



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Artes

Análisis semiótico estético de la Lucha Libre
Mexicana

Que como parte de los requisitos para
obtener el Grado de
Maestra en Artes

Presenta
Esmeralda Espinosa López

Dirigido por:
Dr. Benito Cañada Rangel

Querétaro, Qro., a 28 de noviembre de 2024.

La presente obra está bajo la licencia:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



CC BY-NC-ND 4.0 DEED

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:



Atribución — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.



NoComercial — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).



SinDerivadas — Si [remezcla, transforma o crea a partir](#) del material, no podrá distribuir el material modificado.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni [medidas tecnológicas](#) que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una [excepción o limitación](#) aplicable.

No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como [publicidad, privacidad, o derechos morales](#) pueden limitar la forma en que utilice el material.



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Artes

Maestría en Artes

Análisis semiótico estético de la lucha libre mexicana
Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de

Maestría en Artes

Presenta

Esmeralda Espinosa López

Dirigido por:

Dr. Benito Cañada Rangel

Presidente

Dra. Pamela S. Jiménez

Draguicevic

Secretario

Dr. Enrique Jesús Rodríguez

Bárceñas

Vocal

Dr. Juan Granados Valdéz

Suplente

Dr. José Antonio Arvizu Valencia

Suplente

Centro Universitario, Querétaro, Qro.
28 de noviembre de 2024.

Resumen

La lucha libre mexicana actual es un reflejo de la evolución del acto a través de los años, enriqueciéndose con signos y lenguajes que han favorecido la transición de ser un deporte a un deporte espectacular. Esto muestra el desarrollo e impacto de la investigación, a través del análisis de la semiosis del espectáculo desde los procesos de significación generales como en los particulares. La directriz que marca el estudio y la evolución es la del aspecto histórico donde se encuentran las etapas reconocidas como parteaguas dentro del deporte espectáculo. Con las etapas determinadas, a través de la semiótica de Kowzan (los trece sistemas que conforman la puesta en escena) y con teóricos sobre construcción del personaje como Barba, Stanislavski y Pavis se comprende la manera en la que se semeja la creación teatral a la creación de una función y la creación de los luchadores. Se afirma que el luchador es a la lucha, como el actor al teatro pues en ellos recae la interpretación del personaje, dándole sentido e introducción a la escena general a partir de la combinación de elementos como el vestuario, la máscara y los movimientos. La técnica que existe (aunque parezca algo realizado de manera intuitiva por la experiencia como público y el gusto por el deporte, reconociendo así la transmisión de información a través de generaciones como algo artesanal que permite mostrar a la creación como algo espectacular. La lucha libre, por su trabajo a través de los años es un acto que ya está formado; pero que, con la llegada de nuevos talentos se muestran diferentes maneras de aprenderla y realizarla de tal forma que se reconozca el arte dentro de su creación. Una función es una forma de comunicación entre el luchador y los espectadores, donde se hace uso de signos para la construcción de la escena, que pueden añadirse u omitirse para la comunicación precisa del mensaje que crea una atmósfera y un nuevo entorno que se muestra espectacular ante la audiencia y a través de su combinación crea una experiencia estética que lleva a una catarsis.

Palabras clave: lucha libre, semiótica, espectáculo, kinésica, signos.

Abstract

The current Mexican wrestling reflects the act's evolution through the years, enriching itself with signs and languages that have favored transitioning from being a sport to a spectacular sport. It shows the development and impact of the research through the analysis of the semiosis of the spectacle from the general processes of signification as well as in the particular ones. The guideline that marks the study and the evolution is the historical aspect where the stages recognized as watersheds within the spectacle sport are found. With the determined stages, through Kowzan's semiotics (the thirteen systems that make up the staging) and with theorists on character construction such as Barba, Stanislavski, and Pavis, the way how the theatrical creation resembles the creation of a function, and the creation of wrestlers is understood. It affirms that the wrestler is to the wrestling as the actor is to the theater because they are responsible for interpreting the character, giving it meaning, and introducing the general scene through the combination of elements such as the costumes, the mask, and the movements. The technique that exists, although it seems something done intuitively by the experience as an audience and the taste for the sport, thus recognizing the transmission of information through generations as something handmade that allows to show the creation as something spectacular. Wrestling, by its work through the years, is a formed act, but with the arrival of new talents, it shows different ways of learning and performing so that the art within its creation is recognized. A performance is a form of communication between the wrestler and spectators, where signs are used for the construction of the scene, which can be added or omitted for the precise communication of the message that creates an atmosphere and a new environment that is spectacular to the audience and through its combination creates an aesthetic experience that leads to catharsis.

Keywords: wrestling, semiotics, show, kinesics, signs.



Dedicatoria

Para mi esposo, Omar Juárez Calderón quien me acompañó en este proceso, en los buenos y malos momentos.

Para Dragón de Oriente II, La Bomba y a cada uno de los luchadores que me permitieron robar un poco de su tiempo para obtener detalles acerca de este magnífico deporte.

Y a todas las personas que me escucharon en todo este momento y que buscaron comprender y ser parte de esto que tanto me apasiona.

Agradecimientos

Me gustaría dar las gracias a mi director de tesis, el Dr. Benito Cañada Rangel por su acompañamiento en todo el proceso alrededor de esta investigación; al Dr. Enrique Jesús Rodríguez Bárcenas por haberme asesorado e impulsado a trabajar con constancia; a la Dra. Pamela S. Jiménez Draguicevic, al Dr. Juan Granados Valdéz y al Dr. José Antonio Arvizu Valencia por haberme otorgado herramientas suficientes para poder concluir con la tesis de manera óptima.

Agradezco a todos los maestros dentro del programa educativo y a la Facultad de Artes por haberme permitido dar el siguiente paso en mi desarrollo académico; además quisiera integrar en este apartado a mi maestro de lucha el gran luchador Dragón de Oriente II por siempre abrirme las puertas de su gimnasio y siempre brindarme todo su conocimiento desde la teoría hasta la práctica de la lucha libre; a La Bomba por brindarme todo su conocimiento tanto teórico teatral y su experiencia sobre el cuadrilátero.

Gracias de verdad por dejarme trabajar sobre cada idea que surgía en mi cabeza y poder mostrar mi emoción durante las presentaciones al explayarme al explicar el tema; todas las juntas y observaciones después de escucharme con paciencia y con ello, otorgarme herramientas que sustentaran de mejor manera todo el trabajo.

Les prometo que esta no será la última vez que realice un trabajo como este y sobre el tema; es sólo un pequeño empujón que me ha permitido descubrir que en realidad me gusta realizar investigación, aunque quede exhausta por todo el proceso.

Por todo esto y más... ¡Gracias!

Índice

Resumen	i
Abstract.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimientos	iv
Índice	v
Índice de Figuras	vii
Introducción	x
Planteamiento del problema y preguntas de investigación	x
Justificación	xii
Antecedentes / estado de la cuestión	xiii
Fundamentación teórica/conceptual	xv
Hipótesis o supuestos de investigación	xvii
Objetivos.....	xviii
Material y métodos.....	xviii
1. Deporte, Espectáculo y Acontecimiento sígnico	22
1.1. Deporte	22
1.2. Espectáculo.....	34
1.3. Semiótica	41
2. Historia de la Lucha Libre	51
2.1. Grecia y Roma	52
2.2. Su inicio en México	58
2.2.1. Introducción de la Lucha en México	58
2.2.2. Apropiación de la Lucha	59
2.2.3. Innovación dentro de la Lucha.....	63
2.3. Excursus	69
3. Los signos de la Lucha Libre	71
3.1. Signos en el Luchador.....	73
3.1.1. Signos Auditivos	74
3.1.1.1. Palabra.....	75
3.1.1.2. Tono.....	79
3.1.2. Signos Visuales	81

3.1.2.1.	Expresión corporal	81
3.1.2.2.	Mímica	82
3.1.2.2.1.	Gesto	87
3.1.2.2.2.	Movimiento escénico del actor	94
3.1.2.3.	Máscara y Maquillaje	110
3.1.2.4.	Peinado.....	119
3.1.2.5.	Vestuario.....	122
3.1.2.6.	Accesorios	128
3.2.	Signos fuera del Luchador	132
3.2.1.	Decorado	132
3.2.2.	Iluminación	139
3.2.3.	Música	142
3.2.4.	Efectos Sonoros	146
3.3.	Análisis de la construcción del personaje.....	150
4.	La Lucha Libre como acontecimiento sígnico	170
4.1.	Kayfabe	173
4.2.	Análisis de la función de Lucha Libre	177
	Conclusiones	243
	Bibliografía.....	250
	Glosario	258

Índice de Figuras

Figura 1 Black Taurus.....	76
Figura 2 No solo es por lo que eres, es lo que transmites. Ahí está tu magia @el_fotografo_de_las_estrellas.....	77
Figura 3 Último Guerrero	84
Figura 4 Último Guerrero Cambia la lucha libre por las hamburguesas.....	85
Figura 5 Bárbaro Cavernario vs. Flip Gordon	86
Figura 6 Resultados MVSTV: 24 de abril.....	89
Figura 7 Rechazan registro de Rey Fénix por su nombre en Estados Unidos.....	90
Figura 8 Violento Jack y Miedo Extremo.....	91
Figura 9 Se dice que la pose surgió luego de que se le tomara una foto sorpresiva a los astros de la lucha libre en México (sic).....	93
Figura 10 Pelea del Hijo del Vikingo	95
Figura 11 Campeona de Lujo! La Tapatía de Marcela pone fin a las aspiraciones de la panameña Dalys tras una impresionante contienda.....	96
Figura 12 La Atlántida.....	97
Figura 13 Mística artes marciales vs Mística lucha libre	98
Figura 14 La Estrella que aplican La Guerrera y La Magnifica es coronada por la llave de lujo de la Lucha Libre Mexicana, La Tapatía, ejecutada magistralmente por Marcela para sellar la victoria técnica	99
Figura 15 Assisted monkey flip off ramp	100
Figura 16 De México para el mundo: ¡Lucha libre!	102
Figura 17 Toma de Referee !! Fuerza vs fuerza, el inicio del combate.....	103
Figura 18 Gracias por todo Sinaloa! @promotoramr.fuego @luchalibreculiacan @luchalibreaaa @vampirovudu @abismonegrojraaa @psicosis_invasor Photos @amorfismos.....	104
Figura 19 Impresionante	106
Figura 20 Komander, de Reynosa para el mundo	107
Figura 21 El Hijo del Santo es el principal organizador del evento con motivo a los 100 años del natalicio de su padre.....	109
Figura 22 Today Best Photos.....	111
Figura 23 La historia del primer luchador que usó máscara en México se remonta a los primeros años de la década de 1930.....	113
Figura 24 El luchador mexicano más famoso del mundo se llama Rey Mysterio, cuyas máscaras son inconfundibles.....	115
Figura 25 Pagano se tatúa a La Parka tras su muerte.....	117
Figura 26 Chessman.....	118
Figura 27 Sólo quien trabaja por lo que desea, sabe cuánto cuesta lo que tiene.....	120
Figura 28 Debes hacer las cosas que CREES que no puedes hacer.....	121
Figura 29 Excelente segunda mitad de año mi gente, nos vemos hoy en la arena coliseo 7:30 pm	122
Figura 30 El Niño Hamburguesa sigue conquistando corazones con su gran Bala de Cañón.....	126

Figura 31	Cassandro antes de una función de lucha libre en Londres	127
Figura 32	Máximo	128
Figura 33	Cómo es una función de lucha libre extrema en el Estado de México en 19 fotografías de Carlos Jasso	130
Figura 34	Saludos y buenas tardes a toda la raza!.....	131
Figura 35	Bandido vs Black Taurus PWG Mistery Vortex 7 Highlights	136
Figura 36	Lista la fiesta deportiva en el barrio de San Francisquito.....	137
Figura 37	¡Regresó la emoción a la Arena México!	141
Figura 38	CMLL - Templario - Místico vs. Averno - Volador Jr. / Arena México 18/02/2022	142
Figura 39	Máscara Sagrada	145
Figura 40	@_guerreromayajr recibe un impresionante #raquetazo aplicado por @yosoytiger	149
Figura 41	Dragones de Oriente fue un mote que surgió en sus presentaciones en San Luis Potosí	150
Figura 42	Adiós Steel Dragon, hola La Bomba	151
Figura 43	Gene Simmons	158
Figura 44	Sin título	161
Figura 45	Del sureste mexicano para el mundo. El mestizo por excelencia	163
Figura 46	Tras su retiro, 'Baby Face' se ha dedicado a preparar arroces orientales	176
Figura 47	¿Y si festejamos a las mamacitas? Este 3 de mayo vamos a darle un cálido regalo, con una función en su honor	178
Figura 48	Arena Querétaro	179
Figura 49	Interior de la Arena Querétaro	180
Figura 50	Cuadrilátero de la Arena Querétaro	181
Figura 51	Arena México	182
Figura 52	Saeta del Ring	184
Figura 53	La Arena México se prepara para su aniversario 90	185
Figura 54	Junto a Hugo Savinovich ya comenzamos #envivo con @luchalibreaaa #GiradeConquista por @TwitchES.....	188
Figura 55	Kastigador y Dark Crazy	189
Figura 56	Joe Líder y La Sadika	190
Figura 57	¿La lucha más extrema en Triplemanía? Mercenarios Vs Hermanos Extremos lucha completa	194
Figura 58	Látigo entrando al cuadrilátero	195
Figura 59	Kastigador presentándose ante el público	196
Figura 60	Atómico, Drabek y Mr. Atómico posando	197
Figura 61	@cassandro_el_exotico @rogeralarconphoto	198
Figura 62	by @oscar_kings_studio	199
Figura 63	Shango, Vandrak y Sombra Oriental	201
Figura 64	La Sadika	202
Figura 65	Sin título	203
Figura 66	JP	205
Figura 67	Ursus después de la contienda	207

Figura 68 El Atómico vs. Príncipe Otomí	208
Figura 69 Es con amor y para ustedes 1er campeón mundial Big Lucha!!!	209
Figura 70 Dark Ozz, Pacorro y Charlie Manzon.....	211
Figura 71 Demus 3:16	212
Figura 72 Pimpinela Escarlata es un referente entre los luchadores exóticos.....	213
Figura 73 Kastigador vs. Dark Ozz	215
Figura 74 La Sadika golpea a Joe Líder	215
Figura 75 Rush regresa a Tijuana.....	216
Figura 76 Snatched and unmatched	217
Figura 77 Toxin y Látigo presentándose	220
Figura 78 Toxin contra Dark Ozz y Látigo contra Charlie Manzon.....	222
Figura 79 Así fue el reinado de los Lucha Brothers como Campeones de Parejas de AEW	223
Figura 80 Toxin arremete contra Dark Ozz.....	225
Figura 81 Dark Ozz, Charlie Manzon, Gremlin y Pacorro	226
Figura 82 4jun21-73.....	227
Figura 83 Lucha de mujeres en la Arena Afición de Pachuca, Hidalgo	228
Figura 84 Vengador atacado por Látigo.....	230
Figura 85 Mr. Rebelde, Drabek y Atómico contra Príncipe Otomí	231
Figura 86 Nia Jax.....	232
Figura 87 Dark Ozz y Látigo	234
Figura 88 Shango y Vandrak atacando a Hell Fire	235
Figura 89 ¡Mañana por fin es Viernes de La Mejor Lucha Libre del Mundo! Te esperamos en la Arena México para que vivas la experiencia.....	236
Figura 90 Gremlin contra Vengador.....	242

Introducción

Planteamiento del problema y preguntas de investigación

La lucha libre mexicana ha tenido una evolución desde ser reconocida como un deporte hasta transformarse en un deporte escénico, estos cambios podemos encontrarlos en momentos históricos específicos donde se generaron signos que innovaron y favorecieron a la espectacularidad del acto, mejor conocido como *función de lucha libre*. En la página de *México Desconocido*, Navarro (2019) plantea los momentos históricos sobre los cuales es posible desarrollar el análisis semiótico: la aparición del primer luchador mexicano enmascarado (1931), la construcción de un espacio exclusivo para la lucha libre (1933), el debut de una mujer como luchadora (1934), la primera lucha de apuestas de máscara contra máscara (1939), la aparición en función de un luchador exótico (1941) para terminar con el análisis de las funciones como ahora las conocemos, llenas de luces, música, propaganda pagada y gran brillo en los trajes de los luchadores.

Algunos estudios que se han realizado sobre la lucha libre mexicana se encuentran enfocados en su historia, desde el aspecto antropológico o social, desde lo escénico, y algunos de ellos enfocados a las ciencias del deporte. En todos, la investigación se ha centrado únicamente en hablar respecto a uno de los signos que se pueden encontrar en ella, como la máscara, la vestimenta del luchador, la construcción del personaje, el público, la identificación del público con los luchadores, etc.; pero nunca se ha buscado trabajar la construcción de la función con la conjunción de todos los signos antes mencionados y otros más que ayudan a darle espectacularidad al momento.

Dentro de la historia de la lucha libre mexicana, ya tenemos el conocimiento de la evolución histórica de cada uno de los signos más notables, más no se ha buscado analizar cómo actúan en la función y cómo congenian entre ellos para generar la experiencia estética, además de ver los cambios en la espectacularidad del momento y la transformación. Así es como la semiótica logrará mostrar la evolución en los signos y los cambios en la interacción entre ellos para irse adaptando a la evolución de la sociedad.

Como menciona Carvajal (2003), con los nuevos avances tecnológicos y la aparición de modernos medios de difusión surgió una la fascinación en las masas por las diversiones populares, además que:

El tiempo libre disponible amplió su abanico social y la paulatina superación de los umbrales de subsistencia de amplios sectores de las sociedades urbanas favorecieron la aparición de nuevas prácticas sociales y focos de interés para la ocupación de un tiempo de ocio recién conquistado. (p. 175)

Es así, como esta y otros deportes, en México, comenzaron a tomar mayor importancia y se fueron adaptando a las innovaciones que los diferentes medios – como lo son la televisión, la radio, el cine, el internet, las redes sociales, etc.- además de la implementación de diversos avances tecnológicos para mejorar los espacios y los accesorios usados durante la función para mejorar la experiencia de los asistentes y la manera en la que se adapta a los cambios sociales.

Analizar cada uno de los signos que se emplean dentro de una función a través de los momentos históricos anteriormente señalados, permitirán descubrir la manera en que cada uno se ha ido integrando al momento, la forma en la que se han transformado para crear una relación armónica entre ellos que, al momento de interactuar con los aficionados, se genera un gusto hasta llegar a considerarse un símbolo de la cultura mexicana.

He aquí las preguntas que surgen con la realización del análisis semiótico en las funciones de lucha libre mexicana:

- ¿Cuáles son los signos en los que podemos encontrar la evolución de la estética del espectáculo?
- ¿Qué signo es el que ha sufrido una mayor transformación para mejorar la experiencia estética en la función?
- ¿Cómo se relacionan los signos para lograr una buena función de lucha libre?
- ¿Cómo han impactado los signos en la mejora de la experiencia estética?
- ¿En qué momento de la historia los signos transforman el deporte en un deporte escénico espectacular?

Justificación

La lucha libre, dentro de territorio mexicano, es uno de los deportes escénicos más importantes a nivel nacional y mundial. Sus características dentro del aspecto escénico se han ido modificando al ir incluyendo diversas innovaciones tecnológicas que le permitan hacer de la función, un momento espectacular, cada modificación realizada en el signo, es un reflejo del reforzamiento del símbolo, el cual se busca interpretar cada vez que interactúa dentro de la función.

El analizar cómo y cuándo se fue integrando cada signo a la función, ayudará a comprender la manera en la que estos se implementaron y se empezó a crear una experiencia estética espectacular, expresada en cada uno de los signos que conforman a las funciones de lucha libre, por ello también hacer la investigación desde el aspecto histórico, ayudará a observar qué innovación dentro de la sociedad, fue la que impulsó a la aparición del signo en la lucha o su mejora dentro del acto.

Gustavo Radice, en su texto *La dimensión estética de la puesta en escena* (2006) redacta:

Toda obra, no necesariamente literaria, es puesta en escena se convierte en una de las formas de manifestación estético-dramática. ... La puesta en escena no es sino la contextualización de las situaciones de enunciación, la concreción [estética] del espacio, tiempo, ritmo, desplazamiento, tono, ideologización del texto, proxémica, cinésica, puesta en contexto de enunciación / enunciado. (p. 1)

A partir de lo que menciona Barthes, al ver a la lucha como una puesta en escena, las personas no esperan sólo ver el triunfo de un luchador sobre el otro, si no que esperan obtener una experiencia completa, siempre en busca de la expresión de los luchadores al momento de presentarse, más la fanfarria que el espectáculo puede ofrecer, las luces, la música, los gritos por parte de luchadores y asistentes; con ello se dice que: “lo que importa no es lo que cree, sino lo que ve” (1999, p. 8).

Y con esto, es coherente rescatar la idea de Santaella (2001) sobre la teoría de Pierce, donde la semiótica se relaciona con una teoría que establece una relación triádica entre signo, objeto e interpretante, los cuales permiten que surja una comunicación – emisor, mensaje y receptor – ya que su semiótica general busca plantear una base simple y genérica acerca del proceso de interpretación de los signos y la manera en que se comunica con ellos. Así, la idea de que la lucha, al estar conformada por diferentes signos, siempre va a tratar de comunicar para permanecer dentro del gusto popular y crear una experiencia estética satisfactoria.

Realizar la investigación desde un análisis semiótico ayudará a identificar cada uno de los signos esenciales para la conformación de una función de lucha, comprender su estética particular y su función dentro del acto, para después encontrar la manera en la que la relación entre ellos generan una experiencia estética en las personas que asisten a la función; ver si la atracción es por uno de los signos en específico o si la forma en la que se relacionan en ese momento hace que el signo tome mayor importancia para el espectador que si estuviera interactuando con él en otra situación.

Por ello es por lo que, hacer uso de la semiótica de Kowzan planteada en su obra *El Signo en el Teatro. Introducción a la semiología del arte del espectáculo* (1968), permitirá un estudio de la función de lucha libre en diferentes momentos históricos para ver cómo los signos han evolucionado y se han ido integrando a la misma y así darle esa espectacularidad a la función que tanto la caracteriza y descubrir cómo se relacionan los signos que pueden crear experiencias estéticas.

Antecedentes / estado de la cuestión

La mayoría de las investigaciones que se encuentran en torno al tema de la lucha libre mexicana, están enfocadas al rescate del aspecto cultural, histórico y antropológico, tal es el caso de *Angélica Pérez Nava* -jefa del Departamento de Acervos Gráficos del Archivo General de la Nación- que preparó un número especial sobre la lucha libre en uno de los números de *Legajos. Boletín del Archivo General de la Nación*, en la que se encuentra una recopilación de material fotográfico creado

por la Agencia fotográfica *Hermanos Mayo* que muestra acontecimientos sociales, culturales, deportivos y políticos en torno a la lucha libre y sus momentos históricos más importantes (Pérez, 2007).

Un trabajo para destacar dentro de la investigación cultural es el de *José Agustín Sánchez Valdez* -Maestro en Filosofía por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México- quien enfoca sus escritos hacia la Teoría Crítica de la Sociedad y analiza la lucha libre como un producto cultural desde un aspecto histórico para encontrar los momentos de cambio de acto ritual a deporte escénico (2019). Otra de las investigaciones relacionada a lo antropológico, pero enfocadas a la lucha como espectáculo y su relación con el espectador, es el trabajo de Elena Trapanese, profesora de la UAEM en la Facultad de Antropología Social y Pensamiento Filosófico Español, como parte de una investigación postdoctoral sobre la relación entre México e Italia (2017).

Desde el campo de la sociología y la comunicación, se encuentra el trabajo de Eddie Monserrat Cerón Mendieta de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM), quien enfoca su trabajo de grado en el análisis de la lucha libre como símbolo de resistencia, ya que se centra en mostrar la relación entre la lucha libre y la vida dentro de los barrios -el comportamiento de las personas dentro de los mismos y la motivación por la superación y la búsqueda de una estabilidad social- (2019). También se encuentran investigaciones realizadas en torno a la relación de la lucha con los medios impresos como el libro, los cómics, las caricaturas dentro de los periódicos, los afiches de las funciones y su transformación histórica; tal es el caso del Acervo Histórico o las páginas de la Secretaría de Cultura, que se encargan de preservar en libros y publicaciones digitales, así como todo registro que muestre los avances tecnológicos dentro de la lucha, como lo son las cámaras fotográficas y de video, además del uso de luces y aparatos tecnológicos que ayuden a mejorar la experiencia estética.

Uno de los investigadores que es reconocido dentro del medio es el Dr. José Ángel Garfías Frías quien se encuentra en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), donde desarrolla

investigaciones alrededor del tema de la lucha libre mexicana enfocado a lo social y lo cultural, además de que es el organizador del *Coloquio de Investigaciones de la Lucha Libre* donde se reflexiona acerca de una de las manifestaciones culturales más importante del país: analizar el fenómeno del pancrancio y la creatividad mexicana (2016).

Para finalizar, también se han realizado trabajos en torno a la lucha libre en relación con las artes escénicas, donde se analiza la máscara y el desarrollo del personaje, la creación del personaje y la manera en la que se debe usar el cuerpo al participar en una lucha. Respecto a la relación de la lucha libre con la formación actoral, se halla el trabajo de investigación de Johanna Elizabeth Vega Lopera, quien analiza la influencia de la lucha en diferentes medios, especialmente el cine (2019). Otro más enfocado a lo escénico, es el trabajo de Héctor Jesús Pasos Echeverría, quien realizó su investigación con el fin de desarrollar su imagen como luchador dentro de las arenas, por medio de los procesos actorales que aprendió en la carrera de teatro de la Escuela Superior de Artes de Yucatán. Obtuvo reconocimiento por parte del medio escénico y del medio luchístico como uno de los primeros luchadores preocupados en el buen manejo de la expresión corporal dentro de las funciones de lucha libre para poder satisfacer la experiencia estética que busca el espectador (2021).

Fundamentación teórica/conceptual

“El teatro, dentro de las artes del espectáculo, tiene un lugar privilegiado en cuanto, a la producción de signos, debido principalmente a los diversos sistemas de significación que integran su práctica” (De Toro, 2008, p. 107).

Los signos permiten describir la naturaleza, lo cual ayuda a darle un sentido a todo lo que nos rodea, dando origen a la *semiosis*. En torno a la comunicación, necesita al menos tres elementos: signo-vehículo o significante, un *designatum* o el signo-significado y el intérprete que recibe y lo percibe, mostrando una relación obligada para su existencia.

A diferencia de la semiosis desarrollada en la lingüística, en el teatro es necesario explicar cada uno de los signos para especificar su función dentro de la complejidad de la función, ya que los objetos tienen una existencia concreta y una presencia real, combinándose entre signos visuales y auditivos para comunicar al remitente, pero, si se quiere generar la comunicación adecuada, la puesta en escena manifiesta significados y relaciones conforme aparecen en el momento

En la puesta en escena que resulta ser la lucha libre, el luchador (actor), a través de sus movimientos y su caracterización por medio de su vestimenta, adquiere propiedades iconográficas de lo que está representando -no sólo haciendo referencia a su nombre, sino también al papel que está representando- rudo o técnico -acompañado de la gestualidad y expresión corporal necesarias para reforzar la identidad del personaje-. Su forma de presentarse en escena puede considerarse algo redundante, término usado por *Fernando de Toro* para referir a la presentación de su nombre a través de múltiples signos -el vestuario, la máscara, la gestualidad, etc.- y así el público recuerde al luchador.

Otra de las cuestiones a mencionar es el análisis del espectáculo con Pavis, quien nos muestra que la puesta en escena (función) es un conjunto de elecciones y obligaciones con las cuales se construye la muestra. En el caso de la función de lucha libre está creada por medio de un texto espectacular, pues la construcción de la muestra se realiza a través de la conjunción de diferentes signos que, como menciona Pavis (2000), da como resultado un sistema abstracto, pero que aun así estos se corresponden entre sí y crean un sistema organizado.

Este tipo de montajes, como se ha estado mencionado, ayuda a encontrar signos que se interpreten como claves para hacer su lectura. Una de las formas en las que se puede realizar el análisis es desde el campo histórico semiótico-estético, que por medio del análisis reportaje y comparativo en el que se realiza toda la narración de lo que acontece en el instante permite destacar los objetivos alcanzados. Dicho estudio dentro de la lucha se encuentra en la manera en que los narradores cuentan lo que pasa en la función, pero usando medios digitales y televisivos. El segundo se hallará en la forma en la que se desglosa el método

elegido para la construcción de la función (proceso autónomo) a través de las compañías de lucha – *Triple AAA* (de aquí en adelante *AAA*) y el *Consejo Mundial de Lucha Libre* (de aquí en adelante *CMLL*) para descubrir los puntos donde se asemejan o se diferencian a partir del método con el que se planea y realiza una puesta en escena.

En el momento en el que está sucediendo, es comprensible que el análisis se apegue a sensaciones internas, donde la reacción del público capta la vivacidad en todo lo que observa, terminando el análisis con una puntuación emocional, en la que se descifra la emoción del espectador después de observar toda la faena. Es posible que por esta percepción se puedan llegar a perder detalles de algunos signos, pero si se tiene en cuenta la clasificación de Kowzan, se mantiene una actitud más académica de hacia dónde se debe enfocar la observación facilitando la obtención de resultados con detalles completos.

Los signos se analizarán con base en el cuadro de Kowzan, obtenidos del texto *El signo en el teatro. Introducción a la Semiología del Arte del Espectáculo* (1997) divididos de la siguiente manera:

- **Signos en el actor**, los cuales se subdividen en auditivos donde se clasifican la palabra y el tono; y visuales que contiene a la mímica, gesto, movimiento, maquillaje (donde también se incluye y prioriza la máscara por el tema de la lucha libre) peinado y vestuario.
- **Signos externos al actor** los cuales se subdividen de la misma manera y que a su vez los auditivos incluyen a la música y los efectos sonoros; y los visuales donde se hallan los accesorios, decorado e iluminación.

Haciendo este análisis se espera encontrar la relación que hay entre los signos para poder crear la experiencia estética que se esperarían de una puesta en escena como lo es la lucha libre, vista como deporte escénico.

Hipótesis o supuestos de investigación

La lucha libre mexicana, a partir de la construcción espectacular de las funciones, debe estudiarse como si de una puesta en escena se tratara, pues el

público obtiene una experiencia estética a partir de la combinación del lugar, los personajes y el escenario dispuesto para la contienda que representa el bien contra el mal.

Objetivos

De manera general, el trabajo de investigación pretende explicar, por medio del análisis del espectáculo establecido por Kowzan, la manera en la que una función de lucha libre se desarrolla y qué tan similar o diferente es esta con la planificación de una puesta en escena, visto desde un punto histórico, descriptivo y comparativo con cada uno de los signos que se encuentran en la construcción de los espectáculos teatrales. De este modo, comprender la forma en la que se crea la experiencia estética de la función de lucha libre vista como un espectáculo.

Desde lo particular:

- Analizar la evolución de los signos a través de momentos históricos y la influencia de lo social para su adaptación al momento que se está tratando.
- Encontrar desde qué signo se fue creando una experiencia estética en el espectáculo y no sólo visto como un deporte para el ocio como lo pueden ser otras disciplinas, además de convertirse en referente para otros países.
- Explicar la manera en la que los signos se relacionan para poder hacer de la lucha el espectáculo que ahora se conoce.

Material y métodos

- Alcance correlacional

A partir de los postulados dentro de la semiótica teatral planteada por Kowzan, De Toro, Pavis y Finol se busca entender la manera en la que los sistemas sémicos actúan sobre las funciones de lucha libre; cómo actúan y cómo se relacionan los signos al momento de organizar una función.

Tomando como base la teoría teatral se busca proponer un nuevo orden y la forma en cómo se ha ido modificando el signo para adaptarse a la nueva era y seguir siendo considerado un deporte espectacular; la forma en la que los signos

interactúan en la función crea una experiencia estética en el espectador y en la construcción de los personajes, considerándolos el signo principal dentro de la lucha libre.

Se indaga en la manera en la que el conjunto de sistemas comunica a partir del movimiento, la imitación y la representación de formas que impactan a la persona creadora (luchador) y esto a su vez de pie a ser considerado un evento representativo cultural de la nación.

- Enfoque cualitativo

A partir de la consulta de autores enfocados en la semiótica teatral y la investigación de diversos archivos históricos de la lucha libre mexicana, busca resolver las preguntas de investigación anteriormente planteadas para ver si es posible o no la resolución de la hipótesis de trasladar la teoría teatral a la construcción de las funciones de lucha.

Desde la base académica de la construcción de la escena, se pretende analizar las funciones de lucha para comprender su evolución y adaptación a las diversas épocas para llegar a ser el espectáculo que se conoce hoy en día; asimismo, se busca estudiar si esta teoría funciona para explicar e interpretar la experiencia estética de las personas – tanto luchadores como asistentes– dentro de las arenas.

Todo dipo de documentación existente de la lucha se analizará desde esta teoría para señalar las similitudes y diferencias que se observan en cada uno de los espectáculos y comprender cómo fue posible su transformación y adaptación en cada uno de sus puntos de caída y ascenso.

- Documental

El trabajo de investigación se realiza con ayuda de los acervos históricos, notas periodísticas y entrevistas con personas reconocidas dentro del ambiente luchístico que se pueden encontrar a través de diferentes páginas de internet dedicadas a la lucha libre para obtener el material a investigar, además de que, al hablar de la época actual, se pueden observar funciones en la arena Querétaro o por medio de las redes sociales para tener participación en el acto y así hacer un

análisis más apegado a la forma en la que lo plantea Kowzan para comparar con las otras épocas y señalar los puntos importantes en los cuales los signos cambian su aspecto y se adaptan entre el paso de los años y la separación de las funciones locales a su conversión a momentos espectaculares.

Por medio de la teoría semiótica es sencillo aplicarla para realizar la descripción y análisis de los elementos, ya que el trabajo busca aplicar la metodología semiótica de Kowzan para el análisis del teatro en la lucha, específicamente en las funciones y esto sólo pretende ser un ejemplo para la creación de manuales formales para la realización de espectáculos –desde la inclusión de la formación del personaje, el listado de los movimientos básicos y de ahí sus derivados hasta la manera en la que se debe manejar el sonido al momento de que se esté llevando a cabo un encuentro– como las funciones y formalizar su creación sin perder su esencia.

- Técnicas y diseño de Instrumentos.

Técnica documental por medio de archivo fotográfico, videográfico, notas periodísticas y entrevistas a luchadores en diferentes blogs dedicados a la lucha libre, para poder obtener información detallada de los acontecimientos que se estudian y comprender el fenómeno actual. Una práctica indispensable es la asistencia a una función para tener archivo fotográfico actual con el cual se pueda realizar el análisis descriptivo y comparativo de lo que se halla en la imagen y lo que se presencié con lo descrito a través de las referencias históricas tal como se describió anteriormente en la metodología.

Otra práctica por realizar será una entrevista informal a manera de charla casual -pero respetando algunos de los métodos planteados por Pavis en su libro *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine* (2000)- con lo cual se va a identificar cómo es que el luchador forma su personaje para su presentación en una función; tanto a un luchador con formación teatral (*La Bomba*) y a un luchador formado de manera tradicional (*Dragón de Oriente II*) con lo cual también se van a comprender qué tan diferente es el resultado final de la formación del personaje desde lo académico y desde lo intuitivo.

A partir de la semiótica teatral de Kowzan y Pavis para el estudio y análisis del espectáculo, sería conveniente adaptar a la lucha libre, es decir, crear –si es que así lo requiere– un nuevo sistema que permita entender el funcionamiento de los signos en la función y si alguno de ellos puede o no eliminarse de la ecuación.

Además, sería conveniente comprender cómo es que la comunicación se aprecia reflejada en el movimiento del cuerpo y la adaptación de todo lo social en la creación del personaje para la comprensión del mensaje que busca compartirse y la búsqueda de la creación de una experiencia estética desde cada uno de los lugares ocupados por la persona dentro de la lucha.

1. Deporte, Espectáculo y Acontecimiento sígnico

La forma más fácil de comenzar el trabajo de investigación es a través de la descripción de cada punto del capítulo por separado, para encontrar la relación entre cada uno para darle vida a la lucha libre como deporte-espectáculo y comprender cómo se transformó en este producto cultural, de ser sólo una actividad física a lo que conocemos hoy día y que, por medio de su construcción, se puede hacer un análisis de los elementos que la conforman y cómo llegan a relacionarse unos con otros.

La descripción de cada uno de los términos permite comprender la transformación de una simple actividad física a un deporte espectacular conformado por varios elementos que contribuyen a que el deporte se perciba como un espectáculo y cuáles son las características que le conceden entrar en las consideraciones de las presentaciones a las cuales se les llama espectáculo y con ello conocer los puntos clave que proporcionan el entendimiento de la evolución de los signos a través de su historia y su aceptación por el país.

1.1. Deporte

La palabra *deporte* cambia mucho su significado dependiendo del lugar donde se esté utilizando. Como se describe en el sitio web Diccionario Etimológico Castellano en Línea [DECEL] esta palabra viene del verbo latino *deportare*, conformada por los prefijos *de* (indica dirección, alejamiento y privación) más el verbo *portare* (llevar) con lo cual se obtiene la idea de *bajar algo, sacarlo o llevarlo lejos*. También muestra que, desde esta perspectiva, se fue transformando su uso, primero refiriéndose al alejamiento de las ciudades, para después emplearlo para *salir al campo*, y luego usarlo para *salir al aire fresco, distraerse* para que al final se empleara para hacer actividades físicas al aire libre (<https://etimologias.dechile.net/?deporte>).

El uso del término deporte a través de la historia ha ido variando, primero refiriéndose a un acto religioso o heroico dentro de las actividades de los *Juegos*

olímpicos, para que después en la Edad Media, sea empleado como un término que hace alusión a la liberación de las actividades laborales, pues en este periodo los juegos hacían referencia a la libertad, aunque tuvieran que seguirse algunas reglas para poder obtener un rato de ocio.

Desde otra perspectiva, el deporte, era considerado una libertad de la ciudad, era como experimentar la posesión de una residencia en el campo:

Buscando más el recreo que la utilidad, sin renunciar a ésta, porque útil es el ejercicio corporal respirando los puros y libres aires del campo, y utilísima la expansión del espíritu que, en presencia de la naturaleza, y midiendo con la de ésta su poderosa fuerza, se halla más dispuesto a los buenos pensamientos y aún a las buenas acciones. (Bueno, 2014, p. 47)

Al ser practicado profesionalmente, Olivera Beltrán (2006), señala que la actividad puede ser percibida desde el aspecto social, esto quiere decir, la diferencia de clases; por ejemplo, si el deporte requiere de mucha fuerza, entonces se le relaciona a las clases más bajas; si se trata de menor fuerza, pero más técnica, entonces es relacionado a las clases altas y con poder.

La profesionalización de las actividades físicas, ya sean deportes de fuerza o poder, permite que dicha actividad se vuelva popular y reconocida, dando pie a que el deporte deje de ser menospreciado por ser considerado como una actividad exclusiva de la clase baja –esto es lo que sucedía con la lucha libre en el momento que surgió, era considerada un deporte de los barrios y para los barrios, viendo de manera despectiva a los practicantes de dicha actividad, además de negar el apoyo económico para la mejora de los espacios donde realizar las funciones y los entrenamientos–.

Según el Artículo 5 de 2013 publicado en la *Ley General de Cultura Física y Deporte de los Estados Unidos Mexicanos*, del 7 de junio de 2013 con DOF 09-05-2014, en su apartado V, describe al deporte como: “Actividad física, organizada y reglamentada, que tiene por finalidad preservar y mejorar la salud física y mental, el desarrollo social, ético e intelectual, con el logro de resultados en competiciones”; y en su apartado VI, al deporte social como:

El deporte que promueve fomenta y estimula el que todas las personas sin distinción de género, edad, discapacidad, condición social, religión, opiniones, preferencias o estado civil, tengan igualdad de participación en actividades deportivas con finalidades recreativas, educativas y de salud o rehabilitación. (p. 4)

En estas dos descripciones, se puede notar la forma en la que la palabra *deporte* es utilizada desde dos perspectivas; una que refiere a la forma subjetiva de la persona o el contexto donde se maneja la acción; y otra que hace referencia al movimiento y al uso del cuerpo que se da; aunque se debe considerar el estudio de la palabra desde varios campos que afectan a la sociedad.

En la actualidad, Cagigal (1979) redacta que las actividades físicas están marcadas por una reglamentación muy estructurada que se ha ido modificando con el progreso histórico y social. Cada una de las instancias deportivas tiene su propio reglamento, el cual se espera sea respetado y considerado, pues al ejecutar cada deporte regido por las reglas se considera que la sociedad aceptó lo que se le impuso.

En la lucha libre se utilizan varios reglamentos, ya sean escritos o sólo impuestos entre los gimnasios de manera oral. En uno de los momentos donde se puede notar la implementación de estas normativas y una muestra importante de las habilidades desarrolladas, es en los entrenamientos y los exámenes para poder conseguir la licencia de luchador. En ellos, se busca aprender todas las técnicas y adquirir la condición física óptima para poder resistir un combate en una función dentro de una arena y este entrenamiento se desarrolla de la siguiente manera –al menos desde lo experimentado en el Auditorio Arteaga en la escuela de lucha libre “El Dragón” a cargo del Dragón de Oriente II– el cual se realiza cinco veces a la semana, por dos horas.

En el primer bloque del entrenamiento se busca calentar los músculos y mejorar la condición física de los alumnos; los ejercicios se van incrementando su dificultad con el cual se obtiene un calentamiento muscular óptimo con el cual se evita algún riesgo de lesión al momento de estar realizando llaves o saltos; en esta

primera etapa, según la técnica que se vaya a trabajar sobre el ring, el entrenamiento puede centrarse en zonas; es decir, si se va a trabajar cuello, entonces los ejercicios se concentran en esa zona; si se van a trabajar llaves que impliquen flexibilidad, se concentra en la zona de la espalda y todo el calentamiento se realiza fuera del ring.

Después de haber realizado el calentamiento, todos los alumnos –sean hombres o mujeres (en los entrenamientos no hay distinción de sexo, edad o complejidad)– tienen que limpiar su calzado deportivo a ras de la lona (todo el filo del ring, antes de tocar las cuerdas) por respeto al lugar de entrenamiento. Después se debe entrar por arriba del encordado, ya sea sosteniéndose de los postes para tener un apoyo más estable o, al tener una técnica más avanzada, se entra por el medio sosteniéndose de la tercera cuerda con las dos piernas juntas, tratando de no tocar el encordado.

Al entrar al ring, dependiendo de los movimientos que se trabajarán, se aplican posturas que permiten darle vida a una secuencia, junto a las entradas y salidas de los alumnos. Los ejercicios más frecuentes son los “periplos” (ver Tabla 1) que pueden ser sobre la espalda, sobre el cuello, sobre los puños y con “resorte” (ver Tabla 1); y el “cuerdeo” (ver Tabla 1) que se refiere a correr sobre el ring hacia el lado contrario de donde se encuentra estática la persona, generando un impulso por medio de lanzarse de espalda hacia las cuerdas (se recarga la espalda, la mano izquierda en la segunda cuerda y la mano derecha en la tercera cuerda).

Después del calentamiento dentro del ring comienzan a realizarse movimientos un poco más complejos para ir experimentando los agarres y posturas para poder realizar una “llave” (ver Tabla 1), algunos ejemplos de este tipo de ejercicio son: los “saltos de tigre” (ver Tabla 1) ya sea a ras de lona o sobre los compañeros que adoptan la postura de “banco” (ver Tabla 1) o “mesa” (ver Tabla 1) también se realizan carreras hacia las esquinas del cuadrilátero, en el cual se posiciona el pecho y se usa como apoyo la tercera cuerda por ambos lados. Con este ejercicio se busca obtener coordinación y fuerza en los brazos a través del aumento del tiempo para conservar la posición, haciendo saltos lejos de la esquina

hasta poder sostener una postura completamente recta sobre las manos y los brazos estirados.

Otros ejercicios importantes antes de comenzar a realizar las “llaves” y “contrallaves” (ver Tabla 1) si es que se van a empezar a hacer “cradles” (ver Tabla 1) como una “casita” (ver Tabla 1) o un “puente olímpico” (ver Tabla 1), con los cuales es necesario hacer ejercicios para fortalecer el cuello. En este caso, se tiene que realizar actividad física que implique el trabajo de movilidad donde la cabeza tiene que permanecer apoyada sobre la lona hasta que terminen de realizarse las repeticiones asignadas.

A partir de este punto comienzan los ejercicios donde se participa en parejas en los entrenamientos. Es normal emparejar a las personas dependiendo su corporalidad, con el fin de poder comprender el movimiento y no exista desventaja entre una parte y otra, ya que los “soportes” y los que ejecutan el movimiento necesitan apoyarse en el otro o levantarlo, dependiendo de la posición que la persona asuma. Todo ejercicio debe comenzar con una “toma de réferi” (ver Tabla 1) entre las personas que están haciendo la dupla, para que, a partir de ese momento, se inicie el intercambio de técnicas o llaves básicas como *La Caina* (ver Tabla 1), *El Candado Indio* (ver Tabla 1) o *La Cerrajera* (ver Tabla 1).

Después de la práctica de los movimientos viene el momento de la relajación muscular, para evitar un dolor agudo al día siguiente, las primeras veces que se pone a prueba la condición física en el entrenamiento –al menos desde la experiencia personal– es un dolor intenso, más agudo cuando se realizan ejercicios donde se trabaja cuello o la espalda, con lo que se llega a experimentar una sensación como si se tratara de una lesión grave, parecido a un esguince o fractura. Para conseguir una buena práctica de los ejercicios, es recomendable entrenar cinco días a la semana, que permitirán que el cuerpo pueda acostumbrarse al esfuerzo que requiere la actividad y surja la memoria muscular que permita una muestra de movimientos fluidos que resulte en un reconocimiento del dominio de la técnica.

Cagigal (1979) comenta que el deporte es considerado como una herramienta de transformación social y una actividad formadora, pues ayuda al desarrollo social desde los ámbitos geográficos, económicos, culturales y de salud. Con una perspectiva del desarrollo de las actividades deportivas, el ideal a alcanzar es la mejora de la perspectiva social de la paz, la comunidad, la justicia, la solidaridad, entre otros. Los deportes modernos han perdido ya su motivo de celebración por ritualidad o religión, dejando de lado la práctica deportiva para la diferenciación de clases. Este tipo de actividades ahora sólo son consideradas “deportivas” en las que se pone en riesgo al cuerpo, donde se persigue tres motivaciones principales: el juego, la diversión y la gratitud; en los cuales, la sociedad se reúne en un solo espacio y un tiempo en específico para ser partícipes dentro del momento, sin la búsqueda de la gloria como antes se hacía en otras épocas.

En la historia de la evolución del deporte, en cada actividad se pueden hallar rastros de aquellos de los que proceden, pero no conservan la intención por la cual se realizaban, ni se celebran en momentos específicos del tiempo, simplemente se quiere satisfacer el placer y el ocio de la sociedad. Por dicha razón, se rescatan algunas características de su entorno social, reflejando las características del lugar de origen, desde lo ritual o la modernidad; pero destacando que el punto diferenciador del deporte como ritual al deporte actual es la manera en la que se distingue lo social, pues se reconoce como una mercancía de las más consumidas, permitiendo que la generación de ganancias ayude a las clases sociales por igual —al menos dentro de los territorios deportivos— manteniéndose todo en igualdad de oportunidades, convirtiéndose en momentos ilusorios.

Como menciona Huizinga en su texto *Homo ludens* (2000) el juego es más añejo que la cultura, pues esto siempre ha estado ligado a un instinto salvaje; pues si se le compara con las actividades desarrolladas por los animales, es similar toda aquella relacionada al juego, además de que se convierte en una actividad placentera para el hombre que la realiza y el que la observa. “Es ya algo más que un fenómeno meramente fisiológico o una reacción psíquica condicionada de modo

puramente biológica o física” (p. 11) en la que, si el deporte está condicionado por las acciones del cuerpo, pero se realiza con un sentido ocupacional, más allá de lo meramente instintivo, aquello adquiere un significado más allá de lo realizado.

Las personas se consideran a sí mismas *deportistas* al ser aficionados o novatos en la práctica de la actividad, ya sea por pertenecer a algún club para realizar la actividad o asistiendo a eventos donde puedan tener una práctica –esto se ejemplifica con las personas que corren en Maratones organizados por institutos o escuelas donde las personas correr por puro placer o razones personales, practicando dicha disciplina ocasionalmente para resistir el recorrido–. También se le llama “deportista” a aquellos que practican de manera profesional, experimentados de la técnica y que mantienen un entrenamiento constante y con disciplina en cuanto al cuidado del cuerpo por medio de dieta, revisiones médicas, fisioterapia, entre otras cosas. Esto permite una perspectiva profesional a las personas que se consideran luchadores pues, aunque no exista una disciplina tan exigente en cuanto a los cuidados médicos y alimenticios, sí se mantienen con un entrenamiento constante para poder obtener una licencia y lograr participar dentro de las arenas.

