

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE
Departamento de Estudios Socioculturales

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)
Programa de Construcción de Opinión Pública e Incidencia en los Medios

Mirar la ciudad con otros ojos. Memorias e identidades



Los caminos del guerrero
La influencia de las artes marciales orientales en el AMG

PRESENTA

Roberto Vázquez Del Toro
Comunicación y Artes Audiovisuales

Profesor: Rogelio Villarreal Macías
Tlaquepaque, Jalisco, Primavera de 2021

ÍNDICE

REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional	2
Resumen	2
1. Introducción	2
1.1. Objetivos	2
1.2. Justificación	3
1.3 Antecedentes	3
1.4. Contexto	10
2. Desarrollo	11
2.1. Sustento teórico y metodológico	11
2.2. Planeación y seguimiento del proyecto	16
3. Resultados del trabajo profesional	18
4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto	23
5. Conclusiones	25
6. Bibliografía	26

REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) son una modalidad educativa del ITESO en la que el estudiante aplica sus saberes y competencias socio-profesionales para el desarrollo de un proyecto que plantea soluciones a problemas de entornos reales. Su espíritu está dirigido para que el estudiante ejerza su profesión mediante una perspectiva ética y socialmente responsable.

A través de las actividades realizadas en el PAP, se acreditan el servicio social y la opción terminal. Así, en este reporte se documentan las actividades que tuvieron lugar durante el desarrollo del proyecto, sus incidencias en el entorno, y las reflexiones y aprendizajes profesionales que el estudiante desarrolló en el transcurso de su labor.

Resumen

Esta investigación explora los orígenes y la influencia de las artes marciales orientales en nuestro país y en el estado de Jalisco, particularmente en el Área Metropolitana de Guadalajara (AMG).

Históricamente, México ha sostenido relaciones comerciales, culturales y diplomáticas con países asiáticos como Filipinas, Japón, China y Corea del Sur. Intercambios económicos y culturales que en algunos casos datan de la época de la Colonia, pero fue hasta mediados del siglo XX cuando se introdujeron en México las artes marciales como las conocemos. Estas tradiciones se incorporaron en la cultura popular mexicana y han formado una comunidad que ha crecido con los años. Actualmente forma parte del escenario socioeconómico y cultural del AMG. La pandemia ha puesto en peligro a las escuelas de artes marciales, que son los núcleos de esta comunidad.

1. Introducción

1.1 Objetivos

Se investigará el panorama actual de la comunidad que estudia y practica las diferentes artes marciales en el Área Metropolitana de Guadalajara (AMG) tras casi

un año de pandemia y confinamientos intermitentes. Se reportará el estado de las escuelas de artes marciales: cuáles han cerrado de manera temporal o permanente, cuáles siguen abiertas y si han perdido alumnos, los años que han estado activas y las acciones que llevaron a cabo para mantenerse abiertas.

1.2 Justificación

En el AMG existen 162 escuelas de artes marciales registradas en internet, las más populares entre ellas son las de taekwondo, karate y kung fu. Son 162 núcleos de comunidades activas que se encuentran afectadas por la pandemia, de la misma manera que otros sectores. Las artes marciales son métodos de combate creados por las necesidades de una comunidad y alrededor de sistemas ideológicos. Tienen una conexión intrínseca con la cultura de una sociedad, porque necesitan enseñar un conjunto de valores junto a las herramientas de combate, el impulso que los lleva a pelear, lo que se podría denominar el “Camino del Guerrero” (Cynarski y Lee–Barron, 2014).

Son parte de la identidad de sus países de origen, el kung fu para China, el karate para Japón y el taekwondo para Corea, y ahora esas disciplinas se practican en México; cada una tiene su propio contexto, corriente de pensamiento y objetivos, que se mezclan con nuestra propia historia. Por esto es importante conocer e indagar en las artes marciales, pues aportan a las enseñanzas en una comunidad, reflejan los valores y las aspiraciones de nuestra ciudad.

1.3 Antecedentes

El origen de las artes marciales es incierto. Desde las civilizaciones más antiguas han existido menciones de prácticas de combate, pero no se conoce más allá de eso, se han perdido en el tiempo. No se puede asegurar que exista un origen único de las artes marciales, lo mejor que se puede hacer es dividir por regiones y observar desde ahí cómo están interconectadas entre las civilizaciones de esa área. Para este proyecto nos interesa la región del este asiático, en donde se originaron los tres sistemas en los que nos enfocaremos, taekwondo, karate y kung fu.

Se trazará la manera como estas tres disciplinas están relacionadas, empezando con el kung fu, pues es la que tiene la historia más antigua que data a algún momento antes de la era cristiana. Las artes marciales chinas han tenido una gran influencia de otras civilizaciones, específicamente de la antigua India. Ésta es la más grande dificultad cuando se busca una línea del tiempo de las artes marciales, pues en realidad es más como una red compartida entre los diferentes sistemas de combate. Así que para simplificar lo más posible, no nos adentraremos en todo lo que se podría, lo más importante es entender la posición del arte marcial en su propio país y su relación con los otros dos sistemas.

1.3.1 Kung fu

Kung fu se traduce literalmente como “habilidad” o “trabajo bien hecho”. En Occidente se adoptó esta palabra para referirse a las artes marciales chinas. El nombre que utilizan en China es *wushu*, aunque para evitar confusión utilizaremos el término kung fu, ya que es la forma popular como se refiere en Occidente. China es un país donde las artes marciales fueron muy prolíficas. Hay investigaciones que cuentan desde 71 hasta 180 estilos diferentes, y a éstos se les ha nombrado de varias maneras, con nombres de animales, por regiones geográficas, por individuos, figuras históricas, imágenes simbólicas o por sus técnicas (Green & Svinth, 2010). No significa que cada uno de estos estilos sea único, pues sus técnicas se superponen e influyen entre sí. Aparte es difícil reconocer todas las variantes, porque no existe documentación exhaustiva de cada una. Su historia también se mezcla entre hechos y ficciones, y era común que se crearan leyendas, historias o poemas sobre eventos que quizás sí sucedieron, pero no siempre como se escribieron.

Con tanta variedad en estilos y escuelas de kung fu, la manera más fácil de categorizarlos es agruparlos. Hoy, con la dirección del gobierno chino, se reconocen tres categorías: *changquan* o boxeo largo, que agrupa en su mayoría estilos del norte, reconocidos por sus movimientos acrobáticos; *nanquan* o boxeo corto, que agrupa en su mayoría a los estilos del sur, reconocidos por su enfoque en boxeo de corta distancia, y *taijiquan* o taichí chuan, un arte marcial de estilo interno, que se

refiere a la manera en la que usan la energía y fuerza del cuerpo; un estilo externo usa la fuerza hacia afuera del individuo mientras que uno interno busca hacer su esfuerzo hacia dentro (Green & Svinth, 2010). Esto apenas nos permite entender lo amplio que es el término kung fu.

Su historia comienza en 475 a.C. durante este tiempo se consideraba que el ámbito civil y militar debía estar relacionado, esto de acuerdo con el *Libro de los ritos*, una colección de textos chinos antiguos que hablan de la sociedad, la administración y los ritos durante la dinastía Zhou. Las artes marciales en ese entonces se enfocaban primordialmente en el uso de cinco armas: arco, *gong shi* (un tipo de lanza utilizada en un carruaje), lanza, *gē* (un tipo de arma de asta) y alabarda. En este libro se hace referencia a técnicas de pelea sin armas en el siglo XIV a.C. No significa que el combate con armas y sin armas fueran mutuamente excluyentes, pues se enseñaban en conjunto como habilidades militares. Este enfoque en las cinco armas se mantuvo durante mucho tiempo; a su lado las técnicas de mano limpia iban evolucionando y desarrollando las particularidades mencionadas en el párrafo anterior (Green & Svinth, 2010).

