

6

No.

MICROESPACIO
MICTLÁN.
EL DESCANSO ETERNO
DE LOS MUERTOS

Homenaje a José Guadalupe Posada

CHARLANDO
15 años de terror
CON LA MANO PELUDA

EN LO PROFUNDO
5 LEYENDAS
FANTASMALES

REVISTA + RERABAT

Entre flores, olores y baile
se asoman los difuntos

Día de Muertos

ÍNDICE

3 MICROESPACIO MICTLÁN, LA ÚLTIMA MORADA **7 EN LO PROFUNDO** 5 LEYENDAS FANTASMALES **14 CHARLANDO** 15 AÑOS DE TERROR CON LA MANO PELUDA **18 LO NUESTRO** CAMINO A LOS ALTARES, TRADICIÓN QUE PERDURA **24 SÉPTIMO ARTE** 3 PAÍSES, 3 PELÍCULAS Y 3 PALABRAS **26 EN CRUZADA** MODA FETICHISTA, LÚGUBRE Y SENSUAL **30 CULTINERARIO**

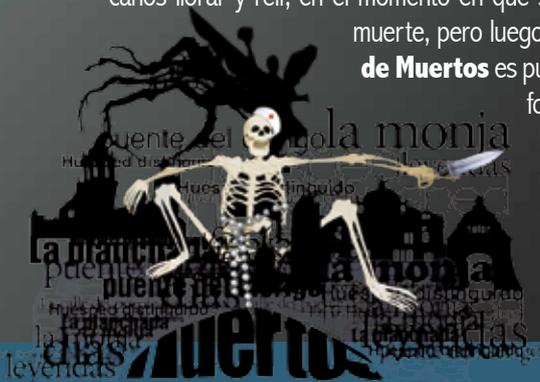
EDITORIAL

“MANTENER CON VIDA Y TRADICIÓN” A LA MUERTE

Llegó el festejo de una de las más antiguas e increíbles tradiciones mexicanas, el **Día de Muertos**, y mucho se dice que nadie celebra a la muerte como los mexicanos de manera muy singular, pues es una manera de crear un vínculo con sus antepasados, además representa algo más que la veneración de sus muertos, podría decirse que a diferencia de otros países, lo reflejan burlándose, jugando y conviviendo con la muerte, la cual se percibe de una manera muy peculiar, pues los mexicanos utilizan la sátira para burlarse de ella. Un ejemplo de esta expresión es la famosa “Catrina”.

Asimismo, esa convivencia con la muerte ha dado lugar a otras manifestaciones de arte popular, a través de expresiones originales como: las calaveras de dulce, el pan de muerto, dibujos que se burlan de la muerte, versos en los que se ridiculiza a cualquier personaje vivo, de las artes, ciencia y, en especial, los de la política y las tradicionales ofrendas, las cuales se preparan con respeto por los familiares para recordar a los que se han ido con alimentos, flores y objetos personales.

Es rico conservar las características mexicanas, mezclar elementos religiosos, reírse de la muerte, y rescatar elementos de tipo profano. Es muy de los mexicanos llorar y reír, en el momento en que se enfrentan a ella sufren por la muerte, pero luego la recuerdan con alegría. El **Día de Muertos** es pues una costumbre mexicana, que forma parte de la educación familiar y está inmersa en los valores que se debe fomentar y enseñar de generación en generación.



R E V I S T A A R R A B A L

DIRECTORA: EDITH C. RODRÍGUEZ **COORDINACIÓN EDITORIAL:** GRISELDA VEGA **ARTE Y DISEÑO:** AMANDA CONTRERAS **CORRECTORA:** LUCY WESTERN. **COLABORADORES:** ALEXANDRA LOZANO, LUCY WESTERN, ANGELINA CARRILLO, ANTONIO TORRES.

AlexandraLozano

MICROESPACIO

3

Mictlán, la última

¿Sabías que el origen de los actuales “altares de muertos” fueron ritos funerarios prehispánicos? Las culturas precolombinas daban gran importancia a la memoria de los muertos que celebraban y expresaban en los ritos y manifestaciones culturales.

Morada

Mictlán, el nivel inferior de la tierra, la estancia o el lugar más profundo donde iban los espíritus de los muertos.

LOS MEXICAS dedicaban dos meses a estos rituales:

- Del 16 de julio: noveno mes mexica dedicado a la celebración de Miccaihuitntli o “fiesta de los muertitos”.
- Del 5 de agosto: décimo mes donde se celebraba el Ueymihuitl o “fiesta de los muertos grandes”.

En esas fechas, nuestros antepasados acostumbraban a colocar ofrendas para recordar y honrar a sus muertos. Lo cierto es que en todas las culturas, la idea de la muerte es algo que nos hemos tratado de explicar de diferentes maneras, y en la época prehispánica, la vida y la muerte convergían en un lugar común: el Mictlán.

De acuerdo con la mitología náhuatl, fue Quetzalcóatl (la Serpiente Emplumada) quien creó la vida a través del Mictlán, también conocido como: “en la región de los muertos”.

Quetzalcóatl fue por huesos que Mictlantecuhtli y Mictlancíhuatl (Sr. y Sra. de la Muerte) resguardaban en el Mictlán, sin embargo al tomarlos, tropezó cayendo al suelo donde se esparcieron y los bañó de sangre. Pero al final, con la penitencia de los dioses lograron el nacimiento de la raza humana.

Esta visión de la vida y la muerte es retomada y compartida por la cultura azteca donde todo aquel que no moría en batalla, parto o sacrificio, tenía que atravesar nueve planos o ríos de luz hacía el norte por debajo de la tierra en un lapso de cuatro años de viaje hasta culminar en su descanso eterno.

