



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**EL MITO DEL HÉROE EN LA CONSTRUCCIÓN DEL
PERSONAJE EN LA LUCHA LIBRE MEXICANA**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

(CON ESPECIALIDAD EN PUBLICIDAD)

P R E S E N T A:

ALBERTO ALEJANDRO MEZA ESPINOSA

ASESOR: MTRO. JOSÉ ÀNGEL GARFÍAS FRIAS



MÉXICO, D.F.

2010



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos:

A mi madre:
María Eugenia Espinosa

A mi hermana:
Tabata Eugenia Meza

Gracias por creer en mí, por su comprensión y paciencia y por supuesto por todo su apoyo, sin ustedes esto no hubiera sido posible. Ésta Tesis no es sólo mía... es de ustedes.

Que Dios las bendiga y las guarde muchos años
Las amo. ¿Y que creen?... ¡Lo hicimos!

A Mauro Mendoza: porque nunca las has dejado solas.

A mi Universidad, más específico a mi Facultad, porque fue durante mucho tiempo mi segunda casa y lo será el resto de mi vida y porque me hizo crecer personal e intelectualmente.

A mis amigos:

José Ángel Garfias: asesor, sensei y lo más importante: mi amigo. Todo un ejemplo a seguir, mi respeto y admiración. Lo mejor para ti y tu familia.

Roberto Carlos Rivera Mata: gracias por demostrarme que si se puede.

Ray Garfias: gran maestro y despiadado rival, gracias por todas tus enseñanzas

A Daniel Peña, Manuel Salinas, Cristina Sánchez, Eva María Serna, Erwin Miguel, Diana Castillo, Héctor García, Alejandro Pérez Maxemín, Rubén Varela, Krysthal Servín, Lizbeth Araiza.

A Jesús M. León, a su esposa Fania Conde y a toda su familia; mil gracias por todo

A Natalia Palacios

Mis mejores deseos a cada uno de ustedes y gracias por creer en mí.

¿Quién dice que no se puede?

INDICE

	<i>Página</i>
INTRODUCCIÓN	1
PRIMERA CAÍDA	
LA LUCHA LIBRE MEXICANA	7
1.1. HISTORIA DE LA LUCHA LIBRE MEXICANA	12
1.2. ¿QUÉ ES LA LUCHA LIBRE?	28
1.3. LA LUCHA LIBRE MEXICANA Y LA LUCHA LIBRE EN EL MUNDO.	44
SEGUNDA CAÍDA	
HERMENÉUTICA, MITO Y RITUAL	55
2.1. HERMENÉUTICA, CIENCIA DE LA INTERPRETACIÓN	58
2.2. EL MITO	65
2.3. EL MITO DEL HÉROE.	77
2.4. EL RITUAL.	90
2.5. LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE.	94
TERCERA CAIDA	
EL MITO DEL HÉROE EN LA CONSTRUCCIÓN DEL LUCHADOR MEXICANO.	102
3.1. HERMENÉUTICA DEL LUCHADOR.	104
3.2. ANÁLISIS DE LOS LUCHADORES.	107
3.2.1. SANTO: EL RUDO QUE SE VOLVIÓ TÉCNICO.	107
3.2.1.1. EL MITO DEL HÉROE EN EL <i>SANTO</i> .	108
3.2.1.2. LOS SÍMBOLOS EN EL SANTO.	116

3.2.2. ATLANTIS: DE ÍDOLO A MALVADO.	120
3.2.2.1. EL MITO DEL HÉROE EN ATLANTIS	121
3.2.2.2. LOS SÍMBOLOS EN ATLANTIS	127
3.2.3. MÍSTICO: EL HÉROE CONTEMPORÁNEO.	132
3.2.3.1. EL MITO DEL HÉROE EN MÍSTICO.	133
3.2.3.2. LOS SÍMBOLOS EN MÍSTICO	139
3.3. LA INTERPRETACIÓN DEL LUCHADOR	144
3.3.1. LA INTERPRETACIÓN DEL HÉROE EN EL LUCHADOR	147
CONCLUSIONES	153
BIBLIOGRAFÍA	156

INTRODUCCION

La lucha libre mexicana es un fenómeno sociocultural de gran trascendencia. En las arenas de todo el país surgen personajes que cada semana combaten arriba de los cuadriláteros. Luchan entre rudos y técnicos, la denominada eterna lucha del bien contra el mal es escenificada, y su construcción es un fenómeno digno de análisis.

La lucha libre se rodea de situaciones reales y fantásticas, por lo cual, para la gente que no conoce este deporte, sólo se trata de un teatro o un circo, piensan que los golpes, llaves y caídas son falsos, y que los combates son previamente arreglados. Sin embargo, para el conocedor de este deporte, lo anterior carece de importancia, la lucha libre es un deporte de interpretación donde lo que se juzga es el desempeño de los atletas en la representación de sus personajes.

Para conseguir esta labor de convencimiento, el luchador se entrena en el gimnasio para poder soportar golpes que podrían causar alguna lesión a quien no tiene la preparación necesaria. La carrera de un luchador se forma a base de una estricta disciplina en el manejo de la lucha cuerpo a cuerpo, los lances, la elasticidad, las pesas y el manejo de su cuerpo para expresarse ante el público.

El aficionado se emociona con las peligrosas evoluciones, así como con una buena exhibición de lucha clásica, también llamada a *ras de lona*, de esta manera el deporte espectáculo ha permanecido vigente hasta la actualidad, pero también ha evolucionado, y cosechado una gran cantidad de adeptos no solo en México sino en todo el mundo.

Pero vale la pena mencionar, que además del gimnasio y la preparación; el luchador se construye con un aspecto carnavalesco y simbólico que adhiere un halo mágico y fantástico a la lucha libre mexicana en particular. Todo esto se manifiesta en las máscaras, en las vestimentas, en el porte, los gestos y el misterio de un luchador que interpreta a un personaje mítico. Ellos, los luchadores, se convierten en los héroes del público que asiste a las arenas y que es testigo de cómo se van desarrollando estas trayectorias, donde un muchacho del gimnasio se vuelve el ídolo de la multitud.

Por tal motivo, resulta interesante hacer una investigación a fondo en el tema de la lucha libre, porque es un fenómeno que se desarrolla como práctica social donde afloran muchas ideas, valores y sentimientos con los que mucha gente resulta impactada tras asistir a las funciones de lucha libre.

El tema en particular de este trabajo sobre la lucha se centra en la construcción del personaje para presentarse en los encordados, lo que significa una labor de análisis e interpretación del luchador, tanto en la evolución de su trayectoria, como en el simbolismo que rodea a su indumentaria y máscara, los cuales comúnmente se conocen como el equipo.

El equipo del luchador, aunado a su preparación en el gimnasio y personalidad darán vida a un gladiador, que semana a semana, luchará por mantenerse en la preferencia del aficionado, ya sea desempeñándose como rudo o como técnico.

El hilo conductor de este trabajo consiste en ver a la lucha libre como un fenómeno cultural, por tanto, su entendimiento se logrará a través de un análisis hermenéutico, donde se relacione a la lucha libre como un acto ritual dependiente de un contenido mítico.

El mito es una historia de carácter ejemplar con contenido significativo, y ha sido la base para el desarrollo de actos rituales. La lucha libre construye sus propios mitos y el desempeño del luchador amparado de estos mitos, crean un ritual en las arenas donde el público con sus aplausos y aprobación determina quién de los gladiadores merece seguir adelante, quién debe cambiar de bando y quién debe perder la máscara o cabellera para retirarse o construir otro personaje.

Visto el problema bajo esta perspectiva, el mito que servirá de base para el análisis será el mito del héroe, el cual está presente en todas las culturas del mundo, donde siempre se habla de un ser superior y sobrenatural que tras derrotar a un dragón, o salir avante ante las tempestades, se convierte en líder y fundador de su pueblo.

El luchador, hace lo mismo por sobresalir, pero lo hace ubicado en el contexto y bajo las reglas de la lucha libre. A veces son reglas escritas como las que están dispuestas en el reglamento de este deporte, y a veces se trata de

reglas no escritas como esperar al rival y recibirlo cuando se lance hacia fuera del *ring*, con el afán de cuidar su integridad física. Al amparo de este entramado de reglas y significación es que el luchador va construyendo su carrera, la cual se puede analizar bajo este modelo del mito del héroe.

Este trabajo de análisis del luchador está dividido en tres capítulos, los cuales tratan de ofrecer un contexto sobre este deporte, explicar el marco teórico que se utilizó y la realización del análisis de algunos luchadores.

El primer capítulo titulado *La lucha libre mexicana* se divide en tres partes. La primera es un breve recuento de la historia de la lucha libre en México. La cual es presentada en territorio nacional por compañías extranjeras en la década de los años treinta y es cuando empiezan a surgir los primeros protagonistas de éste deporte. Luchadores legendarios como *Santo*, *Cavernario Galindo*, *Gori Guerrero*, *Black Guzmán*, *Blue Demon*, *Black Shadow*, *Huracán Ramírez*, etc, encabezan una innumerable lista de gladiadores, que gracias a sus hazañas dentro y fuera de los encordados se han vuelto referentes indiscutibles de la lucha libre. En casi ocho décadas de la profesionalización de este deporte en México, han surgido diferentes empresas y personajes de los que también se dará cuenta en este recuento histórico.

La segunda parte de este primer capítulo se centra en ofrecer definiciones de los elementos que componen a este deporte. ¿Quién es un luchador?, ¿Qué se necesita para acreditarse como luchador?, ¿Cómo se debe entrenar?, ¿Quién vigila el desempeño de las luchas? ¿En qué consiste el reglamento de lucha libre?, ¿Cuánto mide un *ring* de lucha libre?, entre otras preguntas que esperan dar claridad a ese aspecto formal de la lucha libre y que es necesario entender como si se tratasen de las reglas de un juego.

La tercera parte de este primer capítulo es un comparativo entre la lucha libre mexicana y la que se practica en otras partes del mundo, principalmente Estados Unidos y Japón. La lucha libre mexicana se distingue de todas las demás porque por tradición los luchadores lo hacen enmascarados con piezas que resultan ser toda una artesanía, por sus diseños y colores. Además los estetas mexicanos están bien preparados en el manejo de llaves y lances espectaculares, a tal grado

que los luchadores extranjeros acuden a los gimnasios mexicanos para pulirse y perfeccionarse en este deporte espectáculo y llevar los conocimientos aprendidos a sus propios países. Con todo lo anterior, la lucha libre mexicana trasciende medios y es posible verla en el cine, televisión, revistas, videojuegos e Internet.

El segundo capítulo de este trabajo sobre la lucha libre corresponde al aspecto teórico y se titula *Hermeneutica mito y ritual*, éste a su vez se divide en cinco partes.

La primera de ellas se enfoca en explicar el método hermenéutico, entendido como una interpretación. El objetivo se cumple comentando algunas nociones sobre hermenéutica de diferentes investigadores como Ferraris, Gadamer y Geertz, para la construcción de un modelo de interpretación propio para este trabajo, el cual está más ligado al método de John B. Thompson, el cual parte de Paul Ricoeur.

La segunda parte de este segundo capítulo habla sobre la importancia del mito en las diferentes culturas, las funciones que cumple y las principales temáticas del mito.

La tercera parte de este capítulo es la estelar y más importante, ya que se habla del mito del héroe y el modelo del monomito de Joseph Campbell como la guía que posteriormente servirá para el análisis de los luchadores. Esta parte cierra con una mención al mito escatológico¹, entendido este último como el mito del fin del mundo y la batalla entre el bien y el mal. Este concepto también será un referente para entender la dualidad en la lucha libre mexicana que se da en los combates entre rudos y técnicos.

La cuarta parte de este segundo capítulo habla sobre el ritual, el cual consiste en la parte viva del mito, la cual se lleva a cabo en una ceremonia, donde participan varios individuos, tal y como ocurre en las arenas de lucha libre. En esta parte también se recalca la idea de que existen ciertas similitudes con la lucha libre y la religión porque ambas necesitan de fe por parte de sus creyentes, para dar validez a lo que se está representando y llenar tanto al templo como a la arena de seguidores.

¹ Amador Bech

La quinta y última parte de este capítulo está dedicada a la noción de personaje en la lucha libre, con algunos ejemplos de cómo han surgido las grandes figuras, y sobre lo que se debe tomar en cuenta al momento de construir la máscara y demás equipo del luchador. En este sentido, los símbolos colocados en la máscara, los colores y nombres serán la base para vislumbrar a un luchador que será ídolo, pero la verdadera construcción se hará por medio del desempeño arriba del *ring* y que cada semana agregará un capítulo al mito del héroe en la lucha libre.

El tercer capítulo de este trabajo es el análisis titulado *El mito del héroe en la construcción del luchador mexicano* y se divide en tres partes.

La primer parte habla sobre las reglas del juego de este análisis y justifica el caso de los luchadores seleccionados, en este sentido, se plantea hacerlo sobre tres figuras y en dos partes. Las tres figuras seleccionadas son los luchadores *Santo*, *Atlantis* y *Místico*, cada uno ídolo de la lucha libre mexicana en diferentes etapas. Las dos partes que componen los análisis de los luchadores serán en primera instancia sobre el mito del héroe visto a través de cada luchador a lo largo de su trayectoria, y la segunda parte será sobre los símbolos particulares de cada uno de estos personajes, los cuales portan en sus capuchas e indumentarias.

La segunda parte de este capítulo es el análisis para cada uno de los tres luchadores, sobre sus acciones y símbolos, en donde vale la pena mencionar que del *Santo* se puso énfasis sobre su máscara, su color plateado y su capa. De *Atlantis* llamó la atención su relación con el mito de la Atlántida, los peces que adornan su máscara y el color azul que claramente lo caracteriza. Finalmente de *Místico* se resaltó para analizar su nombre ligado de la mística, un pensamiento y corriente literaria sobre hechos milagrosos y sobrenaturales, la hostia que adorna su máscara y el color oro y plateado de su indumentaria.

Termina este capítulo con el apartado titulado la *Interpretación del luchador* donde a manera de resumen general de todas las ideas antes expuestas en los análisis, se construye una argumentación final de cómo se forma el personaje en la lucha libre y cómo es asimilado como fenómeno cultural, y deja el espacio abierto para las conclusiones finales.

El presente trabajo busca ser un esfuerzo ante la necesidad de estudiar el fenómeno social de la lucha libre mexicana de manera seria y científica, que como cualquier otro fenómeno social de gran impacto se encuentra en la búsqueda de una interpretación del por qué funciona y qué función cumple en la sociedad.

El objetivo final de esta investigación es identificar cómo se crean los personajes que a la postre llegan a ser héroes mitológicos, y también trazar un esquema para poder ver cómo la lucha libre se ha ido convirtiendo en una parte verdaderamente significativa de la cultura popular mexicana a partir del ya mencionado mito del héroe.



PRIMERA CAÍDA
LA LUCHA LIBRE MEXICANA

“*THE BLACK SHADOW* PERDIÓ SU INCÓGNITA”¹.

***Black Shadow* había perdido ya la lucha y el propio *Santo* quería quitarle la máscara. *Blue Demon* interviene. Hay un *mare magnum*.**

La lucha del viernes pasado en la arena Coliseo registró entrada récord en los anales, pero para el *Santo* sólo fue “una lucha más” y para *The Black Shadow* el derrumbe de la incógnita. El morbo del juego de máscaras que dos tipos han hechos célebres –clásico Juan Pérez en la vida real- congregó a una clientela sedienta de fuertes emociones, esperando ver algo insólito y el vaticinio general se cumplió.

El *Santo* fue un demonio en el final. No hubo nada raro. El *Santo* varias veces había expuesto la máscara de plata y la había conservado porque es coloso en estos choques, y aunque en esta vez *The Black Shadow* estuvo a la altura del titán, sus esfuerzos se estrellaron ante el hombre de más experiencia.

¿Fue esta lucha histórica?

Desde el punto de vista del gran número de espectadores, pasa la batalla como una de las más interesantes. En la Coliseo se apretujaron más de doce mil almas –como sardinas en lata- y en los aparatos de televisión el número fue fantástico. Por lo demás, la contienda sólo tuvo de notable la tercera caída que fue muy reñida.

Cuando las tres palmadas del réferi decretaron la derrota de *The Black Shadow*, el *Santo* emergió poderoso en un clima de interés que reinaba en la Coliseo por ver sin capucha a *Shadow*.

El *Santo* tuvo hasta la gitanería de querer ser quién le desamarrara el manto, pero *Blue Demon* “repelió” el ataque. Insistió el *Santo* y *The Black Shadow* golpeó al enemigo y lo hecho fuera del ring. Después con una elegancia de ceremonia la máscara cayó y la cara presentó un aspecto joven, abundante cabellera negra, espesas cejas, facciones toscas y mirada profunda. Es de León, Guanajuato, y su nombre es: Alejandro Cruz (¡Qué descubrimiento!).

The Black Shadow fue el primero que hizo su aparición en el ring. Lució la bata negra con destellos de color solferino y la interrogación que lucía en la espalda parecía la tragedia. Le

¹ Meráz, Leopoldo. *Luna Cornea*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Número 27. 2004. Fragmentos de la nota periodística aparecida en la revista *Clinch*, num. 35, 15 de noviembre de 1952, pags. 29-32.

acompañaba en calidad de *second* su hermano The Blue Demon. Después hizo su entrada *El Santo*, todo de plata “envolviendo con su personalidad el ambiente” ayudado por Dick Medrano.

El combate empezó limpio, pero después se volvió explosivo. El *Santo* al final le ganó el acto tirándole fuera del ring, azotándole contra los soportes de las cuerdas y le recibía con topes. El castigo fue intenso. El árbitro Urdí Blancarte acabó contándole los tres segundos. *Blue Demon* desesperado en el intermedio, dio vida a su hermano y aunque para la segunda caída el *Santo* dominó en un principio, “el gladiador de chicle” respondió con golpes y le colocó un tirabuzón que aguantó el *Santo* estoicamente. Siguió la pelea con dominio alterno, hubo cambios de golpes, pero *The Black Shadow* se veía más entero, con más elasticidad, y en cambio, el *Santo* acusaba los efectos del tirabuzón. Le dio unos topes el *Santo* en un momento, pero *Black* lo levantó en un azotón de órdago. Intentó el *Santo* ligar un rally y al correr éste en busca de su enemigo *The Black Shadow* se tendió e hizo irrupción majestuosamente; ¡El tope de propulsión!, dejando tendido al *Santo* “frío como muerto”.

El drama necesariamente tenía que ser en tres caídas.

La tercera caída fue la mejor. Se luchó denodadamente y las llaves fueron de muerte. Resistieron tanto que parecía que el cuerpo estaba envuelto en traje de granito de cada uno de los contendientes. Un cangrejo parecía dejar sin espina dorsal a el *Santo*, y *The Black Shadow* insistía fuertemente. El *Santo* aplicó la llave que inventó *Gori Guerrero* “a caballo”, pero que *Black* quebró para dar margen a una angustiosa competencia.

El mismo *Black* después se refugió en las cuerdas ante el cangrejo del *Santo*, y hubo topes y golpes, una salida del ring de *Shadow* al fallar el tope de propulsión, que volvió hasta la cuenta de dieciocho y dictaminó su derrota. El *Santo* vio la oportunidad y propinó golpes a granel, luego unas tijeras voladoras de antología y una “rana” de lo más perfecta y espectacular.

Urdí Blancarte contó los tres segundos. Y el *Santo* conservó su misterio denso de más de diez años, mientras *The Black Shadow* corría el velo desdoblado su personalidad para dar así nacimiento al gladiador Alejandro Cruz, de León, Guanajuato...

La velada fue completísima, y la gente salió hablando de quién es *The Black Shadow*, mientras el *Santo* continúa conservando su incógnita, “símbolo de misterio y admiración”.

LA ETERNA LUCHA DEL BIEN CONTRA EL MAL

El texto anterior es la nota de una revista de hace 57 años, en donde se relata una de las luchas más importantes en la historia de este deporte en México. Ese combate causó gran revuelo y expectación. Se enfrentaron el *Santo* contra *Black Shadow*, representando la eterna lucha del bien contra el mal, en esta ocasión el técnico era *Shadow* y el rudo el *Santo*.

Esta escenificación de buenos y malos, la cual siempre ha estado presente en diferentes disciplinas, relatos, medios y soportes, se sigue dando hasta hoy, donde los aficionados que acuden a las arenas van dispuestos a pasar un buen rato, a divertirse y a olvidarse durante algunas horas de las presiones cotidianas y de los problemas. Quien acude a las luchas, bien sabe que es un deporte donde se toma partido, decantándose por el técnico o por el rudo. Cuando los luchadores aparecen en escena, tanto los hombres que están en la lona, como los que están en las gradas, sufren una transformación por el combate, los gritos de apoyo o descalificación se dan de acuerdo a lo que pasa en el *ring*.

Los técnicos, como se denomina a los luchadores que se desempeñan de acuerdo a las reglas, así como con una pulida elegancia en la aplicación de castigos y movimientos, son considerados los bienhechores, desde su imagen deben ser limpios, y su personalidad, seria y respetuosa, los avala. Contrariamente a los rudos, que se les identifica por sus artimañas utilizadas para vencer al rival haciendo caso omiso de las reglas, de accionar más grotesco y salvaje, de personalidad agresiva y grosera, pero no por ello sin carecer de técnica o del conocimiento del llaveo. Aunque sus nombres, equipos y personalidad denotan su carácter de rufianes.

Los limpios son los que reciben, en la mayoría de las ocasiones los aplausos y las ovaciones por sus perfectas ejecuciones. Los rudos son los odiados, los repudiados y abucheados, pero esta reacción del público hacia ellos es como un triunfo, ya que un buen rudo es el que se da a odiar y el que hace rabiar al espectador; y no en pocas ocasiones es ovacionado por sus canalladas.

La gente identifica a primera vista sobre el *ring* al rudo y al técnico. El rudo ignora los protocolos y hasta las mismas reglas, ataca al enemigo en turno y se

dejan llevar por sus impulsos, mientras que el científico debe asumir el rol de la justicia, de lo bueno y de la rectitud arriba del encordado a pesar del abuso.

En los 75 años de vida de la lucha libre en México, han existido luchadores que han representado de manera digna este *armageddon* militando en ambos bandos, por ejemplo, el caso del *Santo*, *el enmascarado de plata*, quién en sus inicios era un despiadado rudo, pero que cuando se cambió de esquina se encumbró en el estrellato, es un personaje que siempre estuvo ligado al bien y a la justicia, defendiendo al débil y ayudando a quién lo necesitara. No sólo era un luchador casi invencible, también se convirtió en superhéroe de carne y hueso y en una leyenda inmortal para la cultura popular mexicana. Por ello sin rudos, ni técnicos, ni la idea del coliseo, la lucha libre no existiría, todos estos conceptos van de la mano, en donde el bien y el mal se juntan para librar la eterna batalla sobre un escenario.

El esquema planteado por la mecánica de rudos y técnicos en la lucha libre mexicana, ha permitido su reproducción por varias décadas sorprendiendo y cautivando a un público que sigue sintiendo la misma emoción en los encuentros actuales de lucha libre, así como aquellos que presenciaron la lucha de máscaras entre el *Santo* y *Shadow* ocurrida hace más de medio siglo, y es por ello que ha trascendido como parte de la vida cotidiana y la cultura popular con todas sus leyendas, mitos y héroes.

Este primer capítulo pretende arrojar luz en quien no está del todo empapado del ambiente de la lucha libre mexicana, explicando tres conceptos, su historia, sus reglas, y el papel que juega la construcción de este deporte como símbolo cultural mexicano. Con estas bases, se busca tener un contexto histórico temporal y simbólico de este interesante objeto de estudio que es la lucha libre mexicana.

1.1. HISTORIA DE LA LUCHA LIBRE MEXICANA

Los orígenes

El encuentro gladiatorio o combate cuerpo a cuerpo ha estado presente desde el inicio de la humanidad y el surgimiento de las primeras civilizaciones, ya sea con la finalidad de ganar territorio o con la intención y necesidad de mostrar superioridad ante otros pueblos y animales. El combate del hombre contra un semejante ha sido y será una condición humana.

En las primeras culturas el combate cuerpo a cuerpo formaba parte de la vida diaria como una forma de educación popular, con la cuál no sólo se preparaban para los combates contra otros pueblos, sino también constituía una manera de cultivar el espíritu y rendir culto a las deidades adoradas por ellos. En sus orígenes, su función estuvo ligada a los rituales funerarios y religiosos, posteriormente formó parte de las actividades bélicas de los pueblos hasta constituirse en un evento recreativo.

El origen de la lucha libre se remonta al siglo VIII A.C. en la Grecia antigua donde incluso el mismo Platón la practicó en su juventud. La lucha despertaba gran entusiasmo, los gladiadores debían demostrar preparación y pasar un examen para participar en los encuentros, luchaban desnudos y untados en aceite para mostrar la belleza y perfección del cuerpo, por lo que se les prohibía el acceso a las mujeres. Una figura atlética, bien formada y preparada era la condición básica:

“El gladiador debía hacer gala de una gran habilidad y fortaleza, acompañadas de astucia, pues la fuerza bruta era insuficiente, había que demostrar inteligencia para aprovechar los descuidos del adversario y en ese momento someterlo”.²

El pancracio era una prueba deportiva que servía como entrenamiento a los guerreros, mezcla de lucha y box. Y de acuerdo con las diversas teorías correspondientes a la época clásica de Grecia, se puede precisar que durante ese periodo se practicaron tres distintos sistemas de lucha: la lucha corporal o de pie (*katopancracio*), la lucha horizontal (*ostosdander*) y la lucha en rotación.

² Cruz Gómez, Guadalupe. *Revista SOMOS, Especial de lucha libre*; Año 10, Especial 3, Los orígenes de la gladiatura. Marzo 2001, Página 7.

En la lucha corporal o de pie (*katopancracio*), los luchadores se presentaban desnudos en la pelea, caminando marcialmente y adoptando posiciones artísticas. Otros se despojaban de sus vestimentas en público, antes de entrar en combate, se frotaban el cuerpo con aceite, revolcándose en el polvo, arena o lodo, para conservar el sudor y evitar enfriamientos, a la vez que su piel se ponía más resbaladiza, con el objeto de no ser presa fácil para el adversario. Mientras esperaban la orden para entrar en combate, se ejercitaban agitando violentamente los brazos, empezaban por el acroqueirismo, el cual consistía en empujarse los dedos, tratando de retorcérselos, después se arremetían con la cabeza y sujetándose con fuerza, sin golpearse, forcejeaban sacudiendo el cuerpo hasta conseguir derribar al adversario, aplicando una zancadilla, la base del actual *toque de espaldas* para ganar el combate en la lucha libre:

“Los luchadores se esforzaban por llevar al suelo al adversario, y el que lograba derribar al oponente en tres ocasiones (es por ello que en nuestros días se le denominan “caídas”) resultaba vencedor, no se permitían los golpes y ningún tipo de agresión, pero si alguno estrangulaba al otro, a consecuencia de un candado al cuello, no se consideraba falta, ya que podía darse por vencido antes de que se diera un desenlace fatal”.³

En la lucha horizontal (*ostodander*), los adversarios se encontraban en el suelo, se revolcaban con las piernas y brazos entrelazados, aplicando presas o candados para inmovilizar una extremidad, oprimiendo el vientre del rival con la rodilla, haciendo fuerza contra su pecho, metiendo el codo por debajo de la barbilla para sofocarlo y oprimiéndole la garganta utilizando el dedo pulgar como último recurso, así hasta obligar al otro a darse por vencido.

En la lucha en rotación se daba la combinación entre las dos anteriores. Para que hubiera un vencedor se aplicaba el *triakter*, derribar tres veces al rival. El secreto de esta lucha se hallaba en el juego de los brazos, del cuello, del tronco, sin que fuese permitido aprisionar las piernas del contrario. Cabe señalar que dentro de la sociedad griega la lucha era considerada como parte esencial de la educación integral que se brindaba a la juventud.

³ Domínguez, Marco Antonio. *Revista Guerreros del ring*, Año1 número 1, Editorial Mango. *¡72 años de lucha libre en México! El deporte que ha hecho historia*. Página 21.

Los antecedentes de la lucha en México

En el esplendor del Imperio Azteca, durante los festivales en honor a Huitzilopochtli, los guerreros mexicas celebraban maniobras y simulacros de batallas campales para mostrar al pueblo y sus gobernantes sus habilidades y capacidades guerreras que servían como entrenamiento además de divertir a los espectadores. Ese tipo de lucha junto con el llamado sacrificio gladiatorio, formaban las dos modalidades del combate cuerpo a cuerpo que practicaron los aztecas, en esencia, se compartía el hecho de enfrentar a los prisioneros ante rivales superiores, así como la realización de combates del tipo de exhibiciones deportivas, las cuales funcionaban como entrenamiento y con las que se rendía culto a las deidades, costumbre similar a la de los griegos.

El sacrificio gladiatorio, denominado así por los conquistadores españoles,



se celebraba en la piedra de humo localizada cerca del Templo Mayor, con una dimensión de noventa y dos metros de diámetro. En su centro se ataba con una cuerda a un prisionero que portaba armas de madera con las cuales enfrentaba a guerreros aztecas armados. A pesar de la desigualdad, si el prisionero lograba sobrevivir, se respetaba su vida; pero si caía herido, se le flechaba hasta morir, lo que recibía

el nombre de peñar la tierra:

“La víctima se vestía con el atuendo del dios Xipe Totec, el deshollado o dios de la Primavera, lo cubrían con una máscara de piel humana y los guerreros frente a los que combatía estaban vestidos de Caballeros Jaguar. Cuando el prisionero caía herido los sacerdotes le abrían el pecho para sacar su corazón y lo deshollaban en honor a Xipe Totec. Estos encuentros, incluidos los que se realizaban por esparcimiento, fueron prohibidos por los conquistadores españoles”⁴.

Pasaron más de trescientos años para que el encuentro gladiatorio se diera de nuevo en México. Durante la intervención francesa, Maximiliano y Carlota ofrecieron un encuentro de lucha grecorromana en el año de 1863 en el edificio

⁴ Cruz Gómez, Guadalupe. *Op. Cit.* Página 8.

que actualmente es el Museo de San Carlos. Con este evento el combate cuerpo a cuerpo regresó a México, ya no con su perfil político-religioso, sino como recreación:

“Con la intención de mostrar la capacitación de los soldados franceses en el arte de la lucha grecorromana y con un perfil de exhibición deportiva, se presentaban combates en sitios como el Palacio de Buenavista (hoy Museo de San Carlos), la Plaza de Toros del Paseo Nuevo, la de San Pablo y en el Circo Orrín”.⁵

Las presentaciones de lucha grecorromana realizaron con mayor frecuencia a principios del siglo XX. Los encuentros se efectuaban en la Plaza de Toros Chapultepec, en la Academia Metropolitana, en el Toreo y en teatros como el Abreu y el Trívoli, donde eran esporádicas y algunas veces solo complementaban el espectáculo, donde incluso los luchadores hacían gala de su fortaleza enfrentándose contra osos.

La no resistencia y el comienzo del deporte espectáculo

La transformación de la gladiatura de evento ritual a espectáculo deportivo adoptó elementos de otros países, tal es el caso de un concepto fundamental para entender el significado de la lucha libre, y este es el principio de la no resistencia y del cuidado del otro, que se constituyeron en uno de los pilares básicos de este deporte, los cuales se aplican en el momento en el que el luchador se rinde, en el instante preciso en que se encuentra la contrallave para zafarse de su oponente, o bien cuando da la apariencia de que espera al otro y permite todo sin meter las manos con lo que se puede pensar que el asunto está arreglado. El principio de no resistencia implica no utilizar la fuerza bruta que podría conducir a una fractura o lastimadura sin sentido, la finalidad no es provocar un daño ex profeso:

“El principio de la no resistencia que hoy se maneja, es una condición de la lucha que se remonta al pasado japonés. Tiene sus orígenes en una técnica de combate denominada Jiu-Jitsu, creada por los monjes Lamas para defenderse de los asaltantes y de problemas de los caminos. Los monjes pensaban que a las situaciones y problemas no hay que responder impulsivamente o aplicando sólo el instinto, sino anteponer la sabiduría”.⁶

⁵ Cruz Gómez, Guadalupe. *Op. Cit.* Página 8.

⁶ *Ibid.* Página 9.

El Jiu-Jitsu se basa en un conjunto agarres del cuerpo y golpes en los que se utilizan manos, dedos, codos y pies. Uno de sus principios básicos es el de la no resistencia, es decir, a la fuerza no se aplica la fuerza sino la inteligencia. Esta regla se aplica a partir de una leyenda antigua:

“Se cuenta que un monje anciano solía entregarse a la meditación paseando por el campo, un día de crudo invierno, en el que la nieve alcanzaba metros de altura, se dio cuenta de que las ramas gruesas de los árboles se quebraban con el peso de la nieve, porque oponía su propio peso y además no tenía elasticidad como las ramas delgadas que solo se doblaban y recuperaban su posición cuando se libraban de la nieve”.⁷

El principio de no resistencia hace la diferencia entre quienes practican la lucha libre y aquellos que sólo combaten de manera violenta. Para el luchador es importante saber aplicar una técnica, pero es aún más importante saber recibir el castigo a fin de no salir lastimado al forcejear con el contrincante. Por ello, la lucha libre requiere de años de preparación para que además de evitar las lesiones por los castigos y llaves, el combate se vea vistoso y lucidor ante el público.

Como técnica de combate, el Jiu-Jitsu formó parte del entrenamiento y preparación de algunos luchadores. En su preparación, el luchador exige aprender el manejo del cuerpo, si se lanza de las cuerdas no puede titubear, ya que una duda puede resultar en una fractura o una lesión de gravedad que lo margine de los encordados por tiempo indefinido. Por ejemplo podemos ver la lastimada y cicatrizada frente de *El Perro Aguayo*, o *El Olímpico*, que tuvo una grave lesión en las cervicales en un lance fallido.

En ocasiones, cuando algún gladiador prepara un salto desde la tercera cuerda, cae sobre otro o parece que el oponente lo espera, porque guardan una conciencia de dependencia y de protección mutua, por ello tratan de amortiguar el golpe, aunque lleven las de perder. La no resistencia y cuidado del otro, se convirtieron en el germen del espectáculo.

La evolución de la lucha libre es una mezcla de combate cuerpo a cuerpo, artes marciales y espectáculo. Todo esto traería como resultado el fenómeno social que hoy en día se sigue dando en las arenas y que se ha convertido en una gran industria.

⁷ Cruz Gómez, Guadalupe. *Op. Cit.* Página 9.

Comienzo de la Lucha Libre profesional en México

El mexicano Antonio Pérez de Prian es reconocido como el primer luchador profesional mexicano, tras haber sido instruido por un soldado francés se haría llamar *El Alcides Mexicano*. Su debut fue a finales del año de 1860, en aquel entonces luchó contra un afroamericano de nombre Henry Buckel, a quien derrotó. Posteriormente *El Alcides* tendría otros rivales como un gladiador extranjero de apellido Davis, pero únicamente en combates de exhibición, además realizó actos de fuerza física.

Con el paso del tiempo, Antonio Pérez de Prian, se dedicó a enseñar lucha grecorromana a los jóvenes aspirantes de la época porfirista. Lo hizo en el Gimnasio Higiénico y Medicinal ubicado en la antigua calle de San Agustín, el cual había sido fundado por otro inmigrante francés y al parecer también ex soldado de nombre M. Tourin. A este gimnasio se le considera como el primer centro de enseñanza de lucha grecorromana en el país.

En 1910 se crean en México las primeras empresas de lucha libre, que al no contar con un recinto específico para los encuentros, se presentan en lugares como el Teatro Principal. Los empresarios de espectáculos pronto se dan cuenta del negocio y la incluyen como parte de los eventos o complemento de su cartelera.

Con programas llenos de luchadores extranjeros traen a México al *Conde Koma* y al japonés *Satake Nabutaka*. Los choques resultan un espléndido negocio, así como un excelente espectáculo con una impresionante respuesta por parte del público asistente, lo que demandaba espacios para su exhibición.

Es hasta 1924 que Vicente del Villar, propietario del teatro Tívoli, inicia la construcción de una arena de lucha en el fondo de este teatro, llamándola precisamente *Arena Tívoli*, primer recinto creado para albergar encuentro de box y lucha en México. El espectáculo ampliaba su público y poco a poco comenzaron a surgir más arenas. En 1927 se inaugura *La Degollado*, propiedad de Jammes Friten, quien para 1930 también inaugura la *Arena Nacional*, en el espacio que hoy se conoce como el cine Palacio Chino.

En el mismo año de 1930 hace su aparición la *Arena Modelo* para dar función de box y lucha en un lote baldío, pero su manteado no servía y la lluvia era inclemente con los asistentes, por lo que fue clausurada en septiembre de 1931.

Salvador Lutteroth González

En esta época de los treinta surge la visión que conjunta el negocio con la seriedad de una empresa para que la lucha libre lograra su verdadero arraigo y constancia. El hecho implicó contratar y preparar a luchadores mexicanos, hacer programas combinándolos con extranjeros, convocar y organizar los primeros campeonatos nacionales para seguir con los mundiales, disputados por los atletas que se forjaban ya en territorio nacional.

Salvador Lutteroth González nace el 21 de marzo de 1897 en Colotlán, Jalisco. Llegó a la ciudad de México y se inscribió en la escuela Fray Bartolomé de las Casas en el año de 1907. Su padre muere el 16 de septiembre de 1910 y Lutteroth se vio obligado a buscar trabajo con sólo trece años de edad.

Su primer empleo lo obtuvo en un taller de rotograbado en donde trabajaba durante el período vacacional otorgado por la escuela, poco tiempo después a los 17 años de edad, se



presentó ante el General de División Lorenzo Muñoz Merino, Jefe de la Escolta del General Álvaro Obregón; para ingresar al movimiento armado de la Revolución Mexicana. Tomó parte en varios combates, donde fue promovido de Subteniente a Teniente hasta llegar al grado de Capitán Segundo y en 1923, fue ascendido al grado de Capitán Primero.

El 8 de abril de 1924 contrajo matrimonio con Armida Camou, y una vez casado, pidió licencia ilimitada con el ejército y desde 1924 a 1931 trabajó como inspector en Hacienda. Un hecho clave en su vida se da en 1929 cuando presenció un encuentro de lucha libre en el *Liberty Hall* en El Paso Texas y la imagen de uno de los gladiadores que tuvo oportunidad de ver quedó muy grabada en su memoria, fue la de un luchador griego llamado *Gus Pappas*.

Para en 1931 vino un cese general de inspectores de Hacienda por lo que tuvo que buscar nuevos horizontes para sus actividades y así decide establecer una fábrica de muebles donde obtuvo un capital para invertirlo después junto a Francisco Ahumada, con quien crearía una empresa para implantar de manera constante la lucha libre en México. En esos días la *Arena Modelo* se encontraba prácticamente desmantelada, Lutteroth se puso en contacto con Víctor Manuel Castillo que era el propietario de dicho local y logra que le rente el inmueble, el cual se tenía que remodelar casi en su totalidad.

