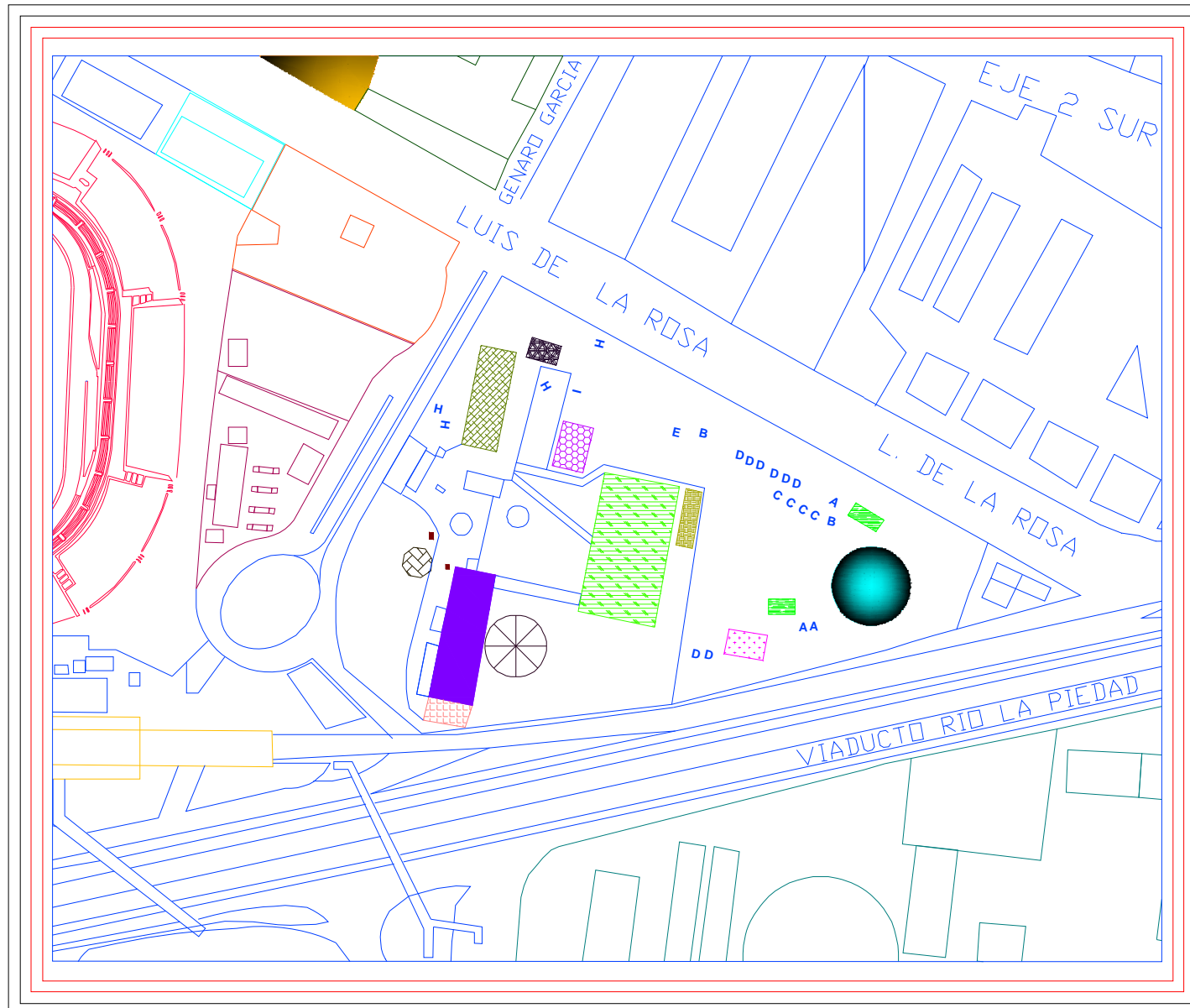
C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A  
L  
A  
N  
O  
P  
A.21

**SIMBOLOGIA**

COMPANIA INTERAMERICANA DE ENTRETENIMIENTO	Orange square
DELEGACION VENUSTIANO CARRANZA	Blue square
DELEGACION IZTACALCO	Green square

PROYECTO	INDUSTRIAS Y VIVIENDAS INTERMEDIARIAS DEL TIEMPO LIBRE LA UNIDAD DE LA CIUDAD DEPORTIVA MEXICANA
TITULO	ADMINISTRACION DE INGENIEROS MAESTROS CIUDAD DEPORTIVA MEXICANA MODULO 2009
UBICACION	AL NORDE DE LA AVENIDA DEL SOL, SECTOR NOROCCIDENTAL, CIUDAD DE MEXICO D.F.
ELABORADO	DR. EN C. JESUS ANTONIO BARRERA ALZATE

***ANEXO 2: Mapas de dinámica del ocio en  
la Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca***

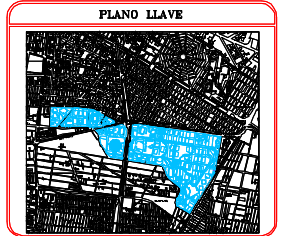
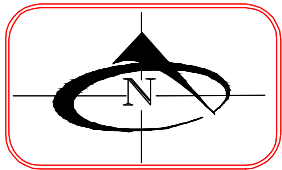
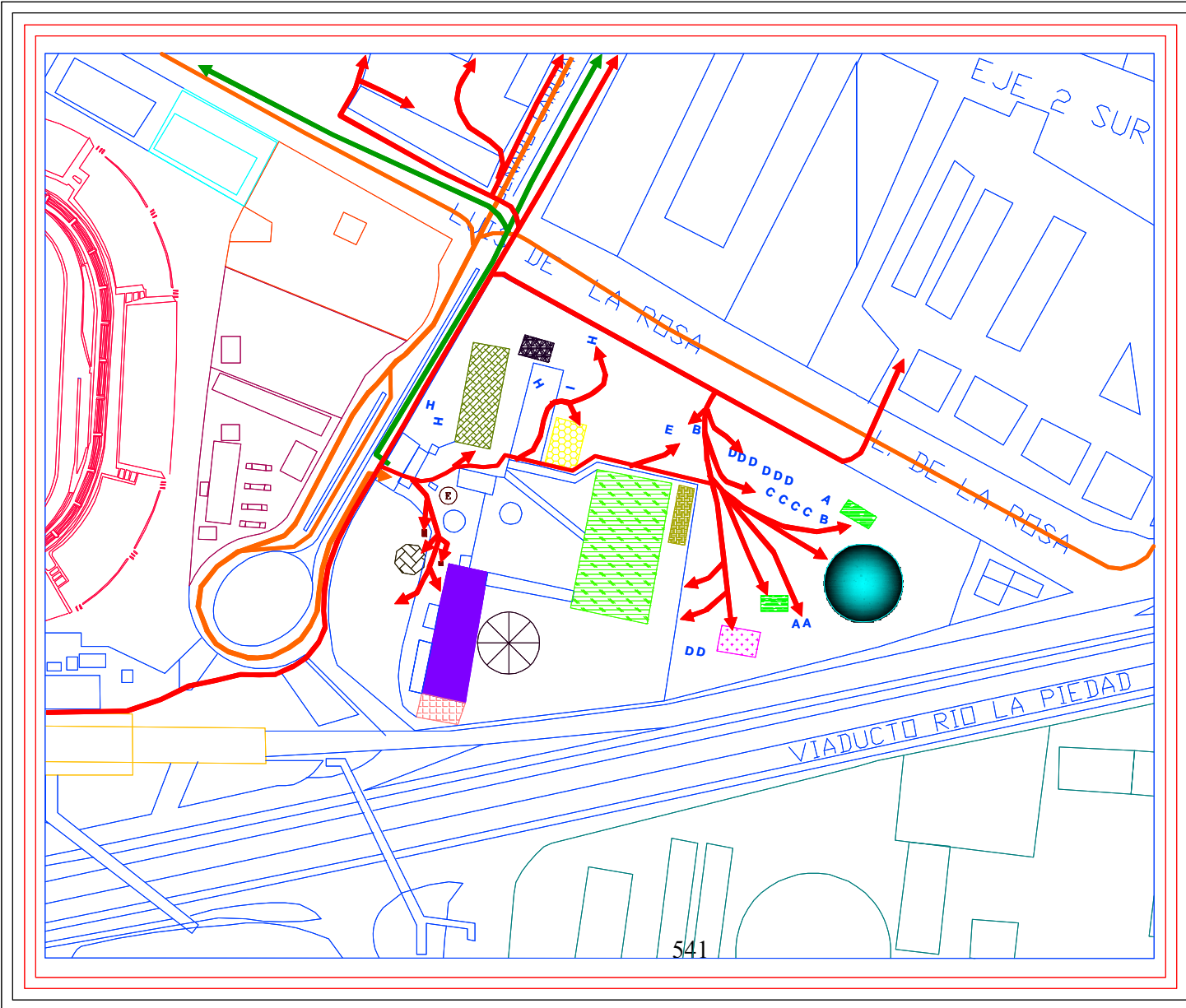


C  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

L  
A  
N  
O  
P  
B.1

VELOCIDAD OLIMPICA ADOPTE MEDIANE	
ESTACION SUPLENTE DE EDUCACION FISICA SUPERIOR	
ESTACION DEL MEDIO VELOCIDAD	
ESTACION DE AUTOS	
ESTACIONAMIENTO PUBLICO PREVENCION DEL CONSUMO DEL ESPORTE PASADIZO	
GRUPO VELOCIDAD PARA ESPORTE DE ESPORTE TAMBOR	
BANOS OLYMPICOS	
SALA DE ESPORTE	
PUNTO DE VENTA DE ESPORTE	
ESPORTE DE ESPORTE	
ALBERCA OLIMPICA TERCERA	
BANOS VELOCIDAD	
ESPORTE DE ESPORTE	
PLANTAS CON VENTA DE ESPORTE Y ARTICULOS DE ESPORTE	
PLANTAS DE ESPORTE	
BANOS PUBLICOS PARA ESPORTE Y ESPORTE	
GRUPO	
BOVEDA	
ESPORTE DE ESPORTE	
ESTACIONAL ESPORTE DE ESPORTE	
ALBERCA	

PROYECTO	PROYECTO DE CONSTRUCCION DEL TIEMPO LIBRE LA DEPORTIVA DE LA CIUDAD DEPORTIVA MARIAGUAYANA
TEMA	PLAN DE CONSTRUCCION DEL TIEMPO LIBRE LA DEPORTIVA DE LA CIUDAD DEPORTIVA MARIAGUAYANA
UBICACION	EN EL SECTOR SUR DEL GRUPO MARIAGUAYANA DE LA CIUDAD DEPORTIVA MARIAGUAYANA
ALFABO	EN EL C. JOSE ANTONIO GARCIA AYALA
ESCALA	1:1000



C  
I  
U  
D  
E  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

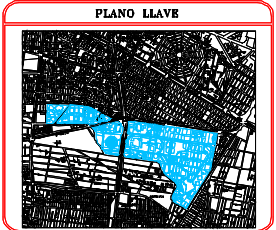
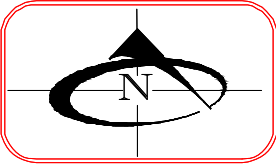
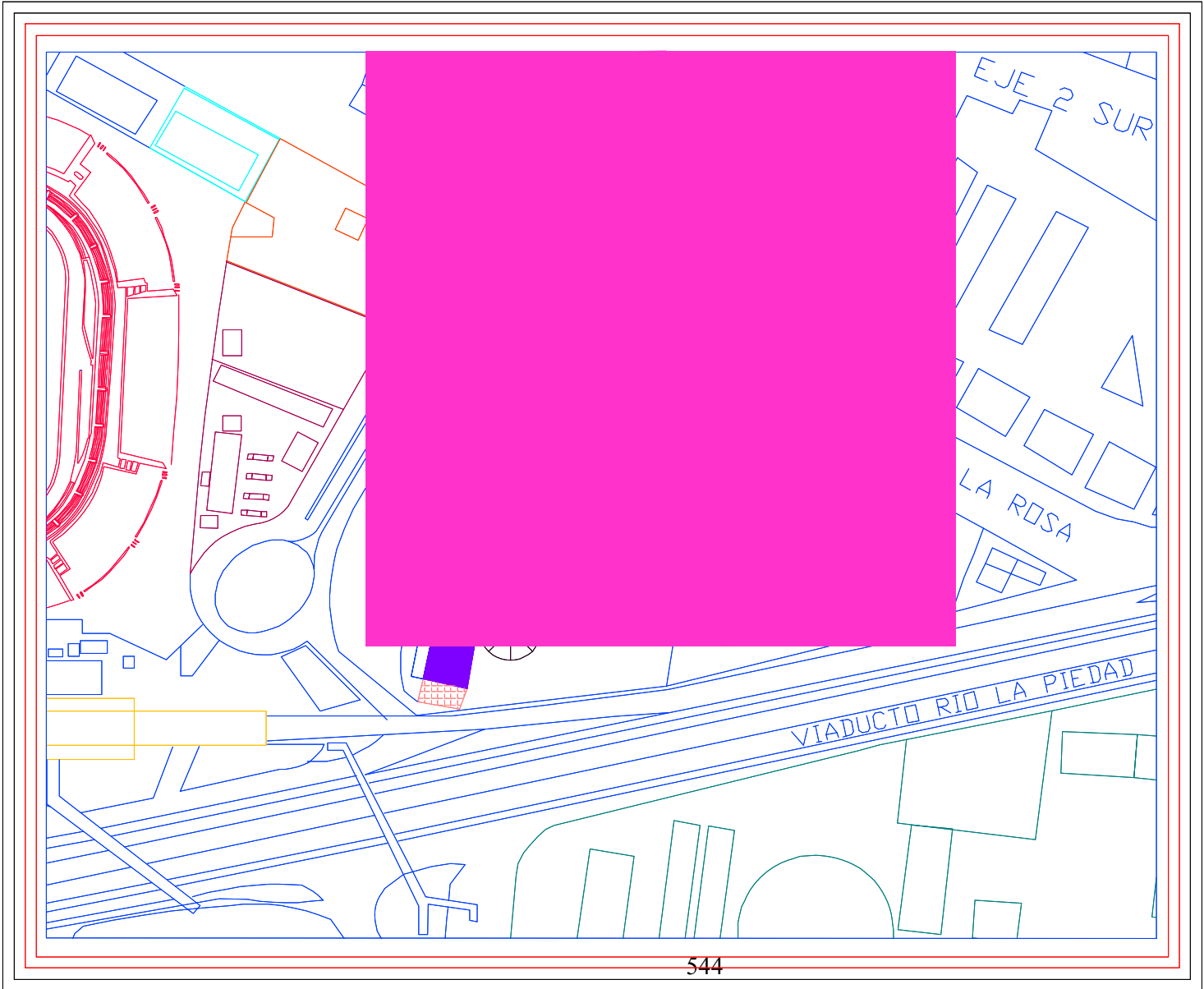
- VELOCIDAD CEROVEZ ACTIVAR NEBLAS
- ESCUELA ESTADOS DE EDUCACION  
PÚBLICA (E.E.P.)
- ESTACION DEL METRO VELOCIDAD
- CORRELLAN DE AEREO
- ESTACIONAMIENTO PUBLICA PROPIEDAD  
DEL GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL
- MONUMENTO TELECOMUNICACION PARA ENTORNO  
DE SERVICIO TELECOMUNICACION
- PANORAMA CIE PIEDAD
- CASA DE REPOSICION
- FUENTE DE AGUA DE BEBIDA
- CANAL DE VIGILANCIA
- ARMERIA QUIMICA TUCUMAN
- BALNEO VERDE
- ESPORIO DE BALON
- FUERTE CON TORRE DE AGUA  
Y ARCADES DE PASADIZO
- PALAPSA DE CONVIVENCIA
- BAÑOS PUBLICOS PARA NIÑOS Y NIÑAS
- PLAZA
- MONEDA
- ESPACIO DE ESPORTES
- TRAYECTORIA VEHICULAR DE ENTRADA
- TRAYECTORIA VEHICULAR DE SALIDA
- TRAYECTORIA PEATONAL
- ESTACIONAMIENTO

L  
A  
N  
A  
P  
O  
B.2

PROYECTO	PROYECTO DE RECONSTRUCCION Y MODERNIZACION DEL SISTEMA DE TRANSPORTE PUBLICO DE LA CIUDAD DE BOGOTA
FECHA	2010
ELABORACION	INGENIERIA DE TRAFICO Y TRANSPORTES
APROBACION	SECRETARIA DE TRANSPORTE Y MOVILIDAD
ALCALDE	ALCALDE DE BOGOTA
SECRETARIO	SECRETARIO DE TRANSPORTE Y MOVILIDAD
INGENIERO	INGENIERO DE TRAFICO Y TRANSPORTES

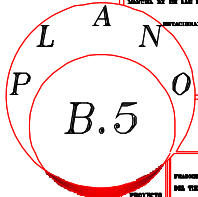






C  
U  
I  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

VELOCIDAD CLASICO AVANZADA	
BAHIA, ESTACION DE BARRIO (BEB)	
IMPACTO DEL MUNDO VELOCIDAD	
CORRALON DE AUTOS	
EMPLAZAMIENTO POLICIA PREVENTIVA DEL GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL	
EDIFICIO VELOCIDAD PARA ENTORNO DE CALLETA TURISMO	
SEMAFORO	
CALZADA	
PUENTE DE BARRIO EL ZANON	
CALCERA DE VELOCIDAD	
ARMERIA GRANDE TURISMO	
ALBERGUE VELOCIDAD	
IMPACTO DE BARRIO	
PUENTE CON VENTA DE BOLA Y ARTICULO DE BARRIO	
EMPLAZO DE CONFERENCIA	
IMPACTO VELOCIDAD PARA BARRIO Y BARRIO	
SEMAFORO	
IMPACTO DE VELOCIDAD	
TERMINAL DE ARRIBADA	
IMPACTO DE UN BARRIO VELOCIDAD	
EMPLAZAMIENTO	