Las nueve dimensiones para alcanzar el descanso eterno

- **APANOHUAYA** “donde se pasa el río”. A lo largo de la vida debían haber criado y cuidado de un perro, ya que al morir se le incineraba junto con él y éste era quien se encargaba de guiar a través de la obscuridad a su amo, siempre y cuando en vida se le hubiera tratado bien. Así, con ayuda de su Xolotzcuintli (su perro) los difuntos atravesaban el río Chignahuapan.
- **TEPETL MONANAMICYAN** “lugar donde los cerros chocan entre sí”. Para evitar ser triturados, los muertos debían atravesar por dos cerros mientras éstos permanecían abiertos.
- **ITZTEPETL** “cerro de navajas”. Después, el difunto debía atravesar por un cerro cubierto de afilados pedernales (piedras de cuarzo amarillas filosas) que desgarraban la carne al pasar.
- **ITZEHECAYAN** “lugar del viento de obsidiana”. En este lugar se debía atravesar por vientos gélidos que cortaban como si fueran pedernales filosos.
- **PANCUECUETLACAYAN** “lugar donde hacen mucho ruido las banderas y los cuerpos flotan”. En este nivel a los difuntos les costaba mucho trabajo avanzar debido a los fuertes vientos que soplaban en todas direcciones.
- **TEMIMINALOYA** “lugar donde la gente es flechada”. Contraria a la idea del amor, las flechas que aquí se encontraban eran utilizadas en contra de los muertos quienes debían evitarlas para no desangrarse.
- **TEOCOYLCUALOYA** “lugar donde el jaguar se come el corazón de la gente”. Los muertos que en vida fueron importantes debían entregar al jaguar una piedra de jade y los difuntos comunes una piedra cualquiera para evitar que su corazón fuera devorado.
- **ITZMICTLAN APOCHCALOCA** “lugar donde se enneguecen en el camino de la niebla”. Aquí era imposible ver a través de la espesa neblina.
- **MICTLÁN** “en la región de los muertos”. El muerto se reunía con Mictlantecuhtli y Mictlancíhuatl, para finalmente liberar su alma.

De no culminarlos, se creía que podían quedar atrapados sin descanso eterno en cualquiera de estos planos para la eternidad, o peor aún en las manos de Tezcatlipoca (Brujo o Dios de la Noche) quien representaba la maldad en el inframundo.

Sin embargo, para quienes lo lograban la recompensa era el descanso eterno, desaparecer o, bien, transformarse en un colibrí. Posteriormente, con la llegada de los españoles, esta idea fue desarraigada para dar cabida a lo que actualmente conocemos como “día de muertos” en donde el 1º y 2º de noviembre los difuntos visitan a sus familias quienes les tienen preparada una ofrenda en su honor para estos dos días.

Aunque cabe aclarar que si bien no es nada sencillo pasar todas las fases que llevan al Mictlán, tampoco lo es tener acceso a éstas sólo por haber muerto de manera natural, pues para tener la oportunidad de cruzar estas dimensiones la persona tenía que haber llevado en vida equilibrio tanto con su cuerpo como con su espiritualidad y ello sólo podía lograrse si disfrutaba de vivir en armonía con sus familiares, amigos, vecinos, la naturaleza y el cosmos, lo que se conformaba en cuatro círculos hasta trascender.

Con la llegada de este sincretismo la idea de la liberación del alma después de fallecer se modificó a “la vida después de la muerte”, así como también la idea de “un cielo y un infierno” para las almas de los difuntos. Actualmente, ya no se cree en la idea del Mictlán, sin embargo, ha sido aceptado como parte cultural de nuestras raíces prehispánicas y se honra mediante danzas, rituales y festivales.

Sitios arqueológicos, relación con la muerte:

- **El tzompantli**, muro formado por más de 200 cráneos de piedra, ubicado en el Museo del Templo Mayor.
- **Piedra del Sol**, antes llamada Calendario Azteca, que era una piedra de sacrificio, donde los guerreros enemigos podían morir combatiendo.

La celebración del Día de Muertos es una costumbre y ocasión ideal para contar o recordar algunos mitos, historias de miedo y leyendas de la ciudad, en los cuales los protagonistas son espectros o fantasmas que recorren edificios y lugares icónicos.



La **Ciudad de México** es el escenario de infinidad de **mitos, leyendas e historias fantásticas y macabras**, que pasan de generación en generación como hechos que alguna vez fueron **reales**

ENERGÍAS de seres que alguna vez fueron vivos se pasean lo mismo por la antigua Basílica de Guadalupe y la Catedral Metropolitana, que por hospitales como el General o La Raza, así como panteones, viejas construcciones y hasta hoteles.

Las leyendas urbanas son historias o cuentos extravagantes, pero verosímiles o creíbles, que circulan de boca en boca. Se destacan por transmitir esa sensación de miedo donde los fantasmas y otros seres fantásticos están presentes. De estos relatos espeluznantes, la leyenda del fantasma en la carretera es una de las más difundidas. No pueden faltar tampoco las historias donde abundan la sangre, los gritos desesperados, las personalidades retorcidas y ocultas y la crueldad sádica. Existen a su vez los doctores locos, los monstruos, los vampiros, los muertos vivos, las momias, los hombres lobo, las casas encantadas, las brujas y los asesinos sicóticos.

La muerte en la Ciudad de México

La Ciudad de México ha sido escenario y ha dado vida a múltiples anécdotas y datos curiosos de la cultura mexicana, pues en sus calles, callejones, avenidas y su Centro Histórico ocurrieron hechos que generaron mitos y leyendas que ahora integran la historia de la capital del país. Algunas de ellas son:



Antiguo Convento de la Concepción



El fantasma de la monja

A mediados del siglo XVI vivió doña María de Ávila, una mujer bonita, joven y acaudalada, quien se enamoró de un humilde mestizo de apellido Arrutia, quien quería casarse con ella para conseguir fortuna y linaje. Al enterarse Gil y Alfonso, los hermanos de doña María, se opusieron al romance. Alfonso le prohibió a Arrutia verla, pero éste se negó; los hermanos decidieron darle mucho dinero con la condición de que se fuera a vivir lejos de la ciudad y él aceptó sin despedirse de doña María. Después de dos años ella seguía en depresión y sus hermanos acordaron enclaustrarla en el Antiguo Convento de la Concepción. Una noche no soportó más y se ahorcó en un árbol de duraznos en el patio del convento. Fue enterrada en el cementerio del lugar. Un mes después, su fantasma se aparecía todas las noches reflejándose en las aguas de la fuente del claustro. Las madres superiores prohibieron la salida de las monjas a la huerta después de la

puesta del sol. Estas apariciones se prolongaron por mucho tiempo. Este antiguo convento hoy se localiza en la esquina de Santa María la Redonda y Belisario Domínguez.