El 21 de septiembre de 1933, las calles de Dr. Lucio y Dr. Lavista se convierten en la sede de la famosa *Arena México*, bautizada como “la catedral de la lucha libre”. En el programa inaugural se presentaron *Yaqui Joe* contra *Bobby Sampson*, *Chino Achiú* ante *Ciclón Mc Key*, *Antonio Rubio* era adversario de *Jesús Castillo* y *Flamarion* hacía frente a *Pavia*. Los mexicanos que participaron en ésta primera función habían salido de la escuela del profesor Gonzalo Avendaño, que se encontraba en el gimnasio de la misma arena.

Poco después, Lutteroth ganó un premio de la Lotería Nacional, dicho sorteo se efectuó coincidentemente cuando se celebraba el primer aniversario de la instauración de la lucha libre en México:

“Durante la tarde 21 de septiembre de 1934, Salvador Lutteroth, compró el billete marcado con el número 4242, y en la noche al efectuarse el sorteo, el cachito que había adquirido, resultó con un premio de 40 mil pesos, mismos que sirvieron para invertir y dar más promoción a su empresa”⁸.

Diez años después de tener su primer recinto, Lutteroth emprendió la tarea de construir un espacio propio, *La Arena Coliseo*, inaugurada el 2 de abril de 1943 en la zona de los barrios de La Lagunilla y Tepito, colonias de gran tradición popular. Ubicada en la calle República del Perú, tiene aforo para ocho mil personas en un espacio de 1,130 metros cuadrados, el cual por su tipo de construcción y capacidad, se ganó el sobrenombre de *Embudo Coliseino*. Mientras que en *la México* se probaba el carisma y la capacidad del luchador, *la Coliseo* se convirtió en la denominada prueba de fuego de aceptación del público, ya que los gladiadores deben convencer a los numerosos aficionados originarios de los barrios más bravos de la capital mexicana.

⁸ <http://www.cml.com/historia.htm> Página oficial del CMLL, consultada en octubre del 2009.

Aquél 2 de abril del 43, *la Coliseo* abrió sus puertas con un espléndido cartel, en el que se dieron cita Carlos *El Tarzàn* López, quién luchò por el campeonato mundial de peso medio contra el *Santo*, encuentro en donde fue derrotado *El Enmascarado de Plata* en dos caídas al hilo. Se enfrentaron también *Bobby Arreola* contra *Black Guzmán* y *Cow Boy Murphy* se enfrentó a *Jack O`brien*.

La *Arena Coliseo* y sus ocho mil localidades en unos cuantos años fueron insuficientes, mucha gente quedó fuera en la lucha de máscaras entre *Black Shadow* y el *Santo* en 1952, por lo que se requirió pensar en un espacio más grande, es así como el día 7 de octubre de 1954 se despidió la antigua *Arena México*, iniciándose casi de manera inmediata las construcciones para dar vida a un local más grande, asentado en una superficie de 12,500 metros cuadrados y cuya capacidad sería de 17,678 aficionados.

El 27 de abril de 1956 se declaró inaugurada *La Nueva Arena Mèxico* en diarios de la época, la noticia se anunciaba así:

“Por hoy se abrirán las puertas de la majestuosa *Arena México*, que será un motivo de orgullo para el México Deportivo... será uno de los mejores locales para espectáculos bajo techo que haya en el mundo entero. Con capacidad cercana a los 20, mil espectadores, la Nueva *Arena Mèxico* fue construida aprovechando los últimos adelantos técnicos en la materia y puede asegurarse que todas las localidades estarán aglomeradas”.⁹



En esta función intervinieron gladiadores de la talla del *Santo*, *El Médico Asesino*, *Rolando Vera*, *Blue Demon*, *El Gladiador*, *Bobby Bonales*, *Gorilita Flores*, etc.

En esta etapa, dejaron huella muchos luchadores como *Cesáreo Manríquez*, mejor conocido como *El Médico Asesino*, un gran y despiadado rudo que trascendió por su quehacer luchístico. Debutó con este nombre el 9 de febrero de 1952 haciendo equipo con *Wolf Rubinski*, derrotando a *Enrique Llanes* y a la

⁹ Fragmento de la nota aparecida en el periódico *Esto*, el 27 de abril de 1956.

Tonina Jackson, triunfo que lo convirtió en una estrella de la lucha libre televisada de 1952 a 1955.

El atuendo del *Médico Asesino* fue cambiando con el tiempo hasta llegar al de color blanco y con el que hizo importantes equipos con *El Carnicero Butcher*, *El Espectro* y *El Bulldog*.

“El *Médico Asesino* también es recordado por ser el primer luchador que se hacía acompañar de una atractiva mujer arriba del ring: *La enfermera del Médico Asesino*, actuación que no era bien vista por algunos. Tiempo después la mujer, fue reemplazada por una nueva figura que acompañaría al *Médico Asesino* durante mucho tiempo: *El Enfermero*, con quien haría una famosa pareja”.¹⁰

Da inicio así a la época moderna de la lucha libre en México o también denominada *época de oro*, bajo la rúbrica de la *Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL)*. El auge que tuvo en ese momento fue impresionante y durante los años 60 y 70 surgieron infinidad de luchadores estrellas. Algunas de las figuras más sobresalientes en la *Empresa Mexicana de Lucha Libre* fueron: *El Santo*, *Blue Demon*, *Black Shadow*, *El Médico Asesino*, *Murciélago Velázquez*, *Gori Guerrero*, *Tarzán López*, *Rayo de Jalisco*, *Los Hermanos Espanto*, *Huracán Ramírez*, *El Solitario*, *El Espectro*, *Dr. Wagner*, *Ángel Blanco*, *Ray Mendoza*, *Dorrell Dixon*, *El Enfermero*, *Jack O'Brien*, *Cavernario Galindo*, etc.

La *EMLL* se distinguió porque cada uno de los gladiadores hacía gala de una excelente lucha técnica, con el perfeccionamiento en el rendimiento deportivo, que es parte de la tradición de la actual lucha libre de esta empresa que la llevó como monopolio luchístico hasta la década de los setenta.

Una de las figuras más reconocidas de esta época fue Roberto González Cruz alias *El Solitario*. Desde muy joven comenzó a entrenar lucha, lo que no era bien visto por sus padres. Se hizo profesional con el sobrenombre de *El Sica II* y en 1966 surgió la máscara de oro y el nombre que lo haría inmortal: *El Solitario*.



¹⁰ *Revista Grandes Figuras de la Lucha Libre*, Número 8, febrero de 2008, página 42.

Formó una gran tercia de rudos con el *Ángel Blanco* y *Dr. Wagner*, pero el cambio de bando del *Solitario* hizo que sus antiguos aliados se volvieran sus más acérrimos enemigos. Desenmascaró al *Ángel Blanco* y tiempo después en un legendario encuentro el 1 de diciembre de 1985 el enmascarado de oro dejó al descubierto el rostro de *Dr. Wagner*.

El Solitario obtuvo muchos triunfos importantes, máscaras, cabelleras y campeonatos, ídolo en México, Japón y Estados Unidos. Solo la muerte pudo frenar su paso arrollador en los encordados; falleció el 6 de abril de 1986.

Los Independientes

Para el año de 1974 algunos elementos de la *EMLL* fueron dados de baja por lesiones, otros por indisciplina o algunos otros, por ser considerados como muy vistos y es entonces que luchadores como *René Copetes Guajardo*, *Rayo de Jalisco*, *Huracán Ramírez*, *Renato Torres*, *Dorrell Dixon*, *El Solitario*, *Ray Mendoza* y otros deciden refugiarse en arenas chicas o emigrar al extranjero.

René Guajardo de inmediato se dirigió a Monterrey y se encargó de promover de manera esporádica funciones de lucha libre. *El Solitario* trató de hacer lo mismo que *El Copetes* en Guadalajara Jalisco. El título nacional Semicompleto *NWA* que se lo había llevado *Gori Guerrero* en los sesentas lo seguía exponiendo en el norte del país, sin una regulación previa, el escenario de la lucha libre en todo el país era un caos.

Bajo este panorama entró en acción Francisco J. Flores, que ya era promotor en Pachuca; reunió a todos los pequeños promotores de la república en un solo grupo para promover una función inaugural:

“El 29 de enero de 1975, en el Palacio de los Deportes de la Ciudad de México, al frente de un grupo de luchadores que dio inicio al Movimiento Independiente con *Promociones Mora* (en honor a un antiguo socio ya fallecido) y que luego se conoció como *Lucha Libre Internacional*, que en un principio reunió a muchos pequeños promotores. Siendo una entrada excelente, el turno estelar fue de *Aníbal*, campeón mundial, contra René Guajardo”.¹¹

En la empresa de Flores, las condiciones laborales habían mejorado y existía una remuneración superior a lo que anteriormente percibían los gladiadores

¹¹ *Luchas 2000. El Especial UWA Con sangre independiente*. Año 7, julio 2007 página 3.

del *EMLL*; lo anterior fue el gancho para atraer luchadores de todas partes. Acostumbrados *al porcentaje*, fórmula implantada por Salvador Lutteroth, ahora se iniciaba *la garantía*, lo que significaba que los elementos independientes sabrían de antemano cuanto ganarían.

Debido al éxito, solo duraron cuatro semanas en el Palacio de los Deportes, de donde emigraron al *Toreo de Cuatro Caminos* (conocido en aquellos días como *la cueva de los independientes*), sitio al que vinieron gladiadores extranjeros como *Antonio Iñoki, Hulk Hogan, André El Gigante, Stan Hansen, Bob Backlund, Abdulah The Butcher, Tiger Mask (Satoru Sayama), Pegasus Kid (Christopher Michael Benoit), Blue Blazer, La Torre Infernal, Yamato, Canam Express, El Tigre Canadiense*, etc; los cuales se enfrentaron a mexicanos ilustres como *Mil Máscaras, Canek, Rambo, Bobby Lee, Villano III, El Solitario, Perro Aguayo, Signo, Negro Navarro, Texano, Fishman, Los Brazos, Súper Muñeco, Súper Ratón, Súper Pinocho, Solar, Ultramán, Súper Astro*, entre otros.

Incluso para 1977, *el Santo* y *Blue Demon*, se integraron a este grupo que fue liderado también por *Mil Máscaras* y *Tinieblas*, dando paso a una de las etapas más importantes de la lucha libre en México. Hasta su desaparición a principios de los noventa aunado a la muerte de Francisco J. Flores.¹²

Muchas estrellas forman parte ya de la época de los independientes, uno de los luchadores más sobresalientes es *Fishman*, un excelente gladiador, con una gran técnica pero rudo por naturaleza, debuta con este nombre y con la máscara verde con amarillo el 8 de diciembre de 1972 y empieza a sembrar el terror en sus oponentes.



El Hombre Pez se vuelve el rival a vencer y en brillante trayectoria obtiene grandes triunfos, deja sin máscara a grandes figuras de la época como *Sangre Chicana, El Cobarde I, Rey Misterio* y el *Faraón*. Obtiene varios campeonatos así como giras a Japón en donde enfrentó a uno de los mejores luchadores nipones: *Tiger Mask*.

¹² Luchas 2000. *El Especial UWA Con sangre independiente*. página 5.

AAA en los noventa

En la década de los noventa, las luchas regresaron a la televisión y las nuevas generaciones se integraron otra vez para ver a los gladiadores sobre el *ring*

. Este hecho aunado a los deseos de crear una lucha que rompiera con el tradicionalismo de más de 50 años, fue el motivo que impulsó al fallecido empresario Antonio Peña, durante años encargado de relaciones públicas en la *EMLL*, a fundar en abril de 1992 la AAA (*Accesoría, Asistencia y Administración de Espectáculos*), presentando su primera lucha en el Auditorio Benito Juárez de Veracruz, el 15 de mayo de 1992, llevando su espectáculo deportivo a todos los rincones del país.

Antonio Peña, apoyado por Alejandro Burillo deciden formar la AAA, en donde se inventa un tipo de lucha libre más colorida, con mayor libertad de ejecución, nuevas fórmulas, dinámicas modernas y a la vez futuristas que han sido del agrado de la fanaticada.

A la moderna lucha libre se le dotó de distintas formas de presentarla a todo su público, luces multicolores, música juvenil y electrizante que acompaña a los gladiadores al subir al cuadrilátero, y sobre todo, la presencia de bellas edecanes, elementos fundamentales para crear el concepto AAA.

Sus principales exponentes han sido entre otros: *Octagón, La Parka, Cibernetico, Konnan, El Elegido, El Mesías, El Apache, Pimpinela Escarlata, El Zorro, Psicosis, Charly Manson, Gronda, Chessman, Jack Evans*, y varios más.

En las presentaciones de AAA, los luchadores se olvidan de aplicar llaves y castigos y recurren a utensilios prohibidos como sillas, tubos, botes, mesas, escaleras o lo que se encuentren a la mano. Por este motivo, el sistema de competencia que presenta esta empresa ha sido muy criticado y cuestionado, incluso se ha llegado a decir que es una copia de la lucha norteamericana y se ha puesto en tela de juicio la capacidad del luchador o luchadores que suben al *ring* con una silla o un bat y hay quienes señalan que este tipo de espectáculo solo denigra a la esencia de la lucha libre mexicana.

Pero el mejor jurado es el público, y si al respetable le agrada, la empresa sigue vigente. AAA lleva ya 17 años en el gusto del aficionado a pesar de los incidentes y las críticas.

La Parka es uno de los luchadores más populares de México gracias a su cariño al personaje y singular estilo de lucha. Es un verdadero fenómeno de los cuadriláteros y suele hacer acciones graciosas para descontrolar a sus oponentes, recurso que la ha funcionado a la perfección y que el aficionado celebra.

Debuta como *La Parka* en 1996 (ya que antes se hacía llamar *Karis La Momia*), tras el abandono de la primera *Parka* (*L.A. Park*) quien emigró a Estados Unidos buscando mejores oportunidades laborales.



No le fue fácil, pero demostró que el atuendo y el personaje están hechos para él y se fue ganando el cariño de la gente. Ha ganado varios reconocimientos, como el *Trofeo Televisa Deportes* 4 veces, ha ostentado campeonatos y tiene en sus vitrinas la máscara de *Cibernético* y la de *La Muerte Cibernética*, hoy *El Mesías*.

El Consejo Mundial de Lucha Libre

En todos estos años de luchas, la *EMLL* cambió su nombre en 1991 por el de *Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL)*, dicha empresa sigue con la misma tónica hasta hoy en día, un estilo tradicional pues lo esencial es que se vea el ejercicio luchístico, la oportunidad de un esparcimiento que lleve a disfrutar cada movimiento.

Actualmente el CMLL tiene en sus filas a estrellas del calibre de *Atlantis*, *Ultimo Guerrero*, *Shocker*, *Héctor Garza*, *Rey Bucanero*, *Blue Panther*, *La Sombra*, *Negro Casas*, *Sangre Azteca*, *Black Warrior*, *Místico*, *Valiente* y varios más.

Con el sobrenombre de *La Seria y Estable*, el CMLL se ha mantenido vigente con ese estilo de lucha clásica, el llaveo y el contrallaveo, sin dejar a un

lado el proceso evolutivo de las luces y las edecanes para seguir en el gusto del aficionado.

Otra de las grandes figuras de la lucha libre actual es *Místico*, un personaje que ha cautivado a la afición mexicana. Su debut con este nombre y con la máscara plateada se dio en junio de 2004. El impacto fue inmediato y el también



conocido como *Príncipe de Plata y Oro* despegó. Gracias a su agilidad, su espectacularidad y vuelos se ha colocado como uno de los gladiadores más importantes a nivel nacional.

Obtuvo triunfos muy importantes como *La Gran Alternativa*, *La Leyenda de Plata* en tres ocasiones y varios campeonatos. También tiene en su poder la máscara de *Black Warrior*, la de *El Hijo del Diablo*, la de *Skyde* y la cabellera de

Misterioso. Con el paso del tiempo *Místico* se ha consolidado como ídolo y la gran figura de la lucha libre del país.

Como se puede observar, y a pesar de la existencia de empresas y arenas de lucha libre en todo el país, las principales empresas de lucha libre en México en la actualidad son el *Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL)* y *AAA (Accesoría, Asistencia y Administración de Espectáculos)*, ambas vigentes y con un auge impresionante. Cada una con su propio estilo muy distinto.


La pregunta a ¿Cuál es mejor?, en realidad no tiene respuesta, ya que cada fanático es diferente y por lo tanto los gustos y aficiones también. Puede ser que a alguien la lucha a ras de lona le parezca aburrida y que la lucha con palos y sillas le sea emocionante y violenta. En caso contrario otra persona puede asombrarse y gozar con llaves efectuadas solo con los pies y las manos, dominando al oponente únicamente con la fuerza y habilidad física y es probable que a este mismo espectador la lucha con artefactos y sin obedecer muchas reglas le parezcan solo payasadas.

Lo importante es que la lucha libre mexicana, a través de más de 70 años en el país ha trascendido y tomado un auge impresionante, hay lucha para todos

los gustos y ha sido tal la penetración con en el público que poco a poco se ha convertido en parte de la misma cultura popular.

En la época de la globalización y la mercadotecnia la figura del luchador ha trascendido, fijándose como un elemento popular muy fuerte. Dicha imagen, como se ha visto no es fortuita, ya que tras de la lucha libre mexicana hay toda una rica historia de combates y de figuras que le han dado la forma e importancia que hoy posee.

LUCHA LIBRE
Arena 'México'
Domingo 19 de Junio de 1911 A las 5 P. M.



¡El Coloso de la Temporada! El Reto

Gory Guerrero
Campeón Mundial Abierto
Y El 'Santo' vs.
Cavernario Galindo
Y Black Shadow

JACK O'BRIEN vs.
Emilio Charles

A 3 CAIDAS DE 2 CON TIEMPO DE 45 MINUTOS
Firpo Segura vs. Chief Reed Eagle

A 2 CAIDAS DE 2 CON TIEMPO DE 45 MINUTOS
Raúl Romero vs. Ciclón Velóz

A 2 CAIDAS DE 2 CON TIEMPO DE 45 MINUTOS
Erick Boulouff vs. Alberto Alvarez

Abogado de Ring: Dr. F. M. Vasconcelos Salazar, Eddy Rosendo
Arbitros y juezes de línea: Luis Baracibar.

RING GENERAL: 20.00 1^{er} de 1^{er} 1.00
RING SUPLENTE: 10.00 1^{er} de 1^{er} 1.00
RING PROFESIONAL: 10.00 1^{er} de 1^{er} 1.00

RING GENERAL: 5.00 GRADAS: 1.00

El Ring hasta 12 años en Ring General a Gradas 1.00
La Empresa no se hace responsable por la salida de Salidas
Adquirida Fuera de las Ventas de esta Arena.
Dulces de Tovar Desde los 15 Cts. en Derramas en las Casacas
de la Arena.—de Pasajes al Pórtico Admisión con Opresión del
por Salidas.—La Empresa se Encarga de Derramas y Admisión.

OTAS: LAS DE COSTUMBRE.

1.2. ¿QUÉ ES LA LUCHA LIBRE?

Con anterior historia de la lucha libre se tiene un contexto de las figuras y empresas que han participado en este deporte, pero antes de seguir adelante conviene realizar una explicación de varios conceptos que serán la guía para que quien no es conocedor sepa a qué se hace referencia. Por supuesto, también se busca definir los diferentes tipos de lucha que existen con el fin de tener claras las similitudes y diferencias entre la lucha olímpica como competencia y la lucha libre como deporte-espectáculo.

Lucha Olímpica y Greorromana

Como se mencionó, la lucha libre moderna proviene de la lucha practicada en la antigua Grecia, esta misma es el antecedente de la que se sigue practicando en los Juegos Olímpicos y se divide en tres modalidades: lucha libre olímpica, lucha greorromana y lucha femenina.

Tanto la lucha libre olímpica como la greorromana son deportes en los cuales cada participante intenta derrotar a su rival sin el uso de golpes. El objetivo consiste en ganar el combate haciendo caer al adversario al suelo y manteniendo sus dos hombros fijos sobre el tapiz, o ganando por puntuación mediante la valoración de las técnicas y acciones conseguidas sobre el adversario.

El término “libre” que denomina a la modalidad hace la diferencia entre esta y la lucha greorromana, en donde no se puede utilizar activamente las piernas ni atacar las del rival. Para la lucha libre, las piernas son un elemento más del ataque y la defensa, no así en la greorromana. La variante femenina de esta modalidad se denomina lucha libre femenina o simplemente lucha femenina.

En los Juegos Olímpicos de la era moderna que datan de 1896, se consideró importante que la lucha fuera incluida desde un punto de vista histórico, de tal suerte que se volvió uno de los eventos más importantes de la justa por lo que se buscó su rápida inclusión en el programa.

La lucha libre olímpica se admitió en los Juegos Olímpicos en la sesión del COI (*Comité Olímpico Internacional*) celebrada en París en 1901.

“Las primeras luchas olímpicas tuvieron lugar de manera oficial en los Juegos Olímpicos de verano de 1904 en Saint Louis en los Estados Unidos. Los oficiales

olímpicos decidieron añadir esta nueva disciplina que ya tenía gran popularidad, en particular, en Gran Bretaña y a los Estados Unidos, ya que era una de las atracciones estrellas de los circos y ferias del siglo XIX, era una forma de entretenimiento profesional. Al igual que la lucha grecorromana, cuenta desde entonces entre las grandes disciplinas de los Juegos Olímpicos¹³.

En 1912, en Suecia, se creó la FILA (Federación Internacional de Luchas Asociadas) que es el organismo internacional que dirige este deporte. Desde 1972, la lucha se dividía en diez categorías de peso en los dos estilos. En los Juegos Olímpicos de Sydney, se presentaron solamente ocho categorías de peso en cada estilo. Los pesos también cambiaron ligeramente y se suprimió la categoría más ligera, llamada comúnmente peso semi- mosca, quedando solamente siete para mayores de 18 años: “ 50-55 kg; 60 kg; 66 kg; 74 kg; 84 kg; 96 kg; 96-120 kg.”¹⁴

“La reducción del número de categorías de diez a siete permitió la introducción de la lucha femenina con cuatro categorías de peso en los Juegos Olímpicos de Atenas en 2004, aunque en los campeonatos del mundo, al igual que las demás categorías, se disputan siete pesos”.¹⁵

Reglamento de lucha olímpica

El reglamento es prácticamente el mismo para las tres modalidades de luchas, con la salvedad de la no utilización de las piernas en lucha grecorromana.

La lucha se disputa sobre un tapiz cuadrado de 12 x 12 metros. En cada combate, el cuerpo arbitral está compuesto por tres jueces o árbitros. Cada combate está dividido en tres periodos independientes de dos minutos cada uno, con un descanso entre ellos de 30 segundos.

Los combates se pueden ganar controlado los dos omoplatos del adversario sobre el tapiz y si un luchador gana los dos primeros periodos, el tercero no se disputa. También hay que tomar en cuenta que las acciones realizadas por los luchadores pueden ser puntuadas por el cuerpo arbitral con uno, dos, tres o cinco puntos, dependiendo el tipo de llave o movimiento con el que se someta al rival.

¹³ Briggs M., Colmenares Antonio. *Lucha Olímpica y lucha libre* Página 19.

¹⁴ *Ibid.* Página 20.

¹⁵ *Ibid.* Página 21.

Existen además las amonestaciones, sobre técnicas ilegales que no suponen una descalificación directa. Con tres amonestaciones se pierde el combate.

En la lucha olímpica en general están prohibidas todas las técnicas dolorosas y/o peligrosas. Son ilegales y terminantemente prohibidas, las técnicas o acciones enumeradas a continuación: torsión de brazo a más de 90°, técnica de cabeza y de cuello con las dos manos, así como todas las situaciones y posiciones de estrangulamiento, doble técnica de cuello (Nelson), si no es ejecutada de lado, sin ninguna intervención de las piernas sobre parte alguna del cuerpo del adversario, ejecutar una técnica en contra de la columna vertebral del adversario, levantar al adversario que se halle en puente y tirarlo inmediatamente al tapiz (golpes bruscos en el suelo).

La lucha olímpica es un deporte muy emocionante e interesante, pues su base es el llaveo y el sometimiento del rival. Sin embargo, carece de la espectacularidad de la lucha libre puesto que se realiza con mucho orden, detenimiento de las acciones y sujeto a las reglas de caballerosidad y limpieza que hay en una justa olímpica, no obstante, es la base de la lucha libre, el deporte espectáculo.

Lucha Libre Profesional

A pesar de contar con muchos elementos de parafernalia y espectáculo, la lucha libre profesional también cuenta con un reglamento y lineamientos especiales para el pleno ejercicio de la profesión:

“La Lucha Libre profesional es un entretenimiento deportivo, en donde las personas involucradas, participan en encuentros cuerpo a cuerpo, regidos por un reglamento, similar al de la lucha libre olímpica, Tiene sus orígenes en los días de los carnavales viajeros. Los humildes comienzos de la lucha libre profesional incluyen destrezas de fortaleza y actuaciones acrobáticas.”¹⁶

La reglamentación viene por parte de las diferentes comisiones de Lucha Libre que existen en los estados de la República Mexicana. De tal manera que, para dar fe y legalidad a este ejercicio profesional, tiene que existir un comisionado en las funciones de la lucha libre que avale y verifique que todo se realice de acuerdo al reglamento propuesto por dicha comisión.

¹⁶ Briggs M. *op. cit.* Página 175.

Las diferentes comisiones de lucha libre, que por lo regular también lo son de box, full contact, kick boxing o alguna otra disciplina marcial tienen diferentes grados de flexibilidad en los diferentes estados de la república, de tal suerte que para algunos comisionados pueden tener más flexibilidad para permitir el uso de objetos extraños como sillas, mesas, escaleras o cubetas en las funciones, e inclusive permitir a hombres luchar contra mujeres.

Por ello, la comisión más importante y estricta, y por ende, la de más prestigio en México es la del Distrito Federal, a partir de ella se tiene el ejemplo que debe prevalecer y servir para las demás comisiones.

Y para continuar y entender mejor el funcionamiento de la lucha libre profesional, es importante aclarar algunos conceptos básicos, tomando como referencia a la Comisión de Box y lucha del Distrito Federal.

En primera instancia, a la pregunta sobre ¿Quién es el luchador?, la respuesta formal está en el reglamento de Box y lucha del Distrito Federal, que al pie dice:

“Es aquella persona física que participa en confrontaciones de lucha libre profesional recibiendo un emolumento por su actividad, teniendo una licencia expedida por la Comisión de Lucha Libre Profesional de alguna Entidad Federativa. Es facultad de la Comisión expedir las licencias que autoricen la actuación de los oficiales dependientes de la misma, así como la de empresarios, promotores, manejadores, auxiliares, luchadores y peleadores. Las licencias tendrán vigencia hasta el 31 de diciembre de cada año cualquiera que sea la fecha de su expedición y no tendrán costo alguno, excepto para el resello de las mismas.”¹⁷

Ahora bien, con respecto a las licencias de luchador, las cuales de manera similar a la cédula profesional habilitan al portador como un profesional de la disciplina, son la base para permitir al luchador subirse al *ring* y cobrar por sus servicios.

La comisión de lucha libre del Distrito Federal hace al menos dos convocatorias al año para hacer exámenes profesionales donde se evalúa el desempeño físico del luchador en el *ring*, en presencia de sinodales de lucha que darán o no su visto bueno al practicante para hacerse portador de la licencia.

¹⁷ Fuente: *Reglamento de box y lucha del D.F.* Artículo Transitorio III.

El reglamento dice al respecto:

“Los interesados en obtener alguna licencia de luchador deberán presentar ante la Comisión los siguientes documentos:

- Solicitud por escrito y por triplicado del interesado, debidamente firmada.
- Certificado de salud expedido por el jefe de los servicios médicos de la Comisión, que conste que el solicitante se encuentra sin ninguna incapacidad física o mental para ejercer la actividad a que se refiere su petición. Dicho examen deberá incluir una evaluación de: capacidad auditiva, capacidad de reacción y de vista.
- Carta de no antecedentes penales.
- Documento oficial que avale su edad con fotografía; (credencial de elector o similar.
- Tres fotografías de tamaño credencial.
- Autorización paterna para menores de edad.
- Saber leer y escribir

Una vez cubiertos los requisitos anteriores, los interesados en obtener su licencia de luchador, deberán sustentar el examen técnico respectivo ante la comisión, o ante los sinodales que esta designe para tal efecto.

En el caso de luchadores que ya cuenten con la licencia respectiva se someterán a un examen médico anual. Si el resultado del examen es aprobatorio, el solicitante deberá pagar ante la Comisión, el importe del resello de su licencia.”¹⁸

Cualquier individuo que cumpla los anteriores requisitos es candidato a luchador, aunque, los exámenes de lucha libre son extenuantes, y la variedad de ejercicios físicos que se requieren para aprobarlo exigen que previamente se haya entrenado la capacidad física del individuo, un acondicionamiento cardiovascular muy fuerte, manejo de lucha olímpica y grecorromana, así como fortaleza en piernas, brazos y cuello principalmente.

El examen para obtener la licencia de luchador abarca los siguientes aspectos¹⁹:

- Resistencia y condición física. Se inicia con un calentamiento general por medio de ejercicios y recorridos, en los cuales los aspirantes marchan, corren, suben y bajan escalera. Se continúa con las rutinas de *tumbling* (ejecución de

¹⁸ Fuente: *Reglamento de box y lucha del D.F.* Capítulo II, Artículos 22-26.

¹⁹ Fuente: *Comisión de box y lucha del D.F.*

maromas, piruetas y saltos en la lona), para evaluar agilidad, resistencia y flexibilidad. En esta fase se seleccionan parejas de acuerdo al peso y talla.

- Técnicas de lucha. Se evalúa el conocimiento y manejo de la lucha grecorromana, olímpica e intercolegial.

- Lucha Libre. Esta fase comprende el uso indistinto, espontáneo y creativo del *tumbling* y de las diferentes técnicas. Es la evaluación de lo que se denomina lucha libre profesional, es decir, el conjunto de técnicas y ejercicios, demostrando control y fuerza, agilidad y equilibrio y habilidad en defensa y ataque, así como la aplicación de llaves.

- Se organiza también una lucha a dos caídas, sin ser obligatorio ganar para aprobar el examen, el cual exige un sólido entrenamiento, además es el filtro que garantiza la calidad del espectáculo, así como el indicador de la preparación de estos atletas.

Los candidatos a examen profesional de lucha libre tienen que entrenar por varios años para salir avante a esta prueba y obtener la licencia.

La formación del Luchador Profesional

El sistema de enseñanza y capacitación del luchador profesional, se basa en el aprendizaje de la lucha grecorromana, intercolegial y olímpica, técnicas que constituyen los pilares de la formación, acompañadas de rutinas de ejercicio y del *tumbling*.

El levantamiento de pesas es un requisito fundamental, pues se practica para dar volumen, marcar y dar fuerza a los músculos, a la vez que se elimina la grasa y se adquiere más peso músculo y no por grasa. El peso es sumamente importante, pues otorga mucha ventaja para someter al rival. Como rutina de ejercicio, las pesas son importantes porque se fortalece la espalda, los brazos, los hombros, el pecho, el cuello y las piernas, el entrenamiento empieza con pesas de 10 a 20 kilos, ejercitándose de una hora y media a dos, aumentando gradualmente el peso y el tiempo de práctica.

El volumen y peso del gladiador son los factores que permiten ubicarlos en las diversas categorías del ámbito luchístico²⁰:

²⁰ Fuente: *Reglamento de box y lucha del D.F.*

Peso	Kilogramos
Ligero	Hasta 70 Kilogramos
Welter	Hasta 78 Kilogramos
Medio	Hasta 87 Kilogramos
Semicompleto	Hasta 97 Kilogramos
Completo	De 98 Kilogramos en adelante

En el *tumbling* los principios básicos son la agilidad, la rapidez y la precisión con la que se llevan a cabo los lances, saltos y ejercicios en cuerdas y lona. Integra ejercicios que consisten en saltos de espalda y de frente, resortes, maromas, planchas, caídas, vueltas de carro, giros de *swing*, cuerdeo, pasadas y salidas entre cuerdas, así como ejercicios para fortalecer el cuello. Su conocimiento y dominio es fundamental, ya que es la base de la lucha aérea, además otorga al gladiador agilidad y flexibilidad anatómica convirtiéndolo en todo un acróbata. También se aprenden las formas correctas de caer con el objeto de reducir los riesgos en los impactos.

El *tumbling* es responsable indirecto de que en numerosas ocasiones se califique a la lucha libre como falsa, porque aparentemente son rutinas muy ensayadas, en las que el luchador hace algún tipo de movimiento o acción y su oponente lo espera o lo recibe como si fuera algo acordado, pero eso es solo una mutua protección que a su vez permite verificar la resistencia de el adversario, cansarlo y medirlo.

Al igual que en cualquier profesión, en la lucha libre nunca se acaba de aprender, se debe entrenar permanentemente para descubrir nuevas posibilidades y ampliar el repertorio técnico. El luchador debe tener una programación semanal, para incluir al menos dos horas de entrenamiento en el gimnasio, variando los ejercicios a fin de trabajar todo y no aburrirse. Los frutos del entrenamiento se ven arriba del encordado en las funciones, pero es en el gimnasio en donde se forma al luchador.

Finalmente, cuando el luchador ha cumplido con el entrenamiento, y suponiendo que ha aprobado su examen profesional, lo que sigue es buscar trabajo en algunas de las empresas de lucha libre que existan en el país, gran parte del éxito depende de su preparación física.

Reglas de la lucha libre profesional

De acuerdo al reglamento de box y lucha del Distrito Federal se tiene los siguientes los siguientes lineamientos generales a los que debe someterse el luchador profesional²¹:

- No está permitido golpear con el puño cerrado, se puede golpear siempre y cuando la mano del luchador esté abierta, es decir con la palma.
- Solamente se puede patear con la parte plana del pie o con la pantorrilla.
- Una lucha puede ganarse al planchar al oponente, o por rendición, descalificación, o no responder a un conteo de diez segundos (algo similar a lo que ocurre en el box).
- Para poder ganar por plancha, un luchador debe colocar ambos hombros del oponente sobre la lona mientras el réferi golpea la lona tres veces.
- Para ganar por rendición, el luchador debe hacer que su oponente se rinda, usualmente al aplicarle algún tipo de llave o castigo.
- El desmayarse en una llave constituye una derrota por *knock out*. Para determinar si un luchador se ha desmayado, el réferi usualmente levanta y deja caer su mano. Si se cae tres veces consecutivas sin que el luchador tenga la fortaleza para detener la caída, se determina que el luchador se ha desmayado.
- Hoy en día un luchador puede indicar rendición al tocar la lona consecutivamente con su mano.
- Un conteo fuera ocurre cuando un luchador está fuera del cuadrilátero dándole el tiempo suficiente al réferi para contar hasta veinte. Si ambos luchadores están caídos en la lona y no se mueven, el réferi puede hacer un conteo de diez.
- Cuando un luchador se ponga de rodillas se termina el conteo. Si ningún luchador llega a sus rodillas o se pone de pie, se considera un empate.

²¹ Fuente: *Reglamento de box y lucha del D.F.* Artículo Transitorio Fracción VIII.

- Si algún luchador llega a las cuerdas, todo contacto entre luchadores debe ser roto. Esta estrategia es usada comúnmente para escapar de una llave, y además, un luchador puede colocar su pie en las cuerdas para detener una plancha.

Es motivo de descalificación las siguientes acciones²²:

- Realizar llaves o maniobras ilegales, como por ejemplo negarse a romper una llave cuando un oponente está en las cuerdas, estrangular o morder a un oponente, mantenerse en el esquinero superior, y repetidamente golpear con el puño cerrado; cada uno de estos ejemplos son aplicables para descalificación luego de un conteo de cinco del réferi.
- Cualquier interferencia exterior que envuelva a alguna persona que no esté involucrada en la pelea al golpear o aguantar a uno de los luchadores. Si alguien intenta interferir pero es sacado del *ring* por un luchador o réferi antes de que esto ocurra usualmente no conlleva descalificación.
- Golpear al oponente con un objeto externo (a menos que las reglas de la pelea específicamente lo permitan).
- Un golpe bajo directo.
- Tocar de manera intencional al réferi.

El promotor de lucha libre

La lucha libre como cualquier deporte profesional es ante todo un negocio, por lo que resulta indispensable pensar en regular su difusión y promover su práctica con reglas claras que velen por la integridad del luchador y otorguen beneficios para quien se arriesgue a hacer la inversión, puesto que para el ejercicio de la lucha libre profesional se requieren de espacios e instrumentos para su buen funcionamiento.

El promotor (en este caso de entretenimiento), es la persona que promueve o promociona profesionalmente la labor de otra. El promotor de lucha libre buscará organizar funciones de lucha libre con luchadores profesionales avalados por la comisión de box y lucha, de acuerdo a las reglas que se han mencionado anteriormente.

²² Fuente: *Reglamento de box y lucha del D.F.* Artículo Transitorio Fracción XIX.

La figura de promotor está contemplada en el reglamento de Box y lucha libre del Distrito Federal, y para poder ejercer como tal también se deben cumplir algunos requisitos²³:

“Para ser Promotor de lucha libre profesional, se requiere contar con la licencia respectiva expedida por la Comisión de Box y Lucha, después de haber cumplido con lo dispuesto en los artículos 24, 25 y 26 del Reglamento de Box y Lucha Libre, que en este caso son requisitos casi iguales a los pedidos a los aspirantes a luchadores. Las licencias de promotor tendrán vigencia hasta el 31 de diciembre de cada año cualquiera que sea la fecha de su expedición y no tendrán costo alguno, excepto para el resello de las mismas”.

De acuerdo a la Comisión de box y lucha libre del Distrito Federal, los interesados en obtener alguna licencia de promotor deberán presentar ante la Comisión los siguientes documentos:

- Solicitud por escrito y por triplicado del interesado, debidamente firmada.
- Certificado de salud expedido por el jefe de los servicios médicos de la Comisión, que conste que el solicitante se encuentra sin ninguna incapacidad física o mental para ejercer la actividad a que se refiere su petición. Dicho examen deberá incluir una evaluación de: Capacidad auditiva, capacidad de reacción y de vista.
- Carta de no antecedentes penales.
- Documento oficial que avale su edad con fotografía; (credencial de elector o similar).
- Tres fotografías de tamaño credencial.
- Saber leer y escribir
- En el caso de promotores que ya cuenten con la licencia respectiva se someterán a un examen médico anual. Si el resultado del examen es aprobatorio, el solicitante deberá pagar ante la Comisión, el importe del resello de su licencia.

Adicionalmente, se señalan los siguientes puntos²⁴:

El promotor con licencia estará obligado a cumplir en todas sus partes las disposiciones del Reglamento de Box y Lucha Libre así como los acuerdos y resoluciones que dicte la Comisión de Box y Lucha, en cuanto se relacione con su actuación.