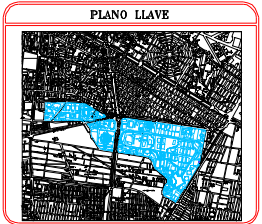
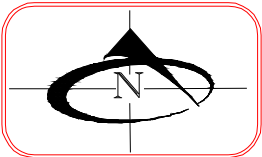
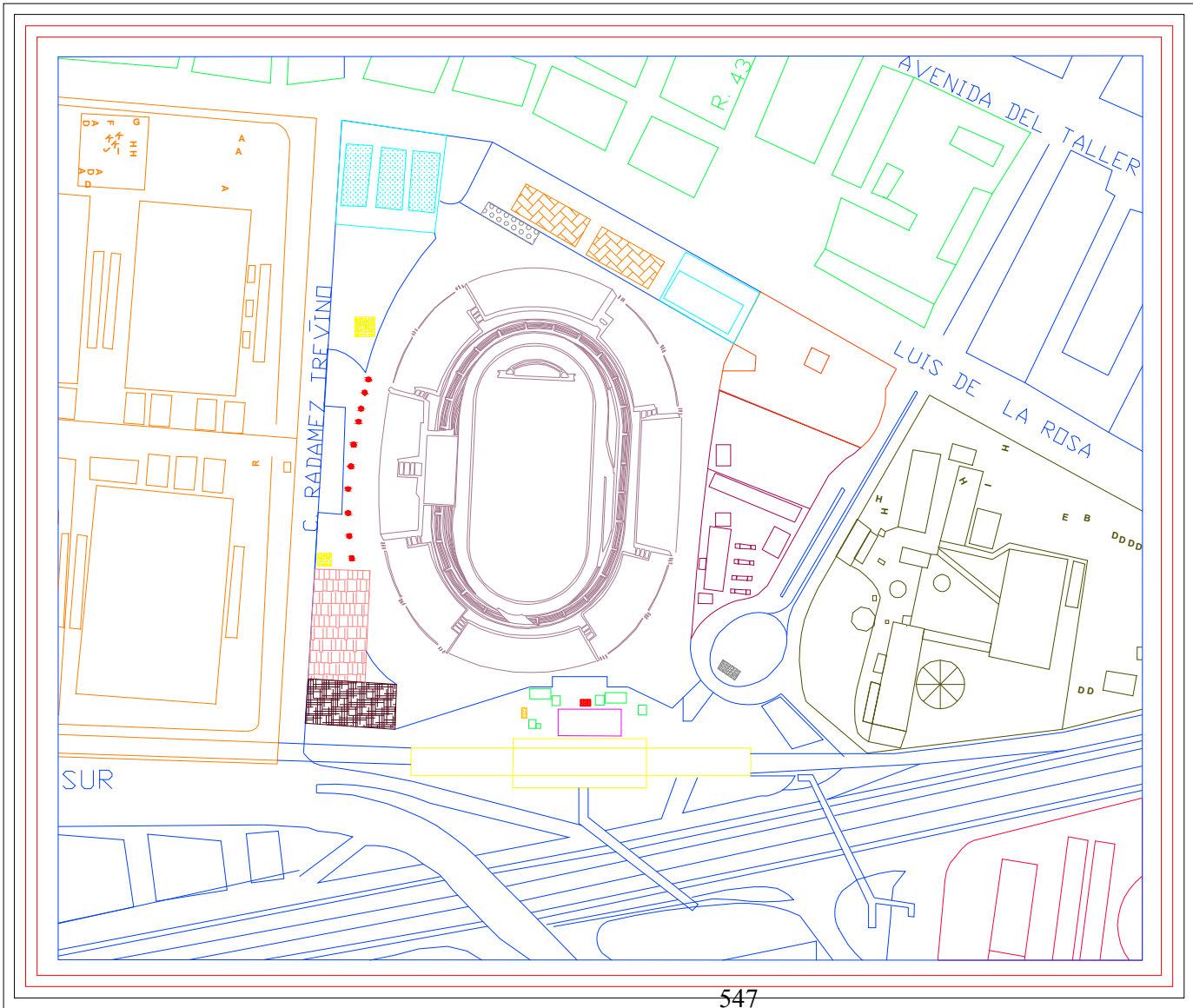
PROYECTO	PROYECTO DE ORGANIZACION Y CONSTRUCCION DE UN COMPLEJO DEPORTIVO EN LA CIUDAD DEPORTIVA SACATEPEC, QUERETARO
FECHA	2011
ELABORADO	DR. JOSE LUIS GARCIA AYALA
AUTORIZADO	DR. JOSE LUIS GARCIA AYALA









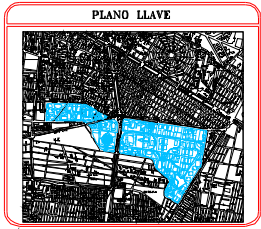
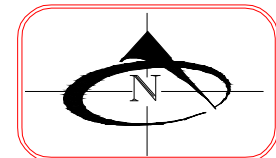
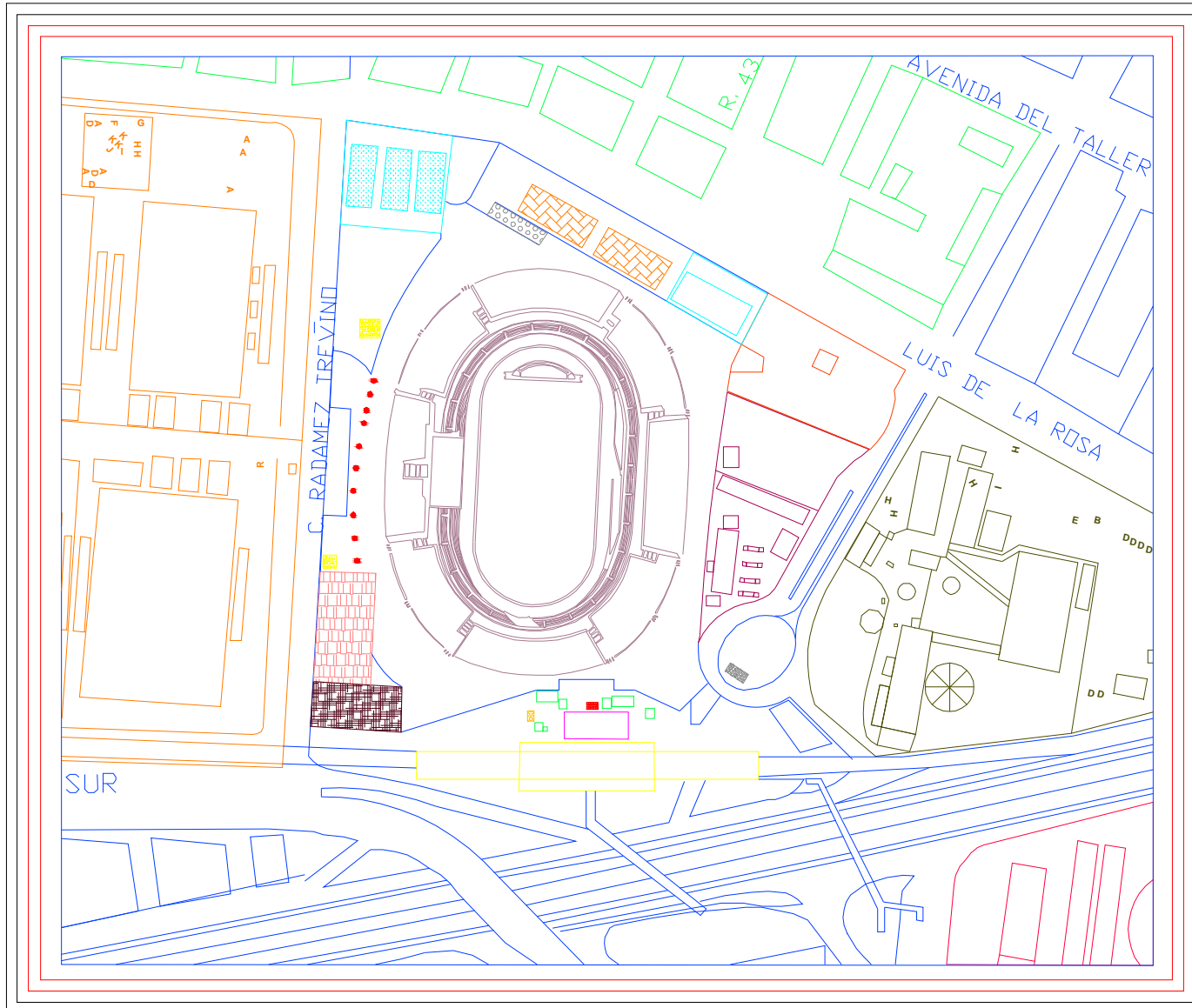


C  
I  
U  
D  
E  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

- VELÓDROMO OLÍMPICO ACERTÍN MELGAR
- ESTADIA MULTIPURPOSO DE UTILIZACIÓN POLIVALENTE
  - PIEDRA 2
  - PIEDRA 3
  - ESTADIA DEL MUNICIPIO
  - CANCHA DE FÚTBOL
  - DESARROLLO URBANO DEL DISTRITO DEL GOBIERNO DEL DEPORTE FEDERAL
  - ÁREAS VERDEADAS PARA ENTRENAMIENTO DE LOS DEPORTISTAS
  - UNIVERSIDAD NACIONAL DEL DEPORTE
  - ESTADIA DE TENIS
  - CANCHA DE BAJETESTO
  - ESTADIA A BÓXER
  - ÁREAS VERDEADAS
  - CANCHA DE FÚTBOL 7
  - CANCHA DE FÚTBOL SALÓN
  - CANCHA DE VOLEIBOL
  - PUERTO
  - PUERTO DE PASADIZO
  - ÁREAS VERDEADAS
  - ÁREAS DE LA VIVIENDA DE LOS DEPORTISTAS
  - ÁREAS DE OTRAS VIVIENDAS

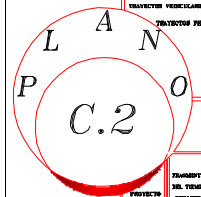
L  
A  
N  
O  
P  
C.1  
O

PROYECTO	DESARROLLO URBANO Y RECONSTRUCCIÓN DEL TERRENO PARA LA INSTALACIÓN DE LA VIVIENDA DE LOS DEPORTISTAS DEL VELÓDROMO OLÍMPICO ACERTÍN MELGAR
TÍTULO	DISCIPLINADA DE EL VELÓDROMO OLÍMPICO ACERTÍN MELGAR
PROYECTADO	DR. JOSÉ DE LA ROSA ALVAREZ, INGENIERO EN ARQUITECTURA Y URBANISMO
AUTORIZADO	DR. C. JOSÉ ANTONIO GARCÍA ARCE

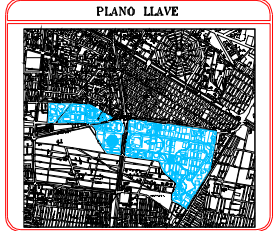
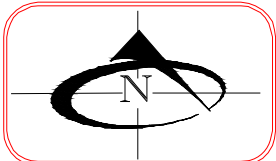
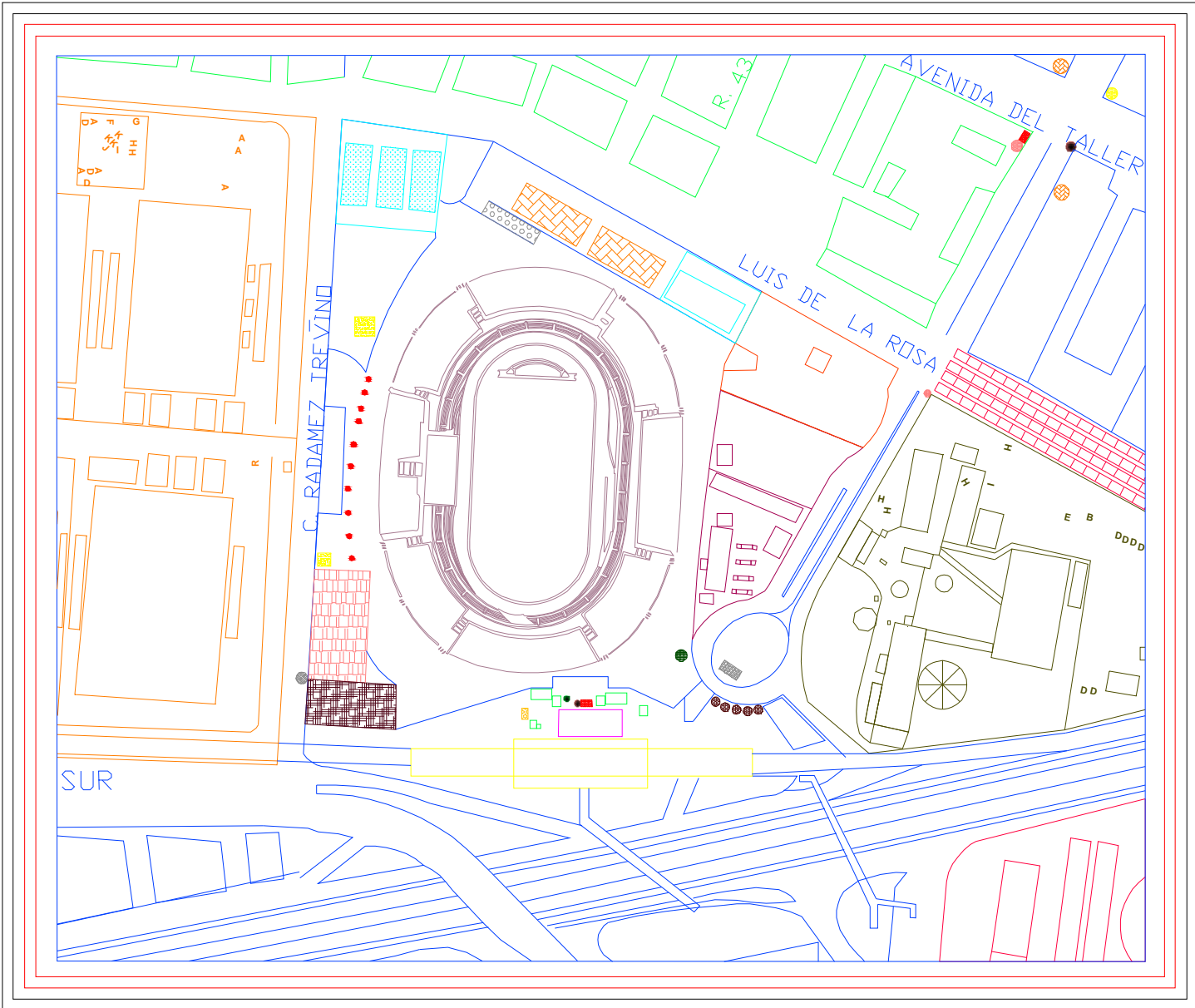


C  
U  
I  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

VELÓDROMO GALINDO AGUSTÍN MÉNDEZ	
SECCION SUPERIOR DE EDUCACION (SEDE C.2)	
FUENTE 1	
FUENTE 2	
EDIFICIO DEL NUDO VELODROMO	
COMISION DE ALUMNOS	
ESTACIONAMIENTO PUBLICA PREVENTIVA DEL COMPLEJO DEL DEPORTE NACIONAL	
SALA DE VELOCIDAD PARA ENTRENAMIENTO DE LA COMISION VELOCIDAD	
UNIDAD EDUCACIONAL NUESTRO PAIS	
SECCION DE TRONOS	
CANTINA DE BARRIDOS	
ESTEREA A BICICLETAS	
ARTES ESCOLARES	
CANTINA DE FUTBOL 7	
CANTINA DE FUTBOL RAPIDO	
CANTINA DE VOLEIBOL	
PUERTO	
FUENTE DE PERRITOS	
JARDINES	
ALBERGUE DE LA VEREDA DE CRIBALAYE	
BAÑOS DE OMBU NEGRA	
TRAYECTORIA VEHICULOS DE ENTRADA	
TRAYECTORIA VEHICULOS DE SALIDA	
TRAYECTORIA PEATONALES	



PROYECTO	ZONAMIENTO Y URBANISMO INTEGRAL DEL TERRENO ANEXO LA COMISION DE LA CIUDAD DEPORTE NACIONAL, SECCION
TITULO	ESQUEMA DEL VELODROMO GALINDO AGUSTIN MENDEZ
UBICACION	EN EL L. 2100 ANEXO DEL COMPLEJO DEL DEPORTE NACIONAL, CIUDAD DE LA PLATA
ACERCA	EL DR. C. JOSÉ AGUSTÍN GARCÍA AYALA

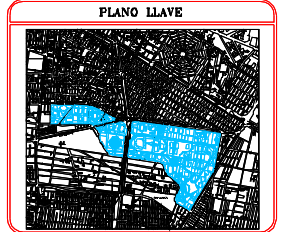
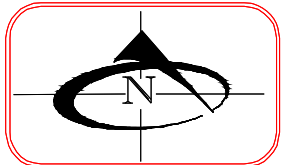
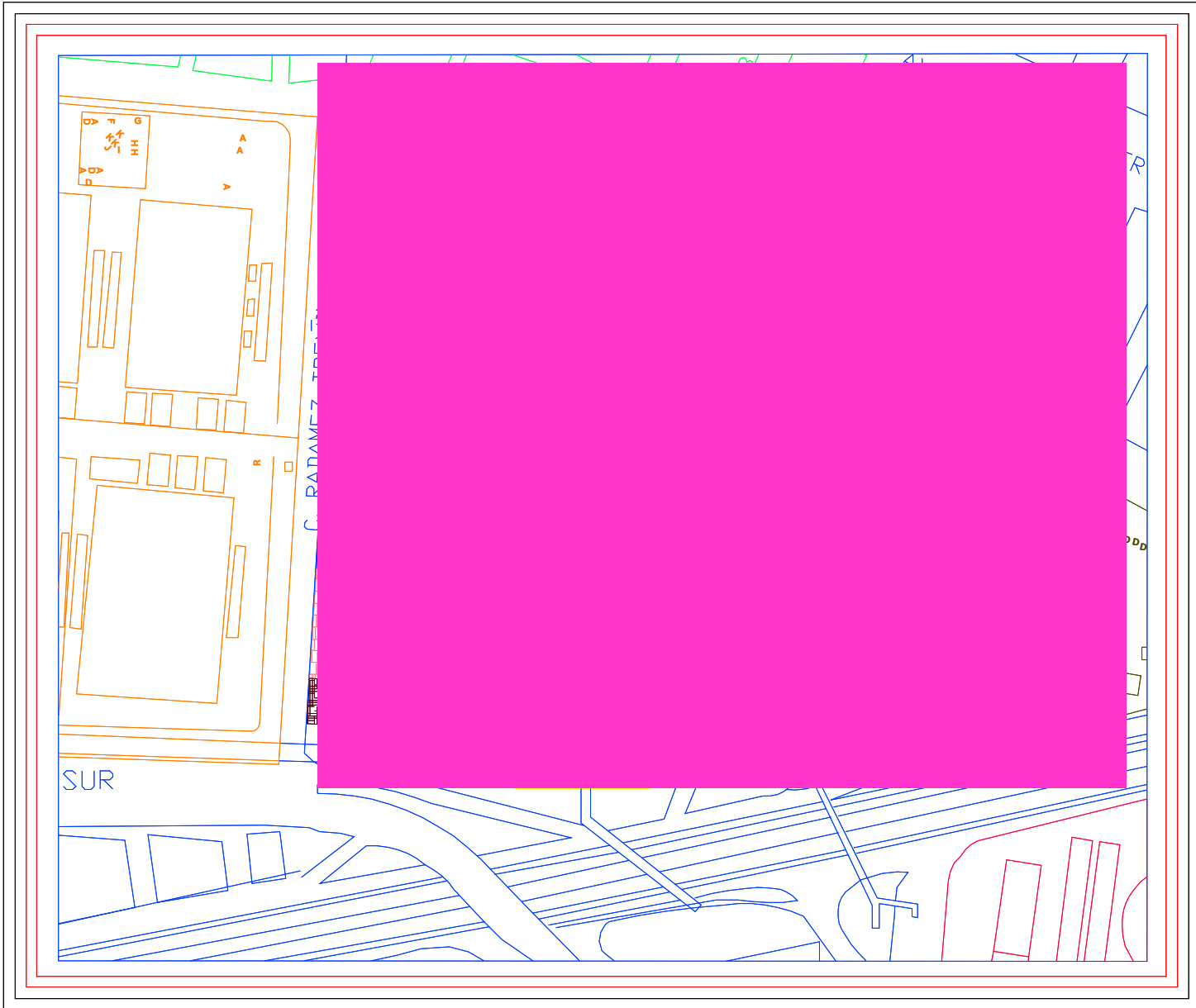


C  
U  
I  
D  
E  
A  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A  
L  
A  
N  
O  
C.3

- VELÓDROMO GUAYMAS ACUÑA MIER
- SECCION SECTOR DE EDUCACION
- PUERTA 0
- PUERTA 1
- PUERTA 2
- SECCION DEL SECTOR VELÓDROMO
- COMANDO DE ACTOS
- ESTACIONAMIENTO POLICIAL PREVENTIVA DEL GOBIERNO DEL ESTADO PUEBLA
- MOJEDA VELÓDROMO PARA ENTRADA DE LICENCIATOS TALLERES
- UNIDAD SANITARIA DEL SECTOR
- SECCION DE TIENDAS
- CANCHA DE BASKETBALL
- ESTRADA A BASKET
- AREAS IMPRESAS
- CANCHA DE FUTBOL 7
- CANCHA DE FUTBOL RAPIDO
- CANCHA DE VOLIBOL
- POBONDO
- PUERTO DE PASADIZOS
- AMBULANCIAS
- ALTA DE LA VIGILANCIA DE CALIDAD
- ALTA DE OBRAS PUEBLA
- MANERA DEL COMERCIO
- TIENDA DE ALIMENTOS
- PUERTO DE ESTACIONAMIENTO
- COMER DE PASADIZOS
- PUERTOS DE SERVICIOS
- FANCLUB
- PUERTO DE TALLERES
- PUERTO DE OULOS
- TANQUE
- PUERTO DE SERVICIOS