Las prácticas militares eran parte de la cultura china y había festivales dedicados a los entrenamientos, con competencias de tiro con arco, lucha entre hombres y mujeres, demostraciones del uso de armas, y acrobacias. Era una forma de entretenimiento popular combinado con el entrenamiento militar (Green & Svinth, 2010).

La relación entre las artes marciales y los gobernantes no siempre transcurrió en buenos términos. Durante la dinastía Yuan (1278–1368) se prohibió la práctica civil de artes marciales para el combate, así como la posesión de armas. Se restringió la presentación de estas prácticas, a excepción de los escenarios de la ópera. Por suerte, no duró mucho este periodo, pues la dinastía Ming (1368–1644) volvió a impulsar las artes marciales como parte esencial de la cultura. Durante esa época hubo muchas incursiones piratas de Japón, y para defenderse de estos ataques, se decidió encargar la defensa a las autoridades locales, lo que llevó a crear grupos de voluntarios entrenados en combate. Para esto se crearon manuales ilustrados sobre boxeo chino y uso de armas. Fue también durante estas invasiones

cuando los monjes de los templos, especialmente del templo Shaolín,¹ se unieron a la defensa y destacaron por sus habilidades. En esos años se produjeron numerosos manuales y compendios sobre los estilos de kung fu (Green & Svinth, 2010). Así fue como se popularizó la práctica civil de estos sistemas. Las razones para su entrenamiento ya no eran meramente militares, también estaba la defensa personal, la salud física o la práctica filosófica.

Los siguientes siglos continuaron con la escritura de manuales y teoría sobre artes marciales, esta vez sin la influencia del gobierno. Fue una época de evolución, cada estilo se desarrollaba en su especialidad, y con el desarrollo tecnológico, la militarizada cambió su enfoque a las nuevas armas y métodos de guerra. Cuando las armas de fuego se convirtieron en el nuevo estándar, la necesidad del combate cuerpo a cuerpo disminuyó. La posición de las artes marciales como un elemento militar desapareció (Green & Svinth, 2010).

Para sobrevivir, el kung fu tuvo que cambiar y desarrollarse como práctica deportiva y cultural. El siglo XX fue definido por este cambio, se crearon instituciones enfocadas específicamente a este objetivo. Un obstáculo que enfrentaban era la relación que tenían las artes marciales con otros sistemas religiosos e ideológicos. El gobierno nacionalista de China emprendió una persecución para acabar con la religión en el país, por lo que el kung fu se tuvo que separar de aquellos (Filipiak, 2010). No fue hasta los años setenta y ochenta cuando la popularización del kung fu, debido al cine internacional, ayudó a cambiar las políticas oficiales y se volvió a aceptar el sustento ideológico del kung fu.

¹ El templo Shaolín, en la provincia de Henan, ha sido un ícono histórico y de cultura popular, es reconocido por ser el monasterio más influyente del budismo Chan, que mezcla las artes marciales con prácticas religiosas. Sus discípulos han sido inmortalizados en leyendas y en la historia China. En la actualidad algunos de ellos tienen reconocimiento internacional. En la cultura popular el templo Shaolin se identifica como un monasterio mítico de monjes guerreros, representado en películas y series como *Shaolin Temple* y *Kung Fu*. Ahora, debido a la persecución religiosa del gobierno chino, es más un centro turístico que un templo activo.

1.3.2 Karate

La historia del karate moderno se remonta a Okinawa, en el año 1392, durante el reinado del imperio Ryukyu. Familias emigradas de China llevaron a la isla los conocimientos del kung fu. La posición geográfica de las islas les daba la oportunidad de ser mediadores entre el imperio chino y japonés. Cuando el clan Shimazu de Japón tomó el control del imperio Ryukyu convirtieron a Okinawa en un estado tributario y prohibieron el uso de armas; los habitantes de la isla desarrollaron un sistema de artes marciales enfocado en el combate a mano vacía que también utilizaba herramientas del campo como substitutos armas. Así nació el karate, un sistema que se mantuvo en secreto hasta 1922, cuando el maestro Gichin Funkatoshi introdujo su estilo de karate a la isla central de Japón, donde se popularizó rápidamente y se esparció por el país; su adopción como deporte siguió poco tiempo después (García, Tobal, Martín Gutiérrez y Castellanos, 2014).

No significa que antes del karate no hubiera artes marciales en Japón, pues existían el budo y bujutsu, ambos sistemas de combate con bases ideológicas influenciadas por el bushido, el camino del guerrero, que en parte fue creado a partir de las creencias del budismo zen, el sintoísmo y el confucionismo. El bujutsu antiguo tenía un enfoque militar, generalmente reservado a la aristocracia. Se dividía entre el arte de la espada (kenjutsu), el arte del arco (kyujutsu) y el arte del duelo (iaijutsu). Fue el sistema que prevaleció del siglo X al XVI. Posteriormente nació el budo, que retomaría las mismas artes, pero ahora como disciplinas espirituales, enfocadas en la perfección propia y alejadas de la guerra. Las mismas artes de espada, arco y duelo evolucionan al kendo, el kyudo y el iaido, respectivamente. También nacen nuevas disciplinas, entre ellas el jujutsu, un sistema de combate a mano, de este se desarrollan los sistemas de judo y aikido, y eventualmente se fusionan con el karate de Okinawa (García, Tobal, Martín, Gutiérrez y Castellanos, 2014).

Los sistemas del budo y el bujutsu también se modernizaron con el tiempo, y se han retomado y adaptado al mundo actual. El bujutsu moderno se caracteriza por abandonar sus fines bélicos y enfocarse en el rechazo a los ataques de agresores. El budo adoptó como finalidad la auto perfección, la recreación física y deportiva (García, Tobal, Martín, Gutiérrez y Castellanos, 2014). Se puede observar

similitudes con la historia del kung fu, en que diversos linajes de combate nacen de conocimientos previos que con el tiempo se mezclan y dan origen a nuevas versiones, incluso con intercambios de tradiciones chinas.

1.3.3 Taekwondo

De las tres artes marciales que se estudian en esta investigación el taekwondo es la más nueva, pues se originó en 1955, cuando Corea del Sur unificó los sistemas de artes marciales a un solo nombre, para incorporarlo en el entrenamiento militar. En realidad, las raíces del taekwondo se remontan a las artes marciales japonesas y las antiguas artes marciales coreanas, entre las cuales destaca el taekkyon. No se conoce mucho sobre el taekkyon pero se especula que probablemente tiene orígenes en sistemas de combate chinos que con el tiempo evolucionaron hasta volverse irreconocibles. Este arte era principalmente practicado por la población de manera recreativa y para defensa personal (Green & Svinth, 2010).

Cuando Japón ocupó Corea en 1910, prohibieron la práctica de las artes marciales tradicionales e impusieron la enseñanza de los sistemas japoneses de karate, judo y kendo. Esto hizo que los conocimientos del taekkyon fueran desapareciendo hasta casi perderse por completo. Cuando Japón se retiró en 1945, tras la Segunda Guerra Mundial, el gobierno coreano regresó al poder, aunque las artes marciales japonesas continuaron practicándose debido a su popularidad. En los siguientes años se fundaron instituciones de artes marciales dirigidas por coreanos entrenados en las artes japonesas.

Con el tiempo se deslindaron del karate japonés, incorporando nuevos elementos inspirados por los sistemas tradicionales y por la tendencia que se alejaba del enfoque militar para centrarse en la utilidad. No significa que sólo es una variación del karate, decir eso sería un error. Las técnicas y los movimientos se modificaron y especializaron a tal grado que los orígenes del karate quedaron en meras similitudes. Por eso, cuando se buscó incorporar estos sistemas a la milicia, se decidió darle un nombre de origen coreano que los representara mejor: taekwondo.

