

Perspectivas culturales de las pandillas: su influencia en la cultura popular-masiva

WILLIAN CARBALLO
SEPTIEMBRE 2016

- Este artículo busca brindar una perspectiva cualitativa sobre el impacto de las pandillas en las expresiones de la cultura popular-masiva y en las audiencias. Establece, a partir del análisis de piezas artísticas y notas periodísticas, cómo estos grupos han influenciado en la construcción de narrativas emitidas a través de las diferentes manifestaciones que se mueven en el limbo entre lo industrial y lo tradicional, entre lo popular y lo masivo; es decir, desde la televisión al cine, pasando por la música, el periodismo, los videojuegos, la moda, el deporte y otros.
- Describe, por un lado, cómo la ficción audiovisual—en especial la mexicana y estadounidense— ha recurrido a estos grupos para representar una nueva maldad latina en sus guiones. También detalla cómo “las maras” han sido “espectacularizadas”, sobre todo por el periodismo televisivo, en una narrativa que ya ha calado en las audiencias. Estas, con sed de venganza, entran en una contradicción: rechazan la violencia ejercida por los pandilleros; pero, al mismo tiempo, la validan, si la víctima es el marero.
- También analiza cómo estos grupos han influenciado aspectos de la vida cotidiana de la población, como el fútbol, la vestimenta de los jóvenes o la música escuchada. Se trata de aspectos que van más allá de las narraciones industrializadas, pero que son de gran importancia para las mayorías. Es la cotidianidad, lo que mucha gente discute en el día a día, en los pasillos de oficina o en el pasaje; la evidencia más clara de que el fenómeno social y de seguridad de las pandillas es más que cifras de extorsión y conteo de homicidios.



I. Tiempos violentos y tiempos de show: a manera de introducción

Lo que ocurrió en el set de televisión de Canal 17 el 28 de mayo de 2013 ilustra, en buena medida, la tesis central de este texto. Ese día, bajo los faroles que iluminaban cenitalmente la tarima que servía de plató, Dionisio Umazor, “El Sirra”, y Carlos Ernesto Mojica Lechuga, “Viejo Lin”, dos de los principales líderes de la Mara Salvatrucha y del Barrio 18, respectivamente, se sentaron en los dos sillones que formaban parte de la escenografía. Pese a ser reclusos en centros penales, esta vez no estaban a las sombras de los guardias penitenciarios, quienes, confiados, los esperaban abajo. Tampoco llevaban grilletes ni esos pantaloncillos blancos con los que los imputados asisten a los tribunales. En cambio, portaban micrófonos de diademas colgándole de las orejas, al estilo de algunos cantantes pop; y unas camisas casuales, aunque elegantes, ideales para salir en tv. Una vez listos, la entrevista empezó. El Hermano Toby Junior, pastor y presentador, los abordó entonces sobre la tregua entre pandillas, vigente para esas fechas. Su público –que también cumplía con una dualidad: público y feligrés– aplaudía con regularidad y miraba las enormes pantallas planas instaladas en el lugar para que nadie pierda detalles. Afuera, mientras tanto, periodistas de otros medios se apelotaban a la espera de abordar al cierre a los protagonistas de la transmisión para obtener declaraciones. Era entrevista y era show. Eran dos pandilleros reclusos y eran dos actores en un escenario. Era el problema de las maras en los terrenos populares y masivos de la televisión.

Ese hecho –que si omitimos los nombres propios y las alusiones penitenciarias podría ser con facilidad la crónica cualquiera de una sección de espectáculos cualquiera– demuestra y trae a discusión una de las aristas menos estudiadas sobre las pandillas: la influencia de las maras en lo que autores como Martín-Barbero (1987), García Canclini (1987) y Marroquín (2015) llamarán *cultura popular-masiva*. Es decir: en esa delgada línea que va desde los medios tradicionales de las industrias creativas como la televisión, el cine y los videojuegos hasta manifestaciones como la moda, el deporte y la música popular; pasando por las narrativas periodísticas y por aquellas construidas por sus audiencias.

Se enfoca el problema, pues, desde una mirada inédita. Se parte de que, en efecto, dichas organizaciones han impactado la seguridad pública, la política y la economía (véase Hernández-Anzora, 2015; o Tager & Aguilar, 2013). Sin embargo, limitar su influencia al cometimiento de delitos que engrosan las estadísticas y generan la percepción de inseguridad o a la cantidad de dinero que las empresas pierden por las extorsiones atribuidas a estas bandas implicaría obviar otras dimensiones de igual importancia. Dimensiones que, aunque quizás más difícil de establecer cuantitativamente, tienen una enorme trascendencia en la calidad de otras áreas de la cotidianidad de la población. La cultural, por ejemplo.

En ese sentido, el presente texto tiene como objetivo brindar una perspectiva cualitativa y general sobre el impacto de las pandillas en las manifestaciones de la cultura popular-masiva y en las audiencias. De esta forma, a través de una aproximación teórica vista con los anteojos de los estudios culturales y de una revisión histórica de otros documentos académicos y periodísticos, incluyendo como punto de partida algunas ideas establecidas en el ensayo ganador de los Juegos Florales 2016 (Carballo, 2016), así como mediante el análisis discursivo de piezas de consumo artístico, se establecerá cómo las pandillas han influenciado en la construcción de narrativas emitidas a través de las diferentes expresiones que se mueven en el limbo entre lo industrial y lo tradicional, entre lo popular y lo masivo.