PROYECTO	PROYECTACION Y EJECUCION ARQUITECTONICA DEL TEMPLO LLAVE LA UNIVERSIDAD DE LA CIUDAD DE PUEBLA PUEBLA MEXICO
TITULO	EXPLANA DEL VELÓDROMO OLIMPICO PARA EL COMERCIO Y LOS SERVICIOS ASISTENTES
UBICACION	AV. DE LA FERIA S/N COL. GRANAS MIER DEL MUNICIPIO DE GUAYMAS ACUÑA MIER PUEBLA
ELABORADO	M. EN C. JOSE ANTONIO GARCIA AYALA
FECHA	2010
ESTADO	PUEBLA





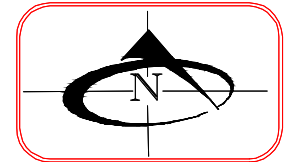
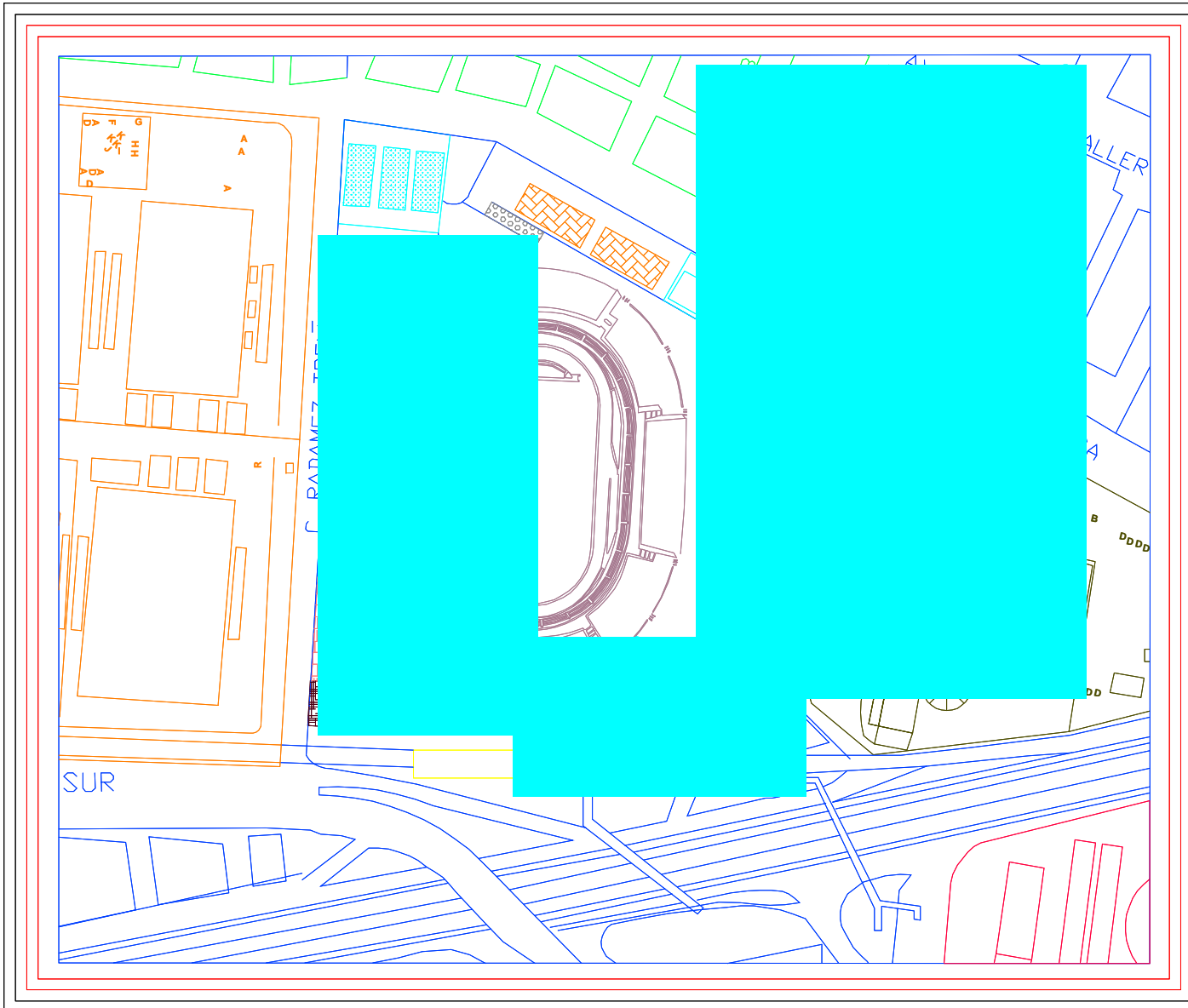
C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

VELÓDROMO OLÍMPICO ANDRÉS BELLO	
SECCIONA SUPERIOR DE EDUCACION	
PUNTA 1	
PUNTA 2	
EDIFICIO DEL MONO VELOCIDAD	
CONSEJO DE AUTOS	
ESTACIONAMIENTO PLAZA PRESIDENCIAL DEL GOBIERNO DEL ESTADO FEDERAL	
SECCION VELOCIDAD PARA SISTEMA DE SECCION TABARON	
UNIDAD SANITACIONA SINTE P.M.S.	
BOVEDA DE TIENDAS	
CANCHA DE BASKETBOL	
CANCHA DE TENIS	
ATLAS BOLSILLA	
CANCHA DE FUTBOL 7	
CANCHA DE FUTBOL RAPIDO	
CANCHA DE VOLEIBOL	
PUESTO	
PUNTO DE PESQUERA	
ACCESORIO	
ATLAS DE LA VIRGEN DE GUADALUPE	
BAÑOS DE SEÑAL	
CANCHA DE LOS ACOTERECEROS MARIUPO	
SECCION DE ADMINISTRACION	
PLAZA	
PUNTO DE TAMBOR	
PUNTO DE SUSO	
DESEMPEÑAMIENTO	

L  
A  
N  
O

C.5

ENCUENTRO Y DISEÑO DE INGENIERIA	EL SEÑOR DON. LA INGENIERIA DE LA CIUDAD
PROYECTO	REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
TITULO	ESTADIONARIO DEL VELOCIDAD OLÍMPICO
UBICACION	EN EL SECTOR DE LA ZONA SUR DEL MUNICIPIO
ESTADO	EN EL C. DON. JUAN ANTONIO GARCIA AYALA
FECHA	...
...	...



PLANO LLAVE



C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

VELOCIDAD GRUPO ALBERTO MELAR	
SECCION A ESTACION DE ESPERACION (CASA LINDA)	
PUESTO 1	
ESTACION DEL MEDIO VELOCIDAD	
COMPLEJO DE APUESTAS	
ESTABLECIMIENTO PUBLICO PREVENCIÓN DEL COMERCIO DEL SURESTE PUERTO RICO	
ESTADIO VELOCIDAD PARA ESTEREA DE LUCHA TAMBOR	
ESTADIO VELOCIDAD PARA ESTEREA DE LUCHA TAMBOR	
ESTADIO VELOCIDAD PARA ESTEREA DE LUCHA TAMBOR	
SECCION DE TENDAS	
CANCHA DE BASKETBALL	
ESTADIA A FERIA	
ESTADIA BALONCESTO	
CANCHA DE FUTBOL	
CANCHA DE FUTBOL BALON	
CANCHA DE TENIS	
PUERTO	
PUERTO DE PASADAJE	
LABORATORIO	
ALFAR EN LA VENTA DE CUBANILLO	
ALFAR EN CASA FERIA	
CANCHA DE LAS CUBITAS DE LOS PALACIOS DE LOS SERVICIOS	
PUERTO DE TRABAJO	
PUERTO DE SALIDA	
VELOCIDAD	
ESTADIA DE LABORATORIO	
ESTABLECIMIENTO	

L A N  
P C.6 O

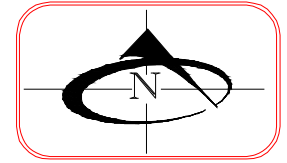
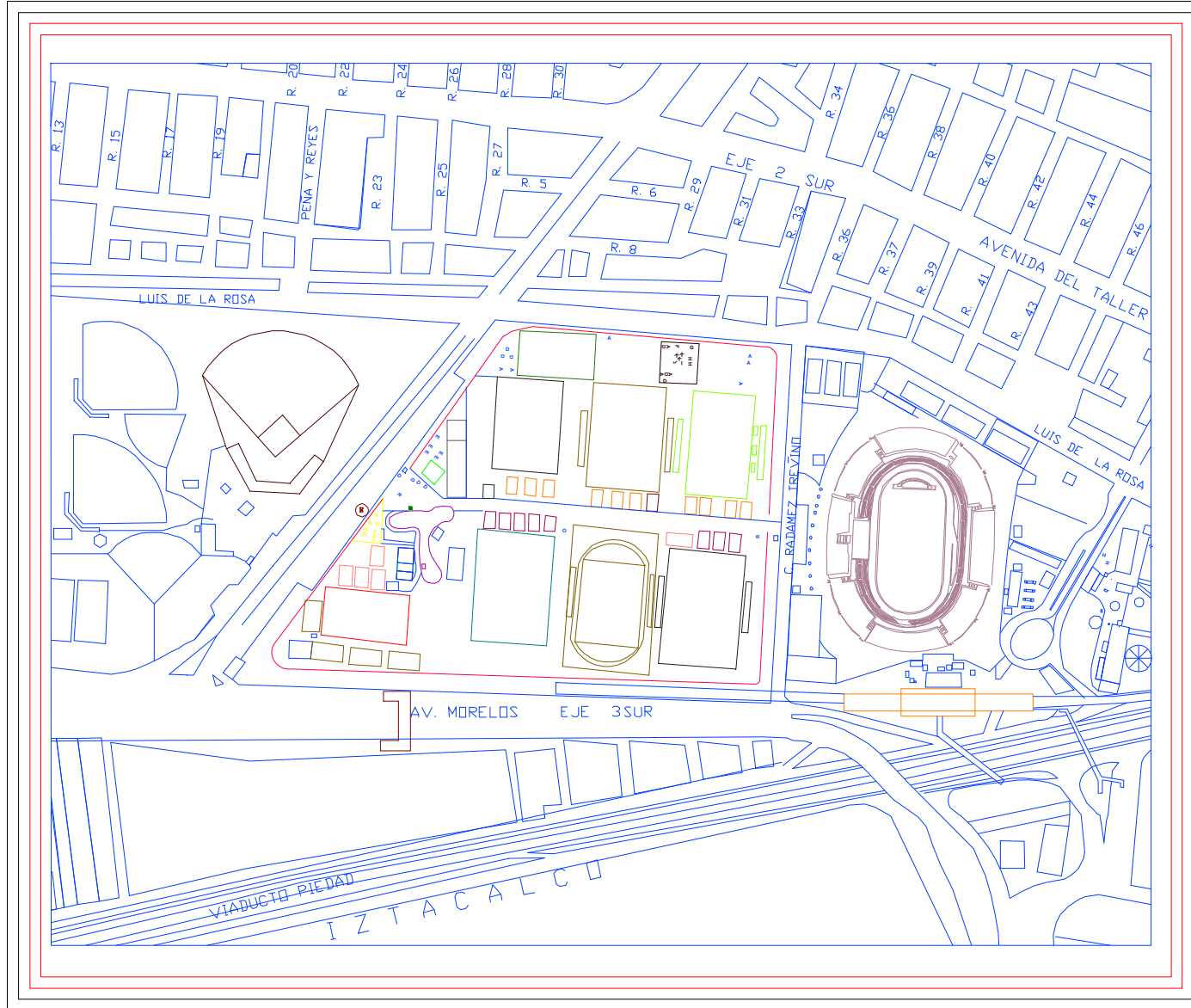
PROYECTOS Y UBICACIONES RECONSTRUCCION DEL TEMPLO LINDA LA ESTACION DE LA CIUDAD DEPORTIVA ALBERTO MELAR	
PROYECTO	ESTACIONES DEL VELOCIDAD GRUPO ALBERTO MELAR EN EL PARQUE DE LAS CUBITAS Y EL PUERTO DE PASADAJE
TITULO	PLAN DE LA CIUDAD DEPORTIVA ALBERTO MELAR EN EL PARQUE DE LAS CUBITAS Y EL PUERTO DE PASADAJE
UBICACION	EN EL C. RADAMEZ TR. SUR
ASISTENTE	M. DE C. JOSE ANTONIO RAMA AYALA











PLANO LLAVE



C  
U  
I  
D  
E  
A  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

L  
A  
N  
A  
P  
O  
D.1

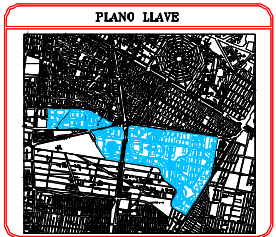
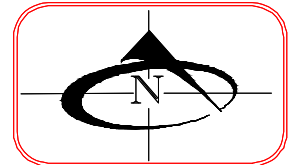
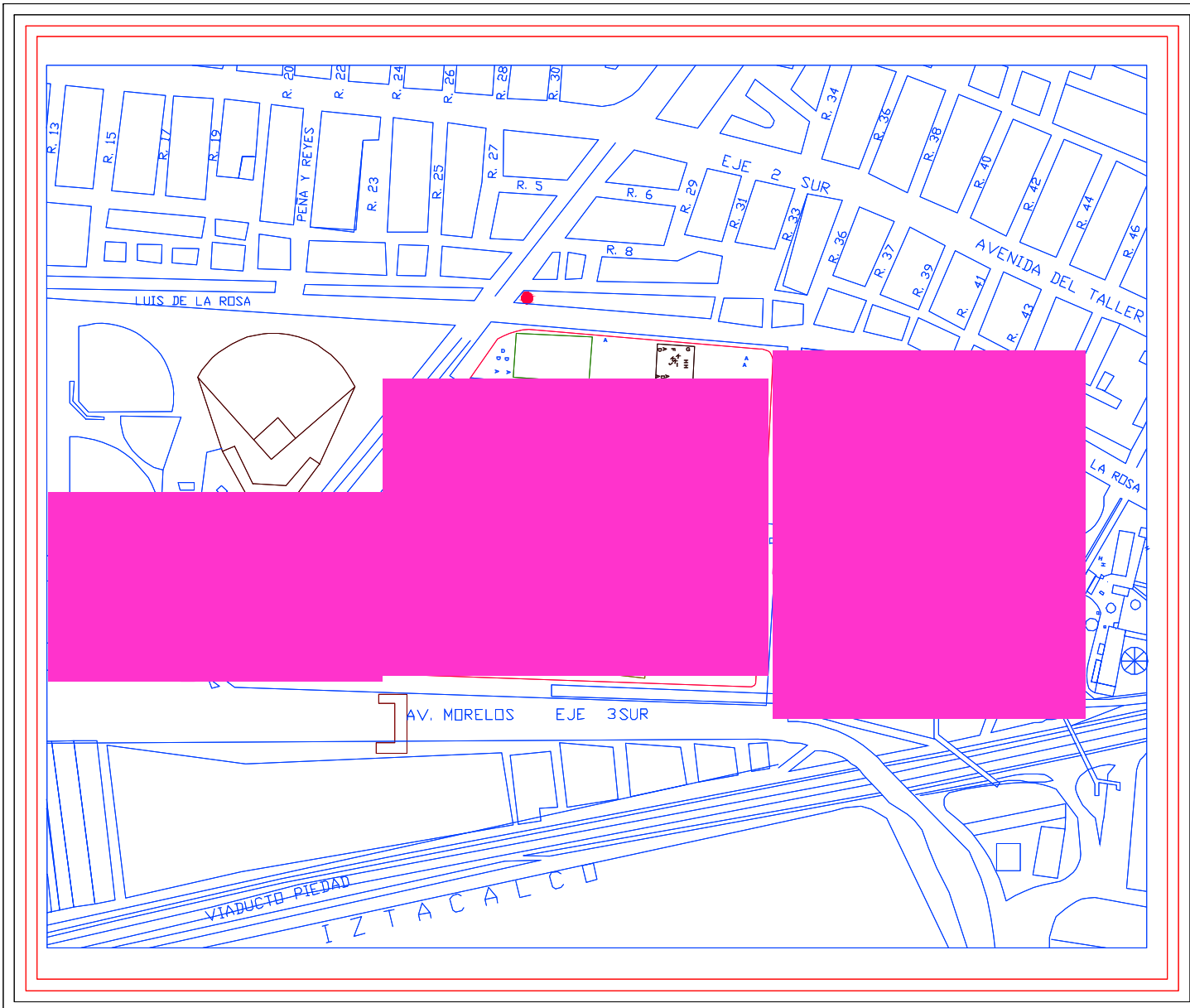
- RESERVOIR CUERPO ACUATIL MELCA
- ESTACION ALBERGUE ANIMAL MEXICO FARM PARK
- ESTACION DEL METRO VALLEHERMOSO
- PARK BAL-BOATE LA PUENTE
- CENTRO DE INGENIERIA Y PRODUCCION DE METAL, MEDIO S.C.
- ESCUELA PRIM. CERRILLO AZUL GRANDE
- PLANTA DE ENERGIA
- CANCHA DE FUTBOL AMERICANO
- ACUPLAR DE BALONCESTO
- CANCHA DE FUTBOL AMERICANO
- JEFES DE BALONCESTO
- COMPLEJO DEPORTIVO CERRILLO AZUL GRANDE
- CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO DE DEPORTES PROFESIONALES
- TERRAZA DE PRODUCTOS PARA ANIMALES
- OPORTUNIDAD DEL CERRILLO AZUL GRANDE
- MUSEO Y MANTENIMIENTO
- CANCHA DE BALONCESTO
- CANCHA DE TENIS
- AREA DE TERRENO DEPORTIVO
- CANCHA DE BASKET-BOL
- CANCHA DE TENIS
- CANCHA DE VOLIBOL DE PLATA
- BALON PAREDADO PARA NIÑOS Y NIÑAS
- BALON VOLEIBOL CON BARRERA DE MANTENIMIENTO
- CANCHA DE FUTBOL AMERICANO
- CANCHA DE FUTBOL AMERICANO CON GRASIA
- DEPORTE DE BASKET
- ALTA DE LA VIGILANCIA DE SEGURIDAD
- TERRAZA
- ALBERGUE
- TERRAZA INSTITUCIONAL BRINTE POLA
- ESTACION ANIMAL
- CONJUNTO HABITACIONAL BRINTE POLA
- PLANTA PASTORAL

PROYECTO	PREVISIONES Y ORDENACION ORGANIZACIONAL DEL TERRENO CON LA IDENTIFICACION DE LA CIUDAD INDUSTRIAL SACRALCAYO MEXICO.
TITULO	SECCION DE PROYECTO DE LA CIUDAD INDUSTRIAL SACRALCAYO MEXICO.
UBICACION	EN EL MUNICIPIO DE IZTACALCO, ESTADO DE MEXICO.
ALBERGUE	MEXICO D.F. C. JUAN ANTONIO GARCIA AYALA
ESCALA	1:1000
FECHA	2010