Con la creación de este arte marcial que nuevamente podía representar la cultura coreana tras pasar décadas subyugada, Corea invirtió grandes sumas de dinero en los siguientes años para popularizar el taekwondo en el mundo, con resultados muy positivos. Al desarrollarlo como deporte, marcaron una pauta de reglas que se fueron adoptando por las otras artes marciales en busca de introducirse como deportes. Estos esfuerzos dieron fruto cuando en el año 2000 se convirtió en deporte olímpico y en una de las artes marciales más practicadas en el mundo (García, Toba, Martín, Gutiérrez y Castellanos, 2014).

1.3.4 En la actualidad

Como se puede apreciar, la historia de las artes marciales está entrelazada en términos culturales. El crecimiento de estas prácticas depende de ello; sin la influencia mutua de países, regiones y corrientes filosóficas no habrían llegado a ser lo que son hoy. Son parte de la identidad de sus países de origen, el kung fu para China, el karate para Japón y el taekwondo para Corea, y ahora esas disciplinas se practican en México; cada una tiene su propio contexto, corriente de pensamiento y objetivos que se mezclan con nuestra propia historia.

La llegada y la popularización de estas tres artes marciales a México coinciden en la década de los setenta. La Federación Mexicana de Taekwondo (FMTDK) comienza sus actividades deportivas en 1970, consolidándose seis años después como la organización que representaría a México en el plano internacional. Desde su introducción en los Juegos Olímpicos, México ha tenido varios medallistas en esta disciplina. Su sede se encuentra en la capital del país y tiene asociaciones afiliadas en todos los estados (FMTDK, 2021).

Respecto al karate, la Federación Mexicana de Karate (Femeka) se inauguró en 1972, con la misión de promover la práctica del arte marcial en el país. La institución organiza competencias regionales y nacionales todos los años. Asimismo, está afiliada a otras instituciones internacionales de karate. Su sede está en la Ciudad de México y tiene representaciones en todos los estados de la república (Femeka, 2021).

En cuanto al kung fu, existe el Templo Shaolín de México A.C., cuyos orígenes se remontan a los intercambios culturales entre México y China de 1977, pero no se termina de consolidar hasta 2004, cuando el templo es avalado oficialmente. En los siguientes años se continuó certificando y reconociendo por los linajes más antiguos de los estilos de kung fu, al igual que el gobierno de Deng Feng —la ciudad del templo Shaolín original—. Se fomentan no solamente las prácticas de kung fu, también actividades culturales relacionadas, como el año nuevo chino. Su sede está en la Ciudad de México y tiene centros oficiales y escuelas reconocidas en varios estados de la república (Templo Shaolín, 2021). Al mismo tiempo también existe la Federación mexicana de wushu kung fu A.C., quien se enfoca en fomentar y organizar la práctica del kung fu bajo un aspecto más deportivo. Esta organización también tiene sus afiliados en diferentes estados de la república.

En el AMG hay escuelas para cada una de estas artes marciales, al igual que representantes de cada una de las instituciones.

1.4. Contexto

En marzo de 2020 el AMG decretó la primera suspensión de actividades no esenciales y la cuarentena debido a la epidemia de covid-19; entre los negocios que se suspendieron están los gimnasios de artes marciales. Ante esta situación las 162 escuelas del AMG debieron recurrir a un nuevo sistema de impartir clases o enfrentarse a la clausura. De esas 162, 94 escuelas no cuentan con página web, 63 no cuentan con páginas de redes sociales; entre éstas, 43 no tienen página ni redes sociales. Esto significa que al momento del cierre su presencia en la web pasa desde poca hasta inexistente. Es importante porque uno de los recursos más populares en esta situación han sido las clases en línea, por lo que una presencia virtual puede ser vital para su sobrevivencia.

Otro hecho importante es el grupo demográfico al que se enfocan varias de estas escuelas: los niños. Al inicio de esta investigación, comenzado en marzo de 2020, las clases presenciales para niños no se habían permitido. Muchas de estas escuelas están enfocadas en este grupo de edad, algunas de manera exclusiva.

Recientemente se les dio permiso de abrir las clases para niños, pero eso no significa que hayan perdurado todo el tiempo de cierre o incluso que los grupos de alumnos sigan completos.

Probablemente la mayor complicación que han tenido se deba al estado general de la economía. Al ser consideradas actividades extracurriculares, fueron de los primeros gastos en ser cortados; sin embargo, las escuelas todavía deben pagar renta de locales y tratar de generar ganancias. El flujo de alumnos se reduce y debido a la suspensión de actividades presenciales es más complicado incrementar su número. Si la escuela no tiene los medios para sobrevivir sin constantes ingresos es probable que cierre.

2. Desarrollo

2.1. Sustento teórico y metodológico

Para comenzar es necesario definir de manera teórica las artes marciales. Uno de los primeros resultados que lanza una búsqueda en internet es: “Los términos arte marcial, artes marciales y artes militares aluden a aquellas prácticas y tradiciones cuyo objetivo es someter o defenderse mediante una técnica concreta” (Wikipedia, 2021). Esta definición es útil como base, pero no esclarece del todo, para eso debemos acudir a más fuentes.

En la entrada en Wikipedia en inglés para artes marciales, se puede encontrar una definición más completa:

Las artes marciales son sistemas codificados y tradiciones de combate, practicados por un número de razones como defensa personal; aplicaciones militares y para cumplimiento de la ley; competencia; desarrollo físico, mental y espiritual; entretenimiento y la preservación de la herencia cultural intangible (Wikipedia, 2021).

Aun así, la definición todavía es un tanto general, y esto se debe a la naturaleza del tema: es difícil hablar de “artes marciales” sin especificar el estilo o el sistema. Incluso la RAE lo encuentra complicado, pues las define como un

“Conjunto de antiguas técnicas de lucha de Extremo Oriente, que hoy se practican como deporte” (RAE, 2021). Aquí se ignoran por completo aquellos sistemas originarios de Europa e incluso de otras partes del Oriente.

La definición más útil para esta investigación proviene del texto de García, Tobal, Martín, Gutiérrez y Castellanos:

Las artes marciales son ejercicios para el cuerpo, la mente y el espíritu que mayoritariamente se originaron en Oriente e incluyen boxeo y autodefensa. En el mundo hay alrededor de doscientas disciplinas, y cada una posee escuelas (llamadas estilos o sistemas), filosofías de entrenamiento y facetas propias que las hacen únicas (Bu *et al.*, 2010), todas con el común objetivo de mantener al usuario a salvo de un ataque físico. No se conoce con seguridad cuándo aparecieron, pero se sabe que no son resultado del esfuerzo de un individuo creador de la técnica, sino que se desarrollaron por varias generaciones de practicantes de artes marciales [...] En cambio, el término “artes marciales” no sólo hace referencia a un conjunto de prácticas orientales que servían de preparación para el combate o la guerra, sino que “arte” hace referencia a que precisan de ciertos valores espirituales, más para preservar la vida del estudiante ante una agresión que para tener el mayor rendimiento deportivo posible (García, Tobal, Martín, Gutiérrez y Castellanos, 2014).