Los exámenes para obtener la licencia profesionalizante son reconocidos como una práctica desgastante, comenzando por lo físico pues se compone de un examen médico y cinco etapas físicas. Si se aprueba la revisión médica, entonces se pueden realizar las demás etapas. Las fases son: acondicionamiento físico, “Tumbling” (ver Tabla 1), lucha olímpica, lucha de rendición y lucha libre profesional. Después de haber aprobado cada una de ellas es cuando se autoriza la licencia o renovación (realizándose de manera anual durante los primeros tres meses del año). Existen tres diferentes pruebas: para luchador profesional, referí y anunciador profesional; en los primeros dos, es necesario hacer las pruebas de examen médico y acondicionamiento. Después de esto se realizan ejercicios más específicos para el tipo de licencia que se quiera obtener.

Ballesteros (2020), en un oficio de la *H. Comisión de Lucha Libre de la Ciudad de México*, señala que para ser profesional dentro de la lucha libre es necesario

tener conocimientos y habilidades tanto físicas como escénicas, pues para el caso específico de los referís es necesario que exista una parte teatral sobre el ring y contar con un amplio conocimiento del reglamento técnico, para saber en qué momento es necesario señalar una falta o saber cómo hay que proceder con situaciones inusuales. Por otro lado, para ser anunciador –estos no son las personas que se escuchan en las transmisiones por televisión o redes sociales, sino a los presentadores de cada una de las luchas de las funciones realizadas en las arenas– es necesario e indispensable conocer el reglamento técnico y tener un buen uso de la voz (como la modulación, dicción, entre otras cosas) y su desempeño sobre el ring.

En el *Reglamento de Box y Lucha Libre Profesional del Estado de México* (2021) se estipula que, para poder presentarse en las pruebas para la obtención de la licencia, es necesario asistir a las oficinas de la Comisión de Lucha para hacer entrega de una solicitud por escrito con firma y papeles oficiales, con lo cual se autoriza todo el proceso posterior a la entrega de dicha documentación. En cambio, si se hace referencia a personas que sólo son fanáticas del deporte, esto se convierte en una actividad de placer ya que su cuerpo no podría soportar el entrenamiento, además de que, en ocasiones, buscan un placer psicológico o reafirmar alguna idea de poder que la persona posea, pero sin llegar a un grado de profesionalización o dedicarse por completo a dicha actividad.

Con lo anterior se podría pensar en los aficionados de la lucha libre, los cuales sí pueden interactuar con los luchadores durante la función – hasta el punto de lanzar objetos para derribarlos u ocasionar un mínimo de daño que ayude al ídolo –pero que si fueran desafiados a participar o entrenar con los profesionales, lo más probable es que desistieran desde el momento de la propuesta de subir al ring o tratarían de realizar un entrenamiento o un movimiento “sencillo” y fracasar en el intento. Por ello, la lucha libre mexicana podría considerarse un “deporte para todos” (Cagigal, 1979, p. 33) en donde no importa la imagen de la persona quiera entrenar, sino que su práctica se vuelve en algo realizado por placer que se puede transformar

en una actividad profesionalizante, donde se refleja una disciplina y una búsqueda de considerar al deporte como algo profesionalizante, de rendimiento y competición.

La disciplina, la práctica profesional de un juego, puede hacer que este adquiera una vista más hacia la educación o una forma de satisfacer el placer sin necesidad de perder toda su práctica y aquí, podríamos relacionar la manera en la que Aristóteles ve al juego, como parte de la felicidad de un hombre que puede pertenecer a un “estado ideal”. Dentro del texto de Aristóteles titulado *Política* (1988) se puede encontrar que un hombre feliz debe de ser partícipe de todas aquellas actividades que contribuyan a la formación de un carácter con templanza, justicia, prudencia, entre otras cosas; y que la fortuna y la gloria deben estar relacionadas a una actividad de felicidad, pero deben conservarse los valores antes mencionados, pues sin ellos, sólo se enaltecerían y embriagarían de poder llevando a una actividad de disciplina y educación a una que sólo contribuye al ocio de la persona y no a la formación del estado ideal.

La obtención de la gloria no debe basarse en la riqueza y la cantidad de bienes materiales, sino en el desarrollo de la técnica. Concentrarse en la obtención de ellos no contribuye en nada al alma, sin precisar la felicidad para la persona que lo posee; en cambio, nutrir y enriquecer el alma, según Aristóteles (1988), te mantiene como un ser sensato y brinda una felicidad verdadera.

Cagigal menciona en su escrito *Cultura intelectual y Cultura Física* (1979), la participación dentro de un evento deportivo puede darse de dos formas, una como deportista y otra como espectador. Aquel que participa de manera activa, hace uso de las habilidades que puede mostrar con su cuerpo, pues tiene que haber una acción para considerarlo una actividad física deportiva. Dentro de lo social, el deporte está compuesto en su mayoría por fanáticos y público asiduo a las diferentes actividades, gracias al desarrollo y apego de la tecnología con la sociedad, ya que permite la transmisión de los juegos y la difusión de estos a través de los diversos medios y con ello, no sólo se puede interactuar con los deportes celebrados dentro de la localidad, sino que ahora también se conecta con deportes realizados en otros países sin necesidad de tener que asistir a los estadios.

Como menciona Barrera (s.f.), hay que entender la diferencia entre el concepto de deporte y el de juego; el primero se debe interpretar como una actividad física que está reglamentada y que se realiza de manera competitiva, además de que ayuda a mejorar la condición física de la persona que lo practica; por otro lado, el segundo concepto refiere a una actividad recreativa en la que únicamente se busca la distracción y el disfrute para la mente y el cuerpo, aunque en épocas más recientes se utiliza como una herramienta fundamental para la educación.

Se puede argumentar que *el juego*, relacionado específicamente hacia el deporte:

En su aspecto más formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno. (Huizinga & Imaz, 2000, p. 27)

Hay que reconocer que se ha convertido más en un acto cultural y espectacular, donde las competencias grandes son aquellas donde las personas sienten mayor identificación por la fama de los deportistas y la manera de presentarlos. Ejemplo de ello son los juegos olímpicos o los mundiales de fútbol, en los que todas las personas apoyan a los deportistas sin distinguir equipos, personas o técnicas, sólo se sienten identificados por pertenecer al mismo país.

Es entonces, como menciona Federico Melchorri que, el deporte es: Actividad del espíritu con la cual el hombre se libera de una primordial angustia de encarnación con un procedimiento riguroso que lo torna análogo y de dignidad semejante a las otras actividades espirituales puras, la ciencia, el arte, la moral. (Cagigal, 1979, p. 61)

Al referir al deporte como un juego no se debe considerar una actividad lúdica, sino, como menciona Gadamer (1977) “se hace referencia a un movimiento de vaivén que no está fijado a ningún objeto en el cual tuviera su final ... es juego la pura realización de movimiento” (p.146).

El uso del término juego ha de tornarse más popular que el de deporte, pues al relacionar las actividades físicas con la cultura y con la parte económica de la

sociedad, esta se debe considerar un acto en el cual la sociedad se beneficia; además que, tanto deportistas como aficionados participan de la actividad desde su respectiva labor para poder convertir el acto en un momento popular con la sociedad y hacerse conocido. Medios que impulsaron la popularidad de los juegos y los deportes tradicionales de una región, fueron la radio y la televisión, los que se dedicaron a transmitir actividades de otros países en regiones alejadas al lugar de procedencia, lo cual impulsó el gusto por ver dichos deportes y también buscar la manera de practicarlos dentro de la región para apropiarse la técnica y estilizarlo al gusto del público al que se pretendía conquistar.

La idea de la relación de los medios con el deporte y el juego muestra el impulso que tiene el espectáculo y el entretenimiento sobre la sociedad pues, al ser una actividad sumamente rentable, todos quieren pertenecer a este rubro dentro del desarrollo económico social, haciendo de esta actividad un “descontrol controlado de los ciudadanos” (Martines, 2014, p. 15). Es una forma de relacionar al juego con el arte y de aquí con la cultura, pues si sólo se analiza como una secuencia de movimientos realizados en la actividad y esto resulta en una experiencia estética en el espectador, bien puede compararse con una obra de arte o un montaje escénico; quedándose con la referencia más simple que el juego puede tener.

Así es como se reafirma la idea del deporte visto como cultura, ya que la afición está formada por personas que se articulan desde diversos soportes sociales, pero siempre por el gusto de aquellos que demuestran mayor contacto físico entre los participantes y donde se exhibe la fortaleza y capacidad física que poseen por lo que se puede encontrar una muestra de admiración en la relación aficionado-deportista.

Por esta razón, el deporte puede ser estudiado como algo estético, bien lo menciona Olivera (2006):

El deporte es una manifestación humana que se constituye en una obra de arte en cuya naturaleza subyace el espectáculo deportivo que concita enormes muestras de agrado, emoción y adhesión en casi todo el orbe,

configurando por derecho propio un arte deportivo y, en consecuencia, una genuina estética deportiva. (p. 3)

Se debe tener en cuenta que el deporte debe relacionarse a la modernidad, ya que, dentro de su historicidad, su transformación se debe al crecimiento de las ciudades y a la aparición de un modelo de vida metropolitano, que cambió aspectos materiales y psicológicos dentro de las poblaciones en los que se desarrollaba una actividad de deporte masivos. Para especificar, los “deportes masivos” podrían ser como el futbol soccer, el futbol americano y otros donde hay más de dos participantes dentro de la actividad física; pero también la lucha libre debería considerarse como deporte masivo por la cantidad de participantes en la que lo practican (ya sea de manera profesional o como mera práctica deportiva), la asistencia a las funciones y el consumo de los productos culturales, tomando en cuenta la idea anterior del aspecto moderno del deporte.

Desde la perspectiva de la modernización de la sociedad influenciada por el deporte, debería reconocerse que las circunstancias de los avances contribuyeron a su espectacularización y su reconocimiento como referente cultural, el uso de medios masivos, la difusión periodística y la prensa especializada en deporte y por último y no menos importante, la aparición de los mitos y tópicos deportivos.

La praxis deportiva, específicamente la lucha libre, es una acción que está impulsada por la fama y la gloria, como en los actos de la antigua Grecia y Roma, que convierte los movimientos en “espectacularizables”. Desde aquí podemos ver que la práctica aporta dos recursos importantes dentro de la sociedad: capital y trabajo, pero todo depende del grado de fastuosidad que los luchadores integren en la función. Al igual que cualquier deporte, puede ser una actividad que se enfoca más a lo sensible que a la acción desde lo físico, por la forma en la que afecta a los aficionados; por lo cual se puede considerar espectacular, pues toda acción que ejecuta el deportista es admirada por el público que interactúa en el momento. Es algo que no se hace consciente, pero que la práctica y la ejecución dentro de un ambiente específico para su realización lo hace espectacular.

La forma en la que se aprecia al cuerpo (como un valor estético de primera categoría) provoca que su estructura sea más valiosa que la habilidad que puede desarrollar a través de la práctica de la técnica deportiva. Se debe considerar que la estética en el deporte está dividida en dos partes: puede atraer por la forma en la que comunica el mensaje o por la forma en la que se desarrolla. Personalizando la declaración hacia el tema de investigación, claramente se afirma la estética dentro del evento, la manera en la que comunica y la forma en la que se va desarrollando cada una de las peleas, permitiendo que el momento se vuelva atractivo para los espectadores y les conceda comprensión y admiración de todo lo que observan, además de que los diálogos concediendo al público un momento de catarsis al ser también partícipes activos.

Como inscribe Cagigal (1979): “No es que el deportista realice su actividad con deseo espectacular. Él la realiza impulsado por otro móvil. Pero lo que realiza es directamente “espectacularizable” (p. 64). Es decir, los fines que impulsan a los deportistas a realizar de tal o cual manera los movimientos, se debe a estímulos meramente personales, pero que cumplen con la necesidad de crear momentos épicos para aquellos que los observan.

El deporte, para Alabarces (1998): “invade todos los reductos de la cotidianidad, transformándose en uno de los principales productores de identidades, constituyendo el mayor ritual secular de masas, produciendo la mayor facturación de la industria cultural” (p. 1). Al apuntar hacia la creatividad dentro del deporte, es necesario hacer referencia sobre la manera en la que los luchadores deben prepararse para llegar brindar una buena función que permita el goce tanto del ejecutante como del asistente, permitiéndose demostrar el talento para formar un personaje y mantenerlo durante toda la función.

1.2. Espectáculo

Según la etimología, la palabra *espectáculo*, consultándolo en la página web *DECEL* (2023), proviene del latín *spectaculum* que significa *medio para ver, presenciar*, compuesto por *spectare* (ver) y *culum* (medio, instrumento, resultado).

Es aquí cuando se expone el papel del rito deportivo y de su magia, pues se convierte en un sistema de referencia donde el individuo armoniza los datos y experiencias a los que parecía haber abandonado el sentido y se construye como una de las principales fuentes de sentido de nuestra sociedad (Medina & Sánchez, 2003, citado en Martines, 2014, p. 15).

Rodríguez López en su texto *La educación deportiva en Aristóteles* (2003), señala que cualquier espectáculo produce placer y relajamiento sin tener que considerarlo ocio; la gimnasia, por ejemplo, es de gran importancia para tener buena salud y mejorar las cualidades físicas, pero se considera como una actividad dentro del campo de la educación, junto a la música, el dibujo y la escritura, pues esto era positivo para el ser humano.

Un juego se vuelve atractivo y bello para las personas, porque el movimiento del cuerpo humano se convierte en otro elemento más de expresión en el juego; y así es como surgen fanáticos de la lucha libre, sienten atracción hacia la función: observar la manera en la que se desplazan, la habilidad y la astucia para ejecutar cada uno de los ejercicios, se convierte en un fenómeno estético que llena de emoción a cualquiera que interactúa con este.

Es coherente hablar sobre los conceptos de técnica y arte que Aristóteles maneja en su libro sobre la *Poética*; en él nos menciona que la “técnica significa una ordenación especial de actos y objetos cuya especialidad consiste en ordenarlo no por una *razón o logos*, sino por un fin del orden de los fines de *utilidad*” (García, 1996, p. 16).

Para poder hacer una relación más cercana entre deporte y espectáculo, se deben distinguir los elementos más importantes por los cuales se convierte en una actividad espectacular; dentro de esta transformación se debe tener en cuenta que la industria del cine, la televisión, las marcas comerciales, entre otras, ayudaron al impulso de las actividades y todo lo derivado de ellas convirtiéndolas en grandes industrias aún más atractivas que, podría cuestionarse, el mismo arte.

Lo primero que se debe tomar en cuenta, es la forma en la que los deportistas profesionales se dedican voluntariamente a la práctica de este (como se describió

en el apartado anterior) dentro de organizaciones reconocidas de la industria. Todo atleta recibe un salario por cada combate dentro de los espacios controlados y adaptados para su realización, en lo cual su esfuerzo se ve reflejado en las ganancias obtenidas por medio de la inversión que realiza el aficionado en el recinto, pues así quedan satisfechas las “necesidades psíquicas de identificación, diversión y catarsis emocional de las masas de consumidores” (Martines, 2014, p. 17).

Aquí, es importante rescatar los Doce elementos que distinguen a la industria del deporte-espectáculo dictaminadas por Martines (2014):

1. El deporte-espectáculo se distingue por la centralidad que en su negocio tienen las competencias atléticas y lo azaroso de los éxitos o fracasos deportivos.
2. En tanto proveedor de entretenimiento el deporte-espectáculo se distingue por la gran plasticidad icónica de los cuerpos en movimiento.
3. En tanto proveedor de entretenimiento el deporte-espectáculo se distingue también por su gran dramaticidad, espontaneidad e incertidumbre.
4. En tanto proveedor de entretenimiento el deporte-espectáculo se distingue también por su organización mediante ligas profesionales.
5. En tanto proveedor de entretenimiento el deporte-espectáculo se distingue por los equipos.
6. En tanto proveedor de entretenimiento el deporte-espectáculo se distingue por el lugar que en él ocupan jugadores (los héroes deportivos).
7. En tanto proveedor de entretenimiento el deporte-espectáculo se distingue también por sus grandes eventos.
8. En tanto proveedor de entretenimiento el deporte-espectáculo se distingue también por los estadios y su ambiente carnavalizado.
9. El deporte-espectáculo se distingue por el importante papel que en él juegan los medios de comunicación, sus códigos, narrativas y apuestas estéticas.
10. En tanto proveedor de entretenimiento el deporte-espectáculo se distingue por el importante papel que en él cumplen los comunicadores deportivos.

11. En tanto proveedor de entretenimiento el deporte-espectáculo se distingue por la peculiar estructura de su negocio.
12. El deporte-espectáculo se distingue por la centralidad que en su negocio ocupan los aficionados/ consumidores. (pp. 19-23)

Con estos elementos se podría hacer un estudio rápido para comprobar si la lucha libre mexicana, cumple o no con el reconocimiento como deporte-espectáculo. Cada uno de los puntos mencionados son fáciles de relacionar con la forma en la que se maneja y se presenta toda función y los productos derivados de ella; sin dejar de lado que ha llegado a ser tan popular de manera internacional, que es reconocido como *Patrimonio Cultural de México*.

De los doce incisos anteriores, sería oportuno mencionar la importancia del punto dos y seis, para el análisis, porque dentro de ella es importante una buena construcción del personaje para poder ser parte de la industria, además de transformar movimientos en algo icónico para la presentación.

Respecto a lo mencionado en el punto seis, tan sólo el uso de *héroes deportivos* y la manera en la que los luchadores han sido descritos por los fanáticos como grandes héroes e íconos de la industria –como se puede ver la popularidad y el alcance de la creación del luchador *Santo: el enmascarado de plata*– permitiéndoles adquirir importancia no sólo en el deporte, sino también dentro de la cultura mexicana y ayudar en la formación de la idiosincrasia en relación con este deporte.

Desde el punto de vista del espectáculo, también se puede distinguir claramente la diferencia entre juego y deporte, ya que en una actividad la presencia de los espectadores es el simple placer de la convivencia íntima con allegados o personalidades que juegan al momento, en cambio, cuando se hace referencia a un deporte profesional y espectacular, se observa que el comportamiento del espectador es muy diferente.

En los deportes-espectáculo, el público admira y se fascina por la habilidad del deportista, busca empatizar no por una relación familiar, sino por lo que el

fanático puede “ver” en el momento de la presentación; su admiración y gusto por el personaje implícito, provoca que el espectador busque la manera de conservarlo, por ello que el consumo de productos relacionados a la actividad es esencial (para espectacularizar el momento).

Como menciona Mañas Bastidas (2012) el deporte espectáculo es una “AF [actividad física], reglada y voluntaria ..., que resulta espectacular de ver y que se realiza en presencia de un público” (p. 26), pues la manera en la que interactúe el espectador varía conforme a la actividad y el lugar donde se realice la presentación.

Para que el deporte sea más espectacular y llamativo para el público, es necesario que este implique alguna competencia entre rivales y que se muestre alguna similitud con combates históricos, donde exista un contacto físico más cercano y con mayor riesgo al daño, pues así es más fácil sentir empatía y admiración por aquel al que apoyamos.

Habiendo mencionado la manera de comportamiento del espectador, resulta necesario analizar el término *fanático*; Bousquet (2010) explica que la palabra tiene su origen en la religión, con el que se calificaba a los hombres de fe por su compromiso incondicional al dogma servido. Al pasar del tiempo el término se fue empleando en otros campos por lo cual llegó al ámbito deportivo.

Hay dos momentos de catalogación del término dentro del mundo deportivo, en el primero se calificaba al fanático como un ser malo que pudiese tornar su actitud de manera descontrolada hasta el punto de la violencia; por ello, es mejor acoplarlo a la definición contemporánea, más apegada a una tendencia relacionada al marketing deportivo que muestra las características de “la pasión, la adhesión, la socialización, el compromiso, la unicidad, la intolerancia y la violencia”(Bousquet, 2010, p. 176).

En cuanto a la definición de arte, menciona que “incluye, parecidamente, un conjunto de actos sobre un conjunto de materiales a los que se impone un *orden especial*, no por ideas, sino por un valor del tipo de *belleza*” (García, 1996, p. 16).

Al igual que las artes escénicas y siguiendo estas dos definiciones que plantea Aristóteles, la lucha libre, ocupa de la práctica, el aprendizaje y el dominio

de la técnica para después desarrollar la idea creativa y así mostrar algo estético durante la función, dándole sentido a la *Técnica poética* “la unidad del término griego *τέχνη* se debe, por nuevo motivo, a que los dos componentes nuestros, perfectamente separados por la evolución histórica: técnica y arte, domina lo *técnico*” (García, 1996, p. 21).

Dentro del aspecto artístico, el espectáculo debe ayudarse de los medios visuales para reforzar la muestra de la presentación; relacionado con lo escénico, es fundamental contar con elementos visuales – más allá de lo sonoro y lo verbal – pues son los que nos permiten adecuarnos y comprender lo que se nos presenta, aunque la música sea nula o no se maneje el idioma en el cual se manejan los actos.

Como expone Vaisman (2008) “el espectáculo debe estar sometido, como espectáculo trágico, a la tragedia como obra poética. Las acciones puramente espectaculares” (p. 82), con lo cual se comprende que los movimientos pueden ser un elemento esencial del espectáculo, pues la mímica y los gestos por medio de la imitación de rasgos del cual deriva, permiten descifrar de manera más intuitiva al personaje observado.

Al presenciar un espectáculo de lucha libre se necesita asimilar que se genera una desvinculación de lo real, la verdad y el ser. Lo que se presenta se maneja como una interpretación de la realidad, dando a entender por medio de los signos algo reconocible dentro del mundo material, ya sea un objeto natural o artificial, pero que fácilmente se pueda descifrar cómo funciona en la escena.

“La *imitación* (*μίμησις*) coloca los efectos –y sus causas: las acciones de los actores– fuera del plan real de los imperativos éticos” (García, 1996, p. 47) desde esta cita, se deduce que la manera en la que se presentan los luchadores en las funciones es creada como una emulación de aquellos referentes conocidos por las personas y así relacionar por lo aprendido en su realidad.

Es decir, una persona puede deducir que un luchador es “rudo” (ver Tabla 1) o “técnico” (ver Tabla 1) por medio de la forma en la que se dirige al público y la manera en la que lucha, si realiza golpes ilegales o emplea elementos que no

pertenecen a la técnica corporal conocida, entonces es que se deduce el bando al que pertenece.

Una de las estructuras fundamentales que nombra Olivera (2006) sobre la estética del deporte es aquella que dice: “el deporte es una manifestación que posee un aspecto plástico y coreográfico formidable” (p. 4). Por lo anterior, la lucha libre es un deporte en el cual la parte coreográfica es lo más importante, la coordinación de los luchadores, la progresión de los movimientos de manera tal que nunca se perciban como acciones individuales sino como un solo movimiento de larga duración, donde los únicos cortes o interrupciones son aquellos donde interactúan con el público para descansar un poco, pero siempre manteniendo el personaje.

Otra de las estructuras a rescatar es la que dice: “en el deporte encontramos buenos niveles de imaginación, ingenio y creatividad” (Olivera, 2006, p. 5) aquí es donde se muestra el nivel imaginativo de las compañías y los luchadores al momento de planificar las funciones y por lo cual se distingue una compañía de otra. Se sabe bien que existen diferentes compañías con su estilo de lucha característico y luchadores que cumplen con ello, pero cada una tiene un estilo particular para ejecutar una función y con lo cual satisfacen los gustos de los aficionados.

Toda performance deportiva exitosa es un triunfo de la corporalidad humana frente a las exigencias que esa misma se ha propuesto como drama técnico ... la actuación del o la deportista obedece a su adaptación a normas que pese a su espectacularidad son análogas a las de una humanidad sometida a la testabilidad y vigilancia constante de sus movimientos. (Domínguez, 2021, pp. 293-294)

Cada una de las funciones se vuelve un evento único e irrepetible, ya que, aunque los movimientos están coreografiados y hubo una práctica con anterioridad, nunca va a repetirse de la misma manera si se reitera el encuentro entre esos luchadores, además de que las personas interactúan de diferente forma dependiendo del ánimo que se haya suscitado en el momento.

1.3. Semiótica

Cuando se hace referencia a la semiótica, hay que tener en cuenta que esta ciencia aplica a todo aquello que comunica, aunque su metodología puede adaptarse a diversos campos científicos. Por ello, podemos aplicarla al espectáculo ya que se construye con el fin de comunicar un mensaje a los espectadores que asisten al evento. En este trabajo se aplicará exclusivamente al análisis del espectáculo con base a la teoría de Kowzan, pues permite explicar la manera en la que comunica a partir del análisis de cada uno de los sistemas que lo componen.

Para abordar la semiótica como comunicación, sería bueno primero tratar sobre el signo, para ello es pertinente recurrir a la definición más elemental que da Kowzan en su texto sobre *El Signo y el Teatro (1997)* de que “una cosa que está en lugar de otra ... el signo como objeto («una cosa») y como acción («está por») ... su carácter estático de un lado y dinámico de otro” (p.25) es el que permite comunicar de diferentes formas, permitiendo la representación tal cual o adaptando su significado al contexto en el que se encuentre.

Desde la teoría semiótica de Peirce se puede comprender este proceso comunicativo por medio de una relación triádica de un *signo* (aquello prenominal, que se siente) un *objeto* (aquello que representa la cosa) y un *interpretante* que es el encargado de darle un significado a lo que se está observando. Esta relación se desarrolla cumpliendo tres principios:

General: ... tiene en cuenta la experiencia emocional, práctica e intelectual del signo; triádica: ... posee tres términos en relación: el signo o representamen, el objeto y el interpretante; pragmática: ... tiene en cuenta el contexto en el que se producen y se interpretan los signos. (Everaert-Desmedt, 2004, p. 2)

Para explicar la forma en la que el signo actúa en el proceso de comunicación de las cosas, Kowzan refiere lo expuesto por Peirce de la siguiente manera: “por *signo* entiendo todo lo que comunica una noción definida de un objeto bajo cualquier forma, ... y defino un *representamen* como aquello a lo que este análisis se aplica” (Peirce, 1540, citado en Kowzan, 1997, pp. 31-32). Entonces, lo primero que se

necesita es darle un sentido a la cosa sobre la cual se desea hablar, concediéndole un significado comprensible dentro del contexto generando algo posible de comunicar hacia otras personas.

Por ello es que en la escena y en la lucha libre, es fácil comprender lo que se muestra al público, ya que en la arena y el mundo luchístico es sencillo darle un sentido coherente a la acción o las palabras porque todos los presentes comprenden que el acto así lo requiere; por ejemplo, la manera en la que conviven los luchadores con el público y las famosas “mentadas de madre” (ver Tabla 1) resultantes de una acción permitida, porque todos los congregados en el lugar comprenden la dinámica. Si esto sucediera en la vida cotidiana, la finalidad de las palabras cambiaría y se convertiría en una ofensa realizada con dolo.

Pierce permite saber cómo es que el signo actúa dentro de la escena y antes de la escena, pues este tiene diferentes características dependiendo de cómo se vea a la cosa, como se refiera a ella y como se presente ante otras personas. Para que un signo pueda entrar en la escena y así comprender la experiencia humana, ya sea del luchador para crear al personaje o del público al admirar al personaje construido a conciencia, tiene que cumplir con tres categorías fundamentales.

Esto es, pasar por una *primeridad* en la cual la cosa no posee una apariencia, sólo es algo sensorial o una cualidad con potencialidad para designar a algo; luego tenemos a la categoría de la *segundidad*, donde ya existe una cosa que se puede explicar por medio de la experiencia y de haber cumplido una acción-reacción que permitió entender lo que la cosa significaba. Si se aplica en la lucha libre, dichas etapas se reflejan en el momento donde los luchadores están creando a su personaje, a través de la idea de lo que quieren mostrar al público y creando “movimientos firma” (ver Tabla 1), el ser *rudo* o *técnico* y cómo será el vestuario.

Por último y lo más importante, dentro de las funciones, donde se halla la manera de comunicar el mensaje, está la *terceridad* donde se tiene un pensamiento, un lenguaje y la representación, con la que se puede crear una predicción del mensaje que trata de comunicar, es decir, “los interpretantes representan sus fundamentos y, a través de ellos, sus objetos” (Kowzan, 1997^a, p. 34).

Después de que se conoce cómo va evolucionando el signo hasta poder ser transmitido, se tienen las *tricotomías*, de las cuales sólo se usaran las que se aplican en el espectáculo de la lucha; primero se hace referencia a la “segunda tricotomía” aquí *el objeto* es interpretado a través de la semejanza y el signo se reconoce como un *símbolo*, pues a través del hábito cultural es que se puede interpretar, se debe tener en cuenta que este “no puede actuar hasta que se materializa en una réplica” (Everaert-Desmedt, 2004, p. 7).

En la *tercera tricotomía: el interpretante*, que es donde se encuentra la relación luchador-espectador, se distingue al signo como un *argumento* donde el objeto va a pasar a ser un símbolo, que, a su vez, tiene tres variaciones donde el objeto se comprende por medio de la *deducción* impuesta por los hechos, una *inducción* que es a raíz de lo acontecido y una *abducción* donde se formula una hipótesis que podría explicar el hecho (Everaert-Desmedt, 2004).

Por lo planteado, se puede entender que la lucha se explica y comprende por medio de la *inducción*, ya que, después de ver varias veces la repetición del hecho, este se vuelve real y que se acepta dentro del espacio donde está aconteciendo. Por último, respecto a la teoría de Pierce (1898): “sin estos tres, signo, objeto, intérprete, la significación no es nada” (citado en Kowzan, 1997^a, p. 38).

A partir de este punto se explica el signo a partir de la semiótica teatral de *Fernando de Toro y Tadeusz Kowzan*, para comprender la forma de actuar de la semiótica en el espectáculo. Para explicar la forma en la que los signos producen un sentido dentro de la escena, De Toro en su libro *Semiótica del Teatro. Del texto a la puesta en escena* (2008) donde menciona que para concretizar la comunicación deben relacionarse los signos, lo referido; el símbolo siempre se va a brindar sentido a la cosa en escena y este va a remitir al objeto sea real o no.

Dentro del teatro, el signo no puede ser reducido como una unidad mínima de significación ya que, en el espacio teatral, todo puede convertirse en uno con diversas características, ya que todo es percibido como tal por el espectador, pues los signos presentados nunca comunican directamente, sino que el signo (índice) hace referencia a otro (símbolo); “signo de signo o signo de objeto es lo que

caracteriza al signo teatral y constituye uno de sus aspectos más dinámicos y por lo tanto móviles” (De Toro, 2008, p. 117).

Esto es conocido como la *movilidad del signo*, pues permite una posibilidad transformativa ya que los objetos pueden emplearse de diferentes maneras. En la lucha pasa lo mismo con los luchadores y la manera en la que emplean su cuerpo, pues en el enfrentamiento pasa a tener diferentes funciones como una mesa, una silla, un arma al momento de ser lanzado; ya que el espacio escénico les da la posibilidad a los luchadores de adaptarse conforme al enfrentamiento que se muestra en el momento.

Una forma de comparar lo que ocurre con el signo dentro de las funciones de lucha, es con la manera en la que se emplea dentro del *Teatro Noh*, pues aquí tienen el mínimo uso de elementos dentro de la escena, usando objetos básicos como ramas o abanicos y se transforman según lo que el actor requiera, pueden ser libros o armas, decirnos que hay viento o mareas y se entiende su uso por la forma en la que el actor la emplea ya que el objeto adquiere propiedades iconográficas de lo que representa.

De Toro (2008) afirma que “la lectura simbólica que realiza el espectador es siempre *in situ*” (p. 140) todo lo producido y empleado dentro de la escena, dependerá de la forma en la que los otros signos funcionen en el momento y la manera en la que el actor los usa para transmitir y la pericia de los espectadores.

En las funciones de lucha o de teatro, se encuentran dos grandes símbolos que ayudan a comprender mejor su lectura, los *símbolos visuales* y los *símbolos sonoros*. El primero, explica De Toro (2008) permite que el cuerpo del actor como personaje se puedan convertir en símbolo, por su forma de presentarse y de caracterizarse; ejemplos dentro del teatro podrían ser *Hamlet* o *Edipo* y dentro de la lucha *El Santo* y *Blue Demon* (los primeros luchadores en percibirse como ícono).

Existen puestas en escena donde el cuerpo es el principal generador de los signos, donde el texto es irrelevante o nulo (Barba o Grotowski) al igual que en la lucha libre, el cuerpo es el generador de movimientos repetitivos con varios gestos

y ritmos que van evolucionando en el escenario hasta obtener un resultado idóneo, pero siempre mostrando esta lucha constante del bien y el mal.

Por otro lado, los *símbolos sonoros* –la música, los ruidos o el sonido– permiten resaltar o darle mayor importancia a la acción del cuerpo y la palabra, pero éstos no llegan a ser simbólicos por si solos como los signos visuales. “La riqueza referencial, mimética, metafórica, simbólica y estética puede, sin embargo, dar lugar a la extrema sobriedad, a la valoración semántica del objeto-personaje como signo que resulta preservado” (Kowzan, 1997e, p. 255).

Para comprender la manera en la que actúa el signo en la escena, es necesario explicar su función individual para después discernir la forma en la que se combina gracias a la relación del actor con los elementos que componen la escena, con lo cual también se explica la espectacularidad de las manifestaciones, que permiten la estimulación del imaginario por la novedad que las combinaciones ofrecen.

La fuerza que el signo emana permite que “la cosa” cree un lenguaje en la escena y así entable una conversación con el público, permitiendo que el signo sea claro y se vislumbre el mensaje de manera intuitiva y por instinto. Así es como se puede dar referencia de la *escenosfera*, término que Cañada (2019) emplea para explicar cómo los signos parecen coherentes y reales al estar contenidos en un espacio en el cual se intuye su función de esa manera y no de otra.

Cañada (2019) redacta que “según Lotman, la semiosfera es el dominio en el que todo sistema sígnico puede funcionar, el espacio en el que se realizan los procesos comunicativos y se producen nuevas informaciones” (p.12), aplicado y explicado dentro del espacio de la lucha libre, las acciones realizadas dentro de las arenas y la forma de comunicarse entre luchadores y espectadores, sólo tiene coherencia y es aceptable en ese tiempo y espacio escénico, pues permite que el proceso creativo se traduzca en un momento efímero hasta la recepción del espectador.

Como se explica anteriormente, los elementos dentro de la puesta en escena conviven de manera armoniosa, permitiendo una razón clara de existir y significar,

ya que su combinación se piensa y se compone de manera estética a favor de la creación de la escena. Todo tendrá valor y significado por el impacto sensitivo y emotivo que el espectador genera ante el proceso de recepción, permitiendo así nuevos significados que resultarán en una explicación de la sensación que generó.

Al comprender la generalidad de la acción del signo en la escena, es necesario vislumbrar la función de este de manera particular para comprender cómo es que el signo se puede manejar dentro del espacio teatral; para ello, se emplea la interpretación de Kowzan desde el aspecto singular de los sistemas sýgnicos.

Según Kowzan (1997), los signos pueden dividirse de diversas formas, una de ellas es respecto a la intencionalidad con la que fueron hechos (naturales) pues no poseen una intencionalidad como los *índices* o *síntomas*; también se manejan aquellos que sí poseen una intencionalidad al momento de crearse (*artificiales*) en el caso del espectáculo. Estos signos logran encontrarse de manera equilibrada dentro de la escena y muchos de los signos naturales también consiguen crearse de manera artificial, pues alguna cualidad llega a coincidir de con la del personaje, ya que fue creado con la intencionalidad de aparentar uno natural.

Por otro lado, se tienen los signos *icónicos* que se pueden interpretar como signos visuales que constituyen una imagen, pero que sólo podrán ser relacionados con este si se asocian con una categoría permanente, necesitan de un estímulo visual para ser identificados. En el otro extremo se encuentran los *miméticos*, manifestados a partir de la imitación, ya sea con diversos medios, con objetos diversos y de diversas formas que nunca semejan el modo.

Para los humanos es sencillo reconocer los signos anteriores, ya que se aprende a partir de la imitación, adquiriendo la mayoría de los conocimientos; en teatro se conoce la "*mimesis*= representación, «en el sentido teatral de la palabra», y *mimena*= representación como obra ya hecha, así como el adjetivo *mimétikos*= relativo a la representación" (Kowzan, 1997c, p. 88).

Se escribe también del símbolo y su simbolización, en la cual un *símbolo* debe ser usado por una persona que comprenda su fenómeno y que vendrá

acompañado de un signo pues su estructura se conforma de un sentido directo que designa a otro indirecto, el cual sólo puede ser aprehendido por el primero.

En el teatro, los signos siempre van a estar a disposición, pues son creados por la imaginación del director del espectáculo y así los signos se crean a partir de la imitación de aquellos en los que se basa la idea, aplicando la referencia mencionada anteriormente. Para la simbolización Kowzan menciona, “las sensaciones no son sino signos de ideas; la labor del poeta consiste en agrupar tales sensaciones por su afinidad, y formar síntesis, símbolos, etc.” (1997, p. 221).

Ante la situación del símbolo en la escena, Kowzan (1997) propone cuatro formulaciones para entender su función: la primera es que todo símbolo es un signo, pero no en viceversa, pues esto es una relación especie-género; la segunda, el símbolo es un signo que se compone de dos o más niveles; la tercera, es que el estatuto de símbolo está relacionado a la metaforización del signo y la cuarta es que, la estructura del símbolo es abierta, pues puede interpretarse en diferentes niveles.

En la lucha, podemos encontrar que todos los signos podrían tomarse como símbolos para poder entender el personaje y su acción dentro de la función, además de que la metáfora de la lucha entre el bien y el mal permite hacer de las acciones y el espacio, un símbolo por excelencia.

Por último, Kowzan (1997) explica la *ambigüedad* y *polivalencia* del signo; donde señala que el signo posee la característica de poder ser interpretable e interpretado de diversos modos al ser un fenómeno frecuente, válido para signos naturales y artificiales que concierne a su buen funcionamiento, tanto en la vida cotidiana como a las cuestiones del arte.

Para saber cuándo sucede una y otra hay que saber que la *polivalencia* se dará cuando el signo presente de dos a “n” número de significados posibles, o sea que posea pluralidad de los sentidos. Podría relacionarse con la abundancia semántica del mismo, siendo resultado de la diversidad de interpretaciones por parte de los espectadores, convirtiéndose en algo inseparable del carácter artificial.

Se le dará el término de *ambigüedad* cuando la significación del signo no es clara y resulta indefinida o indefinible o cuando queda ilegible. Esta ocurre debido a la diferencia de códigos y competencia de que disponen los receptores.

A la vez, el signo puede poseer las dos características, pero, dependiendo de la relación con el espectador, pasa a uno u otro campo debido a que un solo significante permanece inalterable –lo cual permite llevarlo a uno u otro extremo y a lo cual conoceremos como *constante*– es decir, el significante presenta diferentes versiones por los receptores, pero el significado del signo permanecerá inalterable.

Para ejemplificarlo dentro de la función, si se observa a un luchador por primera vez, se pueden distinguir los signos que componen al personaje y tal vez distinguir su bando; pero se desconoce el nombre del personaje, porque sólo se tienen algunos referentes con los cuales se podría deducir, hasta el momento de la revelación, y así poder asimilar las características que refieran a detalle el nombre o la decisión de este.

Otra cuestión es que al momento de que un extranjero asista a la función, pueda creer que hay una verdadera pelea entre los asistentes, porque no conoce bien el contexto de las “mentadas de madre” o las formas sociales permitidas dentro del espacio; tampoco convive dentro del mismo ámbito social que los barrios designan en la función.

Para comprender cómo se debe hacer el análisis, es necesario consultar la metodología que propone Pavis en su libro *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine* (2000) donde redacta que los instrumentos pueden ser diversos, pero su uso debe ser delicado y en relación con las circunstancias donde se emplean.

Para la descripción del espectáculo se debe aplicar una pormenorización que está unida a una serie de acontecimientos temporales. Al momento de armarlos, las personas implicadas en la construcción de la puesta dependen de las condiciones pragmáticas y que se juzgan notables para los demás.

En la descripción semiótica, cada signo debe de estar enfocado a un punto de aplicación y comprender la forma en la que se conectan para componer el

espectáculo; en esta situación, se presentan cuatro tipos: los *acumuladores* que reúnen varios signos, los *conectores* que enlazan dos elementos en secuencia aplicados a una función dinámica, los *secantes* que provocan ruptura del ritmo que posee la obra para aumentar la atención en los momentos donde cambia el sentido y por último, se habla de la *embragues* que permite pasar de un sentido a otro.

Cuando se realice el análisis de la función de lucha libre seleccionada, se debe considerar todo lo descrito con anterioridad y realizarlo también de forma comparativa para encontrar las similitudes y diferencias entre una puesta en escena y una función de lucha, tomando en cuenta cómo es que se maneja el “kayfabe” (se desarrollará este concepto en el capítulo IV) antes de cada función.

En el análisis semiótico, se comprende que la naturaleza de los signos es el medio necesario para destacar la emoción que dichos elementos deben producir al momento de ejecutarse tanto en el ejecutante como en el espectador; dentro del teatro son mejor conocidos como “elementos artísticos” o “medios de expresión teatral”.

Kowzan (1997) expone que “el arte del espectáculo es, entre todas las artes, y acaso entre todos los dominios de la actividad humana, donde el signo se manifiesta con más riqueza, variedad y densidad” (p. 126). Para generar tal variedad y riqueza, el espectáculo se sirve de los signos destinados a la comunicación humana y los generados por las exigencias de la actividad artística.

La fascinación y la atención del espectador es generada por la complejidad y la presencia de la acción, con lo cual se empiezan a determinar las reglas que rigen el proceso de codificación; siendo la gestualidad el sistema decisivo que permite analizar más allá de la realidad física.

En una función de lucha libre, al igual que en una presentación de danza se puede ir decodificando sobre la marcha ya que se sigue su esquema corporal y su motricidad –los luchadores empiezan a ejecutar la coreografía en la cual se puede ir determinando quién somete, quién es el bueno o el malo y hacer una deducción de quién podría ser el vencedor de la contienda– aunado a este se encuentran los

demás sistemas que permiten una documentación de primera mano produciendo sentido y que, a su vez, depende de la narratividad.

2. Historia de la Lucha Libre

La lucha libre, al igual que otras actividades físicas, poseen un antecedente histórico que se fue transformando y adaptando a los distintos sucesos que modificaron a la sociedad. Uno de los sucesos más importantes que permitieron llevar los deportes de una región a otra, fue la revolución industrial que permitió el progreso en diferentes campos y el desarrollo de nuevas tecnologías.

Estas mejoras dieron paso a la creación de medios de comunicación y de transporte que llevaron los deportes a otros lugares y que el gusto por ellos no sólo era local, sino que ya se podía internacionalizar su fama y tener diversos fanáticos invirtiendo en ellos, suceso que no dejó fuera a la lucha libre.

Al llegar a México, este deporte fue menospreciado por las personas, al irse introduciendo de a poco en espacios públicos, fue tomando popularidad con la cual una persona (Salvador Lutteroth) logró cambiar su presentación extranjera por una que estuviera más acorde a los gustos locales y que llevaría al deporte ser uno de los referentes culturales más importantes.

La lucha no llegó a México como el espectáculo que ahora puede verse, tuvo que pasar por un proceso de transformación, apropiación y expansión hacia otros medios que propiciaron su aumento en el gusto y la práctica del deporte hasta convertirlo en un evento propio de la cultura –aun siendo un deporte extranjero– por lo cual otros países trataron de adaptar dicho deporte al gusto popular de la región donde se practica.

La internacionalización a partir de la televisión y las películas generadas en la *época de oro del cine mexicano* originó una mayor popularidad y permitió que personas residentes de México quisieran participar de la popularidad del momento sin rechazar raza, género o estatus social; pues la lucha libre sólo busca ser un evento de entretenimiento y ocio para aquel que lo observa y una oportunidad de crecimiento para el que lo practica.

En este capítulo se detallará la llegada, asentamiento y transformación de la lucha libre en México y los momentos más importantes para la transformación de ser considerado sólo un deporte a reconocerse como un deporte-espectáculo de

entretenimiento al mismo nivel de una obra de teatro o un concierto de música popular.

2.1. Grecia y Roma

Los primeros registros de la lucha se encuentran en las muestras iniciales de actividades físicas, aquellas relacionadas con la vida cotidiana y de espectáculo; la fuente de rastros del deporte se puede encontrar con los egipcios y babilonios, quienes representaron en relieves luchadores en diversas escenas relacionando estas figuras con la lucha olímpica que se conoce hoy en día.

Después existentes referencias en Grecia y Roma, relacionada primero con el teatro, ya que, es de aquí de donde se derivó la lucha como deporte escénico.

Los griegos tenían géneros dramáticos en las representaciones escénicas, lo más parecido a lo que se puede ver hoy en el espectáculo de lucha libre mexicana, donde se distinguen tres tipos: satírico, tragedia y comedia (Oliva & Torres Monreal, 1990).

El drama satírico, se caracteriza por sus temáticas relacionadas con lo mitológico, diferenciándose de la tragedia por el tono y la representación (encontrados en los gestos y la danza); los sátiros en estas representaciones iban vestidos con pieles de cabra, haciendo honor al dios Dionisos.

Con la tragedia, sigue existiendo la representación de la cabra, pero se hace referencia sólo al macho y su nombre deriva de tragos; en ella se crea una introducción en forma de monologo que ubica al espectador en la historia a contar. Existe una entrada con canto del Coro (conocido como *Párodos*) y cada episodio es separado por diversos cantos con lo que se da a entender el corte entre una escena y otra, cambiando el nombre del canto en el final conocido como *éxodo*.

Por último, la *comedia* es parecida a la tragedia, sólo que esta se divide en dos géneros: el *Agón* o combate es una escena de pelea en la cual debe salir alguien triunfante, representando las ideas del poeta; el segundo, la *parábasis* cuenta con la intervención de dos actores que tienen que interactuar con los Coros, compuesta de siete partes con la presentación (commation) el discurso dirigido al

público (anapestos) periodos largos de actuación (pnigos) y cuatro momentos más de estrofas (Oliva & Torres, 1990).

Si se prosigue con las similitudes de la lucha libre con las representaciones del teatro griego, cabe señalar que cumplen con los dos pilares básicos del diálogo y la acción; la parte donde más se centra la similitud es en la variante del *mimo* donde los actores se expresan por medio del código gestual donde empleaban el diálogo para hacer pequeños monólogos que generen una introducción de lo que está viviendo el personaje.

Uno de los accesorios más empleados es la máscara, pues con ella se oculta el rostro del actor y proporciona una gran riqueza gestual; algunas veces eran creadas con barro y/o productos similares. Su tamaño era mayor de lo habitual, pues así se veía desde lejos y servía como megáfono ayudado por la buena acústica del espacio, además de que permitía a una persona interpretar diferentes papeles cambiando de máscara (Oliva & Torres, 1990).

Los romanos, al descansar de las actividades de guerra y la política, entraban a un tiempo conocido como *otium*, en el cual les estaba permitido realizar actividades placenteras para propiciar la fiesta encabezada por espectáculos de diferentes clases: desfiles militares, celebración de la victoria, juegos, entre otros. Apegadas a las muestras escénicas, se incluyen deportes como carreras de caballos, combates de animales y muestras atléticas, estas últimas evolucionando a encuentros cuerpo a cuerpo donde se buscaba la muerte del contrincante.

Los géneros conocidos dentro del teatro romano son tres: la *comedia*, conocida por tener tres momentos importantes, iniciando con el *prólogo* donde se busca la simpatía del público, las *escenas* donde se distinguen las partes cantadas acompañadas de instrumento o cantadas con mímica. Haber incluido bailes dentro de la interpretación permitió que el acto tuviera gran relevancia dentro de las actividades a disfrutar en el *otium* y, por último, el *epílogo* representado por aficionados de lo escénico.

El mimo, el género cómico más aceptado en la sociedad, con rasgos impertinentes y de mal gusto, usan máscaras y vestuarios según el asunto que

trataba la representación (serios, cómicos, de la vida real o mitológicos) y por último se encuentra la tragedia, que aborda temas históricos o de la actualidad, en su apogeo, se dejó atrás la tragedia para orientarse hacia un espectáculo combinado entre canto, danza y decorado, dándole un formato más espectacular y ostentoso (Oliva & Torres, 1990).

En cuanto al vestuario y los accesorios que portaban en los eventos, siempre se buscaba reflejar convenciones sociales de la vestimenta (quienes eran esclavos y quienes no) a través de la toga y túnica o con telas ligeras y varias prendas (si se querían representar mujeres). Además de distinguirlo por la tela, también se valían de los colores, dependiendo la clase social o la edad del personaje; por último, la máscara poseía una doble expresión –sonriente o abatido– para que el actor mostrara al público la sensación del personaje en la escena (Oliva & Torres, 1990).

Se puede contrastar la manera en la que se realizaban las funciones de lucha en estos dos lugares, para enlistar las similitudes con la lucha actual. En los griegos se encuentra en la inclusión a los Juegos Olímpicos (708 A.C) por su relevancia, la lucha se consideraba un elemento importante para la guerra; comenzando en Olimpia como un culto a Zeus y usando los estadios como santuarios para realizar los encuentros. Dentro de esta se encontraba tres diferentes estilos: *lucha*, *pugilato* y *pancracio* (Ceballos & Ceballos, 2009).

La lucha era la más similar a la que se conoce actualmente como Olímpica, donde se buscaba derribar e inmovilizar al contrincante en el suelo, tres veces –similar a la forma que se maneja en la lucha actual– antecedentes de la época que contengan alguna descripción, se hallan dentro de un fragmento de *La Ilíada* que narra el enfrentamiento entre Diomedes y Glauco, donde el mosaico termina con una expresión en latín (*manus iunxerunt*) que hace referencia a la manera en la que inician los combates, conocido en el lenguaje coloquial como “toma de réferi” (Ceballos & Ceballos, 2009).