C  
I  
U  
D  
E  
A  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

L  
A  
N  
O  
D.5

REARREANOS RESERVAS ACCESOS VEHICULOS	
ESTACION AMARRADO AUTOMOBIL	
ESTACION DEL METRO VALLEJO	
PAISAJE DEL METRO LA FUENTE	
CENTRO DE EDUCACION Y FORMACION DE FUTBOL MEXICO A.C.	
ESCUELA PRIMARIA CRUZ AZUL ORIENTE	
FUERTE DE ROMA	
CANCHA DE FUTBOL AMARRADO ACCESOS DE BALONCESTO	
CANCHA DE FUTBOL AMERICANA CLUB DE BALONCESTO	
CANCHA DE FUTBOL AMERICANA CLUB DE BALONCESTO	
CENTRO DE ASESORAMIENTO DE INICIACION DEPORTIVA	
CENTRO DE ASESORAMIENTO DE INICIACION DEPORTIVA	
ZONA DE PRODUCTOS PARA BICICLETAS	
OFICINAS DEL CLUB ASESORIA DE BALONCESTO	
OFICINAS Y MANTENIMIENTO	
CANCHA DE BASKETBOLEO	
CANCHA DE TENIS	
AREA DE JARDIN DIFERENCIAL	
CANCHA DE TENIS-BASKETBOLEO	
CANCHA DE TENIS-VOLEIBOL	
CANCHA DE TENIS DE PLACA	
BAÑOS PUBLICOS PARA BICICLETAS Y ESTACION	
BAÑOS PUBLICOS CON ESCUELA DE MANTENIMIENTO	
CANCHA DE FUTBOL AMARRADO CON GRASAS	
CANCHA DE FUTBOL AMARRADO CON GRASAS	
DEPOSITO DE BASURA	
AREA DE LA TIENDA DE ORGANIZACION TEMPORAL	
ES PARADISA	
TIENDA DE JABONES	
DESCACHARRADO	
OFICINA DEL FUTBOL AMERICANA	
FUERTE MEXICANA	

PROYECTOS Y ESTUDIOS SOCIOECONOMICOS DEL TIEMPO LIBRE, LA DEPORTES DE LA CIUDAD DEPARTAMENTO MEXICO D.F.	
TITULO	PROYECTO DE PLAN DE ORDENAMIENTO TERRITORIAL DEL DISTRITO FEDERAL
UBICACION	EN EL DISTRITO FEDERAL EN EL MUNICIPIO DE IZTACALCO
ELABORADO	DR. C. JOSE ANTONIO GARCIA JIMENA
FECHA	1980
ESCALA	1:1000

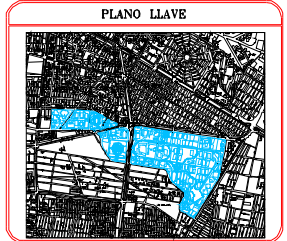
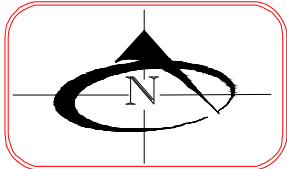
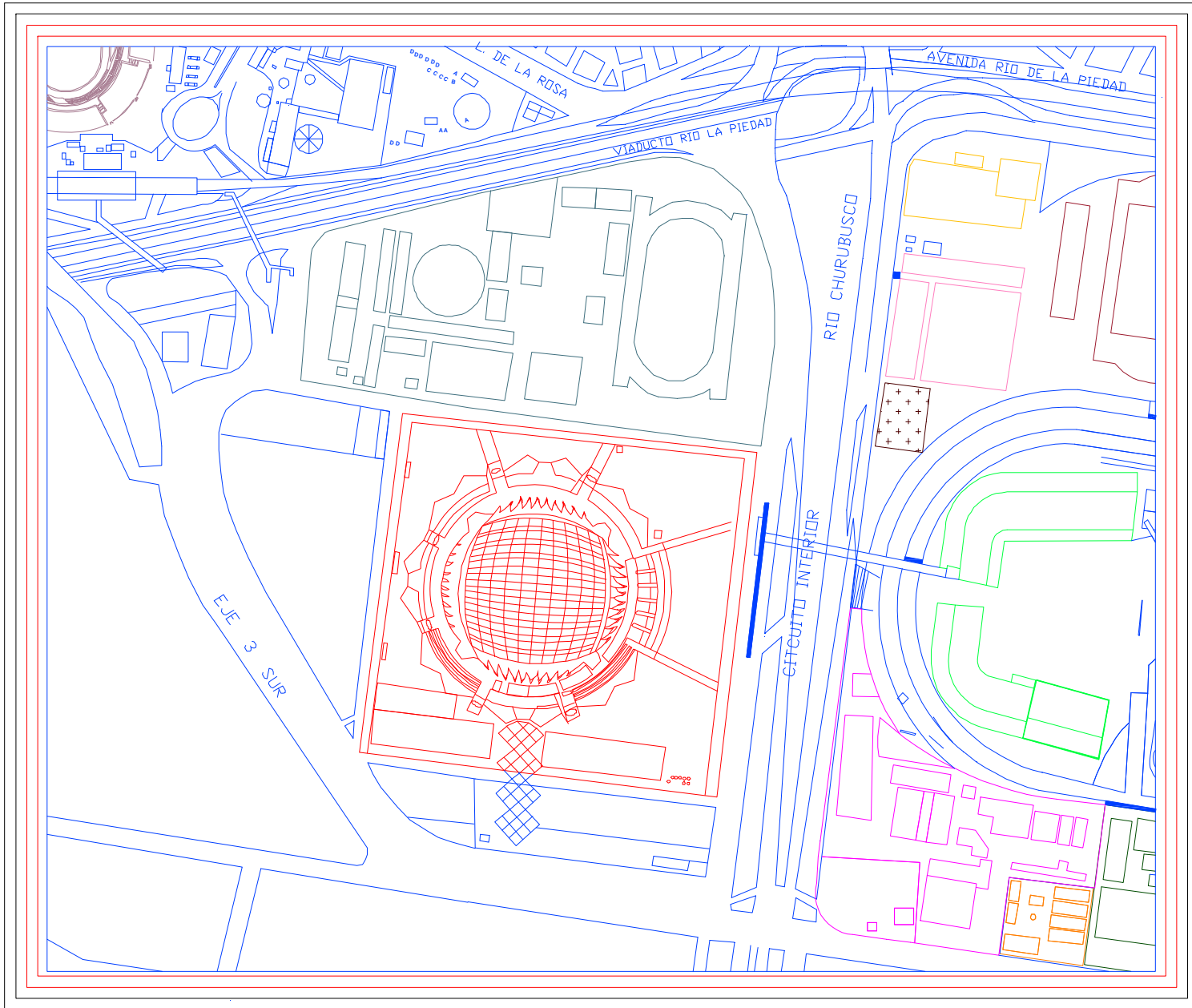








***ANEXO 3: Mapas de dinámica del  
entretenimiento en la Ciudad Deportiva  
Magdalena Mixhuca***

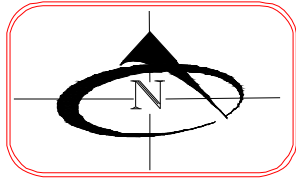
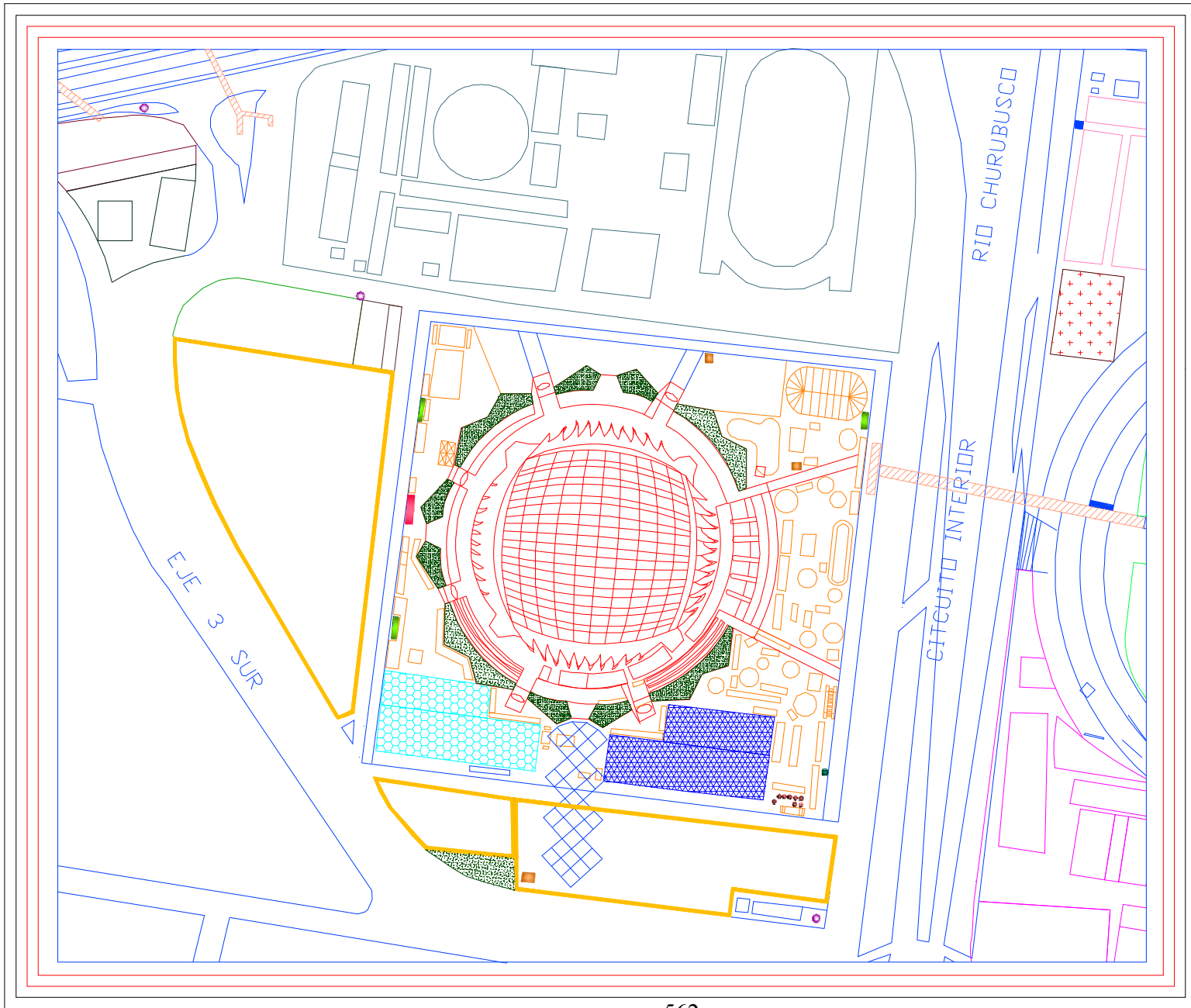


C  
I  
U  
D  
E  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A  
  
L  
A  
N  
O

P  
E.1  
O

- ✓ VILLASO BRANCO AGUIRRE MEDAL
- ✓ PALACIO DE LOS DEPORTES JUAN BRUJITA
- ✓ ESTADIO JESUS MARTINEZ PALLAS
- ✓ PISO 500
- ✓ ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACIÓN FÍSICA (SEDF)
- ✓ ESCUELA NACIONAL DE ENTRENADORES DEPORTIVOS (ENED)
- ✓ CENTRO PALLASEROS
- ✓ CONFEDERACIÓN DEPORTIVA AMERICANA (CONDEA)
- ✓ CENTRO DE SUBSUELLO DEPARTAL (CSDA) P. 50
- ✓ PLANTA DE TRATAMIENTO DE AGUAS RESIDUALES CIUDAD DEPORTIVA
- ✓ CENTRO DE DESARROLLO DEPORTIVO PARA ENTRENADORES DE ALTA COMPETENCIA (CDAC)

PROYECTOS	PLANIFICACIÓN Y UBICACIÓN INTEGRAL DEL TIEMPO LIBRE LA INDEPENDIA DE LA CIUDAD DEPORTIVA MEXICO
TEMA	PALACIO DE LOS DEPORTES DEL PISO 500 DEL C.C. JUAN BRUJITA
VELOCIDAD	SE. NO SE LA TIENE A SU OLA. CUBIERTA MEDIO DEL ESTADIO. CUBIERTA DE SUELO 50.
ALICEROS	N EN C. JUAN ANTONIO GARCIA ATALA



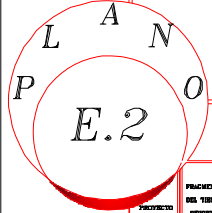
PLANO LLAVE



C  
U  
D  
E  
A  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

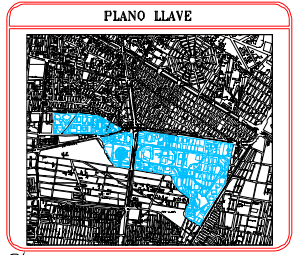
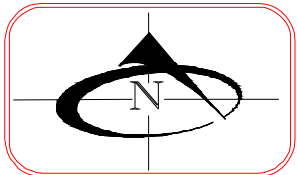
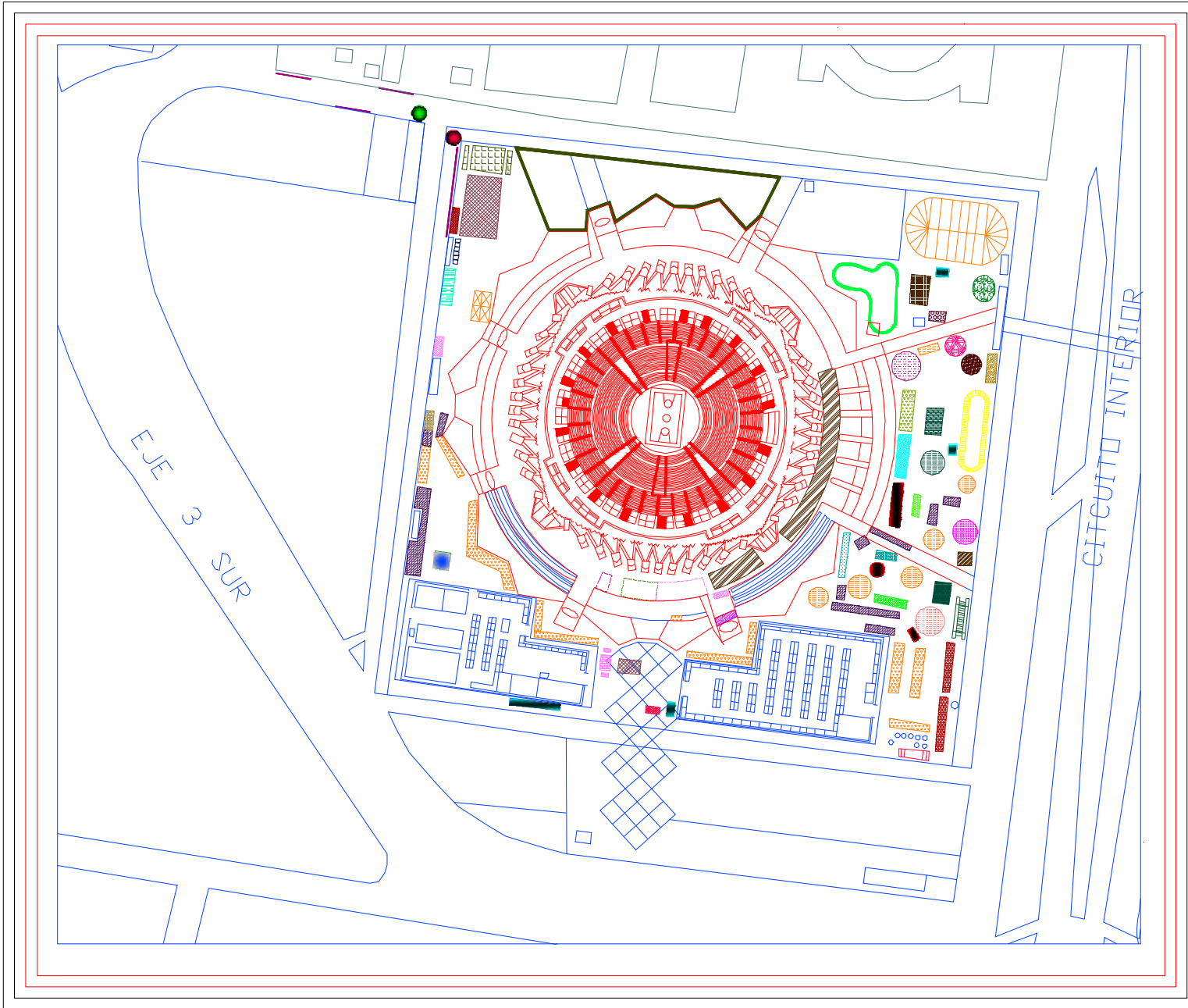
PALACIO DE LOS DEPORTES FIAN ISOTIA

- FORO SOL
- SECTORA SUPERIOR DE EDUCACION FISICA (SESEF)
- CENTRO PARALIMPICO
- COOPERACION DEPORTIVA MEXICANA (CEDEMA)
- INSTITUTO DE INVESTIGACIONES DEPORTIVAS PARA ENTRENADORES DE ALTA COMPETENCIA (IDEEAC)
- PISCINAS PRACTICABLES
- IMPACTO PEDAGOGICO DE LA RING
- IMPACTO FISICO DE LA RINGACION IMPACTO
- RECONOCIMIENTO DE LA RING
- LOCALES DE COMIDA
- PUNTO DE PENSIONES
- RECONOCIMIENTO PEDAGOGICO
- TARQUINA RECTANGULAR
- TARQUINA PRINCIPAL
- CARRERA DE PULCANCIA
- PABELLON VESTIR
- PABELLON AZUL
- JARDINES
- LA OLA POLAR
- ANEXO PANORAMICO
- SECTOR DE LA PERLA DE LA CIUDAD DE MEXICO

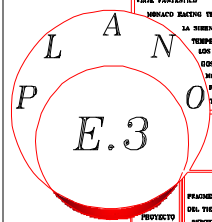


PROYECTO	FRAGMENTACION Y URBANIZACION INDUSTRIAL DE TIEMPO LIBRE LA UNIDAD DE LA CIUDAD DEPORTIVA MEXICANA NOROCCIDENTAL
TITULO	PALACIO DE LOS DEPORTES INTERIOR DE LA PERLA DE LA CIUDAD DE MEXICO
UBICACION	AL SUR DE LA AVENIDA 3 SUR COL. SANABRIA SUR DEL DISTRITO FEDERAL DE MEXICO D.F.
ACCESOS	X EN 4. JUAN ANTONIO CARRERA ATLAS

ESCALA: 1:500  
 FECHA: 1980  
 AUTOR: J. GARCIA  
 DISEÑO: J. GARCIA  
 DIBUJO: J. GARCIA  
 COPIA: J. GARCIA



C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A



- PALACIO DE LOS DEPORTES PLAN NUEVA
- ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACION
- FERIA (SEPT)
- FANUCIA PROFESIONAL
- HOTEL BELLEVERA
- BOCA QUINCEAVENA
- LUCHA LIBRE
- ZONAS DE MOVIEZA
- VENTA DE MOVIEZAS DE AUTOMOVIEDAS DEPORTIVAS
- RESTAURANTES
- MOVIEZA METRO
- HOTEL BELLEVERA
- CASTILLO DEL TIGRE
- LABOR CENTRAL
- CALZADO AUTOMATICO
- RESTAURANTE DE VALDES
- PERRO DE LOS ANTEROS
- ESTACIONAMIENTO DE AUTOMOVIEDAS
- CENTRO MERCADO
- BO SANTO
- PERRO DE MOVIEZAS
- BENTA DE CARROZAS
- BARRIO PUEBLOS
- ALZON IMPARTERAS
- ESCUELA
- JARDINES PARA EL PUBLICO
- PUERTO DE REFUGIO
- PUERTO DE COLECCION DE PRIMA
- PASEO PARA BICICLETAS
- SALON PARA CONFERENCIA DE PANTANAS
- PUERTO DE BOMBA
- SALON PROFESIONALES
- SENA COMERCIAL
- SENA ASESORIA
- PUERTO DE SERVICIOS REPRESENTATIVOS
- ESCUELA
- PLAZA CUARENTA
- CAMPUSES
- PLAZA
- CAMBIO CROQUIS
- PARRAL DE LA PORTADA
- TENDON
- PASEO BOO
- VARE PANTANES
- MERCADO BARRIO PUEBLOS
- LA SIERRITA
- TENDON
- LOS PEÑUELOS
- CORTEJO
- JARDINES BOCA
- ESCUELA
- TENDON DEL AMOR