Con esa definición de las artes marciales en general, podemos tener un punto de partida sólido, aunque el término es un poco más complicado, porque la siguiente pregunta es: ¿qué se puede considerar artes marciales? Éste es uno de los puntos que aborda Sixt Wetzler, quien propone un marco teórico basado en cinco dimensiones en las que pueden clasificarse. A continuación, traduzco la propuesta de Wetzler:

Dimensión 1: Preparación para un conflicto violento

Definido por su enfoque en el entrenamiento preparatorio para enfrentarse a una situación de conflicto a nivel civil o militar. Tiene el objetivo de preservar la seguridad individual, deshabilitar a un agresor y manipularlo a la necesidad de uno. Se acompaña el entrenamiento físico con un entrenamiento psicológico en función de mantener control durante una situación de riesgo (Wetzler, 2015).

En esta categoría se incluye la defensa personal o prácticas como el krav maga, arte marcial israelí conocido por su marcado enfoque en esta área. Estas categorías no son excluyentes, pues un mismo arte marcial puede entrar en más de una.

Dimensión 2: Juego y deporte competitivo.

La práctica social de la lucha física, enmarcado dentro de un sistema de reglas, pero usualmente sin el objetivo de destruir físicamente al oponente. Esta práctica puede hacerse por diversión o en una competencia (Wetzler, 2015).

Entre los ejemplos más populares de esta categoría está el taekwondo olímpico o las peleas de la UFC, que también pueden pertenecer a la primera dimensión.

Dimensión 3: Performativo

La muestra de técnicas marciales y habilidad de combate ante un público o audiencia, por ejemplo, como parte de un ritual, como entretenimiento, o como una herramienta de pertenencia en ciertos contextos culturales. A veces vista como una “deformación” de las verdaderas artes marciales [...] pero en realidad lo performativo es una regla en la historia de las artes marciales, no la excepción (Wetzler, 2015).

En esta dimensión hay debate sobre la autenticidad y el reconocimiento como arte marcial, sin embargo, como apunta Wetzler, la performatividad no es la excepción, pues muchas artes marciales tienen elementos de esta dimensión en su historia. Por ejemplo, en karate existen las katas, secuencias que buscan mecanizar movimientos para luego aplicarse de manera práctica. Aunque la kata tenga una finalidad combativa, la práctica no se puede separar de lo performativo.

Dimensión 4: Objetivos trascendentales

Esta amplia área se forma de las conexiones filosóficas y espirituales en las prácticas marciales. También se incluyen los objetivos pedagógicos que se utilizan para

enseñar o formar el carácter de los practicantes y su función de alcanzar una conexión con algún símbolo cultural (p.e. ancestros medievales, los samuráis, las fuerzas especiales). Los objetivos trascendentales pueden ser explícitos o implícitos (Wetzler, 2015).

Ésta es una de las dimensiones más interesantes para nuestro proyecto, pues, como ya se mencionó, en las artes marciales existe un sustento ideológico que se imparte a los practicantes a través de la enseñanza. Al reconocer ese hecho podemos aprender sobre los valores que nuestra comunidad está impartiendo con sistemas de combate.

Dimensión 5: Cuidado de salud.

Se refiere al uso de las artes marciales como profiláctico o con fines terapéuticos. Usualmente en aspectos físicos, pero también pueden ser psicológicos (Wetzler, 2015).

Esta dimensión es tan simple como se describe. Las artes marciales, al ser un ejercicio físico, tienen beneficios para la salud. Hay ciertas variaciones que son reconocidas específicamente por esto, el taichí es una de las más conocidas. Hay investigaciones en las que se ha comprobado que su práctica estimula de manera positiva el cuerpo aún en edades avanzadas (Orozco, Santiago, Anaya y Guerrero, 2016).

Con todo esto podemos apreciar la diversidad de prácticas, objetivos, beneficios y áreas que las artes marciales pueden abordar. Son disciplinas multifacéticas que desarrollan varios elementos en una persona, física y psicológicamente. También entendemos que las artes marciales han evolucionado a ser más que solo sistemas de combate y protección. Pueden ser herramientas de enseñanza filosófica, espectáculos artísticos e inclusive rehabilitación física. No es una sorpresa que con un campo tan amplio, logran incorporarse en nuestra cultura.

Otro término que es necesario definir es el de comunidad. Lo he utilizado varias veces hasta ahora, y aunque se puede entender con su significado del

diccionario, también es importante comprenderlo desde el pensamiento sociológico. Si se busca en la RAE vemos que la comunidad se describe de varias maneras, pero la que más nos interesa es ésta: “Conjunto de personas vinculadas por características o intereses comunes”. Los estudiantes y las escuelas de artes marciales entran en esta definición, pero para entender la importancia que pueden tener estos grupos, es necesaria una perspectiva sociológica.

El término se ha popularizado a partir de Tönnies, que lo usó para referirse a las relaciones entre personas en pueblos rurales, a diferencia de las emergentes ciudades. El punto central en esta visión era el lugar y cómo éste nutría las relaciones entre personas. Para Tönnies, en una comunidad la interacción es voluntaria, se interactúa todos los días y se pertenece a una red de familiares y amigos. En cambio, una sociedad tiene una interacción racional, donde los individuos ven por su propio interés (Tönnies & C. P. Loomis, en Pérez–Sindín, 2020). Esta manera de identificar a una comunidad fue decisiva en la manera en que fue evolucionando el concepto, pues se fue adaptando conforme los lugares cambiaban.

Con la expansión de las ciudades y la urbanización se consideró que la comunidad se estaba extinguiendo, pues los lugares en los que se generaba este tipo de interacción interpersonal también desaparecían y eran suplantados por ciudades donde las relaciones tienden a ser superficiales. Pronto empezaron a surgir estudios en los que se encontraban las características de las comunidades en las ciudades. Esta interacción voluntaria entre personas con lazos y relaciones cercanas sucedía en especial en barrios donde vivían personas con la misma nacionalidad o sus descendientes (Pérez–Sindín, 2020).

Conforme cambiaba la perspectiva de que la ciudad destruía a la comunidad, los estudios fueron dejando atrás la idea del lugar como único factor para el desarrollo de estas interacciones. En los años ochenta Claude Fischer hizo una investigación en la que encontró que las personas crean estos lazos comunitarios, sin importar la distancia geográfica. Relaciones que ya no se basan en la nacionalidad, la religión o la etnia, sino en intereses compartidos como clubes, el trabajo u organizaciones cívicas (Fischer, en Pérez–Sindín, 2020). Aunque el

término comunidad ha visto más cambios y reinterpretaciones, algo que se mantiene es la base de lazos interpersonales profundos; esta interacción social en la que sus miembros se vinculan voluntariamente para formar una red. Ahora también se pueden crear redes comunitarias en internet a través de foros, redes sociales, videojuegos, etcétera.

Las escuelas de artes marciales funcionan como este espacio en el cual se pueden generar comunidades de personas, unidas por un interés común que comparten sin necesariamente tener la misma nacionalidad, etnia o religión. Quizás el área geográfica pueda afectar en la elección de una escuela, pero los alumnos no necesariamente pertenezcan a la misma localidad. Por estas razones es importante conocer el estado actual de las escuelas, pues éstas reflejan a la comunidad que utiliza estos espacios.

2.2. Planeación y seguimiento del proyecto

El 24 de marzo de 2020 comenzó la cuarentena debido al virus covid-19 en el AMG. Lo que se supone sería un periodo de dos semanas se fue extendiendo hasta convertirse en meses de cierre de sectores llamados no esenciales. Entre éstos se encuentran las escuelas de artes marciales, que no podían abrir para impartir clases presenciales. Estas restricciones afectaron a la comunidad de artes marciales, pues sus principales centros de reunión fueron cerrados. Para comprender la magnitud de estas afectaciones es necesario hacer una investigación sobre estas escuelas.