Dentro de los antecedentes más antiguos, la lucha, es uno de los que no se tienen suficientes antecedentes, ya que el desarrollo de la presentación era considerado como poco espectacular y la menos practicada entre los griegos; su

conocimiento y práctica fue mayormente aprendido por los textos míticos grecolatinos.

El pugilato se incorpora a las Olimpiadas XXIII, el fin de la pelea era dejar inconsciente a su adversario –tal como se realiza en el boxeo– o hacer que se retirara, pero no existían el límite de tiempo, o número de asaltos ni clasificación de pesos. Los entrenamientos se realizaban en la Palestra, el cual era similar a un gimnasio con un entrenador. Al principio la forma en la que se luchaba era sin protección en las manos y después emplearon el uso de vendajes de piel sin curtir para que se sintieran más duros al contacto, una forma en la que llevaron estos vendajes al extremo fue al hacerle nudos en la zona frontal para poder ejercer un mayor daño al adversario.

En la época Romana comenzaron a hacer uso de clavos o trozos de metal en los puños; desarrollando una defensa con brazos y puños adelantados para defender la cara, la manera en la que se decidía un combate si ninguno retrocedía o terminaba inconsciente, era a través del clímax del momento.

La última muestra es la del Pancracio, la cual toma su nombre de un epitafio en verso de Cornelius Atticus, conocido por el sobrenombre de Pancratus. En este se realizaba un elogio fúnebre como el que se dedica al boxeador Melancomas de Caria, enalteciendo el trabajo constante de su cuerpo y de haber gozado del apoyo del público por su demostración artística. Los combates de los Pancracios eran conocidos por los premios que recibían como recompensa tras obtener la victoria, compuestos de 20.000 HS (moneda manejada en esa época).

Esta disciplina era una de las más populares entre los griegos, por la espectacularidad del acto, pues ya se permitían todo tipo de dislocaciones y golpes, gozando así de mayor afición, comparado al gusto de los romanos, quienes preferían el pugilato sobre el Pancracio por lo violento de la situación y el uso de herramientas populares en las regiones.

Los aparatos que usaban no eran muy diferentes a los que se conocen hoy en día y la forma en la que están equipados los gimnasios: sacos de cuero rellenos de arena, pesas de plomo o piedra para ejercitar principalmente los brazos, ya que

la fuerza de ello dependía de que pudieran derrotar a su oponente. La popularidad del deporte no sólo dependía del físico y la técnica del luchador, también de los títulos ganados por el mismo ayudaban a la fama y la fortuna de la ciudadela y se volvían representantes de esta.

Registros de algunos movimientos realizados en los combates, se hallan grabados en algunos mosaicos de momentos antes del combate o ya que un contendiente estaba sometiendo al otro, tratando de aclarar las diferencias entre un combate y otro. La manera en la que se distinguen unas de otras es por medio de la posición en la que se encuentran las manos y cómo están representadas, porque, con muchas heridas y sangre, significaba que habían abandonado las armas para seguir con la lucha cuerpo a cuerpo.

Desde estos registros, se puede notar el gusto que se tiene por los deportes de contacto como medio de entretenimiento; ver un combate mano a mano sigue siendo admirado por todo aquel que disfrute ver la práctica deportiva como actividad para satisfacer o complementar los momentos de ocio.

Cabe mencionar que, en cuanto a la educación, se enfocaron en la conocida como “integral” basada en el adiestramiento y desarrollo del cuerpo, la mente y el espíritu; mostrando todo el conocimiento adquirido cuando se celebraban los juegos festivos de Olimpia, donde lo más apreciado era la muestra de valor y habilidad.

Estas festividades se realizaban cada cuatro años por la lejanía de todos los participantes en los juegos. Al comienzo de su celebración, duraban un día en los duelos y, a partir del año 472, estos se prolongaron hasta cinco días por la participación de los atletas y el aumento en las diferentes muestras incluidas (González & Vallejo, 2008c).

Lo máspreciado en estos torneos era obtener la corona de olivo, que mostraban la mejor fuerza, agilidad y destreza, exhibido en deportes gimnásticos e hípicas, además de prepararse con el uso y la técnica con armas y lucha.

En Roma, por otro lado, las festividades donde incluían la muestra deportiva eran realizadas para conmemorar a los dioses alrededor de medio año ya que, con ello, además de agradar a las deidades, buscaban también recibir su energía y

favor. Cuando el aspecto religioso fue muriendo, estas muestran se ocupaban para contener a la “plebe” y así se mantuvieron entretenidos sin la necesidad de querer cometer alguna atrocidad fuera del lugar.

Según González y Vallejo (2008), el juego y el deporte se tornaron parte de las necesidades del pueblo por lo cual, se celebraban habitualmente en diferentes espacios; ya fuera públicos o religiosos como foros, arenas, palestras, teatros, estadios, anfiteatros, entre otros. Hasta el 649 se realizaron combates profesionales entre gladiadores, con reglas y normas a las que todos debían afianzarse.

Con el paso del tiempo y las implicaciones de las clases sociales y las razas, la lucha era un deporte considerado para gente blanca. Después de la Guerra Civil, los africanos comenzaron a hacer sus propias muestras de lucha para después pasar a ser parte de las luchas consideradas exclusivas de gente blanca. En 1904, según el sitio *Yohair* (2023) <https://yoair.com/es/blog/anthropology-of-wrestling-and-its-cultural-vectors-sport-or-spectacle/>, la lucha libre figuró dentro de las diversas actividades celebradas en los Juegos Olímpicos.

La lucha libre ahora, conocida como un deporte de combate cuerpo a cuerpo, donde los adversarios se enfrentan desarmados e intentan derribarse con llaves para ganar el combate. Su espectacularización ha permitido no sólo limitarse al uso de técnicas tradicionales, sino que también se añaden acrobacias aéreas y uso de elementos ajenos al cuerpo para darle un sentido más atractivo al combate.

Después de su popularización y su reconocimiento como deporte-espectáculo por medio de su transmisión televisiva, este se popularizó alrededor del mundo, permitiendo que en diferentes culturas se personalizara el estilo.

En algunas regiones volvieron a usar la lucha como parte de lo ritual, como los “actos de paso” para hombres de algunas culturas, en los cuales peleaban los niños de cierta edad que cumplían con las características para el momento de transición y así, descubrir quién tenía derecho de pasar de realizar el cambio y ser reconocido como el más fuerte de la generación.

2.2. Su inicio en México

En esta parte de la historia se desarrollará la evolución de la lucha en tres etapas principales: la introducción de la lucha en México, cuando sólo era una muestra de talento extranjero; la apropiación de la lucha, donde se adaptó todo lo visto a los gustos nacionales y donde la muestra era internacional y mayormente nacional; y por último la innovación dentro de la lucha, donde el deporte ya es considerado también un espectáculo y se combina el talento deportivo con el talento escénico para seguir siendo parte del gusto nacional y referente a nivel internacional.

Según datos obtenidos del *Periódico Oficial de Puebla*, menciona González y Vallejo (2008), un encuentro de lucha libre consiste en intercambiar llaves, azotes y la habilidad para someter al contrincante, todo en base a procedimientos técnicos que se muestran dentro de un cuadrilátero.

2.2.1. Introducción de la Lucha en México

Siguiendo la historia de los antecedentes encontrados en Grecia y Roma, en el mundo prehispánico también se pueden encontrar referencias de combates que se realizaban a manera de espectáculo dentro del Imperio Azteca en honor a Huitzilopochtli, en el cual importaba más la ornamentación de los guerreros y los movimientos realizados eran más a manera de mofa para poder entretener al público que asistía a dichas funciones y así ganar prestigio social. Una de las cosas más importantes dentro del vestuario del luchador: la máscara (Celis, 2022).

El antecedente más conocido de las muestras de talento extranjero es la exhibición de 1863, cuando se realizó la función como evento principal de una boda en un edificio del Museo de San Carlos, siendo los primeros maestros de los mexicanos interesados en aprender este bello arte (Celis, 2022).

Muchas de las compañías extranjeras, al ver interés por parte de la población mexicana quisieron seguir organizando funciones; algunas de las primeras compañías eran manejadas por Giovanni Relesevitch y Antonio Fournier en espacios escénicos como el *Teatro Principal* o el *Teatro Colón* que presentaban a

figuras extranjeras como *Conde Koma* y *Nabutaka*, así fue como empezaron a darles oportunidad a extranjeros de venir a debutar y mostrar sus técnicas dentro del territorio mexicano, resultando en el crecimiento de la popularidad del deporte (Celis, 2022).

Gaxiola, en su texto *Historia de la Lucha Libre Mexicana y su Evolución* (2016) redacta que todo comienza en 1863 cuando Enrique Ugar Tachea desarrolla la lucha libre con base en la grecorromana; otras personas allegadas al deporte como Giovanni Relesevitch, Antonio Fournier y Constand Le Marin empezaron a traer luchadores con técnicas de folklore.

2.2.2. Apropiación de la Lucha

Conforme se fue personalizando la muestra, se decidió crear una dependencia encargada de controlar todo lo relacionado al ámbito de la lucha libre en México, esta fue nombrada *Empresa Mexicana de Lucha Libre* (en adelante *EMLL*), conocida actualmente como *Consejo Mundial de Lucha Libre* (en adelante *CMLL*) creada por Salvador Lutteroth en 1933. Los primeros luchadores que se afiliaron a esta compañía y de nacionalidad mexicana fueron Mackey, Leong Tin Kig, Yaqui Joe y Bobby Sampson (Nava, 2007).

Para hacer más atractivas las presentaciones comenzó a emplearse el uso de la máscara, pues los luchadores buscaban la manera de ocultar su identidad, en 1934 se presenta el primer luchador enmascarado a una función, lo cual se volvió uno de los referentes más importantes para la cultura mexicana y uno de los hitos que permitió a la lucha convertirse en un espectáculo.

Con el uso de estas en escena y la personalización de la identidad del luchador se buscó darle otro aspecto más interesante a la exhibición de talento sobre el ring; comenzaron a realizarse apuestas del bien máspreciado para un luchador: la máscara o la cabellera por lo que “cuando alguien apuesta su máscara o su cabellera implica que ha llegado a un momento cumbre de su trayectoria, ya que se está jugando su propia identidad ... y/o aquello que lo ha hecho importante y reconocible” (Nava, 2018, p. 162).

Este tipo de apuesta comenzó en 1940 dentro de la EMLL, cuando el *Murciélago Velázquez*, el primer luchador mexicano enmascarado, era el campeón de la compañía y retó a Octavio Gaona, quien era mucho más pesado que él lo que ayudó a buscar una manera de lograr que la lucha fuera “pareja”, entonces lo retó a aceptar el combate “jugándose la máscara”.

Así fue como los dos buscaron hacer la lucha más interesante, entonces Velázquez accedió y también apostó su “tapa”; el combate se llevó a cabo y así fue como Gaona obtuvo la victoria, convirtiendo a Velázquez en el primer luchador que pierde su máscara (Gascó, 2022).

Con esta popularización y modificación en la forma de organizar las luchas y la integración de luchadores mexicanos, la asistencia del público aumentó y se construyó el primer recinto especial para las funciones, la *Arena Coliseo* (1943) permitiendo la mejora de la calidad del espectáculo y cubrir la demanda de asistencia.

El antecedente de las arenas se registra en el año 1910, cuando comenzaron a presentarse diferentes compañías extranjeras –la primera en presentarse fue la manejada por Giovanni Relesevithe y Antonio Fournier– en territorio mexicano, en espacios reconocidos como *El Tivoli*, *El Abeu* o plazas de toros. Cuando se empieza a notar la popularidad del deporte y el regreso de las compañías de manera continua a los espacios, se comienza la construcción de espacios escondidos en los cuales se pudieran tener muestras de lucha y boxeo como la *Arena Tivoli* y la *Arena Degollado* (Celis, 2022)

A partir de los años 50, se conoce como la “época dorada” en la cual su popularidad era tal que varios luchadores incursionaron en el mundo del cine y la televisión, como *El Santo* y *Blue Demon*; donde también se crea el primer canal abierto en América Latina, en el cual comenzaron a transmitirse las funciones y así empezar a incrementar su popularidad.

En esta época, en el año de 1956, se inauguró la Arena México mejor conocida como *La Catedral de la Lucha Libre Mexicana* celebrando ahí el primer aniversario de la empresa, ejecutando una lucha de apuesta entre El Santo y el

Gladiador, saliendo victorioso *El enmascarado de Plata* y dejando la huella del momento histórico de la primera máscara perdida dentro de este recinto (Gaxiola, 2016).

Con esta popularidad, los luchadores empezaron a convertirse en leyendas y con ello a surgir las *Dinastías*, linajes donde los familiares de estas estrellas conservaron aspectos del personaje, formándose en cada región mexicana. Al inicio, se compartían el nombre y hasta el concepto, con los colores dentro del vestuario o detalles que asociaran a un luchador con otro.

Otras dinastías sólo mantienen el parentesco por asociación familiar, ya que los personajes de cada luchador conservan sus características particulares; dentro de este mismo tipo de dinastías están aquellos que nacen con la historia que respalda el futuro, en este caso, cuando la herencia viene de luchadores populares como *Dr. Wagner, El Santo y Blue Demon*, todo pertenece a la generación sucesora de la leyenda, junto al peso que conlleva portar el nombre.

Hablando de las dinastías, es conveniente mencionar cómo se formaron. Desde que se presentaron luchadores mexicanos en las funciones y añadieron rasgos distintivos de la cultura en las funciones; empezaron a referenciarse como una lucha entre el bien y el mal, con lo cual los espectadores se apegaron aún más a los representantes de cada uno de los bandos, creando así los históricos términos de “rudos y técnicos”.

A partir de esta división, el público empezó a identificarse con unos y otros. Los “rudos” se relacionan con los tiranos y los maquiavélicos, mientras que los “técnicos” son conocidos como los leales, aquellos que siguen las reglas. Esta división es una constante de la lucha libre mexicana y por lo cual varios de los luchadores comenzaron a crear alianzas o facciones que complementarían sus estilos de pelea, ya fueran unas u otras, ayudados con los nombres que permiten enaltecer más la característica de uno u otro.

Caso interesante en las dinastías, es que existe otra forma en la cual se puede heredar rasgos de un luchador a otro, a partir de las escuelas o gimnasios que enseñan lucha libre y con ello, se puede notar la relación del teatro de oriente

con la manera en la que, algunos aspectos de la técnica y el entrenamiento se asimilan como rituales dentro de la lucha libre.

Un ejemplo de comparación serían las reglas del *Teatro Noh*, contenidas en el *Kakyo: el espejo de la flor* (1969) redactado por el creador de este tipo de teatro, Zeami Motokiyo; en el cual hay un punto importante a rescatar, el *XVIII. El secreto final*, en el que señala: “Para el estudio del Noh, ante todo, se debe tener una fe profunda en las palabras del maestro y conservarla en el fondo del corazón” (p. 184).

En este caso, se realiza la comparación por la forma en la que se transmite el conocimiento en los gimnasios, pues aquí, el maestro y los luchadores más experimentados, son aquellos que enseñan los movimientos, los aprendices no deben discutir la manera en la que se ejecutan, pues dentro de este mundo, toda técnica se ha ido transmitiendo de generación en generación. No hay un manual que permita conocer cómo realizar cada acción, en comparación a los manuales que existen para la lucha olímpica u otro tipo de deporte.

Al igual que en el *Teatro Noh* en la lucha libre, se busca que cada luchador se mantenga practicando, no sólo en las funciones, sino que se debe mantener en una práctica e innovación constante hasta llegar al punto de haber mejorado su práctica y poder crear su movimiento especial y distintivo, lo cual permitirá reconocer al personaje y mostrar su habilidad y dominio de la técnica.

Como dicta Motokiyo y Sakai (1969): “estudiar hasta la vejez significa que desde los comienzos hasta la madurez se debe estudiar lo que conviene a cada edad, y luego...interpretar el Noh con mayor moderación y adoptar progresivamente un estucho de actuación” (p.185)

Por otro lado, están aquellos que presentan su herencia a través de algo simbólico, como lo es incluir en sus atuendos signos que refieran al maestro que les enseñó todo o por medio de la forma en la que se presentaba ante la audiencia. Tal es el caso de las hijas de Alfonso Moreno, las cuales tomaron la herencia del reconocimiento del padre y se destacaron por enaltecer la lucha de mujeres en el

pancracio; un logro a mencionar es sostener la *Arena Azteca Budokan* por más de 54 años (Celis, 2017).

2.2.3. Innovación dentro de la Lucha

El apego y uso de medios digitales impulsaron el gusto en hombres y en mujeres que permitieron realizar funciones donde ellas pudieran participar. Natalia Velázquez fue considerada la primera luchadora, debutando junto a otras estadounidenses en la Arena México en 1935, pero su presentación no tuvo tanta relevancia en esa época.

Hasta 1955, llegó Magdalena Caballero, mejor conocida como *La Dama Enmascarada*, siendo considerada la primera en aparecer con máscara y la primera mujer galardonada con el campeonato nacional; siendo este el momento donde más mujeres quisieron ingresar al mundo de la lucha (Bruno, 2023).

Al ver que las mujeres comenzaban a tener éxito, los hombres también buscaron incursionar en el mundo luchístico, pero de una manera en la cual se rompiera con lo hasta ahora establecido sobre la identidad y el comportamiento asociado a lo masculino. Es así como los “exóticos” surgen en el mundo del pancracio.

El sitio web *El Modo* (2016) describe la presentación de uno de los primeros que entró de esta manera y animó a otros hombres a unirse a esta minoría fue el texano *Dizzy Gardeni Davis*, durante sus presentaciones entraba con un valet, cargando un ramo de rosas que iba repartiendo entre el público. En los primeros años de la categoría, los hombres de este grupo solo eran heterosexuales amaneradas, que ocupaban estos medios para la presencia escénica.

Otro exótico que vale la pena mencionar, es aquel que adquirió más fama siendo considerado el primer éxito del estilo de lucha, conocido como *El Bello Greco*, quien obtuvo su fama al vencer a *Scorpio* en un duelo de “apuesta de parejas”, ganando así, la cabellera de éste. Su debut se dio en 1963 en la Arena Tlacotal, pero ya había sido medallista olímpico en los Juegos Centroamericanos de 1962 en la especialidad de lucha olímpica. Por su estilo fue considerado un

experto en la lucha a “ras de lona” (ver Tabla 1) por sus conocimientos previos (Ketzner, 2021).

En la actualidad, la lucha libre se ha convertido en un deporte atractivo para la sociedad mexicana, desde que se comenzaron a realizar luchas de apuesta y uso de máscaras, provocando que la lucha se convirtiera en un evento popular y llamativo aumentando el apego del público.

Las compañías dedicadas a la organización de las funciones buscaron mejor añadir mayor espectacularidad, haciendo que las modificaciones lograran formar a más aficionados, que no sólo les permitía sentir la emoción en el momento, haciendo de este algo catártico, sino que también lo transformaron en un referente cultural y particular del barrio, transformándose en algo propio de la idiosincrasia.

Ahora las funciones se pueden apreciar llenas de colorido por los atuendos de los luchadores, además de que ya no sólo usan máscaras tradicionales con colores llamativos, sino que, gracias a las modificaciones en los materiales depara la construcción de estas, se pueden crear piezas más elaboradas acompañadas de diversos accesorios para crear una entrada al recinto espectacular acompañada de diversos medios desarrollados por la tecnología para crear toda una experiencia.

Se ha mejorado el espectáculo dentro de la parte escénica y teatral –sin menospreciar la parte técnica y deportiva– pero en ocasiones, por buscar introducir nuevos personajes e innovando en las peleas, aceptan que algunos de los alumnos de diversas escuelas a lo largo de la República, debuten sin tener todavía la técnica necesaria para realizar una buena presentación, provocando que pospongan el examen para obtener la licencia profesionalizante.

Muchas de las escuelas que se encuentran a lo largo del territorio mexicano, considerándose como otra forma de catalogación de las dinastías, tienen entrenadores considerados como grandes personajes del ámbito, encargado de transmitir sus conocimientos a las nuevas generaciones; mostrando diversas técnicas con las cuales se puede enriquecer no sólo la muestra deportiva, sino también la espectacular.

Para poder entender la evolución de la lucha desde la técnica podemos distinguir dos estilos:

- Lucha libre olímpica: es la más parecida a la lucha grecorromana y es la primera que se mostraba dentro de las funciones, aunque los movimientos son más rápidos, por ello requiere destreza y flexibilidad para poder tomar a su rival con las piernas y derribarlo para poder iniciar el conteo. En este estilo, no está permitido cualquier golpe grave: estrangulamiento, picar ojos, golpes bajos o golpes con objetos.

- Lucha grecorromana olímpica: sólo permite hacer una atadura entre la cabeza y la cintura con los brazos, sin hacer uso de los puños y las piernas para golpear o hacer la atadura; aquí importa más la técnica, fuerza y la habilidad de cada uno. En este estilo se manejan tres variantes: “vertical”, “horizontal” y “acroquirismo” (ver Tabla 1) (González & Vallejo, 2008).

Estos dos tipos son los “tradicionales” dentro de las escuelas, básicos para la enseñanza y tener los fundamentos de un entrenamiento de lucha y técnicas con las cuales los estudiantes puedan comprender cómo someter al oponente y cómo liberarse de las llaves.

Con el progreso del espectáculo y lo mediático de las funciones se crearon nuevos estilos, no sólo en México, sino en diferentes partes del mundo que permiten que la lucha no sea igual en todos lados (respecto a la técnica deportiva), sino que estos pequeños detalles permiten hacerla única y más atractiva para los espectadores de cada región.

El estilo más reciente es el llamado “tom ling” en donde se distingue la habilidad de realizar maniobras en el aire; aquellos ejercicios más acrobáticos de combate que permiten mostrar la habilidad y versatilidad de los luchadores que la practican.

En México se ha vuelto común encontrar luchadores que lo realicen, sin dejar de lado la técnica tradicional, diferenciando así a los otros dos campos reconocidos de la lucha, la americana y la japonesa. El espectáculo, el público y el escenario

permiten incluir estas técnicas para hacer más atractivo el momento (González & Vallejo, 2008).

Otro estilo que se puede incluir en la evolución de los estilos de lucha no es aquel donde se incluyen sillas u objetos que puedan herir a los adversarios y las “luchas de relevos” donde pueden participar más de dos luchadores en la función y van entrando de dos en dos hasta que se logre hacer el toque de espalda (se explicará más a detalle en el capítulo III).

En la actualidad, haciendo referencia a los acontecimientos más importantes de la *Lucha Libre AAA Worldwide* (en adelante AAA) es el torneo de *Rey de Reyes* en el que varios luchadores de la empresa, donde los más populares y que siempre se presentan en las luchas estelares, suben cada cierto tiempo al cuadrilátero y comienzan a luchar por el título, aquí todos permanecen dentro y luchan todos contra todos hasta que gana uno sobre los demás.

Con este torneo se aprecia la transformación en el espectáculo, haciéndolos más llamativos por las diferentes exigencias del público. Se aprecia de igual forma la historicidad con los cambios en cuanto a la presentación de la función, otro de los más populares de la compañía es el *Mega Campeonato AAA* dividido desde la parte nacional y la internacional, donde se pelea en base al peso de los luchadores.

Luego se tiene el *Campeonato latinoamericano* y le siguen los campeonatos de parejas y tercias. Los más recientes y por los cuales, la AAA tiene su popularidad son la *AAA Triplemanía*, *Verano de Escándalo*, *Rey de reyes* y *Reina de reinas*, *Copa Antonio Peña*, *Lucha libre World Tour*, entre otros (Media Wiki [Lucha Wiki], 2023).

Uno que se creó actualmente por la popularidad de la empresa en la sociedad, es el *Campeonato Marvel Lucha Libre AAA*, donde los personajes representan a villanos y héroes de historietas; se aprecia la conservación de la tradición luchística, pero buscan usar elementos populares para tener un nuevo tema que llame atención familiar.

Los campeonatos del CMLL se enfocan en premiar la técnica tradicional de lucha en vez de enfocarse a lo teatral como la AAA; aquí lo puntos a comparar más

importantes son el género y si es lucha individual o por equipos (respetando el peso entre una categoría y otra). Los más importantes dentro de la compañía son: *Grand Prix Internacional* y el de *Amazonas, Leyenda de Plata y Azul, Torneo Increíble de Parejas y de Amazonas, Torneo Reyes del Aire, Sin Piedad*, entre otros (Lucha Wiki, 2023).

En esta compañía los campeonatos no han sido tan constantes, han cambiado el nombre del torneo o desarrollado sólo una edición; algunos de los que tuvieron mayor impacto *En Busca de un Ídolo* (2012 a 2015) donde se convocaron a ocho novatos de ediciones anteriores a este campeonato *Forjando un Ídolo* donde se iban dando puntuaciones a los diversos combates hasta obtener a un solo ganador.

Otro digno de mención es la *Ruleta de la Muerte* en el cual se participaba en parejas, donde los ganadores avanzaban de ronda hasta la final y que debía concluir con una lucha de apuestas entre la pareja perdedora. Este torneo sólo tuvo dos ediciones, en 1998 y 1999 (Lucha Wiki, 2023).

Con todo lo mencionado anteriormente, se aprecia que la lucha libre mexicana ha ido transformándose a lo largo del tiempo y por ello existen ciertos quiebres históricos en los cuales ha buscado convertirse en algo del gusto del público; aunque se ha innovado en la manera que se presentan las funciones, al referirse a la forma en la que la AAA quiso imitar el formato de las funciones de Estados Unidos, siguen conservando la parte tradicional e histórica que distingue a la lucha local: el uso de máscara, la interacción con el público y la tradición de dinastías.

Todo lo relacionado a la lucha, se ha vuelto un producto de exportación y no sólo los objetos derivados del deporte; también los luchadores han adquirido tal importancia en otros países, que solicitan su presencia como parte de una función estelar en recintos importantes y también para impartir clases a las nuevas generaciones, resultando en la popularidad de la escuela por la calidad de la técnica de los luchadores que surgen de ahí.

Para no olvidarlo, los primeros cambios radicales dentro de la lucha surgieron con su introducción a la televisión y el cine; actualmente, las redes sociales dan paso a la transformación constante de su imagen visual, con lo que se le asigna el adjetivo de espectacular.

Hay que destacar la manera en la que fue esencial el uso de cada una de las plataformas digitales para poder seguir conservando ese apego con el público en el momento de la pandemia, como lo que pasaba en la aplicación de *Twitch* donde el chat era usado para poder reaccionar de la misma forma como si las personas estuvieran participando dentro de la arena y ver a los asientos vacíos, simulando que las personas estaban ahí.

Cada uno de estos momentos mencionados ha sido esencial para enaltecer la estética de este deporte-espectáculo y la manera en la que se conjunta cada elemento en la función, permite que sea más fácil llegar al momento tan esperado de la catarsis por parte del público que si alguno se modifica, se descontextualiza o se retira de la escena, el momento no sería igual o perdería parte de la espectacularidad que lo caracteriza.

Por ello, el análisis de cada signo y la forma en la que se conjuntan es óptimo realizarlo históricamente para comprender la evolución del espectáculo y ver cómo es necesario que cada elemento mantuviera el apego del público por el deporte, además de personalizar algo tomado del extranjero y hacerlo más llamativo para la sociedad.

2.3. Excursus

La lucha fue logrando abrirse camino a través de diferentes regiones del mundo. Unas de las más importantes son las de Estados Unidos, México y Japón, entre las cuales se perciben detalles que permiten saber qué función pertenece a qué país. En algunos países han desarrollado luchas que se asemejan a la del estilo mexicano, pero que se conservan también como parte de los rituales típicos de la región.

- *Pehlwani o kushti*

Este es un tipo de lucha que se realiza en la India y Pakistán, estas se llevan a cabo sobre una base de barro, la cual es practicada no tanto por gusto y la fama, sino por la devoción hacia este ritual. En este deporte se prohíbe el consumo alcohol, sexo y tabaco (Zuckerman, 2018).

El ritual se lleva a cabo en templos llamados *akaras* para mostrar la fuerza y como ofrenda a los dioses. La manera en la que se gana una lucha de este tipo es como se hace en las conocidas y mencionadas anteriormente, derribar al contrincante sometiéndolo a fijar su cadera y hombros al suelo (Reyes, 2020).

- *Catch Fétiche*

Mejor conocida como “lucha voodoo”, es un deporte practicado en el Congo donde se combina la lucha tradicional africana, movimientos de viejos rituales y la admiración por el luchador Hulk Hogan (Park, 2019). La forma en la que se gana es similar a lo conocido, pero aquí se incluye más espectacularidad, pues parte de los movimientos a mostrar son de diferentes rituales africanos con los cuales se busca atraer la atención de las personas celebrándose una vez al año como parte de una muestra ritual (Reyes, 2020).

- *Yagh Gures o lucha en aceite turca*

Por último, se encuentra este tipo peculiar de lucha, considerada una de las más antiguas de la civilización. Este torneo se realiza desde 1924 con una duración de tres días, realizando como inauguración del proyecto una procesión de bailarines y dignatarios encabezados por el ganador del año anterior. En ella se busca someter

al contrincante hasta que la barriga del oponente quede hacia el cielo, pero la diferencia consiste en que los luchadores están bañados en aceite para que sea más complicado poder someterlo, buscando elogiar la técnica y la fuerza (Chatterjee, 2023).

Así es como la lucha ha podido llegar a diferentes partes del mundo en las cuales, se sigue manejando el aspecto religioso y ritual otros tantos donde mejor se decide llevarlo hacia el ámbito espectacular. Sin importar la finalidad de la realización de la lucha, se maneja siempre el mismo formato donde hay una lucha entre el bien y el mal, en el cual se muestra el dominio sobre la técnica y la fuerza corporal con la finalidad de someter al oponente.

Cada país o región donde hay una muestra de lucha trata de personalizarla para que cumpla con las expectativas del público que interactúa, también cambia la finalidad, es decir, si sólo parte de un ritual o si se busca crear un espectáculo como lo son las de Estados Unidos y México.

Las peleas expuestas anteriormente surgen de rituales antiguos, en los cuales se buscaba rendir homenaje a los dioses que estuvieran relacionados con la guerra y por lo cual se sigue considerando un acto religioso, en otros lados se podrían considerar rituales de paso para los hombres de la comunidad. En pocas palabras, la historicidad de la lucha no se pierde, sólo modifica su finalidad y la manera en la que se practica, ya que tiene que cumplir con su parte de idiosincrasia con la región en la que se encuentra y el tipo de público con el que convive.

3. Los signos de la Lucha Libre

Como menciona Kowzan en su libro *El Signo y el Teatro* (1997), para reconocer un signo teatral, debe tenerse en cuenta que el signo será “artificial”, ya que se crea de manera intencional, además de que está motivado y también será convencional; se mostrará “mimético” e “icónico” en gran variedad y con diversificaciones.

El “significante” del signo siempre será único, pero su “significado” y “referente” pueden presentar diferencias; casi nunca es “unívoco”; el signo puede convertirse en un “símbolo” o “signo simbólico” y que nunca se presentará aislado, sino que será parte de una conjunción de estos.

Toda esta presentación de signos, se llevarán a cabo en el espacio designado para el espectáculo, donde la conjunción tendrá coherencia, aunque los signos pertenezcan a sistemas diferentes y provengan de diferentes fuentes; es decir, se conocerá como “signo simple” a una sola cosa, sin tomar en cuenta de donde proviene y “signos compuestos” a aquellos que se agrupan en unidades en torno al signo principal.

“Su existencia objetiva sólo se basa en relaciones” (Kowzan, 1997b, p. 260) y éstas se presentan durante el desarrollo de la función, este tipo de relaciones son específicas del espectáculo, por ello, no funcionarían de la misma manera en otras circunstancias además de que éstas, siempre se verán ligadas al actor.

Los signos que conforman la escena, en este caso la función de lucha libre se dividirá en dos partes, aquellos que se encuentran en el luchador y aquellos que se llevan a cabo fuera de él; además de dividirlos en aquellos que se pueden ver y los que se pueden escuchar (González & Enrique, 2007).

Estos pueden ser percibidos como “símbolos”, ya que su estructura de significación es en un sentido directo, primario y literal, pero a la vez puede contener un sentido figurado, que es aprehendido por el conocimiento del sentido directo y hay que saber que estos siempre estarán a disposición de la imaginación.

Este espectáculo está formado por diversos personajes simbólicos, pues muchos de ellos ocupan signos que tal vez puedan entenderse como algo más, pero

que al escuchar el nombre del luchador o la manera en la que se expresa es posible que se comprenda la razón del porqué fue empleado y así se asocie dicho signo con la persona de la cual se trata.

Algunos personajes simbólicos que dentro de la historia de la lucha libre son *El Santo*, *Blue Demon*, *Místico*, *La Parka*, entre otros. Algunos de ellos literalmente ocupan el signo, pero hay otros que aprovechan la significación de los elementos para convertirse en signos icónicos; como los cortes de los ojos en las máscaras y los colores de estas para reconocer a *El Santo* y a *Blue Demon* que sí, preguntas a personas en el extranjero sobre estos personajes, fácilmente pueden distinguirlos como héroes o villanos y por los colores que los caracterizan.

Otra parte que conforma a las funciones, ya sean teatrales o de lucha, son aquellas que complementan todos los signos contenidos del luchador, en este caso sería el escenario, la música, la iluminación entre otros.

Para este capítulo se usarán los trece sistemas de signos propuestos por Kowzan en su texto *El signo en el teatro* (1997): la palabra, el tono, la mímica del rostro, el gesto, el movimiento escénico del actor, el maquillaje, el peinado, el traje, el accesorio, el decorado, la iluminación, la música y el sonido apoyado también en Pavis y Finol, donde algunos de los signos son divididos en más partes con las cuales el análisis puede ser más especializado, desde una práctica teórica hasta emplearla en lo práctico y sea más fácil de describirlo y ver cómo actúan dentro de la escena.

Todos estos signos serán descritos desde la teoría escénica, pero se verán aplicados como un reflejo dentro de las funciones de lucha libre, tanto en los luchadores como en las diferentes arenas para comprender cómo es que funcionan en ese momento y dónde se puede ver reflejado al traducir y aplicar la teoría a la lucha libre.

3.1. Signos en el Luchador

En este apartado se describirá lo referente a la formación de los signos del luchador y la manera en la que estos se relacionan para lograr la construcción del personaje que se manejará en la función, ya sea técnico o rudo. Al igual que un actor, los luchadores tienen gran conciencia acerca de las sensaciones kinestésicas que manejan, su peso y los ejes de su cuerpo, además de que sus emociones pueden hacer que sean visibles y legibles para las demás personas.

Esto pasa porque tienen conciencia de que están interpretando a su personaje para las personas que lo observan y que todas las acciones deben de ser claras y definidas desde una situación teatral y espectacular. Se debe tener en cuenta la premisa que plantean en *Semiótica del espectáculo: contribución a una clasificación de los elementos no lingüísticos del teatro*, “todo es signo en la representación teatral” (González & Enrique, 2007, p.284).

La descripción del actor (luchador en el caso de esta investigación), es lo más importante, pues es en él donde todos los componentes de la escena recaen, pero a la vez, es el elemento más difícil de describir y comprender, estudiar al personaje en sí, su participación y lo que representa en la escena.

Debe de ser realizado por medio del análisis exhaustivo de cada uno de los elementos que lo conforman, por esto es por lo que la división de los signos ayuda a comprender la función de los elementos por separado y como contribuyen a la formación general de la función.

Al estar frente a un público, no sólo deben preocuparse por los movimientos de su cuerpo, también deben tomar en cuenta sus emociones y la manera en la que van a expresarlas, para que la audiencia pueda comprender la actitud que representa –en el caso de la lucha, sería distinguir al técnico del rudo– pues se toman emociones estandarizadas y codificadas.

Para que un actor muestre su trabajo en la escena, es necesario que éste pase por varias etapas, en las cuales busca componer y darle forma a su personaje con la que da forma a todos los indicios de su comportamiento que permite hacer creer al espectador de que esta persona, es real.

Algunas de las que pueden aplicarse también para la lucha son:

1. *Los indicios de la presencia*: con lo cual, el luchador debe entender que debe siempre permanecer en personaje, saberse que está en el aquí y el ahora para el público, pues así es más fácil que los fanáticos creen un gusto y cariño por el mismo.
2. *La relación con el papel*: al haber estudiado las características que quiere darle a su personaje, éste debe comprender que nunca debe romper la ilusión al momento de entrar a la arena, pues la codificación que escogió es aquella que domina y que va a ser natural y sencillo de dominar sin salirse de su papel.
3. *El actor en la puesta en escena*: al tener conciencia de su cuerpo, es capaz de saber qué tan amplios debe hacer sus movimientos para que puedan ser percibidos por todos los espectadores, además de dominar su cuerpo, también debe tener en cuenta el tamaño del lugar donde se presenta, pues es necesario proyectar movimientos amplios y “exagerados” para poder generar emociones en el espectador que interactúa con él. (Pavis, 2000, pp. 73-74)

Por último, el cuerpo debe percibirse como algo inseparable de la persona y que este está compuesto por diferentes conceptos, es decir “el esquema corporal es la imagen tridimensional que todo el mundo tiene de sí mismo. Y podemos llamar esta imagen, ‘imagen corporal’” (Schilder, 1994, citado en Bourdin, 2011, p. 69).

A partir de esta cita, se concluye que el personaje de los luchadores se construye en base a una imagen de la percepción que la persona tiene acerca de su esencia como luchador y que esta contiene diversas referencias de la cultura, emociones y la sociedad que le rodea, pues es, desde este principio donde se construye la personalidad, ya sea de la persona o el personaje.

3.1.1. Signos Auditivos

Estos signos son exclusivamente producidos por el luchador (actor), con lo cual, puede ayudarse a darle mayor intencionalidad a lo que trata de proyectar,

además de que la fuerza de la palabra y el tono con el cual se exprese, ayudarán a reforzar la imagen que ha creado; en la mayoría de las ocasiones, las voces de los luchadores son signos naturales por la actividad física que se encuentran realizando al momento de la función.

Al inicio de su aparición sobre el ring, pueden llegar a modificar su voz para poder enfatizar más el tipo de personaje que están presentando: cuando los luchadores son rudos usan tonos más guturales y graves, en cambio, cuando son técnicos, tratan de tener un tono más suave que parezca una voz como aquellas escuchadas en películas sobre superhéroes.

He aquí los dos signos auditivos que se encuentran en el luchador: la “palabra” y el “tono” para entender más cada uno de los signos y adaptarlos en la lucha libre, en este caso a los luchadores.

3.1.1.1. Palabra

Kowzan refiere que todo lo incluido dentro de este signo son todas aquellas palabras pronunciadas durante el transcurso de la función y que no sólo debe enfocarse en lo dicho –ya sea monosílabo, polisílabo o frases– sino que también se puede incluir lo relacionado con la fonética.

Esto refiere a que también en la forma de pronunciar de la persona a la que se analiza, se puede comprender el sentimiento o la sensación que experimenta en el momento, es decir, la persona podría expresarse con palabras incoherentes, pero con una buena forma de añadir un tono específico, se comprende el sentimiento que trata de transmitir.

Con ello también podemos ver que podría aplicarse de la misma manera que como se aplica al teatro con títeres, donde estos tienen la voz de un actor invisible y con sus movimientos tienen que complementar el tono de la voz con el sentimiento que esté tratando de expresar.

Esto se puede relacionar con la lucha como si fuese una función de marionetas, donde las máscaras son las caras de las marionetas y, por medio de

los sonidos, los ademanes y la fuerza de la voz, se puede saber a qué bando pertenece el luchador. Así, se logra analizar esto con un luchador de cada bando.

Por un lado, se encuentra a *Black Taurus* (figura 1), que, aunque use monosílabos o sonidos referenciando a un toro, siempre emplea una voz un tanto gutural que permite siempre asociarlo al animal.

Del lado de los técnicos, se puede mencionar a *Lady Shani* (figura 2) quien con su máscara mantiene su boca cubierta, pero al momento de hablar se puede percibir una voz sutil, aunque la proyecta de manera que se inferir que su tono y su dicción buscan emular a una heroína.

Figura 1

Black Taurus



Nota. Hellboy42. s.f. [fotografía]. IMPACT! Wrestling.

https://impact.fandom.com/wiki/Black_Taurus

Figura 2

No solo es por lo que eres, es lo que transmites. Ahí está tu magia
@el_fotografo_de_las_estrellas



Nota. El fotógrafo de las estrellas. 2023. [fotografía]. Instagram.
<https://www.instagram.com/p/Cq4NKLDuT-7/?hl=es-la>

Al momento de encontrarse en plena función, los luchadores deben saber, como menciona Pavis en su libro sobre *El análisis de los espectáculos* (2000), los luchadores deben aprender a proyectar su voz y a modularla según el momento lo amerite, no sólo para sus compañeros de función, sino también hacia el público, pues ayuda a caracterizar mejor al personaje.

Aquellos que se presentan en escena deben tener en cuenta el aspecto del “grosor semántico de la voz” con lo cual se le puede dar características al actor, si se quiere reafirmar la sensualidad, la musicalidad o la corporalidad del personaje. La teatralización de este signo natural de las personas debe percibirse como una exageración para que se pueda comprender, siempre va a estar forzada por la necesidad de hablar más alto para su comprensión desde todos los rincones de la arena.

En este aspecto de la palabra, uno de los mejores ejemplos, el cual, si debe pronunciar oraciones largas a través del desarrollo de la función, son los presentadores, aquellos que deben animar desde el principio de la lucha, ya sea en la arena o desde una transmisión por medios oficiales.

Los presentadores deben tener en cuenta lo mencionado anteriormente para poder crear en los espectadores una necesidad de querer ver lo que se avecina, además de manejar de manera profesional el micrófono para hacer que su voz y sus palabras sean comprensibles.

Como menciona Stanislavski en su libro *La construcción del personaje* (2013):

La naturaleza de ciertos sonido, sílabas y palabras requiere una pronunciación recortada ... otras deben tener más peso y longitud, una mayor gravedad Paralelamente a esto algunos sonidos y sílabas reciben una acentuación rítmica más fuerte o débil; otros pueden no llevar acento de ninguna clase. (p. 323)

Específicamente en las funciones, los presentadores tienen una dicción exagerada, más una voz proyectada fuertemente para comprender lo que va diciendo, con el paso de las luchas va realizando una narración de lo que ha ido aconteciendo y cuando debe presentar el nombre del evento o los luchadores que se presentarán después de que termine, hace este juego con palabras de mayor longitud.

Extiende más el sonido y con una modulación de débil a fuerte; algunos grandes narradores de la lucha son *Jesús Zúñiga* (actual presentador de la AAA) y *El Rudo Rivera* (también presentador de lucha libre, tanto en la AAA como en el CMLL con una experiencia de más de 30 años).

Por otro lado, Stanislavski también establece que, en una puesta en escena, se debe hablar con la mayor sencillez posible, sin aparentar cosas que estén faltas de sinceridad. Si la persona que interpreta tiene un buen dominio de la palabra, la impresión producida debería ser de calidad musical, pues pareciese que la dicción maneja una vibración y un canto que le da esta característica. También permite que

el público dentro del espacio pueda oír y comprender lo que está expresando, dándole la característica de acto artístico.

3.1.1.2. Tono

El modo como se pronuncia la palabra puede modificar su percepción, la dicción de la palabra es la que puede cambiar el sentido y así es como se convierte en el instrumento del actor, ya que en este se contiene la entonación, el ritmo, la velocidad y la intensidad. Como menciona Kowzan (1997) al analizar este signo, las palabras pueden poseer una forma normalizada, pero es el tono el que puede adicionar variaciones en la misma y darle más riqueza.

Esta riqueza en el tono se puede ver con los cambios de región geográfica, no mencionan una palabra de la misma manera en Tepito que en Yucatán y este tono provoca que se relacione la acción que efectuará la persona conforme al acento que tiene, se emplea para que el público pueda distinguir de dónde proviene el personaje.

No importa el tono que se use, mientras la dicción permanezca clara, reforzando la idea con lo declarado por Stanislavski: “un ritmo de lenguaje bien definido facilita la sensibilidad rítmica ... el ritmo de las sensaciones experimentadas ayuda a crear un lenguaje claro” (2013, p. 328).

Cuando existe una pausa larga entre una escena y otra, el actor que retoma el diálogo debe pronunciar el texto con cierto ritmo y enfatizar más las palabras para que se vuelva a crear el hilo conductor. Por ejemplo, entre una función y otra, debe de entonar más alto su voz para que lo volteen a ver y así ir haciendo una narración de lo que se ha visto y después entonar más alto los nombres de los luchadores para seguir con un buen ánimo en la función.

Para que pueda llamar la atención del espectador, la palabra y el tono necesitan además de una técnica y un conocimiento de esta, de los signos visuales para poder completar el mensaje a entregar, para que la fuerza o la expresión dentro de lo dicho pueda tener mayor sentido y ser más fácilmente comprendida por el otro

sistema. Con la voz no se logra expresar un código emocional universal, por lo que el luchador o el actor necesita tener una voz forzada por necesidad.

Señalando a Stanislavski en su texto *La construcción del personaje* (2013):
Tomen por ejemplo la palabra “amor”. Para un extranjero es sólo una extraña combinación de letras. Es un sonido vacío que está desprovisto de todas las connotaciones interiores que conmueven el corazón. Pero cuando los sentimientos, el pensamiento, la imaginación confieren vida a ese sonido vacío se produce una actitud completamente diferente, la palabra se hace significativa. (p. 175)

Aplicándolo en la lucha libre, se puede distinguir el tono y diferenciar el bando de los luchadores que se encuentran en escena; es decir, un rudo va a usar un tono más gutural, aunque sólo esté diciendo un mínimo de palabras, pero con ello, refuerza la maldad de su personaje. Por otro lado, los técnicos usan un tono más grave, para que se perciba la fuerza que posee y que esto le puede permitir ganar ante cualquier rudo.

El tono de voz sirve para darle más dinamismo al espectáculo, si los luchadores usaran sus voces normales para darle vida a su personaje, el apego del público con ellos no funcionaría. Además de que sus rasgos ayudarían a expresar de manera más clara las emociones y opinión que posee acerca de algo, puede llegar a tener más importancia que la palabra misma.

Tan sólo con la modificación del tono, se podría prescindir de las palabras si sólo se basa la característica de un personaje en el tono. En las arenas, al igual que en los teatros, es necesario tener en cuenta el tono de la voz y su modulación, ya que, al ser un espacio amplio con varias personas y donde influyen diferentes aspectos del ambiente, se puede reforzar más la emoción o las características del mensaje y así, el público comprenda lo que sucede en el momento y mantenga el interés.

3.1.2. Signos Visuales

Para poder distinguir y analizar el trabajo del actor es necesario centrarse en los siete operadores determinados por Michel Bernard:

1. *La extensión y la diversificación del campo de visibilidad corporal-* lo icónico.
2. *La orientación o disposición de los lados corporales-* el cuerpo proyectado hacia el público.
3. *Las posturas-* el modo de gestionar en el escenario y hacia el público.
4. *Las actitudes-* la configuración de su cuerpo al separarlo en piezas.
5. *Los desplazamientos-* la forma en la que determina ocupar el espacio.
6. *Las mímicas en tanto que expresividad visible del cuerpo-* mímica que se ejecuta con el rostro y el cuerpo.
7. *La vocalidad-* ruidos orgánicos y naturales que produce el cuerpo.
(Bernard, 1986, citado en Pavis, 2000, p. 78)

Con ello, se debe aprender a manejar el cuerpo y proyectarlo hacia el público, con lo cual se crea una percepción interna al observar el cuerpo del otro, en este caso el luchador, y todos estos movimientos, sensaciones que se generan en el exterior, se reflejan en el interior de la persona que lo mira.

Para entender cómo sucede esto del luchador hacia el público es necesario ver cómo trabaja cada uno de los signos que son visibles de su cuerpo para crear una percepción interna en el espectador, lo cual crea un momento de catarsis en uno y otro que se encuentra en el instante, haciendo que los signos auditivos producidos por el mismo luchador cobren mayor fuerza al momento de proyectar el personaje hacia el público.

3.1.2.1. Expresión corporal

Este apartado se enfoca a los tres signos que pueden verse en el actor y en los cuales recae más la atención del público. Para la expresión corporal y su descripción general, la teoría sobre *La construcción del personaje* creada por Stanislavski (2013) permite explicar esto por medio de la demostración de

movimientos con los que se perciba comodidad (por parte del ejecutante) al momento de realizarlos; demostrando el estudio y comprensión de su cuerpo y proporciones de sus diferentes componentes.

Para mostrar como Stanislavski (2013) es aplicable a la lucha, se cita lo siguiente: “hay que desarrollar lo que la naturaleza ha dejado por hacer ... la acrobacia ayuda a desarrollar la capacidad de decisión” (p. 78).

En la lucha por la técnica que se debe mostrar en las funciones, es necesario que con la práctica constante y de manera consciente, logren que su cuerpo memorice lo que está haciendo y así, la acrobacia se realice de forma instantánea sin necesidad de pensarlo y sea posible percibir la serie de movimientos, como si fuera algo natural.

En esta naturalización no sólo implica el movimiento general del cuerpo, sino que también debe ir acompañado de un gesto y de mímica en las manos con las que se comprendan las características del personaje. No hay que olvidar que al portar una máscara y estar en escena, se está interpretando a alguien más y así se logra dissociar los rasgos y ademanes de la persona interpretante de lo que se está observando.