La Calle del Puente del Clérigo

Hacia 1649 vivía el sacerdote don Juan de Nava, quien cuidaba a su sobrina doña Margarita Jáureguiya. Don Duarte Zarraza, caballero portugués de buena presencia, conoció a doña Margarita en una fiesta virreinal y la cortejó hasta hacerse novios. Don Juan investigó la vida de ese caballero y descubrió que tenía una vida disipada, también deudas y que se separó de dos mujeres dejando bastardos. Le prohibió a su sobrina seguir el noviazgo, pero ésta hizo caso omiso. Al caballero también le prohibió lo mismo y como el sacerdote siempre se opuso al romance, aquél tuvo deseos de matarlo. Una noche don Duarte fue a casa de doña Margarita para convencerla de escapar a Puebla de los Ángeles donde se casarían, pero repentinamente vio a don Juan caminando por el puente. Don Duarte, ya iracundo, llegó al puente, discutió y le clavó su puñal al sacerdote en la cabeza, quien murió y cayó al agua. Don Duarte se ocultó porque muchos sabían de la oposición del sacerdote, y después se refugió en Veracruz por casi un año. Pasado ese tiempo, regresó por doña Margarita. Una noche caminó por aquel puente hacia su casa. No se sabe qué le sucedió, pero a la mañana siguiente amaneció muerto con una mueca de terror y estrangulado por un esqueleto sucio vestido con sotana



Hostería de Santo Domingo

que tenía clavado en el cráneo el mismo puñal que don Duarte usara para matar al sacerdote. Tiempo después, debido a esta leyenda, al puente y a la calle que después se formó, se le llamó la Calle del Puente del Clérigo, y después se renombró en 7a. y 8a. de Allende.



En la Hostería de Santo Domingo

El restaurante más antiguo de la Ciudad de México conserva a un extraño inquilino. Salvador Orozco Camacho, dueño del lugar, señala que éste se ha aparecido en distintos sitios dentro del local. Sin embargo, este fantasma no es temido por el personal, pues para ellos es inofensivo, se cree que es un monje de los que vivieron allí antes de que existiera el restaurante. Están muy familiarizados con él; de hecho, la mesa 26 era su preferida y con frecuencia se sentaba ahí. Ahora ya se quitó, no porque les diera miedo, sino por cuestiones de remodelación, y como ya no tiene dónde

sentarse, el fantasma deambula por toda la hostería, la cual abrió sus puertas en agosto de 1860 en lo que fuera parte del Convento de Santo Domingo de Guzmán, en la hoy calle de Belisario Domínguez.



La Planchada

Esta leyenda fue de las más populares del siglo XX, también es conocida como *la Enfermera Visitante*, y evoca muchas narraciones misteriosas ocurridas en el Hospital Juárez, el Centro Médico, además de clínicas y centros de salud de la Ciudad de México y sus alrededores. Hace unas décadas, en el Hospital Juárez trabajó una enfermera llamada Eulalia que solía vestir su uniforme almidonado y era muy atenta con los pacientes. Un día ingresó un médico engraido que ella no conoció hasta ayudarlo en una intervención médica y quedó impresionada. Aunque los colegas de Eulalia le dijeron que no era fiel, ambos se hicieron novios por más de un año. Un día el médico le propuso matrimonio, pero después lo pospuso con la excusa de que iría a un seminario. Durante su ausencia, un enfermero le comentó la verdad a Eulalia: que ese médico le mintió y que había renunciado al hospital por su viaje de bodas. Ella se deprimió tanto por la desilusión que se volvió impuntual y desatenta con los pacientes, hasta que un día murió por una enfermedad que adquirió en el hospital.

Tiempo después, el personal del hospital se enteró de que una misteriosa enfermera empezó a atender a los pacientes en horas nocturnas.



Hotel Majestic

Como se decía que vestía el uniforme almidonado se supuso que era el alma de Eulalia y a la aparición le apodaron La Planchada. El personal del Hospital Juárez ya se acostumbró a sus regulares apariciones. Los pacientes de otros hospitales de la Ciudad de México también relatan haberla visto.



Huésped distinguido

El hotel Majestic, ubicado en el Zócalo capitalino, goza de huéspedes del más allá. En sus pasillos juega por las noches una niña que balancea una pelota, quien al recibir ayuda para ir a su habitación, corre y desaparece a la distancia. Es conocido también un huésped ataviado con un frac de ceremonia y sombrero de copa que camina de prisa y atraviesa las paredes. Se cuenta también que en una ocasión un huésped que se había ido sin pagar la cuenta regresó al hotel, pero cuando el personal le preguntó si había olvidado algo, éste pasó de largo sin contestar. Ese mismo día se enteraron de que la persona murió el día anterior en un accidente.



Desde que salió al aire, el 13 de agosto de 1995, el programa radiofónico “La Mano Peluda” llamó poderosamente la atención de los críticos y la prensa, ya que en poco tiempo la emisión alcanzó una alta audiencia. Pero el éxito de este programa se debió en gran medida a Juan Ramón Sáenz.