²³ Fuente: *Reglamento de box y lucha del D.F.* Capitulo IV Artículo 55 y 56.

²⁴ Fuente: *Reglamento de box y lucha del D.F.* Capitulo IV Artículo 55 y 56.

Los Promotores de Box y Lucha profesionales, serán considerados como empleados de las Empresas y por lo tanto, serán responsables directos de cualquier falta o infracción que ellos cometan.

Los Promotores podrán desempeñar simultáneamente funciones de Empresarios, si cuentan para ello con la licencia respectiva expedida por la Comisión de Box y Lucha; pero les queda estrictamente prohibido actuar al mismo tiempo, como representante de luchadores profesionales, directa o indirectamente.

Dentro de la historia de la lucha libre profesional en México se ha podido ver la importancia de los promotores como creadores de empresas, arenas, formadores de luchadores y responsables directos de las memorables luchas de campeonatos y apuestas.

El *ring*

Es el escenario en donde se desarrolla el ejercicio de la lucha libre profesional. Fundamental, para la ejecución de la misma. Según el reglamento de Box y Lucha Libre del Distrito Federal²⁵:

“El *ring* en que se verifiquen funciones de box y de lucha libre, no será menor de cinco metros no mayor de seis por cada lado dentro de las cuerdas se prolongará fuera de éstas por un espacio no mayor de cincuenta centímetros, debiendo ser un cuadrado perfecto.

En cada una de las esquinas y dejando libre un espacio de cincuenta centímetros, tendrá el *ring* un poste de hierro, de una altura no menor de un metro cuarenta centímetros, no mayor de un metro cuarenta y cinco centímetros.

Las cuerdas que circunden el *ring* serán de un diámetro no menor de dos centímetros y medio, forrados de material suave y atados sólidamente de poste a poste, de la siguiente manera: la primera a una altura de cuarenta y cinco centímetros sobre el piso del *ring*, la tercera y última, a una altura máxima de un metro treinta y dos centímetros sobre el mismo piso, y la segunda, a una distancia intermedia entre la primera y la tercera.

La altura de la plataforma del *ring* no será menor de un metro veinte centímetros, ni mayor de un metro cuarenta y cinco centímetros, en relación con el piso de la arena.

²⁵ Fuente: *Reglamento de box y lucha del D.F.* Capítulo XX Artículos 251-255.

El piso del *ring* será acojinado con fieltro, papel, hule espuma o cualquier otro material suave, debiendo tener este acojinado con espesor de tres a cinco centímetros; en el concepto de que el material y espesor del mismo, deberá ser de tal naturaleza que no entorpezca la movilidad de los luchadores sobre el *ring*. Quedando cubierto con una lona perfectamente restirada.

Se señalará en *ring-side* los asientos que deberán ocupar los Oficiales que actuarán, además los miembros de la Comisión de box y lucha en funciones de boxeo y lucha libre, tendrán asientos de *ring-side*. No se permitirá que en esa localidad se sienten mujeres o niños”.

Más allá de una tarima, lonas y cuerdas, el *ring* se ha vuelto un espacio sagrado para el desempeño de los gladiadores. No podía dejar de resaltarse su importancia y mostrar sus dimensiones y materiales para tener clara idea de lo que es la lucha libre y en qué condiciones se ejerce.

El réferi

Es la máxima autoridad arriba del *ring*, es quien sanciona y supervisa que el combate se lleve de manera limpia y dentro de las reglas establecidas.

Según el Reglamento de Box y Lucha del Distrito Federal, para ser árbitro de lucha libre profesional, se requiere ser mexicano por nacimiento o por naturalización, ser mayor de edad, persona de reconocida honorabilidad y contar con licencia expedida por la Comisión de Box y Lucha en los términos de los artículos relativos del mismo Reglamento. Cuando se considere necesario, podrá exigirse al solicitante, que actúe en algunas luchas preliminares para que así demuestre su capacidad, bajo la vigilancia del comisionado en turno.

En todas las funciones de lucha libre profesionales, se designarán dos o tres réferis, uno para las luchas mano a mano y dos para las luchas de parejas, tríos o en las que luchen más de dos gladiadores a la vez. Antes de dar principio a una lucha, el réferi examinará la vestimenta y calzado de los luchadores para cerciorarse de que están en correcto estado. Les hará las indicaciones que juzgue necesarias, recomendándoles: “No luchar abajo del *ring*”, “no faltar de palabra o de hecho al público”, “no continuar luchando después de que haya terminado cada caída”, y bajar del *ring* inmediatamente después de que se haya dado la decisión de la contienda. El luchador que no respete estas disposiciones será sancionado

por la Comisión de box y lucha. También ordenará a los luchadores que se den la mano y regresen a sus esquinas para esperar el sonido del silbato dando comienzo a la lucha.

La *caída* en un encuentro de lucha será proclamada por el réferi cuando uno de los luchadores tenga pegados los omóplatos sobre la lona durante tres segundos, los cuales serán contados en voz alta y acompañados de golpes sobre la lona.

El réferi podrá usar durante el ejercicio de sus funciones, pantalón blanco o negro, camisa blanca, negra o rayada y zapatos blancos, grises o negros, la camisa será de manga corta hasta arriba del codo, no usará sortijas, reloj u otro objeto que pueda lastimar a los luchadores al separarlos.

Cuando un luchador reciba una herida, si el réferi no estima que es necesario detener la contienda o no reciba indicación precisa de hacerlo por el médico de *ring*, al terminar la caída pedirá al médico que examine la lesión, a fin de que dicho facultativo bajo su estricta responsabilidad determine si puede o no continuar la lucha. Si el médico suspendiera el encuentro, el luchador que estuviera capacitado para continuar, será declarado vencedor.

Cuando un luchador salga fuera del *ring*, el Arbitro le contará hasta veinte segundos, si no volviera antes de la cuenta del último segundo, será declarado vencido en esa caída.

El réferi podrá descalificar a un luchador y dar el triunfo a su adversario, cuando el primero cometa un fáu! de los enumerados en la siguiente relación²⁶:

- Estrangulación directa.
- Piquetes en los ojos.
- Golpes en partes nobles.
- Golpes en la nuca.
- El martinete en todas sus formas.
- Así como aquellos golpes que a criterio del réferi puedan causar daño grave.
- Si interviene alguna otra persona no programada en el encuentro y ayuda de alguna manera a uno de los participantes favoreciéndolo.
- Si algunos de los luchadores que sostienen el combate utiliza algún utensilio ajeno al "*ring*" como arma para atacar a su rival.

²⁶ Fuente: *Reglamento de box y lucha del D.F.*

Como se puede observar, el réferi es también otro elemento de gran importancia y que interactúa de manera directa en el encuentro entre los luchadores, su presencia es necesaria para llevar a buen término el combate, aunque también su actuación se vuelve protagónica en el desarrollo de la lucha. Es un factor externo que da otro sabor y tinte especial a la lucha libre mexicana.

La Arena

Es el lugar en donde se concentra la lucha libre y existen construcciones realizadas ex profeso para tal fin, pero también se utilizan otros sitios diversos como plazas de toros, cortijos y salones de actos que se adecuan para los encuentros.

Cada lugar debe cubrir un mínimo de condiciones técnicas y de seguridad, como la ubicación de los protagonistas del encuentro, quienes por reglamento de la comisión de box y lucha deben estar presentes en las funciones.

Las arenas más famosas en la actualidad siguen siendo la *Arena Coliseo* y la *Arena México*, por ser de los primeros lugares hechos específicamente para la lucha libre en México y que albergan a gran número de aficionados.

La Arena Coliseo se encuentra en la Ciudad de México, en la calle de Perú número 77 en un barrio de gran tradición y fama por su gente de gran carácter como lo es la Lagunilla, lugar donde se han forjado muchos luchadores y boxeadores, dicho barrio avocinda con el Centro Histórico, por lo que se vuelve parte del atractivo turístico de la zona.

Las funciones en esta arena se realizan los domingos. En los alrededores hay muchas viviendas y vecindades del barrio, y la gente se amontona para ver llegar a los gladiadores, que bajan de automóviles o inclusive llegan a pie y cruzan caminando la calle, teniendo contacto directo con su público. Esta llegada de los luchadores a *la Coliseo* se ha convertido en algo cotidiano, un rito popular. Con un aforo aproximado de ocho mil personas, vivir la experiencia de un función de lucha libre en la *Arena Coliseo*, es tener un contacto muy cercano con los luchadores, pues a pesar del reducido espacio, la arena ofrece asientos bien distribuidos que permiten ver a la perfección la totalidad del *ring*. Por tradición esta arena se abría

también en los “martes populares”, pero en fechas recientes las funciones de los martes se han mudado a la *Arena México*.

Al igual que *la Coliseo*, *la México* es antigua y guarda muchos recuerdos y anécdotas, con capacidad para 17 mil 678 espectadores. Ubicada en las calles de Dr. Lucio y Dr. Lavista, tiene funciones de lucha libre para un público más variado por la oferta que hay en cuanto a precios del boletaje.

Sobre la *Arena México* se puede decir que es el lugar oficial para el desarrollo de los grandes combates en territorio nacional, puesto que la gran mayoría de luchas de campeonatos, o las apuestas de máscaras y cabelleras se han llevado a cabo en este espacio que tiene como función estelar la de los viernes a las 20:30 hrs.

Esta arena se ha modificado a lo largo de su historia, teniendo como principal adición la pasarela que se construyó en el año 2001 para la presentación de los luchadores acompañados de bellas edecanes. Estrategia que ha funcionado tan bien que por lo regular tiene entradas bastante aceptables con carteles atractivos y variados.

La oferta de lucha libre no se limita sólo a estos dos espacios. En la propia Ciudad de México hay otras arenas como la *Arena Xochimilco* o el *Gimnasio Juan de la Barrera* que de manera constante ofrecen funciones de lucha libre con carteles conformados por luchadores locales y estrellas de las empresas más grandes que van en calidad de préstamo.

En el Estado de México existen por ejemplo, la *Arena López Mateos* o la *Arena Naucalpan* que trabajan bajo la misma modalidad con sus luchadores locales, estrellas de otras empresas y luchadores independientes. En el resto del país también se distinguen la *Arena Coliseo de Monterrey*, la *Coliseo de Guadalajara*, la *Arena Puebla*, la *Arena Isabel de Cuernavaca Morelos*, el auditorio *Fausto Gutiérrez Moreno* en Tijuana Baja California, y en general, casi cada estado de la república mexicana cuenta con una arena para ofrecer funciones de lucha libre amén de las que se organizan en ferias y palenques. Dichas funciones corren a cargo de empresas luchísticas locales propiedad de promotores independientes o empresas grandes como AAA que realiza funciones y giras en

toda la república. Por lo que la lucha libre esta presente en todo el territorio nacional y casi en cualquier día de la semana.

De hecho el luchador profesional se distingue de otros atletas porque éste tiene que ejercer su profesión casi diario e inclusive con más de dos funciones al día, lo que habla de su preparación y condición para el desarrollo de su actividad.

Bajo estas condiciones de reglamento, involucrados y espacios es que se desarrolla este deporte espectáculo. Pero, lo que ocurre en la lona tiene una interpretación mayor a lo que aquí se ha señalado.



1.3. LA LUCHA LIBRE MEXICANA Y LA LUCHA LIBRE EN EL MUNDO

Se dice que la lucha libre mexicana es la mejor del mundo, y pareciera de entrada muy soberbia la afirmación, sin embargo, mucho se ha especulado acerca de este tema, porque hay que tomar en cuenta que no solo en México existe la lucha libre profesional, puesto que en más lugares alrededor del mundo hay empresas de lucha libre que la viven también de manera especial. Tal es el caso de Japón y Estados Unidos que con sus propias empresas y trayectorias han consolidado la necesidad de crear un Coliseo para el enfrentamiento de gladiadores.

Sin tomar en cuenta cuestiones de mercadotecnia, el verdadero éxito de la lucha libre mexicana radica en construir un estilo propio con cualidades especiales distinguibles en casi cualquier parte del mundo.

Dicho estilo de la lucha libre mexicana se distingue visualmente desde el uso de máscaras y equipos vistosos, hasta en su ejecución donde sobresalen los lances y llaveos por parte de estetas que tienen un físico desarrollado pero no al grado de los fisicoculturistas que hay en Estados Unidos o los bajitos japoneses. El luchador mexicano en general busca guardar un equilibrio entre la fuerza y la agilidad.

La lucha libre de México es considerada la mejor en cuanto a la preparación de los estetas puesto que los propios gladiadores de otras nacionalidades van a entrenar en los gimnasios mexicanos donde se forman las estrellas nacionales para después llevar ese conocimiento a sus lugares de origen y empresas. Dicho esquema se ha dado por ejemplo, con los casos de *Chris Benoit* quien luchó en los ochenta, bajo el nombre de *Pegasus Kid* en México para después integrarse a empresas de lucha en Estados Unidos, y también el caso de *Lyger*, un luchador japonés que entrenó en territorio nacional para sobresalir en las empresas luchísticas de Japón.

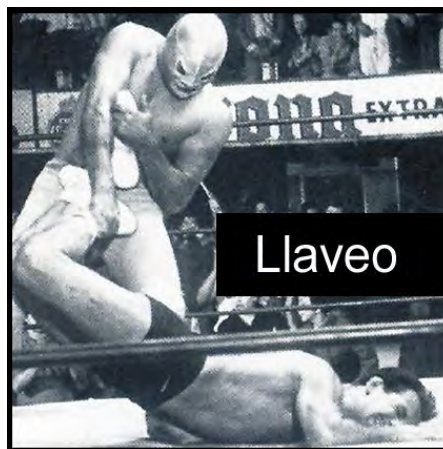
De manera particular, la lucha libre mexicana combina el deporte con el espectáculo; la atmósfera que se crea en una arena de lucha libre permite al público transportarse al Coliseo romano y pedir combates de gran calidad.

Una de las características importantes, si no es la que más y por lo cuál la lucha libre es reconocida a nivel mundial es la máscara, esa prenda tan importante

para muchos luchadores que en realidad guarda el misterio de la persona que se desempeña en el *ring* y que crea un ambiente de misticismo y enigma, dando un toque especial y emotividad a la lucha de apuestas, las cuales nacieron en México.

Además de la máscara hay que señalar, que en un principio los luchadores de antaño solo portaban calzón y botas como su atuendo y utilizaban sus nombres de pila para presentarse, poco a poco se fue gestando una parafernalia que convirtió a la lucha libre mexicana en un mundo mágico y misterioso que dio paso a la transformación. El nombre de batalla originó la aparición de personajes en los encordados y a la existencia de dos personalidades que conviven en un solo ser humano, las cuales son mediadas por la máscara y el equipo (se denomina equipo al juego de botas, mallas, máscara, butargas y otros accesorios que el luchador usa para representar a su personaje).

Otro factor extra son la infinidad de llaves y castigos que se ejecutan y que en la mayoría de las veces han sido inventados por los mismos luchadores mexicanos, el ingenio y la vistosidad se hacen presentes en cada encordado cuando los gladiadores nacionales hacen gala del conocimiento en el arte del *pancracio*²⁷ y sobre todo porque cada llave, cada castigo, cada vuelo, cada lance, ha ido evolucionando a través de los años pero sin perder la esencia de la lucha libre tradicional.



El ambiente que reina en las funciones de lucha libre en México es de carácter popular, aunque con el auge y crecimiento del gusto por este deporte ha llevado a empresas como el CMLL a crear *tours* o paquetes para que los turistas extranjeros puedan vivir la experiencia. No obstante, en las arenas en general están ubicadas en barrios populares y aparecen en la periferia los puestos ambulantes que venden comida, máscaras, fotos y figuras con los luchadores,

²⁷ El *pancracio* (griego antiguo *παγκράτιον* / *pankrátion*) era una competición de los Juegos Olímpicos Antiguos. Este deporte era una combinación de boxeo y lucha. Los griegos atribuían su invención a Teseo, cuando se enfrentó al Minotauro; o a Heracles, en su lucha con el león de Nemea.

además de que los precios son relativamente bajos con respecto a lo que se pagaría en otros espectáculos como el cine o el teatro.

El público de la lucha libre mexicana es muy ruidoso y grita para celebrar o censurar lo que los gladiadores hacen en el *ring*, no hay movimiento o maniobra que no sea señalada por el público, e inclusive el luchador rudo puede encarar e insultar al público y el técnico apelar por el apoyo del respetable. Lo cierto es que en la lucha hay público variado en cuanto a sexos y edades, los cuáles conviven durante el desarrollo de cada función.

De manera breve se han señalado algunas características de la lucha libre, más adelante se señalarán más características, lo que se busca es señalar un estilo peculiar y propio que hacen del luchador mexicano materia de exportación.

De igual manera que los luchadores extranjeros vienen a entrenar a México, muchos mexicanos son requeridos en Estados Unidos y sobre todo en Japón para dar cátedra de sus conocimientos y algunos se han llegado a convertir en verdaderos ídolos en estos países, ejemplos claros de mexicanos exitosos en el extranjero son: *Eddie Guerrero* y *Rey Misterio Jr.* en Estados Unidos y *Mil Máscaras* en Japón. Muchos guerreros nacionales van de gira con mucha frecuencia.

Las diferencias a nivel mundial.

Existen diferencias en los estilos de lucha entre México, Estados Unidos y Japón.

Por ejemplo, en la lucha estadounidense, el *show* predomina sobre la lucha. La empresa más importante es la *World Wrestling Entertainment, Inc. (WWE)*, la cual más que una empresa de lucha libre profesional es todo un grupo multimedia que con base en el negocio de la lucha libre, crea un sinnúmero de productos para el consumo en televisión, Internet, cine, videojuegos, licencias para el desarrollo de productos y otras industrias del espectáculo, es por ende, un negocio de carácter global con gran aceptación.

La base es la música, luces, fuegos pirotécnicos, y los retos que se dan ante el micrófono, los cuales forman parte de este estilo muy particular. También cabe señalar que dentro de su reglamento no está permitido el uso de objetos a manera de arma para lastimar y mermar al contrincante como Sillas, mesas,

tablas, escaleras, etc, pero de manera especial se pueden autorizar funciones donde el uso de dichos artefactos es tolerado.

Los lances y las llaves no son tan vistosos ni espectaculares debido a la constitución física de los luchadores, la mayor parte de ellos miden cerca de dos metros y pesan más de 120 kilogramos, lo que en ocasiones les impide ser rápidos y espectaculares. La lucha libre de los Estados Unidos se basa principalmente en la fuerza bruta y el manoteo, y es denominada *Wrestling Norteamericano*.

Es por ello que los luchadores mexicanos tienen tanto éxito en este país a pesar de ser de talla menor, puesto que la técnica, la agilidad y la velocidad son sus principales armas.

La *WWE* ha sabido hacer un gran negocio con estrategias como la creación de sub empresas para crear rivalidades entre luchadores, tal es el caso de *Smackdown* y *RAW* que se han integrado a las transmisiones para televisión abierta como son *TV Azteca* y *Televisa* respectivamente, así mismo, *WWE* también maneja la *ECW (Extreme Championship Wrestling)*, como una modalidad de lucha extrema.



Si bien la calidad de los luchadores mexicanos es demandada en Estados Unidos, puesto que cada vez más estetas emigran a dicha empresa, la lucha libre mexicana y en especial el *CMLL* y *AAA* han buscado el modelo de comercialización estadounidense para distribuir productos mediáticos y con licencia, pero sin duda con mucho menor participación en el mercado y con mas desorden y menos éxito que la empresa estadounidense.

Finalmente con respecto a la lucha de Estados Unidos baste señalar que hay otras empresas como *TNA (Total Non Stop Action)* que tratan de hacer competencia a *WWE*, e inclusive el *CMLL* ha tenido tratos con la *TNA* para el intercambio de luchadores y ofrecer variantes de espectáculo en ambos países.

Ahora bien, con respecto a la lucha japonesa hay que mencionar que también es muy espectacular, predominan los lances, las acrobacias y las

maromas dentro y fuera del *ring*, la velocidad también es un factor de suma importancia en el país de oriente, ya que los nipones son de una constitución física que va de pequeña a mediana y la mayoría son delgados y ligeros, lo que les facilita esa espectacularidad.

Pero algo de lo que carecen, es de la técnica que tienen los mexicanos para le ejecución de llaves y castigos a ras de lona; “La Tapatía”²⁸, “La de a Caballo”²⁹, “La Cavernaria”³⁰, “La Rana”³¹, “La Huracarrana”³², “La Lanza”³³, “El Nudo Lagunero”³⁴, etc, son solo unas cuantas llaves de la infinidad que se aplican en la lucha libre mexicana y que los japoneses no lo hacen, pero que cada vez están innovando.

La lucha libre en Japón ha tenido una penetración muy particular con la empresa *New Japan Pro-Wrestling (NJPW)*, fundada en 1972 por *Antonio Inoki*, luchador que ha tenido gran relación con México y que se ha asociado con empresas estadounidenses y mexicanas para llevar los mejores exponentes al país del sol naciente y trabajar en figuras locales como el legendario *Tiger Mask*. En Japón una de las máximas figuras mexicanas es *Mil máscaras*, quien ha realizado muchos viajes y es considerado el mejor luchador mexicano.

El impacto de la lucha libre en Japón se puede ver reflejado en el famoso manga y anime de *Kinnikuman*, creación de Yoshinori Nakai y Takashi Shimada, quienes firman bajo el sello conjunto de *Yudetamago* y que durante los ochentas presentó las aventuras de *Kinnikuman*, literalmente traducido como



²⁸ Llave inventada por Rito Romero en los 60 que lastima brazos, piernas y columna vertebral.

²⁹ Llave inventada por Gori Guerrero, inmortalizada por El Santo, es una quebradora de espalda donde el que la aplica monta a su rival a manera de “caballo” y lastima seriamente la espina dorsal.

³⁰ Llave creación de El Cavernario Galindo, lastima las rodillas, la espalda y el cuello.

³¹ Llave creada por Emilio Charles, con la que se pone espalda plana al rival.

³² Llave creada por Huracán Ramírez, es una “variante” de la “Rana” de Emilio Charles, pero con la diferencia que se toma al rival por el cuello con las piernas y se gira de cabeza en medio de las piernas del adversario para ponerlo con los hombros en la lona.

³³ Castigo invención de el Perro Aguayo, consiste en brincar sobre el abdomen del rival con ambos pies junto, ya sea a nivel del suelo, o tomando impulso y altura subiendo a alguna de las cuerdas.

³⁴ Durísima llave creada por Blue Panther, donde se anudan las cuatro extremidades del oponente y después se levanta dañando seriamente articulaciones de brazos y piernas así cómo la espina dorsal.

Muscleman o *King Muscle* quien es un luchador proveniente del *Muscle Planet* y que en el *ring* enfrenta a amenazas extraterrestres que tratan de destruir la Tierra, lo particular es que el diseño del personaje, sus llaves y movimientos son muy similares a las de un luchador mexicano enmascarado.

Una segunda serie vio la luz a final de los noventa presentando a los juniors de los luchadores de la primera serie de *Kinnikuman*, con *Mantaro Kinniku*, también conocido como *Kid Muscle* enfrentando a nuevas amenazas para una nueva generación. La figura de *Kinnikuman* es un símbolo muy popular y respetado de la tradición de personajes de *manga*³⁵ y *anime*³⁶ en Japon.

Con similitudes y diferencias es que la lucha libre tiene presencia en todo el globo y la mexicana ha aportado mucho a la que se realiza en diferentes naciones, incluso se han hecho giras por Europa con excelentes resultados donde se reconoce su calidad.

La lucha en diferentes medios

No se pueden dejar a un lado las trasmisiones televisivas, que desde hace años, hacen llegar a los hogares la lucha libre mexicana y abarcar un público más extenso y cabe resaltar que la televisión ha contribuido a construir algunos héroes arriba del *ring*. Al verlos repetidamente en la denominada pantalla chica, el espectador ubica poco a poco a los luchadores haciéndolos sus favoritos y siguiendo las trasmisiones por el simple hecho de verlos en acción. También el cronista que narra las luchas es partícipe en la creación del héroe, al engrandecer el accionar del luchador.

Otro aspecto que ha dejado huella en los aficionados nacionales e internacionales, lejos de las arenas es el famoso cine de luchadores, el cual se realizó hace ya algunas décadas, y aunque prácticamente han desaparecido en la actualidad; las

³⁵ Es la palabra japonesa para designar a la historieta en general. Fuera de Japón, se utiliza exclusivamente para referirse a los cómics de este país. Se traduce, literalmente, «dibujos caprichosos» o «garabatos». Al profesional que escribe o dibuja mangas se le conoce como *mangaka*.

³⁶ fuera de Japón, es el término que agrupa los dibujos animados de procedencia japonesa y hasta cierto grado los elementos relacionados. En Japón se utiliza el término para referirse a la animación en general. El anime tradicionalmente es dibujado a mano, pero actualmente se ha vuelto común la animación en computadora. Sus guiones incluyen gran parte de los géneros de ficción y son transmitidos a través de medios cinematográficos (transmisión por televisión, distribución en DVD y películas con audio).

películas de luchadores fueron durante muchos años la punta de lanza del cine fantástico mexicano, fue un género que alcanzó el éxito, reconocimiento e incluso veneración en países como Francia, Turquía, Italia, Estados Unidos, Japón y varios de Latinoamérica, donde los aficionados disfrutaban y se emocionaban con las aventuras de los héroes enmascarados.

Sin más armas que su fortaleza física, su habilidad, su inteligencia y la tecnología de punta de sus laboratorios ultra secretos con computadores hechas con cajas de cartón forradas con papel plateado e iluminadas con docenas de foquitos de colores y utensilios de cristal siempre humeantes; lo mismo combatían con científicos locos que tenían como meta dominar al mundo, que contra contrabandistas de arte, secuestradores y mafiosos. Sin dejar a un lado a sus monstruosos enemigos los cuales les dieron muchos dolores de cabeza los héroes enmascarados: *hombres lobo*, *zombies*, *vampiros*, *momias* y *extraterrestres* de todo tipo.

Estas cintas se siguen exhibiendo actualmente en prestigiosos ciclos de cine en países como Líbano, Marruecos, Egipto, Francia y Turquía. Lamentablemente el cine de luchadores ya no existe, salvo una animación reciente titulada *Los campeones de la lucha libre*, pero hubieron unos cuantos intentos fallidos en las décadas de los 80 y 90 que no tuvieron ni la mitad del éxito de las películas de antaño, y es entonces que en los Estados Unidos se han realizado algunas producciones haciendo alusión a la lucha libre mexicana, por ejemplo está la película *Nacho Libre* que habla de un cura mexicano que se vuelve luchador para sostener económicamente el convento en don de vive, dicha historia está basada en el caso real del luchador *Fray Tormenta*, quien en la actualidad es cura y luchó para mantener una casa hogar.

En la misma línea de audiovisuales, la serie de dibujos animados para televisión *Mucha Lucha*, se retoma la temática de la lucha libre mexicana y donde la máscara es la característica principal de todos los personajes que ahí figuran, inclusive en un capítulo es posible ver a *Blue Demon Jr*, interactuando con los personajes de la animación, y estos mismos son los creadores de *Los campeones de la lucha libre*. El interés de la lucha libre mexicana también llevó a la cadena de

televisión estadounidense *Cartoon Network* a financiar un proyecto de animación para televisión del *Hijo del Santo*, la cual fue recibida con bastante éxito.

Los videojuegos, en especial aquellos cuya temática es sobre las peleas y diferentes estilos de combate no han escatimado en incluir un luchador mexicano, respetando el estilo de los enmascarados nacionales, tal es el caso del videojuego *Tekken*, que en sus cinco versiones presenta a *King*, un luchador mexicano que utiliza una máscara de jaguar y utiliza diferentes llaves en sus combates. De igual forma, la serie de peleas *The King of Fighters* muestran a *Tizoc*, un musculoso luchador con máscara de águila de origen mexicano. El videojuego *Virtua Fighter 5* incluye a *El Blaze*, un luchador mexicano enmascarado cuyas cualidades son las mismas que las de *Rey Misterio Jr.* Finalmente para no ahondar en más ejemplos, en *Street Fighter IV* (quizá la serie de peleas más importante en el mundo) se incluyó a *El Fuerte* un luchador mexicano enmascarado de constitución más bien ligera y que desafía a grandes peleadores, además con un gusto particular por la comida de todo tipo.



En Internet la lucha libre tampoco ha pasado desapercibida, puesto que las empresas de lucha libre en México han abierto sus páginas como la del *CMLL* (www.cml.com) donde se pueden consultar noticias, ver las carteleras, e inclusive reservar boletos para las funciones, además de que se pueden adquirir productos oficiales como figuras de acción y máscaras para cualquier parte del mundo.

La demanda de máscaras en el mundo ha llevado a la tienda de artículos de luchadores *Deportes Martínez*, quienes por cierto son los precursores del desarrollo de máscaras para luchadores como artesanías, a abrir una tienda virtual (www.mtzwear.com) con la cual exportan máscaras a los cinco continentes.

Finalmente, un sin fin de páginas hechas por aficionados pueden ser enumeradas. Lo importante de ellas es que siempre se alimentan con contenidos de los usuarios para actualizar información sobre campeonatos, máscaras e identidades de sus ídolos. Un claro ejemplo de este tipo lo es www.luchawiki.org

en donde se ha abierto este espacio para consultar información de luchadores de todo el mundo, pero con un gran espacio dedicado a los luchadores mexicanos. La lucha libre mexicana también aparece en *Wikipedia* y otros sitios con grandes espacios para foros y discusión de contenido.

No hay que olvidar tampoco a los medios impresos que desde hace ya mucho tiempo han lanzado diversas publicaciones especializadas, las cuáles se dedican a informar y dar resultados de las luchas que se efectúan en las diversas arenas del país. Así mismo presentan entrevistas con los ídolos del momento y por supuesto con los nuevos valores del deporte. Se presentan reportajes, consejos de los luchadores, reseñas de algunas películas de este genero, la cartelera de la semana en los principales foros, se recuerda a los ídolos de antaño a manera de homenaje y en algunos casos también se habla de la lucha libre norteamericana; pero en su mayoría estas publicaciones dedican sus páginas a la lucha libre mexicana.

Un ejemplo son *Box y lucha* que desde los años 60`s sigue a la venta, *Semanario Deportivo K.O.* publicada en los 70 y 80, *Arena*, *Super Luchas*, *Luchas 2000*, *Guerreros del Ring*, *A Dos de Tres* y últimamente *La Huracarrana*. Las anteriores son publicaciones periódicas.

Algunas de las revistas anteriores, también han publicado de vez en cuando números especiales, tal es el caso de *Luchas 2000*, que ha sacado a las venta ejemplares dedicados a un luchador o a los combates más memorables.

Guerreros del Ring, también ha lanzado a la venta revistas especiales, a manera de homenaje a algún luchador en especial haciendo un reconocimiento a su trayectoria, por ejemplo a *Fishman*, *Atlantis*, *Dr Wagner Jr*, *Mistico*, entre otros.



En otros casos, *Mina Editores*, se ha dedicado a lanzar material como *La Enciclopedia de máscaras*, en donde se puede observar máscaras pertenecientes a coleccionistas de lucha libre y también otra serie de revistas denominadas

Grandes figuras de la lucha libre, en donde en varios tomos se hacen reseñas de luchadores profesionales. Esta misma editorial también se ha dedicado a dar a conocer otros aspectos de la lucha libre, como lo es la historia de la lucha libre en México, la historia, fabricación y evolución de la máscara, con entrevista a “mascareros” (que son las personas que se dedican a fabricar estas prendas), e inclusive publicó una guía de escuelas en donde se puede entrenar lucha libre con profesores especializados en la materia.

Incluso publicaciones que no tienen nada que ver con la lucha libre, han dedicado algunas páginas para el deporte del costalazo, tal es el caso de la revista *Quo*, o *SOMOS*. En varios diarios de circulación nacional, existen algunas páginas que dan espacio a la lucha libre, por ejemplo el *ESTO* y el *Récord*, este último también ha publicado revistas de edición especial para la lucha cada mes.

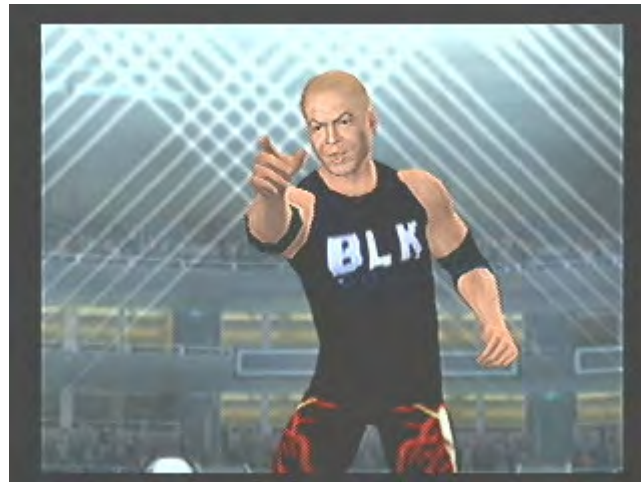
Como puede verse, la importancia de la lucha libre mexicana trasciende fronteras, y es a través de sus peculiaridades de estilo y creación de leyendas que ha llamado la atención, grandes figuras heroicas como el *Santo* o *Blue Demon* llevan sus símbolos hacia todas partes. El público se vuelve cómplice de sus mensajes, pues aunque en el fondo sabe que en el *ring* lo que se presenta es un espectáculo, el misticismo y la religiosidad del evento al cual siguen con pasión, es lo que conforma una gran realidad como industria cultural.

En resumen

La lucha libre mexicana se dio como un fenómeno importado de otros países, pero que adquirió una singularidad propia debido al uso de máscaras y técnicas de combate derivados del principio de no resistencia, el cual hace posible hacer movimientos vistosos sin lastimar al contrario, pero ofreciendo un espectáculo donde se escenifica principalmente la batalla entre el bien y el mal, con la figura del técnico y rudo respectivamente.

El público acude a las arenas no con el afán de ver la destrucción de alguno de los combatientes, sino a admirar las ejecuciones que hacen los estetas y a calificar la buena realización, de acuerdo al papel que les corresponde representar dentro de todo este ritual.

Es cierto que el luchador echa mano de recursos histriónicos para convencer al público de su papel, pero también es cierto que para subirse al *ring* hace falta tener mucha preparación para cuidar la integridad física propia, así como la de los compañeros, por lo que el luchador es una figura bien pensada y preparada que además de cumplir con los requisitos del entrenamiento físico, se somete a la transformación simbólica a través de la máscara y el equipo para convencer de que no es él, sino el personaje, el luchador, el que va a combatir en el *ring*, a eso es a lo que se le denomina simplemente, hacer la lucha.



**SEGUNDA CAÍDA
HERMENÉUTICA, MITO Y
RITUAL**

Para el aficionado, el propio acto de asistir a una función de lucha libre constituye en sí mismo una labor hermenéutica. En la arena, de alguna manera ya se sabe que al presenciar un encuentro, los gladiadores buscarán derrotarse utilizando los conocimientos luchísticos adquiridos con el entrenamiento y la preparación adecuada de acuerdo a las reglas establecidas y avaladas por la comisión. Pero más allá de lo que el papel pueda ofrecer, los elementos que llaman verdaderamente la atención en el combate están fuera de lo escrito. La máscara, la música, las edecanes, las entradas, los efectos, las capas, los atuendos, el interpretar un personaje ya sea rudo o técnico; es todo aquello lo que en verdad constituye un ritual del que el público se vuelve cómplice.

La máscara, la cual ya es un elemento que forma parte de la cultura popular mexicana, por sí misma no hace al luchador, pero de entrada establece una distinción entre un ser humano normal y un ser sobrenatural, con poderes y atribuciones especiales. La máscara da jerarquía a quien se sube al *ring* y llama la atención de los aficionados. Pero también existen luchadores que logran lo mismo sin portar una, o que alguna vez la usaron y ahora luchan con la cara al descubierto porque ellos también interpretan a un personaje y se transforman. El aficionado conoce e idolatra al personaje, pero desconoce al ser humano.

Para ser un moderno gladiador ya no se debe ser sanguinario y voraz todo el tiempo, hoy se debe de tener una doble personalidad, pues se necesita recurrir mucho al arte de la interpretación para dejar a la persona abajo del encordado y convertirse en el personaje que mueve a las masas, el luchador sube al *ring* dispuesto a no defraudar a su público.

Dicho proceso que se da casi de manera natural y espontánea en las arenas, por la conjunción entre público y luchador, es un fenómeno muy importante y es en el cual interesa indagar su constitución y aprovechamiento, en ello está la base de la comprensión del fenómeno más grande llamado lucha libre mexicana.

Estableciendo que el interés de este trabajo es entender a la constitución del personaje luchístico, es que se recurre a un método hermenéutico para llegar a su interpretación.

El presente capítulo constituye el marco teórico, mostrará un esquema de los conceptos utilizados en el análisis del personaje en la lucha libre mexicana. En primer lugar, después de dar una definición y evolución del concepto de hermenéutica se pretende explicar por qué este método se adapta bien a la investigación, porque la hermenéutica es una interpretación, en este caso, de los elementos mitológicos presentes en la lucha libre mexicana.

En la parte siguiente se pondrá énfasis en la definición de mito. El mito es un relato que incluye símbolos, por lo cual es indispensable empezar con una explicación sobre narratología, para ahondar en la estructura narrativa del mito. Después se muestra una explicación acerca del símbolo. En el universo del mito existen distintas temáticas que son utilizadas por diversas mitologías como: cosmogonía, escatología, mito del héroe, mesianismo, iniciación, etc. De igual manera este punto será parte de este capítulo, haciendo notar principalmente el interés en el mito del héroe. Por otra parte es necesario hacer una descripción de las funciones del mito, para entender su papel dentro de la sociedad y darse cuenta del impacto que produce y las valiosas aportaciones que da como elemento cultural.

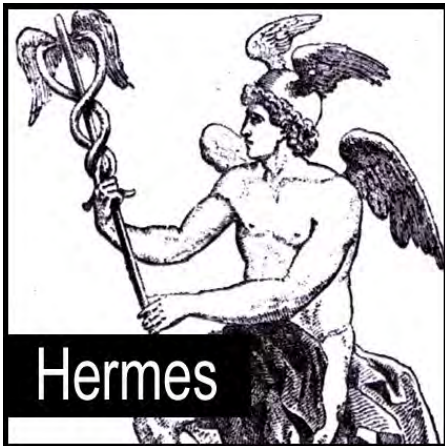
Posteriormente se toca el tema del ritual. La práctica viva del mito es el ritual, en la lucha libre, el mito se construye cada semana con los enfrentamientos y los denominados “piques” o rivalidades de los luchadores que los llevan a jugarse las máscaras, cabelleras y campeonatos. También se cambian de bandos y se hacen alianzas. Así cada función de lucha se convierte en un ritual, eso explica la importancia de las arenas que siguen formando leyendas que otros medios no podrían hacer por sí mismos, con tanta constancia.