Mímica, gesto y movimiento, son sistemas que, aunque se realicen juntos, deben explicarse e interpretarse por separado para ver el funcionamiento de cada uno y cómo estos al conjuntarse muestran una armonía, llevándolo al análisis de aspectos particulares del cuerpo al movimiento general del mismo. Al término de la descripción individual, sería preciso concluir cómo es que uno complementa al otro.

3.1.2.2. Mímica

En este apartado es necesario aclarar que la mímica se referirá únicamente al movimiento realizado con el rostro por la forma en la que Kowzan relaciona a este con la palabra y la cualidad con la que refuerza la expresión, en tanto a la mímica del cuerpo, se mantendrá la descripción refiriéndose a ello como gestualidad.

Se aborda primero a la mímica por su cercanía con los signos auditivos, por generarse al momento que se pronuncia la palabra. Tanto en el teatro como en la

lucha libre se pueden identificar como signos artificiales, pues con ello, los diálogos se vuelven más expresivos y significativos.

Además de acompañar a la palabra también puede acentuar emociones y sensaciones tanto corporales como musicales, llegando a sustituir a la palabra si se realiza oportunamente; se puede ver como una reacción preconcebida y motivada, afirmando así su identidad de artificial.

Como apunta Aubert (1997) la mímica podría considerarse como un “lenguaje primitivo” pues con este se puede expresar necesidades y voluntad; además de que genera elocuencia al momento de ser agregada en otras artes (además del teatro) como el canto y la literatura.

En general, este sistema se define de la siguiente manera: “es el arte de reproducir por todos los medios posibles, pero principalmente a través de uno mismo Es sobre todo un elemento fundamental del teatro ... es el lenguaje más claro” (Aubert, 1997, p. 21) llegando a dejar a la palabra como un elemento secundario dentro de una puesta en escena.

En la vida cotidiana como en lo escénico, la mímica permite comunicar de forma específica cuando la palabra no es un recurso viable para concluir la interpretación de la comunicación o cuando el lenguaje no es el mismo entre las personas que buscan comunicarse. Por medio de la imitación de lo que le rodea, el hombre busca reproducir sus movimientos, actitudes y la hasta la forma como se desplazan, excluyendo todo tipo de expresión oral.

En la lucha libre se puede observar cuando los luchadores pierden su máscara y deciden continuar su carrera con el mismo personaje –los casos más típicos dentro de la lucha– deben expresar los signos los conformaban ahora con su rostro. Toda reacción debe conservarse dentro de la mímica del rostro al momento de su presentación para que no quede duda de quién es el personaje.

Uno de los casos que ejemplifica lo anterior, es el de *Último Guerrero* quien después de perder la máscara (figura 3) frente a *Atlantis* en 2014 ahora, depende de la mímica en su rostro al momento de su entrada a la arena para reforzar su personaje y continuar activo en las funciones actuales.

En las imágenes de sus entradas recientes (figura 4) se puede notar un grito poderoso lo cual nos podría referenciar a estas batallas entre culturas y que refuerzan la identidad del personaje en cuestión, además de que esa forma de modificarlo busca simular un grito (si sólo se interactúa desde una fotografía). Es fácil de comprender y puede pasar que, la persona que la ve pueda hasta escuchar el grito por el poder que se encuentra reflejado en su rostro.

Figura 3

Último Guerrero



Nota. Último Guerrero. (2014). [fotografía]. Editorial Medio Tiempo.
<https://www.mediotiempo.com/lucha-libre/cmll/ultimo-guerrero-luchador-de-otro-nivel>

Figura 4

Último Guerrero Cambia la lucha libre por las hamburguesas



Nota. Oscar Morín. (2020). [fotografía]. Vanguardia.

<https://vanguardia.com.mx/deportes/ultimo-guerrero-cambia-la-lucha-libre-por-las-hamburguesas-GRvg3549359>

Según lo descrito en el libro de *El Arte Mímico* (1997) estos movimientos pueden dividirse por las acciones realizadas, para entender la manera en la que el rostro se expresa en una función, aplicarían las siguientes:

1. *Movimientos de acción*: aquellos que la consuman.
2. *Movimientos de caracteres*: aquellos que ayudan a determinar al personaje.
3. *Movimientos instintivos*: involuntarios, que muestran una emoción.

Toda esta mímica puede hallarse en el rostro del luchador que permite percibir cómo es que está experimentando el dominio o la dominación en ese instante. También el último movimiento se percibe por las emociones planeadas para ese instante como puede verse con la expresión de *Bárbaro Cavernario* sometiendo a *Flip Gordon* (figura 5).

Figura 5

Bárbaro Cavernario vs. Flip Gordon



Nota. El fotógrafo de las luchas. (2024). ¡Todo listo para su mano a mano! Hechicero emprendió sus ataques esta noche en contra de Blue Panther de cara al mano a mano que sostendrán el próximo martes en la Arena México y hoy le propinó una derrota ilegal con foul ante el descuido del réferi en turno [fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/C7-9dgKOFyB/?hl=es-la&img_index=6

Para que una expresión fácil se juzgue de completa, es necesario que el luchador tome en cuenta la gesticulación correcta y exagerada de cada una de las partes que consta el rostro, con lo cual se pueda entender la sensación que experimenta con cada movimiento que ejecuta. Estos movimientos, entonces, están generados por medio de voluntad e inteligencia (Aubert, 1997).

Justificando la idea anterior, Carrasquero y Finol (2007) describen que en una puesta en escena todo movimiento del rostro se percibe como algo preconcebido, motivado y artificial; pues cada uno se plantea en el texto creado por un director de dicho momento. La intención puesta sobre los signos va a depender entre querer comunicar algo o mostrar alguna reacción que derive de la imitación de expresiones que se generan en sucesos cotidianos.

En la lucha libre pasa de manera un tanto diferente; pues aquí cada expresión se genera al momento dependiendo de la acción que se esté realizando durante la pelea, al menos dentro de las compañías locales o con luchadores independientes cada expresión se va generando al momento, a diferencia de las compañías nacionales donde existe un libreto que describe el acontecimiento lo cual permite a los luchadores implicados idear qué expresión puede realizarse en tal o cual momento.

Toda expresión del rostro permite que la gestualidad del cuerpo se complemente, pues sin ella los luchadores no podrían transmitir lo que están sintiendo en el momento y el público no podría comprender ni empatizar con la situación. Se debe recordar que las arenas son espacios grandes que requieren de expresiones amplias y proyectadas hacia los asistentes para poder generar emociones y empatía hacia sus acciones.

La mímica –como referente general de lo corporal– dentro de la lucha libre se usa de tal forma que refuerce las características y el bando al cual pertenece el luchador. Toda esta expresividad es realizada de manera autodidáctica y sin el conocimiento anteriormente descrito, se hace por la necesidad y el deseo de cómo mostrar a su personaje sobre el cuadrilátero y la manera en la que quieren ser vistos, todo aprendido y aplicado desde la práctica y con la asesoría de sus maestros.

3.1.2.2.1. Gesto

En este apartado, Kowzan (1997) describe al gesto como uno de los sistemas de signos más desarrollados que presentan una riqueza y flexibilidad para expresar pensamientos, lo cual permite a los personajes desarrollar diálogos extensos. Los gestos pueden ser generados por los movimientos de brazos, piernas, manos, cabeza o el cuerpo entero, con el fin de crear y comunicar.

Estos se dividen a su vez en varias categorías; los que acompañan a la palabra, los que la sustituyen (que también podría ser considerada mímica) reemplazo de accesorios, ya sean en los usados en la escena o en los que componen al personaje y hasta los gestos que expresan algún sentimiento.

Pavis (2000) comenta respecto al tema que estos son usados para fijar la atención del espectador por medio de posturas, poses, desplazamientos o una cadena de movimientos. Esto, con la finalidad de que su uso se adapte a cumplir con un objeto en específico.

En el capítulo *¿Explicación de gestos o vectorización del deseo?* Menciona que “el gesto queda atrapado en la polaridad de lo real y lo ficticio ... busca un sistema de equivalencias entre sensaciones estésicas¹ y sentidos estéticos” (2000, p. 96) es decir la acción del cuerpo con relación al gesto servirá para una de dos cosas: para que desarrolle en el espectador una sensación (de cualquier tipo) o que lo realizado se perciba como bello y artístico ante la audiencia.

Siguiendo con lo explicado por Pavis, redacta que la elaboración y adaptación de esto en la escena puede darse según las cuatro operaciones del trabajo onírico de Freud, pero si se refleja en la lucha, sólo conviene hablar de tres: el “desplazamiento”, “toma en consideración de la figuralidad” y “la elaboración secundaria” (p. 100).

La primera se refiere a la sustitución de un elemento por otro, ya sea por conexión o contigüidad en espacio o tiempo; se puede relacionar con la lucha de relevos (figura 6), donde el primer luchador sube y realiza los primeros movimientos para dar paso a la contienda entre bandos y el compañero espera fuera del ring hasta que se rompa este intercambio de llaves y golpes al darle la mano al luchador de afuera y así cambiar de posiciones hasta que uno de ellos resulte ganador.

¹ “Efecto psíquicamente sensible ... Se puede percibir claramente las diferencias en el interior de la ficción” (Pavis, 2000, p. 96).

Figura 6

Resultados MVSTV: 24 de abril



Nota. CMLL. (2021). [fotografía]. CMLL, <https://cml.com/mvs24abr21/>

La segunda operación debe tomar en cuenta la figurabilidad que se presenta en el texto en su inicio con imágenes propias que consiente imaginar la escena. Al momento de leerlo y traducir esto surge la pregunta de qué modelo del cuerpo es el mejor para darle vida al texto para representar de manera metafórica y metonímica.

En el caso de la lucha libre, para la figuralidad se tiene a los bandos (técnicos o rudos) regido por el constructo social acerca del bien y el mal, adaptando el personaje a lo que la sociedad conoce. Si son técnicos deben crear movimientos y gestos como los de un héroe, en cambio los rudos deben mostrar poses amenazantes y ademanes donde muestre que el peligro acecha con su presencia.

Un ejemplo que funciona para este punto es el de *Rey Fénix* (figura 7) quien al ser miembro de *Los Jinetes del Aire* y ser considerado uno de los mejores luchadores aéreos del momento, muestra con su gesticulación –ya sea al momento de pararse sobre las cuerdas o en una caída– la pose típica del héroe al momento de caer o que está acechando a su presa en busca de la conquista de la victoria.

Figura 7

Rechazan registro de Rey Fénix por su nombre en Estados Unidos



Nota. Rey Fénix. (2021). [fotografía]. allelitewrestling.com, <https://solowrestling.mundodeportivo.com/new/95291-rey-fenix-no-puede-registrar-su-nombre->

La última descripción sugiere quitarle lo que podría llevarlo hacia lo absurdo y en su lugar, dotarlo de características conforme a lo inteligible, transformando todo material escénico en un lenguaje racional; no se trata de darle al gesto un sentido estésico, sino de buscar su sentido más profundo, el por qué se realizan las cosas como se muestran ante el público.

Al observarse y analizarse se debe evaluar la intensidad, el efecto corporal del espectador ante la acción, los silencios y lo que transmite el cuerpo, se puede interpretar como una manipulación física y emocional sin requerir totalmente de lo ficcional. La acción debe percibirse como algo auténtico y tener una ejecución rápida, pero con mucho dominio de la gestualidad en el cuerpo.

Reflejando lo anterior en la lucha libre, se encuentra en las ya mencionadas “luchas extremas” (ver Tabla 1), donde la gestualidad tiene que ser aún más expresiva, para que lo vivido por los luchadores pueda observarse y sentirse por el espectador presente.

Tal es el caso de la siguiente imagen donde el luchador *Miedo Extremo* se dirige al público para silenciarlos mientras se encuentra sometiendo a su oponente

Violento Jack (figura 8) ya que el acto se muestra tan violento por la ejecución, el público empieza a intervenir a través de gritos en contra del luchador oponente.

Figura 8

Violento Jack y Miedo Extremo



Nota. Annick Donkers. (2015). [fotografía]. Tercera vía <https://terceravia.mx/2015/10/lucha-libre-extrema-el-arte-suicida-cronica-de-un-torneo-ultraviolento/>

La gestualidad (en este análisis) se limita a los movimientos, gestos y actitudes realizados con el cuerpo (brazos, manos y piernas) los cuales son realizados de manera precisa, ya que se espera que el movimiento exprese lo que la ausencia de palabras trata de comunicar.

Busca destacar alguno de los rasgos que quiere reinterpretar, como lo físico, psicológico y hasta lo social; porque las personas dentro de esta práctica se valen de su ingenio para compensar la falta de recursos materiales para su presentación y para que la familiaridad con el personaje se desarrolle de manera eficaz.

Después de enfrentarse a esta situación, describe *Vladich* en su texto *Mimo y Pantomima* (1986), fueron sistematizando y generando cánones de los gestos y actitudes que correspondían a cada sentimiento de los personajes, y creando referencias universales para las emociones y fácilmente reconocibles.

En la actualidad, se han empleado para mejorar la expresividad de los actores en escena, mostrando diversificación de la técnica y la aplicación de esta para optimizar su presentación ante los asistentes, aplicando técnicas personales y viendo la forma en la que la mímica se puede adaptar y ampliar según la persona comprenda y busque darle interpretación al personaje.

Estas técnicas requieren un dominio total de los recursos expresivos corporales, sin limitarse a la repetición, además de una técnica para ser aplicados y que funcionen y cumplan con aumentar y mejorar la interpretación del personaje, demostrando la capacidad para descomponer el movimiento y encontrar la cualidad esencial que lo caracteriza en la situación.

Esta expresividad por medio de la gestualidad, se considera un elemento esencial dentro de las funciones y para el reconocimiento del personaje en el ámbito; sin ella, los personajes y el deporte mismo no llegarían a tener la popularidad que los caracteriza hoy día.

Una de las poses más reconocidas y memorables relacionada a la lucha libre mexicana es la que adoptó el *Santo* y *Blue Demon* (Figura 9) la cual se hizo mundialmente conocida gracias a las figuras de acción y las películas protagonizadas por dos de las grandes figuras del ring en la “época de oro” tanto del deporte como del cine mexicano.

Según el blog de internet llamado: *PorEsto! Dignidad, identidad y soberanía* en su nota *Esta es la historia de la famosa pose de El Santo y Blue Demon* de 2021, se describen dos versiones del surgimiento de este símbolo icónico:

La primera versión describe que a los luchadores se les tomó una foto sorpresa y que esa fue su reacción inmediata tratando de expresar un “No, espera” ante la situación y por lo cual se volvió famosa. La segunda y verdadera versión es que se estaba haciendo una portada para la revista *Box y Lucha*, para la cual se había realizado una sesión de fotos donde posaban con los brazos cerrados y con brazos abiertos, optando por la segunda opción. A partir de esta, se reprodujo incansablemente.

Figura 9

Se dice que la pose surgió luego de que se le tomara una foto sorpresiva a los astros de la lucha libre en México (sic)



Nota. @leyendas_luchalibre. (2021). [fotografía]. Por esto. <https://www.poresto.net/hiperviral/2021/11/23/esta-es-la-historia-de-la-famosa-pose-de-el-santo-blue-demon-299936.html#&gid=1&pid=1>

Por último, es conveniente concluir con la idea de Stanislavski en su libro *Manual del Actor* (1987) sobre el gesto: “ningún gesto [convencional] puede transmitir la vida interior de una parte, ni promover su línea general de acción. Para ese propósito, se necesitan movimientos que creen actividad física” (p. 79).

Con esta cita, se reafirma que las acciones en la escena, deben ser movimientos enriquecidos para entender y observar lo que en realidad está comunicando el personaje, ya que, únicamente con el uso de la palabra, la idea general se percibiría como superflua para cualquiera que interactúe; además de que no sólo se transmite a una persona, sino que existen varios en un mismo espacio que necesitan entender lo que sucede.

3.1.2.2.2. Movimiento escénico del actor

Según el planteamiento de Kowzan en el capítulo de *El signo en el teatro* (1997), el movimiento es el tercer sistema de los signos kinésicos, los cuales explican los desplazamientos del actor y su posición dentro del espacio escénico, donde se puede percibir la cadencia, la forma, el lugar que ocupa en la escena y cómo impacta en relación con otros actores y los elementos dentro de la misma.

Al realizar el análisis, no se percibirá de la misma forma el movimiento realizado de forma individual que el realizado en grupo, pues las direcciones de los movimientos vendrán de distintos lados, lo cual permite diversos puntos de enfoque para el espectador y una dinámica diferente al momento de interpretar, y de recibir y dar movimiento.

El movimiento es necesario para poder mostrar una expresión de todo aquello que debe tomar el lugar de lo verbal a través del cuerpo, logrando mayor fuerza expresiva que aquello que se genera únicamente por medio de la voz. Para un lugar como la arena, es necesario aprovechar el cuerpo para poder proyectar su personaje y fuerza a toda la audiencia.

Como menciona Barba en su texto sobre la *Anatomía del actor* (1988) antes de realizar alguna acción dentro de escena, todos los músculos deben estar concentrados en dicha tarea, la de generar un movimiento postural en lugar de desplazamiento, ya que con este tipo de acción la energía se mantiene constante sobre el cuadrilátero, aunque se hallen detenidos en una esquina del espacio.

Para crear una acción o hacer que la presencia se vuelva más fuerte, es fundamental que el equilibrio y lo estático en el cuerpo se rompa, además de que los movimientos sean “extremados” para obtener más dramatismo y romper con la similitud de lo cotidiano; dándole esteticidad a la presencia en escena. “Una alteración del equilibrio tiene como consecuencia precisas tensiones orgánicas que implican y subrayan la presencia material del actor” (Barba & Savarese, 1988, p.70).

En el momento de la función, el luchador necesita desarrollar un equilibrio en la acción para que sus movimientos cuadren con las características de su personaje

y para que la dinámica entre los participantes sea del agrado del público, y se pueda notar el dominio de la técnica y de su cuerpo.

En esta situación siempre debe de haber contacto con el público (dirigirse a ellos con palabras, ademanes o señales pequeñas que lo integren a la acción) previo a la realización de una secuencia, ya que el dinamismo y las posturas, ayudan al espectador a entender la función del personaje y lo que va a suceder después del movimiento.

En la siguiente imagen (figura 10) de la pelea del *Hijo del Vikingo* se percibe cómo rompe el equilibrio de lo cotidiano y el dominio de la técnica para poder darle tensión a sus movimientos y así referenciar al público sobre la acción que va a ejecutar en contra de su oponente.

Figura 10

Pelea del Hijo del Vikingo



Nota. Hijo del Vikingo. (2023). Yupiiii [fotografía]. Instagram.
<https://www.instagram.com/p/CvfCz3ROsdv/?hl=es-la>

Como menciona Barba (1988), aquellos sujetos que manejan la expresión gestual desde el deporte generan discursos a través de una actividad motriz de los estímulos reales –en el caso de la lucha, por medio de la práctica y memorización

muscular de los movimientos y el desarrollo de la agilidad– para poder innovar y personalizar las llaves dando paso a “movimientos firma” (ver Tabla 1).

Uno de los más conocidos es la de *Rito Romero*, también conocido como *La Pantera de Guadalajara*, *La Maravilla de Jalisco*, *El rayo mexicano*, etc. (Pérez, 2021), nombrado *La Tapatía* (Figura 11), la cual consiste en elevar al oponente con palanca en ambos brazos y cruceta en las piernas para poder lograr que se rindan (Todos los jugadores [TLJ], 2020).

Figura 11

Campeona de Lujo! La Tapatía de Marcela pone fin a las aspiraciones de la panameña Dalys tras una impresionante contienda



Nota. Lucha Libre CMLL. (2019). [fotografía]. Twitter.

https://twitter.com/CMLL_OFICIAL/status/1209998006608523264/photo/2

Otro más que se debe mencionar es el creado por *Atlantis* también nombrado el *Estandarte del Consejo Mundial de Lucha Libre* o *La máscara más valiosa de la Lucha Libre* (CMLL, 2023), conocido como *La Atlántida* (Figura 12) la cual consiste en tomar al adversario sobre los hombros y doblarle la espalda (TLJ, 2020).

Figura 12

La Atlántida



Nota. @CMLL_OFICIAL. (2020). [fotografía]. La Afición.

<https://www.milenio.com/deportes/mas-aficion/lucha-libre-llaves-movimientos-espectaculares-mundo>

Existen muchas llaves o movimientos firma impuestos por diferentes personajes dentro de la lucha, algunos de ellos pertenecientes a las grandes compañías o como figuras independientes, en los que no sólo incluye modificar las llaves tradicionales, sino que también se suman acrobacias que puedan ayudar a mejorar la experiencia del espectador frente a la función.

Uno de los más conocidos y actuales en comparación con los mencionados anteriormente es *La Mística* (figura 13) mejor conocida como *Tornado Armbar*, consiste en unas tijeras voladoras que terminan en una palanca *Fujiwara* –agarre de brazo sobre la lona que se hace previo a un derribo con el mismo– el cual se volvió uno de los movimientos más icónicos y que han marcado la nueva era de la lucha libre mexicana.

Figura 13

Mística artes marciales vs Mística lucha libre



Nota. R de Rudo. (2016). [fotografía]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0oTd-WLWSuA>

La diferencia entre la dinámica individual de la grupal se puede ejemplificar con las “luchas de pareja” o “tercias”. Aquí los luchadores se forman de tal manera que uno o dos de ellos puedan ser la base del movimiento y el otro sea quien aseste el golpe final. Para realizar este tipo de acciones, debe existir siempre comunicación y confianza para poder realizarlo de manera tal que parezca algo natural.

Aquí algunos ejemplos: *La estrella* (figura 14) es un movimiento en el cual se somete al contrincante, donde los atacantes usan sus piernas para agarrar las mismas extremidades de las víctimas. En esta posición se crea una especie de forma de estrella en la cual queda un hueco y aquí puede entrar otra persona a la cual se someta de una forma diferente o donde puedan derrotar a los atacantes.

Figura 14

La Estrella que aplican La Guerrera y La Magnífica es coronada por la llave de lujo de la Lucha Libre Mexicana, La Tapatía, ejecutada magistralmente por Marcela para sellar la victoria técnica



Nota. Lucha Libre CMLL. (2022). [fotografía]. Twitter.
https://twitter.com/CMLL_OFICIAL/status/1533257989280280576

O uno llamado *Torpedo plancha* (ver Tabla 1) realizado comúnmente por *Stuka Jr.* (figura 15) en el cual busca ocupar a su compañero de base para poder realizar una *voltereta de mono* (ver Tabla 1) y ser lanzado desde la rampa de entrada hacia el oponente que aún se encuentra tirado en el suelo.

Figura 15

Assisted monkey flip off ramp



Nota. LuchaWiki. (2011). [fotografía]. Lucha Wiki.

http://www.luchawiki.org/index.php?title=Assisted_monkey_flip_off_ramp

Este tipo de movimiento, por la dificultad y la distancia que hay entre los rivales, requiere de una conciencia sobre la manera en la que está dispuesto el espacio para poder lograr la espectacularidad del movimiento. Este tipo de acciones permiten mantener al público cautivo, además de lograr que las emociones se mantengan concentradas sobre el momento, permitiendo empatizar con una u otra figura.

El movimiento no sólo se encuentra en el de las extremidades del luchador y su manejo en la escena, también se debe de contar la mímica y el gesto, pues es por medio de dichos signos que se logra identificar con mayor facilidad lo que representa el personaje.

Por ello hay que recordar que analizar al luchador es una de las cosas más difíciles y tediosas, ya que cada acción que realice en escena es una expresión diferente en la cual se pueden identificar diversos signos, mezcla de ellos y la transformación o la abstención de alguno o la sustitución.

Otro momento que es indispensable mencionar es el llamado “cuerpo fictif”, término acuñado por Barba (1988) donde explica que, en la transición entre la culminación de la escena y el paso hacia el abandono del personaje, hay un momento donde el cuerpo del actor se encuentra en un estado pre-expresivo, donde no sale completamente de su personaje, pero sabe que terminó su acción en la puesta.

Lo mismo sucede en la lucha libre, al momento de bajar del cuadrilátero muchas veces, los luchadores se quedan en la zona que separa a este de las gradas y aquí todavía debe conservar su personaje, pero por el cansancio, no le permite hablar, su cuerpo puede reaccionar a restablecer su pose característica, pero no puede expresar palabras que acompañen a este gesto.

Como el cansancio y el abandono del cuadrilátero es señal de que puede descansar, se asemeja a lo que sucede en los pasillos que llevan a los vestidores de las arenas: los luchadores se mantienen cabizbajos, pero si les piden algún autógrafo o fotografía, pueden volver a adoptar la posición del personaje, permitiéndose no hacerlo de manera exagerada.

Una manera en la cual se puede explicar la dinámica del movimiento del cuerpo es con el término “aragoto” acuñado en el *teatro Kabuki*, pero adoptado por Barba para explicar un estilo exagerado basado en la *ley de la diagonal*, donde cabeza y pies van en direcciones opuestas con gran fuerza haciendo que el cuerpo se vea como una línea diagonal.

Lo mismo sucede en la lucha libre cuando realizan algún salto desde las cuerdas (figura 16), aquí el cuerpo debe adoptar una línea recta en diagonal al momento de saltar. El movimiento debe ser rápido y con el cuerpo muy estirado para que el resultado sea estético y pueda ser funcional para caer encima del oponente o liberarse de algún sometimiento sobre el encordado.

Figura 16

De México para el mundo: ¡Lucha libre!



Nota. Masterwebcc. (2018). [fotografía]. Consejo de la Comunicación. <https://somosmexicanos.mx/de-mexico-para-el-mundo-lucha-libre/>

Existen momentos donde los luchadores parecen encontrarse en posiciones que desde una perspectiva externa parece incómoda, ellos tienen un manejo de su cuerpo que les permite conservarla y con la cual pueden mostrar una actitud desde una “posición base”; como lo que Barba (1988) presenta en el apartado sobre *La arquitectura del cuerpo*, donde redacta sobre una postura base empleada en el teatro Noh y Kabuki, denominada “kamae”.

Esta postura permite darle significado a la actitud que el personaje adopta a través del porte y se interpreta como una posición correcta para comenzar a ejecutar las acciones que implica el acto –para que, de ella se pueda iniciar con el intercambio de acciones en la secuencia–, un claro ejemplo que se puede obtener en la lucha es la famosa “toma de referí” (figura 17).

Este es uno de los movimientos que se enseñan primero dentro de las escuelas de lucha, porque ayuda a entender el equilibrio del cuerpo y a empezar a la formación del personaje de las personas que participan en el movimiento, pues desde esta pose, se debe mostrar la actitud de pelea entre los luchadores implicados.

Figura 17

Toma de Referee !! Fuerza vs fuerza, el inicio del combate



Nota. Aero Boy. (2020). [fotografía]. Facebook.

<https://www.facebook.com/aeroboyoficial/posts/toma-de-referee-fuerza-vs-fuerza-el-inicio-del-combate/2788838424564787/>

Otro ejemplo que se podría mencionar de la lucha refiriendo al “kamae”, es desde una posición inicial individual, pero en la cual se puede observar la actitud y al personaje en sí, como aquello que realiza *Mr. Iguana* (figura 18) quien muestra a su personaje, no sólo desde su vestuario y su maquillaje –desglosado más adelante– si no también empleando una gestualidad similar a la de los reptiles con su cuerpo.

Figura 18

*Gracias por todo Sinaloa! @promotoramr.fuego @luchalibreculiacan
@luchalibreaaa @vampirovudu @abismonegrojraaa @psicosis_invasor Photos
@amorfirmos*



*Nota. Mr. Iguana. (2023). [fotografía]. Instagram.
https://www.instagram.com/p/CrZgaQTJZvM/?hl=es-la&img_index=4*

El gesto no sólo lo conserva en ademanes y la cara, sino que también mantiene una posición estática o inicial para otro ataque, como si fuera un reptil, con los brazos tensos y las piernas posicionadas de tal manera que, si tiene que regresar a la lucha, pueda hacerlo con facilidad, aunque para el público parezca algo incómodo.

En una puesta, no se busca realizar movimientos con “técnicas cotidianas”, pues al implicar a varias personas, el mensaje que se quiere transmitir no podrá ser comprendido. Con este tipo de movimientos lo que se busca es que el efecto y el mensaje sea inmediato “a la técnica, que es su causa o su condición” (Barba & Savarese, 1988, p. 199). Estos movimientos o formas se aprenden desde el núcleo

social de una manera general, sin formalidades, ni esperando comprobar su funcionalidad o no.

Se busca emplear “técnicas extracotidianas” las cuales necesitan de un aprendizaje más o menos formal, a mediano o largo plazo. Con la mejora de la técnica el estatus de la persona puede cambiar otorgándole reconocimiento social; también ocurre que se genera una nueva forma de usar el cuerpo, donde se tiene más conciencia de la acción.

Esto claramente describe los sucesos que pueden darse con los luchadores, al inicio y desarrollo de su carrera dentro del mundo luchístico. Las técnicas usadas en ella requieren de una práctica constante y a largo plazo para poder desarrollarlas de manera correcta y adaptar al cuerpo para soportar una lucha ante los espectadores.

Muchos luchadores por esta constancia tienen cambios físicos favorables, como *Valiente* (figura 19) luchador del CMLL, quien ha sido admirado por su gran transformación corporal y su técnica de llaveo y el trabajo sobre las cuerdas, que le permiten mejorar la técnica y cumplir con las expectativas del público para seguir dentro de la escena.

Con la popularidad generada, los luchadores se permiten mejorar su imagen como personaje –tanto en el aspecto físico como en la vestimenta– y con ello obtienen la admiración y el reconocimiento de las personas.

Figura 19

Impresionante



Nota. The Club Lucha Libre. (2020). [fotografía]. Facebook, <https://www.facebook.com/TheClubLuchaLibre/photos/a.1381834078527325/3349674025076644/?type=3>

Este tipo de transformaciones y muestra del dominio de la técnica a partir de su debut, favorece a los luchadores con la mejora exterior de su personaje y la búsqueda de la innovación en movimientos que, a su vez, permiten el surgimiento de “movimientos firma” para llegar a ser estrellas de la lucha nacional e internacional y genere una aceptación del personaje en cualquier medio de comunicación.

Siguiendo la temática del movimiento respecto al perfeccionamiento de la técnica, necesitan ejecutarse de manera precisa, proyectando, como menciona Barba, “todas las energías en una determinada dirección” (1988, p. 219) y aunque su movimiento no se muestre de la manera en la que se esperaba, debe saber caer para no tener ningún daño y mantener la espectacularidad del acto.

Este tipo de movimientos por su dificultad, deben ser estudiados y repetidos por bastante tiempo con lo cual, terminará ejecutándose de manera mecánica y si el luchador presente se puede realizar en un instante, podrá presentarlo sin premeditarlo, cambiando así su ritmo y hasta su dirección.

Movimientos relacionados a esta descripción son los de la técnica aérea realizados desde la tercera cuerda hacia la parte externa del ring, considerado como uno de los movimientos más difíciles y en los cuales se necesita tener dominio absoluto de la posición de entrada y de salida.

En la siguiente imagen se puede ver a *Komander* (figura 20) saltando desde la tercera cuerda hacia su oponente que se encuentra fuera del encordado, donde el luchador principal necesita tener un buen impulso para poder realizar la técnica hacia afuera y arriba para poder calcular la distancia que necesita para que su compañero lo reciba y sea derribado.

Figura 20

Komander, de Reynosa para el mundo



Nota. Komander. (2023). [fotografía]. Hora Cero,

<https://horacerotam.com/deportes/komander-de-reynosa-para-el-mundo/>

Para lograr este tipo de saltos y que se realicen de manera precisa, debe contarse con confianza, dominio del cuerpo y practicar de manera regular los saltos de la tercera cuerda hacia afuera y adentro, para que el cuerpo se acostumbre y pueda realizarlo de manera natural, sin presentar dificultades durante la función.

En cualquier movimiento, existe el riesgo de que no se ejecute como se espera (aun con dominio de la técnica) pues factores fuera del alcance y la práctica de los luchadores influyen en la realización, por lo cual, no debe creerse de manera automática, que los luchadores no saben pelear.

La pausa que se puede encontrar en la acción es cuando el luchador se sube a la tercera cuerda y se queda parado extendiendo los brazos, ve al público y a su contrincante para después lanzarse. Así, crea expectativa y tensión antes de que suceda y las personas permanezcan atentas a lo que va a suceder a continuación.

Para concluir con este apartado, se debe referenciar a los duelos o el mano a mano para describir lo que Barba (1988) nombra como “acrobacia”, que, acompañada de la música, el traje y demás accesorios permiten espectacularizar aún más la acción del cuerpo.

La acrobacia son duelos o acciones “de guerra” coordinadas de manera perfecta, que, por su repetición y rapidez en su acontecer, no dan pie al aburrimiento. Este tipo de movimientos permite que los luchadores, pongan a prueba lo aprendido y la fuerza con la que cuentan.

La práctica de la maniobra les permite superar los miedos y confrontar los límites para lograr una conciencia del cuerpo y controlar la energía en ellos a voluntad; además en cada caída, encontrar la manera de no hacerse daño, pues el saber hacerlo es un arte.

Parte importante de los entrenamientos es la forma en la que se aprende el movimiento: paso a paso, teniendo conciencia de los agarres y saber que el combate que se muestra en la función está estudiado por los luchadores implicados, aunque la rivalidad que se muestra entre los luchadores sea demasiada, el oponente siempre deberá ser el apoyo.

Aun el luchador mejor entrenado que cuente con habilidad, agilidad y flexibilidad, necesita del apoyo del otro, quien permite la mejora del impulso o proporcionar una base estable para que la espectacularidad de los movimientos en combate se mantenga.

El ejemplo expuesto a continuación (figura 21) de cómo se apoyan para realizar el movimiento, aunque sean rivales y los dos tengan fuerza y habilidad suficiente, necesitan uno del otro para que las acrobacias se perciban siempre con espectacularidad y no sólo como movimientos deportivos aislados.

Figura 21

El Hijo del Santo es el principal organizador del evento con motivo a los 100 años del natalicio de su padre



Nota. Hijo del Santo. (2017). [fotografía]. Twitter.
<https://www.excelsior.com.mx/adrenalina/2017/06/21/1171118>

La lucha libre debe percibirse como una coreografía sincronizada entre los luchadores, considerando los agarres, la posición de las manos y piernas para que

el movimiento se pueda apreciar desde cada ángulo y se aprecie como algo natural en ellos y no como algo ensayado y premeditado.

Por ello es por lo que el movimiento se considera –desde una perspectiva personal y a partir las comparativas realizadas– el signo más importante para entender la lucha como un deporte espectacular; apreciado como un arte por la deportividad en el movimiento y la conciencia de los luchadores en la conservación del personaje para no destrozar la atmósfera.

3.1.2.3. Máscara y Maquillaje

En el listado de Kowzan, el maquillaje es el sistema número seis a describir, pero, dentro de la lucha, la máscara es uno de los accesorios más importantes que, además de separar el personaje de la persona que lo representa, permite el apego y la popularidad hacia cada uno de los personajes.

Sobre la máscara, menciona que esta se vincula con el maquillaje, al considerarse parte de la mímica por su aspecto funcional y desde su materialidad, parte de la indumentaria. Para una descripción más detallada de la función de esta en la escena, se puede emplear el ejemplo del *Teatro Noh* por la manera en la que se aprecia a la máscara dentro de la lucha libre.

En el texto de *Arcas* titulado *Recursos escénicos del Teatro japonés Noh* (2010) donde explica la función de la máscara dentro de las obras, resalta el movimiento de los ojos y cómo los rasgos se enaltecen con ayuda del juego que la luz crea sobre la superficie y ayudar al actor a transformarse en otro ser (el que representa).

Aporta también belleza estética al acto siguiendo con la característica de la superficialidad. Para relacionarla con la lucha, su belleza se encuentra en la elaboración (los detalles y su representación de la cultura) que plasma colores brillantes con las lentejuelas y las telas, características de piezas de artesanía mexicana y trajes regionales.

La máscara que ejemplifica lo descrito anteriormente es la del luchador *Emperador Azteca* (figura 22) quien confecciona su imagen por medio del folclore mexicano, usando brillo, plumas y colores; además de la adición de símbolos de la cultura azteca que embellecen al personaje y refuerza el nombre.

El tocado de arte plumario que muestra en la primera imagen, es sólo parte de los accesorios para la presentación, con lo cual es más fácil de recordar a quien estamos viendo. Acompañado de esto, la máscara y música, es posible relacionar al personaje con la cultura, aunque no haga uso de la palabra.

Figura 22

Today Best Photos



Nota. Emperador azteca. (2024). [fotografía]. Instagram.

https://www.instagram.com/p/C4Rn02KuJWW/?hl=es-la&img_index=2

Además de satisfacer al público mexicano, también ayuda a identificar al personaje y darle reconocimiento al país de manera internacional, como en las luchas celebradas en Japón. Personajes ingeniosamente elaborados y bellos visualmente, permiten que el espectador se asombre y se genere el agrado por la imagen, mejorando su carrera y convirtiéndose en un luchador cotizado.

Las máscaras, como el ejemplo anterior, no siempre han poseído tal belleza, a lo largo de la historia se ha modificado junto a la historia general del espectáculo, pues el público, el comercio y la misma industria así lo han exigido, pero este es un tema que se planteará más adelante, ya que, al igual que el movimiento, se considera uno de los elementos más importantes del ámbito.

Como se cita a Oliva en Cañada (2019): “la máscara opera la transmutación del actor en personaje o, mejor dicho, la ocultación de los rasgos que individualizan al actor; a fin de que este deje manifiestos (sic) los rasgos del personaje reflejados” (p. 32). Esto se refleja en los luchadores que portan la máscara y con los actores dentro de la escena del Noh.

La descripción del suceso en el “cuarto del espejo” (Teatro Noh) –refiere al lugar donde el actor se cambia con la ropa y las máscaras de la escena para después salir por un largo pasillo donde termina su transformación y se encuentra absorto en su actuación– también se encuentra en las funciones de lucha.

En la lucha libre no es tan sofisticado, se tiene un vestidor en el cual, llega un momento donde la persona comienza a ponerse la máscara y se concentra, dejando de interactuar con los demás compañeros dentro del mismo cuarto, realizando oraciones para después mentalizarse con lo que va a realizar y recorrer un largo pasillo, por el cual puede tener la última transición entre la persona que es y el personaje que va a mostrar.

Según la nota del periódico digital *El Sol de Toluca* titulada *Así fue la Evolución de las máscaras en la Lucha Libre* (2019) describe que las primeras máscaras fueron elaboradas por zapateros que empleaban materiales como piel de res o ternera (también usado en el calzado) por lo cual, los luchadores tenían que hidratarlas antes de cada función para que fueran más ergonómicas al colocárselas.

Este primer modelo fue usado por *Corbin James Massey*, quien en 1934 le pidió a *Antonio Torres* (fabricador reconocido de calzado para luchadores de la época) le elaborara una máscara con la que pudiera ocultar su identidad. Después de este primer intento fallido, pues la máscara resultó ser muy incómoda; el zapatero optó por tomar medidas de la cabeza de Corbin.

Según el artículo *La historia de las máscaras en la lucha libre* del sitio *Portallnmobiliario* (2022) a partir de esa decisión, se creó una estandarización de diecisiete medidas para la elaboración de esta, usándose actualmente, sin necesidad de crear un molde por cada diseño pues sólo se modifica la base.

A partir de la popularización de este método de conservación del anonimato y la ilusión del personaje, luchadores mexicanos comenzaron a realizar la misma petición, siendo el *Murciélagu Velázquez* (figura 23) el primero en implementar su uso en escena con una tapa de color negro que dejaba al descubierto sólo sus ojos, boca y nariz.

Con esta adición comenzaron a realizarse apuestas para descubrir la verdadera identidad de la persona. De igual forma, el *Murciélagu* fue también en el primer luchador mexicano en perderla, frente a la técnica de Octavio Gaona; convirtiéndose en el parteaguas de la verdadera popularidad del deporte en los años 50.

Figura 23

La historia del primer luchador que usó máscara en México se remonta a los primeros años de la década de 1930



Nota. Heraldo de México. (2019). [fotografía]. Mediotiempo. <https://www.mediotiempo.com/lucha-libre/quien-fue-el-primer-luchador-enmascarado-que-se-presento-en-mexico>

Después de este suceso, se mejoraron los materiales para su elaboración y para distinguir unos luchadores de otros. A la piel se le fue añadiendo tela de colores y brillo, permitiendo el reconocimiento de personajes icónicos como *El Santo* y *Blue Demon*.

Al notar que se podía personalizar, fueron mejorando más y más su calidad y elaboración, cambiando la piel por poliéster –ya que su flexibilidad permitía darle un mejor acabado y tener mayor ergonomía para la comodidad del usuario– y en los modelos actuales, se emplea la licra para poder darle aún más detalle como otros de los modelos presentados en el trabajo.

Algunos mascareros de la vieja escuela comentan que el uso de este material puede ser menos duradero, por lo que se elaboran varios y diferentes modelos personalizados para un luchador y que, además, en plena función, son fáciles de romper y provocar la pérdida del anonimato sin ser una lucha de apuestas.

Ahondando en el elemento, en la lucha libre (defendiendo la afirmación de que es un elemento más importante que el maquillaje en el teatro) se puede notar su proceso evolutivo donde se transformó en un objeto simbólico que genera la identidad de cada uno de los luchadores, permitiéndole ser el primer objeto en el que se piensa cuando se representa la lucha libre de manera iconográfica.

La máscara es un bien preciado por la persona que la porta, la comunidad donde se crio, los aficionados al personaje, las arenas y hasta la sociedad mexicana en general; por este respeto y pasión al momento de la creación de la máscara, es que, en Japón, luchadores mexicanos tienen gran popularidad, más que en territorio nacional, pues su imagen se vuelve atractiva y popular, empleándose en objetos más allá del ámbito, como muñecos, playeras, entre otras mercancías.

La popularidad se debe al respeto que se le tiene al deporte por parte del practicante y los aficionados. La venta de máscaras es una de las maneras en las que se pueden subsidiar las carreras de los luchadores; entre más haya sido usada en eventos importantes como funciones estelares, de apuesta o peleas por títulos, aumenta su valor.

Los coleccionistas de dichos objetos aprecian más la historia que el objeto en sí. Por ello se crean ediciones especiales en las cuales, se permiten usar colores que no corresponden a su personaje pero que sí representan fechas importantes, estas también se emplean en luchas fuera del país, pues consideran que, al usar elementos nacionales en su máscara, rinden homenaje a su patria.

Como ejemplo se puede traer a colación las máscaras realizadas para *Rey Mysterio* (figura 24) siendo uno de los más admirados por el público; no sólo por embeleso hacia el personaje y su espectacularidad en el acto, sino también como agradecimiento por rendir homenaje a su patria.

Figura 24

El luchador mexicano más famoso del mundo se llama Rey Mysterio, cuyas máscaras son inconfundibles



Nota. Rey Mysterio. (2020). [fotografía]. Mediotiempo. <https://www.mediotiempo.com/lucha-libre/rey-mysterio-20-mascaras-originales-emblematicas-fotos?image=1>

Estas modificaciones en las máscaras, su adaptación para ser atractivas ante diversos públicos y medios donde se presencia el acto, ha generado discusiones en torno a la manera en la que se transforma el objeto, generando incertidumbre en el público acerca de si lo transforman para hacerlo encantador y reforzar al personaje

o si sólo crean un disfraz para evadir la falta de técnica o presencia a través de la gestualidad y el movimiento escénico.

Esta discusión ha adquirido relevancia, pues se cree que personajes como los pertenecientes a *Clown Corp* tratan de usar máscaras de disfraz sólo para ocultar o peyorar la técnica. Este caso sucede más entre luchadores, pues hay personajes como *Psycho Clown* que se ha tornado en uno muy querido por el público, resultando en su reconocimiento como la imagen de la empresa AAA.

Por otro lado, Kowzan plantea que el “maquillaje” –aunque en lucha libre no sea tan importante como la máscara, es empleado por varios y sólo en contadas ocasiones se han realizado apuestas de cabellera o máscara por maquillaje– se utiliza para destacar el rostro de la persona que está en escena.

Transforma la fisonomía del personaje; ayuda a señalar signos que tienen un carácter más permanente, también se crean signos relacionados a lo natural y se establecen nuevos que permiten dar vida a un “personaje-tipo”, uno de los ejemplos más conocidos sería una bruja con su nariz puntiaguda y verrugas.

Se relaciona de manera estrecha con la mímica porque su funcionalidad depende de la capacidad de maniobrar el rostro, ya sea de manera complementaria o potencializada. Respecto a lo último, Stanislavski menciona “éste no debe ser aplicado en forma mecánica, sino, por decirlo así, con psicología” (1987, p. 95).

Para complementar la descripción de su función en escena, Pavis (2000) puntualiza que este es el vestuario de la piel, pues no sólo cubre al cuerpo, sino que también al alma, ya que con su uso se esconden cosas que permiten vender mejor la experiencia al espectador.

Al aplicarse no se debe dejar nada al azar, ya que debe agrandar las expresiones de modo que parezcan naturales a la distancia, resultando en algo verosímil en la escena, pero que también busca dejar de ser empleado como algo de apoyo para convertirse en un signo con capacidad autónoma.

Dependiendo de su usanza puede producir diferentes efectos, no sólo los generados por “personajes-tipo” sino que también puede mostrar emociones que,

gracias a la excelente aplicación, los espectadores no comprenden cómo es que el efecto puede ser suscitarse y comprenderse como tal.

En la lucha libre, el maquillaje se ha convertido en otra opción para poder conservar el anonimato, una de las primeras empresas en apoyar y fomentar su uso fue la AAA contratando a luchadores como *Pagano* (figura 25) y *Chessman* (figura 26) quienes lo emplean como un refuerzo de sus nombres o apodos dentro del medio.

Figura 25

Pagano se tatúa a La Parka tras su muerte



Nota. Pagano. (2020). [fotografía]. Milenio. <https://www.milenio.com/deportes/extra-cancha/pagano-se-tatua-a-la-parka-tras-su-muerte>

Figura 26

Chessman



Nota. Chessman. (2014). [fotografía]. MedioTiempo. <https://www.mediotiempo.com/lucha-libre/aaa/chessman-por-la-cabeza-de-los-psycho-circus>

En este ámbito, el maquillaje no pretende resaltar un rasgo específico de la persona, sino que busca crear expresiones más fuertes del personaje, parecido a lo que se crea con un personaje-tipo en el teatro, pequeños detalles que refuerzan el nombre o que permiten separar a la persona del personaje cuando se encuentra en acción.

Con el maquillaje, el anonimato no se mantiene durante toda la función, pues con el sudor se va corriendo, deformando los rasgos y el trabajo realizado por la persona; la mayoría de los luchadores que usan este tipo de cobertura lo realizan ellos mismos, a partir de tutoriales o por experimentación de técnicas y materiales.

Otra cosa que rescatar es que, dentro del mundo de la lucha, el maquillaje no se confiere únicamente para las gladiadoras, sino que también pueden emplearlo hombres sin ser considerados exóticos. Al igual que la máscara, los maquillajes pueden volverse icónicos para los niños, permitiéndoles imitarlo y rendir homenaje a sus héroes.

3.1.2.4. Peinado

Al igual que la máscara, Kowzan señala que este sistema puede relacionarse con el maquillaje por su producción artesanal o como parte del vestuario al considerarse un fenómeno artístico. Por su elaboración, puede reflejar pertenencia y poder de significación, no sólo dando referencia al estilo, sino que también da muestra de variantes históricas, sociales y económicas.

En ocasiones, como se describe en el blog de *Muñoz* específicamente en la entrada *La apariencia externa del actor: el peinado* (2010), en lugar de ser parte del significado total junto al vestuario y el maquillaje, puede adoptar un significado independiente, convirtiéndolo en el signo principal del conjunto.

El pelo es parte de los signos considerados naturales, dando señales de la edad, el sexo, la salud, etc.; en la antigüedad o con ciertas culturas, también se le asignaba la cualidad de carácter (relacionado a lo sexual y lo moral dependiendo de la longitud, cantidad y color) por cuestiones totalmente sociales, a un rasgo completamente natural.

Una forma típica de representar a hombres fuertes y viriles es con mucho pelo en su cuerpo; o a mujeres seductoras con una cabellera lacia, negra y suelta que les atribuye sensualidad a sus movimientos. En la escena, se emplean todas estas características para darle una personalidad o un contexto al luchador que vaya acorde a la apariencia exterior.

En la lucha libre, la cabellera llega a tener la misma importancia que la máscara para el luchador, pues se le relaciona con la leyenda de Sansón (su cabellera crecía a medida que derrotaba a sus contrincantes dándole reconocimiento de fuerza y valor).