Como miembro activo de esta comunidad, yo mismo pude experimentar las afectaciones. Soy alumno de la escuela Wushi Daodi, enfocado en la disciplina de kung fu. Empecé mi práctica hace ya tres años y decidí inscribirme específicamente a esta escuela por el estilo de arte marcial y porque mi hermana ya llevaba siete años como alumna. Cuando la pandemia comenzó, todas las clases se movieron a un formato en línea, los primeros meses el grupo se mantuvo, pero entre más se alargó, comenzaron a salirse compañeros, quedándose en su mayoría solo aquellos que llevaban más de cuatro años como alumnos.

El siguiente problema que surgió fue el de la motivación, aún las personas que pagaban para continuar teniendo las clases en línea no siempre hacían las

prácticas. No fue hasta que se abrió la posibilidad de regresar a actividades presenciales que el número de alumnos activos incrementó. Aun así, requirió pasar más tiempo para nuevos ingresos. En este periodo, la escuela perdió grupos y horarios completos y estuvo al borde del cierre. Se mantuvo abierta solamente por el apoyo entre nosotros los alumnos y la apertura a clases presenciales de niños. Todavía falta mucho para recuperarse, pues no se han reanudado los exámenes y se perdió el contacto con el negocio que hace los uniformes, pero lentamente mejora. Esta experiencia personal es la motivación principal del proyecto, pues me interesa contribuir de alguna manera a la protección y ayuda para mantener activa a esta comunidad.

El primer paso fue identificar el número de escuelas que han abierto, las maneras en que se vieron afectadas y las acciones que tomaron para mantenerse activas hasta el final de las restricciones, el primer paso fue recopilar los nombres, direcciones y contactos de todas las escuelas del AMG que encontré en internet. La mayoría de las escuelas que cuentan con redes sociales tenían publicaciones sobre clases en línea o información sobre medidas de seguridad para el regreso a las clases presenciales.

Otro elemento importante que reveló la lista de las escuelas es cuáles son las disciplinas más populares. Las tres que resaltaron son el karate, el taekwondo y el kung fu, en ese orden. Estas tres se pueden dividir en subcategorías por los estilos diferentes de cada escuela, y aunque eso resulta interesante no aporta mucho al objetivo general de la investigación. Conocer estas tres disciplinas fue importante al momento de construir la historia de las artes marciales, pues me permitió enfocarme en el periodo y la región que comparten. Aprender y trazar su trayectoria a través de los años, me dio el contexto para entender que se han concebido las artes marciales en la sociedad como actividad comunitaria y establecer un paralelo con el presente.

Con esas bases pude seguir con la investigación. Hice una breve entrevista con todas las escuelas de artes marciales. Los resultados iniciales muestran que el índice de cierre es poco, aunque existe; el problema más grave es el reducido número de alumnos, incluso el de las escuelas que lograron mantenerse abiertas,

que siguen batallando por recuperarse. La acción más socorrida que se tomó durante la cuarentena fue la de las clases en línea, aunque no todas tenían los recursos para adaptarse tan fácilmente. En todos los casos se habló de una desmotivación general ante la falta de prácticas presenciales.

Estos primeros resultados, más la investigación histórica, me permitieron la creación de un primer producto, un artículo para la revista digital 380gdl.com del ITESO, sobre la trayectoria de las artes marciales y su popularidad en el cine, la televisión y la cultura popular.

En un futuro, cuando las condiciones de salud y pandemia mejoren, sería pertinente hacer un trabajo etnográfico de campo, para observar en detalle las comunidades y actividades que se generan en estos espacios. Haciendo una selección de escuelas a partir de su número de alumnos, años activos e historia de su estilo en particular. De esta manera se podrá hacer notar las peculiaridades personales de la comunidad y los lazos que los unen no solo entre alumnos, sino entre otras escuelas. Por el momento, mi investigación se enfoca en un nivel macro que utiliza un corto cuestionario para recabar información de cada una de las escuelas en el AMG. Es a partir de estas respuestas que se generan los resultados que verán a continuación.

3. Resultados del trabajo profesional

De la muestra total de 163 escuelas de artes marciales que inicialmente encontré, intenté contactar a 108 y entre esas sólo recibí respuestas de 55. Es de ese grupo de 55 escuelas en que se basan los siguientes resultados.

Tabla 1. Estatus de escuelas en el AMG

Abiertas	Cerradas	Sin información	Total
44	11	107	162

Fuente: Investigación propia.

En esta tabla se considera abierta a una escuela que tenga cualquier tipo de clases o actividad, ya sea presencial o en línea. Aquellas cerradas son las que ya no imparten ningún tipo de actividad. Entre ellas se encuentran algunas que llevan inactivas desde antes de la contingencia por la pandemia. A diferencia de mis expectativas iniciales, es menor el número de escuelas que cerraron de manera definitiva, pero es adentrándose en las afectaciones que tuvieron durante la pandemia que realmente se puede ver el fuerte impacto que se tuvo a través de todas las instituciones.

Tabla 2. Tipo de escuelas en el AMG

Tipo de disciplina	Número de instituciones
Taekwondo	29
Karate	69
Kung Fu	15
Hapkido	11
MMA	11
Aikido	2
Kendo	8
Defensa personal	2
Budo	1
Bushido	1
Capoeira	1
Eskrima	1
Jiu Jitsu	4
Judo	3
Krav Maga	2

Brazilian Jiu Jitsu	1
Muay Thai	2
Ninjutsu	1
Soo Bahk Do	1
TOTAL	165 ²

Fuente: Investigación propia.

Clasificando todas las escuelas a partir de sus disciplinas, se puede observar claramente cuáles son las dos más populares en el AMG, el karate y el taekwondo. En el tercer lugar se encuentra el kung fu por un margen muy chico a comparación. Aparte de estas tres principales, las disciplinas de hapkido (arte marcial coreano), kendo (arte marcial japonesa) y MMA (artes marciales mixtas), son las que siguen con mayor número de escuelas. Es claro notar que existe una mayoría en las disciplinas con origen en Japón, esto puede ser resultado de una mejor sistematización del estilo, pues en comparación, las escuelas de taekwondo y kung fu varían mucho en su linaje de conocimientos. Por ejemplo, las escuelas de karate Goju Kan, son la cadena de artes marciales más grande, con 27 sucursales en el AMG. Realmente no tiene ninguna competencia a su nivel, las otras organizaciones no llegan ni a las diez sucursales.

El alumnado entre las escuelas varía mucho, con números desde 5 hasta 120, sin embargo, este dato es más difícil contabilizar, pues un comentario en común con todas las escuelas es que perdieron su alumnado durante la pandemia. Entonces estos números no son representativos de sus máximos, sino de una etapa media en la que están recuperándose. En los mejores casos tenían la mitad de sus alumnos previos y en los peores no se quedaron con ninguno. Otra dificultad con la que se encontraban al momento de darme un estimado de alumnos, es que realmente solo podían contar a los regulares, pues siempre están aquellos participantes temporales que duran un par de meses o de semanas.

² El total de disciplinas es diferente al total de escuelas porque algunas de ellas son multidisciplinarias.
FO-DGA-CPAP-0017

Se podría asumir que los datos sobre el alumnado se relacionarían con el precio de las clases, pero en realidad no existe una correlación clara. Los precios probablemente se rigen por el área en la que está la escuela. El rango de cobro en mensualidades es desde 350 hasta 1,100 pesos. Esta era la manera más común de cobro, pero existen excepciones que en lugar de cobrar por mes de inscripción, lo hacían por clase. En esos casos los rangos encontrados son desde 50 hasta 150 pesos.

Ya que hemos contextualizado sobre el tipo de escuelas y su estado actual, podemos hablar sobre las afectaciones que tuvieron durante la contingencia. El primero y más obvio es la pérdida de alumnos, pero eso es el resultado de muchas causas. Al momento que se tiene que cerrar las clases presenciales, las escuelas se ven enfrentadas a una decisión, suspender actividades por completo, esperando el final de la cuarentena, o continuar con algún tipo diferente de clase (virtual, a domicilio, privada).