UN HOMBRE que supo narrar y transmitir historias sobrenaturales basadas en experiencias reales, y quien creó el concepto bajo la idea de interactuar con un público ávido de fantasías, leyendas, mitos e historias escalofriantes. Con ello, La Mano Peluda se convertía en la pionera del “radio terror” en toda la República Mexicana conquistando el insomnio de quienes esperaban ansiosos que cayera la noche, para ser exactos de las 10:00 a las 12:00, para escuchar los relatos más escalofriantes formando parte de la cultura urbana.

La credibilidad del programa radicaba por supuesto en que era un show donde los investigadores en verdad se dedicaban a conocer sobre la vida de la gente que llamaba, no se burlaban, si era algo sobrenatural lo trataban como tal.

Casos como el de La Casona de Fidel donde se puede escuchar la voz asustada, pero comprometida del conductor del programa La mano peluda; el de Katia, una adolescente enloquecida, poseída por Satanás, y como consecuencia, abundaban en la cabina supuestos sacerdotes que nos incitaban a orar para que la atormentada muchacha encontrara la paz; el de un niño al que le estaban saliendo cuernos porque solía jugar con el demonio; o su abierta invitación a todos a no tocar la tabla Ouija. Con historias como éstas, el programa logró una transmisión en 181 emisoras en todo México, 65 en Estados Unidos, además de internet. Se lograba un rating de entre 15 y 18 millones de personas al día.

Luego de 15 años de conducir La Mano Peluda, abandona el proyecto en 2010, y para el año siguiente comienza con planes de una nueva sección para el programa “Extranormal” de TV Azteca, en donde apenas tuvo dos intervenciones, uno en donde presentó sus mejores casos de radio y el otro con un satanista conocido como “El caso Josué”, pues el 29 de mayo del 2011, a la edad de 49 años, el creador de ‘La mano peluda’ falleció luego de una vida dedicada al estudio de los fenómenos paranormales.

En 2009, tuve la oportunidad de entrevistarle y pude comprobar que en efecto él tomaba las cosas que se de-



Juan Ramón Sáenz

dirigió “La Mano Peluda” durante 15 años, después condujo «Exalofrí» en radio y “Aquí se respira el miedo” en TV, además del programa Extranormal. Editó la revista “Archivos confidenciales Juan Ramón Sáenz de lo desconocido a lo sobrenatural”; y escribió los libros: “Las historias ocultas de la mano peluda”, “Poseiones demoníacas”, “Aquí se respira el miedo” y “Tábatha, una bruja verdadera”.

cían en su programa con mucha seriedad. Siendo una persona que estudió Derecho poco a poco se fue adentrando y especializando en lo que se puede conocer como “sobrenatural”. Debido a que hoy forma parte de la cultura urbana, **Revista Arrabal** le dedica un espacio y presenta lo que fue en su momento, la plática con Juan Ramón Sáenz.

¿Cómo surgió la idea de La Mano Peluda?

Por una necesidad de quitarle rating a la televisión mexicana, por lo tanto,

teníamos que crear algo para llamar la atención, algo diferente para la radio. Por ello, pensé en este proyecto, que a su vez fue una idea de mi abuelo; recuerdo que en Mazatlán él nos contaba historias de miedo, y me pregunté ¿por qué no hacer algo así?, pero con otra gran familia. En cuanto al nombre, mi abuelo también nos decía que si nos portábamos mal nos iba a salir la mano peluda y nos iba a llevar, por eso se me ocurrió llamarle así al programa.

Para ti, ¿qué es el miedo?

Es un estado especial donde se tiene el presentimiento de un peligro inminente, que puede ser natural y tangible, pues cuántos miedos nocturnos existen, miedo a las pesadillas, al fracaso, al desamor, etcétera, factores que se encuentran en la mente, lo cual nos indica que el miedo está presente en muchas cosas. Todos hemos experimentado miedo alguna vez, pero es preciso saber que el fantasma más poderoso se llama sugestión; en segundo lugar, cuando pensamos que algo va a pasar puede suceder, pues se atrae la energía, la cual está presente en todos lados. Lo mejor es in-

tentar guardar la calma, y si se cree en alguna religión, se puede invocar al ser divino al cual se le tenga fe.

¿Qué caracterizaba a La mano peluda?

El programa estaba hecho siguiendo la tradición oral que tenemos los mexicanos, es decir, se caracterizaba por relatar historias sobrenaturales. “Esta ciudad es una de las más solas, y algunas de las llamadas que se recibían eran sin duda de personas que inventan algo, pero lo hacen por sentir que a alguien le interesa lo que ellos dicen, y yo lo respeto, es decir, no los critico, podré estar de acuerdo o no con ellos, pero los dejo expresarse, por lo tanto el programa funciona como vínculo para lograr esa comunicación”.

¿A qué le atribuyes su gran éxito?

En primer lugar, considero que es un tema que les interesa a todos, independientemente del estatus socio-económico y la edad. Otro aspecto importante es que escuchamos a las personas, las tratamos bien y les transmitimos confianza, pues estoy convencido de que a los seres humanos, a los capitalinos sobre todo, nos hace falta que nos apapachen y que nos hablen con cariño. También radica en la credibilidad que nuestro equipo de trabajo les brinda a las personas que llaman, pues nunca nos burlamos de sus historias y, además las investigamos objetivamente. Si es algo sobrenatural lo tratamos como sobrenatural y si es algo de la mente lo manejamos así. Además, La Mano Peluda cuenta con un equipo de investigación integrado por parasicólogos, videntes,



un psiquiatra, un médico, un ingeniero, pastores evangélicos exorcistas y uno más, católico, personas que tratan todo con objetividad.

¿Existen las cosas sobrenaturales?

Sí existen. En lo particular, he tenido muchísimas experiencias sobrenaturales, he visto y sentido muchas cosas, pero he llegado a la conclusión de que hay muchos fenómenos naturales que no son ni del diablo ni de Dios, son fenómenos energéticos. Sin duda hay cosas malas y buenas, y también hay milagros, pero muchas veces son hechos psicológicos.