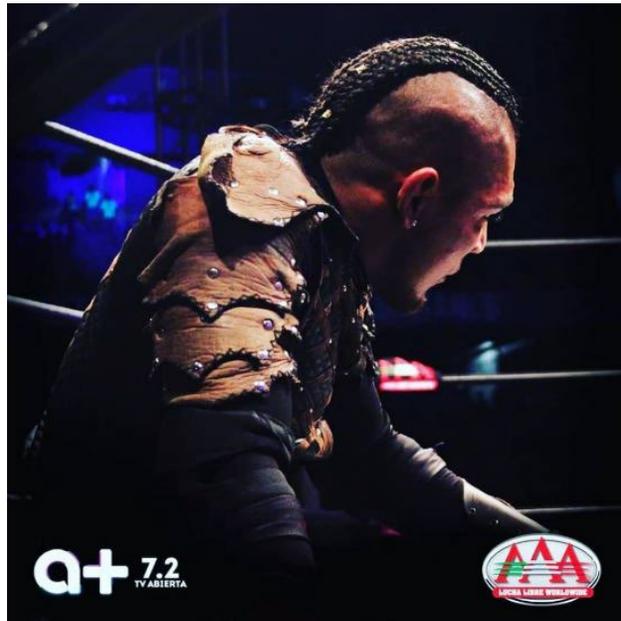
Lo mismo sucede en el mundo luchístico, sus largas cabelleras representan sus años de trayectoria y batallas invictas (algunas de ellas son las famosas “luchas de apuestas”). En las funciones y con el objetivo de llegar a ser reconocidos dentro del medio, aquellos que deciden no cubrir el rostro y

dedicarse a la mejora de la técnica y su movimiento escénico, tienen el camino más difícil.

Al no poseer una máscara atractiva, deben valerse de la mímica, el gesto, la técnica y el carisma para ganarse el cariño y respeto de los aficionados; algunos de los que mantienen largas cabelleras, las utilizan como accesorios para complementar su imagen, ejemplo de ello es *Hijo del Vikingo* (figura 27) quien arregla su cabello con trenzas aludiendo a los nórdicos reforzando su personaje.

Figura 27

Sólo quien trabaja por lo que desea, sabe cuánto cuesta lo que tiene



Nota. Hijo del Vikingo. (2020). #ElGranJinete [fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CAyPpNWpiX9/?hl=es-la>

En las funciones, algunos aficionados describen la lucha de apuestas como la historia de Sansón seducido por Dalila (al perder su cabellera, pierde su fuerza) pues al perder la cabellera frente a su oponente, pierde también su identidad.

Esta experiencia llega a ser igual de dolorosa para los asistentes que para el mismo luchador, pues la mayoría infortunados llegan a abandonar la carrera o se

dificulta retomar popularidad. La mayoría de los casos donde el luchador quiere seguir con su carrera; se ausenta un tiempo para no ser humillado (la cabellera es retirada por completo) y retoman su trayectoria añadiendo un gorro o sombrero para evitar humillaciones por parte del público.

Tanto de hombres como mujeres, buscan hacer referencia a los “personajes-tipo” por medio de la cabellera y el peinado reforzando su carácter, recordando la descripción que se hizo anteriormente de mujeres seductoras.

La luchadora *Hiedra* (figura 28) usa su cabellera como signo de belleza y para “atraer” a los hombres durante la lucha; convirtiendo al peinado en accesorio permitiéndole protagonismo a la máscara, con el fin de dar teatralidad al momento.

Figura 28

Debes hacer las cosas que CREES que no puedes hacer



Nota. Hiedra. (2020). [fotografía]. Instagram.

<https://www.instagram.com/p/ClwA9UWnH3n/?hl=es-la>

Dentro de este ambiente los luchadores que destacan por su habilidad y carisma (ganando también torneos) se han convertido en objetivos para luchas

de apuestas; asignándoles un lugar en listados de *cabelleras más cotizadas* creadas por blogs o grupos en redes sociales, aspirando a la realización de las contiendas.

Una de las cabelleras dentro de dichos listados es la de *Bárbaro Cavenario* (figura 29), quien es parte del CMLL y, desde que perdió su máscara ha ganado varios combates de apuestas, convirtiéndose en un rival importante que, al quitarle su cabellera, el rival obtendría reconocimiento a nivel nacional.

Figura 29

Excelente segunda mitad de año mi gente, nos vemos hoy en la arena coliseo

7:30 pm



Nota. @elfotografodelasluchas. (2023). [fotografía]. Instagram.
<https://www.instagram.com/p/CuK0GYByUBL/?hl=es-la>

3.1.2.5. Vestuario

Este sistema, puede hallarse en la vida misma como en las representaciones teatrales, ya que todo lo que arropa a un cuerpo es una composición variada de

signos artificiales, determinándolo como el medio por excelencia (externo y convencional) con el que se puede definir al individuo.

Ya sea observado desde lo teatral o lo cotidiano, siempre va a ser algo que expresa y determina, rasgos temporales y sociales, además de aportar diversos matices a la personalidad del individuo. Con su uso también se puede suponer un clima, época histórica, estación, entre otras, “corresponde con frecuencia a muchas circunstancias a la vez, y habitualmente se asocia a signos de otros sistemas” (Kowzan, 1997, p. 139).

No sólo es empleado para mostrar características distintivas del personaje o la persona; también puede funcionar a la inversa, ocultando rasgos del personaje o la persona y mantenerla dentro del contexto de la escena. “El vestuario constituye muy a menudo la primera impresión del espectador y su primer contacto con el actor y su personaje, la descripción podría comenzar con él” (Pavis, 2000, p. 179).

Un buen vestuario debería ser aquel que, con los materiales usados para su construcción, se comprenda su significado y no se confunda con algo más que no sea el mensaje que se construyó a partir de su realización y acoplamiento en la escena.

Pavis permite distinguir tres funciones esenciales del sistema en escena: la caracterización, las circunstancias de la acción y la relación con el universo social; cada una de ellas permite asociar el personaje con el contexto y la situación, ayudando al público a generar una atracción por la historia.

Funciona también como un acrecentamiento de la gestualidad corporal que se adecua al material escénico, reforzando exponencialmente el significado de los signos. Se le puede apreciar igualmente como una escenografía, ya que contiene todos los signos y significantes contrastando con un espacio vacío, en el cual también puede usarse luz para crear una dinámica similar a la del gesto y la máscara.

De acuerdo con la función del vestuario en la lucha libre, se debe considerar desde tres aspectos importantes que redacta Pavis (2000): como algo que llena el espacio y beneficia el desplazamiento del cuerpo; como referente no sólo de la

época, sino también de un ritmo y un modo de desenvolvimiento y al estar siempre en contacto con el cuerpo, participa en la acción y que, al reflejarse la luz en él ayuda a intensificar la estructura y el ritmo de la gestualidad del actor.

En las arenas, al participar en un espacio con sobriedad de elementos, este sistema junto con los accesorios debe poseer características suficientemente atractivas para poder ser percibidos desde los espacios más alejados de la locación hacia el área del cuadrilátero.

A través del vestuario se quiere ligar al luchador o al personaje con sus aptitudes; los colores y los elementos deben favorecer a su construcción y distinción, dispuestos de tal manera que puedan jugar con la luz que se refleja sobre ellos (a los técnicos pueda hacerlos brillar en algún movimiento) permitiendo que la acción se perciba más estética ante los ojos del espectador.

La ropa está al servicio del personaje para darle un estilo, buscando convertirse en algo icónico dentro del entorno. En el caso de las dinastías o grupos de luchadores que participan en combates de parejas o más personas, se puede distinguir que integran “vectores acumuladores” que refieren a elementos bien definidos en conjunto que permite al espectador reconocer a los personajes.

Uno de los vectores reflejados en la lucha son los conocidos como “embragues” que permiten la transición total hacia el universo ficcional, invadiendo por completo al actor y sumergiéndolo en la atmósfera que le rodea.

Para explicarlo de otra manera: “se desplazan por un espacio de tres dimensiones siguiendo un ritmo que, cuidadosamente ajustado, debe tener el rigor y la unidad de un movimiento musical.... deja de ser un disfraz. Se convierte en un elemento esencial del movimiento dramático” (Pavis, 2000, p. 185).

En las funciones, todo personaje que participa debe portar el vestuario para conservar la ilusión, además, todo signo agregado debe reforzar la experiencia general y los colores deben permitir la distinción del bando. Este signo, junto a la máscara, el maquillaje y los accesorios permite (con ayuda de la repetición) que los aficionados puedan recordar al personaje por los detalles, el estilo y los signos que posea la vestimenta.

Se busca que el vestuario también represente la actitud y el bando al que pertenece el luchador. Otro detalle que se incluye es la dinastía de la que proceden, la escuela o el maestro que los antecede por el estilo de luchar y como muestra de respeto hacia aquellos que lo introdujeron a la escena.

En el traje es donde se busca establecer todos los elementos posibles que, con ayuda de un mascarero, se genere una imagen inolvidable. La mayoría de los debutantes comienzan con ropa deportiva a la cual añaden parches, listones o telas de otro color que les guste y pueda referir a su nombre; ganando popularidad mejoran su vestimenta.

Un ejemplo de dicha transformación es la imagen de *Niño Hamburguesa* (figura 30); en las primeras funciones que se presentó, vestía como si asistiera a entrenar: pantalones cortos y holgados, camisetas sin mangas y calzado especializado para lucha.

En su vestimenta, no se encontraba signo que hiciera referencia a su nombre; con el paso del tiempo, logró empatizar con el público y ser un luchador aclamado por la afición, hasta tener más apariciones en funciones especiales de la AAA. Cambió su imagen, personalizando su ropa con su nombre y la imagen de una hamburguesa por detrás, similar a los uniformes de los jugadores de baloncesto; dándole un aspecto más profesional y permitiéndole ser reconocido.

Figura 30

El Niño Hamburguesa sigue conquistando corazones con su gran Bala de Cañón



Nota. @luchalibreaaa. (2022). [fotografía]. Instagram.

https://www.instagram.com/luchalibreaaa/p/Ch0BkZTs0_q/

La mayoría de los luchadores con la popularidad del deporte y el uso de los *mass media* para compartir, retransmitir y dar a conocer las funciones; se permiten cambiar y renovar su vestimenta continuamente, dejando elementos clave sin modificaciones para que siempre se relacione el signo con el personaje, como la imagen de Rey Mysterio.

Esto funciona puesto que existió una repetición constante de la vestimenta y se fueron agregaron signos para identificar a la persona también por la ropa, y así aprovechar la oportunidad de mejorar y pulir su imagen, para complementarlo con carisma y técnica para que se apreciara como pieza fundamental en la función.

Otro ejemplo de la manera en la que se usa el vestuario para representar el estilo y la categoría a la que pertenecen sin duda, son los elaborados trajes de los

exóticos, mejor ejemplo para esta mención es la de *Cassandra* (figura 31) quien enaltece su estilo con largas y elaboradas capas, además de reforzarlo con su actitud, carisma y gestualidad.

Aunque objetos como capas sean usados únicamente para la entrada al cuadrilátero; su traje debe mantener el brillo, acompañado de colores vibrantes y llamativos, además de portarla de forma provocativa reforzando sus características principales y resaltando el dominio del escenario.

Figura 31

Cassandra antes de una función de lucha libre en Londres



Nota. MACDIARMID, PETER. (2008). [fotografía]. Getty images. <https://elpais.com/mexico/2023-09-22/cassandra-el-exotico-la-verdadera-historia-de-la-nueva-pelicula-con-gael-garcia-y-bad-bunny.html>

Para cerrar con el apartado, se debe señalar la relación de las prácticas teatrales con la lucha libre por la manera en la que el vestuario llega a poseer las características de la máscara de ocultar la verdadera personalidad del personaje, como se ejemplifica con el luchador *Máximo 'la fresa salvaje'* (figura 32).

Figura 32

Máximo



Nota. Máximo. (2008). [fotografía].Lucha Wiki.
<http://www.luchawiki.org/index.php?title=M%C3%A1ximo>

Se presenta ante el público como exótico, pero en la vida cotidiana tiene esposa e hijos (que ha presentado a través de redes sociales), cambiando radicalmente su actitud y usando al personaje, su traje y gestualidad como un disfraz completo para separar totalmente al personaje de la persona.

En el momento de la lucha sobre el ring, el vestuario convierte al luchador en un elemento esencial del momento, pues los oponentes siguen la dinámica que se va creando al luchar *exóticos* vs. rudos o vs. técnicos porque “el vestuario es un agente doble perfecto: lo lleva un cuerpo real para sugerir un personaje ficticio” (Pavis, 2000, p. 186) .

3.1.2.6. Accesorios

Este sistema explica que los accesorios se pueden considerar como un complejo autónomo de signos que pueden encontrarse ya sea en el traje o en el

decorado. Al referirse a los objetos del vestuario, pueden convertirse en un anexo si desempeña algún papel especial y no existe problema para determinar su función fuera del mismo, es decir, no ocupa de un elemento para reforzar, sino que es el elemento que refuerza el significante del vestuario.

Al poder trasladarse de un sistema a otro, es complicado distinguir los límites entre el decorado y estos, por la manera en que se disponen en la escena. “Un conjunto prácticamente ilimitado de objetos, existentes en la naturaleza y en la vida social, pueden transformarse en accesorios de teatro” (Kowzan, 1997, p. 140).

Para Pavis (2000), los accesorios también son conocidos como objetos, ya que estos son manipulados por el actor; además de que, con el término *accesorio*, se liga a ser una herramienta secundaria perteneciente al personaje.

Tanto en el teatro como en la lucha libre, el grado de objetividad que se cumple en ambos casos es la *materialidad legible* que corresponde a objetos que se pueden distinguir desde su forma individual y su integración a un grupo; un objeto encontrado o reciclado se presenta de una manera estética y como un nuevo medio. Todo material creado para la escena toma rasgos de aquellos naturales, pero adaptándolo a las necesidades del momento.

En la lucha libre, los accesorios no son tan frecuentes, excepto en ocasiones especiales como las famosas y un tanto peligrosas *luchas extremas* (figura 33), aquí los objetos son los que tienen el papel protagónico; lámparas, tachuelas, sillas, mesas, tablonces, etc. son objetos que transforman la dinámica del enfrentamiento.

Figura 33

Cómo es una función de lucha libre extrema en el Estado de México en 19 fotografías de Carlos Jasso



Nota. Jasso, Carlos. (2023). [fotografía]. Cultura Colectiva. <https://culturacolectiva.com/historia/lucha-libre-extrema-en-mexico/>

El objetivo de este tipo de encuentros es que emerja sangre del cuerpo del luchador, por lo que el público siempre corea la frase de “sangre, muerte, sangre, muerte” resultado del ánimo que se genera. En este tipo de encuentros, cualquier objeto que pueda lastimar –sin llegar a lesionar más allá de heridas superficiales– es válido. Objetos como estos son más usuales que los rudos los empleen, pues eso es parte del reforzamiento de la actitud del bando.

Están aquellos objetos que pertenecen al luchador, ayudándole a reforzar su carácter y que toma un papel importante y representativo de la imagen que proyecta hacia el público, convirtiéndolo en un elemento reconocido. En este caso, un buen ejemplo es el de *Texano Jr.* (figura 34).

Figura 34

Saludos y buenas tardes a toda la raza!



Nota. Huerta, Hiban. (2023). [fotografía]. Instagram.
<https://www.instagram.com/p/Co8ZJejrKsn/?hl=es-la>

Al entrar a la arena llega con texana y látigo, este último comenzó a tomar popularidad y a volverse un signo autónomo del luchador, ya que se usaba como un elemento para someter a los contrincantes y el que lo tomara –a veces se arrebató de las manos del propietario– es quien poseía la capacidad de someter a todos por medio de latigazos.

Al principio sólo era visto como un pedazo de cuerda y cuando los demás empezaron a interactuar con el objeto, se convirtió en algo que podía tomar el papel principal dentro de la escena y convirtiéndose en un elemento importante no sólo para su portador, sino también para el público en general que, por este objeto, le dieron el apodo de *la pura reata*.

En el caso del análisis, además de tomar en cuenta los aspectos de la escena, se considera la forma en que influye sobre la experiencia estética que causa en el espectador, con lo descrito en el párrafo anterior se puede tener un pequeño

atisbo de la manera en la que permite la sensación, lo cual puede engrandecerse por medio de los sentidos.

La experiencia estética dentro de la función se genera por medio de la vista, el olfato –que surge por lo que va ocurriendo en el desarrollo del espectáculo, se puede percibir el sudor de los luchadores, la cerveza que se consume, los alimentos que se venden, etc. todo formando una nueva visión y sensación en los espectadores– y el tacto (por la forma en la que interactúan los luchadores con el público).

El contacto siempre es directo, ya sea por medio de las palabras con las famosas “mentadas de madre” o cuando las personas sentadas en las primeras filas reciben a los luchadores en sus caídas y los ayudan a pararse y a seguir en el combate, esto permite una experiencia más profunda que da paso a una participación emocional, ejemplo de ello se halla en las luchas de apuestas.

3.2. Signos fuera del Luchador

En la siguiente clasificación se tienen los signos que permiten dar mayor referencia del lugar donde transcurren las presentaciones, además de que ayuda a la ampliación y modificación del signo al que acompaña. Estos sistemas pueden ser o no ser prescindibles dentro de la puesta en escena (únicamente en las funciones de lucha), pero si se añaden deben cumplir la función de acompañar de manera ideal al signo.

3.2.1. Decorado

Para Kowzan (1997) este sistema puede ser un dispositivo escénico, decoración o escenografía con lo que se busca representar un lugar que se encuentra formado por diversos signos que adquieren relación por otras circunstancias; creados de diversas maneras, dependiendo de la tradición teatral, los materiales con los que se trabajan o se limitan a decoraciones esenciales y minimalistas.

Tal cual sucede con el Teatro Noh y sus escenarios minimalistas; su valor y su significante no depende de la cantidad de signos en él, ya que uno sólo podría tener más contenido que un decorado formado por miles. Dependiendo de la obra y lo que esta requiera, a veces puede prescindirse de ellos y la significación con sistemas generados por el actor.

Por otro lado, Pavis (2000) señala que el espacio siempre va a relacionarse y analizarse junto al tiempo, pues la acción que se desarrolla en él, conformada por diversos elementos y la interpretación de los actores; la ficción se convierte en un mundo posible.

Gracias a la mezcla de elementos visuales, sonoros y textuales, en el momento que acontece. Pavis usa un esquema triangular donde: El tiempo, se manifiesta de manera visible en el espacio. El espacio, se sitúa donde la acción tiene lugar, efectuándose con una determinada duración y La acción, se concreta en un lugar y momento dados. Al considerar estos tres puntos, su relación quedaría de la siguiente manera:

1. “Sin espacio, el tiempo sería pura duración, como la música, por ejemplo.
2. Sin tiempo, el espacio sería el de la pintura o la arquitectura.
3. Sin tiempo y sin espacio, la acción no se puede desarrollar” (2000, p. 158).

Lo anterior demuestra que la relación entre los elementos permite que el público, al no tener una cercanía con los actores, necesite de ellos para estimular los sentidos, comprender lo que está sucediendo en escena y asimilar como “verdadero” lo que está presenciando.

En este caso, el cuerpo es el que crea el espacio y pertenece al mismo. Para generar esta experiencia en el público, al área se le debe considerar un lugar vacío que se debe llenar que va tomando sentido y se agregan limitaciones a partir de la forma en la que se va trabajando con los elementos que lo componen.

Pavis, en el capítulo de *Espacio, tiempo y acción* (2000) menciona la existencia de tres espacios exteriores:

1. *El lugar teatral*: el edificio y su arquitectura, su lugar dentro del paisaje y su conformación interior.
2. *El espacio escénico*: el cual se encuentra en el interior del lugar teatral, pero este es exclusivo para los actores y todo lo que compone a la puesta en escena.
3. *El espacio liminar*: este es el lugar que separa la escena del interior donde se encuentran los actores, es el lugar de transición entre uno y otro, distinguido por luces, rampas o escaleras en el cual el personaje puede irse separando de la escena y de la mirada del espectador. (pp. 159-160)

En algunas ocasiones el uso del espacio puede trasladarse de uno a otro, es decir, el teatral puede pasar a ser el escénico o parte del liminar, traduciendo esto a las funciones de lucha, el espacio escénico se encuentra en el cuadrilátero, ya que aquí es donde se desarrolla toda la acción. Pero la lucha puede salir de este y el intercambio de golpes pasa al teatral y el liminar, donde se encuentran las butacas y los pasillos, rompiendo así la separación entre los fanáticos y los implicados en el combate.

En ocasiones usan los pasillos de las arenas para poder subir a las gradas – el espacio más alejado del cuadrilátero– empleándolo como recordado para lanzarse desde ese punto hasta sus adversarios, con lo que se reafirma la idea de la espectacularidad en las funciones.

Existe otro llamado “espacio gestual” que es donde se crea la presencia del actor; explica y señala su posición en la escena, los desplazamientos que va a ejecutar a partir de los ensayos, trazando una ruta que se practica para que los movimientos se vean naturales.

Lo mismo sucede en la lucha libre, los cuadriláteros al poseer las mismas dimensiones, permite la práctica de movimientos que se van a ejecutar durante la presentación en otro espacio fuera de la arena para lograr gestualizar y mejorar su comunicación con el público.

Ocasionalmente esto último llega a modificarse, pues se acciona y se modifica dependiendo del ánimo del público y su influencia en el desarrollo del acto

y, al ser una presentación donde las palabras son secundarias y el protagonismo se encuentra en los movimientos, no es necesario que su gestualidad deba ser estudiada y asignada sin oportunidad al cambio pues la improvisación es válida.

Lo principal, es que el intercambio de movimientos y llaves se haga con la mayor precisión para evitar accidentes y tener una buena presentación ante el público; además de añadir los otros sistemas en la construcción general de la función y mantener el nivel de espectacularidad en todos los elementos que la componen.

Al estar frente a los aficionados dentro de las arenas, la apariencia de los luchadores se adapta al espacio y al tiempo en el que se presentan, manteniendo siempre al personaje y haciendo un buen uso del área. La apariencia de la persona puede cambiar a ser una corporalidad completamente diferente pero específica para el momento.

Al tener un buen uso del espacio, aunque los espectadores se encuentren muy lejos del ring, pueden desarrollar algo conocido como una “mirada haptogénica” que se traduce a tener la capacidad de poder tocar con los ojos, adaptando que percibe su mente para que se interprete como una realidad.

Esto se ejemplifica con la manera en la que *Black Taurus* (figura 35) se presenta en el espacio, combinando su gestualidad, vestuario, máscara y dinámica con los otros luchadores. Ayuda a que las personas lo perciban como un centauro, reafirmando que la relación espacio-tiempo-acción es necesario analizarse en conjunto para entender la dinámica que se suscita.

Figura 35

Bandido vs Black Taurus PWG Mystery Vortex 7 Highlights



Nota. Mikey Nolan Photography. (2022). [fotografía]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=LwhRgA3QG5Q>

En la actualidad el espacio escénico puede trasladarse a otros lugares, sea en interior o exterior, haciendo de este una especie de instalación que debe adaptarse con todos sus signos al lugar donde se va a establecer de manera temporal.

En la lucha esto también es posible, ya que al tener como espacio escénico el cuadrilátero esto se identifica como una arena, aunque la disposición del lugar teatral cambia, lo escénico se conserva. Esto sucede muy a menudo cuando existen festividades de los barrios, por lo cual contratan el espectáculo.

Montando el cuadrilátero en la calle, con todos los colonos aficionados parados, se adapta el espacio para poder observar la lucha, permitiendo generar una relación más cercana entre espectador y luchadores, quedando una distancia muy corta entre ellos y eliminando la conocida “cuarta pared”.

Ejemplo de ello es lo que ocurre cada año en el barrio de San Francisquito en el estado de Querétaro para celebrar el *Carnaval Deportivo y Recreativo del 21*

de marzo (figura 36) donde se apoya al barrio y su tradición, mientras se conserva la espectacularidad de los actos, desarrollando la función como si fuera la arena.

Figura 36

Lista la fiesta deportiva en el barrio de San Francisquito



Nota. Diario de Querétaro. (2019). [fotografía]. Diario de Querétaro. <https://www.diariodequeretaro.com.mx/deportes/lista-la-fiesta-deportiva-en-el-barrio-de-san-francisquito-3192828.html>

Como redacta Rodríguez en su texto *Arquitectura, ¡A escena! La ruptura del espacio escénico* (2018), la arquitectura del lugar se crea y se desarrolla para que pueda encajar en donde se está colocando, aunque el proyecto sea bueno, si se cambia o se traslada a otro lugar, consigue que este no encaje en la nueva ubicación.

“Los sujetos pertenecen a determinados territorios y, por tanto, esos espacios no nos pertenecen si no que, por el contrario, pertenecemos a ellos, conformando una relación cultural específica, diferenciada” (Maderuelo, 2012 citado en Rodríguez, 2018, p. 31) con esto se entiende cómo es que las arenas se encuentran y se mantienen acordes a los barrios donde fueron establecidas.

Si el espacio llega a modificarse, para ser lugares llamativos como los estadios de fútbol, es altamente probable que se pierda el apego cultural

desarrollado hasta ahora. Este fue un deporte creado para el pueblo y por el pueblo, por eso al modificarlo y sacarlo de contexto la dinámica se tornaría incómoda.

Las arenas pueden ser comparadas con la forma en la que estaban dispuestos los espacios escénicos, pues su organización es similar al Teatro Griego, donde la puesta se localiza al centro. Los asientos para el público estaban acomodados de tal manera que se tuviera una visión adecuada desde cualquier punto y con escaleras entre las gradas para que se pudiera transitar sin dificultad.

En cuanto a la escenografía, no era como se le conoce hoy en día, el espacio se visualizaba como decoración para después transformarlo, como menciona Rodríguez (2018): “este ambiente permitía introducir por completo al público en la trama y la calidad espacial de la arquitectura escenográfica estaba pensada para los personajes según la clase social a la que representasen” (p. 53).

Referente a la descripción anterior, las arenas alrededor de todo el país tienen la disposición antes descrita, con la diferencia de que los asientos rodean por completo el escenario, en este caso el cuadrilátero, para poder tener una mayor capacidad para recibir asistentes.

Antes de que se establecieran las arenas, las funciones se realizaban en plazas al aire libre, como se describe en el capítulo dos. Por el aumento de la audiencia fue necesario construir un espacio exclusivo, haciendo de la arquitectura la escenografía de la lucha libre, respetando las tradiciones del barrio con un decorado al interior mínimo y manteniéndolo únicamente en las lonas que cubren el cuadrilátero o anuncios realizados a mano en las paredes.

Aunque este deporte ha obtenido una mayor popularidad, el exterior de las arenas y, en ocasiones el interior, se mantienen intactos en cuanto a modificación de su estructura inicial. Lo único que se busca es darle un mantenimiento mínimo para que se pueda seguir usada para su fin.

La estructura cerrada de la arquitectura permite que los asistentes se introduzcan completamente en el momento y ser partícipes de lo presenciado, con una visión completa de la acción sobre el escenario y respetando los límites que impone la misma arquitectura.

Para concluir el apartado: “cuando la producción externa de una obra está atada interiormente con la vida espiritual de los actores, con frecuencia adquiere más significado en el escenario que en la vida real” (Stanislavski, 1987, p. 66).

3.2.2. Iluminación

Este sistema es uno de los más recientes dentro de los elementos usados en las puestas en escena. Su introducción en el mundo del teatro se dio a partir del Siglo XVII. Al igual que los accesorios, las luces se emplean para destacar a otros medios de expresión y, por su disposición, puede llegar a tener un significado autónomo.

Kowzan expresa que su principal función es la de delimitar el espacio escénico y mostrar de manera inmediata el lugar donde está ocurriendo la acción, además, destaca al personaje o al objeto principal de la escena, convirtiendo esa luminosidad en un signo de importancia.

Con un buen manejo se puede modificar o intensificar el gesto, el movimiento y hasta el decorado, dándole un nuevo significante al objeto sobre el cual se proyecta. Sucede algo similar con el color, pues con la refracción de la luz se generan diversas sensaciones y/o emociones, relacionado a la teoría de la psicología del color.

A través de los cambios de luces, tonos y color se puede crear una transición del día en la escena y su localización; generar elementos puntuales o cambiar la atmósfera de una escena a otra. Su influencia en los otros signos ayuda a mejorar la experiencia del espectador y que la puesta sea más creíble.

En la escenografía, se emplea una luz artificial con la que se crean ilusiones que se reflejan en el decorado. Sobre el vestuario, al reflejarse la luz en la tela, la textura puede generar una apariencia completamente distinta. Sobre el maquillaje y el cuerpo del actor, puede afectar de manera negativa o positiva transformando sus rasgos.

Otro elemento que se considera dentro de este sistema son las proyecciones, ya que su funcionamiento es similar al manejo del sistema de iluminación. Se divide

en dos tipos: fija y móvil refiriéndose, la primera a imágenes que complementan el decorado o se convierte en él, y a la segunda en efectos que permiten dinamismo en la escena.

Estas proyecciones se han aplicado a puestas en escena modernas, sustituyendo a la escenografía para presentaciones exteriores, en lugar de hacer uso de utilería que es más difícil de transportar; gracias a la facilidad con la que puede montarse y desmontarse una pantalla y un proyector.

Para el manejo de las luces y proyecciones, se debe poseer conocimiento acerca del posicionamiento y cómo afecta a la escena. Por ello, y para describir la iluminación del espectáculo de lucha, se usan luces cenitales, las cuales apuntan de manera perpendicular únicamente hacia el cuadrilátero.

Esto permite concentrar la atención de los asistentes hacia la escena para que todo lo que ocurre alrededor –al estar nula o mínimamente iluminado– no permita distracciones. La luz se permanece directa al cuadrilátero con lo que se conserva una visión nítida de lo que ocurre y sus detalles.

El color de la luminaria es una luz blanca fuerte con la que se logra observar todo el detalle, sin importar la distancia a la cual se encuentre el espectador. En las funciones realizadas por la AAA o el CMLL se maneja luces de diversos colores en la presentación de los luchadores y en el momento previo al inicio de las luchas estelares (figura 37).

Esto resulta en la espectacularidad del momento, agrega mayor importancia al acontecimiento incitando al público a emocionarse por la iluminación dinámica, además de que se acompaña de proyecciones de los luchadores en una presentación digital muy estilizada, acompañando su presentación física.

Figura 37

¡Regresó la emoción a la Arena México!



Nota. CMLL. (2022). [fotografía]. <https://cml.com/21enero22/>

Las arenas locales –sin contar la *Arena México*– son espacios muy cerrados, con pequeñas ventanas que mantienen a los lugares casi en las penumbras por lo cual, las luces que se encuentran iluminando el ring permiten que esta zona sea la de mayor interés y donde se conserve toda la atención por parte de los asistentes.

Desde una perspectiva histórica, la iluminación empleada en los espacios destinados a las funciones de lucha libre no ha cambiado ya que los espacios son tan pequeños –en comparación al área que ocupa la *Catedral de la Lucha Libre*– que no permiten tener grandes instalaciones eléctricas.

Luminarias muy cargadas y llamativas se han empleado para dar más espectacularidad ante las cámaras transformando las funciones en un suceso atractivo ante la lente que transmite para la televisión y las redes sociales.

Para la época actual apegada a la tecnología, desde la pandemia, las transmisiones en vivo se convirtieron en algo indispensable para mantener a la audiencia, por ello, las grandes compañías y canales de YouTube, descubrieron que la iluminación es parte fundamental para la atracción por parte de los seguidores, permitiendo mantener la fidelidad de los aficionados.

El momento en el que puede percibirse la espectacularidad es con las presentaciones de los luchadores (figura 38), con el uso de luces directas y de seguimiento desde la puerta de entrada hasta su arribo al cuadrilátero y empleando el cambio de color para generar un acompañamiento y refuerzo del personaje.

Un buen manejo de este sistema permite que la atención permanezca en lo importante del entorno, acompañado de proyecciones que no sólo aparecen en las transmisiones, sino que también se observan en el recinto –al menos las arenas grandes– para poder enaltecer aún más el espectáculo, reforzando los signos; por lo cual puede considerarse uno de los más importantes en la actualidad de la lucha.

Figura 38

*CMLL - Templario - Místico vs. Averno - Volador Jr. / Arena México
18/02/2022*



Nota. CMLL. (2022). [fotografía]. VideosOficialesCMLL.
<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=sk9udOt55S4>

3.2.3. Música

Kowzan menciona que la música (la empleada en el espectáculo) se debe analizar como un elemento –igual que los accesorios y la iluminación– para desarrollar y ampliar los signos de otros sistemas ya que evoca sensaciones relacionadas a épocas, atmósferas o lugares.

Otra forma en la que se emplea dentro de escena es acompañando las entradas y salidas de los personajes, convirtiéndola en un signo de segundo grado –este punto debe tenerse muy presente, pues es la manera como la música aparece dentro de la lucha– que refuerza a los otros.

Al momento de usarla en escena, va a surgir a partir de elementos visuales de la representación –conocida como música incidental– permitiendo la comprensión del momento, ya sea del texto o del juego entre los signos presentes. Influye en la forma global en la que percibimos el espectáculo por lo cual se presta mayor atención a lo que se ve, sin saber exactamente qué es lo que atrae de todos los signos en conjunto.

La forma en la que afectará al público dependerá de cómo se disponen los elementos para reproducirla; pues el acomodo de las bocinas y altavoces que la reproducen, dan como resultado un relieve sonoro que causa la impresión de que el sonido circula por el espacio.

Este elemento debe de racionarse ya que es un signo que está al servicio de la escena, por ello debe aparecer en momentos breves con el propósito de reforzar el acto; generando sensaciones no sólo auditivas, sino que también permitirá que sea “mocional”², si es que la música está en vivo, pues el movimiento de los músicos también impacta en la percepción del público.

Las principales funciones que describe *Pavis* (2000) para la música dentro de la escena son tres: crear, ilustrar y caracterizar una atmósfera. Si esta se sitúa en el lugar de la acción puede convertirse en un decorado acústico y se emplea únicamente como un mero efecto sonoro para que una determinada acción se reconozca.

Para lograr este propósito, debe mantenerse una sutileza al momento de aparecer en escena sin perturbar la construcción del acto junto a los demás elementos que la componen. Debe percibirse como un elemento invisible, donde el sonido combina de manera inteligente con los elementos visuales sin llegar a

² A partir del movimiento también se puede percibir una expresión sentimental.

sustituirlos, pero al estar adherida a la escena, al término de la función, puede ser recordada.

En la lucha libre, la música es uno de los elementos agregados cuando iniciaron las transmisiones en televisión de las funciones, con la finalidad de hacerlas más atractivas. Impulsado por el legado del cine de luchadores, al descubrir cómo armonizaban las escenas de acción y drama con las notas musicales, se tomó la decisión de añadirla en las funciones de los años 70.

En la investigación de *Mota Aldrete* titulada *El arte bullicioso de los catorrazos. La música en la Lucha Libre* (2014) redacta una entrevista con *Alfonso Morales “el doctor”* donde explica que, a partir de 1980, Televisa decide regresar las funciones a la programación habitual, por lo que *Antonio Peña* incluye la música para poder mantener la atención de los televidentes e integrar cortes para los cambios de cámara.

La música era escogida por una persona que controlaba la consola, tratando de buscar el mejor tema para presentar cada uno de los altercados y los luchadores que participaban en ellos. Las primeras veces que se manejó la musicalización de la función, el público no la recibió bien, pero se fue aceptando de a poco hasta 1989.

Mascara Sagrada (figura 39) fue de los primeros en escoger por su cuenta la música para su entrada, seleccionando una canción parecida a los cantos gregorianos, a partir de eso los demás luchadores siguieron sus pasos, pero buscaban que la música coincidiera con la personalidad de su personaje o el bando al que pertenecían.

Había otros que optaron por hacer uso de canciones que eran del gusto del público para poder ganarse su cariño más rápido, además de que así lograban que los asistentes se animaran y hubiera una mayor participación mientras acontecía la lucha, como el caso de *Octagón* entrando con la canción de *La Bamba*.

Figura 39

Máscara Sagrada



Nota. kafka4prez. (2005). [fotografía]. Flickr.

<https://www.flickr.com/photos/kafka4prez/86212297/>

Baliero en su texto *La música en el teatro y otros temas* (2016) redacta: “la utilización de cierta música en una de obra de teatro tiene que tener en cuenta que su contexto original viene en la valija ... y tomarlo con naturalidad” (p. 70). Esta cita respalda lo que, hace no muchos años, la AAA acaba de implementar con los luchadores que pertenecen a su compañía.

A partir de las canciones populares con las que se presentaba cada uno de los luchadores –melodías sin letra– decidieron cambiar el contenido de la canción original, mencionando rasgos característicos para la espectacularidad de la entrada y permitir que los asistentes memorizaran el nombre y vieran a través de la música.

Como estas canciones mantienen la melodía de tonadillas familiares y populares, al cambiarle la letra, la mente recurre a la memoria por lo que se recuerda y se tiene una imagen completa del momento donde se escuchó, por lo que la nueva técnica que aplica la AAA, funciona.

Para concluir el apartado y como una nota final especial, se encuentra el primer caso, descrito por *Mota Aldrete* –aunque no fue dentro de la lucha libre

mexicana– donde se ocupó una canción para entrar en la arena. En los años 70's *Mil Máscaras* usó el tema de *Sky High* del grupo *Jigsaw* para presentarse en el extranjero. Esta canción fue seleccionada, pues en 1976 esta agrupación la crea para la película de artes marciales *The Man from Hong Kong* ganando popularidad mundial, por lo que decide usarla.

Tal fue su apego a la canción que, en 2001, junto a sus hermanos *Dos Caras* y *Psicodélico*, realizan una gira a Japón –país donde la canción mencionada estuvo en el número uno de las listas de popularidad– llamada *Sky High Tour*.

3.2.4. Efectos Sonoros

Este es el último sistema que maneja *Kowzan*, en él se incluyen todos los sonidos que no se pueden clasificar dentro de las categorías de “palabra” o “música”. Son resultantes de procesos naturales que se dan de manera involuntaria y secundarios de la comunicación a consecuencia de otros signos que no se quiere o puede evitar.

En el espectáculo, aunque sean naturales, terminan proyectándose como artificiales para fines útiles en la puesta formando así el campo de los efectos sonoros que surge de diversas circunstancias o fenómenos. Toda sonoridad que es audible en la sala, fuera de las voces o la música de acompañamiento, será considerado dentro de este sistema.

Para la cuestión de la lucha libre, los efectos sonoros son parte esencial del entretenimiento y la función, pues los conocidos “golpes sobre la lona” (ver Tabla 1) son parte fundamental para que los movimientos en el desarrollo de la lucha se puedan presenciar como espectaculares. Para los entrenamientos, aprender este tipo de impacto, permite ir desarrollando la presencia de la persona para el personaje de luchador.

El golpe se aprende junto al movimiento, cualquier caída necesita del sonido que provoca el porrazo, pues sin este acompañamiento en una función no se podría percibir el movimiento como espectacular y sólo se percibiría como un movimiento

deportivo sin gracia. El sonido ayuda a que la distancia no sea un impedimento experimentar la sensación supuesta y apegarse al suceso.

Los “ruidos”, catalogados por *Pavis* (2000) como “parasitarios imprevistos”, en una función de lucha libre contribuyen a la construcción del ambiente, pues entre los golpes, las quejas de los luchadores, el ruido de papeles, vasos y hasta las groserías, crean un momento espectacular, donde la frase “entre más corriente, más ambiente” denomina la construcción del momento.

Para un luchador recibir una “mentada” generando la participación del público por sentir la libertad de expresarse así, significa que la lucha está cumpliendo su cometido. En este momento, la sangre, el sudor y las lágrimas son elementos que permiten que estos efectos se consideren como un espectáculo.

El conjunto de sonidos incidentales, música y palabras, crean un espacio sonoro con el cual se ambienta el universo de la puesta. Todo aquello que genere ruido debe transmitir un significado para poder comunicar dentro del contexto que sucede en la escena.

A diferencia de los teatros, en las arenas no hay condiciones escenotécnicas donde se pueda crear toda una atmósfera auditiva para las funciones, en estos recintos se usa lo más básico para poder ayudar a espectacularizar el momento.

Barajas y Barrera, en su texto *Entre acciones, diálogos y bambalinas. Didáctica del Teatro para el Bachillerato* (2020) mencionan el término de “escenofonía” entendido como “una actividad estética que requiere método, ciencia, diálogo y silencio. Ésta se entiende como la inclusión de música y sonidos ambientales vinculados con la historia de una obra de teatro” (p. 187).

Para una función, todo ruido que aparezca en el momento es parte importante para que las luchas vayan tomando relevancia para las personas y se vaya percibiendo como algo más allá de un deporte, si no como una historia similar a lo que sucedía en Grecia y Roma.

Aunque este tipo de espectáculos no cuentan con personal especializado en la generación de la sonoridad, tanto luchadores como promotores deben saber en qué instante preciso es que debe aparecer o generarse cada sonido pues aquí todo

es parte de la *descripción narrativa* y también saber integrar cualquier sonido incidental a la misma.

“Contienen fragmentos de acciones que solo se describen en el escenario sonoro de la obra teatral” (Barajas & Barrera, 2020, p. 194) y éstos deben de aparecer en el momento justo para que todo sea creíble. En la lucha libre, si uno de los gladiadores da un golpe en la lona con un notable tiempo de diferencia de la caída a la que correspondía, provoca la pérdida de atención del espectador por romper la ilusión.

Por otro lado, si están bien implementados en la función, pueden reforzar los estados de ánimo y las acciones para una mayor verosimilitud. En la lucha se puede ejemplificar con los conocidos *Pierrotazos* (figura 40) o como su nombre técnico describe un *Open-handed chop*.

Se trata de un golpe dado con la mano abierta sobre el pecho del contrincante, la manera en la que se asesta el golpe –mayormente la fuerza se concentra en la parte baja de la mano– representa la dureza del sonido por lo cual, aunque el golpe no parezca tan grave, aun así, la acción se percibe como tal en combinación con el dolor reflejado en la cara, proporcionando veracidad a la acción.

Figura 40

@_guerreromayajr recibe un impresionante #raquetazo aplicado por @yosoytiger



Nota. Gonzalo Mr. Yahoo Luchas. (2020). [fotografía]. X.
<https://twitter.com/gonzz35/status/1213264740677386241>

Este sistema, para la lucha libre, es uno de los más importantes para las funciones y la espectacularización del momento, ayudando a reforzar la mímica y gestualidad de los personajes implicados. Desde la práctica, es algo fundamental en el aprendizaje de la técnica deportiva.

Por otro lado, los gritos de los asistentes también son parte fundamental de lo que ocurre en escena, con este se puede discernir si la manera en la que se planeó la lucha funciona o no; además de que alienta a los luchadores y reafirma que percibe lo que observa, como verídico, sucediendo lo mismo en la virtualidad.

3.3. Análisis de la construcción del personaje

Con la descripción de cada sistema, se puede concluir que los signos más importantes para la espectacularidad de las funciones son los que se hayan en lo visual y que pertenecen al actor, específicamente: expresión corporal, mímica, gesto, movimiento escénico, máscara, maquillaje y vestuario.

Respecto a los signos que se manejan en el exterior serían la iluminación y los efectos sonoros. A partir de estos sistemas se puede iniciar el análisis de la manera en la que un luchador –*Dragón de Oriente II* (figura 41)– crea su personaje y va integrando a este los signos señalados.

Para después realizar una comparación con el método que un licenciado en actuación aplicó a su personaje de luchador –*La Bomba* (figura 43)– a partir del conocimiento académico y así destacar similitudes y diferencias de la forma tradicional que se sigue dentro del mundo de la lucha libre.

Figura 41

Dragones de Oriente fue un mote que surgió en sus presentaciones en San Luis Potosí



Nota. Longino, Yolanda. (2020). [fotografía]. Diario de Querétaro. <https://www.diariodequeretaro.com.mx/deportes/dragones-de-oriente-cumplieron-35-anos-de-trayectoria-5663079.html>

Figura 42

Adiós Steel Dragon, hola La Bomba



Nota. La Bomba Luchador. (2024). [fotografía]. Instagram.
https://www.instagram.com/p/C5jZp_Yv5N6/?hl=es-la

Cabe señalar que este análisis es reducido sólo a dos candidatos para poder realizar la comparativa de manera más exhaustiva de los métodos que usaron cada uno y a su vez, comparar los signos que se manifiestan en la construcción de su personaje, al ser el actor el elemento principal para la espectacularización de la lucha.

Es necesario analizar primero este elemento para después observar la generalidad de la función y la manera en la que se va desarrollando con la integración de cada signo para después compararlo de manera histórica y entender la evolución y adición de los signos en el momento.

Para comenzar a realizar este análisis descriptivo y comparativo, se toma como referencia la propuesta del cuestionario redactado por Pavis (2000) que se publica en *Voix et images de la scène*, el cual se divide en apartados que van de lo general a lo particular.

Para su estudio, sólo será necesario el apartado sobre las “Cualidades de los actores” que, de manera resumida, solicita describir la apariencia física del personaje, sus movimientos y cómo se proyecta a los espectadores; también la manera en la que construye su personaje, su relación con los otros en escena y sus estatutos.

Como base para realizar preguntas clave y comprender su proceso, se empleó el cuestionario del apartado de “Las «técnicas corporales»: hacia una antropología del actor” creado también por Pavis (2000), con el que se plantearán las diferencias y semejanzas en la manera de trabajar su cuerpo y mejorar la presencia.

Todo el apartado se centrará en la comprensión y comparación del movimiento corporal, cómo influye la cultura en su expresión, cuál es su proceso para la transformación en el personaje y si la metamorfosis de su cuerpo es capaz de distinguirse.

Como primer sujeto de estudio se tiene al luchador sin experiencia teatral, quien entra al mundo de la lucha por la fascinación en dicho deporte. Su experiencia en cuanto a presencia en las funciones se da a través de la imitación de sus ídolos y tomando en cuenta el bando al cual quiere pertenecer.

Como elemento inicial de análisis, será la expresión corporal. Se puede notar que la gestualidad del luchador *Dragón de Oriente II* (primera imagen integrada anteriormente) es un poco más relajada, evaluando la posición y la fuerza que denotan sus manos.

Por otro lado, el segundo sujeto mantiene una gestualidad acorde a lo que sucede dentro de la lucha y con diversos signos incluidos en su vestuario para comprender de quién se trata. Estos dos luchadores muestran conocimiento de su cuerpo, pero en el primer caso, falta tener una experiencia más hacia lo teórico teatral para mejorar.

El luchador *Dragón de Oriente II* ha pasado por diversos cambios de personaje en su carrera luchística y, con cada uno, su presencia en el escenario y

su profesionalidad deportiva han podido aumentar y se ha reflejado hacia otras personas, tanto aficionados como compañías locales y nacionales.

El primer personaje con el que se presentó sobre un ring fue *Pitufo Jr.*, nombre elegido porque su vestuario había sido prestado por su maestro *Pitufo*; en esta función según lo cuenta, el personaje no estaba formado ni se mostraba profesional. Aún no había un personaje, su poca práctica se percibía únicamente como entrenamiento deportivo, por lo que el público lo desmerito.

A partir de esta experiencia, cambia su pensamiento y preparación para profesionalizarse; comienza a realizar el entrenamiento con más conciencia del movimiento y cuerpo, para debutar de manera formal. Su primer personaje aparece con el nombre de *Furia Dorada* –asignado por el comisionado de Box y Lucha para que tuviera mayor presencia dentro del espectáculo– aun siendo usado, el vestuario permitía relacionar el nombre con la imagen (medias, trusa y chamarra amarilla).

En este caso, la máscara se adaptó al nombre y al color de los elementos; al no poder invertir en una máscara nueva, adaptó una de *Mil Máscaras* para que no se reconociera al personaje, se intervino con pintura negra y el retiro de piezas, permitiendo darle vida a *Furia Dorada*.

Sus movimientos sobre el cuadrilátero y nombre se eligieron por gusto personal por el bando rudo y el deseo de mostrar esa actitud. Con esta apariencia formada y estructurada de manera cuidadosa, le dio reconocimiento al personaje ante el público.

Muchos de los luchadores que entran al espectáculo luchístico, desarrollan su carácter en cada función; a partir de consejos de compañeros, maestros, dueños e inversionistas de compañías locales que los ven pelear. Adaptan el personaje al ambiente que surge en cada función antes de asistir al examen para la obtención de la licencia.

En este proceso no sólo se evalúan sus habilidades deportivas y resistencia física, sino que también se realizan simulaciones de luchas profesionales para evaluar su presencia, caminata, interacción con el público, la forma en la que usa el cuerpo para proyectar su personaje y cómo se desenvuelve con el oponente.

Como resultado de la profesionalización, es contratado para diversas funciones a nivel nacional y sucede el principio del tercer cambio. Gana una contratación por parte de una compañía queretana junto a *Rey Cometa* y *El Asteroide*; *Abismo Negro* (uno de sus jefes) los anima a formar una tercia llamada *Los Dragones Orientales* y les sugiere cambiar su vestuario a mayas negras, calzado negro y cintillo rojo, pero con las máscaras de sus personajes individuales.

Por el buen recibimiento de la afición, decidieron cambiar sus nombres a Dragón de Oriente I, II y III. En cuanto a los personajes, a partir de la apariencia, se podía notar el profesionalismo con el que trabajaban, combinando todos los elementos del vestuario acorde al nombre actual. Este cambio en la imagen permite llevarlo a las máscaras, sustituyendo los otros elementos por dragones rojos para crear una coherencia en la tercia y no sólo una combinación entre personajes.

Además de trabajar en su imagen y gestualidad –ahora eran parte del bando *técnico*– buscaban mostrar una actitud más profesional, con mayor cuidado en la forma en la que se realizaban los movimientos. Para mejorar su técnica les invitaron a practicar karate, tae kwon do y kung fu, sin necesidad de desarrollar técnica en el ámbito aéreo, pues eso estaba más apegado al estilo que aprendieron desde el principio.