2. Enfoque teórico y marco situacional

Para ello, hay que definir antes los conceptos. Empecemos por “lo popular”. García Canclini (1987) asegura que lo popular ha dejado de ser el dominio especializado de los antropólogos y lo masivo de los comunicólogos. Lo popular ya no está más limitado a lo histórico, tradicionalista y rural; sino más bien ligado a la modernidad, el mestizaje y la complejidad de lo urbano (Martín-Barbero, 1987). Como diría Marroquín (2015): lo popular mismo es conflictivo, es también lo urbano, lo gris, lo sucio, lo mestizo. Tampoco lo masivo puede ser reducido a lo que pasa en o por los medios masivos (Martín-Barbero, 1984). Se trata, más bien, de una concepción más incluyente, más ecléctica, como sostiene el Fondo de las Naciones Unidas para



el Desarrollo (PNUD). Es decir: empresas que producen y difunden, de manera masiva, creaciones simbólicas en forma de bienes y servicios culturales para comercializarlas (Bustamante, 2003, en PNUD, 2009)

Surge a partir de esa conceptualización, como sugiere Marroquín (2015) al interpretar a Martín-Barbero, la oportunidad de reflexionar sobre lo popular añadiendo una categoría que más bien se había pensado opuesta: lo masivo. ¿Qué es entonces la cultura popular-masiva? Es aquel grupo de procesos culturales en donde entran en juego ámbitos de una cultura popular que es ya urbana, híbrida, seriada, mercantilizada, pero en la que es posible encontrar, en medio de la complicidad pasiva, gestos de resistencia. (Marroquín, 2015). Bajo esa lógica caben en el concepto los medios tradicionales como la televisión y el cine, pero puede ser también la música, la prensa, las ilustraciones, el arte, las artesanías, los tatuajes, el lenguaje, la estética citadina, la moda, el deporte o las redes sociales.

¿Cuánto y cómo han permeado las maras en esa cultura popular-masiva? Hacerse esa pregunta adquiere más relevancia cuando, antes, se dimensiona la envergadura del problema pandilleril. Aunque toda la violencia en El Salvador no puede achacarse a estos grupos, sí se debe reconocer que se han convertido en parte sistemática de esa realidad (Hernández-Anzora, 2015). Un simple repaso a su militancia puede resultar ilustrador. De acuerdo al Gobierno, hay un estimado de 60 mil pandilleros. A ellos hay que sumar una extensa red de apoyo a la que pertenecen familiares cercanos y amigos, que subiría la cifra a 400 mil personas, aproximadamente (Tager & Aguilar, 2013).

Se sabe de versiones primitivas de estos grupos en los años ochenta del siglo pasado. No obstante, su verdadero desarrollo hasta convertirse en el problema de seguridad actual llegó después de 1992 cuando, firmada la paz que puso fin al conflicto civil salvadoreño, una combinación de factores – deportación de pandilleros que cometieron delitos en Estados Unidos, exclusión de los jóvenes locales y pobreza– propiciaron su proliferación (Cruz, 2005; Hernández-Anzora 2015).

En la actualidad, en El Salvador hay dos bandas principales: Mara Salvatrucha (MS-13) y Barrio 18, esta última fracturada en los últimos años en Sureños y Revolucionarios, debido a problemas

internos de sus miembros (Martínez & Sanz, 2012). Inmiscuidas todas en extorsiones, tráfico de drogas y asesinatos, los mecanismos que los gobiernos en turno han usado para atacar el problema están en polos opuestos. Los gobiernos de derecha optaron hasta 2009 por estrategias de choque muy represivas que solo hacieron las cárceles donde pudieron organizarse mejor (Tager & Aguilar, 2013). Luego la izquierda apadrinó una tregua en 2012 que logró mermar el número de homicidios, pero a cambio de ablandar las medidas contra los pandilleros y sus familias (Martínez & Sanz, 2012). Y finalmente, ya en el segundo gobierno de esta línea ideológica, se regresó a una estrategia más punitiva que incluso fomentó la violación bajo la mesa de derechos humanos por parte de las autoridades policiales y militares (Valencia, Martínez y Valencia, 2015).

Esta secuencia de hechos mantiene a 2016 en un ambiente tenso que deja pocos aspectos de la vida del salvadoreño sin incidir. Uno de ellos, como ya se ha presupuesto, es el cultural. Veamos cuánto y cómo. Primero en la prensa, luego en el entretenimiento.

3. Las pandillas en la narrativa periodística

Empecemos con las empresas mediáticas, acaso el único apartado que sí cuenta con antecedentes bajo este enfoque. Asegura Giró (2011) que la violencia reúne suficientes requisitos para convertirse siempre en noticia. No extraña, pues, que este fenómeno, y particularmente el crimen, han tenido una enorme influencia en la agenda periodística latinoamericana (Rey, 2007), cuyas sociedades suelen ser tierra fértil para el cometimiento de hechos contra ley.

Para el caso de los países de Centroamérica – con énfasis en el triángulo norte: El Salvador, Guatemala y Honduras–, algunos estudios previos han determinado el papel clave que las maras han jugado en las narrativas del crimen. Así, a partir de la década de 1990, aparece “un nuevo fantasma” (...) que, oculto en los discursos, acechaba en cada esquina de la calle a sus incautas víctimas: el joven pandillero” (Marroquín, 2007, p.61). Era, en especial, la narrativa de un deportado que regresaba a sembrar pánico.



Para el nuevo siglo, cuando ya se hablaba de grupos delincuenciales mixtos y complejos, el discurso se mueve más hacia otro relato: estereotipar a ciertos sectores de la juventud. De acuerdo a Vasilachis (2007), los jóvenes vinculados en las noticias con actos delictivos son siempre "pandilleros". Empieza también a destacar un discurso de "ellos" contra "nosotros", enemigos delincuentes contra una sociedad sufriente y libre de culpa.

Esto último también lo trajo a cuenta Marroquín en su trabajo (2007). Sin embargo, aportó nuevos datos: los medios reproducen el discurso oficial que dicta que las pandillas son el enemigo a vencer y, por lo tanto, los gobiernos que luchan contra ellas merecen la aprobación. Se trata, como sugiere la académica, de un discurso que resulta útil a los políticos, en especial en elecciones. Eso llevó a que se popularice la metáfora en la prensa de las maras como un "cáncer" que se debe extirpar, tal como lo explicó en su momento Martel (2007). Finalmente, Marroquín y Vázquez (2014), a partir del análisis de la cobertura de la tregua de 2012, mostraron que la prensa ha perpetuado un clima de miedo y ha situado a las pandillas como enemigo único de la seguridad pública en el país. Esto lleva a un sector del periodismo a minimizar e incluso borrar otros problemas también generadores de inseguridad, como el narcotráfico o la violencia doméstica, por citar solo dos casos.

Se plantea ese recorrido histórico del discurso periodístico pues se considera valioso para fines de este texto y porque sus preceptos sirven como base para poder desarrollar ahora un ángulo diferente. Durante los últimos 10 años, hemos visto el paso a lo que, parafraseando a Vargas Llosa (2012), sería una "espectacularización" del tema. A juicio de este autor, las diversas facetas de la vida (religión, política, arte, periodismo y hasta el sexo) han entrado en una tendencia a reducir todo a un show light, de mucha ligereza y escasa profundidad.