Escuelas como Goju Kan, que tienen el apoyo de una cadena, lograron aguantar los cierres totales, aunque algunas sucursales tuvieron más dificultades que otras. Del otro lado tienes las escuelas que son independientes, cuyos dueños pueden depender completamente del dinero generado por la escuela. En la mayoría de los casos recurrieron a las clases virtuales, pero no resultaron ser la solución que se esperaba. Las limitantes, producto de llevar la disciplina virtualmente, fueron demasiado grandes.

El primer obstáculo con el que se encontraron fue adaptar la enseñanza para que se pueda llevar a cabo individualmente. Normalmente se aprende en grupo y esta interacción es importante para el desarrollo físico y mental. El segundo obstáculo fue limitar todo al espacio más pequeño posible, para permitir que todos los alumnos tuvieran la misma posibilidad de hacer el entrenamiento. Las escuelas le dan el espacio necesario de práctica a los alumnos, son amplios, sin obstáculos y con pisos especiales para evitar las lesiones. Perder el acceso a ese espacio influye mucho en los alumnos, sus hogares no son necesariamente adecuados para facilitar la disciplina, algunos pueden tener acceso a parques o exteriores, pero no es la regla.

Esto nos lleva al tercer obstáculo y el que tiene el efecto más negativo, la pérdida de motivación. Tener práctica de manera presencial es lo que ayuda a formar lazos de comunidad, esto en parte motiva a las personas a continuar con la disciplina. Al momento de transportar todo a lo virtual, esa comunidad ahora es fragmentada. Es lo mismo que sucedió con las clases escolares alrededor del mundo. Aunque el efecto fue más fuerte en las artes marciales, las rutinas de entrenamiento no podían ser las mismas, pues no se tenía acceso al espacio o el equipo. Sin la comunidad de alumnos, hacer el entrenamiento de manera individual desmotivaba. Las escuelas se enfrentaron a la baja de estudiantes porque perdían el interés en la disciplina.

Con menores ingresos económicos, el siguiente problema era sostener los gastos de la escuela. La gran mayoría renta sus locales y sin la habilidad de pagar la renta, se vieron en una posición difícil. Algunos tuvieron que abandonar el local y mudarse a uno más barato, otros lograron hacer un acuerdo con los dueños para continuar, muchos usaron sus ahorros para sostener la escuela hasta que se recuperara y algunos se vieron forzados a buscar trabajos externos para generar nuevos ingresos.

Todo para llegar al momento que se permitiera de nuevo las clases presenciales. Aun con el regreso a clases, los problemas no pararon, el número de alumnos continuó bajo y sigue en proceso de recuperación. El miedo al contagio todavía influye en el retorno de estudiantes. Las clases tienen un nuevo límite de personas y no se puede dar acceso a la misma cantidad que antes. Mantener la sana distancia significa que el entrenamiento se sigue limitando y no se puede practicar la disciplina completa.

Otra afectación que tuvieron las escuelas fue la pausa de sus eventos extracurriculares. Estos eran puntos de encuentro entre diferentes comunidades, torneos en los que participaban varias escuelas desde niveles regionales hasta internacionales; seminarios y talleres abiertos al público, donde podían ir a aprender sobre el arte marcial o la defensa personal; eventos de índole cultural, donde se podía atender a celebraciones ligadas a la cultura de origen. Al igual que las clases

que fueron impedidas por la pandemia, estos eventos se pausaron y a diferencia de las actividades regulares, han visto más problemas para reanudarse exitosamente.

Estos resultados nos muestran claramente que la actividad de artes marciales tuvo varias dificultades durante la pandemia, pero también nos hacen ver que se está recuperando la comunidad. El panorama se ve positivo, pero todavía falta mucho para regresar a un nivel en que las escuelas y la práctica de artes marciales puedan entrenarse en su totalidad.

4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto

4.1 Aprendizaje profesional

Este proyecto me puso a prueba de una manera que no estoy tan acostumbrado desde los primeros semestres de mi carrera. El proceso de investigación es algo que sí conozco bien, pero aplicarlo en el campo fue algo que no hacía desde hace unos años. Entonces me fue interesante poner a prueba esas competencias en un proyecto demandante en ese aspecto y tener que hacerlo sin el apoyo de un equipo. Creo que el resultado fue positivo y estoy orgulloso de mi desempeño, considerando que desde segundo semestre no hacía una investigación de este nivel. Claro que hay cosas que me hubiera gustado hacer diferente, partes del proyecto que desearía poder desarrollar más, pero con el tiempo y recursos que tuve a la mano, no me fue posible. En un futuro esto se podría utilizar como el primer acercamiento de un proyecto documental, en el cual usaría las otras herramientas de mi educación. Al mismo tiempo indagando de manera más profunda en la comunidad de artes marciales del AMG.

Desde este ámbito profesional le veo mucho potencial a la investigación, con más tiempo es posible trazar la historia de este encuentro cultural y sus actividades actuales. Se podría hacer un enfoque en una escuela en particular para cada disciplina. Lo cierto es que el trabajo invertido en este PAP me continuará siendo de utilidad.

4.2 Aprendizajes sociales

Al inicio, la idea del proyecto vino de un interés sumamente personal. Siendo yo mismo parte de la comunidad de artes marciales, quería profundizar sobre algún tema de mi interés. Conforme fui avanzando, me di cuenta del potencial social que existía dentro del tema. No solo por ser una actividad comunitaria, sino por sus conexiones culturales con países de Asia del Este. El encuentro cultural que se da, ayuda a crear una comunidad muy cercana y comprometida, pues de lo que más se puede notar es la motivación de los alumnos por regresar a las clases presenciales. Claro que no es igual con todos los miembros, pero es este compromiso con la actividad que mantuvo abiertas a las escuelas, aún cuando perdieron la mayoría de su alumnado.

Otro aspecto es que no pude tener el tiempo para explorar la relación intercultural que se fomenta a través de la práctica de las artes marciales. Creo que es un tema que ha tenido mucha relevancia estos últimos meses con el incremento de violencia racista en contra de las comunidades asiáticas en Estados Unidos. Estaría interesante considerar cómo esta práctica puede contribuir a combatir este racismo. Es algo que en una futura ampliación del proyecto se podría investigar.

4.3 Aprendizajes éticos

Siempre que uno trata con temas culturales, en especial cuando son de una cultura ajena a la tuya, se tiene que considerar el aspecto ético. En este caso hay dos cuestiones que me resultan importante explorar con este proyecto. El racismo en contra de las comunidades asiáticas, específicamente durante un momento que están al alza, y las ideas de apropiación cultural. En este proyecto no me encontré con experiencias de primera mano que se relacionaran con estos temas, sin embargo, si se fuera a profundizar en el proyecto, estoy seguro de que serían problemas éticos que encarar. Puedo hablar de experiencias fuera de este proyecto, en que dentro de la escuela en la que practico, mi maestro se ha tenido que enfrentar a rechazos debido al contenido filosófico y cultural de nuestra arte marcial.

En cuanto al tema de apropiación cultural, resulta ser una moneda de doble cara, pues por un lado puede ser un acto muy ofensivo, pero al mismo tiempo,

adentrarse en una cultura ajena es la única manera de realmente entenderla. Las artes marciales pueden ser una muy buena forma de acercarse a otras culturas de manera respetuosa. Varias de estas disciplinas fueron traídas al país por los mismos miembros de la comunidad asiática, pero esta apertura no se comparte con todos. Tuve suerte de no encontrarme con problemas originados en estos temas éticos durante mi investigación, pero es importante estar conscientes de ellos.