Las mejoras que se quieren proyectar en la técnica, sólo se practican dentro de los entrenamientos para después llevarlos a la función, buscando que el cuerpo se acostumbre al movimiento y se perciba como algo natural. Como agradecimiento por el apoyo y la enseñanza –similar a lo que sucede en el Teatro Noh– se añadió al uniforme el logotipo de la escuela que les dio las bases para apegar al personaje a lo que se entiende como oriental.

No sólo la práctica deportiva mejora la técnica y ayuda a reforzar el personaje, también favorece la condición física, permitiendo dar una mejor función pues así no se percibe el cansancio ni los movimientos se entorpecen en el desarrollo de una lucha.

Se puede analizar también la forma en la que el gesto y la dinámica escénica empiezan a mejorar para favorecer el reconocimiento y el apego al personaje. Con

respecto a esto, el movimiento no se personaliza, sino que se replica aquello que parece sorprendente, por decisión personal, y busca aplicarlo, por lo cual surge la extracotidianidad en el posicionamiento del cuerpo.

Al ser la lucha libre un deporte sin una guía escrita, sino que el conocimiento se comparte a través de la herencia y adquirido principalmente por el gusto de los implicados, se aprende a partir de la experiencia y la práctica constante con cada uno de los tutores –maestros en diferentes escuelas y compañeros con más experiencia que asisten al mismo gimnasio– pues cada luchador adapta el movimiento como mejor le convenga.

No es la misma dinámica que en el aprendizaje de la lucha olímpica. En México todo es por enseñanza y experimentación del movimiento para convertirlo en espectacular y personalizarlo, además de que así se estudia y se naturaliza la posición con cada parte del cuerpo e implementa la gestualidad de cada miembro.

Siguiendo con la comparación con el Teatro Noh, según la persona el ritual de preparación antes de salir es diferente entre unos y otros, al realizarlo van concentrándose –algunos luchadores que no tienen suficiente preparación no realizan ningún tipo de actividad que les ayude a enfocarse en el momento– para poder ir transformándose en el personaje que van a representar.

Estos rituales son más conocidos como manías o acciones que no refieren la realización de ejercicios enfocados a la mímica o la gestualidad y van más relacionados a creencias heredadas o individuales que les permite sentirse más cómodos y con menos miedo ante lo que va a suceder.

En el traslado del vestidor al cuadrilátero hay un largo pasillo –similar al que se construye en las instalaciones del Noh– que, con su avance, van concentrándose en lo que deben realizar. No importa si tienen alguna interrupción por parte de los aficionados, ellos pueden regresar al personaje sin que afecte a su desempeño.

Esto puede adjudicarse a su experiencia, pues los movimientos y su actitud es tan natural y está tan arraigada a ellos que no afecta a su concentración, apegándose a los valores que le fueron adjudicados en el barrio, pues saludarse es algo común por saberse dentro de una comunidad. Como expresa *Dragon de*

Oriente II en su entrevista “no se puede quitar la sensibilidad del ser humano” (D. Álvarez, comunicación personal, 30 de abril de 2024).

La manera en la que los luchadores buscan mantener la atención del público varía; como novatos en la escena tratan de mantener la atención del público con los movimientos y la habilidad que se tenga. A más esfuerzo y mejor manejo del cuerpo, mayor va a ser observación, además de apoyarse en la expresividad al momento de caer e interactuar con los compañeros en escena.

Con más edad y ya una fama estable, la atención se mantiene por sí sola, ya que se cree que los espectadores sólo están alertas de que no vayan a lastimarse, pues con trayectorias de 20 años en adelante, ya existen bastantes dolores y lesiones en todo el cuerpo, tal como lo comenta el Dragón de Oriente II a partir de su experiencia en funciones recientes.

En la forma cómo se anima al público es donde se puede analizar el impacto de la palabra y el tono –como técnico no se puede ofender a los asistentes–. Se busca alentar a la gente a que coreen el nombre del compañero o el propio, empleando una voz potente para que puedan ser escuchados por todos los que se encuentran en el recinto.

Se debe considerar que, en el momento de la lucha, no es posible usar micrófono pues entorpecería el intercambio de llaves y golpes. Además de la palabra es necesario usar la gestualidad del cuerpo, para que con ademanes los anime aún más a participar para mostrar un mejor desempeño.

Al ser rudo, también se puede notar una diferencia si se enfoca la observación en la interacción de los luchadores con el público y cómo se maneja la actitud. Anteriormente, sólo con la gestualidad se mostraban como rudos, podían responder aquellas palabras altisonantes que les dirigían, pero más que nada la rudeza se encontraba en la gestualidad y la forma en la que animaban.

En la actualidad, este bando se muestra con una actitud retadora, animando o provocando a las personas a ofenderlo, para que ellos también puedan reaccionar de esa forma y exista el rompimiento de la cuarta pared –debe recordarse que, en

una arena, este tipo de actitudes son válidas mientras las palabras no lleguen al punto de buscar dañar a la persona a la que se dirigen—.

Si están en pequeñas compañías locales o como independientes, prefieren recurrir a las palabras y la manera de decirlo para que se perciba como rudo, dejando en segundo nivel la importancia del lenguaje corporal, que como se ha venido trabajando, puede tener mayor impacto en lugares de gran tamaño para permitir a todo el público ser parte del momento.

Menciona *Dragón de Oriente II*, y es necesario destacar, que, con la madurez y una trayectoria activa, se tiene una mayor conciencia del cuerpo y sus movimientos, pues se acciona conforme al progreso de la lucha. Pocas son las veces en las que se observa una pérdida de control y recurren a la improvisación; si ocurre un accidente hay que variar la forma en la que se tenía pensado finalizarla.

Otra cosa que podría llegar a descontrolar el cuerpo es la adrenalina con la cual se pueden ocasionar lesiones (sucede más con luchadores novatos o debutantes, al experimentar la sensación y buscar proyectar más el personaje hacia el público) pueden llegar a ser pequeños rompimientos con los que el luchador puede salir de personaje.

El último elemento por analizar será la máscara, respecto al primer sujeto de estudio, la única máscara que diseñó satisfaciendo su gusto fue la de *Furia Dorada*, la cual se creó a partir de la base del diseño de otro luchador y aquí se le fueron quitando o añadiendo detalles para que no se tuvieran signos que refirieran al otro, sino al personaje al que iba a interpretar.

La segunda piel para este personaje fue diseñada por su hermano, pero se buscó darle popularidad tomando rasgos de tendencias que había en esa época, de esta manera recurrieron a rasgos de los maquillajes que realizaba el grupo *Kiss*, específicamente de Gene Simmons (figura 43) adaptando los signos principales del diseño a la máscara.

Figura 43

Gene Simmons



Nota. PER OLE HAGEN/REDFERNS. (2023). [fotografía]. Diario de People. <https://people.com/music/gene-simmons-becomes-ill-onstage-at-kiss-concert-in-brazil-performs-while-seated/>

El primer diseño para el personaje actual fue una idea del mismo promotor que nombró a la tercia, para homogeneizar toda la imagen ya con el nuevo personaje. Se propuso el uso de una máscara con boca $\frac{3}{4}$, base negra y un dragón escupiendo fuego a un lado para insertar algún elemento que permitiera relacionar el signo –la máscara– de manera obvia con la persona que la porta y siempre que se mencionara el nombre.

Nuevamente por la popularidad y aceptación del público, decidieron –los dos Dragones que seguían conservando el nombre ahora como dupla– personalizarlo a su gusto y quedando este como el último diseño, conservando los colores y el dragón, pero se agrega un segundo para referir la dupla y agregar calado para darle más contraste a la base con las figuras a las cuales brindarles atención.

Con un mejor manejo del personaje, desde el vestuario hasta la mímica del rostro, su imagen de luchador es más profesional, ya no sólo concentrándose en el manejo de la técnica deportiva, sino también en cuadrar todos los elementos para

reforzar el nombre del personaje con el público y así ganar un mayor cariño y respeto permitiendo aumentar la popularidad en distintas arenas.

Como último detalle: dentro de la conversación se pudo aclarar una gran diferencia entre los luchadores de locales y luchadores contratados por las grandes compañías de lucha. La disparidad reside en el cuidado de su imagen y su vida privada y ante las cámaras, permitiéndoles una larga trayectoria dentro de la escena luchística.

La mayoría de las funciones televisadas cuidan mucho de los tiempos, a los luchadores y la manera en la que se exponen en diversas redes sociales para que sigan conservando una imagen acorde a los valores desarrollados dentro de cada empresa. Cuidan del personaje, transforman y mejoran la imagen del luchador para que se convierta en un elemento de impacto ante el público y televidentes que gustan de apreciar el deporte.

Los medios han influido en la manera en la que la apariencia exterior tiene que convertirse en un elemento llamativo permitiendo no sólo ser apreciado y admirado por las personas que se encuentran en el recinto luchístico, sino también por personas que gustan de verlo a través de distintos medios de comunicación.

El reforzamiento del nombre a través de la modificación de la imagen exterior –vestuario, máscara, peinado y accesorios– permite que el personaje vaya siendo reconocido por aficionados y no aficionados al deporte. A través de una construcción atractiva del personaje, las personas que interactúan con esta sienten atracción y curiosidad de conocerlo y reconocerlo.

Pareciese que en las compañías mexicanas quisieran tener una dinámica más parecida a la forma en la que manejan la lucha en Estados Unidos, en lugar de mantener el estilo tradicional, pero como se dice “la lucha debe adaptarse a los nuevos tiempos” (D. Álvarez, comunicación personal, 30 de abril de 2024).

Además de que esta gran diferencia entre la organización de la función provoca que exista entre compañeros de profesión un trato deshonroso llegando a llamar “moleros” (ver Tabla 1) a aquellos que no portan grandes vestuarios o que

necesitan tener otro empleo para poder mantener su carrera o participar en fiestas de pueblo y eventos privados para ir haciéndose de fama.

Otro de los rasgos que caracterizan a luchadores sin formación profesional sino de forma experiencial, es que adoptan los modos y los valores que se practican dentro del barrio como el respeto, compañerismo, admiración por los veteranos y esfuerzo por progresar dentro de este ámbito.

Buscan mejorar su presentación y para que el público se sienta identificado con ellos; estas actitudes permiten que las arenas que se encuentran dentro de los barrios de cada ciudad se perciban como edificaciones de tradición y a las cuales se les “cuida” para que se conviertan en un punto de encuentro y ser reconocido como un lugar importante de la zona.

La comparación de estos sujetos en la construcción de su personaje no sólo será por medio de la formación académica y teórica de la imagen; sino también desde el aspecto generacional, ya que la trayectoria del primer sujeto tiene más de 35 años y el segundo sujeto apenas sólo 11 años dentro del ámbito.

Existe un notable cambio en la priorización de signos a trabajar y mostrar; una de las diferencias es en la forma como muestran los movimientos extracotidianos durante la lucha y la interacción con el público, además de ver su resistencia al momento del desarrollo de la función y el intercambio de golpes.

El segundo sujeto por analizar para la construcción de personaje es *La Bomba*, quien, a diferencia de Dragón de Oriente II, tuvo la posibilidad de obtener una formación teatral y así crear a su personaje. Antes de ser *La Bomba*, creó la imagen de *Steel Dragon* (figura 44) a partir del gusto por la lucha y principios del ámbito teatral. Es en el segundo personaje –donde hay un trabajo más profesional– y se aplica el estudio de la forma de construcción del luchador.

Figura 44

Sin título



Nota. Labomba_luchador. (2023). [fotografía]. Instagram.
https://www.instagram.com/p/CrI_pYzJK-w/?hl=es-la

En este segundo personaje, el apego a la técnica teatral puede encontrarse por la forma en la cual se construyó al personaje en el que aplicó las preguntas para su creación: quién soy, de dónde vengo, a dónde voy, cuál es mi objetivo, qué hacer para lograrlo y qué se interpone.

Con esto, pudo idear al nuevo personaje a partir del arquetipo del yucateco, pues desde el método de Stanislavski –centrándose en las cualidades psicofísicas– donde la identificación del personaje se encuentra en las acciones y los gestos que realiza, permitiendo una rápida identificación y apoyándose en la memoria personal.

El personaje se crea por preferencias personales, pero respetando los signos que permitan una aceptación eficaz, además de que los incluidos en el personaje están dispuestos de tal manera que impacte al público y adaptados a la lectura que se busque del personaje.

Para la construcción y uso de la máscara, está basada en los postulados de la comedia del arte, donde los luchadores, al igual que los actores que portan una, buscan representar arquetipos de la cultura, para su identificación y apego con lo representado.

De manera consciente o inconsciente, todo luchador basa su personaje en algo que le es conocido y familiar por el círculo social en el que se desenvuelve, tomando de ello características que pueda adoptar y que permita el uso de arquetipos definidos en su ambiente.

Otra gran diferencia es que la creación del personaje es que este segundo caso plasmó la idea del personaje en papel, para después proyectarlo en el vestuario, máscara y accesorios; mientras que otros crean su personaje a partir de pláticas o imposiciones de otros por la emoción y premura de poder pararse en un escenario.

En el caso de *La Bomba* presentar a este personaje en una arena, tomó bastante tiempo, pues primero describió y analizó la manera en la que formaría al personaje sobre papel, al responder las preguntas anteriores, y después lo llevó a la práctica para luego proyectarlo en las funciones de lucha y presentarlo también en redes sociales ya con la nueva imagen y el cambio de nombre.

Para que el apego con el público fuera aún mayor, decidió complementar la repetición del nombre con la integración de ademanes que reforzaran la nueva identidad y así las personas lo tuvieran definido y se lograra un entendimiento rápido de lo que representa.

La forma en la que utiliza el tono (empleando el tono típico que se maneja en el estado) y la gestualidad que integra en sus manos, permiten reforzar el arquetipo del yucateco (figura 45) la cual es la parte fundamental que busca que los aficionados y espectadores recuerden de él y permita una empatía fácil con toda clase de público.

Figura 45

Del sureste mexicano para el mundo. El mestizo por excelencia



Nota. Labomba_luchador. (2023). [fotografía]. Instagram.

<https://www.instagram.com/p/C5wJA1bPXXc/?hl=es-la>

Otra de las cosas que se propuso con la creación del personaje es que, al anunciar una función debe crear una “bomba” (ver tabla 1) para la propaganda del evento, permitiendo que las personas que no interactúan con él en las arenas puedan tener la noción del referente que proyecta el personaje.

Al momento de presentarse en redes, no se debe dejar de lado este tipo de introducción, pues son un medio fundamental donde se dan a conocer de manera nacional e internacional, haciendo que su personaje pueda obtener mejores oportunidades y llegar a “la cima”; dentro de las funciones busca enaltecer a la cultura maya y el mestizaje que lo representan como persona.

Su vestimenta muestra el entorno y las costumbres, añadiendo el uso de las guayaberas y los sombreros característicos de la región. Por último, en su máscara,

(para honrar a la región de Yucatán) se proyecta el pájaro *Toh* con sus colores y la forma del ave en la parte de los ojos, reflejo estratégico de la apropiación cultural que tuvo del estado en la creación del personaje.

También menciona que, al usar una máscara, se debe de proyectar más a través de la gesticulación y emplear más el diafragma y la respiración al momento de hablar con el público durante la lucha y cuando hace uso del micrófono para comentar algo acerca de la contienda o dar pie a una nueva historia.

En este párrafo se halla otra gran diferencia entre los luchadores; por un lado, *Dragón de Oriente II* no usa micrófono, pero tiene noción del uso del diafragma por su experiencia; en cambio, *La Bomba* hace uso constante del micrófono y es por lo que aplica el manejo del diafragma, para controlar la respiración al momento de estar hablando y que su voz empate con la imagen que proyecta hacia el público.

Uno interactúa más con las personas al animarlas a ser partícipes del encuentro mientras se desarrolla la lucha y el otro, interactúa más al finalizar o comenzar la contienda para que exista una emoción prematura al encuentro o un chispazo de lo que se avecina en la próxima función.

La forma en la que se crea al personaje para la presentación ante el público debe ser analizada por medio de los siete operadores de *Bernard*, ya que permite explicar la “visibilidad corporal” del luchador dentro de la arena dando como resultado una actitud notoria y bien recibida.

Cada uno de los signos se trabaja de tal manera que estos puedan volverse icónicos para la afición dentro de la lucha, con el uso de elementos que generen la referencia por el apego cultural y así generar una aceptación más rápida para el entorno en el que se presenta y reflejarse la dinámica en otros países.

Con su actitud y gestualidad (siendo *La Bomba*), genera una referencia de la actitud ideal del técnico y cómo debe agradar al público, ya lo menciona en la entrevista: “porque aquí en el centro del país como que ... les cae bien a la gente” (H. J. Pasos Echeverría, comunicación personal, 30 de abril de 2024).

Permite que todo el personaje se presente de manera natural en las arenas y en anuncios de próximas funciones, cumpliendo con el siguiente postulado “el

cuerpo del actor no es un mero emisor de signos ... produce efectos en el cuerpo del espectador” (Pavis, 2000, p. 79).

Pavis también plantea algunas preguntas para comprender cómo es que el actor adapta su cuerpo para cumplir con el objetivo del personaje dentro de la presentación. En la entrevista de *La Bomba*, él responde directamente cada una y de manera precisa.

Señala que la máscara es el signo con el cual busca ocultar las actitudes y sentimientos de su persona, es decir, encubre su personalidad tímida y poco sociable para posibilitar lo contrario y agradar al público con el cual debe interactuar, además de que así, muestra su verdadera pasión por la lucha.

Analizando el punto cuatro y seis (postulados de Bernard) sobre la configuración del cuerpo y la expresividad visible, este se debe manejar con energía para poder proyectar la actitud del personaje. Lograr esto requiere de la integración de pausas para equilibrarla y acompañarla de una conciencia sobre el cuerpo para entender cuánto proyectar en cada uno de los movimientos.

Mantener la atención del público es a través de movimientos realizados a conciencia para atrapar las miradas de quienes lo observan. Se debe contar una historia y compartir un mensaje directo para que así se involucre al público creando una especie de espejo con la que los espectadores sientan y vivan el momento.

Además de esto, aprovecha el rompimiento de la cuarta pared para que los espectadores sientan cercanía al personaje, a través de su participación (palabras) dentro del intercambio de movimientos, pues se les está entregando una atención. Si no se realiza este tipo de interacción, el momento se torna aburrido y así aparece el rechazo lo que resulta en una anulación del estímulo.

Por último y respondiendo a la pregunta del cuestionario de Pavis (2000) “¿cambia el actor de cuerpo en cuanto sustituye la vida cotidiana por la presencia escénica y por el consumo ilimitado de energía?” (p. 80) plantea un sí. El cuerpo cambia, se sustituye la persona por el personaje, ya que existe una demostración de extracotidianidad y la energía permite sentir una corporalidad diferente que permite la ejecución de los movimientos para que se genere la comunicación.

Al proyectar esta energía se genera una presencia “grande” para que puedan ser vistos por todos los asistentes, aun encontrándose en lugares muy lejanos al cuadrilátero y hasta la voz se inunda de esta extracotidianidad involucrando cada uno de los aspectos del personaje creado. Todo se realiza a conciencia del cuerpo para evitar lesiones y mantenerse alerta.

Termina diciendo que la máscara es uno de los elementos que percibe como protagonista de la lucha libre, ya que se percibe como un lienzo en blanco, sobre el cual se ponen referencias de las experiencias personales de cada persona y con ello “juegan a ser héroes”, además de que pueden mantener el anonimato y separar a la persona del luchador al que interpreta.

Para concluir, desde la comparación de la formación del personaje entre un sujeto y otro, no se encuentra gran número de diferencias, al menos desde el aspecto de la formación del personaje en general, entre la manera en la que buscan crear, pues los dos buscan representar aquello que de manera esencial permita generar empatía y simpatizar a los espectadores.

Buscan dar referencia del entorno cultural y social al que pertenecen para primero, ganar respeto y cariño por parte de los locales y después ir progresando su popularidad con el resto de los fanáticos a nivel nacional.

Por otro lado, los dos personajes comprenden cómo es que el cuerpo debe manejarse para poder proyectarlo hacia el público –las arenas son lugares grandes que buscan ocupar todo el espacio arquitectónico donde puedan ingresar la mayoría de los aficionados– por lo que deben generar movimientos amplios para que todas las personas puedan apreciar lo que está sucediendo en el cuadrilátero.

La primera diferencia se aprecia en el manejo de la amplitud del movimiento entre el luchador formado por experiencia en diversos gimnasios e imita todo lo que ve en luchadores profesionales y aquel que estudia a profundidad su cuerpo para saber con qué parte del cuerpo, basándose también en la observación del otro para combinarlo lo estudiado con lo teórico, es con la que mejor se comunica.

Los accesorios para el personaje se crean por la complacencia del gusto personal; pero la gran diferencia existe en que aquel que tiene la experiencia teatral,

crea los objetos y el vestuario para reforzar el nombre y ayudar a que sea más fácil la empatía del público y el otro lo va adaptando por recomendación profesional o por el incremento de la popularidad. Todo se trabaja de tal forma que se comprenda lo que se quiere representar para que una fácil lectura del personaje.

Como se describe con el primer sujeto, su imagen la construyen otros para poder ayudarles a progresar dentro del mundo luchístico, orientando sus gustos a empatar con su técnica y que el personaje se vuelva atractivo para la afición, no se realiza este comentario con afán de ofender o menospreciar el trabajo, sino que, en ocasiones, es bueno para mejorar la imagen que se busca proyectar, se reconoce la manera en la que cada persona busca dar detalle al personaje.

Por algunas observaciones de videos participando en diversas funciones y específicamente por la entrevista con el primer sujeto, “la comunicación no verbal” que cada uno genera se diferencia por el trabajo que tiene cada uno con su imagen.

Con el primer luchador el impacto y la comunicación con las personas era por medio de su técnica deportiva, más que por elementos y signos generados, hace uso de ademanes para animar al público e involucrarlo, pero en algunos momentos el cuerpo se relaja por cansancio o comodidad abandonando la postura del personaje.

La manera en la que el segundo luchador comunica es a través de la forma en la que proyecta el cuerpo. Muestra mayor manejo de la expresión y proyección gestual que de la técnica deportiva, pues lo deportivo se observa con menos naturalidad y fluidez que con el primer sujeto.

Durante la función, su “cadena posturo-mimo-gestual” al momento de presentarse, el primer luchador puede apreciarse como técnico, además de la forma en la que se dirige al público es por medio de ademanes sin palabras, pues eso fue parte del entrenamiento que recibió.

Actualmente puede salir del personaje al estar cansado por la realización de movimientos y al final de la lucha (cuando convive con los asistentes) muestra su lado humano, donde no conserva el personaje. Prefiere convivir de manera cálida

con las personas a diferencia del cómo conviven los luchadores de las grandes compañías.

El segundo luchador (*La Bomba*) conserva el personaje en todo momento, su formación actoral le permite concentrarse en lo que realiza con el cuerpo, ya sea interno y externo, realizando pausas que le permiten retomar la concentración en las funciones corporales, recobrar energía y seguir proyectando con la misma intención.

Si se sale de personaje sería muy difícil que se mostrara como el técnico que siempre proyecta y la energía que había trabajado antes de entrar al cuadrilátero, no se recuperaría completamente ya que existe un desgaste físico que dificultaría esta acción.

Se conserva la intención de recuperar rasgos culturales y sociales de su entorno, para la facilidad del reconocimiento y empatía, además de que ambos bandos entienden que en la lucha las personas deben proyectarse y “verse grandes” para que el público pueda disfrutar del momento.

Los luchadores que aprenden el oficio por medio de la experiencia comprenden este punto por el hecho de ser aficionados al deporte, haber experimentado como público y las diferentes vistas que permiten las gradas y asientos, por lo que se comprende la importancia de la proyección y la energía.

La manera en la que se trabaja al luchador es diferente al ser figuras locales que a aquellos dentro de las grandes empresas. Es necesario que los segundos trabajen más la imagen física y los signos del vestuario, el maquillaje y los accesorios para obtener mayor popularidad y una larga trayectoria.

Lo que se ve en el exterior de la persona es lo que se proyecta en funciones y por los medios digitales. Se debe trabajar más el aspecto físico que la técnica. No se trabaja de la misma manera la acción deportiva fuera que dentro de estos lugares, pues la comodidad permite relajar este esfuerzo que cuando se está buscando llegar a los lugares de privilegio.

Por último, y algo que se debe tener presente ya sea con fanáticos que quieren experimentar la lucha de primera mano o actores que buscan por gusto y

experiencia probar el ámbito, se debe entender que “la lucha libre ya está inventada, sólo es aplicarla, saber y hacerlo bien” (D. Álvarez, comunicación personal, 30 de abril de 2024).

Aunque no se tenga noción de la técnica actoral, existe consciencia de lo que implica el deporte y su necesidad de la espectacularidad en su ejecución, no es lo mismo que ir a ver una lucha olímpica, importa la técnica, teniendo presente que su construcción debe darse desde diferentes campos para conservar la popularidad.

Adaptarse a las innovaciones que quieren integrar al oficio, buscando conservar las raíces, pero adaptándolas a lo contemporáneo para que no se convierta en una tradición moribunda, depende que los nuevos y viejos luchadores sigan ofreciendo una buena función, donde se respete la técnica deportiva como la proyección del personaje.

Con esto se puede ver la evolución del vestuario de los luchadores en las funciones, la forma en la que se ha ido cambiado la máscara y el maquillaje para poder ocultar su imagen –no sólo a lo largo de la historia general en México, sino también de manera personal por medio de la reflexión– centrándose también en el uso principal de uno y otro elemento: “unir el sentido de la obra a su exterioridad” (González & Enrique, 2007, p. 288)

A través de los colores y símbolos que se agregan a la construcción, se contribuye al reconocimiento y relación con algo conocido, el desempeño permite que su nombre y vestimenta queden grabados en la mente de las personas que asisten a la función y encuentren la manera de sentir una admiración por el personaje.

Sería conveniente cerrar con una cita de Cañada (2019) para comprender como es que las características exteriores del actor afectan de mayor manera para la construcción del espectáculo:

La construcción de las características físicas es otra tarea que debe desarrollar el actor a la hora de construir su personaje en los ensayos. Esto consiste en volcar de manera convincente todos los movimientos y acciones

que ejecuta el personaje para obtener sus objetivos dentro de la línea de acción y de manera armónica con su carácter. (p.40)

4. La Lucha Libre como acontecimiento sígnico

Por medio de la descripción de los sistemas y el traslado de las ideas a los signos dentro de la lucha, se puede hacer una primera deducción de su actuación dentro del espectáculo y su influencia para la comprensión del mensaje.

El análisis realizado de cada uno de los sistemas permite explicar su función en la puesta y cómo afecta en el buen o mal desarrollo del espectáculo; qué es lo que ofrece mayor impacto para su efecto sensacionalista. “El vestuario, el maquillaje, los decorados, los accesorios, la iluminación, la música, y los efectos especiales, todos, parte de la escenosfera ... para enfatizar una cualidad especial de la representación y diferenciarla de la experiencia cotidiana” (Cañada, 2019, p. 30).

Kowzan refiere que la interpretación y la percepción de los signos debe basarse en todo lo teórico que existe sobre cada uno y el contenido del capítulo anterior; se debe comprender que “el número y el valor de los signos emitidos varían según la cultura general del espectador, su conocimiento de los medios y de las costumbres que se representan” (1997, p. 148).

Al comenzar el análisis de la lucha se debe percibir que esto varía entre cada una de las personas que experimenta el espectáculo ya que se selecciona cada signo que parezca importante ante la mirada individual y los necesarios para la comprensión del acto que se está presenciando.

Igual que una puesta en escena, esta es una representación y un espectáculo donde se debe observar el proceso de preparación y elaboración. Eso es lo que se va a mostrar en este apartado: la presentación por medio de los signos que conforman el momento que se puedan identificar después de tener noción de los sistemas planteados por Kowzan.

Combinando esto con *El cuestionario de Pavis* (2000) enfocándolo en las características generales de la puesta en escena, escenografía, vestuario (incluido

maquillaje y máscaras), cualidades de los actores, ritmo del espectáculo y el balance.

Para iniciar el análisis descriptivo y comparativo de la función de lucha, es necesario tomar en cuenta lo siguiente: “la unidad semiológica del espectáculo es un segmento que contiene todos los signos emitidos simultáneamente” (Kowzan, 1997, p. 152).

Esta espectacularidad es propia de las acciones representadas en el momento del acto, por lo cual sólo queda grabada en los recuerdos del espectador y comprendiendo que en la lucha libre el trabajo del actor es el signo principal, con el que se permite la caracterización del personaje que se involucra con todos los sistemas pues, al ser “el elemento vivo de la escena presenta tantas variables como actores y personajes existan, esto es, como podemos entender, infinitas” (Cañada et al., 2014, p.24).

La función se debe analizar desde el trinomio propuesto por Pavis (2000) en el cual existe un espacio donde se ejecuta una acción y esta se realiza en un tiempo y con una duración específica por lo que es necesario que estos tres se enlacen, pues si alguno se omite, pierden su sentido y el desarrollo no puede llegar al resultado.

La mirada es la mejor aliada para lograr entender la forma en la que actúa cada signo, verlo en acción y obtener una experiencia; a diferencia de otras puestas en escena, la lucha libre se opone a la dimensión visual a través de la ruptura de la cuarta pared, permitiendo al espectador obtener una vivencia sensorial completa.

Con la experiencia sensorial realizada “la temporalidad escénica permanece como el elemento de referencia común para los actores y los espectadores, [pues] concreta físicamente todas las acciones que acontecen en el escenario” (Pavis, 2000, p. 165), tomando en cuenta este principio, los signos deben estudiarse a partir del cómo son utilizados y la formación del mensaje por su conjunción.

Para su estudio, las fotografías son el medio con el que se puede identificar el sentido histórico y etnográfico, pues “se han reconocido los efectos productores

de sentido de la imagen" (Bal, 2009, p. 54), por lo que mirar e interpretar a la imagen permite captar más detalles que en el momento donde no pudieron ser percibidos.

En el momento que acontece la función, la esencia que se debe hallar al momento de querer comprender lo que se está comunicando es por medio de la subjetividad que se produce a través del intercambio del "yo" y el "tú". Con la mirada es como se obtiene toda la información, sucediendo una interacción dinámica entre los sujetos que contemplan y el sujeto que acciona; resultando en un análisis "detallado, informado por la teoría, pero no sobredeterminado por ésta" (Bal, 2009, p. 64).

La teatralidad que transmite el acontecimiento se debe percibir como el medio en el cual el objeto cultural, la lucha libre, como redacta Bal (2009) "performa un encuentro entre el art(ificio) y la realidad (social)" (p. 132) y en esta teatralidad, al ser el sujeto la parte más importante de la producción, se debe hallar la manera en la que se "escenifica".

En el escenario se percibe la subjetividad, al luchador como el personaje que representa y que, por medio de todos los signos que usa para su formación, es como éste es percibido por el público en el lugar donde acontece. Con esta interacción entre la puesta y el público es como se da la experiencia estética, ya que se deleita y entretiene al sentimiento externo.

Otra forma en la cual se puede analizar a la función es a partir de preguntas y palabras clave que explican su construcción y la adición de cada uno de los signos que se observan (como el trabajo que describe *La Bomba* para construir el personaje) y así comprender su cimentación, estas serían:

- Por qué, para entender la intención.
- Explicar, para comprender la causa que determina la acción.
- Referir el momento, con lo cual se determina el contexto histórico y su sucesión en el tiempo.
- Circunstancias, con la que se comprende la sucesión de hechos.
- Especificación del contexto, para saber el momento en el que está sucediendo y así entender la actitud y el discurso con el cual se hizo (Bal, 2009).

4.1. Kayfabe

En el mundo de la lucha libre se maneja un término que describe de manera similar lo que acontece en las funciones, lo que permite mantener la ilusión de los personajes y las historias en cada función realizada dentro de las arenas.

Según el sitio de internet *Fandom* en la sección de *Wrestling Wiki* la palabra *Kayfabe* “es la representación de eventos escenificados dentro de la industria como ‘reales’ o ‘verdaderos’, específicamente la representación de la competencia, las rivalidades y las relaciones entre los participantes como genuinos y no de naturaleza por etapas o predeterminada cualquier tipo” (<https://wwe-12.fandom.com/es/wiki/Kayfabe>).

El término no tiene un origen certero, pero se han planteado diversas teorías que sugieren que la palabra hace referencia a: “ser falso” con lo que se oculta el verdadero significado, también se afirma que hace referencia a un luchador llamado *Kay Fabian* que era mudo y por último se especula que deriva de la expresión “keep cavey” (cuidar). Esta locución era utilizada por promotores y luchadores estadounidenses, al tener voces muy fuertes fueron transformando la expresión de “keep cavey” a “kayfabe”.

Estados Unidos fue el país donde el término era bastante empleado, considerándolo sede de la creación de la palabra y porque el primer registro escrito se encuentra en una crónica deportiva redactada por *Marcus Griffin* en Nueva York, que describía la manera en la que se manejaban las funciones “tras bastidores” y así dejando el resultado del uso coloquial del término para este suceso (<https://wwe-12.fandom.com/es/wiki/Kayfabe>).

El término obtuvo popularidad en la década de los 80’s internacionalmente y conocido como la “ilusión” de rivalidades y la identidad de los luchadores hasta apariciones fuera de las arenas, como en entrevistas. Lo que permaneció en otros países fue la estrategia de guionizar las funciones de tal manera que no fuera evidente ante el público y mantener el secreto entre las promotoras y los participantes de la función.

Las alianzas eran necesarias entre las personas involucradas, pues el anonimato estaba bien resguardado. Con el paso del tiempo y la necesidad de adaptar los eventos para el gusto de cada público en diferentes ciudades la necesidad por mantener el misterio fue disminuyendo.

En México la ilusión se sigue manteniendo, pero existen diferencias entre las funciones realizadas por pequeñas empresas o locales y las empresas nacionales, si se comparan los resultados. Es más usado el propósito del kayfabe en las funciones televisadas debido a la evolución social y tecnológica para mantener y mejorar la popularidad de los personajes y el espectáculo.

Además de ayudar a mantener el evento cronometrado y con un ritmo constante y naturalizado, también permite crear historias entre personajes que necesitan mayor impulso o con los favoritos del momento. Aun siguiendo un guion para establecer la historia, también existe la preocupación por mantener un alto nivel de habilidades deportivas para conseguir la experiencia estética.

Si se compara la manera en la que se aprecia una función televisada por la AAA o el CMLL y otra por la WWE, es muy diferente; las americanas se enfocan más en representar el guion sin importar que se perciba “falso”, parecido a las interpretaciones realizadas por bufones del siglo V en Europa.

Con la historia que forman, se permiten retirar a alguna persona u ocultar alguna lesión o romance real entre los luchadores, para que la historia se refleje más allá de las arenas y se mantenga la ilusión en la vida real. Un ejemplo de ello es cuando:

Los promotores han usado accidentes en el ring que causaron lesiones, o en casos extremos la muerte, como una forma de hacer que un *heel* (rudo) sea aún más odiado e impopular. En 1971, Alberto Torres murió tres días después de haber luchado en contra de Ox Baker. La evidencia indica que Torres murió de una ruptura del apéndice, el movimiento de Heart punch de Baker fue la razón en kayfabe; los promotores convirtieron a Baker en el personaje de lucha libre *heel* más odiado del territorio en ese momento (<https://wwe-12.fandom.com/es/wiki/Kayfabe>)

En México la historia ha sido diferente: desde que la máscara fue uno de los accesorios más usados por los luchadores, conservar el anonimato fue una de sus principales funciones, además de que aquellos que no portaban una, mantenían el carácter de su personaje, aunque estuviera fuera de la arena, pues la conservación de la ilusión era importante para su aceptación en el país.

Con el progreso de los *mass media*, se permitió que los luchadores mostraran su vida normal y diaria en redes sociales para que también los aficionados y seguidores comprendieran la separación entre el espectáculo y la persona; permitiendo que el odio que se presenta ante algún personaje no se convirtiera en una situación de dolo.

Luchadores locales y jubilados de empresas donde trabajaban; decidieron conservar el personaje para emprender en otros campos que les permitieran seguir viviendo. Uno de los más conocidos es el negocio del luchador retirado *Baby Face*, quien se dedica a vender arroz al estilo oriental en la colonia Doctores de la Ciudad de México y recibe el nombre de *Arroces del Baby Face* (figura 46) haciendo que el apego con el público le permitiera tener éxito con su emprendimiento.

Figura 46

Tras su retiro, 'Baby Face' se ha dedicado a preparar arroces orientales



Nota. López Trejo, Andrea. (2024). [fotografía]. El Financiero. <https://www.elfinanciero.com.mx/food-and-drink/2024/02/25/los-arroces-del-baby-face-cual-es-el-menu-y-cuanto-cuestan/>

Permitir que los luchadores pudieran abandonar el personaje para sentirse libres de compartir su realidad y mostrar su cotidianidad en los medios de difusión y las redes sociales, ha puesto en duda la veracidad de lo que se realiza sobre el cuadrilátero, autorizando la idea de que la lucha es sólo actuación y no existe entrenamiento fuera de lo presentado en las arenas.

Algo positivo del uso de *Facebook* e *Instagram*, ha permitido que los luchadores anulen ese pensamiento –otra de las razones por las cuales se tiene la idea de que “todo es falso” en la lucha libre es por la forma en la que se realizan y planean las funciones de Estados Unidos, donde se interesan más por la historia– pues además de “postear” sobre su vida diaria, también comparten sus entrenamientos.

En el siguiente análisis sobre la función de lucha libre, se podrá encontrar los puntos similares y contrarios en la manera en la que se construye el espectáculo teatral y la función.

4.2. Análisis de la función de Lucha Libre

Para realizar el ejercicio más apegado a lo descrito en párrafos anteriores a la manera en la que Pavis describía en su texto, se decidió que la función debía de ser actual para encontrar es visible la evolución en cada uno de los signos que conforman al espectáculo y ver qué de ello ha funcionado frente al paso del tiempo y cuales parecen quedar obsoletos ante la modificación.

La función seleccionada para el ejercicio es la llamada *Mamitas Extremas* (figura 47) organizada por la compañía local de *Tao Lucha* el viernes 3 de mayo de 2024 en la *Arena Querétaro* donde se observaron diferentes estilos de lucha que actualmente se realizan: lucha extrema, campeonato de tercias en la cual se pudo ver el estilo de la “vieja escuela” con el llaveo y contrallaveo, y la estelar donde se pelea por la *Copa Carlos Maynez* donde se encuentra el estilo aéreo como ícono de la “nueva escuela” y luchas de debutantes en las cuales todavía puede notarse su reciente ingreso.

Figura 47

¿Y si festejamos a las mamacitas? Este 3 de mayo vamos a darle un cálido regalo, con una función en su honor



Nota. Arena Querétaro. (2024). [fotografía]. Facebook.

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=416067051042485&set=a.183376544311538>

El análisis se realiza desde lo exterior y general hasta lo interno (el luchador) cómo es que conviven y se muestran los signos en el transcurso y cuáles de ellos actúan como principales durante el espectáculo. El recinto, su exterior (figura 48) no se muestra cuidado, pues no es un deporte en el cual las instituciones gubernamentales busquen invertir para apoyar la actividad o empresas particulares.

Figura 48

Arena Querétaro



Nota. Romero, Rubén. (2022). [fotografía]. Google Maps. <https://lh5.googleusercontent.com/p/AF1QipPjgijoJdLwPsxIQ0wYHvWXYD37CUVlud6CjaRA=w408-h306-k-no>

El interior (figura 49) se encuentra en las mismas condiciones; pintura craquelada, piso de cemento, poca iluminación, gradas de cemento y algunas partes desmoronándose, malla metálica deformada por los movimientos exaltados de la afición y butacas que rodean el cuadrilátero maltratadas por el tiempo.

Parte de las butacas ya son inservibles, quitando lugares para poder obtener ganancias y la goma del suelo que rodea el cuadrilátero se encuentra levantada en algunas zonas y en otro desgaste por la fricción de los pasos; aun con las condiciones en las que se encuentra, los aficionados siguen asistiendo a los eventos.

La nostalgia y la tradición del deporte no encuentra relevancia en las condiciones del estado de la arquitectura, si llegara a remodelarse el espacio, más allá de una nueva capa de pintura o sacudir el polvo, se perderían años de historia almacenado en el recinto.

Figura 49

Interior de la Arena Querétaro



En las arenas locales, excepto la *Arena México* en CDMX, *Arena Puebla* en Puebla y la *Arena Coliseo* en Guadalajara que son los recintos más importantes y emblemáticos dentro de México y las grandes empresas ocupan de ellos para llevar a cabo sus eventos, es común encontrar deterioro por la falta de presupuesto para remodelarla.

El decorado en las arenas es escaso, se limita a lonas que cubran la estructura de metal del cuadrilátero con patrocinadores de la función en curso (figura 50), también las cintas de colores que cubren las cuerdas entrarían como elemento dentro del sistema. Una de las cosas que perdura como decorado son los anuncios pintados a mano sobre las paredes y lonas vieja que sirven de cortina para crear misterio durante las entradas hacia el área del cuadrilátero.

Figura 50

Cuadrilátero de la Arena Querétaro



En este punto se logra hacer una comparación con el decorado que tienen las grandes arenas (figura 51) pues, además de contar con lonas que cubren la estructura, también cuentan con otra barrera que rodea el área del cuadrilátero la cual también está cubierta con publicidad.

Por otro lado, también cuentan con una pasarela montada de manera impecable con basta luminaria que mantiene la atención en el logotipo de la compañía que organiza la función y con lo cual se genera una mayor atracción por el sitio y la función.

Figura 51

Arena México



Nota. Zamora, Zeltzin. (2019). [fotografía]. La Afición.
<https://www.milenio.com/deportes/mas-aficion/costos-boletos-lucha-libre-arena-mexico>

Aunque las condiciones de los espacios sean diferentes, su funcionalidad no cambia para realizar un espectáculo, además de que luchar en arenas locales permite que el cuerpo pueda adaptarse a espacios austeros para que el desempeño en espacios mejor equipados se enfoque en la actitud y el estudio de la energía en el personaje que en las acciones deportivas.

Desde el aspecto histórico, el cambio del espacio y su decorado se han transformado demasiado para llegar a tener ese aspecto espectacular –reflejo de esto es el escenario montado por el CMLL– desde el aspecto general para apreciar la evolución del signo.

Antes no existían decorados, pues las funciones se realizaban en espacios abiertos delimitados por varas de hierro que ayudaban a simular el cuadrilátero, ocasionando que el deporte se considerara arrabalero. Se crearon espacios exclusivos para realizar las contiendas, las conocidas “arenas locales”, para después transformarlas en espacios exclusivos con entradas de valor monetario muy alto que refleja la diferencia de clases.

Esto ocasiona que los aficionados originarios (de barrio) y a los que se remite y refleja el deporte, les resulta más difícil disfrutar de un espectáculo de tal magnitud, vinculando la decoración como un elemento que encarece el momento.

Otra de las razones por las cuales los espacios se conservan tan austeros es para mantener la atención en el único punto bien iluminado de todo el espacio. Agregar adornos más allá de las lonas de los patrocinadores, podría provocar una disputa por la importancia de los signos que aparecen en la escena.

Por esta razón el espacio permanece sin adornos que entorpezcan su funcionalidad y generen incomodidad en los aficionados por ser espacios muy elegantes. Si se refinara el lugar, se limitaría el comportamiento catártico que acontece en las arenas de barrio.

En cuanto a la comparación con espectáculos teatrales, el decorado en la lucha libre pasa a ser un signo que puede o no estar presente dentro de la estructura arquitectónica; no llega a cumplir la misma función que en el teatro de reforzar aún algún otro signo o permitir contextualizar el lugar donde se desarrolla la acción.

Estos objetos llegan a ser tan superficiales o poco importantes para las funciones que son reutilizadas cobertura para la parte baja del cuadrilátero o simbolizar las bambalinas del recinto teatral que funcionan como una cubierta para toda la utilería con la cual podrían apoyarse las luchas extremas, cumpliendo con requisitos que se estipulan en contratos de patrocinios.

Este signo es prácticamente inexistente en las funciones al aire libre (como celebraciones a Santos, recaudación de fondos, invitaciones a festividades de conocidos, etc.) fiestas de pueblo o eventos privados, con lo cual no afecta a su comprensión y realización en dicha área.

Para este tipo de eventos, únicamente llevan piezas necesarias para construir el cuadrilátero. Lo único que importa en ese momento es la acción que sucede sobre el escenario y no la estética del espacio. Sólo es un signo que cumple una función mínimamente importante para el desarrollo y la belleza del acontecimiento.

La iluminación en la lucha libre se dispone de forma similar que en el campo teatral (refiriéndose a la presenciada y tomándola como referencia para recintos similares) aplicada para señalar el lugar donde ocurre la acción y como de señalética para dirigir la mirada hacia el punto de interés, siendo la única fuente de luz disponible al momento de iniciar los encuentros.

Usando como ejemplo la *Arena Querétaro* que posee sólo una fuente de luz, se realiza un juego de luces al suavizar la fuente para generar pausas conforme avanza el programa, para que cuando inicie otro combate se regrese a la potencia normal y permita una “buena iluminación” que resulte en una buena definición de lo que ocurre entre los contrincantes. Este tipo de luminaria permite que los luchadores se perciban con un aura teatral (figura 52).

Figura 52

Saeta del Ring



En funciones dentro de lugares reconocidos cuentan con sistemas de luces profesionales con los que pueden crear atmósferas, por medio del cambio de color o la intensidad de la fuente de luz, adaptándola al bando del personaje o la historia

que se esté representando; para esta experimentación cuentan con personal profesional y capacitado que logre crear la ambientación que refuerce el momento.

A esta comparativa entre compañías locales y televisadas (figura 53) está también el uso de pantallas (recordando la descripción anterior del signo de la iluminación) que ayudan a la espectacularización y la atracción por el momento. Asistir o verlas por televisión se convierte en toda una experiencia para el usuario, permitiendo reforzar la identidad del luchador con las imágenes y proporcionar más proyección en la gestualidad del cuerpo con la edición del video.

Figura 53

La Arena México se prepara para su aniversario 90



Nota. CMLL. (2023). [fotografía]. Récord. <https://www.record.com.mx/lucha-cml/octagon-stephanie-vaquer-y-otros-cuatro-luchadores-debutaran-en-un-aniversario-del-cml>

En la evolución histórica, de la misma manera que el decorado, la mayor influencia para la mejora en el uso de luces es que no sólo iluminen como en cualquier espacio cotidiano, sino que se busca dar prioridad a la ambientación y construcción de la narrativa, evidenciando la zona donde ocurre toda la acción.

No sólo se usan luces que dirijan las miradas, también ayuda a darle más dramatismo a la apariencia exterior del luchador y a los movimientos para verse más

espectaculares tanto en la asistencia a la arena como en la muestra televisa que se lleva al mismo tiempo.

La música se usa para que la emoción del público no disminuya con las pausas entre una lucha y otra. Se necesita amenizar con acompañamiento sonoro, ya sean canciones y artistas del momento o música de temporada, en las funciones de navidad o día de reyes [esto se refiere por experiencia personal de la asistencia a funciones especiales para la época] se ambienta con canciones conocidas de la época.

El punto negativo de las arenas locales, según lo que se vivió en la función de análisis, es que el sistema de sonido no se considera como elemento principal para el desarrollo de la lucha, pues tanto en presentaciones de luchadores como anuncio de próximas funciones, no se comprende lo mencionado a través de micrófono, dando a entender que el equipo se encuentra en mal estado y mal modulado.

En las grandes arenas, el sonido es uno de los elementos clave para la realización del evento, al ser un espacio con la capacidad de recibir a 16,500 personas, se espera que cuente con excelentes instalaciones que permitan disfrutar del evento sin problemas; por lo que en estas arenas deben contar con tecnología de alta gama.

Además del sistema de sonido para la locación, se necesita considerar el audio para la transmisión realizada por televisión o aplicaciones digitales; priorizando la nitidez, tanto con las intervenciones del presentador como los comentaristas que ayudan describiendo lo que va sucediendo en las tomas que se proyectan en las pantallas.

Contar con un mal sonido puede afectar la lucha donde se propone alguna apuesta entre los personajes que se presentan, pues los diálogos entre luchadores, sólo se perciben si se mantiene el lugar en silencio y cerca. Mantener muda una arena es casi imposible, sólo y sólo si se está realizando un tributo al fallecimiento de algún compañero.

Otra de las innovaciones que la AAA ha empleado y por lo cual se ha vuelto reconocida, es la creación de canciones para cada uno de los luchadores pertenecientes a la empresa, por medio de la repetición de su nombre siguiendo el ritmo de la melodía y así este signo pasa a ser uno secundario para reforzar al personaje junto a la imagen proyectada.

Lo mismo sucede con las duplas o tercias generadas del *kayfabe* que surgen de diferentes peleas para mantenerlo como evento principal en funciones como *TripleManía*: se les crea un nombre y una entrada particular, ya sea con música personalizada o alguna melodía que represente el bando del grupo.

Para las funciones televisadas es de suma importancia que el audio de los comentaristas funcione de manera óptima, pues son ellos los que permiten a los televidentes experimentar de manera similar las emociones que si estuvieran presencialmente.

Gran ejemplo de la transmisión de emociones por medio de los comentarios es la narrativa de *Hugo Savinovich*, quien en compañía de *José Manuel Guillén* (figura 54) han sido reconocidos como una de las mejores duplas para la narración de funciones del momento pertenecientes a la AAA. Más adelante, en el análisis de la palabra y el tono se mencionará nuevamente a dichas personas para hacer una descripción y análisis más detallado de su narrativa.