A través del análisis narrativo de casos emblemáticos retratados en los medios de comunicación en el último lustro, se puede determinar que —de manera coherente con lo encontrado en los estudios recién señalados—, los pandilleros se han convertido en figuras espectacularizadas. Son bandas reducidas al papel de villanos en una película donde el gobierno en turno busca erradicarlas para convertirse en el héroe que salva al pueblo.

Lipovestky y Serroy (2010) ya habían advertido sobre esta tendencia de los medios de comunicación. En un contexto internacional, ambos académicos hablan del apareamiento de "neo-vedettes", que son estrellas efímeras, surgidas no necesariamente del terreno de las artes, sino también de la política, la ciencia o el deporte. Yo le agrego el crimen. Estudios previos sobre los casos colombianos y mexicanos han revelado cómo los jefes de carteles del narcotráfico en esos países han encarnado dicho papel en las narrativas mediáticas de sus naciones. A ello se le conoce como "narco-cultura". De acuerdo a Rincón (2013), esta es el resultado de creadores "enamorado de esta vitalidad de historias, estéticas y éticas (...), por eso se ha convertido en un fenómeno de literatura, cine, televisión, medios, periodismo, música, arquitectura, moda y mercado" (p. 24).

En el periodismo, tal como lo había adelantado Martel (2007), la prensa tiende a homogenizar a los mareros; pero también construye figuras emblemáticas. Así, los líderes se han convertido en personajes con alta presencia en medios de prensa. Además de "El Sirra" y "El viejo Lin", resuenan alias como "El Directo", "El Diablito", "El Chino tres colas" y "El Trece"¹. Todos comparten características: un apodo que connota maldad y que casi siempre basta para identificarlos y una amplia presencia en titulares de periódicos debido a los hechos criminales por los que se les acusa. Responden, además, a una estética visual muy machacada en los medios (ropas flojas, tatuajes, binchas). Por último, por su condición de líderes (la mayoría), aparecen o aparecían continuamente como entrevistados.

Sin embargo, el caso de "El viejo Lin", del Barrio 18, amerita un punto y aparte. Él es el "top of mind" en este "star-system", como le llamarían Lipovestky y Serroy (2010), tan particular. A parte de la polémica asistencia a la charla con el pastor-entrevistador, la televisora Megavisión le dedicó una hora de plática en 2014, video cuya versión en YouTube superaba las 850 mil vistas hasta agosto de 2016. También la entrevista de Noticiero Hechos transmitió un especial con él desde la cárcel

¹ Gustavo Adolfo Parada es "El Directo"; Borromeo Henríquez es "El Diablito", Carlos Alberto Rivas Barahona es "Chino Tres Colas"; y Saúl Turcios es "El Trece", aunque también es conocido con otros nombres.



en 2012 (medio millón de vistas). Incluso, la cadena hispana-estadounidense Univisión ha venido a interrogarlo. En este último caso, sobresale la escenificación que sirvió para la entrevista: el líder pandilleril permanecía dentro de su celda –oscura y flanqueada por guardias penitenciarios–, mientras los barrotes separaban a la periodista, sentada del lado iluminado, del de los buenos.

Esto suele ser muy común en las entrevistas con pandilleros: la escenificación. Salvo la excepción en vivo de la entrevista en el set de Canal 17, la mayoría de estos encuentros ante cámaras suelen ocurrir al interior de los centros penales y son pregrabados. De esta forma, la locación cumple un importante papel. Las cárceles suelen tener suelos sucios y paredes grises. Y eso sirve, comunica, pues ayuda a construir esa atmósfera del villano entrevistado que por fin accedió a hablar –y casi siempre en exclusiva– con un medio. Además, el pandillero protagonista no aparece solo. Lo acompañan miembros de la organización que nunca hablan, pero que están ahí, intimidantes. Como adelantaba Marroquín (2007), persiste en la prensa la construcción de villanos, aunque esta vez muy hollywoodesca.

La metáfora de la película sigue siendo ideal para lo que viene: la postproducción. Por ejemplo, los encargados de “Hechos”, de Canal 12, prepararon para el “Viejo Lin” y también para otra plática con “El Sirra” cortinas musicalizadas de entrada, algo que no acostumbran con cualquiera. También utilizaron ecos para resaltar frases importantes y dramatizaciones en blanco y negro actuadas por niños, a manera de flashback, cada vez que el entrevistado recordaba lo que él autodenomina su “complicada infancia”.

Otras veces, el formato se asemeja más al “reality show” o programas de telerrealidad. Entonces, el mismo hecho de entrevistar a pandilleros se convierte en la noticia; y el periodista, en un actor con un rol principal. Por ejemplo, Megavisión logró en 2010 conseguir que un grupo de pandilleros hablara en exclusiva sobre su papel en la seguridad pública nacional. En la nota, el reportero (que también es director de noticias) es el protagonista desde el inicio. Se le ve manejar su carro a través de varias calles de San Salvador, mientras cuenta con dramatismo que ha sido citado a una casa abandonada en un lugar secreto para hablar con

un grupo de mareros. El resto, la escenografía del villano ya antes descrita.

Se puede deducir entonces que las pandillas forman parte vital del relato que los medios de prensa, sea escrita, digital y televisiva, construyen para sus audiencias alrededor del importante tema de la violencia y el crimen. Las maras –ya sea como una masa homogénea o como sus miembros individuales más representativos– son parte de una agenda en la que la narrativa de héroes y villanos, mayoritariamente espectacularizada, predomina. Un discurso que exalta el miedo, busca un héroe (papel que el político sueña representar) y, salvo excepciones de algunos medios, vuelven superficial la complejidad del fenómeno.