Finalmente como la investigación central recae en la figura del luchador, hay que resaltar el concepto de personaje y cómo se constituye. Así un personaje que surge de la imaginación, es encarnado por un atleta que con su quehacer luchístico y su carisma, éste personaje deja de serlo para convertirse en un héroe y un mito.

2.1. HERMENÉUTICA, CIENCIA DE LA INTERPRETACIÓN

Hermes, el mensajero de los dioses en la mitología griega, ejercía una actividad de tipo práctica, llevando y trayendo anuncios, amonestaciones, profecías. Etimológicamente el término surge de su figura mítica. Pero la idea que proviene de Hermes otorga la idea de una repetición, ya que este ser sólo efectuaba esa función de llevar, de comunicar, de transmitir únicamente lo que los dioses le encomendaban, entendiendo interpretación como la ejecución o lectura de un texto. Un actor que interpreta un papel.

El término hermenéutica es derivado del griego *hermeneuiein*, que significa enunciar o expresar un pensamiento, descifrar e interpretar un mensaje o un texto.



Entonces, el hermeneuta es la persona que se dedica a interpretar y dar sentido a los mensajes, haciendo posible su comprensión.

“Hermeneuein es ese exponer que lleva un anuncio, toda vez que es capaz de escuchar un mensaje. De ahí que la interpretación de lo dicho por los poetas, los cuales según las palabras de Sócrates, en el diálogo platónico: <son mensajeros de los dioses>”¹.

Haciendo un poco de historia, en la gran biblioteca de Alejandría, que tenía las características de una academia filológica y literaria, surgió la necesidad de recoger y corregir los manuscritos, de verificar, con la mayor certeza la versión original de los textos, excluyendo interpolaciones y corrupciones, lo que llevaría al florecimiento y al perfeccionamiento del método histórico-gramatical. El problema de la temporalidad hacía que los textos no se pudieran interpretar con la misma intención que al autor plasmó en su época de creación, y había que hacerlo de distintas maneras para adecuarlos a la época actual y poder llegar a su entendimiento.

Aristaco de Samotracia (217 – 143 AC), quinto bibliotecario de Alejandría, elaboró el principio básico del método histórico-gramatical, que consistía en que:

“La mejor guía en el uso y en la corrección de los textos transmitidos de un autor, es el corpus de sus propios escritos; de manera que siempre que sea posible, las

¹ Ferraris, Mauricio. Historia de la Hermenéutica. Página, 13.

dificultades de comprensión encontradas en la lectura, deberán ser explicadas refiriéndose a otros pasajes del mismo autor”².

Con este método la interpretación se daba en los mismos términos que el autor quería plasmar, esto claro, si es que había documentos que pudieran permitir aplicarlo.

En Pérgamo, la otra gran escuela filológica de la antigüedad, prevaleció, por el contrario, un criterio opuesto; el denominado interpretación alegórica. El método alegórico tiene orígenes antiguos y responde a la exigencia de adaptar, a la mentalidad de una época más consciente, los textos de la tradición; es decir, aquí también está en juego, implícitamente, el problema de la distancia temporal, pero las vías para poner remedio son de otro tipo, la solución para hacer los textos inteligibles es el uso de figuras alegóricas para hacer una adaptación de los textos antiguos al presente. Pero esto no quiere decir que no hayan pasado por un proceso de racionalización:

“El ejemplo típico de esta perspectiva alegórica es la interpretación de los dioses y héroes como personificación de fuerzas naturales o de conceptos abstractos: Agamenón es el éter, Aquiles el sol, Paris el aire, Héctor la luna, etc.”³.

Ambas versiones de la interpretación de textos y eliminación de la distancia temporal por diversas técnicas son una constante en la evolución de la hermenéutica, pues está en juego entender a través del contexto de producción y el simbolismo atribuido a los textos.

Por otro lado, un punto muy importante es la relación de la hermenéutica con la exégesis, entendida esta última como la interpretación de los textos sagrados. Por tal motivo, ambas comparten su carácter interpretativo, de hacer, por así decirlo, una traducción de los textos sagrados para poder ser entendidos.

La intención de comprender en su sentido esotérico la Biblia dio a la exégesis la tarea de encontrar significado a las palabras divinas, pero no hay que perder de vista que: “En la exégesis de la Sagrada Escritura, la interpretación tiene por fin, ante todo, la definición de un significado unívoco”⁴. El punto principal, es que los intérpretes de los textos sagrados buscaban diversas herramientas para llegar a ese fin, basados en el método tanto histórico como alegórico.

² Ferraris. *op. cit*, Página 16.

³ *Ibid*. Página 17.

⁴ *Ibid*. Página 19.

La búsqueda de los significados unívocos a través de alegorías fue más frecuente con la comparación entre el Antiguo y el Nuevo testamento, pues se dio la tarea de buscar entre ambos los puntos en común y la alegoría parecía ser el método adecuado, pues requería además de esa interpretación un ejercicio de fe en los creyentes para dar sentido espiritual a las palabras.

El problema de la hermenéutica, derivado de esta disyuntiva en las formas de interpretar y hasta qué punto se ve manipulada dicha interpretación, es indagar hasta dónde el investigador es partícipe de lo que investiga y en qué medida, lo que interpreta está prejuiciado por su propio contexto.

Autores contemporáneos como John B. Thompson hace referencia a que el ser humano en la actualidad se desenvuelve en un mundo en que circulan de manera muy amplia las formas simbólicas (expresiones lingüísticas, gestos, acciones, obras de arte, etc.) y que estas desempeñan un papel fundamental, son un rasgo muy característico de la vida social del ser humano, por lo que su interpretación es clave para la comprensión del hombre y su mundo.

Thompson haciendo mención a las formas simbólicas puntualiza:

“Debemos examinar la naturaleza de las formas simbólicas y su relación con los contextos sociales en los que se producen, transmiten y reciben, examen que cae en el dominio tradicionalmente demarcado por el concepto de cultura”⁵.

Las formas simbólicas insertas en la cultura serán el elemento clave para la comprensión de fenómenos contemporáneo, interpretar estos fenómenos requerirá de una hermenéutica que responda a las necesidades propias de lo que se busca indagar. Un concepto clave que conviene aclarar para entender lo anterior es el de ideología, al respecto Thompson menciona que:

“Las ideologías se pueden considerar como “sistemas de pensamientos”, “sistemas de creencias” o “sistemas simbólicos” que pertenecen a la acción social o a la práctica política”⁶.

Por lo tanto, la lucha libre que forma parte de la cultura popular de México, también es una especie de ideología. La lucha libre es un sistema de creencias, es un sistema simbólico o un sistema de pensamiento, ya que se necesita creer en lo que pasa en el *ring* para poder ser un aficionado fiel a este deporte, de manera

⁵ Thompson, B. John, *Ideología y cultura moderna*. Pág. 13.

⁶ *Ibid.* Página 15.

similar a como se necesita creer en las bases de una religión, la lucha libre está llena de simbolismos, por lo que se puede considerar ideológica.

Si se quiere hacer una verdadera interpretación de la lucha libre se deben dejar atrás las preguntas fuera de contexto como: ¿En verdad se golpean?, ¿No está todo arreglado?, las cuales por lo regular hace un neófito de la lucha libre en espera de parecer intelectual, pero que en sí no llevan a explicar nada. Lo adecuado es empezar a realizar preguntas más interesantes y útiles, como la motivación del público para dar una gran aceptación a este deporte espectáculo, que forma parte de la cultura popular y como industria cultural, la importancia de los símbolos en dicho deporte, y otras preguntas que haría alguien que sabe las reglas de operación de la lucha libre.

Cultura es un concepto clave para la interpretación, algunas definiciones de cultura, proporcionados por Clifford Geertz son las siguientes:

- 1) "el modo total de vida de un pueblo";
- 2) "el legado social que el individuo adquiere de su grupo";
- 3) "una manera de pensar, sentir y creer";
- 4) "una abstracción de la conducta";
- 5) "una teoría del antropólogo sobre la manera en que se conduce realmente un grupo de personas";
- 6) "un depósito de saber almacenado",
- 7) "una serie de orientaciones estandarizadas frente a problemas reiterados";
- 8) "conducta aprendida";
- 9) "un mecanismo de regulación normativo de la conducta";
- 10) "una serie de técnicas para adaptarse, tanto al ambiente exterior como a los otros hombres",
- 11) "Un precipitado de la historia"⁷.

Todos estos conceptos remiten a la idea de que la cultura es algo aprendido, que se cree y que además es útil para subsistir en el propio sistema social donde el individuo se desenvuelve.

Así mismo, menciona Geertz, hay que admitir una serie de características de la interpretación cultural que hacen el desarrollo teórico más complicado de lo que es en otras disciplinas:

⁷ Geertz, Clifford, La interpretación de las Culturas. Página 20.

“Uno capta una interpretación o no la capta, comprende su argumento o no lo comprende, lo acepta o no lo acepta. Aprisionada en lo inmediato de los propios detalles, la interpretación es presentada como válida en sí misma o, lo que es peor, como validada por la supuestamente desarrollada sensibilidad de la persona que la presenta; todo intento de formular la interpretación en términos que no sean los suyos propios es considerado una parodia o, para decirlo con la expresión más severa que usan los antropólogos para designar el abuso moral, como un intento etnocéntricos.”⁸

La interpretación en la cultura es cambiante, tiene muchas variables y se debe ser cuidadoso al entender el espíritu propio del objeto de estudio, para como investigador no tergiversar el sentido que el fenómeno tiene para su público y darle otro distinto.

El que la lucha libre en México lleve vigente más de siete décadas, se debe al proceso de valoración que la gente le ha dado a través de los años. Los aficionados de ayer y hoy proporcionan a la lucha libre un valor simbólico tan grande, que en la actualidad es uno de los más importantes y que cuenta con un gran número de seguidores. Todas estas formas simbólicas se encuentran presentes, pero depende de cómo sean utilizados:

“Las formas simbólicas o sistemas simbólicos no son por si mismos ideológicos: si lo son, y en la medida en que lo sean, depende de las maneras en que se usan y comprenden en contextos sociales específicos. Nuestro propósito al estudiar la ideología no es nada más analizar y categorizar un sistema de pensamiento o creencias, ni analizar una forma o sistema tomando en sí y para sí. Más bien, nos interesan algunos de los que se podrían llamar los usos sociales de las formas simbólicas.”⁹

Thompson describe algo que él llama: “Las condiciones hermenéuticas de la investigación socio-histórica”. Estas condiciones se originan de la constitución del campo-objeto de la investigación socio-histórica, campo-objeto, de las ciencias naturales. Este elemento campo-objeto no es nada más un conjunto de objetos y sucesos que estén allí para ser observados y explicados, también es un campo-sujeto, formado en parte, por individuos que, en el curso de sus vidas, participan frecuentemente en la comprensión de los demás y de sí mismos, produciendo

⁸ Geertz. *op. cit.* Página 35.

⁹ Thompson, B. John, *op cit.* Página 18.

acciones y expresiones significativas, y en la interpretación de las acciones y expresiones significativas que producen los demás.

Thompson retoma entonces los antecedentes históricos existentes de la hermenéutica para pulir los métodos, realizar marcos de análisis y propone el propio como la hermenéutica profunda que permitirá desarrollar:

“Un marco metodológico que se orienta hacia la interpretación (o reinterpretación) de fenómenos significativos, pero en el cual diversos tipos de análisis pueden desempeñar papeles legítimos que se respalden entre sí”¹⁰.

Es entonces cuando Thompson desarrolla la hermenéutica como un marco metodológico para el análisis de los fenómenos culturales, como la lucha libre por ejemplo, para el análisis de las formas simbólicas en contextos estructurados.

Siguiendo esta línea, Thompson divide su análisis hermenéutico en tres fases o procedimientos principales: La primera es un análisis sociohistórico, que es relacionado con las condiciones sociales e históricas de la producción, circulación y recepción de las formas simbólicas. Esta forma es de suma importancia porque las formas simbólicas no sobreviven en el vacío, son fenómenos sociales contextualizados, se producen, ponen en circulación y reciben en condiciones sociales específicas que se pueden realizar con la ayuda de los métodos empíricos, documentales y de observación.

La segunda fase del marco hermenéutico profundo es aquella que se denomina análisis formal o discursivo:

“Emprender un análisis formal o discursivo es estudiar las formas simbólicas como construcciones simbólicas que presentan una estructura articulada. Esta fase es esencial porque las formas simbólicas, además de fenómenos sociales contextualizados, son algo más: construcciones simbólicas que, en virtud de sus rasgos estructurales, pueden, y afirman, representar, significar y decir algo acerca de algo”¹¹

La tercera fase del marco de la hermenéutica profunda es a lo que Thompson llama reinterpretación, la cuál trata de la explicación creativa de lo que se dice o se representa por medio de una forma simbólica; se dedica al estudio de la construcción creativa de posibles significados. Surge de los resultados del

¹⁰ Thompson. *op. cit.* Página. 36.

¹¹ *Ibid.* Página 37.

análisis sociohistórico y del análisis formal y discursivo, pero va más allá que ellos en un proceso de construcción sintética.

Las ideas en el método propuesto por Thompson son de las más aceptadas, ya que por su flexibilidad resultan fáciles para trabajar y construir un marco metodológico, aunque no hay que olvidarse del antecedente histórico de la hermenéutica tras de él.

La lucha libre requiere de fe por parte de sus creyentes que acuden a ver una competencia deportiva, cabe destacar que también la lucha libre está rodeada de fenómenos, símbolos y momentos que son llevados por los luchadores en un espacio determinado, se vuelve así un acto social cargado de gran simbolismo que conviene estudiarse desde la perspectiva de la interpretación. Por ello es tan importante el uso de la hermenéutica para interpretar el fenómeno discursivo de la lucha libre, el cual se desarrolla en las arenas.

Expresar significados es ya una función hermenéutica; por lo tanto la manera en como el aficionado ve y percibe la lucha libre es una labor hermenéutica e incluso el hecho de que el luchador encarne un personaje cuando se encuentra dentro del encordado es también una función hermenéutica, por la sencilla razón que está interpretando algo que va más allá del ser humano que en realidad es, y que aquí se busca entender.

2.2. EL MITO

El mito es un relato de carácter ejemplar y extraordinario que transmite en su estructura grandes mensajes, hay una hermenéutica del mito que permite entender la grandeza de su mensaje. May Rollo dice:

“Un mito es una forma de dar sentido a un mundo que no lo tiene. Los mitos son patrones narrativos que dan significado a nuestra existencia. Tanto si el sentido de la existencia es sólo aquello a lo que damos vida merced a nuestra propia fortaleza”.¹²

Existe una identificación plena entre el luchador y el aficionado y para que un luchador permanezca y sobresalga, además de tener bases sólidas, la preparación necesaria y los conocimientos luchísticos para ejercer su actividad, de igual forma, es de suma importancia el personaje que encarna el gladiador, y más importante aún, el carisma y la personalidad que el hombre imprima para crear el héroe de los aficionados como si se tratase de un mito.

¿Qué es el mito?

Mircea Eliade sostiene que:

“El mito se considera como una historia sagrada, y por tanto, una "historia verdadera", puesto que se refiere siempre a realidades. El mito cosmogónico es "verdadero", porque la existencia del Mundo está ahí para probarlo; el mito del origen de la muerte es igualmente "verdadero", puesto que la mortalidad del hombre lo prueba, y así sucesivamente. Por el mismo hecho de relatar el mito las gestas de los seres sobrenaturales y manifestación de sus poderes sagrados, se convierte en el modelo ejemplar de todas las actividades humanas significativas”.¹³

Para complementar la definición de Eliade, Julio Amador Bech dice que:

“Los mitos han desempeñado una función esencial en la formación del saber durante milenios. La forma fundamental y originaria de la conciencia vital se halla en los mitos. Su modelo explicativo de la realidad es el que ha regido al pensamiento humano desde un principio. De los mitos ha surgido toda la literatura, la poesía y la prosa, la diversidad de las construcciones imaginarias, conocidas

¹² May, Rollo. La necesidad del mito. Página 17.

¹³ Eliade, Mircea. Mito y Realidad. Página 13.

hasta ahora. Aun las creadas por los medios modernos de comunicación y las últimas tecnologías tienen una deuda con el mito”.¹⁴

Amador Bech, señala además de la importancia del mito, la permanencia en diferentes sustancias y medios, la cual sigue vigente, la lucha libre mexicana es por tanto también portadora de mitos.

En la lucha libre mexicana existe una forma de mitología que es perceptible al observar el ejercicio que los gladiadores hacen en el *ring*, cada uno de acuerdo a su propio personaje y símbolos encara a sus rivales en espera de la aprobación del público. Lo hace por ganar dinero, pero además lo hace para brindar una función catártica como la que ofrece un artista, al interpretar una obra de teatro o producir música.

En el concepto de mito, a veces, también es posible identificar un cierto sentido despectivo, pues en su estructura se halla la fábula, la invención y la ficción, que sólo buscan otorgarle una apariencia de historia fantástica que únicamente cumple una función poética, como si sólo se tratara de un simple cuento para niños. Esto es en parte cierto, pero además de la ficción, para los pueblos antiguos, el mito ha sido una enorme fuente inapreciable de conocimientos, pues a través de él, es como lograron la transmisión de aprendizajes y respuestas para hacer frente a los conflictos que se les presentaban a través de sus personajes.

Los personajes de los mitos son seres sobrenaturales, por toda la ficción que rodea sus hazañas y los valores que defienden. El deporte y el sistema de competencia, hacen proclive que los participantes tengan pruebas a superar y adquirir la apariencia de relatos míticos. El luchador en la competencia, se vuelve un personaje sobrenatural. En la lucha libre mexicana, sólo el mejor gladiador queda en la memoria. De esta manera y de acuerdo al doctor Amador Bech:

“La estructura del mito es poderosa porque es homóloga a las funciones psíquicas y naturales: es semejante al sueño, a la imaginación creativa, a las formas del hacer y el conocer basadas en la capacidad de transformación de los símbolos. De ahí su universalidad y su importancia central en la existencia humana”.¹⁵

¹⁴ Amador Bech, Julio. *Las Raíces Mitológicas del Imaginario Político*. Pagina 15.

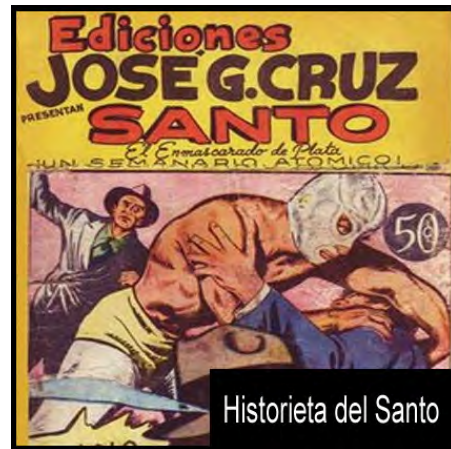
¹⁵ *Ibid.* Página 16.

La lucha libre se vuelve con el paso de los años en objeto de una mitología colectiva, con cada función y su estructura van apareciendo personajes que por sus lances y hazañas, son convertidos en héroes que dejan grabados sus nombres arriba de los encordados.

Hay que recordar que los personajes de las historietas como *Superman*, son la versión moderna de los héroes tradicionales de las mitologías antiguas como Perseo, Aquiles o Hércules.

Algo muy similar pasó con *El Santo*, tal vez el más famoso luchador mexicano, al que se le ha dado el título de leyenda en la lucha libre. Su carrera en los encordados duró casi cuarenta años; tiempo en que se convirtió en un símbolo de la justicia y en héroe popular, ya que su personaje trascendió el ámbito de la lucha libre, y se transformó en un superhéroe como *Superman*, al protagonizar historietas, películas y seguir luchando en las arenas.

La diferencia entre *Superman* y *El Santo* es que el primero era personificado en pantalla por actores, y el *plateado* no; él, en sus películas, era la misma persona que subía al *ring* a gladiar en contra de sus adversarios, además, tenía la cualidad de que era un ser humano de carne y hueso, un héroe real, no sólo un ser ficticio, y a pesar de que han pasado ya más de dos décadas desde el fallecimiento de Rodolfo Guzmán Huerta, *El Santo* sigue vigente.



En resumen, lo que se pretende en la presente investigación es elaborar un análisis de los personajes que suben al *ring* a luchar, los cuáles surgen en un entorno muy diferente al de otros medios, como lo son las arenas de lucha libre. Para ello es conveniente explicar más a detalle los puntos relacionados con el mito como son: el relato, los símbolos, temáticas del mito, el mito del héroe, el ritual y el personaje.

El relato.

La cantidad de relatos humanos que existen son innumerables:

“Hay, en primer lugar, una variedad prodigiosa de géneros, ellos mismos distribuidos entre sustancias diferentes como si toda materia le fuera buena al hombre para confiarle sus relatos: el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenadas de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado, el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación.”¹⁶

El relato como actividad humana, se encuentra en diversas manifestaciones del hombre a través del tiempo. Como el tema guía de esta investigación es en torno al mito y la lucha libre, habría que señalar que ambos son un relato.

El relato y su relación con el mito parte del hecho de que el mito en esencia es eso: un relato, sólo que no es cualquiera, el mito es ante todo un relato ejemplar y de gran valor:

Actualmente, gran parte de los relatos míticos se encuentran esbozados en escrituras, e incluso otros soportes. Pero se puede argumentar que cuando el mito se transmitía de manera oral de generación en generación, era una tradición entre los pueblos antiguos y es sin dudar, la manera más pura en que los mitos se conservaron en aquellas civilizaciones. El mito existe mucho antes de que el ser humano usara como herramienta cualquier especie de lenguaje gráfico; por lo tanto se puede afirmar que el relato mítico se originó de forma oral.

El mito, al ser transmitido originalmente de manera oral antes que escrita, adquirió gran relevancia porque le transfirió a los relatos míticos distintas interpretaciones, que variaban conforme el narrador observaba que causaba más impacto en los receptores.

El relato mítico engancha a quienes lo escuchan, es entonces cuando lo acontecido al interior del relato mítico es de una trascendental importancia, y con relación a lo anterior Gadamer señala:

“En cuanto que se trata de narraciones míticas, de leyendas orales y de los tiempos remotos, entra en juego un interés distinto por lo narrado, no sólo la ampliación del propio conocimiento del mundo, sino un interés <trascendental> que está por encima de todo lo experimentable. Es cierto que lo narrado es tratado

¹⁶ Roland Barthes, en: *Análisis estructural del relato*. Página 7.

siempre como algo que ha acontecido y, en esa medida, es algo pasado. Pero al mismo tiempo la referencia al presente y a los oyentes del mensaje mítico tiene un carácter constitutivo. Esto es así en todas las historias de dioses y héroes¹⁷.

Este interés trascendental del relato mítico se ve manifiesto en la lucha libre mexicana, cuando cada semana se preparan los combates, se dan las rivalidades y las apuestas de máscaras, cabelleras y campeonatos se hacen presentes. Mientras existen las rivalidades, la gente acude cada semana a ver el desenvolvimiento de las mismas y estar preparados para ver las hazañas y conquistas de sus héroes, o incluso las derrotas.

Por ejemplo, las rivalidades de los padres pueden heredarse a los hijos, a los amigos, e incluso a las agrupaciones, donde se escenifican combates clásicos como la lucha de los *Villanos*, hijos del famoso luchador de la década de los cincuenta *Ray Mendoza*, contra *Los Brazos*, hijos del también famoso luchador *Shadito Cruz*. En dicho combate, de tres contra tres, celebrado en los ochenta, los *Villanos* conservaron las capuchas, revelando el misterio de *Los Brazos*.

En la lucha libre, los relatos se dan con cada encuentro entre el bien y el mal, no son relatos escritos, ni verbales, son relatos escénicos. Ya que narran de manera gráfica los combates.

Entendido el mito como relato, el análisis estructural funciona para iniciar la interpretación, es así que:

“El desciframiento de todo mito supone descubrir las secuencias y relaciones: las estructuras que están presentes en el relato. Estas forman patrones muy específicos, claramente reconocibles: los patrones míticos. Los patrones son formas de exposición de los conceptos fundamentales implícitos en los mitos (...) Una hermenéutica sistemática del mito debe tomar en cuenta tres núcleos teóricos fundamentales que intervienen en el análisis de todo discurso: el análisis estructural; el análisis del génesis y el análisis de las interpretaciones”¹⁸.

Con respecto a la estructura, Amador Bech identifica las unidades narrativas a las que llamará funciones, pero apunta que es el sentido del relato el principal criterio al que obedecen las mismas:

¹⁷ Gadamer, Hans George. *Mito y razón*. Página 34.

¹⁸ Amador Bech, *op. Cit.* Página 251.

“El nivel de las funciones se refiere al papel que desempeñan los elementos y/o conjuntos de elementos del mito como partes que resuelven un aspecto del sentido global del relato”.¹⁹

A su vez las funciones se dividen en dos categorías: distributivas e integrativas.

Las distributivas se refieren a las pequeñas secuencias descriptivas que constituyen una unidad en sí misma, con un sentido para el conjunto de la historia. Claude Lévi-Strauss llama a esas unidades *mitemas*. Y se entienden como las “escenas”, que forman el guión de todo el mito.

Por otro lado, las unidades integrativas se refieren a las modalidades de la acción, al cómo de su realización y que puede referirse tanto a los indicios de carácter de un personaje, las actitudes o a la atmósfera en la que se lleva a cabo el suceso. Es decir, los hechos a detalle.

Las acciones se refieren a la relación que tienen los personajes entre sí y lo que hacen. El desarrollo de las acciones, da origen a la trama. La trama consiste en el planteamiento, desarrollo y conclusión, que da como resultado una serie de estados sucesivos para que el conflicto central motive a los personajes, lo que da sentido a los eventos.

Para comprender el sentido de la trama, hay que ubicar el conflicto central que mueve a los personajes y une los sucesos, dando explicación a la secuencia de eventos. Es en este momento cuando se pasa del plano literal, al plano conceptual y se descifra el significado de la historia.

De esta manera, se puede observar que de los tres niveles de sentido (funciones, acciones y narración), el de las acciones es de mayor peso ya que se trata de un elemento fundamental en el relato mítico y también en la lucha libre, porque la lucha se constituye de acciones que los deportistas realizan en el papel de un personaje. Por lo tanto, dentro del análisis del luchador, las acciones y su interpretación serán la clave para descubrir esa fórmula que crea a dicho personaje, dentro de ese relato que son los combates de lucha libre cada semana en las arenas.

La importancia del concepto de personaje, hará necesario hacer una descripción detallada del mismo al final de este capítulo.

¹⁹ Amador Bech. Op. Cit. Página 253.

El símbolo dentro del mito.

El símbolo es, además del relato, otro de los elementos identificables y de suma importancia en el mito. El símbolo es fundamental para las civilizaciones desde hace milenios, porque ha logrado transmitir de forma muy fácil pensamientos e ideas, también han logrado dar significado a lo que las palabras no pueden. Jung hace alusión a los símbolos de la siguiente manera:

“El hombre emplea la palabra hablada o escrita para expresar el significado de lo que desea transmitir. Su lenguaje está lleno de símbolos pero también emplea con frecuencia signos o imágenes que no son estrictamente descriptivos²⁰.”

Con lo anterior Jung hace referencia a que existen objetos tan sencillos como la cruz o la rueda, que son reconocidos en todo el mundo y que poseen un significado simbólico bajo ciertas condiciones, a veces conocido por unos e ignorado por otros. El símbolo representa algo vago, desconocido u oculto. Hay objetos que se conocen, pero que se desconoce sus verdaderos significados simbólicos.

Es así que una sola palabra o imagen es simbólica, cuando representa algo más que su significado inmediato. Cuando la mente se da a la tarea de explorar el símbolo, surgen ideas que van más allá del alcance de la razón. Por ejemplo, la rueda puede llevar a los pensamientos hacia otro concepto, puede ser el sol, o la luna, pero en ese punto, la razón admite su incompetencia, es decir que en ocasiones un símbolo no tiene el mismo significado para todos.

Desde la antigüedad el hombre tuvo la necesidad de transmitir sus ideas con las pinturas rupestres, los códices, las pirámides, observatorios, edificaciones y todo tipo de manifestaciones antiguas que son claro ejemplo de símbolos primitivos. Hoy en día se vive inmersos en un mundo simbólico que se difunde por los medios de comunicación masiva, pero en esencia permanece esa cualidad simbólica en las imágenes.

Es importante recalcar el interés de la presente investigación con relación al símbolo, pues es fundamental para incluirlo en el análisis. El mito como relato y los canales en que es difundido, como la lucha que se planteó como escénica, son el medio por el que fluye su contenido, sin embargo, el símbolo es la manera más

²⁰ Jung, Carl, El hombre y sus símbolos. Página 17.

simple pero efectiva de resumir ese contenido mítico. En la lucha libre, con el puro hecho de observar un símbolo remite a una idea sustentada en un relato mítico, ya sea por la indumentaria, nombre o acciones sobre el *ring*.

El símbolo se convierte entonces en un elemento de suma importancia porque: “El símbolo es la primera unidad inteligible de expresión del imaginario”²¹. De acuerdo con su utilidad, su uso y su función, se puede definir de la siguiente manera:

“Si definimos los símbolos desde la perspectiva de su función cognoscitiva, podemos decir, en general, que son figuras explicativas. Son el medio interpretativo que permite comprender los aspectos complejos de la realidad a partir de presentar figuras y relaciones de sentido a los que la diversidad de la vida puede ser traducida. Los símbolos sintetizan y presentan de manera concreta esa diversidad en figuras repetibles y claramente identificables que sirven de guía heurística a la realidad”²².

Al mencionar el símbolo, es necesario también citar a la imagen. Su importancia radica en que a través de ella es que se edifica el imaginario:

“Todas las formas diversas de conocimiento a través de las cuales se produce el imaginario social están compuestas de unidades elementales que llamaremos imágenes (...) La imagen es la base de toda forma de pensamiento y, por ello, de toda forma de comunicación. Es la unidad básica de interpretación de la realidad, el núcleo de todo pensamiento simbólico”²³.

Es así que, la imagen se convierte en una característica propia del pensamiento humano y es la forma de representar diferentes contenidos simbólicos. Gilbert Durand asevera con respecto a ello:

“La imagen sea el que sea el lugar en que se manifiesta, es una especie de intermediaria entre un inconsciente inconfesable y una toma de conciencia confesada. Así es que tiene el estatus de un símbolo, el tipo mismo del pensamiento indirecto en que un significante confesable remita a un significado oscuro”²⁴.

Por consiguiente la imagen, en su calidad de unidad interpretativa edifica al imaginario, el que puede definirse según las palabras de Durand como:

²¹ Amador Bech, *op. cit.* Página 230.

²² *Ibid.* Página 232.

²³ *Ibid.* Página 229.

²⁴ Durand Gilbert. *Lo Imaginario*. Página 54.

“Lo imaginario representa, mucho más ampliamente, el conjunto de imágenes mentales y visuales, organizadas entre ellas por la narración mítica (el sermo mythicus), por la cual un individuo, una sociedad, de hecho la humanidad entera, organiza y expresa simbólicamente sus valores existenciales y su interpretación del mundo frente a los desafíos impuestos por el tiempo y la muerte”²⁵.

La imagen del luchador es muy poderosa, pues es el portador de una magia especial, la esperanza está puesta en él porque se convierte en el protagonista del espectáculo deportivo, tal como se comporta en el cuadrilátero, dando una lucha con buen quehacer y buenas evoluciones, demostrando su conocimiento, harán que el aficionado en un futuro se haga presente en próximos eventos.

El luchador construye una imagen a partir de símbolos, que puede usar de diversas maneras, en diversos contextos, poco a poco va creando las particularidades para distinguirse como figura del pancracio.

Dentro de la amplia variedad de símbolos, Jung entonces define un concepto distinto al que denominó arquetipo:

“El arquetipo es una tendencia a formar tales representaciones de un motivo, representaciones que pueden variar muchísimo en detalle sin perder su modelo básico.”²⁶

El arquetipo es universal, es un símbolo que da un panorama general para explicar situaciones cotidianas del hombre. El arquetipo se vale de varios medios para transmitir sus ideas y es de esta manera como se vuelve parte del imaginario:

“Los arquetipos son susceptibles de ser comprendidos e integrados en la estructura vital de la persona por medio de una forma de exposición más potente y eficaz que la razón. A lo largo de toda la historia humana el mito ha sido el medio ideal para dar forma concreta en la mente humana a las imágenes arquetípicas.”²⁷

El mito en sí, se encuentra lleno de arquetipos y al parecer deposita en ellos las ideas y valores más representativos, tal vez el más común es el arquetipo del héroe, del que Jung dice al respecto:

“La idea General de Cristo como Redentor pertenece al tema mundialmente difundido y precristiano del héroe y libertador quien, aunque ha sido devorado por un monstruo, vuelve a aparecer milagrosamente después de vencer al monstruo

²⁵ Durand. *op. cit.* Página. 10

²⁶ Jung. *op. cit.* Página 66.

²⁷ Amador Bech. *op. cit.* Página 240 – 241.

que le devoró. Cuando y dónde se originó ese mito es cosa que nadie sabe. Tampoco sabemos como investigar ese problema. La única certeza evidente es que cada generación parece haberlo conocido como tradición transmitida desde tiempos anteriores. Así es que podemos suponer con seguridad que se originó en un periodo en que el hombre aún no sabía que poseía un mito del héroe: es decir, en una era en que aún no reflexionaba conscientemente sobre lo que decía. La figura del héroe es un arquetipo que ha existido desde tiempos inmemoriales.”²⁸

El arquetipo del héroe relata aventuras, hazañas y proezas, que al ser escuchadas causa un efecto en los receptores de ver en sí a través de los mitos virtudes propias. Jung da una explicación más sencilla y dice:

“El mito heroico universal, por ejemplo, siempre se refiere a un hombre poderoso o dios-hombre que vence al mal, encarnado en dragones, serpientes, monstruos, demonios y demás, y que libera a su pueblo de la destrucción y la muerte. La narración o repetición ritual de textos sagrados y ceremonias, y la adoración a tal personaje con danza, música, himnos, oraciones y sacrificios, sobrecoge a los asistentes con lumínicas emociones (como si fuera con encantamientos mágicos) y exalta al individuo hacia una identificación con el héroe”.²⁹

En resumen, los símbolos utilizados en la construcción del personaje en la lucha libre son arquetípicos, de alguna manera, esos símbolos universales, ayudan a que el gladiador sea identificado por sus seguidores. Así cuando se crea una máscara o se piensa en un nombre para el luchador, la referencia a los símbolos, a veces plasmados en la propia máscara o indumentaria, crean toda una imagen plenamente identificable que alimenta con el ejercicio constante sobre el *ring*, en vías de construir su propio mito.

Las principales temáticas del mito

En los relatos míticos es posible identificar algunas temáticas de características similares. Como la función del mito es resolver los problemas trascendentales de la humanidad, se pueden categorizar de acuerdo al grado de complejidad del asunto a tratar. Amador Bech hace referencia a las temáticas del mito en: tres grandes grupos temáticos, de cara a los núcleos problemáticos fundamentales que resuelven:

²⁸ Jung, *op. cit.* Página 69.

²⁹ *Ibid.* Página 76.

- Mitos cosmogónicos:

“Explican el origen del Universo, el cómo y porqué de la creación de los seres y las cosas. Narran el paso del caos original al cosmos que habitamos. El surgimiento de la luz de entre las tinieblas, la separación de las aguas, la tierra y el firmamento. Cómo se pobló el cielo con astros y la tierra con seres y su vegetación. Cómo fueron creados los seres humanos, muchas veces después de sucesivos fracasos – como relata el Popol Vuh - hasta lograr su forma actual. El mito cosmogónico constituye el centro de toda mitología y jerárquicamente, es el más importante. Es el modelo ejemplar de toda creación, de toda actividad”³⁰.

- Mitos teogónicos:

“Narran los hechos fundamentales de los dioses y los héroes. Contienen, casi siempre, las historias locales convertidas en mitos, la realización de los primeros hechos sociales y culturales por los antepasados míticos, las hazañas épicas que fundaron la nación, el pacto sagrado entre los hombres y los dioses. Los fundamentos míticos de los rituales, los modelos éticos a seguir por los seres humanos. La creación de los utensilios humanos, de las instituciones sociales y de las costumbres colectivas por los dioses y los héroes”³¹.

- Mitos escatológicos:

“Explican el sentido de la existencia. Definen la relación de sentido entre el principio y el fin del tiempo. De donde venimos y hacia donde vamos. Hablan de un mundo originario e ideal que fue corrompido por la llegada del mal, de la lucha eterna entre el bien y el mal y el triunfo definitivo del bien en el fin de los tiempos. La escatología designa la doctrina de los fines últimos, el cuerpo de creencias relativas al destino último del hombre y del universo: “las últimas cosas”, “acontecimiento final”, “los últimos días”, “el tiempo último”. A la escatología le concierne por un lado el destino último del individuo, por el otro, el de la colectividad, la humanidad y el universo; pero este concepto ha sido usado tradicionalmente para hablar de los “fines últimos”, colectivos pensando que el destino final del individuo depende del destino universal”³².

El mito cosmogónico tiene mucha importancia, ya que narra el origen del cosmos y el mundo. Proporciona las bases para dar surgimiento al escenario perfecto para las aventuras que se relatan en los mitos posteriores, dicho de otra

³⁰ Amador Bech. *op. cit.* Página 43.

³¹ *Ibid.* Página 44.

³² *Idem.*

manera: a raíz del mito cosmogónico es que nace el universo donde se darán diversas aventuras y también se justifica la forma en la que el mundo fue creado y ha evolucionado hasta la actualidad.

Se tiene entonces un escenario y las bases para que sucedan las aventuras. El héroe, es el que se encarga de actuar ya que el mundo fue creado, el mito del héroe es la base de muchas producciones culturales. Se vuelve la estructura básica para explicar cómo se desarrolla la figura del luchador.



2.3. EL MITO DEL HÉROE

El héroe es un personaje con una imagen limpia y aceptable, que tiene una presencia imprescindible en la historia de todos los pueblos, revoluciones e independencias, donde siempre estará presente.

Las culturas necesitan de héroes para dedicarles palabras y enaltecerlos en ocasiones cantando sus logros, en este caso el luchador es el héroe que sube al *ring* a enfrentar a sus adversarios y es él, al que los aficionados ovacionan en cada lance, en cada llave, es la imagen que llega a crear fantasías y mitos.

El presente apartado que trata acerca del mito del héroe, es el de más importancia dentro de la presente investigación, ya que mostrará cómo el luchador se convierte héroe de carne y hueso.

La imagen del héroe se encuentra presente desde hace miles de años, en las civilizaciones del pasado; son los que derrotan dragones y monstruos, que vencen al tirano opresor y sus ejércitos, los que hallaban tesoros y sitios sagrados, son los libertadores, los que fundan pueblos, quienes eliminan la esclavitud.