Figura 54

Junto a Hugo Savinovich ya comenzamos #envivo con @luchalibreaaa #GiradeConquista por @TwitchES



Nota. Guillén, José Manuel. (2018). [fotografía]. X.
<https://x.com/jmguillent/status/978075183096520704>

De los signos externos que podrían considerarse de los más importantes de la clasificación principal para la espectacularización, falta describir la manera en la que funcionan los efectos sonoros en la presentación. En este punto, hay varios señalamientos por analizar para la comprensión de su importancia y cómo se relaciona al movimiento escénico del luchador.

Todo el sonido ambiental (participación del público, golpes de objetos sobre la lona, música, entre otros) contribuyen al reconocimiento de la función como una puesta en escena espectacular. En este caso el ruido representa que el trabajo mostrado durante todo momento fue bueno y es una manera en la que se les agradece a los luchadores su performatividad.

Estos son provocados por los luchadores para que el golpe pueda “sentirse” sólo con verse, que la percepción a través del sonido permita que el público crea que en realidad fue un gran impacto. Aquí el efecto de sonido es creado por el luchador, por cada caída, debe haber un golpe sobre la lona que intensifique el

resultado del movimiento. Si a este sonido se le aumenta una buena y amplia gestualidad, entonces la correspondencia va a ser buena.

Como se puede apreciar en la siguiente imagen (figura 55) *Dark Crazy* está cayendo a la lona con la mano acomodada que impactará sobre la superficie, maximizando la caída y las personas que se encuentran en las gradas más alejadas del cuadrilátero, aprecien la magnitud del impacto en el bienestar del luchador.

Figura 55

Kastigador y Dark Crazy



Otra manera en la que se crean los efectos sonoros es con objetos externos a lo que normalmente se encuentran en el espacio. Esto ocurre dentro de las luchas extremas, donde los objetos además de provocar heridas sorprendentes, más no peligrosas, cumplen el propósito de impactar a los espectadores.

En las imágenes resultantes de este tipo de encuentros se puede capturar el momento justo donde el golpe se realiza y se puede, “escuchar lo que se ve”. Esto pasa con la imagen del encuentro extremo entre *Brava Revel y Joe Líder vs. Ursus y La Sadika* quienes tuvieron uno de los instantes más llamativos en la función.

Desde el análisis del signo de los efectos sonoros, los objetos que usan para provocar el sonido son externos a su cuerpo; es decir, toda cosa que al estrellarse provoque un ruido estrepitoso y permita que las caídas puedan tener alguna herida que sangre y con ello genere sorpresa.

En este punto se puede mencionar una de las diferencias entre la asistencia al lugar y la interacción con una función televisada. El detalle de la sangre y de las heridas no se perciben completamente, provocando que la opinión del público se incline a la idea de que es un acto completamente coreografiado y preparado, y que toda la sangre que emana es sólo parte de la utilería.

Para quitar el pensamiento de que todo en la lucha es ficticio, es necesario que se asista a las arenas para ver de cerca el performance de los luchadores y demostrar en cada movimiento que estos son actos donde existe una conciencia del cuerpo y un entrenamiento previo para mostrarlo ante el público.

En el momento donde *Joe Líder* y *La Sadika* (figura 56) se enfrentan, permite reforzar la idea del análisis donde se demuestra que la conjunción de signos concede el poder a la imagen de reavivar o interpretar lo que sigue de la representación de la acción que contiene.

Figura 56

Joe Líder y La Sadika



La combinación de la gestualidad y la mímica puede interpretarse como un acto extremadamente violento –pero por el entrenamiento y el conocimiento de cada uno de los implicados, toda acción está controlada y se va actuando conforme al ánimo que el público vaya mostrando– y que, por dicha violencia la presentación se vuelve algo atractivo e hipnotizante para quien se encuentra en el lugar.

Respecto a la manera cómo actúan los efectos sonoros en luchas más reconocidas celebradas en las grandes arenas, pasa a ser un sonido provocado por la situación, pues se le da más importancia a la historia que se está creando o defendiendo sobre todo cuando son apuestas sin la necesidad de reforzar el acontecimiento a través de este signo.

La técnica por mostrar influye en la cantidad de ruido que se emita por cada golpe, ya que por la espectacularidad que se quiere mostrar y conservar por la transmisión a través de medios digitales. Se opta más por movimientos aéreos (por la distancia) cuidando su realización, que por la generación del efecto de sonido al momento de la caída.

En una lucha televisada, el sonido ambiental, específicamente los golpes, llegan a percibirse muy poco o nulo y no sólo por la forma en la que los audios se manejan en “off”, si no que el material dispuesto alrededor del cuadrilátero es una alfombra que permite al golpe tener un sonido casi imperceptible, sólo si el espectador se encuentra en los lugares cercanos a la barrera que separa al público de la lucha.

Lo que más podría escucharse en los audios de las funciones de las compañías reconocidas, es en el momento de cambio entre una llave a otra, usando el golpe a manera de pausa y señalando un descanso entre este intercambio de técnicas.

En este tipo de eventos, la euforia del público es el efecto sonoro por excelencia del momento; comparando el ánimo que se suscita en funciones locales y las televisadas, no existe gran variación, únicamente en la empatía y apego con los luchadores.

En las compañías reconocidas, los luchadores se perciben como héroes en lugar de iguales (forma como se perciben a los locales); por lo que el grito de la afición tiene una influencia diferente: en el primer escenario la intervención sólo es por fanatismo, pero en el segundo, el clamor les permite sentirse motivados para dar una buena función frente a ellos y que su intensidad se mantenga.

En el aspecto de la evolución histórica también se perciben cambios en la forma de reaccionar de los espectadores; antes la actitud que se mostraba era de rechazo ante el despliegue de talento, pues por ser luchadores extranjeros y un deporte nuevo dentro del país, podía causar comparativas con el box, además de rechazo por la novedad.

Por lo que se toma la decisión de adaptar el deporte al gusto mexicano, iniciando por los nombres que se adaptaron a cosas o tradiciones mexicanas. Los primeros referentes culturales que se tomaron fueron de animales o apodos en auge durante la época.

Los efectos sonoros se convirtieron en el signo más notorio y de mayor importancia en el momento que comenzaron a realizarse luchas de apuestas, por considerarse el momento de mayor incertidumbre sobre quién iba a revelar su identidad. Todos muestran su emoción de la manera más libre y el ruido es ingrediente necesario para la mejora del desempeño.

La lucha extrema es uno de los momentos donde se pueden identificar objetos considerados como accesorios reforzadores de lo que sucede en escena. En este caso reafirma el sadismo de lo que sucede en la situación, por lo que se deduce que va a haber sangre y golpes fuertes entre los contendientes.

Los accesorios no refuerzan el signo individualmente, sino que lo realiza sobre la idea general de violencia durante el tiempo en que alguien llegue a ser expulsado por una herida grave o hasta que alguien llegue a tocar la lona con la espalda, sin necesidad de esperar una situación fatal.

Los objetos como las lámparas, sillas, cestos de basura, parabrisas entre otros, refuerzan la idea de que su presencia, sugiere que se llevará a cabo un

encuentro sanguinario y que son objetos que pueden causar lo que tanto se espera: heridas que permitan marcar a la persona después del encuentro.

Con este tipo de accesorios lo que se busca es que el morbo de los espectadores se desate pues, aunque los presentes estén lidiando por primera vez con este tipo de contienda, sentirá atracción por lo que observa para comprender cómo es que van a acabar sus rostros y cuerpos, o si alguno de ellos va a terminar con heridas graves que deban atenderse por asistencia médica.

Después de todos los golpes y uso de los objetos dispuestos por toda el área, lo segundo que más puede llegar a sorprender a los asistentes, además de la sangre derramada, es la forma como acaba el espacio comparándose con un happening o un performance, por la forma en la que los vidrios y los restos de lámpara se combinan con la sangre y el sudor.

La comparación de la función principal de análisis contra una de la AAA –en este caso una realizada dentro del evento *TripleManía XXVI* en 2019– donde participan *Los Mercenarios (Texano Jr., Rey Escorpión y La Máscara)* en contra de *Los Hermanos Extremos (Murder Clown, Pagano y Joe Líder)* (figura 57) se halla en el aspecto de los accesorios, pues tienen un mejor semblante que permiten mayor espectacularidad para el público que está televisando la función, pero la técnica sigue como aspecto prioritario en la función..

Figura 57

¿La lucha más extrema en Triplemanía? | Mercenarios Vs Hermanos Extremos | lucha completa



Nota. Lucha Libre AAA. (2018). [fotografía]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ve8tgm-d0Fc&t=523s>

Los accesorios que pertenecen exclusivamente a un luchador, la forma en la que se emplean en la representación es idéntica a como se utilizan dentro del teatro, esto se refleja mayoritariamente en el bando rudo para que sus personajes se vean más temibles ante los asistentes, así como lo muestra *Látigo* (figura 58) al atacar a los demás compañeros para mostrar su rudeza.

Figura 58

Látigo entrando al cuadrilátero



Por otro lado, los técnicos como accesorios para acompañar su entrada hacen uso de capas o tocados que los relacionen con superhéroes o dioses protectores –apoyándose de colores claros y brillantes– que le relacionen con lo “bueno”, así como lo muestra *Kastigador* (figura 59) que se presenta con una corona para que se vincule con el poder y como figura dominante del acto.

Figura 59

Kastigador presentándose ante el público



Otro de los objetos que se puede incluir dentro del sistema son los cinturones de campeonato, pues éstos también permiten reconocer al personaje como ganador de un torneo o categoría y que se le otorga el título del mejor, como se observó en la función de *Mamitas extremas*.

El antepenúltimo combate es una afirmación de lo expresado anteriormente tratándose de un torneo de tercias en el cual *Atómico*, *Drabek* y *Mr. Rebelde* (figura 60) entraron con una apariencia fanfarrona y presumiendo los cinturones ante los otros luchadores del triunfo frente a la otra tercia retadora.

Figura 60

Atómico, Drabek y Mr. Atómico posando



Analizando la manera en la que se muestran y usan los accesorios en las funciones de los grandes de la escena mexicana, no hay mucha diferencia, excepto por la calidad de los materiales con los cuales fueron realizados, pues las grandes compañías buscan cuidar y mejorar la imagen de sus luchadores; a diferencia de los personajes locales o independientes que invierten en éstos lo que su economía les permita.

Aquí se puede presentar una ecuación: a mayor reconocimiento y fama, mejor imagen exterior del luchador; existen excepciones como *Cassandra* (figura 61) que siendo independiente, su fama mundial y apego al público (al ser defensor y representante de la comunidad LGBT+) le han permitido mejorar sus trajes y que se generen películas, documentales y artículos sobre su persona.

Figura 61

@cassandra_el_exotico @rogeralarconphoto



Nota. Roger Alarcón Photo. (2021). [fotografía]. Instagram.

https://www.instagram.com/p/CTvo6DMFTRx/?hl=es-la&img_index=1

La espectacularidad que se muestre con los accesorios depende en gran medida de la capacidad monetaria del luchador en cuestión, más si se trata de luchadores independientes o locales que buscan ingresar de a poco en otras arenas hasta llegar a las reconocidas de manera internacional.

Otra de las grandes diferencias que se puede notar entre unos y otros luchadores es que, aquellos que son parte de las funciones televisadas, usan sus accesorios de tal forma que les da más porte y permite que siempre se vea como tal durante toda la función y hay otros que permiten que el accesorio tome su propio reconocimiento.

El accesorio pasar a ser partícipe dentro de la función donde los demás contendientes interactúan con este como si fuera un actor más. El mayor representante de ello es *Mr. Iguana* con *La Yesca* (figura 62) haciendo que el objeto

sea interpretado como un personaje más, llegando a considerarse “second” (ver Tabla 1) del luchador mencionado.

Figura 62

by @oscar_kings_studio



Nota. Kings, Oscar. (2022). [fotografía]. Instagram.

https://www.instagram.com/p/CaeMRMSLP3V/?hl=es-la&img_index=3

Comparando el uso de los accesorios en las funciones de lucha frente al ámbito escénico, en el primer caso son utilizados para reforzar el nombre o para enaltecer el bando y así fortificar las características primordiales de los personajes dentro del ambiente y acrecentar al luchador.

Los accesorios en la puesta en escena pueden pasar a convertirse en signo primario pues permite ampliar el contexto de lo que está ocurriendo en escena, dando referencias sutiles acerca de lo que se está viendo y al mismo nivel de importancia con los empleados por los personajes de la puesta. Sin este tipo de apoyo, la escena ocuparía de un mayor contexto y tendrían que introducir diálogos al acontecimiento.

A partir de este punto es necesario comenzar con el análisis del luchador, manejando la misma dinámica: iniciar del signo principal para el reconocimiento del personaje hasta el detalle más pequeño que permite la comprensión de su espectacularización en el momento.

Es necesario señalar que el luchador –todo lo que lo conforma– debe tomarse como punto de referencia para el análisis, pues este permite categorizar el espacio en cuanto a la función que ejerce ante su presencia y la relación entre este y los objetos externos a él.

El vestuario es uno de los elementos donde se puede encontrar más información e interpretar la influencia cultural que poseen los elementos que más obvian el nombre del luchador. Al poseer una gran dimensión permite que se le agreguen íconos que permitan una fácil comunicación. La selección del estilo, los colores y los signos puestos en él son parte para la demostración de la personalidad del luchador comenzando por el nombre que posee con lo cual se busca coherencia entre los elementos. La principal ayuda que se recibe para una construcción consciente del vestuario y su espectacularidad es la del mascarero, pues ellos crean conjuntos armoniosos a partir de selección de ideas y elementos que propone la persona.

En la función a la que se asistió, varios de los luchadores ya se podían apreciar con trajes hechos a la medida que representaban a su personaje sin problema; otros tenían más accesorios, pero la decisión de tenerlos o no, es propia del luchador.

En esta imagen se puede apreciar a *Shango, Vandrak y Sombra Oriental* (figura 63) con vestuarios personalizados que son llamativos para el público pero que, al tratar de encontrar referencias en el conjunto a su nombre, la lectura se convierte en algo difícil. Se distingue el gusto personal y por ello la comunicación y comprensión se torna confusa, algo cotidiano con nuevos talentos y que, con el paso del tiempo van mejorándolo y adaptándolo en busca de la popularidad.

Figura 63

Shango, Vandrak y Sombra Oriental



En este caso de análisis se distingue que ha habido un trabajo con el mascarero, donde se considera la forma más sutil u obvia de proyectar el nombre, más el uso de colores brillantes para referir el bando en la confección del traje; además se emplean telas que permiten un movimiento más ergonómico al momento de luchar.

Habiendo manejado el término de “personaje-tipo” anteriormente, también con el vestuario es posible desarrollarlo por medio de algunas prendas como gabardinas, piel, cuero, medias de red, etc. Así, se le puede asignar una categoría a dicho luchador como sucede con los “rudos” (gladiadoras).

La Sadika (figura 64) permite distinguir la manera en la que se crea una “mujer seductora” con el uso de medias de red, short que pronuncia sus curvas; acompañado de movimiento y el peinado, resultando en una comprensión sencilla del tipo de papel que realiza en la función y llevando toda la construcción desde el nombre hasta su apariencia exterior.

Figura 64

La Sadika



Este sistema dentro de la lucha libre permite formar de manera literal al personaje-tipo, haciendo uso estratégico de materiales y prendas que refuercen el bando y el carácter llegando a tomar la misma importancia que la máscara y el movimiento, pero sin actuar como sistema único para su comprensión y la interpretación del personaje.

La riqueza del sistema permite que se le pueda adaptar a la situación, sin modificarse por completo, necesita de la repetición para que pueda ubicarse de manera automática y relacionarse con aquello para lo que fue creado; pero adaptándose al lugar y el momento en el cual se presenta.

Los personajes pueden ir usando diversas combinaciones de diseños y colores, pero la forma base del conjunto y la máscara se mantiene. Cabe señalar que cuando se trata de luchas extremas es común que tanto el vestuario como la máscara lleguen a desgarrarse convirtiéndose en un objeto de desecho y constante sustitución por dicha cuestión.

Como se manejó en capítulos anteriores, la máscara y el vestuario han ido evolucionando de tal manera que los materiales llegan a ser poco útiles para las situaciones a las cuales son sometidos, por lo que tienen que sustituir tanto color como diseño de las telas permitiendo jugar con la apariencia.

Al poseer fama, es posible variar libremente el vestuario, pues su reconocimiento es nacional y son fácilmente ubicados. Si se comparan con los vestuarios de *Vandrak* o *Shango* tal vez si recurren al cambio constante de color, no se logre crear una familiarización con el personaje.

Existen también personajes que por la configuración con la cual fue creado es fácil posibilitar la significación y la comunicación de su imagen corporal, tal es el caso de *Rocket Panda* (figura 65) quien, al manejar elementos familiares y conocidos, permite que el reconocimiento perceptual sea algo sencillo para el espectador.

Figura 65

Sin título



Nota. Samma, Vick. (2022). [fotografía]. Facebook.

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=149277804294090&set=pb.100076356147508.-2207520000&type=3>

Comparando el vestuario de luchadores locales con famosos, al menos entre los nuevos talentos y éstos, los atuendos llegan a tener grandes diferencias, en la calidad y el diseño por la falta de recursos para una buena elaboración. Dependen de la ropa deportiva intervenida por sí mismos y la adición de elementos brillantes o llamativos para el momento.

Se debe reconocer la agilidad mental para la resolución de problemas como el vestuario y la innovación en la creación de un equipo para sobrellevar el momento. Se interesan en la muestra del manejo de la técnica y la dinámica luchador-público para que el traje se considere un elemento secundario.

Luchadores ya posicionados dentro del ámbito, deben cuidar su aspecto por lo cual, el vestuario es un elemento importante para la configuración del personaje. Se mejora el diseño, tanto para la representación como para la presentación, para que nunca se pierda de vista al personaje con ayuda de materiales llamativos y vistosos que cumplan con los estándares del público y la compañía.

Gladiadores como *Templario* (figura 66) mantienen el personaje desde la presentación y en el combate por medio del vestuario. Un buen uso de los elementos e íconos añadidos a la ropa, permiten que por más variaciones de colores y presentaciones existan, el personaje va a ser reconocido por la repetición del diseño y el buen manejo de la imagen de este.

Figura 66

JP



Nota. Templario_cml. (2024). Korakuen Hall [fotografía]. Instagram, https://www.instagram.com/p/C3gtE6xvGZt/?hl=es-la&img_index=1

En cuanto a la evolución histórica, el vestuario ha sido algo que también se ha transformado de forma notoria. Antes sólo se usaba trusa o mallas de color ceñidas al cuerpo para permitir un movimiento rápido y que se adapte a la forma del cuerpo para la realización de acrobáticos; acompañado de la máscara y en ocasiones, por capas. Con la adaptación a la cultura mexicana, los trajes fueron modificándose para el gusto popular añadiendo diversos íconos y símbolos donde se reflejará la influencia y comunidad del personaje o personajes fantásticos del momento, sirviendo como inspiración para el mismo luchador y las personas que lo veían.

La influencia no sólo se aprecia en el vestuario, también en la máscara y el maquillaje, pasando a ser el principal medio de comunicación del luchador hacia el público; siendo también el primer bien que como luchador se adquiere para darle sentido e imagen al nombre que se eligió para representar.

Ya sean luchadores locales, novatos, experimentados o grandes estrellas, la máscara es el bien en el que más tratan de invertir para su creación, pues es con este signo con el cual van a ser reconocidos y representados en otros medios, además de que su identidad será sustituida por la actitud del personaje para el que se creó.

Al principio la máscara puede presentarse únicamente como un elemento creado por gusto personal, sin comunicar de manera eficiente el nombre o personalidad creados. A partir del debut y diversas presentaciones es cuando se concientiza la persona en la necesidad de adaptarla para ser un signo atractivo y que tenga un significante fácil de comprender.

La máscara es el signo con el cual se crea espectacularidad en el momento; se destroza, se jala, se quita, se intercambia, se realiza todo tipo de actividades para que la incógnita del luchador quede descubierta y el público interactúe más en el momento. Se convierte en una lucha de gladiadores para que también de esta forma se pueda ganar la contienda.

A pesar de que la máscara quede desgarrada por completo, se respeta la verdadera identidad tras de ella, tal como lo muestra *Ursus* (figura 67). Su rostro está casi al descubierto, pero la sangre y las piezas aun en posición se toman como un elemento que mantiene oculto el verdadero rostro del luchador.

Figura 67

Ursus después de la contienda



La máscara y el maquillaje son signos en los cuales se llega a invertir, en algunas ocasiones los mismos luchadores se convierten en mascareros por necesidad de darle una forma física a la idea o porque encontrar un mascarero cerca de su localidad puede ser una tarea complicada.

El Atómico (figura 68) es un luchador local que también ha ganado fama como mascarero local que ha ayudado a viejos y nuevos talentos a reflejar su personalidad a través de ella, empleando materiales novedosos y llamativos para lograr un aspecto sumamente estético ante las cámaras y frente al público.

Figura 68

El Atómico vs. Príncipe Otomí



Tener también el oficio de mascarero les permite realizar diseños elaborados y de acuerdo con el gusto y la experimentación con diferentes colores, materiales y brillos. Esto se aprecia con el trabajo puesto en la cubierta de *El Atómico*, es una muestra literal de su personaje con líneas y colores llamativos que permiten atraer la mirada del público implicado en la contienda.

Comparándolas con las usadas por las grandes estrellas, no existe gran diferencia, sólo se aprecia un mejor trabajo de los signos para reforzar el nombre, pero el acabado de las máscaras de luchadores locales mantiene una misma o muy similar calidad y emplean materiales similares para la espectacularidad.

Tal como lo muestra la máscara de *Bandido* (figura 69) las telas son similares a las empleadas en la elaboración de la cubierta de *El Atómico* y con las dos es fácil comprender a qué hace referencia la forma y los íconos puestos sobre la superficie. Por lo que en este signo no es posible encontrar gran diferencia entre unos y otros.

Figura 69

Es con amor y para ustedes 1er campeón mundial Big Lucha!!!



Nota. Bandidowrestler. (2022). [fotografía]. Instagram, https://www.instagram.com/p/Ci4S7XWuY_R/?hl=es-la&img_index=3

Desde la comparativa histórica, existe la gran diferencia de que la máscara se empleaba simplemente como una cubierta genérica para la cara, no comunicaba únicamente servía para ocultar la identidad de los luchadores. No existía una preocupación por personalizar y adecuarla al reforzamiento del personaje.

Cumplía con su función utilitaria, por ser un objeto novedoso llamaba la atención de los asistentes para descubrir quién estaba detrás de la cubierta, pero no era un objeto bello y atractivo para considerarlo dentro de la espectacularidad del momento.

En esta época –hasta que comenzaron a emplearse detalles característicos de la cultura mexicana– podría sostenerse que el sistema era más como un accesorio que creaba una atmósfera de misterio alrededor del personaje, pero no

permitía comprender las características de este; simplemente cumplía con lo utilitario y sólo eso.

No se lograba percibir a la máscara como un elemento fundamental para la transformación y reconocimiento del deporte, sucedió hasta experimentar con la personalización a través del color y la prueba con la ergonomía en su construcción. Haber considerado a la máscara como elemento clave para la atracción y la espectacularización con el deporte es el gran logro de la EMLL para impulsar la aceptación del deporte.

Por otro lado, el maquillaje, comparado con la forma e importancia con la que se maneja dentro del teatro, actúa de la misma manera que la máscara, pero no tiene el mismo peso de significación para el público. Este funciona como una cubierta para el rostro que como refuerzo para el personaje-tipo.

El maquillaje es usado como una base de color sólido sobre la cual añaden diversos íconos que permite un atisbo del bando del personaje; no se usa para dramatizar los rasgos o enmarcar la característica principal de su personalidad. Los hombres hacen uso del sistema para reforzar el bando del que proviene o simplemente para llamar la atención, pero no con el propósito de significar.

Ejemplo de ello es el maquillaje usado por *Dark Ozz* (figura 70) que para el personaje sólo termina funcionando como elemento decorativo de calidad y bien ejecutado pues su bien mayor para una apuesta, es su cabellera. Únicamente busca representar la palabra “dark” con las líneas realizadas sobre la base azul, pero no comunica algo específico del personaje.

Figura 70

Dark Ozz, Pacorro y Charlie Manzon



Si se comienza la comparativa entre el maquillaje de *Dark* y algún otro luchador reconocido como *Demus 3:16* (figura 71) todo el trabajo invertido en la realización del trabajo estético sobre la cara va perdiendo definición y termina deformando la cara de tal manera que el rostro queda al “descubierto”, pero no afecta en el cuidado de su incógnita pues sólo se emplea como una máscara dibujada sobre el rostro.

Figura 71

Demus 3:16



Nota. Salazar, Alexis. (s.f). [fotografía]. Blogspot, https://estrellasdelring.blogspot.com/2010/08/demus-316-un-pequeno-gigante_25.html

Las gladiadoras o los exóticos usan el maquillaje de manera similar al teatro como se explica en el capítulo anterior, lo emplean para crear personajes-tipo de una manera sutil para representar a lo que imitan. El único rasgo sobre el cual se trabaja son los ojos creando efectos de *smokey eyes* para que la mirada tenga gran protagonismo.

Personaje que destacar dentro de los exóticos por su particular estilo de maquillaje es *Pimpinela Escarlata* (figura 72) quien trata de rescatar el estilo de las mujeres del cine de ficheras para denotar su participación como exótico dentro de la arena. Es un personaje reconocido por haber regresado la categoría de exótico a las grandes arenas después de un largo tiempo de rechazo por parte del público.

Figura 72

Pimpinela Escarlata es un referente entre los luchadores exóticos



Nota. Editorial Medio Tiempo. (2021). [fotografía]. Mediotiempo, <https://www.mediotiempo.com/lucha-libre/pimpinela-escarlata-su-dura-ninez-por-ser-gay-lo-corrieron-de-su-casa-video>

La técnica para la aplicación de maquillaje es similar entre todos los luchadores que la ocupan, este ejercicio no se personaliza ni se busca darle un significado. Participa únicamente como un signo secundario y de apoyo cuando así se requiera, pero que, si se omite o no, no hay inconveniente en comprender el mensaje.

En la AAA o el CMLL, el maquillaje es empleado como un reforzador del luchador, *Hijo del Vikingo*, *Lady Shani* o *Penta Zero Miedo*, realizan maquillajes que complementan la máscara o el vestuario creado específicamente para el personaje; pero no llegan a ser un elemento principal de reconocimiento.

Personajes que usan maquillaje como si de una máscara se tratara, permite que el color brillante y sólido se convierta en un signo característico del personaje y así sea más fácil de reconocer y relacionar con toda la apariencia. Como sucede con *Pagano* o *Chessman*, su maquillaje no es algo literal si no que la repetición permitió relacionar el tono con la persona que lo porta.

Elementos que también pueden considerarse parte del maquillaje son los pupilentes que algunos emplean para darle un sentido más tenebroso a los luchadores rudos o la misma sangre que se va derramando de golpes que han sido asestados sobre la cara, la forma en la que se mueve y cómo se van formando las escaras, crean un maquillaje con medios naturales sobre el rostro, dándole una referencia dramática.

Desde la perspectiva histórica, el maquillaje es algo añadido recientemente para la espectacularización, al no tener medios suficientes para la adquisición de un equipo completo o la máscara, necesitan improvisar una cubierta similar a lo que buscan en el equipo completo. Fue implementado para sustituir de manera económica a los elementos, pero no atraía de la misma manera.

En años anteriores, el maquillaje era considerado como un elemento que denostaba al deporte, pues se creía que este iba a permitir que la lucha fuera considerada como un espectáculo entre “payasos” en lugar de una actividad física demandante; por lo que el maquillaje sólo era permitido para mujeres.

Con el paso del tiempo, la introducción e innovación de diversos elementos, permitieron que el deporte se transformara hasta ser un espectáculo lleno de folclor y color, además de permitirse ser reflejo de la cultura y tradiciones de los barrios de emergen la mayoría de los contendientes.

Así como el maquillaje y la máscara sufrieron una transformación, también sucedió con el peinado: sistema recientemente agregado en la lucha libre como algo necesario para la representación y reforzamiento de la idea general del personaje, simplemente como un elemento secundario para la creación del personaje.

En funciones locales los peinados podrían traducirse como el reflejo de largas cabelleras, sea de mujer u hombre, para poder transformarse en un elemento de apuesta y con el cual crean un deseo en el contrincante, donde al llegar el momento, consiguen mayor atracción del público.

Dentro de las luchas, las cabelleras de dichos contendientes sólo se muestran sueltas y mojadas para que en el momento donde los empujen o corran.

Estas puedan observarse con más dramatismo en su movimiento tal como se muestra en la contienda entre *Kastigador* y *Dark Ozz* (figura 73).

Figura 73

Kastigador vs. Dark Ozz



Por otro lado, las gladiadoras usan el peinado como parte de la creación del personaje-tipo buscando definir a una “mujer seductora”. Como se puede observar en la forma como *La Sadika* (figura 74) mantiene su cabellera suelta y larga a la cual agrega toques de colores que permiten personalizarla.

Figura 74

La Sadika golpea a Joe Líder



Peinados de época o especializados, no son tan comunes de ver sobre los cuadriláteros, lo más elaborado que podría llegar a usarse en arenas locales serían trenzas que permitan mantener la vista despejada hacia el punto donde se dirige el cuerpo, pero hay ocasiones donde es tanto el ajetreo que no resiste a una lucha completa, agarrar la cabellera también permite que no puedan someterlo a través de él.

Mantener o no el peinado no es algo que afecte en la realización del espectáculo, podría decirse que el terminar con una apariencia desordenada se interpretaría como una buena función, donde se realizó de todo para poder mantener la atención y expectativa de los espectadores ante la contienda.

Comparando los peinados, algunos luchadores lo mantienen para reforzar el nombre como *Hijo del Vikingo*, pero los demás simplemente no acomodan el cabello para darle un propósito, si no únicamente por estética. Casos de “cabelleras cotizadas” que simplemente la muestran de manera cuidada, es la de *Rush* (figura 75).

Figura 75

Rush regresa a Tijuana



Nota. Angulo, Marcos. (2022). [fotografía]. Zeta, <https://zetatijuana.com/2022/12/rush-regresa-a-tijuana/>

Personajes como él, con reconocimiento mundial, tratan de mantener su cabellera en buen estado y atractiva para que en una lucha de apuestas pueda cotizarse alto y así la contienda sea referencia como una función estelar del evento donde se esté presentando.

En el caso de las gladiadoras, *Taya Valkyrie 'La güera loca'* (figura 76) es un referente donde el peinado no sólo se mantiene con una cabellera suelta y seductora, si no que ella personaliza la manera en la que la arregla, manejando peinados extravagantes acompañados de colores llamativos que le han permitido ser un referente de estilo en la AAA y en la *All Elite Wrestling's (AEW)*.

Figura 76

Snatched and unmatched



Nota. Brainbuster. (2024). [fotografía]. Instagram, <https://www.instagram.com/p/C7M7bHESRSz/?hl=es-la>

La forma en la que estilizan su cabello es sencilla, únicamente para generar estética y atención al momento de la recepción. Contribuye a la muestra general de espectacularidad, pero no le da refuerzo al reconocimiento del personaje.

Desde el análisis histórico, la cabellera sólo se reconocía como un monto dentro de la apuesta, no se cuidaba más que en el aspecto de mantenerla larga y no cortarla para que su valor se mantuviera; era más cotidiano encontrar apuestas por máscaras que por cabelleras. Las más cotizadas de la época fueron la de *El Perro Aguayo* y la de *El Negro Casas* (luchador activo).

No se busca tener peinados atractivos para el público, únicamente se espera que, por medio de la técnica, el vestuario y la expresión escénica se adquiriera el gusto y la empatía por parte del público, sin tener que recurrir a la faramalla del color y el folclor característicos de los barrios. Además, como las carreras de luchadores no eran bien pagadas y no era un elemento que tuviera que cuidarse más que el mantenimiento de la longitud.

Para el análisis y la descripción de los signos reflejados en el gesto, la mímica y la expresión corporal más el movimiento del cuerpo en escena es necesario comprender la forma en la que se comunica a partir de la acción. Para ello, es prudente dar una pequeña introducción acerca de la manera en la que la kinésica y la proxémica actúan para esta finalidad.

Como expresa Muñoz (2010), para comunicar se necesita de la expresión en que se genera con energía y permite percibir los cambios físicos que se generan en el cuerpo y cada uno de ellos es captado por los observadores del fenómeno con el fin de comprender. No sólo se distingue gesto realizado por la boca, si no lo que el cuerpo entero es capaz de crear a partir de esta interacción.

Este tipo de comunicación presenta variaciones entre una cultura y otra, pues el contenido que el que se interactúa, varía entre los lugares. Esto genera la percepción de un referente único cuando se comparan las formas de expresión entre personas de distintos sitios. Las posibilidades comunicativas “generan expresiones (gestos, posturas) a partir de las capacidades funcionales del organismo del actor y de los hábitos culturales” (Muñoz, 2010, p. 1).

La apariencia exterior del luchador es el reflejo de la comprensión que se tiene del mundo –de manera personal, no general– sin importar la evolución de los medios y las nuevas tecnologías en cambio constante. La creación de la imagen siempre va a emplear los sistemas más básicos para adaptarlos a la nueva era sin depender enteramente de ellos.

El gesto se aprende por medio de la imitación por lo cual la cultura es mediadora de su aprendizaje, además de posturas, expresiones y comportamiento que permitan la comunicación entre las personas. Lo mismo sucede con la manera en la que los luchadores buscan representar aquello con lo cual quieren imitar para que su reconocimiento sea más sencillo.

Todo este movimiento realizado con el cuerpo permite que se pueda comunicar sin necesidad de un lenguaje. Las acciones creadas y adaptadas por cada uno, crean conexiones con un medio, un mensaje y un público que pueda interpretar lo que el personaje trata de representar.

A partir de lo conocido es más sencillo comprender a cada luchador y su papel dentro de la lucha; rudos y técnicos fácilmente se pueden interpretar, aunque los demás signos no estén presentes. El movimiento, el gesto y la mímica del cuerpo permite una comunicación fluida y sencilla para todo aquel en la función.

Como postula Muñoz (2010) “la «presentación» es el conjunto de los pequeños gestos y de los cambios posturales de una persona dentro de una situación comunicativa” (p. 3). Al momento de realizar “micro acciones” el luchador comienza a representar un mensaje: su postura ante el combate y la manera en cómo va a actuar dentro de la función.

La presentación es el momento clave con el cual el espectador puede ir formando conjeturas acerca de la actitud de cada luchador. Cada persona dentro del cuadrilátero debe tener conciencia de su cuerpo y saber cómo manejar a su personaje dentro del momento para nunca perder la atmósfera creada.

Un primer acercamiento a su representación es en el momento cuando presentan a cada luchador antes de la contienda. Como se puede ver en el siguiente ejemplo con *Toxin* y *Látigo* (figura 77) con su postura, vestuario y la forma como manejan el gesto en las manos se puede interpretar el bando al que pertenecen y la rudeza con la que van a comportarse durante la contienda.

Figura 77

Toxin y Látigo presentándose



Parte fundamental como se transmite toda la energía de manera coherente al público es a través de las emociones con las cuales se puede generar una expresividad durante el momento. Sin ello, no sería posible la representación a través de la dinámica y la gestualidad.

Además de rescatar lo redactado por Stanislavski es recordar lo descrito en el capítulo anterior a través de la “extracotidianidad” planteada por Barba y afirmada por la manera como describe Dragón de Oriente II que emplea su cuerpo para una mejor expresión ante el público, para que pueda ser “visto” por todos.

Para poder ser observados desde diferentes ángulos, los luchadores deben aprender a realizar desplazamientos de un lado a otro del encordado, con una cadencia bien manejada para que todo parezca tener fluidez y el movimiento se aprecie como algo natural “extracotidiano”.

Un buen desplazamiento y manejo de la energía permite que la lucha se convierta en un acto interesante, como el enfrentamiento de *Toxin* contra *Dark Ozz* y *Látigo* contra *Charlie Manzon* (figura 78). Movimientos adecuados permiten que el acto sea apreciado desde cualquier ángulo por todo el público además de representar un buen manejo del escenario, pues todo el espacio es aprovechado para crear movimientos llamativos.

Figura 78

Toxin contra Dark Ozz y Látigo contra Charlie Manzon



La forma en la que se presentan los luchadores en funciones de mayor reconocimiento varía de manera exponencial. Sus personajes tienen un mayor dominio del escenario por la forma en la que usan el cuadrilátero mostrando su experiencia con el manejo del cuerpo y energía de manera constante para mantener la atención del público.

Luchadores que han alcanzado esta presencia escénica son los *Lucha Brothers* (figura 79) quienes logran una química escénica atractiva haciendo uso del cuadrilátero y otros luchadores que los acompañan, dando una gran muestra del amplio conocimiento del espacio y sapiencia de la proyección del cuerpo con un personaje bien formado.

Figura 79

Así fue el reinado de los Lucha Brothers como Campeones de Parejas de AEW



Nota. Alcántara, Faustino. (2022). [fotografía]. AUNAM.
<https://aunamnoticias.blogspot.com/2022/01/asi-fue-el-reinado-de-los-lucha.html>

Para una función de lucha, se debe mantener la conciencia del lugar que se está ocupando en el momento, sea el luchador rudo o técnico, saberse representando al personaje y que debe mantenerlo en todo momento, pues de ello depende que las personas empaticen con lo ocurrido.

Por esta razón la cultura es parte fundamental para la creación del espectáculo y el personaje. Saber manejar estos elementos y conjuntarlos de manera tal que impacten en la comunicación a partir del movimiento del cuerpo es esencial para considerar la función como un espectáculo y ser considerada sólo como un deporte.

En la comparación histórica, el gladiador de época buscaba más ser alguien reconocido que sólo un luchador que desarrolla e imita una buena técnica traída del extranjero sin incluir detalles o rasgos que empaticen con el público. Por lo que el luchador dentro del cine fue uno de los momentos que se consideraron como parteaguas del suceso para volver al deportista un personaje del espectáculo.

En cada película, se presenta a los luchadores no como actores, sino como personajes de la misma talla que los héroes de las novelas cómicas americanas, pero con rasgos similares a los de la audiencia mexicana; dando paso a la creación de productores culturales y artísticos que le permitieron su reconocimiento dentro de la idiosincrasia mexicana.

Para poder obtener dicho resultado con el movimiento escénico sobre el cuadrilátero, los gestos fueron pieza clave pues “la expresión corporal es una herramienta fundamental en los rasgos del comportamiento de las personas, es a su vez una forma de actuar con el otro e interactuar información, sentires y emociones” (Cárdenas Niño et al., 2018, p. 29).

Se debe tener en cuenta que el gesto mencionado en el capítulo anterior es una combinación de acciones reales y ficticias, pero en el momento cuando son interpretadas, mantienen la coherencia de su conjunción y permiten crear experiencias estéticas y estésicas en el espectador y en quien lo interpreta.

Con la gestualidad debe considerarse representar a través de la metáfora, la forma en la que se realizan las acciones dentro del momento determinado permite que a los movimientos se les reste la parte absurda y simplemente permitan fijar en ellos la atención del espectador, sin dudar de su veracidad y significación.

La forma en la que se realizan las acciones, fuera del contexto donde se miran, parecerían movimientos absurdos, sin lógica y exagerados en un mal sentido. Ejemplo de ello puede observarse en la manera en cómo *Toxin* posiciona su mano al momento de atacar a *Dark Ozz* (figura 80) pues aquí funciona como un elemento que refuerza la idea del poder del ataque.

Figura 80

Toxin arremete contra Dark Ozz



Siguiendo con la idea de la kinésica, mantener el cuerpo con ese nivel de energía y sus formas “extracotidianas” es la “capacidad de revelar la ideología subyacente en cada conceptualización” (Cid, 2010, p. 151), demostrando en el luchador la capacidad de “guiar el uso y la instrumentalización que se hace del cuerpo en la singularidad que distingue a cada cultura” (Cid, 2010, p. 151).

Toda la gestualidad mostrada son movimientos planificados e intencionales con la finalidad de conseguir un equilibrio armónico entre las acciones y ser visto como algo estético ante la mirada de aquel que interpreta. Cada alteración del cuerpo funciona como una forma de fijar la atención del público, para que no pierda detalle de lo que sucede y se logre el momento catártico característico del evento.

La gestualidad que se manifiesta en combates importantes o locales es aprendida y comprendida con ayuda de maestros que permiten asimilar a conciencia cada uno de los movimientos realizados para que la experiencia del público les permita comprender la representación de la acción.

Cada uno de los movimientos a partir de la imitación, generan una comunicación fluida, por lo que el gesto puede ser un sustituto ideal de la palabra. Al

tener un buen manejo del cuerpo se puede lograr un mensaje más universal y preciso que la palabra misma.

Los luchadores recurren a este para comunicar sin necesidad de tener que hablar en todo momento de la presentación, la dinámica sobre el ring está realizada a partir de movimientos rápidos que no permitirían la comprensión del diálogo. En la siguiente imagen se puede observar a *Kastigador*, *Dark Ozz*, *Charlie Manzon*, *Gremlin* y *Pacorro* (figura 81) con gestos que permiten interpretar en el momento y gracias a la imagen congelada.

Figura 81

Dark Ozz, Charlie Manzon, Gremlin y Pacorro



Se recurre a la gestualidad para exacerbar la emoción que se está experimentando, ya sea la agresión o el sufrimiento. La acción premeditada para la representación permite que el acontecimiento pueda ser visto desde todos los ángulos posibles.

Ya sea en una pelea realizada por luchadores locales o estrellas reconocidas a nivel mundial, una de las primeras cosas que deben aprender a realizar además

de los movimientos clave, es el manejo del cuerpo y proyectar la energía de tal manera que todo aquello que se percibe raro en otro contexto ahora pueda percibirse con coherencia y sentido.

Comparando la gestualidad de un luchador nacional a uno local se pueden hallar diferencias notorias en la conciencia que tienen sobre su cuerpo: en las empresas importantes, al ser eventos televisados, requieren que los personajes siempre mantengan la fuerza en la gestualidad general.

En estos eventos es necesario proyectar más allá del espacio físico, debe transmitir la emoción y el sentimiento a través de una pantalla (que complica la cercanía al proceso de comunicación), pero con la forma en la que se aplica la energía, es posible que el mensaje pueda ser recibido con una intensidad media.

Compañías ejemplares donde los luchadores muestran una gran disciplina y respeto por el deporte son los pertenecientes al CMLL, como se puede observar en la siguiente imagen con *Dark Magic*, *Okumura* y *Vangellys* (figura 82) que mantienen una postura tensa en brazos, piernas y pecho para brindar una significación correcta y directa.

Figura 82

4jun21-73



Nota. CMLL. (2021). [fotografía]. CMLL. <https://cml.com/4junio21/>

El momento, el espacio y la forma de transmitir el mensaje requiere de una expresión bien estudiada que demuestre un dominio del cuerpo para saber comunicar al público presente o digital; por la necesidad de mantener la espectacularidad del momento, transformarlo y conservar la configuración ambiental designada.

En el análisis comparativo e histórico; la forma de manejar el cuerpo ha tenido una notable evolución, como sucedió con la imagen y la presencia escénica. El cuerpo en conjunción con la técnica deportiva y lo dramático no tenía una conexión natural resultando más importante realizar bien la acción parecida a la lucha olímpica –como en el box– que darle presencia y reconocimiento al personaje.

Como se puede observar en la siguiente imagen de una lucha de mujeres (figura 83) los movimientos se ven como una pelea que podría estar aconteciendo en las calles de la ciudad. Separaban la demostración del personaje de la demostración deportiva, pues al posar tenían una gran presencia y mostraban su cuerpo como si de una competencia de fisicoculturismo se tratase.

Figura 83

Lucha de mujeres en la Arena Afición de Pachuca, Hidalgo



Nota. Ortega Navarrete, Arturo. (1965). [fotografía]. Museo Arocena.
<https://museoarocena.com/katharsis/>

La gestualidad corporal se ha ido mejorando a partir de la constante publicación de fotos en redes sociales y la generación de videos para plataformas de *streaming*, donde la expresión y el mensaje debe comprenderse en cada imagen. Seguir la historia a partir de palabras clave con ayuda de la imaginación de la persona que interactúa con la imagen para comprender el contexto de lo que está observando.

Por el lado de la mímica, considerándola como Kowzan, únicamente la expresividad de la cara, es parte fundamental en el momento de la finalización de cada secuencia. Aunque se cuente con la gestualidad del cuerpo, la mímica es esencial para terminar de darle coherencia al mensaje y de poder transmitir de manera correcta, natural y fácil, la expresión y el arquetipo que se está representando.

Tomando en cuenta la idea de que la mímica es la expresión más antigua del cuerpo, la forma de transmitir el mensaje es rústica, sustituyendo a la palabra ya que las ideas pueden quedar mejor plasmadas que con cualquier otra parte del cuerpo.

En la lucha libre esta expresividad es fundamental, pues la cara es la que mejor proyecta lo que sucede en escena y que a través de una fotografía en conjunto con la gestualidad, toda la idea muestra coherencia entre lo que se proyecta y se representa.

En este tipo de evento, las palabras en lugar de reforzar lo acontecido se podrían percibir como algo que está siendo difícil de realizar, pues la agitación podría dar el mensaje erróneo de que no hay un buen trabajo por parte del luchador. Además de que la contienda podría percibirse tediosa porque la palabra sólo entorpecería el intercambio de llaves y golpes.

En la siguiente imagen con *Vengador* (figura 84) es un claro ejemplo de cómo la expresividad de la cara puede representar exactamente la emoción o sentimiento en el momento, y la manera en la que esta se proyecta a todo el público. No es requerida la presencia de la palabra para comprender el dolor que se obtuvo de ese enfrentamiento y la fotografía es capaz de capturar fácilmente lo que representa.

Figura 84

Vengador atacado por Látigo



Luchadores que ya no poseen su máscara son aquellos que recurren más a la mímica del rostro. Estudiar cada una de las formas en las cuales tienen que mover cada uno de los componentes del rostro para que la expresión no llegue a confundirse y además representar la bondad o la maldad.

Gesticular de manera extracotidiana permite que todo en conjunto tenga coherencia; aun siendo locales su mímica es algo que practican desde los entrenamientos y con los maestros. Además de la asistencia a funciones para estudiar a los otros y ver cómo esto puede aplicarse a su personaje.

Este sistema combinado con la expresión corporal logra una comunicación directa con el espectador; facilitando la identificación del bando al que pertenece, el personaje y qué tanta fuerza requiere el movimiento para ser ejecutado. Existe la estrategia del cómo y el dónde golpear, por lo que la conciencia de la acción más el manejo óptimo de la energía permiten una proyección atinada.

Ejemplo de ello se encuentra en la manera como *Mr. Rebelde* ataca a *Príncipe Otomí* (figura 85) dando un ejemplo claro de cómo la mímica ayuda a

exaltar emociones que, únicamente con el golpe, no se podría demostrar espectacularmente.

Figura 85

Mr. Rebelde, Drabek y Atómico contra Príncipe Otomí



En la imagen anterior puede percibirse con claridad que existe una gran sinergia entre los personajes; aunque sean de bandos contrarios, la forma en la que realizan el movimiento es una clara representación, de que un buen movimiento escénico puede hacer de la lucha algo interesante, llamando la atención del público y resultando en una ovación (junto con el lanzamiento de “limosna”), cosa agradecida por los luchadores, pues es una referencia a la aprobación de lo presenciado.

En esta comparativa con luchadores reconocidos más allá de lo local, sería prudente hacer un reconocimiento de la mímica en la lucha de Estados Unidos, específicamente con la *World Wrestling Entertainment (WWE)*, al ser un ámbito más teatralizado (la mímica puede verse expresada de una manera soberbia).

Las expresiones son más parecidas a la manera como se maneja el rostro en representaciones teatrales. Existe una forma más allá de lo cotidiano, donde sólo

con el rostro puede entenderse la emoción. Los rasgos y el cuerpo en general muestra más tensión que permite al público conectar rápido y por lo cual las historias tienen la posibilidad de ser continuas a manera de novelas.

Ejemplo perfecto para lo descrito es el de *Nia Jax* (figura 86) quien con su expresividad permite transmitir la desesperación y frustración reflejada en su rostro, resultando en el interés del público siguiendo la historia hasta su punto de culminación dentro de la misma función o en las siguientes.

Figura 86

Nia Jax



Nota. Quinteros, Paulo. (2021). [fotografía]. LT La Tercera. <https://www.latercera.com/mouse/algunos-de-los-recientes-despidos-en-la-wwe-se-habrian-concretado-porque-los-luchadores-no-estaban-vacunados/>

Parecido a lo descrito anteriormente, dentro de la escena mexicana –y desde una percepción personal– es la rivalidad incansable entre *Fabi Apache* y *El Hijo del Tirantes* (quienes muestran una teatralidad parecida a la que se maneja dentro de la WWE). Su mímica de enojo y molestia se percibe como si esto no sólo se mantuviera en el contexto de la arena, sino que es algo más personal, real.

Mencionando a *El Hijo del Tirantes*, se debe reconocer el trabajo de los referís, quienes también asisten a los entrenamientos para comprender el manejo

de sus cuerpos y desarrollar la expresividad escénica al igual que un luchador, y que, como un narrador, describa lo que sucede a través del trabajo corporal.