4. La apropiación del discurso periodístico en las audiencias²

¿Qué dicen las audiencias sobre eso que consumen en los medios? Este es un terreno menos explorado. Para hacerlo, se tomaron dos casos emblemáticos que en 2015 llamaron la atención de la prensa y, por consiguiente, de la ciudadanía: La filtración de imágenes de supuestos pandilleros asesinados en lo que las autoridades llamaron un enfrentamiento con policías (11 de junio) y el asesinato dos militares en una terminal de buses, el cual incluía la publicación de imágenes de los presuntos pandilleros homicidas que huían del crimen (21 de junio). El material de análisis consistió en los comentarios de lectores a estas noticias publicados en los muros de Facebook de los cuatro periódicos en versión digital más leídos del país, de acuerdo a datos de 2015 del sitio de cibermetría alexa.com: elsalvador.com, La Prensa Gráfica, El Blog y La Página.

Lo primero que salta a la vista al analizar el discurso de las audiencias es el deseo de venganza. Se habla de aplicar la “ley del talión”, es decir, si los mareros matan, asesinarlos a ellos también, pues se lo merecen. De esta forma, se entra en una contradicción. Por un lado, fustigan la violencia que ejercen los pandilleros contra sus víctimas; por el otro, apoyan el uso de las balas, siempre y cuando el que las sufra sea el marero. “Yo diría que sin querer les den veneno a los líderes en los centros penales o un corto circuito” se leía en los post en el muro de La Prensa Gráfica y elsalvador.com, vinculados

² Este apartado es un adelanto de los resultados de una investigación mayor en ejecución por el autor de este texto.



a la noticia del asesinato de los militares a manos de supuestos pandilleros. Mientras que un meme subido por un lector en La Página rezaba: “Salva una vida, mata un marero”.

En la otra noticia (los pandilleros muertos en lo que la policía dijo fue un enfrentamiento) predominaba el regocijo. “Felicidades, señores, y qué pulso, sigan así, el pueblo se los agradecerá”, aplaudía alguien en el Facebook de El Blog. “Un aplauso para el que los mató”, posteó en forma de meme un lector de La Página. Incluso abundan llamamientos a crear grupos clandestinos que, al estilo de La Sombra Negra³, los ubique y asesine.

También sobresale un fuerte reclamo a las autoridades. Los que más quejas reciben son los policías y militares, a quienes se les exige mano dura contra las maras. En los comentarios analizados, no importaba que eso signifique violar los derechos humanos. “Si es posible renunciemos a esas leyes mierdas”, se podía leer en un post de un lector.

De hecho, persiste una visión nostálgica sobre aquella época de duros militares. Por un lado, abundan mensajes para que resurja la figura de un Maximiliano Hernández Martínez, presidente de la República entre 1931 y 1944, que se caracterizó por aplicar con fiereza la ley para minimizar la delincuencia, pero carga a costas el hecho de que bajo su mandato ocurrió la masacre de 1932, en la que se quitó la vida a más de 20 mil personas, sobre todo indígenas (Ching, Lara y Lindo, 2010). Otros añoran a la Guardia Nacional, vigente hasta la firma de los Acuerdos de Paz, en 1992. Sus miembros eran famosos por estrictos, pero también por el uso excesivo de la fuerza.

¿Hay discursos disidentes de esa sed de venganza? Sí. Pero cuando surgen ciudadanos que aportan ideas pacíficas, suelen ser vilipendiados por los otros usuarios enardecidos. “Marero el que no apoye eliminar a los mareros”, es el discurso predominante en este punto. Si alguien, por ejemplo, pide apiadarse de las madres de los pandilleros muertos, seguro es pandillero también. Ergo: también hay que matarlo. Salvo esas y otras escasas excepciones de ciudadanos que piden solucionar el problema a través de la oración y la religión, del discurso se infiere una

³ La Sombra Negra fue un grupo armado clandestino que en la década de los noventa ganó fama por la eliminación sistemática de delinquentes, principalmente en el oriente del país.

actitud de la ciudadanía a resolver el problema de la violencia con más violencia. De esta forma, las maras son un enemigo al que hay que eliminar por la fuerza antes de que nos elimine a nosotros. Este discurso es coincidente con el periodístico estudiado por autores como Martel (2007), Marroquín (2007) y Marroquín y Vásquez (2014). Las maras es ese “cáncer” que hay que extirpar, el enemigo a vencer. Y un gobierno fuerte que se ponga del lado de la población y los ayude a eliminarlos será digno del voto. La cadena se cumple: políticos simplifican el discurso para desahogar todos los males en la figura del marero, la mayoría de medios retoma ese mensaje en sus noticias y gran parte de la audiencia así lo digiere.

5. Las maras en la ficción de entretenimiento

También la ficción ha sido impactada por las pandillas. A nivel local, primero hay aclarar que la escasa producción televisiva original —que no supera el 44 por ciento, del cual, la mayoría son noticieros y entrevistas (Carballo, 2013)— condiciona en buena medida el rastreo de las influencias en estas narrativas.

Dicho eso, hay que rescatar algo: Los pocos seriados que narran hechos no veraces en clave entretenimiento en los últimos años incluyeron a estos grupos en el guion. Tanto en la infantil “El Cipitío” (del estatal Canal 10) como en “Capitán Centroamérica”, una parodia lanzada primero en internet y luego transmitida por Telecorporación Salvadoreña, las maras aparecieron esporádica y ligeramente como villanas.

Lo mismo se puede decir del cine salvadoreño. Con apenas cinco largometrajes de ficción salvadoreños estrenados en los últimos 50 años (Sermeño, 2015), las oportunidades no son muchas. Aun así, la cinta “Malacrianza” (2014), del nacional Arturo Menéndez, tiene como catalizador de su historia a las pandillas. En ella, el vendedor de piñatas Don Cleo es extorsionado por mareros y amenazado de muerte. Preocupado, parte en busca del dinero exigido, mientras su vida personal se descalabra. Se sabe además de un proyecto que se viene cocinando desde hace varios años, pero que por falta de recursos no ha visto la luz: “14 abril



locos”, de Noé Valladares. Sin embargo, sí está colgado en YouTube un adelanto del audiovisual. En él se puede ver a una joven que quiere entrar a estos grupos y uno que quiere salir, en una historia atestada de estereotipos del marero salvadoreño deportado: ropas holgadas, binchas, puros de mariguana, alcohol, sexo, golpes y armas. Los periodistas Arauz y Valencia (2009) la calificaron de “desfasada” y de una “caricatura”, comparada con la violencia real actual de estas agrupaciones.