El héroe sigue vigente de manera arquetípica gracias a los medios de comunicación y otros soportes. Amador Bech con respecto a lo anterior cita:

“Ha sido en especial dentro de la industria cultural, particularmente, en el cine y la televisión donde el mito del héroe ha adquirido un nuevo valor para la cultura de masas. Es ahí donde ha cobrado un significado especial en la formación de la moral y sus representaciones imaginarias.”³³

Con respecto al valor e importancia del héroe Carol S. Pearson señala que: “Las historias de héroes son profundas y eternas. Vinculan nuestros propios anhelos, dolores y pasiones con las que aquellos que nos han precedido, de tal modo que aprendemos algo respecto a la esencia de lo que significa ser humano y también nos enseñan como nos encontramos interconectados con los ciclos mayores del mundo natural y espiritual. Los mitos que pueden otorgar sentido a nuestra vida son esencialmente primarios y arquetípicos y pueden llenar nuestro corazón de terror, pero también pueden liberarnos de formas de vida inauténticas y convertirnos en algo real”.³⁴

³³ Amador Bech. *op. cit.* Página 61.

³⁴ Pearson, Carol S. *Despertando los héroes interiores.* Página 16.

Y aunque, las situaciones y conflictos que lo héroes enfrentan son distintos en las diversas culturas humanas, lo que tienen en común es el hecho de que siempre existe la fuerza para enfrentar los problemas y también para hacer frente a sí mismo, se debe tener la capacidad de dominar los temores interiores. Joseph Campbell menciona que:

“El héroe, por lo tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas, personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales. De esta manera las visiones, las ideas y las inspiraciones surgen prístinas de las fuentes primarias de la vida y del pensamiento humano”.³⁵

El héroe como ser distinto a los demás debe someterse a pruebas, retos y búsquedas que lo hagan hallar la fuerza necesaria para derrotar a las amenazas. Este periodo de cambio y búsqueda del poder recibe el nombre de iniciación. Una definición del concepto la ofrece Eliade:

“Por iniciación se entiende generalmente un conjunto de ritos y enseñanzas orales que tienen por finalidad la modificación radical de la condición religiosa y social del sujeto iniciado. Filosóficamente hablando, la iniciación equivale a una mutación ontológica del régimen existencial. Al final de las pruebas, goza el neófito de una vida totalmente diferente de la anterior a la iniciación: se ha convertido en otro”³⁶.

La iniciación se convierte en un elemento de gran importancia, donde el héroe resurge para enfrentar los problemas y conflictos. Es aquí de donde Joseph Campbell parte para hacer sus investigaciones y proporcionar definiciones para todo el periodo que comprende el mito del héroe. En su obra: *El héroe de las mil caras*, se encuentra un modelo para analizar el mito del héroe, que puede ser aplicado en la lucha libre mexicana.

El héroe de las mil caras

En dicha obra, Joseph Campbell propone un modelo del mito del héroe, dicho modelo explica las etapas que los héroes deben seguir para convertirse en tales. Este esquema se puede ver excelentemente ejemplificado en la película *La guerra de las galaxias episodio IV, una nueva esperanza*, donde el protagonista

³⁵ Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Pagina 26.

³⁶ Mircea Eliade. *Iniciaciones místicas*. op. cit. 10.

Luke Skywalker recorre los pasos propuestos por Campbell. Dicho sea de paso, el director de dicha cinta, George Lucas era uno de los discípulos de Campbell.

Con esto se prueba que el esquema es poderoso para crear una figura entrañable y todo un universo simbólico como lo es el de *La guerra de las galaxias*, y se espera con él, explicar el funcionamiento de la figura del luchador.



Otra de las características del esquema de Campbell es que goza de una dualidad, donde se contempla la aceptación o negación del héroe a cumplir sus tareas, lo que evidentemente crea una sombra del héroe, que en el mundo

luchístico es la figura del rudo:

“El complicado héroe del monomito es un personaje de cualidades extraordinarias. Frecuentemente es honrado por la sociedad a que pertenece, también con frecuencia es desconocido o despreciado. Él y el mundo, o él o el mundo, en el que se encuentra sufren de una deficiencia simbólica. En los cuentos de hadas esto puede ser un detalle tan mínimo como la carencia de cierto anillo de oro, mientras que en la visión apocalíptica, la vida física y espiritual de toda la Tierra se representa como caída o a punto de caer en la rutina”.³⁷

Los héroes no serían tales sin la existencia de los villanos: los rudos; ellos saben muy bien como despertar el odio y la indignación del público aficionado, poniendo al margen el concepto de justicia, les basta con romper las reglas para abrir las puertas de una traición deportiva, de pronto se aprovechan de cualquier medio para obtener la victoria y obtener el repudio del respetable. Pero hay quienes afirman que sin los rudos, un combate de lucha libre se volvería aburrido y sería castigado con la indiferencia.

Joseph Campbell denomina monomito a su esquema:

“El camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno, que podría recibir el nombre de unidad nuclear del monomito”.³⁸

³⁷ Campbell. *op. cit.* Página 42.

³⁸ *Ibid.* Página 35.

El monomito es entonces un esquema, todo un recorrido que se divide en tres etapas: la partida, la iniciación y el regreso. A su vez, Campbell hace divisiones y subdivisiones en el monomito de la siguiente manera:

LA PARTIDA

- El llamado a la aventura
- La negativa al llamado
- La ayuda sobrenatural
- El cruce del primer umbral
- El vientre de la ballena

LA INICIACIÓN

- El camino de las pruebas
- El encuentro con la diosa
- La mujer como tentación
- La reconciliación con el padre
- Apoteosis
- La gracia última

EL REGRESO

- La negativa al regreso
- La huida mágica
- Rescate del mundo exterior
- Cruce del umbral de regreso
- La posesión de los mundos
- Libertad para vivir

Después de enumerar los elementos del monomito, conviene explicar de manera breve las partes antes mencionadas.

La partida.

La llamada de la aventura consiste en el inicio de la travesía del héroe. En este lapso hace su aparición algún hecho en particular que hace al héroe despertar y tomar el camino que lo llevará a cumplir su misión. Puede llegar por medio de un sueño, una revelación, un mensajero o cualquier situación que haga moverse al personaje principal a realizar algo que cambie su vida. Lo transfiere de

su vida cotidiana a una zona desconocida, una región peligrosa, una tierra lejana, un bosque, un reino subterráneo, una ciudad debajo del mar, una isla misteriosa o hasta una pesadilla; a donde el héroe irá a encontrarse consigo mismo o con un poderoso ente o un objeto sagrado.

La negativa al llamado es el siguiente punto, y es cuando el héroe se niega a dejar su vida de siempre para ver de frente algo desconocido:

“A menudo en la vida actual y no poco frecuentemente en los mitos y cuentos populares, encontramos el triste caso de la llamada que no responde; porque siempre es posible volver el oído a otros intereses. La llamada no atendida convierte la aventura en una negativa. Encerrado en el fastidio, en el trabajo duro, o en la cultura, el individuo pierde el poder de la significativa acción afirmativa y se convierte en una víctima que debe ser salvada”.³⁹

Si la aventura no se consume, la maldad cumple con sus objetivos, a menos que algún otro héroe aparezca de la nada y sustituya al primero que tuvo la cobardía de no hacerlo. Pero si el primer héroe confirma el llamado a la aventura, sigue el paso siguiente.

La ayuda sobrenatural:

“Para aquellos que no han rechazado la llamada, el primer encuentro de la jornada del héroe es con una figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano), que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar”.⁴⁰

Campbell señala, que la figura protectora muchas veces toma la forma de un viejo sabio, el maestro que habrá de capacitar al héroe para su misión:

“No es raro que el ayudante sobrenatural tenga forma masculina. En el reino de las hadas puede ser algún pequeño habitante del bosque, algún hechicero que aparece para dar al héroe los amuletos y el consejo que requiere. Las mitologías superiores han desarrollado el papel de la gran figura del guía, el maestro, el conductor, el que lleva las almas al otro mundo.”⁴¹

Teniendo la ayuda, el héroe avanza hasta *el cruce del primer umbral*, el cual le indica al héroe que ha llegado al punto sin retorno, o más bien al límite donde él sabe que no regresará en mucho tiempo. Es la primera prueba para que

³⁹ Campbell, *op. cit.* Pagina 61.

⁴⁰ *Ibid.* Pagina 70.

⁴¹ *Ibid.* Pagina 73.

el héroe demuestre quién es, la prueba es hecha por un guardián. La fuerza y resistencia física no es siempre la prueba que el guardián le asigna al héroe, en ocasiones el reto es vencer al guardián con conocimientos e inteligencia, el objetivo es pasar al otro lado del umbral.

El vientre de la ballena es el paso que sigue, y es aquí donde empieza la verdadera iniciación del héroe. No necesariamente se trata de que el héroe sea tragado por un cetáceo, el mamífero marino es el equivalente a entrar a un templo, a ser tragado por la tierra, introducirse en una cueva o en varias ocasiones parece que el héroe ha fallecido, pero está presto a renacer con más fuerza y poder:

“Alegóricamente, pues, la entrada al templo y la zambullida del héroe en la boca de la ballena son aventuras idénticas; ambas denotan, en lenguaje pictórico; el acto que es el centro de la vida, el acto que es la renovación de la vida”.⁴²

Aquí el héroe ha concluido con su entrenamiento, está listo para hacer frente a la verdadera amenaza, dispuesto a enfrentar retos y probar de qué está hecho.

La iniciación.

En este período, *el camino de las pruebas* para el héroe continúa, es la parte en donde se despierta un interés especial porque aquí es en donde se dará la batalla final, el enfrentamiento directo con el enemigo. Esta es la fase favorita de la aventura mítica. Ha producido una literatura mundial de pruebas y experiencias milagrosas. El héroe es solapadamente ayudado por el consejo, los amuletos y los agentes secretos del ayudante sobrenatural que encontró antes de su entrada a esta región.

Cuando el héroe resulta victorioso y derrota a su enemigo, tiene *el encuentro con la diosa*:

“La última aventura, cuando todas las barreras y los ogros han sido vencidos, se representa comúnmente como un matrimonio místico del alma triunfante del héroe con la Reina Diosa del Mundo”.⁴³

⁴² Campbell. *op. cit.* Página 90.

⁴³ *Ibid.* Página 104.

Posteriormente llega el siguiente período que Campbell denomina *La mujer como tentación*. Aquí y con la influencia freudiana, Campbell dice que el héroe que se reúne con la mujer, ahora ocupa el lugar del padre.

Lo anterior lleva al período siguiente, *La reconciliación con el padre*. El héroe ocupa este lugar, y evita caer en la figura del tirano que representa el padre, no repitiendo los errores del pasado.

Apoteosis, es un periodo que trata de explicar que los héroes se encuentran conformados por una parte masculina y otra femenina, ambas partes viven en su interior, es decir, significa que el héroe tiene una doble composición, puede ser rudo y despiadado cuando es un guerrero y al mismo tiempo, puede ser benevolente y amable cuando llega ser un gobernante. Cuando el héroe no logra reconocer una doble composición, su misión fracasará. Esta idea es representada en distintas culturas con imágenes de dioses andróginos en donde se manifiesta esta doble sexualidad.

El último periodo de esta parte es *La gracia última*; en esta parte, el héroe se enfrenta a una prueba final, con ello el héroe se consolida como figura protectora:

“El héroe es un hombre superior, un rey nato. Esa facilidad distingue numerosos cuentos de hadas y leyendas de los dioses encarnados. Donde el héroe común habría de afrontar una prueba, el elegido no encuentra obstáculo que lo retrase ni comete error alguno”.⁴⁴

Por lo tanto el héroe se encuentra listo para el regreso.

El regreso.

Para concluir el punto final del monomito está el regreso, cuando el héroe vuelve al punto de partida, donde comenzó la aventura una vez que ha rescatado a la princesa, derrotado al dragón o liberado al pueblo:

“Cuando la misión del héroe se ha llevado a cabo, por penetración en la fuente o por medio de la gracia de alguna personificación masculina o femenina, humana o animal, el aventurero debe regresar con su trofeo transmutor de la vida. El ciclo completo, la norma del monomito, requiere que el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría, el Vello de Oro, o su princesa dormida al

⁴⁴ Campbell. *op. cit.* Página 160.

reino de la humanidad, donde la dádiva habrá de significar la renovación de la comunidad, de la nación, del planeta o de de los diez mil mundos”.⁴⁵

Pero hay que destacar que es posible que exista *la negativa al regreso*, ya que el héroe puede dudar si le conviene regresar, y ceder los premios que con su esfuerzo ha obtenido y donarlos a su pueblo.

Ahora bien, suponiendo que el héroe toma la opción del regreso sigue *La huída mágica*, que sucede cuando los bienes o premios que el héroe obtiene no lo han sido de una manera muy pulcra:

“Si el héroe en su triunfo gana la bendición de la diosa o del dios y luego es explícitamente comisionado a regresar al mundo con algún elixir para la restauración de la sociedad, el último estadio de su aventura está apoyado por todas las fuerzas de su patrono sobrenatural. Por otra parte, si el trofeo ha sido obtenido a pesar de la oposición de su guardián, o si el deseo del héroe de regresar al mundo ha sido resentido por los dioses o los demonios, el último estadio del círculo mitológico se convierte en una persecución agitada y a menudo cómica. Esta fuga puede complicarse con milagrosos obstáculos y evasiones mágicas”⁴⁶.

En numerosos cuentos populares, esta etapa se repite con frecuencia, en donde la última huída se convierte algo emocionante y espectacular, digno de ser contado y recordado.

No obstante, en ocasiones surge un *rescate del mundo exterior*, y sucede porque el héroe no es capaz de hacerlo por sí mismo, alguien viene y le tiende la mano.

Es cuando el héroe recibe ayuda para realizar *el cruce del umbral de regreso*, que es lo contrario a cuando entró al inframundo:

“Los dos mundos, el divino y el humano, sólo pueden ser descritos como distintos uno del otro; distintos como la vida y la muerte, como el día de la noche. El héroe se aventura lejos de la tierra que conocemos para internarse en la oscuridad; allí realiza su aventura, o simplemente se nos pierde, o es aprisionado, o pasa peligros; y su regreso es descrito como un regreso de esa zona alejada”.⁴⁷

⁴⁵ Campbell. *op. cit.* Página 179.

⁴⁶ *Ibid.* Página 182.

⁴⁷ *Ibid.* Página 200.

Al fin, la aventura ha terminado, aunque no se puede borrar el pasado con mucha facilidad, ahora el héroe tiene *la posesión de los mundos*, es decir, la habilidad para andar tanto en el mundo de Dios y el de los hombres, pues ya ha pisado los terrenos sobrenaturales:

“La libertad para atravesar en ambos sentidos la división de los mundos, desde la perspectiva de las apariciones del tiempo a aquella de la causalidad profunda, y a la inversa, sin contaminar los principios de la una con los de la otra, pero permitiendo a la mente conocer a la una por virtud de la otra, es el talento del maestro”.⁴⁸

Por último, al héroe le queda *la libertad para vivir*, él ahora ha finalizado su aventura y el retiro o el exilio son sus únicas opciones; no obstante, la libertad de la que ahora goza, le puede servir para entrenar y estar preparado y listo, si es que él así lo decide para iniciar una nueva aventura; ya que una vez que ha tenido con éxito una travesía, es muy complicado resistirse a otra.

Este esquema del monomito Campbell se puede apreciar en muchos cuentos y mitos que narran las historias y aventuras de los héroes; pero hay que tener cuidado de no utilizarlo erróneamente y seguir paso por paso en el orden presentado en este trabajo, o inclusive, no en todos los casos se siguen todos los puntos mencionados; lo anterior se debe a que cada mito o historia es única y diferente, en espacio, en tiempo y en contenido. Y no forzosamente se tiene que seguir el esquema de manera estricta. El esquema del monomito es tan solo una guía de interpretación.

En términos luchísticos el monomito de Campbell se puede entender de la siguiente manera.

La partida comprende para el luchador en su conjunto, la base de su entrenamiento. Aquí, el *llamado a la aventura* es el hecho particular que lo motiva a ser luchador, a veces ser hijo de una figura, admirar a otra o simplemente verse relacionado con el mundo de la lucha libre a veces de manera fortuita. La *negativa al llamado*, significa una carrera trunca para aquel que no continuó el pesado entrenamiento.

La ayuda sobrenatural es otorgada al luchador por parte de su entrenador y maestro que siempre es reconocido como aquel que forma grandes figuras, uno

⁴⁸ Campbell, Joseph. *op. cit.* Página 210.

de los más conocidos en la lucha libre mexicana es *Cuauhtémoc "Diablo" Velazco*, forjador de grandes estrellas en la lucha libre en Guadalajara.

El *cruce del primer umbral*, se da en el momento en que el luchador tiene ese encuentro en el *ring*, las cuerdas y recibe la golpiza de ese duro entrenamiento, si le queda voluntad para regresar y sacar su licencia, entonces ya lleva gran parte del camino recorrido y no hay regreso.

El *vientre de la ballena* es enfrentarse al monstruo que es el público, un animal de muchas cabezas que tiene los ojos fijos sobre él, el luchador que no puede hacer frente al público ya sea rudo o técnico no está apto para seguir más adelante en esta profesión.

La iniciación es propiamente el periodo que comprende en sí la carrera del luchador sobre el *ring*.

El *camino de las pruebas* para un luchador puede ser tan variado y complejo como se lo plantee desde el principio, puede consistir en obtener máscaras, cabelleras, campeonatos, triunfar en diferentes empresas y en diferentes países. Todo depende de los objetivos trazados a manera personal.

El *encuentro con la diosa* no se da en el sentido estricto de una mujer, sino más bien con la fortuna y la buena suerte, puede ser que ante una infancia cruel y con carencias ahora la fama lo transforme y convierta en figura.

La *mujer como tentación*, se da en el caso de que el héroe sucumba ante la fama y ante la soberbia, creándose una mala imagen como luchador y como ser humano.



La *reconciliación con el padre* se da en el hecho de que el luchador debe superar a su maestro o mentor, un ejemplo que aún pesa más para los *juniors* de las grandes figuras, quienes traen tras sus hombros el peso del padre al que por consiguiente deben superar. Por ejemplo, El Satánico y Los Infernales.

Apoteosis, es un apartado que se reserva para los consagrados, aquellos luchadores que han militado en ambos bandos, y ya no se definen como rudos y técnicos, sino como consagrados del deporte que donde se presenten convocan a la afición que recuerda sus

hazañas, como el caso del luchador aún en activo *Mil máscaras*, máxima figura de la lucha libre mexicana en el extranjero, pero principalmente en Japón. Este periodo es importante pues el luchador para reinventarse debe a veces cambiar de bando de acuerdo a como el público se lo pide para no quedar en el olvido.

La *gracia última*, es la conquista definitiva para el luchador, que en la plenitud de su carrera busca un momento de gloria clave para trascender y quedar en la memoria de los aficionados, a veces puede ser esta la última lucha antes del retiro. O quizá un accidente trágico que lo arrebató de los encordados, para vivir en la memoria de los aficionados.

El *regreso* significa para el luchador prepararse para el retiro y buscará trascender su figura a través del camino recorrido, y la buena administración de su figura.

La *negativa al regreso* implica para el luchador hacer el ridículo en las arenas donde se presenta, puesto que las condiciones físicas ya nos son las mismas y el desempeño es deprimente, así, a pesar de una brillante trayectoria, el no saber retirarse de la lucha libre y vivir de manera deplorable los últimos momentos, al aferrarse, puede echar tras la borda todo el camino y éxito cosechado con anterioridad.

La *huída mágica*, se da en el momento en que el luchador abandona los encordados o quizá cambia de empresa, imagen o profesión aprovechando su éxito para seguir vigente.

El *rescate del mundo exterior* se da cuando tiene esa oportunidad para de alguna manera terminar de manera digna su carrera, ya sea haciendo alguna alianza o administrándose como entrenador o réferi.

El *cruce del umbral de regreso* es lo contrario a cuando el luchador enfrentó al público por primera vez, ahora se despide en la función del retiro dejando atrás la vida como luchador y a sus seguidores.

La *posesión de los mundos*, le da luchador, en especial para aquel que se retiró perdiendo la máscara la oportunidad para reintegrarse de nuevo a la vida, aunque muchos de ellos dejan de luchar a edades muy avanzadas simplemente para vivir algunos años antes de morir, lo que les deja sólo *libertad para vivir* lejos de aquello que los apasiona.

De esta manera, a grandes rasgos, es como se entiende el esquema del monomito de Campbell aplicable para la lucha libre, en los análisis a algunas figuras en el siguiente capítulo se aplicará esquema.

Mito escatológico. Y la lucha entre el bien y el mal

Finalmente, para ahondar en el hecho particular del luchador como rudo o técnico, hay que tomar en cuenta el hecho de que el héroe y el villano son subjetivos, ya que su posición depende del cristal con que se mire, puede ser que para algunos alguien sea un héroe y para otros un villano ya que la línea que los separa es muy delgada.

Con la confrontación de los luchadores se consolida la existencia de fuerzas antagónicas en el cuadrilátero, símbolos complementarios y a la vez rivales con los que se enriquece la parte escénica y se convierte en estandarte del pancrancio mexicano, la lucha de los contrarios.

Pero hay algo muy importante por lo cuál los rudos destacan y son considerados también héroes sobre el cuadrilátero: son excelentes adversarios, llenos de clase y técnica, son temibles oponentes, son la némesis de los técnicos y a veces la única respuesta para enfrentar a amenazas aún más importantes.

Una situación que se daba a menudo en los enfrentamientos que se celebraban con la visita de luchadores extranjeros, principalmente norteamericanos a México, los cuales eran derrotados por estetas mexicanos, tal es el caso de *Canek*, luchador de tendencia principalmente ruda, que trascendió en la época de los *Independientes* de los setenta y ochenta y que aún recuerdan por haber derrotado a *André el Gigante*, a quien incluso alzó y azotó a pesar de que medía 2.24 metros y pesaba más de 230 kilogramos.

Sin el rudo, el técnico no podría demostrar sus habilidades y sin embargo, el rudo no necesita a nadie para mostrarse ante los aficionados cómo lo que es. Con ello se puede apreciar tanto en rudos cómo en limpios el carácter, la fuerza y la determinación de los personajes que llegan a ser héroes y que crean su propia leyenda, su propio mito; el mito del héroe.

El mito escatológico ayuda a la creación del concepto de dualidad, pues es el que narra la manera en que habrá una catástrofe que será el final. Ante esto

surge también la figura del héroe salvador o Mesías, para la cual siempre existe una figura antagónica a la cuál hay que derrotar.

“Para el mesianismo es fundamental la idea de la separación del bien y el mal, su oposición, su carácter absoluto: la formación de dos campos claramente distintos que luchan entre sí hasta el final, hasta la completa erradicación del mal”⁴⁹.

Algo muy parecido sucede en la lucha libre, en el enfrentamiento entre técnicos y rudos. El mal también tiene una cara, y hay que buscar a alguien para culparlo por las tragedias.

Al tener bien definidos al bien y al mal, se forma un escenario idóneo para que en él se efectúe la batalla decisiva que definirá el destino de la humanidad. No importa quién salga victorioso, lo que importa en realidad es que la lucha sea a muerte hasta que únicamente quede en pie uno de los dos. Para fortuna, por lo general el bien es el triunfador, sin embargo hay ocasiones que las fuerzas del mal resultan victoriosas. Este último argumento es frecuente en la lucha libre, en el que el bueno no siempre gana. Aunque el mal triunfe, siempre existe la posibilidad latente de volver a enfrentarlo y recuperar el orden perdido, de igual forma el mal nunca puede ser derrotado de una manera definitiva, ya que siempre regresa.

El mito escatológico con su idea implícita de fin es el detonante en la historia de los combates, en donde se desarrolla la aventura de



un héroe que trata de eliminar la amenaza, tal vez pueda hacerlo, tal vez no; si es que fracasa, la destrucción es un buen pretexto para que posteriormente se lleve a cabo una renovación, siempre y cuando haya esperanza. Por tanto la lucha libre siempre seguirá realizándose mientras haya motivo y dualidad.

⁴⁹ Amador Bech. *op. cit.* Página 54.

2.4. EL RITUAL

El ritual lleva a la práctica al mito, lo transforma y lo mantiene vivo. Jean Cazeneuve dice:

“El rito es una acción que provoca consecuencias reales; posiblemente sea una especie de lenguaje, pero también es algo más. La sabiduría popular ha establecido muy bien la enorme diferencia que puede existir entre la palabra y los actos. Si se muestra como irracional, el rito será entonces un motivo de escándalo mucho mayor que el mito. Pero aunque conlleve una lógica y se remita a una finalidad, a estructuras y a causas, no será menos cierto que a ello agrega las consecuencias reales del acto ejecutado; quedará entonces por explicar la aceptación de este acto y de sus derivaciones”.⁵⁰

Por ello en numerosas ocasiones, el rito es más visible y llama más atención que el mismo mito, pues el ritual sigue vigente para estudiarse directamente, aunque ambos son dependientes, pues el mito sienta las bases para que el rito pueda ser.

Una definición clara del rito es la siguiente:

“Es un acto individual o colectivo que siempre, aun en el caso de que sea lo suficientemente flexible para conceder márgenes a la improvisación, se mantiene fiel a ciertas reglas que son precisamente las que constituyen lo que en él hay de ritual. Un gesto, o una palabra que no sean la repetición siquiera parcial de otro gesto u otra palabra, o que no contengan elemento alguno destinado que se lo repita, podrían constituir, si, actos mágicos o religiosos, pero nunca actos rituales”.⁵¹

Queda claro que en el rito se lleva a cabo una práctica que es realizada de manera individual o colectiva, en donde de forma implícita existen procedimientos y reglas que hay que obedecer para que se lleve a cabo. También el rito está relacionado de manera directa con la repetición hasta el punto de hacerlo una costumbre. La función principal del ritual es transportar al presente el tiempo de los inicios que los mitos relatan.

Por lo tanto, la lucha libre también es un ritual, pues sigue un esquema de reglas escritas para los luchadores y otras no escritas para los aficionados. Los

⁵⁰ Cazeneuve, Jean. *Sociología del rito*. Página 14.

⁵¹ *Ibid.* Pagina 16.

luchadores cambian su nombre, su atuendo, como sacerdotes de antiguos rituales, se convierten en otros seres; del vestidor al cuadrilátero hay una transformación total.

El público, minutos antes, ha buscado su lugar, se escuchan gritos, silbidos, porras, se espera al luchador, se apaga la luz.

Clifford Geertz desde su perspectiva habla del rito:

“En un acto ritual, el mundo vivido y el mundo imaginario, fusionados por una obra de una sola serie de formas simbólicas, llegan a ser el mismo mundo y producen así esa idiosincrásica transformación de la realidad”.⁵²

La práctica cotidiana que efectúa el ritual no permite que el contenido caiga en el olvido, y por algo la lucha libre en México tiene 75 años de vigencia. Es cómo si el tiempo mítico se detuviera unos instantes mientras la práctica es llevada a cabo. La práctica ritual ha sido un instrumento muy sólido para mantener vigente el mito de la lucha libre. El rito busca con la repetición una actualización constante del mito, para evitar tanto que caiga en el olvido como que se distorsione su sentido original. La repetición está implícita en la esencia misma del rito.

Por eso, aunque las modalidades y duelos pudieran parecer de acuerdo al reglamento y a la práctica cotidiana situaciones similares, lo profundo y trascendente del acto, además de su labor catártica, hacen que la lucha libre continúe.

Además una de las funciones del rito se encuentra en aquellas que fortalecen una identidad compartida a través del mito, estas son las iniciaciones rituales; de las que el Amador Bech dice:

“La integración a la comunidad de los jóvenes novicios, durante el ritual iniciático, se instaura en el momento en el cual los mitos fundamentales de la comunidad les son revelados. Lo específico de la identidad colectiva está en el hecho de participar de la verdad revelada por los mitos. Esto significa que se adopta un universo simbólico, un acervo de imágenes a través de cuyo prisma se mirarán, se significarán las experiencias de la vida. Creer en la verdad de los mitos supone también aceptar el pacto social y sus reglamentos, sus maneras de vivir la vida diaria”⁵³.

⁵² Geertz. *op. cit.* Página 107.

⁵³ Amador Bech. *op. cit.* Pagina 35.

Asistir a una función de lucha libre y adquirir la costumbre de pequeño crea en el aficionado la pasión por el deporte, que incluso lo pueden motivar a practicarlo, lo que ha ocasionado que grandes figuras del pancracio hayan sido alguna vez aficionados.

La lucha se convierte en un hecho escénico que tiene un lenguaje propio y que habla; critica y cuestiona, conduce al enfrentamiento individual y contra las circunstancias.

El ritual también se lleva a cabo para obtener a cambio un beneficio inmediato:

“Los ritos religiosos o mágicos son a menudo considerados eficaces: por ejemplo, se cree que provocan la lluvia necesaria para una abundante cosecha, o que curan a un enfermo. Cabría decir, en consecuencia, que el rito es un acto cuya eficacia real o presunta no se agota en el encadenamiento empírico de causas y efectos. Si es útil no lo es por conductos exclusivamente naturales, y en ello reside su diferencia respecto de la práctica técnica”.⁵⁴

En la práctica, desde el escenario, el luchador sigue las reacciones del público, comparte su entusiasmo, su excitación y su desagrado; tiene la habilidad de predecir la reacción del espectador, conoce de antemano lo que hará para satisfacer al público, ya sea para emocionarlo, dejarlo frío o ponerlo al filo de la butaca. Su propósito es recibir la mentada de madre o el aplauso; su intención, provocar que la energía humana dé rienda suelta a sus más íntimas necesidades, logrando que los asistentes definan su posición, tomen partido, desde el momento en que se ubican en su lugar de costumbre para insultar o estallar en gritos de apoyo a su luchador preferido, a quién le dan poder para que se cobre lo que en la vida diaria no se puede saldar. Su labor es hacer una función catártica.

Basta asistir a una función de lucha libre para ver la reacción de los aficionados, estos nunca reprimen su deseo de mirar, y su mirada es el reflejo fiel de su satisfacción o enojo.

Máscaras y cabelleras son las fuerzas antagónicas y símbolos de poder que se obtienen a través de la aplicación correcta de las llaves, del castigo rudo y severo al contrincante. El primero será descubrir el rostro del enmascarado o dejar

⁵⁴ Cazeneuve. *op. cit.* Pagina 19.

sin melena al oponente, todo en medio de un mágico escenario, donde el público grita enardecido.

Lo importante es ser tomado en cuenta, para bien o para mal, ya que si el protagonista que sube al *ring* es ignorado simplemente desaparece, la indiferencia es el peor enemigo de un luchador. Por ello se necesita la casi inmediata identificación con el aficionado para que el personaje tenga ese magnetismo. No es gratuito el afecto que les brinda el aficionado a los luchadores. Se convierten en sus favoritos precisamente porque dramatizan hasta el máximo su condición de entrega.



2.5. LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE.

Hasta este punto ha quedado claro que la lucha libre es una construcción narrativa, la cual toma elementos míticos y simbólicos para hacerla atractiva, que se desenvuelve en el escenario de las arenas, y que es a través del luchador y sus acciones, las cuales responden en parte a las etapas del mito del héroe, que consigue consolidarse como figura idolatrada, en un ritual que sólo en su conjunto funciona.

La lucha libre, depende del elemento clave que es el luchador, el cual dentro de este sistema puede considerarse un personaje, en este sentido:

“Un personaje es la representación ficticia de un ser con cierta personalidad adquirida (lenguaje o características físicas). El personaje tiene la capacidad de intervenir en un conflicto o problema de una forma principal, ya sea aportando ideas como también siendo el protagonista principal. Cada personaje se sitúa en un mundo tanto irreal como realista y están apegados a las decisiones (proceso cognitivo) de lo que ocurre a su alrededor”.⁵⁵

Los personajes son los protagonistas de obras literarias, historietas, películas, videojuegos y por supuesto de la lucha libre.

Las características de los personajes son descripciones que pueden ser físicas (altura, complexión física, color de pelo, ojos, apariencia en general) o psicológicas (relacionadas con sus actitudes, sentimientos, o forma de pensar). Un personaje depende fuertemente de tipos o estereotipos culturales para su personalidad, forma de hablar, y otras características, para así ser instantáneamente reconocibles por los miembros de una cultura dada. Debido a ello, un recurso es el exagerar muchísimo los rasgos habituales de los personajes. El personaje tiene también la capacidad de intervenir en un conflicto o problema de una forma principal, ya sea aportando ideas como también siendo el protagonista principal. Cada personaje se sitúa en un mundo tanto irreal como realista y están apegados a las decisiones (proceso cognitivo de elección obligatoria) de lo que ocurre a su alrededor.

Los personajes que se ven arriba del *ring* son especiales, en ocasiones utilizan una máscara, que para quien la porta es el elemento máspreciado y

⁵⁵ Greimas, A. J. *Semántica estructural*. P. 254.

codiciado por la mayoría de los luchadores, son pocos los que aspiran a ser luchadores profesionales que no anhelan con usar una máscara, También su deseo es hacer inmortal su personaje con el paso del tiempo y sobre todo quieren por siempre conservar su incógnita.

En ocasiones la máscara es parte del personaje porque cuando algún luchador la pierde en una apuesta, a veces le es muy difícil superar la derrota, optando por el retiro. La máscara es una imagen, es otra personalidad, es una definición complicada de entender, pero está abierta a diversas interpretaciones. Es una palabra que causa impacto, la máscara lo es todo para la persona que vive de ella o que vive con ella:



“Así como una persona se desprende de sus ropas viejas y se pone otras nuevas, así el Yo encarnado se desprende de sus cuerpos viejos y entran en otros que son nuevos. Las armas no Lo hieren; el fuego no Lo quema; el agua no Lo moja; el viento no Lo marchita. Este Yo no puede ser herido, ni quemado, ni mojado, ni marchitado. Es eterno, lo penetra todos, no se cambia, es inmóvil, el Yo es el mismo para siempre”.⁵⁶

La máscara es conocida desde hace varios siglos por las culturas prehispánicas. En danzas indígenas se utilizaba desde épocas muy lejanas como parte de las indumentarias de diferentes rituales en los que simbolizan seres temidos o adorados representando al bien y al mal. Durand señala:

“Lo imaginario se define como la ineludible re-presentación, la facultad de simbolización donde todos los miedos, todas las esperanzas y sus frutos culturales emanan de manera continuada desde hace un millón y medio de años aproximadamente, desde que el Homo erectus se ha levantado sobre la tierra”.⁵⁷

El carácter simbólico vuelve a la máscara un instrumento de transformación, ya que al usarla se porta un rostro diferente y emerge la posibilidad de adquirir otra personalidad. No se trata de engañar, más bien es un elemento de la imaginación, ya que la máscara no esconde, más bien crea un nuevo ser.

⁵⁶ Campbell. *op. cit.* Página 218.

⁵⁷ Durand. *op. cit.* Página 136.

Los magos y brujos a través de los rituales practicados por las civilizaciones antiguas, eran contactados por los guardianes que protegerían a la tribu de cualquier mal o catástrofes. Para tener una representación de estas manifestaciones el mago o brujo se colocaba sobre la cabeza el cráneo de un oso, un puma, un águila, y con ello se convertían en los protectores de las viejas poblaciones representando un personaje.

Con el transcurso de los años, los diseños, los colores y los nombres en luchadores, cautivan cada vez más al aficionado, haciendo que la lucha libre mexicana tenga una gran gama de las más variadas formas, la complejidad de la máscara se basa no solo en la creatividad sino en la personalidad de quién sube a gladiar a un *ring*, y se basa en dejar salir el otro yo que vive encerrado dentro de cada uno de ellos.

Para el ritual de la lucha libre, no sólo la máscara, sino el cambio de vestuario es uno de los principales cómplices que permiten la existencia de los personajes. El deportista abandona su nombre de pila y su vestimenta diaria para sustituirla por el equipo que propicia el abandono de la personalidad original, aunque sea por unos instantes.

El color y la textura de los atuendos y los materiales utilizados (chaquiras, lentejuelas, lycra, gabardina de seda, piedras de fantasía, texturas metálicas), son elegidos y seleccionados cuidadosamente para el diseño y la confección del equipo que refuerza o crea su imagen.

Este cambio logra que el individuo se convierta en *Dr. Wagner, El Rey Bucanero, Dos Caras, Mil Máscaras, Fuerza Guerrera, Cien Caras, El Perro Aguayo o Blue Panther*. Es una transformación que permite vivir con una doble identidad sea enmascarado o no.

En el vestidor, lo cotidiano, y lo fantástico se entrelazan, es el punto de unión entre lo real y lo mitológico. En él, las emociones y los sentimientos más profundos del gladiador como el miedo al peligro, o el nerviosismo que reviste el combate son desconocidos en absoluto para el aficionado.

Asimismo, el vestidor es mudo testigo de las tragedias, refugio de los heridos, incluso de los que no volverán a luchar, ante el silencio de los que

aguardan su turno para trabajar. También es partícipe de las alegrías y de los triunfos.

Raúl Romero, Octavio Gaona, Firpo Segura, Merced Gómez, Rito Romero, Rubén Juárez, Rolando Vera, Ray Mendoza, Karloff Lagarde, René Guajardo, entre otros subían al *ring* a luchar únicamente con calzón y botas utilizando su nombre real, y a pesar de ello ya llevaban consigo una máscara. De manera paulatina surgen gladiadores que asumen un sobrenombre que no se define como un apodo sino como una segunda identidad.

La incorporación de nombres de batalla a los encordados hizo más grande el escenario de la lucha, surgían más personajes nacidos de la imaginación, se enfrentaban hombres dotados con las habilidades de los seres representados.

Con del nombre de batalla se determinan las características psicológicas, incluso físicas que dan forma al personaje que se ha elegido. Portar un nombre en la lucha libre implica adaptarse y hacer propias las características que lo definen. La teatralidad en la lucha libre se empieza a manifestar tan pronto como se apropia de un nombre de batalla. El nombre convierte al luchador en personaje, con o sin máscara, su elección está llena de historias, de maneras de vivir y de pensar. Es así como los personajes se vuelven alegorías, y lo menciona Gilbert Durand:

“Si la idea de justicia se representa mediante un personaje que castiga o absuelve, tendremos una alegoría; si este personaje está rodeado de distintos objetos o los utiliza –tablas de la ley, espada, balanza-, tendremos emblemas. Para delimitar mejor aún esta noción de justicia, el pensamiento puede recurrir a la narración de un ejemplo de hecho justo, más o menos real o alegórico: en este caso tendríamos un apólogo. La alegoría es traducción concreta de una idea difícil de captar o expresar en forma simple. Los signos alegóricos contienen siempre un elemento concreto o ejemplar del significado”.⁵⁸

La caracterización del personaje implica adoptar los rasgos característicos del ser que se pretende representar, la forma de expresarse, los movimientos, una cierta manera de caminar o de reír, usar una capa, traje o chamarra; el personaje entonces se hace más vivo, más humano y verdadero; así el aficionado comienza a identificarlo y esperarlo desde el momento que lo impacta y atrae su atención.

⁵⁸ Durand. *op. cit.* Página 12.