PROYECTO	FRAGMENTACION Y URBANIZACION RECONSTRUCTIVA DEL TIEMPO LIBRE LA IDENTIDAD DE LA CIUDAD DEPORTIVA MAGALLAN ROMERA
TITULO	PALACIO DE LOS DEPORTES SISTEMA DE LA PERRO DE LA CERVA DE BARRIO
UBICACION	AV. 100 DE LA PERRO DE LA CERVA DE BARRIO DEL SECTOR CUARENTA DE BARRIO 12
ELABORADO	M EN C. JORGE ANTONIO GARCIA ATENA
FECHA	2010
PROYECTO	FRAGMENTACION Y URBANIZACION RECONSTRUCTIVA DEL TIEMPO LIBRE LA IDENTIDAD DE LA CIUDAD DEPORTIVA MAGALLAN ROMERA
ELABORADO	M EN C. JORGE ANTONIO GARCIA ATENA



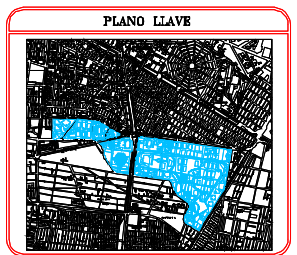
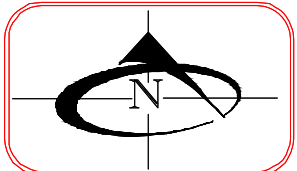
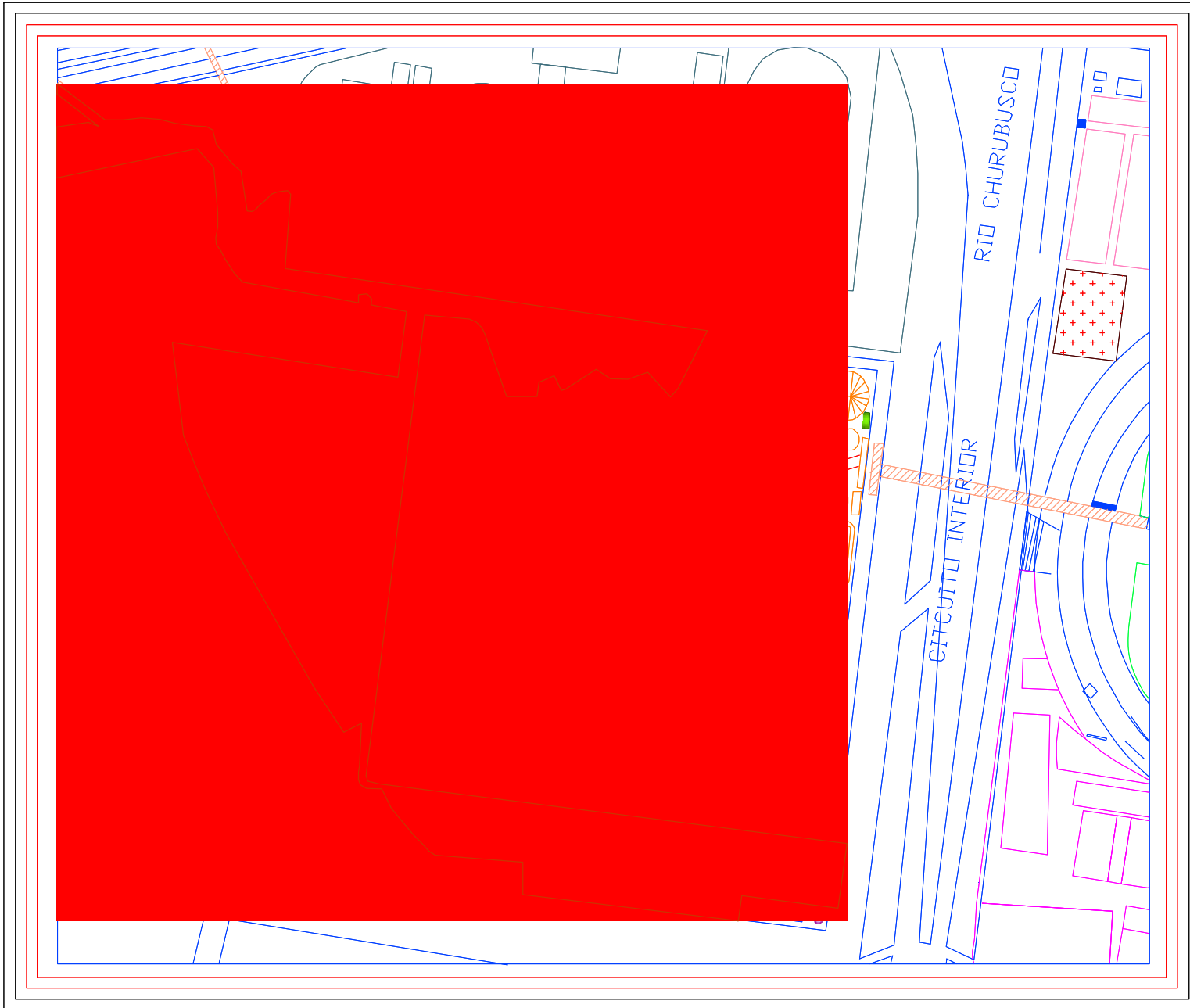




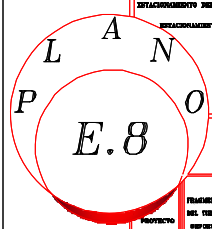








C  
I  
U  
D  
E  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A



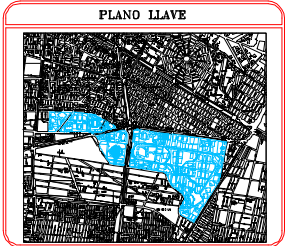
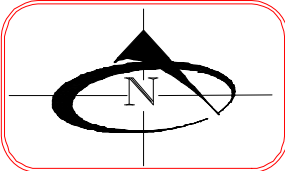
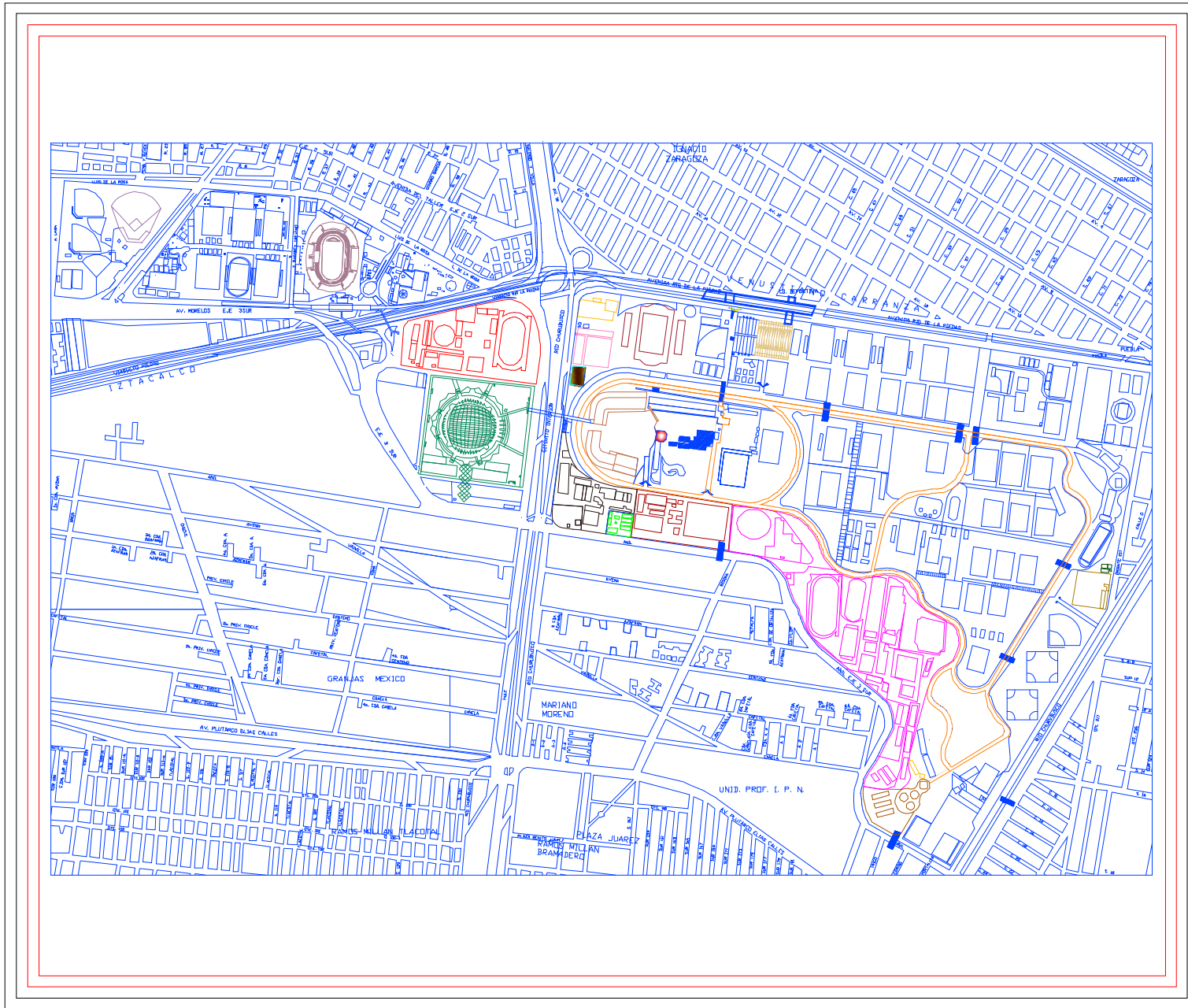
PLAZA DE LOS DEPORTES FOM ESPINAL	
TERMINAL	
ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACIÓN FÍSICA (SEEF)	
CENTRO PARAMÉTRICO	
CONFERENCIAS UNIVERSITARIAS (CONFER)	
REVENTOS DE DESARROLLO DEPORTIVO PARA ENTRENADORES DE ASES. CONDICIÓN (REDAV)	
PUNTEROS PEATONALES	
ESTADIO PENTAGONAL DE LA UNIP	
ESTADIO PERAL DE LA DEBERACIÓN DELACALCO	
ESTACIONAMIENTO DE LA UNIP	
LOCALS DE CIBERCA	
PUNTEROS DE PESQUEROS	
ESTACIONAMIENTO PERALCA	
TARQUINA ESCOLARINA	
TARQUINA PRINCIPAL	
CANCHA DE TENIS/BALEA	
PERALCA VERDE	
PERALCA AZUL	
ALBERGUE	
LA GOLA POLAR	
ANTICOR PENTAGONAL	
ESTADIO DE LA PERAL DE LA CIUDAD DE MARCHO	
RAMPA DEL TRANSPORT	
ESTACIONAMIENTO DEL PÚBLICO	
ESTACIONAMIENTO DE LOS AUTOMÓVILES	

TRANSFORMACIÓN Y URBANIZACIÓN SOCIOESPACIAL DEL TIEMPO EN LA SOCIEDAD DE LA CIUDAD DEPORTIVA MARCHO			
PROYECTO	PLAZA DE LOS DEPORTES FOM ESPINAL	FECHA	1980
TÍTULO	PLAZA DE LOS DEPORTES FOM ESPINAL	FECHA	1980
UBICACIÓN	EN EL SECTOR DE LA CIUDAD DEPORTIVA MARCHO	FECHA	1980
ELABORADO	DR. EN C. JOSÉ ANTONIO GARCÍA AGUILA	FECHA	1980







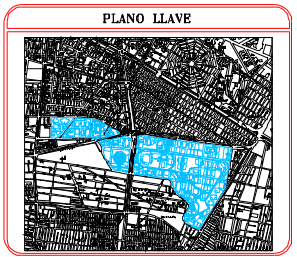
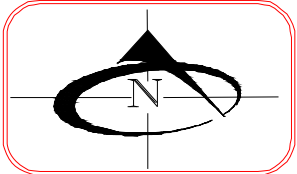
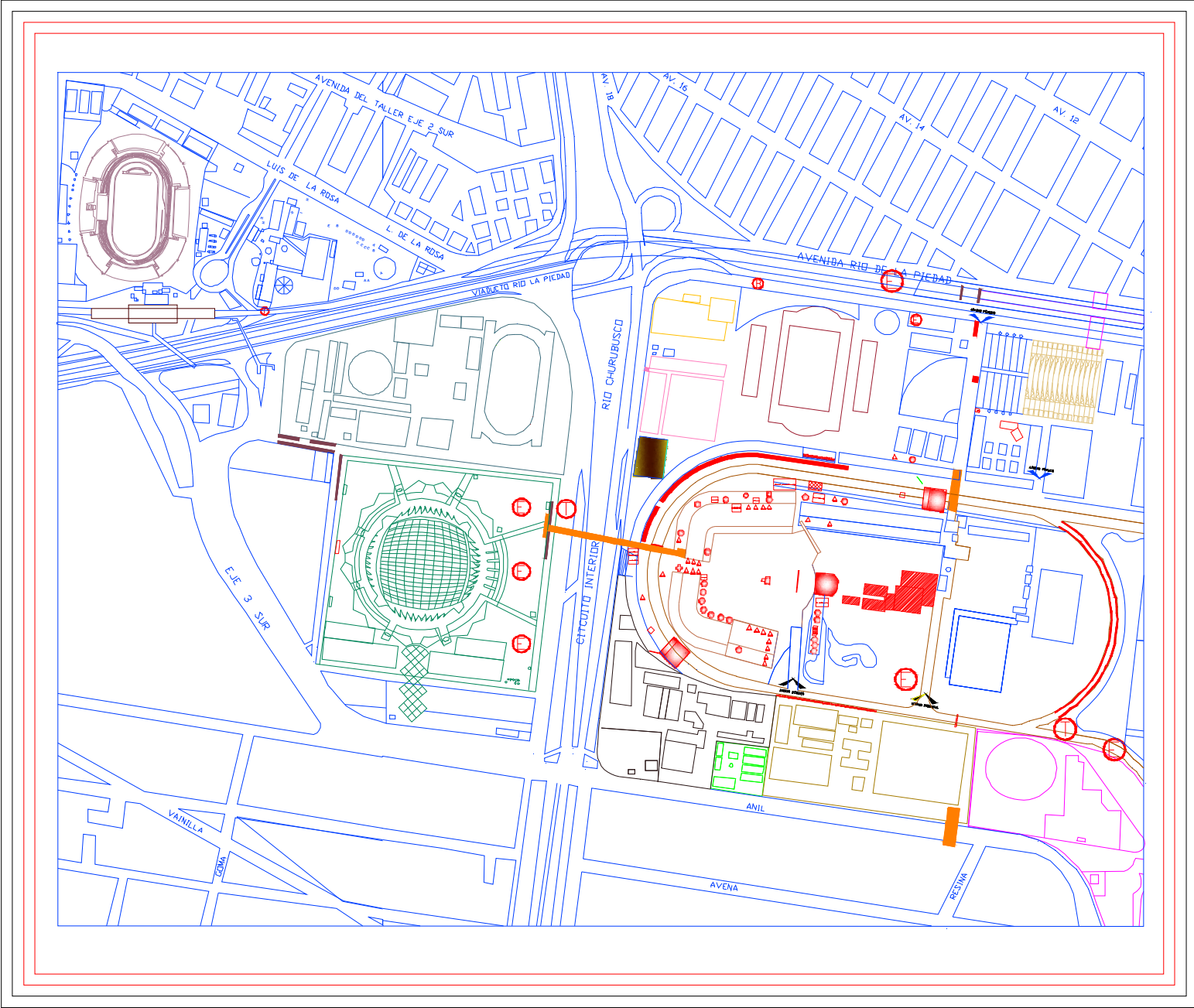


C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

- ESTADIO OLÍMPICO AGUSTÍN MELGAR
- PALACIO DE LOS DEPORTES JUAN ZENTELLA
- SALA DE LABORES FERRANDO MONTES DE OCA
- ESTADIO JESÚS MARTÍNEZ PALACIO
- ESTADIO ALEJANDRO AGUILAR (SEVEN PLAY HALL)
- FUERO DEL
- AUTODROMO HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ
- ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACIÓN FÍSICA (SEDF)
- ESCUELA FACULTAD DE ENTRENADORES DEPORTIVOS (EFED)
- CENTRO PARALÍMPICO
- CONFEDERACIÓN MEXICANA DE JOQUETES
- CENTRO NACIONAL DE DESARROLLO DE TALENTO Y ALTA RENDIMIENTO (CNDR)
- CENTRO DE SEGURIDAD DIFUSIL (CDSD) No. 24 CUBEN HERRÁN
- PLANTA DE TRATAMIENTO DE AGUAS RESIDUALES CIUDAD DEPORTIVA
- INSTITUTO DE REABILITACIÓN DEPORTIVA PARA ENTRENADORES DE ALTA COMPETENCIA (IDRE)
- CENTRO DE RESISTENCIA BIOMÉTRICA DOCTOR RAÚL BELLA LA RACIOLINA MEXICANA
- CASA DE CULTURA M. CICUELLA
- CIUDAD DE LOS NIÑOS

L  
A  
N  
P  
O  
F.1

PROYECTO	RECONSTRUCCIÓN Y URBANIZACIÓN SOCIOCULTURAL DEL TIEMPO LIBRE LA UNIVERSIDAD DE LA CIUDAD DE MEXICO, INSTITUTO MEXICANO DE DEPORTES
TÍTULO	PROYECTO DE PLANO LLAVE DEL CIUDAD DEPORTIVA
ELABORACIÓN	EL 20 DE MARZO DE 1970 DEL. GERARDO VILLANUEVA DEL. BELLA, CIUDAD DE MEXICO S.P.
ASESOR	M. EN C. JOSÉ ANTONIO GARCÍA ATILLO



CIUDAD DEPORTIVA

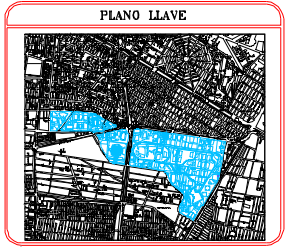
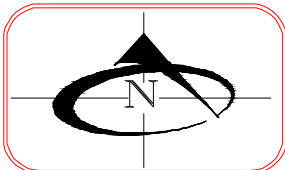
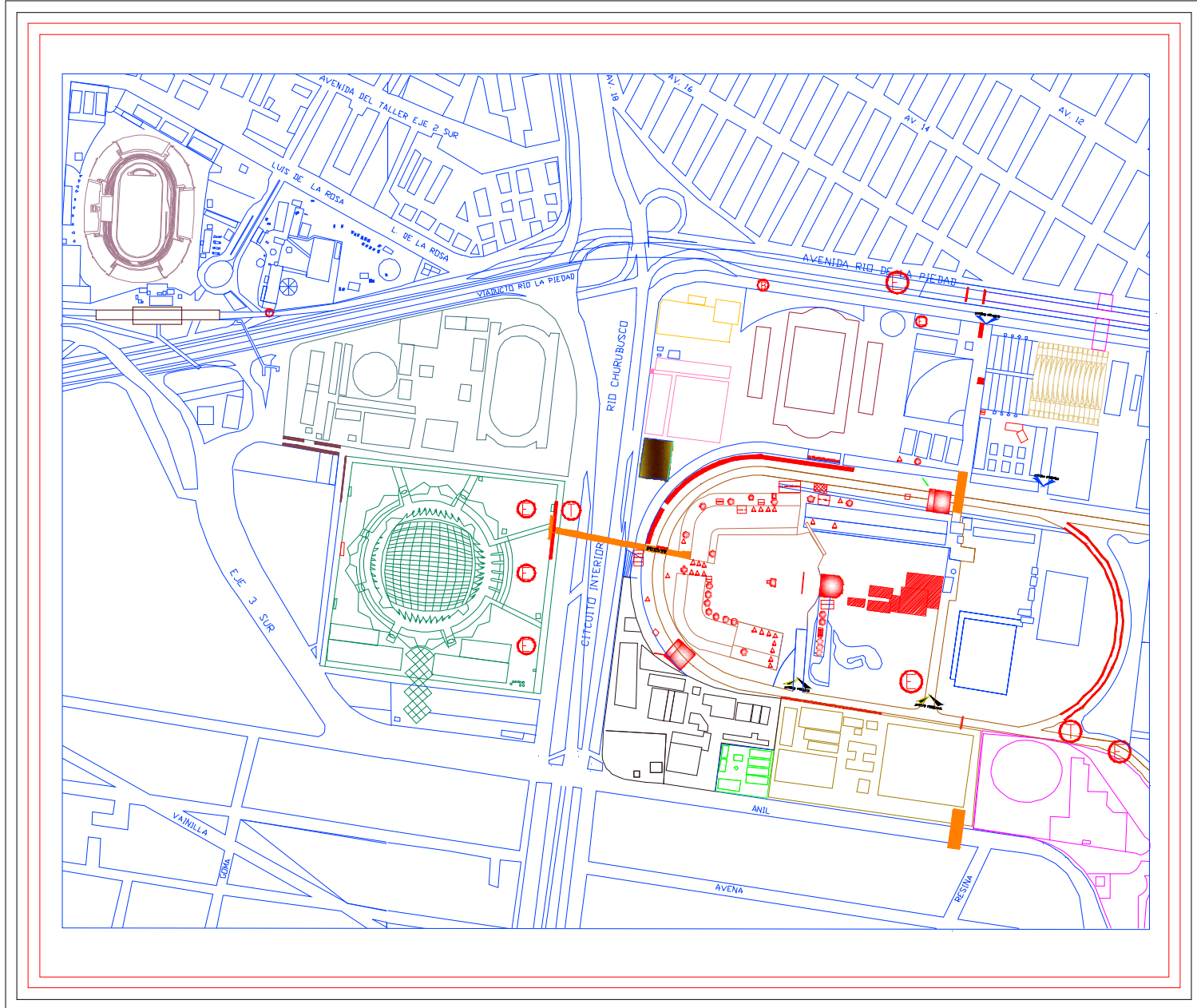
PLAN F.2