Comparando la mímica actual con la de épocas anteriores, se puede notar la evolución en este aspecto pues como se ha estado manejando. Anteriormente no existía una preocupación en lo que se tenía que expresar más allá de realizar bien la técnica deportiva y aguantar el combate hasta su término.

Es admirable la forma en la que la lucha ha encontrado oportunidades con las cuales puede ser apreciada por más personas desde lo nacional hasta lo internacional. A partir de que un fanático encontrara la oportunidad de que todo el ámbito luchístico progresara de manera exponencial y que, con su evolución experimentaran con la teatralidad hasta conformar las funciones como se conocen hoy día.

Esto ha sido posible por cada uno de los luchadores que ha ingresado a la escena y que se ha permitido ver al deporte como una tradición y mostrar el respeto y la profesionalidad que merece todo el proceso de formar un personaje, de realizar una función y lo que sucede más allá de las arenas.

Para la expresión corporal se debe incluir la combinación de los sistemas nombrados anteriormente: la conjunción entre el gesto, la mímica, el vestuario, la máscara, y el peinado debería resultar en la representación perfecta de aquello que se busca comunicar.

La mayoría de los luchadores que participan de manera profesional en funciones deben representar de manera correcta arquetipos a través de los movimientos por más sencillos que sean, sean ejecutados para reforzar al “malo, al bueno, a la seductora, al animal, al héroe, etc.”.

Basarse en aquello que se conoce y que se cree que el público local (cercano a su contexto) va a poder entender. La expresión corporal sería el segundo elemento más importante dentro de las funciones de la lucha. De estas secuencias de movimientos se debe obtener una historia; encontrar siempre la narrativa de la lucha del bien contra el mal o el reconocimiento del héroe o el villano por el público.

Hay que recordar siempre que todo se realiza en función de la historia y el reforzamiento de las características principales del personaje, conjuntar de manera óptima los movimientos extracotidianos con una buena gestualidad y mímica, permiten que la escena se traslade a un contexto nuevo en el cual el público puede ser partícipe del momento.

En este enfrentamiento entre *Dark Ozz* y *Látigo* (figura 87) se puede ver cómo el movimiento escénico debe de seguir, aunque el intercambio de llaves y golpes haya terminado, pues la constancia de la expresividad permite comprender hasta qué momento ha llegado el fin de la lucha.

Figura 87

Dark Ozz y Látigo



Para este sistema sería prudente reconocer el cuerpo como totalidad, ya que este es el medio físico y con el cual se significa. De esta manera, cada cultura puede proyectar sus símbolos e íconos con lo que se produce el sentido de pertenencia comunitaria al presentarlos en un medio ya trabajados para su comprensión.

Aunque la creación se remita a una actividad física, es necesario que el cuerpo se use de tal manera que se comprenda como un territorio que “se trata de

una forma expresiva que trasciende las barreras de la voz hablada y que promueve impresiones sensoriales ... que se muestran en el acto creativo” (Cabral, 2019, p.47).

En el caso de la contienda entre *Shango* y *Vandrak* atacando a *Hell Fire* (figura 88), es sencillo comprender cómo los luchadores pueden dejar las “impresiones sensoriales” en el otro luchador y en el público con cada una de las llaves y golpes que realizan.

Figura 88

Shango y Vandrak atacando a Hell Fire



Tanto en las funciones locales como las nacionales e internacionales se puede conocer cómo se maneja una observación introspectiva y extrospectiva por la intención puesta en cada uno de los movimientos con los cuales se refleja la existencia de una disciplina previa para tener conciencia de lo que se realiza.

Por esta razón las funciones televisadas pueden catalogarse como un evento espectacular ya que existe una muestra del buen manejo corporal y una conciencia que permite realizar hazañas sin llegar a ser peligrosas pero que, por el entrenamiento previo a las funciones, pueden realizarlas sin dificultad.

Cada una de las llaves, movimientos aéreos y golpes que ejecutan requieren de una gran concentración física y mental pues no hay –como se puede observar en una película de acción– equipo de seguridad que les permita realizar la maniobra sin la preocupación de que exista una lesión grave.

Tal es el caso de lo mostrado por *Skadiluch, Andrómeda, La Hera y Valientita* (figura 89), los movimientos los realizan con tal soltura que este parece que se realiza como cualquier otro movimiento cotidiano, donde hay tal manejo del cuerpo que este reacciona ante cualquier situación que pueda presentarse.

Figura 89

¡Mañana por fin es Viernes de La Mejor Lucha Libre del Mundo! Te esperamos en la Arena México para que vivas la experiencia



Nota. El fotógrafo de las luchas. (2023). [fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/cmll_mx/p/C0A_Tv5McE5/?img_index=3

Todo movimiento es realizado de tal manera que signifique. Desde lo histórico, sucede cuando *El Santo* y *Blue Demon* presentaron la necesidad de proyectar una imagen heroica con los signos de la máscara y la capa, refiriendo no

sólo al ídolo sino también buscando semejanza con los héroes de los cómics populares de la época.

Encontrar esta forma de simular y reinterpretar un personaje extranjero a lo nacional se considera uno de los momentos más importantes –si no es que el más icónico– para darle vista al deporte y comenzar su transformación hacia un deporte espectacular y tradicional, dándole vida a personajes representativos dentro del CMLL y la AAA.

Para los últimos sistemas relacionados a lo auditivo proyectado por la persona sería conveniente analizar el trabajo de los narradores y presentadores de las funciones, pues son ellos los que trabajan esto y así, maximizar toda la función con cada descripción, ayudando al público a sentirse más apegado y parte del momento.

Haciendo el análisis desde lo vivido en la función y remitiéndose a los sistemas de la palabra y el tono en los narradores y presentadores, no existe una preocupación por el cuidado en este aspecto, además de combinarse con un sonido un tanto deficiente, no se percibe como algo relevante para la función.

En cambio, en una función televisada y dentro de las grandes arenas, pareciese que estas personas son un aspecto fundamental para la realización de la función y la creación del ambiente dentro del recinto, el tono refleja de manera directa la emoción que se quiere transmitir a través de cada frase gesticulada.

Aunque hagan uso de los micrófonos, deben manejar bien su gesticulación además de la entrada y salida del aire para proyectar la misma energía en cada una de las palabras que se dice y puedan ser comprendidas sin mayor problema por todo el público que asiste.

Se debe hacer la distinción entre los presentadores y los narradores: los primeros se dedican exclusivamente a hablar entre una lucha y otra, mientras que los segundos tienen que describir en todo momento, con algunas pausas para apreciar el sonido ambiente del recinto y proporcionar más sentido y mayor relación con lo que describe. Al igual que un cantante, tanto comentaristas como presentadores deben contar con una voz de cierta tonalidad (medios a graves) para

poder atraer al público. Deben tener ciertos cuidados con su voz para que los cambios de tesitura no afecten a la aceptación de lo que se dice en el público.

Toda la comunicación dentro de las funciones se realiza de manera kinésica y la única voz que refuerza la idea o añade algo más para finalizarla es la palabra dicha por el presentador, pues en una arena la única expresión hablada es la de este sujeto, quien además mantiene una imagen prolija para demostrar el respeto por la tradición que se conserva.

Por otro lado, los narradores (pertenecientes a la AAA y el CMLL) son otros de los personajes implicados dentro del espectáculo que emplean su voz para abonar a la construcción total de la escena; aunque estas sólo sean escuchadas en funciones televisadas.

Los comentaristas son una pieza clave para la atracción y un movimiento estratégico para dar detalle de lo que no puede ser mostrado por la cámara. Su ánimo y tono permite que la emoción que se tiene dentro de la arena pueda traspasar la pantalla, pues si la narrativa manejara un tono neutro, esto sólo quedaría como la descripción del deporte.

Por la forma en la que imprime la emoción en las palabras dichas es que se comprenda la dinámica, todo toma una nueva importancia dentro de la escena y ayuda a poder tener continuidad entre una función y otra, ayudando a remarcar este fenómeno a través de los enfrentamientos “cantados” entre luchadores o bandos.

En el caso de los narradores es necesario que trabajen en la gesticulación de la boca y la correcta pronunciación de las palabras y realicen ejercicios semejantes a los de los locutores para que todas las palabras se comprendan y no cause confusión.

Además del trabajo de dicción, deben reflejar las emociones que experimentan a través del tono que imprimen en cada palabra. Por ejemplo, si atacan a una de las estrellas del momento entonces manejan notas un poco más altas para adicionar sorpresa o preocupación a la acción y dar a entender que la estrella puede estar en peligro.

Uno de los mejores comentaristas, desde el campo internacional y hasta el punto de vista personal, pero también basado en los comentarios del público o publicaciones de internet, es *Hugo Savinovich* (mencionado en el capítulo anterior) quien demuestra cómo es que se debe combinar la voz con el tono y la emoción sin omitir detalles de lo que se aprecia en la escena.

Los narradores también deben tener un amplio conocimiento de los movimientos e historias de rivalidades o apuestas que van surgiendo entre los luchadores, además de conocer a cada uno de los personajes que se presentan en las funciones y todo lo histórico detrás de la lucha libre.

Al igual que en otros deportes, la mayoría de los comentaristas reconocidos eran luchadores de la misma compañía o independientes, pero que por su gran trayectoria y conocimiento de movimientos les dieron la oportunidad de participar en la narración. Justo el caso de Savinovich, pasando de ser luchador de la WWE a comentarista de la AAA.

En este punto del análisis ya es posible comparar las funciones nacionales con las locales, siendo un punto diferenciador y notable entre un caso y otro; pues en el caso de la función en la Arena Querétaro los luchadores actuaban al principio o al final de la contienda como narradores.

Ellos mismos tienen que formar una narrativa con la cual ayuden a dar un contexto del por qué tal o cual luchador va a pelearse con el otro. El contenido de la historia que da pie al enfrentamiento es bueno, pero no llegan a expresar de la misma manera que un narrador especializado. Esto provoca que la mayoría de los asistentes deban deducir las palabras que gesticula pues con la máscara llega a perderse la dicción.

Aunque la narrativa sea algo común –similar a la manera en la que se llega a hablar cuando se arremeda a alguien– puede admirarse el esfuerzo que imprimen en la creación de estas historias que da pauta a nuevas funciones y que, como quedan inconclusas en la función donde comienza la narrativa, provocan la necesidad en el espectador de saber en qué acaba el diálogo.

El reforzar el mensaje a partir de un intercambio mínimo de golpes permite atraer al público y dejarle esa sensación de necesidad de concluir con la trama; pero es necesario comprender que esto ocurre con luchadores con reconocimiento dentro de la escena local. Aunque un debutante tenga buen carisma no llama la atención de la misma manera que otros que ya tienen un poco más de trayectoria.

También es posible realizar la comparativa con los narradores de la WWE o compañías americanas; las personas dedicadas a describir el suceso proyectan aún más, dándole un mayor matiz a la escena y permitiendo que el televidente siga el espectáculo como si fuera novela.

Como la lucha americana está más dedicada a la creación de historias y a la conservación del *Kayfabe* en su aspecto más tradicional. Los comentaristas, al igual que los luchadores, deben imprimir emociones exaltadas con mayor fuerza por medio del tono y de un buen manejo de la gesticulación de la boca.

Esto se provoca porque las compañías americanas tienen mayor audiencia a través de medios digitales que asistencia, pues sus precios son menos accesibles que los manejados en las arenas de territorio nacional, provocado por la inversión generada por luchadores, arenas y la parte comercial del deporte. Esta muestra de talento permite que algunos de los comentaristas lleguen a estar involucrados en alguna de las luchas; ya sea porque muestran apoyo y aprecio por uno de los bandos o porque ignoran a alguno de los luchadores rudos provocando su ira y por ello lo agrede.

En el espectáculo local esto no es tan común, sí, se muestra acción sobre la mesa de los comentaristas, pero pocas son las veces donde los agreden. En cambio, en la escena americana, los narradores pueden considerarse como parte de la cartelera de estrellas a presentarse resultando en el empleo de la expresión corporal para darle mayor drama al suceso.

Para el análisis histórico, la narrativa y la presentación era algo inexistente o sutil parecido a la forma de presentar del box. Nuevamente, era más importante mostrar el manejo de la técnica deportiva que la construcción de un personaje que pareciera algo irreal y se viera como una creación de mofa.

La introducción de las grandes figuras en el cine (nuevamente), permitió que la EMLL se preocupara por cuidar la construcción de un buen espectáculo, sin centrarse únicamente en la imagen del luchador si no en cada uno de los sistemas que lo conforman.

Por ello también fue necesario que presentadores y comentaristas aprendieran a manejar su voz como los presentadores de programas de la televisión mexicana (partidos de fútbol), para que así su dicción y su tono fueran semejantes a algo familiar para la audiencia.

La evolución general de la lucha libre mexicana ha permitido que el deporte se adapte a los requerimientos de los espectáculos más populares, manteniéndose a la par de programas populares para la audiencia mexicana, no sólo de televisoras nacionales, pues el internet y las plataformas digitales permiten la visualización de programas extranjeros más llamativos que los creados localmente permitiendo su reconocimiento, apego y constante impulso de estar considerado dentro de las tradiciones mexicanas.

Como una primera conclusión a partir del análisis comparativo realizado anteriormente, se puede afirmar lo siguiente:

- La lucha libre seguirá transformándose conforme la sociedad vaya progresando, lo cual permitirá que su espectacularidad aumente.
- Aunque el trabajo se sustente firmemente sobre el sistema semiótico de Kowzan, la lucha libre maneja otro orden de jerarquización de los sistemas por la forma en la que los signos son empleados.
- Su transformación y adaptación para satisfacer al público mexicano permitió que la lucha se pensara como algo más allá de un deporte y por ello forme parte de lo entendido como cultura.
- Al usar la kinésica como medio de expresión sobre el cuadrilátero, ha permitido que se comprenda la importancia del movimiento, la gestualidad y la mímica del cuerpo para ser capaces de mostrar emociones exactas y referenciar fácilmente aquello que se imita.

- Al ser un deporte que se enseña como un trabajo artesanal, la tradición siempre se tomará como base, aunque se agreguen nuevas muestras técnicas (lo aéreo, las luchas extremas y las contiendas campales).
- Muchos luchadores respetan su barrio y tratan de representarlo de tal manera que, aunque se gane popularidad siempre llevarán las raíces incrustadas en su vestimenta.
- Libros que traten y describan las llaves y los movimientos, sería como escribir un recetario de cada estado, pues la forma de nombrarlos y hacerlos varía conforme al lugar donde se aprendan.
- Aunque no exista una educación académica y disciplinada como en el teatro sobre el manejo del cuerpo al ser algo experimentado, no es tan diferente de la expresión teatral que realizan.

La lucha libre, así como el teatro “es una fuerza unificadora de recursos y operaciones semióticas” (Carrasquero González & Finol, 2007b, p. 289) tal como se aprecia en el dominio de *Gremlin* sobre *Vengador* (figura 90).

Figura 90

Gremlin contra *Vengador*



Conclusiones

Las funciones de lucha libre, al igual que el teatro, se pueden considerar como muestras artísticas auténticas, ya que hacen referencia a la vida de los aficionados y los participantes. Por esta razón, es que la lucha libre es parte de la historia de cada una de las personas pertenecientes a los barrios y por lo cual existe un gran apego.

Diversos textos realizados en torno al análisis de la lucha desde el aspecto antropológico describen la forma en la que se refleja a través de la repetición de la batalla entre el bien y el mal y la manera en la que la comunidad busca salir de la vida del barrio para tener mejores oportunidades; tal como ha sucedido con la mayoría de los luchadores que ahora son grandes estrellas.

Por otro lado, la semiótica permite comprender cómo es que todo lo que se integra dentro de las funciones de lucha se convierte en parte del significado, que la conjunción entre objetos y sistemas crea una lógica específica del momento y que, tanto asistentes como luchadores, comprenden que es parte de un entorno construido para este fin.

Todo esto conforma un sistema que se cimienta con lo material y lo emocional, pues su conjunción resulta en una significación y una forma comprensible, por lo cual el público percibe lo que sucede y relaciona el referente rápidamente con lo conocido y familiar.

La manera en la que se mezclan los signos para cumplir con el propósito de la función de lucha por el cual fue creado, se comprende que su configuración puede sustentarse con la semiótica de Kowzan, pero que los sistemas deben adaptarse al orden de jerarquización como se manejan en el caso específico del espectáculo.

Aquí la división puede mantenerse conforme a los signos en el luchador y los que se mantienen fuera de él, quedando de la siguiente manera, según la información revisada y analizada, en un listado del signo más importante al secundario o de refuerzo para otro:

1. Máscara.
2. Peinado.

3. Maquillaje.
4. Vestuario.
5. Gesto.
6. Movimiento escénico.
7. Mímica.
8. Efectos sonoros.
9. Accesorios.
10. Iluminación.
11. Música.
12. Decorado.

En el listado anterior, suceden varios cambios que se deben explicar; el primero de ellos es la separación de la máscara y el maquillaje, pues en las funciones actúan como elementos separados sin ser la sustitución uno de otro.

La otra diferencia es que los efectos sonoros se encontrarían como un sistema dentro y fuera del actor; el cual tiene gran importancia para la espectacularización del acto y este se genera a través del movimiento del luchador y no tanto por sonidos provocados por terceros u objetos.

Desde este mismo listado se puede concluir que el luchador trabaja de manera autodidacta y por pura lógica en la creación de su movimiento y la gestualidad que debe llevar su personaje, además de entender la expresión como algo que debe verse más allá de lo que se encuentra próximo al cuadrilátero.

La corporalidad, entiéndase presentación, caracterización y movimiento, termina siendo el elemento más importante de una función, pues de este depende que el suceso sea entendido como una presentación de lucha libre. Sin todos los signos que conforman su imagen podría ser confundido con otro deporte y perdería la espectacularidad que tanto se ha trabajado con la evolución de los signos.

La lucha libre mexicana se convierte en un símbolo para la cultura nacional, pues es con la "imagen corporal" que el personaje refleja todo aquello que influye a la persona, mostrando también la similitud creativa y formadora desde una perspectiva social y cultural.

Crear el personaje de esta manera también demuestra los diversos procesos por los cuales los luchadores tienen que pasar para ir entendiendo el cómo comunicar su carácter, por lo que toma elementos conocidos y familiares para las demás personas, y realiza una autoevaluación para saber qué funciona y después que de esto genera la comunicación.

También le permite crear a conciencia una combinación de signos que generen un mensaje simple y universal ante el público que se presenta. Algunas de sus características contienen historias del territorio donde proviene y personas que influyeron en su camino. Toda su imagen en conjunto crea una coherencia compositiva atractiva para aquellos que no se encuentran en escena.

Lo mismo sucede con los accesorios que decide añadir a la caracterización del personaje, ayudan a que la imagen no se limite al físico, sino que todo añadido como una capa, una cuerda o una máscara lleguen a ser parte de toda la imagen corporal. Ya no se ven como elementos separados, sino como un todo admirable y comprensible.

Como se explica en el tercer capítulo, el vestuario y los accesorios son un elemento fundamental de la vida de una persona ya que, con el resultado, busca comunicar su estilo particular. Lo mismo sucede con los luchadores, seleccionan cada elemento añadido a su persona con lo cual esperan darle sentido exitoso a lo que se trata de comunicar.

No sólo dependen de los componentes materiales, también es necesario comunicar con los sistemas creados por el cuerpo; toda la imagen del personaje es un conjunto de elementos seleccionados cuidadosamente para su conformación, ya sea de manera consciente o inconsciente, para poder darse a entender ante el público.

La imagen del luchador es una representación excelente por la naturaleza del proceso de su creación y el resultado mostrado en las funciones donde se presenta –con todos los elementos, tanto visuales como sensoriales– lo proyectan ahora como un dato primario para convertirse en una experiencia y no sólo tener la característica de sujeto.

Cada función se crea a partir de un deseo en los luchadores por ser visto y en el público para ver y comprender todo lo que la imagen corporal de ellos trata de comunicar. Además, este intercambio de deseo entre mirar y ser mirado es más sencillo porque su imagen está conformada (en su mayoría) por elementos sociales que muestran su origen y una proyección constante de lo que busca una persona de barrio.

Las arenas y todo espacio donde se encuentre un cuadrilátero serán comprendidos como un lugar en el cual va a ocurrir una lucha libre, más que relacionarlo al boxeo, pues es más recurrente asociarlo a aquello que se apegue más al folclore de la cultura que al espacio deportivo.

El espacio permite que se genere la necesidad de la interacción a través de todos los sentidos desde lo visual (lo principal) hasta lo olfativo, pues la generación de cada uno en el progreso de la función permite que todas las personas dentro del espacio comprendan la dinámica que aquí se suscita adaptando los sentidos de manera que todo se intuya y se actúe conforme al suceso.

La lucha libre es un gran referente de una puesta en escena espectacular. Todos los signos en conjunto crean una experiencia única para el usuario, transformando su realidad y dejándose llevar por el momento –catarsis– pues en esta combinación de sistemas, el luchador se convierte en el elemento principal para la comunicación, es ahora el individuo que genera el mensaje y el mensaje en sí.

La espectacularidad reside en la construcción del personaje, que es donde se busca añadir elementos conocidos que permiten la creación de arquetipos atinados y dinámicos para la escena, resultando en una correspondencia del personaje con la cosa conocida.

La forma en la que los luchadores han creado a su personaje por medio de la combinación de sistemas (su corporeidad se interpreta como la base para estimular al espectador) se convierte en un generador de emociones, pasiones, una proyección del paso del tiempo y el sujeto sobre el cual se aplican los cambios requeridos por el sistema.

De aquí que la función de lucha libre se pueda relacionar a la escena teatral, ya que le permite al espectador sumergirse en una experiencia estética, pues su creación requiere de un entrenamiento, habilidades y desarrollo del talento. También la configuración de una arena permite el rompimiento de la “cuarta pared”, generando una interacción estrecha con el objeto de la comunicación.

Termina siendo un suceso escenificado para entretener y deleitar, satisfaciendo a las sensaciones por elementos externos, permitiendo así una experiencia estética por la relación luchador-público y creando un nuevo discurso a través de su pretensión.

La forma en la que se puede seguir realizando un análisis de lo que se presenta ante la vista del espectador y darle un sentido a la sensación que se obtuvo del momento, es a través de preguntas que permitan darle lógica a lo que en otro contexto genera confusión.

Esta serie de cuestiones comienza –ya sea desde la postura del luchador y su enfrentamiento a la creación del personaje o desde la mirada del público– con el por qué se eligió tal o cual característica; el cómo, se puede explicar a través de la corporalidad sin uso de palabras, cuáles son las circunstancias que permiten el enfrentamiento entre los bandos, cuál es la actitud que se debe presentar ante la situación y a qué nueva historia llevaría toda esta construcción.

Ya sea que la lucha libre se considere como una puesta en escena artística o un deporte espectacular; esta puede ser catalogada como un objeto teórico que tiene diversas vertientes y variables que se pueden estudiar desde el aspecto actual y su relación con el ahora, afirmando la idea de que no es algo inmutable, sino que se transforma y adapta a través del tiempo y la subjetividad.

En conclusión, el análisis de las funciones de lucha libre por medio de la semiótica teatral permite comprender cuáles son y cómo actúan los signos que la conforman; para que esta construcción se perciba como algo espectacular y así se genere una experiencia estética, siendo un aspecto importante la existencia de luchadores y público.

En la duración general de las funciones, la expresión corporal debe dar cuenta de las emociones que está experimentando el luchador al momento de realizar los movimientos que dan sentido a su creación y esto a su vez, se vea reflejado en el espectador causando sentimientos que empaten o difieran de lo que le sucede al personaje.

La forma en la que se han modificado cada uno de los signos permite que la puesta sea considerada como algo artístico y espectacular, pues su construcción al igual que en el teatro, busca dar diferentes referencias que no necesiten de libretos o palabras para explicar algo que se puede obviar a través de la gestualidad del cuerpo y que, complementado con el brillo, color y fanfarria se convierte en algo atractivo.

Su conformación espectacular, tradicional e histórica permite un sinnfín de reflexiones alrededor del fenómeno; pero siempre harán referencia hacia los signos más importantes: el luchador (desde su máscara hasta su movimiento), el reflejo de la cultura y la sociedad con los signos añadidos en los elementos que conforman al personaje y su constante evolución para su reconocimiento.

La lucha libre es un fenómeno artístico que, por medio de su conformación, permite el surgimiento de una experiencia estética a través de la expresión de las emociones y la transmisión de éstas, creando una historia y usando el cuerpo como referente de la comunicación espectador-luchador.

En conclusión, con cada descripción y análisis del signo es posible afirmar que la lucha libre puede estudiarse de manera similar como una puesta en escena, pero que el orden de la argumentación y desglose debe adaptarse al espectáculo sobre el cual se trabaja y la creación tan meticulosa de cada uno de los elementos permite la creación de una experiencia estética en el usuario y en el mismo luchador ya que se manifiesta un desborde de emociones y sensaciones en la relación entre las partes implicadas.

También es posible comprobar que la lucha libre puede estudiarse a partir de teorías teatrales, pues la forma en la que está construida el espectáculo es similar

desde varios aspectos a una puesta en escena y este mismo, puede estudiarse de manera comparativa y descriptiva a partir de la evolución de cada signo.

En el capítulo anterior fue posible desarrollar el objetivo general que centraba el análisis de la función desde cada uno de los aspectos mencionados anteriormente, lo cual dio pie a poder formular un nuevo acomodo del sistema del análisis del teatro de Kowzan, pero adaptado a lo contemporáneo y en específico a la lucha libre.

Además, fue posible afirmar y reafirmar que el luchador con todos los signos que lo integran es el elemento por excelencia de donde surge la experiencia estética tanto para la persona que lo interpreta y los espectadores del momento; y que su construcción va más allá de una creación sin sentido, sino que posee un trasfondo tanto en el entrenamiento deportivo como en la creación completa del personaje en su aspecto exterior e interior.

Por otro lado, se confirma que la relacionan de los signos es necesaria para que el espectáculo tenga coherencia en el momento que se realiza y que la importancia varía según lo propuesto por Kowzan; ya que algunos que sólo maneja para el exterior, en la lucha libre son elementos esenciales para la mejora de la experiencia, como se pudo notar en la descripción de los efectos sonoros.

Finalmente es necesario afirmar que toda la puesta en escena -la función de lucha libre- es una representación constante de la inmutable lucha conocida entre el bien y el mal, cambiando a los contendientes, el escenario y el contexto; pero siempre manteniendo la idea principal.

Bibliografía

- Alabarces, P. (1998). ¿De qué hablamos cuando hablamos de deporte? En *Nueva Sociedad Nro* (Vol. 154).
- Anexo: Campeonatos de Lucha Libre AAA World Wide*. (2023, agosto). Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Campeonatos_de_Lucha_Libre_AAA_World_Wide#Referencias
- Anexo: campeonatos del Consejo Mundial de Lucha Libre*. (2023). Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Campeonatos_del_Consejo_Mundial_de_Lucha_Libre
- Antropología de la lucha libre y sus vectores culturales: ¿deporte o espectáculo?* (2023, julio 31). Yohair Blog. <https://www.yohair.com/es/blog/anthropology-of-wrestling-and-its-cultural-vectors-sport-or-spectacle/>
- Arcas Espejo, A. (2010, septiembre). Recursos escénicos del Teatro Clásico Japonés Noh. *Activarte. Revista independiente de Arte*, 18–30.
- Aristóteles. (1988). *Política*.
- Aubert, C. (1997). *El Arte Mímico* (1a ed.). Escenología, A.C.
- Bal, M. (2009). *Conceptos viajeros en las Humanidades. Una guía de viaje* (1a ed.). University of Toronto Press.
- Baliero, C. (2016). *La música en el teatro y otros temas* (1a ed.). INTeatro. <https://inteatro.ar/editorial/la-musica-en-el-teatro-y-otros-temas/>
- Ballesteros, E. (2020). *El día que los sueños se materializan o se destruyen; la obtención de la Licencia Profesional para ser luchador....* Furia de Titanes. El adictivo mundo de la lucha libre. <https://fdtluchalibre.com/opinion/edrich-ballesteros/el-dia-que-los-suenos-se-materializan-o-se-destruyen-la-obtencion-de-la-licencia-profesional-para-ser-luchador/>
- Barajas, B., & Barrera, O. (2020). *Entre acciones, diálogos y bambalinas. Didáctica del Teatro para el Bachillerato* (1a ed.). Universidad Nacional Autónoma de México. <https://gaceta.cch.unam.mx/sites/default/files/libros/2020-11/libroteatro.pdf#page=188>

- Barba, E., & Savarese, N. (1988). *Anatomía del Actor. Un diccionario de Antropología Teatral* (E. Ceballos, Ed.). Grupo editorial gaceta.
- Barrera, I. (s/f). *Diferencia entre Educación Física, Deporte y Juego*.
- Bourdin Rivero, G. L. (2011). Acerca de la corporeidad como hecho semiótico. En *Estudios de Antropología Biológica: Vol. xv*.
- Bousquet, J. (2010). *Hacia un acercamiento más contemporáneo del fanatismo deportivo*.
- Bruno, O. (2023, enero 25). *Las cinco luchadoras más emblemáticas que ha tenido México en su historia*. Referee Sportainment. <https://soyreferee.com/deportes/2023/1/25/las-cinco-luchadoras-mas-emblematicas-que-ha-tenido-mexico-en-su-historia-17815.html>
- Bueno, G. (2014). Definiciones en general (no filosóficas y filosóficas) del deporte. En *Ensayo de una definición filosófica de la Idea de Deporte* (1a ed., pp. 33–66). Grupo Helicón. https://books.google.com.mx/books?id=9gK_BAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false
- Cabral, P. A. (2019). Corpoescena. Fronteras desde una semiótica corporal. En *Escenosfera. Los signos de la escena* (1a ed., pp. 45–70). Rialta Ediciones.
- Cagigal, J. M. (1979). *Cultura Intelectual y Cultura Física*.
- Cañada Rangel, B. (2019). Escenosfera. En *Escenosfera. Los signos de la escena* (1a ed., pp. 11–43). Rialta Ediciones.
- Cañada Rangel, B., Ruíz Padilla, R. I., Medellín Gómez, A. C., & Aguilar San Román, Ma. de los Á. (2014). La semiótica en la construcción del espectáculo interdisciplinario. En *la Semiótica en la construcción del espectáculo interdisciplinario* (1a ed., pp. 13–31). Universidad Autónoma de Querétaro.
- Cárdenas Niño, A. M., Moreno Garzón, L. F., & Sáenz Arias, G. P. (2018). *Los ejercicios de expresión corporal desde el lenguaje no verbal que brinda el teatro: una propuesta para mejorar la kinésica y proxémica de los docentes en formación inicial de la Universidad de La Salle en la interacción con los*

- estudiantes* [Trabajo de grado- Pregrado, Universidad de La Salle].
https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/539/
- Carrasquero González, Á., & Finol, J. E. (2007a). *Semiótica del espectáculo: contribución a una clasificación de los elementos no lingüísticos del teatro* *The semiotics of spectacle: contribution to a classification of the non-linguistic elements of theater*. 281–309. www.joseenriquefinol.com
- Carrasquero González, Á., & Finol, J. E. (2007b, abril). Semiótica del espectáculo: contribución a una clasificación de los elementos no lingüísticos del teatro. *Revista Artes y Humanidades UNICA*, 281–309. www.joseenriquefinol.com
- Ceballos Hornero, A., & Ceballos Hornero, D. (2009). Competiciones de lucha en la Hispania antigua. *Pyrenae*, 40(1), 57–79.
- Celis Banegas, P. (2017). *Las dinastías en la Lucha Libre Mexicana*.
- Celis Banegas, P. A. (2022). *De la Lucha Libre a la Lucha Libre Mexicana de las prácticas comunicativas a la construcción de identidades en la Ciudad de México* [Tesis de Doctorado]. UNAM.
- Chatterjee, T. (2023). *Todo lo que necesitas saber sobre la lucha en aceite turca*. Sistema de solicitud de visado electrónico de la República de Turquía. <https://www.turkey-visa-online.org/es/todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-la-lucha-libre-en-aceite-turco/>
- Cid Jurado, A. T. (2010, julio). Corporeidad: de la semiótica sígnica a la semiótica textual. *deSignis*, 151–162.
- CMLL. (2023). *Luchador / Técnico*. CMLL. <https://cml.com/luchadores/atlantis/>
- CONADE. (2008). *Lucha Olímpica. Técnica, inteligencia y fuerza* (SEP, Ed.; 1a ed.). SEP. <https://conadeb.conade.gob.mx/Documentos/Publicaciones/lucha.pdf>
- De Diputados, C., Congreso De, D. H., Unión, L. A., Ley, N., & Único, A. (s/f). *Ley General de Cultura Física y Deporte "El Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, decreta: Ley General de Cultura Física y Deporte Título Primero Disposiciones Generales*.
- De Toro, F. (2008). *Semiótica del teatro. Del texto a la puesta en escena* (4a ed.). Galerna.

- deChile. (2023, enero). *Etimología del deporte*. Etimología del deporte. <https://etimologias.dechile.net/?deporte>
- deChile.net. (2023). *Espectáculo*. Diccionario Etimológico Castellano En Línea. <https://etimologias.dechile.net/?especta.culo#:~:text=La%20palabra%20%22e%20spect%C3%A1culo%22%20viene%20del,latinas%2C%20espectacular%20y%20tambi%C3%A9n%20or%C3%A1culo.>
- Domínguez Jiménez, R. (2021). *Estética y Deporte*. En R. Domínguez Jiménez (Ed.), *Estética y Deporte* (1a ed., Vol. 1, p. 287). Pontificia Universidad Católica de Chile.
- El Modo. (2016, febrero 16). *¡... y de este lado, la Esquina Exótica!* Museo del Objeto. <https://www.elmodo.mx/2016/y-de-este-lado-la-esquina-exotica/#:~:text=Los%20luchadores%20ex%C3%B3ticos%20surgen%20en,qu%20repart%C3%ADa%20entre%20el%20p%C3%ABlico.>
- Eventos Especiales*. (2023). CMLL. <https://cml.com/eventos-especiales/aniversario/>
- Everaert-Desmedt, N. (2004). *La semiótica de Peirce*. <http://www.signosemio.com/peirce/semiotics.asp>
- Gadamer, H.-G. (1977). II. La ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico. En *Verdad y Método I* (3a ed., pp. 143–225). Ediciones Sígueme, S.A. https://doc-0c-4s-prod-00-apps-viewer.googleusercontent.com/viewer2/prod-00/pdf/r5p0gac6el3vvhcfh157n5ce29mej06n/a0qhggm6ilml8uouqmib844df18r08b/1697213400000/3/109614318124235515517/APznzaa0c-9JWj9r-Xkl29uTIE13bQtv1YDezhsVQzT8ymvbf-nnyEGcSOmoqJL1YvBIG9SvYKYbhUztrJCufXIJowIXfEXfTz0ZPthWP-G9IYW0IUrJfcGf6TMf_SkTSu_OXiGOJhV0_vzdW6sMFgRxKC46egRwW1wfQ4K9VScYtKvI7JzmD7c4IsHI85yR6a1bpmX-9me2aSbwuKLU64XFpFHB59ZxuitqWK0XAhXmZj1W4eFJtOvIm4SNOraHm-vVaCxNbqTtsHaQNpKuXynQCbMXm7buudf6pYHKVVe5QBIMxxi9yOkDTTkNxDtgATY4cdHEC3KKOH3VMjLqcfKq6j2-

ZCrJhn5PJTciOKXx3QP7TDRWBaS5YA4eH0tEwCQR6jA2TDj-
m7UrD0hZYNbYnnB7GCVsA==?authuser=0&nonce=v4fi5i82ps4sc&user=10
9614318124235515517&hash=jqsr3muq2ctj1grhcric8aassbl6c05g

- García Bacca, J. D. (1996). *La Poética* (3a ed.). Editores mexicanos unidos.
- Gascó, C. (2022, septiembre 26). *Las luchas de apuestas, la gran tradición de México*. Planeta Wrestling.
- González, C., & Enrique, J. (2007). *Semiótica del espectáculo: contribución a una clasificación de los elementos no lingüísticos del teatro*.
www.joseenriquefinol.com
- González Sosa, Z., & Vallejo Carrasco, S. A. (2008a). *Capítulo I La Lucha Libre: definición, antecedentes y significado en la Cultura Mexicana 1.1 Un Deporte-Espectáculo* [Tesis profesional, Universidad de las Américas de Puebla].
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gonzalez_s_z/
- González Sosa, Z., & Vallejo Carrasco, S. A. (2008c). *Video Documental "Luchandera"*. 4–30.
- González Sosa, Z., & Vallejo Carrasco, S. A. (2008d). *Video Documental "Luchandera"*. 4–30.
- Huizinga, J., & Imaz, E. (2000). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Julio Gaxiola, P. (2016). *Historia De La Lucha Libre Mexicana y Su Evolución*.
- Ketzer. (2021, junio 26). *Exóticos, orgullo de la Lucha Libre y la comunidad LGBTQ+*. VAR Deportivo. <https://vardeportivo.com/2021/06/26/exoticos-orgullo-de-la-lucha-libre-y-la-comunidad-lgbtq/>
- Kowzan, T. (1997a). Capítulo II. Teorías del signo (estudio crítico y comparativo). En *El Signo y el Teatro* (pp. 25–45).
- Kowzan, T. (1997b). Capítulo IV. Signos naturales/signos artificiales. En *El Signo y el Teatro* (pp. 56–64).
- Kowzan, T. (1997c). Capítulo VII. ¿iconismo o mimetismo? En *El Signo y el Teatro* (pp. 82–96).
- Kowzan, T. (1997d). Capítulo XIII. Símbolo y simbolización. En *El signo y el teatro* (pp. 201–225).

- Kowzan, T. (1997e). Capítulo XV. EPÍLOGO. En *El Signo y el Teatro* (pp. 248–267).
- Kowzan, T., Adorno, T. W., Pronko, L. C., Barthes, R., Dommergues, P., Barrault, J.-L., Roy, C., & Gouthier, H. (1997). El signo en el teatro - Introducción a la Semiología del Arte del Espectáculo. En *el teatro y su crisis actual* (pp. 25–60).
- La Verdad. (2020, julio 21). “*La Casita*” llave difícil de librar en la lucha libre. La Verdad Noticias. <https://laverdadnoticias.com/deportes/La-casita-movimiento-creado-por-la-Dinastia-Casas-en-la-Lucha-Libre-20200721-0151.html>
- Los Pleyers. (2020, agosto 12). *¿Conoces los mejores movimientos de la lucha libre mexicana? Aquí te los mostramos.* Los Pleyers.com. <https://lospleyers.com/noticias/lucha-libre/estos-son-los-mejores-movimientos-de-lucha-libre-mexicana/>
- Mañas Bastidas, A. (2012). *Munera gladiatoria : origen del deporte espectáculo de masas : tesis doctoral*. Editorial de la Universidad de Granada.
- Martines, J. S. (2014). El ámbito del deporte-espectáculo: cavilaciones en torno a sus implicaciones y características. *Impetus*, 8(1), 15. <https://doi.org/10.22579/20114680.11>
- Mota Aldrete, O. A. (2014). *El arte bullicioso de los catorrazos la música en la Lucha Libre* [Tesina, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000709145/3/0709145.pdf>
- Motokiyo, Z., & Sakai, K. (1969). Kakyō: El espejo de la flor. *Estudios Orientales*, 2(10), 154–188. <https://www.jstor.org/stable/40313880>
- Muñoz Carrión, A. (2010). *Comunicación corporal-kinésica, proxémica*.
- Muñoz Fuensanta. (2010, junio 3). *La apariencia externa del actor: el peinado*. Teatro, Unidades Didácticas. <https://arteescenicas.wordpress.com/2010/06/03/la-apariencia-externa-del-actor-el-peinado/>
- Nava, A. P. (2018). La Lucha Libre en México. *Nación Número*, 16.

- Navarro, A. (2019). *Lucha libre en México, historia de la AAA y CMLL*. México Desconocido. <https://www.mexicodesconocido.com.mx/la-lucha-libre-sera-nombrada-patrimonio-y-estas-son-las-razones.html>
- Oliva, C., & Torres Monreal, F. (1990). *Historia básica del Arte Escénico* (1era ed.). CATEDRA.
- Olivera Betrán, J. (2006). En torno a una estética del deporte. *Apuntes Educación Física y Deportes*, 84, 3–6.
- Park Phillips, S. (2019, abril 15). *Congolese Wrestling: Catch Fétiche*. Scott Park Phillips Blog. <http://northstarmartialarts.com/blog1/2019/4/15/congolese-wrestling-catch-ftiche>
- Pavis, P. (2000). *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine* (2a ed., Vol. 1). Paidós.
- Pérez Nava, A. (2007). La lucha libre en México. *Legajos. Boletín del Archivo General de la Nación*, 83, 142–145.
- Pérez Vega, R. (2021, junio 13). ¿Sabes quién fue el luchador maravilla de San Juan de Dios? *Mural*. <https://www.mural.com.mx/sabes-quien-fue-el-luchador-maravilla-de-san-juan-de-dios/ar2202106>
- REGLAMENTO DE BOX Y LUCHA LIBRE PROFESIONAL DEL ESTADO DE MEXICO, Pub. L. No. 77, Periódico Oficial “Gaceta del Gobierno” (2021).
- Reyes, G. (2020, julio 28). *5 deportes más raros del mundo*. Grecia Reyes. Marketing & Communication Lover. <https://miviaje360.com/5-deportes-mas-raros-del-mundo/>
- Rodríguez López, J. (2003). La educación deportiva en Aristóteles. En *Historia del deporte* (2a ed., pp. 63–102). INDE Publicaciones. <https://books.google.com.co/books?id=N90-v1YFDq0C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Rodríguez Roa, M. (2018). *Arquitectura, ¡A escena! La ruptura del espacio escénico* [Trabajo de Grado, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid UPM]. <https://es.scribd.com/document/540087062/LA-RUPTURA-DEL-ESPACIO-ESCENICO>

- Roland, B. (1999). El Mundo del Catch. En Siglo Veintiuno (Ed.), *Mitologías* (Vol. 12, Número 3, pp. 363–374). Siglo XXI Editores. <https://doi.org/10.1093/fs/knv076>
- Santaella, L. (2001). *¿Por qué la Semiótica de Peirce es también una Teoría de la Comunicación?* 415–422.
- Stanislavski, C. (1987). *Manual del actor* (16a ed., Vol. 1). Editorial Diana.
- Stanislavski, C. (2013). *La construcción del personaje* (1a ed.). Alianza Editorial.
- Vaisman A., L. (2008, abril). Sobre el concepto de ‘Espectáculo’ en el arte Poética de Aristóteles. *Revista Chilena de Literatura*, 71–88. <https://revistaliteratura.uchile.cl/index.php/RCL/article/view/1389>
- Vladich, S. (1986). Mimo y Pantomima. *Escena. Revista de las Artes*, 24–27.
- Wrestling Wiki. (2024). *Términos de lucha libre profesional*. Fandom. https://todowwe.fandom.com/es/wiki/T%C3%A9rminos_de_lucha_libre_profesional#K
- Zuckerman, C. (2018, enero 18). *La lucha pehlwani, la antigua tradición de lucha libre en la India y Pakistán*. National Geographic. <https://www.nationalgeographic.es/historia/2018/01/pehlwani-antigua-tradicion-lucha-libre-india-pakistan>

Glosario

Tabla 1

Definiciones de términos de lucha libre o coloquiales utilizados en el estudio

Término	Definición
Acroquirismo	También conocido como “acrosport” donde el deportista realiza ejercicios gimnásticos como saltos o acciones de equilibrio.
Banco	Base que realiza el compañero de apoyo, este debe posicionarse sobre la lona en cuatro puntos (manos y rodillas en el suelo).
Bando	Categoría con la cual, el luchador desarrolla a su persona, en este caso existen dos: técnicos y rudos, como una representación del bien y el mal.
Bomba	En este caso se refiere a la <i>Bomba yucateca</i> que es una rima de corta extensión declamadas en fiestas populares de la región, referentes a diversos temas, pero siempre con un toque de humor.
Casita	Mejor conocida como <i>La Magistral</i> , consiste en realizar una enredadera y mezclarla con el universal toque de espaldas, envolviendo al rival y dejándolo velozmente con los omóplatos sobre la lona para el conteo del réferi (La Verdad, 2020).
Contrallave	Movimiento con el cual el luchador busca deshacer la llave que le está siendo aplicada.
Cradles	Rodada y otro tipo de maniobras centradas en buscar sujetar al oponente en una posición incómoda; la mayoría de las ocasiones estas “cunas” terminan en caídas que pueden llegar a la victoria.
Cuerdeo	Correr de un lado al otro del ring, pero recargando el cuerpo sobre las cuerdas apoyando la mano izquierda sobre la segunda cuerda y la mano derecha sobre la primera para impulsarse hacia el lado contrario.
El Candado Indio	El rival está sobre su vientre. El atacante cruza el tobillo en la corva de la otra rodilla del rival (si es el tobillo izquierdo, en la corva

	derecha, y viceversa). el atacante usa la parte trasera de su pierna para aplicar presión en la tomada. Luego, toma los brazos del rival y rueda hacia un costado. Luego, levanta la espalda, deslizando la espalda del rival hacia la lona y manteniendo el candado en el tobillo.
Golpe sobre la lona	Es aquel realizado sobre el suelo del cuadrilátero para realizar la cuenta después del toque de espalda o para reforzar la intensidad de la caída.
Heel	También llamado Rudo o sucio, hace el rol del chico malo. Un luchador que es odiado por el público por su actitud, carácter o trampas y que usualmente hace trampas para ganar las peleas (https://todowwe.fandom.com/es/wiki/T%C3%A9rminos_de_lucha_libre_profesional#H).
Horizontal	Este estilo de lucha mantiene a los luchadores posicionados siempre de forma paralela con el colchón y el movimiento va hacia atrás y hacia el frente.
La Caina	Se sujeta al oponente por detrás, montándose sobre su espalda, para sujetarlo con una llave alrededor del cuello y ejerciendo presión sobre la cabeza con el otro brazo.
La Cerrajera	Creada por Enrique Llanes, nombrada así por la profesión que tenía el luchador, consiste en someter al oponente colocando su cabeza por debajo de la corva de la rodilla, un brazo colocado al lado del costado del oponente y el otro se posiciona hacia arriba sujetando la muñeca, estirando el brazo.
Llave	Movimiento técnico determinado a un objetivo específico con el cual el luchador obtiene la victoria o acumula los puntos sobre el oponente.
Lucha extrema	Función de lucha libre en la cual se usan diferentes objetos para causar el mayor daño posible en el oponente, mostrando el dolor causado a través de heridas que muestren sangre.
Mentadas de madre	Es la mención de la “madre” dentro de un contexto violento o peyorativo con afán de ofender.

Mesa	Base que realiza el compañero de apoyo, este debe posicionarse sobre la lona con las piernas levemente dobladas y con la espalda doblada (formando una L con el cuerpo completo), las manos deben colocarse sobre las rodillas para poder tener más equilibrio.
Moleros	Término usado dentro del ámbito de la lucha libre para denostar a luchadores locales que no tienen mucha fama o acaban de debutar.
Movimiento firma	Son los movimientos que personaliza cada luchador basándose en alguno ya existente y dándole su toque personal, como los mencionados dentro del trabajo.
Periplo	Pirqueta.
Plancha	Es mantener el cuerpo en una posición recta y paralela al piso.
Puente olímpico	Posición arqueada que hace un luchador que está de espaldas al colchón, para evitar que su espalda toque el colchón y perder el combate (CONADE, 2008).
Ras de lona	Todo enfrentamiento, llave o movimiento que se realiza sin movimientos aéreos que mantienen la mayoría del cuerpo los pies sobre la superficie del cuadrilátero.
Resorte	Salto realizado sobre la lona, pegando la espalda y usando los brazos como apoyo para poder saltar, separando los pies del suelo y después caer sobre ellos en una posición hincada.
Rudo	Luchadores considerados como los “malos” por la actitud con la que se muestran y además realizan movimientos que no están dentro del reglamento.
Saltos de tigre	Salto realizado tomando impulso sobre las piernas para pasar por encima del compañero recostado en el suelo; el impulso debe ser hacia adelante, posicionando los brazos extendidos para poder ponerlos sobre la lona y poder hacer una rodada normal sin golpear al compañero.

Second	Luchador que acompaña al que se encuentra en combate, pero sin intervenir en el intercambio de golpes.
Técnico	Luchador considerado como el “bueno” o el “héroe” dentro de la función, además de que respeta el reglamento al pie de la letra.
Toma de referí	Es el primer contacto con el oponente; en este se debe posicionar el pie derecho por delante con la rodilla levemente flexionada y la pierna izquierda por detrás como base, el brazo derecho debe colocar por la nuca del contrincante y la mano izquierda debe quedar libre y flexionada como punto de defensa.
Torpedo	Movimiento realizado entre dos personas, donde uno funciona como base y el otro (más delgado y pequeño) es lanzado por encima del ring para atacar al oponente.
Tumbling	Acrobacias realizadas sobre la lona donde los ejercicios deben realizarse de manera continua, donde se busca una buena ejecución.
Vertical	Se buscaba mantener el cuerpo en posición perpendicular al suelo para evitar el toque de espalda y la sumisión ante el rival.
Voltereta de mono	El atacante salta sobre la víctima para tomarlo por el pecho, luego rueda sobre la espalda para lanzar al oponente al otro lado de donde se encuentran.