El luchador técnico es el que cumple a la perfección los requisitos que pide el arquetipo del héroe. Es una figura mítica que solo persigue que se haga justicia, protege al débil y defiende las causas nobles, por lo tanto el aficionado les rinde admiración y respeto.

El gladiador rudo es el montonero, el traidor, el cobarde, el que desobedece todas las reglas que le son posibles romper y que posee un encanto especial que hace que el aficionado lo deteste, lo abucheé, lo aborrezca por el simple hecho de defender la esquina ruda. Simplemente el rudo es el dragón que el técnico, es decir, el héroe, debe vencer, aunque en ocasiones no siempre es así y el rudo se sale con la suya. El rudo es parte fundamental de la lucha libre, la atracción que el rudo ejerce es inevitable, sin el gladiador rudo, la lucha libre no sería lo mismo, son una especie de héroe para algunos.

Los nombres elegidos por los luchadores reflejan el carácter simbólico del personaje que encarnan y representan y es cuando las metáforas se hacen presentes, al respecto el doctor Amador Bech dice:

“El mito se vale de un lenguaje peculiar, basado en imágenes y figuras poéticas, que son las únicas que permiten proponer una explicación de los misterios de la vida. Para decirlos, para nombrarlos, hace falta otro lenguaje distinto del cotidiano, distinto del lenguaje utilitario. Éste es el lenguaje de las homologáis, de las metáforas. Metáfora viene del griego: *metà*, al otro lado y *fèro*, llevar: “llevar al otro lado”; es decir trasladar una expresión del sentido recto al figurado”.⁵⁹

Con el cambio de vestuario, con o sin máscara se concreta la posibilidad de poseer una doble identidad. Haciendo referencia al personaje que se inventa, Jung menciona:

“Comúnmente se supone que en alguna determinada ocasión de los tiempos prehistóricos se “inventaron” las ideas mitológicas básicas por algún inteligente filósofo anciano o un profeta y que, en adelante, fueron “creídas” por el pueblo crédulo y carente de sentido crítico. Se dice que las historias contadas por un sacerdocio a la búsqueda del poder no son “verdad”, sino sólo “pensamiento anhelante”. Pero la misma palabra “inventa” deriva del latín *invenire* y significa “encontrar”, y de ahí, encontrar algo “buscándolo”. En el último caso, la propia palabra insinúa cierto conocimiento anticipado de lo que se va a encontrar.”⁶⁰

⁵⁹ Amador Bech. *op. cit.* Página 22.

⁶⁰ Jung. *op. cit.* Página 77.

En la mitología luchística los atletas dan vida a los personajes, son símbolos que son transportados a los cuadriláteros ya que con la imaginación y el nombre de batalla el luchador se convierte en un dios, un demonio o un monstruo, y para ello los gladiadores recurren a diferentes alegorías basadas en el significado de los nombres de sus personajes.

Así es cómo *El Satánico* lleva en su equipo las llamas del mismísimo infierno, *Atlantis* porta con orgullo peces, *Mil Máscaras* ostenta equipos diferentes cada vez que salta al cuadrilátero, *El hijo del Santo* luce la máscara plateada que representa la pureza; el rostro de *El Rayo de Jalisco* es atravesado por una ráfaga eléctrica, *El Espectro* con su característico color verde y mostrando los colmillos, remite a un ser de ultratumba, y cada uno de ellos muestra símbolos distintos que se pueden observar en varias categorías.



La bondad siempre se encuentra presente, la justicia y la lealtad son valores que socialmente son bien vistos, los justicieros se encargan de mantener la paz en cualquier aspecto. Existe la necesidad de rendir tributo a los héroes bondadosos que enfrentando y derrotando a las fuerzas del mal se convierten en ídolos: *El Santo*, *El Justiciero*, *Excalibur*, *El Libertador*, *El Valiente*, *Místico*, *Caballero*, *Arkángel*, *Sagrado*, etc.

Desde hace milenios la humanidad ha temido a las criaturas que reinan en las tinieblas y la oscuridad, que únicamente aparecen en la noche y pretenden hacer daño, el miedo a lo desconocido ha sido parte fundamental en la creación de mitos y héroes, así surgen: *El Espanto*, *El Espectro*, *El Hijo del Diablo*, *El Satánico*, *Halloween*, *Damián 666*, *Averno*, *Mephisto*, *Los Hermanos Muerte*, *Black Shadow*, *Sepultura*, *Siniestro*, *Cadáver de Ultratumba*, etc.

Más allá del bien y el mal, la fuerza de la naturaleza aparece, los luchadores necesitan tener la supremacía sobre los adversarios, y que mejor que dominar los fenómenos naturales para derrotarlos, fuego, viento, electricidad y otros elementos son adoptados por algunos gladiadores para hacerse de un

nombre de batalla: *Tornado Negro, Rayo de Jalisco, Tinieblas, Trueno, Mr. Niebla, Huracán Ramírez, Ciclón Ramírez, Tierra, viento y fuego, Volcán Negro, etc.*

El hombre siempre ha hecho alusión a los animales que comparten su entorno, el ser humano desde tiempos muy remotos ha admirado las cualidades de los animales, los ha adorado y les ha temido, y casi siempre ha deseado poder hacer lo que ellos hacen, volar como un pájaro, tener la fuerza de un oso, el olfato de un lobo, la agilidad de un mono, la fiereza de un león. Es por ello que los modernos gladiadores recurren de manera frecuente a utilizar nombres de animales y con ellos sus habilidades, por ejemplo: *El Murciélago Velázquez, Black Tiger, Lobo Rubio, Águila Solitaria, Perro Aguayo, Blue Panther, Tigre Blanco, El Felino, Fishman, Mr. Águila, Rey Cobra, Halcón Dorado, etc.*

Inclusive, muchos luchadores muestran en sus equipos figuras y símbolos



que hacen recordar el pasado prehispánico con orgullo. Es así como reviven a culturas antiguas. Son imágenes que recuerdan el poderío y misticismo de los ídolos, dioses y guerreros precolombinos; por ejemplo, figuras como: *El Caballero Tigre, Sangre Azteca, El Ángel Azteca, El Último Guerrero, Caballero Águila, Canek, El Príncipe Maya, etc.*

El hombre impresionado por las maravillas y misterios del universo, el sol, las estrellas y los astros, han causado en la humanidad a través del tiempo una gran admiración, por ello en la lucha libre se retoman estos elementos para crear personajes como: *Solar, Súper Astro, Estrella Blanca, Universo 2000, Astro Rey, etc.*

En términos más terrenales, la imagen impecable de los galenos es utilizada por algunos gladiadores, son doctores que en vez de aliviar el dolor son lo encargados de provocarlo, así hacen su aparición: *Dr. Wagner, Dr. O`Borman, Dr. Cerebro, Dr. X, El Médico Asesino, El Enfermero, El Cirujano, El Veterinario, El Paramédico, etc.*

Otros, usan sobrenombres que hacen mención de personajes históricos que han sobresalido por su dureza, crueldad o valentía en combate: *Atila, Ulises, Aníbal, Kadafi, Pirata Morgan, Arafath, El Faraón, Rey Bucanero, etc.*

Los anteriores son sólo una pequeña muestra de los símbolos y personajes que se pueden encontrar en la lucha libre mexicana, el nombre da una identidad a la doble personalidad del luchador, que se convierte en un ser que se proyecta, una alegoría cuando realiza sus evoluciones, la actitud que toma y su comportamiento trasciende ya que la individualidad del atleta adquiere los patrones de conducta que les dicta el personaje, lo cual otorga a la lucha libre una base teatral.

Este capítulo es el sustento del análisis de la construcción del personaje en la lucha libre, por un lado los símbolos sentarán las bases de su personalidad en el nombre y el equipo, y por otro, las acciones realizadas arriba del ring serán la base para la construcción del luchador gracias a sus hazañas a la manera del mito del héroe en la narración que se da en el rito de las arenas.

**TERCERA CAIDA
EL MITO DEL HÉROE EN LA
CONSTRUCCIÓN DEL
LUCHADOR MEXICANO.**

Hasta este punto ha quedado claro que la lucha libre mexicana es un deporte donde lo más importante es ofrecer un buen espectáculo al espectador. La calidad y la validez del mismo están mediadas por un ejercicio de interpretación, en donde el luchador amparado por su preparación física y un diseño atractivo en su máscara y vestimenta, da vida a un personaje que trata de convencer a los espectadores sobre su papel de rudo o técnico, dentro de un sistema de reglas que existen para jugar con su aplicación y sanción.

La lucha libre mexicana es un todo en donde intervienen los luchadores, el *ring*, la arena, el público, las máscaras, los gritos, la música, la ejecución de llaves, etc. Es un sistema estructurado que se practica con gran aceptación en diferentes partes del mundo y que es valorado por todas estas peculiaridades que lo hacen único. La interpretación no sólo es labor del luchador al representar un buen papel en la lona, también lo es por parte del público quien, a sabiendas de que lo que mira es una batalla que se da en un escenario de manera simbólica, lo que en realidad quiere creer es que está ante una gran afrenta en donde sólo un bando podrá salir adelante gracias a sus conocimientos y técnicas de combate. Lo que juzga es la ejecución, es decir, juzga que se haga bien la lucha.

En este capítulo se busca amalgamar el objeto de estudio como lo es la lucha libre mexicana, y en especial la figura del luchador, con la teoría revisada en el segundo capítulo consistente en la estructura del mito del héroe y la función que cumple el mito en las diferentes culturas. El método para hacer esta interpretación de la figura del luchador es un ejercicio hermenéutico.

En la primera parte se explicará la metodología de la hermenéutica del luchador, poniendo en claro las etapas del análisis que se darán en este capítulo.

La segunda parte es un análisis profundo sobre la estructura del mito del héroe, en relación a tres luchadores mexicanos de diferentes épocas, tratando de explicar las similitudes que tienen con el mito, y los símbolos sobre los cuáles reposa las ideas sobre las cuales fueron cimentados.

La tercera parte será un reacomodo de las ideas y las reflexiones presentadas de este ejercicio, con algunas entrevistas, para obtener las conclusiones que revelen la importancia que encierra la figura del luchador.

3.1. HERMENÉUTICA DEL LUCHADOR

La lucha libre parte de algo muy simple: entretener al público. Su naturaleza es el espectáculo a través del combate y para llevarse a cabo es precisa la condición atlética y el sentido escénico. Es un *ballet* que se compone de uno o varios protagonistas en la mayoría de los casos a dos de tres caídas, sin límite de tiempo.

Mano a mano, relevos sencillos de dos contra dos, relevos australianos de tres contra tres, o atómicos de cuatro contra cuatro, es lo que prevalece en la actualidad, pero sin importar el número de gladiadores que participen, la lucha libre está vigente en estos tiempos modernos, por su valor simbólico, por la manera en que la gente con el paso del tiempo le ha dado la importancia y porque le ha dado una interpretación y un significado, por la identificación que el aficionado tiene con el luchador.

En la cultura, el luchador es un ser mítico, histórico, pues tiene presente, pasado y futuro, con su accionar va dando forma a fechas que se consideran citas indispensables y en donde lo ocurrido se graba en la memoria, porque ha caído una máscara, cambiado de manos un campeonato o alguien ha perdido la cabellera. El luchador añade cada semana un capítulo más a su trayectoria como gladiador, y el público va siguiendo al héroe en todo su peregrinar.

Este deporte tan popular en México y en otros países, está viviendo uno de sus mejores momentos, por lo que se volvió necesario hacer este análisis de uno de los elementos que lo conforman, y el esfuerzo de este trabajo radica precisamente en la interpretación del luchador para constituirse como personaje en el desenvolvimiento de su actividad.

Como se mencionó anteriormente, se busca una hermenéutica del luchador; en este caso, la interpretación para esta investigación es el análisis de contenido mítico y simbólico con el que se va creando al personaje. El análisis hermenéutico permitirá entender desde el punto de vista social y cultural, esas formas simbólicas que circulan en este sistema deportivo de gran tradición.

Para el análisis hermenéutico del luchador se tomaron en cuenta y explicaron tres puntos específicos: los símbolos, el mito del héroe y el contexto en que los gladiadores se desenvuelven en las arenas de lucha libre, es decir, los personajes, escenarios y acciones.

Los personajes que suben al *ring* están diseñados con un contenido muy profundo. Es un hecho que para disfrutar en forma plena de la lucha libre, como aficionados, se tiene que ser capaz de calificar y calibrar la destreza de los luchadores, su habilidad, su quehacer luchístico, su valentía y su carisma, esto independientemente del bando en el que militen. Se tiene que aprender a interpretar el deporte de la lucha libre. Esa comunicación entre gestos, llaves y movimientos es una forma simbólica que permite tender un lazo entre el luchador y el aficionado. La lucha libre es donde el espectador idolatra, a manera de ritual, a un personaje dentro de un universo ficticio y real a la vez; por tanto es un relato interactivo, de ahí su similitud con el mito como relato oral, porque a pesar de los medios como el cine y la televisión donde se tiene un soporte para almacenar en imágenes el encuentro, la lucha libre de las arenas se recrea en el momento y el resultado se va desarrollando de acuerdo al mandato del público que llena los recintos.

Con la hermenéutica se propone hacer esa interpretación del contenido simbólico que la lucha libre presenta dentro de su desarrollo, y analizar cómo el mito es aprovechado para crear los conceptos y personajes que subirán al cuadrilátero a enfrentar a sus adversarios ante un público. De tal suerte, empleando como herramienta la hermenéutica, el mito es una línea que puede guiar de manera fácil y comprensible el análisis y la posterior interpretación del luchador.

El análisis del luchador comienza desde su entrenamiento y preparación, pasando por el momento en que sale por el pasillo que lo conduce al escenario de la batalla, donde inicia la gesticulación y la expresión corporal, la provocación oral o el ademán con los que pretende excitar a los espectadores. Posteriormente siguen las luchas de máscara contra máscara, de cabellera contra cabellera, los campeonatos, las batallas constantes y el desgaste cotidiano, hasta llegar a su

retiro. Dejando tras de sí la revisión de sus triunfos, derrotas, cambios de bando y las batallas más memorables.

El análisis de los luchadores contempla hacerlo en dos partes, la primera con un análisis a su indumentaria y nombre, donde los elementos que los conforman crean por sí mismos una predisposición de cómo serán aceptados por el público.

La segunda parte, tomando como guía el esquema del monomito de Campbell pretende describir cómo se ha formado la carrera de los luchadores, por lo que las acciones y la narrativa son fundamentales para tomarse en cuenta.

Para este análisis se han seleccionado tres figuras de la lucha libre mexicana como son:

- *Santo*: “El Enmascarado de Plata”
- *Atlantis*: “El ídolo de los niños”
- *Místico*: “El príncipe de plata y oro”

El criterio de selección obedece en primera instancia en escoger a quienes según la crítica de la lucha libre, han sido dignos representantes de los encordados, y en segundo lugar, a tratar de cubrir diferentes etapas de la historia de la lucha libre mexicana con dichos gladiadores.

El *Santo* tuvo gran presencia desde la década de los cincuenta y por varias décadas más. *Atlantis* quien empezó de lleno su carrera a partir de la década de los ochenta y que aún sigue vigente en los encordados como gran ídolo. Y finalmente, *Místico* quien debuta en el año de 2004, pero que en muy poco tiempo se ha consolidado como la máxima figura de años recientes.



En un tercer apartado de este capítulo titulado, la interpretación del luchador, se presenta un análisis final y reflexiones de acuerdo al contexto en el que los luchadores se han desenvuelto, así como un modelo de lo que sería la creación del personaje en la lucha libre mexicana.

3.2. ANÁLISIS DE LOS LUCHADORES.

Para este análisis dividido en tres partes correspondientes a cada luchador hay dos apartados para cada gladiador, uno de ellos para explicar los símbolos que usan en máscara y vestimenta, y otro para dar cuenta de su relación con el mito del héroe.

El análisis del mito del héroe en los luchadores se ha hecho a manera de biografía, para mostrar las acciones que han sido trascendentales en su carrera. El objetivo es explicar tanto la imagen como su relación por medio de las acciones en el *ring* y fuera de él, para conseguir esa hermenéutica del luchador.

3.2.1. SANTO: EL RUDO QUE SE VOLVIÓ TÉCNICO

El *Santo*, más que un luchador, es un personaje que forma parte de la cultura



popular mexicana, su fama traspasó las fronteras del tiempo y espacio, a 25 años de su muerte, aún se le rinde culto, no sólo en México, sino también en varias naciones, ya que en varios países identifican al *Santo* como un icono mexicano.

A pesar de la fama, el *Santo* siempre se caracterizó por su sencillez y humildad, pues a pesar de haber sido uno de los mejores luchadores, y volverse una de las máximas estrellas del cine mexicano, siempre fue un hombre noble y un amigo para todo aquel que lo necesitara, con cariño era apodado por quienes lo conocían como “*El profe*”.

Cuando El *Santo* comenzó a utilizar este nombre, era un rudo despiadado que irónicamente se burlaba de su nombre de santo, al masacrar y sangrar a sus rivales, pero paradójicamente, acabó representando la imagen de la justicia. Así

mismo, el *Plateado* salió del cuadrilátero, para ser la figura principal de cómics, películas y una gran cantidad de artículos que lo convirtieron en héroe.

Nadie más logró convertirse en el máximo ídolo de México, es un fenómeno social. En Europa se creía que el *Santo* únicamente era un personaje ficticio creado al estilo de *Superman* o *Batman* pero su sorpresa fue mayúscula al descubrir que era un ser humano de carne y hueso que luchaba en las arenas de México.

3.2.1.1. EL MITO DEL HÉROE EN EL SANTO

El mito del héroe aplicado en la carrera del *Santo*, se entiende de la siguiente manera.

La Partida

Rodolfo Guzmán Huerta, el verdadero nombre del *Santo*, nació el 23 de septiembre de 1917 en Tulancingo Hidalgo, México. Cuando era niño, su familia emigra a la Ciudad de México, y se establecieron en el barrio de Tepito. Desde muy joven, Rodolfo manifestó afición por los deportes, practicó béisbol, fútbol americano y tiempo después jiu-jitsu¹.

La llamada a la aventura significó para el *Santo* tener una gran pasión por la práctica de los deportes, la cual no fue gratuita, pues siguiendo el ejemplo de sus hermanos surge su interés en la lucha grecorromana, lo que lo incita a convertirse en luchador profesional. La motivación a su llamado es el ejemplo de sus hermanos mayores quienes también fueron luchadores.

Rodolfo Guzmán debutó profesionalmente el 28 de junio de 1934 en la Arena Peralvillo Cozumel, con el nombre de *Rudy Guzmán*, en compañía de sus hermanos *Black Guzmán*, *Jimmy Guzmán* y *Pantera Negra*.

¹ "El arte de suavidad" y castellanizado *jiujitsu*) es un arte marcial japonés que abarca una variedad amplia de sistemas de combate basado en la defensa "sin armas" de uno o más agresores tanto armados como desarmados. Las técnicas básicas incluyen golpes, esquives, empujones, proyecciones, lanzamientos, acción sobre articulaciones y estrangulamiento. Estas técnicas se originan en métodos de batalla de los **bushi** (guerreros japoneses clásicos) y se desarrollaron a lo largo de cerca de dos milenios.

Formó equipo con sus hermanos por poco tiempo y cierto día, *Rudy Guzmán* toma la decisión de buscar su propio camino. En una ocasión se presentó en la Arena Pachuca donde su estilo fue advertido por el también luchador *Jack O'Brien* y posteriormente por *Jesús Lomelí*, que era en ese entonces instructor de la *EMLL*².

Rudy era buen gladiador, pero no logró impactar al público, por lo que pensó en cubrir su rostro, como otros gladiadores lo venían haciendo por moda, y con una máscara encarna a *El Hombre Rojo*, el cual fue el primer nombre que utilizó como luchador enmascarado y con el cual obtuvo algunas victorias, aunque tampoco nada memorable.

Al ver que *El Hombre Rojo* no tuvo popularidad, en el año de 1936 y otra vez bajo la batuta de *Jesús Lomelí*, Rodolfo Guzmán adoptó un nuevo nombre, *El Murciélagu Enmascarado II* pero esto solamente le ocasionó problemas con otro luchador, *El Murciélagu Velázquez*, quién al enterarse que existía otro gladiador con un nombre de batalla similar al suyo apeló ante *La Comisión de Box y Lucha* para reclamar los derechos del nombre, por lo tanto Rodolfo Guzmán lo deja³.

Rodolfo se quedó sin ánimos, pues había trabajado demasiado para conseguir un poco de fama y tratar de sobresalir, sus sueños se esfumaron y por si fuera poco su vida familiar recibía un duro golpe al fallecer su padre: Jesús Guzmán Campuzano. En este momento de su vida y de su carrera, Rodolfo Guzmán estuvo a punto de experimentar *La negativa al llamado*. Rodolfo estuvo a punto de declinar ser luchador profesional debido a los fracasos sufridos, y la situación familiar, el héroe casi se niega a dejar su modo de vida cotidiana para hacerle frente a la adversidad.

Campbell hace alusión que en ésta etapa del mito del héroe el destino lo llama y lo hace parte de sí. Tiene que enfrentarse a lo desconocido, aventurarse para obtener el objeto sagrado que le daría fama y fortuna. La máscara plateada, aunque ni el mismo Rodolfo Guzmán vaticinaba algo así.

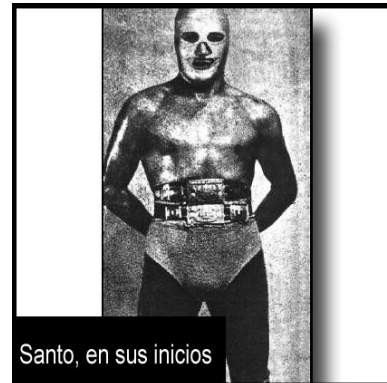
² Revista *Grandes Figuras de la Lucha Libre*, Número 8, La última caída, febrero de 2008, Página 56.

³ *Idem*.

A principios de la década de los cuarenta Jesús Lomeli ideó un nuevo equipo, totalmente plateado, lo único que faltaba para darle vida al personaje era un nombre de batalla; *Lomeli* sugirió: *EL Santo*, *EL Diablo* o *El Ángel*. Rodolfo tomó el primero, para él había llegado *la Ayuda Sobrenatural*, proveniente de una figura protectora que es representada por *Jesús Lomeli*, quien otorga al héroe algún tipo de amuleto para ayudarlo en su lucha, en este caso el amuleto es ni más ni menos que la máscara plateada.

Es así como el 26 de Julio de 1942 Rodolfo hizo su debut como el *Santo* enfrentando al *Lobo Negro*, que dominaba el encuentro de manera clara, y por más que insistía, el *Plateado* no encontraba como derrotar a su rival, así que comenzó a ser presa de la desesperación, entonces el *Santo* recurrió a la violencia, y propinó golpes bajos a su adversario, el réferi intentó detenerlo, pero el *Santo* furioso le rasgó la camisa y por lo tanto, el debutante fue descalificado. El público asistente se quedó sorprendido y admirado al ver al nuevo rudo.

Con este acontecimiento el *Santo* había hecho *el cruce del primer umbral*; Rodolfo Guzmán se había transformado en el *Santo* y según Campbell es justo



Santo, en sus inicios

en este instante el héroe ha llegado al punto sin regreso, a un límite, lo único que le queda es seguir adelante, es la prueba real para que el héroe demuestre de qué está hecho.

El *Santo* ya era reconocido, la gente lo identificaba y es entonces cuando reflexionó sobre el valor de la máscara plateada, la cual se propuso conservar a como diera lugar, pues era en ese momento la máxima expresión de su nueva personalidad, se había convertido ya en el símbolo del misterio que rodearía a su personaje en los encordados.

Casi simultáneamente se da el siguiente paso, *El vientre de la ballena* y es en este instante cuando la verdadera iniciación llega. La ballena es representada por la *Arena* repleta de gente coreando su nombre, ya que entra a ese templo y de

una manera simbólica renace cada vez que sube a enfrentar rivales, resurgiendo en cada encuentro y siendo él mismo cuando regresa a los vestidores.

La iniciación

En este período el camino de las pruebas del héroe prosigue, es el momento en donde surge la última pelea, un encuentro de manera directa con el peor enemigo. En el caso de el *Santo*, cada batalla que libraba en el *ring*, cada rival era un enemigo a vencer.

El camino de las pruebas para El Santo, continúa con las presentaciones del *Plateado*, tiene una dura lucha en contra de *Dientes Hernández* y este triunfo hace que la figura de plata se haga cada vez más popular en la lucha libre y a la vez se convierte en uno de los rudos más odiados de la época.

En 1943 se encontró de nueva cuenta con un antiguo contrincante: *El Murciélago Velázquez*. *El Murciélago* era *Campeón Nacional de Peso Medio*, pero en afán de desquite por el problema del nombre, el *Santo* lo destronó. Y con ello vendría un triunfo tras otro.

A partir de este momento, el *Santo* comenzó una ascendente carrera que nadie pudo detener, se volvió el mejor *Peso Welter* a nivel Nacional, no había quién pudiera con él, después, fue *Campeón Nacional* de la misma división, y posteriormente *Campeón Nacional Medio*.

Es entonces cuando el héroe resulta victorioso y vence a su enemigo, llega a otro punto denominado *el encuentro con la diosa*. En el caso del *enmascarado de plata* la damisela que le da fuerzas para seguir adelante y seguir cosechando triunfos es la fama.

En abril 2 de abril de 1943, Don Salvador Lutteroth inauguró la *Arena Coliseo*, y para tal acontecimiento se programó un gran combate: *Carlos el Tarzán López*, el ídolo del momento, contra el rudo más odiado: *EL Santo*. Esa lucha fue la primera gran frustración del Enmascarado de Plata, se jugaban el *Campeonato Mundial de Peso Medio* que tenía en su poder *el Tarzán*, y el campeón se impuso ganando dos caídas de manera consecutiva. A sus 26 años, *el Santo* sufría la derrota más escandalosa de su carrera como luchador.

Llega el siguiente período que Campbell denomina: *La mujer como tentación*. Hay que saber convivir con la fama, pero que no se le suba a la cabeza. Las pruebas que sufre el héroe, preliminares a sus últimas experiencias, son símbolo de crisis de realización, es decir que se aprende de las derrotas.

El 24 de septiembre de 1943, el *Santo* regresa al camino del éxito y enfrenta a *Bobby Bonales* en la *Arena Coliseo*, en una lucha máscara contra cabellera, combate en donde obtiene la victoria y gana la cabellera de *Bonales*. El 19 de noviembre de 1944 se unió a *Salvador Gori Guerrero* quienes a la postre fueron bautizados como *La Pareja Atómica*. En su debut se encargaron de destrozarse a *Bobby Bonales* y *Jack O'Brien*.

El 15 de marzo de 1946, el *Santo* gana su primer título mundial venciendo a *Pete Pancoff* a quien derrotó, y obtuvo el *Campeonato Mundial Welter* de la *NWA*. Una victoria memorable en donde los asistentes lo sacaron cargando en hombros de la arena, ganando no únicamente el título sino la aclamación del público entero que lo convirtió en héroe nacional al representar a su país. Pero cabe destacar que el *Santo* seguía siendo un despiadado rudo, con la diferencia de que ahora ya era un ídolo.

El gran auge de la lucha libre en México se dio a finales de los años cuarenta y principios de los cincuenta, sobre todo por las transmisiones televisivas, aunque fueron suspendidas en 1954. En agosto de 1952 José G. Cruz publica la historieta nombrada: "*Santo. El Enmascarado de Plata. ¡Un semanario atómico!*" y gracias a la revista ganó más popularidad con el público. Todos querían ver al *Santo*. El triunfo más importante en la carrera del *Santo*, fue la máscara de *Black Shadow* en 1952.

Hasta este momento El *Santo* llega al punto que Campbell llama *apoteosis*: donde el héroe está constituido por una parte masculina y otra femenina, las dos están dentro de él, es decir, significa que el héroe tiene una composición doble, puede ser rudo y despiadado cuando es un guerrero y también, puede ser amable cuando llega a ser un gobernante. En el caso del *Enmascarado de plata*, se manifiesta porque él es un luchador rudo y sanguinario, odiado por el público, pero debido a sus importantes triunfos la afición lo empieza a ver como un ídolo a pesar

de militar en el bando malvado. Situación rara en esos años, ya que ningún rudo era querido por el público; solo el *Santo* lo hizo.

En agosto de 1953, *Santo* se vería las caras con *Blue Demon*, ídolo de Monterrey y pareja luchística de *Black Shadow*, el *Demonio Azul* quería venganza por la caída de la máscara de *Shadow* ante el plateado. *Demon* dio una soberbia demostración de lucha y venció al de plata en dos caídas al hilo, y que a pesar de haber tenido varios enfrentamientos en mano a mano, el *Santo* nunca pudo humillar al demonio de esa manera; jamás pudo vencerlo ganándole una lucha en dos caídas. Y lamentablemente para él, esta lucha fue considerada por muchos el peor combate en su carrera.

Para finales de los años cincuenta, el luchador y también actor Fernando Osés, le propuso al *Santo* trabajar en el cine, y sin dejar el cuadrilátero el *Santo* aceptó. Combinando ambas actividades con gran éxito.

Enrique Zambrano y Fernando Osés escribieron las dos primeras cintas del plateado: "*Santo contra el Cerebro del Mal*" y "*Santo contra los hombres infernales*", las dos cintas realizadas en 1958 y dirigidas por Joselito Rodríguez. Estas películas marcaron el principio de la carrera cinematográfica del nuevo ídolo de la lucha libre. Con el transcurso del tiempo las ofertas de trabajo en cine seguían llegando ya que su presencia representaba un éxito en taquilla.

El *Santo* llega entonces al último periodo de la iniciación, al que Campbell denomina *la gracia última*: que es en donde el héroe encara una prueba final o última y al pasar ésta, el héroe se reafirma a sí mismo con la figura protectora y



sucede el 5 de julio de 1962 cuando el *Santo* luchó defendiendo la causa técnica por primera vez acompañado por *Henry Pilusso*, haciendo frente a los *Hermanos Espanto*. Llegó la hora de retribuir el cariño y admiración que el público le rendía; ya no hacía falta ser el villano.

El Plateado desde ese día jamás dudó de su condición de héroe, los niños se le acercaban cuando arribaba al encordado, le solicitaban un

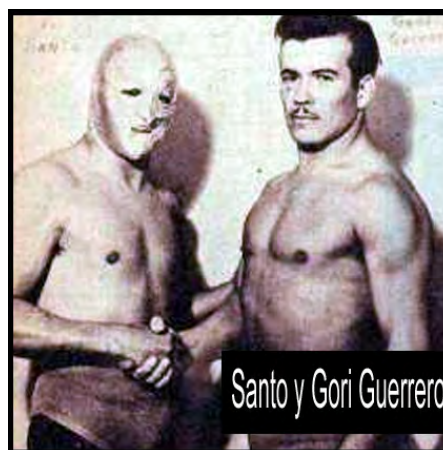
autógrafo; él accedía y amablemente se tomaba fotografías con chicos y grandes. La rivalidad con los *Espanto* llegó al límite con una lucha por las máscaras contra el *Espanto I*, efectuada el 25 de octubre de 1963 y recordada como una de las más sangrientas en la historia de la lucha libre mexicana. A tal grado que al terminar la tercera caída, el *Santo* semiinconsciente, con la máscara despedazada y bañado en sangre, le preguntó al legendario aficionado Erasto García, quién había ganado. "Usted Profe", respondió Erasto y lo ayudó a regresar al vestidor⁴.

El regreso

El punto final del monomito es *el regreso*, esto sucede cuando el héroe retorna al punto de partida, al lugar en donde comenzó su aventura una vez que ha derrotado al dragón, salvado a la damisela en apuros o liberado al pueblo de la opresión. El *Santo* cumplió su misión como héroe, él como aventurero obtuvo su trofeo, completó el ciclo, con fama, fortuna, fue un ídolo sobre el *ring*, en las historietas y en las películas, pero sobre todo se ha convertido en un héroe mítico por su gran calidad humana.

El tiempo no perdona, en los setenta el *Santo* ya no era el gran oponente mano a mano de hace algunos años. Una etapa de *negativa al regreso* se hace presente en este periodo, pues las lesiones y su fuerza lo habían mermado, era un hombre de aproximadamente 60 años de edad. A pesar de ello, en 1975, el *Santo*, *Mil Máscaras* y *El Solitario* fueron reconocidos como el mejor trío del año. Sin embargo, ya había sufrido un infarto al miocardio; los médicos le habían recomendado el retiro.

Al *Santo* se le hicieron tres despedidas oficiales: la primera, en el *Palacio de los Deportes*. La segunda, en la *Arena México* y la tercera y definitiva en el *Toreo de Cuatro Caminos*, el 12 de Septiembre de 1982. Se reunió a un selecto grupo de luchadores como el *Solitario*, *Huracán Ramírez* y su gran pareja de años



⁴ Revista *Grandes Figuras de la Lucha Libre*. Página 22

anteriores *Gori Guerrero*. Se enfrentarían a una joven tercia de rudos sedientos de triunfo y que hacían honor a su mote: *Los Misioneros de la Muerte*; conformados por el *Texano*, el *Signo* y el *Negro Navarro* y para completar la cuarteta uno de los últimos y más peligrosos rivales el *Perro Aguayo*. Los rudos perdieron por la vía de la descalificación por exceso de rudeza. Querían darle al *Plateado* una despedida que nunca olvidaría y se ensañaron con él.

El Santo llega entonces, tras décadas de trabajar en el cine y los encordados a la siguiente etapa: *el cruce del umbral de regreso*, pues se aventuró lejos del mundo de donde provenía para internarse en lo desconocido; y es ahí en donde realiza su aventura, o se pierde para nunca volver. Salió siendo *Rodolfo "Rudy Guzmán"* y regresó convertido en el *Santo*, al cual debía abandonar y volver a ser Rodolfo.

En aproximadamente 50 años, había tomado parte en más de 10 mil combates, había rapado y desenmascarado a docenas de rivales que trataron de despojarlo de lo que para él se había convertido en su mayor tesoro: su máscara, la cual nadie consiguió. Había sido poseedor de todos los campeonatos posibles, había sido testigo del surgimiento y desaparición de numerosos luchadores mientras él se mantenía en la cima, como lo que ya era, un héroe.

Teniendo *libertad para vivir*, tras el retiro de la actividad luchística se dedicó a la producción de sus propias películas y trabajó como escapista junto al mago Yeo en el *Teatro Blanquita*. Pero aun en las giras teatrales era celoso de su incógnita, nunca se quitaba la máscara.

En ese entonces el *Santo* ya tenía un sucesor. La primera vez que observó al menor de sus hijos portar la legendaria máscara plateada y subir a un *ring*, no pudo contener las lágrimas. Semanas antes de su fallecimiento hizo algo insólito: En el programa *Contrapunto*,

conducido por el periodista Jacobo Zabłudowsky, el 26 de enero de 1984 se descubrió el rostro por unos instantes. Muchos aseguran que eso fue una señal



premonitoria del fin de su vida. El 5 de Febrero de 1984 terminando una presentación del teatro se sintió muy fatigado y en su camerino se recostó para descansar un poco. Pero la muerte lo sorprendió, fue víctima de un infarto al miocardio, aunque fue trasladado de urgencia al Hospital, al poco tiempo falleció a los 67 años de edad.

El *Santo* fue sepultado en *Mausoleos del Ángel* y cuando lo enterraron llevaba puesta su máscara; prenda que él mismo y la afición convirtieron en su propio rostro. Más de 10 mil personas asistieron a los funerales y varios luchadores, entre ellos *Blue Demon* y *Black Shadow*, sus otrora grandes rivales, estuvieron presentes cargando el féretro. En su peregrinar por las calles de la ciudad, la gente se amontonaba, se escuchaban los gritos y los llantos, pero resonaba aún con mucha más fuerza, un grito que no podía faltar en las arenas: ¡¡¡SANTO, SANTO, SANTO!!!

La aventura del *Santo* culminó, ahora el héroe tiene *la posesión de los mundos*, en otras palabras, la capacidad de estar tanto en el mundo de Dios y en el de los hombres, pues ya ha pisado los terrenos sobrenaturales y su figura no importando el soporte seguirá vigente en el imaginario colectivo.

3.2.1.2. LOS SÍMBOLOS EN EL SANTO

En el *Santo* es posible identificar algunos símbolos inconfundibles, el primero de ellos es su máscara. El *Santo* no fue el primer luchador enmascarado, sin embargo, fue quien más proyección le dio a esta prenda y casi la volvió pieza esencial del equipo de todos los gladiadores, y en especial del luchador mexicano.

Otro símbolo inconfundible en este héroe fue el color plateado, mismo que usó en su vestimenta y máscaras durante toda su trayectoria, sin sufrir ninguna modificación ni combinación con otros colores dentro del equipo, consistente en mallas, botas y calzón plateado.

Otro elemento particular del *Santo* es una capa roja con la que recurrentemente ingresaba a los cuadriláteros, dicha capa era de un color rojo intenso que contrastaba con la sobriedad de su equipo color plata y que hizo famosa en varias películas.

La máscara

El *Santo* no siempre luchó con el rostro cubierto, al inicio de su carrera y como la



La máscara plateada

mayoría de los luchadores de la década de los cincuenta, sólo se echaba mano de las técnicas de lucha grecorromana y la fuerza adquiridas en el gimnasio para someter al rival, sin embargo, el origen de la lucha libre que se dio en los teatros, obligaba a los exponentes a ofrecer algo más que la simple imagen de un gladiador con calzón y botas. La máscara ofrecía a los gladiadores ese elemento de teatralidad que captaría la atención

del público, pues la máscara en rituales ha estado íntimamente ligada al teatro:

“Hacia finales de la antigüedad grecorromana, una máscara de actor puesta sobre el sarcófago recordaba que <la vida es una ficción>, prefigurando el tema del gran teatro del mundo”⁵.

La máscara, además de espectacularidad ha otorgado a los gladiadores una imagen fiera y agresiva. El *Santo*, no tenía un físico espectacular, ni era tan alto, era más bien de estatura media, moreno y relativamente robusto. Pero cuando se ponía la máscara su carácter se transformaba para ofrecer un rudo espectacular, despiadado que irónicamente contrastaba con su nombre de Santo. Sólo la máscara pudo mediar entre el hombre serio y la bestia:

“Todas las transformaciones tienen algo de profundamente misterioso y de vergonzoso a la vez, puesto que lo equívoco y ambiguo se produce en el momento en que algo se modifica para ser ya otra cosa, pero aún sigue siendo lo que era. Por ello las metamorfosis tienen que ocultarse; de ahí la máscara. La ocultación

⁵ Udo Becker. *Enciclopedia de los símbolos*. Página 206.

tiende a la transfiguración, a facilitar el traspaso de lo que se es a lo que se quiere ser; este es su carácter mágico”⁶.