	ESTADIO OLÍMPICO AGUSTÍN MELGAR
	PALACIO DE LOS DEPORTES JUAN ESCUTIA
	SALA DE AGUAS FERRARIOS MONTE DE OCA
	ESTADIO JESÚS MARTÍNEZ PABLOS
	PODIO DEL
	OFICINA AUTÓNOMA DE MANEJO DE BARRIO
	ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACIÓN FÍSICA (ESSEP)
	ESCUELA NACIONAL DE ENTRENAMIENTO DEPORTIVO (ENED)
	CENTRO PARALÍMPICO
	COMEDOR NACIONAL MEXICANA (COMENA)
	CENTRO NACIONAL DE DESEMPEÑO DE TALENTO Y ALTO RENDIMIENTO (CENTRO)
	CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL (CENTRO PA. 44) CARRILLO MORALES
	PLANTA DE TRATAMIENTO DE AGUAS RESIDUALES CIUDAD DEPORTIVA
	INSTITUTO DE DESARROLLO DEPORTIVO PARA ENTRENADORES DE ALTA COMPETENCIA (IDDEAC)
	ESTACION DEL METRO VALLEGRAND
	ESTACION DEL METRO CIUDAD DEPORTIVA
	PUNTEROS PATRONALES
	LUGAR DE FERIA VIVE LATINO
	ESTACIONAMIENTO PÚBLICO
	BIQUETES
	SONA COMERCIAL AMBIENTE

PROYECTO	FORMULACIÓN Y DESARROLLO ARCHITECTÓNICO DEL TIEMPO LIBRE LA IDENTIDAD DE LA CIUDAD DEPORTIVA MEXICANA
TEMA	FORO DEL ESCENARIO EXTERIOR DEL VIVE LATINO
UBICACIÓN	AL SE DE LA PIEDRA AV. DEL. SECTOR NOROCCIDENTAL DEL. SECTOR, CIUDAD DE MEXICO D.F.
ELABORADO	M. EN C. JOSÉ ANTONIO GARCÍA AYALA
FECHA	SEPTIEMBRE DE 2008
ESCALA	1:500







C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A  
F.4

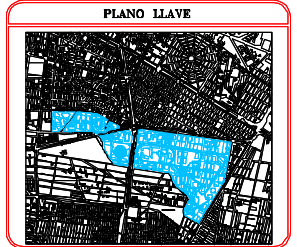
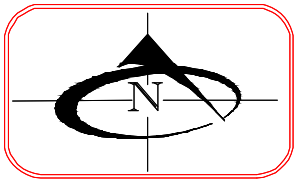
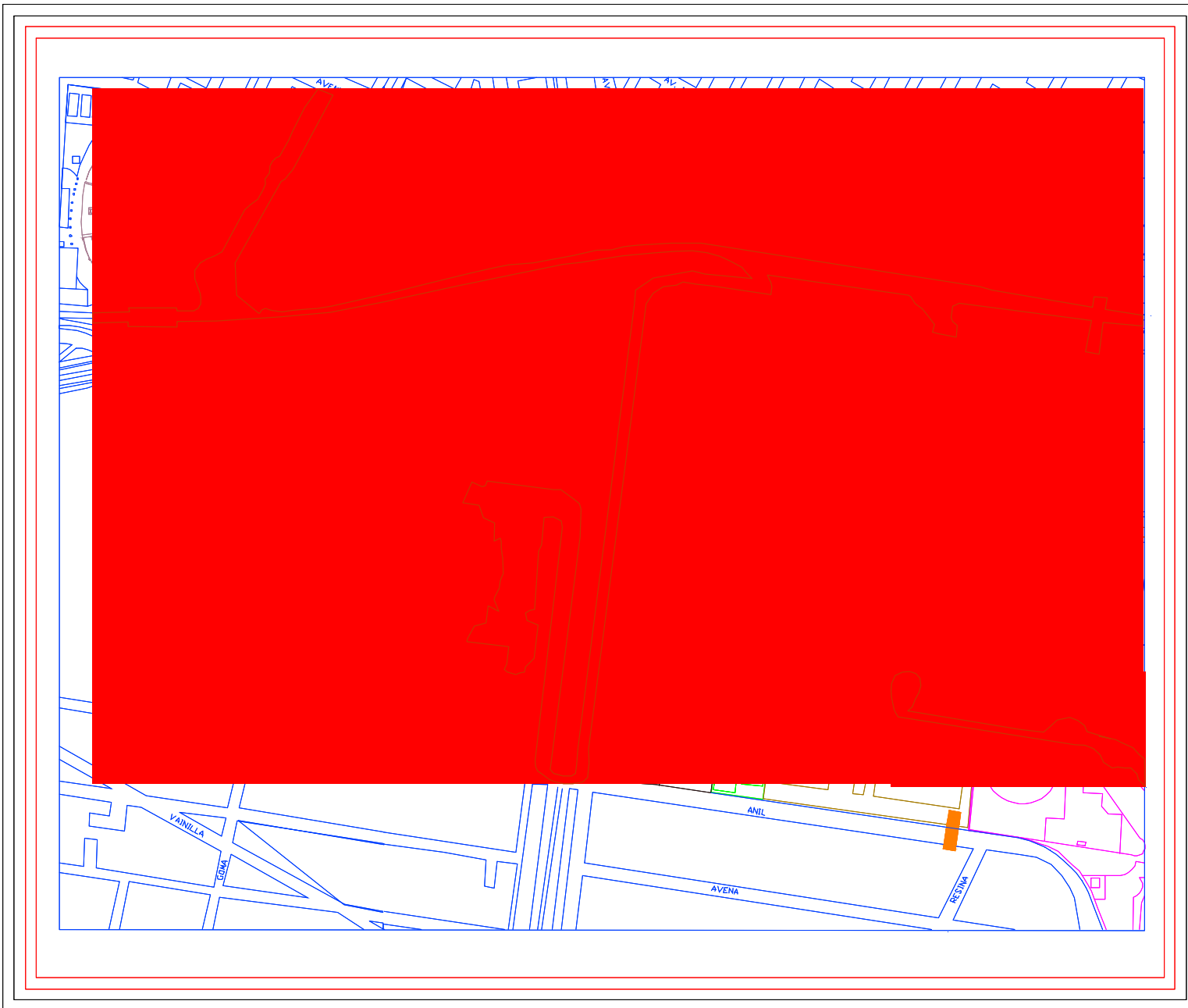
- VELOCIDAD OLIMPICO AGUSTIN MELGAR
- PALACIO DE LOS REFORZADOS JUAN BRUCHA
- SALA DE JUEGOS FIBROADO MONTEN DE OCA
- ESTADIO JESUS MARQUEZ PARELLA
- FUERO DEL
- PAVILLO AJUSTADOROS SERGIOANO BOBOLITEZ
- ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACION FISICA (CEEF)
- ESCUELA NACIONAL DE ENTRENADORES MEDICINA (ENEM)
- CIENPO PARAGUAYO
- CONFEDERACION DEPORTIVA MEXICANA (COMEX)
- CENTRO NACIONAL DE REHABILITACION DE LESIONADOS Y AJUSTE BIOMECANICO (CNAR)
- CENTRO DE REHABILITACION ESPALDA (CEREP)
- PLANTA DE TRATAMIENTO DE AGUAS RESIDUALES CIUDAD DEPORTIVA
- INSTITUTO DE REHABILITACION DEPORTIVA PARA ENTRENADORES DE ALTA COMPETENCIA (IDECA)
- ESTACION DEL METRO VELOCIDAD
- ESTACION DEL METRO CIUDAD DEPORTIVA
- PUNTERO PERSONAL
- LUGARES FIESTAL VIVE LATINO
- RENTAMBIAMIENTO PUBLICO
- ESTADISTAS
- ZONA COMERCIAL AMBITANTE
- RESECCION VEREDALES DE BARRIO
- RESECCION VEREDALES DE CALLES
- RESECCION POR PASADIZO

PROYECTO	REHABILITACION Y RECONSTRUCCION INCREMENTAL DEL TIEMPO LIBRE, LA DEPORTIVA DE LA CIUDAD DEPORTIVA NACIONAL MEXICALA
TITULO	2do ORO SOL TRAYECTOR ESTADISTAS DEL FIESTAL VIVE LATINO
UBICACION	AV. DEL TALLER EJE 2 SUR, SECCION MUNICIPIO DEL ESTADISTAS CIUDAD DEPORTIVA
ALTERNOS	DR. C. JOSE ANTONIO GARCIA AYALA



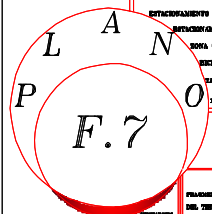






C  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

- VETERINARIO MUNICIPAL ANTONIO MORALES
- PALACIO DE LOS DEPORTES PLAN DEPTAL
- SALA DE ANÁLISIS FISIOLÓGICO MANUEL DE SOL
- ESTADIO NARCISO MARCHESI PALERMO
- FORO SOL
- PLAZA AUTÓNOMA NARCISO MARCHESI
- ESCUELA SUPERIOR DE EDUCACIÓN FÍSICA (SEEF)
- ESCUELA NACIONAL DE ENTRENAMIENTO DEPORTIVO (ENED)
- CENTRO PUBLISPORTIVO
- COMERCIALIZADORA DEPORTIVA MEXICANA (COMDE)
- CENTRO NACIONAL DE ENTRENAMIENTO DE VELENTOS Y JEFO RENOVAMIENTO (CNVE)
- CENTRO DE INVESTIGACIÓN DEPARTAMENTO DE VELENTOS (CIV)
- PLANTA DE TRATAMIENTO DE AGUAS RESIDUALES CIUDAD DEPORTIVA
- INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN DEPORTIVA PARA ENTRENAMIENTO DE ALTA COMPETENCIA (IDIEAC)
- ESTACION DEL METRO VELENTOS
- ESTACION DEL METRO CIUDAD DEPORTIVA
- FUERZAS FUEGIVALES
- LOCARES FUEGIVALES VIVE LATIDO
- RETAGONAMIENTO SOCIOCULTURAL Y ASISTENCIAL
- ESTABLECIMIENTO PÚBLICO
- ESTABLECIMIENTO TRABAJADORES OBREROS
- BOYA OMBREALA AMPLIABLE
- ESTADIOS
- SEER
- MANCHA DEL TRANSPORTE

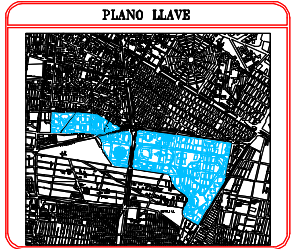
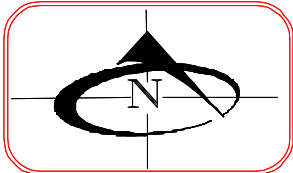
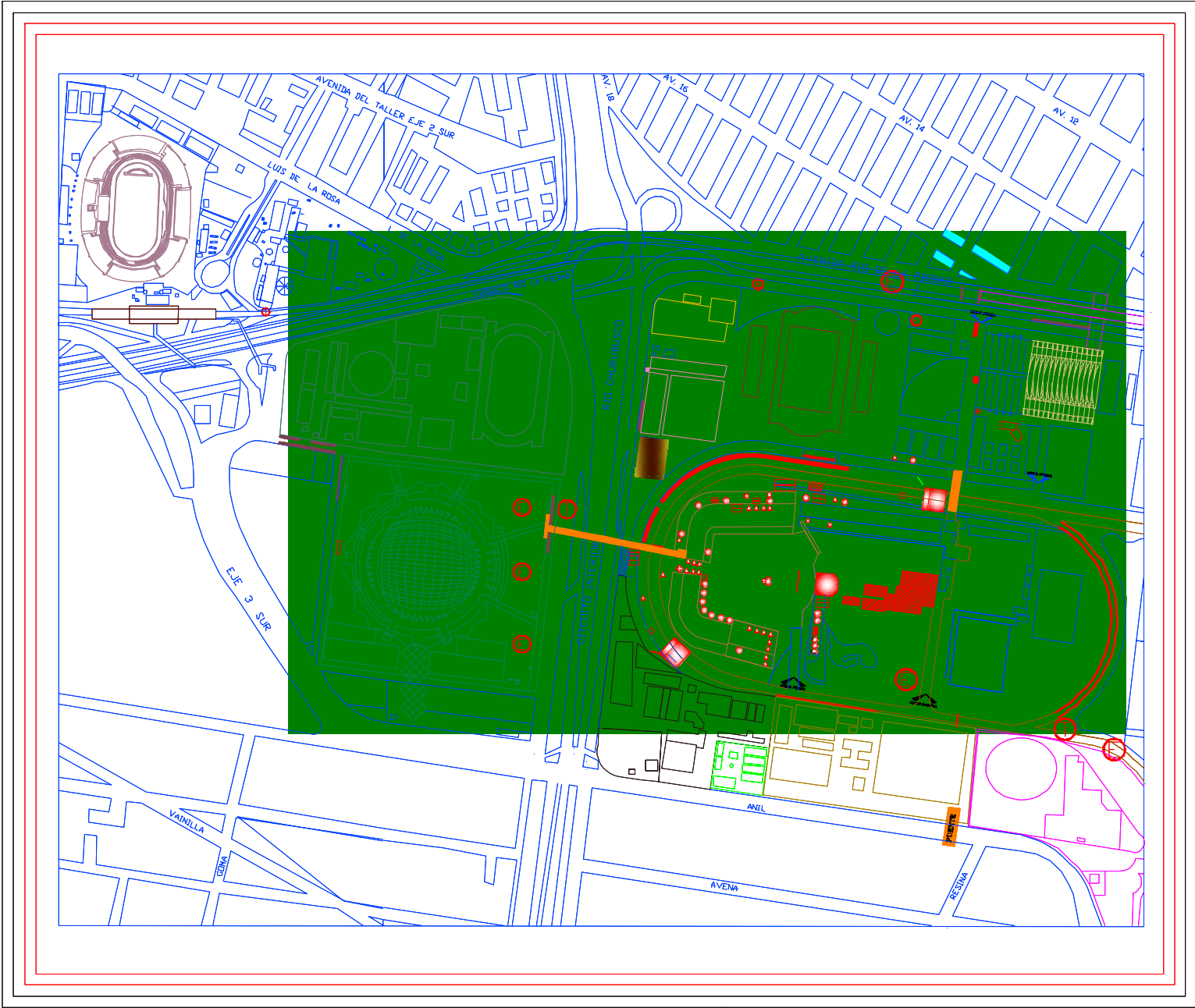


TRANSFORMACIÓN Y ORGANIZACIÓN SOCIOECONÓMICA DEL TIEMPO LIBRE LA MANCHA DEL TIEMPO LIBRE DE LA CIUDAD DEPORTIVA MANCHA DEL TIEMPO LIBRE

TÍTULO: **FORO SOL MANCHA DEL TRANSPORTE**

UBICACIÓN: **AL SE DE LA ZONA SUR DEL MUNICIPIO DE VELENTOS, ESTADO DE NUEVO LEÓN**

ALABRO: **EL DR. C. JOSÉ ANTONIO GARCÍA AYALA**

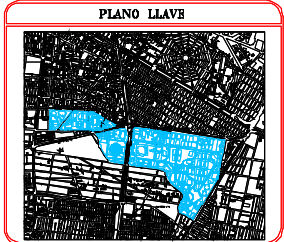
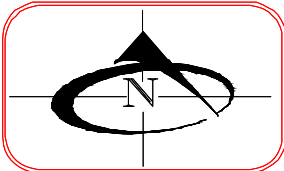
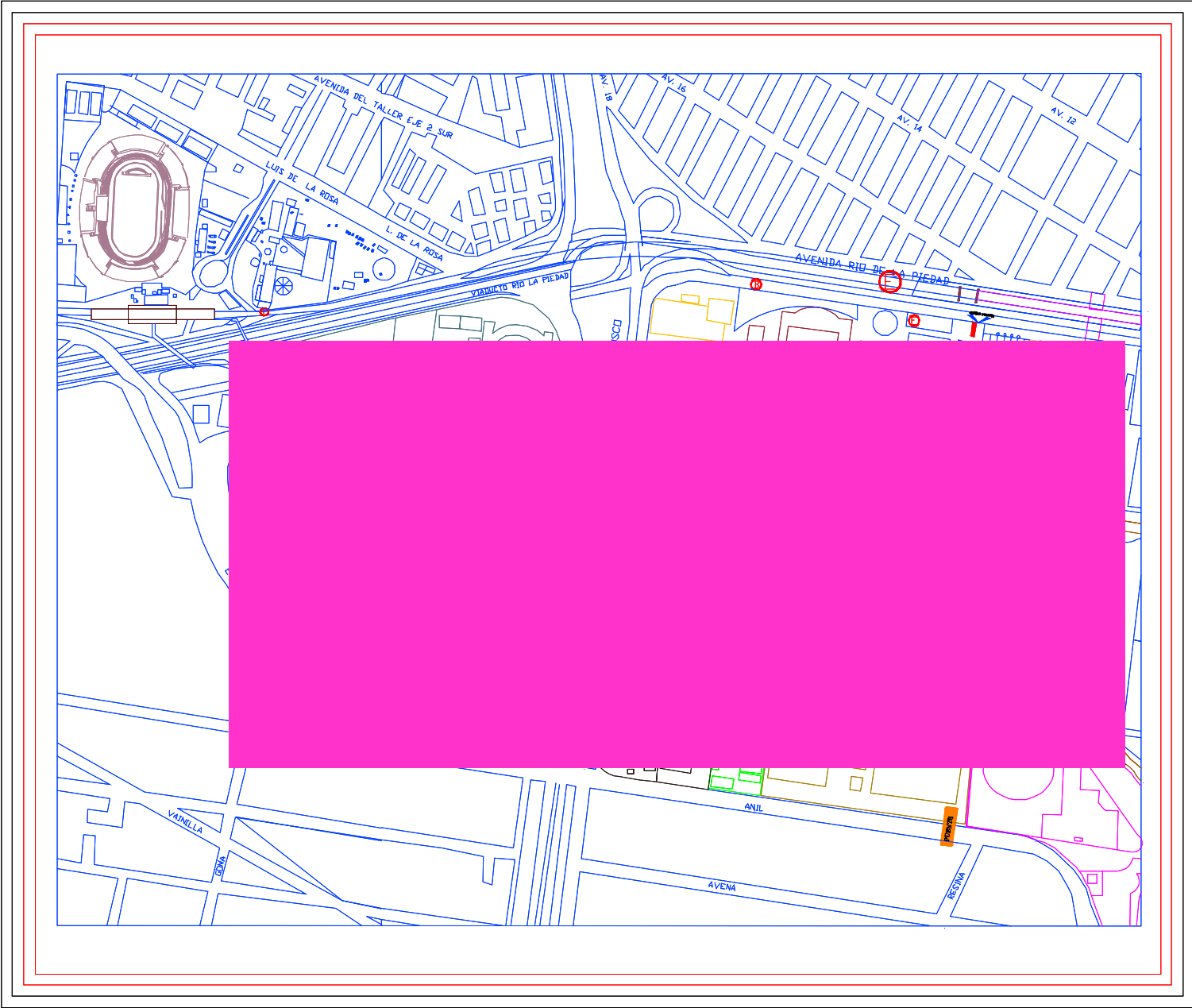