En el caso de los grandes estudios estadounidenses, aunque la mayoría de historias transcurren en ese país, esos pandilleros retratados son migrantes originarios de América Central⁴. Ejemplos abundan. No obstante, uno de los casos más representativos es la premiada “Día de entrenamiento” (2001). Esta introduce a Neto, un salvatruchu que vende droga y es, al mismo tiempo, informante policial. Lo peculiar es que, aunque solo tiene 17 años, fue un ex miembro del Batallón Atlacatl mientras vivía en El Salvador, donde era conocido por ser un asesino sanguinario. Varios episodios de las series dramáticas “Nip/Tuck”, “The Shield”, “NCIS Los Angeles”, “The good wife” y la película “End of watch” también recurren a utilizar miembros de la MS-13 o alguna con nombre falso pero identificada como salvadoreña, como los malos que desatan la violencia en sus tramas.

La Mara Salvatrucha también resuena en algunas cintas mexicanas. Tanto en “La vida precoz y breve de Sabina Rivas” (2012), de Luis Mandoki; y en “Sin nombre” (2009), producida por Gael García Bernal y Diego Luna, una mujer deja América Central en busca de arribar a Estados Unidos. En el camino, la violencia pandilleril es un obstáculo violento a superar. La MS también figura en otras cintas aztecas como “Victorio” (2008), “Destino Mara” (2010) y “Mujeres mara” (2012), casi todas de poca repercusión y con escaso trabajo de caracterización, y enfocadas, según su publicidad, en “mostrar la vida dura” al interior de las pandillas radicadas

⁴ Es importante recordar que la comunidad salvadoreña en Estados Unidos, particularmente en Los Angeles, es una de las minorías más importantes. Eso trae varias implicaciones, entre ellas la constante transculturación tanto de salvadoreños que llevan sus costumbres hacia el país norteamericano; como de estos cuando, tras convivir en una nación extraña pero a la cual se adaptan, por fin regresan a su tierra e interactúan con los familiares que se quedaron acá. Esos fenómenos, esas mezclas, son reflejados en varios de los productos de ficción creados en Estados Unidos.

en México, en estos casos, de las identificadas como Mara Salvatrucha. Finalmente, “El capo 2”, una novela colombiana-estadounidense, narra la alianza entre pandillas (entre ellas la ficticia Mara 7, identificada como centroamericana) y el narcotráfico.

Las consolas no han escapado de ser tatuadas por la estética pandilleril. Algunos videojuegos, en especial aquellos de roles, permiten a los usuarios vivir aventuras en donde la violencia es materia prima en manos de pandillas, algunas de ellas, salvadoreñas. Rockstar North, por ejemplo, ha recreado en Grand Theft Auto V una pandilla llamada Marabunta Grande, de origen salvadoreño. Según la trama del videojuego, sus miembros son territoriales y muy violentos; visten con ropas holgadas, llevan tatuajes en el rostro y zapatos deportivos; y ocupan armas como AK-47 y rifles de francotirador. En otro juego, SA: MP (San Andreas Multiplayer), una variante de Grand Theft Auto San Andreas basada en la modalidad de multijugador, la alusión es más directa. En este, los jugadores pueden optar por ser miembro de la pandilla MS; los tatuajes están incluidos. Mientras que APB Reloaded, de GameFirst, los jugadores tienen la opción de vestir la piel y las ropas de un marero miembro de la MS al que incluso se le puede tatuar la leyenda El Salvador 503. Este, pistola o metralleta en mano, avanza por la ciudad derribando rivales.

Queda claro así que la influencia de las maras en la cultura popular-masiva, como ha ocurrido en la realidad, se ha expandido internacionalmente. Son videojuegos, películas y series –salvadoreñas, mexicanas y hollywoodenses– que basan sus guiones de ficción en un problema de seguridad. Sin embargo, se trata, casi siempre, de una versión light del asunto, simplificada. Ficción y prensa, como se ve, coinciden en este punto.

6. De música popular, moda y deporte

La música popular salvadoreña –como el cine, como la televisión–, tampoco se ha caracterizado, salvo en épocas muy precisas, por su amplia producción de contenido original. De ahí que comparar este rubro con el impacto de lo narco en la música norteaña mexicana, por ejemplo, sería injusto. Sin embargo, aún en esas condiciones, las pandillas han sido musas en varios casos.



El rap, género que en el imaginario popular se ha asociado a las pandillas y a la violencia (González, 2012), ha tocado el tema en diferentes niveles. Existen, por un lado, piezas cuyas líricas sirven para pedir que cese la violencia, como pretende el grupo Rompiendo el Silencio con el tema “Santos Inocentes” (de 2015), la cual narra la historia de uno de sus amigos asesinado al ser confundido con un marero. Luego se puede ubicar crónicas urbanas protagonizadas por miembros de estas organizaciones, sin decantarse a favor o en contra de ellas. En “El destino” (2011), de Pescozada, se retrata la historia de un sicario tatuado y vinculado con pandillas que sabe que no verá a sus hijos crecer. Finalmente, hay un tercer nivel más crudo, más explícito y, en algunos casos, más apolítico. El mismo Pescozada –que aunque destaca por buscar librar al género de los estigmas pandilleros y le ha cantado a temas como la corrupción y la migración– tiene un rap en esa línea. Es “La música sonando para ti, polis”, que cuenta cómo, en medio de una trifulca entre salvatruchos y el Barrio 18, la policía incrimina a un joven que, aunque con antecedentes penales, es ajeno al problema que se vive afuera de su casa. También sobresale la más famosa pieza musical sobre un pandillero: “El Directo” (1999), de Mecate, en donde los jóvenes raperos se ponen en el papel de Gustavo Adolfo Parada, quien obtuvo titulares de prensa debido a una serie de homicidios que cometió cuando era menor de edad. La pieza fue censurada en radio.

Más esas dos canciones son light si se les compara con la que los mismos pandilleros, algunos con su propio nombre artístico y hasta sello discográfico “underground”, graban y suben a canales como Youtube y sitios para compartir música. Canciones como “Soy criminales MS-13”, con más de 200 mil vistas en YouTube, o “Enemigos dolidos”, un reto directo a los rivales; narran sin censura las vivencias y estilos de vidas de sus miembros.