Casi todas las mascararas tienen la función de asustar, y la del *Santo* lo logró en la época que era un rudo y destapó a *Black Shadow*, pero tiempo después cuando cambió de bando a técnico, la máscara se volvió símbolo de justicia, todo esto fue posible por esa cualidad dual de la máscara para poder representar en el mismo objeto al bien y al mal.

El misterio del *Santo* permaneció con él hasta el momento de su muerte donde incluso fue enterrado con la máscara puesta.

El plateado

El color que siempre acompañó al Santo en su carrera y en toda su indumentaria fue el plateado, sobre este elemento se sabe que: “Por su brillo y el color blanco simboliza la pureza”⁷, por tanto en la época de rudo se consiguió hacer una ironía del malvado que se vestía como gente buena.

Mientras que al rudo se le atribuyen siempre colores oscuros, los cuales reflejan lo opaco de su alma y accionar, la burla del *Santo* al ser un hombre que vestía casi de blanco, pero que era malvado, hacía un contraste muy especial que sin duda

cautivó a los aficionados, incluso el *Santo* se persignaba y rezaba en la esquina antes del combate, como tratando de disculparse y obtener absolución por lo que estaba a punto de hacer.

Cuando el luchador cambió al bando técnico, la relación de la pureza con su indumentaria era entendida de manera clara por parte de sus seguidores, la mayoría provenientes de las salas cinematográficas, donde el rudo luchador había derrotado a seres malignos, corruptos, sobrenaturales y diabólicos, por lo que necesariamente tenía que cambiarse al bando de los técnicos.



⁶ Juan Eduardo Cirlot Laporta. *Diccionario de símbolos*. Páginas 307 – 308.

⁷ Becker. *op. cit.* Página. 264.

La plata siguió ayudando al *Santo* a construir su imagen bondadosa y a relacionarse con lo sagrado:

“En el lenguaje simbólico del cristianismo la plata, que se obtiene por refinamiento, representa el alma, que debe someterse a un proceso similar de purificación. Los salmos comparan con la plata la palabra del Señor; también María en tanto que virgen sin tacha ha sido objeto de parecida comparación”⁸.

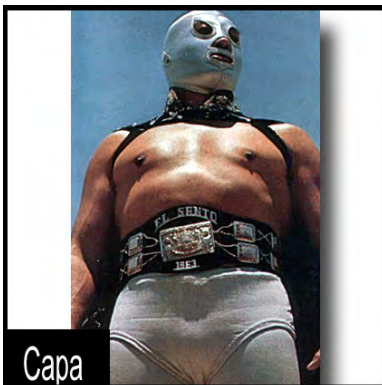
Así como la plata debe purificarse para volverse útil, el *Santo* pasó por este proceso al igual que el metal, para pasar de rudo a técnico, proceso que en la lucha libre han seguido muchos de los ídolos más importantes en este deporte espectáculo.

La capa roja como la sangre

El momento en que los luchadores hacen su presentación y suben al *ring* acompañados de bellas edecanes, con adornos y vistosas vestimentas, con luces y el tono musical que los caracteriza, también es parte importante del ritual de la lucha libre.

El *Santo*, siempre caracterizado por la sencillez y la humildad, también era muy austero en sus presentaciones, sin embargo, y por influencia de lo que ya estaba haciendo en sus películas y casi como un superhéroe, acostumbraba subir con capas al cuadrilátero.

La capa otorga al personaje, y en especial al luchador una fuerza muy



grande al momento de presentarse e impactar de lleno al público, que lo ve como un ser superior:

“Dentro del simbolismo vestimentario, el manto es de un lado señal de dignidad superior; de otro, establecimiento de un velo de separación entre la persona y el mundo”⁹.

Del *Santo* es recordada una capa peculiar de color rojo sangre muy llamativa y que contrastaba con lo pulcro de su máscara, y con la que es común

⁸ Becker. *op. cit.* Página 264.

⁹ Cirilot. *op. cit.* Página 305.

representarlo. Con un forro negro, la capa del *Santo* buscaba reflejar esa dualidad en su personalidad de rudo y técnico:

“La tela, adornos, color y forma del manto matizan el significado de éste. El dualismo de color entre la tela externa del manto y el de su forro corresponde siempre a un simbolismo dual dimanado directamente de la significación de los colores”¹⁰.

El color rojo en particular, propio de la capa del *Santo* guarda un simbolismo dual, compartido por su personalidad.

“Color del fuego y de la sangre, también tiene un simbolismo ambivalente. En lo positivo, es el color de la vida, del amor, del calor, de las pasiones que vivifican, de la fecundidad, en lo negativo, el de la guerra, el poder destructor del fuego, el derramamiento de sangre, el odio”¹¹.

El rojo decía al momento de la presentación del gladiador, que bien podría ser un maestro en el llaveo y las buenas maneras de la lucha libre, o por el contrario podía ser agresivo, déspota y destructor, pero el *Santo* nunca podría pasar desapercibido.

3.2.2. ATLANTIS: DE ÍDOLO A MALVADO.

Con toda una carrera pulcra y limpia iniciada en la época de los ochenta y desarrollada con éxito en los noventa, *Atlantis* dejó la esquina técnica y sólo la maldad pareció ser el único camino para sobrevivir en el siglo XXI.



Atlantis, más que un luchador, es un símbolo de la perseverancia, es un personaje que forma parte de la lucha libre mexicana actual, gladiador que ha cosechado en 25 años de carrera infinidad de triunfos. Aún se encuentra

¹⁰ Cirlot. *op. cit.* Página 305.

¹¹ Becker. *op. cit.* Página 274.

activo y en forma para disfrutarlo en acción sobre los cuadriláteros. Ha obtenido campeonatos, máscaras, triunfos, el cariño de los niños, el aplauso de los aficionados, giras a Japón, Panamá, Colombia, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Belice, Venezuela, Bolivia, Chile, Uruguay y por supuesto toda la República Mexicana.

Sin embargo, algo ocurrió que orilló al llamado *Ídolo de los niños* a dejar la esquina técnica, para irse a la ruda. Y lejos de que *Atlantis* se perdiera en el bando rudo, sucedió lo contrario, resurgió de sus cenizas y se catapultó de nueva cuenta al estrellato, al que ya está acostumbrado. Con esto *Atlantis* demuestra que siendo técnico o rudo lo importante no es que esquina se defienda, sino ser admirado por ser buen luchador.

3.2.2.1. EL MITO DEL HÉROE EN ATLANTIS

El mito del héroe en Atlantis, aplica de la siguiente manera.

La Partida

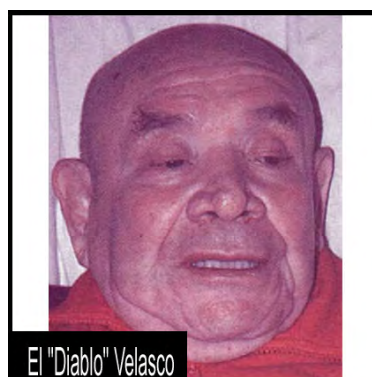
Atlantis nace el 28 de septiembre de 1962, en los Altos, Jalisco. Desde muy pequeño fue fan de la lucha libre, pese a ello, su camino no se encontraba enfocado a la práctica de la lucha libre profesional, él no quería ser luchador, entró a hacer deporte porque su padre quería que supiera defenderse en las calles, estuvo en pentatlón y otras actividades, para que no le quitaran el dinero que traía en los bolsillos. El contacto permanente con el deporte de alguna manera *fue el llamado a la aventura para Atlantis*.

Entre los muchos deportes practicados por *Atlantis* estuvo la lucha libre, por lo que decide dedicarse a entrenarla. En la búsqueda de un buen entrenador recurre a *la Ayuda Sobrenatural*, pues quería tener contacto con verdaderos profesores de lucha libre que le enseñaran los secretos de esta disciplina y que pulieran el potencial que él tenía en su adolescencia. Viajó hasta Guadalajara y a los 14 años de edad se enroló en las filas de la escuela de uno de los maestros de

lucha libre más reconocidos en la lucha libre mexicana: *Cuauhtémoc “El Diablo” Velasco*. *Atlantis* tenía como objetivo volverse uno de los mejores discípulos de *El Diablo*. Aprendió todo acerca de la lucha intercolegial, olímpica, grecorromana, y por supuesto, la lucha libre.

Cuando *Atlantis* llegó con *El Diablo*, le solicitó que lo dejara quedarse a vivir allí, y *Cuauhtémoc Velasco* aceptó. Por aproximadamente seis años, *Atlantis* habitó en la parte superior del gimnasio de la *Arena Coliseo de Guadalajara*. El entrenamiento era desde las siete de la mañana, y después asistía a la escuela a las cuatro de la tarde, en cuanto terminaban las clases regresaba al gimnasio para entrenar nuevamente en la noche. Siempre llegaba temprano de la escuela, para que le diera tiempo de limpiar el gimnasio antes de que llegara su entrenador.

Cuauhtémoc Velasco le daba un sueldo a *Atlantis* por tener arreglado y en buenas condiciones el gimnasio, barría, trapeaba y mantenía limpio el lugar; después de entrenar fuertemente durante un tiempo, *El Diablo* sentía que *Atlantis* ya podía hacerse cargo de algunas clases, ya que el profesor veía que contaba con la capacidad suficiente para enseñar a los demás.



Atlantis entrenó casi seis años, hasta que se sintió lo suficientemente preparado para emigrar a la Ciudad de México en busca del éxito. *El cruce del primer umbral*, significó para *Atlantis* llegar al Distrito Federal con muchas ilusiones y esperanzado en destacar como luchador profesional. Fue invitado por el también tapatío y luchador *Enrique Vera*, que le ofreció su ayuda para iniciar su carrera en los encordados.

Para su fortuna desde que arribó a la capital tuvo trabajo, pero lamentablemente no era la oportunidad que él venía buscando, el quería estar en los eventos grandes en las plazas más importantes. En seis meses recorrió varias de las denominadas *Arenas chicas*¹², haciéndose presente sin máscara, situación

¹² Arenas pequeñas de luchas libre ubicadas en la periferia de la Ciudad de México, como la de Pantitlán o Apatlaco.

que no le agradaba del todo, ya que desde que comenzó a entrenar tenía la inquietud de ser luchador enmascarado.

Atlantis era una figura en la *Arena Naucalpan*, en la que hacía presentaciones con cierta frecuencia, y es ahí en donde se topa con *El Hombre Bala* y *El Pirata Morgan*, ambos luchadores pertenecientes a la *Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL)*. Vieron su desempeño sobre el *ring* y les pareció que el muchacho tenía potencial para destacar y lo presentaron con Juan Herrera, quien era en aquellos tiempos el encargado de programación dentro de la empresa.

Su tan ansiada máscara, su personaje y nombre nacieron porque él admiraba la grandeza de los Atlantes, pero dentro del fútbol mexicano ya existía un equipo con ese nombre. Después pensó en llamarse *Atlantic*, pero ese nombre



también pertenecía a un vehículo automotor, la idea mítica y el nombre se combinaron para dar paso a *Atlantis*.

Después vinieron los emblemas y colores de su máscara, eligió azul, blanco y negro, relacionado con los mares, y las siluetas de dos peces encontrados y en el frente un símbolo en forma de óvalo con un ancla invertida.

Finalmente, eligió su estilo de lucha; por los conocimientos en las llaves y el buen accionar obtenidos con su maestro el *Diablo*, defendería la causa técnica, y así lo hizo por muchos años.

Después de cruzar ese primer umbral, llega la siguiente etapa que es *el vientre de la ballena*. *Atlantis* llega a las filas del *EMLL* y debuta con el nombre que ahora porta el 5 de julio de 1983 en el estado de Puebla. Con tan solo 21 años de edad, demostró que su preparación lo había convertido en un gladiador altamente calificado. Para *Atlantis*, la ballena es representada por la *EMLL*, ya que él desde que llegó a la Ciudad de México soñaba con entrar a esa empresa y formar parte de los eventos estelares, lo cuál logro en poco tiempo debido a su gran capacidad como luchador.

El templo, una arena repleta gritando su nombre donde renace de manera simbólica cada vez que sube a dar una lucha, resurgiendo en cada combate y siendo *Atlantis* “*El Ídolo de los niños*”, por su apego a la causa justa y el verdadero cariño que *Atlantis* siente por los infantes.

La iniciación

El camino de las pruebas del héroe continúa. Desde que llega a la empresa mexicana de lucha libre, *Atlantis* tiene muchos enfrentamientos donde surgen rivalidades con las grandes estrellas del momento. Gracias a su increíble habilidad y conocimiento arriba del *ring*, logró salir adelante disputando memorables batallas.

Atlantis siempre supo colocarse en las batallas estelares, y siempre supo defender esa posición, ya que en corto tiempo obtuvo *El Campeonato Nacional de Peso Medio*, el 20 de noviembre de 1983, derrotando al experimentado rudo *El Puma Jerry Estrada*. A finales del mismo año, es reconocido como novato del año junto con *El Hijo del Santo*.

Empieza entonces una larga cadena de triunfos para *Atlantis* que por más de dos décadas se mantuvo como uno de los técnicos consentidos de la afición, realizando giras al extranjero y logrando múltiples campeonatos. *Mundial Ligero de la NWA*, *Mundial Medio de la NWA*, *Nacional Medio*, *Nacional de parejas*, con *Ángel Azteca*, *Nacional de tríos*, con *Octagón* y *Máscara Sagrada*, *Mundial Semicompleto del CMLL*, *Mundial de Parejas*, en tres ocasiones, con *Rayo de Jalisco Jr*, con *Lizmark* y con *Blue Panther* y el *Mundial de tríos del CMLL*, con *Mr. Niebla* y *Lizmark* en una ocasión y con *Mr. Niebla* y *Black Warrior*.

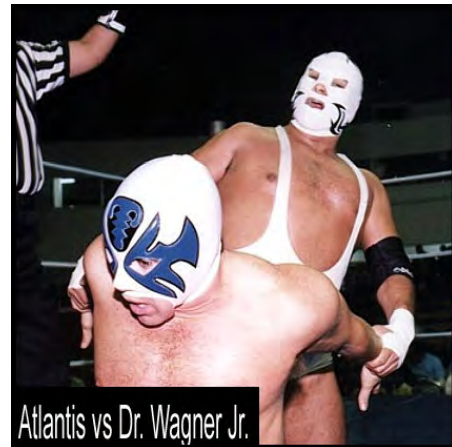
Y por supuesto, acumula rivalidades y con ellas luchas de apuesta en donde *Atlantis* se mantiene invicto destapando a: *El Talismán* (1984), *El Hombre Bala* (1986), *Tierra, Viento y Fuego* (1989), *The Animal* (1990, haciendo equipo con *Lizmark*), *Kung Fu* (1990), *Mano Negra* (1993), *Rey Pirata* (1999), *Silver Fox* (2000), *Hijo de Gran Markus* (2000) y tal vez la más importante en toda su carrera, *Villano III* (2000).

En todo este recorrido, Atlantis llega *al encuentro con la diosa*, puesto que la victoria se hacía presente, resultando siempre triunfador ante cada enemigo que le salía al paso, esa diosa está simbolizada en una carrera de mas de 25 años.

El siguiente período que Campbell denomina *la mujer como tentación* se hace presente en el *Ídolo de los niños*, ya que se le siguen presentando muchas pruebas que tiene que superar, entre ellas, una crisis que tal vez ni siquiera él imaginó.

La crisis vino de mano de una máscara y nombre legendario: *Dr. Wagner Jr.* Atlantis estaba acostumbrado a los retos difíciles, pero tal vez nunca imaginó que este rival cambiaría su limpia trayectoria volteando al público en su contra.

Una noche, hace aproximadamente cuatro años, Atlantis luchaba contra *Dr. Wagner Jr.*, quien a pesar de ser el rudo, era idolatrado y ovacionado, mientras que Atlantis por vez primera en más de dos décadas escuchaba abucheos y el rechazo del público que lo había seguido fielmente durante más de 20 años. El hasta entonces luchador técnico, supo lo que era la impotencia, el infortunio, la desesperación y el miedo de ser rechazado por el aficionado, mientras *Dr. Wagner Jr.* se ufana de su triunfo y se mofaba de su rival.



Atlantis se encontraba demasiado preocupado, había caído en una depresión muy grande e incluso se dice que tal vez se retiraría antes de volver a sufrir el repudio de los aficionados que siempre lo habían cobijado con el cariño y el aplauso a lo largo de su fructífera carrera.

No es que Atlantis haya caído propiamente en la tentación de la soberbia o la presunción, simplemente el público al parecer, se hartó y acostumbró a los éxitos del técnico, por lo que comenzó a presionarlo, en especial ante el hecho de enfrentar a otro ídolo como *Dr. Wagner Jr.*

El cambio de bandos es un hecho común en los luchadores, el *Santo* lo hizo en su carrera para dejar de ser rudo y volverse técnico, y Atlantis enfrentaba esta

situación, la diferencia es que el *ídolo de los niños* comenzó del lado de los técnicos, y ahora para poder subsistir debía hacerlo donde la gente quería verlo, ahora, en otra faceta, como rudo.

Cuando esto sucede automáticamente *Atlantis* llega a la etapa llamada por Campbell *Apoteosis*, en donde el héroe está constituido por la parte masculina y femenina, el héroe tiene una doble composición, ya que defiende la esquina de la maldad pero con una técnica depurada y sapiencia luchística.

Lejos de colgar la máscara *Atlantis*, regresó con una decisión que sorprendió a todos los aficionados, volviéndose la peor pesadilla de los luchadores técnicos, destrozando a todo el que osara ponerse en su camino y con ello tratando de acorrallar a quién el dice responsable de este cambio tan drástico en su carrera. *Dr Wagner Jr.*

El regreso

En *la Gracia Última* es en donde el héroe encara una prueba final, y si resulta victorioso se reafirma a sí mismo con la figura protectora. Para *Atlantis* esta prueba fue militar en el bando de los rudos, quizá lo único que le faltaba hacer en su carrera.

Acostumbrado al aplauso, esta prueba le fue más fácil gracias al *rescate del mundo exterior*, el cual vino de mano del *Último Guerrero*, el rudo más importante del momento, formando así una amalgama perfecta de técnica, rudeza, experiencia, fuerza y llaveo, con lo que nacieron *Los Guerreros de la Atlántida*. Una pareja mortífera que causa terror en cualquier enlonado.

Su estancia en los rudos ya ha dejado huella, gracias a eso ha podido enfrentar a, *Blue Panther*, *Místico*, *Héctor Garza*, *Dos Caras Jr.*, y sin olvidar a uno de sus más acérrimos enemigos; *Dr. Wagner Jr*, quien de rudo pasó a técnico.

El monomito de *Atlantis* hasta aquí llega, puesto que su carrera aún continúa y no se sabe cómo será la última página de esta carrera luchística, ni si su nombre trascenderá como el del *Santo*, pero sin duda, éste héroe ha hecho vibrar a los aficionados no importando el bando en el que se encuentre, aunque él mismo ha dicho que le gustaría despedirse defendiendo la esquina del bien.

3.2.2.2. LOS SÍMBOLOS EN ATLANTIS

Los tres símbolos seleccionados para analizar de Atlantis y que lo han acompañado a lo largo de su carrera son: la Atlántida, los peces y el color azul.

La Atlántida remite a un viejo mito de un continente perdido en los mares y que habrá de ligarse siempre al concepto del agua, y del que Atlantis derivaría su nombre para presentarse en los encordados.

Los peces son para *Atlantis* el símbolo principal de su máscara, puesto que a los costados de la misma, lo acompañarían siempre a pesar de su cambio de bando técnico a rudo.

Finalmente el color azul se convirtió en obligatorio para su indumentaria, que incluso conservó en su cambio de bando, aunque tuvo que hacerle algunos ajustes y combinarlo con otros colores como el negro y el rojo.

La Atlántida.



Cuando el joven *Atlantis* y sus maestros vieron que estaba listo para trabajar en la lucha libre decidieron mandarlo a la Ciudad de México, y amparado por una gran formación en el gimnasio, poco a poco fue subiendo lugares en las arenas chicas donde se presentaba. Sin embargo, ante la gran oportunidad de luchar en la *Arena México*, *Atlantis* requería el nombre y equipo de un personaje majestuoso que le permitiera lucirse con la elegancia que siempre lo ha caracterizado.

En el diseño de su equipo sólo una cosa estaba clara, *Atlantis* tenía ganas de luchar del lado de los científicos gracias a su vasta experiencia en las llaves, lucha olímpica y grecorromana, así que pensó en un nombre que le otorgara cualidades bondadosas.

Tras pensar en varias opciones, la respuesta llegó de la mano de un viejo mito que narra la existencia de un continente perdido, la *Atlántida*. Según Platón,

la *Atlántida* es: “Un imperio legendario que se tragó el océano (Atlántico). En sentido figurado representa el paraíso perdido, la edad de oro”¹³.

El mito de la *Atlántida* habla de toda una civilización absorbida por las aguas, en donde los habitantes vivían en gran armonía y que en el imaginario colectivo representaban, esa idea del paraíso perdido, donde habitaba una civilización superior a la que se conoce. El mito de la *Atlántida* es reconocido en diversas culturas y cuentos populares de todo el mundo, pero con algunas variantes.

Para la mitología celta, en los cuentos del *Rey Arturo*, se hablaba de *Ávalon* una mítica isla británica en donde habitaban seres fantásticos y que fue escenario de algunas aventuras del soberano, donde se dice que reposa tras su última batalla.

Otra leyenda similar proviene de la mitología mexicana que habla de *Aztlán*, un islote de donde se supone los Aztecas emigraron, obedeciendo las órdenes que su dios *Huitzilopochtli* dio para buscar un nuevo lugar, el cual habría de ser señalado por un águila parada sobre un nopal devorando una serpiente.

Las investigaciones hechas a todos estos mitos han llevado a la conclusión de que todos estos lugares no han sido más que interpretaciones fantásticas que se han hecho de diferentes sitios que hoy se conocen pero con otro nombre. Sin embargo, en el imaginario colectivo la idea del lugar tragado por las aguas y la de una cultura superior permanece, y *Atlantis*, aprovechó el imaginario del mito para construirse y promoverse a sí mismo como un luchador superior a sus compañeros.

Otra cualidad ligada a *Atlantis* viene por parte del agua, ya que la *Atlántida* al ser tragada por este elemento, es indisociable al término. En este sentido:

“El agua es símbolo de renovación física, psíquica, y espiritual, así como de purificación, lo mismo en el Islam como en el hinduismo, el budismo y el cristianismo”¹⁴.

El agua, aparece así en la mayoría de las veces como un elemento puro y limpio, por tal motivo se volvió un refuerzo para que *Atlantis* construyera su

¹³ Becker. *op. cit.* Página. 42.

¹⁴ *Ibid.* Página 13.

personaje como técnico y se desarrollara por el camino del bien, pero no sólo eso, pues el agua también tiene connotaciones de inteligencia y sabiduría:

“Una ampliación secundaria de este símbolo se halla en la asimilación del agua y la sabiduría. En la cosmogonía de los pueblos mesopotámicos, el abismo de las aguas fue considerado como símbolo de la insondable sabiduría impersonal”¹⁵.

Su formación estricta en la lucha olímpica y grecorromana, le ha permitido a *Atlantis* demostrar desde su debut un amplio repertorio de técnicas, llaves y castigos a fin de entretener y sorprender a sus aficionados en cada función. Por lo mismo se considera uno de los rivales con más habilidades en la lucha libre y quizá, cuando decida optar por el retiro será visto como un maestro dentro de la lucha libre, maestro se le llama al luchador que desarrolla sus combates a base de llaveo y contrallaveo, sin recurrir tanto a los brincos y los lances aéreos.

Pero no todo ha sido la rectitud en la carrera de *Atlantis*, ya que en algún momento tuvo que cambiar de bando y enfilarse en el camino del mal, de tal suerte que su imagen tuvo que adaptarse a este



cambio, aprovechando la dualidad que existe en el símbolo del agua:

“En toda época y en todas las culturas se observa una dualidad del simbolismo del agua: fuente de vida, destructora de la vida: hay aguas del cielo, que son dulces y aguas de los abismos, “las aguas amargas”. Aparece también el antagonismo entre el agua y el fuego, y sobre todo la composición del agua y la sangre, en dónde esta adquiere también una significación ambigua”¹⁶.

De hombre sabio y puro del continente perdido, *Atlantis* y su referencia al agua se convirtieron en un vendaval, en un maremoto, en un huracán para acabar con sus rivales arriba del *ring*. Sin perder de facto sus cualidades técnicas, *Atlantis* ha podido luchar en ambas esquinas con el mismo equipo y máscara con algunos pequeños ajustes, demostrando que sabe dominar ambos bandos porque lo que le sobra es calidad.

¹⁵ Cirlot. *op. cit.* Página 69.

¹⁶ Becker. *op. cit.* Página 15.

Los peces

La peculiaridad del diseño de la máscara de *Atlantis* son dos peces a los costados que enmarcan sus ojos y que se encuentran casi boca a boca en la parte frontal. Tras ligarse al mítico continente perdido y al agua, el pez era la opción lógica para utilizar como símbolo en la máscara del luchador:



“El pez, simbólicamente próximo al agua, su medio vital. Fue uno de más antiguos símbolos de reconocimiento entre cristianos, seguramente por alusión al bautismo. Los cristianos bautizados se veían como peces renacidos en las aguas del bautismo; además el pez revestía significado de alimento espiritual y representado con el pan puede representar la eucaristía”¹⁷.

De nuevo con el pez se habría de amalgamar el concepto de pureza y renovación a la figura de *Atlantis*, que en su etapa de técnico ayudaría más a vender su imagen limpia. Inclusive el pez habría de considerarse para muchas culturas como un elemento sagrado:

“El pez es un ser psíquico, un <movimiento penetrante> dotado de poder ascensional en lo inferior, es decir, lo inconsciente. Por la asimilación del mar y la *magna mater* algunos consideraron sagrado al pez”¹⁸.

Otra vez estaría presente la imagen de fuerza, poder y sabiduría en el luchador gracias a su imagen acuática.

La colocación de los peces en la máscara de *Atlantis* es a semejanza del signo zodiacal de Piscis, y al hacerlo de esta manera también se estaría hablando de la dualidad y un ciclo que el luchador debe cumplir:

“El doble aspecto de este símbolo queda bien expresado en el signo zodiacal, en realidad formado por dos peces dispuestos paralelamente, pero en posición mutuamente inversa: el pez de la izquierda indica la dirección involutiva, el comienzo del nuevo ciclo en la manifestación: el de la derecha indica la dirección evolutiva, la salida del ciclo”¹⁹

¹⁷ Becker. *op. cit.* Página. 255.

¹⁸ Cirlot. *op. cit.* Página 366.

¹⁹ *Ibid.* Página 371.

No es de extrañar entonces que al momento de hacer el cambio de bando, *Atlantis* haya conservado esa imagen de los peces, sólo que los decoró con espinas a fin de hacerlos parecer más agresivos, como si se trataran de tiburones y toda la mala imagen que se ha tenido de ellos, debida principalmente a las películas de ficción.

Pero como el ciclo del signo zodiacal indica, llegará el momento en que se complete el ciclo y el *Atlantis* malvado quizá vuelva a ser técnico otra vez.

El azul

El color distintivo de *Atlantis* desde sus inicios es el azul. A pesar de su cambio de bando, los vivos en este color han permanecido en detalles de su equipo. El azul sin duda fue referente por estar íntimamente ligado al agua, aunque también hace referencia a otros elementos:

“Azul, el color del cielo, de la lejanía, del agua, revestido por lo general de estas cualidades: transparente, puro, inmaterial, frío. El color de lo divino, de lo verdadero, y lo mismo que el firmamento, parece trabado en todos los sentidos, emblema de la perseverancia en la verdad, y por tanto, de la fidelidad.”²⁰

De nuevo el azul es visto como un color bueno, y *Atlantis* los supo capitalizar muy bien con capas y chamarras de presentación en dichos colores que combinados con el blanco se volvieron distintivos del luchador jalisciense. Este color se volvió un un símbolo de protección para el *ídolo de los niños*:

“Como símbolo de pureza, el azul es también color del manto de la virgen. En Oriente, y especialmente en los países islámicos, el azul protege contra el mal de ojo”²¹.

Sumado a este hecho, la combinación de azul se realizó con el color blanco el cual le atrajo al luchador muchas otras cualidades positivas, puesto que el blanco es: “El color de la luz, de la pureza y la perfección. Representa lo absoluto, el principio y fin, la reunión de los extremos”²².

²⁰ Becker. *op. cit.* Página 45

²¹ *Idem.*

²² Becker. *op. cit.* Página 53.

La relación de *Atlantis* con el azul se explotó incluso en su tema de presentación el cual tomó del grupo de música electrónica dance *Eiffel 65* y que se tituló *Blue* (azul), en la etapa en que era técnico a finales de los noventa.

Posteriormente, *Atlantis* cambiaría su equipo por combinaciones con rojo y negro, que como se vio en el *Santo*, el rojo le agregaba un aspecto dual y agresivo, mientras que el negro:

“Aparece con frecuencia bajo los aspectos de lo no diferenciado, lo abismal, para describir el caos primitivo, la muerte (...) Es el color del mal, de ahí la expresión *magia negra*”²³.

De esta manera, para la creación del personaje de *Atlantis* “maldad” únicamente había que cambiar el blanco por el negro, pero conservando el azul, para así tener al técnico con sus cualidades, pero trabajando en el bando de los rudos.



3.2.3. MÍSTICO: EL HÉROE CONTEMPORÁNEO

Místico, apodado el príncipe de plata y oro. Surgió casi de la nada, en una de las épocas más prósperas de la lucha libre mexicana, para convertirse en el ídolo del momento. Aunque no hay que descartar que de repente pase al lado del mal. *Místico* es un personaje que sin duda alguna ha cautivado a la afición. Luchador técnico, espectacular, acrobático, suicida, es sinónimo de un gran imán de taquilla.



²³ Becker. *op. cit.* Página 229.

3.2.3.1. EL MITO DEL HÉROE EN MÍSTICO.

Para Místico este es el ciclo del héroe.

La Partida

Místico nació el 22 de diciembre de 1982, en la ciudad de México, es hijo de un luchador llamado *Dr. Karonte*, el cual no fue tan popular y trabajaba en las arenas chicas de la periferia de la ciudad, pero que de alguna manera le permitía a *Místico* tener contacto con el ambiente de la lucha libre, ahunado al hecho de vivir en Tepito, una zona popular donde se forman grandes boxeadores y luchadores.

Por cuestiones personales, a los 10 años de edad *Místico* huyó de su casa, estuvo varios días deambulando por las calles de la ciudad pidiendo limosna para comprar algo de comer y juntar dinero para el boleto de autobús a San Juan Teotihuacan, su objetivo era conocer a un luchador llamado *Fray Tormenta* que tenía un orfanato en ese lugar.

Fray Tormenta es un sacerdote católico, que también era luchador profesional y que se hacía cargo de su orfanato. Enrolarse en ese viaje significó para *Místico* el llamado a la aventura. *Fray Tormenta* daba a los niños un techo, alimento y educación, y sólo a aquellos que habían cumplido sus labores les permitía entrenar lucha libre en un *ring* que existe en dicha institución, en donde han entrenado otros niños de la calle.

Místico llegó al orfanato de *Fray Tormenta*, donde fue recibido por el sacerdote. Le explicó al padre su situación y *Fray Tormenta*, le abrió las puertas de su hogar, y de esta forma, el pequeño *Místico* pasó a ser un “cachorro” más (así es como *Fray Tormenta* apoda cariñosamente a los niños que viven con él). *Místico* por fin empezó a tener trato y convivir con otros niños, que al igual que él, no tenían más protección que la del sacerdote.

Místico estudiaba la primaria a unas cuantas cuadras de su nuevo hogar, y hubo un momento de su vida en que la vocación de sacerdote llamaba poderosamente su atención, pues en la religión había encontrado la paz que había estado buscando en su infancia. Es en este instante cuando a *Místico* se le

presenta la posibilidad de *la negativa al llamado*, pero durante la adolescencia y gracias a su sangre de luchador, fue más grande su desempeño en la lucha libre que en lo religioso, además desarrolló un gran gusto por la lucha libre que surgió en él gracias a las películas de *El Santo* y la imagen de héroe que él representaba. *Místico* se decidió a entrenar de lleno y con más fuerza que los demás niños, por lo que siempre sobresalió, el sacerdote fue su inspiración, y lo ayudó en su deseo de entrenar para convertirse en luchador profesional.

La *Ayuda Sobrenatural* fue proporcionada a *Místico* por *Fray Tormenta*, y no sólo en el aspecto luchístico, de donde aprendió las bases, ya que también le dio comida, escuela y educación, y en especial lo disciplinó para calmar su temperamento, para ese entonces *Místico* ya tenía 14 años.

Místico entrenó algunos años bajo la batuta de *Fray Tormenta*, su físico quizá no era el más apropiado para este deporte, puesto que más bien era delgado y débil, pero esas debilidades las compensaba con una gran agilidad, que más bien parecían las de un acróbata y una habilidad especial para ejecutar lances y vuelos en todo el *ring*. En este aspecto *Místico* era muy sobresaliente.

Fray Tormenta al ver estas habilidades consideró que ya estaba listo para afrontar el riesgo y lo llevó a las oficinas del CMLL, en donde observaron su capacidad, la cual le vino muy bien a la empresa, pues para finales de los noventa la lucha libre volvió a surgir como un gran fenómeno social, y la gente pedía más luchadores aéreos que poco a poco iban desplazando a los que hacían llaveo y lucha a ras de lona. *Místico* se convirtió en una joya muy codiciada que sólo había que pulir. En el CMLL *Místico* siguió entrenando bajo la tutela de *Tony Salazar* y su progenitor el *Dr. Karonte*, con quien al parecer, se reconcilió al igual que con el resto de su familia.

El CMLL decidió aprovechar aún mejor las habilidades de *Místico* mandándolo a que se terminara de pulir a Japón bajo el nombre de *Komachi*, donde siguió puliendo su estilo aéreo practicando con luchadores de su mismo peso y físico. Con esto, *Místico* llega entonces a la siguiente etapa, *El cruce del primer umbral*, ser luchador o morir en el intento, y vivir en Japón fue en realidad muy complicado, pero a pesar de su juventud regresa con mucha experiencia y

listo para debutar en México. Sólo le haría falta la construcción de un atuendo y nombre distinto al de *Komachi*.

La construcción de su equipo y el nombre de *Místico* se deben a su religiosidad, por ello eligió ese sobrenombre y esa imagen, el equipo y la máscara que utiliza en cada lucha son de su propia creación, se inspiró en diseños de la religión católica. Su personaje es muy cotizado, su máscara en color plateado, adornada con la imagen de una cruz y los destellos religiosos que simulan una hostia en color dorado, que también porta en sus mallas, lo descubren como un creyente que rinde tributo a su fe.

Místico cruza el *vientre de la ballena* el 18 de junio del 2004, en una función estelar denominada *Infierno en el Ring*, con la *Arena México* repleta. Se presentó en la segunda lucha alternando en la esquina técnica con *Volador Jr.* y *Felino*, enfrentando a *Olímpico*, *Averno* y *Mephisto*. *Fray Tormenta* subió al encordado para darle su bendición en público y desearle la mejor de las suertes. Ese día *Místico* llevó a su tercia a la victoria con un movimiento aéreo que cautivó a los fanáticos de la magna función.



Desde que Místico pisó ese *ring* sagrado, su objetivo fue figurar en las luchas estelares, meta que cumplió en muy poco tiempo debido a su capacidad, espectacularidad y carisma. *Místico* cada vez que sube al cuadrilátero renace simbólicamente después de la batalla anterior, resurge en cada lucha y empieza a tener el cariño y preferencia de los aficionados, el luchador completa así la primera parte del monomito, y con una gran velocidad se encamina al segundo trecho.

La iniciación,

El camino de las pruebas para *Místico* comienza. La gran peculiaridad es que consiguió muchos éxitos en muy poco tiempo y a un año de su debut, ya era todo un ídolo de la lucha libre mexicana.

El CMLL tiene una costumbre anual de celebrar el torneo “*La gran alternativa*”, dicho torneo consiste en armar parejas compuestas de un luchador estelar con un luchador novato, a fin de otorgar al novato ganador la oportunidad de luchar en un combate al lado de las grandes estrellas del momento.

El 20 de agosto de 2004 y gracias al excelente desempeño en los cuadriláteros *Místico* consiguió ser apadrinado por el gran ídolo técnico el *Hijo del Santo*,



ganando ambos el campeonato a pulso y para *Místico* la oportunidad de figurar en los eventos estelares junto a ídolos como *Shocker*, *Negro Casas* y el propio *Hijo del Santo*.

A partir de ese momento *Místico* nunca bajó de los carteles estelares y se enfrascó en rivalidades con *Último Guerrero*, el *Hijo del Perro Aguayo* y otros luchadores rudos.

Su primer Título lo obtiene el 10 de enero del año 2005 al derrotar en una muy buena lucha técnica a *Averno*, uno de sus más peligrosos rivales. Combate que se realizó en la *Arena Coliseo*, y que el público premió arrojando dinero a ambos gladiadores. Poco después se apropió del *Campeonato de Peso Welter del CMLL*, el de *Peso Medio*, el de *Peso Superwelter* de la *IWRG* y el de *Parejas del CMLL* al lado del *Negro Casas*.

Debido a su capacidad los enemigos empezaron a hacer fila para enfrentarlo y es así que inicia una gran rivalidad con *Black Warrior*, que llegó hasta las últimas consecuencias con la lucha de máscara contra máscara el 29 de septiembre del 2006, en donde *Místico* fue el ganador y con ello obtuvo su primera máscara y hasta el momento la más importante de su trayectoria. La batalla se realizó en la *Arena México* y presentó un lleno total. Ese mismo año desenmascaró a un peligroso y experimentado luchador del norte del país: *El Hijo de Diablo*, en el *Auditorio Fausto Gutiérrez en Tijuana* el 1 de diciembre y el día 27 del mismo mes, destapa al *Sepulturero* en la *Arena López Mateos* de Tlalnepantla, Estado de México.

En el año 2007 se adjudica otros dos triunfos en luchas de apuesta, primero gana la máscara de *Skyde* en la *Plaza de Toros el Cortijo* de la Romero Rubio, en el Distrito Federal y el 1 de marzo deja sin cabellera a *Misterioso Sr.* en Tijuana Baja California, el 7 de octubre.

También, en su corta carrera, *Místico* ha experimentado las lesiones, sin embargo, ha sabido hacerles frente y se ha convertido en la máxima figura de la actualidad en la lucha libre mexicana. Los niños lo han adoptado como su ídolo, y también como ejemplo a seguir. Hasta el momento, *Místico* ha pasado las pruebas que se le han presentado y pasa a la siguiente etapa *del encuentro con la diosa*, que es la fama y fortuna. Su popularidad crece día con día, y es colocado en los primeros planos gracias al público aficionado. Para el *Príncipe de plata y oro*, el estar en los sitios estelares no fue obra de la casualidad, mucha gente en ocasiones cuestiona la prontitud con que *Místico* ha llegado a los primeros planos, pero nada ha sido fortuito, todo se lo ha ganado con esfuerzo y dedicación, en sus inicios *Místico* luchó de manera gratuita para ir obteniendo experiencia y foguearse.