4.4 Aprendizajes personales

Este proyecto fue un reto muy personal por varias razones. Algunas de ellas ya las mencioné en los otros apartados, pero una muy importante para mí es la manera en que me empujó a salir de mi zona de confort. Yo sufro mucho de ansiedad al tener que hablar con extraños, entonces tener que hacerlo con decenas de escuelas me resultó muy difícil, pero la experiencia me hizo mejorar en ese aspecto. Al estar en un equipo yo solo, no podía más que depender de mí mismo.

También, debido a que es un tema de mucho interés para mí, hay mucho sobre las artes marciales que aprendí, desde sus orígenes, sus contexto histórico y cultural, cómo se relacionan los diferentes estilos y mucho más. Para alguien que se está desarrollando en las artes marciales, todo esto contribuye a nutrir mi proceso. Estoy muy agradecido de todo lo que este proyecto me ha aportado en diferentes aspectos, pero en especial el aprendizaje personal que me ha dejado.

5. Conclusiones

Se logró hacer una contextualización sobre la comunidad de artes marciales en el Área Metropolitana de Guadalajara y su estado tras la cuarentena a resultado de la pandemia. Trazando una ruta histórica desde los orígenes de estas disciplinas hasta su llegada a México. Tuve una respuesta del 33% de todas las escuelas de la AMG que contestaron una encuesta sobre sus experiencias durante y después de la pandemia. De esta manera se pudo observar las dificultades que la comunidad tuvo para continuar activa y su proceso de recuperación, el cual todavía continúa sin completarse. Con esta información se logró producir un artículo para la plataforma

380gdl.com, en la cual se aborda la popularidad de las artes marciales a través de los medios masivos de comunicación como el cine y la televisión.

Aun con todos estos logros, la investigación sólo es una base de la cual se puede crecer. No se pudo hacer una historia más detallada de las artes marciales específicamente en el AMG, para esto se podría continuar con un acercamiento etnográfico, enfocado en algunas de las escuelas más antiguas o con el mayor número de conexiones internacionales, con el objetivo de analizar las interacciones entre la cultura mexicana y la de Asia del Este. De la misma manera todavía se puede escribir más artículos sobre el tema desde perspectivas deportivas, filosóficas y culturales; incluso existe la posibilidad de crear productos como documentales o reportajes.

Mi recomendación para un posible futuro de este proyecto sería eso, que se utilice la información recaudada aquí para dar un paso más adentro en la comunidad, con el objetivo de entender las particularidades de la interacción entre dos culturas y cuáles son los efectos de esta integración.

6. Bibliografía

Corona, D. (2017). Historia de Shaolín, Templo Shaolín México A.C. Consultado en: <https://kungfu.com.mx/historia-de-shaolin/>

Cultural China (2010). History: Destruction of Shaolin Temple. Cultural China. Consultado en:

<https://web.archive.org/web/20121112210308/http://history.cultural-china.com/en/169H8301H13063.html>

Cynarski, W. J., Jong–Hoon Yu, Warchol, K. y Bartik, P. (2015). Martial arts in psycho–physical culture, *Ido Movement for Culture. Journal of Martial Arts Anthropology*. Vol. 15, no. 4, pp. 33–38. Consultado en:

<http://imcjournal.com/index.php/en/volume-xv-2015/contents-number-4/97-martial-arts-in-psycho-physical-culture>

Cynarski, W. J. y Lee-Barron, J. (2014). Philosophies of martial arts and its pedagogical consequences, *Ido Movement for Culture. Journal of Martial*

- Arts Anthropology*. Vol. 14, no. 1 pp. 11–19. Consultado en:
<http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-6da694eb-4c80-450b-96a4-c0be8080d115>
- Cynarsky, W.J., Sieber, L. y Szanja, G. (2014). Martial Arts in Physical Culture. *Ido Movement for Culture. Journal of Martial Arts Anthropology*. Vol. 14, no. 4 pp. 31-38. Consultado en:
<http://yadda.icm.edu.pl/yadda/element/bwmeta1.element.desklight-c8c1746e-bf9e-476a-bc25-7dae9a784692>
- Femeka (2021). Acerca De. Consultado en: <https://femeka.com.mx/acerca-de>
- Fischer, C.S. (1982). *To Dwell Among Friends: Personal Networks in Town and City*. Chicago. University of Chicago Press.
- FMTDK (2021). *Historia de la Federación Mexicana de Taekwondo*. Consultado en: <https://www.femextkdoficial.mx/taekwondo/historia-del-tkd-en-mexico>
- Filipiak, K. (2010). De Guerreros a Deportistas: cómo se adaptaron las artes marciales chinas a la modernidad. *Journal of Asia Martial Arts*. Vol. 19 No. 1, pp. 30-53. Consultado en: <https://core.ac.uk/download/pdf/233580486.pdf>
- García, S., Tobal, F. M., Martín P., Gutiérrez, C. y Castellanos V. O. (2014). Las artes marciales, su origen y actualidad: Una visión enfocada en el Judo, Karate y Wushu. *Orientando Temas de Asia Oriental, Sociedad, Cultura y Economía*. Año 4, No. 8. Universidad Veracruzana. Consultado en:
<https://orientando.uv.mx/index.php/orientando/article/view/1563/2883>
- Green, T., Svinth, J. (2010). *Martial Arts of the World: An Encyclopedia of History and Innovation*. ABC–CLIO, LLC.
- Orozco, G., Santiago, J., Anaya, M. y Guerrero, S. (septiembre de 2016). Efectos psicológicos y cognitivos de la práctica de Tai Chi en adultos mayores. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*. Vol. 19, No. 3. Consultado en:
Consultado en: <https://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2016/epi163a.pdf>
- Pérez–Sindín, X. (2020). Definiendo y teorizando el significado de comunidad de lugar en la era de la globalización. *RIPS*. Vol. 19, núm 2. pp. 107-122.

Universidad de Santiago de Compostela. Consultado en:
<https://revistas.usc.gal/index.php/rips/article/view/6938>

RAE (2021). *Arte*. Consultado en: <https://dle.rae.es/arte#8kczTc1>

Templo Shaolín de Mexico A.C. (2021). *Quiénes Somos*. Consultado en:
<https://kungfu.com.mx/quienes-somos/>

Tönnies, F. y C.P. Loomis (2002). *Community and society*. Mineola y Nueva York.
Dover Publications.

Wetzler, Sixt (2015). Martial Arts Studies as Kulturwissenschaft: A Possible
Theoretical Framework, *Martial Arts Studies* 1, 20-33. Consultado en:
http://orca.cf.ac.uk/80258/1/MAS%20Journal%201%20Autumn%202015_Wetzler.pdf

Wikipedia (9 de febrero de 2021). *Arte Marcial*. Consultado en:
https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_marcial

Wikipedia (23 de febrero de 2021). *Martial Arts*. Consultado en:
https://en.wikipedia.org/wiki/Martial_arts

Anexos

Artículo publicado el día 28 de abril de 2021 en el portal 380.gdl.com
(<https://380gdl.com/las-artes-marciales-guerreros-de-oriente-de-la-pantalla-a-las-academias/>)

Las artes marciales

Guerreros de Oriente, de la pantalla a las academias

Roberto Vázquez Del Toro

Artes marciales. Al leer estas palabras nos llegan varias imágenes a la cabeza. Los gritos de Bruce Lee acompañados de sus veloces golpes, o Daniel Larusso parado en un solo pie a punto de ganar un campeonato, o Jackie Chan que se defiende con una escalera de un grupo de maleantes; incluso un panda regordete que aspira a ser el guerrero dragón. No importa la edad ni dónde vives, siempre pensamos en algo así cuando se habla de artes marciales.