El rock post firma de los Acuerdos de Paz fue otro gran contador de historias; algunas de ellas se inspiraron en pandilleros. La más conocida es “Juan el Sobado” (finales de los noventa), la crónica de un “guanaco deportado” –dice la letra– a quien los de la mara llegaron a avisar que la policía iba tras él. Otro grupo de esta misma generación, aunque más asociado al ska, era Súper Pakito Chac. Uno de sus temas insignia es “Pakito”, el relato de un niño de la

calle que “pide pesos, asalta viejitas y rifa el barrio”. Mientras que Clandestino 10-4 lanzó “Rifa”. Esta, según uno de sus integrantes, Roberto Torres, “es una canción que pelea por la integración de las maras” en pro de acciones positivas (Leiva, s/f). Está atestiguado también que las pandillas han influido en lo que los salvadoreños pueden o no escuchar. El caso más emblemático fue la prohibición al cantante tropical Aniceto Molina –colombiano ya fallecido, de mucha popularidad en El Salvador–, a quien, según ha confirmado su representante, se le prohibió cantar en vivo la canción “Peluquero salvatrucha”. Aunque el tema juega más bien con la connotación sexual, integrantes del Barrio 18 le “solicitaron” no interpretar el tema en zonas dominadas por ellos, pues parece hacer alusión a sus grandes rivales.

El Estado también ha ejercido censura para evitar difundir contenidos culturales musicales a los que considera apologías del delito en favor de las maras. Existen varios precedentes. El citado rap “El directo”, de Mecate, fue vetado en la radio, aunque muchas de las emisoras ya se habían autocensurado. Años más tarde, en 2003, el Gobierno de entonces prohibió al grupo mexicano de rock latino Molotov dar un concierto en El Salvador porque propiciaba la violencia en una época en la que la lucha contra las pandillas era vendida –como lo es hoy– como uno de los logros principales del Ejecutivo. Y ese mismo año, en un hecho confuso, integrantes de las bandas de rock Luna de Sangre y Apartamento 31 fueron capturados por la policía en nombre de la Ley Mano Dura⁵, por lucir tatuajes que los dotaba de una supuesta apariencia de mareros. Fueron exonerados por falta de pruebas.

Aunque ha pasado más de una década desde entonces, ese caso ilustra un tema que aún en el presente genera controversia: la estigmatización en el vestir. Y con eso entramos a la influencia en la moda. Recién en 2015, periodistas circularon en Twitter fotografías de un grupo de jóvenes con gorras, camisas manga larga a cuadros por fuera del pantalón y zapatos tenis, caminando con dirección al lugar donde se celebraba el vigésimo tercer aniversario de los Acuerdos de Paz. “Mareros”, dictaminó la comunidad de esa volátil red social.

⁵ La Ley Mano Dura fue el nombre mediático con el que el entonces presidente Francisco Flores, de la derechista ARENA, pretendió erradicar a las pandillas a través del uso de medidas coercitivas.



La reacción de los cibernautas fue de linchamiento al Gobierno por darles acceso a este tipo de actos. También pedían que los atraparan y eliminaran ahí mismo, lo que certifica las ansias de venganza que arrojó el análisis del discurso de las audiencias descrito previamente. Sin embargo, pronto vino la aclaración oficial: se trataba solo de un grupo de bailarines que el Instituto Nacional de Juventud había coordinado para que llegaran al acto a bailar break dance. Su pecado fue que los trajes de este tipo de coreografías se asemejan a la estética del vestir instaurada en el imaginario colectivo sobre maras.

Ahora mismo, además del linchamiento público en redes sociales, calzar y vestir de una u otra forma puede acarrear riesgos. Como lo advirtió en varios medios de prensa Israel Ticas, forense criminalista experto en casos de violencia por pandillas, existen códigos de vestir entre estos grupos que advierten su pertenencia a una u otra mara y que podrían poner en peligro a adolescentes ajenos al problema. Así, marcas de zapato Nike Cortez o Adidas Domba suelen ser señas inequívocas de la pertenencia a dichos grupos y su uso en el territorio incorrecto representa problemas. En cambio, para el que sí es pandillero, llevar este look es señal de alto estatus. Como le contó un miembro de maras al periodista Roberto Valencia: “Muchos jóvenes no tienen nada en casa. No hay qué comer, no hay qué vestir, no hay que ponerse de zapatos. Entonces, ellos ven a un pandillero bien vestido, que maneja bolas (dinero), y dicen: hey, sí... (se puede sobresalir)” (Valencia, 2012).

También han surgido rumores de que algunas ropas y colores de cabello entintado están vetados en algunas áreas de la ciudad por representar a una u otra mara. La censura corrió sin confirmación oficial, pero lo que sí está comprobado es que algunas mujeres, al saber de la supuesta alerta, optaron por ir al súper o al salón de belleza y solicitar tintes más oscuros para su cabello (Ávalos, 2015).

Ya despojados de las ropas que estereotipan, tampoco la piel es un lienzo de libre expresión. Existen números (como el 13 y 18) y otros símbolos de los cuales los pandilleros se han apropiado, que portarlos con tinta en cualquier parte del cuerpo, sobre todo visibles en público, podría significar un

serio riesgo a la integridad física de quien los luce. Ya ni siquiera es seguro llevar dichos símbolos en la ropa; y con esto entramos en el deporte. Como lo había señalado la prensa años antes (Valencia, 2011), y como se pudo comprobar en 2016 para este artículo, los futbolistas aficionados e incluso jugadores y directivas de equipos profesionales rehúyen a utilizar en los uniformes los números identificativos de las maras. Así, de la docena de clubes de la Liga Mayor para el torneo Clausura 2016, no había ni una sola camiseta con el 18 en la espalda. Y con el 13 solo figuraba uno, del Águila. Para el siguiente torneo, hasta una estrella internacional como el uruguayo Sebastián Abreu, fichado por Santa Tecla, debió renunciar a su acostumbrado número 13. La paranoia es tal que incluso algunos aficionados de los equipos evitan mencionarlos al contabilizar títulos: cuando FAS llegó a la final del torneo Apertura 2015, aspiraba a conseguir su campeonato 18, pero ciertos aficionados preferían nombrarlo en Twitter y Facebook como “la 17 + 1”.