La diosa es representada por la popularidad que ha adquirido con el paso del tiempo, el ser querido por los aficionados lo es todo para él. El superar las carencias que desde pequeño había tenido y poder dejar atrás los malentendidos con su familia y poder reunirse de nuevo con ellos.

A pesar de todo lo que *Místico* ha logrado en poco tiempo, considera que tiene los pies bien puestos sobre la tierra, la imagen que porta es un reflejo de su verdadera personalidad, que ha llevado de la mano con su doble personalidad de luchador enmascarado. *Místico* tiene un origen humilde en donde lo primero que se aprende es a ser sencillo, la fama ha ido llegando, pero no ha perdido el suelo ya que todo le ha costado.

La característica principal del estilo del *Místico* es la lucha aérea, es un luchador espectacular, y su mayor fortaleza dentro de *ring*, la lucha libre ha evolucionado y sin dejar a tras el llaveo y contrallevos, la agilidad que muestra *Místico* es la base de sus ejecuciones que cautivan al aficionado, es la astucia que tiene la que le sirve para realizar lances espectaculares. Puede impulsarse y

propinar un tope entre las cuerdas hacia abajo del enlonado o resortear por encima del poste, cayendo con todo su peso sobre el rival en turno o rebotar en las cuerdas, tomando velocidad y enredarse en el cuerpo del adversario, girando sobre su propio eje y termina su ejecución con una palanca al brazo conocida actualmente como *La Mística*.

Místico aún tiene mucho camino que recorrer, hasta el momento ha sido un triunfador y un fenómeno de popularidad, no se sabe que pueda suceder en un futuro, si en todo su camino complete la travesía del héroe, y no se puede descartar la posibilidad de que el público se harte de él y ya no lo acepte y tenga que cambiar los aplausos por abucheos volteando la mirada al la esquina ruda. De hecho en febrero de 2010, *Místico* ya tuvo un acercamiento con el bando de la maldad, haciendo pareja con *Averno*



en un torneo, donde se vio a un *Místico* despiadado, cómo nunca se le había visto, masacrando a su entonces amigo *El Volador Jr.* Así que habrá que esperar para ver si sucede éste cambio de rudo a técnico de manera definitiva. Todo depende de que mantenga su paso constante para dar el estirón definitivo de ídolo a leyenda. Su principal obstáculo son sus rivales, que harán hasta lo imposible por frenar su ascendente carrera y otro enemigo que casi no es tomado en cuenta son las lesiones, ya que debido a los arriesgados lances que realiza está más propenso a lastimarse que muchos otros gladiadores.

Él es *Místico*, un luchador que ha mostrado carácter, temple y arrojo para ganarse un sitio en poco tiempo, sin importarle el nombre o jerarquía de sus rivales, dando muestra de conocimiento y entrenamiento, domina la popularidad y los puntos finos del deporte espectáculo.

3.2.3.2. LOS SÍMBOLOS EN MÍSTICO

Los símbolos sobresalientes en *Místico* son los siguientes. En primer lugar hay que poner atención a su nombre y significado, es decir, el concepto de la mística.

La máscara de este luchador aéreo tiene en el centro una hostia, por su forma circular, esta figura también tiene otras connotaciones acompañadas de los rayos divinos que emanan hacia abajo de la máscara.

Finalmente, los colores oro y plata que acompañan la mayoría de las veces al atuendo y máscara de este luchador, es otro elemento que será analizado en esta parte.

Lo Místico

Para un luchador, seleccionar un nombre de batalla es fundamental, con él se dará a conocer ante la afición que coreará ese alias para después colmarlo con aplausos o abucheos.

El nombre para el luchador implica el mismo trato que un padre tiene para con sus hijos, buscando una química y una relación entre el vástago y sus cualidades, que suene bien, que no se preste a dobles interpretaciones y que sea memorable.

De igual manera que cuando se crea una marca comercial, el nombre del luchador lo marcará de por vida, por eso el proceso, debe además de guardar simbolismo y relación con el individuo, cumplir con otros requisitos como simplicidad, fácil pronunciación y escritura, y de paso averiguar si no está ocupado por otro luchador, pues de acuerdo al desempeño del gladiador en los encordados, el nombre y el equipo tendrán un gran valor en el mercado de la lucha libre.

Como pudo verse en la trayectoria de *Místico*, su debut en la *Arena México* no fue un acto improvisado, al contrario, se puede decir que hubo más cuidado en el manejo del personaje de lo que se había hecho antes con el *Santo* o



Atlantis. Ya sea por la preparación en tierras orientales, o por una campaña de lanzamiento que culminó con su presentación en sociedad a manos de *Fray Tormenta*, el debut de *Místico* fue todo menos ordinario.

El primer paso para este gladiador de Tepito fue seleccionar un nombre que dejara satisfechos a los promotores, y en este sentido, las opciones podrían ser explotar sus cualidades aéreas y ponerle un nombre ligado a esta característica, o bien, sacar provecho de su relación con *Fray Tormenta* y su doble profesión de sacerdote. Se acabó haciendo esto último.

Al explotar la relación con *Fray Tormenta* había que hacer referencia a aspectos religiosos ligados con el sacerdote. Un antecedente a esto, ya se había hecho con otro gladiador anterior a *Místico* y que también es discípulo del cura llamado *Sagrado*, haciendo referencia al aspecto sacro de la religión, el cual porta una máscara con una cruz frente al rostro y que ha tenido una gran aceptación.

De manera similar al *Sagrado*, el nombre para *Místico* se obtuvo del concepto de la mística cuya definición es la siguiente:

“Filosofía o teología que trata de los fenómenos que no se pueden explicar racionalmente. Creencia absoluta que se forma en torno a una idea o a una persona. Literatura mística”²⁴.

La mística viene a ser entonces una especie de pensamiento romántico y poético que trata de sacar la verdad de fenómenos de difícil explicación, pero que comúnmente se conocen como milagros. También bajo estas características sobresale una corriente literaria que se dedica a explotar estos fenómenos en escritos de carácter religioso, así:

“La literatura mística, desarrollada en la edad media, tuvo su apogeo en el siglo XVI español, con los carmelitas Santa Teresa de Jesús y San Juan de la Cruz. En su intento de comunicar una experiencia que reconocen inexpresable, los autores místicos recurren a símbolos, alegorías, comparaciones y antítesis, mediante los que consiguen ampliar las dimensiones conceptuales de la palabra y alcanzar notables cotas de belleza e intensidad lírica, al mismo tiempo que, dado el origen

²⁴ *Pequeño Larousse Ilustrado*. Página 674.

de muchos de ellos, enriquecen el lenguaje literario con la sintaxis y el léxico de habla corriente”²⁵.

La mística se vuelve un concepto particularmente interesante puesto que trata de problemas filosóficos de gran trascendencia, pero ocupa mecanismos alegóricos de gran perfección y belleza, con el afán de atraer el interés común a estos temas sagrados.

Por este motivo, el místico viene a ser aquella persona que comparte estas características especiales, y quien mejor que el ahijado de *Fray Tormenta* para portar este nombre y en cada lance, en cada ejecución, demostrar al público que está en presencia de un potencial milagro adornado de gran belleza y perfección en la ejecución. Tal es el mensaje que en cada lucha intenta transmitir el luchador aéreo *Místico*.

La hostia y el círculo

La máscara de *Místico* causó impacto al momento de su debut por ser cerrada, lo que quiere decir que salvo los ojos, no contaba con otros orificios como en boca y nariz para su respiración, lo que además implica un mejor control de las funciones físicas y condición del atleta.

En cuanto al decorado de la máscara de *Místico* se pensó en los motivos religiosos, de tal suerte que se diseñó algo sencillo pero de gran significación, la máscara tiene al frente, a la altura de la nariz y entre los ojos una hostia.



La hostia es una oblea hecha con harina, huevo y azúcar, las cuales están batidas en agua o leche. El sacerdote consagra esta oblea durante la misa y la ofrece junto con vino en representación del cuerpo y la carne de Cristo a los feligreses en la ceremonia eucarística:

“Originariamente la eucaristía se celebraba a manera de acción de gracias; en la iglesia católica ha dado lugar a la celebración de la santa Misa, en la evangélica a

²⁵ *Idem.*

la conmemoración de la Cena. Sus símbolos son el pan, el vino, el cáliz y el pescado²⁶.

Además de representar los símbolos religiosos, la forma circular de la hostia en la máscara de *Místico* tiene otras atribuciones:

“La circunferencia se cierra sobre sí misma y por ello simboliza la unidad, lo absoluto, la perfección; en relación con ello, también es símbolo de los cielos en contraposición con la tierra, o de lo espiritual frente a lo material; hay amplias coincidencias con el simbolismo de la rueda²⁷.”

El círculo con sus acepciones mágicas también es sinónimo de protección ante los malos espíritus:

“En las prácticas mágicas el círculo es símbolo eficaz que protege contra los malos espíritus, demonios, etc. De ahí también, seguramente las funciones protectoras que se atribuyen a los cinturones, los anillos, las diademas y a muchos tipos de amuletos circulares²⁸.”

Como representante del bien, *Místico* debe contar con armas sobrenaturales para proteger a sus seguidores de todo lo malo, lo negativo y lo prohibido. Esas son las características derivadas de la hostia y del círculo que rematan en la parte baja y superior con un halo, para hacer sobresalir aún más en grado de divinidad en este luchador.

Oro y plata.

Los colores seleccionados para *Místico* en su indumentaria fueron una base de color plateado con vivos en dorado, aunque en los tiempos modernos de la lucha libre se ha permitido trabajar con otra combinación de colores en su equipo para deleitar a los aficionados.

La plata como se mencionó anteriormente en el *Santo*, tiene cualidades sagradas y puras, pero las cualidades del oro que se pueden identificar son las siguientes:

“Considerado en todo el tiempo el más noble de los metales, es dúctil, maleable, brillante, y resiste el ataque de la mayoría de los ácidos, por lo cual representó lo

²⁶ Becker. *op. Cit.* Página 134.

²⁷ Becker. *op. cit.* Página.78

²⁸ *Ibid.* 79

inalterable, lo eterno, lo perfecto. Por su color se ha identificado casi siempre con el Sol o con el fuego, motivo por el cual suele simbolizar también el conocimiento, sobretodo el esotérico. En la simbología del cristianismo también representa a la más alta de las virtudes, la del amor al prójimo²⁹.

Resalta de manera especial el hecho de la relación del oro con el cristianismo, el cual representa las más grandes virtudes y en especial el amor al prójimo, símbolo de bondad que sería la virtud de este luchador limpio.

También del oro y su relación con el sol, se liga con la mística para explicar lo divino y lo desconocido:

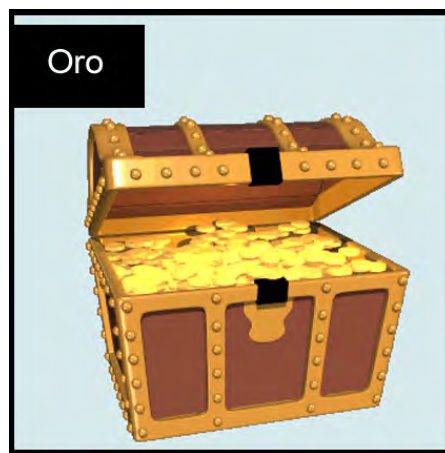
“El fondo de oro en las pinturas medievales sobre tabla siempre simboliza la luz divina. También son comunes las nociones alrededor del oro como secreto más íntimo y sagrado de la tierra”.³⁰

De esta manera, un luchador que porta el oro en su máscara está amparado por una sabiduría innata, que lo coloca en un plano

superior, más aún siendo un luchador técnico, aquél que sea dorado será un científico dotado de cualidades especiales, ya que:

“El oro simboliza todo lo superior (...) Todo lo que es de oro o se hace de oro pretende transmitir a su utilidad o función esa cualidad superior. Crisaor, la mágica espada de oro, simboliza la perfecta decisión espiritual. El oro constituye también el elemento esencial del simbolismo del tesoro escondido o difícil de encontrar, imagen de los bienes espirituales y de la iluminación suprema”³¹

Con esta combinación en su vestimenta, *Místico* se daría a conocer del lado de los técnicos, bando en que le ha ido muy bien y ha sido ampliamente seguido por los niños, volviéndose muy popular, lo que le ha valido participar en otros medios como los comics y la televisión, incluso en la política.



²⁹ Becker. *op. Cit.* Página 244

³⁰ Idem.

³¹ Cirlot. *op cit.* Página 350.

3.3. LA INTERPRETACIÓN DEL LUCHADOR

Uno de los principales intereses de este trabajo es indagar en la labor de interpretación que se tiene ante el fenómeno de la lucha libre. Hay interpretación por parte del público que asiste a las arenas a ver el desarrollo de un espectáculo, y hay interpretación por parte de un atleta que trata de dar vida a un personaje, más aún cuando se utiliza una máscara para borrar al ser humano y traer a la vida al luchador.

Como se ha podido ver en este trabajo, el proceso para la creación de los personajes en la lucha libre mexicana ha traído como consecuencia una oleada de luchadores rudos y técnicos. Algunos pasan por los cuadriláteros sin pena ni gloria y algunos otros se vuelven inmortales gracias a que el público les otorga un lugar dentro del universo simbólico de la lucha libre.

El gran interés del público por la lucha libre es consecuencia de la complicidad y el entendimiento de las reglas bajo las que opera este universo simbólico donde todo puede pasar. Donde no se espera una destrucción a muerte del rival, sino una ejecución bien realizada y pura de una batalla entre dos bandos antagonistas que se pegan, pero que deben cuidar también su integridad física.

Todas estas características le dan vida a la lucha libre, pues como menciona el escritor Carlos Monsivais:

“Es una mezcla de espectáculo, deporte, alta coreografía. Representación escénica del bien y del mal. Creación de personajes. Anulación de mitologías. Todo lo que ustedes quieran, pero es sobre todo la oportunidad de ver encarnados los momentos en que el alma se

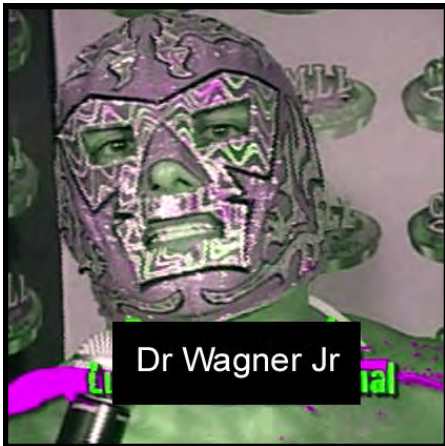


divide entre la posibilidad de hacer bien y responder caballerosamente a los piquetes de ojo, y la posibilidad de hacer mal y asestar un puntapié en la genitalia ajena”³².

Como aficionado al deporte espectáculo Carlos Monsivais ha dedicado gran parte de sus escritos a la lucha libre, y no duda en rescatar el aspecto popular y escénico que deben tener los gladiadores para poder agradar a los aficionados.

Para el luchador el cuadrilátero es su mundo, es donde desarrolla una guerra cotidiana que debe afrontar. A base de muchos sacrificios e incluso poniendo en juego su integridad física. El miedo a la muerte y el riesgo sólo pueden ser paliados con la pasión que se siente al ser una gran figura querida u odiada por los aficionados.

Para luchadores profesionales como *Dr Wagner Jr*, la lucha libre significa algo más que un simple oficio, o una pasión para él es un legado:



“Es un legado que me dejó mi padre desde que fui niño. Vi crecer lo que es este mundo, el ambiente de la lucha libre, donde se dan, se miden dos fuerzas entre dos hombres para ver quién es mejor y buscar el triunfo”³³.

Por tal motivo, un luchador debe reunir todas estas cualidades especiales pues como se ha podido ver, la gran mayoría de los luchadores ha llegado a la posición que está a base de muchos sacrificios y las buenas relaciones que ha podido hacer con el público, ya sea militando en el bando rudo o siendo técnico.

El atractivo que la lucha libre ejerce sobre el público, se debe a que es necesario sacar a flote de vez en cuando el instinto y las emociones primitivas. Es por ello que el público acude a las arenas a observar a sus ídolos de carne y hueso, y es cuando el deportista se convierte en todo un fenómeno social que

³² Entrevista realizada a Carlos Monsivaís en mayo del 2009.

³³ Entrevista realizada a Dr Wagner Jr en la Arena México en febrero de 2009.

llega a todos los estratos sociales, tal como menciona la investigadora Juana Lilia Delgado:

De esta manera es posible identificar a grandes aficionados de las arenas de lucha libre que también son parte de ella, como la fallecida Doña Virginia Aguilera, apodada popularmente como “La abuelita de la lucha libre”, y que era común verla en la primera fila de las arenas *México*, *Coliseo* y el *Toreo de Cuatro Caminos* apoyando a los grandes luchadores del momento.

Así como Doña Virginia Aguilera, otros aficionados como el famoso Teléfono “EL campanero” quien provoca a los aficionados técnicos utilizando su instrumento para apoyar a los rudos con su inconfundible guante negro, se ubican en la primera fila de las arenas de lucha libre.

Otra aficionada famosa es “La cavernaria”, una mujer que actualmente acude a las arenas de lucha libre en el *Consejo Mundial de Lucha Libre* y que siempre desde la primera fila brinda apoyo a los luchadores que dice tanto idolatrar, a tal grado que la propia empresa de lucha libre tuvo a bien otorgarle un reconocimiento público a su fidelidad, en el marco de la entrega del trofeo *Boby Bonales* que se le adjudicó a *Blue Panther* el 26 de junio de 2009.

Con todos estos actores involucrados, la lucha libre se vuelve así un fenómeno que por sí mismo puede considerarse cultura, pues como menciona Juana Lilia Delgado:

“La lucha libre también es cultura. A mí no me gusta catalogarla como una subcultura o cultura alternativa. Como ahora se les ha dado a llamar a las tribus urbanas de los jóvenes. De suyo genera cultura Si nosotros vamos a las inmediaciones de las arenas de lucha libre vemos como se ven alterados los comportamientos, la manera de hablar, la indumentaria, vaya, hasta los alimentos que se consumen. Es una cultura inmersa dentro de una cultura”³⁴.

Sin duda, la lucha libre sólo tiene razón de ser con sus fieles y nobles aficionados a los cuáles los luchadores esperan no defraudar.

³⁴ Entrevista realizada a Juana Lilia Delgado en junio de 2009.

3.3.1. LA INTERPRETACIÓN DEL HÉROE EN EL LUCHADOR

De acuerdo a los análisis presentados en el capítulo anterior se pueden obtener las siguientes generalidades.

Las tres partes principales del monomito de Campbell: La partida, la iniciación y el regreso hacen referencia en la lucha libre al entrenamiento, la consolidación en el *ring* y el futuro del luchador después de abandonar los encordados.

En el *llamado a la aventura* los tres luchadores analizados tuvieron alguna relación con este deporte. El *Santo* la obtuvo de sus hermanos, *Místico* por parte de su padre el *Dr Karonte* y Fray Tormenta y sólo *Atlantis* no tenía algún familiar dentro de este deporte, sin embargo, gustaba de practicar otras actividades físicas, lo que lo llevó a involucrarse en la lucha libre y llegar al gimnasio de Guadalajara con el *Diablo Velazco*.

Para que sea efectivo el llamado a la aventura, es indiscutible que el luchador debe ser un individuo apto para el deporte, que además lo haga por gusto y pasión a la lucha libre, de alguna manera llega el momento que por herencia o por afición se hace adicto a este deporte, y cuando eso pasa, es muy complicado abandonar su práctica.

Siempre en la carrera de estos tres atletas existió la *negativa al llamado*, la causa por lo regular se atribuyó a motivaciones económicas, ya que el *Santo* enfrentó la muerte de su padre cuando todavía no tenía a este personaje importante, *Atlantis* no tenía dinero pero vivía en el gimnasio sin la intención de ser luchador, sólo para practicar deporte y *Místico* huyó de su casa por esta misma razón económica y pensó refugiarse en la religión como seminarista. Sin embargo, la pasión por este deporte y sus talentos naturales acabaron por poner a estas tres figuras en el lugar al que han llegado.

La historia sobre las vicisitudes que enfrentaron los luchadores durante su preparación se vuelve una anécdota digna de ser contada una vez que consiguen el estrellato, así el público valora aún más los sacrificios que el gladiador ha hecho

por no abandonar los encordados y se gana el respeto y admiración del respetable.

La *Ayuda Sobrenatural* de los luchadores llegó por vía de los maestros, quizá el mas sobresaliente sea el de *Atlantis*, *Cuauhtemoc "El Diablo" Velazco*, quien no sólo entrenó a este gladiador, sino que de su escuela han surgido otras grandes figuras del pancrancio nacional. *Místico* y el Santo también tuvieron figuras protectoras, que en algún momento orientaron el camino de sus discípulos, como es el caso de *Fray Tormenta* para *Místico*.

La *Ayuda Sobrenatural* que reciben los luchadores viene de parte de estos profesores en los gimnasios, por lo que entrenar con los mejores no resulta una garantía, pero al menos se certifica la preparación efectiva del gladiador tanto en estilos de lucha como en tácticas de combate. Por tal motivo, es costumbre presentar dentro de la biografía de un gladiador, cuáles han sido sus escuelas y profesores de lucha libre, a fin de que el aficionado ya tenga nociones sobre la preparación de los estetas y pueda identificar algunos estilos de lucha.

El *cruce del primer umbral* siempre se dio al debutar en los encordados, que por lo regular es una etapa difícil que consistió en enfrentarse a una situación novedosa donde la clave no es tanto ganar el combate físico sino convencer y consolidarse en los encordados. Para el *Santo* la novedad fue utilizar la máscara que lo lanzaría al estrellato y con la que afortunadamente se identificó. Para *Atlantis* fue demostrar la calidad que tenía en la capital del país en espera de las oportunidades para convencer y encontrar al personaje marino que le daría fama. Y para *Místico* fue satisfacer a los aficionados de su estilo aéreo a pesar de sus desventajas físicas en ese debut del año 2004.

Como menciona Campbell, el héroe tiene que pasar la prueba del guardián del umbral, y quién mejor que el público, con el que debe convivir y lidiar el resto de su carrera, por tal motivo, el luchador debe de ser un hombre capaz de saber



Místico y Fray Tormenta

manejar y responder ante ese “gran monstruo” que es el público como la prueba definitiva de sus cualidades. Por lo regular esta prueba se hace en el debut en una arena pequeña, pero aún así, la gente impone.

La gran prueba, que sería el símil del *vientre de la ballena* para los tres gladiadores analizados es sin duda la *Arena México* por lo impactante, con sus más de 17,000 lugares para aficionados resulta colosal verla llena, más aún cuando se ve desde el centro del cuadrilátero y se es sometido a los gritos y rechiflas de los aficionados. El *Santo*, *Atlantis* y *Místico* fueron devorados por este monstruo en diferentes épocas, en donde la lucha libre se interpretó con diferentes estilos, y todos salieron adelante, cada uno a su manera.

La *Arena México* es sin duda, una prueba de fuego para el luchador, donde sólo se sale vivo desempeñándose bien y acabando con los nervios en ese ambiente tan hostil. Si al final de la lucha el gladiador se retira con los aplausos de todas esas almas entonces ha salido del vientre de la ballena, si no, el monstruo lo ha devorado y no puede renacer como héroe.

El camino de las pruebas se ha trazado de manera distinta para cada uno de los tres gladiadores, al *Santo* le costó más tiempo consolidarse y vencer a fuertes rivales como *Black Shadow* y el *Espanto* para ser el gran ídolo que todos conocen. A *Atlantis* le llegaron las oportunidades muy pronto en su carrera ya que como novato obtuvo la capucha de un excelente gladiador como el *Talismán*; de ahí vinieron otras máscaras importantes ante las cuales existió la duda si iba a resultar vencedor, pero al final así lo hizo. De *Místico* las críticas llegaron por la rapidez con que escaló peldaños en las luchas, sin embargo, en los retos que ha enfrentado ha sabido salir avante con meritos propios y tratando de innovar en sus ejecuciones. Aunque la duda siempre existirá sobre la protección que ha tenido por parte de la empresa. Lo cierto es que el único camino de las pruebas que puede tener futuro es aquel que implica participar en duelos importantes, pues si no se es tomado en cuenta, no se podrá conseguir nada en la carrera de un luchador.

El camino de las pruebas para el luchador comienza desde la parte baja del cartel, donde poco a poco va convenciendo hasta subir a las luchas estelares,

busca rivalidades y lanza retos por campeonatos, para demostrar su habilidad y se consolida como ídolo sólo ganando máscaras y cabelleras, pues en México, perder cualquiera de ellas es la peor humillación, y obtenerlas es la más grande gloria.

La figura de *la diosa* en la lucha libre no tiene forma humana, se refiere más bien a conquistar una cualidad que se puede denominar fortuna, éxito o apoyo, y que sólo la gente puede ofrecer. Esta diosa debe ser asimilada muy bien por los luchadores para no dejar que se le suban los humos y convertirse en un tirano que defraude a sus *fans*, como se presume le pasó a *Místico* por su rápido ascenso y que el *Santo* supo manejar muy bien pues a pesar de su trayectoria siempre se conservó humilde con todo mundo. Mientras que *Atlantis* casi de manera involuntaria fue señalado por la afición, quien no toleró más su excesiva limpieza y lo mandó al bando de los rudos, pero conservando el apoyo al fin. La *mujer como tentación* y *la reconciliación con el padre* se pueden ver también en esta etapa.

En este periodo del encuentro con la diosa es en donde la carrera de un luchador se tuerce o se mantiene recta. Motivado por las carencias, la llegada del dinero y los éxitos corrompe a muchos deportistas. El luchador no es ajeno y sólo el carácter debe hacer frente para que no se le suba a la cabeza su fama, y sepa conservar la ecuanimidad para no ser repudiado por la gente.



Solo la *apoteosis* será reservada para el *Santo* y *Atlantis* quienes dominaron ambos bandos y conocen la maldad y la bondad. Se puede decir que son luchadores completos porque conocen la técnica y las rudezas, y así parece ser la consigna de los ídolos.

La gracia última es esa pelea memorable a la que los luchadores se enfrentan y que se queda grabada en la memoria de los aficionados.

Para el *Santo* fue el *Espanto* y para *Atlantis* fue el *Villano III*. Sendas batallas que han hecho historia. *Místico* aún espera un rival con el que pueda demostrar sus cualidades, pero para eso, dicho rival tiene que estar al nivel de su popularidad

para siquiera pensar que su máscara está en riesgo, mientras tanto ese hombre no ha llegado aún para el *Príncipe de plata y oro*.

En la tercera parte del monomito, *el regreso*, se combinan varias cosas, la principal es saber distinguir si se está en el momento o no del retiro. A *Místico*, a pesar de sus lesiones eso aún no le pasa por su cabeza. *Atlantis* aunque en etapa de madurez, aún puede dar buenos combates, sin embargo, es evidente que el retiro está cerca después de varias décadas de lucha libre, que si bien, aún no lo merman, no debe esperarse a dar lástima en los encordados para dar ese paso. Su paso de técnico a rudo le han dado un par de años más gracias al rescate del último guerrero.

El *Santo* dudó bastante sobre su retiro, su bajo desempeño al final de la década de los setenta fue evidente, poniendo incluso en riesgo su vida con un par de infartos. El *Santo* siempre manifestó una negativa al regreso, pero no tuvo más remedio que despedirse en la memorable función del *Toreo de Cuatro Caminos* y a través de su heredero, dejar que al menos el personaje siga viviendo.

Para el aficionado no hay nada peor que ver a sus ídolos totalmente



demacrados y acabados por la edad, es una verdadera lástima ver como las grandes figuras del ayer no previnieron su futuro y se aferran al cuadrilátero a veces por necesidad y otras por necesidad. Sólo los que son considerados grandes maestros como *Solar*, o el *Negro Navarro* pueden seguir brindando combates por su gran habilidad en el arte del llaveo, pero de ahí a ver a septuagenarios tratando de correr y volar sólo

dando vergüenzas hay mucha diferencia. El luchador debe saber cuando retirarse y dejar la responsabilidad a las nuevas generaciones, de otra manera estará tirando a la basura todo lo que construyó en su carrera para su personaje.

Las últimas partes del monomito, las cuales fueron dedicadas para el *Santo* se pueden resumir en una simple idea. Si el luchador ha sabido cosechar y trabajar bien en su carrera, al final obtendrá un reconocimiento donde el personaje

trascenderá al ser humano y no importando el soporte seguirá vivo para seguir combatiendo, tal es la suerte del *Santo*, que ya sea en la figura de su hijo, en sus películas, comics o simplemente colocando su máscara en cualquier objeto (playera, vaso, gorra, taza) seguirá vigente con sus valores, ideales y aspiraciones para seguir viviendo a pesar de que el ser humano haya fallecido, habrá la *posesión de los mundos y libertad para vivir para el Santo, el enmascarado de plata*.

Con estas reflexiones sobre el desempeño de los gladiadores dentro y fuera del cuadrilátero se concluye que los luchadores son héroes de carne y hueso, y es precisamente la forma en que se forjan estas figuras la que les otorga tales cualidades y gran valor.

El luchador es real y existe para convencer a sus aficionados. Una parte es su trayectoria, y la otra parte se da con la indumentaria, siendo la máscara la principal prenda y símbolo de identidad del gladiador, que como se señaló en las figuras analizadas, al rodearse de elementos simbólicos ya predispone al público sobre su personalidad.

La máscara se convierte en un elemento de transformación que cuando se utiliza, se porta otro rostro, y se genera la posibilidad de adquirir una nueva personalidad. Esto no se puede considerar como un engaño, sino más bien, como parte de la lucha libre, ya que la máscara no oculta, sino proyecta y crea un nuevo personaje tan grande y tan valioso como lo es ese ídolo y amigo que se llama luchador.



CONCLUSIONES

No importa si se es niño o adulto, el ser humano defiende con afán la facultad de creer. Y el ser humano cree porque en verdad lo necesita, hay que depositar toda la confianza y afrontar los miedos con el apoyo de figuras guía como los héroes, quienes gracias a sus hazañas sobrenaturales tienen el poder de transformar el mundo.

Como pudo verse, la lucha libre como cualquier fenómeno social, es un entramado de significaciones que se construye por medio de los símbolos presentes en su estructura, los cuales sólo cobra significado una vez que se entienden las reglas bajo las cuales opera dicho sistema.

De esta manera, es posible entender la figura del héroe en la lucha libre mexicana y entender su accionar gracias a las cualidades particulares de estos ídolos de carne y hueso, quienes como se puntualizó no buscan la destrucción sin sentido, sino la construcción de sentido a través de la interpretación que hacen de la eterna lucha entre el bien y el mal.

Sólo basta observar las reacciones que tienen los aficionados en una arena de lucha libre para darse cuenta de cómo ven en su luchador favorito a una figura guía. Los aficionados son atrapados por ese medio ambiente compuesto de sentimientos diversos, de virtudes, de técnica, de violencia y de rudeza que son transmitidos por un atleta que interpreta a un personaje.

Los héroes mitológicos como Hércules, Ulises y Aquiles, dan paso al *Santo* y a *Blue Demon*, para alimentar el imaginario colectivo con las aventuras que se suceden cada semana en las arenas y otros medios de comunicación donde la lucha libre tiene alcance.

La sangre, el sudor y las lágrimas se mezclan en los rostros que con o sin máscara observan desafiantes a sus adversarios. El grito de cientos de gargantas dan poder al héroe que se levanta en su lucha contra el mal, o el propio malandrín es idolatrado por la multitud convirtiéndose en el héroe para muchos otros. Sin importar el bando al que pertenezca el luchador, ya sea que represente al bien o al mal, para los aficionados que acuden a las arenas es un héroe.

Gracias al modelo de Joseph Campbell se pudo construir una guía de interpretación coherente que se adaptó al proceso que se vive dentro de la preparación del luchador, para realizar un análisis profundo para los luchadores *Santo*, *Atlantis* y *Místico* y dar cuenta de cómo se forja un personaje y una trayectoria dentro de los encordados. Este modelo que sin afán de ser rígido demostró las similitudes en los luchadores analizados, pero también sirvió para señalar algunas diferencias, las cuales se dieron principalmente por la evolución que la lucha libre ha tenido en el paso de más de setenta años en México.

Así, se puede hacer notar que cada época dentro de la lucha libre mexicana, ha tenido diferentes héroes que se ajustan de acuerdo a sus necesidades, y mientras que para el ayer, el luchador pulcro y experto en el llaveo era lo que se quería, hoy lo que se busca es un acróbata que sorprenda cada vez con lances que pongan en riesgo su integridad física y demuestren su valor. Mientras que para ayer el técnico era aplaudido y el rudo abucheado, ahora el público es cómplice del rudo y solapa sus atrocidades, mientras que rechaza la imagen de buena persona que el técnico quiere encarar.

Tampoco se puede dejar atrás el análisis de los símbolos en las vestimentas del luchador, que de nuevo, llevados a la interpretación revelan los significados presentes en colores, nombres, máscaras y accesorios para hacer aún más ricos a los personajes, gracias a su prenda más preciada, la máscara.

Al portar una máscara el luchador se convierte en un personaje que es protagonista de un ritual, comulga con las multitudes, arriesga su vida y capta la curiosidad del público aficionado. Con ella, luchadores y público son uno, pues son cómplices de lo que sucede en el *ring*.

De manera casi fortuita, la máscara se convirtió en uno de los símbolos más identificados en la lucha libre mexicana, su aparición enriqueció el deporte a tal grado que el luchador enmascarado se identifica plenamente como parte de la cultura popular mexicana, tanto por los propios mexicanos, como en el resto del mundo quienes en sus propias producciones culturales, así lo manifiestan cuando representan al mexicano y sus tradiciones ligándolo de alguna manera a la lucha libre. Sin duda el símbolo de la máscara tiene un gran valor.

La lucha libre como fenómeno cultural ha ido creciendo paulatinamente y se ha llegado a considerar el segundo deporte más popular en México sólo seguido del fútbol. Su valor está comenzando a apreciarse y se han realizado documentales y presentado diversas exposiciones en varios lugares del mundo, en donde se resalta la importancia de éste deporte en la historia y cultura del pueblo mexicano, que durante mucho tiempo fue despreciado, por la falta de una interpretación y de sentido en su accionar, pero que ahora parece que está tomando nuevos bríos.

El objetivo de este trabajo fue ayudar en algo a entender este fenómeno social de gran valor para los mexicanos, y resaltar sus cualidades y defectos, gracias a este ejercicio hermenéutico. La intención además, fue la de introducir en la agenda de la investigación académica el tema de la lucha libre mexicana, que como otros temas, en apariencia polémicos, a veces por el simple prejuicio son menospreciados sin tomar en cuenta el verdadero impacto social que tienen entre todos sus seguidores, cuando estos temas son los que van moldeando a la sociedad.

Entender y poner atención a la lucha libre mexicana, es estar preparado para saber valorar este gran tesoro nacional, y para tratar de mantener a la lucha libre nacional vigente ante las amenazas que sin duda se vienen de otros frentes como la lucha libre norteamericana, cuyo principal valor es el espectáculo y la mercadotecnia, y que sin duda impactarán de manera voraz a las nuevas generaciones.

La lucha libre mexicana tendrá que seguir evolucionando y reinventándose; el luchador es la herramienta del cambio, sus acciones arriba del *ring* y su trayectoria marcarán el camino que habrá de seguir este deporte que sin duda tendrá mucho que aportar a nivel global, porque la lucha libre mexicana es la mejor del mundo.



BIBLIOGRAFÍA

AMADOR, Bech. Julio. **Las raíces mitológicas del imaginario político**. México, Porrúa, 2004.

ATENCIÓN Henares, David. **Deportes de lucha**. Barcelona, NDE, 2002.

BARTHES, Roland. **La aventura semiológica**. España, Paidós, 1993.

BECKER, Udo. **Enciclopedia de los símbolos**. España, Océano, 2001.

BRIGGS, Hunt. M. **Lucha olímpica y lucha libre**. México, Editorial asociados, 1972.

CAMPBELL, Joseph. **El héroe de las mil caras**. México, FCE, 1959.

_____. **Las máscaras de Dios**. Madrid, Alianza, 1970.

CAZENEUVE, Jean. **Sociología del rito**. Argentina, Amorrortu, 1976.

CIRLOT, Juan Eduardo. **Diccionario de símbolos**. España, Siruela, 2003.

DURAND, Gilbert. **De la mitocrítica al mitoanálisis**. España, Antrophos, 1993.

_____. **La imaginación simbólica**. Buenos Aires, Amorrortu, 1968.

_____. **Lo imaginario**. Barcelona, Del Bronce, 2000.

ECO, Umberto. **Cómo se hace una tesis**. Barcelona, Gedisa, 2002.

ELIADE, Mircea. **Mito y Realidad**. España, Labor, 1992.

_____. **Iniciaciones místicas**. España, Taurus, 1975.

FERRARIS, Mauricio. **Historia de la Hermenéutica**. México, Siglo XXI, 2002.

GADAMER, Hans G. **Mito y razón**. España, Paidós, 1997.

GEERTZ, Clifford. **La interpretación de las culturas**. Barcelona, Gedisa, 2000.

GREIMAS, A. J. **Semántica estructural**. Parías, Gredos, 1976.

JUNG, C. G. **Arquetipos e inconsciente colectivo**. Argentina, Paidós, 1970.

_____. **El hombre y sus símbolos**. España, Caralt, 2002.

PEARSON, Carol, S. **Despertando los héroes interiores**. Madrid, Libro Guía, 1992.

PEQUEÑO Larousse ilustrado. México, Larouse, 2000.

ROLLO, May. **La necesidad del mito**. España, Paidós, 1992.

THOMPSON, John B. **Ideología y cultura moderna**. México, UAM X, 2002.

VARIOS autores. **Análisis estructural del relato**. Argentina, Editorial Tiempo Contemporáneo, 1974.

HEMEROGRAFÍA.

CRUZ Gómez, Guadalupe. **SOMOS, Especial de lucha libre**; Año 10, Especial 3, *Los orígenes de la gladiatura*. Marzo 2001.

DOMÍNGUEZ, Marco Antonio. **Guerreros del ring**, Año1 número 1, Editorial Mango. *¡72 años de lucha libre en México! El deporte que ha hecho historia*

GRANDES Figuras de la Lucha Libre. Número 8, febrero de 2008

LUCHAS 2000. El Especial. UWA Con sangre independiente. Año 7, julio 2007

REGLAMENTO DE BOX Y LUCHA DEL D.F

VARIOS Autores. **Revista Luna Cornea**. CONACULTA. No. 27, 2004.

ENTREVISTAS

Carlos Monsivaís realizada en mayo del 2009.

Dr Wagner Jr en la Arena México en febrero de 2009.

Mtra. Juana Lilia Delgado en junio de 2009