¿Crees en la muerte?

Sí. Para mí la muerte es un ser creado que fue hecho para ayudar a trascender a las personas a otro plano o dimensión; la muerte no viene a matarte, más bien te ayuda a trascender. Todos vamos a morir en algún momento, y por nuestra forma de pensar es difícil asumirlo o prepararse para ello. Simplemente nadie piensa en esta situación, por eso creo que es importante prepararnos y aceptar la muerte en todos los aspectos.

Por último, ¿qué opinión tienes sobre el Día de Muertos?

En estos días de Halloween o de Muertos deberíamos enfocarnos más en nuestra tradición mexicana, y conocer bien por qué hacemos culto a los muertos. La historia viene de los antiguos celtas, quienes pensaban que en los días 31 de octubre, 1 y 2 de noviembre, los demonios escapaban, éstos se disfr-

zaban de quien hubiera fallecido y tocaban las puertas, y si abrías y caías en el engaño, te llevaban. En México se hace un ritual parecido pues se cree que Dios les da a los muertos la oportunidad de regresar y convivir con su familia, y para ello se les pone un altar o una ofrenda. Quiero aprovechar para decirle a toda la población, sobre todo a los jóvenes,

La muerte es un ser creado que fue hecho para ayudar a trascender a las personas a otro plano o dimensión; la muerte no viene a matarte, más bien te ayuda a trascender.

que no pierdan la costumbre de poner su ofrenda, que no olviden nuestras tradiciones ni lo que nos caracteriza como cultura. Es importante homenajear y recordar a nuestros muertos, pues la verdadera muerte llega cuando el vivo la entierra.



La **catrina** se portó muy mal
A todos nos trata como a un **animal**

Camino a los altares, tradición que perdura

Así es como el altar constituye una forma de crear un espacio y tiempo para reconocer y recordar a quienes ya partieron a una mejor vida. Sin embargo, al romperse el velo entre vivos y muertos, ellos regresan en estas fechas para acompañarnos. De esta manera, la ofrenda es el sitio sagrado para honrarlos. Pero cada ofrenda es diferente, pues varía de acuerdo con la región, los alimentos y tradiciones locales y, por supuesto, los gustos del (os) difunto(s). Sin embargo, hay elementos básicos que son comunes en todas:

En la festividad del Día de Muertos la ofrenda o altar tiene un papel preponderante si se trata de recordar a nuestros difuntos. No son obsequios ni regalos. Más bien consiste en un modo de compartir nuestros bienes y costumbres con los parientes fallecidos, y una manera de reforzar nuestra identidad y nuestros lazos familiares y comunitarios.

VELAS: le dan luz a las almas de los muertos para guiarlas en su camino hacia la ofrenda. Representan también todas y cada una de las personas que ya no están con nosotros.

AGUA: representa el principio de la vida y sirve de alimento para las almas sedientas que vienen de su largo recorrido.



Ofrendar es recordar a nuestros **muertos**, compartiendo con ellos los **alimentos**, la **luz**, los **aromas** y los **colores**



SAL: simboliza sabiduría y purificación de los muertos en su visita al mundo de los vivos.

PETATE: ofrece descanso para el alma cuya travesía lo hace merecedor de un buen banquete.

COPAL: purifica el lugar ahuyentando a los malos espíritus y contribuye a que las oraciones se eleven al cielo para ser escuchadas. Este elemento es de los pocos en el altar de origen prehispánico, ya que con la Conquista se introdujo el incienso.

COMIDA: se coloca para saciar el apetito de los muertos: tamales, alfeñiques (dulces típicos mexicanos), calabaza, tortillas, pulque, tequila, mole, chocolate y calaveras de dulce y amaranto.

PAN: se ofrece junto con la comida y se comparte con el recién

llegado de manera fraternal; este elemento es de origen europeo y significa el cuerpo de Cristo. Sin embargo, una característica propiamente mexicana son las canillas (semejantes a los huesos) y las lágrimas añadidas al pan, estas últimas como forma de representación del cráneo humano.

OBJETOS: generalmente se colocan retratos del (os) difuntos, ropa, juguetes (en el caso de los niños) y fruta, esto con el objeto de recordarlos y que ellos, en su viaje, reconozcan su antiguo hogar. La relación difunto/objetos proviene de la época prehispánica al recordarnos el enterramiento de los cuerpos de los soberanos junto con sus pertenencias.

FLORES: para las almas de los niños son blancas y simbolizan la

pureza, mientras que el color amarillo del cempasúchil representa el oro y la riqueza para los adultos. Al amarillo también se le relaciona con el significado prehispánico que los antepasados le daban: el color de la muerte. Tal vez de aquí venga el carácter alegre de la fiesta del Día de Muertos: en el hecho de que el amarillo y el naranja del cempasúchil son tonalidades alegres. Asimismo, la forma circular de la flor representa el principio y fin de la vida. De la misma manera, los pétalos puestos sobre el piso cumplen la misma función de las velas: guiar a las almas.

PAPEL PICADO: simboliza el viaje de los difuntos a través de las siguientes puertas y criaturas: 1. El camino de la serpiente. 2. El cocodrilo. 3. La región del viento. 4. Las dos montañas. 5. Los 8



desiertos. 6. Los 8 montes. Por ello, en el México Antiguo, a los cuerpos de los difuntos que ya iban a ser enterrados, se les envolvía con este papel. Con el paso del tiempo, estos bellos adornos coloridos adquirieron otro significado: el símbolo del viento, una de las regiones por las cuales los muertos transitan hacia su destino.



De igual manera, en la mayoría de las ofrendas es común ver cruces de cal adornadas con una veladora o cirio; aquéllas representan los 4 puntos cardinales para orientar a las almas en su viaje de ida y regreso.