Por un tema parecido se metió en problemas el ya extinto equipo de fútbol Real Destroyer, de La Libertad. La Secretaría de la Cultura recomendó cambiar el nombre debido a su connotación violenta (“destroyer”, en el caló policial, es una vivienda abandonada que es utilizada por los pandilleros para reunirse o almacenar drogas o armas). Y por otro lado, aunque se queda en el terreno de las mofas entre barras, “ser pandillero” es también una metáfora muy común con el que los aficionados rivales fustigan en redes sociales a los seguidores del Alianza—equipo con mucho arrastre en colonias populares del Gran San Salvador, donde también los índices de violencia son altos—. La narrativa construida en la mente del hincha contrario a este equipo es: ser violento y proceder de colonias urbanas periféricas de la capital es ser marero y, en consecuencia, es ser aliancista. Lo que ocurre es una mutación de los significados condicionada por el fenómeno social y de seguridad. Es como la palabra “brincar”, que ya no solo es saltar sino el ritual para ingresar a estos grupos; o “rifar”, que ya no solo es un sorteo sino identificarse como miembro de estas organizaciones; y claro, “mara” que ya no es solo un grupo de amigos, sino las pandillas.



7. Conclusiones e implicaciones

Una primera conclusión es que, en efecto, las pandillas sí han influenciado en la cultura popular-masiva. Desde la prensa y sus relatos hasta la forma en la que las audiencias digieren los mensajes, pasando por las narrativas de ficción, productos de entretenimiento, moda, deportes, música popular, tatuajes, el grafiti y otras manifestaciones en las que convergen los medios masivos, lo urbano, lo tradicional y lo contra hegemónico...nada ha escapado al impacto del fenómeno social de las maras.

Sin embargo, hay una serie de implicaciones a partir de esos hallazgos que ameritan más discusión. Para el caso de los productos periodísticos, el relato es tendiente a espectacularizar el problema, a convertir a los pandilleros literalmente en malos de película. Esto trae consecuencias. Ya que los noticieros suelen ser los segmentos televisivos más vistos en El Salvador (Ipsos Herrarte, 2015) y los grandes periódicos tradicionales y hoy los digitales suelen ser los que marcan la agenda diaria, se está perpetuando un discurso simplificado de un fenómeno más complejo. Así, la información que reciben las audiencias es reducida a aquella metáfora del cáncer por extirpar que explicaba Martel. Y ello, como quedó claro con el análisis de los comentarios de los lectores, buena parte de la población exige que se haga con mano dura, incluso pisoteando los derechos humanos. Estas peticiones, en manos de políticos hambrientos de votos, podrían ser una ventana abierta para propuestas populistas que, lejos de resolver el problema, solo lo maquillen, o peor aún, lo robustezcan.

En cuanto a la ficción y el entretenimiento hecho en El Salvador, es innegable que las facilidades que brindan las nuevas tecnologías posibilitarán, si bien no el surgimiento de una industria, sí un aumento considerable de este tipo de producciones a nivel local en los próximos años. ¿Esto qué significa? Que, si estas producciones aumentan cuantitativamente, y si el fenómeno de las pandillas se recrudece, es de esperar que sus tramas también se vean cada vez más nutridas por narraciones centradas en dichos grupos. Así, la masificación de la estética de las pandillas (o simplemente “maro-estética”, como me permito llamarle) sería una posibilidad. Y si da buenos resultados en términos de rating, con

ello vendría lo que Rincón llama para el caso del narco colombiano y mexicano, el enamoramiento de guionistas y productores hacia este estilo. Será, pues, un reto futuro evaluar cómo las audiencias procesarían una mayor exposición a ese tipo de contenidos. Y en especial en el caso de jóvenes en riesgo, que podrían ver en estos modelos ficticios un camino a seguir.

En cuanto al impacto de las pandillas en la ficción y el entretenimiento internacional, como se ha insistido, se trata casi siempre de caricaturas, de personajes planos y estereotipados. El pandillero centroamericano, y en particular el salvadoreño que reside en Estados Unidos, es ese comodín que aparece en las tramas cuando el guion empuja a que exista un delincuente latino. Son piezas de un rompecabezas que interesan solo para lucir terroríficos en pantalla y para que encajen bien con la necesidad de sangre hispana derramada que requiere el guion. Esto, como ocurre con la prensa, parcializa la versión que las audiencias reciben sobre el fenómeno: no hay mayores espacios para profundizar en los orígenes del problema o en las particularidades de individuos, lo que no deja ver más allá de los estereotipos. Unos estereotipos que, dicho sea de paso, tampoco favorecen a más 5 millones de centroamericanos residiendo en el país del norte, muchos de ellos ilegales.

Finalmente, que las pandillas tengan incidencia en terrenos como la forma en que se interactúa alrededor del fútbol, en cómo visten los jóvenes y en la música que la gente escucha, debería ser una alerta para las autoridades. Se trata de aspectos de la cultura masivo-popular que van más allá de las narraciones industrializadas como el cine, la televisión o los videojuegos, pero que son de gran importancia para las mayorías. Se trata de la cotidianidad, de lo que mucha gente discute en el día a día, en los pasillos de oficina o en el pasaje. Se trata de la evidencia más clara de que el fenómeno social y de seguridad de las maras es más que cifras de extorsión y conteo de homicidios. De que es también cultural.