C  
U  
I  
D  
E  
A  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

- VESTIBULO CLASIFICADO APORTE INICIAL
- PABELLO DE LOS INGENIEROS JOAN BENEVAL
- SALA DE JUEGOS PABELLO MUJERES DE OCA
- ROTONDA JUNTO ESTACION PABELLO
- PABLO DEL
- OFICINA ATENCION ESTADISTAS RODRIGUEZ
- SECCION DE SERVICIOS DE EDUCACION PABELLO (CUBA)
- SECCION DE SERVICIOS DE INVESTIGACIONES PABELLO (CUBA)
- CENTRO PABELLO (CUBA)
- CONFERENCIA DEPORTIVA INICIAL COORDINACION
- CENTRO PABELLO DE SERVICIOS DE TALENTO Y ASESORAMIENTO (CUBA)
- CENTRO DE SERVICIOS DEPARTAMENTO DE LA CUBA (CUBA)
- PLANTA DE PABELLO DE JUEGOS DEPORTIVOS CUBA (CUBA)
- ESTACION DE SERVICIOS DEPORTIVO PARA ESTADISTAS DE AREA COOPERATIVA (CUBA)
- SECCION DEL CENTRO CUBA (CUBA)
- FUENTES PABELLO
- ESTACION DEPORTIVA VESTIBULO
- TUBO
- ESTACIONAMIENTO
- OFICINA COMERCIALES Y DE SERVICIOS
- OFICINA COMERCIALES ADMINISTRATIVAS
- OFICINA
- OFICINA DEL COMERCIO

L  
A  
N  
P  
O  
F.8

PROYECTO	INDUSTRIALIZACION Y ORGANIZACION SOCIOECONOMICA DEL SECTOR URBANO DE CIUDAD DEPORTIVA EN LA ZONA INDUSTRIAL ADMINISTRATIVA, SERVICIOS
TITULO	ESTUDIO DE SERVICIOS Y MANEJO DEL COMERCIO
ELABORADO POR	DR. ING. DE LA INGENIERIA CIVIL, ESPECIALIDAD EN SERVICIOS URBANOS, CIUDAD DE MEXICO D.F.
ELABORADO POR	DR. ING. CIVIL ATENCION CLIENTES AREA



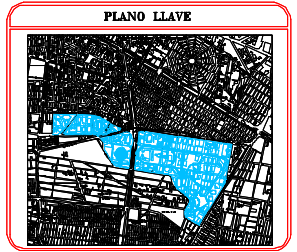
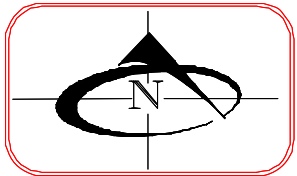
C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

- VELódROMO OLIMPICO Y CENTRO DE ENTRENAMIENTO
- PALACIO DE LAS DEPORTES TALLER BAJOS
- SALA DE JUEGOS FERIALES DEPORTES DE OCA
- ESTADIO FERIALES MARIANO PARRIS
- PONTE DEL
- PLAZA DEPORTES MARIANO PARRIS
- ESCUELA ESTADIANA DE EDUCACION FISICA (ESEP)
- ESCUELA NACIONAL DE ENTRENAMIENTO DEPORTIVO (ENED)
- CENTRO PASCARIBO
- COMPLEJO DEPORTIVO MARIANO PARRIS (MPP)
- CENTRO NACIONAL DE OMBUDSMAN DE DEPORTES Y JUEGO DEPORTIVO (CNDD)
- CENTRO DE OMBUDSMAN DEPORTIVO, CENTRO DE OMBUDSMAN
- PLAZA DE ENTRENAMIENTO DE ANIL
- DISPOSITIVO DE ENTRENAMIENTO DEPORTIVO PARA ENTRENAMIENTO DE JUEGOS DEPORTIVOS (DEJ)
- ESTACION DEL METRO VELODROMO
- ESTACION DEL METRO CIUDAD DEPORTIVA
- ESTACION FERIALES
- ESTACION FERIALES VINO SALEN
- ESTACIONES
- ESTACION
- ESTACION FERIALES ANIL
- ESTACION
- ESTACION DE LOS DEPORTES

L  
A  
N  
O  
P  
F.9

PROYECTO	PROYECTO DE OMBUDSMAN DEPORTIVO Y JUEGOS DEPORTIVOS
FECHA	NOVIEMBRE DE 2010
ELABORADO POR	INGENIERO DE SISTEMAS DE INFORMACION
REVISADO POR	INGENIERO DE SISTEMAS DE INFORMACION
APROBADO POR	INGENIERO DE SISTEMAS DE INFORMACION





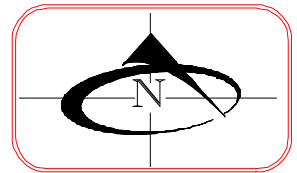
C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

- ✓ VECINDARIO CLASIFICADO ANTONIO MARRAS
- ✓ PALACIO DE LOS DEPOSEDOS SEÑAL EXTERNA
- ✓ CALLE DE ANILAS VERDEGAS MONTE DE OCA
- ✓ BARRIO NUEVO MARQUESE PALERMO
- ✓ BARRIO ACERQUADO AVANZADA EXTENSIÓN PRY RADO
- ✓ FORD SOL
- ✓ ALBERGUEO HABITACIONES ZENITH
- ✓ ESCUELA PRIMARIA DE BONGACHY (CERRADA)
- ✓ ESCUELA PRIMARIA DE BONGACHY (EN CONSTRUCCIÓN)
- ✓ CENTRO PARALÍPICO
- ✓ CENTRO HOSPITALARIO HOSPITAL MEXICANA (CERRADO)
- ✓ CENTRO SALON DE BONGACHY (CERRADO)
- ✓ CENTRO DE BONGACHY ENRIQUETE (CERRADO)
- ✓ PLANTA DE TRATAMIENTO DE AGUAS RESIDUALES (CERRADO)
- ✓ INSTITUTO DE BONGACHY SUBSISTENTE PARA ESTUDIANTES DE AREA CONSTRUCCION (CERRADO)
- ✓ PISTA DE BIELO BONGACHY (CERRADO)
- ✓ INSTITUTO MEXICANO DE INVESTIGACIONES Y ENSEÑANZA SUPERIOR MARIO BONGACHY LA MEXICANA MEXICANA
- ✓ CASA DE CULTURA Y OFICINA
- ✓ CERRADO DE BONGACHY
- ✓ PASEO LA FUENTE PARK DEL SEÑAL
- ✓ ESCUELA DEL SEÑAL (CERRADO)
- ✓ BARBACUA

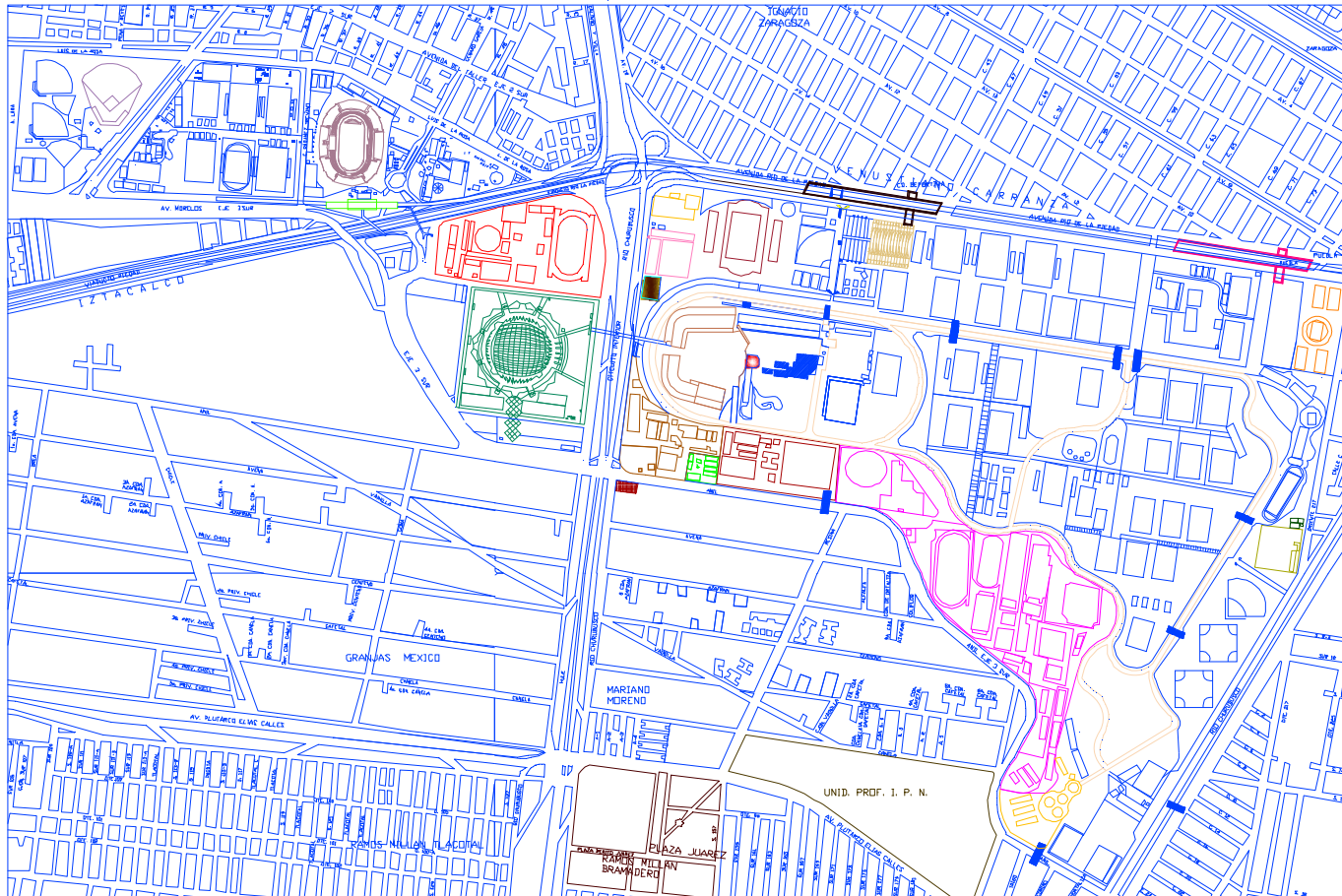
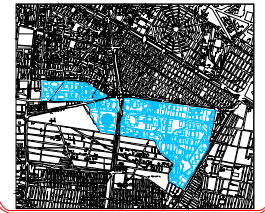
L A N O  
P F.10

PROYECTO	RECONSTRUCCION Y CONSERVACION DE LA ZONA DE LA CIUDAD DE LA GUERRA
TITULO	FORO SOL MANCHA DE LOS ESCALFORDARD
CONSTRUCION	EN UNO DE LA FORMA DE UNO DE LOS GRANDES BARRIOS DEL SEÑAL, CERRADO DE BONGACHY
ALBERGUE	EN UNO DE LA FORMA DE UNO DE LOS GRANDES BARRIOS DEL SEÑAL, CERRADO DE BONGACHY





PLANO LLAVE

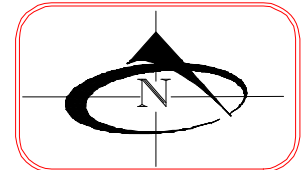
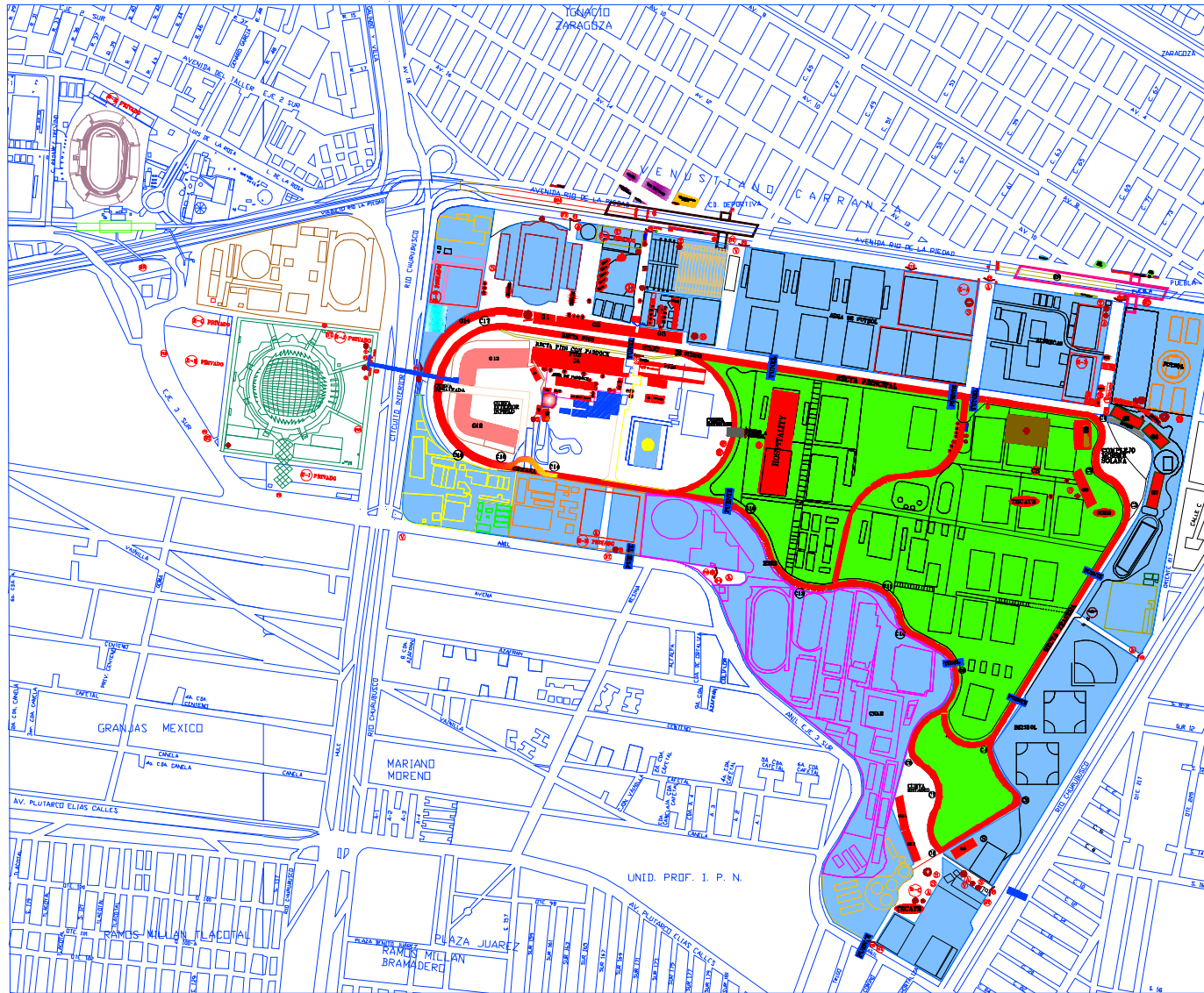


CIUDAD DEPORTIVA

PLAN G.1

TELERRENO OLIMPICO AGUSTIN MELAN	
FALCÓN DE LOS DEPORTES PLAN BUENA	
SALA DE ASESORÍA FERRANDES MARTÍNEZ DE OCA	
ESTADIO FIBRO MARTÍNEZ PÉREZ	
ESTADIO AGUIARRO AGUILAR PÉREZ PRAY MANO	
PODO DEL	
AUTODROMO RODRIGUEZ RODRIGUEZ	
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA (DREDF)	
DIRECCIÓN NACIONAL DE ENTRENADORES DEPORTIVOS (ENED)	
INSTITUTO ESTADALEÑO	
HOTEL GRAN PRAY	
CENTRO PARALÍFICO	
CONFEDERACIÓN MEXICANA DE GOLF (COMEX)	
CENTRO NACIONAL DE DESARROLLO DE TALENTO Y ALTA COMPETENCIA (CNAT)	
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL (CDI) NO. 24 CARMEN ROSAS	
PLANTA DE TRATAMIENTO DE AGUAS RESIDUALES CIUDAD DEPORTIVA	
DIRECCIÓN DE OMBUDSMAN DEPORTIVO PARA ENTRENADORES DE ALTA COMPETENCIA (DODAC)	
CENTRO DE INVESTACIÓN AMBIENTAL DOCTOR RAFAEL MORA LA MANTOLERA MEDICAL	
CASA DE CULTURA B. CUCRELLA	
CITADIA DE LOS JUCHI	
ESTADIO DE FÚTBOL BAJO	
ESTADIAO CIUDAD DEPORTIVA	
SECCIÓN VIGILANCIA	
ESTADIAO FIBRO	
ESTADIAO	






















PLANEACIÓN Y ESTADÍSTICA SOCIOECONÓMICA DEL TERRITORIO. LA GESTIÓN DE LA CIUDAD DEPORTIVA. MANIFIESTA BUENA.
PROYECTO
TÍTULO
UBICACIÓN
ALCEÑO
ESCALA
FECHA
ELABORADO
REVISADO
APROBADO
OTRO



PLANO LLAVE



C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

-  VESTIBULO OLIMPICO ACUERDO NEGAR
-  PALACIO DE LOS DEPORTES JUAN BUSTOS
-  SALA DE ARMAS FERNANDO MONTE DE OCA
-  ESTADIO PEDRO MARTINEZ PAZ
-  PUJO DEL
-  ESTERIO DEL GRAN PASEO DE MEXICO
-  ESCUELA GENERAL DE EDUCACION FISICA (G.E.F.)
-  ESCUELA NACIONAL DE ENTRENADORES DEPORTISTAS (ENED)
-  CENTRO PARALIMPICO
-  COMPLEMENTACION DEPORTIVA MEDICAL (COMEM)
-  CENTRO NACIONAL DE INTELIGENCIA DE TALENTO Y ALTO RENDIMIENTO (CNAT)
-  CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL (CDI)
-  SALA DE TRATAMIENTO DE AGUAS RESIDUALES CIUDAD DEPORTIVA
-  INSTITUTO DE INTELIGENCIA DEPORTIVA PARA ENTRENADORES DE ALTA COMPETENCIA (INIEC)
-  CENTRO DE INVESTIGACION BIOMEDICAL DOCTOR RAUL SOLANA LA MACHARRETA MEXICA
-  CALLE DE CUCULLA EL CUCULLA
-  CIUDAD DE LOS NIÑOS
-  INSTALO DE FUTBOL SAPOSO
-  ESTACION CIUDAD DEPORTIVA
-  ESTACION VELODRONO
-  ESTACION PUEBLA