Es increíble cómo esta muestra de otras culturas se reconoce internacionalmente, y cómo se ha convertido en parte de nuestra propia cultura. En la calle es fácil encontrar al menos una academia que enseñe alguna clase de arte marcial, y es probable que uno de nosotros haya tomado una clase de karate o kung fu en su vida. Se han convertido en parte de nuestro mundo cotidiano,

En las civilizaciones antiguas había sistemas de combate y de protección. Eran enseñanzas transmitidas a través de generaciones, que evolucionaron hasta convertirse en tradiciones, ligadas a diferentes aspectos de la cultura. Contra lo que se cree popularmente, no son originarias exclusivamente del Lejano Oriente, aunque sería imposible hablar de todos los estilos en un solo artículo. Aquí nos enfocaremos en tres de las artes marciales más populares: el taekwondo, el karate y el kung fu.

El kung fu es un arte marcial originario de China, y sus raíces pueden trazarse hasta dos mil años antes de la era cristiana. Hay varios estilos de kung fu, lo que

depende del área geográfica en la que se practique, en algunos estudios se han contado hasta 180 estilos diferentes, entonces para facilitar la clasificación, se agrupan por sus similitudes. Por ejemplo, en el norte de China prevalecen los sistemas con movimientos acrobáticos y largos, en los que se usa toda la extensión del cuerpo. En el sur es más común el boxeo, el combate de corta distancia.

Aunque empezó como una enseñanza militar que se adoptó como defensa personal entre el pueblo, el kung fu también se practica tanto como meditación, deporte, ejercicio y entretenimiento, y a eso debe gran parte de su popularidad.

Hacia el año 1372 la técnica de la “grulla blanca”, uno de los estilos sureños de kung fu, llegó a la isla de Okinawa, donde se adaptó a un sistema de combate originario de la región, lo que dio nacimiento a un nuevo arte marcial, el karate. El karate era un entrenamiento de defensa personal para gente del pueblo que utiliza la mano limpia y armas inspiradas en herramientas del campo, pues el uso de espadas estaba prohibido. No fue hasta muchos años después cuando el karate se introdujo a la isla mayor de Japón, donde pronto se popularizó.

La historia del taekwondo se remonta a los inicios del siglo XX, cuando Japón ocupó Corea y prohibió la práctica de las artes marciales originarias de ese país para obligar a emplear sus propios estilos, entre ellos el karate. Cuando Japón se retiró de Corea ya se habían perdido los sistemas de combate tradicionales, pero los maestros coreanos modificaron las enseñanzas japonesas para crear un estilo propio, el taekwondo. Corea difundió su nuevo arte marcial de manera internacional y consiguió que formara parte de los deportes olímpicos en el año 2000, algo que el karate y el kung fu aún no han logrado.

¿Cómo fue que estas artes marciales llegaron a nuestro país desde el otro lado del mundo? Por medio de las relaciones diplomáticas y comerciales, por la migración de ciudadanos de aquellos países, pero sin duda lo que le ha dado una enorme popularidad es su presencia en el cine y la televisión.

De Bruce Lee a Guadalajara

Probablemente no existe una figura más icónica en el cine de artes marciales que Bruce Lee, quien se hizo famoso en Occidente con la serie *El Avispón Verde* durante

los años sesenta. En la década de los setenta ya se había convertido en una estrella de cine que renovó las películas de artes marciales dentro y fuera de China. Tradicionalmente, el cine de kung fu empleaba coreografías de combate inspiradas en la Ópera de Pekín, más parecidas a un baile que a una pelea. El estilo de Bruce Lee se basaba en golpes y patadas veloces; su influencia también se sintió en el cine occidental, impulsado por su película más famosa: *Operación Dragón*.

Las siguientes dos décadas vieron un incremento en las películas de este género. Las estrellas ya no venían solamente de China. Japón fue de los primeros países en capitalizar esa popularidad, impulsados por su larga historia de cine de samuráis. En Occidente surgieron figuras como Chuck Norris, Jean-Claude Van Damme, Steven Seagal o Wesley Snipes. Gracias a la popularidad de las artes marciales mucha gente comenzó a entrenarse en ellas en todo el mundo. Aun así, China se ha mantenido como una fuerza formidable en el cine de este género, con figuras como Jackie Chan –*Una pareja explosiva*, 1998– reconocido por su peculiar estilo de pelea, o Donnie Yen, de una generación más reciente, quien ayudó a revitalizar el género con la película *Ip Man*.

Estos filmes y programas de TV con sus estrellas convirtieron a las artes marciales en una parte importante de la cultura popular de varios países. En años más recientes se debe resaltar el papel decisivo de las series japonesas de animación. Debido a estos largos años en los medios muchas personas han desarrollado una especie de alfabetización de estos métodos de combate, y han adquirido la habilidad de reconocer sus aspectos básicos e incluso han aprendido un poco de las culturas donde se originaron. La película infantil *Kung Fu Panda* fue reconocida en el mismo país de China por su representación de su cultura tradicional y sus leyendas. A tal punto que se comenzó un debate dentro de la comunidad artística de China, sobre ¿por qué ellos no han logrado una película sobre su propia cultura con el mismo éxito?

La edad de oro del cine de artes marciales coincide con las décadas en las que se fundaron escuelas e instituciones en México y en el AMG. Desde entonces han estado enseñando y transmitiendo una parte significativa de esa cultura, una cultura que con el tiempo se ha mezclado con la nuestra.

Algunas de estas escuelas, como Taekwondo AMMDK o Artes Marciales Hoi Jeon Moo Sool, han estado activas durante casi 40 años. Otras tienen sucursales por toda la ciudad, como la cadena Goju Kan Karate. Hay instituciones dedicadas al desarrollo y práctica de las artes marciales, fundadas desde los años setenta, como la Federación Mexicana de Karate, la Federación Mexicana de Taekwondo, la Federación Mexicana de Wushu y Kung Fu o el Templo Shaolín México, A.C. Todas éstas impulsan su práctica como deporte y como cultura, cada una en diferentes grados.

Durante la pandemia de covid-19 este sector económico y cultural se ha visto gravemente afectado. Primero con la cuarentena, que obligó a varias escuelas a cerrar de manera temporal o permanente. Ahora que ya tienen permitido abrir, las restricciones han traído un cambio en sus prácticas, enfocándose en ejercicios y técnicas que no requieren contacto o cercanía física. Las escuelas han perdido la mitad de sus alumnos, en el mejor de los casos, y las nuevas inscripciones disminuyeron drásticamente. Son escuelas que podían tener de 20 a 40 alumnos por clase y que ahora se limitan a ocho, lo que depende del espacio disponible.

La comunidad de las artes marciales se encuentra muy afectada, aunque muestra signos de recuperación; el interés por aprender y practicar estas técnicas sigue vivo, un interés por formar parte de un grupo de personas unidas por disciplinas que favorecen la salud, la práctica física, la meditación e incluso el arte. Esa diversidad es una parte clave de las artes marciales, que quizás están más integradas a nuestra cultura de lo que podría parecer. Artes que trascendieron la pantalla grande y se infiltraron en el imaginario colectivo de nuestra sociedad. No importa tu edad ni de dónde eres, todos pensamos en cosas parecidas cuando alguien dice: artes marciales.

Roberto Vázquez Del Toro estudia la licenciatura en Comunicación y artes audiovisuales en el ITESO y es practicante de kung fu en la escuela Wushi Daodi. Este artículo es parte de la investigación que realiza en el PAP Mirar la ciudad con otros ojos. Memorias e identidades en el periodo de primavera 2021.