8. Bibliografía

- Arauz, S., & Valencia, D. (16 de octubre de 2009). Plática con Noe Valladares. San Salvador, El Salvador. Recuperado el 4 de febrero de 2016, de <http://www.elfaro.net/es/200910/noticias/164/Pl%C3%A1tica-con-Noe-Valladares-profesor-de-guion-en-la-M%C3%B3nica-Herrera.htm>
- Ávalos, J. (31 de mayo de 2015). La paranoia de Las Margaritas. San Salvador, San Salvador. Recuperado el 22 de febrero de 2016, de <http://www.laprensagrafica.com/2015/05/31/la-paranoia-de-las-margaritas>
- Canclini, N. G. (17 de Junio de 1987). Ni folklórico ni masivo. ¿Qué es lo popular? *Diálogos de la Comunicación*. Obtenido de http://www.infoamerica.org/documentos/pdf/garcia_canclini1.pdf
- Carballo, W. (2013). Despertando de a poco desde lo local. En O. Rincón, *Zapping tv, el paisaje de la tele latina* (págs. 221-232). Bogotá: Friedrich-Ebert-Stiftung FES (Fundación Friedrich Ebert).
- Carballo, W. (2016). *Primeros brincos hacia una maro-estética*. Manuscrito suministrado para publicación, ganador de Juegos Florales 2016 de Secretaría de la Cultura de El Salvador, categoría Ensayo.
- Ching, E; Lindo, H y Lara, R. (2010). *Recordando 1932: La Matanza, Roque Dalton y la Política de la Memoria Histórica*. San Salvador: FLACSO.
- Cruz, J. M. (2005). Los factores asociados a las pandillas juveniles en Centroamérica. *Estudios Centroamericanos* (ECA), 685, 1155-1182.
- Giró, X. (2011). Los medios y la cobertura de la violencia ciudadana. *Lažos*. 6 (9) 32-39
- González, C. (2012). El cantante de rap como testigo, narrador, representante y guerrero. *Esfera*, 2, (1), 59 - 74.
- Hernández-Anzora, M. (2015). *Salvadoran Gangs: Political Actors in the Making?* Bielefeld, Alemania: International Center for Violence Research – ICVR.
- Ipsos Herrarte (2015) *Así somos. San Salvador: Grupo Dutriz*.
- Leiva, O. (s/f). El Rock en los 90's. San Salvador, El Salvador. Recuperado el 8 de agosto de 2016 de <http://archivo.elfaro.net/rock/entrega2.asp>
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2010). *La cultura-mundo*. . Anagrama: Barcelona.
- Llosa, M. V. (2012). *La civilización del espectáculo*. México: Alfaguara.
- Marroquín, A. (2007). Indiferencias y espantos. Relatos de los jóvenes de pandillas en la prensa escrita de Centroamérica. En Rey, G. (2007) *Los relatos periodísticos del crimen*". Bogotá: Centro de Competencia en Comunicación.
- Marroquín, A. (2015). *Tesis Doctoral: La categoría de "lo popular-masivo" en el pensamiento de Jesús Martín Barbero*. . Antigua Cuscatlán: UCA.



- Martel, R. (2007). Las maras: nuevas formas de espanto y control social. . En J. N. Valenzuela, *Las maras: identidades juveniles al límite*. Universidad Autónoma Metropolitana: México.
- Martín-Barbero, J. (1984). Cultura popular y comunicación de masas. En *Materiales para la comunicación popular*, . Lima: Centro de Estudios sobre la Cultura Transnacional.
- Martín-Barbero, J. (1987). "*De los medios a las mediaciones*". México: Editorial Gustavo Gili.
- Martínez, C., & Sanz, J. (11 de septiembre de 2012). La nueva verdad sobre la tregua entre pandillas. San Salvador, El Salvador. Recuperado el 10 de febrero de 2016, de <http://www.salanegra.elfaro.net/es/201208/cronicas/9301/>
- PNUD. (2009). *Desarrollo humano y dinámicas económicas locales: Contribución de la economía de la cultura*. San Salvador: Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo.
- Rey, G. (2007). Miradas oblicuas sobre el crimen, en Rey, G. (2007) *Los relatos periodísticos del crimen*. Bogotá: Centro de Competencia en Comunicación.
- Rincón, O. (2013). *Todos llevamos un narco adentro: un ensayo sobre la narco/cultura/telenovela como modo de entrada a la modernidad*. Matrices, 7(2), 1-33.
- Sermeno, H. (27 de octubre de 2015). La enésima primera película salvadoreña. San Salvador, El Salvador. Recuperado el 8 de agosto de 2016 de: <http://www.contracultura.com.sv/malacrianza-la-enesima-primer-pelicula-salvadorena>
- Tager, A., & Aguilar, I. (2013). *La tregua entre pandillas salvadoreñas, hacia un proceso de construcción de paz social*. Guatemala: Interpeace.
- Vasilachis, I. (2007) Representations of young people associated with crime in El Salvador's written press, *Critical Discourse Studies*, 4:1, 1-28,
- Valencia, R. (15 de mayo de 2012). Pláticas con pandilleros V. San Salvador, El Salvador. Recuperado el 8 de agosto de 2016 de: http://cronicasguanacas.blogspot.com/2012_05_01_archive.html
- Valencia, R (28 de noviembre de 2011). Las maras trastocan las matemáticas del fútbol. San Salvador, El Salvador. Recuperado el 8 de agosto de 2016 de: <http://www.salanegra.elfaro.net/es/201111/cronicas/6687/Las-maras-trastocan-la-matem%C3%A1tica-del-f%C3%BAtbol.htm>
- Valencia, Martínez y Valencia (22 de julio de 2015). La policía masacró en la finca San Blás. San Salvador, El Salvador. Recuperado el 8 de agosto de 2016 de: <http://www.salanegra.elfaro.net/es/201507/cronicas/17205/La-Polic%C3%ADa-masacr%C3%B3-en-la-finca-San-Blas.htm>





1



Autor

Willian Carballo

Investigador especializado en temas de medios de comunicación, cultura popular y violencia juvenil. Es Coordinador de Investigación de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera y catedrático en esa universidad y la UCA.

Impresión

© 2016 Friedrich-Ebert-Stiftung FES (Fundación Friedrich Ebert)

Dirección: Pasaje Bella Vista No. 426, entre 9ª. Calle Poniente y 9ª. Calle Poniente bis, Colonia Escalón. San Salvador, El Salvador, Centro América

Apartado Postal: 1419

Teléfonos: (503) 2263-4342 / 2263-4339 /

Fax: (503) 2263-4347

e-mail: elsalvador@fesamericacentral.org

www.fesamericacentral.org

Responsable: Francisco Raúl Ortiz,
Coordinador de Programas

La Fundación Friedrich Ebert (en alemán Friedrich Ebert Stiftung, FES) es una fundación política alemana que ofrece espacios de debate en más de 100 países del mundo y que tiene oficinas en todos los países de América Central. Su objetivo es fortalecer la democracia y la justicia social y, para estos efectos, coopera con actores políticos, sindicales y sociales de diversa índole en todo el mundo.

www.fesamericacentral.org

Las opiniones expresadas en esta publicación no reflejan, necesariamente, los puntos de vista de la Friedrich-Ebert-Stiftung.

PERSPECTIVAS - ISSN : 2413-6603