P  
L  
A  
N  
O  
G.2

PROYECTO	PERMANENCIA Y TRANSFORMACION SOCIOCULTURAL DEL TIEMPO LIBRE, LA ENTORNADO DE LA CIUDAD IMPULSO HACIENDA URBANA
TITULO	AUTODIDACTICO INTELIGENCIAS SOCIOECONOMICAS CONTEXTO DEL GRAN PASEO DE MEXICO
UBICACION	27.500 DE LA ZONA 4 Y EL GRAN PASEO DEL BOSQUE, CIUDAD DE MEXICO D.F.
AUTORES	DR. C. ROSE ANTONIO GARCIA ATAYLA
FECHA	1998
ESCALA	1:1000



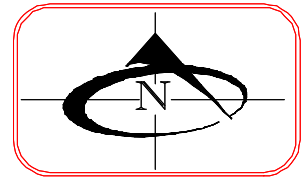
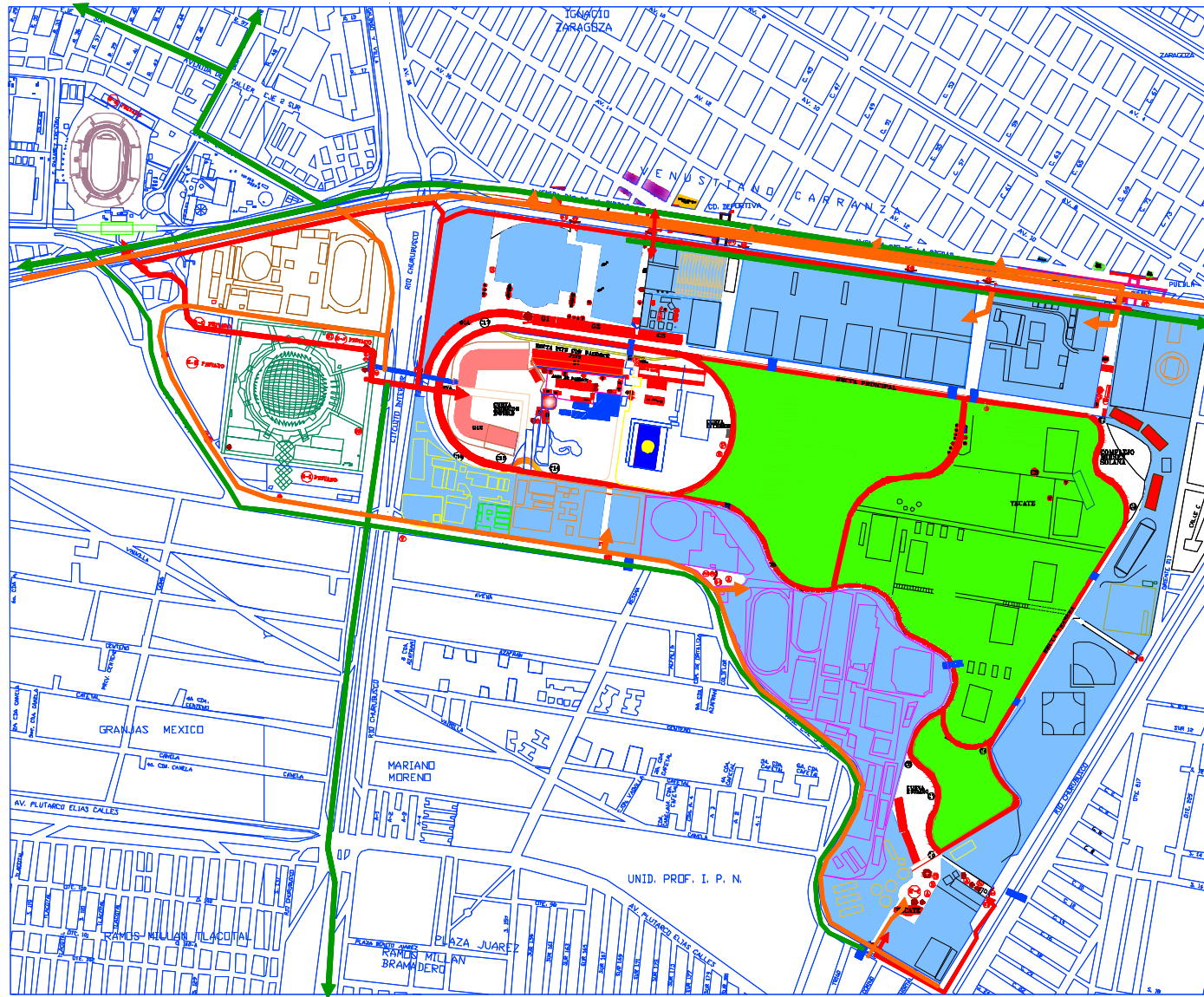












PLANO LLAVE

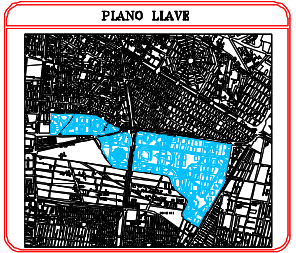
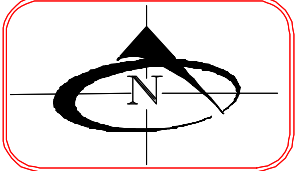
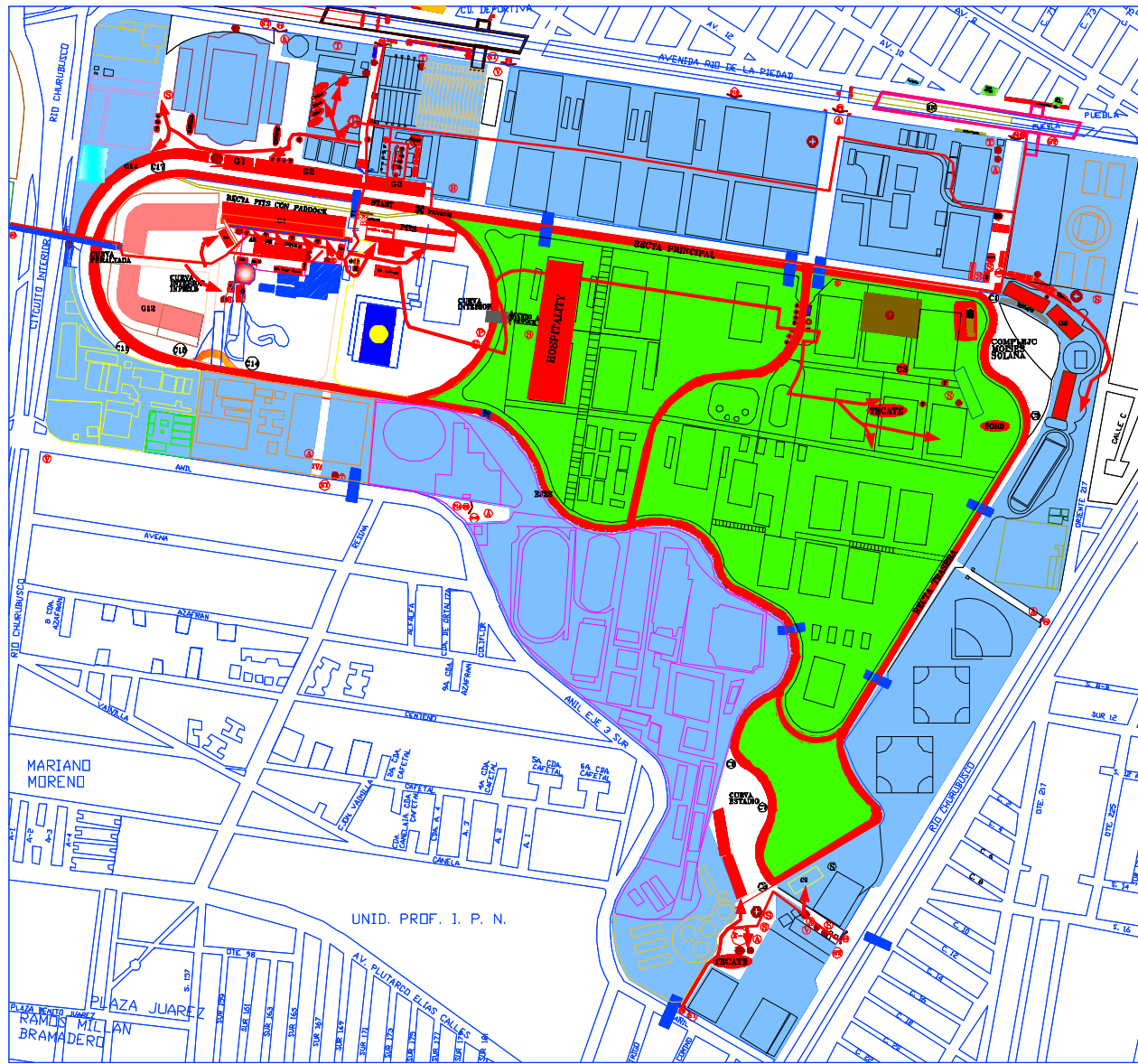


C  
I  
U  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

- ESTACIONAMIENTO AUTOMOVIL MURALLA
- PALACIO DE LAS REFORZAS JEAN BOUTEL
- SALA DE JUEGOS FERIALES MOVIER DE OLA
- ESTADIO FERIA MARQUEZ PALMA
- PUENTE DEL
- ESTADIO DEL GRAN PUEBLO DE MEXICO
- ESCUELA SECUNDARIA DE EDUCACION FISICA (SEEF)
- ESCUELA NACIONAL DE INVESTIGACIONES DEPORTIVAS (ENID)
- CENTRO PARALIMPICO
- COMPLEJO DEPORTIVO MEXICANA (COMEX)
- CENTRO NACIONAL DE SERVICIOS DE TRANSITO Y AJOS MOVIMIENTO (CENT)
- ESTADIO DE MANEJO DELIATIVO (EMEX)
- PLAZA DE VILLAMARTE DE JARDINERIA MEXICANA
- INSTITUTO DE INVESTIGACIONES DEPORTIVAS PARA ESTABILIZACION DE JUEGOS DEPORTIVOS (IIDE)
- ESTADIO DE MANEJO DELIATIVO MEXICO
- MARCO ESCUELA LA MEXICANA MEXICANA
- CASA DE CULTURA H. COCHERA
- ESTADIO DE LAS JERON
- ESTADIO DE FUTBOL MEXICO
- ESTACION COCHERA IMPERIAL
- ESTACION VEHICULOS
- ESTACION VEHICULOS
- ESTACION VEHICULOS DE ESTACION
- ESTACION VEHICULOS DE SALIDA
- ESTACION PASADIZOS

L  
A  
N  
O  
P  
G.7

PROYECTO	RECONSTRUCCION Y MODERNIZACION DEPORTIVA DEL COMPLEJO DEPORTIVO DE LA CIUDAD DEPORTIVA MEXICANA
TITULO	ALFOMBRADO DEPORTIVO SUBSISTENTE AL COMPLEJO DEPORTIVO DE LA CIUDAD DEPORTIVA MEXICANA
CONCEPCION	EN EL MES DE ABRIL DE 1988 POR EL COMITE DEPARTAMENTO DE MEXICO, CIUDAD DE MEXICO D.F.
ELABORACION	EL ING. C. JOSE ANTONIO GARCIA AYALA



C  
I  
U  
D  
E  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

L  
A  
N  
O  
P  
G.8

- ESTADIO
- CAMPO DE FÚTBOL
- PALACIO DE LOS DEPORTES JUAN ESCOBAR
- PALACIO DE LAS FERIADES MUSEO DE C.A.
- BARRIO JUAN BARROVERO PALACIO
- FONDOS
- VESTIBULO DEL GRAN PABILLÓN DE MEXICO
- SECCION DEPORTIVA DE EDUCACION FISICA (SEDEF)
- SECCION NACIONAL DE ENTRENAMIENTO DEPORTIVO GENDAS
- CENTRO PLANEADOR
- GOBIERNO MUNICIPAL DEPORTIVO MEXICANA (COMANDO)
- CENTRO NACIONAL DE SERVICIOS DE TRÁNSITO Y ALTA INTELIGENCIA (SENAE)
- CENTRO DE DESARROLLO DEPORTIVO CENTRO DE LA CALIDAD DEPORTIVA
- PLANTA DE TRÁNSITO DE AGUAS RESERVADAS
- PLANTA DE TRÁNSITO DE AGUAS RESERVADAS
- INSTITUTO DE INVESTIGACIONES DEPORTIVAS PARA EL DESEMPEÑO DE ALTA COMPETENCIA (IIDEPC)
- CENTRO DE INVESTIGACIONES BIOMÉDICAS DEPORTIVAS PARA EL DESEMPEÑO DE ALTA COMPETENCIA (CIBIDEP)
- PLANTA DE CULTURA Y COMUNIDAD
- PLANTA DE LAS FERIADES
- PLANTA DE TODOS DEPORTE
- PLANTA DE TODOS DEPORTE
- PLANTA DE TODOS DEPORTE
- PLANTA DE TODOS DEPORTE
- PLANTA DE TODOS DEPORTE
- PLANTA DE TODOS DEPORTE

PROYECTO	PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO INTEGRAL DEL VESTIBULO, LA ZONA DE LA CIUDAD DEPORTIVA MEXICANA
TÍTULO	AUTOMATIZACIÓN DE LOS SERVICIOS DE TRÁNSITO DEPORTIVO DEL GRAN PABILLÓN DE MEXICO
UBICACIÓN	AV. RÍO DE LA PIEDAD S/Nº COL. BUENAS VISTAS DEL DISTRITO FEDERAL, CIUDAD DE MEXICO D.F.
ALTERNATIVAS	1. EN C. JUAN ANTONIO GARCÍA GUTIÉRREZ 2. EN C. JUAN ANTONIO GARCÍA GUTIÉRREZ

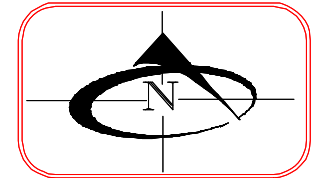
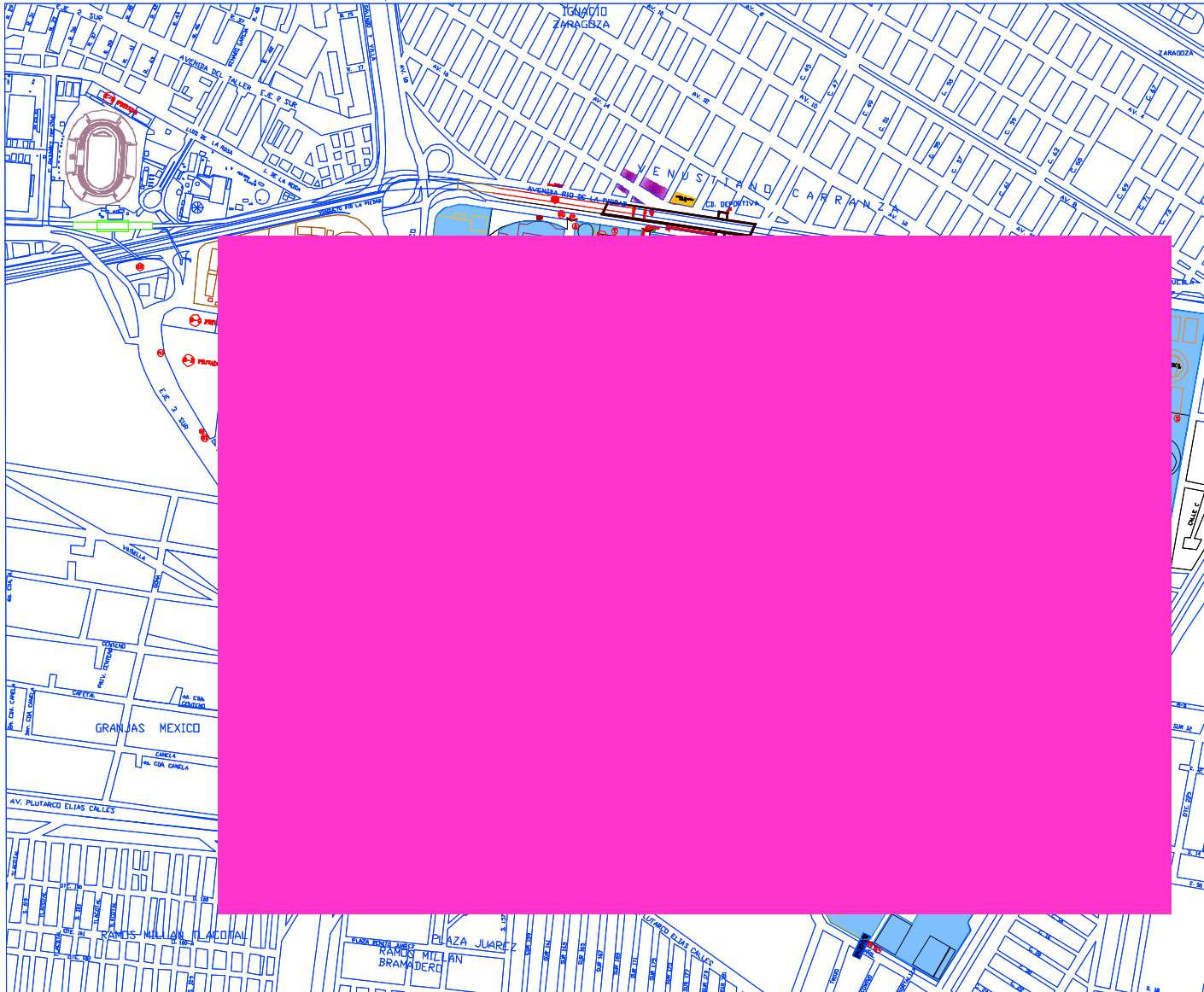




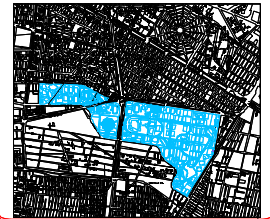








PLANO LLAVE



C  
I  
U  
D  
E  
D  
E  
P  
O  
R  
T  
I  
V  
A

- TELEFONO COMPLEJO AUTOMEX MEXIAE
- PALACIO DE LOS DEPORTES MAN MEXITA
- SALA DE ALMAS FRENATOS MONTE DE OCA
- ESTADIO DEPORTIVO MANMEX MEXIAE
- FORO DEL
- ESTADIO DEL GRAN PUEBLO DE MEXICO
- ESTADIA DEPORTIVO DE MEXICALCO (CIBEL)
- ESTADIA NACIONAL DE DEPORTES MONTE DE OCA
- CENTRO PARALITICO
- COMPLEJO DEPORTIVO MEXICALCO (CIBEL)
- CENTRO NACIONAL DE DEPORTES MONTE DE OCA
- CENTRO DE EMERGENCIA DEPORTIVO (CIBEL)
- PLANTA DE VIGILANCIA DE ALTA MEXICALCO
- ESTADIA DE MEXICALCO DEPORTIVO PARA DEPORTISTAS DE ALTA COMPETENCIA (CIBEL)
- CENTRO DE INVESTIGACIONES DEPORTIVAS MONTE DE OCA
- CASA DE CULTURA X COCHILA
- CITADIA DE LOS DEPORTES
- ESTADIO DE DEPORTES MONTE DE OCA
- ESTADIA DEPORTIVO MEXICALCO
- ESTADIA DEPORTIVO MEXICALCO
- MANCHA DEL ENTRENAMIENTO

L  
A  
N  
O  
P  
G.12

PROYECTO	ELABORACION Y VIGILANCIA DE LA CONSTRUCCION DEL TEMPLO DE LOS DEPORTES DE LA CIUDAD DEPORTIVA MANMEX MEXIAE
TITULO	ACORDADO INTERMUNICIPAL DE COOPERACION MANMEX MEXIAE DEPORTIVAS MEXICALCO
UBICACION	EN EL PERIFERICO SUR DE MEXICO D.F.
ALCALDE	M. EN C. JOSE ANTONIO RAMOS ARZOLA