En cuanto a los alimentos, se cree que si se prueban una vez que el alma ha partido a su morada, se les va el olor y el sabor, debido a que el espíritu ha absorbido su esencia. También se dice que uno no puede comerlos de su propio altar, pero sí ofrecerlos a los visitantes.

Asimismo, los altares pueden ser de uno, dos, tres y hasta seis escalones, mismos que representan los niveles a través de los cuales tiene que pasar el alma de un muerto para poder descansar y llegar al cielo, al purgatorio o al infierno.

De calaveras y muerte

Una manifestación esencial y parte de la tradición culinaria del Día de Muertos o de los Fieles Difuntos son las calaveras, el toque dulce para los muertos. Estas calaveras van en los altares y generalmente llevan colocadas una etiqueta con el nombre de los difuntos.

El concepto prehispánico de la muerte explica quizá el modo en que a través de los siglos se ha recreado y asimilado la idea de la calavera en México:

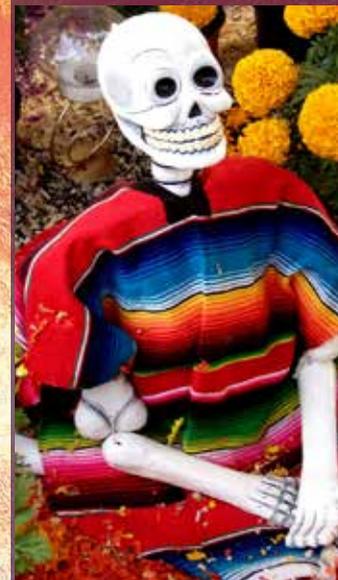
- El uso de la palabra calavera para referirse a la persona que lleva una existencia dedicada a

los placeres, a la fiesta, es decir, sin tomarse en serio la vida.

- Las calaveras literarias, tradicionalmente escritas en cuartetos octosílabos rimados, que hacen mofa de la vida a través de la muerte.
- Las calaveras de azúcar, de chocolate o de amaranto en las que las personas buscan su propio nombre, para luego comérselas con singular alegría.

Las calaveras de azúcar que adornan nuestros altares de Día de Muertos, tienen su origen en el Tzompantli, presente en diversas culturas mesoamericanas y que en México se encontraron numerosas piezas en las zonas arqueológicas de Chichén Itzá, Tula y El Templo Mayor.

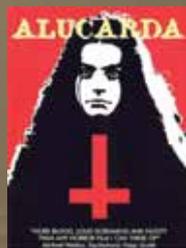
A grandes rasgos, el Tzompantli era un altar donde se empalaban ante la vista pública las cabezas aún sanguinolentas de los cautivos sacrificados con el fin de honrar a los dioses. Otro elemento señalado como antecedente de las calaveras de azúcar es el rostro descarnado de Miclantecuhtli, símbolo recurrente en los panteones prehispánicos.



3 Países, Películas y alabras

El cine, ese lugar maravilloso en el cual el ser humano ha desbordado su creatividad para construir realidades alternativas, ha sido uno de los mayores medios de expresión artística de la historia.

Precisamente, a nosotros en este número nos interesa el segundo, del cual podemos decir, la producción cinematográfica dedicada a representar o tratar el miedo es abismal, tenemos numerosos títulos en diferentes culturas y épocas en donde el miedo es el protagonista. El cine de terror es algo que nos atrapa, la legión de seguidores que captura este género es asombrosa, es por eso que buscamos compartir con ustedes 3 opciones para estas próximas festividades dedicadas a los muertos, largometrajes que pueden servir, como fieles representantes de uno de los instintos más fuertes y sobre todo, más primitivos del hombre.



Este es un de los filmes favoritos para todo fiel fanático del horror gótico, es una película controversial por tratar temas que en su tiempo, fueron sacrilegio total como: el satanismo, las orgías, el lesbianismo, el asesinato y las posesiones sobrenaturales. Todos estos grandiosos elementos se mezclaron para formar una historia inmersa en las frágiles ramas de la religión, por lo que nunca fue tomada en cuenta por la crítica, misma que la condenó a permanecer en el subterráneo del cine nacional. Claro, no podemos negar que es el mejor lugar en donde pudo esperar esta cinta, para ser reconocida y valorada por su calidad. Alucarda, una pequeña niña frágil que queda huérfana a la temprana edad de 15 años, lleva una vida llena de aparente estado de gracia en un convento desde la mayor parte de su vida. Nada parece incomodarle, hasta que ingresa en el santo edificio otra niña huérfana de edad

similar llamada Justine, que vino a cambiar la percepción que tenía del sexo femenino. Pronto, las dos almas entablan una amistad duradera e intensa, una conexión que pronto caerá en los terrenos del deseo, con dos amigas experimentando el más puro y sensual evento de sus vidas. Sus fantasías y pensamientos están la una con la otra y por supuesto, conforme pasa el tiempo el deseo sexual solamente logra crecer entre ambas. En una de las ocasiones, en donde la pareja solía jugar libremente en el bosque solitario del convento, logran cruzarse con una serie de extraños gitanos. Este encuentro desafortunado las lleva a observar cómo una presencia demoníaca logra ser atraída por estas personas, las cuales abren un extraño y horrible ataúd. Comenzarán una serie de eventos peculiares que llevarán al borde de la locura y el horror a todo el convento. Juan López Moctezuma filmó una de las mejores

cintas que ha dado el cine nacional, y sobre todo ha recibido reconocimiento, que contrasta con la censura y desaprobación total que

recibió cuando se lanzó este título.

Alucarda, la hija de las tinieblas. Dir. Juan López Moctezuma, México, 1978, 85 min.

Los vampiros siempre serán los seres sobrenaturales que más atención lograrán captar, sobre todo por su cualidad casi mística con la cual son representados. Además de que dentro del género son innumerables las cintas en donde se les ha visto, de una u otra forma, inmiscuidos en tramas que van desde lo más grotesco y aterrador, a lo más artístico y cautivador. Esta película nos relata la amistad entre un niño que sufre constantemente el acoso de sus compañeros de escuela, lo cual lo lleva a ser retraído y con deseos de venganza ("Oskar") y una pequeña niña tímida que sólo sale por las noches y a la cual, el extremo clima frío de Blackeberg, un pequeño suburbio de Estocolmo, parece no causar ningún estrago en su frágil cuerpo ("Eli"). Pronto sus vidas estarán más unidas cuando Oskar por fin desate la ira que llevaba



guardada y Eli tiene que lidiar con la muerte de su tutor y poco a poco su condición de vampiro la lleva a sellar un pacto con su amigo humano. Podríamos mencionar, que esta película tiene un toque totalmente gótico, los blancos e inertes paisajes que ofrece este país nórdico, nos sumergen totalmente en una historia llena de venganza y confianza total entre dos seres, uno humano y el otro vampiro que logran romper las barreras para poder enfrentar las adversidades en sus vidas, de manera románticamente fría. Conocida en España y en México con el título de "Déjame entrar" es una extraordinaria entrega de vampiros que ganó varios premios en festivales de cine europeos, es un referente del género en su país de origen.

Déjame entrar. Dir. Tomas Alfredson, Suecia, 2008, 114 min.

Una de las mitologías más extraordinariamente aterradoras e impactantes, es sin lugar a dudas, la japonesa. El país del sol naciente siempre se ha caracterizado por ser un gran productor de cine de terror y de suspenso, lugar que se ha ganado no sólo precisamente por las cintas, si no también por ser uno de los lugares que desde tiempos medievales, sería una tierra en donde los relatos fantásticos de sus antepasados representaban el miedo con una destreza e imaginación inigualables. Esta cinta es la primera de una serie de 3 que se realizaron a finales de los años 60's, se centran en los monstruos japoneses, conocidos de manera masiva como Yokai. Los filmes fueron escritos por Tetsuro Yoshida y son toda una obra maestra, que emplea muy buenos efectos especiales para su época, y sobre todo, se usó un gran número de marionetas y actores disfrazados, para



poder representar a todos los Yokai de una manera muy convincente y original. A lo largo de la historia vemos como poco a poco, los fantasmas o seres sobrenaturales van tomando roles antagónicos en cada momento de la cinta, algo que ayudó a posicionar este filme como uno de los mayores exponentes de la figura Yokai, lo que la eleva a estatus de clásico. Quizás podemos decir que la primera entrega es un gran comienzo para esta trilogía, y aunque las posteriores partes sean más recordadas, esta primera ayudó a crear una imagen generalizada de las representaciones de estos demonios japoneses. Es por eso, que tiene un lugar especial dentro de la filmografía japonesa, las tres cintas figuran como fieles iniciadoras de la magnífica industria del cine de terror asiático.

100 monstruos yokai. Dir. Kimiyoshi Yasuda, Japón, 1968, 80 min.



La moda gótica se caracteriza por su monocromía; las prendas son entalladas, sexys, con detalles bizarros y exagerados, pero cargados de gran erotismo.

LA MODA DICTA lo que se usará en cada temporada. Un tiempo efímero que moldea cada imagen corporal con los mismos colores, texturas, accesorios y modelos. Pero hay otro tiempo, uno que no responde a los parámetros convencionales, que recoge el misticismo y la melancolía del pasado, y se fusiona con el ritmo de la ciudad. Es un tiempo donde hay



diversos y variados estilos. Uno de los más fuertes es el gótico. Personajes nocturnos que aman el negro y el rojo carmín, las colas de tul, telas de terciopelo, el charol y vinilo.

Dentro del estilo gótico, los elementos o materiales indican diferentes variaciones. El charol se enfoca a chicos que les gusta el electro; las camisas o vestidos de escarola y terciopelo son para los góticos; el negro en su totalidad es para las personas dark u "oscuro"; existe otra línea, la "bisu", personas a quienes les gusta llamar la atención en todo (ma-





quillaje, pelo, ropa), son más atrevidos, ostentosos y fashion, utilizan plumas y antifaces; están las mujeres a quienes les gusta vestir de manera infantil, pero provocativa, conocidas como “lolitas”; los emos pueden ser otra vertiente, y ellos también se visten de oscuro.

Todos ellos muestran tal sofisticación en el vestir, pero la pregunta es: ¿de dónde sacan esta ropa? Existen diseñadores independientes que ponen todo su talento para crear sorprendentes modelos y ofrecer una gama muy versátil.

Oscar Maya es un joven diseñador que lleva muchos años dentro del estilo gótico. Empezó a crear y modificar ciertos modelos hasta crear su propia propuesta, en la cual se puede percibir un evidente toque gótico, pero con sensualidad y magnetismo. En esta temporada vale la pena conocer su estilo y su propuesta gótica, la cual se caracteriza por su monocromía, donde sus prendas son entalladas, sexys, con detalles bien marcados, pero cargados de gran erotismo.

Su propuesta bizarra y extravagante

Las prendas de **Oscar Maya** van dirigidas a todas las vertientes dentro del estilo gótico. Se caracterizan por ser piezas o confecciones bizarras, es decir, son hechuras extravagantes, poco comunes y de tonos oscuros. El concepto también puede definirse como “fetiche”, esto significa que la ropa va desde lo más sutil hasta lo más atrevido, pero sin llegar a lo grotesco, es decir, enmarca una

sensualidad femenina y masculina de forma grácil con toques metálicos y transparencias. La propuesta también se basa en manejar materiales como el charol, látex, vinil y terciopelo, ya que se prestan para transmitir el concepto “fetichista”.

La creatividad e ideas a la hora de crear estos diseños surgen de películas, pasarelas, festivales nacionales e internacionales, y de personas comunes que caminan por las calles.

Desde el negro hasta el rosa

El negro, morado, rojo carmín, vino son los colores básicos que utiliza para la confección de sus prendas, aunque actualmente está introduciendo fosforescentes y pasteles como el verde, naranja y rosa, pues ahora la tendencia es manejar los colores de acuerdo con la temporada. El desafío es estar inmerso en la moda que es tan cambiante.

En ese sentido, ofrecer variedad y opciones es parte del objetivo que busca la boutique de **Oscar Maya**, donde también se pueden encontrar accesorios como: gargantillas, aretes, pulseras y sombrillas, así como música, zapatos, abrigos, corsets, faldas, vestidos, gabardinas, capas, cinturillas, estolas, entre otros.

Así, la diversidad cultural se manifiesta por el lenguaje, creencias religiosas, ideologías en el arte, en la música y, por supuesto, en el diseño. Así, la propuesta de este diseñador mexicano es una opción interesante dentro del movimiento gótico y oscuro. Visita su boutique y arma tu outfit para este “DÍA DE MUERTOS”.

Plaza Bialos, Donceles No. 87, Esq. República de Brasil,
Centro Histórico, Ciudad de México. Tel.: 01 55 1466 4563



■ MUÉVETE EN BICI CON LOS MUERTOS

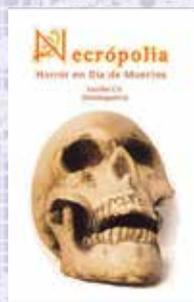


Quizá lo tuyo no sea estar pasivamente esperando a las ánimas y prefieres un poco más adrenalina y acción nocturna en tu vida. Quema tus neuronas participando en el Vigésimo Noveno Paseo Nocturno Muévete en Bici, y a la vez concursas con el mejor disfraz, tú mismo puedes crear tu diseño y úsalo para pedalear. ¡Prepárate para el recorrido por el Bosque de Chapultepec! ¿Cuándo? El día 4 de Noviembre. Las inscripciones serán de las 19:00 a 20:00 hrs.

www.sedema.cdmx.gob.mx/storage/app/media/Convocatoria_paseo_nocturno_2017.pdf

www.facebook.com/pages/Muévete-En-Bic

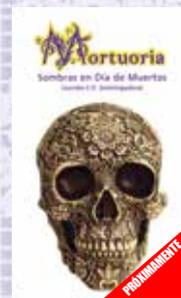
■ NECRÓPOLIA, UNA COMPILACIÓN DE HORROR



Un oportunista le roba las ideas al nuevo empleado para ascender en el trabajo sin saber que éste pertenece a un clan de vampiros. Un chamán utiliza sus poderes mágicos para revivir a la catrina con el fin de perseguir a los músicos que dieron muerte a su hijo. Además, un asesino serial anda

suelto en pleno Día de Muertos. Historias terroríficas que tienen como base la realidad. Relatos cotidianos que se ven irrumpidos por lo sobrenatural e inexplicable.

Así es **Necrópolis, Horror en Día de Muertos**, una antología cuya originalidad está en el hecho de apreciar desde el plano literario esta fecha tan representativa para los mexicanos con el plus del género del horror/terror. Los 14 autores que participan son mexicanos. Además de su pasión por la escritura y la lectura, algunos se dedican a la música (Alberto Vizcarra), otros a la actuación (José Grim), y algunos más a la creación en cartonería (Jorge Alfredo Santiago Villegas). Esto es sólo un ejemplo de que **Necrópolis** reúne distintas visiones de un mismo tema.



Si eres de los que disfrutan del Día de Muertos y de los cuentos de miedo, **Necrópolis** se vuelve un libro indispensable para ti, ya que vivirás en carne propia una experiencia estremecedora y única al gozar la festividad de modo diferente. Si crees que ya has leído todo y no hay nada que decir respecto del género del terror, **Necrópolis** llega con todo y rompe esta premisa.

El prólogo corrió a cargo de Ricardo Bernal (escritor egresado de la SOGEM y estudioso de la literatura fantástica en México). Otros autores que participaron en **Necrópolis**: Gloria Patricia Aceves Ramos, Ignacio Aceves, Hilda Cárdenas Amézquita, Enrique García, Joel Gustavo, Iván López Flores, Daniel Pérez Mendoza, Meinardo Ramírez Camarillo, David Ramírez Servín, Ricardo Rincón Huarota y Carlos Fernando Vega Esquivel.

Necrópolis, Horror en Día de Muertos está a la venta en: CDMX: Péndulo Condesa, Péndulo Polanco; El Sótano M.A. Quevedo y El Sótano Juárez. Y en Los Sótanos del Estado de México (Satélite), Guadalajara, Puebla y Querétaro.

Si no encuentras **Necrópolis**, pídelo a Liber, distribuidor autorizado: liberdist@yahoo.com.mx

■ ÉCHALE GLAMOUR EN LA CATRINA FEST MX



El Día de Muertos es una celebración que nos permite darle ese toque original a uno de los personajes más famosos: La Catrina. Saca tu mejor estuche de monerías y creatividad para diseñar tu propia catrina. Aparta tu lugar y únete al contingente de La Catrina Fest MX 2017. Si ya tienes muchas ganas de enseñarle al mundo tu idea, tómate muchas fotos, busca la App para compartir ese momento y gana puntos realizando un *check in* en distintos lugares. .

www.lacatrinafestmx.com / www.facebook.com/lacatrinafestmx

¿Te interesa conocer todas las actividades culturales y de entretenimiento que se generan en la ciudad?

¿Eres libre de prejuicios, te gusta informarte y eres abierto ante cualquier movimiento o tendencia cultural?

Entonces, visita nuestro sitio web: revistaarrabal.com.mx, donde encontrarás todas las propuestas, exposiciones, lugares, expresiones artísticas y eventos que generan grupos, artistas urbanos, populares y comerciales.

Además, bimestralmente te presentamos nuestra revista digital temática, que no te puedes perder.

¡Búscanos y forma parte de este espacio de expresión cultural!

